

LEMBAR PENGESAHAN

**SEKOLAH DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
DI SAMARINDA**

**KARAKTER ANIMASI 2D SEBAGAI LANDASAN PERANCANGAN
MASSA DAN PENAMPILAN BANGUNAN**

TUGAS AKHIR

DI SUSUN

oleh :

Nama : ARIE SETIAWAN

No. Mahasiswa : 00 512 136

Jogjakarta, 26 Agustus 2005

Menyetujui,

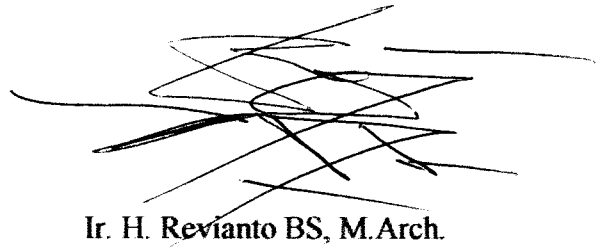
Pembimbing Utama



Ir. Handoyotomo, MSA..

Ketua Jurusan Teknik

Arsitektur



Ir. H. Revianto BS, M.Arch.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahman Nirrahim

Alhamdulillah rabbil'alamini – Segala Puji Serta rasa syukur yang sedalam – dalamnya saya panjatkan ke hadirat Allah *subhanahu wa ta'ala* yang hanya karena ridho, inayah dan rahmat-NYA semata – mata Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Ya Allah, dengan selesainya laporan ini diharapkan dapat menjadi sebuah pengalaman yang bermanfaat sebagai penerapan teori yang telah diterima oleh penulis selama masa perkuliahan. Semoga juga diharapkan mampu menjadi bacaan yang mungkin dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan pemahaman pembaca yang ingin mengetahui isi dari laporan ini.

Laporan ini merupakan dokumentasi penulis dari berbagai referensi maupun dari proses pemikiran yang cukup memeras otak, baik dalam proses perencanaan konsep maupun dalam proses perancangan sekolah disain komunikasi visual yang merupakan sebuah lembaga pendidikan yang formal namun juga informatif dan rekreatif sehingga diharapkan dapat merangsang kreativitas mahasiswanya dalam berkarya.

Laporan ini tidak akan pernah selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan saran – saran dan kritik – kritik untuk menjadikan laporan ini lebih baik. Penulis haturkan terima kasih yang sedalam – dalamnya kepada Ir. Handoyotomo, MSA sebagai dosen pembimbing karena telah sangat baik dan sabar dalam membimbing penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhirnya, dan juga dalam membagikan banyak pengetahuan dan pengalaman yang tidak dimiliki penulis. Ir.Revianto Budi Santosa, M.Arch serta seluruh dosen Arsitektur UII yang telah menjadi pembimbing dan pengajar bagi penulis selama ini.

Laporan Akhir ini masih penuh dengan banyak kekurangan, dikarenakan kurangnya ilmu, wawasan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Atas saran dan kritik dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. Wb

Jogyakarta, Agustus 2005

Penulis

Arie Setiawan

Arie "Ayenk" Setiawan *Thanks to....*

Abah Drs. H. Djamrie dan ibu HJ. Supiah, SY atas segala doa dan perhatiannya serta cinta dan kasihmu yang tak pernah berhenti kepada ananda untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar dan baik. Semangat dan dukungan yang diberikan *My bro* Muhammad marwan serta anggota baru keluarga kami *My sister Inlaw* kak Ninik "*Welcome in my Family*".

Adikku Yulia yang telah mendukung secara *spirit* dan materil sehingga aku dapat menyelesaikan tugas berat ini dengan lancar, serta kepada printer *canomnya* maafkan karena telah membuat engkau harus direparasi. Buat adik Sandi rajinlah kuliah jangan malas – malasan seperti aku.

Komputerku yang telah menemaniku selama 4 setengah tahun petualangan dalam percaturan dunia perkuliahan serta kepada printer *epsonku* yang harus ikut direparasi juga dengan sohibmu si *canon* maaf ya....

Teman – teman dan sohib- sohibku di *KATERPENN* yang bareng selama Studio, Ali si "Ali baba", Lulu si "kodok Ganteng" maunya sih, Akbar ada apa denganmu kok mundur sih? serta Wawan yang telah bersedia menjadi "*Romusha*" selama membantuku membuat maket. Untuk nenk Dewi yang bersedia untuk selalu kuganggu selama Studio, ternyata kamu itu..... Sohibku Ardie "Yonnie" ternyata perjuangan kita tidak sia – sia ya *man!*

Anak – anak di studio Tugas Akhir, Erick, Anto, Eka, Toto, Fajry, dek Urny, dek Dewi, dek Birul yang jadian ama temanku Akbar selamat ye! Dek Tiwuk yang selalu memberi aku Taro makasih baget. Dan semuanya makasih banget kalian telah memberikan kenangan selama di Studio.

Teman dan sohibku di KKN, Fajar, Anda, Dini maafkan kesalahanku ya, Romi, Papi Isa, Mami Fety, Ayu, Uchay, Adek Feby, Yayank Ita. KKN gak akan menarik tanpa kalian.

Teman – teman seperantauanku di jogja, Agus, Ade, Irvan, Eko dan Kurniawan serta teman dan sohibku di Samarinda, Yudha makasih *Mini Divinya*, Faisal, Yuni serta semua temanku sewaktu sekolah di SMU 3 Negeri Samarinda. Makasih buat persahabatan kita yang sangat menyenangkan.

Buat teman – teman Arsitektur UII angkatan " *Noceng* "00 dimanapun kalian berada, makasih buat persahabatan selama kuliah, kuliahku gak akan seasik ini tanpa kalian.

Semua orang – orang yang telah kukenal dalam hidup semoga Allah selalu melindungi kita sebagai umatnya yang sering lupa akan perintahNYA.

Abstrak

Sekolah Disain Komunikasi Visual Di Samarinda

2D Animation Character As Appearance and Building Mass Design Concept

ABSTRAK

Seiring pesatnya kemajuan zaman baik didasari atau tidak sebenarnya dunia Disain sudah mampu menyentuh hampir semua aspek kehidupan dan segala lapisan masyarakat. Bahkan di era sekarang ini yang serba kompetitif dunia disain masih tetap memiliki prospek cerah, apalagi didukung oleh kemajuan dan terobosan baru di dunia IT

Sehingga untuk dapat menghadapinya manusia berusaha dengan cara mencari keterampilan dan pendidikan dengan tujuan untuk dapat beradaptasi dan dapat mengaktualisasikan diri ke dalam dunia kerja dalam bidang disain ini.

Dikarenakan lembaga atau kampus dalam bidang disain hanya ada di daerah Jawa, Sumatra dan Bali saja, sehingga putra - putri daerah yang ingin belajar mengenai disain grafis terpaksa harus pergi ke luar daerah. Samarinda sebagai ibukota dari propinsi Kalimantan timur yang selain berfungsi sebagai pusat pemerintahan namun juga merupakan pusat pendidikan harus dapat menangkap prospek akan dibutuhkannya suatu lembaga atau kampus dalam bidang disain. Dimana lulusannya nanti diharapkan dapat memberikan kontribusinya kepada daerah dalam dunia kerja dan juga diharapkan dapat memajukan daerah dalam bidang disain grafis agar tidak tertinggal dari daerah lain.

Animasi adalah salah satu bagian dari program pembelajaran dari disain komunikasi visual atau seni grafis. Animasi terbagi terbagi menjadi 3 kategori yaitu :

- Stop – motion animation
- 2D animation atau traditional animation
- 3D animation atau computer animation

Yang akan dijadikan sebagai konsep perancangan bentuk masa bangunan dan penampilan bangunan, adalah 2D animation, dikarenakan dari sifatnya yang tradisional tersebut mengharuskan dalam proses pembuatannya dengan cara manual, dalam hal ini adalah menggambar. Didalam 2D animasi memiliki lima karakter utama yaitu antara lain:

- Character Development
- Character Movement
- Animation
- Dialogue
- Technical

Dari kelima karakter utama tersebut dapat dikategorikan menjadi dua karakter yaitu kedinamisan dan keekspresifan, namun setelah mengamati karya – karya animasi 2D yang ada maka akan diperoleh beberapa karakter tambahan yaitu proporsional, seimbang, moderen, kubistis/ kotak, warna yang ceria dan terang, sehingga didapatkan beberapa karakter yang akan diterapkan sebagai konsep perancangan bentuk masa bangunan dan penampilan bangunan adalah :

- Proporsional dan Seimbang
- Moderen
- Kubistis/kotak
- Dinamis dan Ekspresif
- Warna yang Ceria dan Terang



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAKSI	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	viii

BAB I PENDAHULUAN

I.1	Latar Belakang.....	I-1
I.1.1	Batasan dan Pengertian Judul:.....	I-1
I.1.2	Perkembangan Disain.....	I-2
I.1.3	Potensi Kreativitas, Ilmu dan Pendidikan Sebagai Kunci Investasi Masa Depan.....	I-3
I.1.4	Peluang Pasar dan Karir Profesional di Era Globalisasi.....	I-4
I.1.5	Perkembangan Pendidikan tinggi di Kalimantan Timur dan Potensi Kota Samarinda.....	I-5
I.1.6	Karakter animasi 2D sebagai landasan perancangan.....	I-7
I.1.6.1	Stop – motion animation.....	I-9
I.1.6.2	2D animation.....	I-9
I.1.6.3	3D Animation atau Computer Animation.....	I-13
I.1.7	Kesimpulan.....	I-16
I.2	Permasalahan.....	I-17
I.2.1	Permasalahan Umum.....	I-17
I.2.2	Permasalahan Khusus.....	I-18
I.3	Tujuan dan Sasaran.....	I-18
I.3.1	Tujuan.....	I-18
A.	Tujuan Umum.....	I-18
B.	Tujuan Khusus.....	I-18
I.3.2	Sasaran.....	I-18



I.4	Lingkup Pembahasan.....	I-19
1.4.1	Non Arsitektural.....	I-19
1.4.2	Arsitektural.....	I-19
I.5	Metode pembahasan.....	I-20
1.5.1	Tahap spesifikasi data.....	I-20
1.5.2	Tahap analisa.....	I-21
1.5.3	Tahap sintesa.....	I-21
I.6	Sistematika pembahasan.....	I-21
I.7	Keaslian penulisan.....	I-22
I.8	Pola Pikir.....	I-24

BAB II TINJAUAN DISAIN DAN LEMBAGA PENDIDIKAN DISAIN KOMUNIKASI VISUAL

II.1	Tinjauan Sekolah.....	II-1
II.1.1	Pengertian Sekolah.....	II-1
II.1.2	Pelaku dan Pola Hubungan Kegiatan.....	II-2
II.1.3	Kreativitas dan Metode Pengajaran.....	II-2
II.1.4	Persyaratan Bangunan Sekolah.....	II-5
II.2.	Tinjauan Disain.....	II-9
II.2.1	Pengertian Disain.....	II-9
II.2.2	Perkembangan Disain.....	II-9
II.3.	Tinjauan Disain Komunikasi Visual.....	II-10
II.3.1	Pengertian Disain Komunikasi Visual.....	II-10
II.3.2	Prinsip – Prinsip Disain Komunikasi Visual.....	II-11
II.3.3	Sejarah Perkembangan Disain Komunikasi Visual.....	II-14
II.3.4	Produk – Produk Disain Komunikasi visual.....	II-16
II.4.	Tinjauan Sekolah Disain Komunikasi Visual.....	II-18
II.4.1	Pengertian, Fungsi dan Tujuan Sekolah Disain Komunikasi Visual.....	II-18
II.4.2	Kegiatan dan Pelaku Kegiatan.....	II-19
II.4.3	Kurikulum Sekolah Disain Komunikasi Visual.....	II-21



II.4.4	Kebutuhan Ruang dan Persyaratan Teknis.....	II-25
II.4.5	Profesi di Bidang Disain Komunikasi Visual.....	II-30
II.5.	Studi Bangunan Kampus yang Sejenis.....	II-31
II.5.1	Modern School of Design (MSD).....	II-31
II.5.2	Institut Seni Indonesia.....	II-32

BAB III ANALISA KARAKTER ANIMASI 2D

III.1.	Tinjauan Umum Animasi.....	III-1
III.2.	Jenis - Animasi Animasi	III-1
III.2.1	Stop-motion animation.....	III-2
III.2.2	Animasi Tradisional (<i>Traditional animation</i>	III-3
III.2.3	Animasi Komputer	III-3
III.3.	Analisis Karakter Animasi 2D.....	III-6
III.4.	Pengungkapan Karakter Animasi 2D dalam Arsitektur.....	III-15

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

IV.1	Konsep Program Ruang	IV-1
IV.2.	Zoning Ruang.....	IV-1
IV.3	Pola Hubungan Ruang.....	IV-8
IV.4.	Konsep Pola Hubungan Ruang (Relationship).....	IV-11
IV.5.	Konsep Organisasi Ruang	IV-13
IV.6.	Kebutuhan dan Luasan Ruang.....	IV-15
IV.7.	Konsep Penampilan Bangunan.....	IV-17
IV.8.	Konsep Gubahan Massa.....	IV-18

BAB V SKEMATIK DISAIN

BAB VI PENGEMBANGAN DISAIN

VI.1	Pendahuluan.....	VI-1
VI.2	Penampilan Bangunan.....	VI-1
VI.3	Tata Massa Bangunan.....	VI-5



VI.4	Tata Ruang Dalam.....	VI-5
VI.5	Tata Ruang Luar.....	VI-9
VI.5	Tata Ruang Luar.....	VI-9

BAB VII RANCANGAN FINAL

VII.1	Pendahuluan.....	VII-1
VII.2	Situasi.....	VII-1
VII.3	Site Plan.....	VII-2
VII.4	Denah Lt. 1 Area pengelola.....	VII-3
VII.5	Denah Lt. 2 Area pengelola.....	VII-3
VII.6	Denah Lt. 3 Area pengelola.....	VII-4
VII.7	Denah Lt. 1 Area apresiasi	VII-4
VII.8	Denah Lt. 2 Area apresiasi.....	VII-5
VII.9	Denah Lt. 1 Area belajar.....	VII-5
VII.10	Denah Lt. 2 Area belajar.....	VII-6
VII.11	Tampak.....	VII-6
VII.12	Potongan.....	VII-7
VII.13	Detail.....	VII-11
VII.14	Perspektif.....	VII-13
VII.15	Axonometri.....	VII-13

PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gbr. I.1 Contoh animasi 2D atau kartun.....I-1
Gbr. I.2 Proses penganimasian gambar.....I-11
Gbr. I.3 Proses animating.....I-15
Gbr. I.4 Hasil objek 3D setelah texturing.....I-15
Gbr II.1 Proses pengajaran melalui dialog, visualisasi dan diskusi.....II-4
Gbr II.2 Kualitas setting ruang interior dan eksterior sekolah yang kondusif.....II-9
Gbr II.3 Prinsip –prinsip disain grafis.....II-11
Gbr II.4 Bahasa negatif – positif dan timbul-tenggelam.....II-12
Gbr II.5 Proses disain.....II-12
Gbr II.6 Teori Warna.....II-12
Gbr II.7 Perspektif 3D, satu titik mata, dua titik mata, tiga titik mata.....II-13
Gbr II.8 Animasi.....II-16
Gbr II.9 Disain logo.....II-17
Gbr II.10 Web site.....II-17
Gbr II.12 Cover buku.....II-17
Gbr II.13 Kartun dan komik.....II-18
Gbr II.15 Ruang kuliah.....II-25
Gbr II.16 Studio gambar.....II-26
Gbr II.17 Rak dan laci penyimpan gambar.....II-26
Gbr II.18 Variasi layout tata letak studio gambar.....II-26
Gbr II.19 Meja gambar.....II-26
Gbr II.20 Mesin repro.....II-27
Gbr II.21 Rak – rak penyimpanan.....II-27
Gbr II.22 Darkroom Equipment.....II-28
Gbr II.23 Kampus MSD.....II-31
Gbr II.24 Kampus ISI.....II-32
Gbr III.1 Film Dinosaurus dengan teknik clay animationIII-2
Gbr III.2 film animasi 2D Rugrat dan Snow White.....III-3



Gbr III.3	Film animasi 3D “Monster, Inc. (Pixar Studio)	III-4
Gbr III.4	Character Develpoment.....	III-6
Gbr III.5	Character Movement.....	III-6
Gbr III.6	Animation.....	III-7
Gbr III.7	Dialogue	III-8
Gbr III.8	Technical	III-8
Gbr III.9	Proporsi Remaja Putri.....	III-9
Gbr III.10	Proporsi Gadis Kecil.....	III-9
Gbr III.11	Proporsi Secara Perspektif.....	III-10
Gbr III.12	Bentuk dasar kotak dan persegi.....	III-11
Gbr III.13	Film Snow White.....	III-12
Gbr III.14	Film Tuan Rubah dan Musang.....	III-12
Gbr III.15	Aplikasi warna sederhana yang ceria dan terang.....	III-13
Gbr III.16	Beberapa contoh ekspresi wajah.....	III-14
Gbr III.18	Gambar kedinamisan bergerak dan menari.....	III-15
Gbr III.19	Sebuah villa. Le Corbusier 1916.....	III-16
Gbr.III.20	Katedral Notre Dame, Paris.....	III-16
Gbr.III.21	The Livingstone Manor House.....	III-17
Gbr III.22	Contoh Bangunan moderen.....	III-18
Gbr III.23	Karya Richard Meier.....	III-20
Gbr. III. 24	Karya Michael Graves.....	III-21
Gbr VI.2.1	Fasad depan Sekolah Disain komunikasi Visual.....	VI-1
Gbr VI.2.2	Fasad depan Sekolah Disain komunikasi Visual.....	VI-2
Gbr VI.2.3	Fasad depan Sekolah Disain komunikasi Visual.....	VI-2
Gbr VI.2.4	Samping kanan Sekolah Disain komunikasi Visual.....	VI-3
Gbr VI.2.5	Belakang Sekolah Disain komunikasi Visual.....	VI-3
Gbr VI.2.6	Samping kiri Sekolah Disain komunikasi Visual.....	VI-4
Gbr VI.3.1	Tata masa Sekolah Disain Komunikasi Visual	VI-5
Gbr VI.4.1	Denah Lt. 1 Sekolah Disain Komunikasi Visual.....	VI-6
Gbr VI.4.2	Denah Lt. 1 Sekolah Disain Komunikasi Visual.....	VI-6



Gbr VI.4.3 Denah Lt. 1 Sekolah Disain Komunikasi Visual.....	VI-7
Gbr VI.4.4 Denah Lt. 2 Area Pengelola	VI-7
Gbr VI.4.5 Denah Lt. 2 Area Apresiasi.....	VI-8
Gbr VI.4.6 Denah Lt. 2 Area Belajar.....	VI-8
Gbr VI.4.7 Denah Lt. 3 Area pengelola.....	VI-9
Gbr VI.5.1 Tata ruang luar 1.....	VI-10
Gbr VI.5.2 Tata ruang luar 2.....	VI-11
Gbr VII.2 Situasi.....	VII-1
Gbr VII.3 Siteplan.....	VII-2
Gbr VII.4 Denah Lt. 1 Area pengelola.....	VII-3
Gbr VII.5 Denah Lt. 2 Area pengelola.....	VII-3
Gbr VII.6 Denah Lt. 3 Area pengelola.....	VII-4
Gbr VII.7 Denah Lt. 1 Area apresiasi.....	VII-4
Gbr VII.8 Denah Lt. 2 Area apresiasi.....	VII-5
Gbr VII.9 Denah Lt. 1 Area belajar.....	VII-5
Gbr VII.10 Denah Lt. 2 Area belajar.....	VII-6
Gbr VII.11.1 Tampak depan.....	VII-6
Gbr VII.11.2 Tampak samping kanan.....	VII-6
Gbr VII.11.3 Tampak samping kiri.....	VII-7
Gbr VII.11.4 Tampak belakang.....	VII-7
Gbr VII.12.1 Potongan A – A.....	VII-7
Gbr VII.12.2 Potongan B – B.....	VII-8
Gbr VII.12.3 Potongan C – C.....	VII-8
Gbr VII.12.4 Potongan D – D.....	VII-9
Gbr VII.12.5 Potongan E – E.....	VII-9
Gbr VII.12.6 Potongan F – F.....	VII-10
Gbr VII.12.7 Potongan G – G.....	VII-10
Gbr VII.12.8 Potongan H – H.....	VII-11
Gbr VII.13.1 Detail fasad 1.....	VII-11
Gbr VII.13.2 Detail fasad 2.....	VII-12



Gbr VII.13.3 Detail fasad 3.....	VII-12
Gbr VII.14.1 Perspektif eksterior 1.....	VII-13
Gbr VII.14.2 Perspektif eksterior 2.....	VII-13
Gbr VII.14.3 Perspektif eksterior 3.....	VII-14
Gbr VII.14.4 Perspektif eksterior 4.....	VII-14
Gbr VII.14.5 Perspektif interior hall utama.....	VII-15
Gbr VII.14.6 Perspektif interior hall area apresiasi.....	VII-15
Gbr VII.14.7 Perspektif interior hall area pengelola.....	VII-16
Gbr VII.14.8 Perspektif interior kelas.....	VII-16
Gbr VII.14.9 Perspektif interior perpustakaan.....	VII-17
Gbr VII.14.10 Perspektif interior studio komputer.....	VII-17
Gbr VII.14.11 Perspektif interior studio gambar.....	VII-18
Gbr VII.14.12 Perspektif interior area pameran Lt. 1.....	VII-18
Gbr VII.14.13 Perspektif interior area pameran Lt. 2.....	VII-19
Gbr VII.14.14 Perspektif interior area pameran Lt. 2.....	VII-19



BAB 1 PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

I.1.1 Batasan dan Pengertian Judul:

Sekolah	: Bangunan atau lembaga atau belajar – mengajar atau tempat menerima dan memberi pelajaran ¹
Disain	: 1. kerangka bentuk ; 2. motif ; corak ¹
Komunikasi	: Berhubungan, hubungan dengan orang banyak ¹
Visual	: Sesuatu yang didasarkan pada penglihatan ¹
Animasi 2D	: Menghidupkan / menggerakkan. Atau gambar – gambar yang bergerak yang diperoleh dengan merekam sekumpulan bentuk, dengan menggunakan teknik 2 dimensi.
Massa Bangunan	: Sekumpulan benda atau dalam hal ini adalah bangunan
Penampilan Bangunan	: merupakan ekspresi dari bangunan yang akan menciptakan citra visual

Maka kesimpulannya *Sekolah Disain Komunikasi Visual di Samarinda dengan karakter dalam animasi 2D sebagai landasan perancangan massa dan penampilan bangunan*, mempunyai pengertian merencanakan dan merancang bangunan yang mewadahi kegiatan sekolah Disain Komunikasi Visual di Samarinda yang diharapkan dapat memberikan pengalaman visual tentang Grafis kepada mahasiswanya.. Dan dengan menggunakan karakter dalam animasi 2D sebagai acuan atau landasan dalam menentukan atau merancang bentuk bangunan dan penampilan bangunan. Dikarenakan sekolah ini di Samarinda adalah baru yang pertama, maka diharapkan dengan penampilan bangunan yang menarik dapat menarik siswa baru untuk menuntut ilmu disitu.

¹ DRS. Djalimus Syah, dkk, Kamus Pelajar, Kata Serapan Bahasa Indonesia, Penerbit Rineka Cipta



I.1.2 Perkembangan Disain

Seiring pesatnya kemajuan zaman baik didasari atau tidak sebenarnya dunia Disain sudah mampu menyentuh hampir semua aspek kehidupan dan segala lapisan masyarakat. Bahkan di era sekarang ini yang serba kompetitif dunia disain masih tetap memiliki prospek cerah, apalagi didukung oleh kemajuan dan terobosan baru di dunia IT. Dalam menghadapi pasar bebas pada tahun 2010 yang akan datang manusia berusaha untuk dapat menghadapinya dengan cara mencari keterampilan dan pendidikan dengan tujuan untuk dapat beradaptasi dan dapat mengaktualisasikan diri ke dalam masyarakat modern sekarang ini.

Pertumbuhan pada sektor pendidikan formal maupun yang informal telah membawa perkembangan tersendiri yang pasti akan berdampak pada perkembangan fisik dan sosial suatu daerah pada umumnya dan masyarakat pada khususnya, selain itu dikarenakan pesatnya perkembangan baik dalam bidang bisnis, ekonomi, budaya dan rasa seni dalam masyarakat, menuntut adanya pemenuhan kebutuhan akan jasa disainer dalam kehidupan terutama pada dunia bisnis.

Hal tersebut didukung dengan kemajuan teknologi hardware komputer dan berbagai software generasi baru yang dipakai luas, mampu menghasilkan produk disain yang bervariasi, yaitu dimulai dari tayangan iklan di televisi, surat kabar, mural, billboard, poster, brosur, kartu nama, stiker, ilustrasi, cover buku, undangan, bumper (tampilan pembuka) TV, Flying logo , animasi, komik, kemasan (Packaging) dan label produk (Brand Produk) dan label produk (Brand Image). Dan produk – produk tersebut juga dapat berfungsi sebagai “ jembatan “ yang efektif, sebagai media komunikasi informasi, teknik presentasi, media ekspresi, alat kritik sosial, alat publikasi dan alat promosi yang jitu.

Karena pada dasarnya banyak hal yang lebih mudah disampaikan dan lebih mudah dipahami lewat bahasa gambar (Bahasa Simbol). Profesi tersebut sangat menjanjikan dikarenakan adanya tuntutan kebutuhan yang makin tinggi dalam dunia advertaising, bisnis entertainment, industri arsitektur dsb. Imbas dari krisis moneter tidak begitu mempengaruhi perkembangan di dalam bidang tersebut bahkan malah semakin berkembang. Jadi kebutuhan akan disainer dalam bidang tersebut sangat diperlukan, dan



untuk memenuhinya dibutuhkan tenaga kerja siap pakai yang mampu melakukan pekerjaan di bidang tersebut secara profesional dan mampu bersaing.

I.1.3 Potensi Kreativitas, Ilmu dan Pendidikan Sebagai Kunci Investasi Masa Depan

Pada dasarnya Di dalam diri seseorang terdapat bakat sebagai perancang, memiliki potensi merancang dan kreativitas yang dapat dijadikan sebagai modal dalam berkarya. Namun ide dan kreativitas tidak akan ada artinya tanpa adanya pendidikan dan ilmu pengetahuan yang menunjang, ilmu dan pendidikan adalah investasi masa depan. Sedangkan kombinasi dari kreativitas dan ilmu adalah kunci dari bidang disain.

Sekolah atau lembaga pendidikan formal merupakan salah satu wadah yang berperan mempertahankan, mengembangkan dan transfer ilmu serta idealisme. Sekolah atau lembaga pendidikan juga dapat berperan sebagai agen pencerdasan dan rasionalisasi bangsa yang memperluas horizon atau pandangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sebagai penyedia tenaga ahli, bahkan dapat juga sebagai ajang apresiasi bagi publik.

Namun kondisi dunia pendidikan sekarang ini cukup menggelisahkan dikarenakan sistem pendidikan yang ada di Indonesia yang hanya mampu menghasilkan ijazah (Sertifikat) tanpa diimbangi kemampuan seperti yang dibutuhkan dunia kerja, hal ini sangat perlu untuk disingkapi dan diantisipasi dengan menghadirkan pendidikan profesional di bidang ini dengan misi untuk mempersiapkan tenaga profesional dan kreatif yang mampu menjawab tantangan dan kebutuhan jaman, dengan kata lain mampu menerapkan keahlian profesional yang dapat bertanggung jawab secara luas dalam perencanaan, perancangan dan produksi disain.

Dari lembaga pendidikan yang ada, semua masih berupa Lembaga Pendidikan Kejuruan dengan masa pendidikan yang singkat yaitu antara tiga bulan, satu atau dua tahun masa kuliah. Dalam menghadapi pasar bebas di tahun 2010, manusia berusaha untuk mencari keterampilan dan pendidikan, yang bertujuan beradaptasi dan dapat mengaktualisasikan diri ke lingkungan masyarakat moderen sekarang ini. Pertumbuhan sektor pendidikan formal maupun informal dapat membawa perkembangan tersendiri



yang akan berdampak pada perkembangan fisik dan sosial suatu daerah pada umumnya dan masyarakat pada khususnya.

I.1.4 Peluang Pasar dan Karir Profesional di Era Globalisasi

Pada era globalisasi dan era informasi, negara kita akan dihadapkan pada berbagai tantangan baru, yaitu semakin terbukanya kompetisi aktif dalam berkarir dan meraih peluang pasar. Tuntutan serta kebutuhan dari klien akan kinerja dan profesionalisme dari para tenaga ahli juga cenderung meningkat. Misalnya dari bidang disain tuntutannya jelas dari segi kualitas disain, kepuasan klien dapat diukur dari segi estetika, pemenuhan fungsi, keawetan bahan dan ketepatan waktu. Sedangkan dari segi pelaksanaan, batasannya adalah pada kerapihan penyelesaian, integritas (sesuai gambar dan spesifikasi) pelaksanaan, ketepatan waktu penyerahan dan biaya, serta bebas cacat.

Peluang karir berprofesi di bidang ini sangat memiliki prospek yang cerah, baik secara independen maupun bekerja di perusahaan yang bergerak di bidang ini, baik sebagai artistik (*desainer* dan *illustrator*) maupun di pemrograman (*programmer* dan *database*). Pada beberapa tahun terakhir ini seiring semakin banyaknya televisi di negara kita, menyebabkan juga dunia bisnis periklanan juga ikut semakin marak. Hal ini menyebabkan terjadinya persaingan dalam berebut sumber daya manusia, akibat kelangkaan tenaga ahli. Pembajakan tenaga ahli disain grafis terutama di bisnis periklanan terjadi karena kebutuhan tenaga disain grafis di industri peiklanan sangat besar dan mendesak, seiring pesatnya bisnis iklan, padahal tenaga kerja yang handal sangatlah terbatas.²

Meskipun mengalami pasang surut, bidang disain tetap saja mampu bertahan. Karena produk – produknya dapat digunakan di berbagai bidang dan target pasarnya pun meliputi dari lapisan bawah hingga menengah keatas, baik pasar lokal maupun internasional. Jadi karir profesional di bidang disain cenderung memiliki prospek yang bagus di masa mendatang dengan peluang pasar yang masih luas di banyak bidang.

² Maraknya pembajakan tenaga Disain Grafis, Yogyakarta, Rabu 20 Agustus 2003 Hal 12, Kedaulatan Rakyat.



I.1.5 Perkembangan Pendidikan tinggi di Kalimantan Timur dan Potensi Kota Samarinda

Propinsi Kalimantan Timur adalah propinsi terbesar kedua di Indonesia dengan beribukota di Samarinda, dengan luas daratan 211.995 km² dan luas perairannya 44.843 km². Kalimantan Timur mempunyai kepadatan penduduk 15.57 /km³ yang penyebarannya terkonsentrasi pada kota – kota yang ada, selain itu juga tersebar dengan mengikuti pola transportasi yang ada, salah satunya Sungai Mahakam sebagai jalur arteri bagi transportasi lokal.

Kalimantan Timur mempunyai 6 Perguruan Tinggi Negeri yaitu Universitas Mulawarman (UNMUL), sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN), Politeknik Negeri Samarinda, Politeknik Pertanian Negeri Samarinda, Akademi Keperawatan Prop. Kaltim Samarinda⁴, dan semuanya berada di Samarinda. Kota Samarinda mempunyai posisi strategis, karena merupakan ibukota dari propinsi Kalimantan Timur dan sebagai pusat pemerintahan, pusat pelayanan umum, pendidikan, kesehatan, pusat perekonomian, dan pusat pemukiman penduduk. Oleh sebab itu perkembangan pendidikan tinggi di Kalimantan Timur terpusat di Samarinda, yang sebagian besar mempunyai fakultas Ekonomi, Hukum, Pertanian, Kehutanan, Sosial dan Pemerintahan dan baru – baru ini telah dibuka jurusan baru yaitu fakultas kedokteran.

Sedangkan perguruan tinggi swasta tersebar di seluruh daerah Kalimantan Timur yang berjumlah 42 perguruan tinggi swasta dengan beberapa fakultas. Berdasarkan data statistik tahun 2000 menyebutkan bahwa dari 23157 siswa sekolah lanjutan baik negeri maupun swasta hanya 11262 siswa yang tertampung di perguruan tinggi baik negeri maupun swasta, sedangkan 11895 siswa lainnya ada yang melanjutkan keluar daerah, bekerja maupun tidak melanjutkan pendidikannya.

Dengan didirikannya Sekolah Disain Komunikasi Visual (*Grafis*) di Samarinda diharapkan untuk dapat memberikan pilihan yang lebih banyak kepada para pelajar yang ingin melanjutkan pendidikannya ke perguruan tinggi, dan diharapkan lulusan dari sekolah disain tersebut dapat memberikan kontribusinya di dunia kerja di Propinsi Kalimantan Timur. Terutama di dunia *entertainment*, dikarenakan adanya

³ BPS : Kalimantan Timur dalam angka tahun 2000.

⁴ Sumber : Kantor Gubernur Propinsi Kalimantan timur, Biro Bina Sosial.



otonomi daerah yang memberikan kebebasan kepada publik untuk membuat Stasiun Televisi yang dipastikan akan memerlukan tenaga kerja yang ahli pada bidang Disain Grafis, hal sejenis dipastikan juga terjadi di bidang periklanan, percetakan dsb.

Disain grafis termasuk dalam sub bagian dari seni dimana arti dari seni itu sendiri adalah sesuatu yang indah, semua orang pasti pernah merasakan sesuatu yang indah di dalam hidupnya *Seni adalah perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah sehingga menggerakkan jiwa dan perasaan manusia.*⁵ Seni itu bersifat universal, semua orang dapat menginterpretasikan berbeda – beda tentang arti seni. Dalam hal ini penulis menginterpretasikan bahwa seni itu adalah hasil dari kreativitas manusia yang telah mengerahkan seluruh pengekspresian dirinya kedalam suatu bidang atau media, bidang tersebut dapat bermacam – macam dari bahan yang ringan dan kecil yaitu kertas, ataupun kain hingga bahan yang berat dan besar seperti tembok ataupun bangunan, serta seni itu bersifat dinamis atau selalu terus berkembang.

Sebuah kampus atau lembaga pendidikan Disain Komunikasi Visual yang baik bukan hanya dengan menawarkan program pendidikannya saja namun juga harus dapat memberikan kenyamanan dan rasa aman kepada mahasiswanya, dan dapat memfasilitasikan segala keperluan mahasiswanya baik dalam kegiatan belajar maupun dalam mengekspresikan kreativitas mereka. Serta dapat merangsang kreativitas mahasiswanya untuk berkarya.⁶

Dan dalam mendisain *sebuah Sekolah Disain yang representative tidak hanya berfungsi secara akademis dan institusi saja, namun juga harus dapat juga berfungsi lebih universal, yaitu dapat menjadi “jembatan” yang mendekatkan seni Disain dengan publik.* Untuk itu, antara sekolah Disain dengan publik dibutuhkan dimensi jarak yang cukup dekat dan frekuensi yang tinggi dalam berinteraksi. Salah satu caranya adalah dengan menghadirkan Sekolah Disain Komunikasi Visual ditengah masyarakat.

⁵ Ki Hadjar Dewantara, Bagian Pertama : Pendidikan Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, Yogyakarta, 1962

⁶ Drs. Saptadi Bagastawa, M.M, Pembantu Direktur III Akademi Seni Rupa dan Disain MSD, hasil wawancara



Hal tersebut menjadi tantangan bagi penulis bagaimana merancang suatu kampus atau lembaga pendidikan Disain Komunikasi Visual yang dapat memfasilitasi mahasiswanya dengan baik dan dapat merangsang kreativitas mahasiswanya untuk dapat selalu berkarya.

I.1.6 Karakter animasi 2D sebagai landasan perancangan

Disain komunikasi visual atau dikenal dengan seni grafis dapat diklasifikasikan sebagai salah satu cabang seni rupa (*visual art*) yang menghasilkan karya gambar dua dimensi dengan menggunakan alat cetak. Sejak menyadari bahwa gambar dapat dipakai sebagai alternatif media komunikasi, timbul keinginan untuk menghidupkan lambang – lambang tersebut menjadi cermin ekspresi kebudayaan. Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan dalam berbagai bentuk lambang bermakna yang berupa gagasan informasi, harapan, himbauan ekspresi yang dilakukan seseorang kepada pihak lain secara langsung maupun tidak langsung melalui berbagai sarana media bahasa simbol gambar sebagai alat berkomunikasi.

Karya seni grafis lebih ditekankan pada fungsi kegunaan (seni terapan) karena sifatnya yang lebih akrab dengan teknologi. Dan dengan semakin canggihnya teknologi media dan piranti yang digunakan, maka produk disain grafis pun mengalami variasi jenis produk. Perkembangan teknologi mengarahkan manusia pada peningkatan kreativitas dan keingintahuan terhadap kerja yang semakin efisien dan efektif, salah satunya adalah teknologi komputer. Komputer merupakan kemajuan yang sangat luar biasa dari pemakaian elektronik yang digunakan manusia, karena komputer merupakan perpanjangan dari sistem saraf kita. Penyempurnaan teknologi telah memberi peluang bagi penjelajahan estetika bidang disain. Teknologi yang digunakan tidak bertujuan untuk menghapus potensi disain secara manual, namun untuk membantu dan mempermudah manusia dalam berkarya, sehingga nilai tambah produk lebih meningkat. Komunikasi visual sebagai inti dari disain grafis juga dipengaruhi perkembangan teknologi komputer.

Produk – produk yang dihasilkan oleh Komunikasi Visual sangatlah beragam, dari yang menggunakan media cetak hingga ke media elektronik, yaitu seperti tayangan iklan di televisi, mural, *billboard* ditepi jalan, poster, brosur, iklan surat kabar, kartu



nama, stiker undangan, *bumper* (tampilan pembuka) TV, *flying logo*, animasi, komik, kemasan dan label produk (*brand image*), hingga ke sejumlah *E- Commerce* di dunia maya. Dari sekian banyak produk dari Disain Komunikasi Visual tersebut, penulis memilih Animasi sebagai dasar landasan perancangan dikarenakan Animasi memiliki ciri dan karakter yang cukup menarik dibandingkan produk disain yang lain. Dan diharapkan dengan ciri dan karakter tersebut dapat membuat bangunan Sekolah Disain ini menjadi *Point of Interest* di kawasan tersebut.

Animasi adalah salah satu bagian dari program pembelajaran dari disain komunikasi visual atau seni grafis. Animasi sekarang ini banyak digunakan atau dipakai didalam bidang televisi (*broadcast*) dan periklanan (*advertising*), sehingga dapat memberikan nilai lebih kepada publik yang melihat barang atau pesan yang diwakilinya. Animasi juga dapat digunakan sebagai media penyampaian cerita, media ekspresi diri atau juga sebagai propaganda pemikiran. Dikarenakan didukung oleh perkembangan teknologi komputer, animasi sekarang dapat dibuat sangat menarik. Animasi dilakukan dalam lingkup 2D atau 3d, contoh *software – software* aplikasi animasi : *Animation Works Interactive, Autodesk Animator Pro, Macromedia Flash, Maya, 3Ds Max, Retas Pro, dsb*

Animasi berasal dari kata (*to*) *animate* yang berarti menghidupkan / menggerakkan. Film animasi berarti film yang terdiri atas gambar – gambar atau benda – benda mati yang dihidupkan. Hidup atau gerak disini sebenarnya hanya bersifat manipulatif. Yang terjadi adalah sederet gambar yang berubah secara bertahap dari satu gambar ke gambar berikutnya, ditampilkan satu persatu secara cepat sehingga mata dan otak kita tertipu dan menganggap gambar itu bergerak atau hidup. Perubahan pada tiap gambar itulah yang sebenarnya berperan besar pada '*bergeraknya*' gambar – gambar itu.⁷ Selain itu banyak arti lain dari animasi, animasi yang pada awalnya disebut sebagai kartun, menurut Steve Whitaker adalah gambar yang menyatakan sesuatu (*a drawing that says something*)⁸ dan kartun selain sebagai hiburan juga berfungsi sebagai pendidikan atau sarana informasi (*to entertain, to educate or to inform*)⁹

⁷ Wedha, Adi Nugraha, Membuat Animasi dengan CoreRETAS, Penerbit Elex Media Komputindo

⁸ Whitaker, Steve, The encyclopedia of Cartooning Techniques

⁹ Taylor, Richard, The encyclopedia of Animation Techniques



Animasi terbagi menjadi 3 kategori yaitu :¹⁰

- Stop – motion animation
- 2D animation atau traditional animation
- 3D animation atau computer animation

I.1.6.1. Stop – motion animation

Stop-motion animation sering pula disebut *claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan tanah liat (*clay*) sebagai objek yang digerakkan . Teknik *stop-motion* animasi pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906; yaitu dengan menggambar ekspresi wajah sebuah tokoh kartun pada papan tulis, diambil gambarnya dengan *still camera*, kemudian dihapus untuk menggambar ekspresi wajah selanjutnya. Teknik *stop-motion* animasi ini sering digunakan dalam *visual effect* untuk film-film di era tahun 50-60-an bahkan sampai saat ini.

Wallace and Gromit dan *Chicken Run*, adalah salah satu contoh karya *stop motion animation*. Contoh lainnya adalah *celebrity Deadmatch* di MTV yang menyajikan adegan perkelahian antara berbagai selebriti dunia. Jangan lupakan pula *Nightmare Before Christmast* karya Tim Burton yang terkenal dengan film Batman dan Edward *Scissorhands* Sejauh ini perkembangan *stop motion animation* di Indonesia belum terlalu besar, sehingga sulit menjadi animator yang mau berkarya pada bidang ini. Salah satu penyebabnya bisa jadi adalah tingkat kesulitan dan kesabaran yang cukup tinggi, yang tentu saja tidak dipunyai oleh setiap orang.

I.1.6.2. 2D Animation

Tradisional animasi adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena teknik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi secara umum disebut sebagai animasi kartun. Tradisional animasi juga sering disebut *cel animation* karena teknik

¹⁰ Robani, Akbar, TGA Arsitektur UII, Tahun 2005



pengerjaannya dilakukan pada *celluloid* transparan yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pasca Perang Dunia I, kartun animasi secara bertahap dapat diterima oleh panggung hiburan, seperti serial *Felix the Cat*, *Scoby do*, dsb. Animasi kartun atau animasi 2D ikut berkembang bersamaan dengan perbaikan dan modernisasi yang dilakukan oleh negara – negara di dunia, akibat dari perang dunia.

Selama tahun 20-an, animasi kartun menjadi bagian dari suatu program film bergerak, tapi masih bergantung pada kreativitas dan inovasi teknis. Hingga terciptanya animasi kartun yang dapat mengeluarkan suara pada tahun 1928. pertengahan tahun 30-an. *Disney* sukses dengan film – film animasi kartun panjangnya, yaitu *Snow White and the 7 Dwarfs*, *Pinocchio*, dll.



Gb. 1.1 Contoh animasi 2D atau kartun

PROSES PEMBUATAN CELL ANIMATION

○ PRAPRODUKSI ANIMASI

Sebelum proses *cels animation* sendiri dimulai, dibutuhkan konsep cerita yang harus dibuat dalam bentuk narasi yang disebut *script*. Untuk menyamakan konsep dasar secara jelas antara *script writer*, *director* dan *animator* maka *script* itu harus diterjemahkan kedalam sekuen gambar yang disebut *storyboard*. Pada dasarnya, *script* dan *storyboard* adalah fondasi dasar dari keseluruhan proses animasi. Metoda sinkronisasi dialog dengan gerakan, bahasa tubuh sang tokoh karakter, musik dan posisi kamera kemudian dicatat dalam sebuah kolom grafik yang menyatukan elemen-elemen tersebut menjadi sebuah pedoman (*guidance*) dalam setiap adegan animasi. Kolom grafik itu kemudian kita kenal sebagai *Exposure Sheet*. Kadang karena kebutuhan yang lebih spesifik membuat data-data musik harus dibuat dalam satu grafik terpisah yang disebut *Bar Sheet*.



hal ini, maka dibutuhkan tenaga *cleaned-up* artist yang bertugas menyamakan gambar-gambar animasi yang sudah dibuat.

