

BIRO DESAIN GRAFIS DAN MULTI MEDIA DI
JOGJAKARTA
DENGAN PENGOLAHAN RUANG DALAM DAN PENCITRAAN
BANGUNAN SESUAI PAHAM TIBORISME

15 Mei 2004
0001080
5120001080001

**BIRO DESAIN GRAFIS DAN MULTI MEDIA DI
JOGJAKARTA**
**DENGAN PENGOLAHAN RUANG DALAM DAN PENCITRAAN
BANGUNAN SESUAI PAHAM TIBORISME**



Disusun oleh :

Antony Saputra : 98 512 166

**JURUSAN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
FAKULTAS TEKNIK ARSITEKTUR
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2003**

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

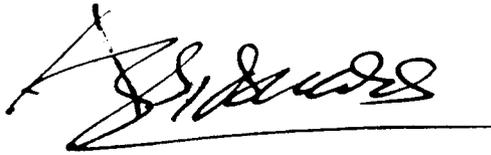
**BIRO DESAIN GRAFIS DAN MULTI MEDIA DI JOGJAKARTA
DENGAN PENGOLAHAN RUANG DALAM DAN PENCITRAAN BANGUNAN SESUAI
PAHAM TIBORISME**

Disusun oleh :

**ANTONY SAPUTRA
98 512 166**

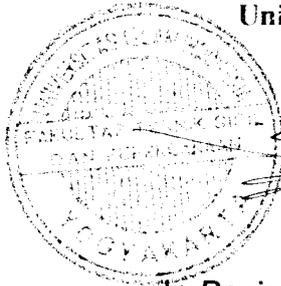
Telah disetujui dan disahkan di
Yogyakarta, September 2003

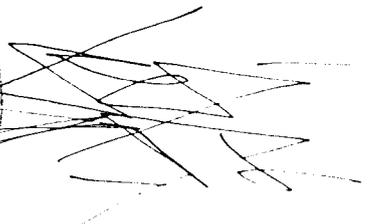
Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Ir. Agoes Soediamhadi

Mengetahui
Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia




Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadirat Alloh SWT atas segala rahmat, karunia serta kemudahan yang diberikan sehingga laporan tugas akhir dengan judul **BIRO DESAI GRAFIS DAN MULTI MEDIA DI JOGJAKARTA DENGAN PENGOLAHAN RUANG DALAM DAN PENCITRAAN BAGUNAN SESUAI PAHAM TIBORISME** bias diselesaikan.

Penyusun sangat menyadari akan keterbatasan dirinya sebagai mahluk yang lemah sehingga dalam penyusunan laporan tugas akhir ini memerlukan bantuan dari berbagai pihak. Segala bantuan ini tentu saja bermanfaat bagi kelancaran penulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu penyusun menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Ir. Revi Budi Santosa, M. Arch. Selaku ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir. Agoes Soediamhadi, selaku Dosen Pembimbing atas bimbingan, masukan dan nasehat-nasehatnya yang sangat membantu penyusunan laporan tugas akhir ini.
3. Ibu Ir. Etik Murfida, selaku, Dosen penguji atas saran-saran dan masukan untuk kelancaran penulisan laporan tugas akhir ini.
4. Kedua orang tuaku , atas dukungan moril dan materiil serta doanya sehingga akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, oktober 2003

Antony Saputra



ABSTRAKSI

Dalam kehidupan sehari-hari disadari atau tidak setiap orang telah melihat kehadiran desain grafis, dari mulai bangun tidur sampai tertidur lagi contohnya : ketika bangun tidur kita dapat melihat poster klub sepak bola dengan logo AC Milan yang terpasang pada dinding kamar, setelah itu sewaktu mandi kita dapat melihat pasta gigi, botol sabun cair dan botol shampo dengan logo dan merek yang sangat berfareasi, dan kita memakai t-shirt dengan gambar didada itu juga merupakan karya grafis, kemudian kita berjalan keluar rumah, di jalan kita melihat pamflet dan baliho raksasa yang mengiklankan produk dari rokok sampai mesin cuci, kita membeli barang dengan lembar uang kertas disitu terlihat karya grafis, sampai akhirnya Pak Herwanto yang pada malam hari ingin menunaikan kewajibannya untuk memenuhi kebutuhan batin terhadap istrinya yang telah melahirkan sebanyak lima kali dan tidak menginginkan kehamilan lagi sehingga memaksa pak Herwanto untuk memakai alat kontrasepsi berbentuk kondom dan pada kemasan kondom tersebut terdapat pula karya grafis, dan setelah menunaikan kewajibannya Pak Herwanto dan istrinya pun terlelap dalam tidurnya,(.....mimpi indah pak !!!). Itulah sekilas tentang desain grafis begitu berperan dalam kehidupan keseharian kita disadari atau tidak, dan inilah yang memicu seorang **Tibor Kalman** untuk menjadi desainer grafis walaupun ia lebih senang disebut sebagai **The Design Provocateur yang** selama tiga decade karirnya telah mengobrak abrik peta dunia desain grafis dengan keusilannya. Dari fenomena ini maka penulis mencoba mengangkat paham **TBORIZM / TIBORISME** sebagai landasan guna membuat rancangan **BIRO DESAIN GRAFIS DAN MULTI MEDIA DI JOGJAKARTA DENGAN PENGOLAHAN RUANG DALAM DAN PENCITRAAN BAGUNAN SESUAI PAHAM TIBORISME.**



LEMBAR PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, taklupajuga penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas rahmat dan hidayahnya serta rizki yang tak ternilai harganya yang telah diberikan kepada hambanya yang lemah ini.
2. Ayahanda Sumaji Mustiyar dan Ibunda Nuryati Fattah yang telah mendukung Tugas Akhir ini baik secara moril dan materiil.
3. Drs. Iskandar dan Ibu Ida Yulianti.
4. Era Margaretha terimakasih telah menjadi tambatan hati serta pengertiannya dan setianya
5. Engah Ferra dek Echi, Kyay, Ginda, Kiki, terima kasih atas doa dan pengertiannya.
6. Ir Arman Yulianta M.U.P terima kasih atas pemikirannya yang sangat berguna bagi penulis untuk melangkah ke depan (tetap gila dan bersahaja).
7. Ir Rini Darmawati selaku dosen wali
8. Rekan-rekan jurusan Arsitektur angkatan 98 terima kasih atas dukungannya dan canda tawanya.
9. Edik Galer, bang Agus Sukmayandi, Anggie, Alex preman, Mufti-Noen, Opan, Wabol, Udin, Iwan, Nando, Buseng, dan Rembol Gang, Eeng, Wahyu, Budhi, Ari Burit, Marwan, dan GARIS, Pamor dan Oto, Buyung, dan tak lupa Bushtanul Arifin dan banyak pihak lagi yang sangat membantu.



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Abstraksi.....	iv
Lembar Persembahan.....	v
Daftar Isi.....	vi
Profil Tibor Kalman.....	1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1	Pengertian.....	2
1.1.2	Substansi Penelitian.....	2
1.1.3	Penelusuran Konsep.....	3
1.2	Latar Belakang Permasalahan.....	5
1.2.1	Peran Biro Desain Grafis dan Multi Media Dalam Dunia Desain.....	5
1.2.2	Perkembangan Usaha Biro Desain Grafis.....	7
1.2.3	Biro Desain Grafis dan Multi Media di Jogjakarta.....	8
1.3	Rumusan Permasalahan.....	9
1.3.1	Permasalahan.....	9
1.4	Spesifikasi Umum Proyek.....	9
1.4.1	Profil Pengguna.....	9
1.4.2	Lokasi dan Site Proyek.....	10
1.4.3	Site.....	11
1.4.4	Rencana Dasar Tata Ruang Kota.....	11
1.4.5	Potensi Yang Ada di Lokasi.....	12
1.4.6	Kendala Yang Ada Pada Site.....	12
1.5	Strategi Perancangan.....	13
1.5.1	Kerangka fakir.....	13



1.5.2	Rancangan Ruang Dalam.....	14
1.5.2.1	Pemahaman Konsep.....	14
1.5.2.2	Kebutuhan Ruang.....	19
1.5.2.3	Besaran Ruang.....	20
1.5.2.4	Pengelompokan Ruang.....	21
1.5.2.5	Struktur Organisasi Ruang.....	22
1.5.3	Rancangan Ruang Luar.....	23
1.5.3.1	Citra Bangunan.....	24

BAB II

KONSEP DAN ANALISIS

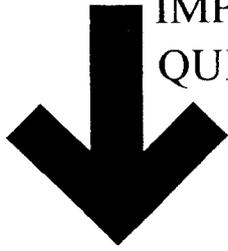
II	Konsep Dasar.....	25
II.1	Konsep Bentuk.....	26
II.2	Konsep Pengolahan Ruang Dalam.....	27
II.3	Konsep Pengolahan Ruang Luar.....	34

BAB III

HASIL RANCANGAN

III.1	Site Plane.....	35
III.2	Perspektif Eksterior.....	36
III.3	Denah Ground Floor.....	37
III.4	Denah Besmen Dan Denah Lantai II.....	37
III.5	Tampak Lintang.....	38
III.6	Tampak Bujur.....	38
III.7	Potongan Lintang.....	38
III.8	Potongan Bujur.....	38
III.9	Potongan 1 : 20 Dan Detil Struktur.....	39
III.10	Rencana Balok.....	39
III.11	Sketsa.....	40

INSANITY
UNPREDICTABLE
IMPERFECTIONS
QUIRKINESS



BAB I
PENDAHULUAN



TIBOR KALMAN



TIBOR KALMAN

Tiborisme / Tiborizms

#01

"The baD Boy Of gRaPHic dESign".....!!

"tHe GraPHic Anarcist.....!!

"The dESigN ProvoCateUR".....!!

TibOrizms:

ImPerFEctions

QUIrKIness

InSaNIty

UnprEdiCTable



BAB I PENDAHULUAN

Biro Desain Grafis dan Multi Media Jogjakarta

Dengan Pengolahan Ruang Dalam Dan Pencitraan Bangunan Sesuai Paham Tiborisme

I.1 Pengertian

Biro :

Kantor / Suatu badan atau lembaga yang mengurus segala macam urusan tentang suatu kegiatan atau aktifitas.

Kantor merupakan suatu lembaga yang bersifat badan hukum tetap bertujuan mencari keuntungan dalam pelayanannya kepada masyarakat serta untuk kemajuan masyarakat dan lingkungan, serta terbuka untuk umum.

Desain :

Kerangka bentuk, rancangan atau motif

Grafis :

Bersifat huruf, dilambangkan dengan huruf, bersifat matematika, statistik dan sebagainya, garis atau bidang.

Biro desain grafis :

Suatu lembaga yang bersifat badan hukum tetap yang melayani masyarakat akan kebutuhan desain grafis guna kemajuan masyarakat dan lingkungan.

Multi media :

Banyak alat atau tempat

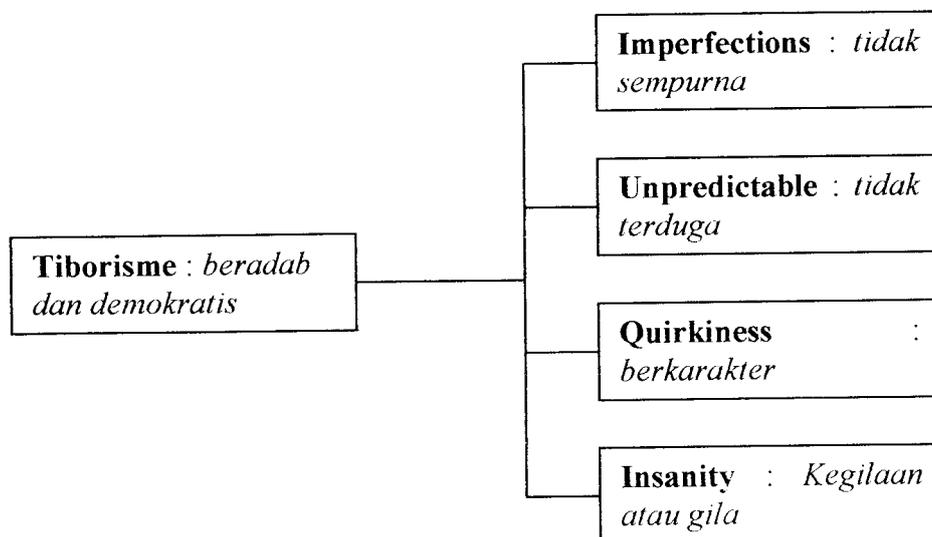
I.1.2 Subtansi penelitian

Tibor Kalman adalah seorang desainer grafis yang selama 30 tahun karirnya sebagai desainer (sebelum kangker menghentikan kenakalannya, 2 mei 1999 di Puertorico) dipenuhi pemberontakan dan kegelisahan intelektual yang ajaib, yang karya-karyanya dianggap bertanggung jawab memunculkan desain-desain aneh. Selama tiga decade Tibor Kalman dijuluki 'The bad boy of graphic design', 'The graphic anarchist', 'the design provocateur' tapi lebih senang disebut designer-



slash-editor. Dia menciptakan paham Tiborisme untuk menceritakan kegelisahannya terhadap dunia desainer yang menurutnya sama saja dengan dunia akuntan dan pengacara yang kerjanya hanya menutupi kebobrokan kliennya. “Apakah mendesain itu berarti membuat sesuatu lain dari kenyataannya”? “Itulah yang menjadi kekhawatiranku karena kita para desainer punya cukup skill dan tool yang sangat power full untuk memanipulasi sebuah perusahaan minyak menjadi “bersih”, dan membuat brosur mobil dengan kualitas yang lebih bagus dari mobilnya, membuat saus spagetti (buatan pabrik) serasa disajikan oleh nenek”Kita seharusnya membuat desain yang *beradab* dan *demokratis*. Jadi dapat disimpulkan secara bahasa bahwa paham Tiborisme adalah paham yang beradab dan demokratis dalam mendesain, masukan dari klien itu perlu tetapi kita adalah desainer yang harus membuat keputusan-keputusan desain dalam mendesain.

