



BAB I

PENDAHULUAN

BAB I PENDAHULUAN

I. Latar Belakang

1. Perkembangan Teknologi yang Pesat

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini membawa perubahan yang cukup besar pada masyarakat, Salah satunya adalah komputer yang sudah semakin berkembang fungsinya dari hanya sekedar sebagai alat hitung atau untuk operasi matematika menjadi sesuatu yang lebih luas lagi yaitu sebagai alat bantu dalam banyak bidang dan salah satunya dalam mendesain.

Proses mendisain pun mengalami perubahan. Komputer secara perlahan telah menggantikan peralatan desain grafis konvensional. Kini para desainer tidak lagi menggunakan kuas, pewarna cair, dan palet. Peralatan tersebut kini sudah diganti dalam bentuk software – software atau program – program aplikasi khusus.¹

Selain komputer alat atau media penyampaian informasi pun ikut berkembang pesat, laju informasi semakin cepat. Dan ketika kita hubungkan dengan dunia bisnis maka pasar akan semakin luas tidak hanya di satu daerah saja, yang selanjutnya akan menyebabkan persaingan menjadi lebih ketat.

2. Desain Grafis Sebagai Tuntutan Dunia Bisnis

Desain Grafis atau yang biasa disebut desain komunikasi visual semakin eksis bersamaan dengan semakin meningkatnya kesadaran pentingnya pemasaran suatu produk, dan promosi itu membutuhkan media yang dapat mewakili produk yang ditawarkan pada masyarakat.

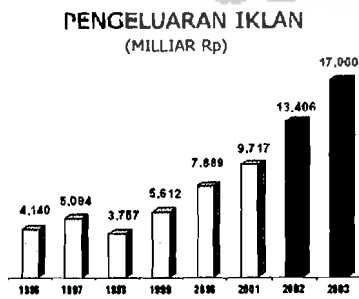
Bila dilihat dari peranannya maka tidak berlebihan bila profesi yang dalam wilayah Desain Komunikasi Visual ini dikatakan sebagai ujung tombak pemasaran, posisi yang sebenarnya sangat vital karena merupakan hierarki terdepan yang langsung berhadapan dengan konsumen. Bahkan menurut

¹ Fahmi Ilmansyah, S.Sn "Desain Grafis Kita Diantara Kungkungan Proses Perancangan Berbasis Komputer", www.komvis.com

penelitian para ahli, dari seluruh kegiatan penginderaan manusia, 80 % adalah penginderaan yang dilakukan melalui penglihatan atau kasat mata, yang berarti sebesar itu pulalah peranan desain grafis dalam komunikasi pemasaran.²

Tanpa disadari setiap hari kita bersentuhan dan menikmati hasil daripada Desain Grafis atau Desain komunikasi visual, ketika kita membeli sebungkus mie instant tanpa disadari kita telah bersentuhan dengan suatu produk dari disain grafis yang berupa gambar dari bungkus mie instant yang dapat juga berpengaruh pada minat beli konsumen.

Perkembangan desain grafis bisa dikatakan satu-satunya karya seni yang padat teknologi dan mempunyai dampak komprehensif kepada masyarakat sebagai khalayak sasaran. Hal ini terjadi karena, keberadaan desain grafis yang mampu menginformasikan produk baru kepada audiens. "Ia (desain grafis-red) memiliki kharisma kepada konsumen untuk diajak membeli dan menggunakan barang atau jasa yang ditawarkan kepadanya. Ia juga piawai merangsang khalayak untuk berpikir perihal sesuatu yang belum terpikir sebelumnya, sehingga bisa dikatakan bentuk komunikasi visual mempunyai target komersial dan tujuan sosial," ungkapnya.³



Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa pengeluaran untuk iklan semakin meningkat tiap tahunnya, dan secara tidak langsung hal itu mewakili semakin dibutuhkannya profesi desain grafis.

² Artikel "Desainer grafis Indonesia ujung tombak yang perlu diasah", www.komvis.com

³ Utomo, GudegNet, 20 Juni 2001

Desain Grafis yang saat ini sudah dapat dikatakan menjadi salah satu bidang seni tersendiri yang memakai computer sebagai alat bantu yang dominant, cakupannya cukup luas seperti perencanaan cover-cover buku, layout majalah, Koran, cover kaset, CD, VCD, web design, logo perusahaan, poster sampai kemasan produk makanan kecil. Oleh sebab itu hampir semua bidang yang berkaitan dengan pemasaran produk maupun promosi secara langsung ataupun tidak langsung berkaitan dengan disain grafis.

