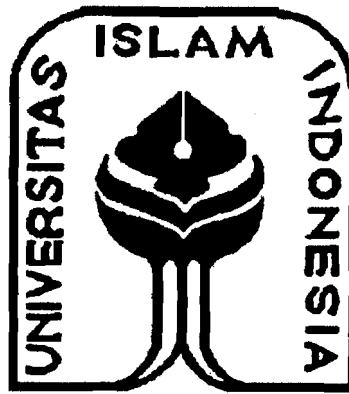


TUGAS AKHIR

TGL TERIMA	24 Mei 2004
NO. JUDUL	001138
NO. DIV.	520001138001
NO. BUKU	

**LEMBAGA PENDIDIKAN
MEDIA VISUAL TERAPAN
YOGYAKARTA**

R.
711.57
Sat
C
1



الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

viii, 115 hbl.; 22800

Disusun oleh :
IRA Sτρια
98 512 030

- fis. pend.
- pend. media visual - 2004

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2004**

**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

**LEMBAGA PENDIDIKAN
MEDIA VISUAL TERAPAN
YOGYAKARTA**



Mengetahui:

(Ir. Toni Kunto Wibisono)
Dosen Pembimbing



(Ir. Revianto BS, M.Arch)

Ketua Jurusan Arsitektur

FTSP UII

HALAMAN PERSEMBAHAN

**Kupersembahkan karya ini untuk
Kedua orang tuaku tercinta
Kakak-kakak yang kusayangi
Istriku yang kucintai
Serta untuk anakku**

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkat segala dan rahmat dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, ulama, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Berkat rahmat Allah pula sehingga pada saat ini penulis dapat menyelesaikan Tugas akhir beserta laporannya dengan judul Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta.

Selama melaksanakan Tugas akhir hingga tersusun laporan ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik berupa bimbingan, pengarahan, kritik dan saran yang membangun, bantuan dan dorongan baik moril maupun materil secara terus menerus.

Untuk itu pada kesempatan yang baik ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
2. Ir. H. Toni Kunto Wibisono, dosen pembimbing yang telah banyak memberikan waktu, bimbingan, arahan serta kesabaran selama masa penulisan dan perancangan tugas akhir ini.
3. Ir. Handoyotomo, Msa, dosen penguji untuk kritik dan saran yang banyak memberi masukan dan mengungkapkan kelemahan-kelemahan sekaligus solusinya pada rancangan saya.
4. Papa dan mama tercinta, yang telah memberikan kesabaran dalam membimbing penulis untuk selalu tegar walau dalam keadaan apapun.
5. A yang telah banyak memberikan semangat, bantuan dan dorongan moril untuk selalu berusaha dan bersabar dalam mengerjakan tugas akhir ini.

6. Ahmad Mustafagani, untuk bantuan komputer yang membantu menghasilkan gambar-gambar yang maksimal.
7. Marwan Syahputra, untuk dukungan moril membawa suasana kondusif dengan semangat-semangatnya serta dukungan materil yang sangat membantu selama dan saat pendadaran.
8. Adikku Mahardinata Putra, bantuan materil yang menghasilkan maket maksimal serta dukungan moril pada saat pendadaran hingga saya dapat tampil maksimal.
9. Teman-teman seangkatan Jurusan Arsitektur 98 yang telah membantu, serta teman-teman studio yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam lembar yang sempit ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan oleh penulis dan semoga laporan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 23 Januari 2004

Penulis,

IRA SATRIA

ABSTRAKSI

LEMBAGA PENDIDIKAN MEDIA VISUAL TERAPAN YOGYAKARTA

EDUCATION INSTITUTE OF MEDIA VISUAL PRACTICE AT YOGYAKARTA

oleh :

IRA SATRIA

98 512 030

Dosen Pembimbing :

Ir. Toni Kunto Wibisono

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. 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.

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.

Penekanan rancangan pada perencanaan kebutuhan dan besaran ruang, penataan ruang, dan dengan penggunaan alat mekanis (komputer dan mesin-mesin cetak) yang dominan memerlukan pengkondisian udara sehingga perlu di rencanakan bangunan yang efisien dalam penghawaan udara, serta desain komunikasi visual yang diyakini sebagai sebuah karya seni rupa padat teknologi, hal ini diupayakan sebagai konsep dalam membentuk penampilan bangunan.

Perencanaan kebutuhan dan besaran ruang serta kapasitas bangunan berdasarkan pengguna baik itu siswa, karyawan maupun pelanggan dengan kebutuhan ruang masing-masing pengguna yang berbeda-beda. Penataan ruang-ruang pada bangunan diorganisir dalam kawasan grid struktural dengan sumbu utama melintang timur-barat. Efisiensi penghawaan udara dicapai dengan meminimalkan pemasukan cahaya matahari dengan sistem dobel fasad, meningkatkan kehilangan panas melalui terowongan angin, serta penggunaan sistem penghawaan udara desentral modular.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

ABSTRAKSI

DAFTAR ISI

BAB I

PENDAHULUAN	2
I.1. Latar Belakang	2
I.2. Tinjauan Umum Komunikasi Visual	4
I.3. Lokasi dan Site	10
I.4. Tinjauan Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta	13
I.5. Rumusan Permasalahan	25
I.6. Tujuan dan Sasaran	25
I.7. Strategi Perancangan	26

BAB II

ANALISA DAN KONSEP	28
II.1. Analisa kebutuhan dan besaran ruang	29
II.2. Analisa Tata Ruang	42
II.3. Analisa Efisiensi Pengkondisian Udara	51
II.4. Analisa Penampilan Padat Teknologi	53
II.5. Analisa Site	55

BAB III

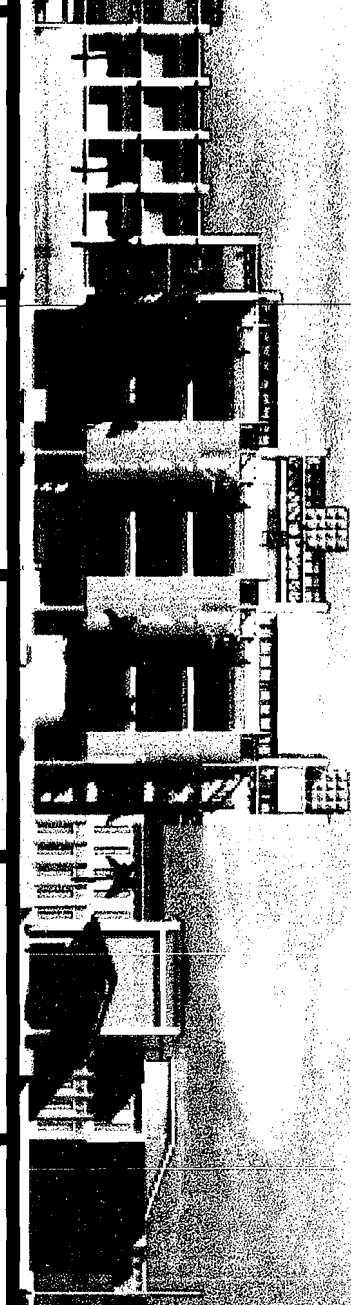
HASIL STUDIO	57
III.1. Denah	58
III.2. Site	63
III.3. Efisiensi Penghawaan	67
III.4. Padat Teknologi	73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

REVISI 2010



1

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, stationery, 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/ipitek/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

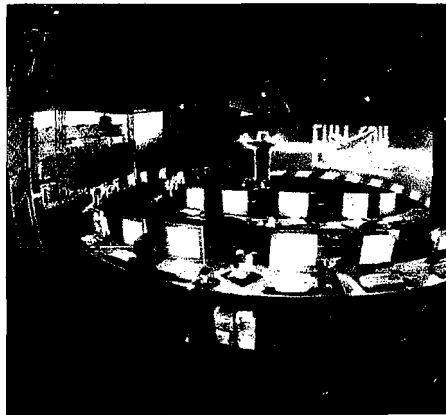
◀ Ruang Studio Komputer

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.

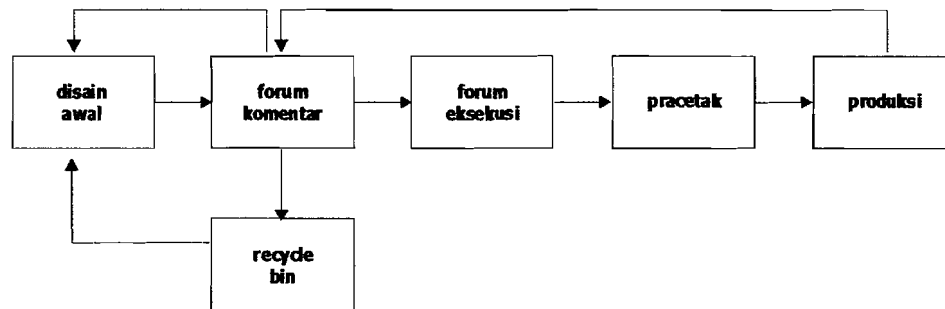
I.2.1.4. InArts Multimedia

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:

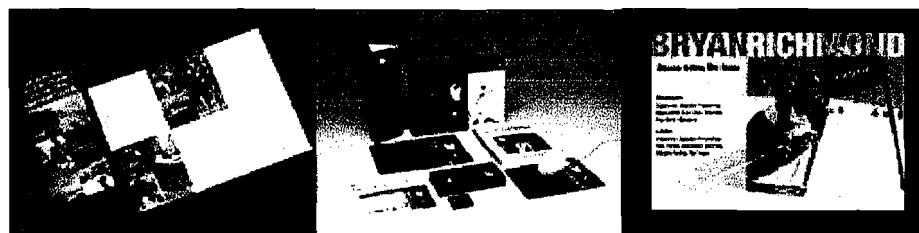


I.2.1.5. Robbins Design

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

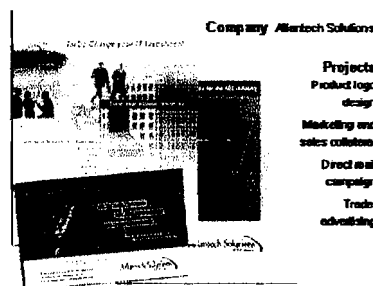
Omnium adalah sebuah perusahaan yang menggabungkan photography, design, and komunikasi marketing pada satu pimpinan.

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**

1.2.1.7. 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.

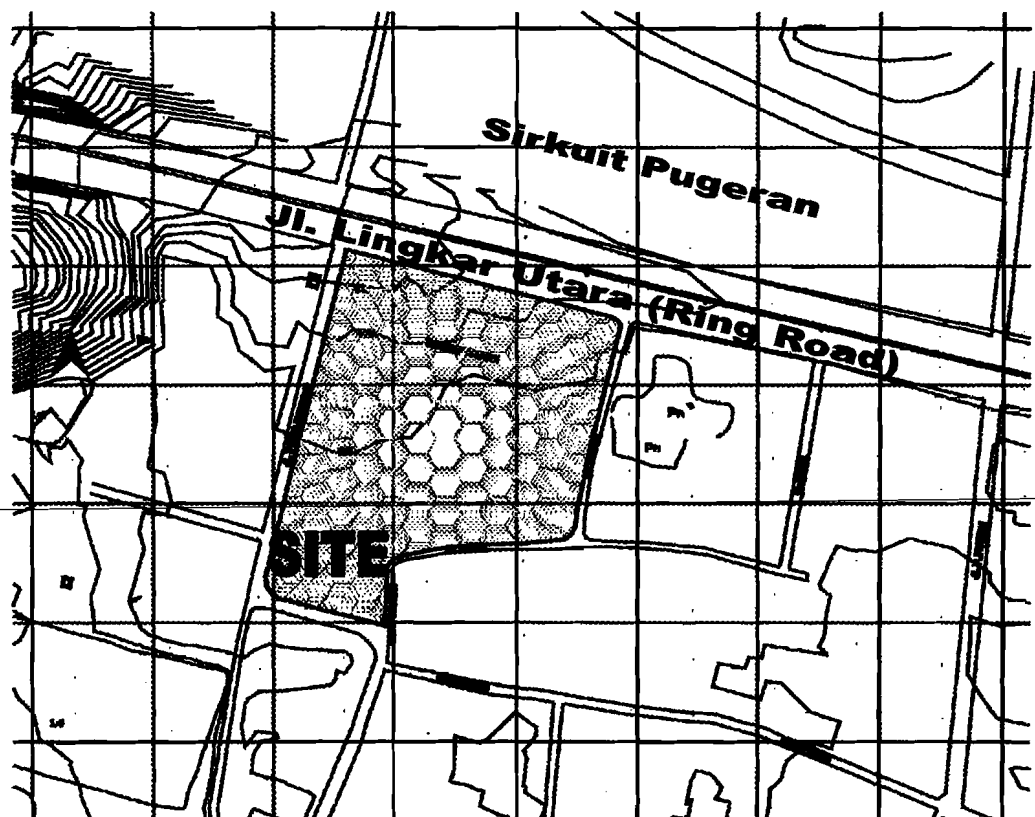
Peralatan produksi yang dimiliki CDS antara lain :

- 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

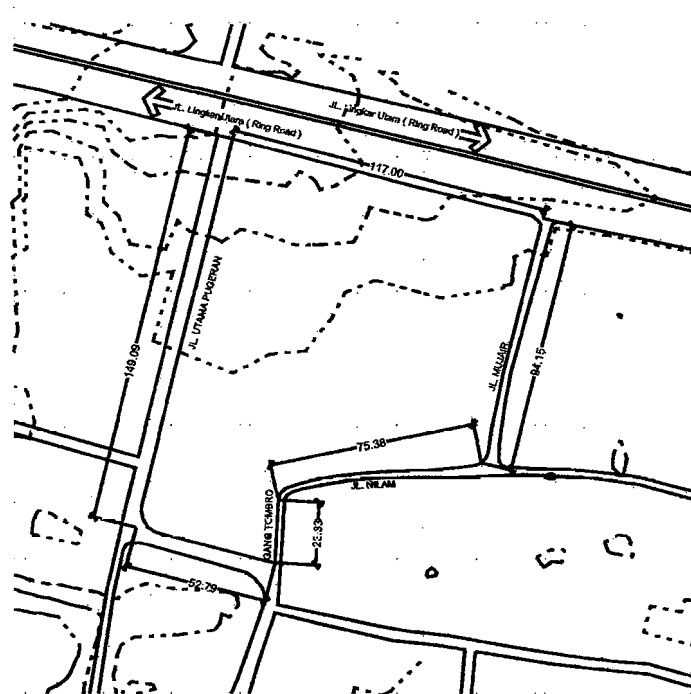


Gambar : Lokasi Site

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

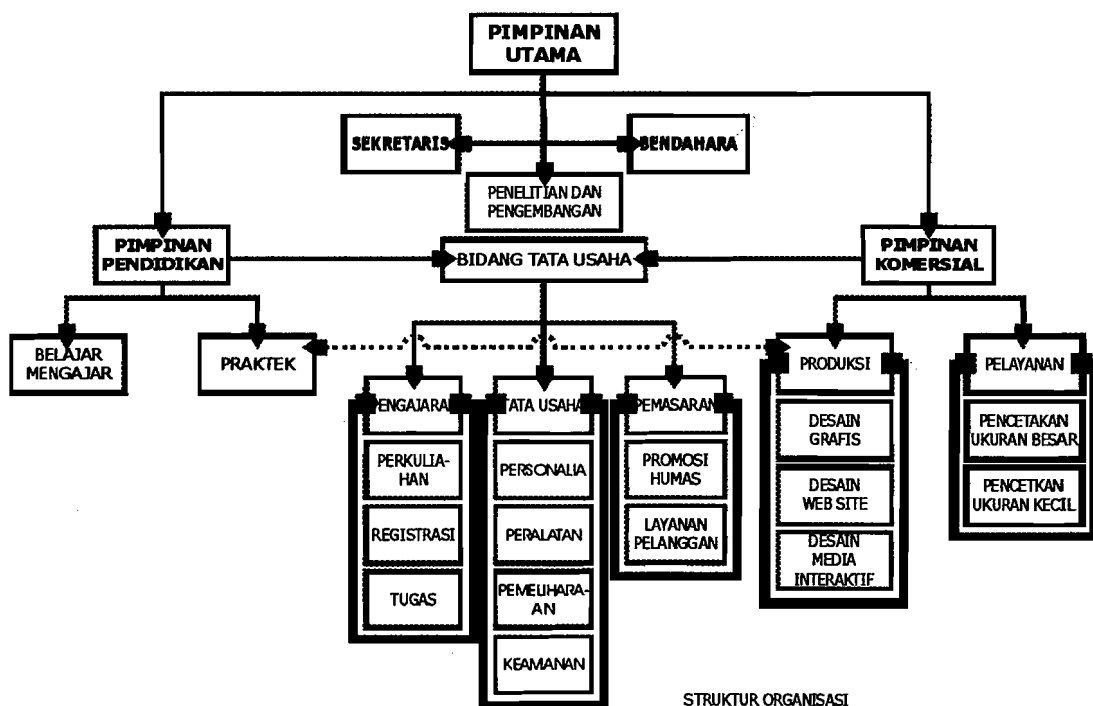
- Sebagai wadah pendidikan setingkat diploma dibidang Media Visual
- Sebagai wadah untuk memproduksi desain komunikasi Visual melalui media-media :Cetakan, Web (internet) dan Media Interaktif
- Sebagai wadah pelayanan pencetakan Media Visual

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.

1.4.4.1.2. 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 pengajar 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 $1,90 \text{ m}^2 \times 40 \text{ siswa} = 76 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi}$ 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 $4,5 \text{ m}^2 \times 40 \text{ siswa} = 180 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi}$ 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 $5 \text{ m}^2 \times 10 \text{ siswa} = 50 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi}$ 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*.

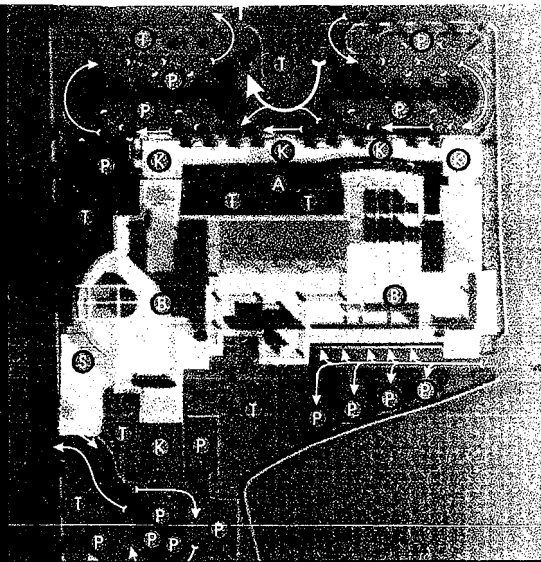
I.7.1. Tahap Perancangan Skematis

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 dilukan 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, Tangga, 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.

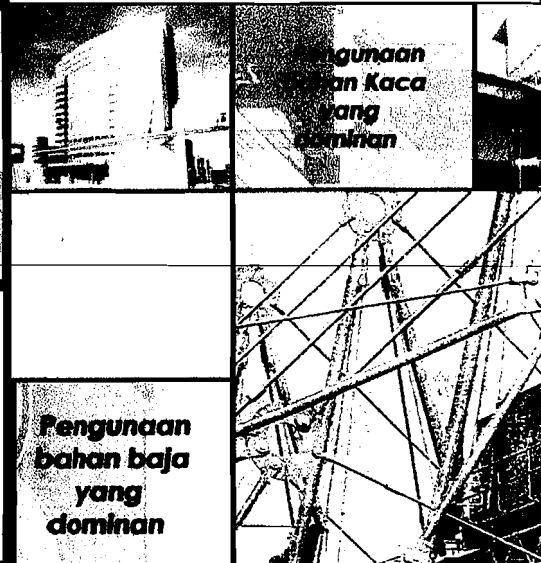
PENGUNAAN
PADA SITE



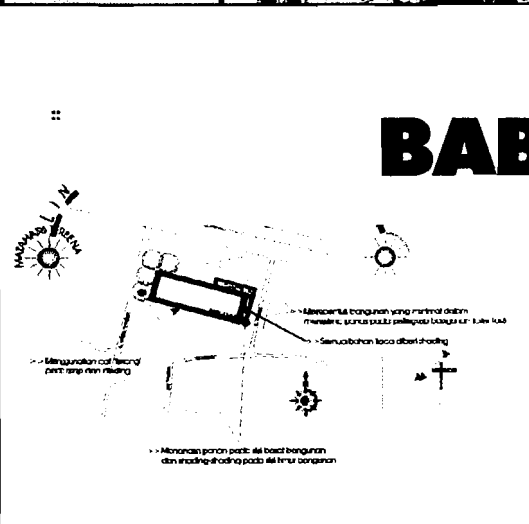
PENGUNGAN
TAROMPOK
ANG



PAMPILAN
DATA
NOLOGI



PENTASI
GUNAN
HADAP
TAHARI

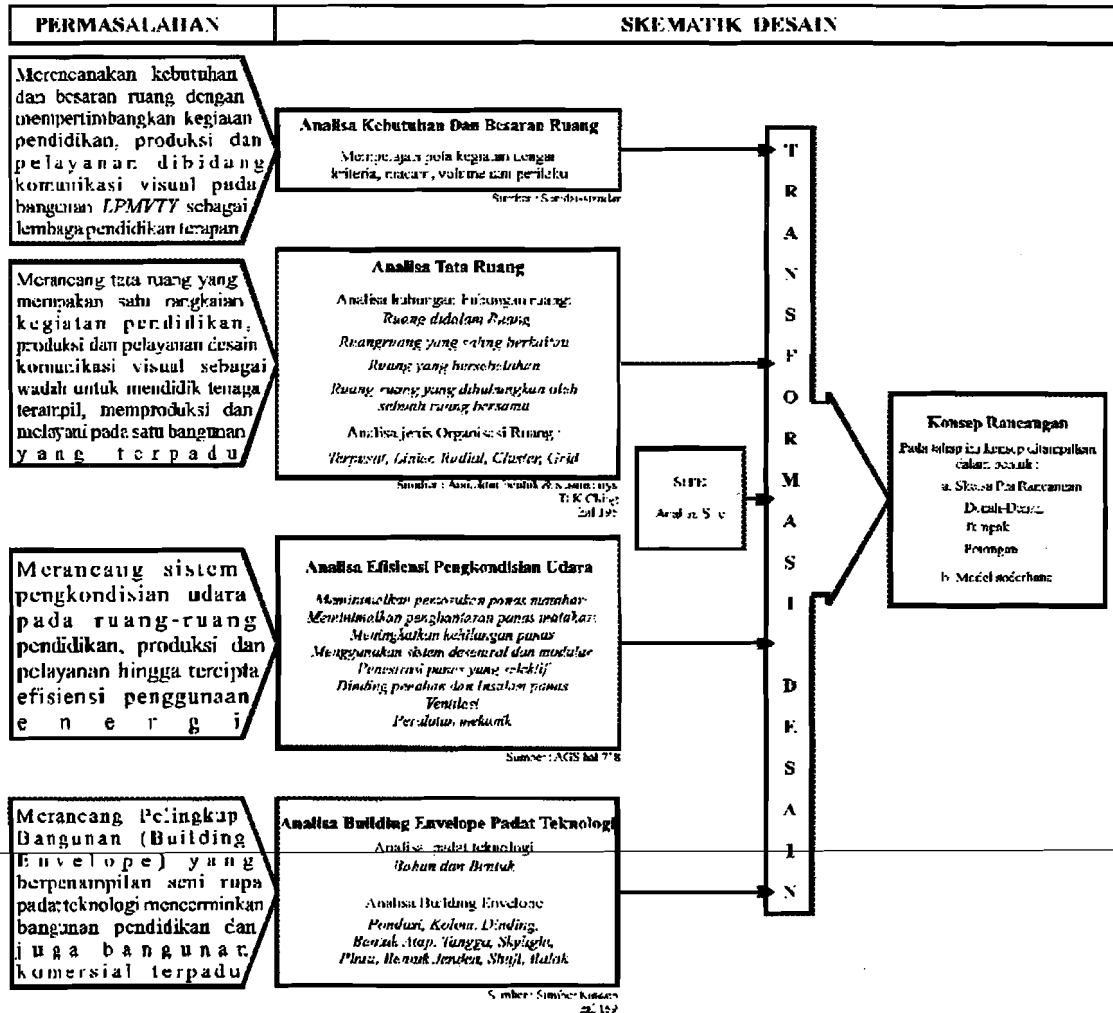


BAB II ANALISA

BAB II ANALISA DAN KONSEP

Rancangan analisa dan permasalahan

SKEMA STRATEGI PERANCANGAN



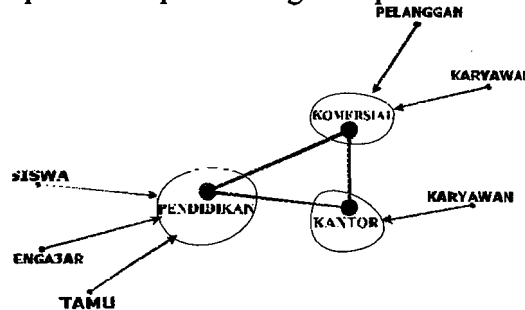
Analisa kebutuhan dan besaran ruang

Pelaku Kegiatan

Seperti yang telah disebutkan diatas (I.4.5.) pelaku kegiatan pada bangunan Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta ini yaitu:

Siswa, Staf Edukatif, Staf Produksi, Staf Non Inti, dan Masyarakat Umum

Untuk lebih jelas peletakan pelaku kegiatan pada zona bangunan dapat dilihat pada skema berikut ini:



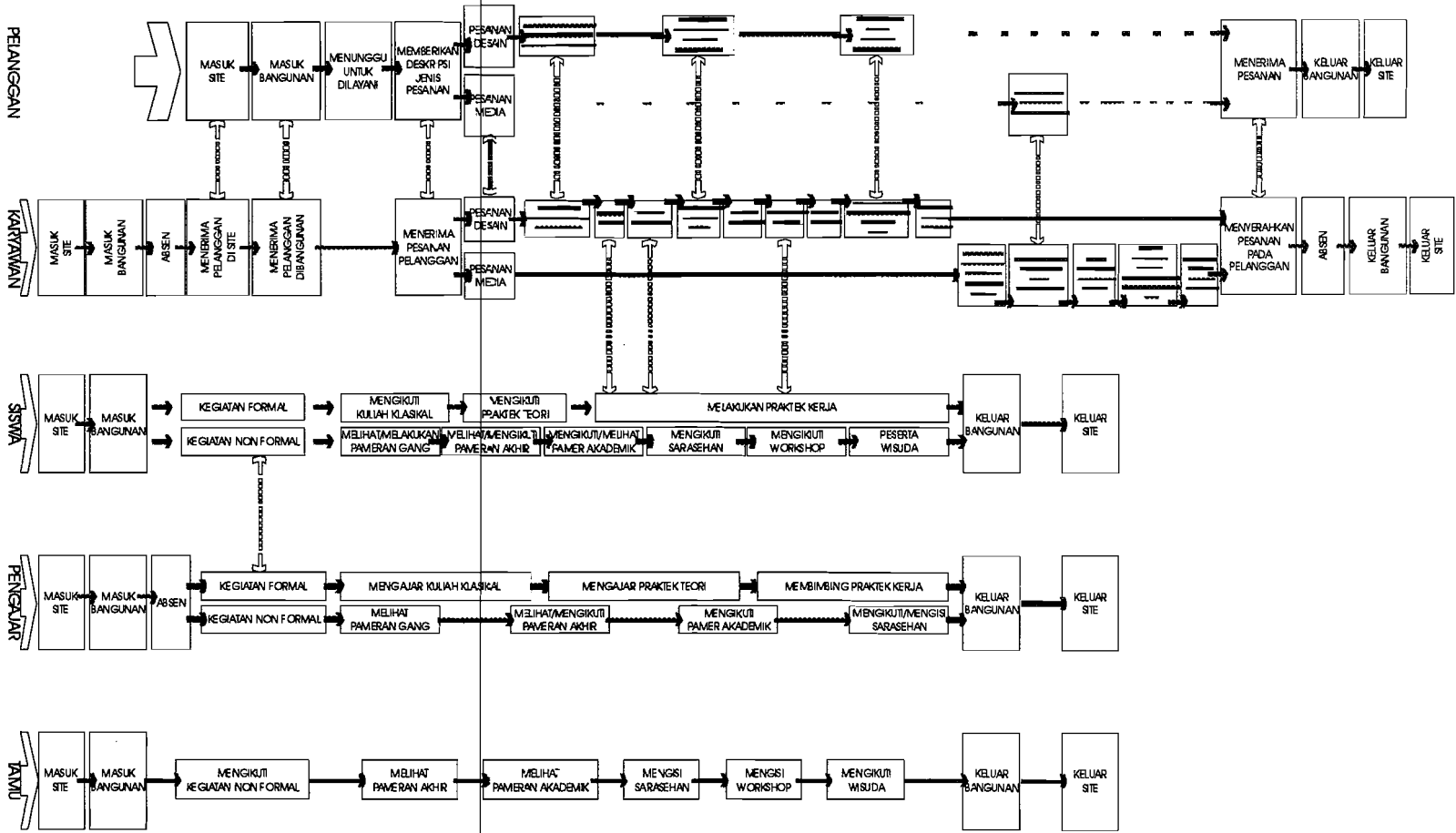
Kelompok Dan Kebutuhan Ruang

Adapun kelompok dan kebutuhan ruang berdasarkan Program dan kebutuhan ruang (I.4.6.) yaitu:

KELOMPOK RUANG				
KANTOR	PENDIDIKAN	PRODUKSI	PELANGGAN	PENUNJANG
Gerbang Karyawan ◇ Parkir Karyawan Entranc Karyawan ◇ Ruang Abscn Ruang Pimpinan Utama ◇ Ruang Pimpinan Komersial ◇	Gerbang Pendidikan ◇ Parkir Siswa ◇ Parkir Pengajar ◇ Parkir Tamu ◇ Entrance Tamu ◇ Entrance Pendidikan ◇ Hall Pendidikan ◇ Hall Tamu ◇ Rg Pimpinan Pendidikan ◇ Rg Sekretaris Pendidikan ◇ Rg Pengajar ◇ Ruang Abscn ◇ Ruang Rapat ◇ Ruang Pengajaran ◇ Ruang Kuliah ◇ Ruang Praktek ◇ Perustakaan ◇ Selasar Pamer ◇ Ruang Pamer ◇ Ruang Multiguna ◇ Kantin ◇ Gudang ◇ Lavatory ◇ Selasar	Ruang Desain Awal ◇ Ruang Forum Komentar Desain ◇ Ruang Recycle Bin Desain ◇ Ruang Eksekusi Desain ◇ Ruang Produksi Desain ◇ Ruang Produksi Media ◇ Ruang Finishing ◇ Gudang ◇ Lavatory ◇ Selasar	Gerbang ◇ Enyrance ◇ Hall ◇ Rg. Tunggu Awal ◇ Rg. Informasi ◇ Rg. Penerimaan Data ◇ Rg. Penerimaan Pesanan Desain ◇ Rg. Tunggu Akhir ◇ Rg. Konsultasi ◇ Rg. Editing ◇ Rg. Pengambilan Pesanan ◇ Rg Cafe ◇ Lavatory ◇ Selasar	Ruang Gardu Jaga ◇ Ruang Clcning Service ◇ Ruang Mekanikal Elektrikal (Genset ◇ Panel Listrik ◇ Mesin Ac ◇ Pompa Air ◇ Ruang Kontrol Me)
Ruang Sekretaris ◇ Ruang Tata Usaha ◇ Ruang Pemasaran ◇ Ruang Rapat ◇ Lobby ◇ Ruang Tamu ◇ Gudang ◇ Lavatory ◇ Selasar				

Rangkaian Kegiatan Dalam Waktu

Adapun rangkaian kegiatan pelaku dalam waktu dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Dari daftar tabel kelompok ruang sebagian besar ruang merupakan ruang umum yang besaran dan persyaratan ruangnya dapat ditemui pada standar-standar, namun pada tabel tersebut juga terdapat beberapa ruang-ruang khusus yang perlu analisa lebih lanjut yaitu:

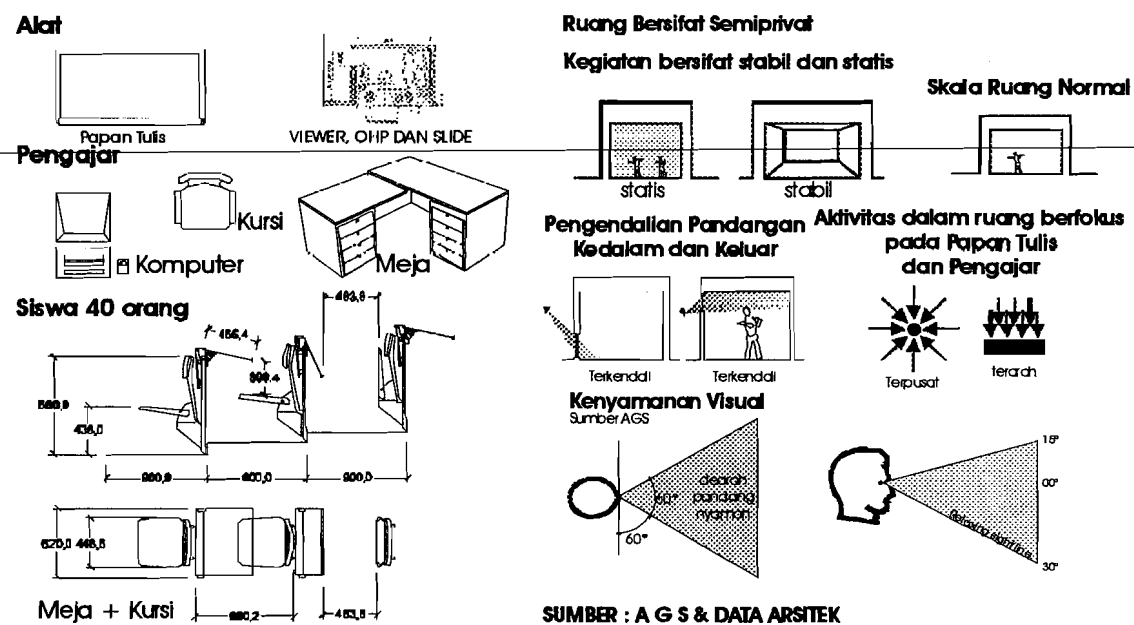
Ruang-Ruang Khusus		
PENDIDIKAN	PRODUKSI	PELANGGAN
<p>Ruang Kuliah Klasikal</p> <p>Ruang Praktek Teori</p> <p>Ruang Praktek Kerja</p> <p>Selasar Pamer</p>	<p>Ruang Desain Awal</p> <p>Ruang Forum Komentar Desain</p> <p>Ruang Recycle Bin Desain</p> <p>Ruang Eksekusi Desain</p> <p>Ruang Produksi Desain</p> <p>Ruang Produksi Media</p>	<p>Ruang Konsultasi</p> <p>Ruang Editing</p>

Analisa Ruang-Ruang Khusus

Perlunya analisa pada ruang-ruang khusus guna mendapatkan besaran yang sesuai dengan kebutuhan ruang-ruang khusus tersebut.

Analisa Ruang-Ruang Khusus Pada Kelompok Ruang Pendidikan

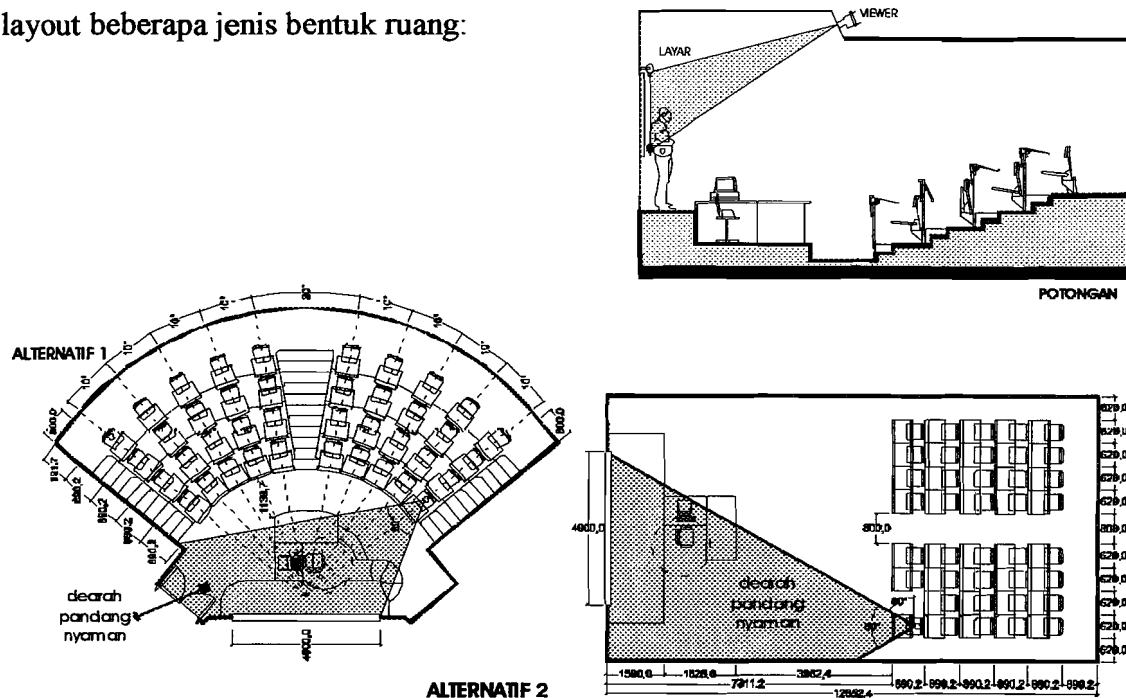
Secara umum kebutuhan dan persyaratan ruang pada kelompok ruang pendidikan antara lain:



Analisa Ruang Kuliah Klasikal

Aktivitas yang lebih Banyak terjadi adalah Pengajar memberikan materi menggunakan viewer, ohp Maupun slide dan siswa Mendengarkan serta mencatat.

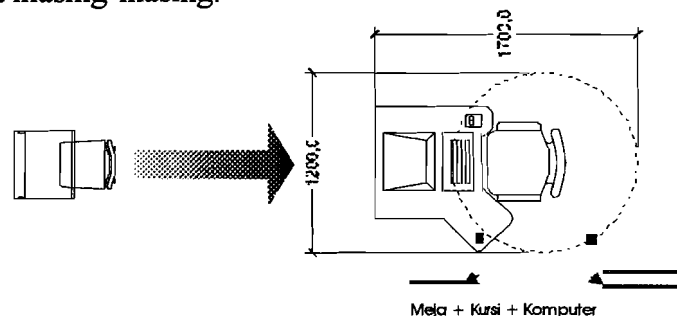
Dengan kebutuhan, persyaratan dan kegiatan yang dilakukan diatas dapat di layout beberapa jenis bentuk ruang:



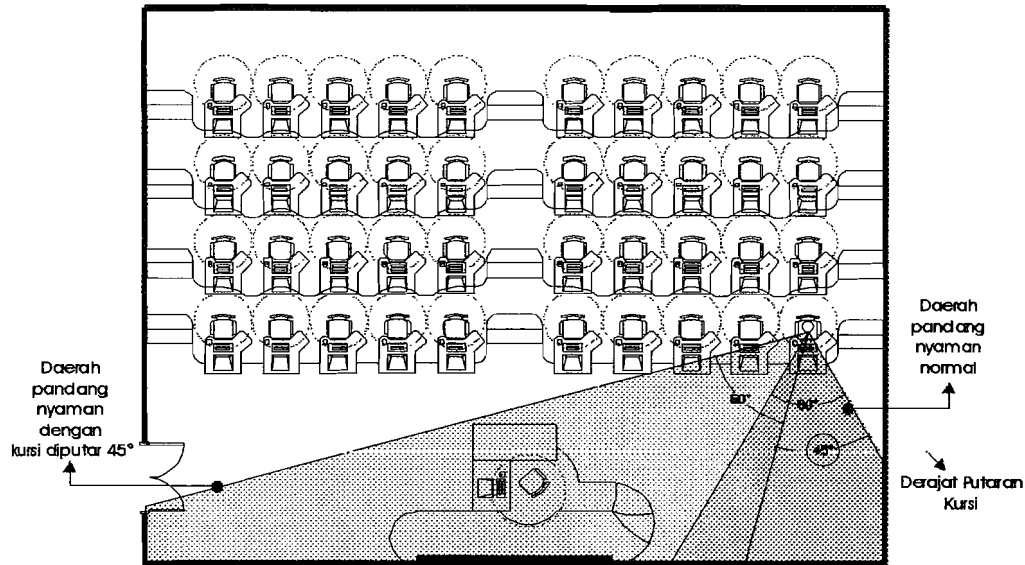
Analisa Ruang Kuliah Praktek Teori

Aktivitas yang terjadi lebih banyak terjadi adalah pengajar memberikan materi baik menggunakan ohp maupun proyektor dan siswa mengerjakan pada masing-masing komputer

Dengan adanya kegiatan siswa menggunakan komputer dalam belajar mengajar kebutuhan meja kursi siswa berubah dari hanya meja untuk menulis/mencatat menjadi meja komputer dengan tetap ada ruang untuk mencatat serta kursi beroda yang memudahkan siswa berpindah/menghadap dari komputer, papan tulis maupun ke meja tulisnya masing-masing.



Analisa Layout ruang kuliah praktek teori

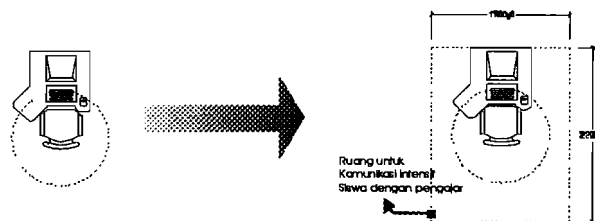


Analisa Ruang Kuliah Praktek Kerja

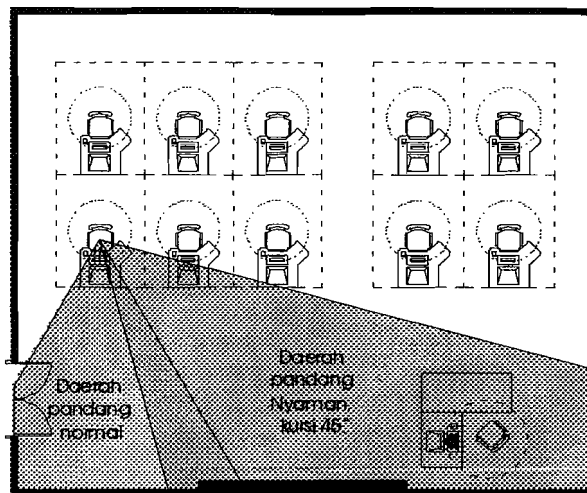
Aktivitas yang lebih banyak terjadi adalah pengajar memberikan deskripsi tugas baik menggunakan ohp, proyektor maupun tulisan tangan sedangkan siswa mengerjakan pada peralatan masing-masing baik komputer maupun dengan meja gambar

Kegiatan utama siswa adalah menemukan konsep, ide, bentuk, format desain dan mengeksplorasi desain awal berdasarkan pesanan (tugas pengajar) baik menggunakan komputer maupun dengan tangan bebas, dengan pengawasan dan bimbingan intensif pengajar di kelas-kelas kecil.

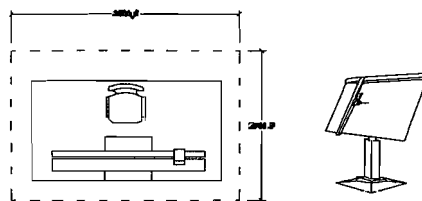
Kelas-kelas praktek kerja dengan komputer memiliki komunikasi antara siswa dengan pengajar yang intensif dalam menyelesaikan tugas menuntut ruang kerja yang lebih besar dari ruang kerja pada kelas praktek teori:



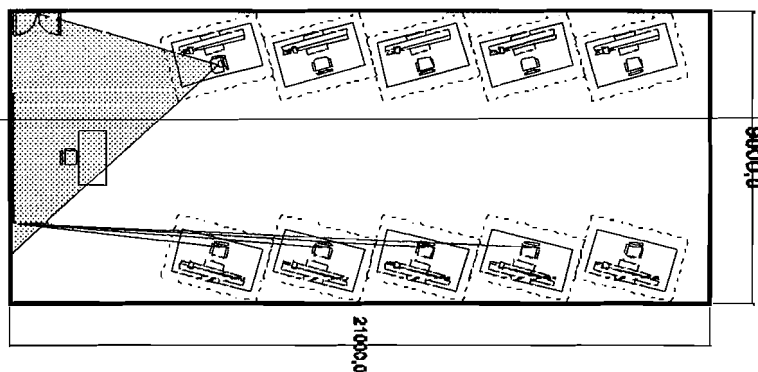
Analisa layout ruang kelas praktek kerja:



Kelas-kelas praktek kerja juga memerlukan kelas dengan alat bantu meja gambar guna melatih desain dengan tangan bebas, adapun kebutuhannya adalah:



Analisa layout ruang kelas-kelas praktek kerja dengan alat bantu meja gambar:



Analisa Selasar Pamer

Selasar pamer wadah kegiatan yang di adakan guna evaluasi kegiatan perkuliahan berupa pameran singkat. Sesuai namanya kegiatan ini diselenggarakan di gang/selasar dan dilaksanakan menjelang ujian

Kebutuhan utama untuk pameran adalah jarak dan arah pandang yang nyaman dan untuk selasar pameran berada di jalur utama sirkulasi agar dapat selalu di amati.

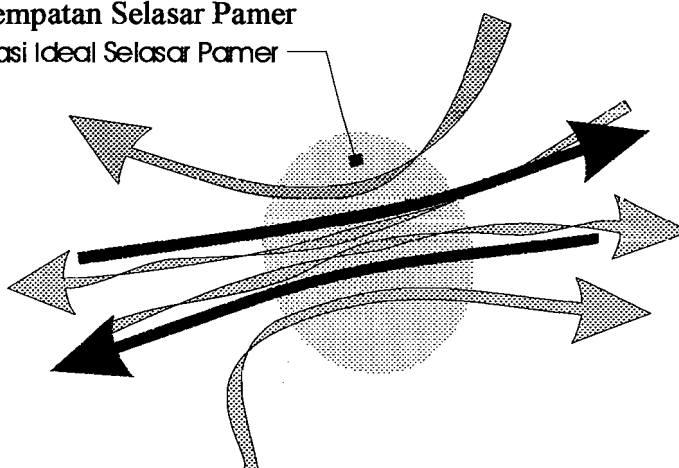
Kenyamanan Visual

Sumber: AGS



Analisa penempatan Selasar Pamer

Lokasi Ideal Selasar Pamer



Analisa Ruang-Ruang Khusus Pada Kelompok Ruang Produksi

Ruang-ruang khusus pada kelompok ruang produksi memerlukan analisa guna memenuhi besaran dan kebutuhan serta penempatan alat-alat produksi dan lain sebagainya

Ruang Desain Awal

Ruang desain awal merupakan kegiatan untuk menemukan konsep, ide, bentuk, format desain dan mengeksplorasi desain awal berdasarkan pesanan baik menggunakan komputer maupun dengan tangan bebas.

Ruang desain awal pelaksanaannya berada pada ruang kuliah praktek kerja dan dilaksanakan oleh siswa yang sedang menempuh tahap praktek kerja dengan bimbingan intensif oleh pengajar.

Ruang Forum Komentar Desain

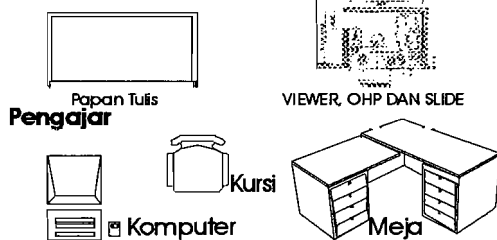
Kegiatan utama pada ruang ini adalah untuk mempresentasikan karya-karya awal siswa yang menempuh tahap praktek kerja yang kemudian akan dinilai dan dikomentari apakah layak atau tidak untuk diteruskan untuk diproduksi sesuai pesanan.

Jumlah pemakai ruang

Presenter : 1 orang
 Penilai : 5 orang
 Siswa : 20 orang

Kebutuhan dan persyaratan ruang

Alat

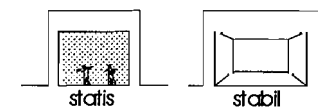


Siswa 40 orang



Ruang Bersifat Semiprivat

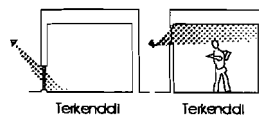
Kegiatan bersifat stabil dan statis



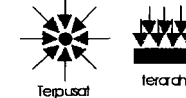
Skala Ruang Normal



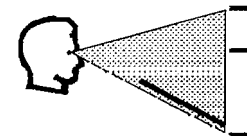
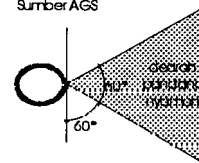
Pengendalian Pandangan Kedalam dan Keluar



Aktivitas dalam ruang berfokus pada Papan Tulis dan Pengajar

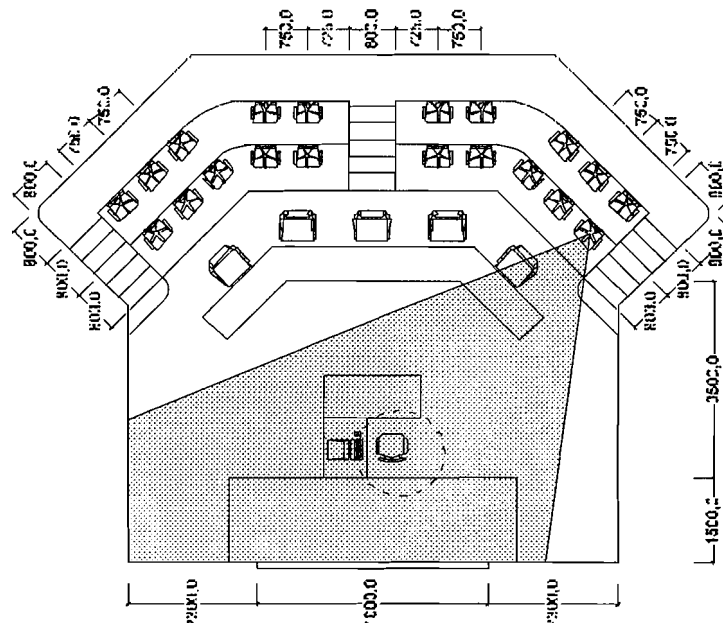


Kenyamanan Visual Sumber AGS



SUMBER : A G S & DATA ARSITEK

Analisa Layout ruang forum komentar desain:



Ruang Recycle Bin Desain

Adalah ruang penyimpanan data desain-desain awal (rancangan yang telah di ajukan pada forum komentar), tetapi tidak cocok/cukup bagus untuk pesanan saat itu namun bagus untuk dapat disimpan dan digunakan lagi pada pesanan yang berbeda, data desain tersebut disimpan berbentuk *hardware* maupun *software* sehingga ruangan ini memerlukan sarana penyimpanan untuk kedua tipe data tersebut.

Ruang Eksekusi Desain

Ruang eksekusi desain adalah wadah bagi kegiatan-kegiatan yang mempersiapkan desain yang "menang" dari hasil forum komentar untuk diproduksi menjadi desain jadi.

Ruang Produksi Desain

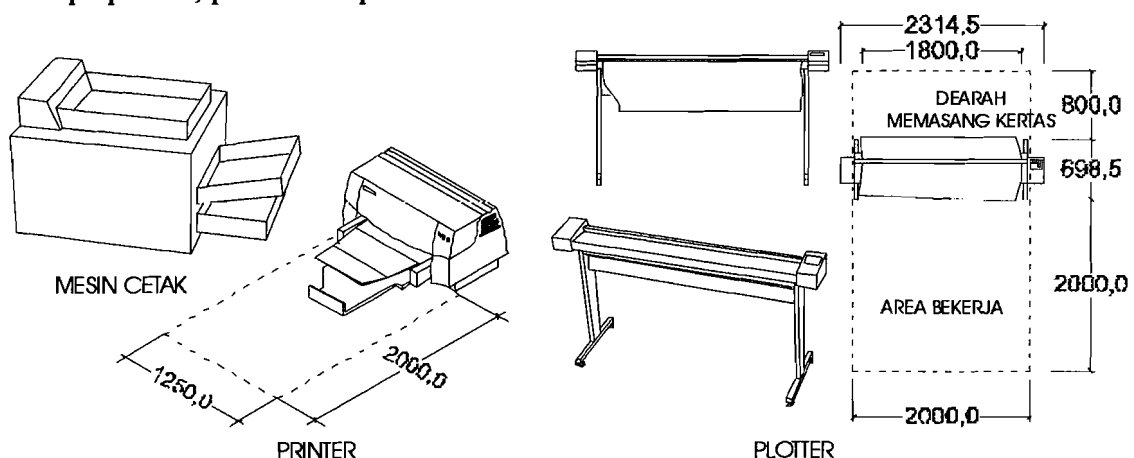
Ruang produksi desain merupakan wadah untuk memproduksi desain yang "menang" pada forum komentar berdasarkan pesanan baik menggunakan komputer maupun dengan tangan bebas hingga menjadi produk yang siap untuk didiskusikan bersama klien.

Ruang produksi desain pelaksanaannya berada pada ruang kuliah praktek kerja dan dilaksanakan oleh siswa yang sedang menempuh tahap praktek kerja dengan bimbingan intensif oleh pengajar.

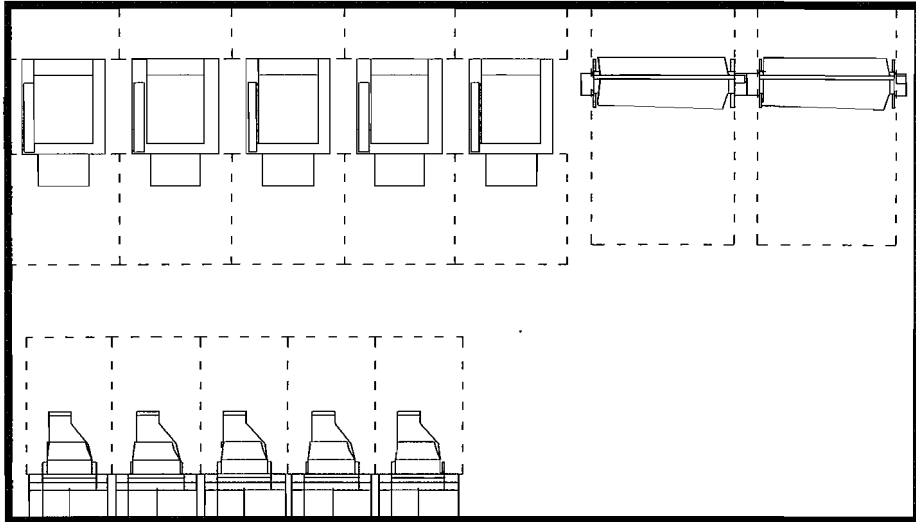
Ruang Produksi Media

Kegiatan utama pada ruang produksi media desain ini adalah pencetakan baik ukuran besar maupun kecil. Kegiatan dari pra pencetakan sampai pengeringan dilakukan disini.

Kebutuhan utama pada ruang produksi media ini adalah alat cetakan baik itu berupa printer, plotter maupun mesin cetak.



Analisa Layout ruang forum komentar desain:



Analisa Ruang-Ruang Khusus Pada Kelompok Ruang Pelanggan

Ruang Konsultasi

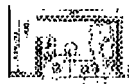
Kegiatan konsultasi desain bersama pelanggan dengan karyawan ahli lembaga dengan bantuan proyektor dan alat presentasi lainnya.

Kebutuhan utama ruang konsultasi ini adalah alat presentasi.

Alat



Papan Tulis



VIEWER, OHP DAN SLIDE

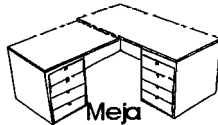
Pengajar



Komputer



Kursi

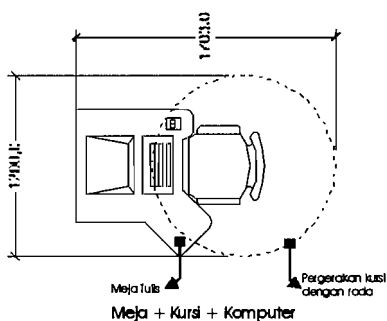


Meja

Ruang Editing

Ruang editing mewadahi pelanggan pencetakan langsung yang telah membawa data/desain sendiri. Kegiatan utama adalah pelanggan mengedit desainnya untuk disiapkan dicetak.

Kebutuhan utama adalah komputer untuk pengeditan.