I.1.3 Penelusuran konsep





Tiborisme secara bahasa : Beradab dan demokratis

- Beradab secara bahasa berarti berbudaya, budaya adalah hasil cipta, rasa dan karya manusia dalam kehidupan.
- Demokratis berasal dari bahasa Yunani yaitu Demos dan Kratos yang artinya kembali kerakyat; semua keputusan berdasarkan kesepakatan bersama dan bebas berekspresi.

Dari perspektif Tibor sendiri ia menterjemahkan beradab dan demokratis dalam mendesain bahwa kita sebagai desainer bebas memilih bentuk dan elemen apapun dengan tetap mengedepankan konsep. Dalam majalah desain "BLANK" ada 4 poin yang selalu hadir dalam setiap karya tibor yaitu: Imperfection, Unpredictable, Quirkiness, Insanity.

1. Imperfections : tidak sempurna, Tibor menyadari sekali bahwa tidak ada yang sempurna di dunia ini karena itu adalah kodrat manusia, tetapi ia malah membuat ketidak sempurnaan itu menjadi landasannya dalam mendesain, ketidak sempurnaan dibuat dan tidak ditutup-tutupi. Karena ketidak sempurnaan menjadi kodrat manusia maka ketidak sempurnaan itu menjadi budaya manusia yang tidak dapat dipungkiri.
2. Unpredictable : Tidak terduga, suatu yang tidak terduga akan membuat suatu kejutan, kejutan merupakan budaya manusia, seperti Newton menemukan hukum gravitasi bumi dan duniapun berubah drastis sejak ditemukannya hukum gravitasi oleh Newton.
3. Quirkiness : Berkarakter, karakter adalah identitas manusia, manusia butuh pengakuan dan karakter sendiri merupakan budaya dan masuk dalam peradaban manusia.
4. Insanity : kegilaan, bisa berarti sakit jiwa atau keusilan yang fantastis. orang yang sakit jiwa bebas berekspresi tanpa betas. kegilaan bisa berarti keusilan yang fantastis sesuatu yang lain dari yang lain yang itu belum terpikirkan sebelumnya, demokrasi menanamkan kebebasan berekspresi tanpa ada tekanan.

Majalah desain "BLANK" edisi 1 dan situs Tibor www.TiborKalman.com



I.2 Latar belakang permasalahan

Kota Jogjakarta merupakan kota yang banyak melahirkan Akademikus muda yang sangat berpotensi di pelbagai bidang yang beraneka ragam. Fakta ini tidak terlepas dari banyaknya lembaga pendidikan di Jogjakarta dan tidak salah kalau kota Jogjakarta dijuluki kota pelajar di Indonesia. Ada suatu fenomena menarik dari kenyataan tersebut, tidak sedikit dari Akademikus tersebut yang merasa sulit mencari pekerjaan padahal mereka mempunyai bekal keilmuan yang berkualitas. Ada pula sebagian dari mereka yang bekerja tidak sesuai dengan bidang mereka. Pada dasarnya setiap manusia mempunyai sifat seni dalam dirinya dan untuk bekerja dalam bidang seni sangatlah berpeluang apalagi banyak sekali lembaga pendidikan seni di Jogjakarta seperti ISI (Institut Seni Indonesia), MSD (Modern Design School), ADVY (Akademi Desain Visi Yogyakarta) apalagi ditambah pendidikan non formal seperti kursus komputer, terutama software Corel Draw, 3D MAX, Auto Cad, Adobe Photo Shop, ditambah privat melukis dan sketsa. Tak heran jika kota Jogjakarta juga dijuluki kota seni yang banyak melahirkan seniman-seniman tidak hanya dibidang seni lukis murni tapi juga cabang seni yang lain seperti seni tari, seni drama, seni musik. Pada era saat ini kebutuhan akan seni grafis meningkat pesat. Kita dapat melihat acara TV dengan segala lay out yang berfareasi, periklanan dan percetakan yang secara tidak sadar semuanya sangat kita butuhkan dan sangat dekat dengan kehidupan kita. Dengan fenomena ini maka peran biro desain grafis dan multi media sebagai prodesen desain grafis dan multi media sangat penting.

I.2.1 Peran biro desain grafis dan multi media dalam dunia desain.

Pada awalnya melihat peluang pangsa pasar yang bebas dalam menentukan sikap untuk memberikan satu alternatif dalam menyampaikan satu pesan ide atau gagasan berupa karya seni yang mewakili satu produk nyata. Maka dengan ini biro desain grafis dan multi media mencoba untuk menghadirkan pelayanan dalam bentuk jasa , berupa pelayanan dalam bidang desain grafis,



percetakan, periklanan, dan berusaha memberikan satu pelayanan tanpa mengesampingkan fungsi, target audiensi yang akan dituju dalam menyampaikan satu pesan dari produk yang akan dijual. Dalam proses dan perkembangan tahapan kerja dalam bidang usaha yang biro desain grafis dan multi media tawarkan, penggarapan lingkup pelayanan jasanya meliputi :

GRAPHIC DESIGN/DESAIN GRAFIS

- Desain Logo perusahaan
- Perancangan desain pada Stationery perusahaan
- Laporan Tahunan Perusahaan (Annual Report)
- Profile Perusahaan (Company Profile)
- Dan lain - lain

ADVERTISING/PERIKLANAN

- Poster
- Pamflet
- Flag Chains
- Brosure
- Spanduk
- Baligho
- Banner
- Papan Nama
- Signage

ART/ILLUSTRASI

- Seni Lukis
- Lansekap
- Interior
- Arsitektur
- Grafis
- Desain web dan animasi



PRINTING/PERCETAKAN

- Buku
- Majalah
- Stationery

MERCHANDISE/CENDERAMATA

- T-shirts
- Vcd/cd
- Kaset
- Sticker
- Selebaran
- Mp3 Collections
- Poster

I.2.2 Perkembangan usaha Biro Grafis

Pada Perkembangan biro desain grafis dan multi media tidak memungkinan memperluas bidang usahanya kepada usaha yang mendukung majunya bidang usaha yang sebelumnya telah dirintis yaitu desain grafis, percetakan, periklanan, animasi komputer dan periklanan.

Tujuan dari pengembangan dunia usaha itu tidak lain yaitu biro desain grafis dan multi media ingin selalu senantiasa memberikan kemudahan pelayanan bagi konsumen dan pengguna jasa biro desain grafis dan multi media ini, serta mempererat kerjasama yang terjalin. Oleh sebab itulah biro desain grafis dan multi media senantiasa memberikan segala bentuk pelayanan jasa, kualitas yang terbaik bagi para konsumennya.



I.2.3 Biro desai grafis dan multi media di Jogjakarta

Banyak sekali biro desain grafis dan multi media di Jogjakarta seperti: Petak Umpet, Pensil Terbang, Rautan, JAP (Jogja Art Production), Cahaya Timur, Andy Offset, Image Center, Calista, tetapi dari kesemuanya dapat dikategorikan menjadi beberapa katagori:

1. Desain grafis
 2. Desain dan percetakan
 3. Desain percetakan dan penerbit
-
1. Desain grafis, ada sebagian biro desain grafis di Jogjakarta yang hanya menerima jasa desain sedangkan urusan cetak mencetak diserahkan kepada biro grafis yang lain seperti JAP (Jogja Art Production), Pensil Terbang dan Rautan. Biro Grafis seperti ini belum mampu mencetak sendiri (terutama cetak sparasi dengan mesin besar) dan menerbitkan buku / majalah, karyawannya relative sedikit dan kebanyakan bekerja sebagai desainer serta sebagian lagi bekerja dibidang administrasi dan karyawan biro
 2. Desain grafis dan percetakan, biro desain grafis seperti ini melayani jasa desain grafis dan percetakan tetapi belum berhak menerbitkan buku / majalah atas nama Biro tersebut karena untuk menerbitkan produk harus memiliki izin menerbitkan buku / majalah, di Jogja biro grafis seperti ini banyak sekali contohnya: Image Center.
 3. Desain grafis, percetakan dan penerbit, Biro Grafis seperti ini melayani desain grafis, percetakan dan penerbit di Jogjakarta Biro Grafis seperti ini contohnya Cahaya Timur, Andy Offset dan PT Gramedia, karyawan Biro Grafis ini sudah mulai banyak karena bidang pekerjaannya sudah mulai komplek dan ada spesifikasi pekerjaannya, alat yang digunakannya juga sudah mulai berfareasi dari computer, screen sablon, sampai mesin cetak gambar.

WWW. Biro Grafis.com



I.3 Rumusan permasalahan

I.3.1 Permasalahan

1. Bagaimana rancangan sebuah biro desain grafis multi media dengan perencanaan ruang dalam yang sesuai dengan paham Tiborisme.
2. Bagaimana rancangan citra bangunan biro desain grafis dan multimedia media menurut paham Tiborisme.

I.4 Spesifikasi umum proyek

I.4.1 Profil pengguna

Pada era saat ini dimana teknologi berjalan cepat kebutuhan akan desain grafis sangatlah tinggi dan biro desain grafis dan multi media berusaha untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan desain grafis dan kesemuanya itu akan menarik pengunjung yang secara umum adalah klien desain grafis dan kelompok masyarakat yang mencintai seni khususnya seni grafis.

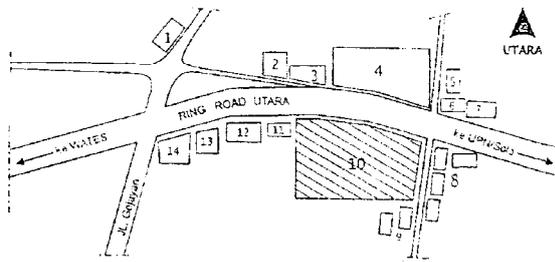
Secara spesifik pengguna biro desain grafis dan multi media dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengunjung tetap : yaitu para pengelola biro desain grafis dan multi media itu sendiri dari pimpinan hingga karyawan.
2. Pengunjung tidak tetap : yaitu para pengguna jasa biro grafis dan multi media (klien) dan sebagian kelompok masyarakat pencinta dan pengagum seni terutama seni desain grafis.



I.4.2 Lokasi dan site proyek

Site terpilih terletak pada Jalan Ringroad Utara, Jogjakarta, tepatnya site yang menghadap ke utara (bagian muka menghadap Jalan Ringroad Utara – Condongcatur), yaitu tepat berhadapan dengan POLDA DIY. Dimana pada daerah ini sesuai dengan Rencana Detil Tata Ruang Kota (RDTK) Depok Kab. Sleman Jogjakarta merupakan blok KT2 yang untuk saat ini didominasi fungsi pemukiman dan daerah hijau, akan tetapi menurut Rencana Detil Tata Ruang Kota (RDTK) daerah tersebut kedepannya akan dialokasikan untuk fasilitas umum (sebagai alih fungsi dari sawah).



Gambar : Bangunan sekitar site

Keterangan :

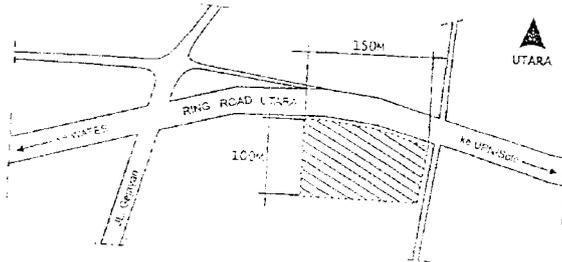
- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| 1. Terminal Condongcatur | 8. Pemukiman Penduduk |
| 2. Bank BTN | 9. Pemukiman Penduduk |
| 3. Toko Meubel | 10. Site Terpilih |
| 4. POLDA DIY | 11. Toko Meubel |
| 5. Pemukiman Penduduk | 12. R.M Bungo Palo |
| 6. Toko / Warung | 13. Rental Komputer |
| 7. Toko / Warung | 14. T.B Toga Mas |

Gambar 1 Laporan Akhir Rencana Detil Tata Ruang Kota Depok



I.4.3 Site

Luasan site yaitu 15000m² dengan ukuran p x l yaitu: 150 x 100



Gambar : site terpilih

I.4.4 Rencana Dasar Tata Ruang Kota

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

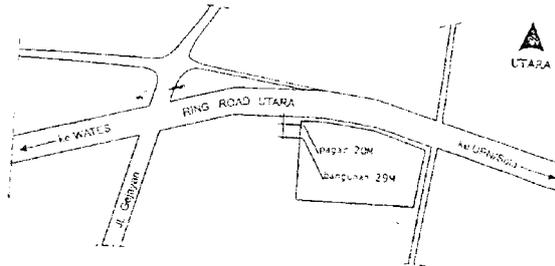
Pengelompokan angka prosentase maksimum Koefisien Dasar Bangunan (KDB) berdasar pada Kepmendagri No.59 tahun 1998, berupa unit lingkungan dengan KDB:

- Sangat rendah (dibawah 5%)
- Rendah (5%-20%)
- Menengah (20%-50%)
- Tinggi (50%-75%)
- Sangat tinggi (diatas 75%)

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



2. Sempadan



Gambar peta dengan garis sempadan

Untuk garis sempadan karena pada site terpilih terdapat dua jalan yang berkenaan langsung dengan site maka disesuaikan dengan PERDA NO.7 Th 1997 (Ttg. Pengaturan Garis Sempadan Pada Jalan Nasional dan Propinsi). Yaitu 20 m untuk as jalan ke pagar bangunan dan 29 untuk as jalan ke bangunan.