3. Kebutuhan SDM Yang Siap Pakai

Persaingan bisnis yang semakin ketat saat ini, secara tidak langsung menuntut pemilik produk untuk lebih gencar dalam mempromosikan produknya. Hal itu membawa dampak semakin bangak dibutuhkannya SDM yang berkualitas. Maka perlu diadakannya suatu pendidikan yang dapat meningkatkan mutu dan kualitas dari para desainer dalam negeri.

Profesi sebagai desainer grafis di Indonesia mulai terasa sangat dibutuhkan seiring dengan berkembangnya dunia Industri dan periklanan, yaitu sekitar awal abad 20-an. Hampir semua kegiatan bisnis tidak terlepas dari kebutuhan akan desain grafis yang mencakup pembentukan *corporate image* maupun *product image*.⁴

Dengan mutu desainer yang ada saat ini banyak dari pemilik produk yang terpaksa harus membuat iklan keluar negeri yang seharusnya hal itu tidak terjadi apabila mutu SDM yang ada dapat ditingkatkan dengan memperbanyak praktek dibandingkan dengan teori dengan memasukkan mahasiswa ke dunia kerja yang akan secara langsung dapat meningkatkan kemampuan dan pengalaman mahasiswa

Kalau dihitung, produksi iklan kita yang dibawa ke luar negeri bisa mencapai 25-40 juta dollar Amerika setahun. Begitu juga untuk memenuhi kurang lebih 11ribu jam tayang produksi local setahun, takkan bias tercukupi dengan fasilitas yang ada selama ini.⁵

⁴ Artikel "Desainer grafis Indonesia ujung tombak yang perlu diasah", www.komvis.com

⁵ Citra , 28 April - 4 Mei 1997

Untuk itu lembaga pendidikan desain grafis perlu untuk melengkapi fasilitas fasilitas yang ada agar lebih lengkap dan dapat menghasilkan desainer yang handal serta mampu bersaing dengan desiner lulusan luar negeri.

4. Desain Grafis Dalam Masyarakat

Desain Grafis dapat dikatakan sebagai satu bentuk komunikasi yang mencakup segala bidang kehidupan manusia, baik dengan target komersial maupun tujuan social.⁶

Grafis sudah menjadi sebuah bentuk bahasa yang sangat universal dan dapat dimengerti oleh manusia dari belahan dunia manapun di bumi ini. Sebagai contoh ketika kita menggunakan aplikasi computer semisal Microsoft word, ketika akan menyimpan pekerjaan kita maka kita akan mencari ikon berbentuk sebuah disket yang berarti save atau menyimpan.

Desain sangat akrab dengan kehidupan manusia adalah suatu kenyataan yang universal. Kegiatannya selalu mengiringi manusia, selama manusia bergaul dengan alat atau perabotan dan juga kebutuhan sehari-hari. Keberadaannya jelas tidak bias dipisahkan dengan sejarah manusia, karena desain adalah suatu upaya manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.⁷

Desain dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan melalui metode berpikir, berlandaskan pada ilmu pengetahuan, bersifat rasional dan pragmatis. Ia lahir karena ilmu pengetahuan modern memungkinkan timbulnya industrialisasi. Sifatnya tidak bias dilepaskan dari dua gejala yang saling berkait sebagai konsekuensi industrialisasi. Semua adalah produk massa dan konsumsi massa sebagai hasil industrialisasi.⁸

5. Warna Sebagai Bagian dari Desain Grafis

Dalam desain grafis warna menjadi unsur yang sangat penting, warna dapat memberikan efek yang berbeda pada tiap produk desain.

⁶ Artikel "Desain Grafis, antara Mitos Pembaharuan dan Agen Perubahan Kebudayaan", www.komvis.com.

⁷ Artikel "Desain Grafis, antara Mitos Pembaharuan dan Agen Perubahan Kebudayaan", www.komvis.com.

⁸ Artikel "Desain Grafis, antara Mitos Pembaharuan dan Agen Perubahan Kebudayaan", www.komvis.com.

Warna juga memberikan ciri khas pada tiap – tiap produk desain dan bisa juga dimaksudkan untuk melambangkan sifat karakter dari produk yang dihasilkan.

Warna biru pada bank saai ini menjadi ciri dari BCA, kombinasi merah biru adalah Lippo, gradasi biru ke putih Citibank, pita biru adalah bank Mandiri, maka Danamon memakai warna hijau dan oranye. Warna hijau pada film milik Fuji, warna kuning milik Kodak, sehingga Konica memilih warna biru. Warna adalah salah satu elemen yang paling kuat dalam desain karena warna sangatlah emosional daripada bentuk.⁹

Warna akan sangat mudah dikenali daripada bentuk atau komposisi unsur yang lain dalam desain, warna adalah sesuatu yang paling mudah untuk ditangkap dan diingat oleh manusia.