Cleaned-up animasi yang sudah jadi di *trace* ke *transparent cel* (*celluloid*) dengan pena tinta. Kemudian proses pewarnaan dilakukan dibelakang kertas celluloid dengan *opaque acrylic paint*. Proses ini dinamakan proses inking atau pen-tintaan. Proses ini adalah proses produksi terakhir sebelum kertas cel siap diletakkan pada gambar latar belakang (*background*) yang kemudian di photograph dengan kamera animasi.

ISTILAH YANG SERING DIGUNAKAN DALAM CELL ANIMATION

Metoda animasi yang sering digunakan:

- **Straight Ahead Animation:** animasi yang hanya menggunakan metode gambar dari gerakan satu ke gerakan lain dalam sebuah sekuen yang berkembang.
- **Pose Planning Animation:** animasi yang menggunakan metode *key* atau *extreme pose*. **Planned Animation:** sebuah sistem yang menggunakan gambar animasi yang sama pada adegan yang berbeda. Sistem ini sering digunakan dalam pembuatan kartun seri untuk acara TV karena tenggang waktu (*deathline*) yang harus dikerjakan dalam pembuatan serial TV .
- **Cycle Animation :** sistem penggunaan *celluloid* panjang (12 inches) untuk menggambarkan gerakan yang berulang-ulang. Sistem ini biasa digunakan untuk *paning camera movement*.
- **Limited Animation :** sistem animasi yang membagi-bagi gambar sebuah karakter sesuai dengan kebutuhan dalam sebuah adegan. Tujuannya adalah untuk me-minimalisasikan waktu pengerjaan karena sistem ini hanya mengganti anggota tubuh karakter tertentu (misalnya gerakan bibir untuk dialog) tanpa merubah posisi anggota tubuh lainnya dalam adegan yang berbeda.



I.1.6.3. 3D Animation atau Computer Animation

Sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dikomputer. Melalui *camera movement*, keseluruhan objek bisa diperlihatkan secara 3 dimensi; sehingga banyak yang menyebut animasi ini sebagai animasi 3 dimensi (*3D animation*), Awal perkembangan *3D animation* sesungguhnya sudah dimulai sejak tahun 1964, ketika Ivan Sutherland dari *Massachussetts Institute of Technology* berhasil mengembangkan sebuah program bernama *Sketchpad* yang mampu menggambar sinar-sinar garis langsung pada *cathoda ray tube* (crt). Hasilnya adalah sebuah objek yang sederhana dan primitif ; sebuah kubus dengan garis-garis, kelompok gambar geometris yang sangat sederhana namun membuka pandangan manusia tentang bagaimana komputer grafik bisa digunakan.

Sejak *New York Institute of Technology* (NYIT) memulai rencananya untuk menciptakan *computer-animated feature film* (1970), gelombang pertama dari komputer grafik komersial studio mulai terlihat. Film *visionary* George Lucas merekrut *Catmul* dari NYIT pada tahun 1978 untuk membuka *Lucas Film Computer Development Division*.

Pada saat Lucas Film sedang mengadakan riset tentang bagaimana pengaplikasian digital teknologi terhadap feature film, studio-studio lain mulai menciptakan *flying logo* dan *broadcast graphic* untuk beberapa perusahaan seperti National Football League, dan televisi program seperti The NBC dan ABC World news Tonight.

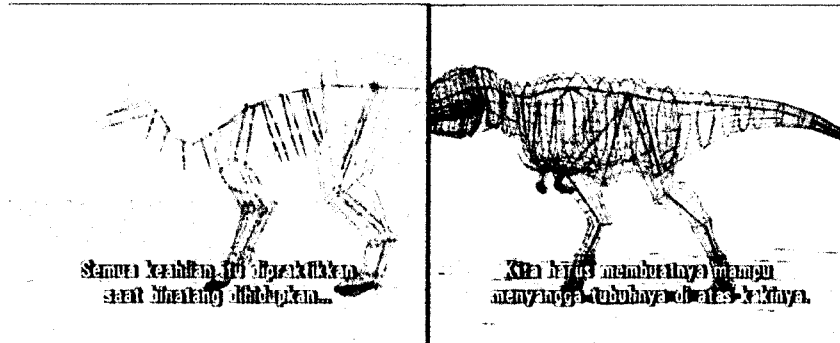
Sampai saat ini banyak sekali *software-software* 3D yang digunakan di pasaran. Sedangkan untuk *effect house* yang berskala besar, mereka lebih cenderung menggunakan *software* yang mereka kembangkan sendiri yang disebut *prophity software*. Untuk *software-software* yang bersifat komersil banyak nama-nama yang kita kenal seperti *Alias Power Animator*, *Softimage*, *3D Max*,dll. Proses 3D Animasi membutuhkan proses yang relatif lebih sederhana dibandingkan 2D animasi (*cel animation*) karena semua proses bisa langsung dikerjakan dalam satu komputer *software*. Secara garis besar proses 3D animasi bisa dibagi 4 tahap yaitu:

**TAHAP COMPUTER ANIMATION:****1. Modelling**

Tahap ini adalah pembuatan objek-objek yang dibutuhkan pada tahap animasi. Objek ini bisa berbentuk primitif objek seperti bola (*sphere*), kubus (*cube*) sampai objek yang kompleks (*complicated object*) seperti sebuah karakter dan sebagainya. Ada beberapa jenis materi objek yang disesuaikan dengan kebutuhannya yaitu: *polygon*, *spline*, dan *metaclay*. *Polygon* adalah segitiga dan segiempat yang menentukan area dari permukaan sebuah karakter. Setiap *polygon* menentukan sebuah bidang datar dengan meletakkan sebuah jajaran *polygon* sehingga kita bisa menciptakan bentuk-bentuk permukaan. Untuk mendapatkan permukaan yang halus, kita membutuhkan banyak bidang *polygon*. Bila kita hanya menggunakan sedikit *polygon*, maka objek yang kita dapatkan akan terbagi menjadi pecahan-pecahan *polygon*. *Spline* adalah beberapa kumpulan *spline* yang membentuk sebuah lapisan kurva yang halus yang dinamakan *patch*. Sebuah *patch* menentukan area yang jauh lebih luas dan halus dari sebuah *polygon*. *Metaclay* Dalam bentuk dasarnya, *metaball* berbentuk bola (*sphere*) yang bisa digabungkan satu sama lain sehingga membentuk bentuk organik objek

2. Animating

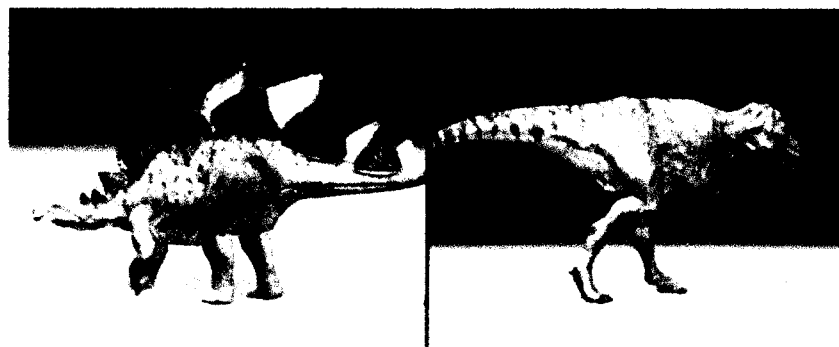
Proses animasi dalam animasi komputer tidak membutuhkan sang animator untuk membuat *inbetween* seperti yang dilakukan dalam tradisional animasi. Sang animator hanya menentukan/membuat *keyframe-keyframe* pada objek yang akan digerakkan. Setelah proses *keyframing* dibuat, komputer akan menghitung dan membuat sendiri *inbetween* secara otomatis.



Gb. 1.3 Proses animating

3. Texturing

Proses ini menentukan karakteristik sebuah materi objek dari segi tekstur. Untuk materi sebuah objek itu sendiri, kita bisa mengaplikasikan properti tertentu seperti sifat memantulkan, sifat tembus, dan sifat pembelokan (*reflectivity, transparency, dan refraction*). Tekstur kemudian bisa digunakan untuk menciptakan berbagai variasi warna, tingkat kehalusan/kekasaran sebuah lapisan objek secara lebih detail.



Gb.1.4 Hasil objek 3D setelah texturing



4. Rendering

Rendering adalah proses akhir dari keseluruhan proses animasi komputer. Dalam rendering, semua data-data yang sudah dimasukkan dalam proses *modelling*, *animasi*, *texturing*, pencahayaan dengan parameter tertentu akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk *output*. Dalam standard PAL sistem, resolusi sebuah render adalah 720x576 *pixels*.

Istilah-istilah rendering yang sering digunakan:

- **Field Rendering.** Field rendering sering digunakan untuk mengurangi *strobing effect* yang disebabkan gerakan cepat dari sebuah objek dalam rendering video.
- **Shader.** Shader adalah sebuah program yang digunakan dalam 3D software tertentu (*softimage*) dalam proses spesial rendering. Biasanya *shader* diperlukan untuk memenuhi kebutuhan spesial efek tertentu seperti *lighting effects*, *atmosphere*, *fog* dan sebagainya.
- **Antialiasing.** Antialiasing dilakukan ketika *pixel* sangat terbatas. *Antialiasing* adalah metoda menghaluskan dan mempertajam permukaan kasar atau *jagged edges* dari sebuah objek. Metoda ini menggunakan proses matematikal yang menambah *pixel area*.

(<http://www.despro.com>)

I.1.7 Kesimpulan

Dari ketiga jenis Animasi yang telah dijelaskan tersebut, maka penulis akan mempergunakan karakter animasi jenis 2D sebagai dasar landasan perancangan bentuk masa bangunan dan penampilan bangunan. Dikarenakan dari sifatnya yang



tradisional tersebut mengharuskan dalam proses pembuatannya dengan cara manual, dalam hal ini adalah menggambar. Baik itu menggambar komposisi bentuk karakter animasi, ekspresi karakter animasi, sikap tubuh (*attitude*) karakter sehingga terlihat realistis, memberi warna serta mengkomposikannya ke dalam *lay out* dan *backgroundnya*, yang keseluruhan dilakukan secara manual. Sehingga sesuai dengan salah satu tujuan utama dari Sekolah Disain Komunikasi Visual dimana salah satu tujuan utama tersebut adalah melatih, mengembangkan, dan memperkuat kemampuan siswanya dari kemampuan grafis yang mendasar terlebih dahulu yaitu dengan cara manual atau menggambar dibandingkan harus dengan menggunakan alat yang lebih moderen (Animasi 3D yang menggunakan komputer) yang keseluruhan proses dilakukan secara mekanikal akan membuat siswa tergantung kepada alat tersebut.

Kemampuan dasar tersebut adalah antara lain :

- Menggambar bentuk dasar dan mengolahnya.
- Menggambar bentuk dasar tersebut secara perspektif.
- Bagaimana mengkomposisi gambar tersebut pada media gambar dan bagaimana *melay-out* sehingga memiliki nilai estetika yang lebih.
- Kemudian bagaimana memberi warna dengan berdasarkan teori warna, sehingga secara estetika terlihat lebih harmonis dan menarik.

I.2 Permasalahan

I.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merencanakan dan merancang bangunan Sekolah Disain Komunikasi Visual di Samarinda yang dapat memenuhi kebutuhan sesuai dengan fungsinya sebagai suatu lembaga pendidikan tinggi di Kotamadya Samarinda, Propinsi Kalimantan Timur.



I.2.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang bangunan Sekolah Disain Komunikasi Visual dengan berdasarkan pada karakter dalam animasi 2D kedalam gubahan massa bangunan dan pada penampilan bangunan.

Bagaimana merancang sebuah bangunan Sekolah Disain komunikasi Visual, ruang perkuliahan dan ruang interaksi pada bangunan Sekolah Disain Komunikasi Visual yang dapat memberikan pengalaman (*experience*) Visual Grafis kepada mahasiswanya

I.3 Tujuan dan Sasaran

I.3.1 Tujuan

A. Tujuan Umum

Mendapatkan rumusan konsep perancangan dan perencanaan Sekolah Disain Komunikasi Visual di Samarinda untuk memenuhi kebutuhan yang sesuai dengan fungsinya sebagai suatu lembaga pendidikan tinggi di Kotamadya Samarinda, Propinsi Kalimantan Timur.

B. Tujuan Khusus

1. Mendapatkan rumusan konsep perancangan ruang perkuliahan dan ruang interaksi pada bangunan Sekolah Disain Komunikasi Visual yang dapat memberikan pengalaman visual grafis kepada mahasiswanya.
2. Mendapatkan rumusan konsep perancangan yang berdasarkan karakter dalam animasi 2D pada gubahan massa dan penampilan bangunan.

I.3.2 Sasaran

Mendapatkan konsep – konsep umum yang berdasarkan pada permasalahan diatas dengan hasil rumusan konsep perencanaan dan perancangan serta tujuan yang



nantinya akan dicapai sesuai dengan disain yang optimal, sebagai tolak ukur pemecahan masalah dan tercapainya sasaran yang diinginkan, meliputi :

1. Mengidentifikasi seluruh kegiatan pada Sekolah Disain Komunikasi Visual
2. Konsep dalam menentukan site Sekolah Disain Komunikasi Visual di Samarinda yang berada di daerah pinggiran kota agar dapat menghimpun semua kegiatan yang berlangsung dan menunjang di Sekolah Disain Komunikasi Visual nantinya.
3. Konsep ruang dalam yang meliputi : organisasi ruang, besaran ruang, jenis ruang, sirkulasi, karakter kegiatan berdasarkan kebutuhan dan fungsi kegiatan.
4. Konsep tata ruang luar (penampilan bangunan) yang meliputi : penataan massa, sirkulasi berdasarkan konsep permasalahan yang telah ditentukan.

I.4 Lingkup Pembahasan

I.4.1 Non Arsitektural

- Keberadaan Sekolah Disain Komunikasi Visual di Samarinda pada khususnya dan Kalimantan Timur pada umumnya.

I.4.2 Arsitektural

- Massa bangunan
 - Tata pola massa bangunan
 - Bentuk massa bangunan
- Fasad bangunan
 - Bentuk fasad
 - Material fasad
- Tata ruang luar :
 - Orientasi bangunan



- Sirkulasi
- Lansekap
- Lokasi/site
- Tata ruang dalam :
 - Kebutuhan akan ruang – ruang sebagai akomodasi sekolah Disain Komunikasi Visual
 - Lingkup kegiatan sekolah Disain Komunikasi Visual
 - Jenis, besaran dan jumlah ruang dalam kaitannya dengan hubungan dan organisasi ruang.
 - Fasilitas pendukung
 - Sirkulasi ruang dalam

Lingkup pembahasan yang akan ditulis dan akan dipresentasikan kedalam bangunan serta penerapan akan teori – teori perancangan berdasarkan atas analisis data, pengamatan dan studi literatur. Sedangkan hal – hal lain diluar itu yang bersifat pendukung umum dan menentukan faktor perancangan akan dibahas dengan asumsi dan logika secara sederhana untuk memperkuat analisis arsitektur sesuai dengan kemampuan yang ada.

I.5 Metode pembahasan

I.5.1 Tahap spesifikasi data

1. Studi literatur (data sekunder)
 - Tinjauan sekolah Disain Komunikasi Visual
 - Tinjauan terhadap tata ruang luar dan tata ruang dalam terutama ruang perkuliahan
2. Pengamatan (data primer)
 - Pengamatan terhadap lokasi
 - Pengamatan terhadap kondisi dan potensi disekitar kawasan perencanaan



I.5.2 Tahap analisa

1. Analisa program kegiatan
 - Pengelompokan kegiatan
 - Karakter kegiatan
2. Analisa karakter dalam animasi 2D
 - Karakter dalam animasi 2D
 - Konsep transformasi secara interpretasi karakter dalam animasi 2D pada disain tata pola massa dan pada fasad bangunan

I.5.3 Tahap sintesa

1. Konsep pemilihan site
 - Potensi lokasi terpilih
 - Potensi site pada lokasi terpilih
2. Konsep tata ruang dalam
 - Kebutuhan ruang
 - Zonifikasi ruang
 - Sirkulasi
 - Hubungan ruang
 - Organisasi ruang
3. Konsep tata ruang luar
4. Konsep gubahan massa dan fasad

I.6 Sistematika pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang yang kemudian memunculkan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika penulisan dan keaslian penulisan.

BAB II TINJAUAN DISAIN DAN LEMBAGA PENDIDIKAN DISAIN KOMUNIKASI VISUAL



Berisikan penjelasan atau deskripsi tentang sekolah atau lembaga pendidikan, tentang Disain, studi tentang lembaga pendidikan.

BAB III ANALISA KARAKTER ANIMASI 2D

Didalamnya membahas tentang perencanaan dan perancangan sekolah Disain dari data – data yang ada serta penganalisaan pada bangunan.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Berisi tentang konsep – konsep perancangan sebagai acuan penyelesaian permasalahan yang akan digunakan untuk mentransformasikan ke dalam ide – ide gagasan yang akan diselesaikan dalam konsep perancangan, antara lain :

- a. Konsep lokasi dan site
- b. Konsep besaran ruang
- c. Konsep ruang dalam
- d. Konsep massa bangunan
- e. Konsep penampilan bangunan.

BAB V SKEMATIK DISAIN

Menjelaskan mengenai penerapan konsep – konsep kaedalam disain melalui tahapan skematik

BAB VI PENGEMBANGAN DISAIN

Menjelaskan secara lebih detail mengenai penerapan konsep – konsep yang telah dianalisa sebelumnya dalam penerapannya pada bangunan secara arsitektural.

BAB VII RANCANGAN FINAL

Menampilkan gambar – gambar hasil rancangan yang telah final setelah melalui tahapan studio guna sebagai media presentasi yang lebih mudah dilihat.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



I.8

I.7 Keaslian penulisan

Beberapa skripsi yang ada dan berdekatan dengan judul maupun topik yang diangkat pada tulisan ini yaitu :

1. Pusat Multimedia Disain Grafis di Surabaya, oleh Anang Irawan 94/96184/18837/TA, jurusan Arsitektur Universitas Gajah Mada tahun 1999, dengan penekanan pada pembahasan mengenai fasilitas pusat Multimedia Disain Grafis yang menampilkan citra teknologi (ekspresi teknologi) namun tetap memperhatikan aspek humanis.
2. Sekolah Desain Komunikasi Visual di Yogyakarta, oleh Dyah Cipta Purwa nugrahini 98/121699/TK/23187, jurusan Arsitektur Universitas Gajah Mada tahun 2003 dengan penekanan pada perwujudan Ekspresi Seni pada bangunan.
3. Institut disain di Yogyakarta oleh Febriana Chintia Dewi, 92340091, jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia. Dengan penekanan pada Analogi Linguistik sebagai perwujudan bentuk dan penampilan ekspresi bangunan.

Sedangkan topik yang penulis angkat adalah *Sekolah Disain Komunikasi Visual di Samarinda di Propinsi Kalimantan Timur dengan karakter dalam Animasi 2D yang diinterpretasikan ke dalam Arsitektur sebagai dasar perancangan* Walaupun ada sedikit kesamaan terhadap judul maupun penekanannya tetapi faktor site, lokasi yang berbeda yang membedakan semuanya baik terhadap perencanaan maupun perancangannya.



BAB II

TINJAUAN DISAIN

DAN

LEMBAGA PENDIDIKAN DISAIN KOMUNIKASI VISUAL

II.1. Tinjauan Sekolah

II.1.1 Pengertian Sekolah

Beberapa pengertian sekolah pun terus mengalami perubahan dan perkembangan seperti berikut ini :

- “School” merupakan sebuah bentuk dari kata dalam bahasa Inggris lama (*Schola*), yang berasal dari bahasa Latin, kata ini berasal dari Yunani (*Schole*) yang berarti waktu luang, pemanfaatan waktu luang.
- Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, sekolah adalah bangunan atau lembaga untuk belajar dan memberi pelajaran.¹
- Dalam Kamus Inggris-Indonesia, terjemahan arti kata *school* (Inggris) adalah : 1.) sekolah; 2.) fakultas; 3.) akademi; 4.) kawan, kelompok.²
- Gene Bylinsky menyatakan bahwa sekolah itu semestinya bagaikan *oasis* (1967). Sekolah adalah tempat proses mental (tempat mendapat pengalaman / *experience*) mengalir, sebagai oase dipadang gurun yang gersang.

Jadi dari beberapa pengertian sekolah diatas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut

Sekolah merupakan sebuah bangunan yang secara fisik berfungsi memwadahi kegiatan interaksi belajar – mengajar, dimana proses mental (*experience*) dan proses berfikir (*experimental*) dapat mengalir atau berjalan lancar, yang dilakukan dengan pola berkelompok secara efektif dan efisien.

¹ Poerwadarminta, W.J.S. 1976. Kamus Umum Bahasa Indonesia, Jakarta : Balai Pustaka.

² Echols, John M. and Shadily, Hassan. 1976. Kamus Inggris-Indonesia, Cornell University Press, Jakarta : Penerbit PT. Gramedia.



II.1.2 Pelaku dan Pola Hubungan Kegiatan

Pelaku kegiatan dalam lingkup sekolah terdiri dari :

- Pelaku utama kegiatan, yaitu siswa didik, tenaga pengajar, karyawan (tenaga administrasi, tenaga kebersihan, keamanan, dll).
- Pelaku pendukung, yaitu masyarakat dan pemerintah.

Kegiatan dalam lingkup sekolah terdiri dari dua macam, yaitu :

- Kegiatan Akademik, merupakan kegiatan belajar – mengajar secara formal, baik kegiatan pemberian materi (teori) maupun kegiatan praktek (latihan dan Tugas), sebagai proses transfer ilmu
- Kegiatan Non – Akademik, merupakan kegiatan yang mendukung kegiatan Akademik, seperti kegiatan administrasi, kegiatan operasional, kegiatan komunitas mahasiswa, dll.

Sebuah sekolah yang didisain dengan baik harus dapat melayani kebutuhan program pendidikan siswa, pengajar dan administrasi. Karena pendidikan melibatkan manusia (people) dan benda (things). Pola umum hubungan yang terjadi antara siswa, pengajar dan kelompok :³

- Pola pengelompokan dan pergerakan siswa dan pengajar dalam sekolah menurut usia, dan atau perkembangan mental siswa.
- Pola teknik belajar – mengajar yang berhubungan dengan ukuran kelompok (kelas).
- Pola kebutuhan ruang yang langsung berhubungan dengan kebutuhan ukuran kelompok (tingkat / kelas).

II.1.3 Kreativitas dan Metode Pengajaran

Terdapat isu – isu yang cukup esensial berhubungan dengan perkembangan pendidikan serta pengembangan disain fisik sekolah, yaitu kreativitas dan metode pengajaran. Program pembelajaran diawali dari proses mental dan proses berfikir,

³ Dyah Cipta Purwa Nugrahini, TGA, Arsitektur UGM 2003, Sekolah Desain Komunikasi Visual di Yogyakarta.



yang lazim disebut kreativitas. Dan pengertian – pengertian kreativitas secara lengkap adalah sebagai berikut :¹³

- Menurut Chandra (1994) cara pandang terhadap kreativitas ada dua, yaitu kreativitas pertama berkaitan dengan proses, yaitu kreativitas sebagai semua cetusan daya kerohanian dan seluruh kepribadian yang merupakan pernyataan kehidupan. Kedua, kreativitas dikaitkan dengan gerak akal budi manusia yang mampu melakukan pemaduan (sintesis) atau regenalisasi dari apa dan yang telah ada sehingga lahir bentuk baru. Cara berfikir inilah yang dinyatakan sebagai kreativitas. Jadi, kreativitas sebagai kemampuan mental dan berbagai jenis keterampilan khas manusia yang dapat melahirkan pengungkapan unik, berbeda, orisinal, sama sekali baru, indah, efisien, tepat sasaran dan tepat guna.
- Hurlock (1993) kreativitas tidak harus merupakan gagasan yang sifatnya benar – benar baru tapi bisa juga gabungan dari gagasan lama kedalam bentuk baru, dengan kata lain, gagasan lama merupakan dasar dari gagasan baru. Kreativitas merupakan suatu proses dan memiliki tujuan, bukan lahir secara kebetulan sehingga tidak hanya dinilai dengan hasil yang terlihat karena ada proses kreativitas yang tidak membuahkan hasil kongkrit. Kreativitas dilihat dari apa, bagaimana dan untuk apa individu melakukan sesuatu.
- Guilford (dalam Yelon dan Weinsten, 1977) menunjukkan pengertian – pengertian potensi kreatif, produksi kreatif, dan produktivitas kreativitas sebagai pengertian pokok dalam usaha memahami kreativitas. Potensi kreatif diartikan sebagai disposisi personal yang merupakan sekumpulan kualitas yang relatif tetap dan digunakan untuk berfikir kreatif. Produksi kreatif merupakan suatu proses berfikir kreatif dan produktivitas kreatif adalah jumlah output dalam bentuk produk yang diharapkan masyarakat.
- John R. Hages (dalam Glover dan Bruning, 1990) mengungkapkan bahwa terdapat tiga hal penting yang berperan dalam kreativitas yang pertama adalah pengetahuan yang diperoleh melalui sekolah formal ataupun otodidak, yang akan membantu individu untuk menghasilkan ide dan melakukan elaborasi terhadap ide tersebut, kedua intelegensi (IQ), yaitu kemampuan intelektual seseorang dan yang ketiga adalah motivasi.

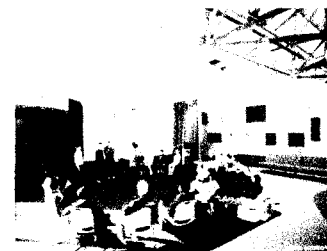


Ciri – ciri kreativitas :

- Ciri Kognitif : *fluency* (kemampuan berpikir lancar, melahirkan banyak ide, cara dan kemungkinan alternative jawaban / penyelesaian masalah), *flexibility* (kemampuan berpikir luwes, memberikan berbagai macam fenafsiran / interpretasi terhadap cerita dan masalah, mampu mengubah arah berpikir secara spontan), *originalitas* (melahirkan ide, kombinasi baru dan unik, mencari alternatif pemecahan masalah dengan cara – cara yang tidak terpikirkan orang lain, lebih memilih asimetri dalam menggambar), *elaboration* (kemampua mengembangkan dan menggabungkan ide – ide sehingga menjadi ide baru), *evaluation* (kemampuan menilai apakah ide memiliki nilai kebenaran).
- Ciri Afektif : berhubungan dengan sikap mental (perasaan) individu, yaitu rasa ingin tahu, sifat *imaginative* (kemampuan berfantasi), tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko dan mampu mempertahankan pendapat, serta sifat – sifat menghargai.

Jadi idealnya pendidikan berbasis pada tiga kemampuan (kecerdasan), yaitu kemampuan *kognitif* (kecerdasan intelektual), *afektif* (emosional dan spiritual) dan *psikomotrik*. Sehingga sumber daya manusia kaya daya kreativitas untuk dapat menyelesaikan berbagai tantangan. Namun harus disadari bahwa ketiga kemampuan tersebut tidak mungkin dapat dikuasai dengan sama kuat.

Selama ini pendidikan selalu dipahami dalam konteks pendidikan formal. Masyarakat pada era sekarang ini sangatlah kritis, dimana mereka mempertanyakan apakah sistem pendidikan yang ada, dalam hal ini sistem pendidikan tinggi sudah mampu menghasilkan produk – produk yang mampu menjawab kebutuhan – kebutuhan fenomena sosial yang terjadi dalam masyarakat. Hal ini dimungkinkan oleh metode pengajaran yang ada kurang efektif dan kurang mempunyai rasa sensitif dengan kondisi riil yang ada di



Gbr II.1 Proses pengajaran melalui dialog, visualisasi dan diskusi
Sumber : www.designshare.com



lapangan. Selain itu, kenyataan bahwa sekolah masih menjadi tempat penyeragaman, dimana mahasiswa harus memiliki pikiran yang seragam terutama yang sejalan dengan pikiran pendidik berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan.

Jadi, idealnya metode pengajarannya tidak satu arah melainkan melalui pembicaraan topik (*dialog*), visualisasi, diskusi dan pemahaman. Sehingga mahasiswa dan pendidik dapat menjadi partner kerja dimana kedudukannya sama, serta ada hubungan timbal balik antara mahasiswa dengan pendidiknya dengan saling berbagi pengalaman masing – masing.

II.1.4 Persyaratan Bangunan Sekolah

Perancangan bangunan pendidikan memiliki faktor – faktor konseptual yang saling berkaitan dalam membentuk image yang ingin dicapai, yaitu *placemaking* dan *placemaking*.⁴

- *Placemaking*, merupakan struktur kerangka dari keseluruhan disain dan pola artikulasi pada perencanaan kampus. *Placemaking* meliputi beberapa faktor, yaitu lokasi bangunan, guna lahan kampus, jaringan sirkulasi, infrastruktur dan lingkungan.
- *Placemaking*, merupakan pendefinisian, konseptualisasi dan penggabungan atribut fisik tertentu yang memberikan keunikan visual bagi bangunan kampus. Aspek *placemaking* meliputi beberapa faktor, yaitu *landmark*, *landscape* dan *style*.

Arsitektur kampus dengan bentuk, material, warna dan tekstur spesifik memberikan kesempatan bagi bangunan baru untuk menjadi *landmark*. Yaitu melalui bentuk massa dan fasade yang menciptakan impresi visual kampus yang dapat meresonansi, dengan referensi lokal, maksudnya meskipun bangunan tersebut bergaya (*style*) baru, namun juga mengekspresikan karakter khusus daerahnya sendiri sebagai hasil kreativitas.

⁴ Dober, Richard P. 1992. Campus Design, Amerika : John Wiley & Sons, Inc.



Beberapa pertimbangan yang mempengaruhi pemilihan lokasi site bagi bangunan pendidikan :⁵

- Aksesibilitas (*accessibility*), termasuk jarak perjalanan, alat transportasi, bahaya lalu lintas, dan kondisi yang tak diinginkan dalam perjalanan ke sekolah.
- Lingkungan (*environment*), tipe distrik, kondisi atmosfer, kebisingan, penghalang pencahayaan, kedekatan dengan fasilitas publik yang lain dan pemandangan.
- Ukuran (*size*), bukan sekedar kebutuhan ruang untuk masa sekarang, namun penting untukantisipasi pertumbuhan kebutuhan di masa depan.
- Bentuk dan Orientasi (*form and orientation*), kecocokan bentuk site untuk fungsi bangunan, iklim mikro, rasa yang baik pada orientasi bangunan.
- Topografi dan Keadaan Tanah (*topography and soil*), keadaan lapisan tanah, kecocokannya untuk ditanami vegetasi, pengolahan kontur dan biaya yang dibutuhkan.

Aspek umum pada bangunan pendidikan :

- Orientasi (*orientation*)
Orientasi bangunan Utara – Selatan umumnya untuk mereduksi efek penyinaran langsung, namun seiring dengan kemajuan zaman, sudah ditemukan teknologi untuk mengontrol cahaya matahari.
- Kemampuan menampung pertumbuhan populasi dan kebutuhan (*expansibility*).

Bangunan harus diletakkan secara pas ke dalam pola pertumbuhan jumlah populasi dalam bangunan. Karena sekolah menerima siswa dari berbagai daerah, sehingga butuh skala bangunan yang memperhitungkan pertumbuhan jumlah siswa yang akan selalu bertambah. Sekolah harus merespon kebutuhan ini dengan membuat rancangan yang dibangun bertahap sesuai dengan prediksi kebutuhan sekarang dan masa mendatang.

⁵ Perkins, Lawrence B. and Cocking, Walter D. 1951. Schools, New York : Reinhold Publishing Corporation.

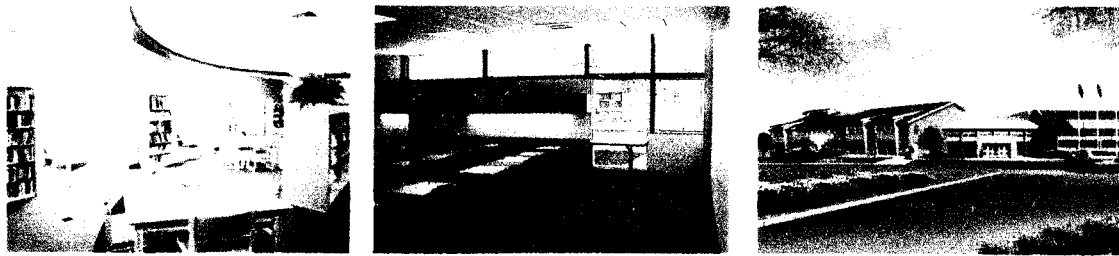


- Fungsi ganda dari ruang (*multiple use of space*)
Ruang harus dapat diadaptasikan untuk beberapa jenis pembelajaran atau diadaptasikan untuk kelompok komunitas di luar jam sekolah. Perhitungan kemungkinan gedung dapat digunakan untuk aktivitas yang lain, sehingga dimungkinkan dapat memberi sumber pemasukan bagi pembiayaan gedung dan mendukung kegiatan ekstra siswa maupun pengajar.
- Struktur satu lantai (*one story structures*)
Faktor fleksibilitas, fungsi ganda, dan ekspansibilitas dapat dicapai dengan baik jika bangunan didisain untuk satu lantai.
- Besaran ruang (*amount of space*)
Pertimbangan jumlah besaran area per orang dan aktivitas apa yang harus diwadahi.
- Fleksibilitas (*flexibility*)
Kemampuan untuk memecahkan masalah ukuran dan bentuk serta karakter suatu ruang. Ruang harus didisain fleksibel dalam menghadapi perubahan kurikulum dan fleksibel dalam mengikuti bermacam aktivitas yang ada di dalamnya, yaitu dapat diperbesar dan diperkecil, serta dapat berubah fungsi sesuai kebutuhan.
- Hubungan antar unit (*inter – relationship*)
Perhubungan antar unit, mereduksi kerugian akibat efek kebisingan.

Aspek teknik bangunan pendidikan :⁶

- Pencahayaan alami (bukaan / jendela) dalam ruang kelas membutuhkan intensitas yang tepat untuk kenyamanan dan kesehatan.
- Pencahayaan interior ruang belajar membutuhkan pertimbangan arah cahaya, pencahayaan yang efisien dan efektif bagi pengguna ruang, dapat diselesaikan melalui material, perletakan bukaan alternative, disain atap dan pemilihan tipe pencahayaan.

⁶ Perkins, Lawrence B. and Cocking, Walter D. 1951. Schools, New York : Reinhold Publishing Corporation.



*Gbr II.2 Kualitas setting ruang interior dan eksterior sekolah yang kondusif
Sumber :www. designshare.com*

II.2. Tinjauan Disain

II.2.1 Pengertian Disain

Disain berasal dari kata design (*de-sign*), memiliki beberapa arti antara lain : 1. Memperhitungkan masak – masak, menemukan sesuatu yang baru untuk menjawab permasalahan yang ada ; menyusun misalnya untuk satu strategi, 2. menggambarkan suatu rencana dengan bahasa gambar, sketsa, atau dengan media lain, 3. menciptakan disain – disain.⁷

Disain merupakan suatu pekerjaan kreatif. Mendisain adalah menciptakan, yang berarti melakukan suatu proses pembentukan hingga terbentuknya sebuah karya seni yang dapat dinikmati manusia. Jadi disain adalah seni merancang, membentuk atau menciptakan yang bersifat kreatif.

II.2.2 Perkembangan Disain

Pada kehidupan sehari – hari masa kini, manusia tidak lepas dari pemanfaatan disain yaitu yang berupa karya seni baik disain gambar atau grafis (iklan, interior ruang, benda elektronik dll), dan disain peralatan (teko, lampu, mebel dll). Selain sebagai suatu karya seni, disain adalah salah satu media buat sang disainer untuk dapat berkomunikasi dengan pencinta seni (masyarakat). Seni disain kemudian disebut sebagai seni terapan (*applied art*) atau seni guna.

Dalam disain, secara garis besar terdapat beberapa hal pokok yang kemudian menjadi acuan dalam penyusunan program studi pada pendidikan disain, antara lain sebagai berikut :¹⁶

⁷ Poerwadarminta, W.J.S. 1976. Kamus Umum Bahasa Indonesia, Jakarta : Balai Pustaka.



- a. *Grafis* : berasal dari kata grafik (graph) yang berarti coretan, tanda bentuk, lukisan sesuatu dengan gambar atau garis – garis.
- b. *Fotografi* : berasal dari kata foto yang berarti cahaya dan grafi yang berarti menulis atau melukis (melukis dengan cahaya), dan sesuatu yang berhubungan dengan foto atau gambar, alat motret atau kamera (*audio visual*).
- c. *Interior* : sesuatu yang berhubungan dengan penataan ruang dalam, dari sebuah ruang atau bangunan.
- d. *Dekoratif* : sesuatu tentang seni hiasan dalam tatanan berbagai unsur dari seni gambar, garis, warna.
- e. *Product* : sesuatu yang berarti hasil atau barang- barang hasil olahan dengan pemberian unsur seni dalam membuatnya.

Hal tersebut didukung dengan kemajuan teknologi *hardware* komputer dan berbagai *software* generasi baru yang dipakai luas, sehingga mampu menghasilkan produk - produk disain yang bervariasi.

II.3. Tinjauan Disain Komunikasi Visual

II.3.1 Pengertian Disain Komunikasi Visual

Disain komunikasi visual atau seni grafis dapat diklasifikasikan sebagai salah satu cabang seni rupa (*visual art*), yang menghasilkan karya dua dimensi dengan menggunakan alat cetak. Karya seni grafis lebih ditekankan pada fungsi kegunaan (seni terapan) karena sifatnya yang lebih akrab dengan teknologi. Dan dengan semakin canggihnya teknologi media dan piranti yang digunakan, maka produk - produk disain grafis pun mengalami penambahan variasi jenis produk.

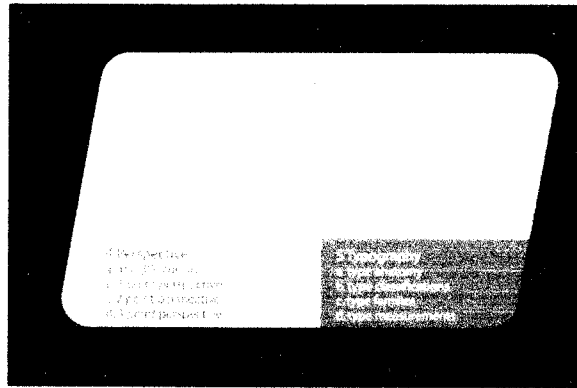
Sejak menyadari bahwa gambar bisa dipakai sebagai alternatif media komunikasi, timbul keinginan untuk menghidupkan lambang – lambang tersebut menjadi sebuah benda yang memiliki arti. Karena sebuah gambar mempunyai makna yang setara dengan beribu kata. Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan dalam berbagai bentuk lambang bermakna yang berupa gagasan informasi, harapan, himbauan ekspresi yang dilakukan seseorang kepada pihak lain secara langsung maupun tidak langsung melalui berbagai sarana media bahasa simbol



gambar sebagai alat berkomunikasi. Jadi pada dasarnya Disain Grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwi matra ataupun tri matra yang melibatkan kaidah - kaidah estetik.

II.3.2 Prinsip – Prinsip Disain Komunikasi Visual⁸

Prinsip – prinsip disain komunikasi visual terdiri dari lima poin penting, yaitu :



*Gbr II.3 Prinsip –prinsip disain grafis
Sumber :www.mundidesign.com*

1. Pengantar disain

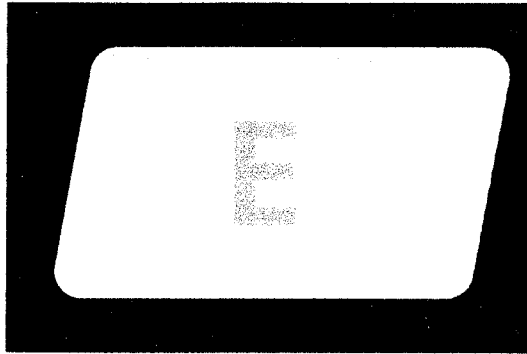
- Disain memiliki arah dan tujuan (orientasi)

Disain adalah *utilitarian*, yang menjelaskan berbagai macam hal, bagaimana menyusun sesuatu, bagaimana mengendalikan, bagaimana melayani kebutuhan klien, bagaimana mengkomunikasikan dengan klien dan bagaimana menyampaikan informasi.

- Disain bersifat *informatif*
- Disain menggunakan bahasa visual

Disain menggunakan bahasa – bahasa visual seperti negatif – positif, timbul – tenggelam, stabil – labil, depan – belakang, tebal – tipis, besar – kecil, halus – kasar, tak tembus cahaya – transparan, datang – pergi, jelas – tidak jelas, dsb.

⁸ www.mundidesign.com



Gbr 11.4 Bahasa negatif – positif dan timbul-tenggelam
Sumber :www.mundidesign.com

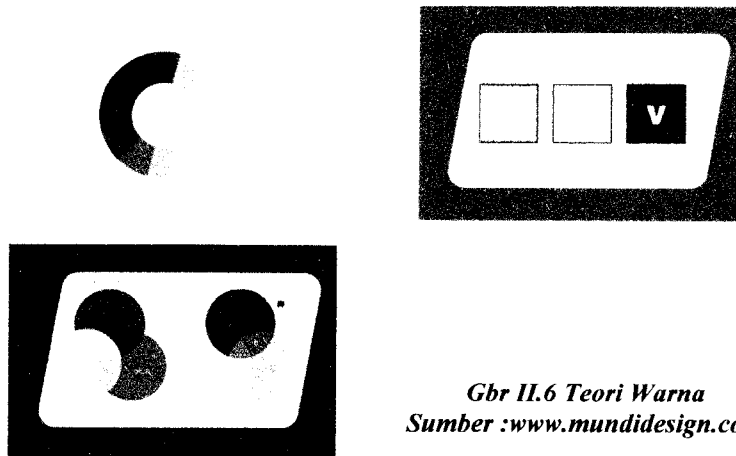
- Disain adalah proses
Proses disain dimulai dengan berkreasi dari informasi yang umum ke yang lebih spesifik.



Gbr 11.5 Proses disain
Sumber :www.mundidesign.com

2. Teori warna

Teori warna meliputi teori tentang kualitas warna, model warna *aditif* dan *subtraktif*, harmoni warna dasar, kontras warna dsb.



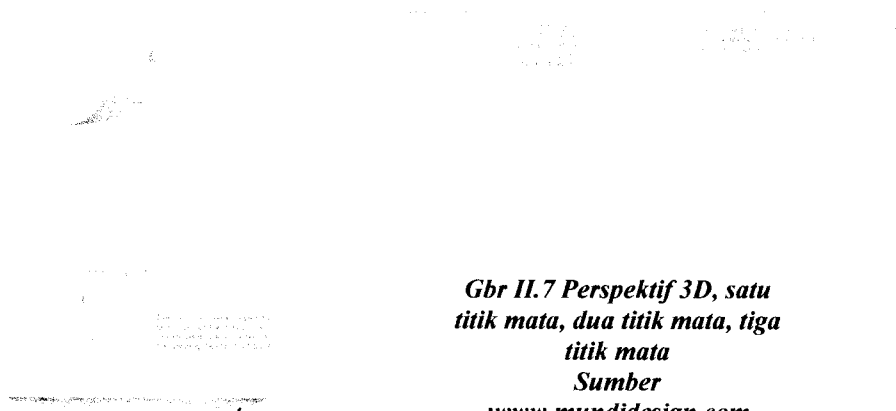
Gbr 11.6 Teori Warna
Sumber :www.mundidesign.com



3. Komposisi dan *layout*

- Prinsip – prinsip komposisi dan *layout* meliputi *emphasisi* (penekanan elemen yang mendapat perhatian pertama terlebih dahulu), *balance* (keseimbangan distribusi berat yang sama) *simetri* dan *asimetri*, *rhythm* (irama, pola perulangan elemen yang dibuat bervariasi, *unity* (kesatuan, elemen – elemen yang terlihat menyatu secara keseluruhan).
- Komposisi dan *layout* disain memiliki variasi teknik yang dapat diterapkan untuk mengarahkan pandangan mata si pemandang secara bertahap.
- Elemen – elemen disain yang akan dikomposisikan meliputi garis (beberapa tanda yang menghubungkan dua titik), raut (sesuatu yang memiliki panjang dan lebar), tekstur (penampakan dan rasa dari permukaan), ruang (jarak atau area antara atau sekeliling benda) dan ukuran (seberapa besar atau kecil sesuatu).
- Sistem komposisi formal meliputi *grid*, *root rectangle construction*.