I.4.5 Potensi yang ada di lokasi

Pada daerah tersebut belum banyak kantor dengan fungsi biro desain grafis dan multi media, dengan adanya biro desain grafis dan multi media pada site tersebut dapat memecah konsentrasi perkantoran di daerah D.I Jogjakarta serta akan membentuk pusat pelayanan desain grafis dan multi media yang lebih merata guna pelayanan kepada masyarakat, pada site tersebut merupakan daerah pengembangan lahan guna perkantoran.

I.4.6 Kendala yang ada pada site

Daerah Ring Road merupakan daerah lalu lintas cepat yang akan berpengaruh bagi sirkulasi menuju bangunan Biro desain grafis tersebut. Hal ini dapat diatasi dengan menggunakan jalan alternatif dari sebelah selatan site dan perletakan entrance pada jalur selatan. Tanah pada lokasi merupakan tanah sekitar area persawahan yang kurang baik guna perancangan bangunan. Hal ini dapat diatasi dengan pengolahan tanah sebelum pembangunan dan dengan menggunakan jenis fondasi telapak.

Tabel Peninjauan Intensitas Ruang Kota Depok.

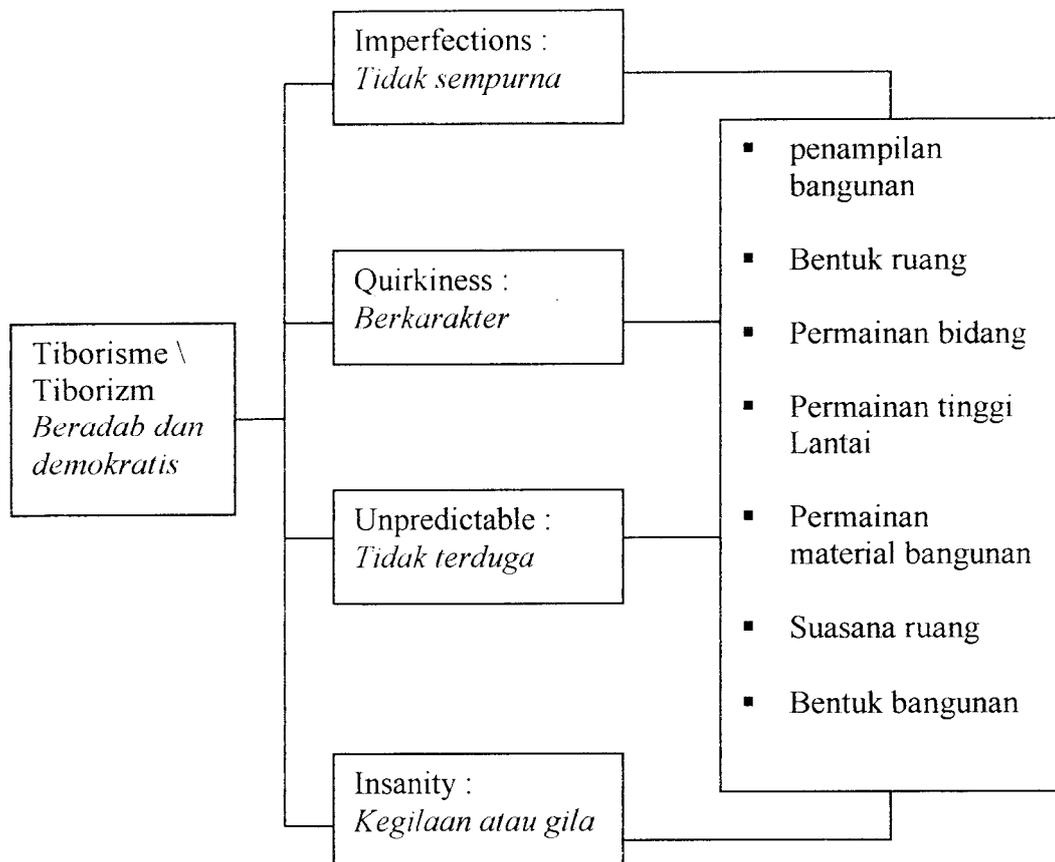
Peta Rancangan Penggunaan Lahan Kota Depok Tahun 2011

sumber : Dinas Cipta Karya Dati II Sleman



I.5 Strategi perancangan

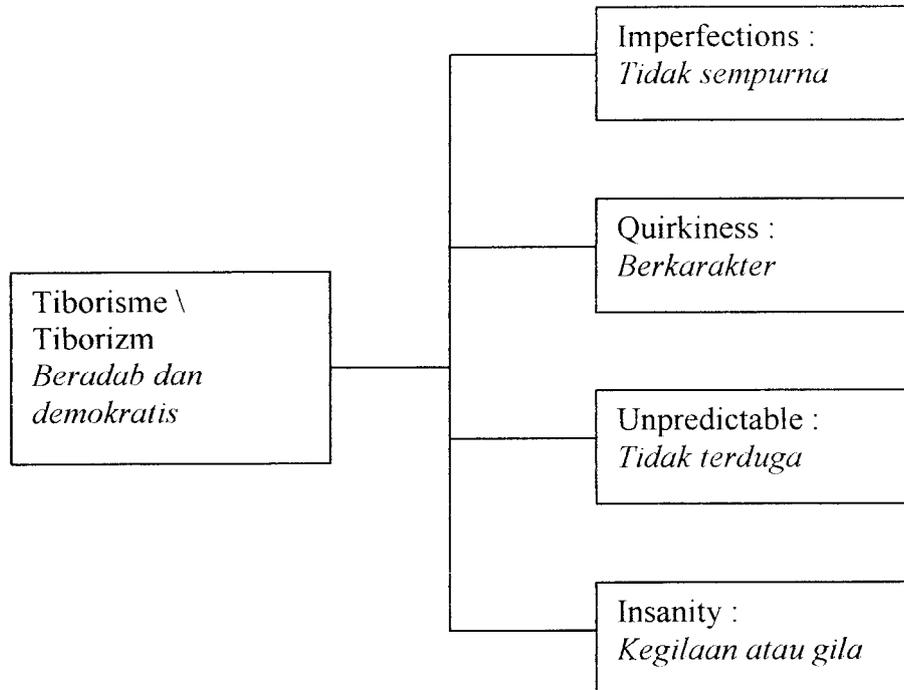
I.5.1 Kerangka pikir





I.5.2 Rancangan Ruang Dalam

I.5.2.1 Pemahaman Konsep



– **Imperfection : Tidak sempurna**

Tidak ada desain yang sempurna di dunia ini, namun dalam paham Tiborizm ketidak sempurnaan dibuat menjadi suatu karakter sehingga ketidak sempurnaan sengaja dilakukan tanpa mencari kesempurnaan itu sendiri.

– **Quirkiness : Berkarakter**

Karakter memang sangat dibutuhkan dalam mendesain dalam desain Biro Desain Grafis dan Multi Media Ini perancang mencoba memasukkan karakter Tibor kalman dengan kegilaannya.



– **Unpredictable : tidak terduga**

Dalam hal ini perancang mencoba menghadirkan kejutan-kejutan visual dengan permainan level ketinggian lantai dan penggunaan material yang berbeda-beda sehingga tiap ruang mempunyai suasana yang berubah-ubah.

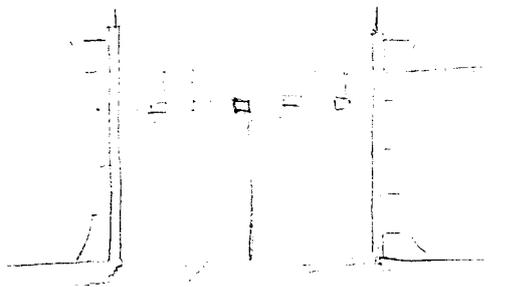
– **Insanity: Kegilaan atau gila.**

Dalam bangunan ini perancang mencoba bermain dengan suasana ruang yang berubah-ubah dengan kontras (distorsi) dan dengan susunan ruang yang kadang keluar dari kebiasaan ruang pada umumnya seperti .

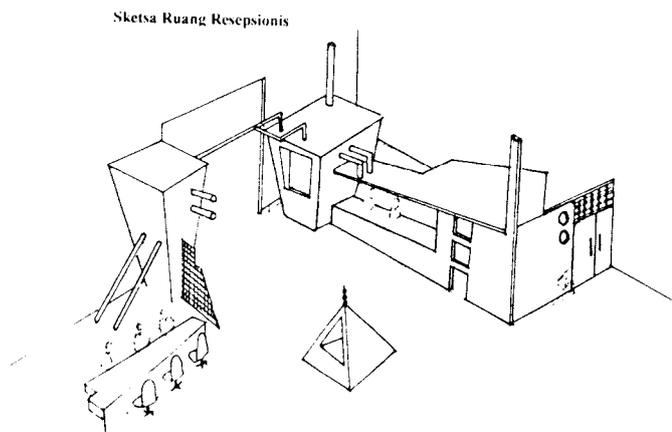
1. Citra bangunan yang megah dan modern
2. Bentuk bangunan yang berkombinasi
3. Bentuk ruang yang berkombinasi
4. Entrance pejalan kaki yang terbuka dan tertutup atapnya.
5. Ruang klien yang cenderung masif dan prifasi
6. Ruang Galleri dengan bentang lebar
7. Ruang desain manual yang berada diatas air (panggung)
8. Ruang desain digital yang transparan yang dapat dilihat dari luar ruang.
9. Ruang cetak di besmen yang dapat dilihat dari atas dengan adanya void diatasnya
10. Retail dengan permainan ketinggian lantai dan suasana yang futuristik.
11. Lobby dengan suasana yang natural