6. Potensi Yogyakarta Sebagai Lokasi Akademi Desain Grafis

Yogyakarta sudah sangat dikenal sebagai kota pelajar yang banyak terdapat pendidikan-pendidikan formal maupun non formal. Tiap tahun minat untuk melanjutkan pendidikan di Yogyakarta semakin meningkat, yang dapat dilihat bahwa separuh dari penduduk Yogyakarta adalah pelajar, mahasiswa, dan ahli-ahli pendidikan. Dan berpengaruh juga dengan semakin bertambahnya instansi-instansi pendidikan baik formal maupun non formal.

Jogjakarta dikenal sebagai kota pelajar yang banyak melahirkan akademikus muda yang sangat berpotensi di berbagai bidang yang beraneka ragam salah satunya adalah bidang yang berperan dalam Industri periklanan, diantaranya yaitu ilmu komunikasi, desain grafis, multi media dan lain-lain. Hal ini terbukti dengan banyaknya para ahli dan tenaga kerja dalam bidang periklanan di seluruh Indonesia berasal dari lulusan Jogjakarta.¹⁰

Selain dikenal sebagai kota pelajar, Yogyakarta juga dikenal sebagai kota seni dan budaya yang banyak melahirkan seniman-seniman ataupun desainer-desainer grafis yang handal. Hampir tiap minggu diadakan event-event seni, pemerintah kotapun tidak kalah memberikan dukungan pada para seniman-seniman yang ada di Jogja, hal itu terlihat dengan digalakkannya program mural

⁹ Artikel " What is a Good Design ", www.komvis.com

¹⁰ Khoirun Nisa, TA UII 2004, Perusahaan Peiklanan Dan Rumah Produksi Di Jogjakarta

AKADEMI DESAIN GRAFIS DI JOGJAKARTA

Sifat Warna Hijau, Kuning, dan Merah Sebagai Dasar Penampilan dan Tata Ruang Bangunan

beberapa waktu yang lalu dan mendapat respon yang baik dari kalangan seniman ataupun masyarakat.

Dengan iklim yang ada Jogjakarta sangat berpotensi sebagai lokasi Akademi Desain Grafis.

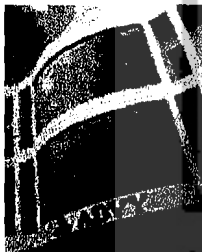
Fasilitas pendidikan desain di Yogyakarta secara kuantitas masih sangat kurang dibandingkan dengan besarnya jumlah peminat. Daya tampung pendidikan formal hanya menampung sekitar 75-80 siswa pertahun, padahal jumlah peminat hampir 15 kalinya.¹¹

Maka dari itu melihat potensi dan kebutuhan desain grafis saat ini sudah sangat perlu diadakan pendidikan desain grafis dengan fasilitas yang lengkap agar lulusan yang dihasilkan lebih bermutu.

7. Lembaga-lembaga Pendidikan Desain di Jogjakarta

7.1. Akademi Disain Visi Yogyakarta (ADVY)

ADVY (dibaca atvi) adalah Akademi khusus Desain pertama di Indonesia. Dasar pertimbangan utama pendirian lembaga ini adalah besarnya peluang kerja di bidang desain tingkat madya.¹²



ADVY merupakan lembaga pendidikan berbentuk akademi yang memiliki 4 program studi yaitu : Disain Komunikasi Visual, Disain Interior, Fotografi Disain dan Program Profesi Disain Grafis

7.2. Akademi Seni Rupa Dan Desain MSD

MSD hanya memiliki satu jurusan setingkat D3 yaitu Diskomvis dan 4 Program Profesi yaitu Disain Grafis, Seni Lukis, Disain Interior dan Fotografi.

¹¹ Anna Rulia, TA UII 1999, Akademi VISI Yogyakarta

¹² Web site ADVY http://www.advyy.ac.id/profil_advyy.html

Untuk Program Diskomvis masa pendidikan minimal 3 tahun dan pada akhir masa pendidikan mahasiswa diwajibkan membuat Tugas Akhir sebagai syarat dari kelulusan.