4. Perspektif meliputi *3D illusion*, perspektif 1 titik mata, 2 titik mata dan 3 titik mata.



Gbr II.7 Perspektif 3D, satu titik mata, dua titik mata, tiga titik mata
Sumber
:www.mundidesign.com

5. Tipografi meliputi anatomi tipe huruf klasifikasi tipe huruf, kerabat tipe huruf, pengukuran tipe huruf.



II.3.3 Sejarah Perkembangan Disain Komunikasi Visual⁹

- **Asal Mula Disain Grafis**

Cikal bakal disain grafis berasal dari kegiatan seni rupa murni (*fine art*) khususnya seni cetak (grafis) yang saat itu sudah menggunakan teknik cetak batu (*lithograph*) ciptaan Alois Senefelder (Austria) tahun 1789. Tahun 1866 Jules Cheret mulai memproduksi poster – poster komersilnya dengan memanfaatkan teknik ini, karena itulah maka poster menjadi media komunikasi visual paling handal dalam mendukung pemasaran dan promosi pada masa – masa itu.

- **Art Nouvea**

Gaya Art Nouvea yang lahir di Inggris ini mendapat pengaruh dari unsur – unsur seni kerajinan (*craft*). Tahun 1896 di Jerman lahir pula gerakan seni rupa semacam Art Nouvea yang mempublikasikan karya – karya seni rupa, terutama disain grafis, melalui majalah *De Jugend* (populer dengan istilah *Jugendstil*) yang berfungsi sebagai media yang menjembatani antara keberadaan seni dan masyarakat.

- **Avant Garde**

Gerakan Avant Garde lahir sebagai reaksi terhadap situasi Eropa yang diguncang oleh Perang Dunia I. suatu bentuk revolusi yang menjadi dasar dalam menentang kemapanan disain grafis yang telah bertahan untuk beberapa waktu. Pembaharuan di Italia dalam bidang disain grafis dipelopori dengan penggunaan visualisasi kata – kata yang dibuat sedemikian rupa sehingga huruf – huruf yang digambarkan berfungsi sebagai simbolisasi bunyi dan *image* pada cerita buku “*Zang Tumb Tumb*” dengan pola disain *layout* yang menyimpang dari kebiasaan pada waktu itu.

- **Bauhaus**

Perang Pasca Dunia I, seni rupa diwarnai gerakan bergaya *Ekspressionisme* dan *Dadaisme* (gerakan seni yang bersifat protes pada situasi, memberontak pada kemapanan, anti militer atau gerakan seni yang anti seni) sebagai reaksi dari keadaan

⁹ M. Mukmin T. Majalah Visual, Volume 1 No.3 / february 1998. Disain Grafis dan Perspektif: Tinjauan Sejarah pada Abad 20.



waktu itu. Bauhaus, sekolah seni rupa dan seni kriya (*craft*) di Jerman, menjadi tempat lahirnya inovasi di bidang disain dan grafis, yaitu inovasi mengubah bentuk. *Ekspressionis* menjadi seni berdaya guna, bentuk seni kerajinan menjadi disain untuk industri dan banyak melahirkan jenis tipografi khas (huruf Bauhaus). Corak seni Avant Garde masih mempengaruhi disain Bauhaus dengan pola *layout* vertikal horisontal.

- **Disain Grafis Era Perang Dunia II**

Disain grafis (poster calon pemimpin, poster protes) berperan aktif pada masa pemilihan pimpinan pada waktu itu. Kemajuan teknik potografi, juga dimanfaatkan secara maksimal dalam visualisasi disain poster yang menggunakan teknik *montage*. Dan secara umum gaya disain grafis pasca Perang Dunia I masih terpengaruh corak Avant Garde, dimana unsur – unsur komersial sedikit terabaikan. Dan kehadiran disain grafis yang berhubungan dengan bahasa visual seperti penciptaan tanda identitas suatu kelompok, berfungsi sebagai “disain informasi”.

- **Disain Grafis tahun 60-an sampai Era Komputerisasi**

Tahun 1960-an disain grafis berfungsi sebagai media pemecahan masalah dalam bidang komunikasi visual dan juga sebagai media komunikasi populer seperti halnya fashion. Pada masa tahun 60-an dan seterusnya, disain grafis mengalami perubahan yang disebabkan situasi perkembangan teknologi, perubahan pola hidup sosial masyarakat, situasi politik, perkembangan media sarana komunikasi manusia, teknologi elektronik yang mendukung perangkat – perangkat komunikasi canggih melanda segi – segi kehidupan. Sehingga semua orang seolah sudah menjadi warga dunia, komunikasi tak terbatas oleh jarak, ruang dan waktu.

Tahun 70-an adalah masa peralihan disain grafis dan fungsi informasi dan instruksi seperti pada masa revolusi Perang Dunia masuk pada fungsi identifikasi. Peranan disain grafis semakin berkembang baik serta berskala internasional, pada sektor jasa layanan masyarakat dan dunia bisnis, yang berperan aktif menciptakan identitas dan citra suatu perusahaan, yaitu berupa logo, *corporate identity*, *company profile*, *annual report*. Disain grafis era 70-an terkonsentrasi pada dua fenomena disain grafis atau *style*, yaitu timbulnya aliran *Punk* dan aliran *New Wave*. Aliran



Punk adalah bentuk pemberontakan dan budaya pergaulannya mempengaruhi proses kreasi mereka, yaitu gerakan anti disain. Ciri identitas rancangannya menggunakan sistem *kolase* (menempelkan tulisan atau gambar yang sudah jadi dari Koran, majalah terkenal) dengan komposisi menyebar atau merata. Aliran *New Wave* adalah corak disain grafis yang hadir dengan pengolahan teknologi komputer, pada tahun 80-an, sehingga banyak sekali kemungkinan tampilan visual yang dapat dicapai.

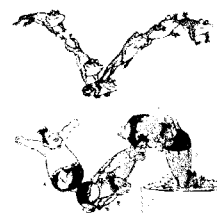
Perkembangan teknologi mengarahkan manusia pada peningkatan kreativitas dan keingintahuan terhadap kerja yang semakin efisien dan efektif, salah satunya adalah teknologi komputer. Komputer merupakan kemajuan yang sangat luar biasa dari pemakaian elektronik yang digunakan manusia. Komunikasi visual juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi komputer. Era informasi sekarang ini telah mampu memberikan banyak kemudahan pada teknik mendisain grafis.

II.3.4 Produk – Produk Disain Komunikasi visual

Produk - produk Disain Komunikasi Visual sangat beragam, dari yang menggunakan media cetak hingga ke media elektronik, yaitu :

Iklan di televisi, mural, billboard di tepi jalan, poster, brosur, iklan surat kabar, kartu nama, stiker, undangan, *bumper* (tampilan pembuka) TV, *flying logo*, animasi, kemasan dan label produk (*brand image*), hingga ke sejumlah *E - Commerce* di dunia maya.

- Animasi, Animasi berasal dari kata (*to*) *animate* yang berarti menghidupkan / menggerakkan. Film animasi berarti film yang terdiri atas gambar – gambar atau benda – benda mati yang dihidupkan. Hidup atau gerak disini sebenarnya hanya bersifat manipulatif. Yang terjadi adalah sederet gambar yang berubah secara bertahap dari satu gambar ke gambar berikutnya, ditampilkan satu persatu secara cepat sehingga mata dan otak kita tertipu dan menganggap gambar itu bergerak atau hidup. Bentuk animasi dibuat dalam berbagai media, yaitu media film, video dan komputer.



Gbr II.8 Animasi
Sumber :Dokumen
tasi pribadi

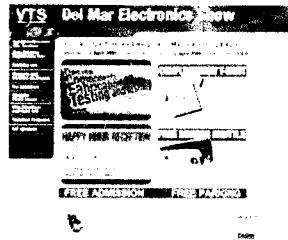


- Logo dan kartu nama



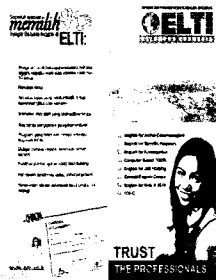
*Gbr 11.9 Disain logo
Sumber :www.rowelldesign.com*

- Web site

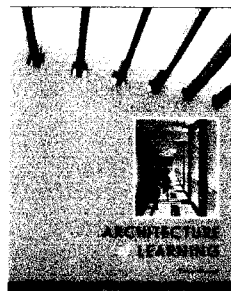


*Gbr 11.10 Web site
Sumber :www.rowelldesign.com*

- Booklet cover buku / majalah



*Gbr 11.11 Booklet
Sumber :dokumentasi pribadi*



*Gbr 11.12 Cover buku
Sumber :dokumentasi pribadi*



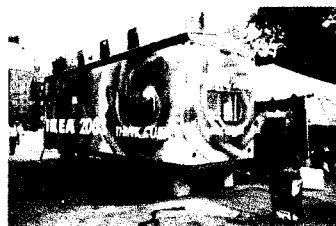
- Kartun dan komik



*Gbr II.13 Kartun dan komik
Sumber :www.yahoo.com dan dokumentasi pribadi*



- Poster dan billboard



*Gbr II.14 Poster dan billboard
Sumber :www.imagekingvs.com*

II.4. Tinjauan Sekolah Disain Komunikasi Visual

II.4.1 Pengertian, Fungsi dan Tujuan Sekolah Disain Komunikasi Visual

Berdasarkan tinjauan mengenai pendidikan, seni, disain grafis, maka dapat dirumuskan mengenai batasan, fungsi dan tujuan Sekolah Disain Komunikasi Visual adalah sebagai berikut :



Sekolah Disain Komunikasi Visual merupakan bangunan fisik yang mewadahi kegiatan interaksi belajar - mengajar, yang dilakukan dengan pola berkelompok (*team work*) secara efektif dan efisien, dimana proses mental (*experience*) dan proses berfikir (*experimental*) menitikberatkan pada kemampuan skill atau keterampilan mendisain suatu media yang berfungsi menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwi matra ataupun tri matra yang melibatkan kaidah - kaidah estetika.

Secara umum, fungsi dari sekolah ini terdiri dari dua arah orientasi fungsi, yaitu yang berorientasi “ke dalam” adalah sebagai media pendidikan yang menitikberatkan pada kemampuan *skill* atau kemampuan mendisain. Sedangkan yang berorientasi “ke luar” adalah sebagai media apresiasi dan informasi yang dapat menjembatani antara seni disain, akademisi/tenaga profesional/seniman dengan publik.

Sekolah Disain Komunikasi Visual bertujuan mendidik mahasiswa menjadi disainer grafis profesional yang mampu mengisi kebutuhan dunia usaha grafika dan periklanan sehingga terampil dan siap kerja. Sekaligus untuk memberikan informasi dan “pendidikan” bagi publik, sehingga dapat lebih meningkatkan apresiasi publik terhadap seni disain, serta lebih menghargai karya anak bangsa.

II.4.2 Kegiatan dan Pelaku Kegiatan

Kegiatan yang berlangsung di dalam lingkup Sekolah Disain Komunikasi Visual ditinjau dari segi pendidikan, dapat dibedakan menjadi kegiatan akademik dan non-akademik. Sedangkan apabila ditinjau dari seni disain, ada tiga proses kegiatan, yaitu proses belajar, apresiasi dan kreasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan dalam Sekolah Disain Komunikasi Visual meliputi¹⁰ :

1. Kegiatan Akademik

Kegiatan akademik, terdiri dari proses kegiatan belajar (teori) dan proses kreasi (praktek, aplikasi teori, produksi seni). Proses kegiatan belajar (teori), dilakukan

¹⁰ Dyah Cipta Purwa Nugrahini, TGA, Arsitektur UGM 2003, Sekolah Disain Komunikasi Visual di Yogyakarta.



melalui pemberian materi kuliah (belajar-mengajar, transfer ilmu), melalui topik (dialog), visualisasi, diskusi, demonstrasi dan pemahaman,. Sedangkan proses kreasi (praktek, aplikasi, produksi) dimulai dari proses penemuan gagasan, mendisain hingga mewujudkannya dalam produk disain.

2. Kegiatan Non – Akademik

Kegiatan non – akademik merupakan kegiatan yang mendukung kegiatan akademik, yaitu proses kegiatan apresiasi (proses transfer ilmu kepada publik), kegiatan pameran, kegiatan administrasi, kegiatan operasional, kegiatan komunitas mahasiswa, komersial, dll.

Karakteristik kegiatan dan pelaku kegiatan apresiasi di dalam lingkup ruang pameran :

- Kegiatan pengelolaan, yaitu kegiatan administrasi, ketatausahaan, persiapan, pengawasan dan pengaturan kegiatan yang dilakukan oleh staff pengelola.
- Kegiatan penciptaan, yaitu kegiatan menghasilkan suatu karya seni yang dapat melibatkan seniman dan pengunjung.
- Kegiatan pameran, merupakan kegiatan utama yang melibatkan pengunjung dan seniman yang memamerkan karya seni.
- Kegiatan pengembangan wawasan, meliputi kegiatan diskusi antara seniman dan pengunjung dalam suatu forum.
- Kegiatan sosial kesenirupaan, yang membangun apresiasi publik, pelayanan jasa informasi dan pelayanan jasa bagi konsumen.

Program kegiatan pada Sekolah Disain Komunikasi Visual, secara garis besar terdiri dari :

- Kegiatan Utama, yaitu kegiatan yang dominan, seperti belajar – mengajar, pembuatan karya disain, display / pameran.
- Kegiatan Pendukung Akademik, yaitu kegiatan yang mendukung kegiatan utama, seperti administrasi, pengelolaan akademik, dsb.
- Kegiatan Penunjang, yaitu kegiatan pelayanan, seperti operasional bangunan, keamanan, kafetaria, dsb.



- Kegiatan Tambahan, yaitu kegiatan yang secara tidak langsung mendukung kegiatan utama yang dibutuhkan untuk keperluan operasional dan menjadi daya tarik, seperti area komersial, tempat fotokopi, dsb.

Pelaku kegiatan dalam lingkup Sekolah Disain Komunikasi Visual terdiri dari :

- Pelaku utama kegiatan, yaitu :
Mahasiswa , melakukan akademik (proses belajar – mengajar dan kreasi) dan non – akademik (kegiatan apresiasi, administrasi, kegiatan komunitas mahasiswa)
Jajaran tenaga pengajar (dosen), melakukan kegiatan akademik (proses belajar – mengajar dan kreasi) dan non – akademik (kegiatan apresiasi, kegiatan administrasi, kegiatan jurusan).
Karyawan (tenaga pegawai administrasi, keamanan, tenaga kebersihan, dll), melakukan kegiatan non – akademik (kegiatan administrasi dan kepegawaian, kegiatan operasional, kegiatan apresiasi, komersial, dll).
- Pelaku pendukung, yaitu pemerintah dan masyarakat, melakukan kegiatan non – akademik (kegiatan kebijakan, kegiatan apresiasi, kegiatan pelatihan, komersial, dll).

II.4.3 Kurikulum Sekolah Disain Komunikasi Visual

Kurikulum pendidikan Sekolah Disain Komunikasi Visual bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswanya untuk dapat mengembangkan kemampuan diri mereka dalam pencarian ide (gagasan), konsep transformasi disain, sehingga dengan kemampuan tersebut diharapkan mereka dapat menjawab realita di kehidupan masyarakat. Kurikulum pendidikan disusun dengan mengacu pada kebutuhan dunia grafika dan periklanan agar mahasiswa mempunyai kecakapan dalam :

- Memanfaatkan program komputer (*coreldraw, photoshop, page maker, 3ds Max*, dll)
- Membuat disain berbagai media cetak (brosur, katalog, iklan, poster, majalah, buku, dll)
- Membuat ilustrasi gambar tangan (*drawing dan airbrush*)



- Menguasai fotografi (*outdoor* dan studio)
- Menguasai proses cetak – mencetak.

Kurikulum pendidikan Sekolah Disain Komunikasi Visual paduan 30% teori (mata kuliah umum dan teori – teori penunjang perancangan) dan 70% praktek, seperti yang dijelaskan tabel berikut :

Mata Kuliah	Proses Kegiatan	Peralatan / Media Khusus dan Fasilitas Ruang
Agama	Kuliah, diskusi, tugas, ritual ibadah	OHP, ruang kuliah, tempat ibadah
Bahasa Indonesia	Kuliah, diskusi, tugas, percakapan	OHP, ruang kuliah
Bahasa Inggris	Kuliah, diskusi, tugas, percakapan	OHP, ruang kuliah
Pancasila	Kuliah, diskusi, tugas	OHP, ruang kuliah
Kewiraan	Kuliah, diskusi, tugas	OHP, ruang kuliah
Manajemen	Kuliah, diskusi, tugas	OHP, ruang kuliah
Sejarah Seni Rupa Indonesia	Kuliah, diskusi, tugas	OHP, ruang kuliah
Estetika	Kuliah, diskusi, tugas praktek komposisi disain, menggambar, display karya	OHP, kertas alat gambar, ruang kuliah dan display, studio
Nirmana	Kuliah, diskusi, demonstrasi, tugas praktek menggambar, display karya	OHP, kertas, alat gambar, model, ruang kuliah dan display, studio.
Menggambar	Kuliah, diskusi, kritik, demonstrasi, tugas menggambar model, display karya	OHP, kertas, alat gambar, model, studio gambar
Bahasa Gambar	Kuliah, diskusi, kritik, demonstrasi, tugas menggambar, display karya	OHP, kertas, alat gambar, studio gambar
Gambar Teknik	Kuliah, diskusi, kritik, demonstrasi, tugas gambar teknik, display karya	OHP, kertas, alat gambar, meja gambar, studio gambar
Ilustrasi	Kuliah, diskusi, kritik, demonstrasi, tugas praktek menggambar ilustrasi, menggambar model, display karya	OHP, pen, tinta, patung, kertas, mixed media, alat gambar, studio gambar
Ilustrasi Disain	Kuliah, diskusi, tugas praktek menggambar ilustrasi dan mendisain, display karya	OHP, kertas, alat gambar, <i>mixed media</i> , studio gambar, piranti komputer, lab komputer
Psikologi Persepsi	Kuliah, diskusi, demonstrasi, tugas menggambar, display karya	OHP, kertas, alat gambar, model, studio gambar, ruang kuliah
Sejarah Disain Grafis	Kuliah, diskusi, tugas	OHP, ruang kuliah
Tinjauan Disain	Kuliah, diskusi, tugas	OHP, ruang kuliah



Analysis of Form	Kuliah, demonstrasi, tugas praktek menggambar model, display karya	OHP, kertas, alat gambar, model, studio gambar
Form & Iconography	Kuliah, tugas - tugas sekuensial, demonstrasi, diskusi, kritik, enelitian, penulisan, proyek akhir, display karya	OHP, <i>mixed media</i> , lab komputer, studio, bengkel karya
Disain Grafis / Diskomvis	Kuliah, diskusi, kritik, demonstrasi, tugas sekuensial praktek disain, display karya	OHP, <i>mixed media</i> , <i>gouache</i> , <i>acrylic</i> , pensil, kertas, illustration board, piranti komputer, ruang kuliah, ruang display, studio, lab komputer
Metode Reproduksi Grafis / reproduksi Grafika	Kuliah, diskusi, tugas praktek mereproduksi karya, display karya	OHP, <i>mixed media</i> , ruang kuliah, ruang display, studio, lab komputer, bengkel karya
Komputer Grafis	Kuliah, tugas praktek disain menggunakan komputer, display karya	OHP, piranti komputer, lab komputer
Typography	Kuliah, tugas, demonstrasi, diskusi, kritik, membaca, working sessions, workshop, proyek buku	OHP, buku - buku, jurnal, <i>mixed media</i> , piranti komputer, ruang kuliah, ruang display, lab komputer, studio
Font Design	Kuliah, tugas, demonstrasi, diskusi, kritik, apresiasi, presentasi, display karya	OHP, buku - buku, jurnal, <i>mixed media</i> , piranti komputer, ruang kuliah, lab komputer, studio
Web Design / Home Page Design	Kuliah, penelitian, ekaperimentasi terarah, kritik individual dan berkelompok	OHP, buku, majalah, <i>mixed media</i> , piranti komputer, ruang kuliah, lab komputer, studio
Air Brush	Kuliah, tugas praktek mendisain web menggunakan komputer, praktek redaksional, display karya	OHP, piranti komputer, lab komputer
Disain Poster	Diskusi, tugas praktek menggambar dengan teknik <i>airbrush</i> , display karya	Kertas, alat gambar, <i>mixed media</i> , peralatan air brush, studio <i>airbrush</i>
Komik	Diskusi, tugas praktek menggambar dan mendisain poster, display karya	Kertas, alat gambar <i>mixed media</i> , studio gambar, piranti komputer, lab komputer
Archetype Press dan Cetak Saring	Diskusi, tugas praktek menggambar komik, display karya	OHP, ruang kuliah, media dan peralatan cetak, studio cetak saring
Fotografi Dasar	Tutorial, diskusi, demonstrasi, tugas praktek cetak saring / sablon, display karya, partisipasi dalam proyek buku kolaborasi, kunjungan ke offset printer	OHP, kamera, film, <i>gouache</i> , <i>acrylic</i> , pensil, kertas, <i>illustration board</i> , alat - alat fotografi, studio foto outdoor / indoor
Fotografi komersial	Kuliah, diskusi, tugas - tugas sekuensial praktek fotografi, display karya	OHP, kamera, film, <i>gouache</i> , <i>acrylic</i> , pensil, kertas, <i>illustration board</i> , piranti komputer, lab komputer, alat - alat fotografi, studio foto outdoor / indoor
Fotografi Disain	Kuliah, diskusi, tugas - tugas sekuensial praktek fotografi, rekayasa fot, display karya	OHP, kamera, film, <i>gouache</i> , <i>acrylic</i> , pensil, kertas, <i>illustration board</i> , piranti komputer, lab komputer, alat - alat fotografi, studio foto outdoor / indoor



Teknik Presentasi	Kuliah, diskusi, tugas - tugas sekuensial praktek fotografi, rekayasa fot, display karya	OHP, ruang kuliah, ruang seminar (sidang)
Teori Media komunikasi	Kuliah, diskusi, tugas presentasi	OHP, ruang kuliah
Penulisan Teks	Kuliah, diskusi, tugas	OHP, ruang kuliah
Penulisan Naskah Iklan	Kuliah, diskusi, tugas naskah iklan	OHP, ruang kuliah
Storyboard	Kuliah, diskusi, tugas naskah cerita dan sketsa gambar, display karya	OHP, kertas, alat gambar, meja, ruang kuliah dan display, studio gambar
Animasi Komputer	Kuliah, metodologi non-tradisional, eksperimen, demonstrasi, kunjungan ke studio, tugas praktek animasi menggunakan piranti komputer, display karya diskusi, pemutaran film, dosen tamu, proyek kelas, kerja lapangan	OHP, bacaan wajib, Video (VHS & SVHS), piranti komputer, lab komputer
Film dan Advertaising	Kuliah, tugas - tugas sekuensial praktek pembuatan film dan iklan, display karya, diskusi, pemutaran film, dosen tamu, proyek kelas, dan kerja lapangan	OHP, Video (VHS & SVHS), pensil <i>non toxic markers</i> , <i>visualizing paper</i> , scanner, printer, kamera film digital, kamera DV, kamera film lainnya, <i>portable firewire drive</i> , piranti komputer, lab computer, ruang audio visual, studio, bengkel karya
Structure and color	Kuliah, tugas - tugas sekuensial, demonstrasi, diskusi display karya	OHP, <i>mixed media</i> , <i>gouache</i> , <i>acrylic</i> , pensil, kertas, <i>illustration board</i> , kayu, logam, kaca, plastik, piranti komputer, lab komputer, studio, bengkel karya
visual Merchandising (disain produk)	diskusi, tugas - tugas sekuensial praktek membuat produk barang 3D, display karya	<i>Mix media</i> , peralatan ketrampilan, <i>gouache</i> , <i>acrylic</i> , pensil, kertas, <i>illustration board</i> , piranti komputer, bengkel karya
Packeging	Kuliah, demostrasi, latihan terstruktur, penelitian, tugas dengan model jadi dan kemasan komprehensif, kritik, dokumen strategi proyek, presentasi tenaga profesional dari luar, proyek akhir	OHP, <i>mixed medi</i> , piranti komputer, runag kuliah, lab komputer, studio, bengkel karya
Tata Visual Penjualan	Kuliah, diskusi, tugas praktek teknik display karya / produk	OHP, kertas, alat gambar, ruang kuliah dan <i>display</i> , studio gambar, bengkel kerja
Retail Graphic and exhibits	Kuliah, kelompok kritik, tugas rumah, 3 proyek : <i>trade show exhibit</i> , <i>interactive museum</i> dan retail environment	OHP, <i>mixed media</i> , piranti komputer, ruang kuliah, lab komputer, studio, bengkel karya
Degree Project : Research & Proposal, Design & Presentation	pertemuan satu persatu dengan pembimbing, presentasi, sidang ujian	OHP, karya tulis, karya disain, piranti komputer, ruang sidang

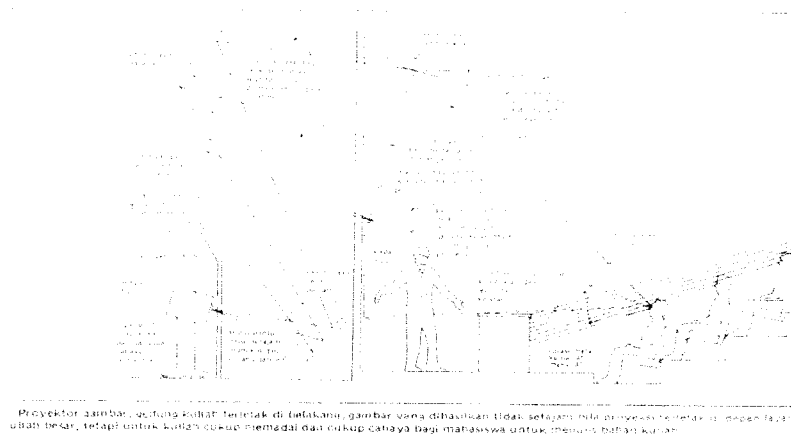
Sumber : kurikulum Modern School of Design, Art Centre collage of Design, TA Dyah Cipta PN, Analisa



II.4.4 Kebutuhan Ruang dan Persyaratan Teknis

Kebutuhan ruang pada sebuah Sekolah disain Komunikasi Visual meliputi :¹¹

- Ruang kegiatan akademik, terdiri dari zona ruang belajar (ruang kuliah, ruang diskusi, ruang presentasi, perpustakaan, dsb) dan zona ruang kreasi (studio gambar, studio foto, bengkel karya, lab komputer, studio cetak saring, dsb). Gedung kuliah umum atau gedung pertemuan sering digunakan sebagai ruang pameran, tapi disamping itu harus disediakan ruang pameran khusus yang tersebar di seluruh kampus untuk pameran.
- Ruang kegiatan non – akademik terdiri dari zona ruang apresiasi (ruang pameran, auditorium), zona ruang pendukung (kantor administrasi, ruang komersial, ruang operasional.



Proyektor gambar dengan layar terletak di belakang gambar zona dipulihkan tidak sejajar atau proyeksi ke layar di depan layar yang lebih besar, tetapi untuk kuliah cukup memadai dan cukup cahaya bagi mahasiswa untuk menulis bahan kuliah.

Gbr II.15 Ruang kuliah
Sumber :Data Aesitek

Persyaratan teknis ruang – ruang studio pada sekolah seni meliputi :¹²

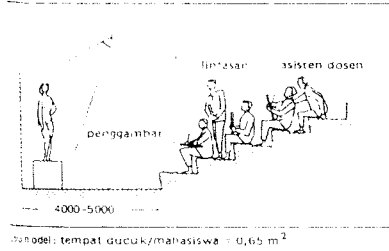
- Studio perancangan (disain), dan gambar memiliki kebutuhan ruang yang disesuaikan dengan jenis gambar dan pekerjaan sampingan lainnya yang harus dikerjakan. Pekerjaan – pekerjaan ringan yang berhubungan dengan grafis, fotografi dapat diletakkan pada lantai atas. Letaknya sebaiknya berdekatan dengan ruang kerja (bengkel kerja) dan mempertimbangkan debu dan kebisingan yang ditimbulkan. Studio gambar juga dapat disatukan dengan

¹¹ Dyah Cipta Purwa Nugrahini, TGA, Arsitektur UGM 2003, Sekolah Desain Komunikasi Visual di Yogyakarta.

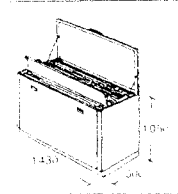
¹² Neufert, Ernest, 1981. Data Arsitek, Jakarta : Penerbit Erlangga



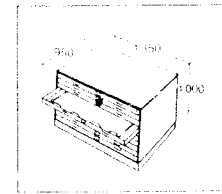
bengkel gambar dimana dilakukan penggambaran lengkap dalam ukuran besar (*shop drawing*). Ruang penyimpanan lembar – lembar gambar, loker, buku dan model – model sebaiknya disatukan dengan peralatan gambar.



Gbr II.16 Studio gambar
Sumber :Data Arsitek



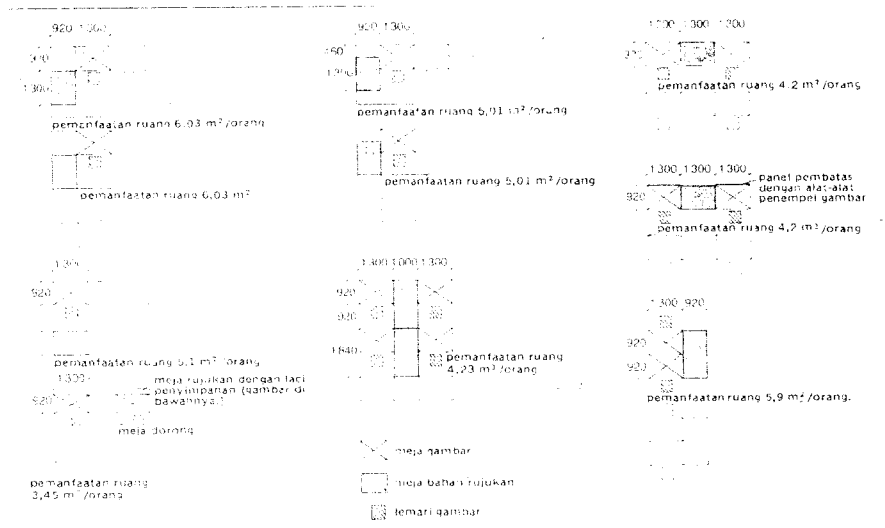
3 Lemari rak untuk t. penyimp-
n gambar rencana (legaki).



3 Rak laci untuk tempat pe-
nyimpanan gambar-gambar renca-
na (mendatar).

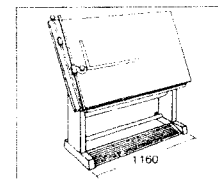
Gbr II.17 Rak dan laci penyimpanan gambar
Sumber :Data Arsitek

Dan kategori *layout* studio gambar adalah sebagai berikut :



Gbr II.18 Variasi layout tata letak studio gambar
Sumber :Data Arsitek

Bentuk paling sederhana tempat untuk menggambar meliputi papan meja gambar, meja dorong untuk peralatan gambar, kursi gambar, meja rujukan merupakan elemen tambahan yang kadang dilengkapi laci penyimpan gambar di bagian bawahnya atau tempat penyimpan buku dan alat bantu lainnya. Meja rujukan dapat diletakkan di sisi meja gambar, sejajar meja gambar atau pada sudut kanannya.



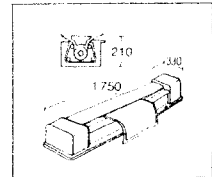
4 Meja gambar dengan ukuran berkis-
1.000 X 1.500 dan 1.250 X
2.000, tinggi 2.050 (ukuran
Amerika 941 X 1.092, 1.067 X
2.390, tinggi 940).

Gbr II.19 Meja gambar
Sumber :Data Arsitek



Studio ini memerlukan ruang yang luas dan pencahayaan alami yang baik dari jendela – jendela tinggi yang luasnya sekitar 25 – 33% luas lantai studio, dengan orientasi jendela menghadap utara atau timur. Semua jendela dilengkapi alat pengatur cahaya matahari yang masuk. Pencahayaan buatan dapat menambah pencahayaan yang diperlukan. Setiap permukaan ruang harus tahan lama dan mudah dibersihkan.

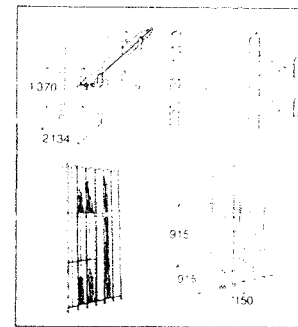
- Studio cetak saring memerlukan luasan yang cukup untuk menempatkan peralatan cetak dan *repograf* dalam studio, serta ruang dengan kondisi tertentu untuk tempat penyimpanan gambar – gambar asli sehingga tidak merusak kertas, aman dari kebakaran dan banjir. Penyimpanan arsip gambar cenderung menggunakan jasa komputer dengan kebutuhan ruang spesifik.



5. Jenis mesin repro kecil yang banyak digunakan dalam kantor untuk memperbanyak gambar rencana.

Gbr II.20 Mesin repro
Sumber :Data Arsitek

- Ruang penyimpanan sebagai tempat menyimpan berbagai benda atau bahan, karya yang akan dipamerkan atau yang telah dipamerkan dengan metode penyimpanan yang teliti. Ruang penyimpanan (gudang) harus diletakkan di dekat bengkel kerja yang harus dilayaninya. Faktor yang harus diperhatikan bagi ruang penyimpanan ini adalah faktor suhu, kelembapan dan dimensi ruang yang masuk akal, yang berpengaruh pada kondisi bahan – bahan yang disimpan. Perlu juga rak khusus untuk menyimpan lukisan dan kanvas besar, kertas dan bahan lainnya.



3. Berbagai macam bentuk rak-rak tempat penyimpanan

Gbr II.21 Rak – rak penyimpanan
Sumber :Data Arsitek

Persyaratan ruang bengkel seni adalah sebagai berikut :

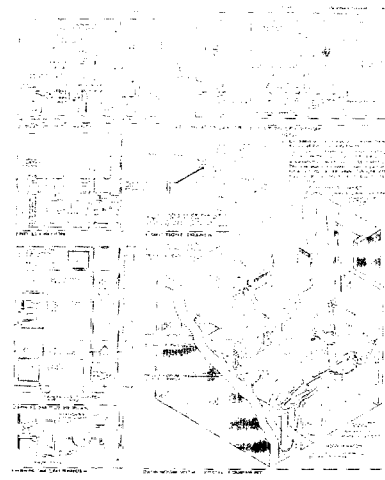
- Ruangan yang digunakan dalam proses pembuatan karya seni oleh seniman dapat ditonton oleh pengunjung, sehingga menjadi ruang pengembangan kesenian bagi publik.



- Bengkel kerja sebaiknya diletakkan di lantai bawah atau *basement* (bawah tanah). Ruang praktek ini disediakan untuk studi perseorangan atau berkelompok yang harus benar – benar kedap suara.
- Tata letak bengkel yang baik harus menyatu dengan aliran kerja dan menjamin keamanan kerja. Harus tersedia ruang yang cukup luas disekitar peralatan dan meja kerja untuk lalu lalang tanpa mengganggu kegiatan kerja.
- Bengkel kerja menggunakan bentuk kursi yang sesuai dengan kegiatan kerja yang dihadapi. Perlu disediakan lemari penyimpanan peralatan bagi setiap siswa di dalam ruang bengkel. permukaan lantai tidak boleh licin.
- Pencahayaan cukup untuk bekerja, pencahayaan alami lebih baik agar hemat energi.
- Ruang terbuka sebagai wadah berkreasi memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih akrab antara seniman dan pengunjung.
- Jarak bengkel seni dengan ruang pameran harus diperhatikan untuk mempersingkat waktu dan memudahkan pemindahan karya seni ke ruang pameran.
- Teknisi bengkel sebaiknya dapat mengawasi seluruh ruangan dari ruang kantor berkaca.

Fasilitas ruang yang terdapat di studio fotografi, yaitu :¹³

- *Photo studio*
- *White print room*
- *Enlarging room*
- *Film loading*
- *Film developing*
- *Chemical mixing*
- *Contact printing*
- *Finishing and drying room*



Gbr II.22 Darkroom Equipment
Sumber :

¹³ Time-Saver Standart



Sedangkan syarat teknis ruang komputer adalah sebagai berikut :¹⁴

- Pengaturan nilai temperatur ruang

Watak kerja komponen semi konduktor, komponen induktor dan kapasitor dipengaruhi oleh temperatur. Oleh karena itu, semua komponen listrik diletakkan dalam ruang komputer dengan temperatur yang dapat dikontrol sesuai persyaratan dan perlu juga dioperasikannya sistem pengatur pendingin ruangan.

- Terjaminnya nilai kelembapan ruang

Kelembapan udara perlu mendapat perhatian serius untuk kelangsungan kerja komputer, sebab kelembapan yang tinggi pada ruang komputer akan mengakibatkan kemungkinan tumbuhnya jamur atau terjadinya korosi yang dapat berakibat pada kerusakan komputer.

- Bebas debu

Di dalam ruang komputer tidak dikehendaki adanya debu atau partikel sejenis. Karena akan sangat berbahaya bila terselip diantara kepala rekam dan media rekam yang sedang berputar, yang akan menyebabkan kerusakan pada data yang terekam dan media rekamnya. Lapisan debu pada komponen listrik juga dapat menghalangi pelepasan panas dari komponen serta akan menghalangi kontak udara dingin dengan komponen. Sehingga terjadi penyimpangan operasi dan kesulitan – kesulitan lain.

- Terjaminnya nilai pencahayaan

Pencahayaan ruang komputer harus memungkinkan orang bekerja enak, mata tidak mudah lelah. Untuk pekerjaan dengan tingkat ketelitian dan kecermatan seperti di ruang komputer dibutuhkan intensitas nilai pencahayaan 40 – 80 *foot candles*, pada bidang 30 inchi dari lantai. Untuk daerah penempatan *visual display units*, intensitas nilai pencahayaan sebaiknya tidak lebih dari 50 *foot*

¹⁴ Gondodiyoto. 1988. Pengantar Komputer dan Komputerisasi, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.



candles, sedang penempatan *console* dan panel harus dihindarkan dari sinar matahari langsung.

- Akustik ruang

Pada umumnya sumber – sumber suara ruang komputer berasal dari mesin pencetak. Mengingat hal ini perlu dipikirkan material dinding dan plafond yang memiliki daya serap suara yang baik, sehingga mengurangi *noise*.

II.4.5 Profesi di Bidang Disain komunikasi Visual

Peluang karir berprofesi di bidang disain komunikasi visual, baik independent maupun bekerja di perusahaan / lembaga, sebenarnya cenderung terbuka lebar dan memiliki prospek yang cerah, baik dari sisi artistik (*disainer dan illustrator*) maupun dari sisi pemrograman (*programmer dan database*), yaitu misalnya sebagai :¹⁵

- Animator Komputer, menjadi profesi yang paling dicari dalam era hiburan moderen, yaitu dibutuhkan untuk memasok film spektakuler yang menggunakan teknik animasi dan *special effect*, materi siaran TV maupun produksi video game.
- *Web Master*, yaitu professional di *Cyber Space* yang merancang dan *me – maintain Homepage* di *Worl Wide Web*, internet. *Homepage* kini telah menjadi cara terpenting menekankan kehadiran sebuah perusahaan di samudera informasi. Jumlahnya meningkat 10 – 15% setiap bulannya. Kemampuan yang harus dimiliki adalah meliputi grafis, redaksional, pesan pemasaran dan *public relation* serta mengawasi keputusan – keputusan teknis menyangkut pemilihan *software* dan *hardware*.
- *Graphic Designer* (disainer grafis), yaitu perancang grafis yang bertanggung jawab atas *shape, form*, dimensi dan penyusunan berbagai elemen dalam iklan,

¹⁵ Irawan, Anang. TGA Arsitektur UGM 1999 / 75. Pusat Multimedia Disain Grafis di Surabaya.



mengarahkan artistik dalam disain awal, sehingga iklan akan menjadi menarik, indah, *work of art* dan efektif dengan menggunakan teknologi komputer dalam dunia percetakan (*offset*). Produk – produk disain yang dihasilkan antara lain adalah brosur, sampul buku (*cover*), iklan maupun *layout* media cetak dan lain sebagainya

- *Art director*, yaitu profesi yang bertanggung jawab atas presentasi visual iklan, terlibat dalam penyusunan konsep, sketsa atau *layout* awal iklan dan mengawasi kelanjutan progresnya, *Art director* yang baik harus kuat dalam konsep *verbal* (kata – kata) dan gambar, terlatih dalam disain grafis, berpengalaman dalam berbagai iklan dan bagus dalam mengkoordinir orang
- *Illustrator*, yaitu seniman yang melukis gambar di dalam iklan
- Komikus, kartunis, dan lain sebagainya

II.5. Studi Bangunan Kampus Sejenis

II.5.1 Modern School of Design (MSD)

Lokasi : Yogyakarta, Indonesia

Modern School of Design merupakan sekolah disain yang setingkat akademi yang menawarkan program studi disain interior, disain grafis, fotografi, dan seni lukis. MSD memiliki dua bangunan kampus dengan lokasi yang berbeda, masing – masing terletak di lokasi yang strategis. Kampus yang pertama merupakan bangunan lama dengan gaya *art deco* dan komposisi elemen *fasade* yang asimetris, kampus kedua adalah bangunan baru yang memiliki gaya moderen dengan komposisi massa dan elemen fasad yang simetris. Penekanan dilakukan dengan penonjolan bentuk yang berbeda dan penggunaan logo pada *entry point*.



*Gbr II.23 Kampus MSD
Sumber : Dokumentasi
Pribadi*



Sesuai dengan slogan “*Creative School for Creative Generation*”, konsep bangunannya menekankan pada citra sekolah disain moderen yang kreatif. Citra moderen yang sejak awal dibangun sesuai dengan misinya, yakni mempersiapkan tenaga – tenaga profesional dan kreatif di bidang seni dan disain yang mampu menjawab tantangan dan kebutuhan jaman. Citra moderen dan kreatif pada bangunan ditekankan pada penggunaan komposisi bentuk geometris dengan garis – garis yang tegas, serta penggunaan elemen – elemen warna yang kontras, berani dan menarik perhatian. Elemen warna biru yang dominan dipadu dengan aksent warna putih dan merah merupakan ciri identitas kampus MSD yang membedakannya dengan bangunan yang lain. Sedangkan bagian interiornya lebih didominasi warna *soft*, seperti warna merah muda dan biru muda, sehingga kontras dengan warna eksteriornya.

II.5.2 Institut Seni Indonesia (ISI)

Lokasi : Yogyakarta, Indonesia

Institut Seni Indonesia Yogyakarta adalah penyelenggara pendidikan dan pengajaran di perguruan tinggi berdasarkan budaya bangsa Indonesia. Institut Seni



Indonesia tidak hanya memantapkan kualitas dan kuantitas seni dengan peningkatan produktivitas pendidikan seni namun juga meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap seni tradisional secara intensif.



ISI merupakan penggabungan berbagai pendidikan tinggi seni, yaitu Fakultas Seni Rupa dan Disain (jurusan Seni Murni, jurusan Seni Kriya, jurusan Seni Disain), fakultas Kesenian (jurusan Seni Tari, jurusan Seni Karawitan, jurusan Seni Musik, jurusan Teater) serta Fakultas Non Gelar Kesenian (jurusan Seni Tari, jurusan Seni Karawitan, Jurusan Seni Musik).

*Gbr II.24 Kampus ISI
Sumber Web Site ISI*

ISI terletak pada lokasi yang cukup tenang dan kondusif, dengan massa bangunan tiap jurusan menyebar dan dihubungkan dengan sirkulasi ruang luar. Jarak antara



bangunan yang cenderung kurang rapat menyebabkan *innercourt* yang tidak jelas bentuknya. Orientasi bangunan sebagian besar cenderung menghadap ke jalur sirkulasi primer di dalam lingkungannya. Bentuk bangunannya yang geometris dan simetri memberikan kesan formal. Selain bentuk dan sirkulasi, antar bangunan disatukan oleh *ornamen* dan elemen warna (putih, krem, coklat). Penekanan pada *entry point* dilakukan dengan penonjolan bentuk bangunan, bentuk bukaan yang lebih besar serta ornamentasi pada dinding atas bangunan.