– Sketsa Entrance

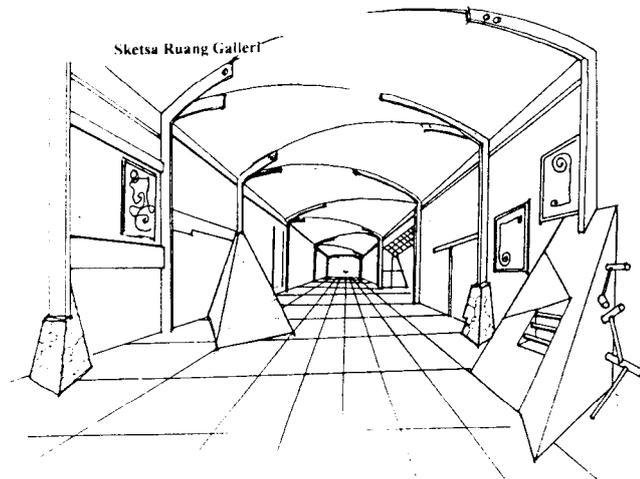


– Sketsa Ruang Resepsionis

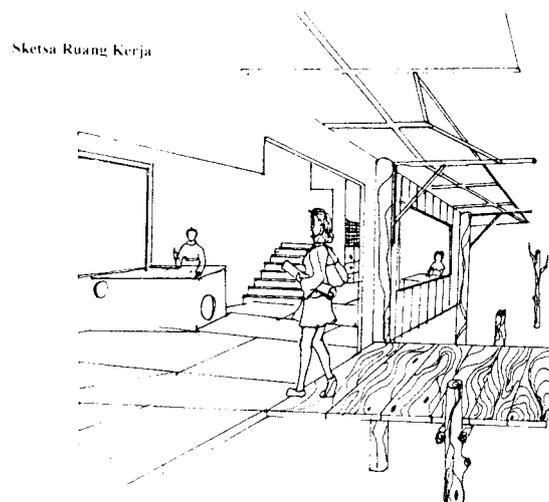




– Sketsa Ruang Galleri

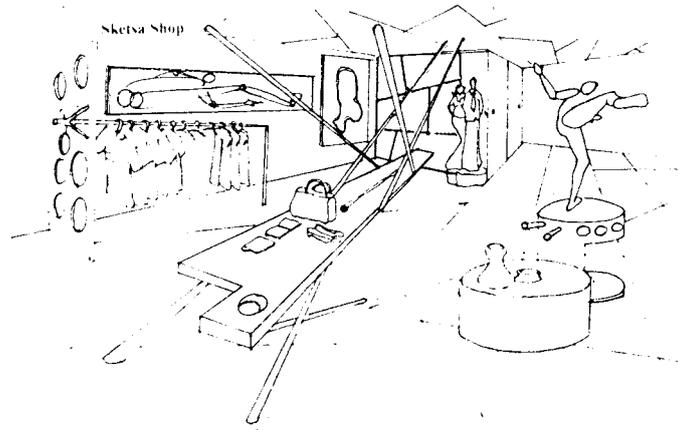


– Sketsa Ruang Kerja

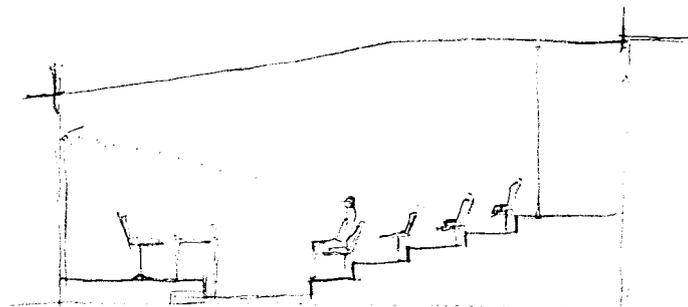




– Sketsa Retail

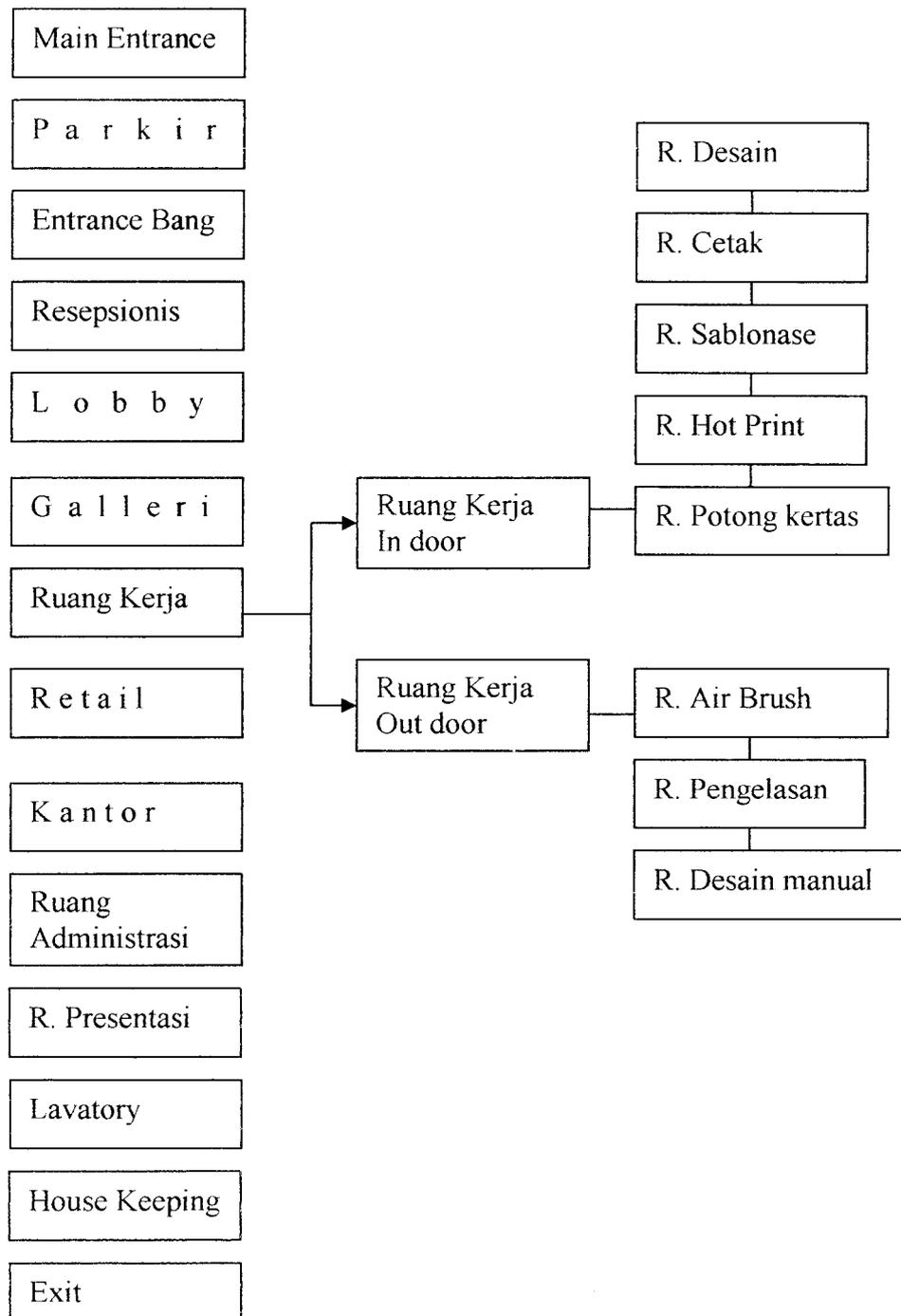


– Sketsa R. Presentation





I.5.2.2 Kebutuhan Ruang





I.5.2.3 Besaran Ruang

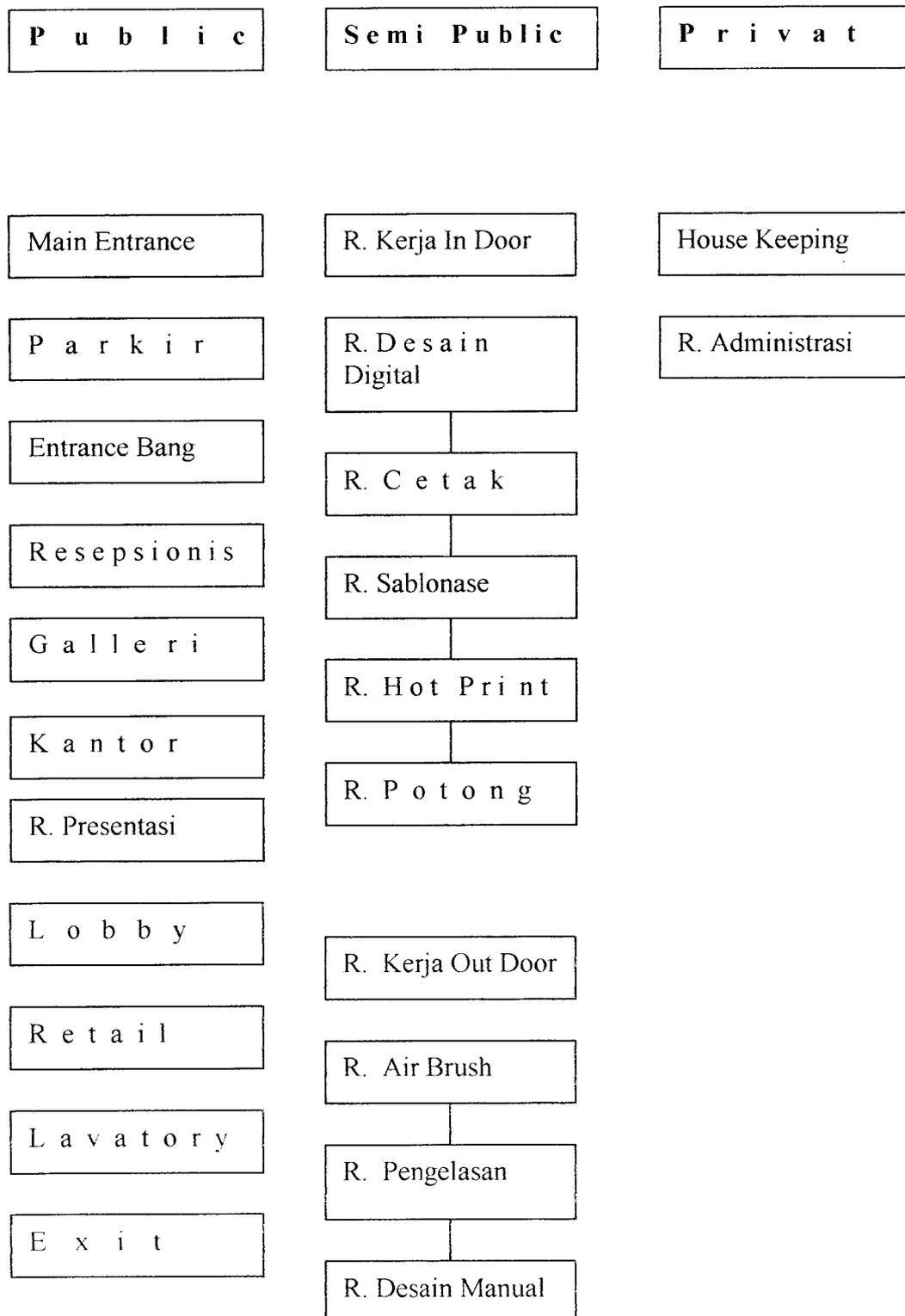
⇒ Parkir	:	2.500 m ²	
⇒ Entrance Bang	:	30 m ²	
⇒ Resepsionis	:	50 m ²	
⇒ Lobby	:	50 m ²	
⇒ Gallery	:	500 m ²	
⇒ Retail	:	150 m ²	50 m ² (3)
⇒ Kantor	:	48 m ²	
⇒ R. Presentasi	:	120 m ²	
⇒ Lavatory	:	50 m ²	
⇒ R. kerja in door	:	400 m ²	
- R Desain	:	200 m ²	
- R. Cetak	:	100 m ²	
- R. Sablon	:	30 m ²	
- R. Hot Print	:	20 m ²	
- R. Pot kertas:	:	50 m ²	
⇒ R. Kerja out door	:	200 m ²	
- R. Air Brush:	:	150 m ²	
- R. Las	:	50 m ²	
⇒ House Keeping	:	9 m ²	
⇒ R. Administrasi	:	100 m ²	
⇒ Exit	:	10 m ²	
<hr/>			
⇒ Total	:	4.417 m²	
<hr/>			

Luas Site	:	1.500 m
BC	:	4.369 m ² + (30 % dari 4.369 m ²) : 5.679 m ²
	:	dibulatkan : 5.679 m ²
Lahan tersisa	:	9.500 m ² (Garden City BC : 40 % site)

Materi Kuliah STARKO Ir Arman Yulianta Garden City BC : 40 % dari site

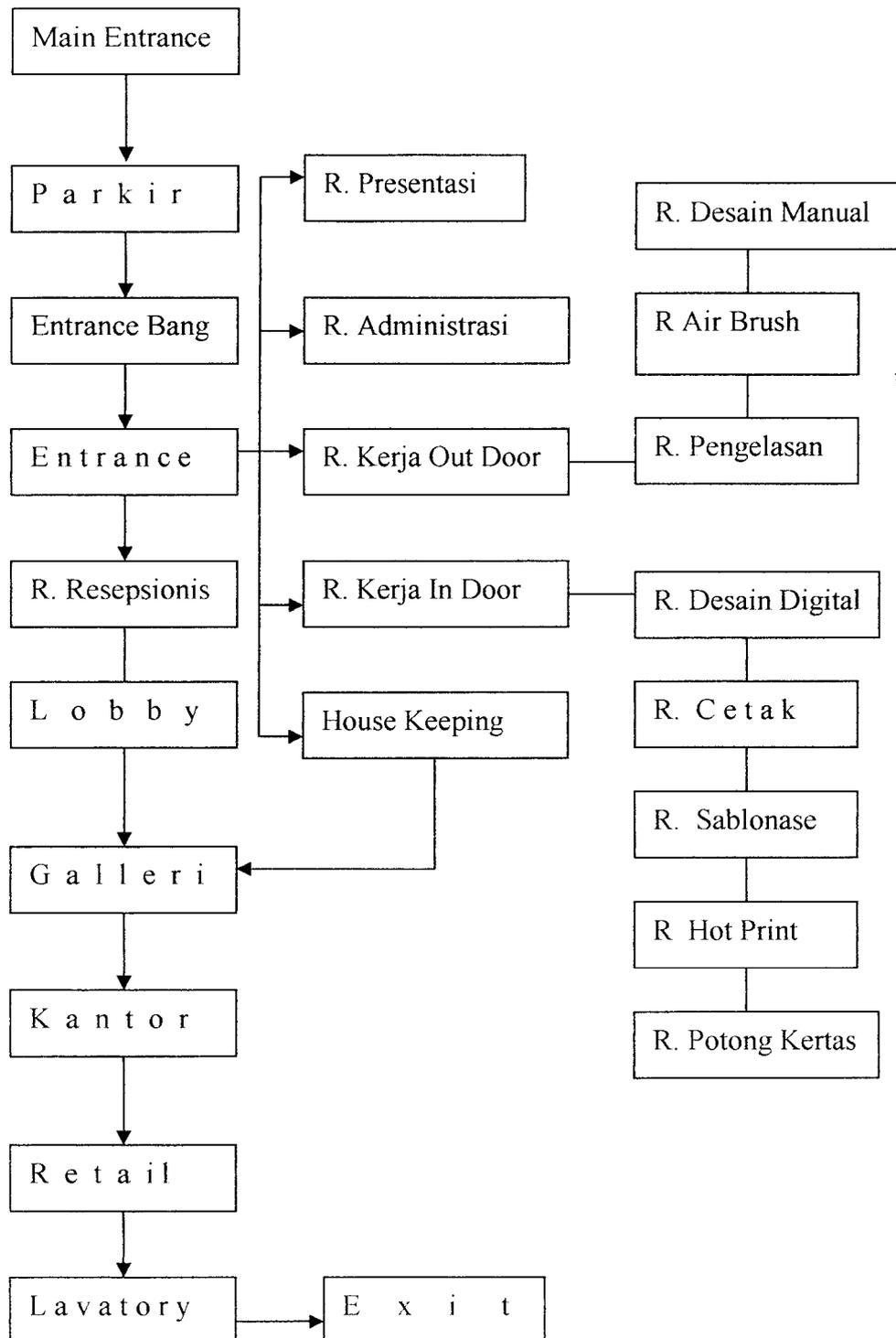


I.5.2.4 Pengelompokan Ruang





I.5.2.5 Struktur Organisasi Ruang

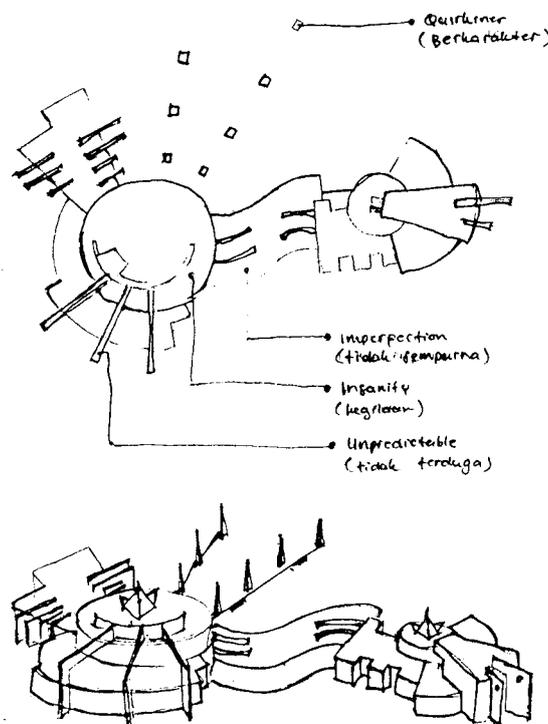




I.5.3 Rancangan ruang Luar

I.5.3.1 Konsep Bentuk

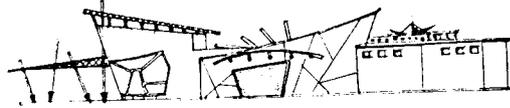
Dari keempat poin : Unperfections, Unpredictable, Quirkiness dan Insanity penulis mengambil satu poin yang dapat mewakili keempat poin yang lain yaitu: Insanity (kegilaan), karena gila adalah suatu karakter, gila memang tak dapat diprediksi, dan gila adalah suatu ketidak sempurnaan. Dari kata Insanity / kegilaan ini penulis angkat menjadi konsep bentuk bangunan karena bangunan mengikat bentuk ruang dan fungsi, kenapa Insanity yang diangkat karena kata Insanity (kegilaan) penulis anggap dapat mewakili poin yang lain (Unperfections, Quikiness dan Unpredictable). Dan disini penulis mencoba menggambarkan Insanity (kegilaan) dalam bentuk dan citra bangunan.



