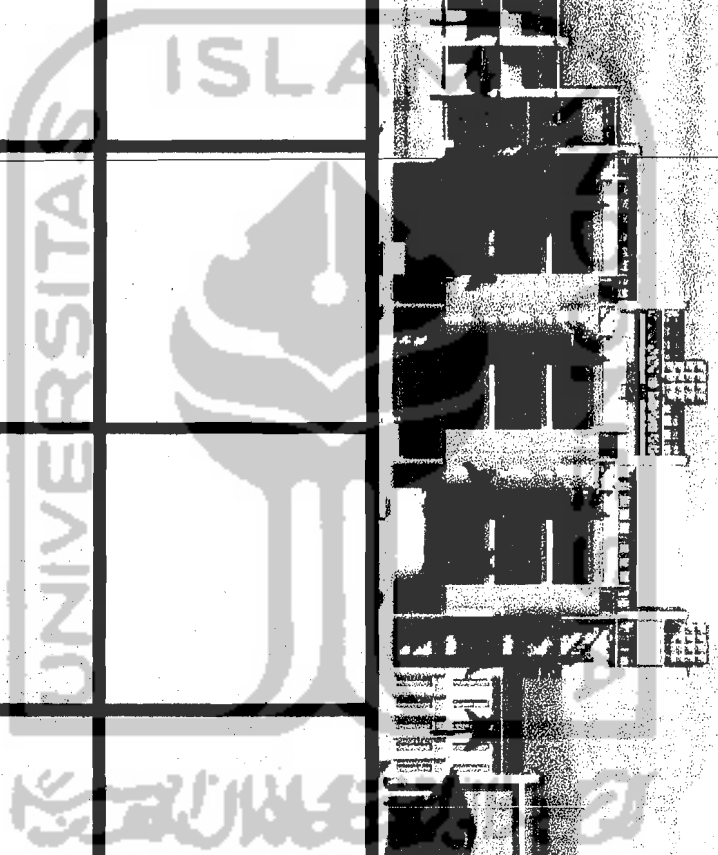


BAB I PENDAHULUAN

REVISI DAN PENYEMPURNAAN



BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

I.1.1. Desain Komunikasi Visual Sebagai Tuntutan Dunia Bisnis

Desain grafis biasa juga disebut desain komunikasi visual semakin eksis bersamaan dengan kesadaran pentingnya pemasaran sebuah produk. Pemasaran atau lebih dikenal dengan istilah promosi. Promosi membutuhkan media yang dapat mewakili keberadaan produk di tengah-tengah masyarakat.

Dewasa ini, desain grafis atau desain komunikasi visual diyakini sebagai sebuah karya seni rupa yang padat teknologi dikatakan padat teknologi karena ketersediaan komputer dengan berbagai aplikasinya sebagai alat bantu yang dominan, wilayah jelajahnya relatif luas mulai dari perencanaan cover buku fiksi dan nonfiksi berikut layout halaman isi, majalah, koran, tabloid, cover kaset, CD, VCD, kalender, brosur, leaflet, katalog pameran, stationary, administration and sales kit, seminar kit, sign system, web design, logo, corporate identity, peta lokasi, brandname, kemasan, poster, chart, pembuatan berbagai ilustrasi hand drawing dan airbrush, serta banyak lagi ragamnya. Tetapi, desain komunikasi visual atau desain grafis erat kaitannya dengan proses cetak. Melalui media cetakan ini, desain grafis berfungsi sebagai jembatan penghubung diantara para pihak yang berkepentingan di dalam dunia bisnis dan hal-hal yang berkaitan dengan media komunikasi.

I.1.2. Kebutuhan SDM yang Siap Pakai

Semakin tingginya tuntutan kualitas sumber daya manusia yang dibutuhkan pencari kerja, juga ditinjau secara makro ditujukan untuk 'memperbaiki' kondisi perbandingan kuantitatif (jumlah) lulusan Pendidikan Tinggi yang ada sekarang dimana Pendidikan tinggi lebih banyak meluluskan program sarjana (S1) dibandingkan dengan program diploma. "Seorang sarjana dengan keahlian konseptual yang inovatif-kreatif, dan dalam implementasinya di lapangan didampingi

oleh 4-5 tenaga terampil menengah (D1-D3)¹. Dengan demikian, jumlah tenaga terampil seharusnya menjadi lebih banyak dari sarjana.

Selain itu penting untuk meningkatkan kualitas lulusan diploma yang siap pakai dapat dilakukan dengan memperbanyak praktek dibandingkan teori, menghadirkan dunia kerja ke kampus atau sebaliknya dengan memasukkan mahasiswa ke dunia kerja akan secara langsung dapat meningkatkan kemampuan (*skill*) dan pengalaman (*experience*) mahasiswa tersebut.

I.1.3. Yogyakarta Kota Pendidikan

Yogyakarta sudah sedemikian rupa dikenal sebagai kota pelajar yang banyak terdapat instansi-instansi pendidikan formal maupun nonformal. Dari tahun ketahun Yogyakarta sebagai kota tujuan melanjutkan studi masih menjadi pilihan, hal ini dapat dilihat dari banyaknya tumbuh atau berkembang instansi-instansi pendidikan.

ADVY salah satu lembaga pendidikan di Yogyakarta pada tahun 1997 mendapat kepercayaan untuk menyusun Kurikulum Nasional (KURNAS) bidang desain di tingkat Akademi², yang berorientasi pada kualifikasi keahlian yang dibutuhkan pasar kerja. KURNAS inilah nantinya yang akan diacu oleh Akademi Desain seluruh Indonesia, hal ini makin menampakkan Yogyakarta sebagai barometer pendidikan.

¹ Budi Susanto, pimpinan LPKT, diambil dari : <http://www.lpkt.com/docs/produk.html>

² web site ADVY http://www.advy.ac.id/profil_advy.shtml

I.2. Tinjauan Umum Komunikasi Visual

Lahirnya keprofesian desain grafis atau desain komunikasi visual sebagai jawaban atas tantangan yang hadir di masyarakat, hal tersebut sedikit banyak telah memberikan masukan pada pola pikir masyarakat menjadi semacam pola timbal balik antara produsen dan konsumen. Tanggung jawab pada profesi ini dibebankan kepada para perancang grafis yang menjadi jembatan diantaranya.