BAB III

ANALISA KARAKTER ANIMASI 2D

III.1. Tinjauan Umum Animasi

Pada awalnya, yang dimaksud dengan animasi adalah gambar – gambar yang bergerak yang diperoleh dengan merekam sekumpulan bentuk. *Image* seperti gambar – gambar, benda – benda dengan berbagai macam posisi dan perubahan gerakan, dan kemudian dimainkan, namun tidak sebagai *image* yang diam tetapi menghasilkan ilusi gerakan dan secara kontinu. Hidup atau gerak disini sebenarnya hanya bersifat *manipulatif*. Perubahan pada tiap gambar itulah yang sebenarnya berperan besar pada '*bergeraknya*' gambar – gambar itu.

Tidak mudah untuk memastikan secara pasti kapan kelahiran animasi, sebagai contoh, lebih dari 2 milenium yang lalu, manusia Neanderthal menggambar di dinding gua benda/hewan yang diburu ataupun yang memburu mereka. Tapi manusia Neanderthal tidak cukup puas hanya dengan gambar yang statis atau diam. Mereka menginginkan gambar tersebut terlihat hidup, maka mereka menggambar banyak garis untuk mewakili suatu gerak dari hewan, atau menggambar banyak kaki pada satu hewan sehingga kita dapat merasakan ilusi gerak dari gambar tersebut.

III.2. Jenis - Animasi Animasi¹

Diawal tahun 20-an, popularitas kartun animasi berangsur menurun dan para sineas mulai cenderung mencari alternatif lain sebagai media hiburan. Masyarakat mulai jenuh dengan konsep animasi yang pada saat itu tidak memikirkan *story line* dan pengembangan si-tokoh karakter. Perubahan besar dimulai pada pertengahan tahun 20-an setelah beberapa perusahaan animasi mengembangkan konsep komersialisasi dimana studio-studio besar mengambil alih studio lokal dan menentukan standard untuk animasi. Sampai saat ini animasi dibagi dalam kategori besar, yaitu:

¹ Akbar Robani, TGA, UII, 2005, Rumah Produksi Animasi di Jogjakarta



III.2.1 Stop-motion animation

Stop-motion animation sering pula disebut claymation karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik *stop-motion* animasi pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906; yaitu dengan menggambar ekspresi wajah sebuah tokoh kartun pada papan tulis, diambil gambarnya dengan *still camera*, kemudian dihapus untuk menggambar ekspresi wajah selanjutnya. Teknik *stop-motion* animasi ini sering digunakan dalam *visual effect* untuk film-film di era tahun 50-60-an bahkan sampai saat ini.



Gbr III.1 Film Dinosaurus dengan teknik clay animation

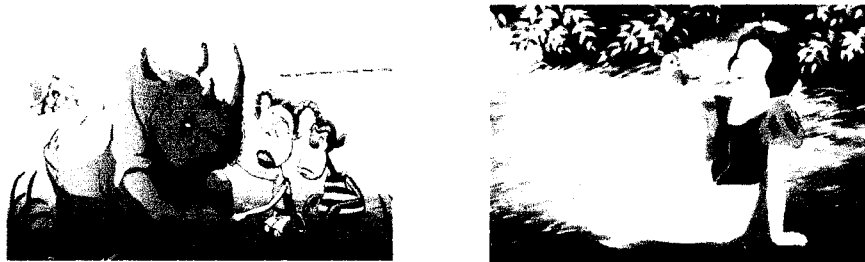
Wallace and Gromit dan *Chicken Run*, adalah salah satu contoh karya *stop motion animation*. Contoh lainnya adalah *celebrity Deadmatch* di MTV yang menyajikan adegan perkelahian antara berbagai selebriti dunia. Jangan lupa pula *Nightmare Before Christmas* karya yang Tim Burton yang terkenal dengan film *Batman* dan *Edward Scissorhands* Sejauh ini perkembangan *stop motion animation* di Indonesia belum terlalu besar, sehingga sulit menjadi animator yang mau berkarya pada bidang ini. Salah satu penyebabnya bisa jadi adalah tingkat kesulitan dan kesabaran yang cukup tinggi, yang tentu saja tidak dipunyai oleh setiap orang.



III.2.2 Animasi Tradisional (*Traditional animation*)

Tradisional animasi adalah tehnik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena tehnik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut *cel animation* karena tehnik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pasca Perang Dunia I, kartun animasi secara bertahap dapat diterima oleh panggung hiburan, seperti serial *Felix the Cat*, *Scoby do*, dsb. Animasi kartun atau animasi 2D ikut berkembang bersamaan dengan perbaikan dan modernisasi yang dilakukan oleh negara – negara di dunia, akibat dari perang dunia.

Selama tahun 20-an, animasi kartun menjadi bagian dari suatu program film bergerak, tapi masih bergantung pada kreativitas dan inovasi teknis. Hingga terciptanya animasi kartun yang dapat mengeluarkan suara pada tahun 1928. pertengahan tahun 30-an. *Disney* sukses dengan film – film animasi kartun panjangnya, yaitu *Snow White and the 7 Dwarfs*, *Pinocchio*, dll.



Gbr III.2 film animasi 2D Rugrat dan Snow White

III.2.3 Animasi Komputer

Sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dikomputer. Melalui *camera movement*, keseluruhan objek bisa diperlihatkan secara 3 dimensi; sehingga banyak yang menyebut animasi ini sebagai animasi 3 dimensi (*3D animation*), Awal perkembangan *3D animation* sesungguhnya sudah dimulai sejak tahun 1964, ketika Ivan Sutherland dari *Massachussetts Institute of Technology* berhasil mengembangkan sebuah program bernama *Sketchpad* yang mampu menggambar sinar-sinar garis langsung pada *cathoda ray tube* (crt). Hasilnya adalah



sebuah objek yang sederhana dan primitif ; sebuah kubus dengan garis-garis, kelompok gambar geometris yang sangat sederhana namun membuka pandangan manusia tentang bagaimana komputer grafik bisa digunakan.

Sejak *New York Institute of Technology* (NYIT) memulai rencananya untuk menciptakan *computer-animated feature film* (1970), gelombang pertama dari *commercial computer graphic studio* mulai terlihat. Film *visionary* George Lucas merekrut Catmul dari NYIT pada tahun 1978 untuk membuka *Lucas Film Computer Development Division*.

Pada saat *Lucas Film* sedang mengadakan riset tentang bagaimana pengaplikasian digital teknologi terhadap *feature film*, studio-studio lain mulai menciptakan *flying logo* dan *broadcast graphic* untuk beberapa perusahaan seperti *National Football League*, dan televisi program seperti *The NBC* dan *ABC World news Tonight*.



Gbr III.3 Film animasi 3D "MONSTER, INC.(PIXAR studio)

Sampai saat ini banyak sekali *software-software* 3D yang digunakan di pasaran. Sedangkan untuk *effect house* yang berskala besar, mereka lebih cenderung menggunakan software yang mereka kembangkan sendiri yang disebut *prophity software*. Untuk *software-software* yang bersifat komersil banyak nama-nama yang kita kenal seperti *Alias Power Animator*, *Softimage*, *3D Max*, dll. Proses 3D animasi membutuhkan proses yang relatif lebih sederhana dibandingkan 2D animasi (*cel*



animation) karena semua proses bisa langsung dikerjakan dalam satu *computer software*.

Dari ketiga jenis Animasi tadi dapat ditarik beberapa perbedaan dan kesamaan karakter, yaitu antara lain :

Karakter Stop Motion	Karakter Animasi 2D	Karakter Animasi 3D
<ul style="list-style-type: none">▪ Karakter tidak proporsional▪ Penggunaan warna terbatas▪ Klasik▪ Tokoh dibuat dengan teknik pematung▪ Tokoh kurang ekspresif▪ Pergerakan tokohnya kurang dinamis	<ul style="list-style-type: none">▪ Karakter tokoh proporsional dan seimbang▪ Klasik moderen▪ Bentuk karakter cenderung kubistis, kotak▪ Warna yang digunakan terang dan ceria▪ Ekspresif dan Dinamis	<ul style="list-style-type: none">▪ Karakternya dibuat sangat proporsional▪ Warna yang digunakan sangat kompleks, sehingga mendekati warna yang realistis▪ Tokoh dibuat dengan cara komputerisasi▪ Sangat ekspresif dan dinamis▪ Moderen

Tabel karakter animasi

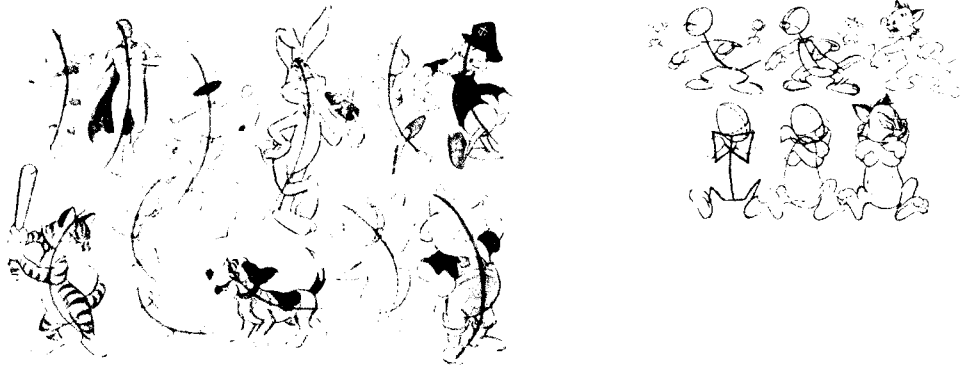


III.3. Analisis Karakter Animasi 2D

Di dalam Animasi 2D terdapat lima karakter yang utama yaitu :²

1. Character Development

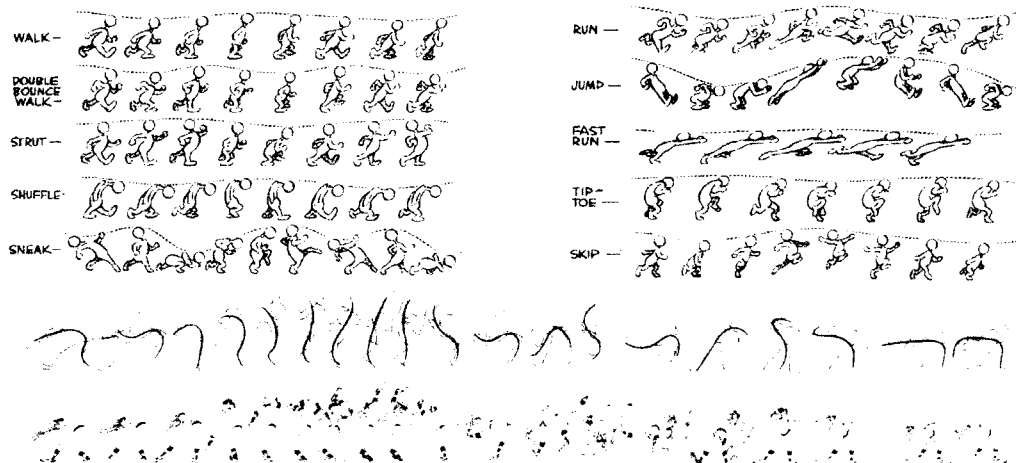
Di dalamnya memuat bagaimana caranya membuat atau membangun dan mengembangkan sebuah bentuk dasar menjadi sebuah karakter yang diinginkan.



Gbr III.4 Character Development

2. Character Movement

Bagian ini membahas mengenai bagaimana membuat sebuah karakter yang telah dibuat sebelumnya itu dibuat bergerak.



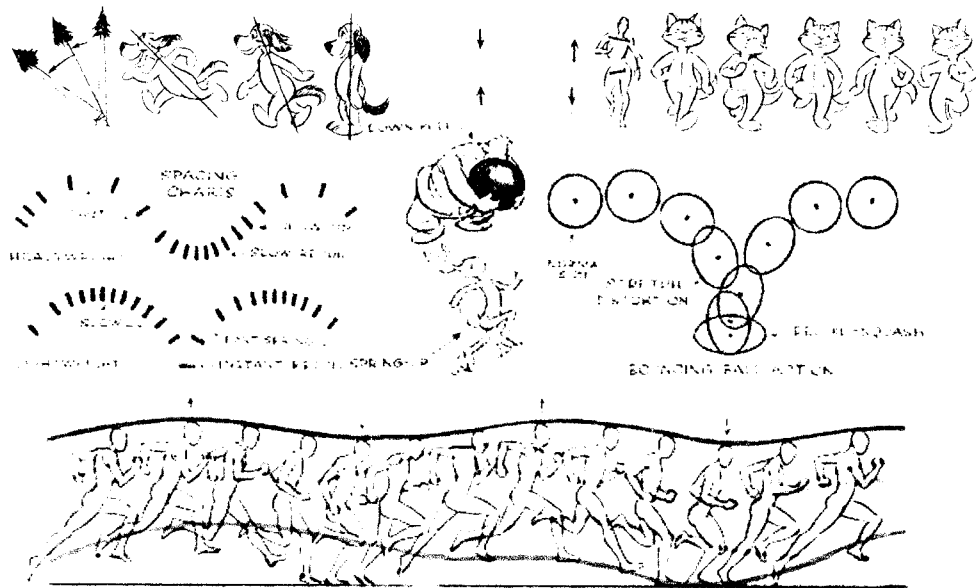
Gbr III.5 Character Movement

² Blair, Preston. Cartoon Animation.



3. Animation

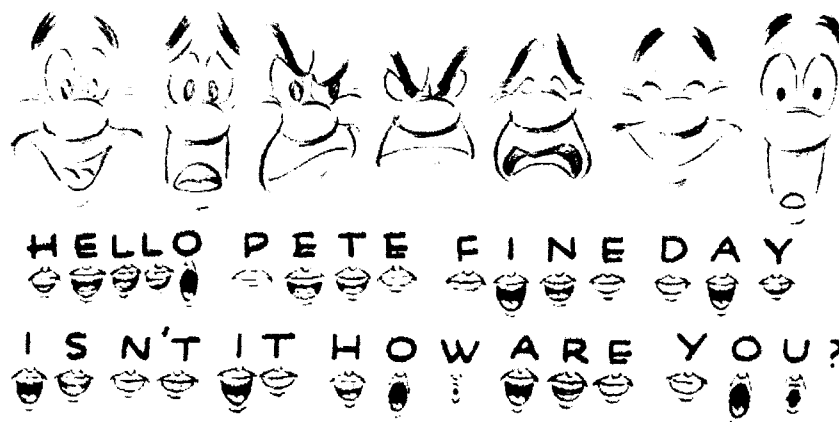
Bagian ini berisi tentang bagaimana merencanakan sebuah gerakan dengan memperhitungkan setiap gerakan berdasarkan perhitungan *rhythm*, keseimbangan dan kemiringan, dan garis edar gerakan.

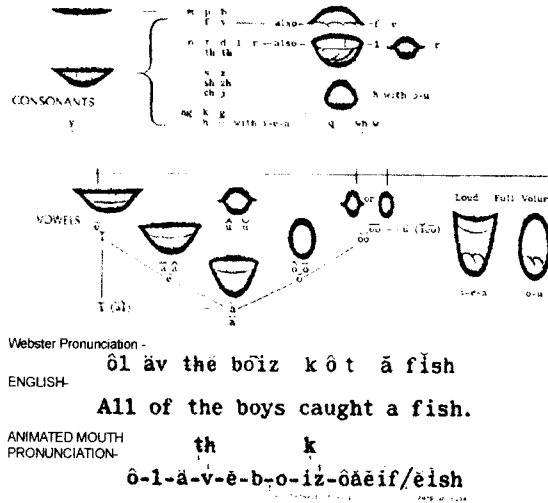


Gbr III.6 Animation

4. Dialogue

Di dalamnya membahas mengenai dialog, bentuk mulut karakter dalam berdialog, dan ekspresi wajah.

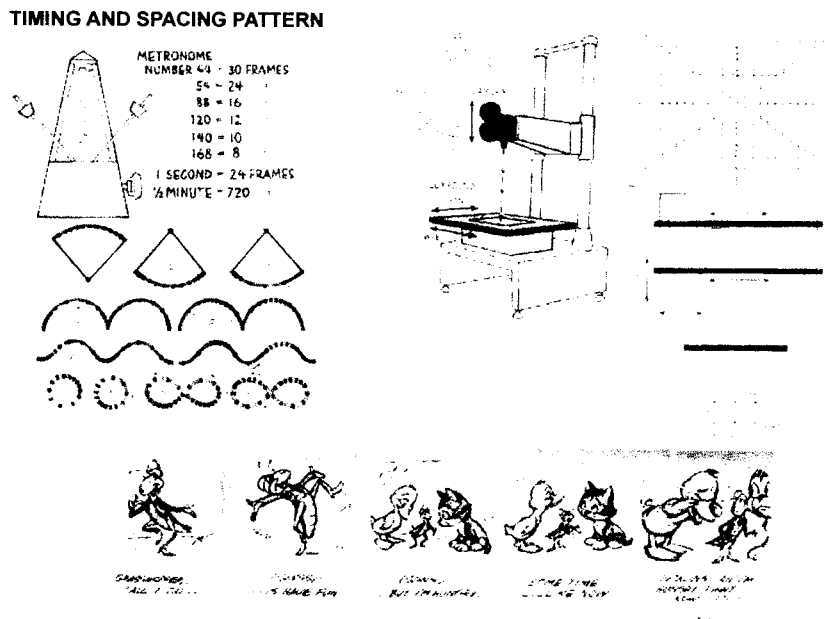




Gbr III.7 Dialogue

5. Technical

Bab ini membahas mengenai hal – hal teknis dalam pembuatan sebuah animasi. Seperti timing dan pola jarak, *layout* dan *background*, *story board*, penempatan kamera, suara dan musik.



Gbr III.8 Technical

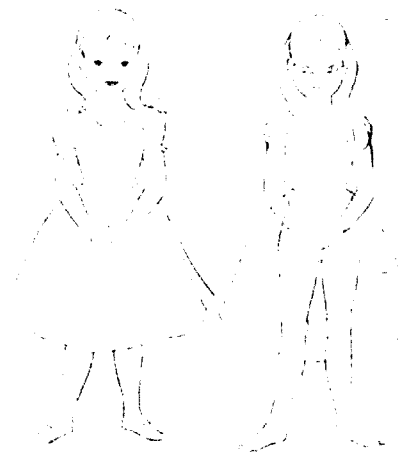


Gagasan perancangan massa dan penampilan bangunan Sekolah Disain Komunikasi Visual ini diambil dari karakter jenis Animasi 2D, setelah dianalisis kemudian ditemukan karakter khusus mengenai karakter animasi 2D dan pengembangan karakter utama tersebut. Dan juga dengan cara mengamati karya – karya animasi 2D yang ada, sehingga mendapatkan suatu kesimpulan dan *guide line* dalam merancang bangunan Sekolah Disain Komunikasi Visual ini.

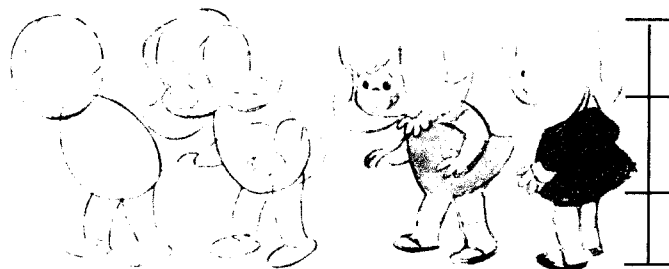
Berikut analisa dari karakter Animasi 2D dengan mengembangkan dari karakter utama serta dengan mengamati karya – karya animasi 2D yang ada.

- **Karakter tokoh yang proporsional dan Seimbang**

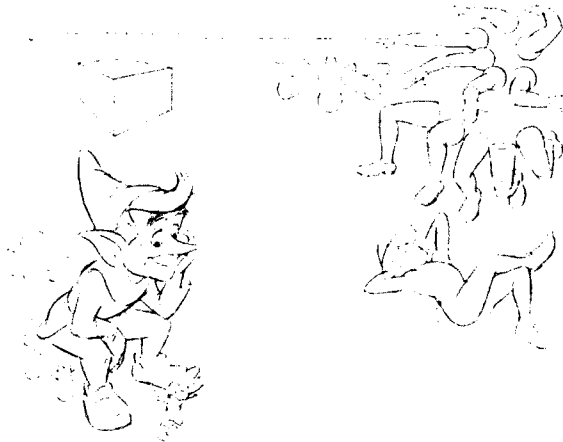
Penggambaran tokoh dibuat dengan mengikuti kaidah baku dalam penggambaran dan teratur, sehingga terlihat proporsional. Untuk membuat sebuah karakter seorang remaja putri maka dibuat sesuai dengan proporsi seorang remaja putri, begitu juga apabila ingin membuat seorang gadis kecil maka dibuat dengan berdasarkan proporsi seorang gadis kecil. Dengan dibuat secara proporsional maka akan terbentuk sebuah keseimbangan dalam bentuk karakter tersebut. Sehingga terlihat realistis atau nyata.



Gbr III.9 Proporsi Remaja Putri



Gbr III.10 Proporsi Gadis Kecil



Gbr III.11 Proporsi Secara Perspektif

- **Klasik dan Moderen**

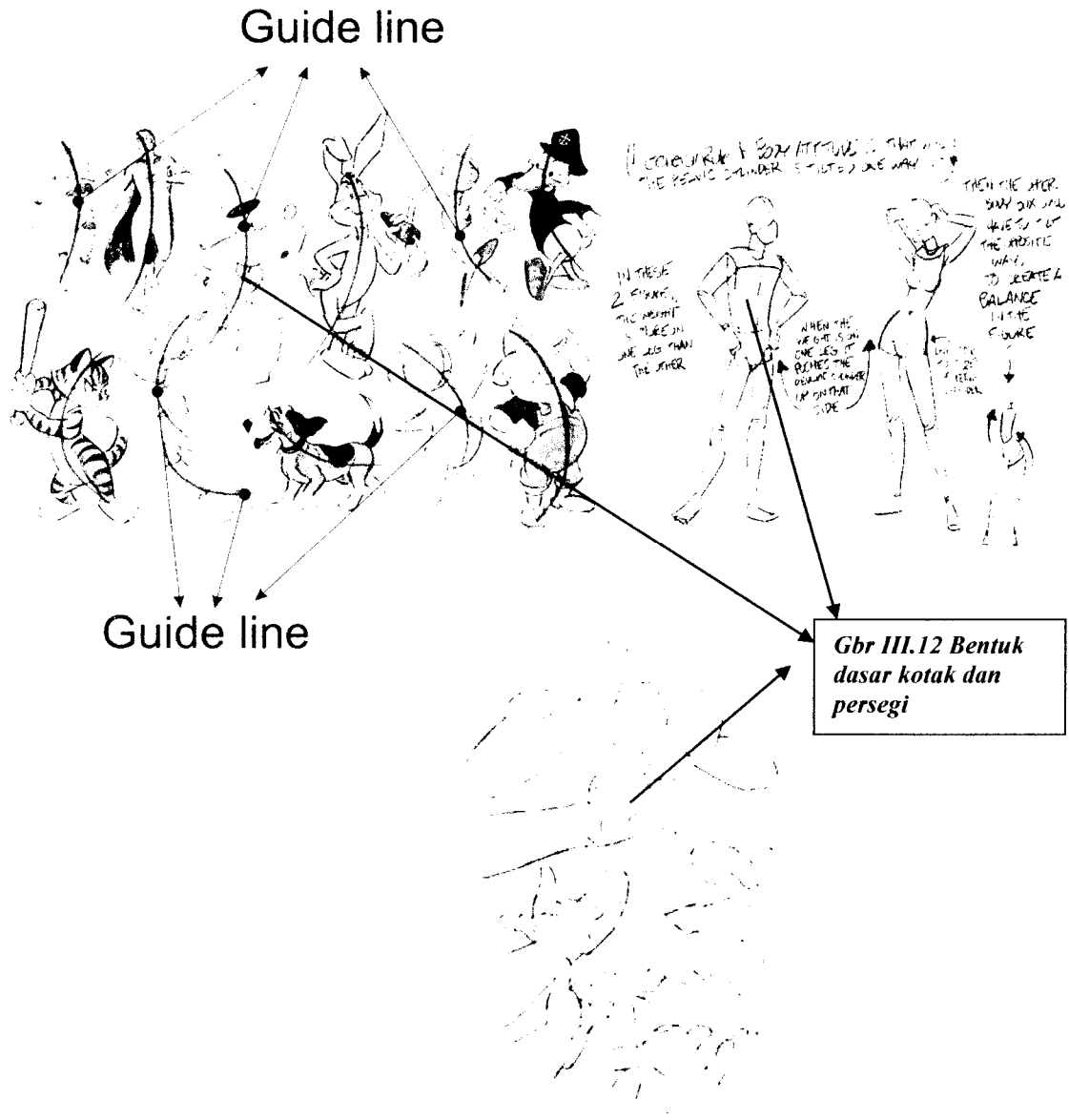
Saya kategorikan ke dalam klasik dikarenakan animasi ini disebut sebagai tradisional animasi, yang merupakan perintis awal dari animasi kartun. Dan dikategorikan moderen dikarenakan animasi ini berkembang pada masa pasca perang dunia pertama, dimana pada era terjadinya modernisasi pada setiap bidang. Pada masa itu penemuan – penemuan dalam teknologi sedang mengalami perkembangan yang cukup berarti, terutama pada dunia perfilman dan pertelevisian. Dimana pada awalnya animasi 2D itu tidak dapat mengeluarkan suara dan hanya hitam putih, namun seiring perkembangan teknologi maka pada tahun 20-an animasi 2D telah dapat mengeluarkan suara dan berwarna.

- **Bentuk karakter yang cenderung kubistis, kotak/ persegi**

Bagian tubuh Karakter tokoh pada awalnya dibuat atau digambar dasarnya dengan bentukan kotak yang dibuat secara menumpuk, terkecuali pada bagian kepala yang berbentuk bola. Setelah membuat bentuk dasarnya, kemudian ditambah atau diperhalus agar terlihat dinamis. Yang mengikuti garis penunjuk sikap tubuh (*guide line*), namun proporsional. Sama halnya dengan menyusun



beberapa massa bangunan dengan menggunakan pola *linier*. Namun pada animasi 2D pola *liniernya* berupa garis lengkung.



Gbr III.12 Bentuk dasar kotak dan persegi



- **Warna yang terang, dan ceria**

Warna merupakan salah satu daya tarik utama pada animasi kartun, dimana warna disini memiliki sifat sebagai pemberi informasi atau informatif secara psikologi terhadap orang yang menontonnya. Bisa dilihat pada beberapa contoh animasi ini :

Warna pada film *Snow White* dapat menjeaskan bahwa *Snow White* itu memiliki kulit yang putih dan berambut hitam menggambarkan bahwa dia berada di dalam hutan yang sangat lebat pada



siang hari., dapat dijelaskan dengan gambar *background* hutan yang didominasi dengan warna yang agak gelap namun masih tersisa sedikit warna terang.

*Gbr III.13 Film
Snow White*

Dan juga pada film berikut dijelaskan dengan warna, bahwa tuan rubah dan tuan musang berada di sebuah desa yang asri dengan pepohonan hijau serta dengan cuaca yang sedang cerah.



Dapat dibayangkan bagaimana menjelaskan kepada penonton apabila kartun itu tidak berwarna.

*Gbr III.14 Film
Tuan Rubah dan
Musang*

Penggunaan warna pada awalnya masih terbatas, dikarenakan masih menggunakan tinta warna atau pensil warna yang telah ada di pasaran, yaitu hanya menggunakan warna dari 12 hingga 36 jenis warna saja. itu dapat dilihat pada contoh animasi diatas. Sehingga tidak dapat menghasilkan warna yang lebih kompleks dan terkesan sederhana. Namun kesederhanaan dalam hal warna itulah yang menjadi ciri khas dari animasi 2D. Warna pada film kartun



pada dasarnya memiliki sifat terang dan ceria yang memberikan rasa menyenangkan kepada penontonnya.

Contoh pengaplikasian warna sederhana dari 36 jenis warna tersebut pada animasi 2D atau kartun.



Gbr III.15 aplikasi warna sederhana yang ceria dan terang



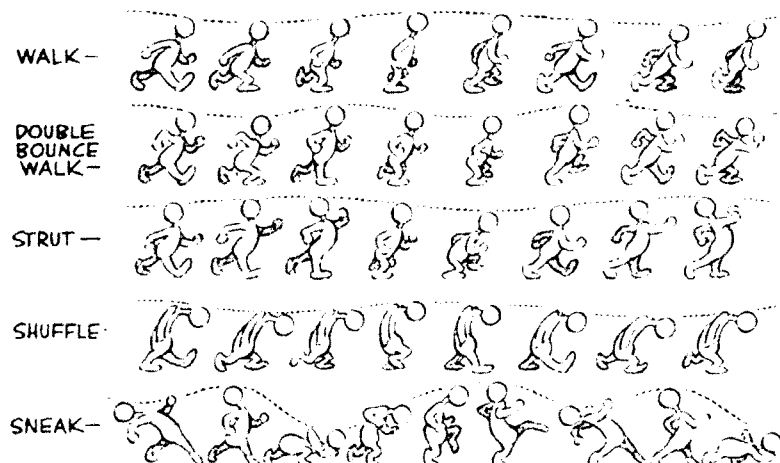
- **Ekspresif dan Dinamis**

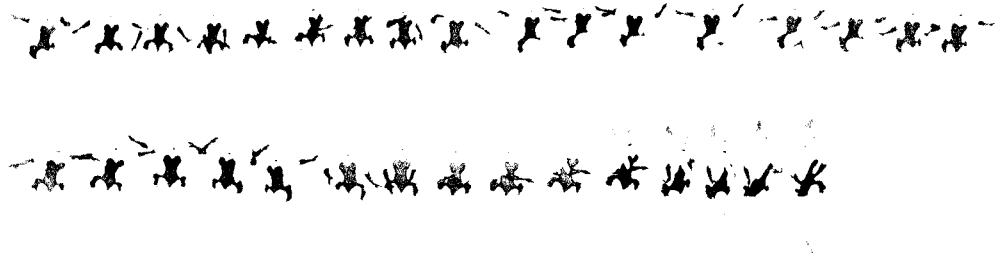
Selain pada jenis *stop - motion* animasi semua jenis animasi selalu menggambarkan keekspresifan sebuah karakter dengan jelas. Dari mimik wajah, bahasa tubuh, maupun isyarat. Semua itu untuk memberikan kesan jelas atau nyata kepada penonton.



Gbr III.16 beberapa contoh ekspresi wajah

Selain ekspresif, kedinamisan dalam sebuah animasi 2D sangatlah penting. Kedinamisan adalah faktor yang paling utama dalam animasi, dengan dinamis maka gerakan tokoh animasi akan terlihat nyaman dilihat dan nyata. Dinamis dapat terlihat dari pola gerakan atau garis gerakan yang menyerupai gelombang (*wave*).





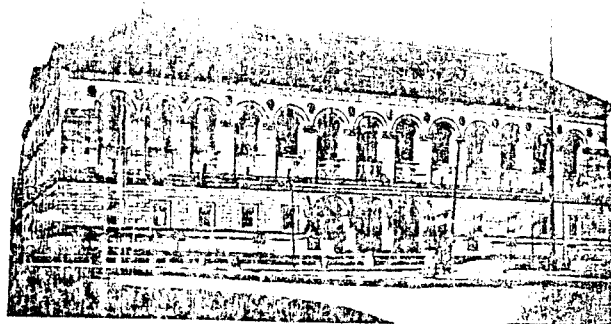
Gbr III.18 Gambar kedinamisan bergerak dan menari

III.4. Pengungkapan Karakter Animasi 2D dalam Arsitektur

- **Bentuk yang proporsi dan seimbang**

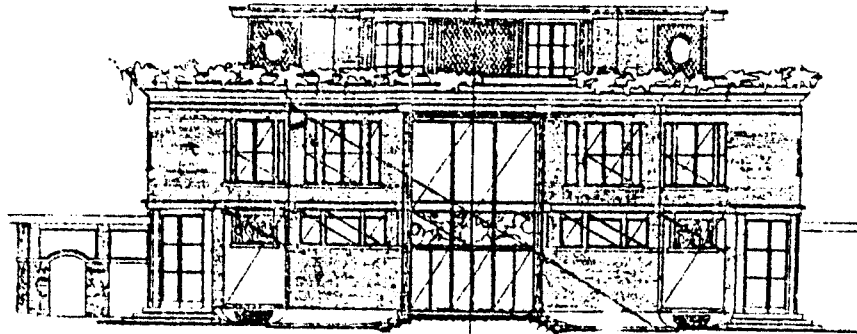
Dalam arsitektur juga dijelaskan mengenai proporsional sebuah bangunan atau proporsi. Proporsi yang baik adalah dengan memperhatikan faktor fungsional dari bangunan yang akan dibuat. Hal ini akan mencakup bagaimana merancang luasan suatu jenis ruang agar proporsional, sesuai dengan fungsi dari ruang tersebut. Misalnya proporsi ruang kantor dengan *hall* pastilah sangat berbeda. Dan proporsi bukaan juga harus tergantung pada fungsi dari bangunan, iklim, dan orientasi dari bangunan tersebut. Sehingga dengan terjadinya proporsi tersebut dapat terjadi bentuk, suasana, maupun penampilan bangunan yang logis, perlu. Sehingga secara bersamaan dapat memuaskan pikiran dan mata.

Contoh bangunan yang proporsi :





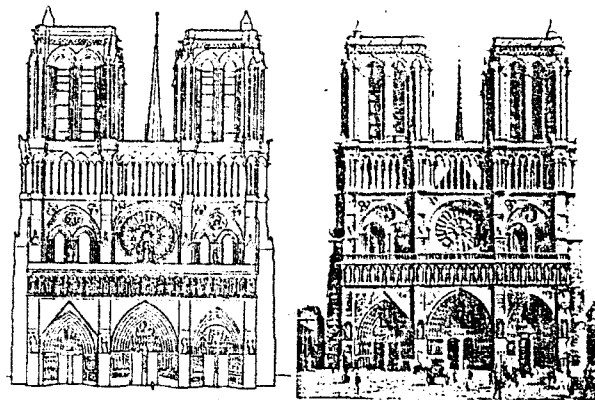
Perpustakaan umum, Boston, Massachusetts. Yang telah dikenal sejak dulu sebagai salah satu bangunan yang berproporsi paling indah di Amerika.



Gbr. III. 19 Sebuah villa. Le Corbusier 1916

Di dalam arsitektur juga dijelaskan mengenai keseimbangan dari suatu bentuk. Menurut arsitektur keseimbangan berhubungan dengan kualitas visual yang terdapat dalam setiap objek dimana daya tarik visual kedua bagian masing – masing sisi pusat keseimbangan, atau pusat perhatian adalah sama. Keseimbangan memberi kekuatan pada eksteriornya.

Contoh bangunan yang seimbang :



Gbr. III. 20 Katedral Notre Dame, Paris

Katedral Notre Dame, Paris. Keseimbangan yang kuat dicapai melalui menara di kedua sudutnya, dengan pusat diaksentuasikan oleh jendela berbentuk bunga mawar.



Gbr. III. 21 The Livingstone Manor House

The Livingstone Manor House, Tivoli, New York. Sebuah komposisi massa pusat dan sayap – sayap sampingnya, dengan serambi mengaksentuasi pusat keseimbangan.

- **Klasik dan Modern**

Pada era itu atau pada tahun 20-an dan 30-an pada bidang Arsitektur telah mengalami perkembangan masa peralihan dari arsitektur klasik ke masa arsitektur modern. Perkembangan yang menuju ke arah karya – karya Arsitektur yang berpenampilan modern. Dengan dipelopori oleh beberapa Arsitek, diantaranya *Mies Van Rohe*, *Le Corbusier* dan *Frank L. Wright*. Ciri yang umum dari bangunan modern adalah menggunakan bentuk yang geometri, penggunaan warna yang tidak berlebihan, pada fasad bangunan bersih dari ornamen – ornamen.

Penampilan yang moderen memiliki nilai fungsional, efektif dan efisien melalui unsur estetika diwujudkan dalam :

1. Fungsional dalam bentuk bangunan

- Fungsional bentuk misalnya pada fasilitas studio, bengkel yaitu menggunakan bidang – bidang transparan dan bukaan – bukaan tertentu.
- Hubungannya dengan sistem pencahayaan dan sirkulasi udara, sekaligus untuk menjelaskan fungsi di dalamnya.



- Fungsional bentuk fasilitas belajar yaitu adanya *layering* pada unit – unit kelas.
 - Oleh bidang *massif* karena memiliki derajat ketertutupan yang tinggi, kecuali untuk bagian pengelola adanya bidang transparan karena masih berhubungan dengan luar.
2. Fungsional dalam penggunaan bahan dengan metal dan kaca, sesuai dengan fungsi dan efek yang diinginkan, juga dimaksudkan untuk memberi kesan dinamis dan moderen.
 3. Efisien dan efektif melalui unsur estetika

Contoh bangunan yang moderen



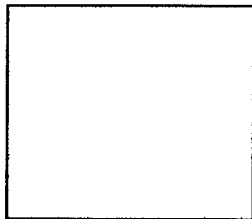
Gbr III.22 Contoh Bangunan moderen





• **Bentuk kubistis, kotak/ geometri**

Bentuk kotak merupakan salah satu bentuk sederhana dalam arsitektur. Bentuk kotak atau persegi banyak digunakan pada arsitektur moderen, dikarenakan bentuknya yang efisien dan efektif. Bentuk kotak atau persegi memiliki beberapa kelebihan, yaitu :



- Efisien dan efektif di dalam penggunaan ruang.
- Fleksibel dalam penataan ruang.
- Mudah di dalam pengerjaannya.

• **Warna Terang, dan Ceria**

Didalam teori warna terdapat pendapat bahwa warna memiliki pengaruh terhadap psikologi. Dimana disebutkan bahwa warna adalah cahaya yang mempunyai sifat – sifat otensial dalam suatu ruangan yang dapat memberi kesan tertentu kepada seseorang.

Warna yang dapat mempengaruhi psikologi terbagi menjadi dua jenis yaitu warna hangat dan warna dingin.

Diagram sifat warna hangat dan dingin

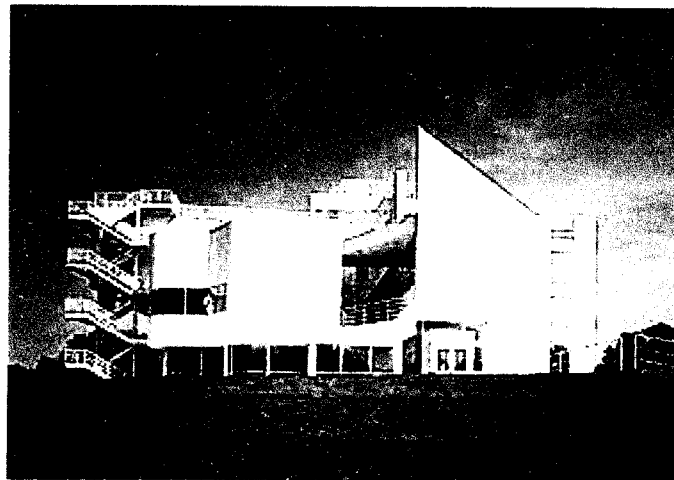
No	WARNA	SIFAT
1.	Hangat : - putih - kuning - kuning hijau - hijau - abu – abu (campuran) - merah - jingga - jingga kuning	- terang cerah - bebas ceria - tenang, menyenangkan - tenang, ramah, cendekia - menenangkan - panas, melelahkan urat syaraf - gembira bergairah - lincah, bergairah



2.	Dingin : - hitam - biru - biru ungu - ungu - ungu merah - biru hitam (campuran) - coklat hitam (campuran)	- gelap, mencekam, menakutkan - keras, dingin - sombong, suka menghayal - tinggi ekstrim - tenang, peka - menekan - menolak, menghindar, jijik
----	--	---

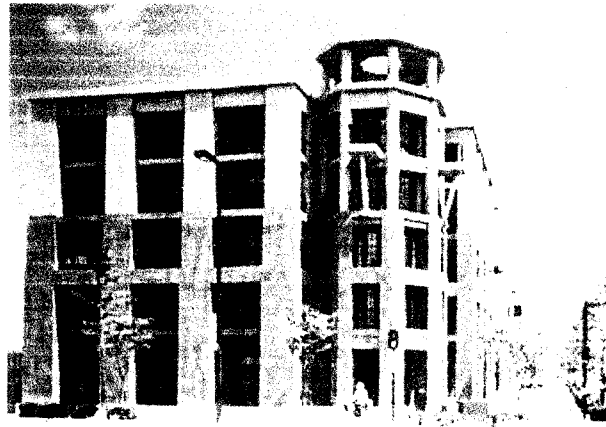
Sumber : pedoman umum merancang bangunan

Kesederhanaan dalam penggunaan warna juga terdapat pada beberapa bangunan, semua itu juga dimaksudkan untuk memberikan kesan moderen atau ciri khas dari seorang arsitek. Kesederhanaan warna juga merupakan salah satu ciri dari bangunan moderen. Dan dengan kesederhanaan dalam penggunaan warna juga dimaksudkan untuk kenyamanan visual.



Gbr, III, 23 Karya Richard Meier

Richard Meier menggunakan warna putih pada semua bangunan rancangannya, warna putih pada bangunan telah menjadi "trade mark" Richard Meier.



Gbr. III. 24 Karya Michael Graves

Pada beberapa bangunan rancangan Michael Graves selalu menggunakan warna terakota.

- **Ekspresif**

Menurut Gutman dan Fitch bahwa arsitektur merupakan lingkungan buatan yang tidak hanya menjembatani manusia dengan alam saja, tetapi sekaligus wahana ekspresi untuk menata kehidupan jasmani atau fisik psikologis dan sosial. Pada Arsitektur ekspresif merupakan salah satu cara penyampaian agar pengamat dapat mengartikan simbol dan tanda – tanda. Adapun wujud dari ekspresi adalah kesan yang ditimbulkan oleh objek.³

Ekspresif diterapkan sesuai dengan karakter suatu objek ke dalam wujud bangunan, yaitu :

1. Bentuk bangunannya tidak kaku dan informal (lengkung, miring, melingkar dan sebagainya).
2. Mempunyai bentuk dua dimensi dan tiga dimensi yang skala dan proporsinya ditentukan oleh faktor nyaman.
3. Pada warna bangunannya menggambarkan rasa gembira, santai dan tenang.

³ Sutedjo, Suwondo B. Dipl Ing. Arsitektur Manusia dan Pengamatannya, Penerbit Djambatan.



4. Orientasi yang kearah *view* utama yang dapat memberikan inspirasi dan mempertimbangkan aspek pencahayaan, temperatur dan keamanan.
5. Memiliki bentuk yang tidak monoton.

- **Dinamis**

Pada Arsitektur, dinamis merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang memiliki sifat yang tidak kaku tapi mudah menyesuaikan dengan lingkungan sekitar.

Karakter dinamis disini mempunyai pengertian tidak beraturan dan mempunyai kesan yang berbeda, yang diolah dalam :

- Bentuk fasad bangunan dengan permainan elemen – elemen kolom, dinding dan bukaan yang ditonjolkan.
- Susunan serta komposisi yang memberi kesan bergerak pada bangunan diolah dengan cara mengkombinasikan bentuk – bentuk statis/dasar dalam susunan yang variatif dengan cara penambahan, pengurangan, diputar, digeser, diperbesar atau diperkecil.
- Skala yang dipengaruhi oleh fungsi dan dimensi ruangan.
- Warna yang digunakan untuk memberi kesan dinamis adalah gabungan dari jenis warna panas (merah, hijau, jingga, kuning, kemerahan) dan warna dingin (biru, ungu, kebiruan).
- Bahan yang memberi kesan dinamis yaitu dengan menggunakan metal dan kaca.