		Kapasitas	Standar M ²	Jumlah Luas Lt M ²	Jumlah Rg	Sirkulasi dalam	indoor	Outdoor	
A Kelompok Ruang Administrasi dan kantor	R. Pimpinan utama	1	30	30	1		30		
	R. Pimppinan Pendidikan	1	20	20	1		20		
	R. Pimppinan Komersial	1	20	20	1		20		
	R. Skrcretaris	1	10	10	1		10		
	R. Menejer Pelaksana	1	15	15	1		15		
	R. Tata Usaha	8	5	40	1		40		
	R. Pengajaran	6	4	24	1		24		
	R. Pemasaran	10	4	40	1		40		
	R. Sek. Senat	4	6	24	1		24		
	R. Rapat	20	2,5	50	1		50		
	Lobby	10	0,7	7	1		7		
	R. Tamu	5	4	20	1		20		
	Total Kelompok Ruang Administrasi dan kantor							300	
B Kelompok Akademis	Ruang Kuliah								
	Kelas Sedang	40	Asumsi dan NDA	91	2		182		
	Ruang Studio								
	Studio Sedang	40		210	2		420		
	Studio Kecil	10		60	11		660		
	Perpustakaan	75	1,6	120	1		120		
	Total Luasan Ruang Belajar mengajar							1382	
	R. Pameran								
	R. P. Gang	80	1	80	1		80		
	R. P. Akhir	150	1	150	1		150		
	Total Ruang Pameran							230	
	R. Studio Serbaguna								
	R. P. Akademik	200	1	200	1		200		
R. Workshop	100	3,5	350	1		350			
R. Sarasehan	150	1,5	225	1		225			
R. Wisuda	380	0,8	305	1		305			

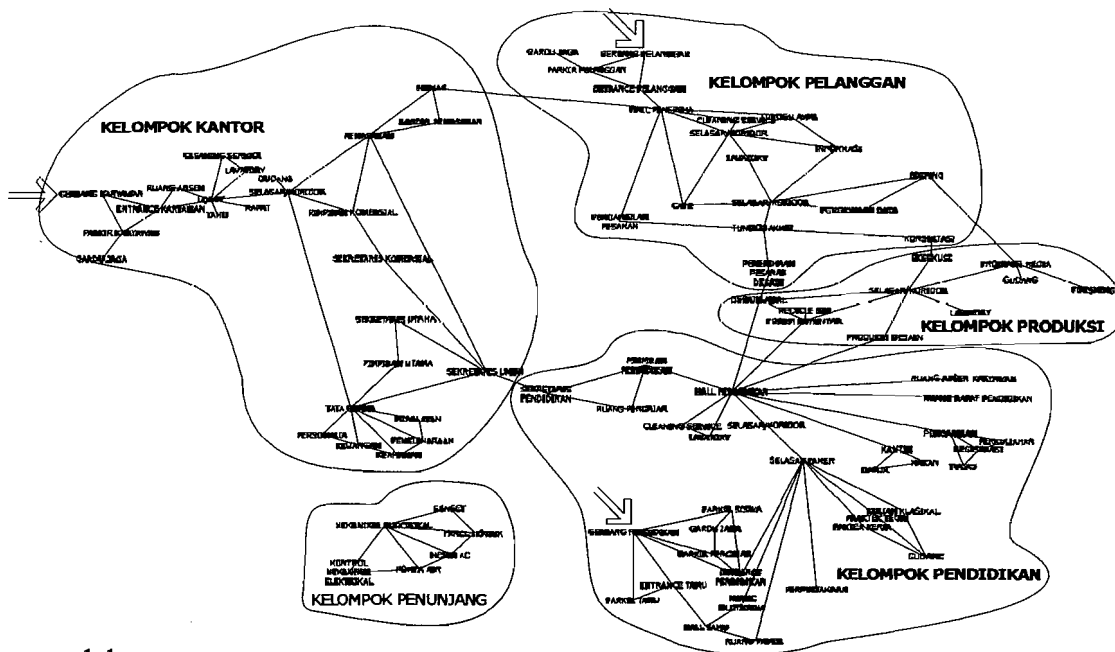
Jumlah lantai digunakan dari kebutuhan ruang yang terbesar						350		
C Kelompok Produksi	R. pengembangan desain	10	4,5	45	1		225	
	R. Pengolahan dengan PC							
	Desain Grafis	10	4	40	1		200	
	Desain Web	10	4	40	1		160	
	CD-ROM Interaktif	10	4	40	1		120	
	Animasi Komputer Grafis	5	4	40	1		160	
	Total Kelompok Produksi							865
D Kelompok Pelayanan	R. Order		6	6	1		6	
	Ruang Produksi Pencetakan Ukuran Besar / Plotter	5	8	40	1		40	
	Ruang Produksi Pencetakan Ukuran Kecil / Printer	6	2	12	1		12	
	Ruang Editing	5	4	20	1		20	
	Ruang tunggu	15	0,8	12	1		12	
	Ruang Pengambilan Barang		8	8	1		8	
	Total Kelompok Pelayanan							98
	E Kelompok Entrance	Entrance						
Hall Penerima		100	0,8	80	1		80	
R. Informasi		3	1,33	4	1		4	
R. Pameran		50	0,8	40	1		40	
R. Duduk		10	2	20	1		20	
Total Kelompok Entrance							144	
F Kelompok Servis	Parkir Konsumen / Klien Komersial / Parkir umum	Mobil 10	18	180	1		180	
		Motor 25	1,6	40	1		40	
	Parkir Pengelola / Pengajar	Mobil 30	18	540	1		540	
		Motor 50	1,6	80	1		80	

	Parkir Siswa	Mobil 70	18	1260	1			1260
		Motor 100	1,6	160	1			160
R. Karyawan								
	Pengajar	50	14	700	1		700	
	Karyawan	20	14	280	1		280	
	Gardu Jaga			30	1		30	
	Cleaning Service			25	1		25	
Mechanical Electrical								
	a. Genset		30	30	1		30	
	b. Panel listrik		30	30	1		30	
	c. Mesin AC		30	30	1		30	
	d. R. Operator		25	25	1		25	
	e. Toilet		4	4	1		4	
	R. Maintenance	1	18	18	1		18	
Total Kelompok Servis							1172	2260
G Kelompok Penunjang	Lavatory							
	Lavatory Kelompok A	10	1,2	12	1		12	
	Lavatory Kelompok B	20	1,2	24	5		120	
	Lavatory Kelompok C	10	1,2	12	4		48	
	Lavatory Kelompok D	10	1,2	12	1		12	
	Lavatory Kelompok E	10	1,2	12	1		12	
	Gudang							
	Gudang Kelompok A		20	20	1		20	
	Gudang Kelompok B		20	20	1		20	
	Gudang Kelompok C		20	20	1		20	
	Gudang Kelompok D		20	20	1		20	
	Gudang Kelompok E		40	40	1		40	
	Kantin							
	Ruang makan	100	1,9	190	1		190	
Dapur	10	2,5	25	1		25		
Total Kelompok Penunjang							539	
							Indoor	Outdoor
Total kebutuhan ruang							5080	2260
25% Sirkulasi Indoor, 40% Sirkulasi Parkir (Outdoor)							1270	904
Total Keseluruhan							6350	3164

Analisa Tata Ruang

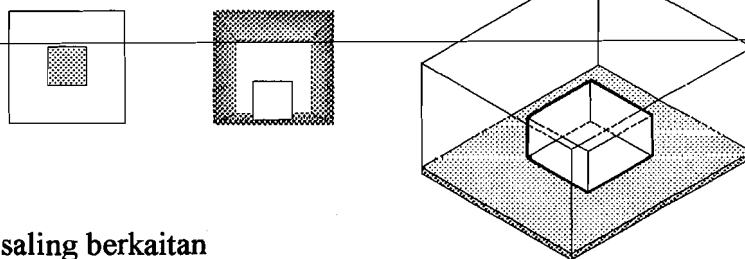
Analisa Hubungan Ruang-Ruang Bersebelahan

Hubungan-hubungan ruang dalam kelompok ruang maupun hubungan ruang antar kelompok ruang dapat dilihat pada skema dibawah ini:



Ruang dalam ruang

Sebuah ruang luas dapat melingkupi dan memuat sebuah ruang yang lebih kecil didalamnya.



Ruang-ruang saling berkaitan

Suatu hubungan ruang yang saling berkaitan terdiri dari dua buah ruang yang kawasannya membentuk suatu daerah bersama. Yang hasil konfigurasi kedua ruang tergantung pada beberapa penafsiran:

BAGIAN YANG BERKAITAN DIGUNAKAN SECARA SEIMBANG DAN MERATA OLEH MASIING-MASIING RUANG

BAGIAN YANG BERKAITAN DAPAT MELEBUR MENJADI BAGIAN SALAH SATU RUANG

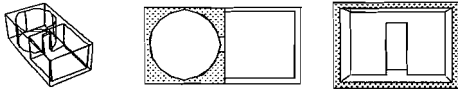
BAGIAN YANG BERKAITAN DAPAT MENJADI PENGHUBUNG BAGI KEDUA RUANG ASLINYA



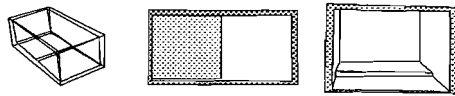
Ruang-ruang bersebelahan

Bidang pemisah dapat berupa :

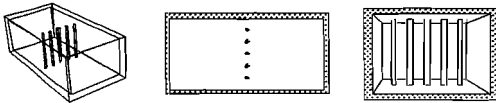
PEMBATAS VISUAL DAN FISIK, MEMPERKUAT
INDIVIDUALITAS MASING-MASING RUANG



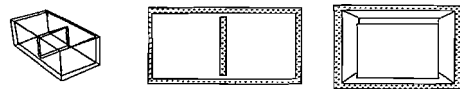
BERUPA PERBEDAAN KETINGGIAN ATAU ARTIKULASI
PERMUKAAN DIANTARA KEDUA RUANG



BERUPA TIANG-TIANG YANG MEMBERIKAN DERAJAT KONTINUITAS
VISUAL SERTA RUANG YANG TINGGI DIANTARA DUA RUANG

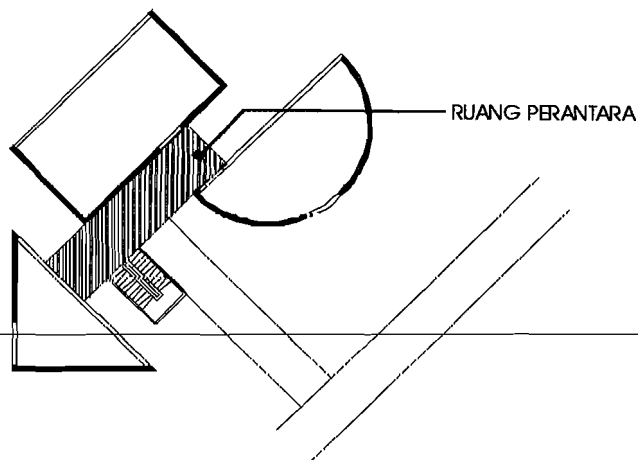


SEBAGAI SATU BIDANG YANG BERDIRI SENDIRI
DALAM VOLUME RUANG TUNGGAL



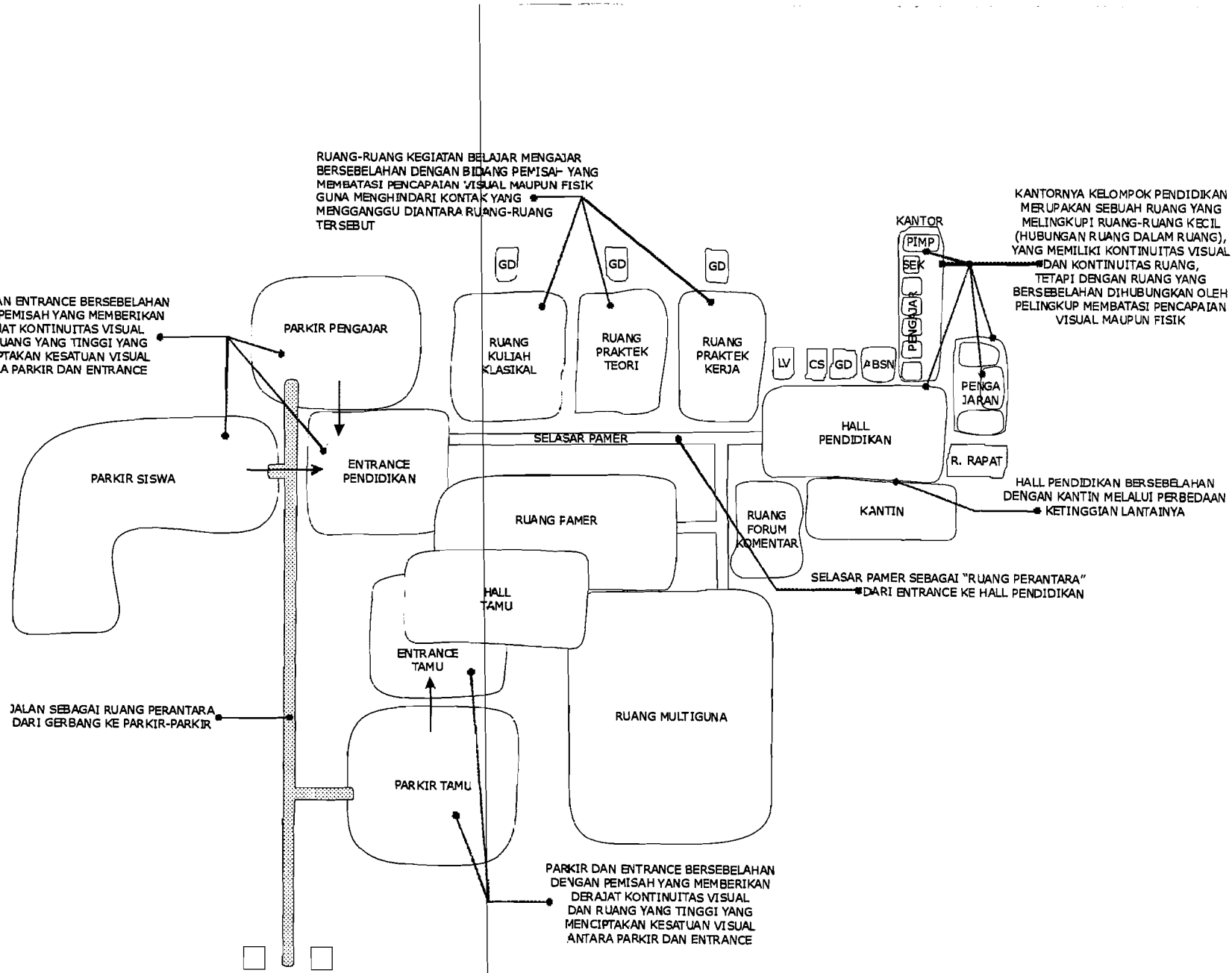
Ruang-ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama

Dua ruang yang terbagi oleh jarak dapat dihubungkan atau dikaitkan oleh ruang ketiga yaitu ruang perantara

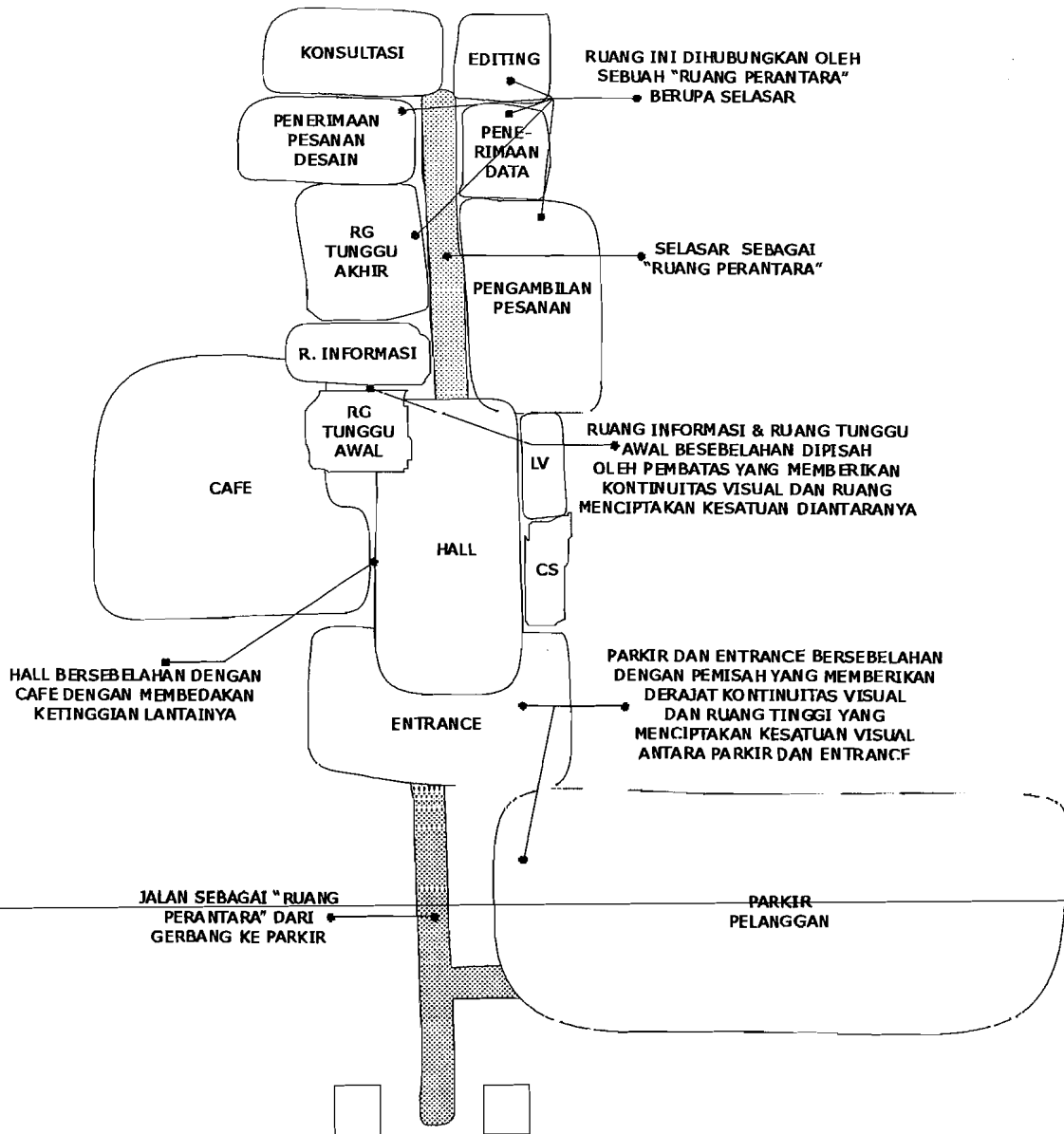


Analisa Hubungan-Hubungan Ruang Pada Bangunan Lpmyy

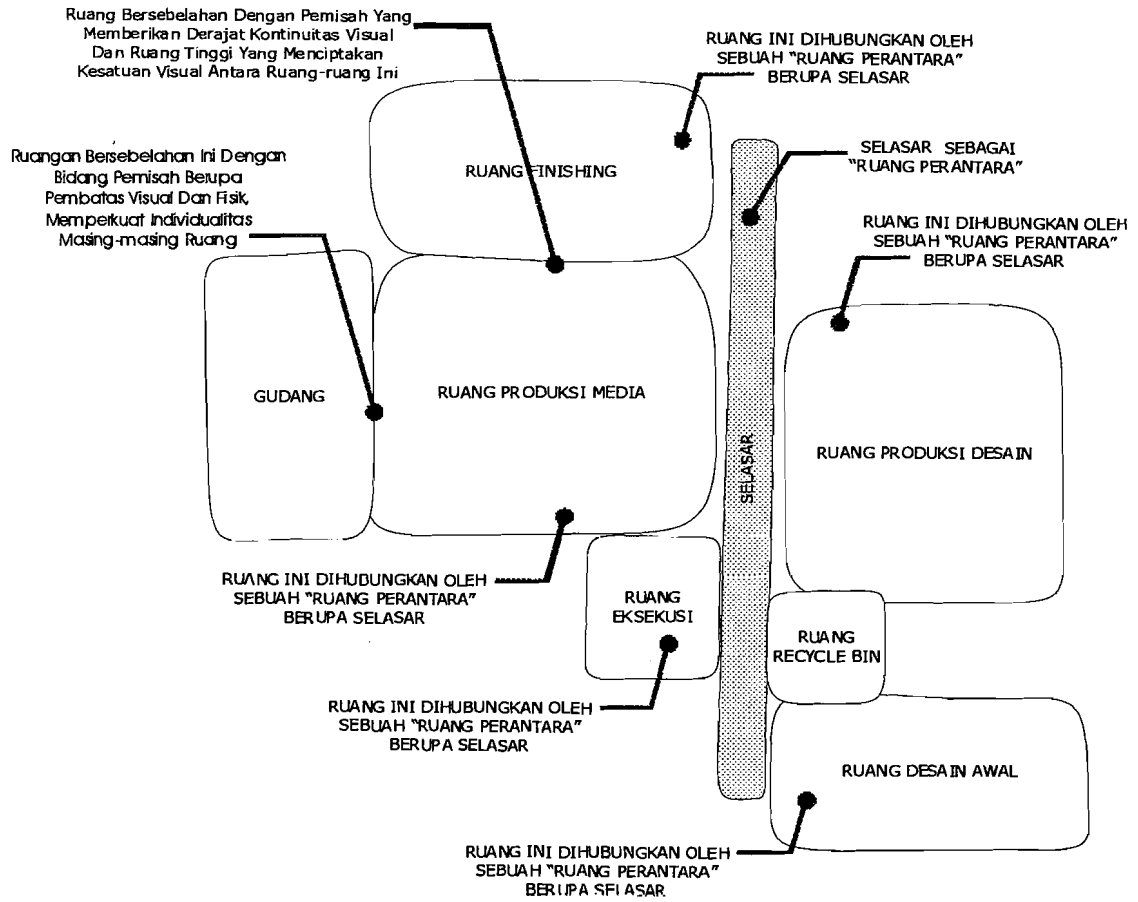
Analisa Hubungan-Hubungan Ruang Kelompok Pendidikan

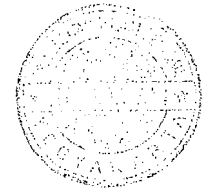


Analisa Hubungan-Hubungan Ruang Kelompok Pelanggan

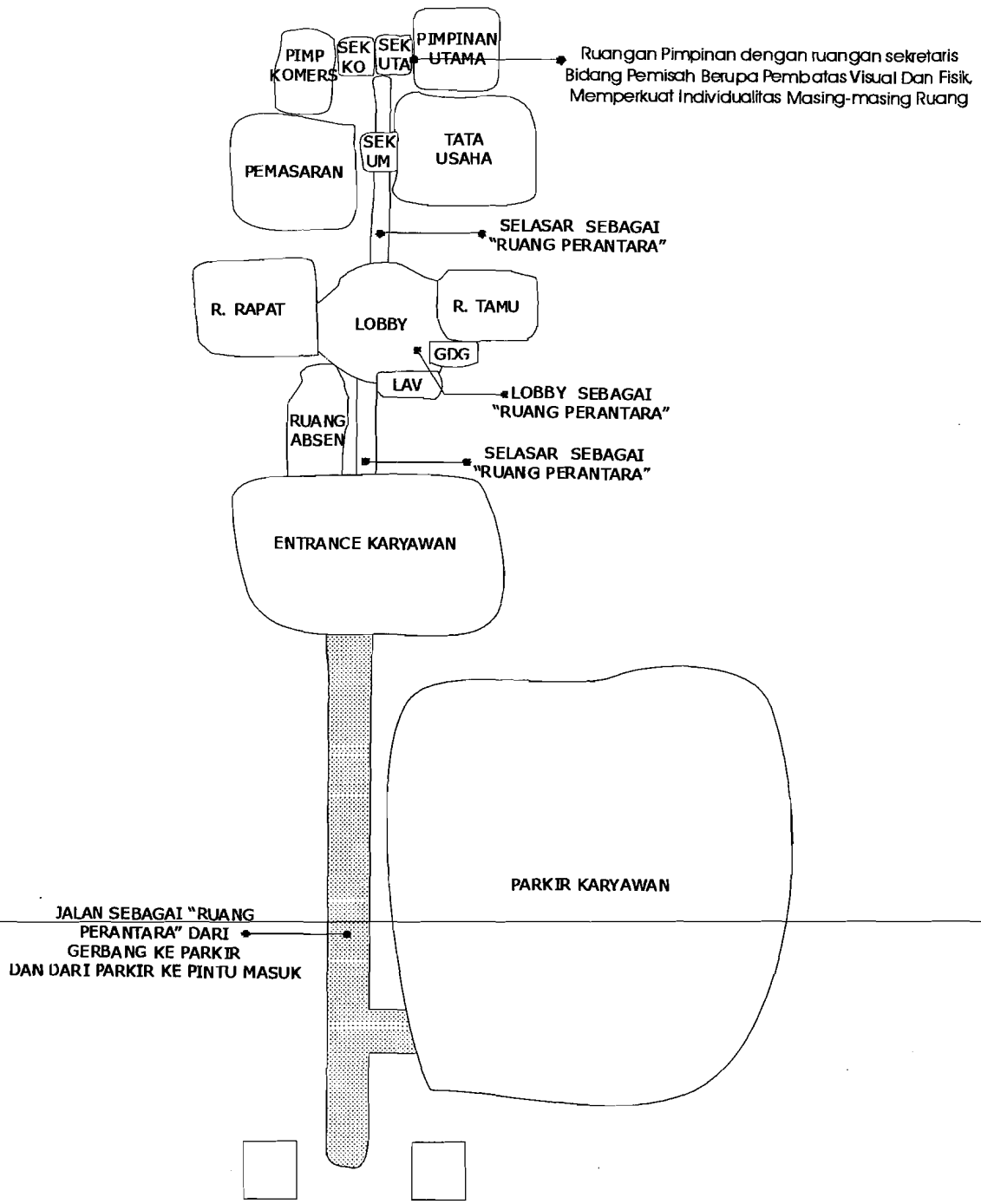


Analisa Hubungan-Hubungan Ruang Kelompok Produksi

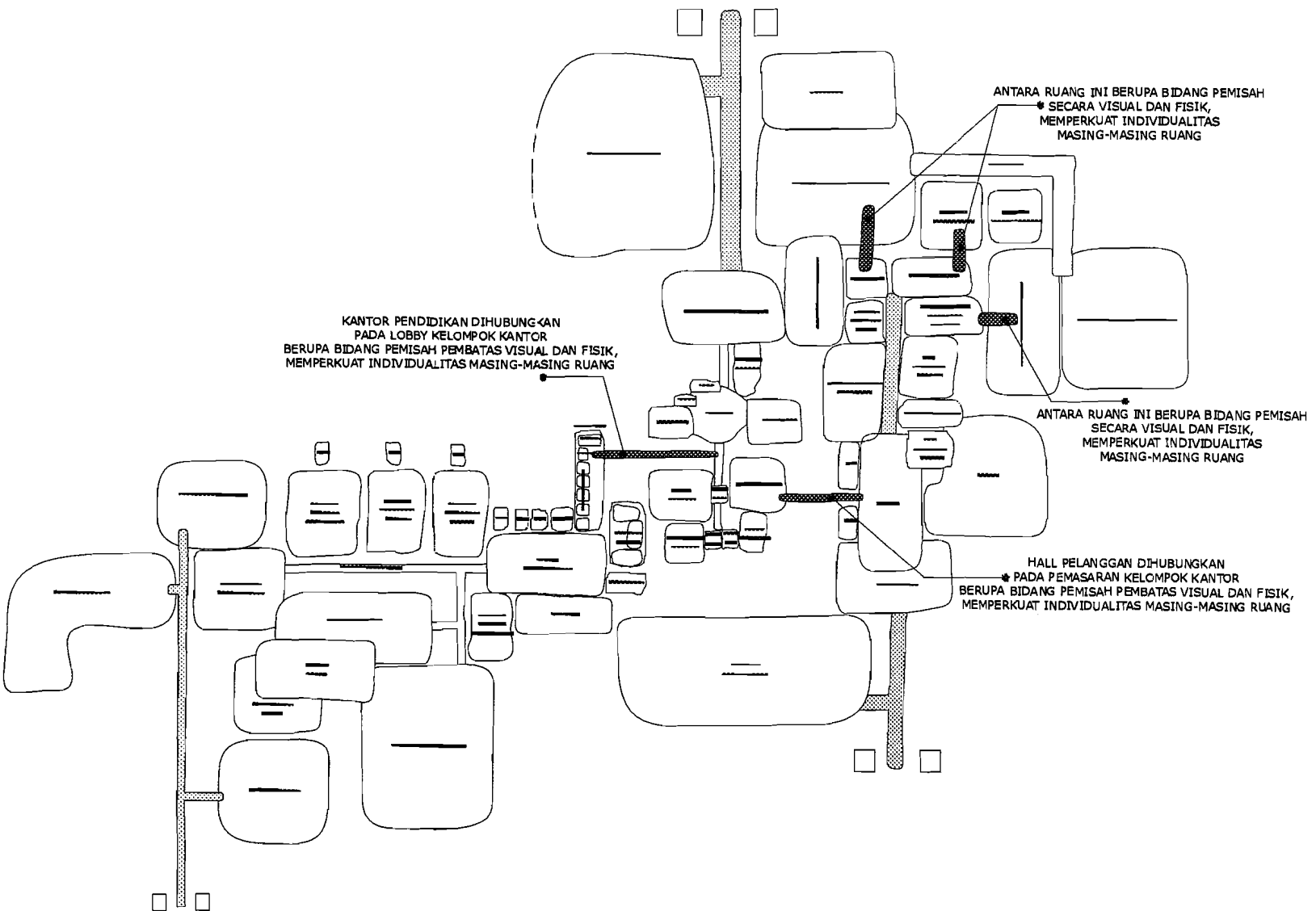




Analisa Hubungan-Hubungan Ruang Kelompok Kantor



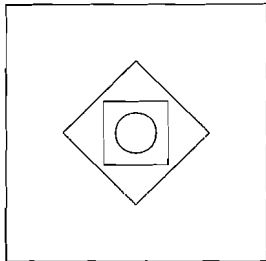
Analisa Hubungan Ruang antar Kelompok Ruang



Analisa Organisasi Ruang

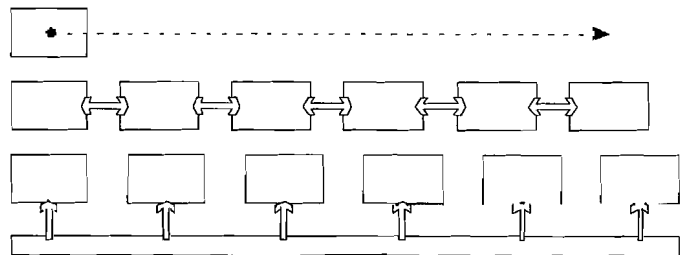
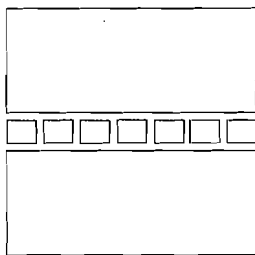
terpusat

Pusat : suatu ruang dominan dimana pengelompokan sejumlah ruang sekunder dihadapkan.