Desain yang akan mengarahkan masyarakat untuk menyadari dan menerima kehadiran sebuah produk penunjang kehidupan masyarakat, desain grafis atau desain komunikasi visual akan mempunyai dampak komprehensif kepada masyarakat sebagai khalayak sasaran. "...karena keberadaannya (desain grafis) mampu menginformasikan produk baru kepada audiens. Ia mempunyai karisma kepada konsumen untuk diajak membeli dan menggunakan barang dan jasa yang ditawarkan kepadanya. Ia juga piawai merangsang khalayak untuk berpikir perihal sesuatu yang selama ini tidak pernah terpikirkan olehnya, baik dengan target komersial maupun tujuan sosial."³

I.2.1. Keberadaan lembaga-lembaga Pendidikan komunikasi visual

Kondisi sekolah-sekolah desain yang ada sekarang ini terutama yang berkonsentrasi pada desain komunikasi visual, kurikulum pembelajarannya masih diisi dengan praktek-praktek teori yang mana praktek-praktek tersebut dilakukan pada laboratorium-laboratorium dan tidak berhubungan dengan dunia kerja profesional secara langsung, sehingga pengalaman (experience) dan keahlian (skill) yang dimiliki siswa tidak mencerminkan kondisi dilapangan profesional yang sesungguhnya.

Berikut ini beberapa profil lembaga-lembaga komunikasi visual:

I.2.1.1. Akademi Desain Visi Yogyakarta

ADVY merupakan sebuah lembaga pendidikan berbentuk Akademi yang memiliki 3 program studi yaitu : Desain Komunikasi Visual, Desain Interior dan

³ **Sumbo Tinarbuko**, staf pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR-ISI Yogyakarta dan Ketua Lembaga Studi Kajian Desain Komunikasi Visual (LSKdeskomvis). diambil dari <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0203/03/iptek/desa15.htm>

Fotografi Desain. Pada tahun ajaran 2002 ADVY menampung sebanyak 402 siswa yang berkonsentrasi Jurusan Desain Komunikasi Visual.

Fasilitas penunjang belajar mengajar yang dimiliki ADVY antara lain : Studio Komputer Grafis, Studio Fotografi, Studio Ilustrasi & Grafika, Perpustakaan



▲ Studio Komputer



▲ Studio Gambar



▲ Studio Grafis

◀ Studio fotografi

Sedangkan kegiatan siswa nonkurikulum penunjang kegiatan belajar mengajar seperti: Pameran Akademik, Pameran Akhir, Pameran Gang, *Workshop*, Sarasehan, Wisuda dan Studitour.

I.2.1.2. Akademi Seni Rupa Dan Desain MSD

MSD juga merupakan lembaga pendidikan yang berkonsentrasi pada pendidikan Desain Komunikasi Visual yang berlokasi di Jalan Taman Siswa 164 Yogyakarta.

Fasilitas yang dimiliki MSD antara lain: Laboratorium Komputer, Studio Foto, Studio Airbrush dan Perpustakaan.



▲ Ruang Studio Photo

▲ Ruang Pameran

▼ Ruang Studio Air Brush



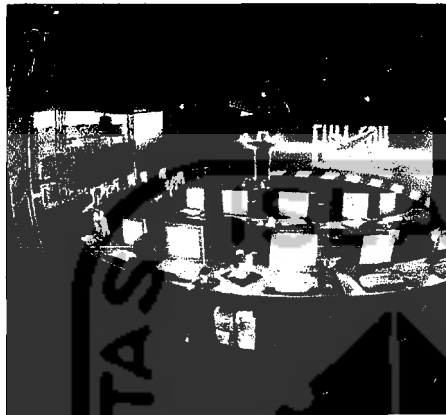
◀ Ruang Studio Komputer

Pendidikan D3 ini ditempuh selama enam semester, kurikulum yang digunakan MSD dengan sedikit modifikasi diambil sebagai Given aspek pada tugas akhir ini.

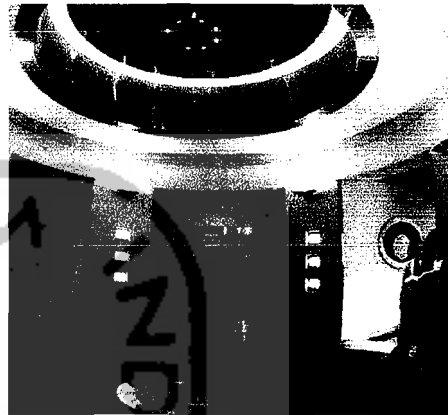
I.2.1.3. FULL SAIL

Full Sail adalah sebuah lembaga pendidikan yang berada di Amerika Serikat, memiliki program studi antara lain : **Animasi Komputer, Media Digital, Film, Desain dan Pengembangan Game, Seni Rekaman, Produksi show.**

Fasilitas yang dimiliki full sail antara lain :



▲ Visualization Center



▲ Digital Arts Rotunda

Visualization Center

adalah sebuah ruangan untuk tiga aktifitas utama : *visualization, virtual reality, and project development*. Layar lengkung sebesar 28 kaki dengan *Panoram GVR-120E display system* yang dapat menyiarkan (display) satu paduan sinyal keseluruhan layar atau tiga sinyal yang menghasilkan VR diukur sebenarnya dan dukungan sound sistem Crystalline 5.1. Tugas para siswa yang akan di tampilkan dengan sistem ini melalui 24 unit komputer (custom designed graphic workstations), menggunakan software-software seperti Alias|Wavefront Maya, 3D Studio Max, dan Adobe Photoshop.



▲ Media Center

Digital Arts Rotunda

Terletak diantara Visualization Center dan Media Center, sirkulasi ini berfungsi sebagai ruang penerima bagi siswa dan juga tamu.

Media Center

Buku, majalah, film, komputer, dan laptop sebagai pos-pos yang siap digunakan untuk pencarian informasi.

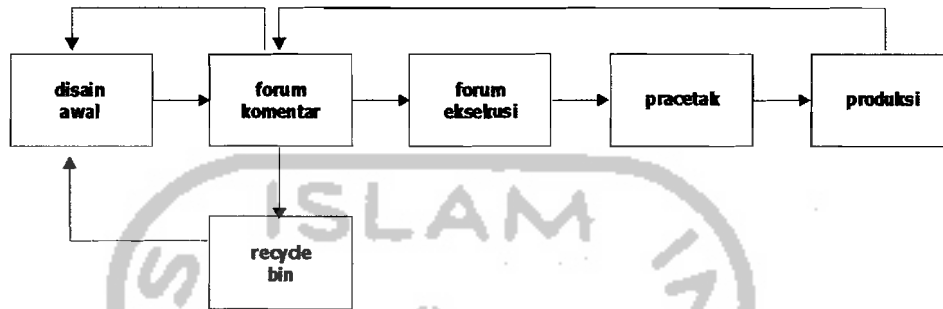
I.2.1.4. InArts Multimedia

InArts Multimedia adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang desain media komunikasi, berlokasi di Jl. Kekal 123 B KPAD Geger Kalong - Bandung 40153

Produk-produk yang disediakan: Website Templates, CD-ROM Interaktif, Web Desain & Aplikasi Web, Multimedia Interaktif, desain grafis.