Jenis bahan	Sifat	Kesan penampilan
Metal	Efisiensi, lentur	Ringan, dinamis, elegan, dinamis
Plastik	Mudah dibentuk, mudah diberi warna	Ringan, dinamis, formil
Kaca	Transparan, reflektansi tinggi	Bersih, ringan dan dinamis
Tekstil	Indah, lentur	Ringan, hangat dan dinamis



BAB IV

KONSEP PERANCANGAN

IV.1 Konsep Program Ruang

Konsep pemrograman lebih ke arah ide – ide abstrak yang mempunyai tujuan sebagai solusi utama bagi masalah – masalah, atau pada intinya, konsep pemrograman berkaitan dengan masalah *performance*. Konsep – konsep program ruang sekolah juga merespon pada aspek kehidupan / penghuni, aktivitas dan hubungan ruangnya, sebab sekolah adalah tempat belajar – mengajar, interaksi sosial, dan juga sebagai tempat hidup / rumah kedua.

Program kegiatan Sekolah Disain Komunikasi Visual terdiri dari :

- Kegiatan Utama, yaitu kegiatan yang dominan, seperti belajar – mengajar, pembuatan karya disain, display / pameran.
- Kegiatan Pendukung Akademik, yaitu kegiatan yang mendukung kegiatan utama, seperti administrasi, pengelolaan akademik, dsb.
- Kegiatan Penunjang, yaitu kegiatan pelayanan, seperti operasional bangunan, keamanan, kafetaria, dsb.
- Kegiatan Tambahan, yaitu kegiatan yang secara tidak langsung mendukung kegiatan utama yang dibutuhkan untuk keperluan operasional dan menjadi daya tarik, seperti area komersial, tempat fotokopi, dsb.

IV.2. Zoning Ruang

Altman (1975), membagi teritori menjadi tiga zona, yaitu :¹

- Teritori primer, yaitu tempat – tempat yang sangat pribadi, yang secara eksklusif dimiliki dan dikontrol oleh individu maupun kelompok. Misalnya : studio, ruang kantor, dsb.
- Teritori sekunder, yaitu teritori yang dimiliki dan digunakan secara bersama, walaupun hanya bersifat psikologis. Misalnya : ruang kelas, kantin, dsb.

¹ Dyah Cipta Purwa Nugrahini, TGA, Arsitektur UGM 2003, Sekolah Desain Komunikasi Visual di Yogyakarta



- Teritori publik, yaitu tempat – tempat terbuka untuk umum, dimana orang tidak memiliki kecuali jika mereka menempati atau menggunakannya dalam waktu tertentu. Misalnya : hall, ruang pameran, dsb.

Teritori depan pada umumnya untuk aktivitas yang bersifat publik dan semi publik. Teritori tengah biasanya untuk aktivitas privat, dan teritori belakang sebagai daerah servis. Penzoningan berdasarkan kebutuhan ruang, kemudahan akses, derajat fungsional ruang, orientasi, privat dan tingkat keamanan.

Zoning menurut aspek privasi terdiri dari :

- Zona publik, yaitu zona area yang dapat dipergunakan untuk umum dan mempunyai tingkat akses yang paling terbuka dan mempunyai fleksibilitas ruang yang tinggi dengan tingkat batasan akses sangat rendah.
- Zona semi publik, yaitu zona area yang dipergunakan untuk suatu kegiatan tertentu, dengan tujuan tertentu, masih dapat diakses tapi sudah memiliki batasan tertentu secara visual maupun spasial.
- Zona privat, yaitu zona area penempatan ruang dengan kebutuhan privasi tinggi dengan keterbatasan akses.

Ruang	Penzoningan Ruang								
	Aspek Privasi			Aspek Suara			Aspek Akses		
	Publik	Semi	Privat	Ramai	Sedang	Hening	Terbuka	Semi	Tertutup
Zona Ruang Kegiatan Apresiasi									
Main Hall/Lobby									
Ruang Resepsionis & Ruang Tunggu									
Ruang Pengelola Pameran.									
Ruang Pamer/Eksibisi/ Display Karya									
Ruang Souvenir Corner									
Ruang Peragaan & Diskusi Informal									
Ruang Penyimpanan Karya & Alat									



Ruang Pusat Informasi & Locket Tiket										
Auditorium (Seminar & Audio Visual)										
Gudang Peralatan										
Ruang Proyektor & MEE										
Ruang Staff & Penyimpanan Data										
Lavatory										
Zona Ruang Kegiatan belajar										
Learning Corridor										
Laboratorium Komputer										
Studio Animasi dan Homepage										
Studio Foto Indoor										
Studio Gambar (Disain)										
Studio Airbrush										
Studio cetak Saring (Sablon)										
Bengkel Karya (Visual Merchandising)										
Ruang Display Khusus										
gudang Peralatan										
Lavatory										
Ruang Kuliah										
Ruang Kuliah Umum										
Ruang Presentasi										
Ruang Perpustakaan										
Lavatory										
Zona Ruang Kegiatan Pendukung Akademik										
Ruang Tamu										
Ruang Kerja Pimpinan Sekolah										
Ruang Sekretaris &										

SEKOLAH DISAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SAMARINDA

Karakter animasi 2D sebagai landasan perancangan massa dan penampilan bangunan



Tamu									
Lavatory Privat									
Ruang Kerja Wakil Pimpinan Sekolah									
Ruang Sekretaris & Tamu									
Ruang Kepala Bidang Akademik									
Ruang Staff Bidang Akademik									
Ruang Kepala Bidang Administrasi									
Ruang Staff Bidang Administrasi									
Ruang Kepala Bidang Keuangan									
Ruang Staff Bidang Keuangan									
Ruang Kepala Bidang Umum									
Ruang Staff Bidang Umum									
Ruang Kepala Bidang Operasional Fisik									
Ruang Staff Bidang Operasional Fisik									
Ruang Dosen									
Ruang Baca & Diskusi									
Ruang Rapat Khusus									
Ruang Rapat Umum									
Gudang Peralatan									
Lavatory									
Zona Ruang Kegiatan Penunjang (Service)									
Musholla									
Tempat Wudhu & Lavatory									
Kafetaria									



Dapur									
Lavatory									
Ruang Fotokopi									
Keamanan									
Ruang MEE									
Gudang Peralatan									
Area Parkir Mobil									
Area Parkir Motor									

Penzoningan ruang secara vertikal dan secara horisontal ditentukan oleh faktor kemudahan pencapaian, ketertarikan visual, kenyamanan dari gangguan, tingkat privasi, aspek visual dan akustik. Penzoningan ruang – ruang mempengaruhi kualitas karakter dan suasana ruang yang diinginkan, sehingga akan mendukung keoptimalan proses aktivitas yang berlangsung di dalamnya.

Hubungan Zoning Ruang dengan Kualitas Ruang

Jenis Ruang	Zonasi	Kualitas Ruang
<i>Main Hall/Lobby</i>	Publik- ramai-terbuka	Ruang publik dan pusat kegiatan, memerlukan ruang yang fleksibel dan mampu memberi kesan pertama yang baik. Kenyamanan ruang diutamakan, karena <i>hall</i> yang menjadi pusat interaksi. Skala monumental untuk memberi kesan luas leluasa, public, terbuka
Ruang Resepsionis & Ruang Tunggu	Semi-sedang-semi	Ruang mudah dilihat, dicapai, bersifat manerima, nyaman dan skala normal
Ruang Pengelola Pameran.	Privat-sedang-tertutup	Kenyamanan termal ruang kantor diutamakan untuk meningkatkan kinerja.
Ruang Pamer/Eksibisi/Display Karya	Publik-ramai-terbuka	Sirkulasi, sekuensial, pengalaman ruang.
Ruang <i>Souvenir Corner</i>	Publik-ramai-terbuka	Ruang bersifat informal, komersil, rekreatif.
Ruang Peragaan & Diskusi Informal	Publik-ramai-terbuka	Ruang bersifat demonstratif dan akrab.
Ruang Penyimpanan Karya & Alat	Privat-sedang-tertutup	Fokus pada suhu, kelembapan dan dimensi ruang, yang disesuaikan dengan bentuk dimensi karya.
Ruang Pusat Informasi & Loket Tiket	Ramai-ramai-semi	Ruangan mudah dilihat, dicapai, setting ruang antri dan ruang tunggu yang memadai.



Auditorium (Seminar & Audio Visual)	Ramai-sedang-tertutup	Fokus pada visual-akustik, skala monumental.
Gudang Peralatan	Privat-sedang-tertutup	Ruang servis, efisien, fokus pada keamanan.
Ruang Proyektor & MEE	Privat-sedang-tertutup	Akses terbatas, fokus pada setting ruang dan alat
Ruang Staff & Penyimpanan Data	Privat-sedang-tertutup	Mengutamakan suhu, kelembapan dan system penyimpanan data.
Lavatory	Privat-sedang-tertutup	Mudah dicapai, fokus pada sanitasi.
Laboratorium Komputer	Privat-sedang-tertutup	Suasana tenag, menstimulasi kerja tim, akses terbatas, kenyamanan termal optimal, skala normal.
Studio Animasi dan Homepage	Privat-sedang-tertutup	Suasana tenag, menstimulasi kerja tim, akses terbatas, kenyamanan termal optimal, skala normal.
Studio Foto Indoor	Privat-sedang-tertutup	Ruang fleksibel, leluasa untuk bergerak.
Studio Gambar (Disain)	Privat-sedang-tertutup	Ruang yang fleksibel, pencahayaan alami melimpah.
Studio Airbrush	Privat-sedang-tertutup	Ruang fleksibel, leluasa untuk bergerak.
Studio cetak Saring (Sablon)	Privat-sedang-tertutup	Ruang fleksibel, leluasa untuk bergerak.
Bengkel Karya (Visual Merchandising)	Privat-ramai-tertutup	Ruang fleksibel, leluasa bergerak, akustik baik.
Ruang Display Khusus	Publik-ramai-terbuka	Suasana informal, tematik, fleksibel.
Ruang Presentasi	Privat-sedang-tertutup	Suasana formal, ruang fleksibel, visual-akustik baik.
gudang Peralatan	Privat-sedang-tertutup	Ruang servis, efisien, fokus pada keamanan.
Lavatory	Privat-sedang-tertutup	Mudah dicapai, fokus pada sanitasi.
Learning Corridor	Publik-ramai-terbuka	Multi fungsi, sirkulasi utama, banyak pilihan tujuan.
Ruang Kuliah	Privat-sedang-tertutup	Suasana formal, ruang fleksibel.
Ruang Kuliah Umum	Privat-sedang-tertutup	Suasana formal, ruang fleksibel, visual-akustik baik.
Ruang Perpustakaan	Publik-hening-tertutup	Pencahayaan dan penghawaan menjadi penting untuk menjaga umur koleksi.
Gudang Peralatan	Privat-sedang-tertutup	Ruang servis, efisien, fokus pada keamanan.
Lavatory	Privat-sedang-tertutup	Mudah dicapai, fokus pada sanitasi
Ruang Tamu	Privat-sedang-tertutup	Suasana formal, skala intim.
Ruang Kerja Pimpinan Sekolah	Privat-hening-tertutup	Kenyamanan termal ruang kantor diutamakan untuk meningkatkan kinerja.
Ruang Sekretaris &	Privat-hening-tertutup	Kenyamanan termal ruang kantor diutamakan



Tamu		untuk meningkatkan kinerja.
Lavatory Privat	Privat-sedang-tertutup	Mudah dicapai, fokus pada sanitasi
Ruang Kerja Wakil Pimpinan Sekolah	Privat-hening-tertutup	Kenyamanan termal ruang kantor diutamakan untuk meningkatkan kinerja.
Ruang Sekretaris & Tamu	Privat-hening-tertutup	Kenyamanan termal ruang kantor diutamakan untuk meningkatkan kinerja.
Ruang Kepala Bidang Akademik	Privat-hening-tertutup	Kenyamanan termal ruang kantor diutamakan untuk meningkatkan kinerja.
Ruang Staff Bidang Akademik	Privat-hening-tertutup	Kenyamanan termal ruang kantor diutamakan untuk meningkatkan kinerja, <i>setting layout</i> kantor menstimulasi kerja tim.
Ruang Kepala Bidang Administrasi	Privat-hening-tertutup	Kenyamanan termal ruang kantor diutamakan untuk meningkatkan kinerja.
Ruang Staff Bidang Administrasi	Semi-sedang-tertutup	Kenyamanan termal ruang kantor diutamakan untuk meningkatkan kinerja, <i>setting layout</i> kantor menstimulasi kerja tim
Ruang Kepala Bidang Keuangan	Privat-hening-tertutup	Kenyamanan termal ruang kantor diutamakan untuk meningkatkan kinerja.
Ruang Staff Bidang Keuangan	Privat-hening-tertutup	Kenyamanan termal ruang kantor diutamakan untuk meningkatkan kinerja, <i>setting layout</i> kantor menstimulasi kerja tim
Ruang Kepala Bidang Umum	Privat-hening-tertutup	Kenyamanan termal ruang kantor diutamakan untuk meningkatkan kinerja.
Ruang Staff Bidang Umum	Privat-hening-tertutup	Kenyamanan termal ruang kantor diutamakan untuk meningkatkan kinerja, <i>setting layout</i> kantor menstimulasi kerja tim
Ruang Kepala Bidang Operasional Fisik	Privat-hening-tertutup	Kenyamanan termal ruang kantor diutamakan untuk meningkatkan kinerja.
Ruang Staff Bidang Operasional Fisik	Privat-hening-tertutup	Kenyamanan termal ruang kantor diutamakan untuk meningkatkan kinerja, <i>setting layout</i> kantor menstimulasi kerja tim
Ruang Dosen	Privat-hening-tertutup	Kenyamanan termal diutamakan.
Ruang Baca & Diskusi	Semi-sedang-tertutup	Akses sedang, skala normal, intim.
Ruang Rapat Khusus	Privat-sedang-tertutup	Suasana formal, ruang fleksibel, kapasitas terbatas.
Ruang Rapat Umum	Privat-sedang-tertutup	Suasana formal, ruang fleksibel, visual-akustik baik.



Lavatory	Privat-sedang-tertutup	Mudah dicapai, fokus pada sanitasi.
Musholla	Publik-hening-terbuka	Suasana religius, tenang
Tempat Wudhu & Lavatory	Privat-sedang-tertutup	Mudah dicapai, fokus pada sanitasi.
Kafetaria	Publik-ramai-terbuka	Suasana informal, fokus pada kenyamanan.
Dapur	Privat-ramai-tertutup	Ruang servis, fokus pada sanitasi.
Lavatory	Privat-sedang-tertutup	Mudah dicapai, fokus pada sanitasi.
Ruang Fotokopi	Publik-sedang-terbuka	Skala pelayanan untuk keperluan internal.
Keamanan	Privat-sedang-semi	Mudah dilihat, dicapai, posisi strategis.
Ruang MEE	Privat-sedang-tertutup	Ruang servis, efisien, fokus pada keamanan.
Gudang Peralatan	Privat-sedang-tertutup	Ruang servis, efisien, fokus pada keamanan.
Area Parkir Mobil	Publik-ramai-terbuka	Area mudah dilihat, dicapai, dengan vegetasi cukup.
Area Parkir Motor	Publik-ramai-terbuka	Area mudah dilihat, dicapai, dengan vegetasi cukup.

Secara umum ruang – ruang dapat dibagi menjadi tiga zona berdasarkan kualitas privasi ruang kegiatan, yaitu :

- Publik, dengan pola ruang yang terbuka, seakan mengundang dan lebih dekat dengan publik, area dekat dengan arah kedatangan pengunjung dan kendaraan.
- Semi publik, area transisi untuk umum dan punya fungsi penunjang kegiatan.
- Privat publik, area dengan privasi yang lebih dalam berkegiatan dan berinteraksi.

IV.3 Pola Hubungan Ruang

Susunan dan hubungan ruang terkait dengan kegiatan yang akan mempengaruhi sirkulasi dan pergerakan pemakai. Pergerakan yang terjadi merupakan rangkaian sekuen gerak yang terprogram dalam satu arahan dinamis dinamis yang akan menghasilkan gerak yang aktif.

Hubungan antar ruang didasarkan pada :

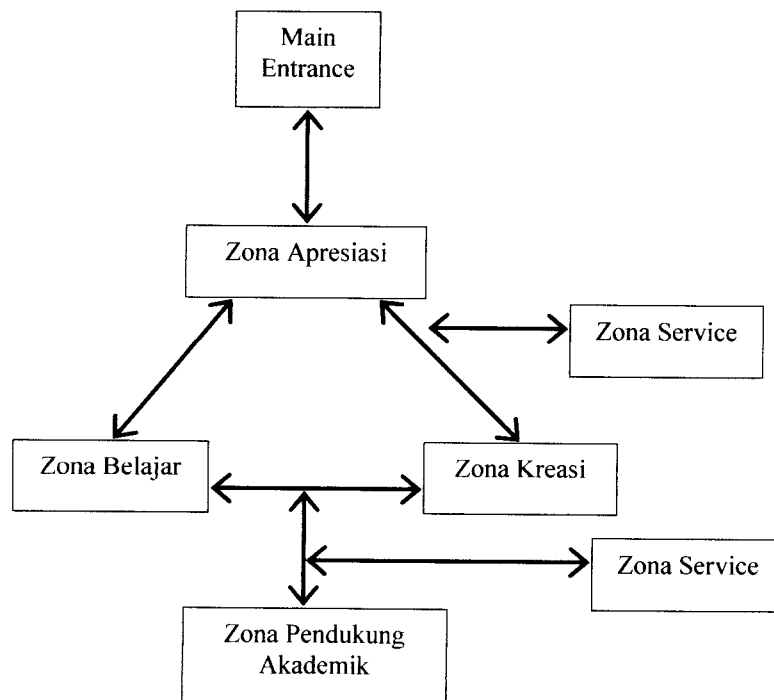
- Fungsi, dengan berdasarkan pada kebutuhan fungsional suatu kegiatan yang terdistribusikan ke dalam ruang – ruang akan mengatur posisi ruang.



- Sekuensial pengalaman ruang – ruang dengan mempertimbangkan pemberian pengalaman visual bagi pengguna.
- Alur sirkulasi, terkait dengan alur kegiatan fungsional tercipta melalui pergerakan pengguna.
- Kenyamanan, berdasarkan pada pemanfaatan energi untuk menciptakan kenyamanan ruang.
- Frekuensi hubungan antar ruang, dapat dikategorikan dalam hubungan ketereratan

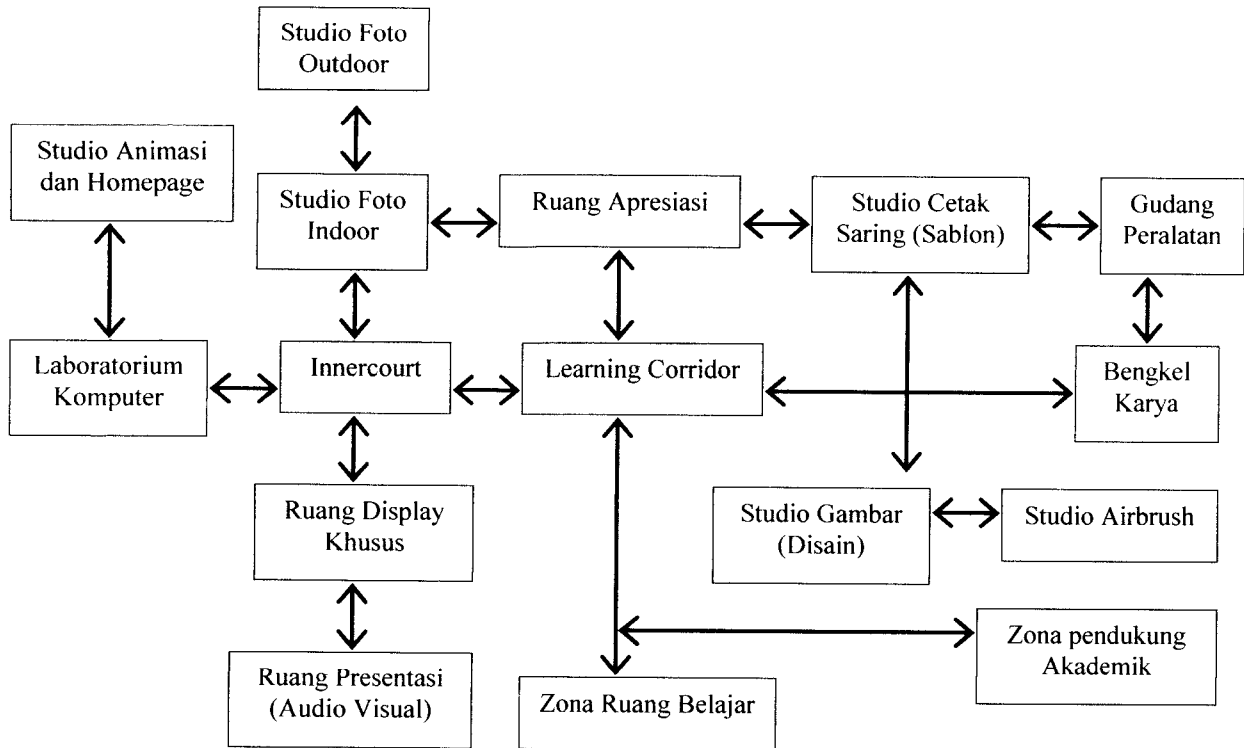
Hubungan antar ruang pada Sekolah Disain Komunikasi Visual :

- **Hubungan ruang Kegiatan Makro**

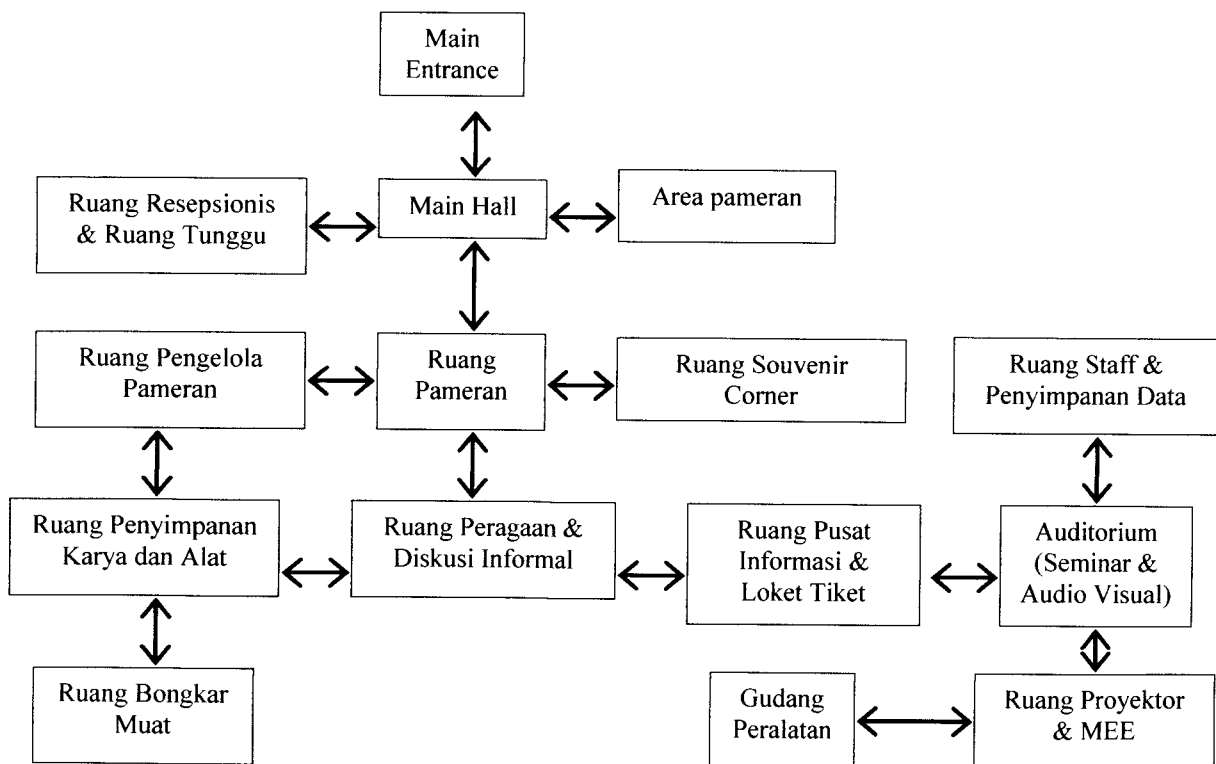




• Hubungan Ruang Kegiatan Kreasi

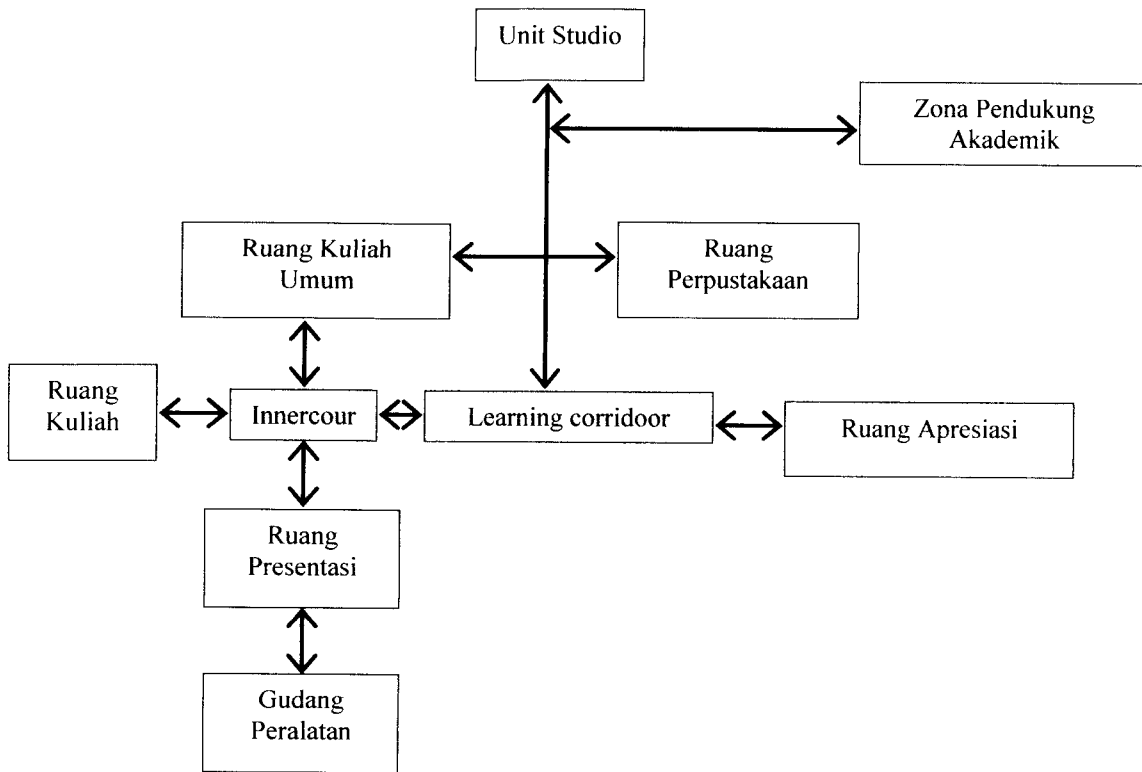


• Hubungan Ruang Kegiatan Apresiasi

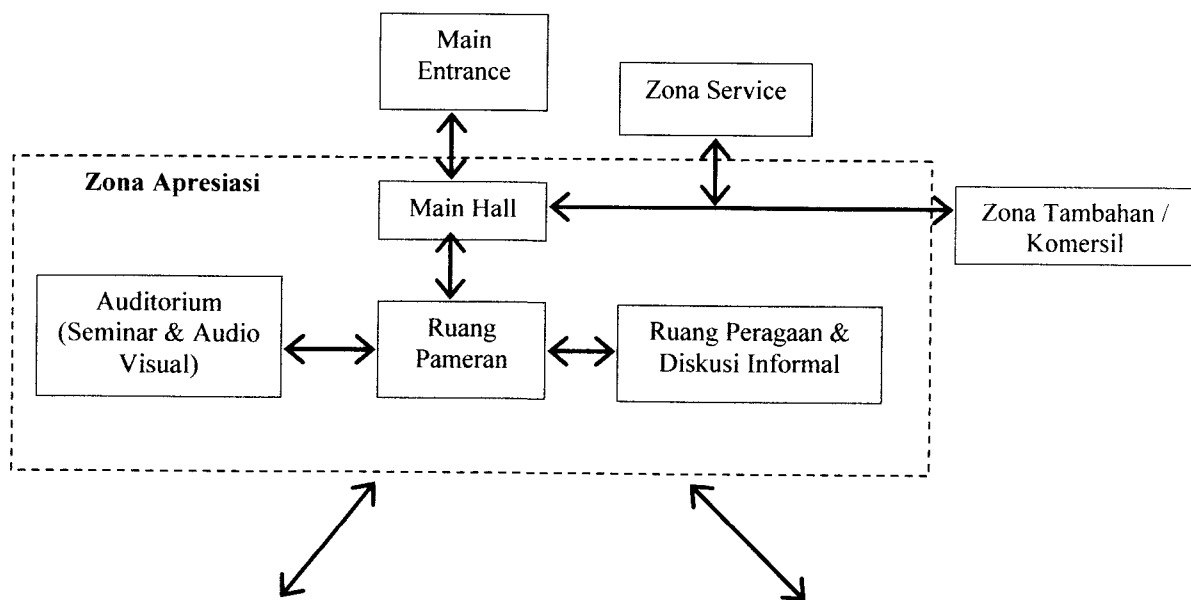


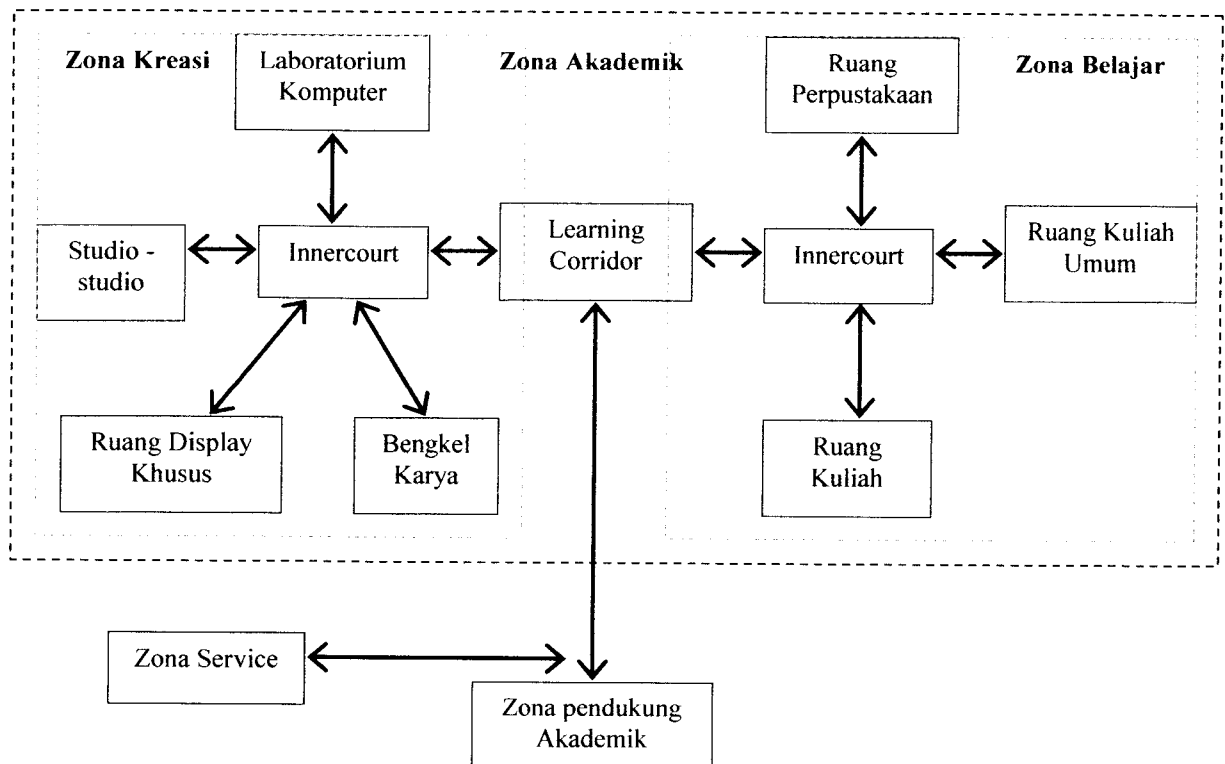


• **Hubungan Ruang Kegiatan Belajar**



IV.4. Konsep Pola Hubungan Ruang (Relationship)





Program – program ruang sekolah disain adalah sebagai berikut ;

- Ruang untuk fungsi utama kegiatan proses belajar yang bersifat teoritis, yang bersifat keilmuan, yaitu seperti ruang – ruang kuliah, perpustakaan, dll.
- Ruang untuk fungsi utama proses kreasi yang bersifat kreatif, aplikatif dan eksperimental, yang mengekspresikan kreativitas, yaitu berupa ruang – ruang praktek seperti laboratorium komputer, studio foto, dsb.
- Ruang untuk fungsi utama proses apresiasi yang bersifat komunikatif dan dialog, yang mengekspresikan komunikasi / dialog, yaitu seperti ruang pameran.
- Ruang – ruang fungsi kegiatan penunjang / pendukung, yaitu seperti ruang sidang, ruang ibadah, ruang dosen, ruang pengajaran, ruang resepsionis, ruang sirkulasi, ruang utilitas, dll/
- Ruang – ruang tambahan, yang sifatnya tidak mendukung secara langsung fungsi utama, yaitu wartel, kafe, dll.



IV.5. Konsep Organisasi Ruang

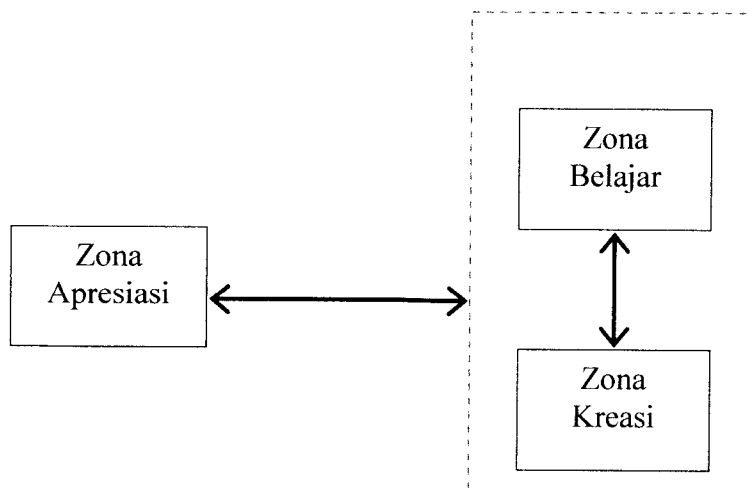
Konsep organisasi ruang dipengaruhi oleh :

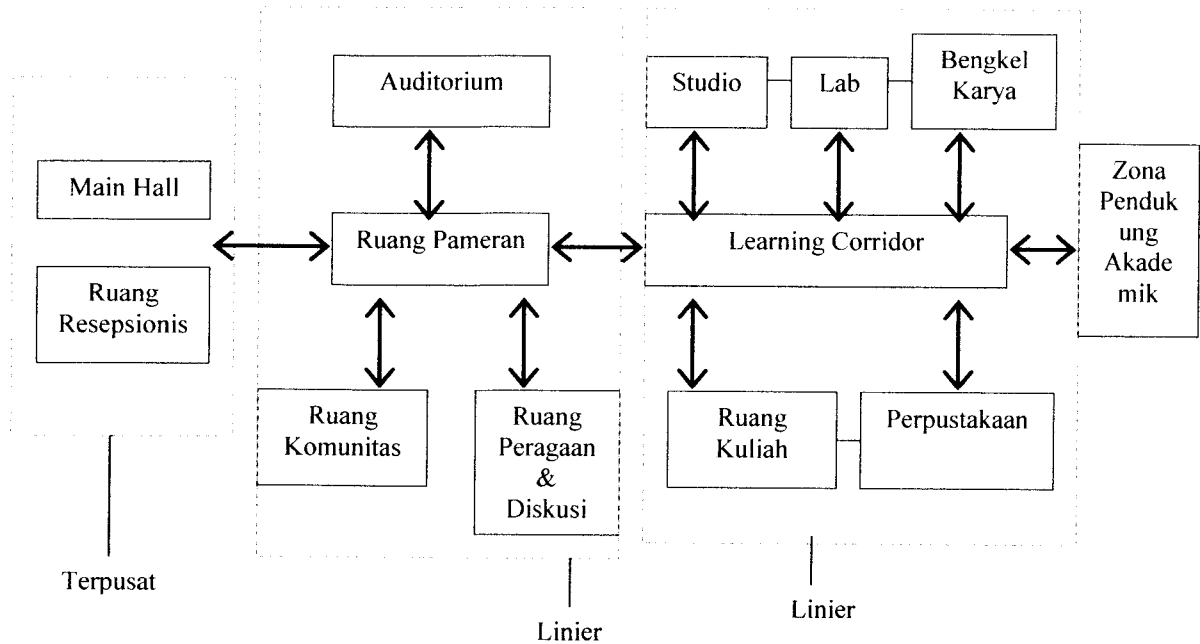
- Program bangunan : hubungan fungsional, persyaratan ukuran, klasifikasi hirarki ruang – ruang dan syarat pencapaian, pencahayaan / pemandangan.
- Kondisi tapak yang membatasi bentuk / pertumbuhan organisasi ruang.
- Penerjemahan konsep filosofis ke dalam disain yang mempengaruhi organisasi ruang.

Organisasi ruang ditentukan berdasarkan pada :

- Hirarki ruang, yaitu berdasarkan tingkat dan sifat kegiatan yang diwadahi, termasuk penzoningan yang telah ditentukan.
- Tipe organisasi ruang, yaitu berdasarkan pada masing – masing kelompok kegiatan dan antar kelompok kegiatan, pola perletakan kegiatan dalam massa bangunan disesuaikan dengan persyaratan internalnya.

Pola organisasi ruang pada sekolah disain ditentukan oleh hierarki zona ruang (zona apresiasi – kreasi – belajar) serta menggunakan kombinasi pola terpusat, linier, dan linier.





IV.6. Kebutuhan dan Luasan Ruang

Secara umum kebutuhan ruang dan luasan ruang untuk mewedahi kegiatannya, mengacu pada skala kegiatan, jenis kegiatan, jumlah pelaku kegiatan dan dimensi karya.

Bahan Dasar Obyek	Besarnya rata-rata obyek (cm)		
	Terbesar	Terkecil	Sedang
Karya Seni Grafis			
Cat diatas kertas	75 x 50	40 x 50	40 x 40
Cat diatas hardboard	50 x 50	30 x 30	40 x 40
Cat diatas kain	150 x 150	75 x 75	100 x 100
Karya Seni Disain Komunikasi Visual			
Cat poster diatas triplek / kanvas	80 x 80	40 x 50	80 x 60
Cat poster diatas kertas	80 x 80	40 x 50	80 x 60
Cat minyak diatas kertas	80 x 80	40 x 50	80 x 60
Tinta, spidol, transver lettering diatas kertas malga	65 x 40	40 x 30	50 x 40
Tinta, spidol, transver lettering diatas kertas padalarang	60 x 40	10 x 20	30 x 40

Sumber : Tugas Akhir Jurusan Arsitektur UGM 1989 / 21



Secara umum dan garis besar, kebutuhan ruang dan luasan ruang adalah untuk mewadahi kegiatannya, mengacu pada skala kegiatan, jenis kegiatan, jumlah pelaku kegiatan dan dimensi karya. Skala, jenis, jumlah dan kapasitas pelaku kegiatan berdasarkan pada teori dan asumsi. Sedangkan standar ruang mengadopsi dari Data Arsitek, *Time-Server Standard* dan asumsi.