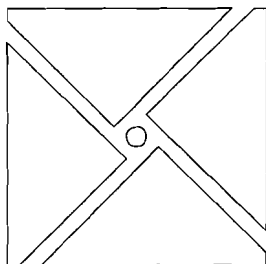
Linier

Suatu urutan linier dari ruang-ruang yang berulang



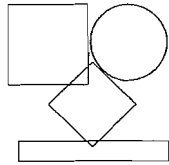
Radial

Sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi ruang yang linier berkembang menurut bentuk jari-jari



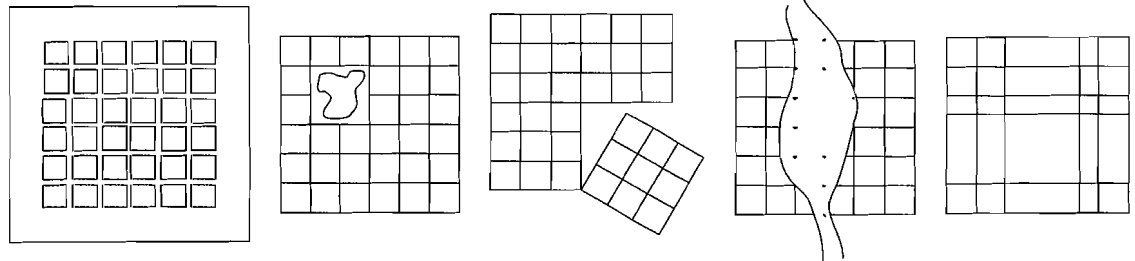
Cluster

Ruang-ruang yang dikelompokkan berdasarkan adanya hubungan atau bersama-sama memanfaatkan ciri atau hubungan visual

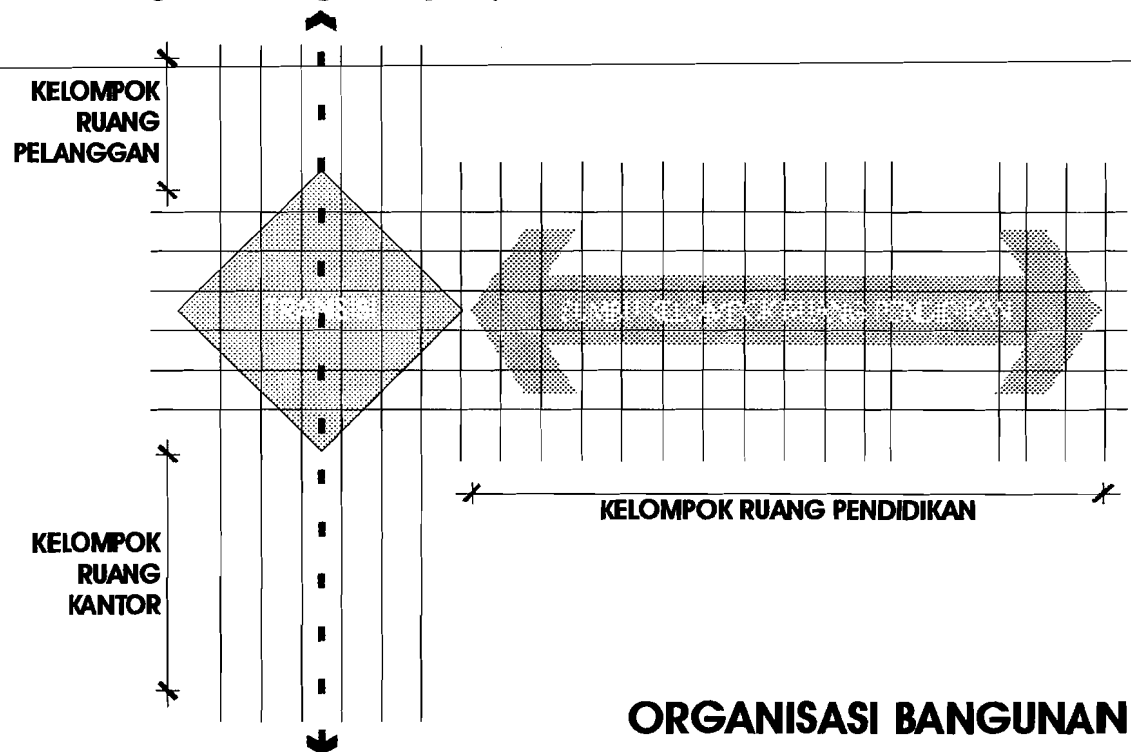


Grid

Ruang-ruang diorganisir dalam kawasan grid struktural atau grid tiga dimensi lain



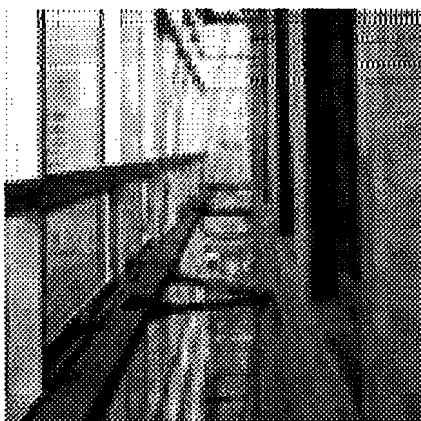
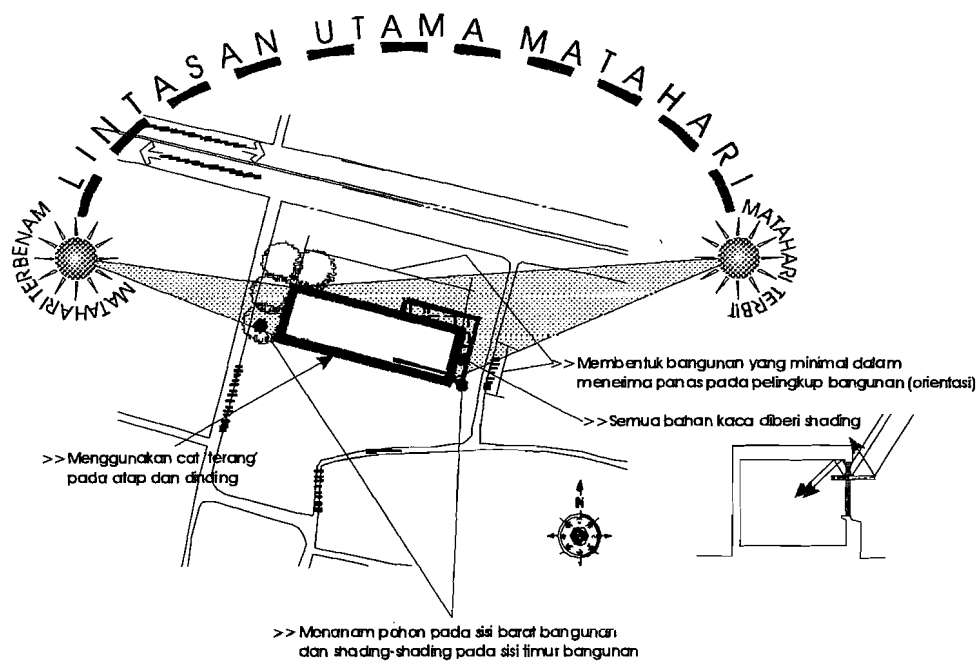
Analisa Organisasi Bangunan Lpmvty



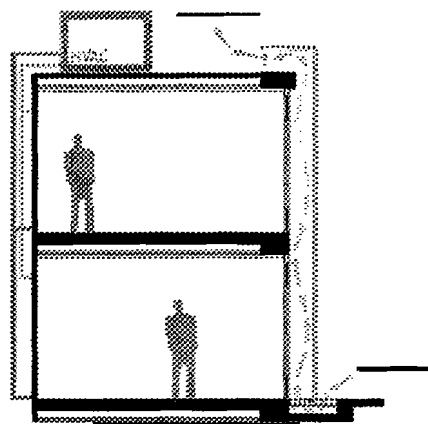
Analisa Efisiensi Pengkondisian Udara

Meminimalkan Pemasukan Matahari

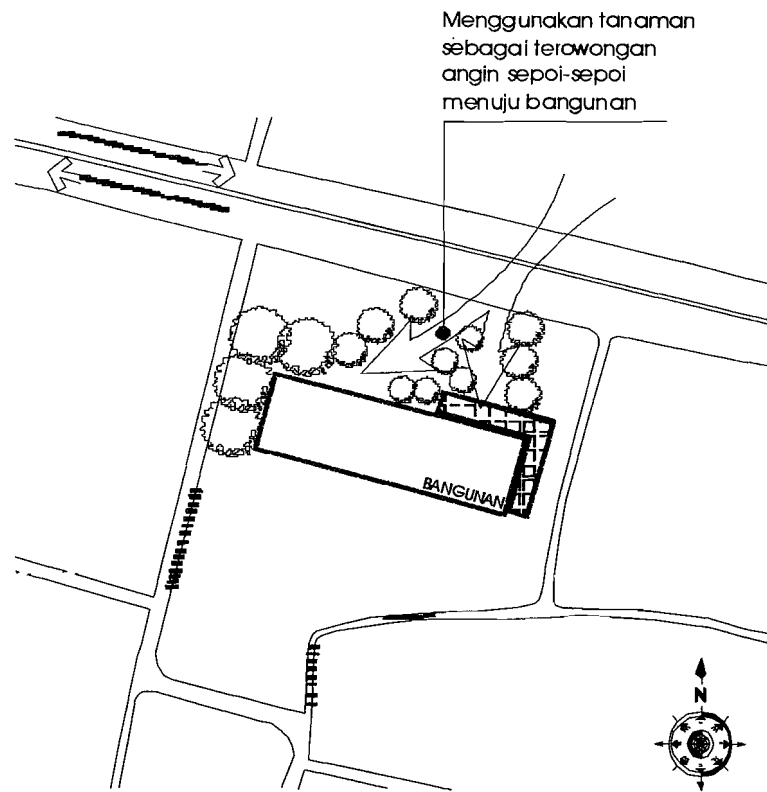
Melindungi bangunan dari sinar matahari dengan orientasi, shading dan tanaman



Menggunakan Double Skin Facade



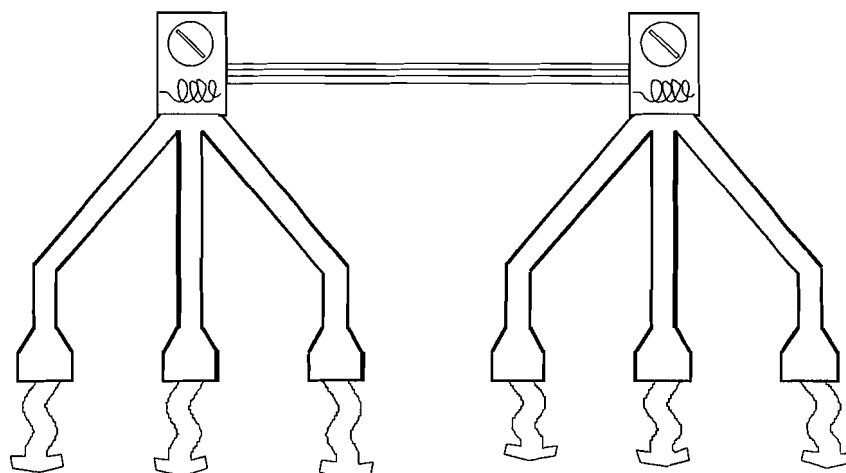
Meningkatkan Kehilangan Panas



Menggunakan Sistem Desentral Dan Modular

Penggunaan peralatan pendinginan udara lebih efisien ketika menggunakan ukuran muatan rata-rata, bukan pada 'peak' atau kondisi ekstreme.

Penggunaan modul-modul unit chiller dan kipas dalam rentetan jumlah, sehingga muatan rata-rata dapat memenuhi kebutuhan 'peak' dengan mengoperasikan beberapa modul (sumber: ags, h.721)



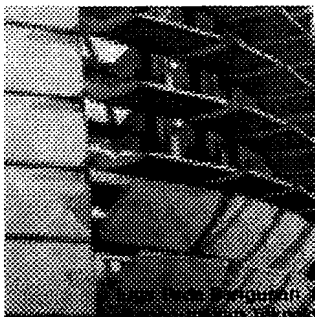
Analisa Penampilan Padat Teknologi

“Dewasa ini, desain grafis diyakini sebagai sebuah karya seni rupa yang padat teknologi, mempunyai dampak sangat komprehensif kepada masyarakat sebagai khalayak sasaran” (sumber :Sumbo Tinarbuko, staf pengajar program studi desain komunikasi visual fsr-isi yogyakarta dan ketua lembaga studi kajian desain komunikasi visual).

Analisa Penerapan Teknologi-Teknologi Pada Pelingkup Bangunan

Bangunan Berpenampilan Padat Tcknologi dapat dicapai dengan menerapkan teknologi-teknologi pada pelingkup bangunan.

Seperti Pada Bangunan Nordic Coutries Embassies dan Phoenix Main Public Library Dibawah Ini Menggunakan Teknologi Terkini Untuk Pengendalian Cahaya Masuk (fasad yang dapat bergerak) Dengan Sendirinya Bangunan-Bangunan tersebut Memiliki penampilan Padat Teknologi.



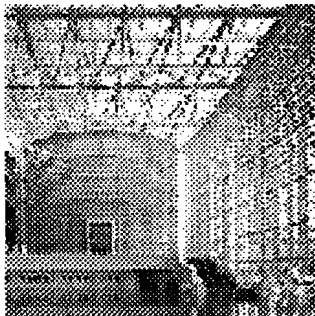
System: Operable Façade
Building: Nordic Countries Embassies
Location: Berlin, Germany
Architect: Berger + Parkkinen Architects



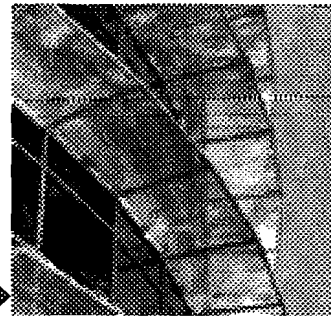
System: Movable aluminum louvers, fabric fins
Building: Phoenix Main Public Library

Location: Phoenix, AZ
Architect: Wilkinson/Bryant

seperti pada bangunan Federal Building And U.S. Courthouse dan Apollo Office Building dibawah ini, menggunakan teknologi untuk mengendalikan cahaya masuk (Mittel Glass Façade) yang dengan sendirinya bangunan tersebut memiliki penampilan padat teknologi.



System: Fritted Glass Façade
Building: Federal Building And U.S. Courthouse
Location: Phoenix, Az
Architect: Richard Meier And Partners

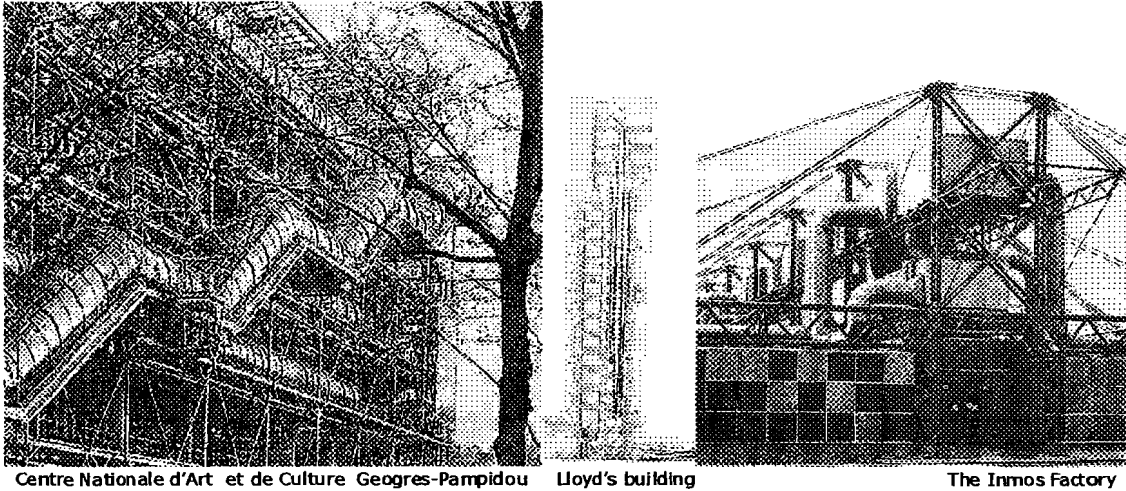


System: Fritted glass as shading device
Buildings: Apollo Office Building
Location: Amsterdam, The Netherlands
Architect: Skidmore, Owings and Merrill, LLP

Analisa Pembentukan Imaji Teknologi Pada Fasad Bangunan



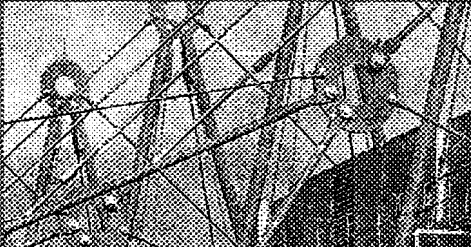
Juga Bangunan Berpenampilan Padat Teknologi dapat dicapai dengan Menghadirkan imaji tentang teknologi.

Seperti Pada Bangunan Centre Nationale d'Art et de Culture Geogres-Pampidou, Lloyd's building dan The Inmos Factory (kesemuanya rancangan Richard Rogers) yang mendapatkan kesan padat teknologi dengan memaparkan setiap elemen pendukung tegaknya bangunan, semua elemen yang menyangga dan mengikatnya serta semua pipa dan jejaring utilitas yang bekerja pada bangunan

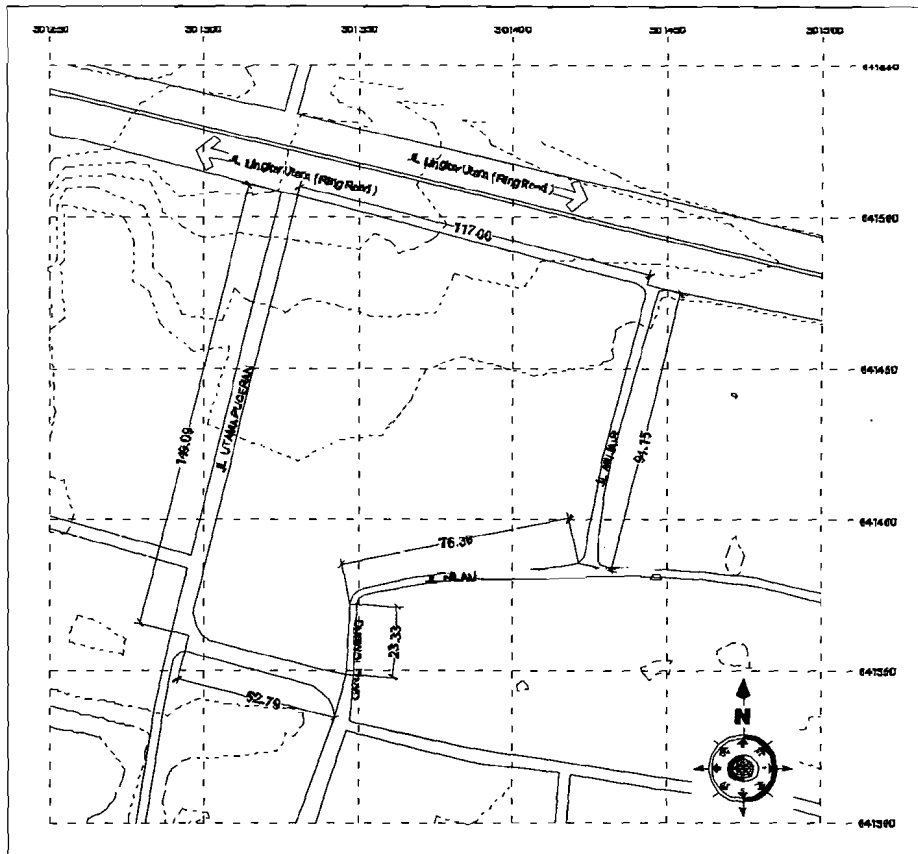


Analisa Bahan-Bahan Pembentuk Imaji Teknologi Pada Fasad Bangunan

Untuk Mendapatkan Penampilan Padat Teknologi Dapat Dicapai Dengan Penggunaan Bahan Yang Menghadirkan Imaji Tentang Teknologi

	<p>Penggunaan bahan Kaca yang dominan</p>	
<p>▲ Untuk Mendapatkan Penampilan Padat Teknologi Dapat Dicapai Dengan Penggunaan Bahan Yang Menghadirkan Imaji Tentang Teknologi</p>		
<p>Penggunaan bahan baja yang dominan</p>		

Analisa Site

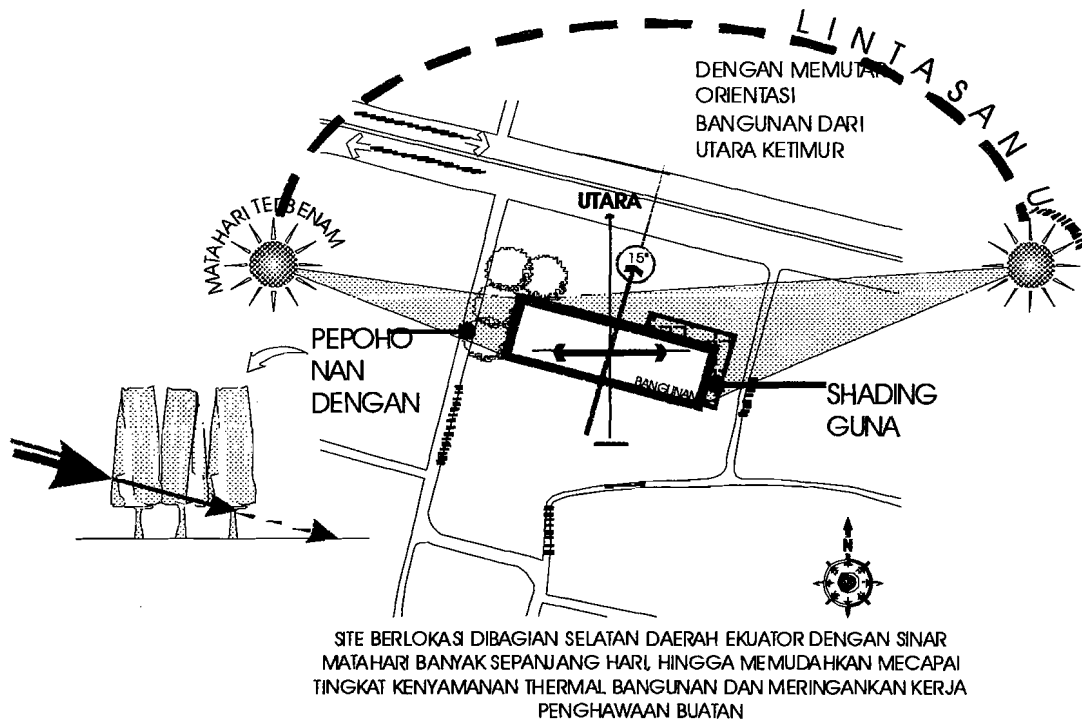


Plotting Site

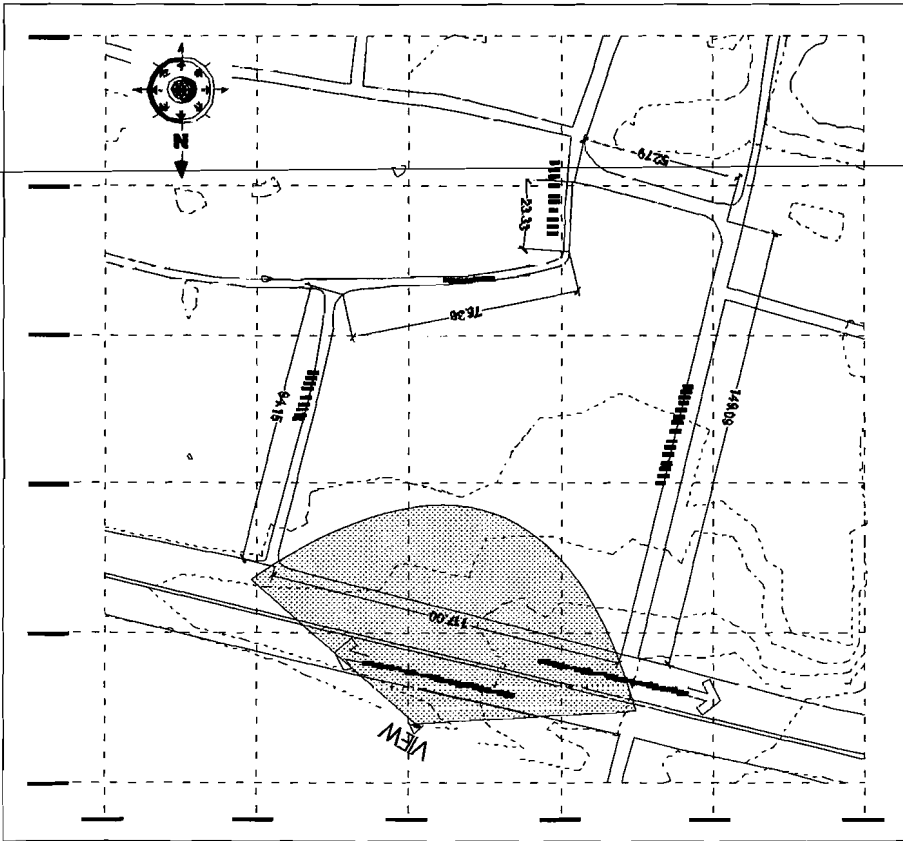
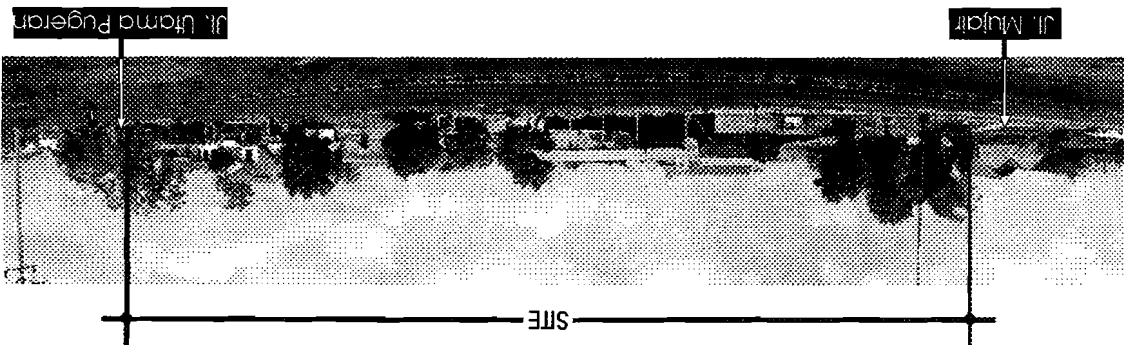