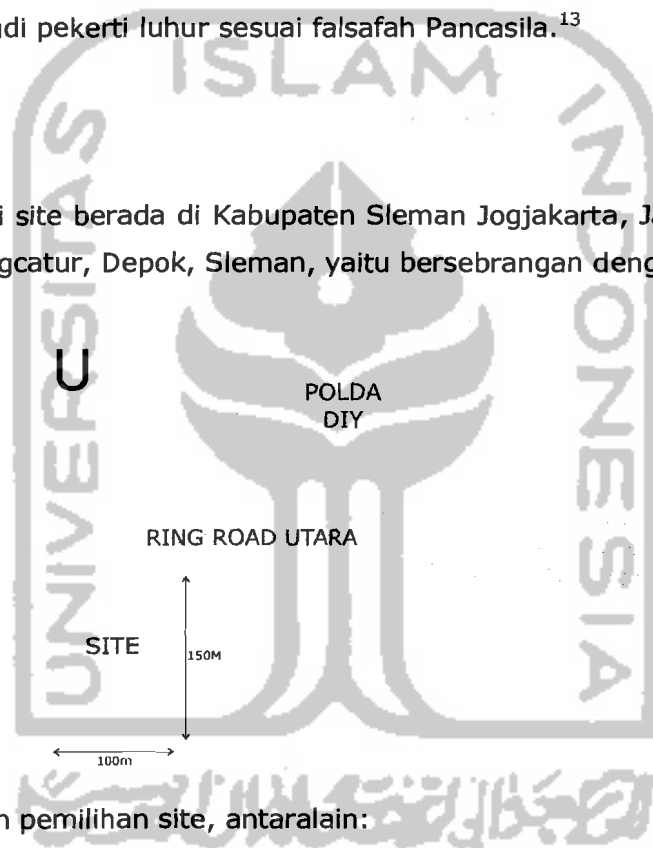
Untuk Program profesi terdapat dua pilihan yaitu 1 tahun atau 2 tahun

Tujuan Pendirian Akademi

Membentuk lulusan agar menjadi praktisi profesional di bidang seni rupa dan disain yang mampu terus berinovasi dalam berkarya, mampu menciptakan lapangan pekerjaan, mampu bersaing dalam era perdagangan bebas dunia namun berbudi pekerti luhur sesuai falsafah Pancasila.¹³

8. Lokasi

Lokasi site berada di Kabupaten Sleman Jogjakarta, Jalan RingRoad utara desa Condongcatur, Depok, Sleman, yaitu bersebrangan dengan Polda DIY.



Pertimbangan pemilihan site, antarlain:

1. Lokasi dekat dengan area pendidikan
2. Accessible, terletak di jalur lintas kota (Ring Road)
3. Pencapaian dari kota tidak jauh
4. Berada pada jalur transportasi umum

¹³ Web site MSD <http://www.msd.com/akademisenirupadandisain.htm>

9. Tinjauan Akademi Desain Grafis Di Jogjakarta

9.1 Pengertian Akademi Desain Grafis Di Jogjakarta

Pengertian dari Sekolah Desain Grafis adalah sebagai berikut

1. **Akademi** : Tempat pembelajaran, menuntut ilmu, wadah kegiatan belajar mengajar setingkat diploma
2. **Desain** : Menciptakan sesuatu dari ide-ide yang ada melalui proses perencanaan, pengaturan, pengolahan dan mengkomposisikan element tertentu.
3. **Grafis** : Simbol-simbol visual yang dapat dilihat, huruf, warna, gambar

Secara umum Sekolah Desain Grafis dapat diartikan sebagai *Suatu wadah yang didalamnya terdapat kegiatan belajar mengajar dalam hal pengolahan simbol-simbol, gambar, huruf, warna dan elemen lainnya menjadi satu karya yang dapat dinikmati secara visual sebagai sarana komunikasi melalui ide-ide dan perencanaan setingkat diploma yang bertempat di Jogjakarta.*

9.2. Tujuan dan Fungsi Bangunan

Akademi Desain Grafis ini mempunyai tujuan dan fungsi sebagai berikut

9.2.1 Fungsi

- Sebagai wadah pendidikan setingkat diploma 3 dibidang desain grafis.
- Sebagai wadah bagi para siswa menyalurkan ide-ide mereka dalam mendesain.

9.2.2 Tujuan

- Menciptakan siswa didik yang berkualitas dan siap pakai melalui fasilitas-fasilitas yang disediakan.
- Mendidik mahasiswa menjadi Desainer Grafis Professional yang mampu mengisi kebutuhan dunia usaha grafika dan periklanan.

9.3. Kegiatan Edukatif Di Akademi Desain Grafis**9.3.1. Kegiatan Formal**

Kegiatan Formal yaitu kegiatan edukatif yang dilaksanakan selama 3 tahun masa studi dengan 6 semester menggunakan sistim kredit semester dengan jumlah total 120 sks.

Kurikulum Akademi Desain Grafis di Jogjakarta ini mengadopsi dari kurikulum MSD dengan sedikit modifikasi pada pengurangan mata kuliah umum dan penambahan pada mata kuliah keahlian untuk memperbanyak praktek.