Pelayanan yang disediakan: Computer Graphic Animation Based, Interactive Program Based, International Network Based, Paper Based.

Prosedur Produksi pada In Arts Multimedia ini adalah:

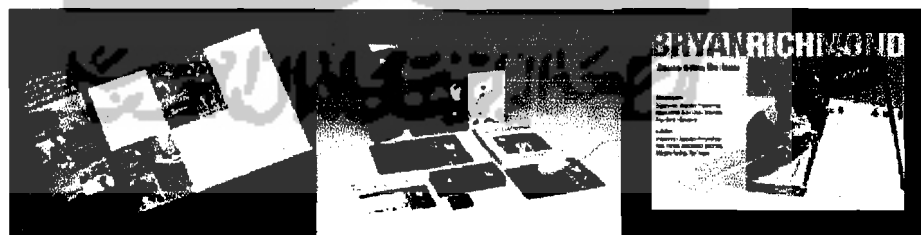


I.2.1.5. Robbins Design

Sebuah firma desain grafis spesialisasi dalam desain dan produksi untuk internet dan print. Klien-kliennya antara lain *Palm/3Com, NetsWork, Sugar Bowl Ski Academy, Murrayhill Eye Care, Make It Happen, dan the Squaw Valley Ski Team.*

Desain web site termasuk diantaranya *Lake of the Sky Garden Club, Murrayhill Eye Care, Allan Richmond Foundation, and Bryan Richmond-Alpine Ski Racer.*

Produk-produknya antara lain:



▲ Marketing Brochure

▲ Apple Developers Tool Kit

▲ Web Site

I.2.1.6. Omnium Marketing

Omnium adalah sebuah perusahaan yang menggabungkan photography, design, and komunikasi marketing pada satu pimpinan.

Omnium menyediakan perancangan, pengembangan kreatif, dan produksi dari program-program marketing baik itu dalam bentuk print, di internet maupun melalui media digital interaktif.

Tim kreatif :

1. **Daphna Anderson, Principal, Marketing Consultant and Creative Director**
She's operated graphic design studio providing design and marketing services to diverse clients.
2. **Mark Anderson, Studio Photographer**
Mark is a commercial product and event photographer.
3. **Patricia Tompkins, Web Developer, Technology Support Services**
Patricia is a software developer specializing in building database-driven web sites

Salah Satu Produknya :



Klien : Alaintech Solution

Produk-produk nya:

- **Desain Logo Produk**
- **Marketing and Sales Collateral**
- **Direct Mail Campaign**
- **Trade Advertising**

I.2.1.7. Citra Desain Servis

Adalah sebuah perusahaan pelayanan pencetakan komunikasi visual, printing ukuran besar (poster) serta kecil, berbagai macam media printing.

Citra desain servis yang berlokasi di jalan gejayan ini memiliki beberapa ruang yaitu: ruang tunggu, ruang produksi, ruang editing, dan ruang administrasi.

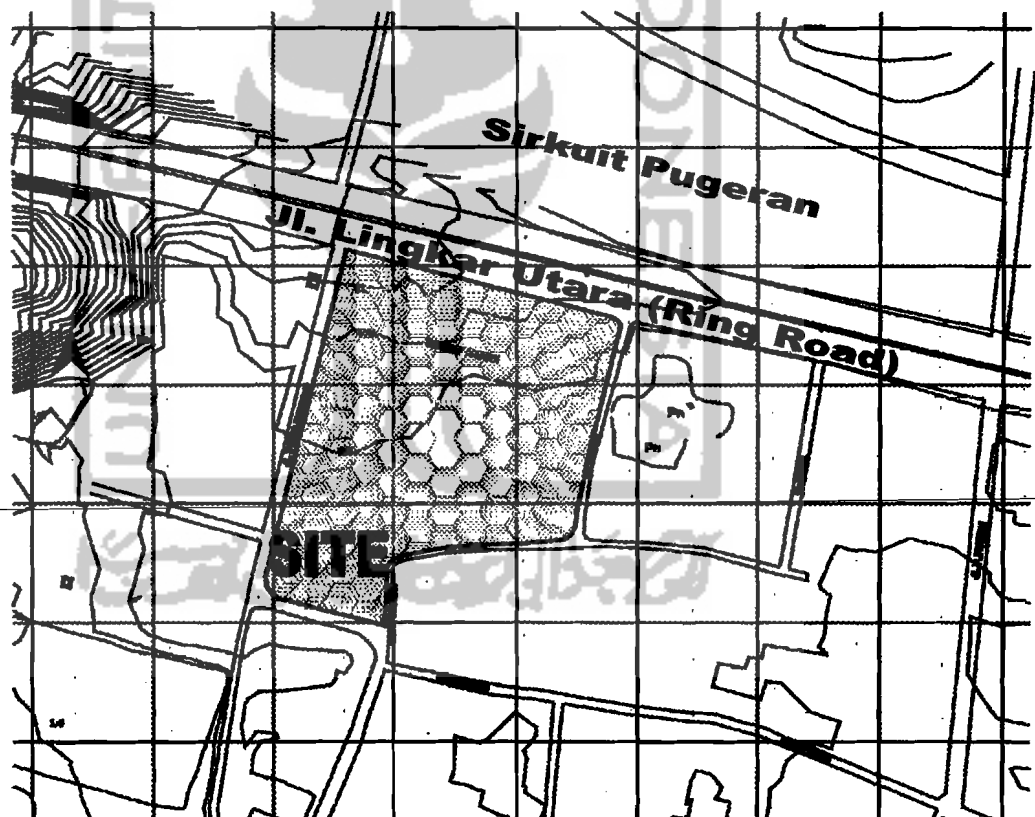
Peralatan produksi yang dimiliki CDS antara lain :

- Plotter 2 unit untuk pencetakan ukuran besar baik untuk poster maupun gambar kerja.
- Printer 3 unit, dua untuk ukuran A3 dan satu ukuran A4, untuk cetakan kualitas photo.