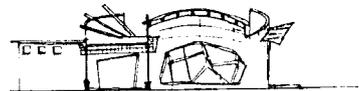


I.5.3.2 Citra Bangunan

⇒ Tampak Depan



⇒ Tampak Samping



INSANITY
UNPREDICTABLE
IMPERFECTIONS
QUIRKINESS



BAB II

KONSEP DAN ANALISIS

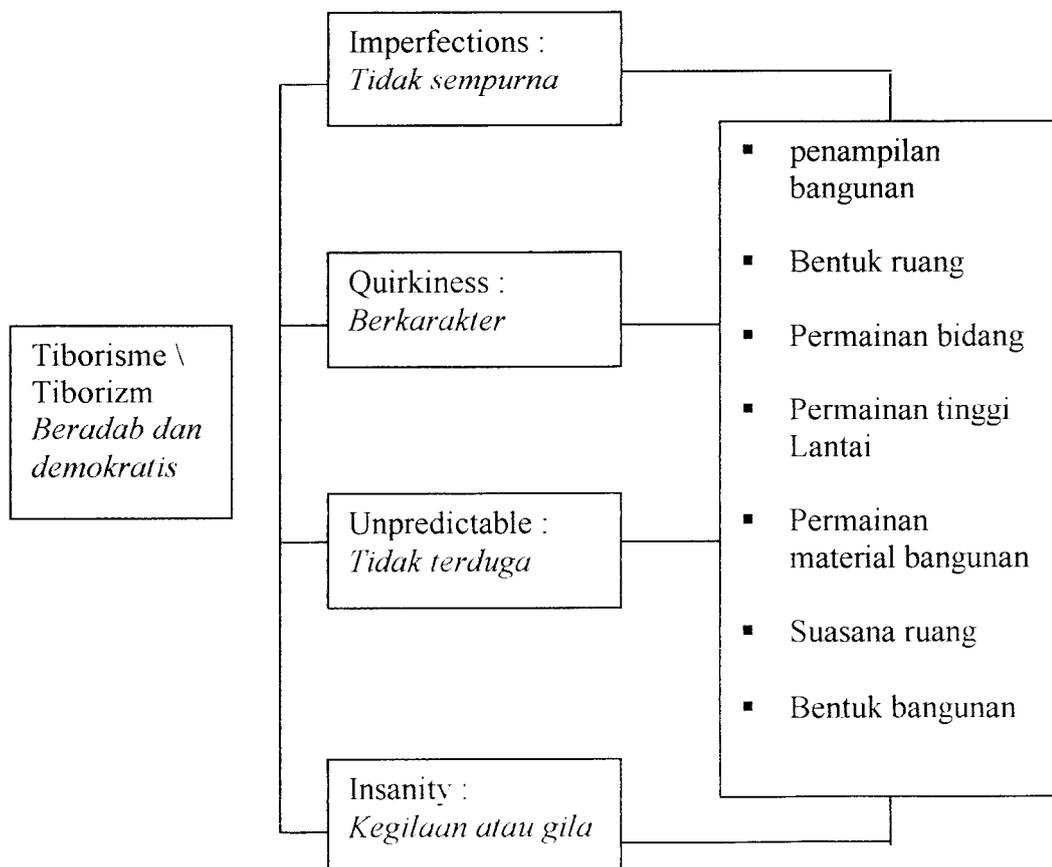
TIBOR KALMAN



BAB II KONSEP DAN ANALISIS

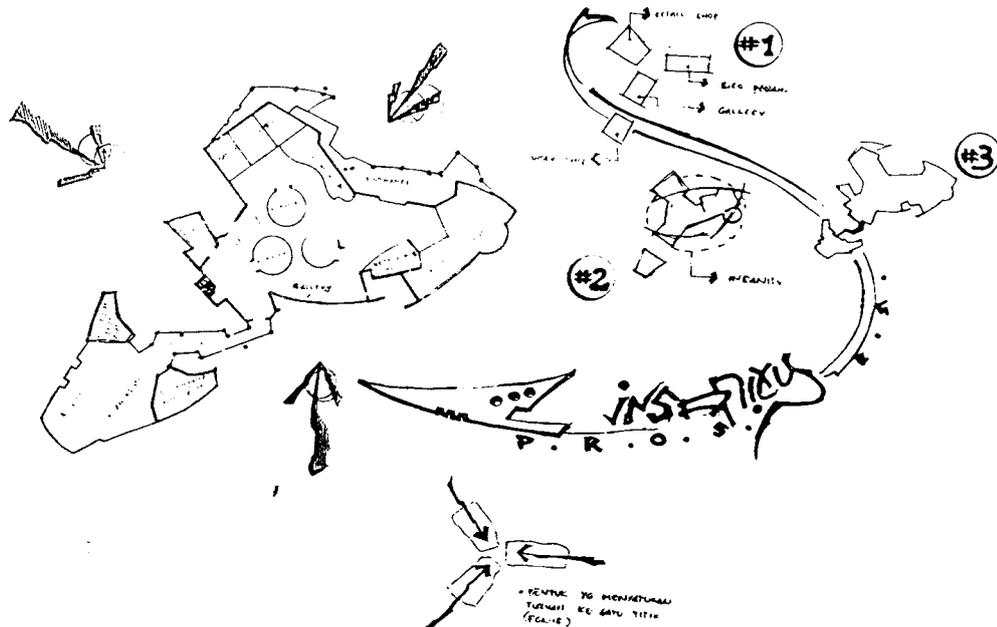
II. Konsep Dasar

Tiborisme / Tiborizm adalah suatu paham yang dicetuskan oleh Tibor Kalman yang menurut perspektifnya sebuah desain haruslah beradab dan demokratis kita sebagai desainer mempunyai banyak cara untuk mengolah desain tetapi semuanya haruslah sesuai konsep yang kita anut dan ide-ide kreatif serta keusilan yang fantastis dituntut untuk mewarnai desain. Dan dalam dunia Arsitektur saya berpandangan bahwa desain yang sesuai dengan Tiborisme adalah sebuah desain Arsitektur yang penuh dengan ide-ide kreatif yang gila dengan keusilan yang fantastis namun tetap manusiawi, artinya dapat dinikmati oleh manusia yang menggunakan bangunan itu dan diharapkan pengguna dapat terganggu dengan adanya ide-ide kreatif tersebut.





II.1 Konsep Bentuk



Konsep bentuk bangunan ditemukan dengan penelusuran fungsi bahwa ada 3 fungsi yang dominant dalam bangunan ini yaitu:

1. Biro desain grafis dan multi media
2. Galleri seni
3. Retail

Dari ketiga fungsi tersebut penulis mencoba membuat 3 buah masa yang kemudian digabungkan dengan sirkulasi sebagai pengikatnya sehingga menjadi satu massa dengan menggabungkan bentukan-bentukan dasar menjadi bentukan yang freatif sebagai ekspresi ketidak sempurnaan dan kegilaan. walaupun ada fungsi-fungsi khusus yang mengharuskan perletakkannya diluar ketiga massa yang bergabung tersebut, fungsi yang istimewa itu adalah ruang work shoop karena membutuhkan ruang yang luas dan sirkulasi udara yang dinamis dan ruang desain manual yang menuntut suasana yang mendukung munculnya ide-ide kreatif sehingga kedua fungsi tersebut penulis letakkan di luar bangunan utama.

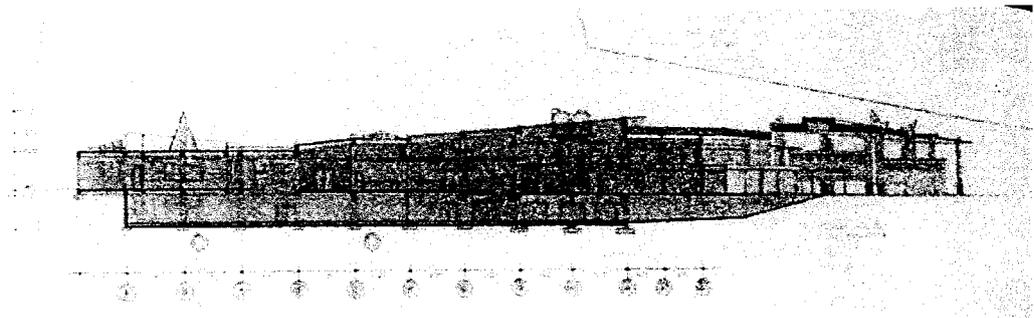


II.2 Konsep Pengolahan Ruang Dalam

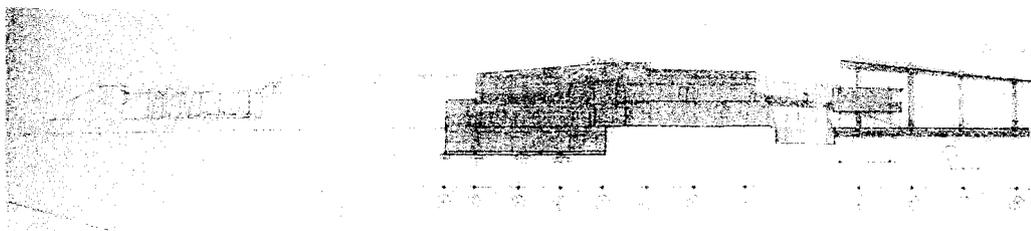
Dalam mengolah ruang dalam penulis mencoba meng ekspresikan ketidak terdugaan dengan membuat suasana ruang yang berubah-ubah dari satu ruang ke ruang lainnya dengan menggunakan perbedaan material, perbedaan ketinggian lantai, mengekspose dinding shaff sehingga pipa-pipa utilitas terlihat dari luar, menghadirkan elemen-elemen natural kedalam bangunan seperti pohon dan bebatun alami yang mendukung suasana natural berikut serial view dalam Biro Desain Grafis Dan Multi Media ini:

- **PENGGUNAAN PERBEDAAN LEVEL KETINGGIAN**

Dalam bangunan ini perbedaan tinggi lantai dan atap serta penggunaan material yang berbeda-beda dipermainkan guna mendukung suasana ruang yang berubah setiap ruangnya.