Semester I – 22 SKS			
No.	Mata Kuliah	SKS	Deskripsi Kegiatan
1	Agama Islam	2	Konvensional
2	Bahasa Inggris	2	Konvensional, Praktek Teori
3	Bahasa Indonesia	2	Konvensional, Praktek Teori
4	Kewiraan	2	Konvensional
5	Nirmana I	2	Konvensional, Praktek
6	Menggambar I	2	Konvensional, Praktek
7	Gambar Teknik	2	Konvensional, Praktek
8	Bahasa Gambar	2	Konvensional, Praktek
9	Tipografi	3	Konvensional, Praktek
10	Cetak Saring	3	Konvensional, Praktek
Semester II – 20 SKS			
1	Pancasila	2	Konvensional
2	Nirmana II	2	Konvensional, Praktek
3	Menggambar II	2	Konvensional, Praktek
4	Met. Rep. Grafis	2	Konvensional, Praktek
5	Air Brush	2	Konvensional, Praktek
6	Grafis Komputer I	4	Konvensional, Praktek
7	Diskomvis I	2	Konvensional, Praktek
8	Manajemen	2	Konvensional, Diskusi
9	Teori Media Komunikasi	2	Konvensional, Diskusi
Semester III – 22 SKS			
1	Fotografi Dasar	3	Konvensional, Praktek
2	Penulisan Teks	2	Konvensional, Praktek
3	Ilustrasi I	3	Konvensional, Praktek

AKADEMI DESAIN GRAFIS DI JOGJAKARTA

Sifat Warna Hijau, Kuning, dan Merah Sebagai Dasar Penampilan dan Tata Ruang Bangunan

4	Grafis Komputer II	4	Konvensional, Praktek
5	Diskomvis II	3	Konvensional, Praktek
6	Tata Visual Penjualan	3	Konvensional, Praktek, Diskusi
7	Graffiti	2	Konvensional, Praktek
8	Web Design I	2	Konvensional, Praktek
Semester IV – 24 SKS			
1	Sej Senirupa Indonesia	2	Konvensional, Diskusi
2	Fotografi Desain	3	Konvensional, Praktek
3	Animasi Komputer I	3	Konvensional, Praktek
4	Ilustrasi II	3	Konvensional, Praktek
5	Grafis Komputer III	4	Konvensional, Praktek
6	Diskomvis III	3	Konvensional, Praktek
7	Komik	2	Konvensional, Praktek
8	Web Desain II	2	Konvensional, Praktek
9	Disain Poster	2	Konvensional, Praktek
Semester V – 22 SKS			
1	Tinjauan Desain	2	Konvensional, Diskusi
2	Ilustrasi Desain	3	Konvensional, Praktek
3	Grafis Komputer IV	4	Konvensional, Praktek
4	Diskomvis IV	3	Konvensional, Praktek
5	Animasi Komputer II	3	Konvensional, Praktek
6	Estetika	2	Konvensional, Praktek
7	Story Board	2	Konvensional, Praktek
8	Teknik Presentasi	3	Konvensional, Praktek
Semester VI – 10 SKS			
1	Kerja Profesi	4	Praktek
2	Tugas Akhir	8	Praktek

Kuliah Konvensional adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan komunikasi satu arah.

Diskusi adalah kegiatan belajar mengajar dengan komunikasi dua arah yang dilakukan dalam ruangan khusus. Pengajar memberikan contoh kasus untuk didiskusikan

Kegiatan Praktek berupa kegiatan praktek teori yang dikerjakan dirumah sebagai tugas rumah atau di studio-studio yang disediakan oleh kampus.

Kerja Profesi adalah mata kuliah yang mewajibkan mahasiswa untuk kerja magang di perusahaan yang berkaitan dengan bidang desain grafis, tujuannya

agar mahasiswa belajar menerapkan ilmu yang didapat pada dunia kerja yang sesungguhnya.

Tugas Akhir adalah tugas yang harus dilakukan semua mahasiswa menjelang akhir masa studinya sebagai syarat dari kelulusan dalam bentuk mendisain suatu produk.

9.3.2. Kegiatan Non Formal

Kegiatan non sks yang dilaksanakan rutin tiap akhir semester, tiap tahun, atau insidental untuk menunjang proses pembelajaran dan kreatifitas siswa.

1. Pameran Gang
Adalah evaluasi kegiatan perkuliahan. Kegiatan ini dilakukn di gang/selasar dan dilaksanakan tiap akhir semester untuk memamerkan hasil karya dari para siswa.
2. Pameran Akademik
Wadah aktualisasi mahasiswa dan apresiasi masyarakat terhadap karya desain mahasiswa. Diselenggarakan satu tahun sekali
3. Workshop
Diadakan dalam rangka menambah wawasan dengan mendatangkan praktisi atau ahli yang berkompeten dalam dunia desain dengan demo proses desain. Diadakan tiap satu tahun sekali.
4. Sarasehan
Diselenggarakan dalam rangka mendapatkan masukan, solusi dari seorang ahli dalam menghadapi suatu permasalahan.
5. Lomba Desain
Wadah bagi para mahasiswa dalam mencoba kemampuan mendesain dengan tema-tema tertentu yang diharapkan dapat memecu semangat dan kreativitas mahaisiwa. Diadakan tiap akhir semester bersamaan dengan Pameran Gang.
6. Pemeran Akhir
Pameran tugas akhir mahasiawa yang dilaksanakan pada akhir masa studinya.