Tabel kebutuhan dan luasan ruang

Kebutuhan dan Luasan Ruang							
Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar	Luas	Sirkulasi	Jmlh Ruang	Total	
Zona Ruang Kegiatan Apresiasi							
Main Hall/Lobby	50,0org	2,5m2/org	125,0m2	25,0m2	1,0 unit	150,0	m2
Ruang Resepsionis & Ruang Tunggu	5,0org	1,0m2/org	5,0m2	1,0m2	1,0 unit	6,0	m2
Ruang Pengelola Pameran.	10,0org	1,0m2/org	10,0m2	2,0m2	1,0 unit	12,0	m2
Ruang Pamer/Eksibisi/Display Karya	50,0org	2,5m2/org	125,0m2	25,0m2	1,0 unit	150,0	m2
Ruang Souvenir Corner	5,0org	2,5m2/org	12,5m2	2,5m2	2,0 unit	30,0	m2
Ruang Peragaan & Diskusi Informal	5,0org	1,0m2/org	5,0m2	1,0m2	2,0 unit	18,0	m2
Ruang Penyimpanan Karya & Alat	10,0unit	2,0m2/unit	20,0m2	4,0m2	1,0 unit	24,0	m2
Ruang Bongkar Muat	10,0unit	2,0m2/unit	20,0m2	4,0m2	1,0 unit	24,0	m2
Ruang Komunitas/Klub Disain Grafis	20,0org	2,5m2/org	50,0m2	10,0m2	1,0 unit	60,0	m2
Ruang Pusat Informasi & Loker Tiket	5,0org	2,5m2/org	12,5m2	2,5m2	1,0 unit	15,0	m2
Auditorium (Seminar & Audio Visual)	120,0org	1,0m2/org	120,0m2	30,0m2	1,0 unit	150,0	m2
Gudang Peralatan	7,0unit	4,0m2/unit	28,0m2	5,6m2	1,0 unit	33,6	m2
Ruang Proyektor & MEE	3,0unit	2,5m2/unit	7,5m2	2,5m2	1,0 unit	10,0	m2
Ruang Staff & Penyimpanan Data	5,0org	2,0m2/org	5,0m2	2,0m2	1,0 unit	7,0	m2
Lavatory	6,0org	3,0m2/org	28,0m2	3,6m2	3,0 unit	94,8	m2
						784,4	m2
Zona Ruang Kegiatan Belajar							
Learning Corridor	50,0org	2,5m2/org	125,0m2	25,0m2	1,0 unit	150,0	m2
Laboratorium Komputer	25,0org	2,5m2/org	62,5m2	12,5m2	3,0 unit	225,0	m2
Studio Animasi dan Homepage	25,0org	2,5m2/org	62,5m2	12,5m2	2,0 unit	150,0	m2
Studio Foto Indoor	25,0org	2,5m2/org	62,5m2	12,5m2	2,0 unit	150,0	m2
Studio Outdoor	25,0org	2,5m2/org	62,5m2	12,5m2	2,0 unit	150,0	m2
Studio Gambar (Disain)	40,0org	2,5m2/org	100,0m2	20,0m2	2,0 unit	240,0	m2
Studio Airbrush	25,0org	2,5m2/org	62,5m2	12,5m2	1,0 unit	75,0	m2
Studio cetak Saring (Sablon)	25,0org	2,5m2/org	62,5m2	12,5m2	1,0 unit	75,0	m2
Bengkel Karya (Visual Merchandising)	40,0org	2,5m2/org	100,0m2	20,0m2	2,0 unit	240,0	m2
Ruang Display Khusus	40,0org	2,5m2/org	100,0m2	20,0m2	2,0 unit	240,0	m2
Ruang Presentasi	40,0org	1,0m2/org	40,0m2	8,0m2	1,0 unit	48,0	m2
gudang Peralatan	5,0unit	2,0m2/unit	10,0m2	2,0m2	1,0 unit	12,0	m2
Lavatory	4,0org	3,0m2/org	12,0m2	2,4m2	4,0 unit	57,6	m2
Ruang Kuliah	40,0org	1,9m2/org	76,0m2	15,0m2	4,0 unit	366,0	m2
Ruang Kuliah Umum	70,0org	1,1m2/org	80,0m2	16,0m2	1,0 unit	96,0	m2
Ruang Perpustakaan	60,0org	1,0m2/org	60,0m2	15,0m2	1,0 unit	75,0	m2
Gudang Peralatan	5,0unit	2,0m2/unit	10,0m2	2,0m2	1,0 unit	12,0	m2

SEKOLAH DISAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SAMARINDA

Karakter animasi 2D sebagai landasan perancangan massa dan penampilan bangunan



						2361,6	m2
Zona Ruang Kegiatan Pengelola							
Ruang Tamu	5,0org	1,0m2/org	5,0m2	1,0m2	1,0 unit	6,0	m2
Ruang Kerja Pimpinan Sekolah	1,0org	16,0m2/org	16,0m2	3,2m2	1,0 unit	19,2	m2
Ruang Sekretaris & Tamu	5,0org	2,5m2/org	12,5m2	2,5m2	1,0 unit	15,0	m2
Lavatory	4,0org	3,0m2/org	6,0m2	1,2m2	1,0 unit	57,6	m2
Ruang Kerja Wakil Pimpinan Sekolah	1,0org	16,0m2/org	16,0m2	3,2m2	1,0 unit	19,2	m2
Ruang Sekretaris & Tamu	5,0org	2,5m2/org	12,5m2	2,5m2	1,0 unit	15,0	m2
Ruang Kepala Bidang Akademik	1,0org	12,0m2/org	12,0m2	2,4m2	1,0 unit	14,4	m2
Ruang Staff Bidang Akademik	5,0org	2,5m2/org	12,5m2	2,5m2	1,0 unit	15,0	m2
Ruang Kepala Bidang Administrasi	1,0org	12,0m2/org	12,0m2	2,4m2	1,0 unit	14,4	m2
Ruang Staff Bidang Administrasi	5,0org	2,5m2/org	12,5m2	2,5m2	1,0 unit	15,0	m2
Ruang Kepala Bidang Keuangan	1,0org	12,0m2/org	12,0m2	2,4m2	1,0 unit	14,4	m2
Ruang Staff Bidang Keuangan	5,0org	2,5m2/org	12,5m2	2,5m2	1,0 unit	15,0	m2
Ruang Kepala Bidang Umum	1,0org	12,0m2/org	12,0m2	2,4m2	1,0 unit	14,4	m2
Ruang Staff Bidang Umum	5,0org	2,5m2/org	12,5m2	2,5m2	1,0 unit	15,0	m2
Ruang Kepala Bidang Operasional Fisik	1,0org	12,0m2/org	12,0m2	2,4m2	1,0 unit	14,4	m2
Ruang Staff Bidang Operasional Fisik	5,0org	2,5m2/org	12,5m2	2,5m2	1,0 unit	15,0	m2
Ruang Dosen	20,0org	12,0m2/org	240,0m2	48,0m2	1,0 unit	288,0	m2
Ruang Baca & Diskusi	5,0org	1,0m2/org	5,0m2	1,0m2	2,0 unit	12,0	m2
Ruang Rapat Khusus	10,0org	1,5m2/org	15,0m2	4,5m2	1,0 unit	19,5	m2
Ruang Rapat Umum	30,0org	1,5m2/org	45,0m2	15,0m2	1,0 unit	60,0	m2
Gudang Peralatan	2,0unit	2,0m2/unit	4,0m2	2,0m2	1,0 unit	6,0	m2
Lavatory	4,0org	3,0m2/org	12,0m2	2,4m2	4,0 unit	57,6	m2
						722,1	m2
Zona Ruang Kegiatan Penunjang (Service)							
Musholla	50,0org	1,0m2/org	50,0m2	10,0m2	1,0 unit	60,0	m2
Tempat Wudhu & Lavatory	4,0org	4,0m2/org	16,0m2	3,2m2	2,0 unit	38,4	m2
Ruang Kesehatan	4,0org	2,5m2/org	10,0m2	2,0m2	1,0 unit	12,0	m2
Kafetaria	40,0org	2,5m2/org	100,0m2	20,0m2	2,0 unit	240,0	m2
Dapur	4,0org	2,5m2/org	10,0m2	2,0m2	2,0 unit	24,0	m2
Lavatory	4,0org	3,0m2/org	12,0m2	2,4m2	2,0 unit	28,8	m2
Ruang Fotokopi	2,0unit	4,0m2/unit	8,0m2	2,4m2	1,0 unit	10,4	m2
Keamanan	2,0org	2,0m2/org	4,0m2	0,8m2	3,0 unit	14,4	m2
Ruang MEE	2,0unit	2,0m2/unit	4,0m2	0,8m2	1,0 unit	4,8	m2
Gudang Peralatan	10,0unit	2,0m2/unit	20,0m2	4,0m2	1,0 unit	24,0	m2
Area Parkir Motor	100,0unit	0,8m2/unit	75,0m2	15,0m2	2,0 unit	180,0	m2
Area Parkir Mobil	30,0unit	10,0m2/unit	30,0m2	70,0m2	2,0 unit	200,0	m2
						836,8	m2
Total						470,7	m2
Luas Site Terpilih						15,500	m2
BCR						30,35	%

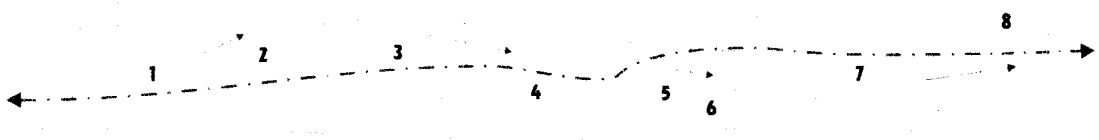
Sumber : Data – data dan pemikiran



IV.7. Konsep Penampilan Bangunan

Penerapan beberapa karakter animasi 2D pada penampilan bangunan antara lain :

- A. Dengan menerapkan karakter yang dinamis yaitu dapat di visualisasikan dengan permainan elemen – elemen kolom, dinding dan bukaan yang ditonjolkan. Dan diolah dengan cara mengkombinasikan bentuk – bentuk statis/dasar dalam susunan yang variatif dengan cara penambahan, pengurangan, diputar, digeser, diperbesar atau diperkecil, dan yang paling penting adalah terwujud melalui pembentukan ruang – ruang.
- B. Bentukkan dasar karakter yang banyak menggunakan unsur geometris kubus, menyebabkan transformasinya pada fasad bangunan dengan penyesuaian dengan material yang moderen maka bidang – bidang terdiri dari tarikan geometris yang tegas secara vertikal maupun horizontal



- C. Dengan menerapkan karakter bangunan moderen yaitu dengan menggunakan bidang – bidang yang transparan serta bukaan – bukaan tertentu. Dengan bahan material yang berupa metal dan kaca sesuai dengan fungsi dan efek yang diinginkan.
- D. Sesuai dengan ciri dari bangunan moderen adalah dengan cara meminimalisasikan fasad bangunan dari ornamen – ornamen.
- E. Warna bangunan yang akan digunakan adalah warna yang berdasarkan pada karakter animasi 2D yaitu warna yang memiliki sifat terang dan ceria. Warna yang memiliki sifat terang dan ceria pada diagram sifat warna yang telah disebutkan pada bab sebelumnya adalah warna putih dan kuning, namun untuk dapat menghasilkan kesan yang dinamis maka ditambahkan warna biru yang memiliki sifat kebalikan dari warna kuning yaitu dingin.. Dimana untuk menghasilkan kesan yang dinamis syaratnya adalah dengan menggunakan penggabungan dari jenis warna panas (merah, kuning, hijau, jingga,

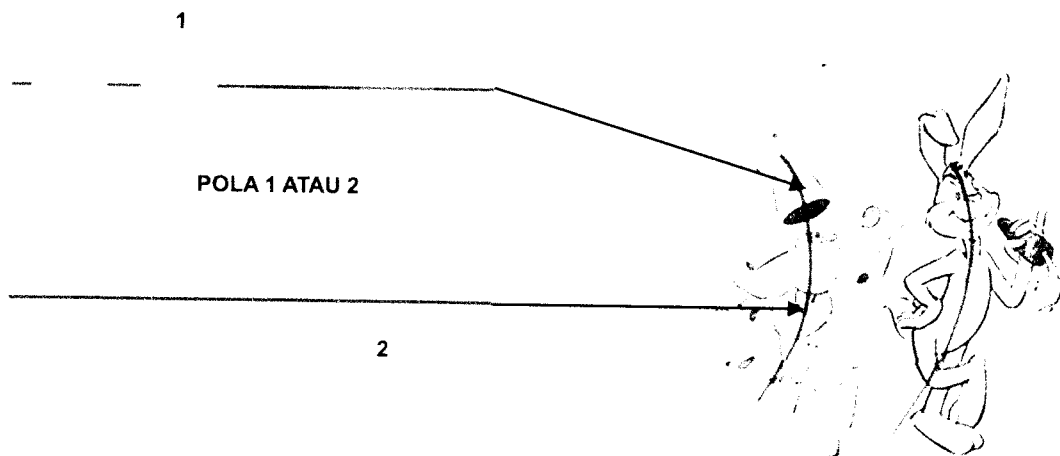


kemerahan) dengan jenis warna dingin (biru, ungu, kebiruan). Warna panas telah diwakili oleh warna kuning, warna dingin menggunakan warna biru, sedangkan warna putih bertugas sebagai penengah dikarenakan warna putih termasuk dalam warna netral.

- F. Keekspresifan penampilan telah terwakili oleh penggunaan warna yang ada yaitu warna yang gembira (kuning), santai (biru) dan tenang (putih).

IV.8. Konsep Gubahan Massa

- A. Menerapkan konsep kedinamisan dalam meletakkan atau memposisikan bentuk dasar yang berupa bentuk kotak atau kubus, yang menata massa bangunan yang terbagi menjadi tiga zona utama berdasarkan pola atau guide line yang berupa garis lengkung (*arcs atau curves*). Dikarenakan terdapat tiga zona utama maka garis lengkung yang digunakan berjumlah tiga buah juga, apabila digabungkan akan terbentuk sebuah pola yang berbentuk gelombang (*wave*). Dimana pola gelombang yang dinamis merupakan salah satu karakter dalam animasi 2D. Apabila pada arsitektur dalam menyusun massa bangunan pola linier hanyalah berupa garis lurus namun pada penyusunan bentuk sebuah karakter polanya berupa garis lengkung.

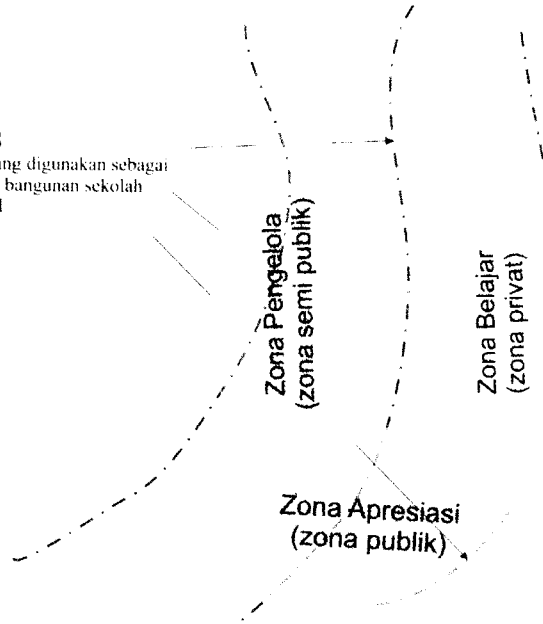


- B. Serta dengan massa yang dibuat terpisah - terpisah akan membuat bentuk bangunan tersebut menjadi terasa lebih proporsional, sehingga dapat memuaskan kenyamanan penggunaannya, dibandingkan apabila harus dibuat menjadi sebuah massa saja.



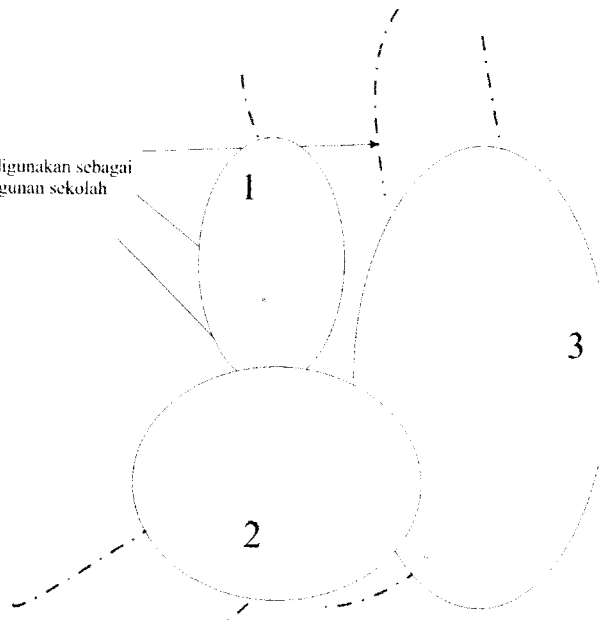
Arcs - curves - paths

Dari karakter animasi yang digunakan sebagai pola tata gubahan massa bangunan sekolah disain komunikasi visual



Arcs - curves - paths

Dari karakter animasi yang digunakan sebagai pola tata gubahan massa bangunan sekolah disain komunikasi visual



Keterangan :

- 1 : Zona Pengelola Kampus
- 2 : Zona Apresiasi
- 3 : Zona Belajar



SKEMATIC DISAIN

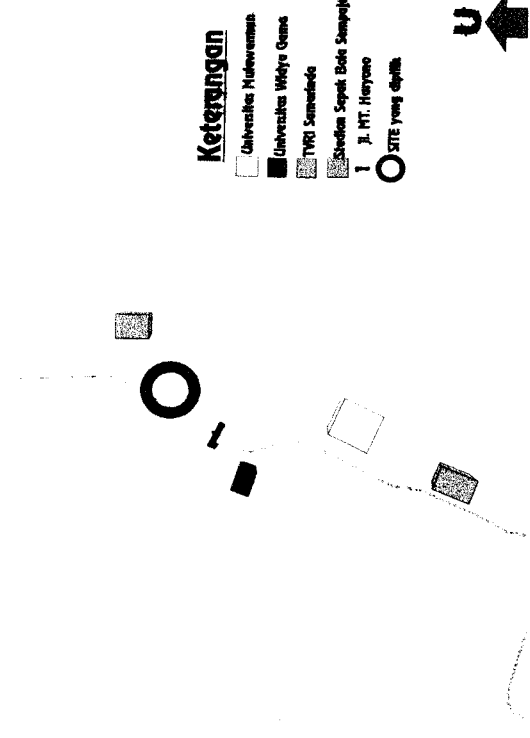
LOKASI SITE



- Ditinjau dari aspek pendidikan, lokasi ini merupakan kawasan lingkungan dengan suasana tenang dan kondusif.
- Ditinjau dari aspek visual dan teknis lingkungan, lokasi site ini cukup dikenal, memiliki infrastruktur dan jaringan transportasi memadai, akses dan pencapaian ke lokasi mudah, ketersediaan sarana-prasarana, potensi budaya, lingkungan fisik juga potensi visual yang cukup atraktif untuk diolah.
- Merupakan daerah pemukiman yang tidak terlalu padat.

PETA SEBAGIAN WILAYAH KOTA SAMARINDA

Lokasi site berada di kawasan kota Samarinda bagian utara tepatnya di daerah Kelurahan Sempaja, di pinggir jalan MT. Haryono.



Selanjutnya Ditinjau dari aspek komunikasi visual di Samarinda
Karakter animasi 2D sebagai landasan perancangan massa dan penampian bangunan



SKEMATIC DISAIN

- Tinjauan dan Batas fisik Lokasi

Lokasi terletak dikawasan kelurahan Sempaja, lokasi ini dilewati satu jalur utama. Jalur tersebut menghubungkan antara pusat kota Samarinda dengan daerah utara kota Samarinda. Dimana perencanaan kota Samarinda adalah kearah utara. Jalur ini juga menjadi akses untuk 2 universitas besar lainnya yaitu Universitas Widya Gama dan Universitas Mulawarman.

Batas – batas lokasi : Timur : Tanah kosong yang berakhir kearah sungai kecil

Barat : Jalur utama yaitu Jl. MT. Haryono

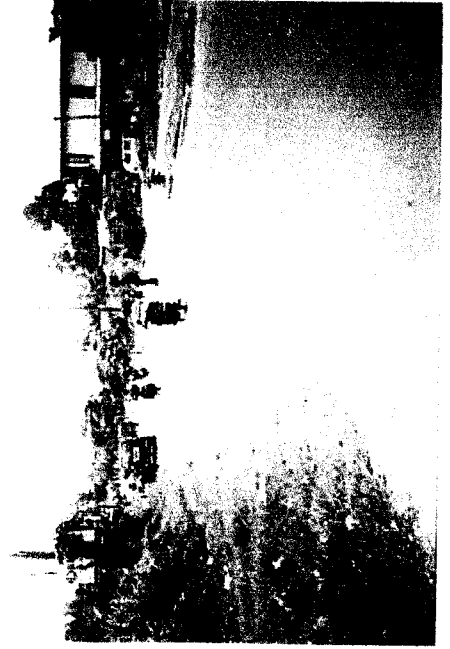
Utara : Pemukiman penduduk

Selatan : Pemukiman penduduk

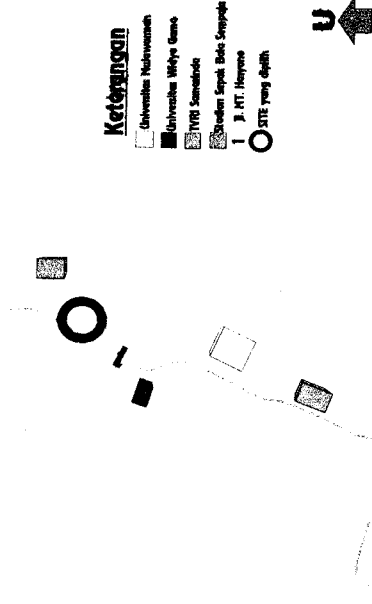
Lokasi site memiliki suasana yang cukup tenang dan kondusif, karena berada di kawasan lingkungan pendidikan (akademis) dan pemukiman.

- Aksesibilitas

Site hanya dilewati satu jalur transportasi yang memadai , karena memiliki dua jalur yang berbeda, yaitu Jl. MT. Haryono. Jalan ini dilewati oleh kendaraan umum, dikarenakan banyaknya perumahan pemukiman yang berkembang di daerah utara kota Samarinda. Site dekat dengan pemukiman, area komersial dan fasilitas umum, sehingga mudah diakses komunitas setempat.



Sumber : Dokumentasi pribadi





- **Konteks Lingkungan**

Optimalisasi konteks meliputi integrasi bangunan dengan konteks keruangan, sosial dan waktu. Konteks keruangan dalam arti lingkungan di sekitar bangunan layak ditanggapi sebagai sesuatu yang penting. Konteks sosial yang dapat menunjukkan karakteristik masyarakat di sekitar site, yang akan secara spesifik memberi keunikan pada fasilitas dan menambah daya tariknya. Optimalisasi konteks akan membuat fasilitas tersebut lebih mudah berkomunikasi dengan masyarakat penggunaanya. Konteks visual kawasan didominasi bangunan pemukiman dengan kerapatan bangunan cenderung tidak tinggi dan rata – rata berorientasi ke jalan. Dengan adanya keseragaman bangunan ini perlu direspon dengan disain kampus yang kontras namun tetap merespon nilai – nilai lokasi sehingga menyatu dengan konteks visual lingkungannya, dan justru memberikan kesempatan dan tantangan untuk menampilkan citra visual baru yang atraktif, sehingga kampus ini diharapkan mampu menjadi *landmark*, menguatkan citra kawasan dan memberi nilai positif bagi kondisi eksisting.



Sumber : Dokumentasi pribadi

- **Kondisi Iklim, Vegetasi, Guna Lahan, Topografi Tanah dan Potensi Tapak**

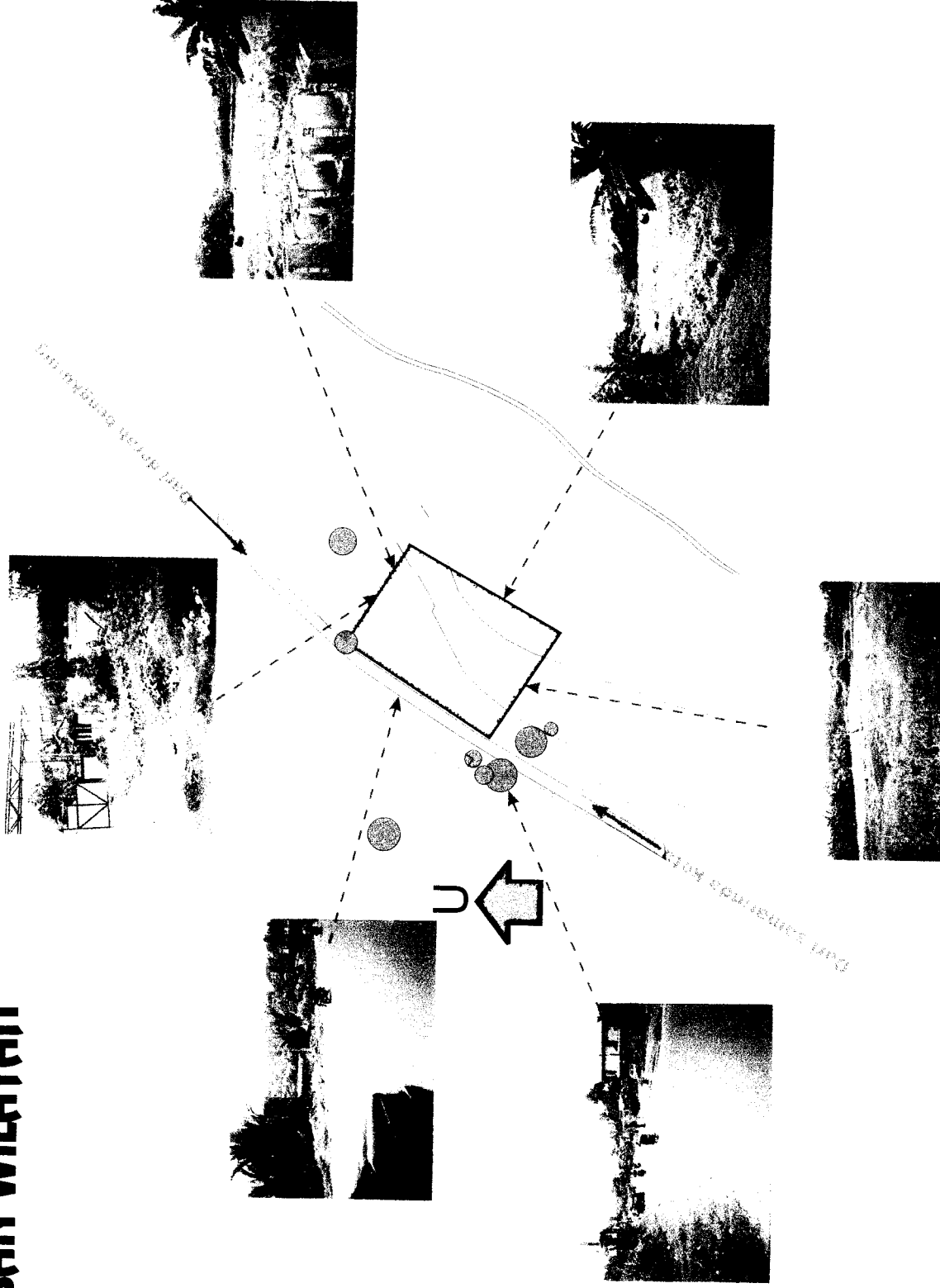
Tapak berupa tanah pertanian dengan tipe tanah lempung (liat) yang merupakan ciri dari keadaan tanah pada daerah Kalimantan pada umumnya, namun termasuk didalam kawasan lahan yang cukup baik, sehingga cukup aman dan nyaman untuk digunakan untuk membangun sebuah bangunan. Tapak yang ada memiliki luasan total ± 25.000 m² dengan topografi tanah yang cukup landai, namun yang akan digunakan hanyalah 15.500 m². lingkungan site memiliki kondisi udara yang cukup nyaman, dengan polusi udara dan suara rata – rata pada tingkatan sedang. Namun pada tapak tidak terlalu banyak vegetasi yang bisa digunakan sebagai perintang / *barrier*.



Sumber : Dokumentasi pribadi

SKEMATIK DISAIN

BATASAN WILAYAH

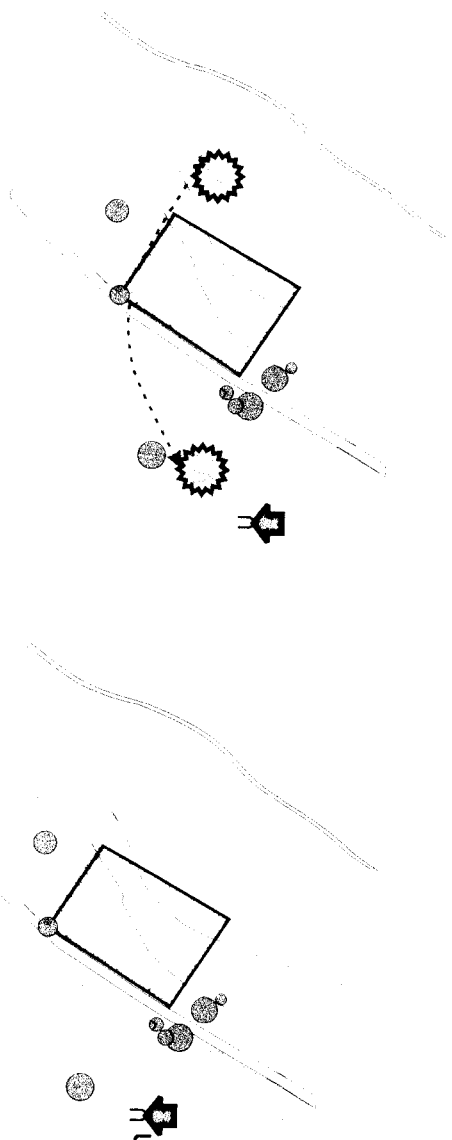




ANALISIS SITE

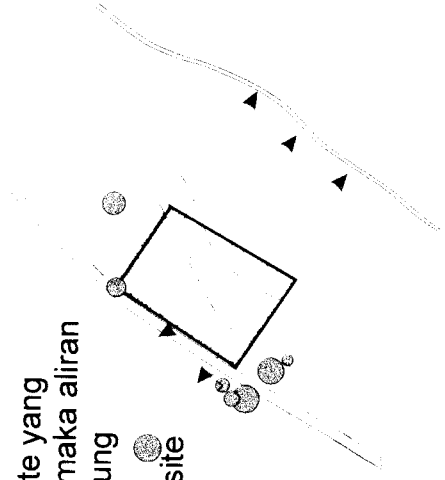
Luas lahan : 15.500 m2
 fungsi lahan : bangunan sekolah
 batas utara : lahan kosong
 batas barat : Jl. MT Haryono
 batas timur : lahan kosong dan sawah
 batas selatan : diakhiri sungai
 bentuk bangunan : perkampungan
 : 2 - 3 lantai

Arah edar matahari



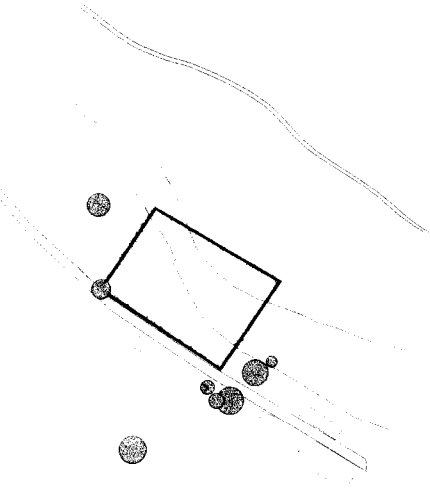
Drainase

Dikarenakan topografi site yang melandai ke arah timur, maka aliran air buangan dapat langsung dibuang di sungai, sebagian kearah depan site



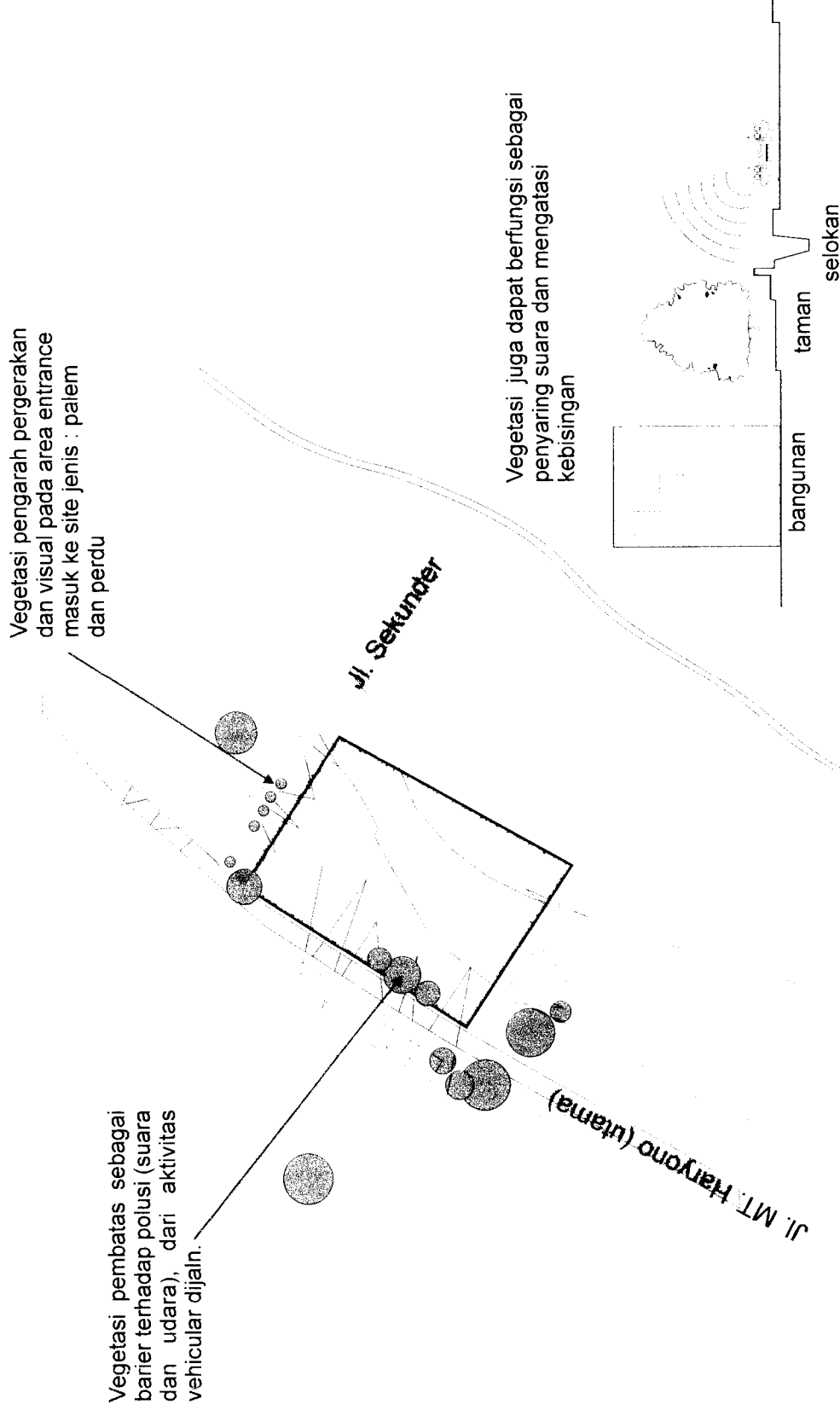
Infrastruktur

Fasilitas Infrastruktur yang tersedia di sekitar site sudah tersedia semua seperti jalur listrik, telepon, air (PDAM)





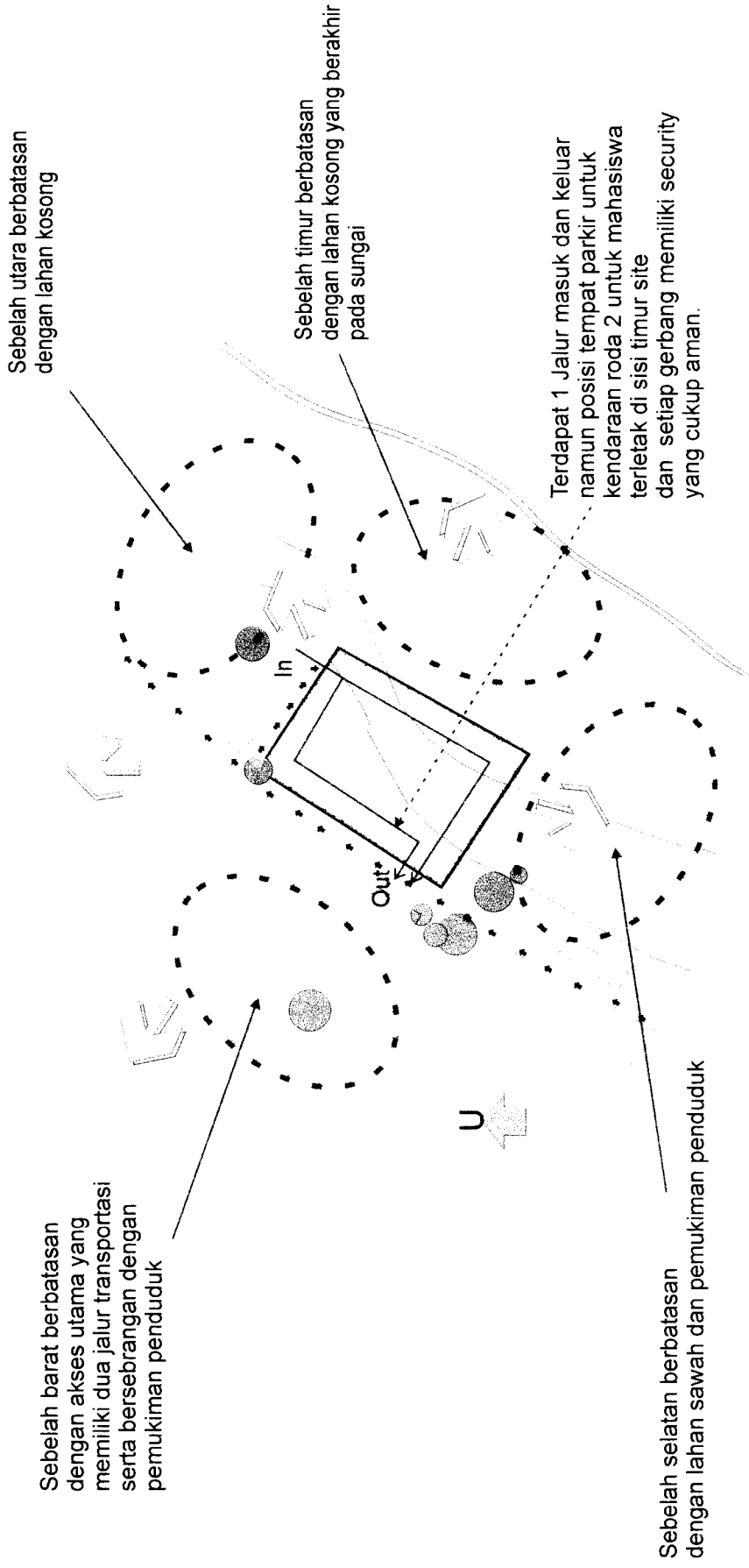
KEBISINGAN



SCHEMATIC DISAIN



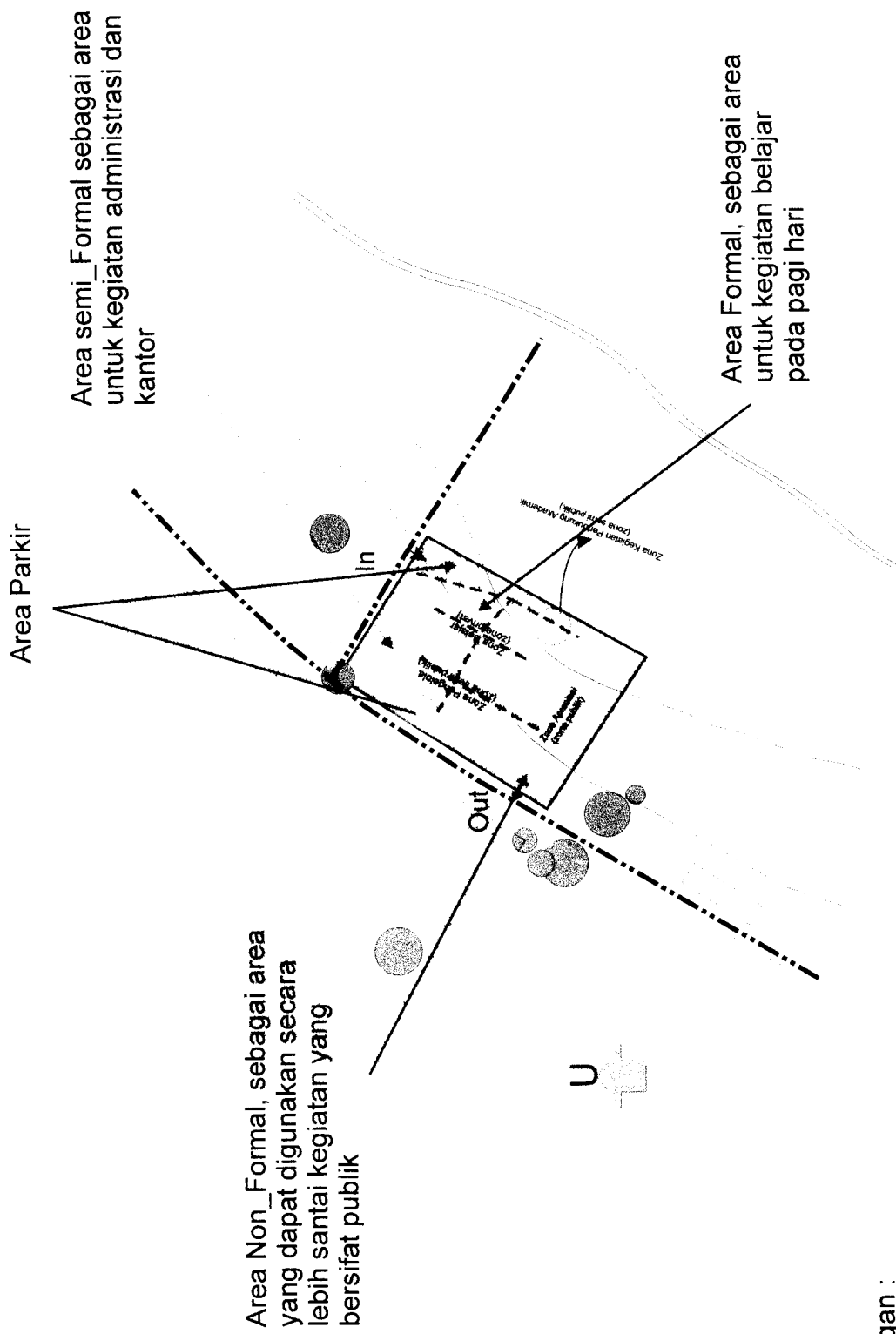
AKSES



SKEMATIK DISAIN



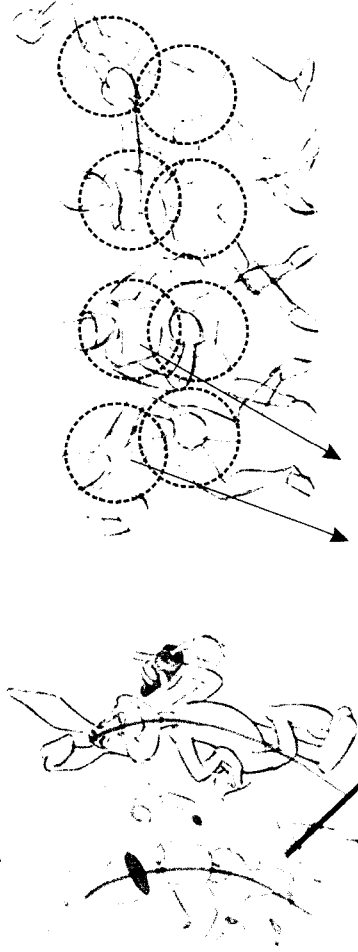
Pola sirkulasi



Keterangan :

- sirkulasi di area kampus (dalam)
- akses dari luar menuju ke kampus

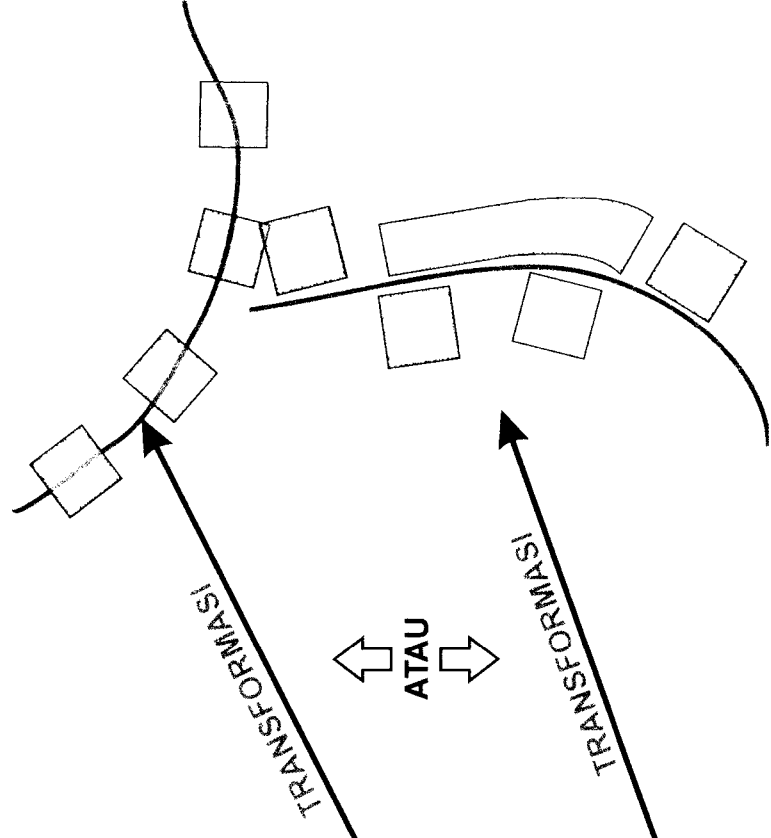
Konsep Bentuk Massa



Bentuk massa bangunan didominasi dengan bentuk persegi, berdasarkan pada bentuk dasar pada saat membuat sebuah karakter pada animasi 2D yang dominan menggunakan bentuk kubistik dan persegi. Mengadopsi dari guide line dalam membuat sebuah karakter (Character Development) pada karakter animasi 2D yang berupa garis linier yang lengkung, maka dalam mengkomposisikan bentuk massa bangunan akan mendapatkan beberapa pola yaitu antara lain :

BENTUK DASAR PERSEGI

APLIKASI

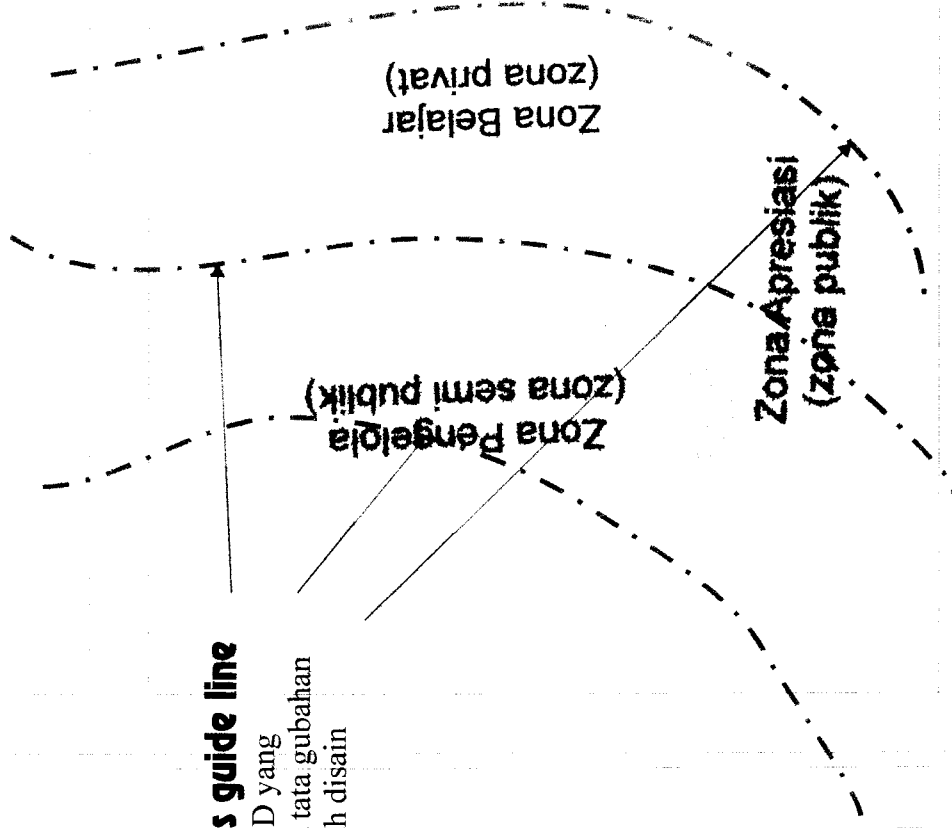


POLA 1 ATAU 2

Konsep Bentuk Massa

Arcs - curves - paths guide line

Dari karakter animasi 2D yang digunakan sebagai pola tata gubahan massa bangunan sekolah disain komunikasi visual



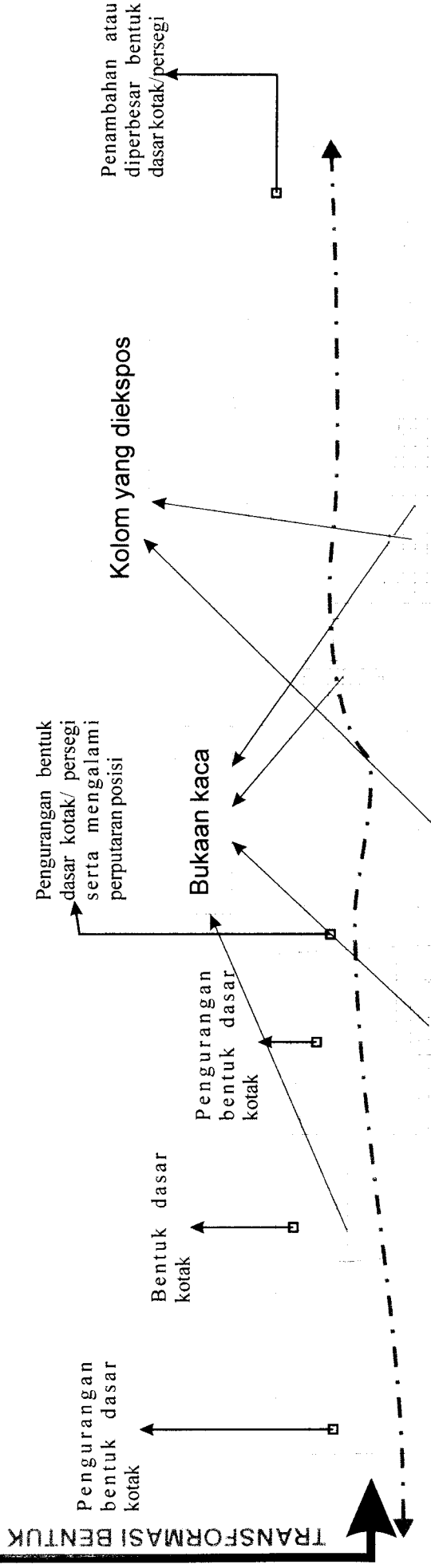
Dikarenakan sekolah ini terbagi menjadi tiga zona utama, maka dapat disebut juga mempunyai tiga tokoh karakter utama yaitu, zona pengelola, zona belajar dan zona apresiasi. Sehingga guide line yang akan digunakan juga berjumlah tiga buah.