I.3. Lokasi dan Site

I.3.1. Lokasi

Site terpilih terletak pada Jalan Ringroad Utara, Yogyakarta, tepatnya site yang menghadap ke utara (bagian muka menghadap Jalan Ringroad Utara - Condongcatur), yaitu tepat berhadapan dengan Mantan sirkuit Pugeran. Dimana pada daerah ini sesuai dengan Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTK) Depok-Kab. Sleman Jogjakarta merupakan blok KT2 yang untuk saat ini dominasi fungsi kawasannya merupakan daerah pemukiman, akan tetapi menurut Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTK) tersebut dominasi kedepannya akan dialokasikan untuk fasilitas umum.⁴

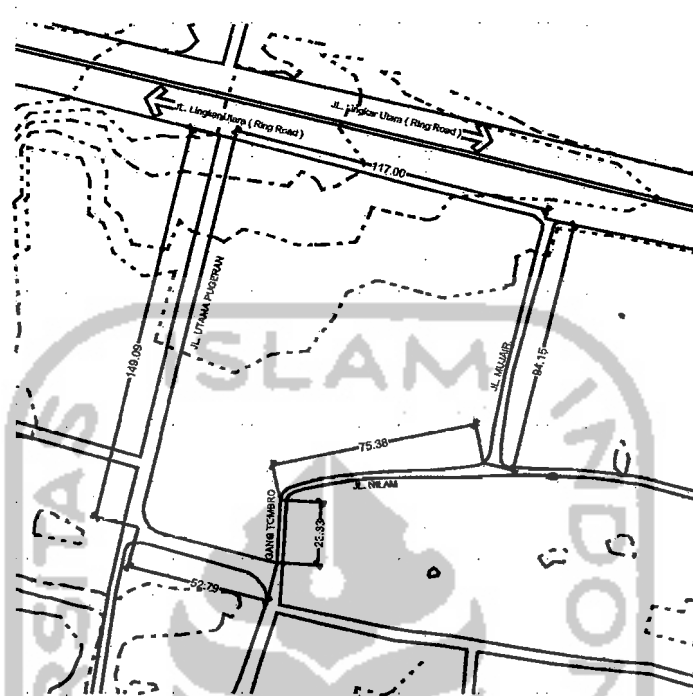


Gambar : Lokasi Site

⁴ Gambar 1. Laporan Akhir Rencana Detail Tata Ruang Kota Depok

I.3.2. Site

Luasan site 14575.41 M²



Gambar : Site terpilih

I.3.3. Tinjauan Lokasi

I.3.3.1. Rencana Dasar Tata Ruang Kota

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) dan Koefisien Lantai Bangunan (KLB).

Site terpilih termasuk dalam blok KT2 wilayah Depok-Sleman, Yogyakarta, dengan Koefisien Lantai Bangunan yaitu : 20% - 50%⁵. Adapun nilai yang diambil Koefisien Lantai Bangunan (KDB) yaitu sebesar 30%. Dalam hal ini masuk pada kelompok ketinggian bangunan menengah yaitu maksimum 8 lantai, $KLB = 8 \times KDB$, puncak 24m sampai 36m.

⁵ Tabel 3.5 Peninjauan Intensitas Ruang Kota Depok, hal. III-8

I.3.3.2. Potensi Site

Adapun pertimbangan pemilihan site tersebut antara lain :

1. Lokasi dekat dengan area pendidikan.

Letak lokasi yang sudah berupa area pendidikan sangat menunjang untuk perencanaan kampus lembaga pendidikan media visual yogyakarta ini.

2. Lokasi telah memiliki sistem utilitas yang baik

Keberadaan lokasi yang sudah memiliki sistem utilitas yang baik, maka akan mendukung pemenuhan kebutuhan dari bangunan tersebut.



I.4. Tinjauan Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta

I.4.1. Pengertian Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta

Adapun pengertian Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta adalah:

1. Pengertian **LEMBAGA** adalah adalah sebuah badan hukum yang bergerak diberbagai bidang seperti hukum, pendidikan, jasa dan komersial.
2. Pengertian **PENDIDIKAN** adalah suatu sistem yang mengajarkan ilmu melalui metode-metode tertentu
3. Pengertian **MEDIA** adalah sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk.
4. Pengertian **VISUAL** adalah segala sesuatu yang dapat dinikmati oleh indera penglihatan.
5. Pengertian **TERAPAN** adalah terapan berasal dari kata terap yang berarti memanfaatkan ilmu/teknologi atau yang lainnya pada pada lingkungan yang sebenarnya.

Secara umum pengertian Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta secara umum dapat diartikan sebagai berikut: *suatu wadah yang didalamnya terdapat aktifitas belajar mengajar, produksi, dan juga pelayanan desain komunikasi visual yang bersifat komersil dan edukatif berlokasi di Yogyakarta.*

I.4.2. Tujuan Dan Fungsi Bangunan

Sebagai bangunan dan juga sebagai karya arsitekur yang memiliki peran dan fungsi yang dikemukakan oleh C. Noerberg-Schulz, bangunan Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta mempunyai fungsi dan tujuan.

I.4.2.1. Fungsi

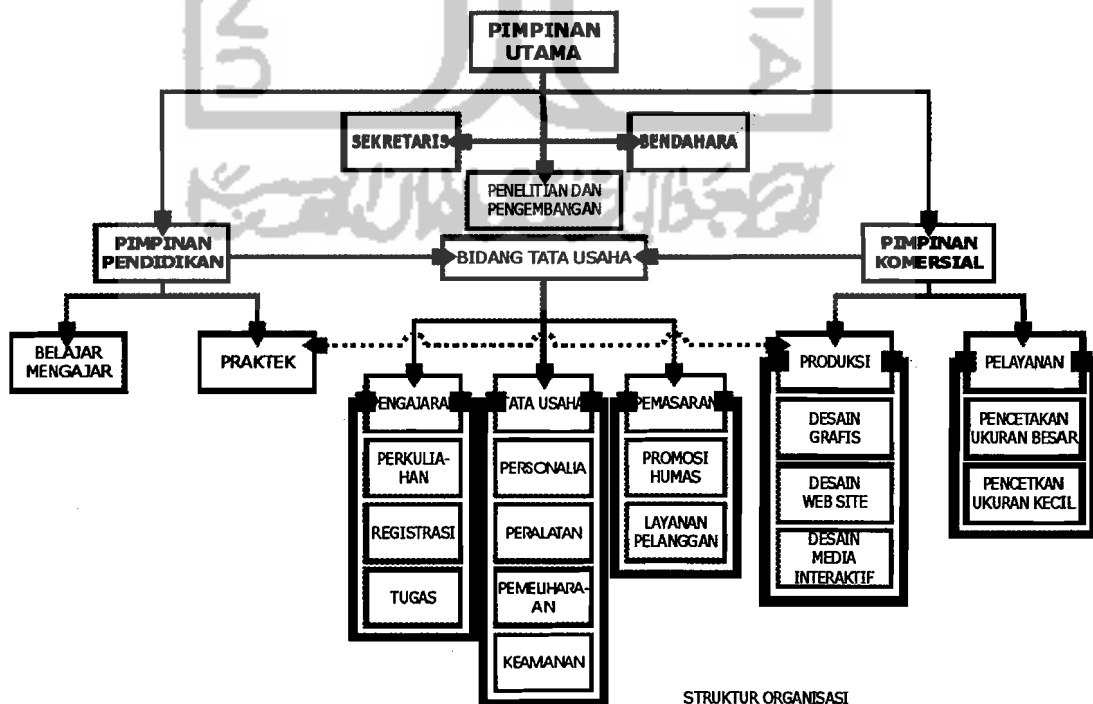
- Sebagai wadah pendidikan setingkat diploma dibidang Media Visual
- Sebagai wadah untuk memproduksi desain komunikasi Visual melalui media-media :Cetakan, Web (internet) dan Media Interaktif
- Sebagai wadah pelayanan pencetakan Media Visual