Potongan Bujur

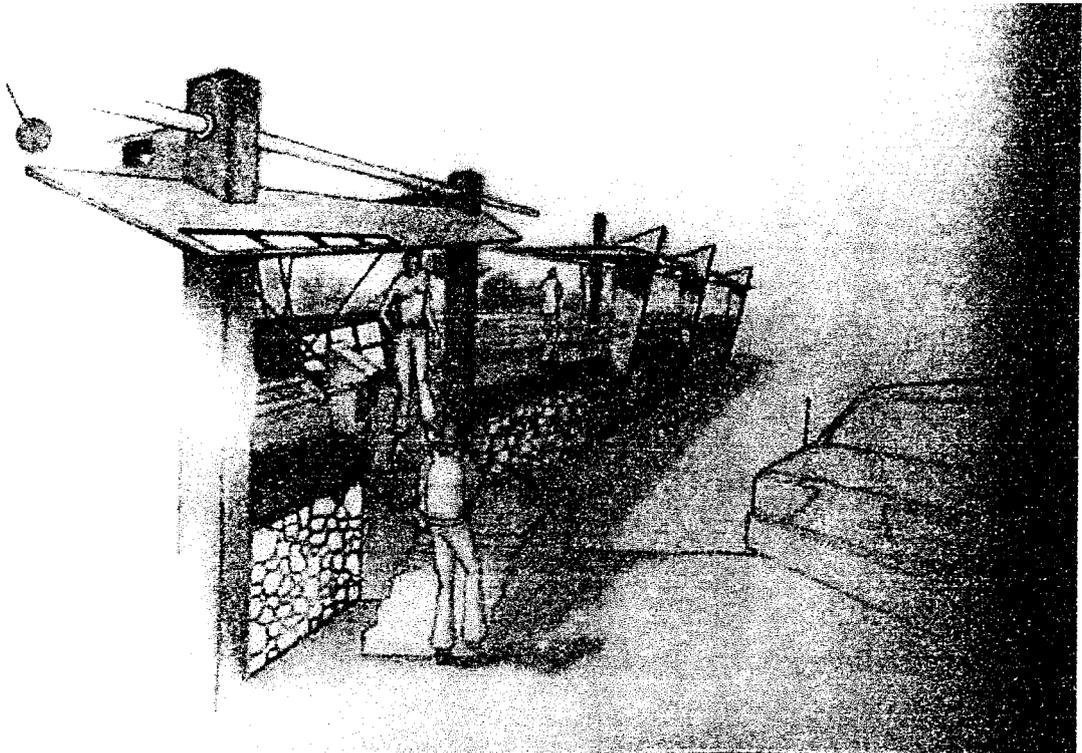


Potongan Lintang



- SKETSA ENTRANCE PEJALAN KAKI

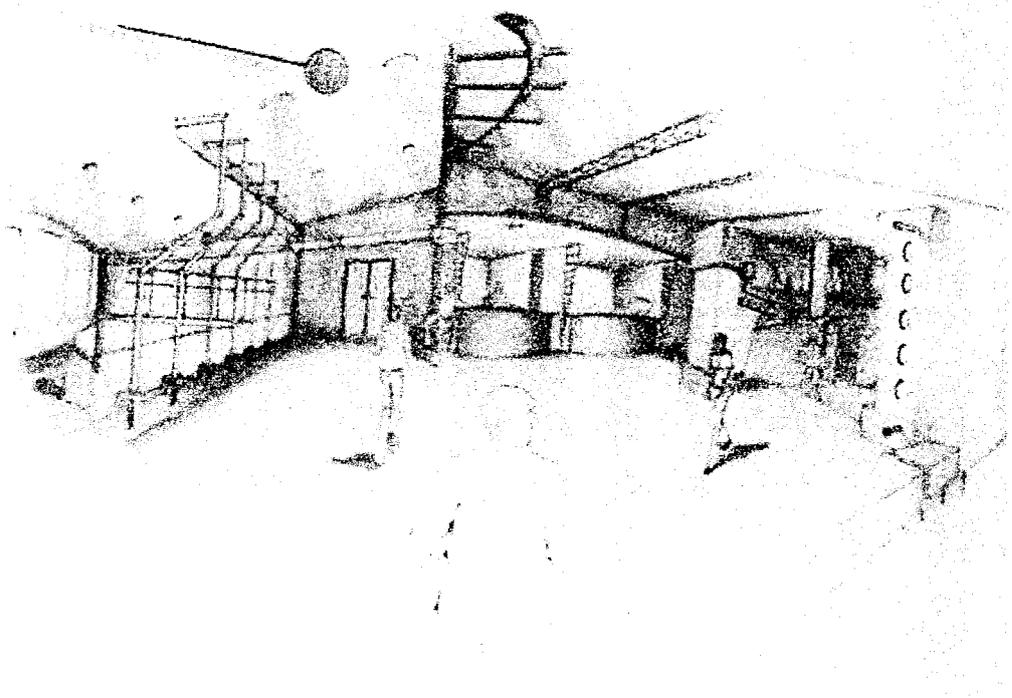
Pejalan kaki yang ingin masuk bangunan diberikan sebuah koridor yang merupakan perpanjangan dari trotoar jalan rayayang diarahkan ke bangunan. Keistimewaan koridor ini adalah : mempunyai level ketinggian yang berfareasi, atap yang tidak seluruhnya tertutupi sehingga ada bagian dimana kita terhindar dari sinar matahari atau hujan dan ada bagian dimana kita terkena sinar matahari ataupun hujan.





- SKETSA MAIN ENTANCE, R. RESEPSIONIS, KASIR, R. CETAK, R. DESAIN, R.KLIEN.

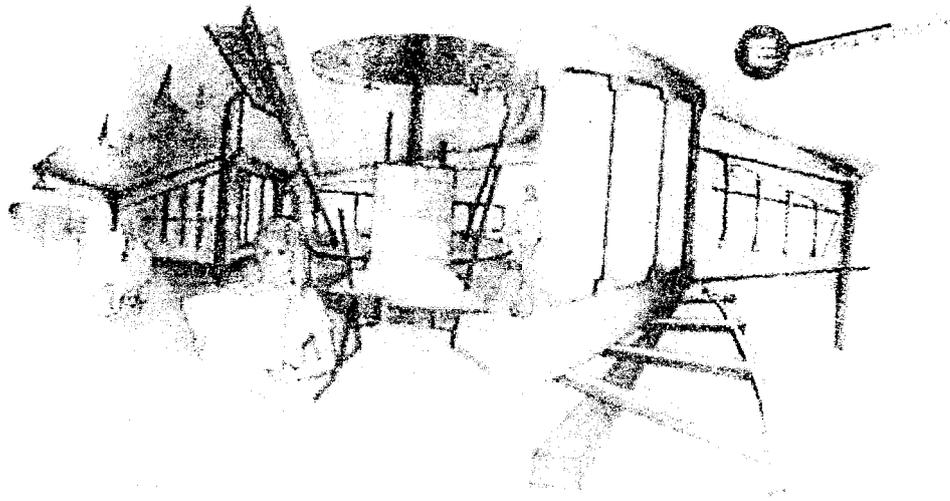
Main entrance didominasi elemen lengkung yang memberi kesan lembut, dari main entrance kita dapat menuju R. Resepsionis yang bersebelahan dengan kasir agar mudah ditemukan letaknya. Dari main entrance kita dapat melihat aktivitas di ruang cetak yang berada di besmen dengan void pada ground floor, dan kita dapat melihat R. Desain Digital pada ground floor yang dindingnya transparan, dan dari main entrance ini kita juga dapat melihat R. Klien yang langsung terlihat dari main entrance.





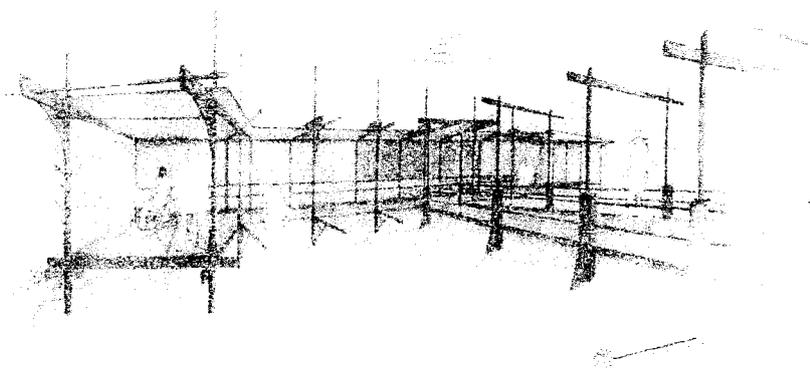
- SKETSA R.DESAIN DIGITAL

Ruang Desain Digital didominasi oleh dinding transparan serta interior yang futuristik agar dapat menunjang kinerja karyawan sekaligus sebagai system control kinerja karyawan.



- SKETSA R.DESAIN MANUAL

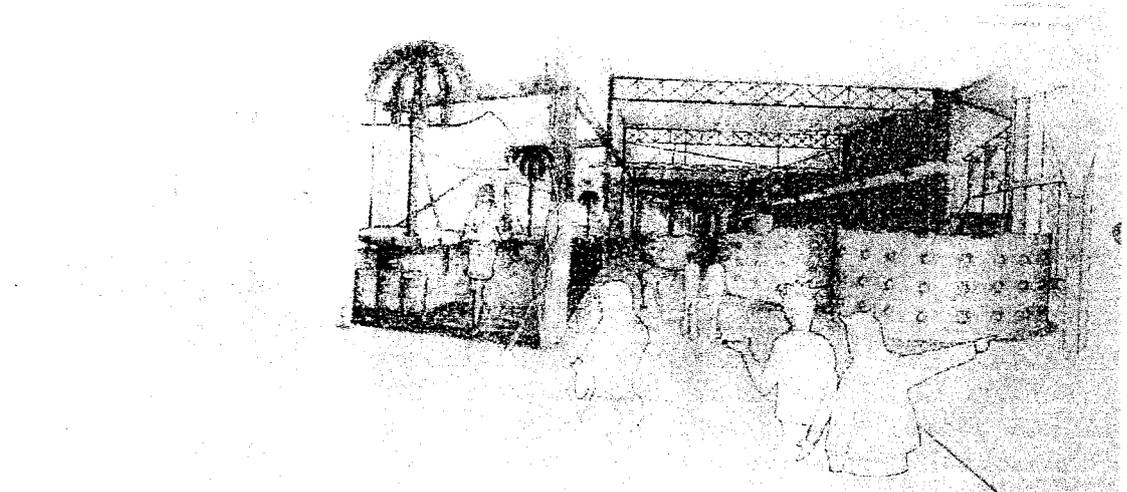
Ruangan ini didesain diatas kolam dan bernuansakan natural karena materialnya terbuat dari kayu yang memberi kesan natural, dan diharapkan dapat menunjang kinerja karyawan yang mendesain secara manual seperti: melukis dan mensketsa.





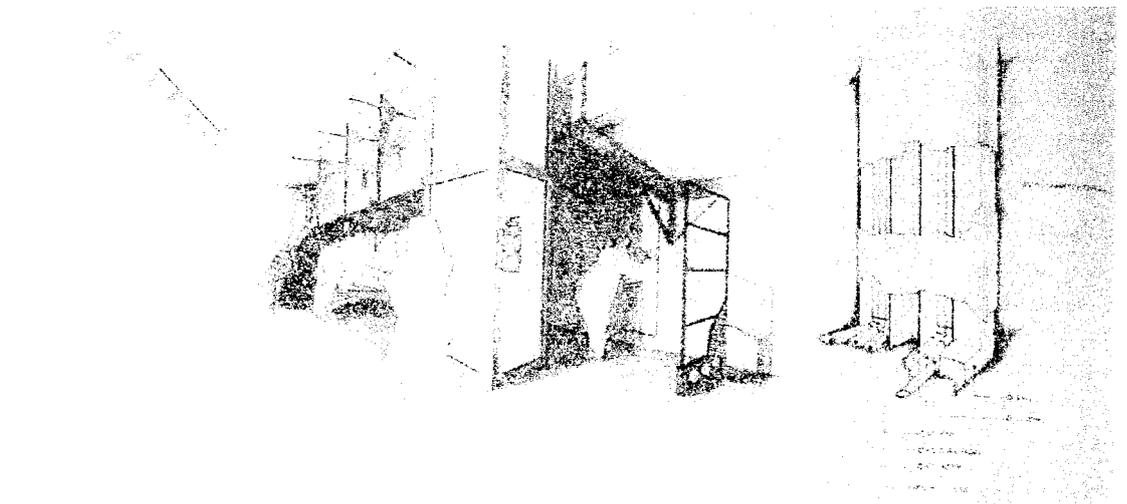
- SKETSA LOBBY DAN RETAIL

Lobby didesain dengan suasana yang natural dengan menghadirkan elemen alami seperti pepohonan dan bebatuan alami untuk menghindari kejenuhan apalagi dari lobby pandangan terarah ke retail tempat menjual karya-karya desain grafis yang didesain ala moderen.



- SKETSA GALLERI SENI

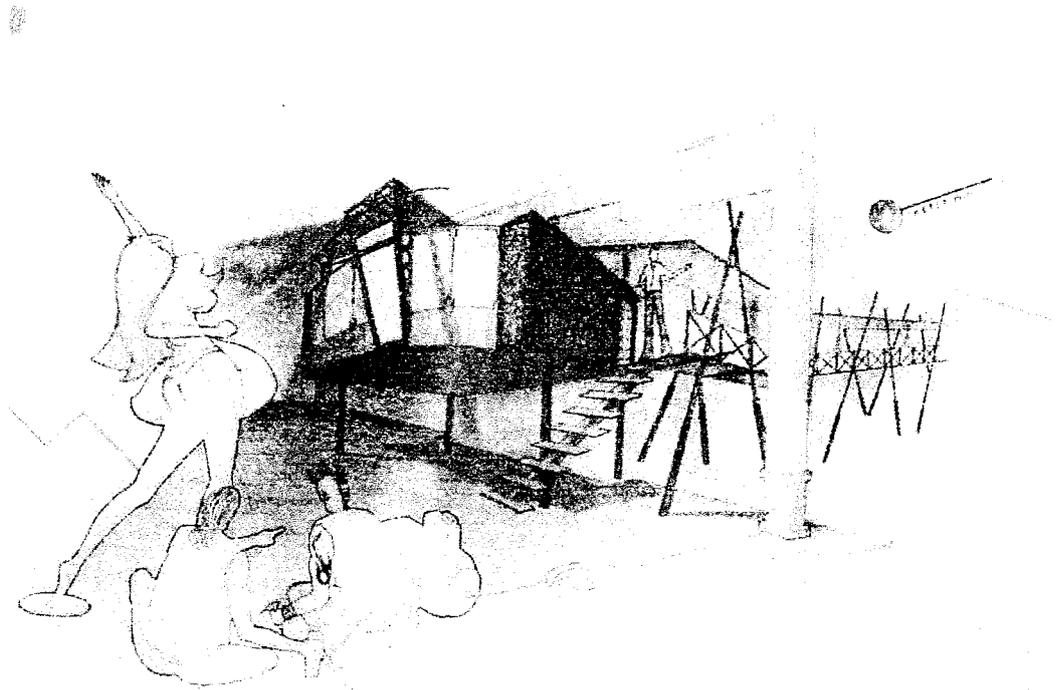
Galleri seni di desain dengan bentang yang lebar dan atap yang tinggi untuk membentuk ruang yang sakral serta fleksibel (dapat diubah) guna kebutuhan pameran karya-karya grafis.