TRANSFORMASI BENTUK

Konsep Penampilan

Penerapan beberapa karakter animasi 2D pada penampilan bangunan antara lain :

- Dengan menerapkan karakter yang dinamis yaitu dapat di visualisasikan dengan permainan elemen – elemen kolom, dinding dan bukaan yang ditonjolkan. Dan diolah dengan cara mengkombinasikan bentuk – bentuk statis/dasar dalam susunan yang variatif dengan cara **penambahan, pengurangan, diputar, digeser, diperbesar atau diperkecil, dan yang paling penting adalah terwujud melalui pembentukan ruang – ruang.**
- Bentuk dasar karakter yang banyak menggunakan unsur geometris kubus, menyebabkan transformasinya pada fasad bangunan dengan penyesuaian dengan material yang moderen maka bidang – bidang terdiri dari tarikan geometris yang tegas secara vertikal maupun horizontal

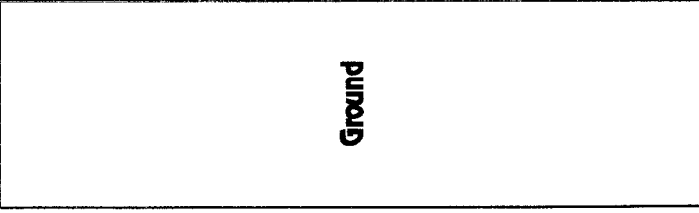
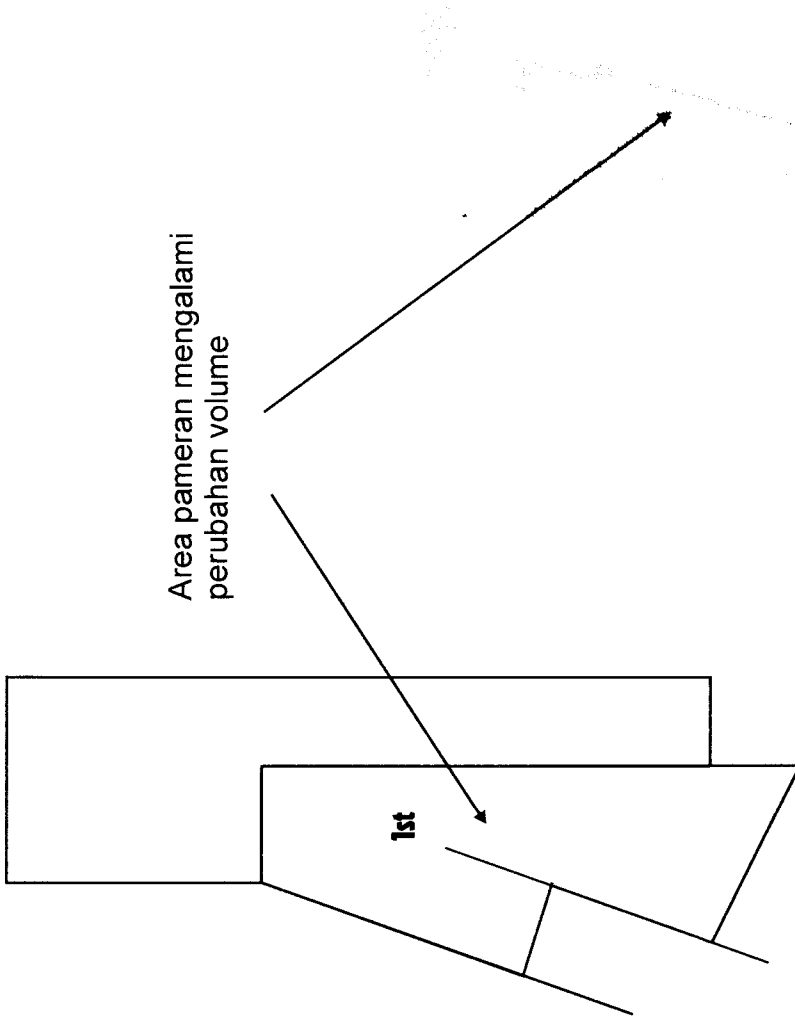


Konsep Bentuk Denah

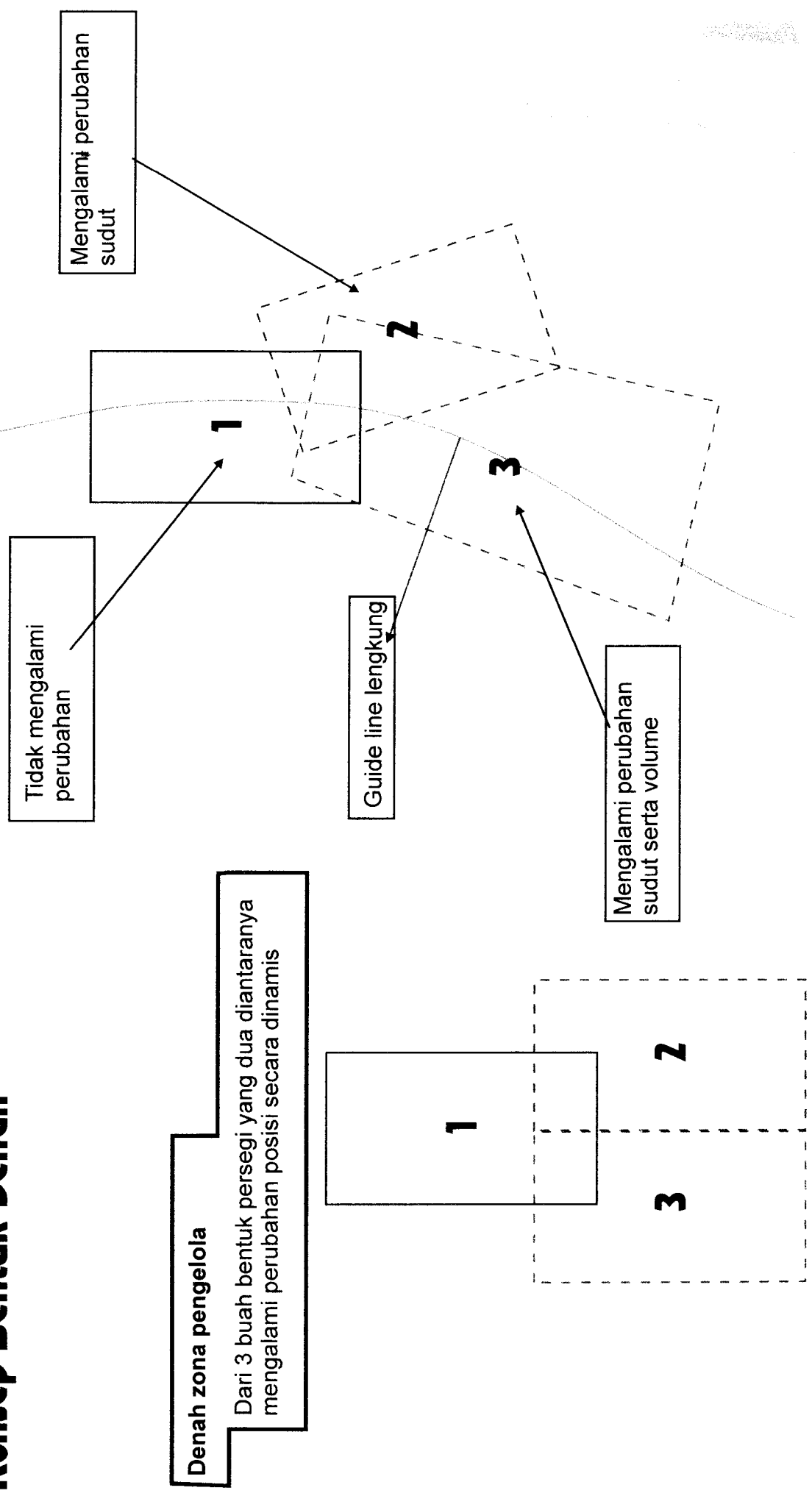
Pada setiap zona utama memiliki pola kedinamisan tersendiri, berdasarkan fungsi dari zona tersebut.

Denah zona Apresiasi

Pada lantai dasar hanya berbentuk persegi panjang, hanya pada lantai 1 untuk ruang pameran mengalami perubahan dikarenakan mengalami penambahan bentuk untuk memberikan alur yang sekuen atau dinamis



Konsep Bentuk Denah



Denah zona pengelola
Dari 3 buah bentuk persegi yang dua diantaranya mengalami perubahan posisi secara dinamis

Tidak mengalami perubahan

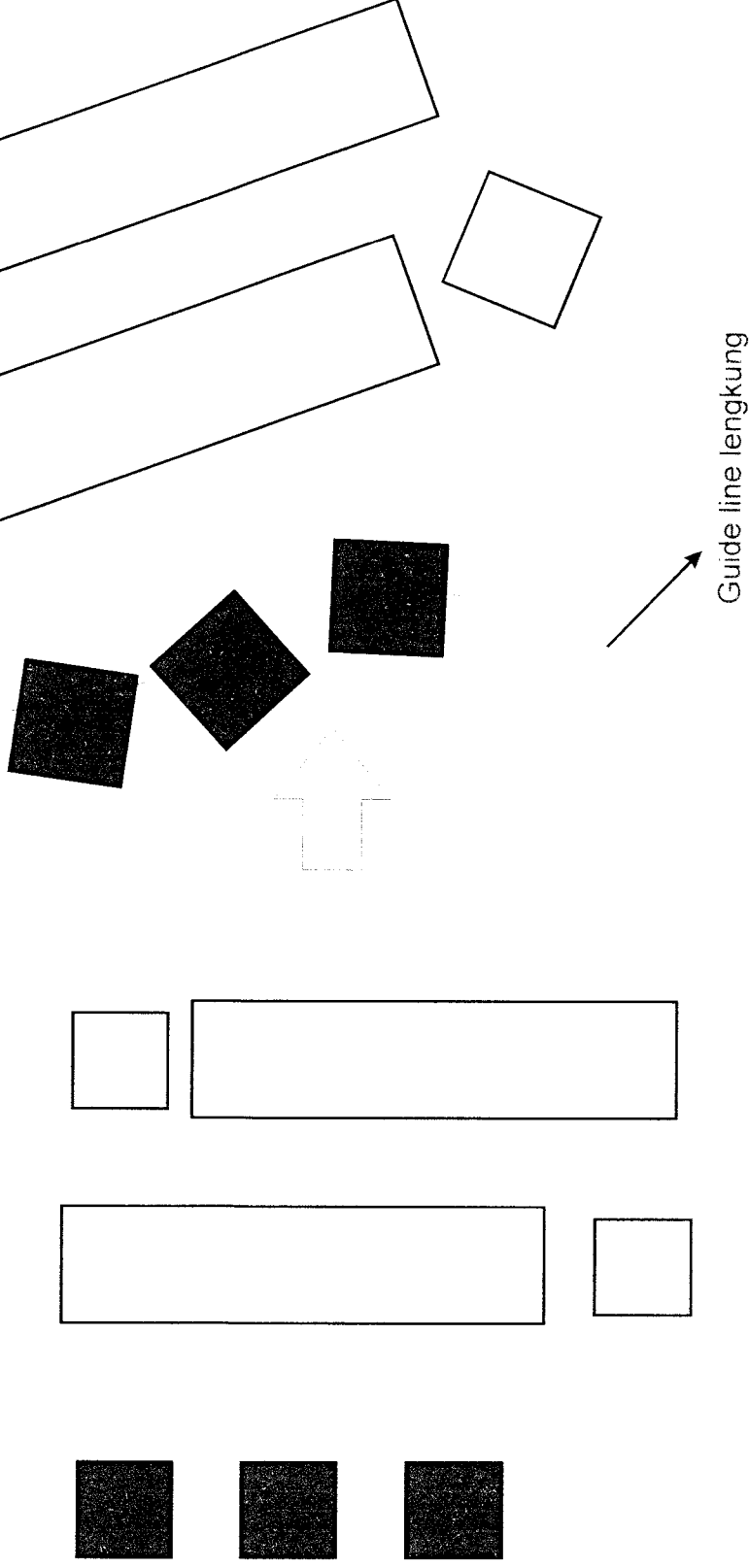
Mengalami perubahan sudut

Guide line lengkung

Mengalami perubahan sudut serta volume

Konsep Bentuk Denah

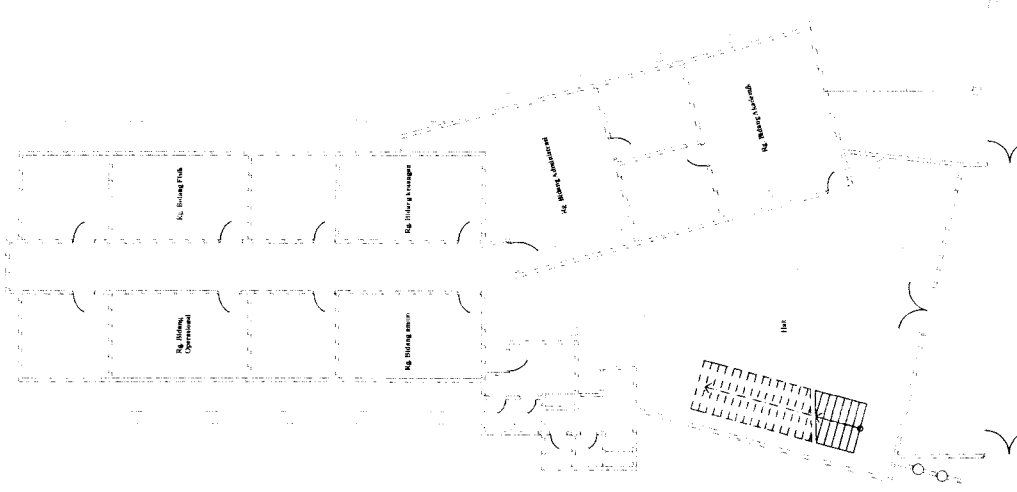
Denah zona belajar



SKEMATIC DISAIN

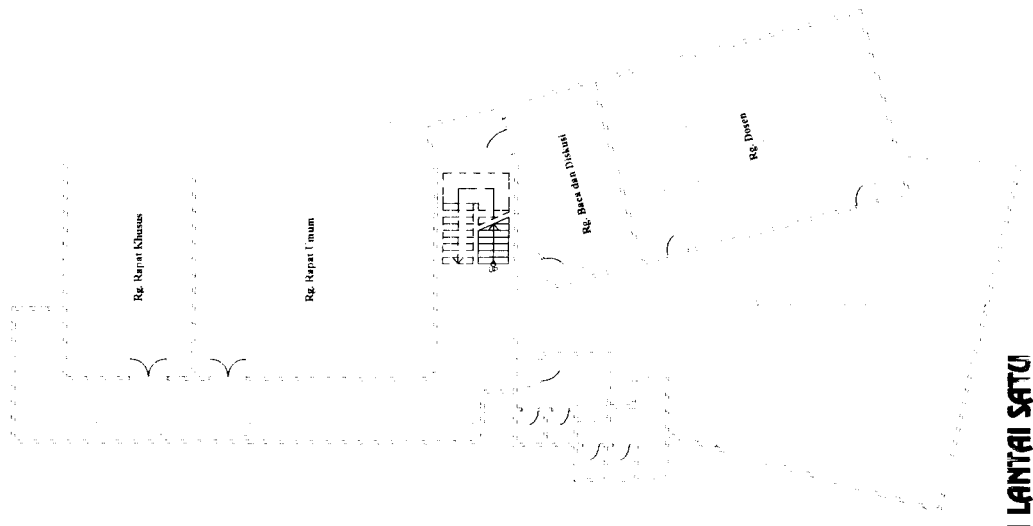


KONSEP DENAH RUANG PENGELOLA



Ruang - Ruang pengelola Sekolah yang diantaranya, ruang Bidang Akademik, Bidang Administrasi, Bidang Keuangan, Bidang Operasional, Bidang Umum, dan Bidang Fisik, diletakkan pada lantai dasar. Dimaksudkan untuk memudahkan pengawasan dan pengelolaan kampus

DENAH LANTAI DASAR



Ruang - ruang rapat diletakkan pada lantai satu, demi mendapatkan suasana yang lebih privat

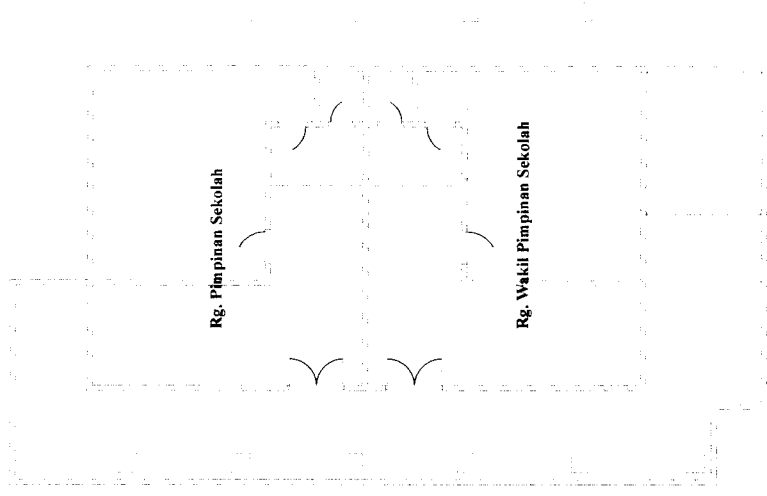
Ruang Dosen diletakkan pada lantai satu, untuk memberikan kesan privat dan didekatkan dengan ruang baca untuk memberikan kenyamanan bagi dosen

DENAH LANTAI SATU



KONSEP DENAH RUANG PENGELOLA

Ruangan untuk Pemimpin Sekolah dan Wakil diletakkan pada lantai teratas, demi mendapatkan suasana nyaman untuk bekerja dan juga untuk menciptakan suasana yang lebih privat

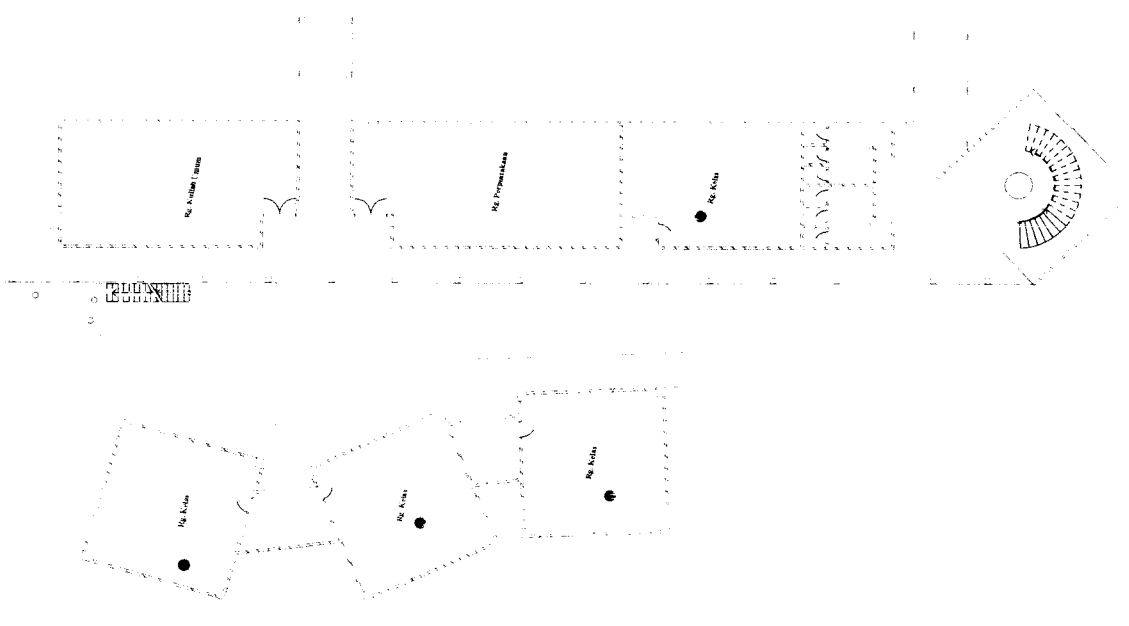


DENAH LANTAI DUA



KONSEP DENAH RUANG BELAJAR

Ruang kelas berada dekat dengan perpustakaan dan ruang kuliah umum, dimaksudkan untuk mempermudah mahasiswa dalam belajar teori, setiap kelas berkapasitas 30 orang.

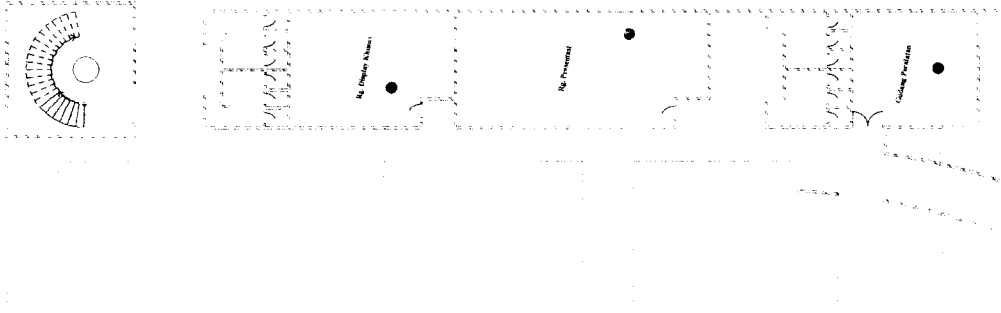


DENAH LANTAI DASAR

SKEMATIK DISAIN



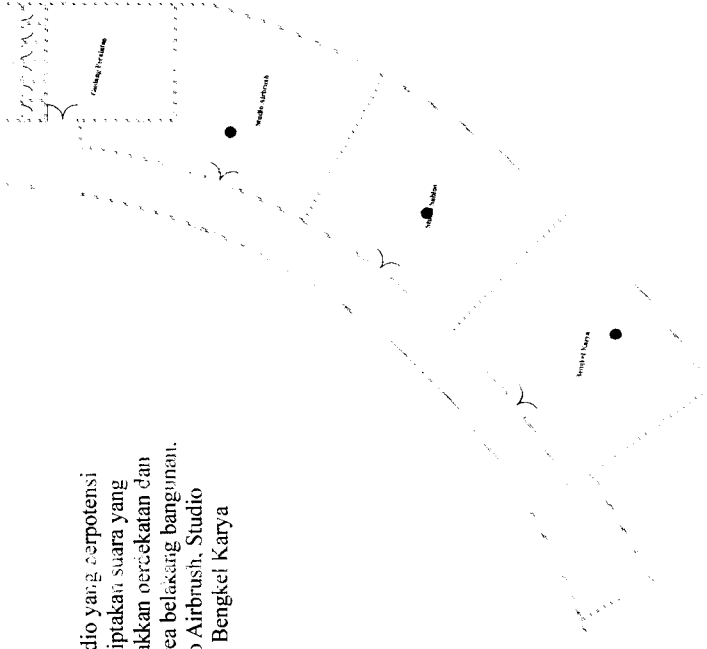
KONSEP DENAH RUANG BELAJAR



Ruang Dispalay Khusus berada dekat dengan ruang Presentasi dikarenakan mempunyai hubungan yang erat secara fungsi, yaitu untuk memperkenalkan karya - karya terbaru dari mahasiswa kepada mahasiswa yang lain untuk mendapatkan masukan dan kritikan

Gudang peralatan berada dekat dengan studio - studio yang memerlukan peralatan yang cukup banyak.

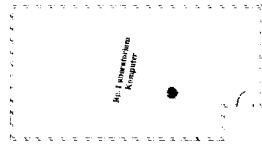
Studio - studio yang berpotensi untuk menciptakan suara yang bising diletakkan percekatan dan berada di area belakang bangunan. Yaitu Studio Airbrush, Studio Sablon, dan Bengkel Karya



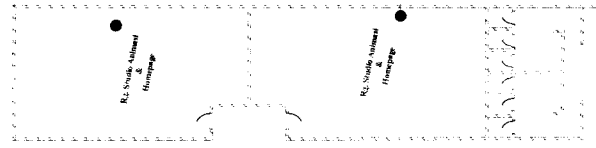
DENAH LANTAI DASAR

SCHEMATIC DESIGN

KONSEP DENAH RUANG BELAJAR

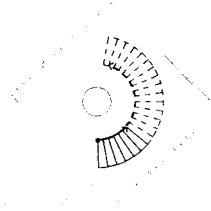


Ruang Laboratorium komputer difungsikan untuk mendukung kegiatan mahasiswa dalam menciptakan sebuah karya desain, seperti mengolah gambar untuk fotografi, merancang sketsa awal untuk sebuah karya visual merchandising



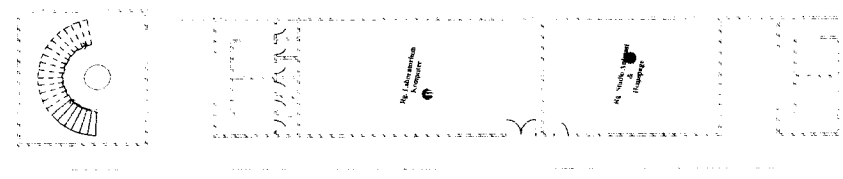
Ruang Studio Animasi dan Homepage difungsikan untuk mendukung mahasiswa untuk menciptakan sebuah karya desain grafis yang bergerak (Animasi) dan untuk mendesain sebuah Web

DENAH LANTAI SATU





KONSEP DENAH RUANG BELAJAR

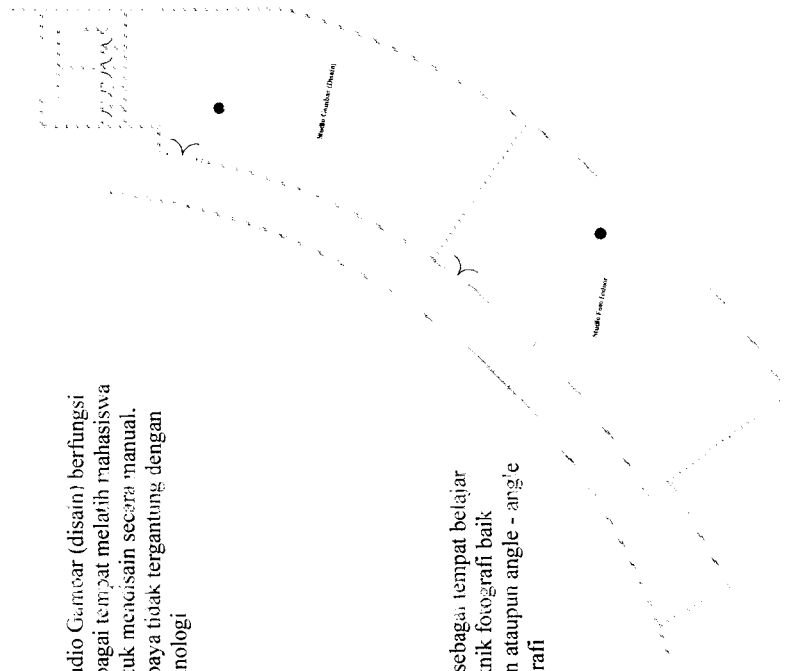


Ruang Laboratorium komputer difungsikan untuk mendukung kegiatan mahasiswa dalam menciptakan sebuah karya desain, seperti mengolah gambar untuk fotografi, merancang sketsa awal untuk sebuah karya visual merchandising

Ruang Studio Animasi dan Homepage difungsikan untuk mendukung mahasiswa untuk menciptakan sebuah karya desain grafis yang bergerak (Animasi) dan untuk mendisain sebuah Web

Studio Gambar (disain) berfungsi sebagai tempat melatih mahasiswa untuk mendisain secara manual, supaya tidak tergantung dengan teknologi

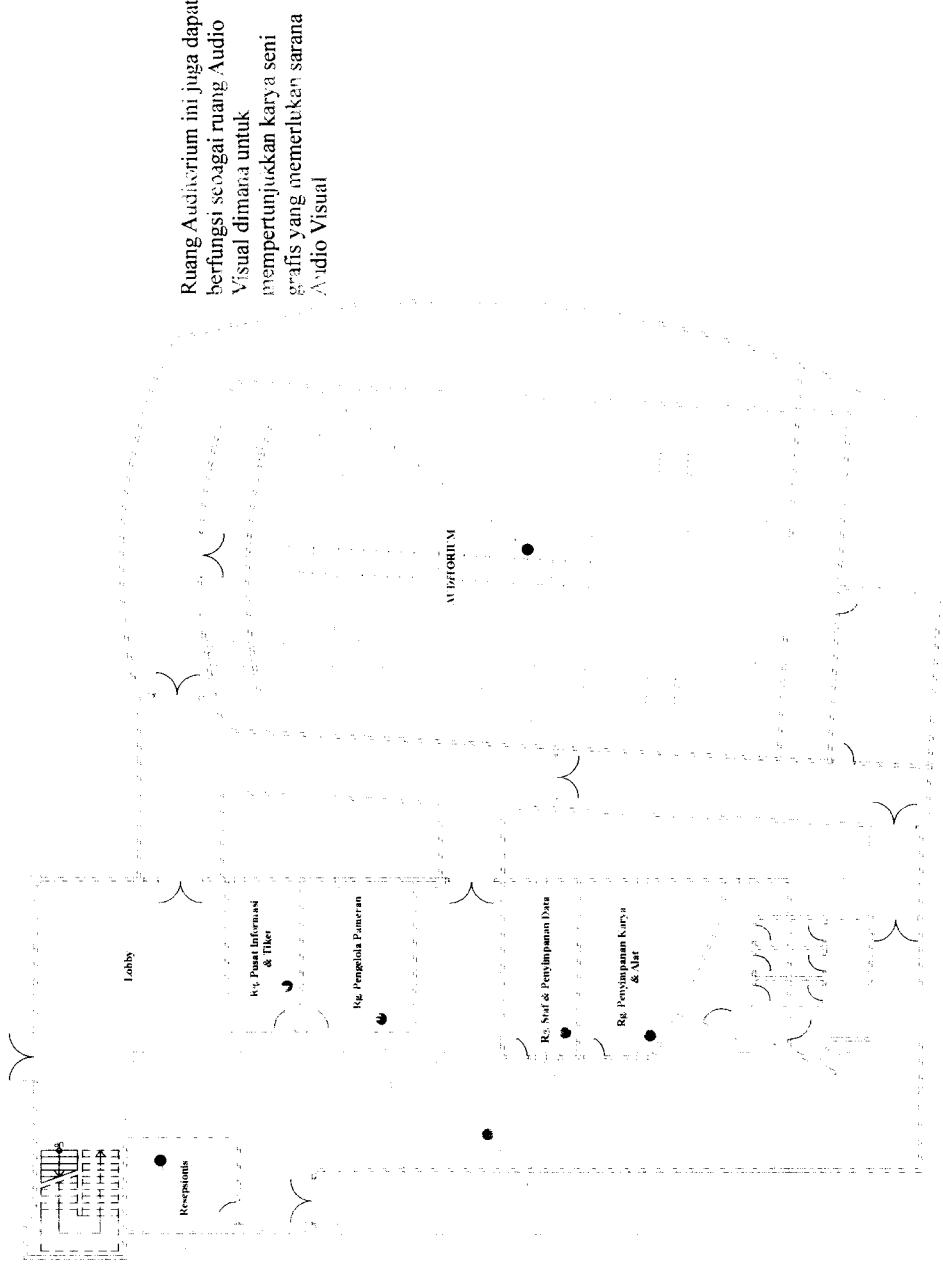
Studio foto, sebagai tempat belajar berbagai teknik fotografi, baik penechayaan ataupun angle - angle dalam fotografi



DENAH LANTAI SATU

SKEMATIK DISAIN

KONSEP DENAH RUANG APRESIASI



Ruang respnsionis dan ruang informasi / tiket diletakkan disekat pintu masuk guna memudahkan pengunjung untuk menemukan ruang pameran dan ruang yang lain, serta memberikan informasi kepada pengunjung.

Ruang Pengelola diletakkan di depan untuk memudahkan pelayanan, untuk menerima klien yang ingin menggunakan ruang pameran, atau yang lainnya berdekatan dengan ruang penyimpanan data, untuk memudahkan pelayanan

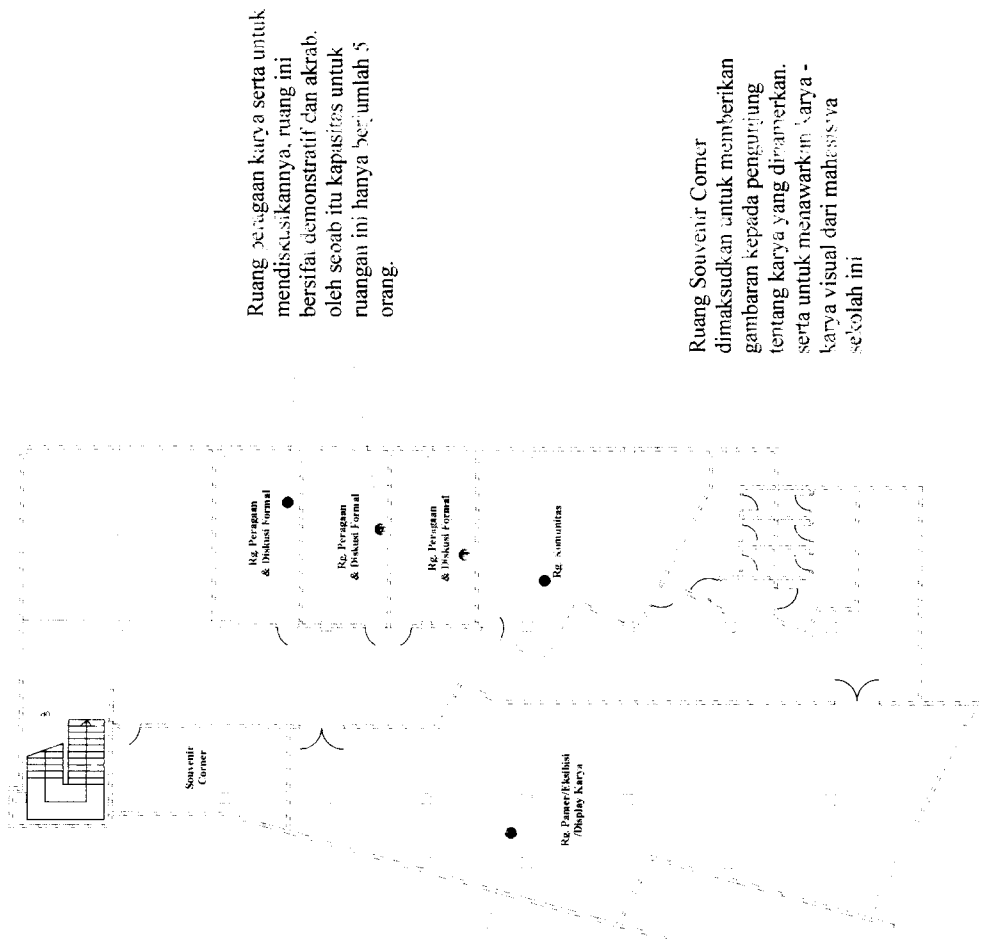
Ruang Pamer / eksibisi digunakan untuk memamerkan (display) karya - karya seni grafis

Ruang Penyimpanan sangat berhubungan dengan ruang Galeri, dikarenakan berfungsi semenaara untuk menyimpan beberapa karya yang akan dipamerkan serta alat - alat pendukungnya.

Ruang Auditorium ini juga dapat berfungsi sebagai ruang Audio Visual dimana untuk mempertunjukkan karya seni grafis yang memerlukan sarana Audio Visual

DENAH LANTAI DASAR

KONSEP DENAH RUANG APRESIASI



Ruang peragaan karya serta untuk mendiskusikannya, ruang ini bersifat demonstratif dan akrab, oleh sebab itu kapasitas untuk ruangan ini hanya berjumlah 5 orang.

Ruang Pamer / ekspibisi digunakan untuk memamerkan (display) karya - karya seni grafis

Ruang Souvenir Corner dimaksudkan untuk memberikan gambaran kepada pengunjung tentang karya yang diramerkan, serta untuk menawarkan karya - karya visual dari mahasiswa sekolah ini

DENAH LANTAI SATU



BAB VI DESIGN DEVELOPMENT

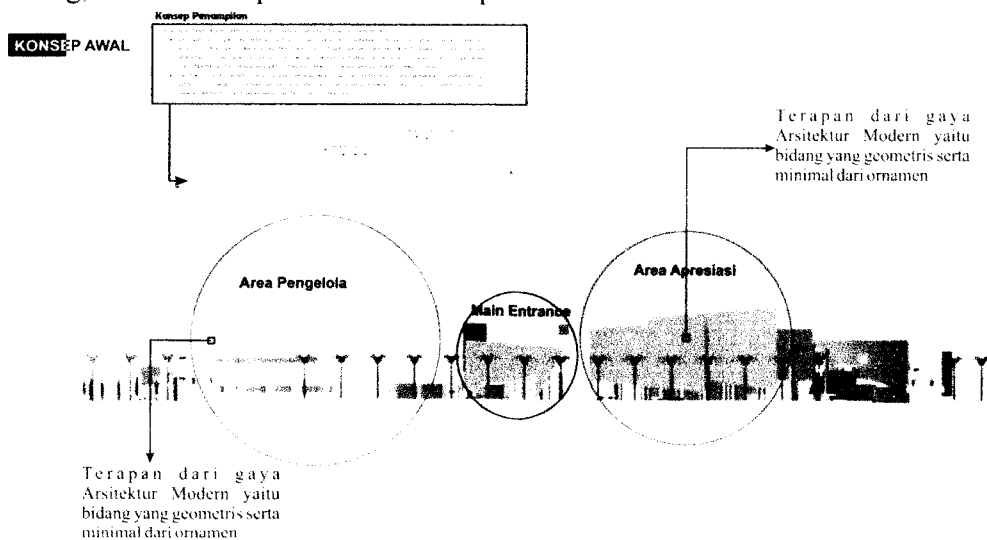
VI.1 Pendahuluan

Tahap pengembangan disain Sekolah Disain Komunikasi Visual di Samarinda dengan pendekatan Karakter Animasi 2D sebagai landasan Perancangan Massa dan Penampilan bangunan, dilakukan dengan mengaplikasikan semua konsep yang telah dijabarkan pada bab – bab sebelumnya. Perubahan disain yang terjadi guna menyempurnakan beberapa ide disain yang belum sempat tertuang pada proses skematik. Hal ini dimaksudkan guna menghasilkan sebuah bangunan yang sesuai dengan pendekatan konsep.

Pada bab ini menjabarkan bagaimana proses perancangan yang terjadi selama proses studio termasuk berbagai perubahan rancangan meliputi seluruh aspek arsitektural dan struktural namun tetap tidak terlepas dari konsep awal perancangan.

VI.2 Penampilan Bangunan

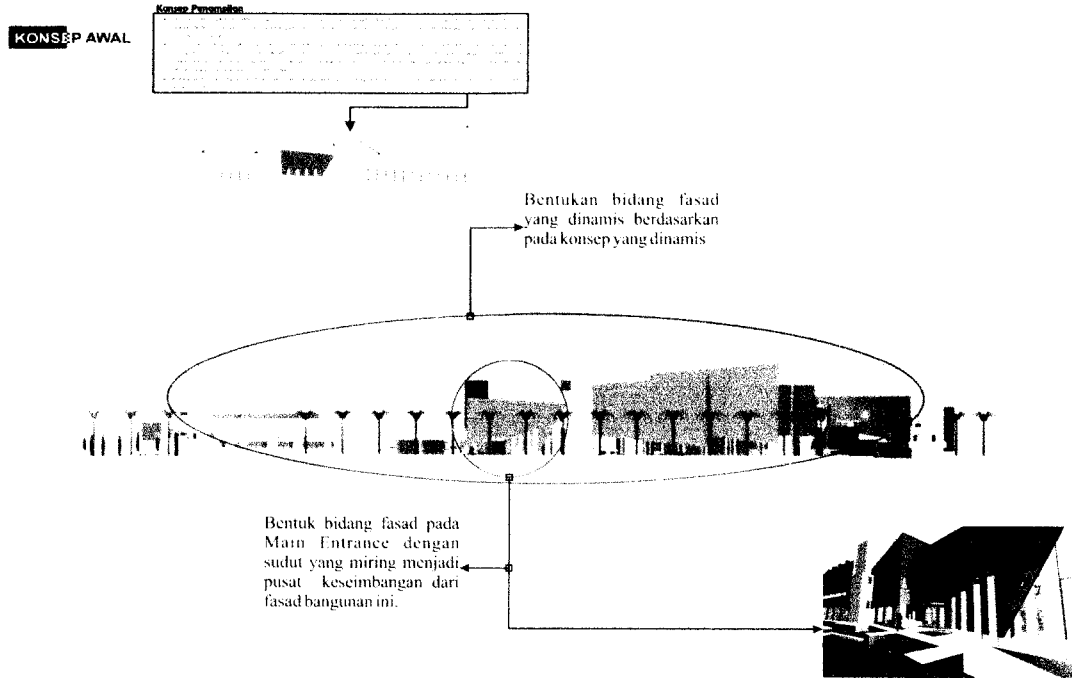
Penampilan bangunan secara garis besar tidak mengalami banyak perubahan namun terdapat beberapa bagian yang ditambahkan dan dikurangi berdasarkan kebutuhan ruang, estetika dan pendekatan konsep.