I.4.2.2. Tujuan

- Menciptakan siswa didik yang berkualitas dan siap pakai melalui fasilitas-fasilitas yang disediakan bangunan.
- Sebagai fasilitator yang menjembatani kebutuhan klien untuk menyampaikan informasi secara visual kepada konsumennya.
- Menghasilkan produk-produk yang komukatif, persuasif, artistik, “segar” & menjual.

I.4.3. Struktur organisasi

Struktur organisasi Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta merupakan gabungan struktur organisasi yang ada pada akademi Pendidikan dengan struktur organisasi yang pada perusahaan komunikasi visual yang akan dipimpin oleh seorang kepala atau pimpinan yang dalam pelaksanaannya dibantu oleh dua orang wakil pimpinan masing-masing akan membawahi lembaga pendidikan dan lembaga komersialnya, masing-masing wakil pimpinan akan dibantu stafnya. Adapun bagan struktur organisasinya sebagai berikut dapat dilihat pada dibawah ini.



STRUKTUR ORGANISASI

I.4.4. Kegiatan Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta

Kegiatan yang terdapat pada Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta dapat dibagi menjadi:

1. kegiatan edukatif : adalah kegiatan berkaitan dengan proses belajar mengajar secara formal maupun non formal yang bertujuan mempersiapkan siswa menjadi tenaga terampil yang siap pakai.
2. kegiatan komersial : adalah kegiatan yang berhubungan dengan klien, konsumen dan produksi barang dimana laba rugi menjadi bagian yang paling diperhatikan.

I.4.4.1. Kegiatan Edukatif

I.4.4.1.1. Kegiatan Formal

Kegiatan formal adalah kegiatan inti edukatif yang di susun dalam bentuk sistem kredit semester selama enam semester dengan jumlah total sks 120, kurikulum Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta ini diadopsi dari kurikulum Akademi MSD dengan penambahan 2 sks pada tugas akhir guna mendapatkan manfaat maksimal pada saat siswa di tempa pada tugas akhir..

Semester I 22 SKS			
No	Mata Kuliah	S K S	Deskripsi Kegiatan
1	Agama Islam	2	Kuliah Konvensional
2	Bahasa Indonesia	2	Kuliah Konvensional, Praktek Teori
3	Bahasa Inggris	2	Kuliah Konvensional, Praktek Teori
4	Kewiraan	2	Kuliah Konvensional
5	Nirmana I	2	Kuliah Konvensional, Praktek Teori
6	Menggambar I	2	Kuliah Konvensional, Praktek Teori
7	Gambar Teknik	2	Kuliah Konvensional, Praktek Teori
8	Bahasa Gambar	2	Kuliah Konvensional, Praktek Teori
9	Tipografi	3	Kuliah Konvensional, Praktek Teori
10	Cetak Saring	3	Kuliah Konvensional, Praktek Teori
Semester II 20 SKS			
No	Mata Kuliah	S K S	Deskripsi Kegiatan
1	Pancasila	2	Kuliah Konvensional
2	Nirmana II	2	Kuliah Konvensional, Praktek Teori
3	Menggambar II	2	Kuliah Konvensional, Praktek kerja
4	Met. Rep. Grafis	2	Kuliah Konvensional, Praktek Teori

5	Sej. Desain Grafis	2	Kuliah Konvensional
6	Komputer Dasar	2	Kuliah Konvensional, Praktek Teori
7	Deskompvis I	4	Kuliah Konvensional, Praktek Teori
8	Manajemen	2	Kuliah Konvensional
9	Teori Media Komunikasi	2	Kuliah Konvensional

Semester III 20 SKS			
No	Mata Kuliah	S K S	Deskripsi Kegiatan
1	Fotografi Dasar	3	Kuliah Konvensional, Praktek Teori
2	Penulisan Teks	2	Kuliah Konvensional, Praktek Teori
3	Ilustrasi I	3	Kuliah Konvensional, Praktek Teori
4	Komputer Grafis I	3	Kuliah Konvensional, Praktek kerja
5	Deskompvis II	4	Kuliah Konvensional, Praktek kerja
6	Tata Visual Penjualan	3	Kuliah Konvensional, Praktek Teori
7	Air Brush	2	Kuliah Konvensional, Praktek kerja

Semester IV 24 SKS			
No	Mata Kuliah	S K S	Deskripsi Kegiatan
1	Sej. Senirupa Indonesia	2	Kuliah Konvensional
2	Fotografi Desain	3	Kuliah Konvensional, Praktek kerja
3	Psikologi Persepsi	2	Kuliah Konvensional
4	Ilustrasi II	3	Kuliah Konvensional, Praktek kerja
5	Komputer Grafis II	3	Kuliah Konvensional, Praktek kerja
6	Deskompvis III	4	Kuliah Konvensional, Praktek kerja
7	Komik	2	Kuliah Konvensional, Praktek Teori
8	Story Board	3	Kuliah Konvensional, Praktek Teori
9	Disain Poster	2	Kuliah Konvensional, Praktek Teori

Semester V 22 SKS			
No	Mata Kuliah	S K S	Deskripsi Kegiatan
1	Tinjauan Desain	2	Kuliah Konvensional
2	Ilustrasi Desain	3	Kuliah Konvensional, Praktek kerja
3	Komputer Grafis III	3	Kuliah Konvensional, Praktek kerja
4	Estetika	2	Kuliah Konvensional, Praktek kerja
5	Diskompvis IV	4	Kuliah Konvensional, Praktek kerja
6	Komputer Animasi	3	Kuliah Konvensional, Praktek kerja
7	Web Desain	2	Kuliah Konvensional, Praktek kerja
8	Teknik Presentasi	3	Kuliah Konvensional, Praktek kerja

Semester VI 12 SKS			
No	Mata Kuliah	S K S	Deskripsi Kegiatan
1	Tugas Akhir	12	Praktek (Desain Web, Desain Grafis, Desain CD-ROM Interaktif)

Kuliah konvensional adalah kegiatan belajar mengajar sistem komunikasi satu arah, dilaksanakan dengan siswa dalam jumlah besar.