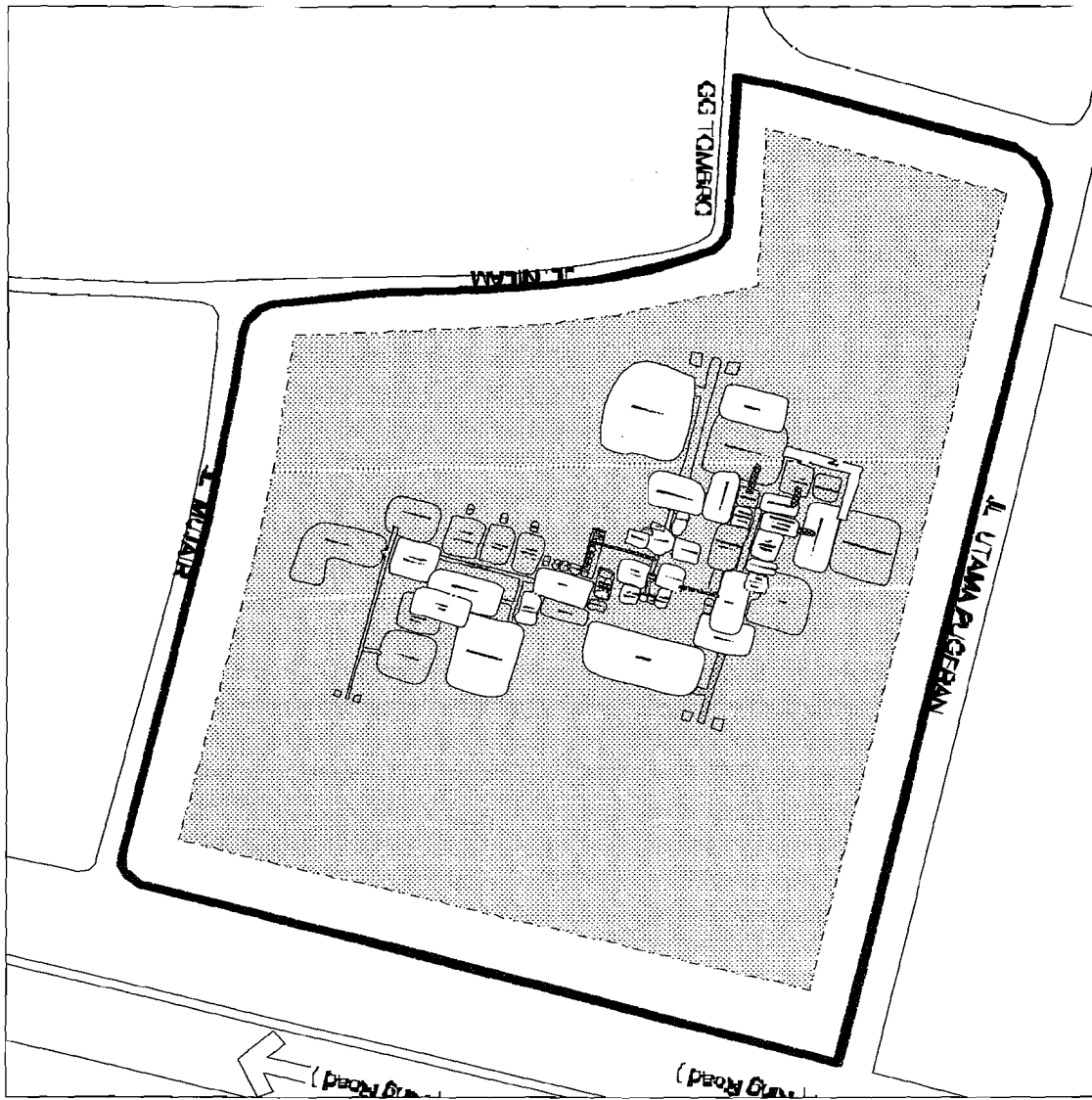
Orientasi Bangunan Terhadap Matahari

Di karenakan permukaan site yang relatif datar, maka orientasi bangunan terhadap matahari menjadi pertimbangan utama

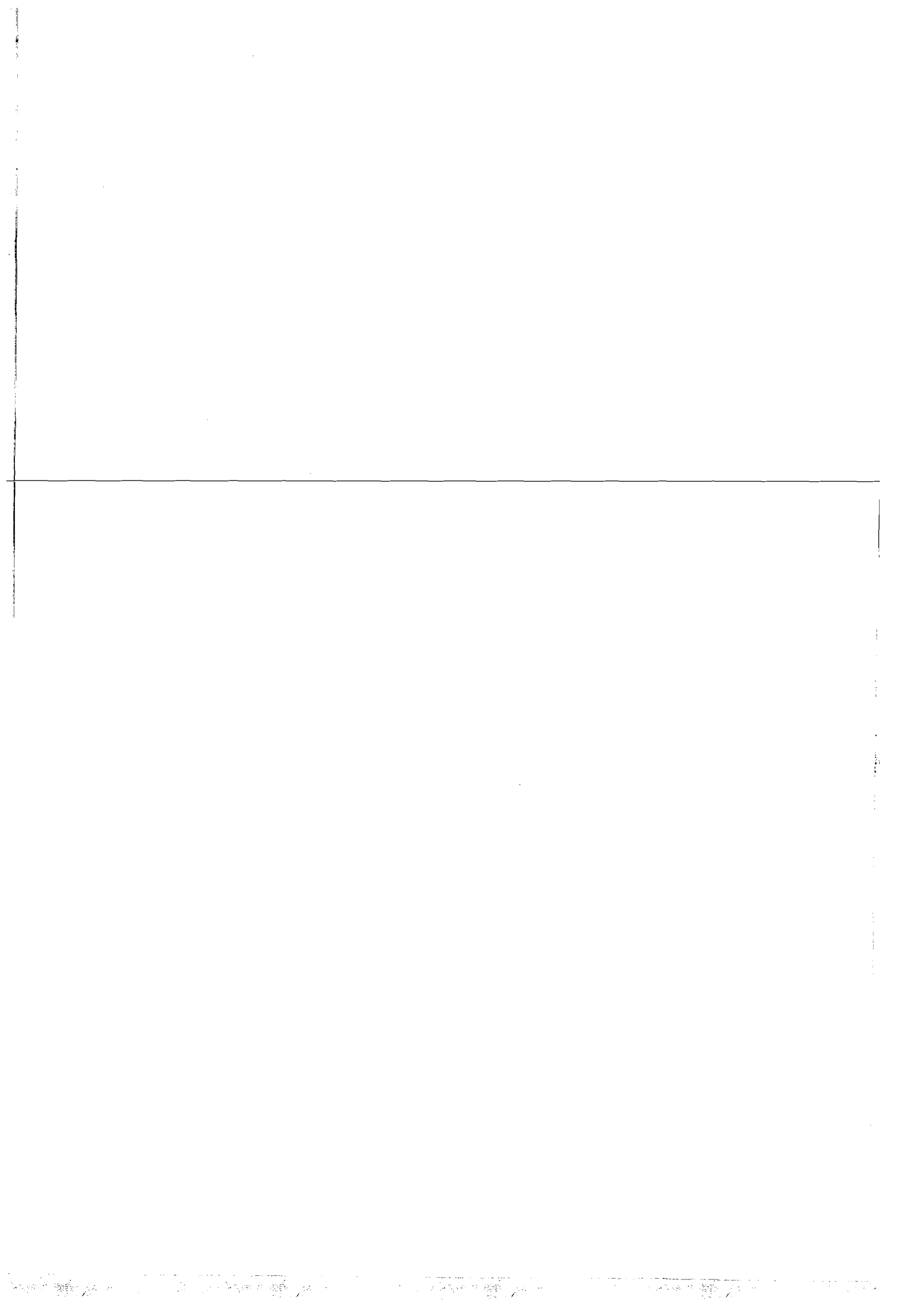


View Kedalam Site

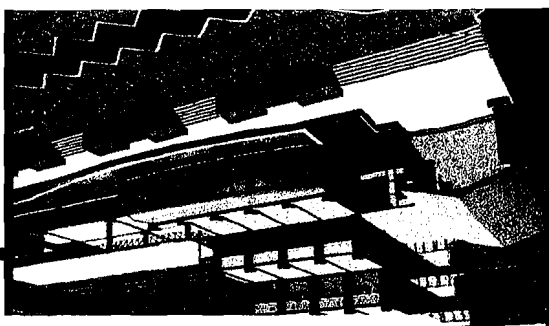




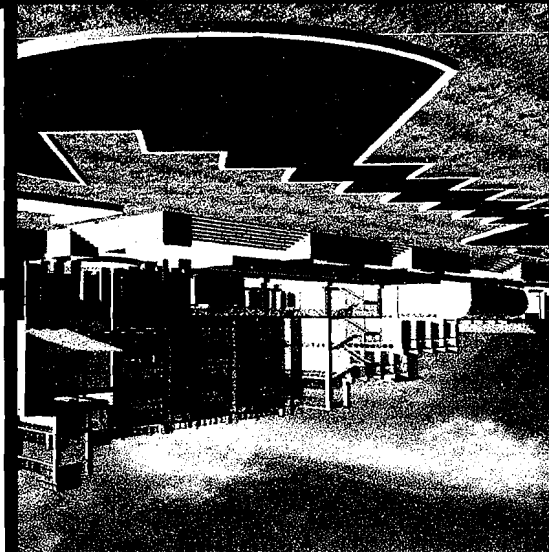
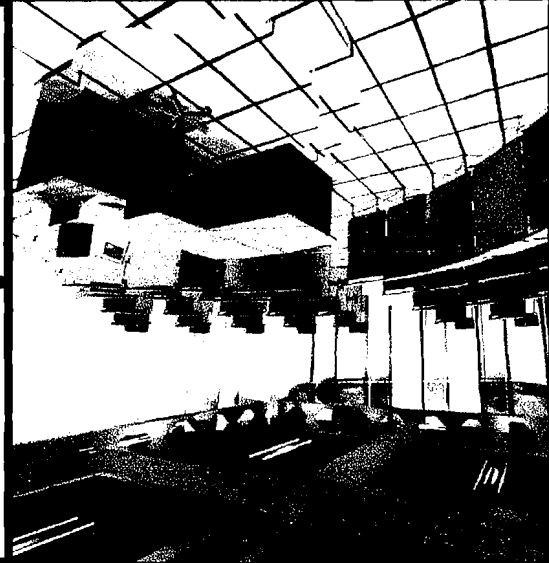
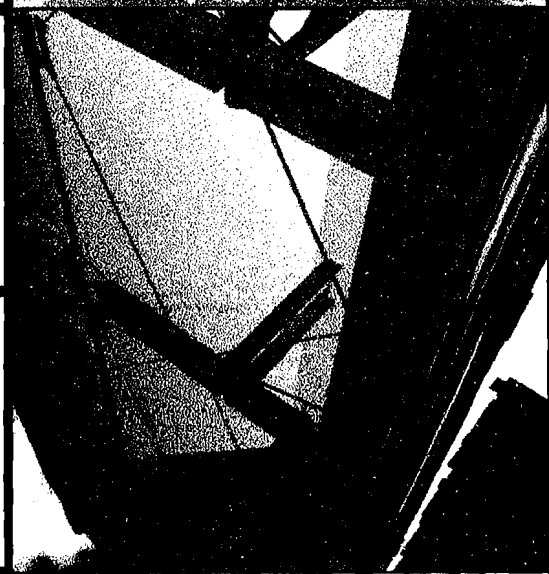
Rancangan Awal



BAB III HASIL STUDIO



LEMBAGA PENELITIAN



SPEKTIF
R LAUT

SPEKTIF
UBLE
DING

SPEKTIF
S TEORI

SPEKTIF
AT LAUT

LAPORAN PERANCANGAN

BAB III HASIL STUDIO

Selama proses pengembangan rancangan yang dilakukan di studio terjadi beberapa kali perubahan baik itu hasil konsultasi dengan dosen maupun hasil evaluasi saya sendiri terhadap rancangan yang telah dihasilkan.

Perubahan-perubahan dilaporkan berbentuk pra desain yang disertai desain akhirnya.

Laporan ini disusun dengan urutan:

Laporan perancangan denah

Laporan Perancangan site

Laporan Perancangan bangunan yang efisien dalam penghawaan udara

Laporan Perancangan bangunan dengan penampilan padat teknologi

Sebagai tahapan awal pengembangan rancangan dimulai dilakukan pengembangan rancangan denah, namun laporan perancangan denah ini lebih difokuskan pada denah lantai satu

~~Tahap selanjutnya difokuskan pada pengolahan site yang melaporkan pencapaian kedalam site dan pemanfaatan lahan dalam site~~

Selanjutnya dilaporkan konsep dan desain akhir efisiensi penghawaan udara

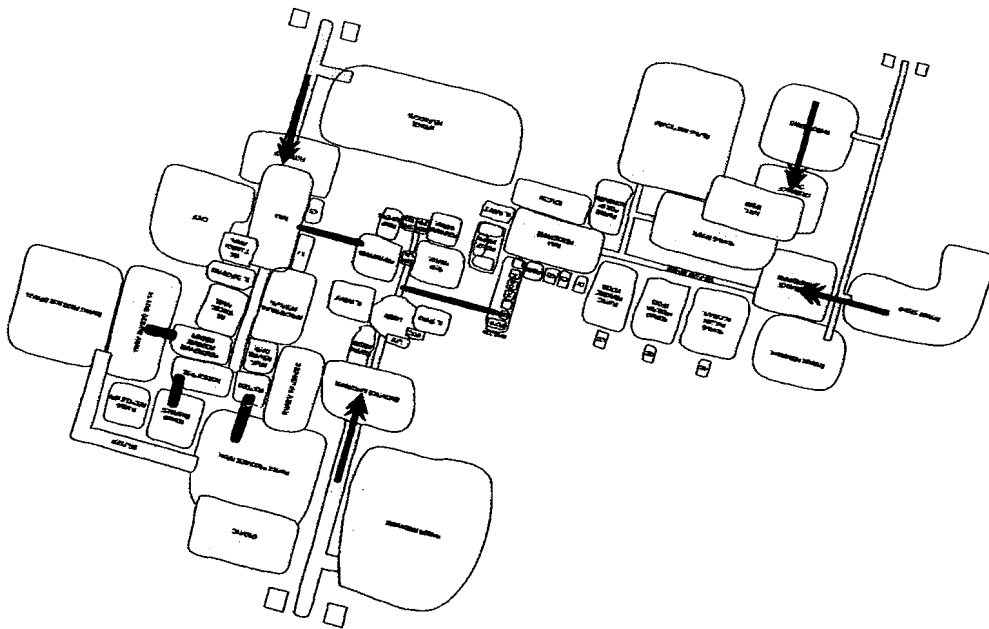
Serta laporan tahap perancangan konsep dan desain akhir pada bangunan untuk penampilan padat teknologi.

**FINAL
DESIGN**

IRA Satria 98512939

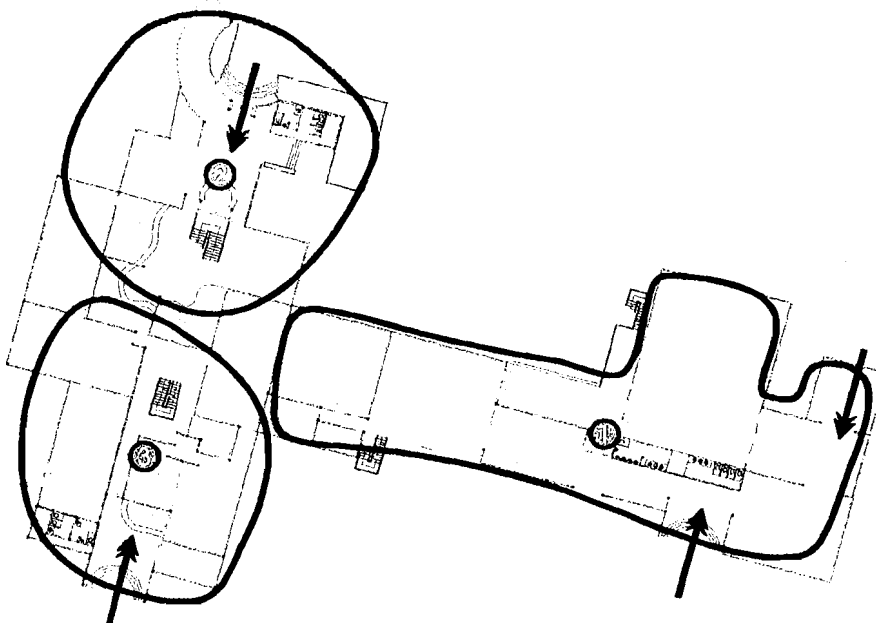
57

PRA DESAIN



PENGELOMPOKAN RUANG ANTAR KELOMPOK RUANG, RUANG DALAM KELOMPOK, SERTA ENTRANCE PADA MASING-MASING KELOMPOK RUANG DAN PELETAKAN RUANG TERHADAP SATU SAMA LAINNYA

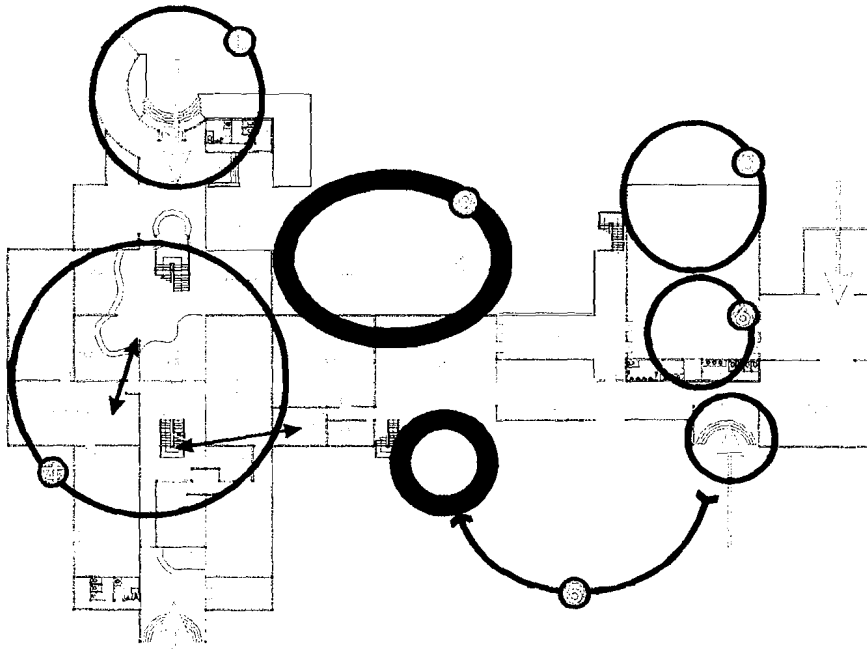
PROSES PERANCANGAN



DENAH AWAL MEMPERTIMBANGKAN PENGELOMPOKAN RUANG ANTAR KELOMPOK RUANG, RUANG DALAM KELOMPOK, SERTA ENTRANCE PADA MASING-MASING KELOMPOK RUANG DAN PELETAKAN RUANG TERHADAP SATU SAMA LAINNYA

- ENTRANCE
- KEL. RUANG PENDIDIKAN
- KEL. RUANG PELAYANAN
- KEL. RUANG KANTOR

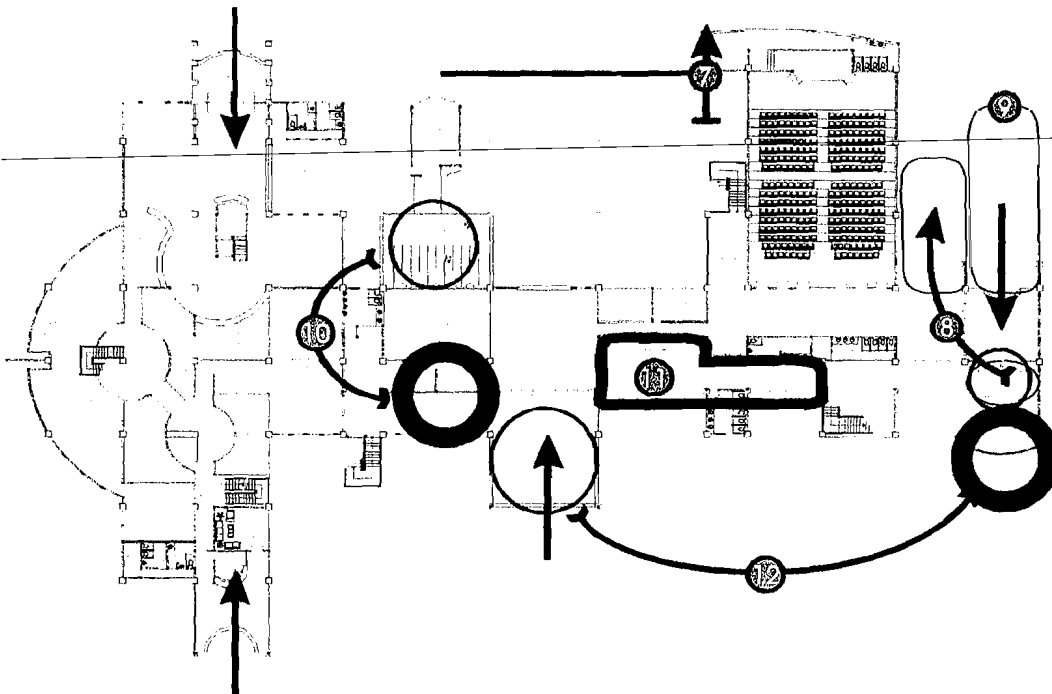
PRA DESAIN



RANCANGAN AWAL, MENGELOMPOKKAN RUANG, RUANG DALAM RUANG, MENDEFINISIKAN HUBUNGAN RUANG ANTAR RUANG, SERTA HUBUNGAN ANTAR KELOMPOK RUANG

- PERUBAHAN BENTUK ENTRANCE PELAYANAN YANG LEBIH SEDERHANA
- AREA UNTUK DAPUR YANG MELAYANI PELANGGAN (KAFE) DAN SISWA (KANTIN)
- PERBAIKAN BENTUK DEPAN RUANG MULTIGUNA SERTA P A N A M B A H A N KAPASITASNYA
- PERBAIKAN TOTAL PADA RUANG PRODUKSI
- ENTRANCE DIPINDAHKAN KE HALL AGAR PINTU MASUK LANGSUNG DITERIMA RUANG LEBIH BESAR DARI SEBELUMNYA
- PENAMBAHAN RUANG TUNGGU MULTIGUNA

PROSES PERANCANGAN



RANCANGAN DENAH LANJUTAN, PERBAIKAN PADA BENIUK DAN HUBUNGAN ANTAR RUANG MAUPUN HUBUNGAN DENGAN RUANG LUAR

- PENAMBAHAN KAPASITAS RUANG MULTI GUNA
- RUANG PAMER DIPINDAH KEUTARA AGAR LEBIH MUDAH DICAPAI PUBLIK
- PENAMBAHAN GALERY
- RUANG ANTRIAN URUSAN REGISTRASI DIPINDAHKAN KEDALAM DIDEKATKAN KE HALL DAN TERLINDUNG DARI MATAHARI, YANG LAMA BERFUNGSI JADI DAPUR
- SELASAR PAMER TIDAK BERFUNGSI MAKSIMAL
- ENTRANCE DIPINDAH LAGI, AGAR SELASAR PAMER BERADA PADA SIRKULASI UTAMA

DENAH

IRA Satria 98512939

DENAH

○ DAPUR DIMANFAATKAN SEKALIGUS UNTUK PENGUNJUNG (KAFE) DAN SISWA (KANTIN)

○ PENGGUNA RUANG MULTIGUNA YANG MAKA RUANG PERSIAPAN DIAKSES DARI UTARA

○ GARIS-GARIS PENGATUR BANGUNAN

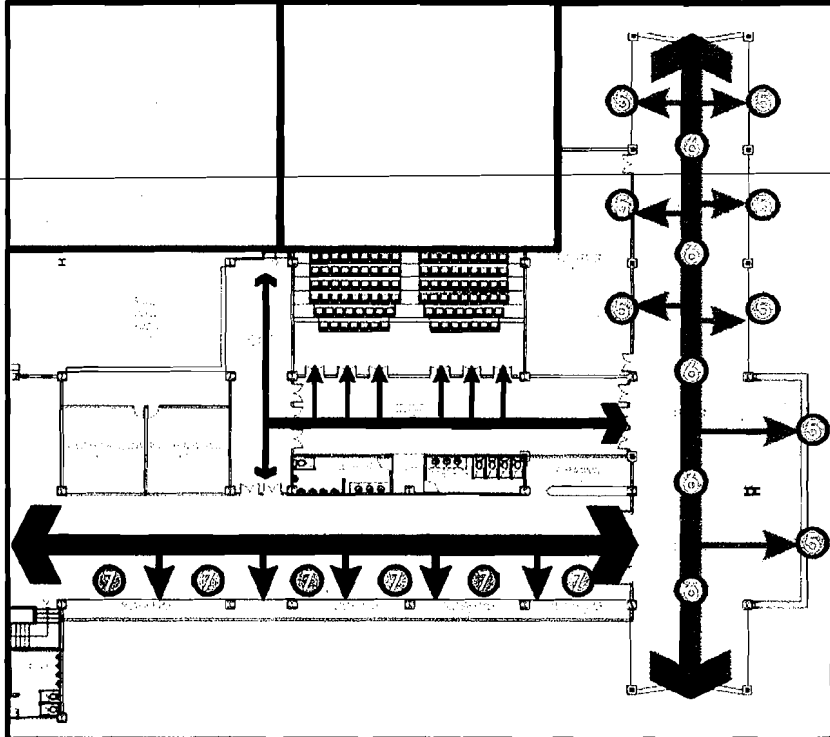
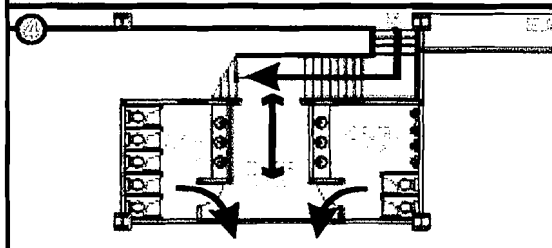
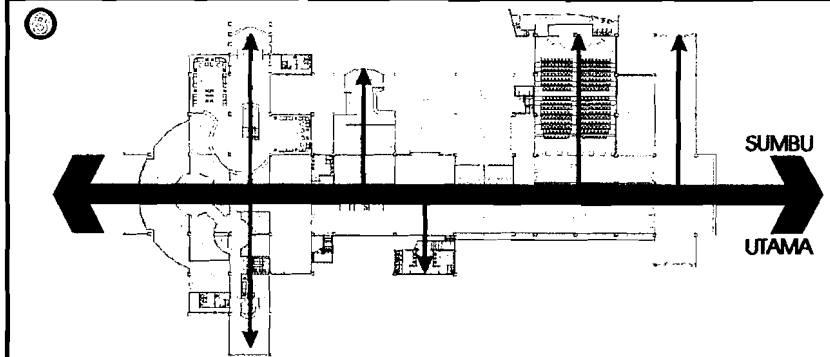
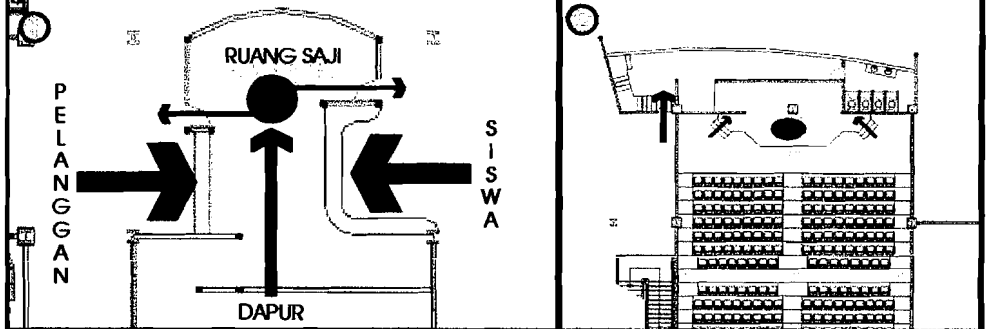
○ ANTARA BORDES DAN PINTU WC DIBERIKAN 'RUANG' UNTUK MENGANTRI DAN MENUNGGU PINTU WC DIORIENTASIKAN KELUAR BANGUNAN UNTUK MEMILIKI VIEW YANG TERKONROL BAIK KEDALAM MAUPUN KELUAR WC

○ ENTRANCE PENDIDIKAN BERUPA GALERY KARYA-KARYA TERBAIK SISWA

○ GALERY LEBIH DIUTARAKAN AGAR DAPAT LEBIH DINIKAMATI PUBLIK/TAMU (TAMU DATANG DARI UTARA), SEDANGKAN SISWA DIORIENTASIKAN UNTUK MENGAMATI KARYA MEREKA PADA SELASAR PAMER (SISWA DOMINAN DENGAN MOTOR DARI SELATAN)