- SKETSA R. WORK SHOOP

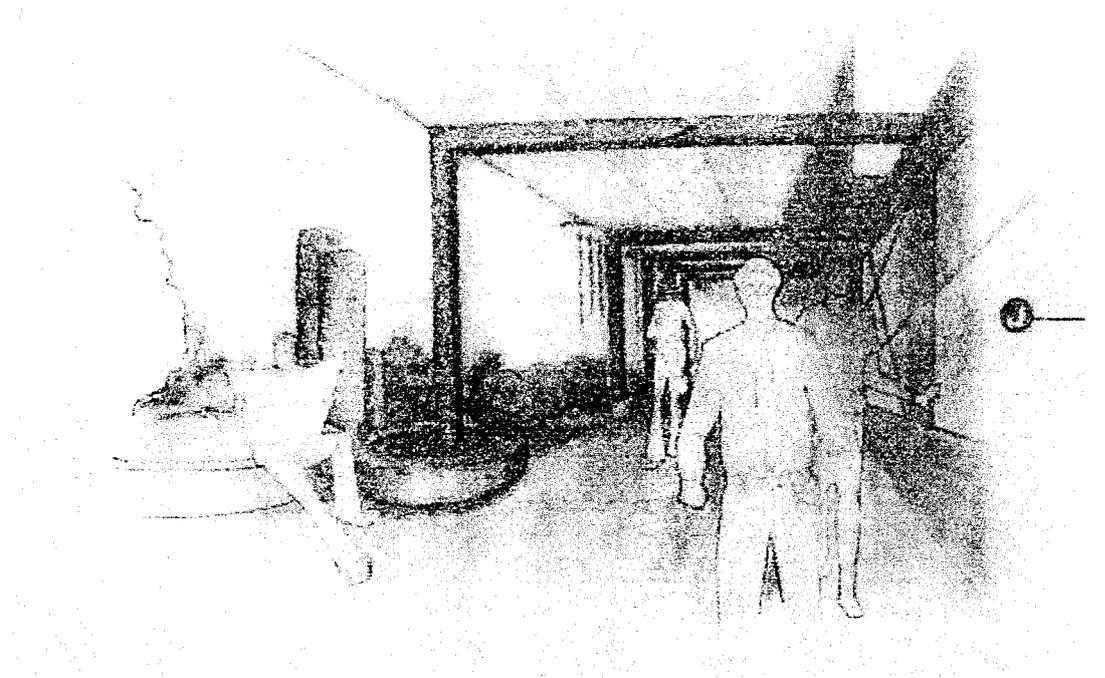
Work shoop merupakan fungsi yang istimewa ruangan ini dibuat di bagian belakang bangunan karena ruangan ini membutuhkan sirkulasi udara yang dinamis karena tempat pengecatan dan air brush serta tempat pengelasan yang menimbulkan bau dan suara yang kurang baik, maka ruangan ini di letakkan di bagian belakang bangunan.





- SKETSA EXIT

Ruang keluar didesain secara natural untuk mengembalikan atau menenangkan kembali nuansa kesan yang ditangkap setelah memasuki bangunan.





II.3 Konsep Pengolahan ruang luar / pencitraan bangunan

Konsep pencitraan bangunan Biro Desain Grafis Dan Multi Media ini adalah Tiborisme yang diwakilkan oleh elemen Insanity atau kegilaan pada pencitraan ini penulis mencoba menghadirkan elemen material yang berfareasi serta pengeksposan batang yang berfungsi sebagai struktur dan juga elemen yang mempunyai bentuk yang berfareasi (tidak lazim).



Tampak Bujur



Tampak Lintang

INSANITY
UNPREDICTABLE
IMPERFECTIONS
QUIRKINESS



BAB III
HASIL RANCANGAN





BAB III HASIL RANCANGAN

III. Hasil Rancangan Di Studio

III.1 SITE PLANE





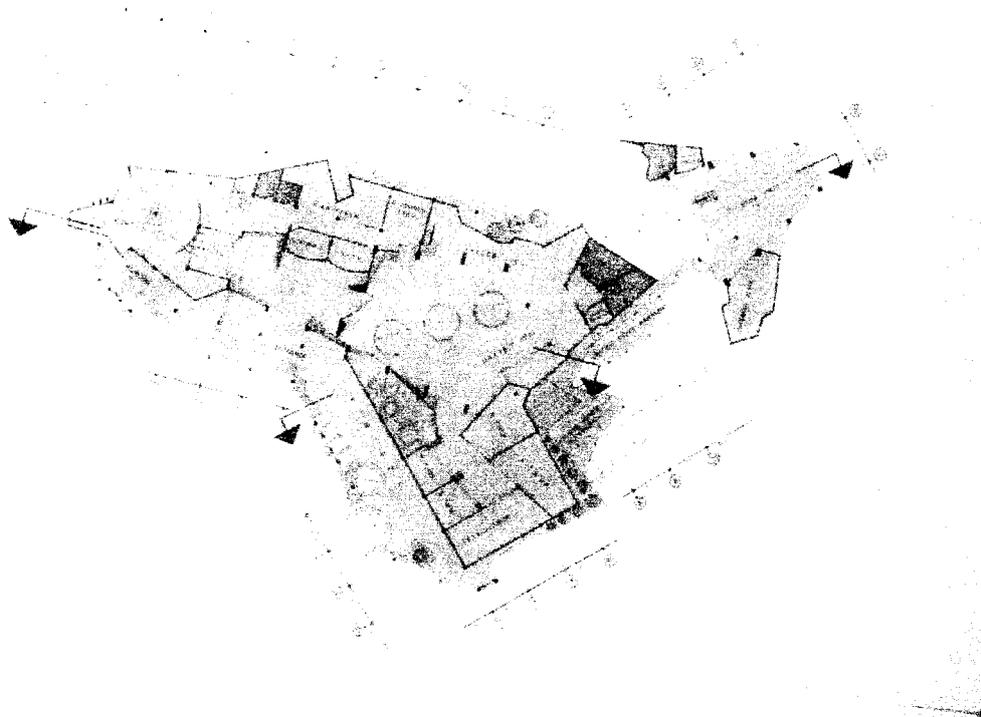
III.2 PERSPEKTIF EKSTERIOR



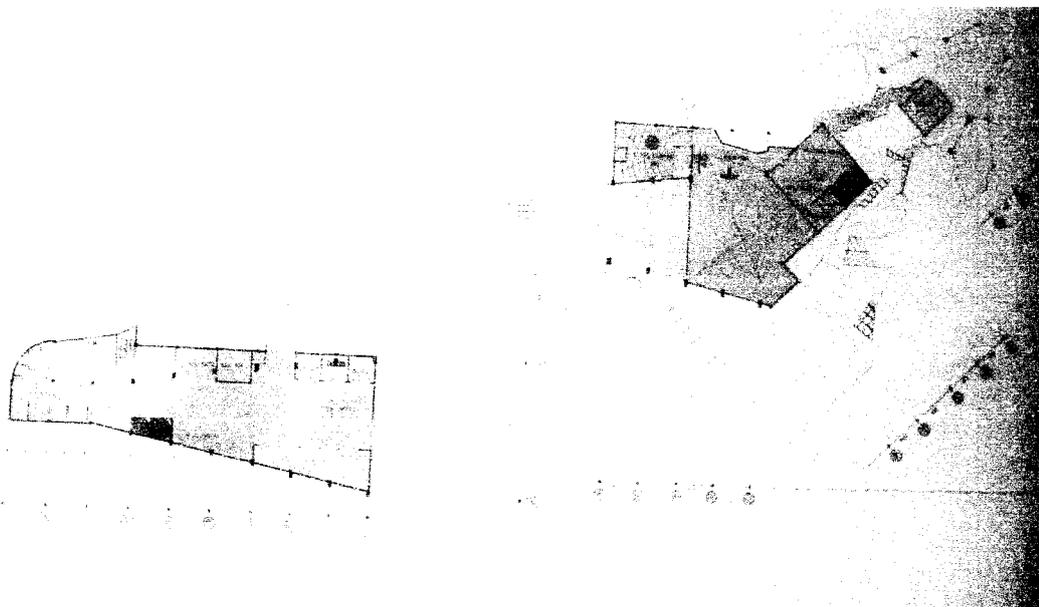


III.3 DENAH GROUND FLOOR

Ada sedikit perubahan pada denah yang berbentuk lengkung menjadi bentuk patah-patah yang memperkuat bentuk yang tidak sempurna.