7. Wisuda

Kegiatan seremonial dalam rangka penyerahan tanda kelulusan dan pelepasan lulusan untuk terjun ke masyarakat dan dunia kerja. Diselenggarakan dua kali dalam setahun.

9.3.3. Pelaku Kegiatan**- Siswa**

Siswa adalah komponen utama dalam suatu pendidikan. Karena itu jumlah siswa akan sangat menentukan besaran, dimensi dan jumlah ruang yang dibutuhkan. Sehingga dalam perencanaan jumlah siswa dan kebutuhan ruang dapat seimbang.

Jumlah yang direncanakan dapat ditampung didapat dari jumlah siswa ADVY selama 3 tahun.

Tahun	Jumlah Mahasiswa
2000	340
2001	400
2002	400
Total	1240

Dalam Akademi desain grafis ini jumlah tersebut dinilai terlalu banyak maka pada Akademi Desain Grafis ini tiap angkatan hanya berisi 100 mahasiswa. Hal ini dilakukan agar lulusan yang diadapat menjadi lebih berkualitas. Jadi kampus ini diharapkan dapat menampung 300 mahasiswa tiap tahunnya ditambah tenaga pengajar, staf administrasi, dan karyawan.

- Staf Edukatif (Dosen Pengajar)

Staf edukatif terdiri dari tenaga-tenaga pengajar bidang umum dan khusus. Terdiri dari dosen tetap dan tidak tetap. Dosen tetap adalah staf inti pada institusi ini, sedang dosen tidak tetap dosen tamu, undangan atau tenaga honorer. Rasio pengajar yang diambil adalah 1:20, kurang lebih menjadi 23 dosen.

- Staf non inti

Staf non inti adalah karyawan yang tidak termasuk dalam kegiatan belajar mengajar tetapi tetap mendukung kegiatan belajar mengajar.

1. Staf Administrasi terdiri dari bagian keuangan, pengajaran dan bagian umum
2. Staf Pelayan, Cleaning Servis. Bertanggung jawab pada pelayanan dan kebersihan kampus

Untuk staf non inti digunakan perbandingan 1 : 10 dari total pengguna bangunan.

- Masyarakat Umum

Masyarakat umum dapat berupa para tamu undangan dalam acara-acara yang diadakan oleh kampus, para orang tua siswa dalam acara wisuda, dan masyarakat yang datang untuk menyaksikan pameran yang diadakan karena pameran dibuka untuk umum.

9.4. Kebutuhan Ruang

9.4.1. Ruang Kegiatan Formal

Ruang kegiatan formal adalah ruang yang digunakan untuk mendukung atau dilaksanakannya kegiatan belajar mengajar, diskusi dan praktek mahasiswa di dalam lingkungan kampus.

Adapun ruangan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut

Nama Ruang	Penjelasan	Pengguna
R. Kelas	Ruang kelas untuk kegiatan mengajar dengan model presentasi atau konvensional dengan menggunakan alat bantu berupa mesin OHP. Kapasitas 75 mahasiswa	- Mahasiswa - Dosen

AKADEMI DESAIN GRAFIS DI JOGJAKARTA

Sifat Warna Hijau, Kuning, dan Merah Sebagai Dasar Penampilan dan Tata Ruang Bangunan

Studio Komputer	Ruang studio yang dilengkapi dengan 20 dan 10 unit computer untuk praktek.	- Mahasiswa - Dosen
Studio Gambar	Ruang studio dengan dilengkapi meja gambar untuk praktek menggambar.	- Mahasiswa - Dosen
Studio Fotografi	Ruang studio dengan kelengkapan berupa alat-alat fotografi untuk praktek fotografi.	- Mahasiswa - Dosen
Kamar Gelap	Ruangan untuk memproses dan mencetak hasil fotografi mahasiswa	- Mahasiswa - Dosen - Petugas
Studio Air Brush	Ruang studio dengan beberapa mesin air brush, digunakan untuk praktek air brush.	- Mahasiswa - Dosen
Studio Cetak	Ruang dengan mesin cetak untuk mencetak tugas – tugas mendesain atau karya mahasiswa	- Mahasiswa - Petugas Studio
Perpustakaan	Tempat bagi para mahasiswa untuk mencari referensi atau informasi sehubungan dengan perkuliahan.	- Mahasiswa - Dosen - Staf Perpustakaan
Media Center	Ruangan dengan fasilitas internet, majalah-majalah terbaru, film, ataupun buku yang dapat digunakan mahasiswa untuk penvarian informasi.	- Mahasiswa - Dosen