○ SELASAR PAMER DITEMPATKAN PADA SIRKULASI UTAMA

○ PENGGUNA RUANG MULTIGUNA MELEWATI GALERY DAN SERVISNYA DIAKSES DARI UTARA



**FINAL
DESIGN**

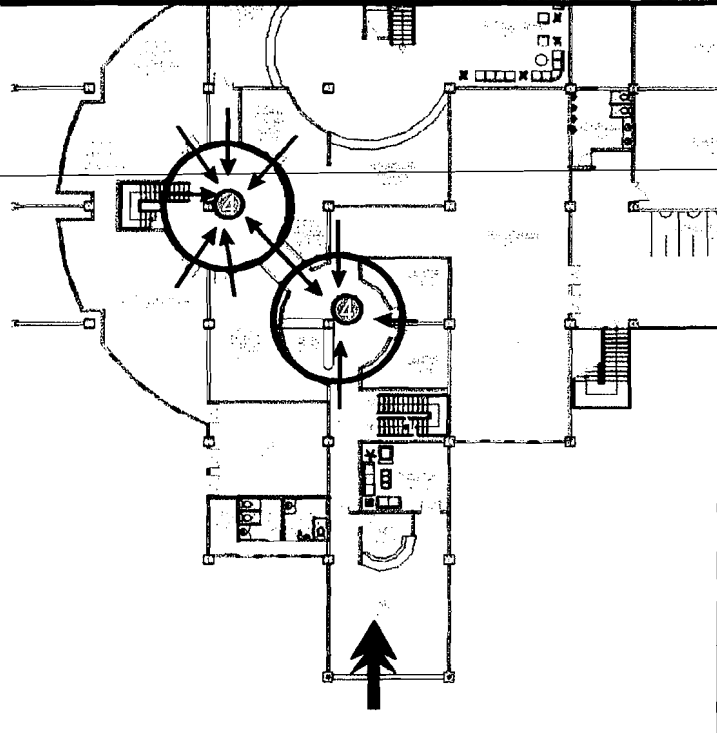
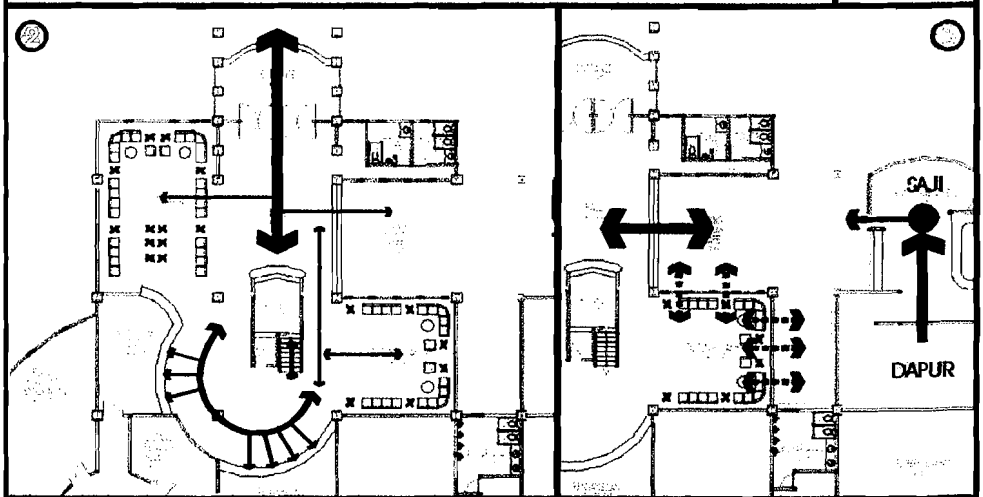
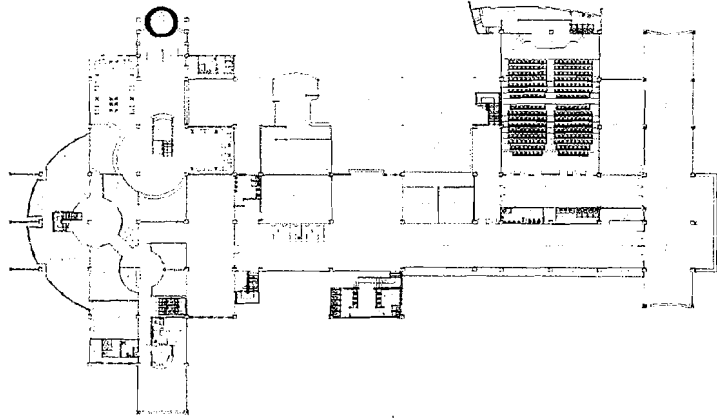
DENAH

○ KELOMPOK RUANG PELAYANAN DAN PRODUKSI MEDIA VISUAL

○ SIRKULASI PADA HALL

○ AKSES KE KAFE DARI HALL BAIK VISUAL MAUPUN FISIK

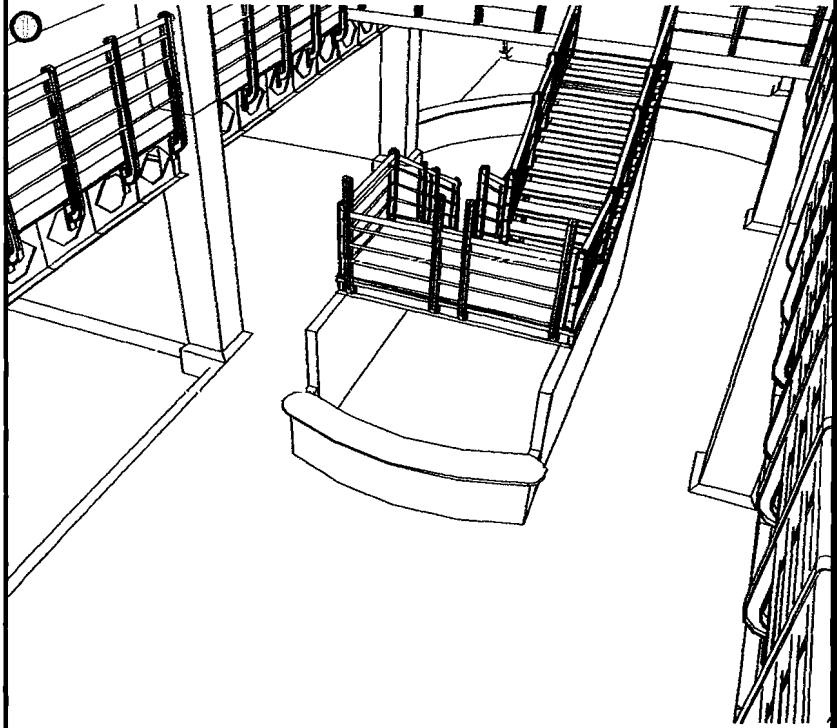
○ ADANYA SIRKULASI YANG PADAT ANTARA KELOMPOK RUANG PELAYANAN DENGAN KELOMPOK PRODUKSI DIBUAT 'RUANG' UNTUK MENYALURKAN SIRKULASI TERSEBUT TANPA SALING MENGANGGU



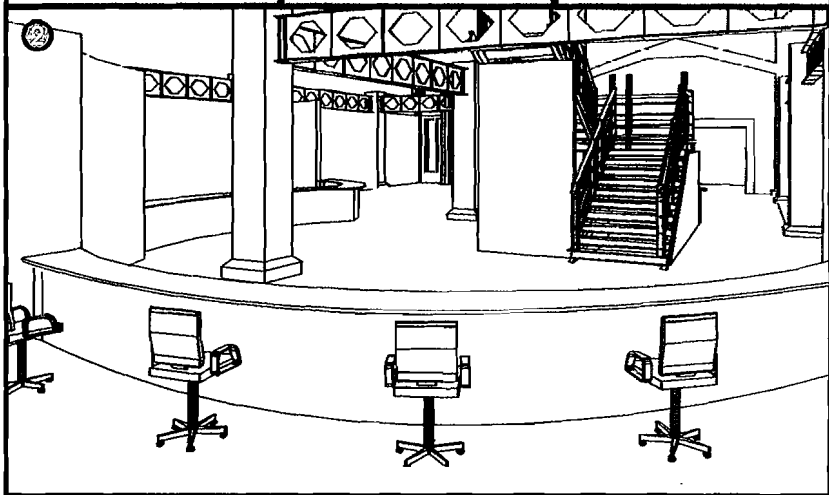
**FINAL
DESIGN**

DENAH

○ PERSPEKTIF HALL KELOMPOK
RUANG PELANGGAN

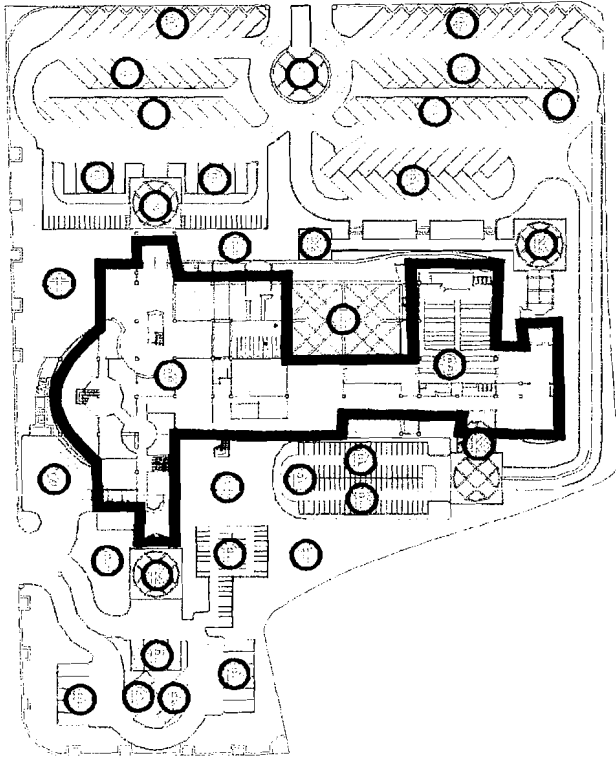


○ PERSPEKTIF HALL KELOMPOK
RUANG PELANGGAN DILIHAT
DARI KONTER PENGAMBILAN
BARANG



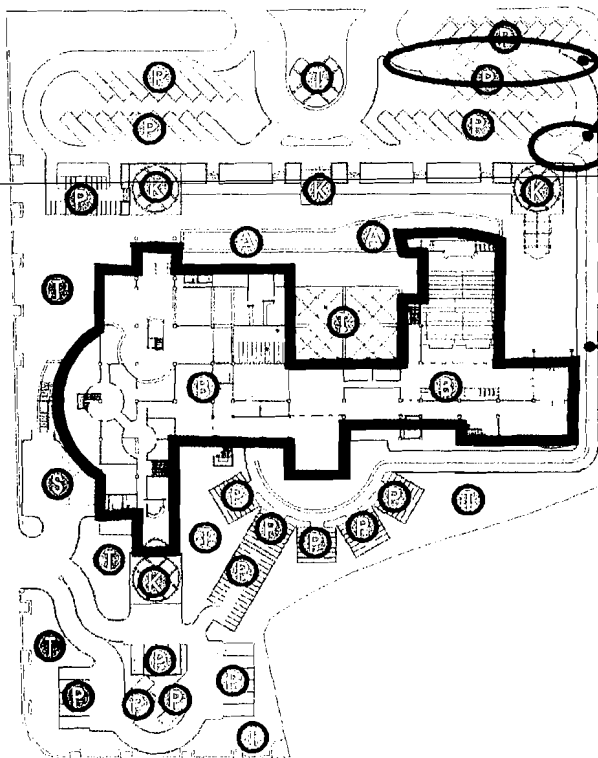
**FINAL
DESIGN**

PRA DESAIN



JUMLAH PARKIR YANG TERLALU BANYAK SERTA ADANYA PERUBAHAN DENAH MENYEBABKAN DESAIN INI TIDAK COCOK UNTUK DIGUNAKAN. PENCAPAIAN PENGGUNA KENDARAAN RODA DUA MENUJU TEMPAT PARKIR MOTOR (SISWA) MELEWATI PARKIR MOBIL SEHINGGA MEMUNGKINKAN KEPADATAN SIRKULASI YANG AKAN MENGURANGI EFEKTIFITAS SIRKULASI BAIK KENDARAAN RODA DUA MENUJU PARKIRAN MAUPUN RODA EMPAT YANG AKAN MASUK KELUAR PARKIR

PROSES PERANCANGAN



SIRKULASI RAWAN KONFLIK ANTARA MOBIL DENGAN MOTOR

JALAN DALAM SITE UNTUK MOTOR TIDAK EFISIEN, JALAN MENUJU PARKIR DIGANTI DENGAN MEMANFAATKAN JALAN MUJAIR SEBELAH TIMUR SITE

PENCAPAIAN PENGGUNA KENDARAAN RODA DUA MENUJU TEMPAT PARKIR MOTOR (SISWA) MELEWATI PARKIR MOBIL SEHINGGA MEMUNGKINKAN KEPADATAN SIRKULASI YANG AKAN MENGURANGI EFEKTIFITAS SIRKULASI BAIK KENDARAAN RODA DUA MENUJU PARKIRAN MAUPUN RODA EMPAT YANG AKAN MASUK KELUAR PARKIR

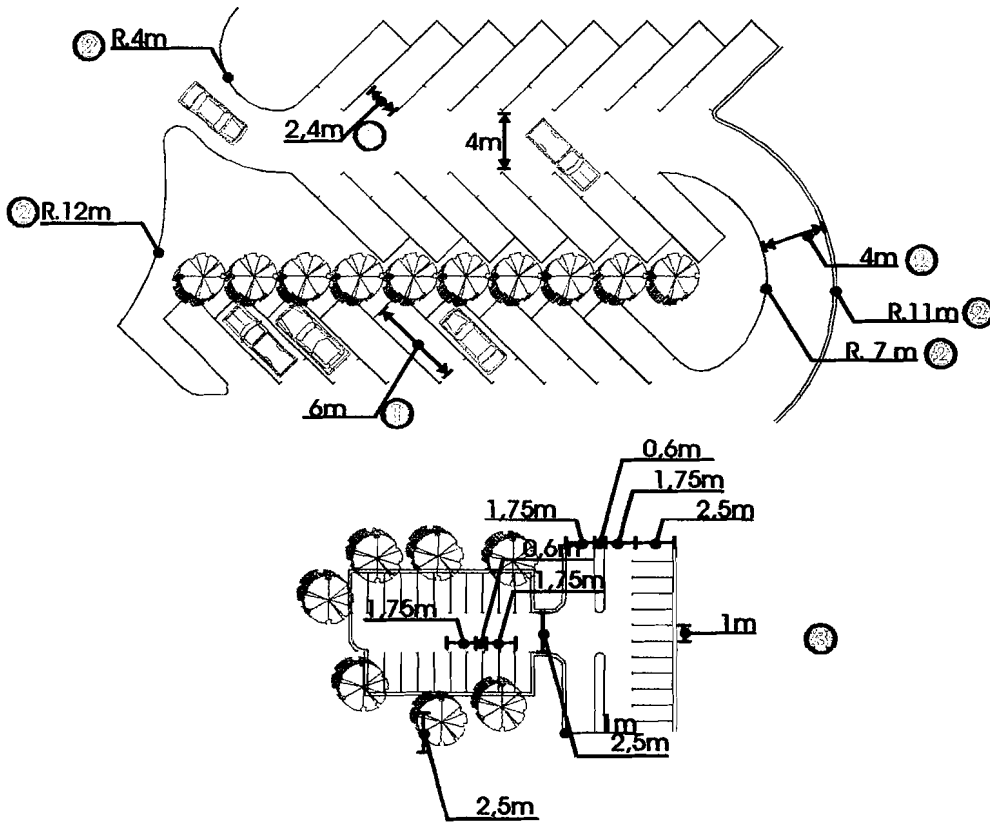
PENGUNAAN LAHAN

- TAMAN
- PARKIR
- PEDESTARIAN
- SERVIS / BONGKAR MUAT
- BANGUNAN
- KOLAM

SITE

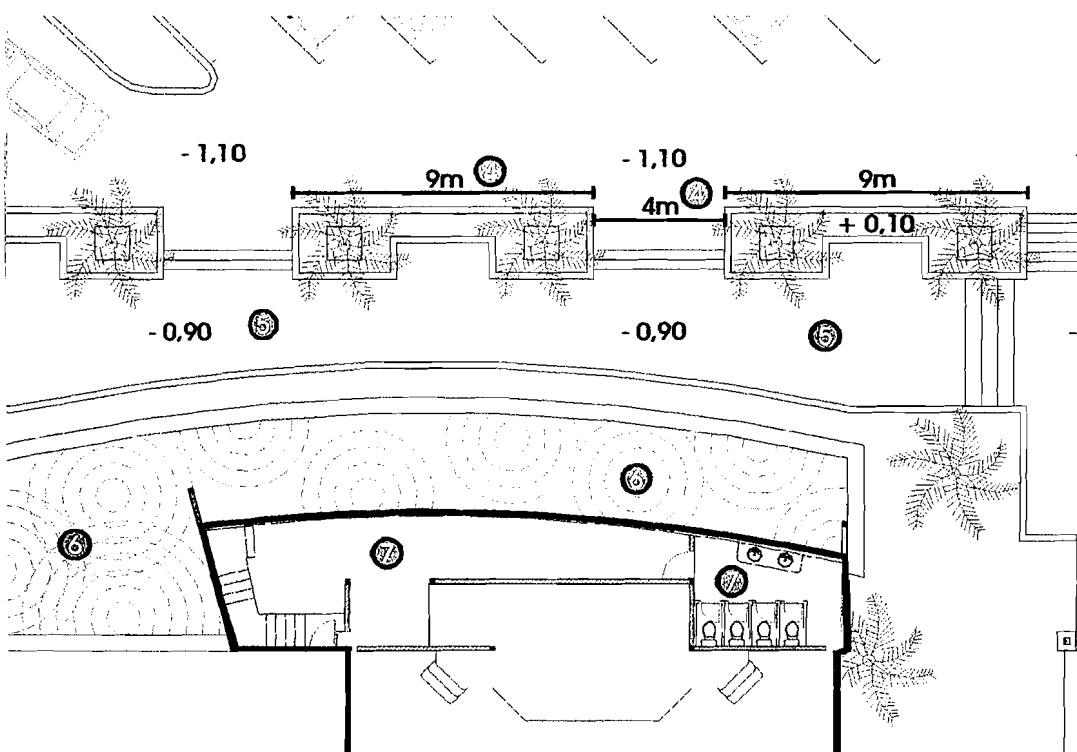
IRA SATHIA 98512939

PRADESAIN



- STANDAR PARKIR UNTUK MOBIL DENGAN KEMIRINGAN 45
- LEBAR JALAN DAN RADIUS STANDAR MEMUTAR PADA 90 DAN 180 UNTUK MOBIL
- STANDAR PARKIR MOTOR SERTA LEBAR JALANNYA

PROSES PERANCANGAN



HUBUNGAN PARKIRAN DENGAN PENYANGGA KEBISINGAN DAN PARKIR

- UKURAN TAMAN
- PEDESTARIAN
- KOLAM AIR
- BANGUNAN

SITE

IRA SATRIA 92512030

S I T E

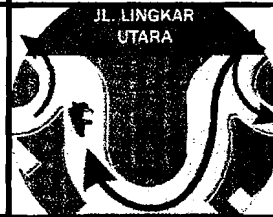
AKSES UTAMA MENUJU BANGUNAN DICAPAI DARI JALAN LINGKAR UTARA

JALAN UTAMA PUGERAN MEMILIKI UKURAN MEMADAI UNTUK DILEWATI MOBIL DAN TRUK OLEH KARENA ITU JALAN UTAMA PUGERAN INI DIGUNAKAN SEBAGAI AKSES MOBIL BARANG MENUJU SITE DENGAN MENEMPATKAN BONGKAR MUAT BARANG PADA BAGIAN TENGGARA BANGUNAN, SEHINGGA PROSES BONGKAR MUAT BERJALAN TANPA MENGGANGGU DAN TERGANGGU AKTIFITAS LAINNYA

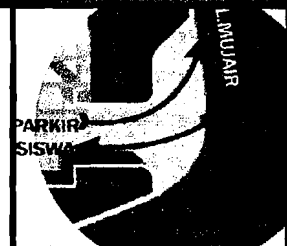
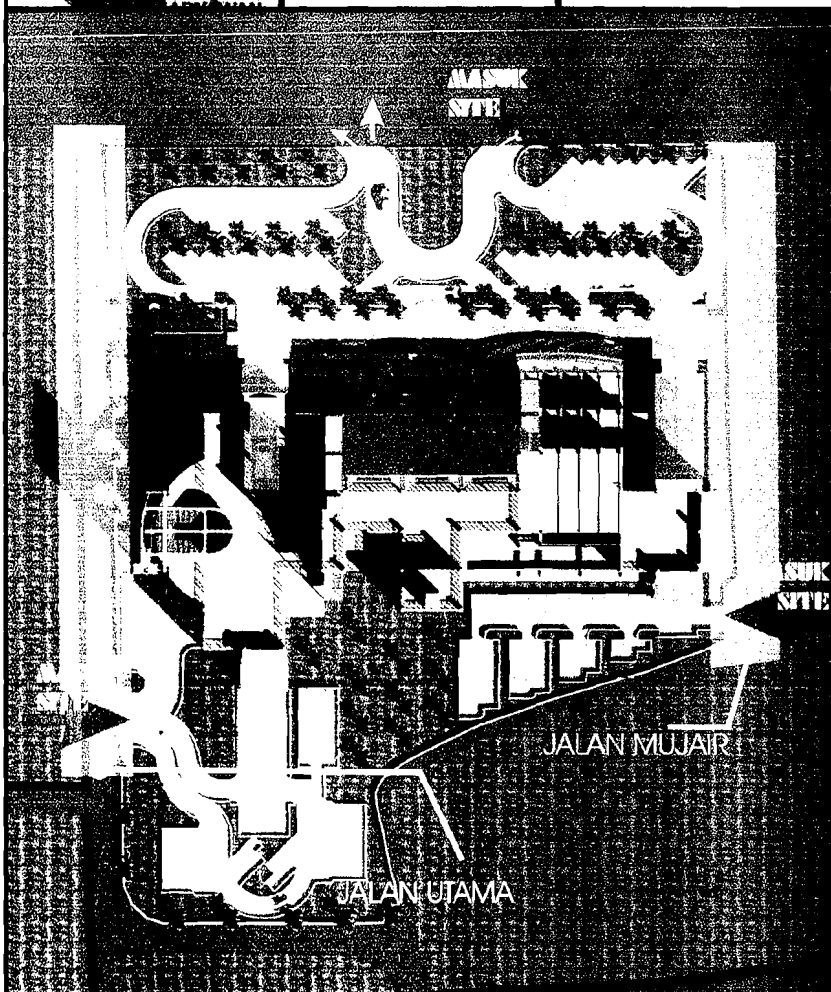
JALAN MUJAIR SEBELAH BARAT SITE MEMILIKI UKURAN LEBIH KECIL DIBANDINGKAN DENGAN JALAN UTAMA PUGERAN OLEH KARENA ITU JALAN INI DIMANFAATKAN UNTUK PENGGUNA MOTOR DENGAN MENEMPATKAN PARKIR MOTOR PADA BAGIAN BARAT DAYA BANGUNAN HINGGA JALAN MUJAIR HANYA AKAN DIGUNAKAN UNTUK JALAN MOTOR OLEH PEMAKAI BANGUNAN

ENTRANCE

- UTAMA
- SERVIS DAN KARYAWAN
- SISWA (MOTOR)



● PECAPAAN KE SITE



FINAL DESIGN

FINAL DESIGN

- TAMAN
- PARKIR
- PEDESTARIAN
- SERVIS/ BONGKAR MUAT
- BANGUNAN
- KOLAM

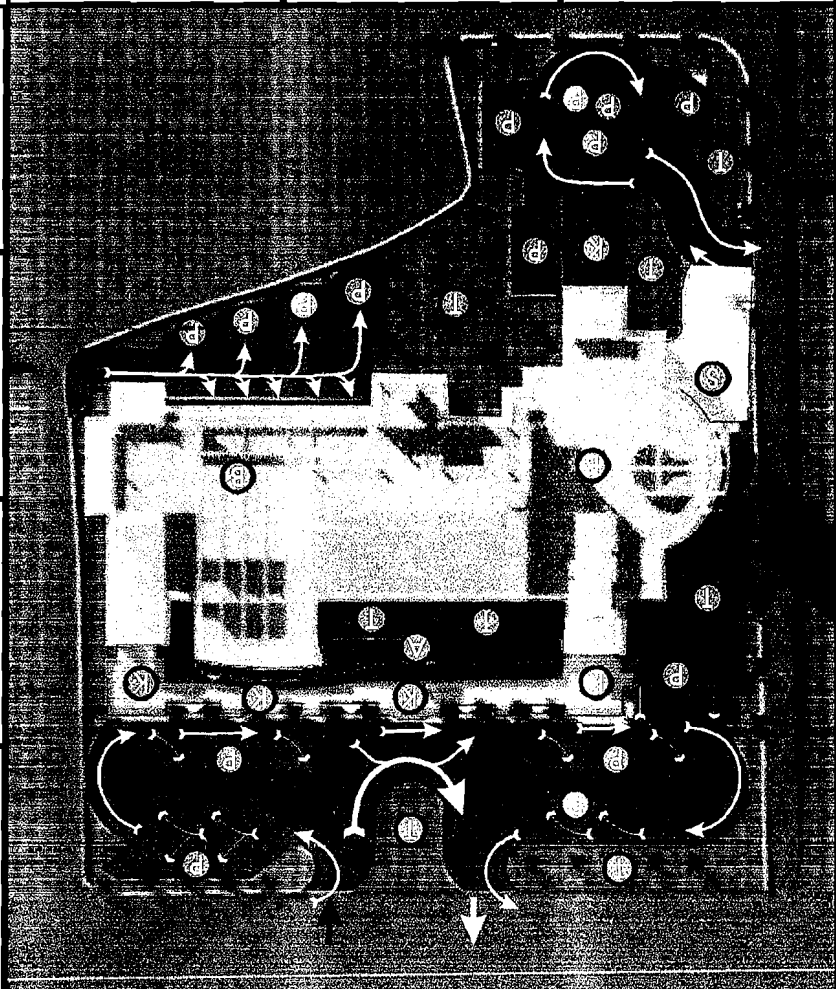
PENGUNTAHAN LAHAN

KEMUDIAN
YANG MELINGKUNG DARI TUNJUK
DIPERUNTUKKAN SAMA KAWASAN
SEKITA BAGIAN TENGAH SITI

LENGKAP (KAWASAN)
SUMBER BERSEKUTUHAN+JALAN
KAWASAN BERSEKUTUHAN
TAMAN, PEDESTARIAN DAN
KAWASAN PERHUBUNGAN BERSEKUTUHAN
DIPERUNTUKKAN (M) DAN BERSEKUTUHAN
KETINGGIAN (SARUNG) DAN BERSEKUTUHAN
DAN BERSEKUTUHAN BERSEKUTUHAN
ATAWA PARKIR BAGIAN ATAS

ATAWA BERSEKUTUHAN
(KAWASAN BERSEKUTUHAN DAN JALAN
SERVIS / BONGKAR MUAT BERSEKUTUHAN
(MOTOR+MOTOR) SEKITA BERSEKUTUHAN
BERSEKUTUHAN DAN PARKIR KAWASAN
(MOTOR, BERSEKUTUHAN DAN JALAN
DIPERUNTUKKAN PARKIR SEKITA
PADA BAGIAN SELATAN

ATAWA
LENGKAP DAN JALAN BERSEKUTUHAN
DAN SEKITA (MOTOR) BERSEKUTUHAN
PARKIR TUNJUK (MOTOR+MOTOR)
BERSEKUTUHAN DAN DIPERUNTUKKAN
BERSEKUTUHAN BERSEKUTUHAN
LENGKAP LAHAN TENGAH
ATAWA BAGIAN ATAS, SELATAN,
TENGAH DAN BAGIAN PERHUBUNGAN

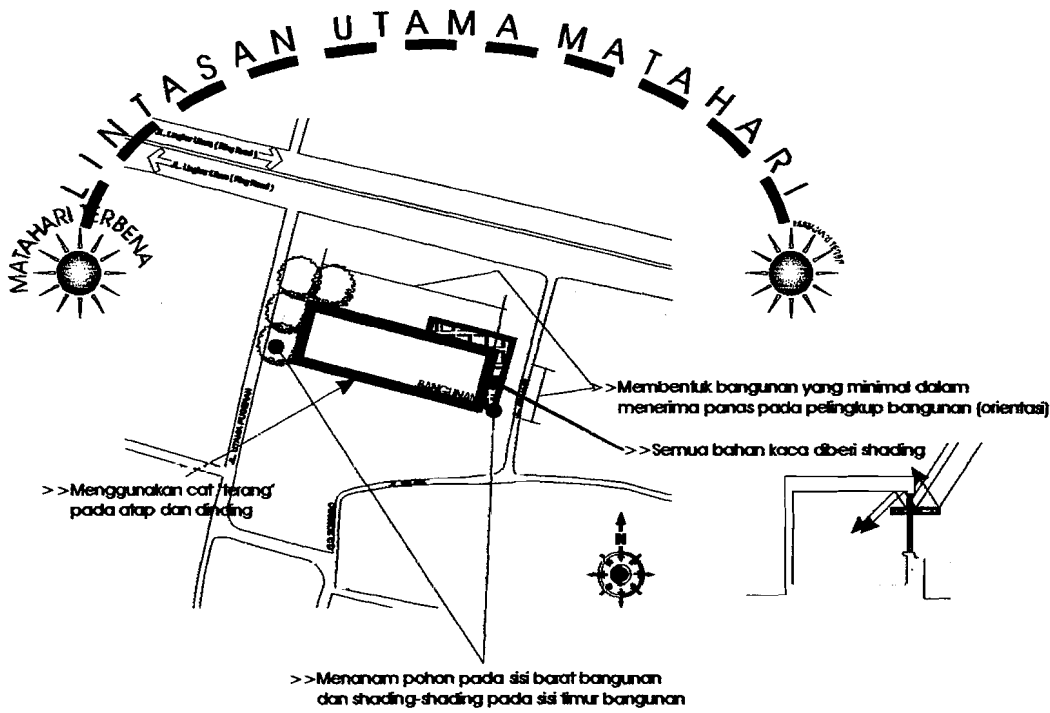


● PEMANIPULASIAN SITI

S I T E

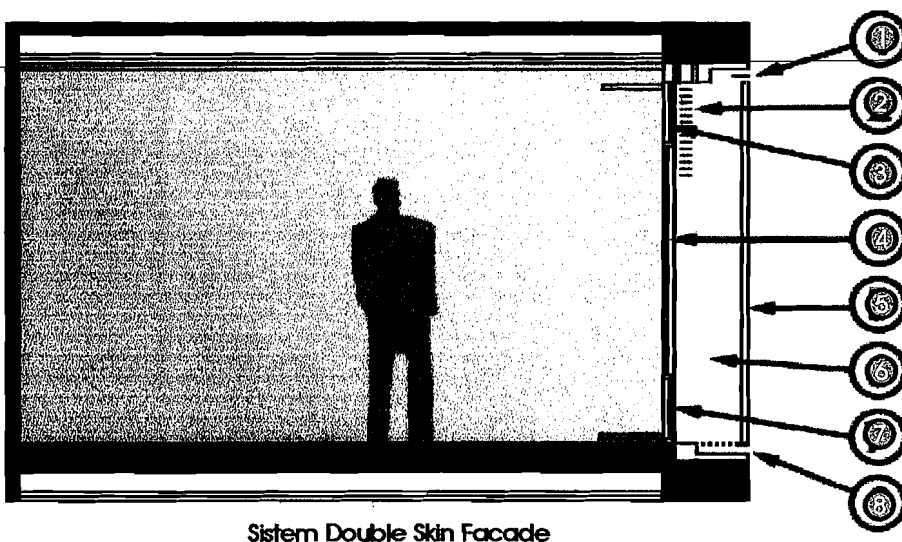
PRADESAIN

:: Meminimalkan pemasukan panas matahari



Meminimalkan pemasukan panas matahari melalui orientasi bangunan yang melintang sepanjang garis edar matahari