Kegiatan praktek teori berupa tugas-tugas yang dikerjakan di rumah atau di studio-studio teori yang disediakan kampus dengan bimbingan pengajar sesuai sksnya.

Sedangkan praktek adalah praktek ditempat kerja bekerjasama dengan lembaga komersial yang mengikutsertakan siswa sebagai karyawan, siswa juga mendapat bimbingan-bimbingan yang lebih lebih intensif dari pengajar / praktisi (pengajar tidak menangani siswa lebih dari 10), jam masuk siswa sebagai karyawan disesuaikan dengan sks mata kuliah tersebut.

I.4.4.1.2. Kegiatan Non Formal

Kegiatan non formal adalah kegiatan non sks yang diselenggarakan diakhir semester, sekali setahun, atau isidentil untuk menunjang proses pembelajaran siswa.

1. **Pameran Gang**

Adalah evaluasi kegiatan perkuliahan. Sesuai namanya kegiatan ini diselenggarakan di gang/selasar dan dilaksanakan menjelang akhir semester.

2. **Pameran Akhir**

wadah apresiasi dan pertanggungjawaban mahasiswa yang wajib dilakukan di akhir studinya. Kegiatan ini diselenggarakan pada bulan Desember, April serta Agustus.

3. **Pameran Akademik**

Suatu wadah aktualisasi diri mahasiswa dan apresiasi masyarakat terhadap karya desain. Kegiatan ini biasanya diselenggarakan setahun sekali

4. **Workshop**

Workshop diadakan dalam rangka menambah wawasan dengan mendatangkan praktisi dan atau ahli yang berkompeten disertai dengan demo proses desain. Kegiatan ini diselenggarakan pada bulan Februari

5. **Sarasehan**

Kegiatan ini diselenggarakan dalam rangka mendapatkan input dari seseorang yang dipandang berkompeten dalam menghadapi suatu permasalahan

Consultation Engine
Banner Management
Engine
Polling Engine

Administration
Backend Engine
Web Chat Engine
Web Mail Engine

Discussion Forum Engine
Message Board Engine

3. DESAIN MEDIA INTERAKTIF

- Company Profile CD
- Edutainment CD (Interactive CD-ROM for Educational purposes)
- AIM CD (Anjungan Informasi Mandiri, is an interactive multimedia using Touch Screen Technology, commonly used in exhibitions or recreation places)
- Interactive Mutlimedia on CD using Macromedia Director & Developing Flash-based website

Kegiatan produksi ini dilaksanakan oleh :

- Siswa praktek kerja pada ruang-ruang studio kecil dengan bimbingan.
- Karyawan tetap, tenaga-tenaga ahli masing-masing bidang di ruang studio final guna mempersiapkan bahan yang berasal dari siswa praktek kerja baik itu untuk produksi.

1.4.4.2.2. *Kegiatan Pelayanan*

Kegiatan pelayanan terdiri dari kegiatan pencetakan ukuran besar (poster) dan pencetakan ukuran kecil (brosur). Pelayanan yang disediakan antara lain :

- Pencetakan untuk produksi internal sebagai lembaga yang menjembatani antara klien dengan konsumennya.
- Pencetakan periodik pada mata kuliah praktek toeri untuk dipamerkan baik pada pameran Akhir, Pameran gang, Pameran Akademik sebagai sarana evaluasi, baik itu mingguan, bulanan, maupun persemester.
- Pencetakan sebagai fasilitas umum yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat yang berkecimpung dibidang komunikasi visual sebagai sarana untuk memproduksi / mencetak hasil karya mereka.

1.4.5. Pelaku kegiatan

1.4.5.1. Siswa

Adalah komponen utama dalam suatu pendidikan. Oleh karena itu jumlah siswa sangat menentukan besaran dan dimensi ruang, sehingga dalam perencanaannya antara jumlah siswa dan kebutuhan ruang dapat seimbang.

Jumlah yang direncanakan yang dapat ditampung adalah sebanyak 488 siswa (proyeksi siswa pada tahun 2012 dari jumlah siswa ADVY).

	Jumlah Mahasiswa ADVY
Tahun 2000	388
2001	394
2002	402
Proyeksi Tahun siswa LPMVT 2012	488

Selain sebagai siswa didik, siswa pada saat siswa menempuh pendidikan disemester empat, lima dan enam pada mata pelajaran tertentu siswa didik juga dikutsertakan pada proses produksi dengan sebagai tim produksi pada lembaga komersial guna tercapainya tenaga terampil yang siap pakai yang ada pada Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta.

I.4.5.2. Staf Edukatif

Staf edukatif terdiri atas tenaga-tenaga pengajar dari bidang umum dan bidang khusus. Staff pengajar merupakan pengajar tetap dan pengajar tidak tetap. Pengajar tetap adalah staff inti pada institut ini, sedang pengajr tidak tetap adalah dosen tamu /undangan, rasionya 1:10 lebih kurang 50 dosen.

I.4.5.3. Staf Produksi

Staf ahli yang bekerja pada lembaga komersial, penempatan staff produksi bergantung pada jumlah dan jenis pelayanan yang disediakan Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta.

Siswa pada lembaga pendidikan yang telah menempuh semester dua dan selanjutnya pada mata kuliah tertentu adalah staff tidak tetap produksi.

Staf produksi tetap :

1. Desain Grafis : 10 orang
2. Web Desain : 10 orang
3. Media Interaktif : 10 orang

Staf produksi tidak tetap (siswa yang berada Pada semester tiga, empat, lima dan enam) dari total asumsi siswa (rerata asumsi smt 4-5) 161 orang yang ditempatkan secara bergantian pada masing-masing jenis produksi:

I.4.5.4. Staf Non Inti

Staf non Inti adalah karyawan yang tidak termasuk pada proses kegiatan belajar mengajar dan produksi tetapi mendukung terciptanya kegiatan belajar mengajar dan berproduksi. Staf non Inti ini dapat dibedakan menjadi 3 bagian

1. Staf Administrasi yaitu yang terdiri dari staf bagian keuangan, bagian pengajaran dan bagian umum.
2. Staf lembaga penelitian yaitu: staf ahli yang bekerja dibagian pengembangan dan pengembangan kualitas dan kuantitas produksi & pendidikan
3. Staf pelayan / Servis yaitu : merupakan staf yang bekerja pada bagian-bagian tertentu terutama dibidang pelayanan/servis bangunan.