9.4.2. Ruang Kegiatan Non Formal

Ruang kegiatan non formal adalah ruang yang digunakan sebagai sarana pendukung kegiatan mahasiswa diluar kegiatan akademik
Ruang-ruangan adalah sebagai berikut

Nama Ruang	Penjelasan	Pengguna
Ruang Serba Guna/Auditorium	Ruang besar yang digunakan untuk kegiatan-kegiatan yang bersifat resmi, wisuda, seminar, workshop atau sarasehan	- Mahasiswa - Dosen - Karyawan - Masyarakat Umum /

AKADEMI DESAIN GRAFIS DI JOGJAKARTA

Sifat Warna Hijau, Kuning, dan Merah Sebagai Dasar Penampilan dan Tata Ruang Bangunan

		Tamu
Koridor/Selasar	Ruang penghubung antara ruang-ruang yang ada juga digunakan sebagai semacam galeri pameran karya mahasiswa	- Mahasiswa - Dosen - Karyawan - Masyarakat Umum / Tamu
Hall	Ruang penghubung antara ruang, dapat juga digunakan untuk kegiatan lain.	- Mahasiswa - Dosen - Karyawan - Masyarakat Umum / Tamu
Galeri/Ruang Pamer	Tempat untuk memamerkan karya-karya terbaik mahasiswa Akademi Desain Grafis	- Mahasiswa - Dosen - Masyarakat Umum / Tamu
Ruang Dosen	Ruang khusus untuk Dosen Pengajar di Akademi Desain Grafis	- Dosen
Ruang Administrasi	Ruang Pengelola urusan intern dan extern kampus	- Karyawan
Ruang Organisasi	Ruang Himpunan mahasiswa Akademi Desain Grafis	- Mahasiswa

9.4.3. Ruang Penunjang

Ruang pendukung bangunan kampus Sekolah Desain Grafis

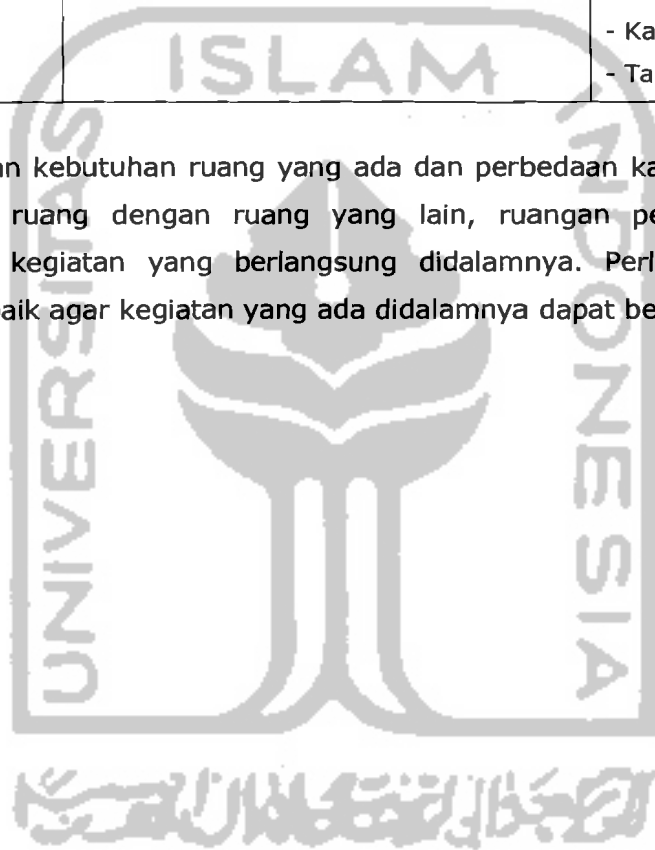
Ruang	Penjelasan	Pengguna
Parkir	Terdiri Dari - Parkir Motor - Parkir Mobil - Parkir Bus Diharapkan agar dapat mengakomodasi kebutuhan parkir mahasiswa, dosen, karyawan, dan tamu	- Mahasiswa - Dosen - Karyawan - Masyarakat Umum / Tamu
Ruang Cleaning Service	Ruang untuk bagian cleaning service yang bertanggung jawab atas	- Petugas Cleaning Service