PROSES PERANCANGAN

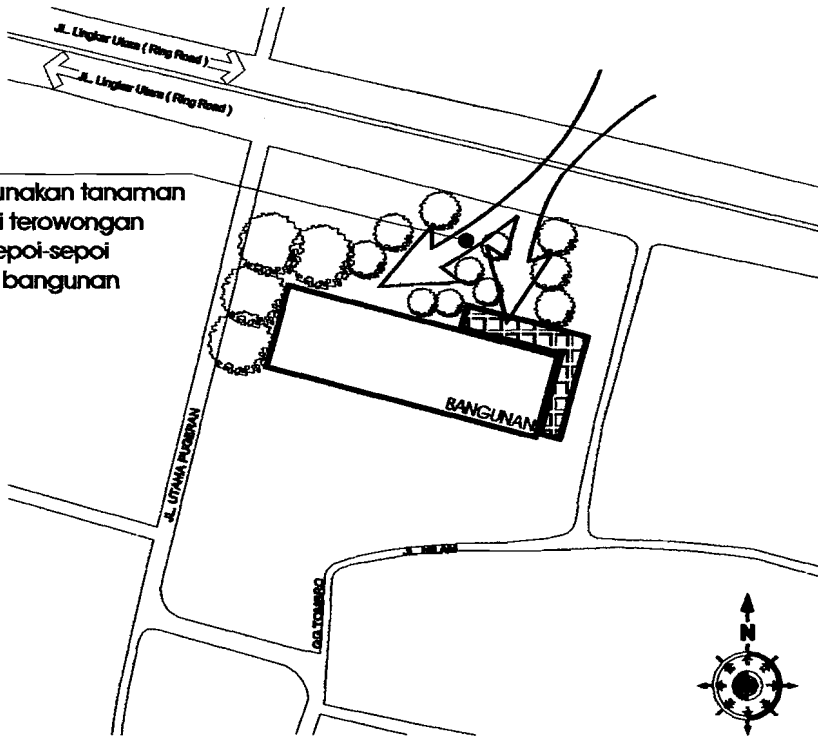


- 1 Exterior upper air outlet
- 2 Controllable solar control device
- 3 Interior upper operable window (air inlet)
- 4 Interior operable or fixed view window
- 5 Exterior glazing layer
- 6 Air cavity
- 7 Interior lower operable window (air inlet)
- 8 Exterior lower air inlet

PRADESAIN

:: Meningkatkan kehilangan panas

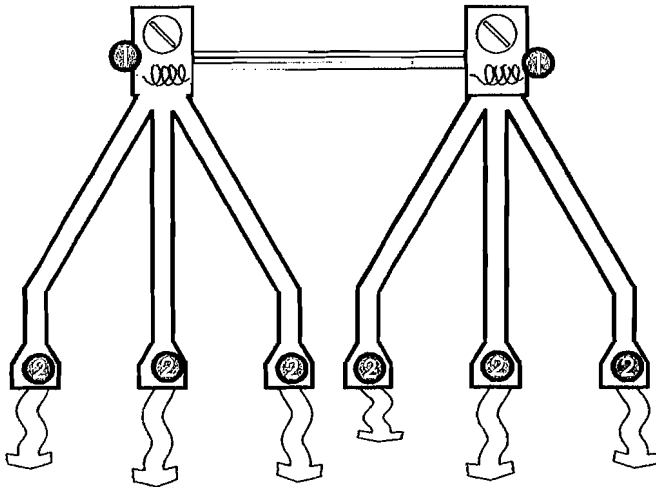
Menggunakan tanaman sebagai terowongan angin sepoi-sepoi menuju bangunan



MENINGKATKAN KEHILANGAN PANAS MATAHARI DENGAN MENGELUARKAN UDARA PANAS DENGAN BANTUAN ALIRAN UDARA YANG MELINTASI BANGUNAN DENGAN MENCIPTAKAN TEROWONGAN ANGIN DAN PENGGUNAAN MESIN PENGKONDISIAN UDARA

PROSES PERANCANGAN

:: Menggunakan sistem desentral dan modular



MESIN AC DENGAN SISTEM DESNTRAL DAN

OUTLET UDARA

PENGGUNAAN PERALATAN PENDINGINAN UDARA LEBIH EFISIEN KETIKA MENGGUNAKAN UKURAN MUATAN RATA-RATA, BUKAN PADA 'PEAK' ATAU KONDISI EKSTREME.

PENGGUNAAN MODUL-MODUL UNIT CHILLER DAN KIPAS DALAM RENTETAN JUMLAH, SEHINGGA MUATAN RATA-RATA DAPAT MEMENUHI KEBUTUHAN 'PEAK' DENGAN MENGOPERASIKAN BEBERAPA MODUL

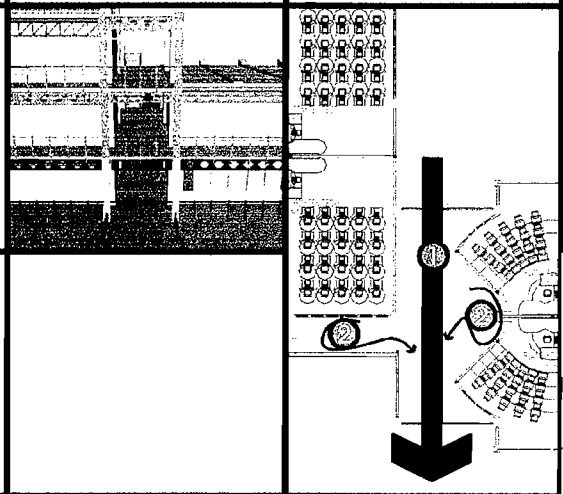
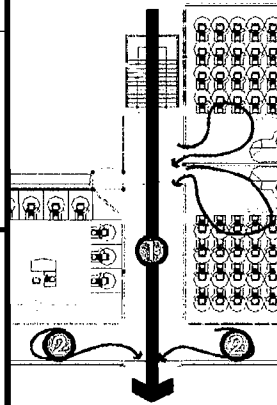
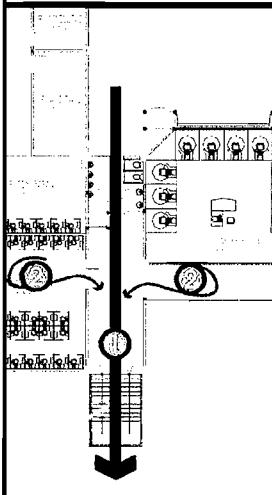
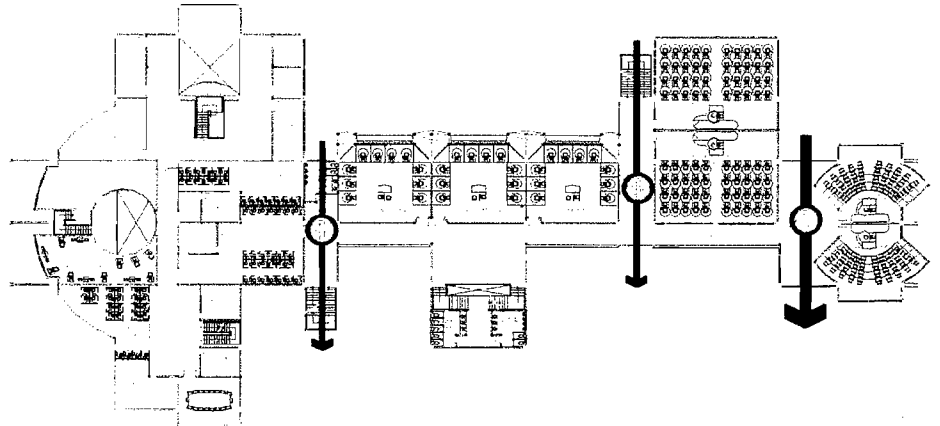
Sistem Double Skin Facade
SUMBER : ags, h.721

EFISIENSI PENCAHAYAAN

TEROWONGAN-TEROWONGAN UDARA YANG AKAN MEMBAWA UDARA PANAS DALAM RUANGAN KELUAR BAIK DARI UTARA KE SELATAN MAUPUN DARI SELATAN KEUTARA

① ALIRAN UDARA

② UDARA PANAS

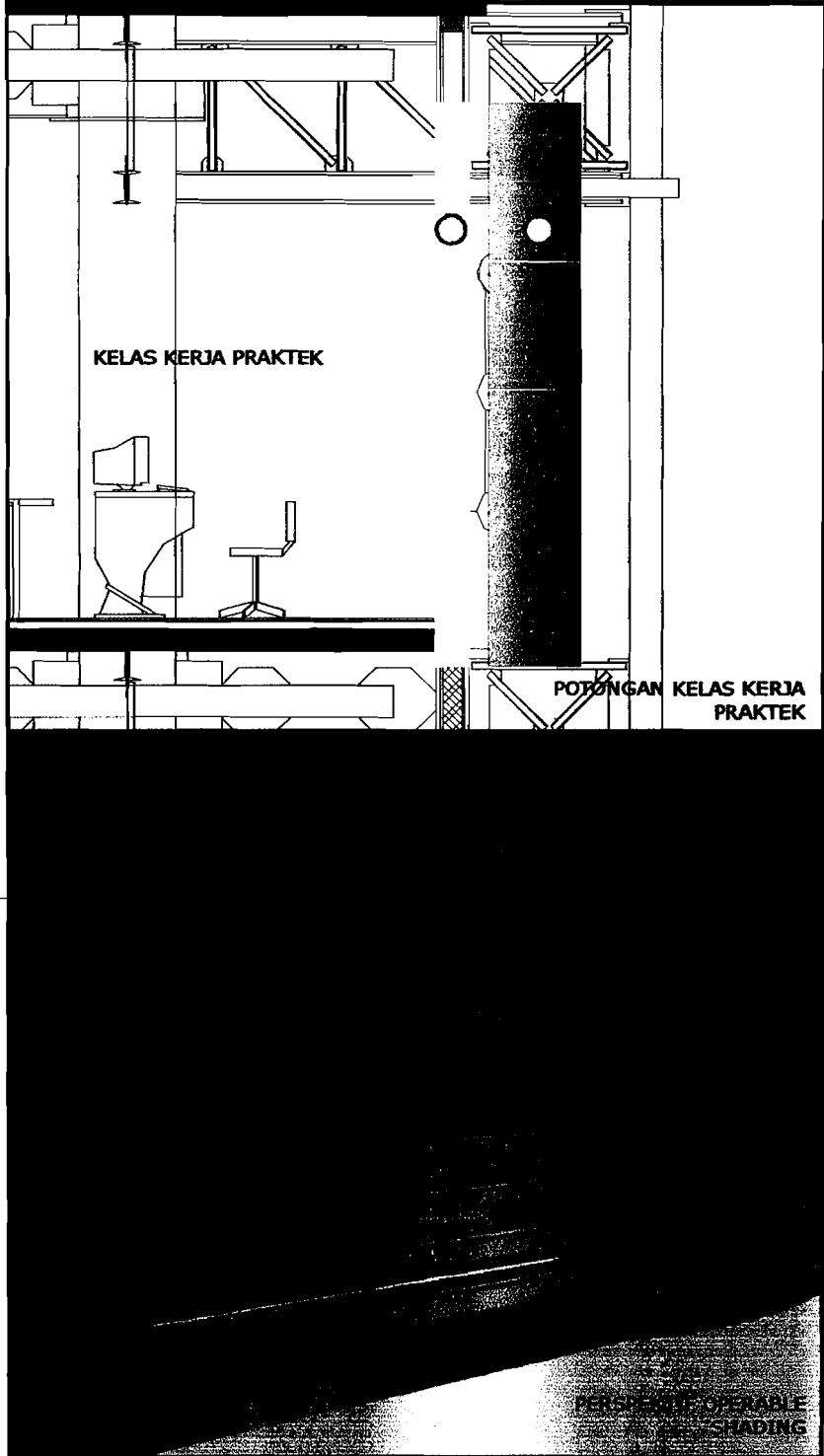


**FINAL
DESIGN**

EFISIENSI PENCAHAYAAN

MEMINIMALKAN PEMASUKAN PANAS CAHAYA MATAHARI DENGAN MENGGUNAKAN SISTEM DOUBLE FASAD

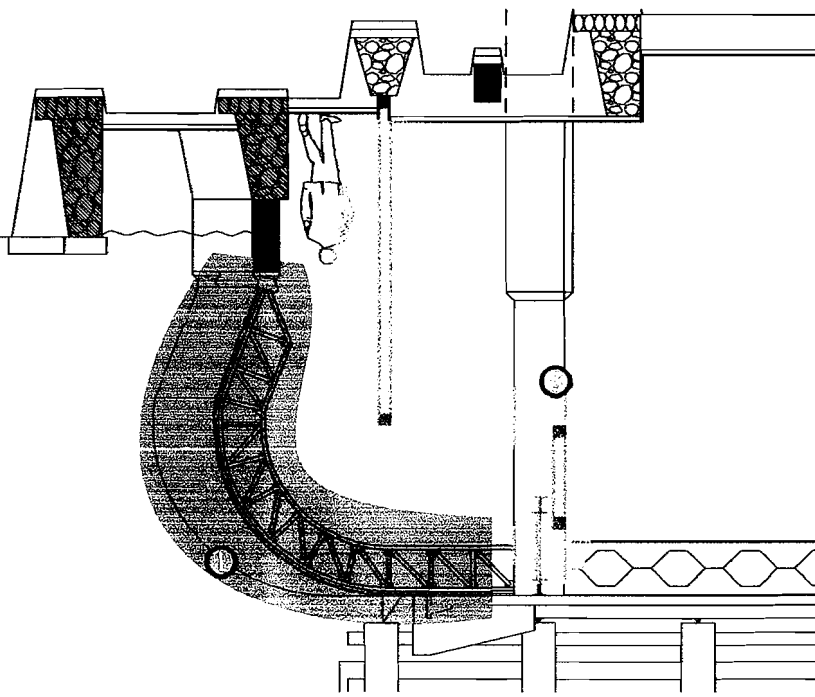
- FASAD LAPISAN LUAR (DAPAT BERGERAK)
- FASAD LAPISAN DALAM



**FINAL
DESIGN**

IRA SATHIA 98512030

FINAL DESIGN



MEMINIMALKAN PEMASUKAN
 PANAS CAHAYA MATAHARI
 DENGAN MENGGUNAKAN
 SISTEM DOUBLE FASAD

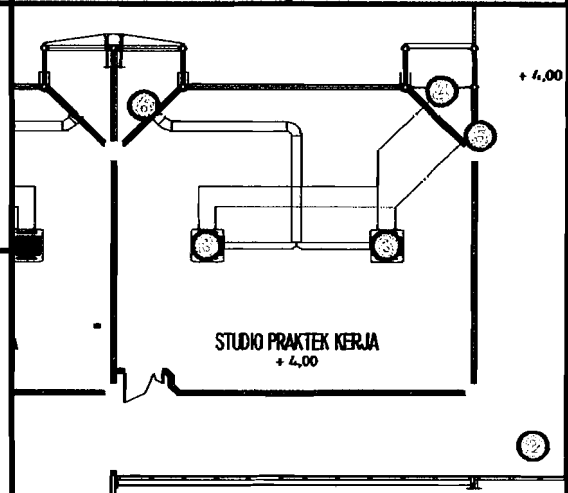
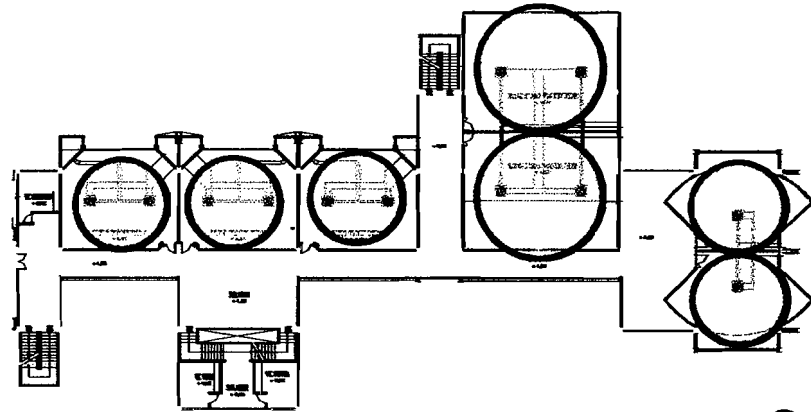
○ FASAD LAPISAN LUAR KACA
 ○ FASAD LAPISAN DALAM

EFISIENSI PENCAHAYAAN

PENGGUNAAN PERALATAN PENDINGINAN UDARA LEBIH EFISIEN KETIKA MENGGUNAKAN UKURAN MUATAN RATA-RATA, BUKAN PADA 'PEAK' ATAU KONDISI EKSTREME. PENGGUNAAN MODUL-MODUL UNIT CHILLER DAN KIPAS DALAM RENTETAN JUMLAH, SEHINGGA MUATAN RATA-RATA DAPAT MEMENUHI KEBUTUHAN 'PEAK' DENGAN MENGOPERASIKAN BEBERAPA MODUL

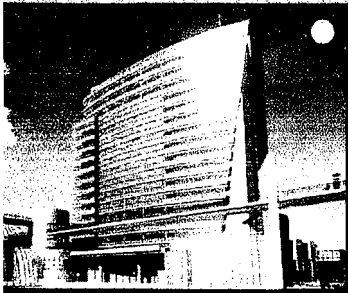
SUMBER : ags, h.721

- SISTEM MODULAR DESENTRAL PADA BANGUNAN PADA LANTAI DUA KELOMPOK RUANG PENDIDIKAN
- SATU MODUL SISTEM PENDINGINAN
- OUTLET UDARA YANG SUDAH DIKONDISIKAN (DINGIN)
- KOMPRESOR
- BUANGAN
- UDARA SEGAR MASUK

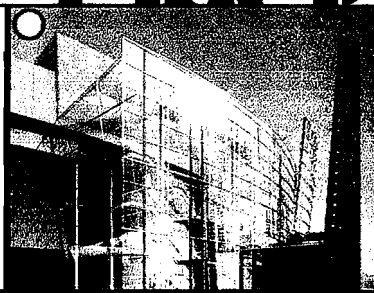


**FINAL
DESIGN**

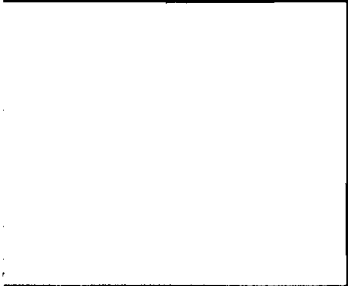
PRADESAIN



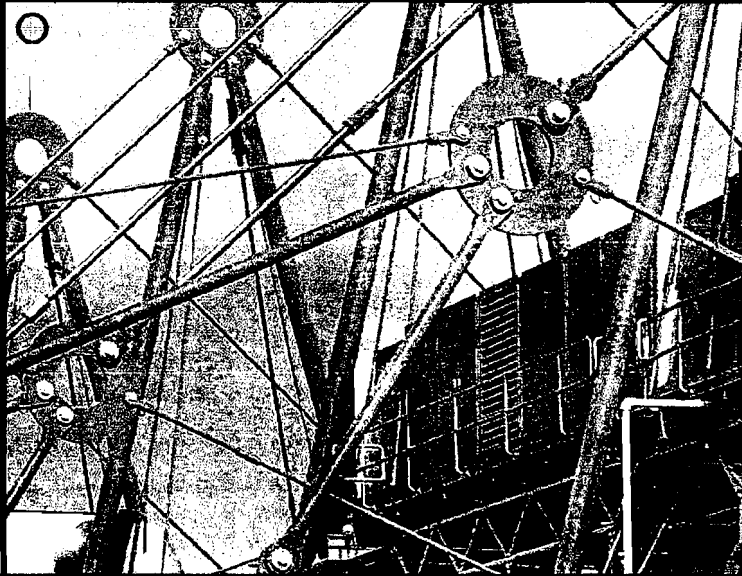
**Penggunaan
bahan Kaca
yang
dominan**



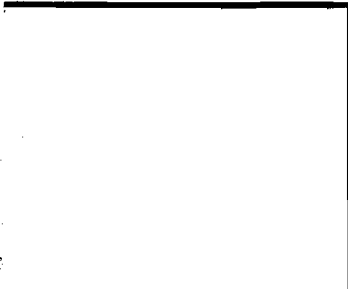
○ U N T U K
MENDAPATKAN
PENAMPILAN
P A D A T
TEKNOLOGI
DAPAT DICAPAI
D E N G A N
PENGUNAAN
BAHAN-BAHAN
Y A N G
MENGHADIRKAN
IMAJI TENTANG
TEKNOLOGI



**Penggunaan
bahan baja
yang
dominan**



PROSES PERANCANGAN

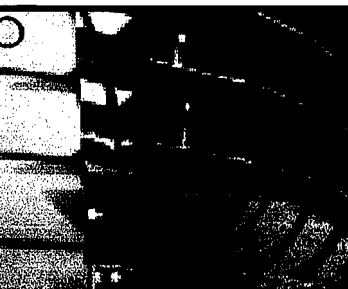


System: Movable aluminum louvers,
fabric fins
Building: Phoenix Main Public Library
Location: Phoenix, AZ
Architect: Will Bruder

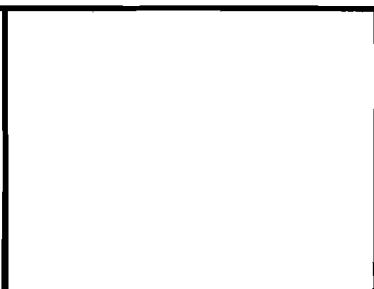


○ B A N G U N A N
BERPENAMPILAN
P A D A T
TEKNOLOGI
DAPAT DICAPAI
D E N G A N
MENERAPKAN
TEKNOLOGI-
TEKNOLOGI PADA
P E L I N G K U P
BANGUNAN

SEPERTI PADA BANGUNAN NORDIC COUNTRIES EMBASSIES DAN PHOENIX MAIN PUBLIC LIBRARY DIBAWAH INI MENGGUNAKAN TEKNOLOGI TERKINI UNTUK PENGENDALIAN CAHAYA MASUK (FASAD YANG DAPAT BERGERAK) DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI PADA BANGUNAN MENGHASILKAN PENAMPILAN PADAT TEKNOLOGI.



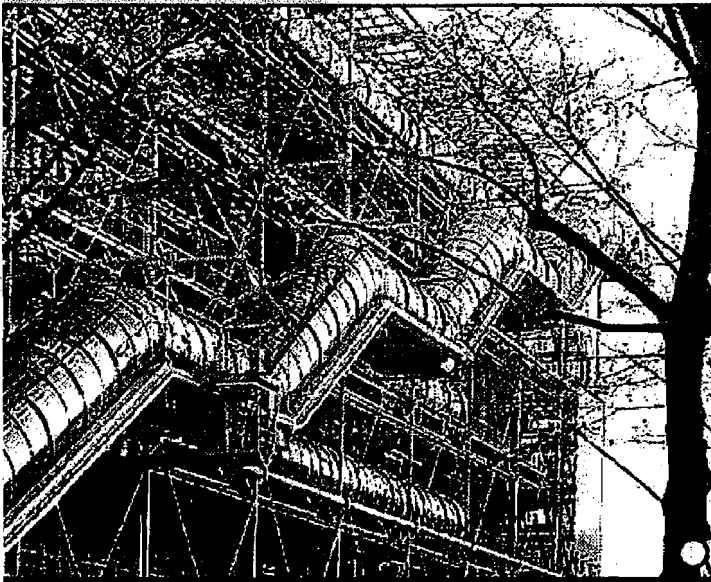
System: Operable Façade
Building: Nordic Countries Embassies
Location: Berlin, Germany
Architect: Berger + Parkkinen Architects



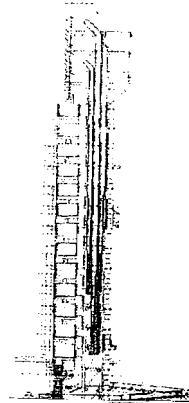
PADAT TEKNOLOGI

IRA SATRIA 98512030

PRADESAIN



MENDAPATKAN KESAN PADAT TEKNOLOGI DENGAN MEMAPARKAN SETIAP ELEMEN PENDUKUNG TEGAKNYA BANGUNAN, SEMUA ELEMEN YANG MENYANGGA DAN MENGIKATNYA SERTA SEMUA PIPA DAN JEJARING UTILITAS YANG BEKERJA PADA BANGUNAN

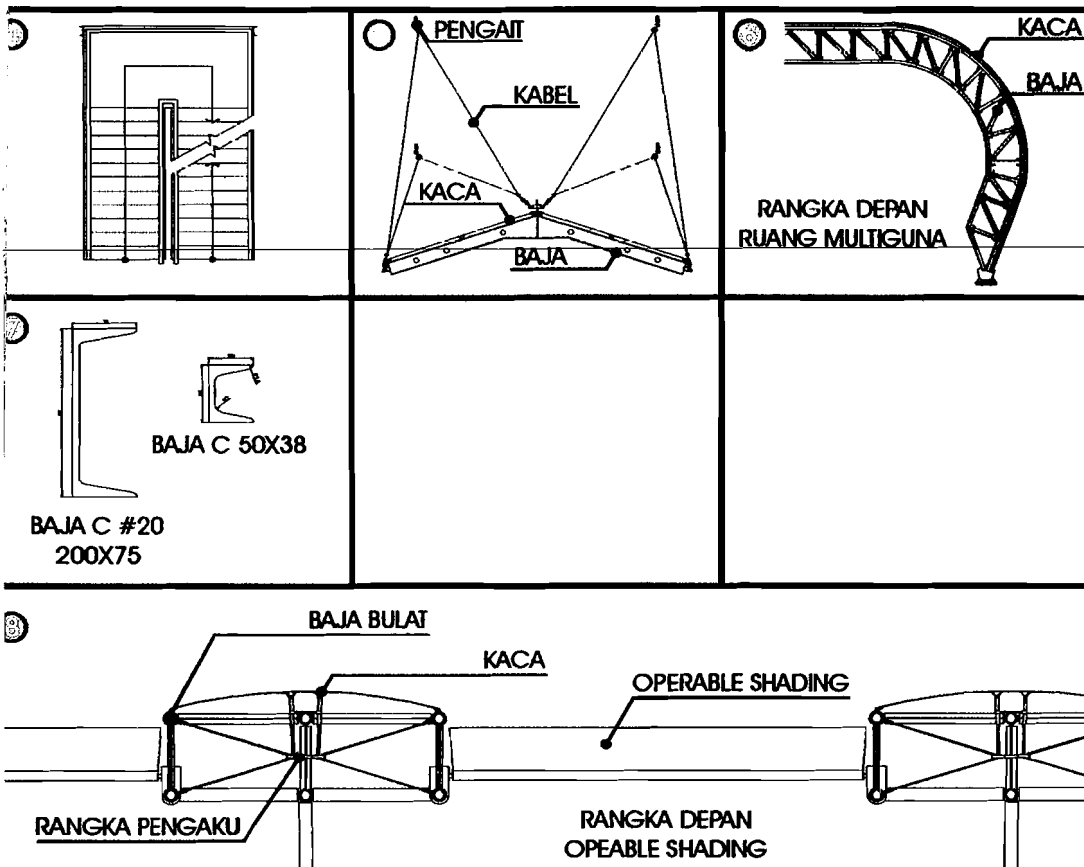


RANCANGAN-RANCANGAN RICHARD ROGERS BERPENAMPILAN PADAT TEKNOLOGI DENGAN MEMAPARKAN SETIAP ELEMEN PENDUKUNG TEGAKNYA BANGUNAN, SEMUA ELEMEN YANG MENYANGGA DAN MENGIKATNYA SERTA SEMUA PIPA DAN JEJARING UTILITAS YANG BEKERJA PADA BANGUNAN