III.4 DENAH BESMEN DAN DENAH LANTAI II





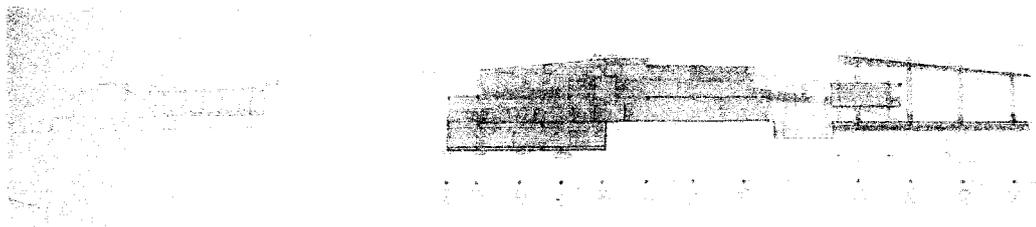
III.5 TAMPAK LINTANG



III.6 TAMPAK BUJUR



III.7 POTONGAN LINTANG

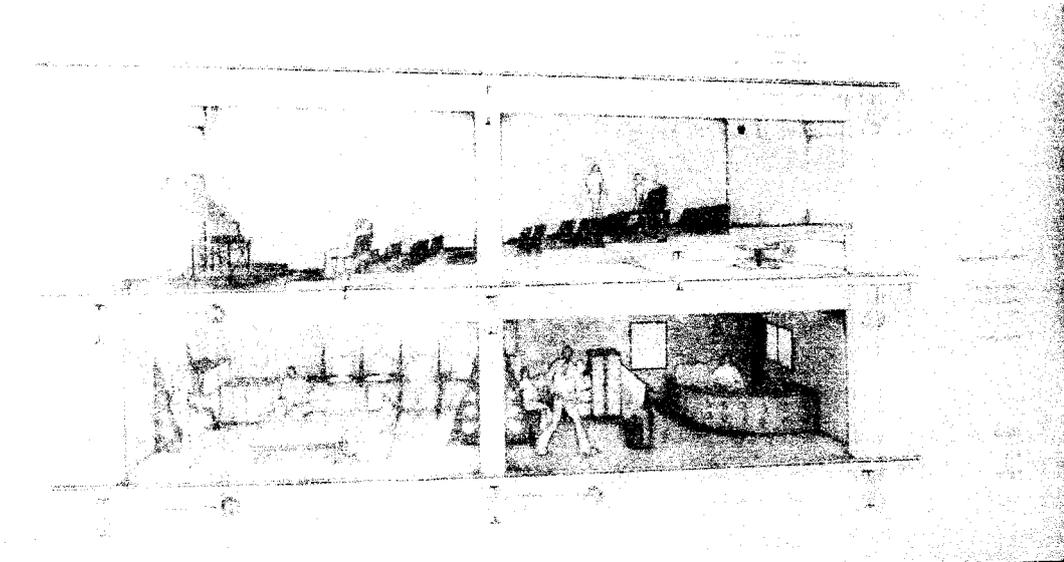


III.8 POTONGAN BUJUR

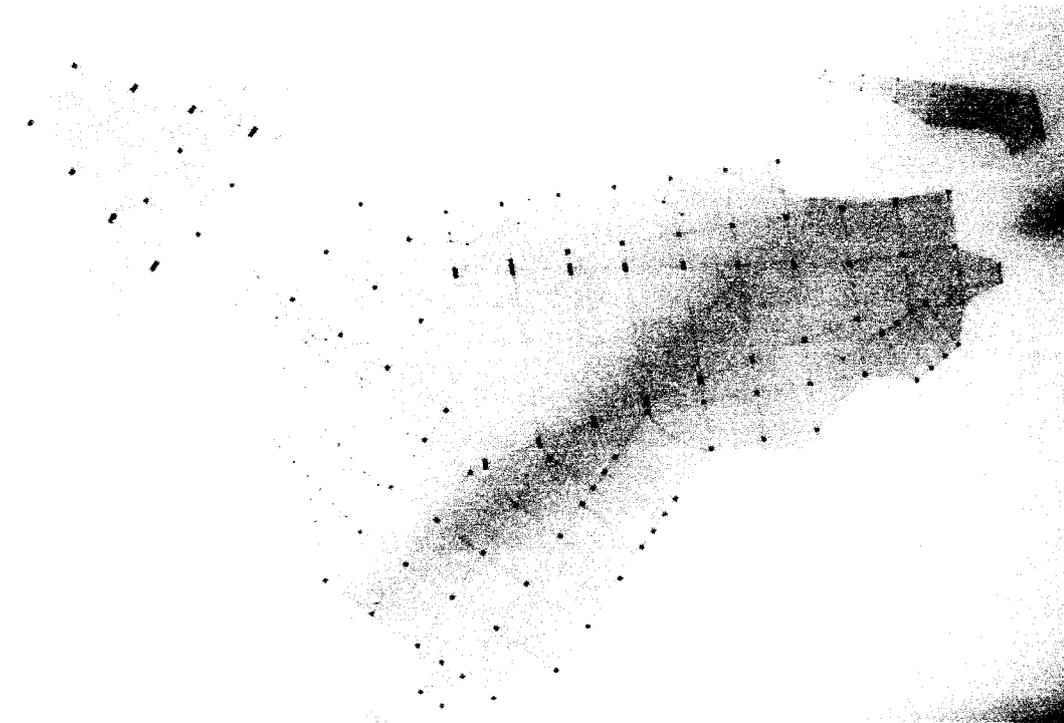




III.9 POTONGAN 1 : 20 DAN DETIL



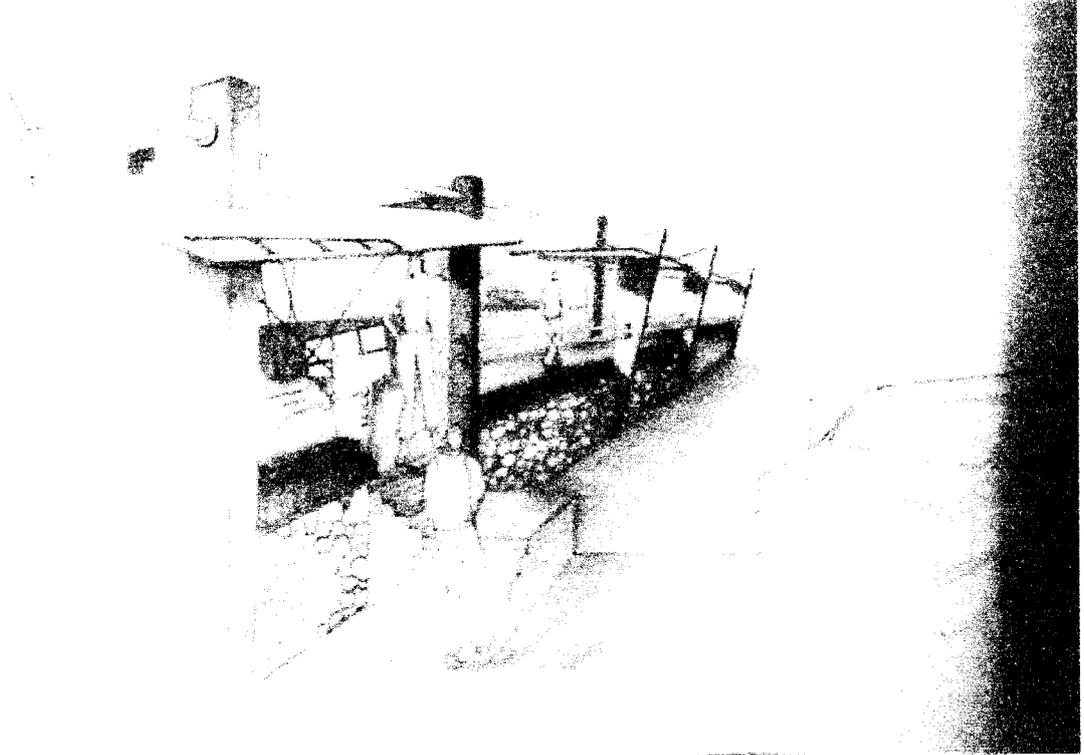
III.10 RENCANA BALOK



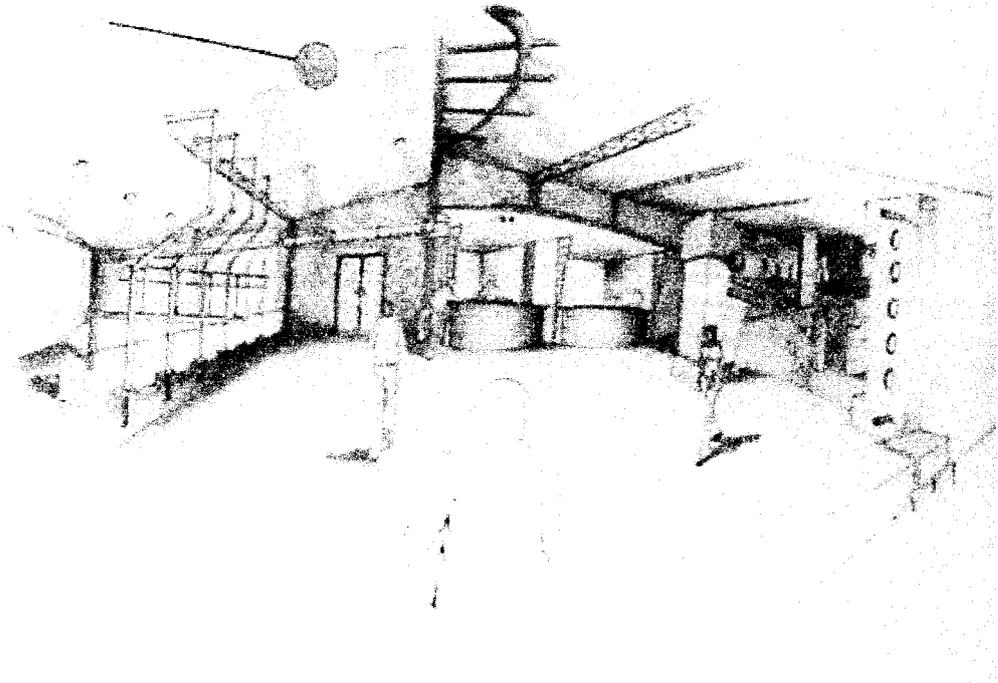


III.11 SKETSA

- Sketsa Entrance Pejalan Kaki

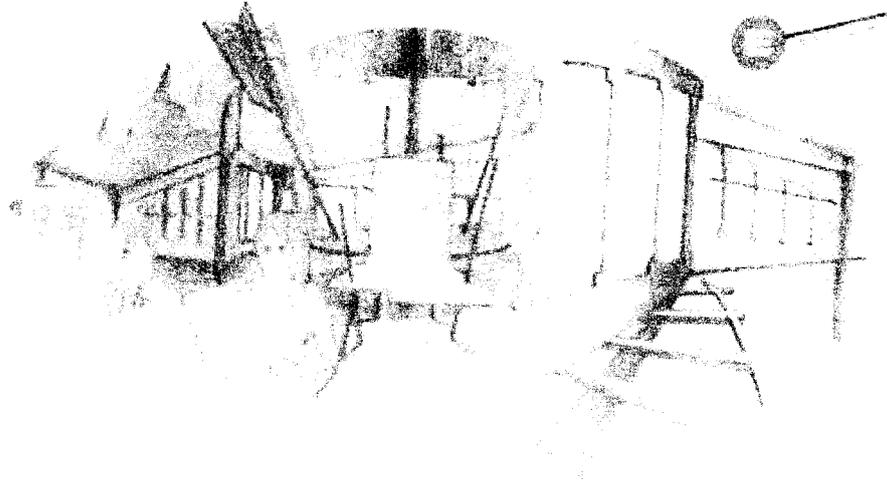


- Sketsa Main Entrance

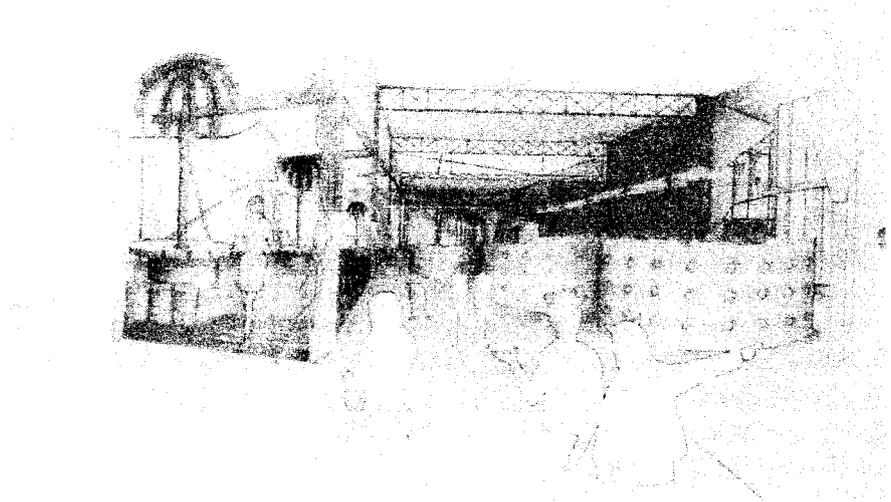




- Sketsa R. Digital

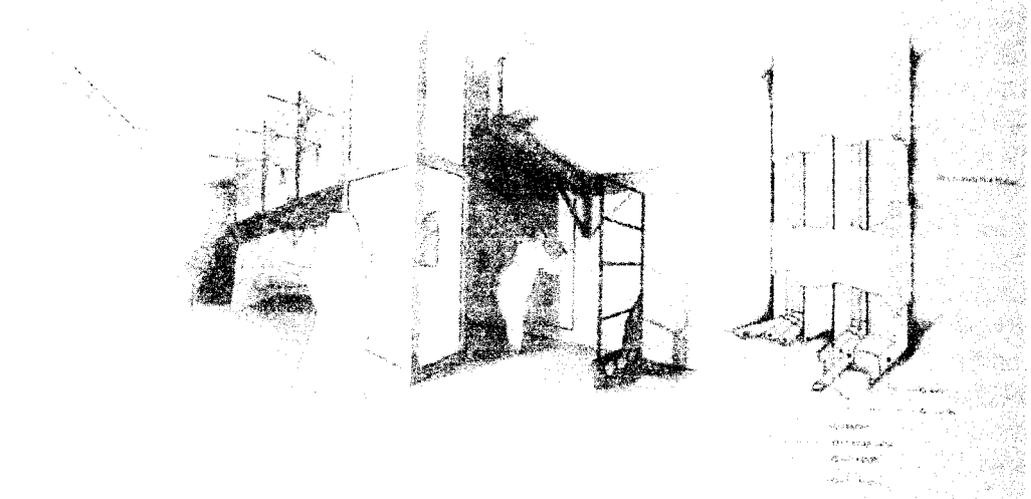


- Sketsa Lobby dan Retail

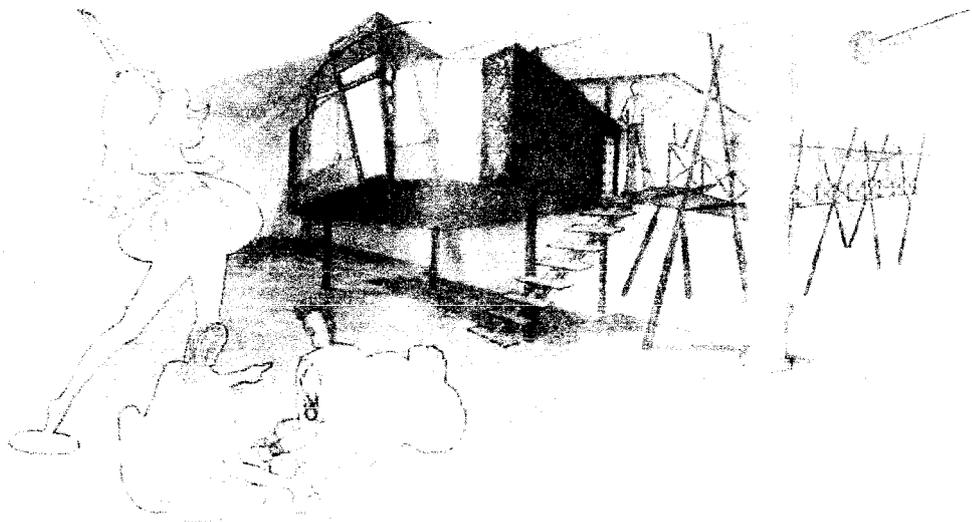




- Sketsa Galleri Seni

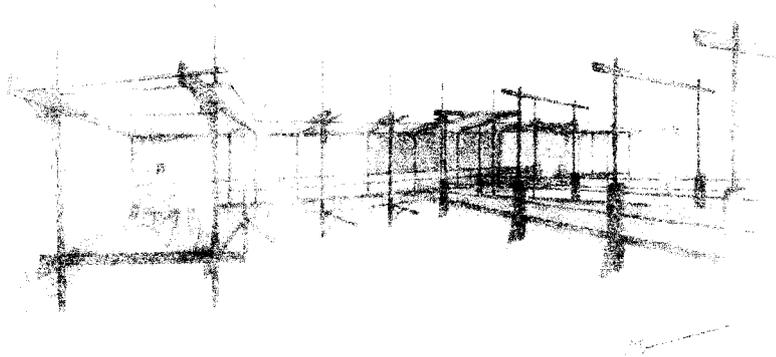


- Sketsa work Shoop





- Sketsa R. Desain Manual





DAFTAR PUSTAKA

“ Blank” Magazine Of Graphic Design Edisi Pertama

WWW. Tibor Kalman.com atas informasinya tentang Tibor Kalman

WWW.Biro Desain Grafis.com

Laporan Akhir Rencana Detil tata ruang Kota Depok Sleman Yogyakarta

Modul perkuliahan Kota dan Pemukiman Ir Arman Yulianta M.U.P

Ernst Neufert
Data Arsitek jilid1

Edward T. Ward Buku Sumber Konsep

Tomas. C. Wang,Denah dan Potongan

Andrew Loomis
Figure Drawing For All It's Worth