Untuk bagian staf non Ahli, yaitu dengan rasio perbandingan 1 : 50 dari total pengguna bangunan Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta.

I.4.5.5. Masyarakat Umum

Masyarakat umum sebagai klien adalah masyarakat yang menggunakan jasa Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta baik itu mengkomunikasikan ide-ide, barang, jasa dan informasi

Masyarakat umum sebagai konsumen adalah para pengguna fasilitas yang dimiliki Lembaga Komersial pada *LPMVTY* untuk mencetak / memproduksi hasil karya mereka.

I.4.6. Program Dan Kebutuhan Ruang

I.4.6.1. Program Ruang Kegiatan Formal

Dari perhitungan kebutuhan kelas (lampiran) diketahui kebutuhan kelas dan studio sebagai berikut.

1. Kelas sedang kapasitas 40 siswa adalah 2 unit
2. Studio Sedang Kapasitas 40 siswa adalah 2 unit
3. Studio kecil Kapasitas 10 siswa adalah 11 unit

Asumsi dan standar kebutuhan masing-masing ruang pendidikan.

1. *Kelas Sedang dengan kapasitas 40 siswa*

Ruang kelas sedang diperuntukan pada jenis kuliah teori. kebutuhan tempat duduk per siswa pada kelas sedang yang nyaman berdasarkan Data Arsitek hal 269 adalah $1,90 \text{ m}^2$ luas per kelas besar adalah $1,90 \text{ m}^2 \times 40 \text{ siswa} = 76 \text{ m}^2$ + sirkulasi dalam kelas 20% $15,2 \text{ m}^2 = 91 \text{ m}^2$.

2. *Ruang Studio Sedang dengan kapasitas 40 siswa*

Ruang studio sedang diperuntukan pada jenis kuliah praktek yang disertai teori, dilengkapi dengan peralatan penunjang praktek seperti meja gambar, komputer, peralatan fotografi, peralatan air brush, dan lain sebagainya.

kebutuhan ruang per siswa pada studio untuk ruang studio yang agak besar berdasarkan Data Arsitek hal 270 adalah $3,50-4,50 \text{ m}^2$ jadi luas per kelas besar adalah $4,5 \text{ m}^2 \times 40 \text{ siswa} = 180 \text{ m}^2$ + sirkulasi dalam kelas 20% $32 \text{ m}^2 = 216 \text{ m}^2$.

3. *Ruang Studio Kecil dengan kapasitas 10 siswa*

Ruang studio Kecil diperuntukan pada jenis kuliah dengan kualitas dan kuantitas praktek tinggi membutuhkan komunikasi dua arah yang intensif, pengawasan tinggi, privasi tinggi dan keleluasaan dalam pekerjaan, serta studio kecil ini juga sekaligus tempat memproduksi produk-produk Visual namun masih tetap memiliki unsur sifat edukatif terhadap siswa.

kebutuhan ruang per siswa pada studio untuk ruang gambar yang agak besar berdasarkan Data Arsitek hal 270 dan asumsi adalah 5 m^2 jadi luas per kelas besar adalah $5 \text{ m}^2 \times 10 \text{ siswa} = 50 \text{ m}^2$ + sirkulasi dalam kelas 20% $10 \text{ m}^2 = 60 \text{ m}^2$.

I.4.6.2. Program Ruang Kegiatan Non Formal

Kegiatan	Aktifitas didalamnya	Jenis ruang yang dibutuhkan
Pameran Gang	Adalah evaluasi kegiatan perkuliahan. Sesuai namanya kegiatan ini diselenggarakan di gang / selasar dan dilaksanakan menjelang akhir semester	Selasar / Koridor
Pameran Akhir	wadah apresiasi dan pertanggungjawaban mahasiswa yang wajib dilakukan di akhir studinya. Kegiatan ini diselenggarakan pada bulan Desember, April serta Agustus.	Ruang Pamer
Pameran Akademik	Suatu wadah aktualisasi diri mahasiswa dan apresiasi masyarakat terhadap karya desain. Kegiatan in biasanya diselenggarakan setahun sekali	Ruang Pamer / hall

Workshop	Workshop diadakan dalam rangka menambah wawasan dengan mendatangkan praktisi dan atau ahli yang berkompeten disertai dengan demo proses desain. Kegiatan ini diselenggarakan pada bulan Februari	Ruang serba guna / Studio serbaguna
Sarasehan	Kegiatan ini diselenggarakan dalam rangka mendapatkan input dari seseorang yang dipandang berkompeten dalam menghadapi suatu permasalahan	Ruang serba guna / hall
Wisuda	Kegiatan seremonial dalam rangka penyerahan tanda kelulusan dan pelepasan lulusan untuk terjun ke masyarakat dan dunia kerja. Diselenggarakan satu tahun sekali, minggu terakhir bulan Oktober.	Ruang serba guna / Hall
Interaksi sosial internal	Kegiatan sosialisasi sesama siswa, atau siswa dengan pengajar,	Kantin

Ruang serba guna / Studio serbaguna : Ruang dengan kapasitas besar yang dapat digunakan sebagai studio dengan peralatannya pada saat workshop (lebih kurang untuk menampung 100), dan dapat digunakan sebagai ruang wisuda untuk menampung lebih banyak orang lagi (± 380 orang) tanpa adanya peralatan yang mengganggu sirkulasi dan aktifitas waktu kegiatan seremonial penyerahan tanda kelulusan. Ruang Serba guna / Studio Serba Guna harus dapat menampung aktifitas tersebut diatas dengan perubahan yang minimal pada fisik ruangan.

Hall: sebagai ruang penerima bangunan yang akan mendistribusikan sirkulasi (selasar)kefungsi-fungsi yang lain sesuai kebutuhan pendatang.