- CENTRE NATIONALE D'ART ET DE CULTURE GEOGRES-PAMPIDOU
- LLOYD'S BUILDING
- THE INMOS FACTORY

PROSES PERANCANGAN

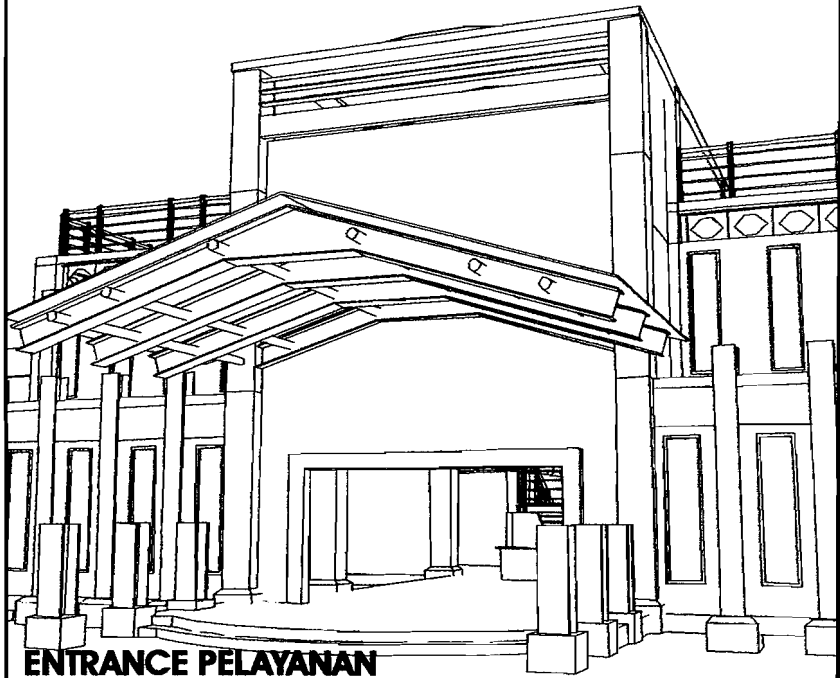


RANCANGAN BANGUNAN LEMBAGA PENDIDIKAN MEDIA VISUAL TERAPAN DI YOGYAKARTA INI MENGGUNAKAN BAHAN, BENTUK, PEMYERUPAAN PENAMPILAN PADAT TEKNOLOGI DENGAN MEMAPARKAN ELEMEN-ELEMEN PENDUKUNG TEGAKNYA BANGUNAN, SEMUA ELEMEN YANG MENYANGGA

- TANGGA EKSPOS BAJA
- RANGKA BAJA ATAP ENTRANCE
- RANGKA KACA DEPAN RUANG MULTIGUNA
- BAJA BALOK DAN BAJA PROFIL
- RANGKA OPERABLE SHADING

PADAT TEKNOLOGI

ENTRANCE-ENTRANCE PADA BANGUNAN INI MENGGUNAKAN BAJA EKSPOS YANG MEMPERLIHATKAN STRUKTUR DAN SAMBUNGAN BAJA YANG MENOPANG BERDIRINYA ATAP ENTRANCE TERSEBUT, SERTA PENGGUNAAN KACA-KACA MENGHASILKAN SIFAT MENGGILAT DAN SEMI TRANSPARAN



ENTRANCE PELAYANAN



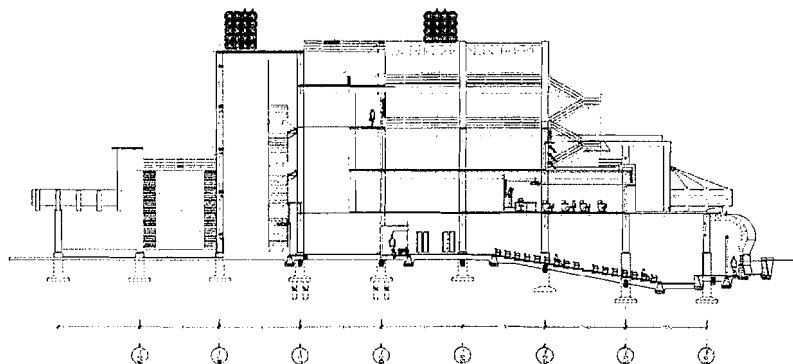
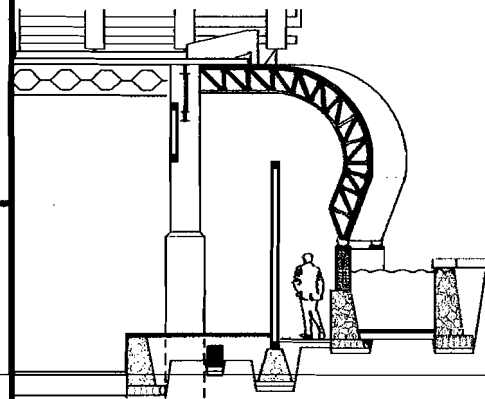
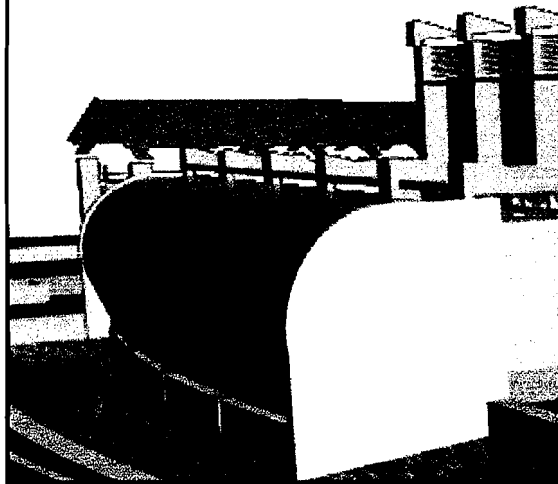
GALERY

**FINAL
DESIGN**

RA Satria 98512030

PADAT TEKNOLOGI

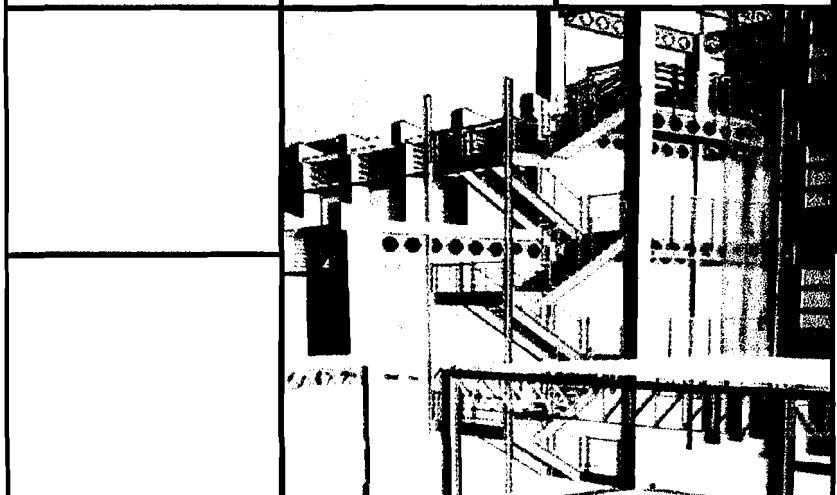
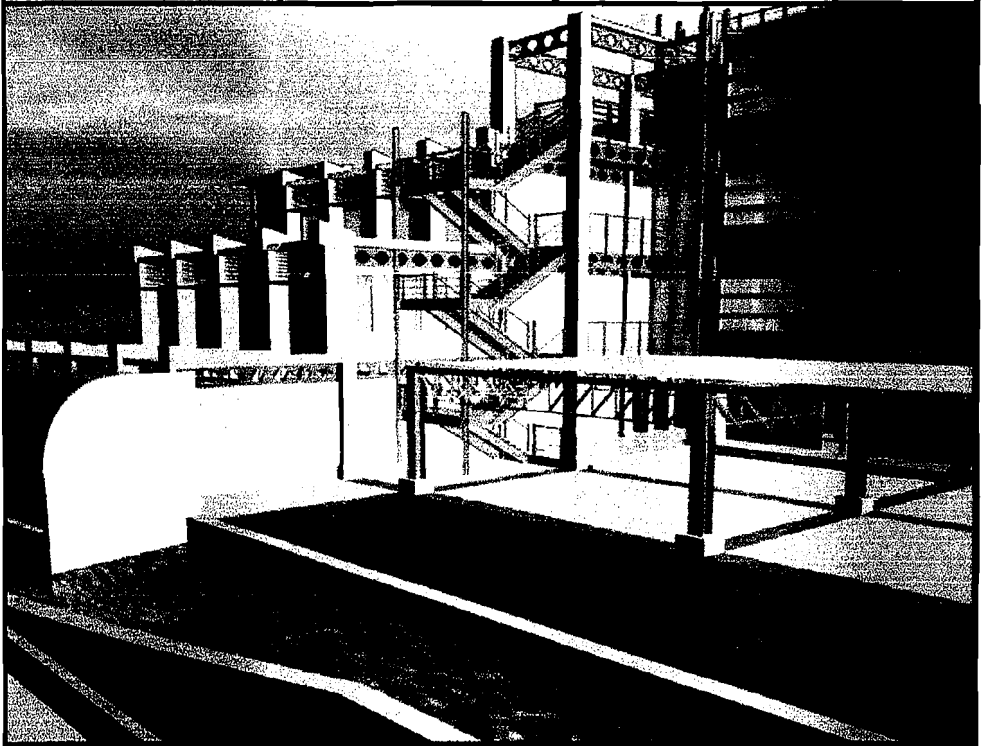
MENAMPILKAN IMAJI PADAT TEKNOLOGI DENGAN PENGGUNAAN BAHAN KACA YANG MEMANTULKAN CAHAYA YANG DITOPANG OLEH RANGKA-RANGKA BAJA YANG MEMPERLIHATKAN SUSUNAN RANGKA PENYUSUN KACA LENGKUNG TERSEBUT



**FINAL
DESIGN**

PADAT TEKNOLOGI

TANGGA BAGIAN UTARA BANGUNAN DIDESAIN TERBUKA DAN LANGSUNG DAPAT DIAMATI DARI MUKA BANGUNAN (JALAN LINGKAR UTARA) MENAMPILKAN IMAJI PADAT TEKNOLOGI MELALUI KERUMITAN IKATAN- IKATAN BAJA DAN STRUKTUR- STRUKTUR PENYANGGA YANG BERHUBUNGAN SATU DENGAN YANG LAINNYA YANG MEMBENTUK STRUKTUR TANGGA BAJA EKSPONERSEBUT

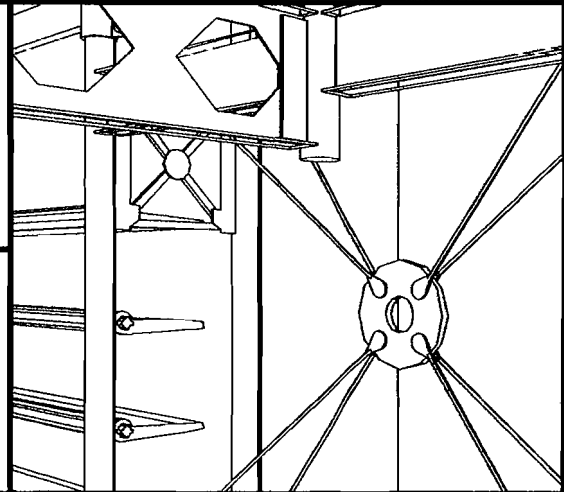
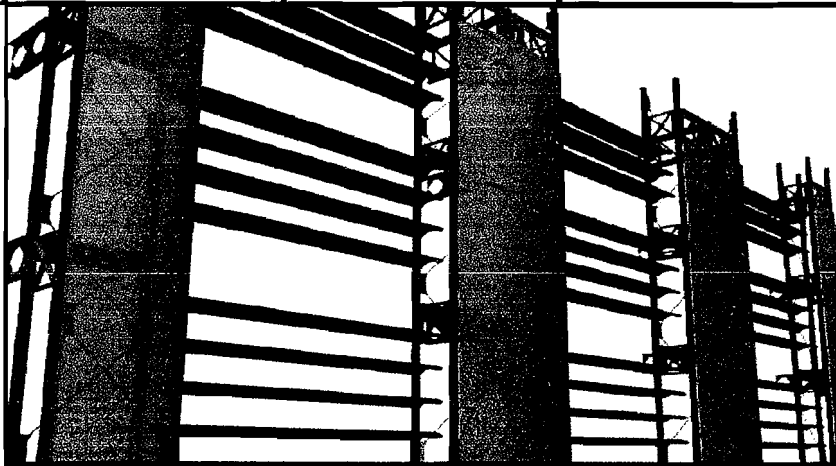


**FINAL
DESIGN**

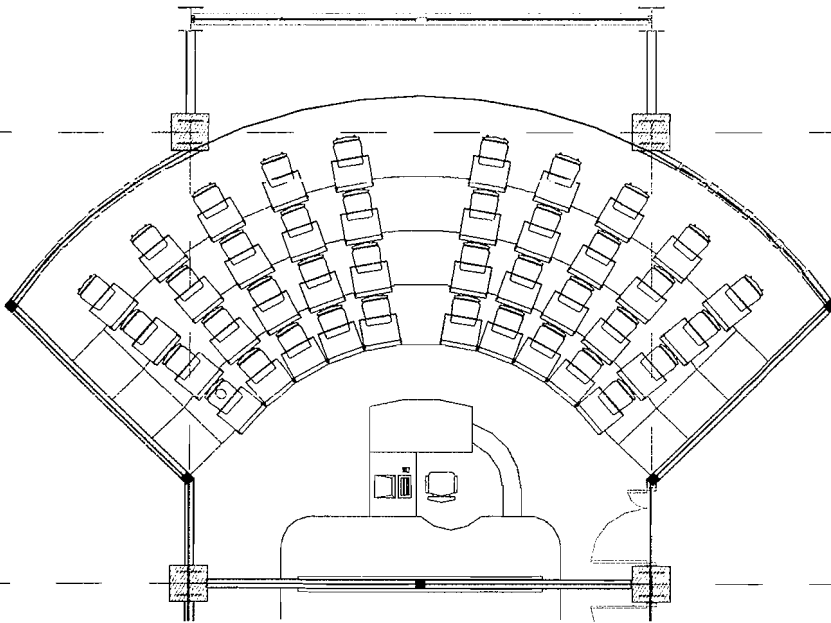
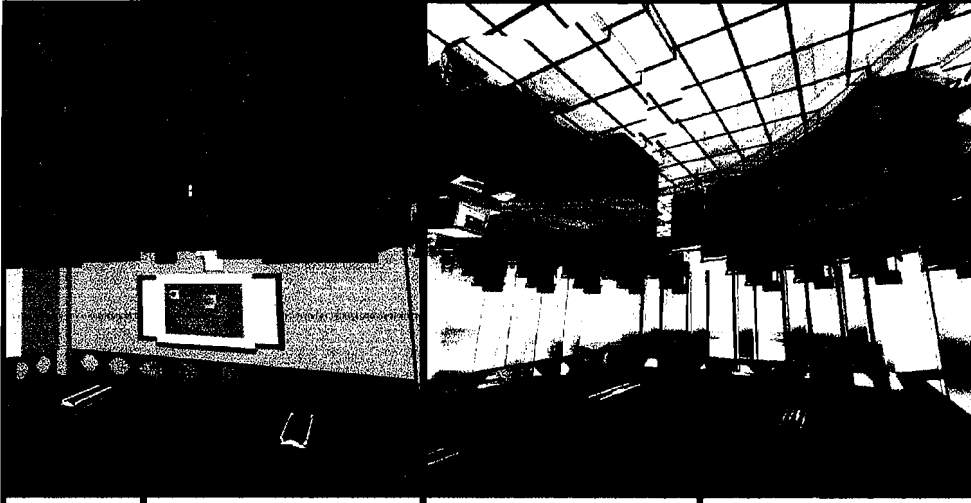
RA Satria 98512030

PADAT TEKNOLOGI

RANGKA UTAMA PADA KELAS PRAKTEK YANG DITOPANG OLEH BAJA EKSPOS SERTA "SHADING BERGERAK" DENGAN PENUTUP KACA SEMI TRANSPARAN YANG DAPAT MEMPERLIHATKAN BAJA-BAJA PEMBENTUK, PENGAKU DAN RANGKA STRUKTUR YANG SALING MENGIKAT ANTARA SATU DENGAN YANG LAINNYA



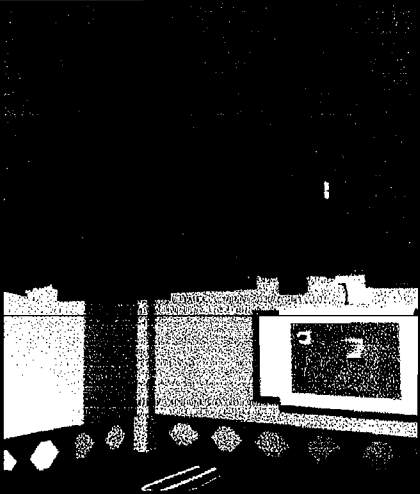
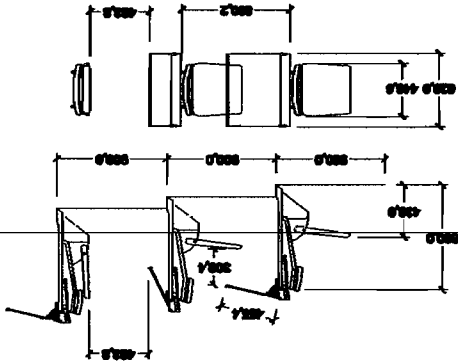
**FINAL
DESIGN**



RUANG KELAS TEORI

FINAL
DESIGN

RA BATHIA 2512030



BUSA

KAYU

BAJA

DETAIL KURSI SISWA

DETAIL

Daftar Pustaka

Ansari, Ridha, *Tugas Akhir UII Politeknik Sinematografi STANKO*,
Yogyakarta, 2002.

Martinus, Surawan, *Kamus Kata Serapan*, Jakarta : Gramedia, 2001.

Neufert, Ernst, *Data Arsitek*, Jakarta : Erlangga, 1996.

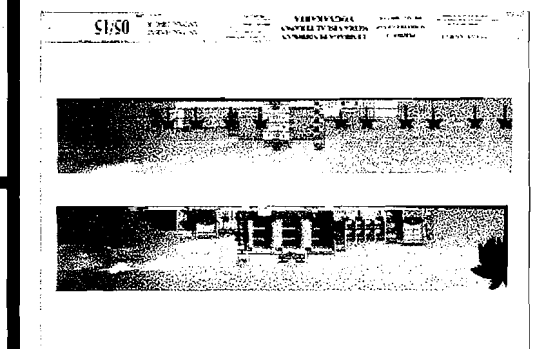
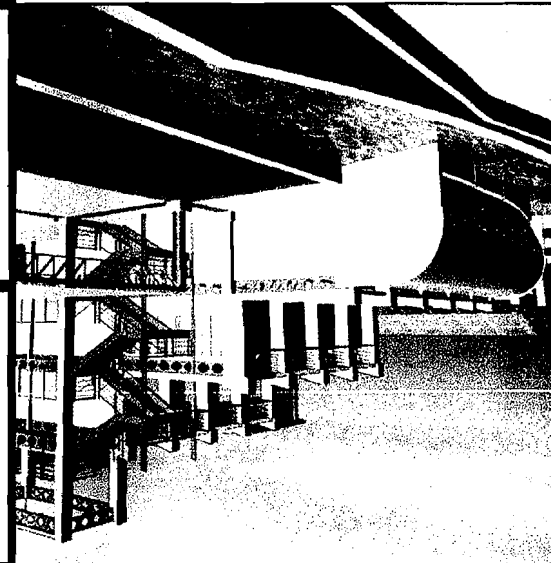
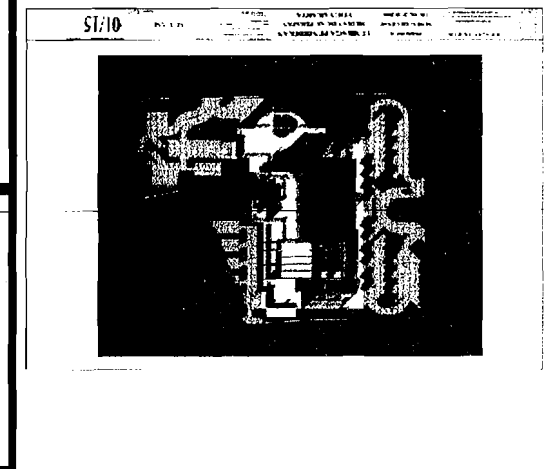
Ramsey, Charles George, *Architectural Graphic Standards*, Amerika Serikat:
Jhon Wiley & Sons, 1963.

Tangoro, Dwi, *Utilitas Bangunan*, Jakarta: Universitas Indonesia, 1999.



LAMPIRAN

LEMBAGA PENELITIAN



PERHITUNGAN KEBUTUHAN KELAS DAN STUDIO

a. Tinjauan Proyeksi Pendidikan

proyeksi siswa Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta arahan pada tahun 2012 adalah 488 orang

b. Tinjauan Jumlah Siswa (Enrollment) Tiap Mata Ajaran

penentuan ini berdasarkan sistem pendidikan yang dilaksanakan dalam dua semester tiap tahunnya, yaitu semester ganjil dan genap.

Untuk menentukan jumlah mahasiswa tiap semesternya digunakan asumsi bahwa jumlah mahasiswa semester ganjil dan genap sama dan jumlah mahasiswa semester awal lebih banyak dari semester akhir.

Berdasarkan asumsi diatas dapat ditentukan jumlah siswa yang mengikuti perkuliahan pada semester ganjil dan genap adalah sebagai berikut:

- Semester 1/2 = 166
- Semester 3/4 = 164
- Semester 5/6 = 158

c. Tinjauan Jam Permata Kuliah Yang Bersangkutan

penentuan jam per mata kuliah berdasarkan ketentuan untuk kuliah satu sks menggunakan satu jam kegiatan

d. Tinjauan Banyaknya Jam Perkuliahan Dalam Seminggu

Senin

Jam ke- 1	8.00 – 8.50	5	13.00 – 13.50
2	9.00 – 9.50	6	14.00 – 14.50
3	10.00 – 10.50	7	15.00 – 15.50
4	11.00 – 11.50	8	16.00 – 16.50

Selasa

Jam ke- 1	8.00 – 8.50	5	13.00 – 13.50
2	9.00 – 9.50	6	14.00 – 14.50
3	10.00 – 10.50	7	15.00 – 15.50
4	11.00 – 11.50	8	16.00 – 16.50

Rabu

Jam ke- 1	8.00 – 8.50	5	13.00 – 13.50
2	9.00 – 9.50	6	14.00 – 14.50
3	10.00 – 10.50	7	15.00 – 15.50
4	11.00 – 11.50	8	16.00 – 16.50

Kamis

Jam ke- 1	8.00 – 8.50	5	13.00 – 13.50
2	9.00 – 9.50	6	14.00 – 14.50
3	10.00 – 10.50	7	15.00 – 15.50
4	11.00 – 11.50	8	16.00 – 16.50

Jumat

Jam ke- 1	8.00 – 8.50	4	13.30 – 14.20
2	9.00 – 9.50	5	14.30 – 15.20
3	10.00 – 10.50	6	15.30 – 16.20

Sabtu

Jam ke- 1	8.00 – 8.50	5	13.00 – 13.50
2	9.00 – 9.50	6	14.00 – 14.50
3	10.00 – 10.50	7	15.00 – 15.50
4	11.00 – 11.50		

Dari tabel diatas dapat dilihat jumlah jam dalam seminggunya dapat dilihat :

- **Senin** : jam ke-1 s/d ke-8 = 6.40 Jam
- **Selasa** : jam ke-1 s/d ke-8 = 6.40 Jam
- **Rabu** : jam ke-1 s/d ke-8 = 6.40 Jam
- **Kamis** : jam ke-1 s/d ke-8 = 6.40 Jam
- **Jumat** : jam ke-1 s/d ke-6 = 5.00 Jam
- **Sabtu** : jam ke-1 s/d ke-7 = 5.50 Jam

Total perkuliahan dalam seminggu = 37 30 jam atau dalam seminggu tersedia 45 jam pelajaran

e. Tinjauan Kelas dan studio

penentuan kapasitas dan besaran ruang-ruang pendidikan dapat dilihat sebagai berikut:

• **Kelas Sedang dengan kapasitas 40 siswa**

ruang kelas sedang diperuntukan pada jenis kuliah teori yang disertai praktek

kebutuhan tempat duduk per siswa pada kelas sedang yang nyaman berdasarkan Data Arsitek hal 269 adalah 1,90 m²

luas per kelas besar adalah 1,90 m² x 40 siswa = 76 m² + sirkulasi dalam kelas 20% 15,2 m² = 91m².

• **Ruang Studio Sedang dengan kapasitas 40 siswa**

Ruang studio sedang diperuntukan pada jenis kuliah teori yang disertai praktek

kebutuhan ruang per siswa pada studio untuk ruang gambar yang agak besar berdasarkan Data Arsitek hal 270 adalah 3,50-4,50 m²

jadi luas per kelas besar adalah 4,00 m² x 40 siswa = 160 m² + sirkulasi dalam kelas 20% 32 m² = 192 m².

• **Ruang Studio Kecil dengan kapasitas 10 siswa**

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

kebutuhan ruang per siswa pada studio untuk ruang gambar yang agak besar berdasarkan Data Arsitek hal 270 adalah 3,50-4,50 m²

jadi luas per kelas besar adalah 4,00 m² x 10 siswa = 40 m² + sirkulasi dalam kelas 20% 8 m² = 48m².

f. Perhitungan Kebutuhan Ruang Dengan Educational Work Sheet

Educational Work sheet semester ganjil, Keterangan tabel :

- (1) Kelas Sedang Kapasitas 40 siswa
- (2) Studio Sedang Kapasitas 40 siswa
- (3) Studio kecil kapasitas 10 siswa

Mata kuliah	Periode kelas menurut mata ajaran			Periode kelas menurut tipe ruang		
	SKS	enrollment	Kapasitas kelas	Ruang kelas	Ruang studio	
				(1)	(2)	(3)
Agama Islam	2	166	40	10		
Bahasa Indonesia	2	166	40	5	5	
Bahasa Inggris	2	166	40	5	5	
Kewiraan	2	166	40	10		
Nirmana I	2	166	40	5	5	
Menggambar I	2	166	40	5	5	
Gambar Teknik	2	166	40	5	5	
Bahasa Gambar	2	166	40	5	5	
Tipografi	3	166	40	6	7	
Cetak Saring	3	166	40	6	7	
Fotografi Dasar	3	164	40	5	10	
Penulisan Teks	2	164	40	10		
Ilustrasi I	3	164	40	5	10	
Komputer Grafis I	3	164	10			51
Deskomvis II	4	164	10			68
Tata Visual Penjualan	3	164	40	5	10	
Air Brush	2	164	10			34
Tinjauan Desain	2	158	40	8		
Ilustrasi Desain	3	158	10			48

Komputer Grafis III	3	158	10			48
Estetika	2	158	10			32
Diskomvis IV	4	158	10			64
Komputer Animasi	3	158	10			48
Web Desain	2	158	10			32
Teknik Presentasi	3	158	10			48
(4) jumlah jam				90	74	473
(5) kebutuhan ruang = (4/7)				2	1,64	10,51
(6) Pembulatan jumlah kebutuhan ruang				2	2	11
(7) total periode per minggu (wp)				45		
(8) Use Factor $\% = \{4/(6x7)\} \times 100 \%$				100 %	82,2 %	95,5 %

Educational Work sheet semester genap, Keterangan tabel :

- (4) Kelas Sedang Kapasitas 40 siswa
(5) Studio Sedang Kapasitas 40 siswa
(6) Studio kecil kapasitas 10 siswa

Mata kuliah	Periode kelas menurut mata ajaran			Periode kelas menurut tipe ruang		
	SKS	enrollment	Kapasitas kelas	Ruang kelas	Ruang studio	
				(1)	(2)	(3)
Pancasila	2	166	40	10		
Nirmana II	2	166	40		10	
Menggambar II	2	166	10			34
Met. Rep. Grafis	2	166	40		10	
Sej. Desain Grafis	2	166	40	10		
Komputer Dasar	2	166	40		10	
Deskomvis I	4	166	40		20	
Manajemen	2	166	40	10		
Teori Media Komunikasi	2	166	40	10		
Sej. Senirupa Indonesia	2	164	40	10		
Fotografi Desain	3	164	10			51
Psikologi Persepsi	2	164	40	10		
Ilustrasi II	3	164	10			51
Komputer Grafis II	3	164	10			51
Deskomvis III	4	164	10			68
Komik	2	164	40	2	8	
Story Board	3	164	40			
Disain Poster	2	164	40			
Tugas Akhir	12	158	10			192
(4) jumlah jam				62	58	447
(5) kebutuhan ruang = (4/7)				1,38	1,28	9,93
(6) Pembulatan jumlah kebutuhan ruang				2	2	10
(7) total periode per minggu (wp)				45		
(8) Use Factor $\% = \{4/(6x7)\} \times 100 \%$				68,9 %	64,4 %	99,3 %

Pada kebutuhan studio kecil terdapat perbedaan jumlah kebutuhan ruang antara semester ganjil dan genap, namun apabila jumlah studio kecil ditetapkan 11 disesuaikan dengan jumlah studio yang dibutuhkan semester ganjil, efisiensi ruang studio kecil pada semester genap masih cukup bagus yaitu 90,3%