AKADEMI DESAIN GRAFIS DI JOGJAKARTA

Sifat Warna Hijau, Kuning, dan Merah Sebagai Dasar Penampilan dan Tata Ruang Bangunan

	kebersihan kampus	
Pos Jaga	Tempat untuk berjaga petugas keamanan	- Petugas Keamanan
Kantin	Tempat santai, berkumpul, dan makan	- Mahasiswa - Pengelola Kantin
R. MEE	Ruang-ruang pendukung utilitas kampus. Genset, Pompa air, dsb	- Petugas Pengelola
Musholla	Ruang untuk melaksanakan ibadah	- Mahasiswa - Dosen - Karyawan - Tamu

Dengan kebutuhan ruang yang ada dan perbedaan karakteristik kegiatan antara satu ruang dengan ruang yang lain, ruangan perlu dikelompokkan berdasarkan kegiatan yang berlangsung didalamnya. Perlu ada pengelolaan ruang yang baik agar kegiatan yang ada didalamnya dapat berjalan dengan baik.



II. Permasalahan Perancangan

1. Permasalahan Umum

Merancang sebuah sarana pendidikan yang mampu memfasilitasi kegiatan Akademi Desain Grafis dengan fasilitas – fasilitas pendukungnya agar tujuan dari bangunan dapat tercapai dan menerapkan karakter unsur desain grafis berupa warna, pada fasade bangunan sebagai pembentuk karakter Akademi Desain Grafis.

2. Permasalahan Khusus

- Bagaimana menterjemahkan karakter warna hijau, kuning, dan merah ke dalam desain arsitektur.
- Merancang ruang – ruang yang dibutuhkan dan sesuai dengan kebutuhan Akademi Desain Grafis

III. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

Terciptanya sebuah bangunan Akademi Desain Grafis yang mampu memfasilitasi kegiatan belajar dan berkreasi mahasiswanya dengan memperhatikan hubungan antar ruang.

2. Sasaran

1. Terciptanya bangunan Akademi Desain Grafis yang menggunakan karakter warna sebagai pembentuk fasade bangunan.
2. Terpenuhinya kebutuhan ruang dengan besaran ruang yang sesuai dengan kegiatan-kegiatan mahasiswa untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.
3. Adanya pengelolaan ruang-ruang yang baik

III. Lingkup Pembahasan

Pembahasan ditekankan pada masalah lingkup Akademi Desain Grafis di Jogjakarta itu sendiri.

- Dengan memperhatikan karakteristik Akademi Desain Grafis di Jogjakarta, kebutuhan ruang, pola hubungan ruang, daya tampung, kegiatan yang ada.

Penekanan pada perancangan dibatasi pada masalah :

- Building envelope
- Pengaturan ruang, desain bentuk ruang dan kerakter ruang yang dibutuhkan.

IV. Metode Pembahasan

1. Tahap Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dengan beberapa metode yaitu :

- Studi literature
Dengan mempelajari hal - hal yang berhubungan dengan pendidikan desain grafis melalui artikel - artikel baik dari internet, surat kabar dan Tugas Akhir yang berhubungan dengan desain grafis, peiklanan dan komputer serta referensi - referensi lain yang dapat digunakan sebagai pendukung teori dan gagasan perancangan.
Studi internet maupun buku tentang sifat - sifat, makna, dan karakter warna
- Observasi Lapangan
Pengamatan langsung ke obyek - obyek yang terkait dengan perancangan sebuah Akademi Desain Grafis di Jogjakarta.

2. Tahap Analisis

Tahap pengkajian dan penguraian data serta informasi yang berhubungan dengan Akademi Desain Grafis, meliputi :

- Analisis lokasi site terpilih
- Analisis kebutuhan ruang, besaran ruang, kerakterstik kegiatan Akademi Desain Grafis
- Analisis tata ruang dan sirkulasi ruang dalam dan ruang luar
- Analisis gubahan massa, zoning, dan penampilan bangunan
- Analisis tentang warna, karakter warna dan penerapannya pada bangunan.

3. Tahap Konsep

Tahap akhir hasil dari analisa data yang ada guna menyelesaikan masalah – masalah yang timbul, meliputi

- Konsep tata atur ruang dalam dan ruang luar serta sirkulasi
- Konsep bentukan bangunan
- Konsep fasade bangunan yang sesuai dengan perencanaan.

4. Keaslian Penulisan

1. Kohirun Nissa, No. Mhs 99 512 140, TA UII 2004, Perusahaan Periklanan dan Rumah Produksi di Jogjakarta, Representasi Konsep Iklan Produk ke Dalam Bangunan Dengan Nuansa Galeri Kontemporer
2. Ira Satria, No. Mhs 98 512 030, TA UII 2004, Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta
3. Anna Rulia, No. Mhs 94340027, TA UII 1999, Akademi VISI Yogyakarta