I.4.6.3. Program Ruang Kegiatan Produksi

Kegiatan / Tahap-tahap produksi	Aktifitas didalamnya	Jenis ruang yang dibutuhkan
Tahap Pengembangan Konsep Desain	Pengembangan Konsep, Riset, Eksplorasi desain, Finishing desain	Studio Grafis
Tahap pengolahan dengan software-software yang berhubungan	Desain Grafis Adobe Photoshop, Illustrator, and After Effects yang akan membantu menyampaikan ide-ide desain untuk cetakan	Studio Komputer
	Desain Web Adobe Photoshop, Illustrator, and After Effects yang akan membantu menyampaikan ide-ide untuk desain web Menciptakan website yang kaya, isi yang dinamis, dan memahami info e-komersial. Menghandel <i>JavaScript</i>	

	Media Interaktif	Macromedia Director. Sebagai software interaktif yang paling populer. Animasi, video, suara, and grafis menjadi sebuah CD-ROM yang interaktif	
--	------------------	---	--

I.4.6.4. Program Ruang Kegiatan Pelayanan

Aktifitas didalamnya	Jenis ruang yang dibutuhkan
Memberi / Menerima order yang akan diproduksi dari alat transfer data seperti : disket, hardisk, CD-ROM, dan lain sebagainya	Ruang Order
Mengedit sebelum dilakukan pencetakan	Ruang Editing
Mencetak format besar	Ruang Plotter
Mencetak format kecil	Ruang Printer
Menunggu proses pencetakan	Ruang Tunggu
Mengambil barang yang telah selesai diproduksi	Ruang Pengambilan Barang

Ruang Order adalah ruang penerimaan data dari bagian produksi, dari bagian pendidikan dan dari konsumen ke komputer data order yang nantinya akan diteruskan baik itu mencetak, transfer ke CD-ROM dan yang lainnya berdasarkan order yang diterima bagian pelayanan.

I.4.6.5. Program Ruang Kegiatan Umum

	Macam Ruang	Jenis ruang yang dibutuhkan	
Parkir	Parkir Konsumen / Klien Komersial / Umum	Parkir Outdoor	
	Parkir Pengelola / pengajar	Parkir Outdoor	
	Parkir Siswa	Parkir Outdoor	
Servis	Gardu Jaga	Ruang Jaga	
	Cleaning Service	Ruang Cleaning Service	
	Mechanical Electrical		a. Genset
			b. Panel listrik
			c. Mesin AC
		d. R. Operator	
		e. Toilet	

I.5. Rumusan Permasalahan

I.5.1. Permasalahan Umum

Bagaimana merencanakan pengelompokan dan tata ruang fungsional pada bangunan Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta yang terpadu sehingga dapat menunjang terlaksananya pendidikan terapan dibidang media visual

I.5.2. Permasalahan Khusus

1. Merencanakan kebutuhan dan besaran ruang dengan mempertimbangkan kegiatan pendidikan, produksi dan pelayanan di bidang komunikasi visual pada bangunan *LPMVTY* sebagai lembaga yang terpadu.
2. Merancang tata ruang yang merupakan satu rangkaian kegiatan pendidikan, produksi dan pelayanan desain komunikasi visual sebagai wadah untuk mendidik tenaga terampil, memproduksi dan melayani pada satu bangunan yang terpadu.
3. Bagaimana merancang sistem pengkondisian udara pada ruang-ruang pendidikan, produksi dan pelayanan hingga terciptanya efisiensi penggunaan energi.
4. Merancang Pelingkup Bangunan (Building Envelope) yang berpenampilan seni rupa padat teknologi mencerminkan bangunan pendidikan dan juga bangunan komersial

I.6. Tujuan dan Sasaran

I.6.1. Tujuan

Tujuan tugas akhir ini adalah merancang bangunan Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta dengan mengenali dan memahami permasalahan yang ada khususnya dari isi perancangan arsitektur sehingga dapat mendukung kegiatan edukatif dan komersil didalamnya.

I.6.2. Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai perwujudan bangunan sebagai wadah kegiatan edukatif dan komersil yang terpadu.

I.7. Strategi Perancangan

Dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang timbul diatas, maka diperlukan suatu pemecahan masalah tersebut dan kemudian sebagai hasilnya yaitu berupa rancangan/desain.

Sebelum mendapatkan hasil berupa rancangan diperlukan adanya strategi tersendiri yang disebut sebagai strategi perancangan. Adapun strategi yang akan digunakan dalam perancangan *Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta*.

I.7.1. Tahap Perancangan Skematis

Tahap awal dalam perancangan skematis untuk menghadirkan Pendidikan terapan dibidang media visual, dilakukan dengan cara:

1. Menganalisa kebutuhan dan besaran ruang-ruang berdasarkan fungsi yang akan menghasilkan bentuk-bentuk dan ruang-ruang dengan mempelajari macam kegiatan, volume kegiatan, dan perilaku kegiatan pada ruang-ruang tersebut.
2. Menganalisa jenis dan macam hubungan ruang yang sesuai dengan kegiatan yang berhubungan dengannya. Analisa tersebut dapat dilukn dengan mempelajari macam-macam hubungan antar ruang dan jenis tata ruang
3. Menganalisa kebutuhan penghawaan udara pada masing-masing fungsi yang akan menghasilkan kebutuhan penghawaan bangunan secara keseluruhan. Melalui analisa tersebut dapat diatasi dengan pengontrolan pemasukan & penghantaran panas sinar matahari atau melalui penahan panas dengan dinding-dinding dan insulasi panas atau bahkan penghawaan udara dengan peralatan mekanik.
4. Menganalisa karakter Pelingkup bangunan yang padat teknologi melauai bahan dan bentuk dan juga menganalisa penampilan benganan pendidikan dan komersial pada elemen-elemen pelingkup banguinan (pondasi, Kolom, Dinding, Bentuk Atap, Tanggga, Skylight, dan lain lain).

Langkah-langkah diatas kemudian dianalisa ulang dan melakukan pertimbangan dengan tautan lingkungan lokasi yang akan dijadikan landasan konsep perancangan Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta. Kemudian landasan konsep tersebut dilanjutkan dengan transformasi gagasan konsep dasar kedalam sketsa gambar pra rancangan dan model sederhana.

I.7.2. Tahap Rancangan Pengembangan

Konsep perancangan yang sudah ditetapkan dan diterapkan dalam pra rancangan kemudian dikembangkan sebagai dasar pengembangan rancangan. Pengembangan konsep dasar perancangan ditransformasikan kedalam bentuk denah bangunan, selubunga bangunan, sistem struktur bangunan, ornamen bangunan dan sistem utilitas bangunan. Pengembangan konsep rancangan berupa gambar kerja yang memuat informasi-informasi mengenai sistem sebuah bangunan.

Untuk lebih jelas dapat dilihat pada skema strategi perancangan dibawah ini :

SKEMA STRATEGI PERANCANGAN