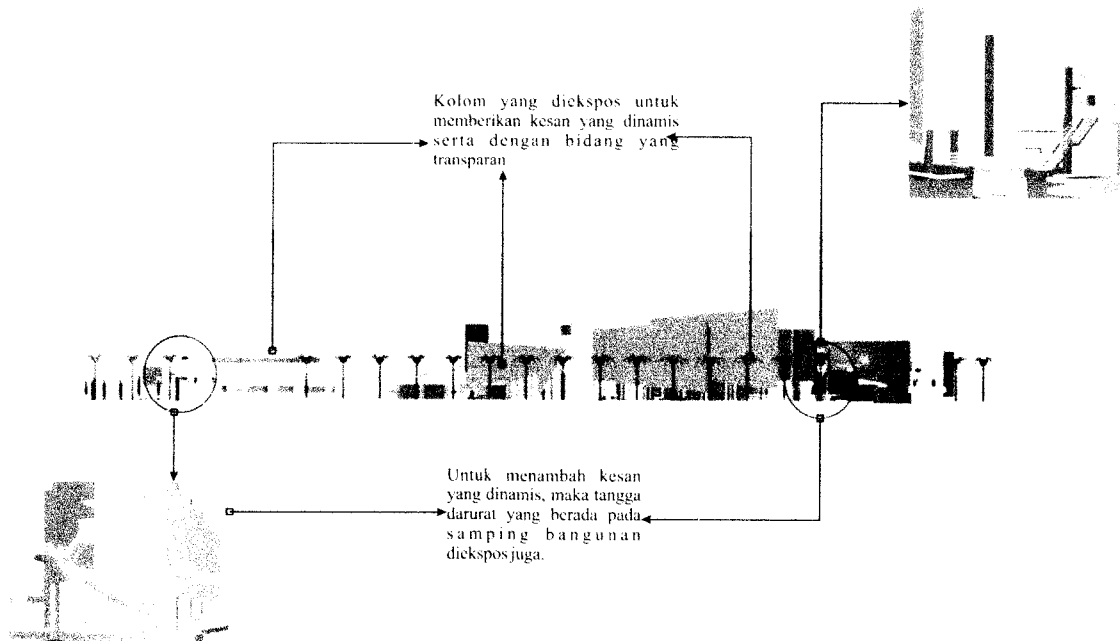
Gbr VI.2.1 Fasud depan Sekolah Disain komunikasi Visual

SEKOLAH DISAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SAMARINDA

Karakter Animasi 2D sebagai landasan perancangan massa dan penampilan bangunan



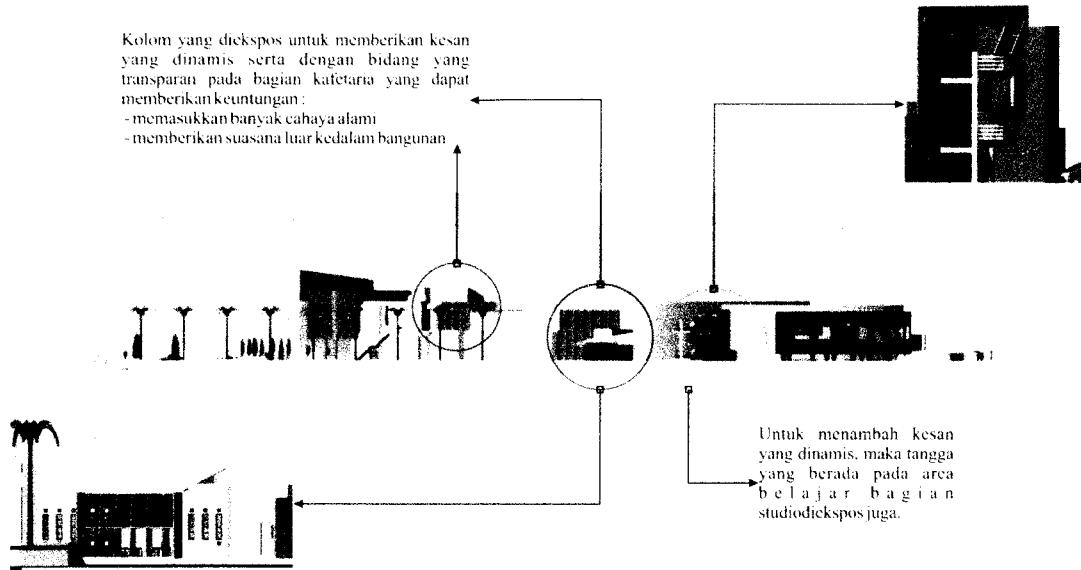
Gbr VI.2.2 Fasad depan Sekolah Disain komunikasi Visual



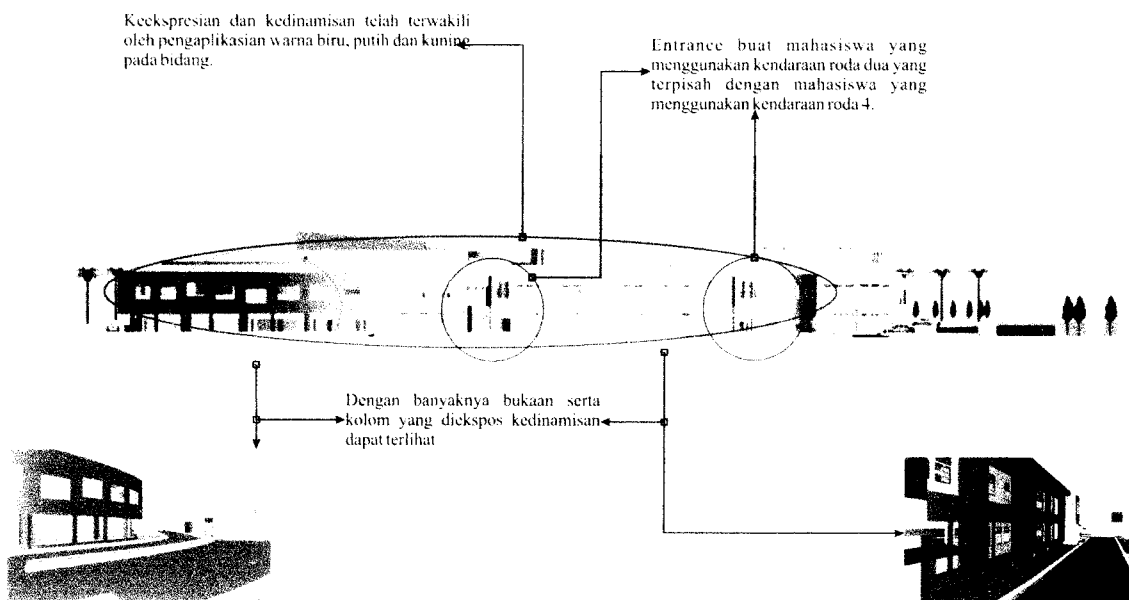
Gbr VI.2.3 Fasad depan Sekolah Disain komunikasi Visual

SEKOLAH DISAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SAMARINDA

Karakter Animasi 2D sebagai landasan perancangan massa dan penampilan bangunan



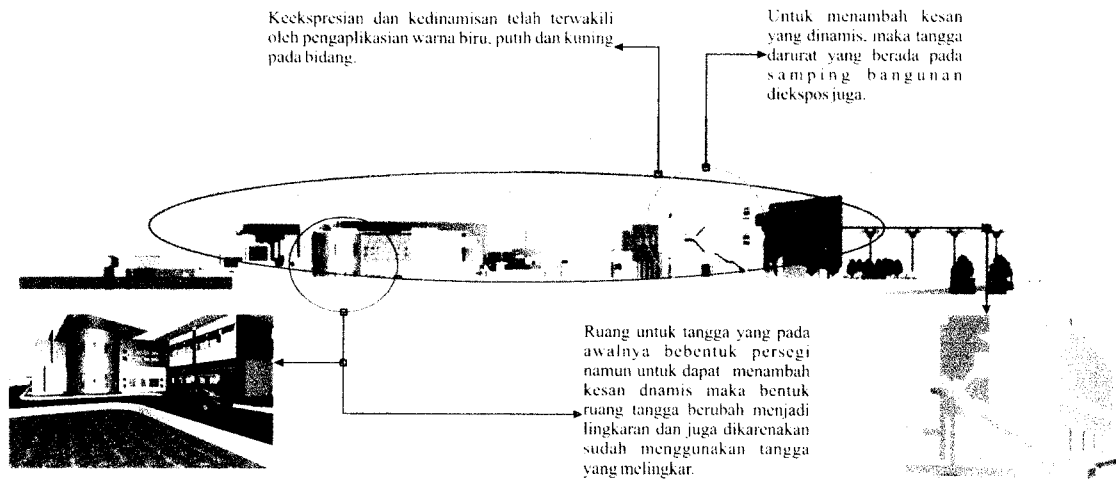
Gbr VI.2.4 Samping kanan Sekolah Disain komunikasi Visual



Gbr VI.2.5 Belakang Sekolah Disain komunikasi Visual

SEKOLAH DISAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SAMARINDA

Karakter Animasi 2D sebagai landasan perancangan massa dan penampilan bangunan

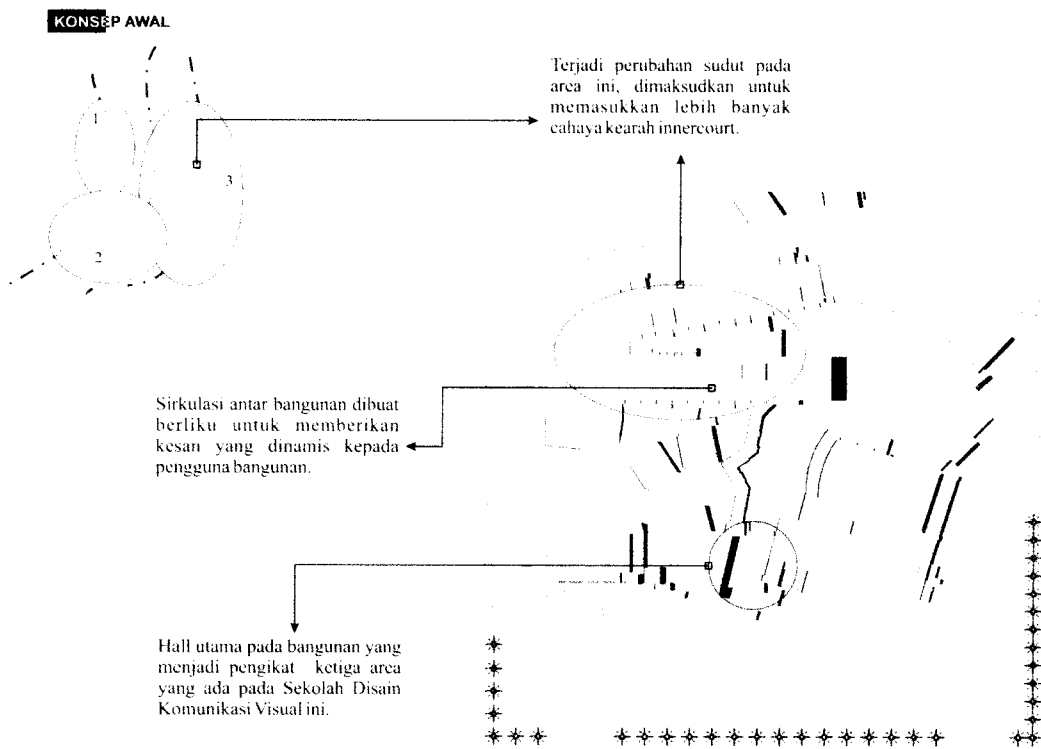


Gbr VI.2.6 Samping kiri Sekolah Disain komunikasi Visual



VI.3 Tata Massa Bangunan

Bentuk massa bangunan tidak mengalami perubahan yang banyak krena perancang berusaha untuk tidak berubah dari yang telah tertuang pada tahapan skematik. Namun perubahan yang terjadi hanya pada diantara area pengelola dengan area apresiasi ditambahkan sebuah Hall yang berfungsi sebagai hall utama. Namun pada setiap area masih tetap memiliki hall yang berfungsi sebagai hall lanjutan..



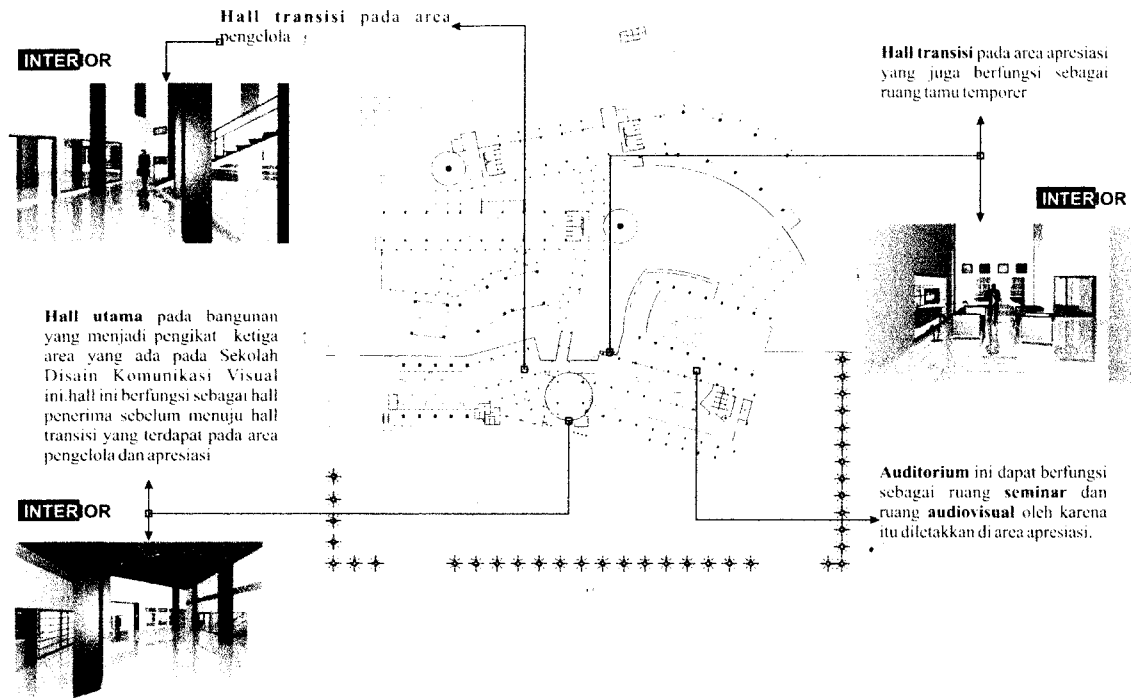
Gbr VI.3.1 Tata masa Sekolah Disain Komunikasi Visual

VI.4 Tata Ruang Dalam

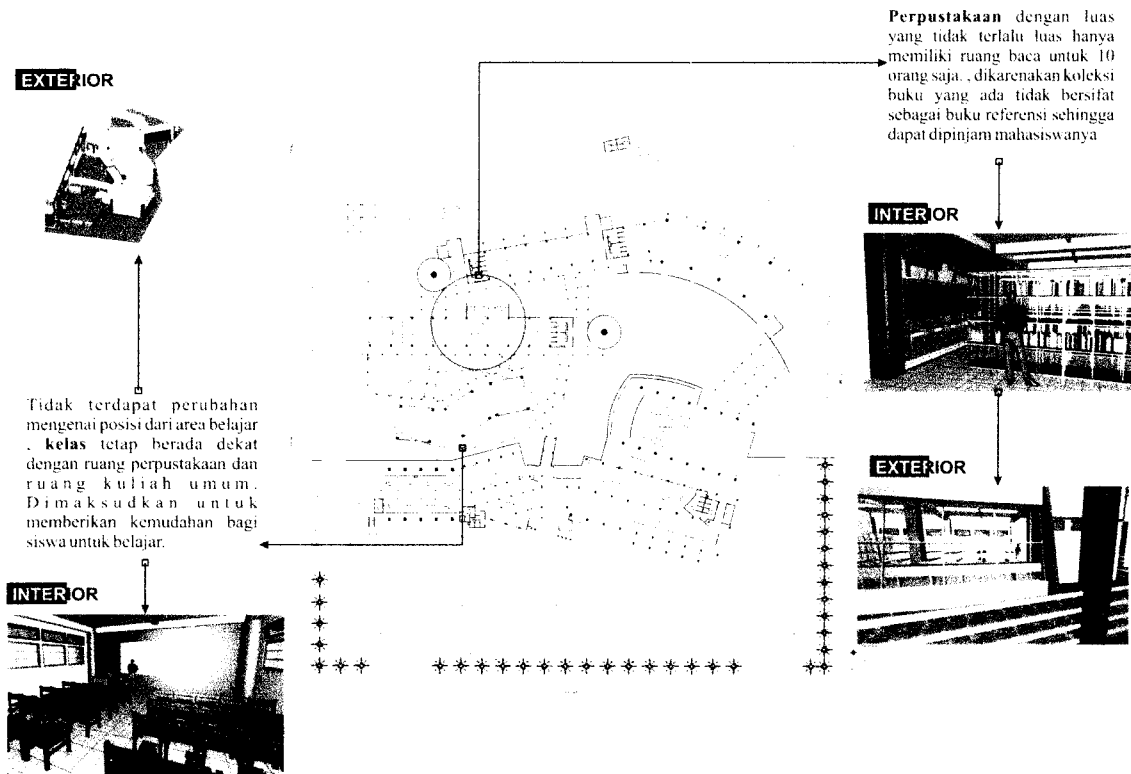
Tata ruang dalam pada tahap pengembangan disain tidak mengalami banyak perubahan dari konsep yang telah ditetapkan, namun terdapat pengurangan dan penambahan elemen bangunan seperti jumlah pintu dan penambahan *sun screen*.

SEKOLAH DISAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SAMARINDA

Karakter Animasi 2D sebagai landasan perancangan massa dan penampilan bangunan



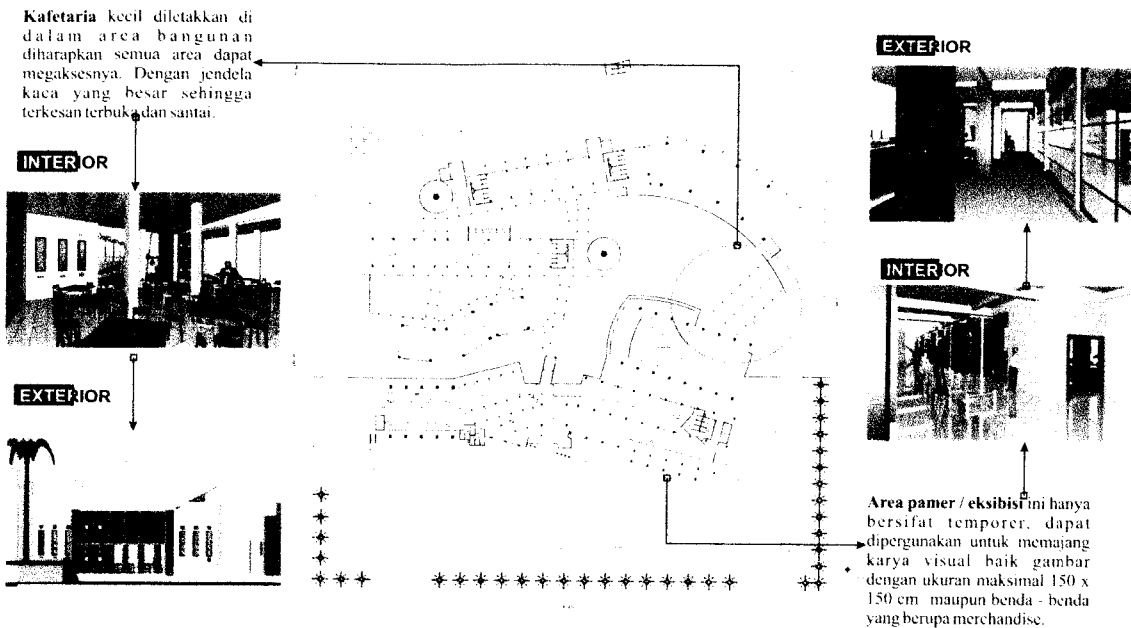
Gbr VI.4.1 Denah Lt.1 Sekolah Disain Komunikasi Visual



Gbr VI.4.2 Denah Lt. 1 Sekolah Disain Komunikasi Visual

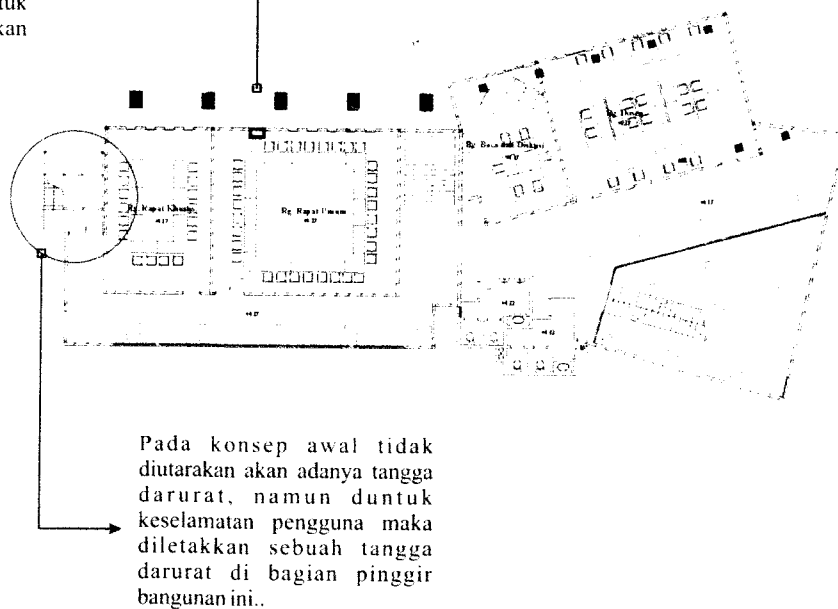
SEKOLAH DISAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SAMARINDA

Karakter Animasi 2D sebagai landasan perancangan massa dan penampilan bangunan

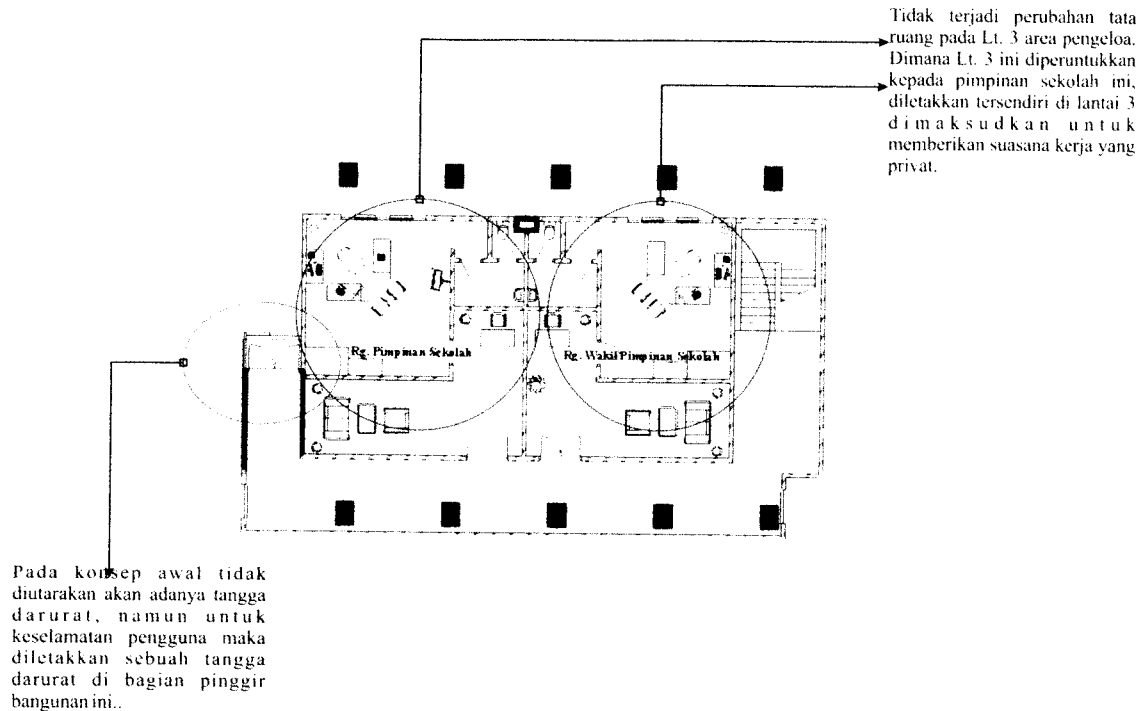


Gbr VI.4.3 Denah Lt. 1 Sekolah Disain Komunikasi Visual

Ruang - ruang untuk **rapat** atau **pertemuan** diletakkan di lantai dua untuk mendapatkan suasana yang privat. Dan juga untuk memudahkan akses dikarenakan berada di tengah bangunan.



Gbr VI.4.4 Denah Lt. 2 Area Pengelola



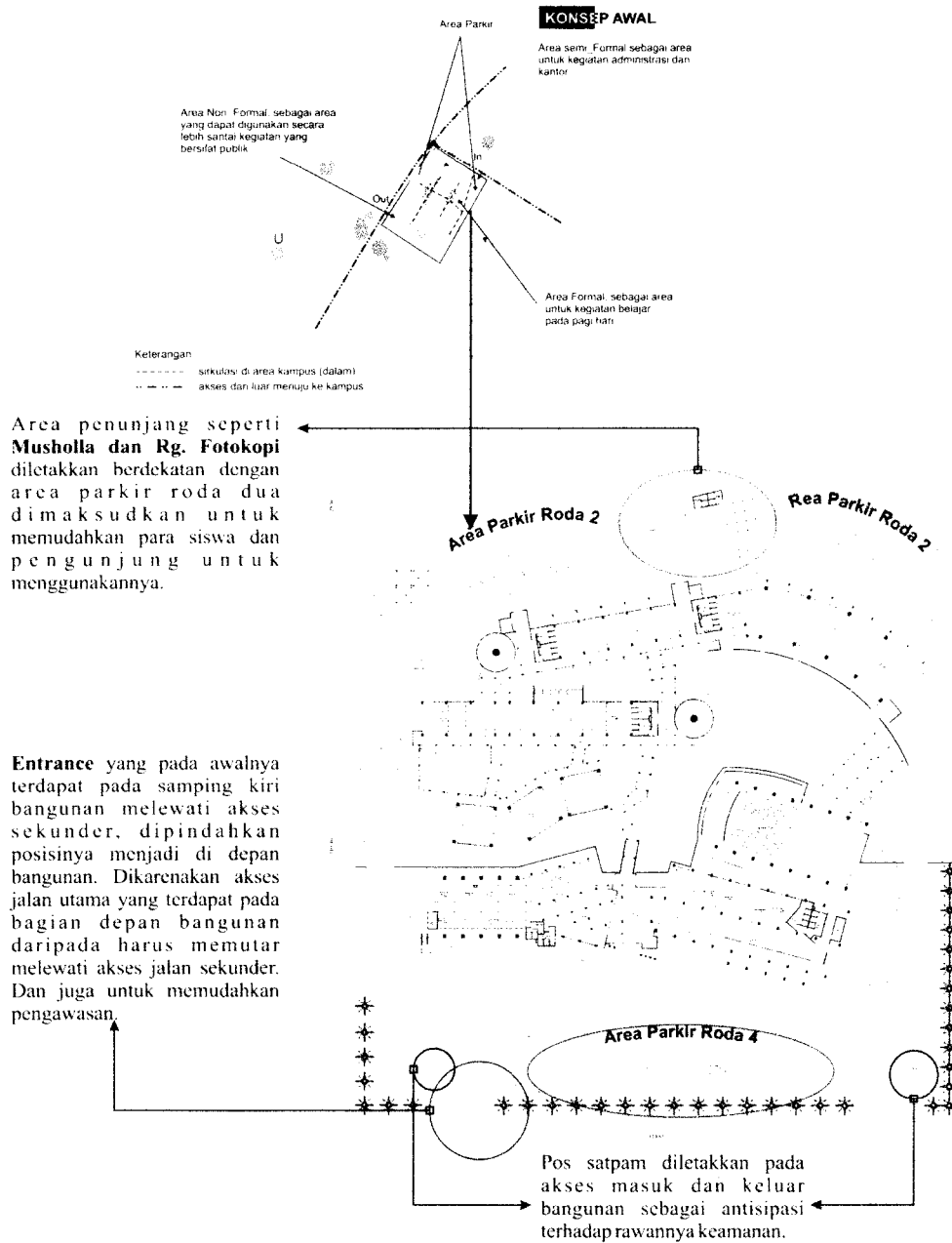
Gbr VI.4.7 Denah Lt. 3 Area pengelola

VI.5 Tata Ruang Luar

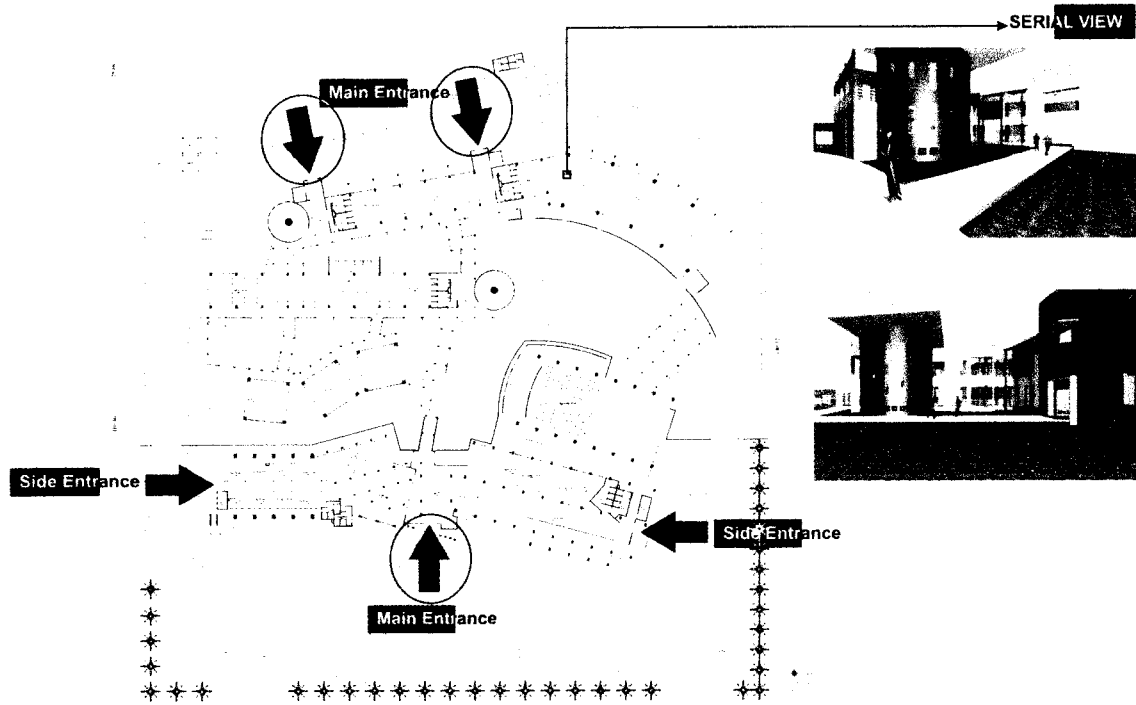
Tata ruang luar lebih terpengaruh terhadap penyesuaian terhadap lingkungan, bagaimana site dapat memaksimalkan keuntungan yang dimiliki lingkungan sekitar. Oleh karena itu dengan memanfaatkan akses jalan utama yang terdapat di bagian depan maka entrance yang pada awalnya berada di samping kiri bangunan yang menggunakan akses sekunder dipindahkan ke bagian depan sejajar dengan akses keluar area sekolah.



Serta untuk parkir kendaraan roda 2 yang pada awalnya hanya terdapat 1 lokasi saja ditambah 1 lagi, diharapkan dapat menampung kendaraan roda dua lebih banyak lagi .



Gbr VI.5.1 Tata ruang luar 1



Gbr VI.5.2 Tata ruang luar 2



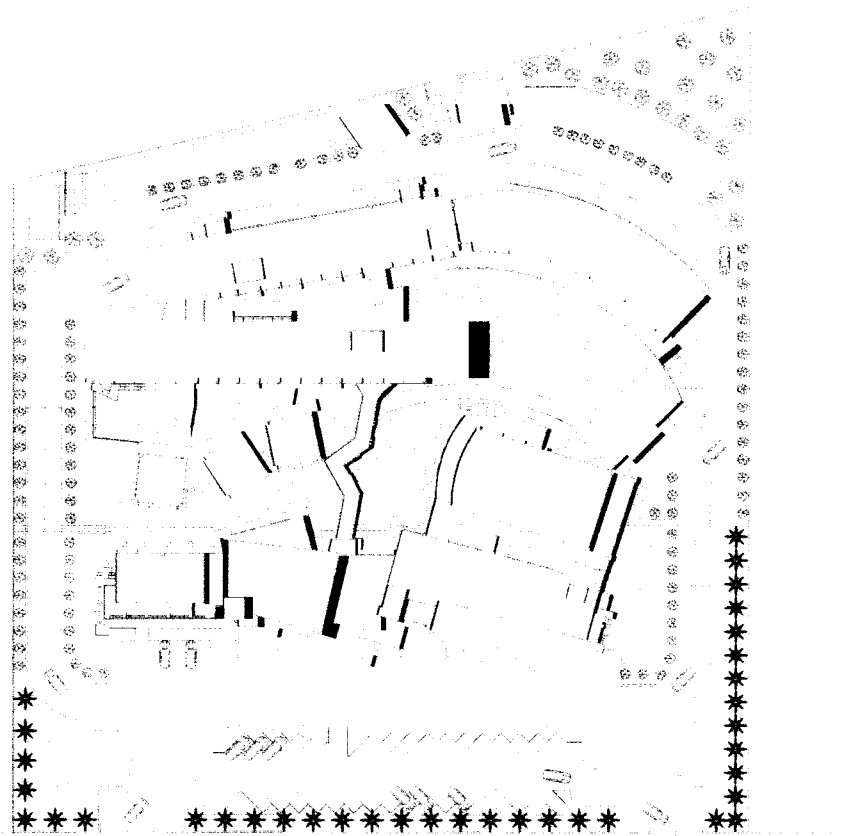
BAB VII RANCANGAN FINAL

VII.1 Pendahuluan

Keterbatasan wacana, analisis, pengalaman serta waktu, membawa hasil pengembangan disain ini masih jauh dari sempurna. Berikut merupakan gambar rancangan final yang dirangkum dalam bab ini.

Gambar rancangan dalam skala yang lebih representatif dapat dilihat pada gambar – gambar display presentasi.

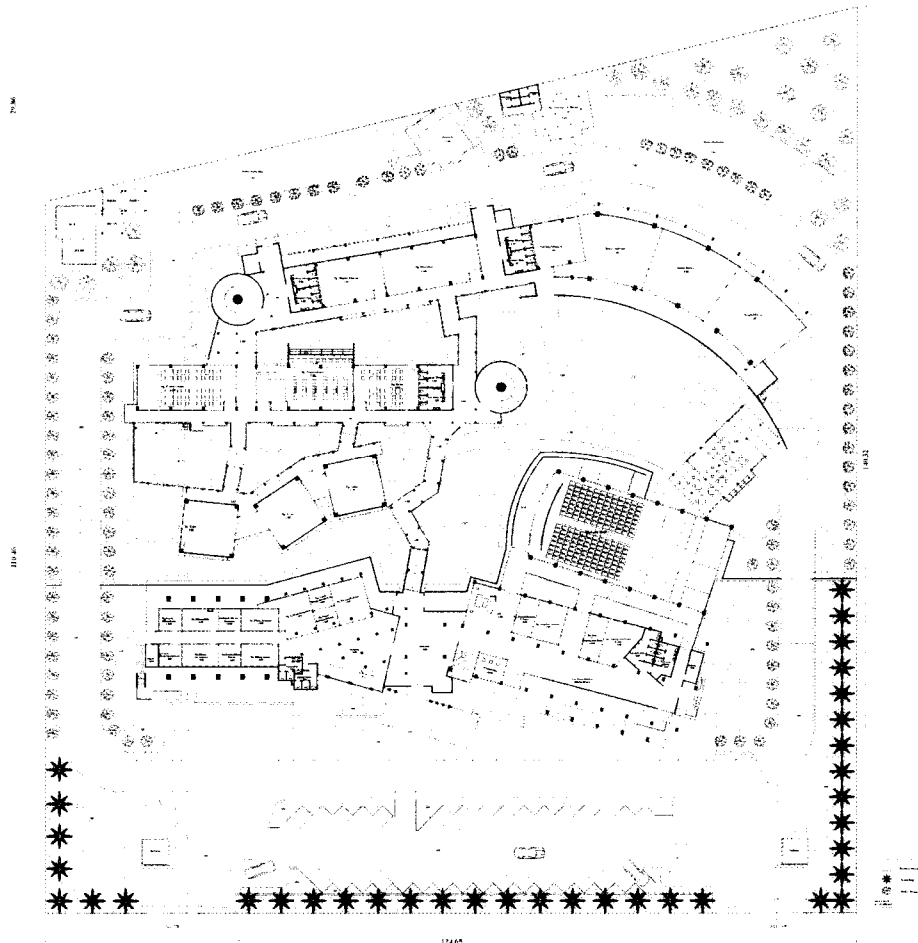
VII.2 Situasi



Gbr VII.2 Situasi



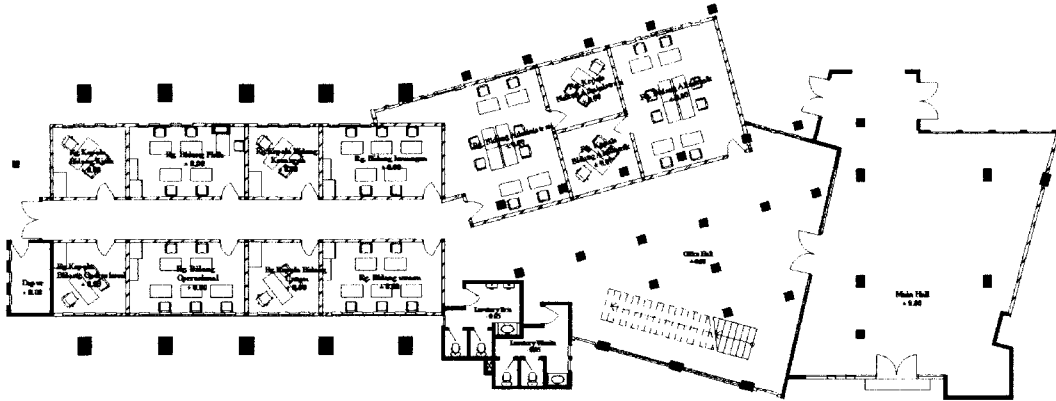
VII.3 Site Plan



Gbr VII.3 Site Plan

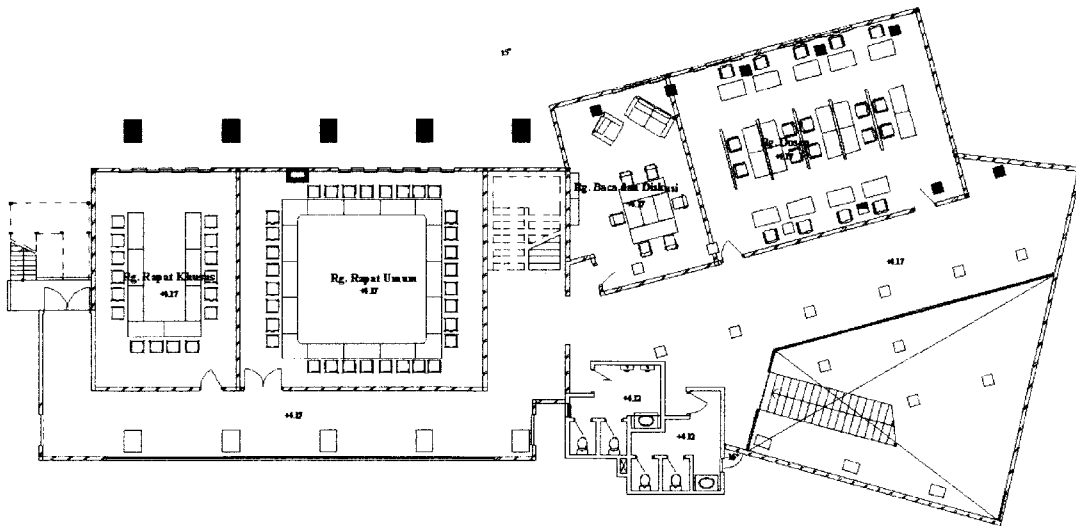


VII.4 Denah Lt. 1 Area pengelola



Gbr VII.4 Denah Lt. 1 Area pengelola

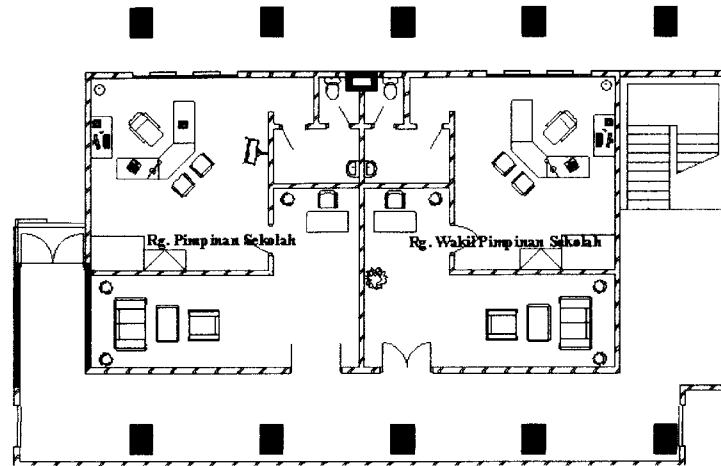
VII.5 Denah Lt. 2 Area pengelola



Gbr VII.5 Denah Lt. 2 Area pengelola

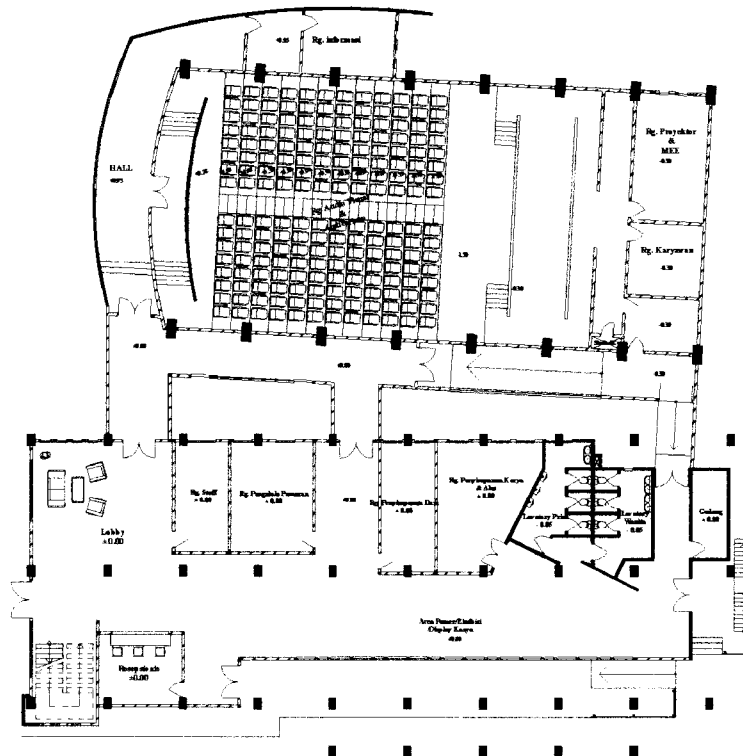


VII.6 Denah Lt. 3 Area pengelola



Gbr VII.6 Denah Lt. 3 Area pengelola

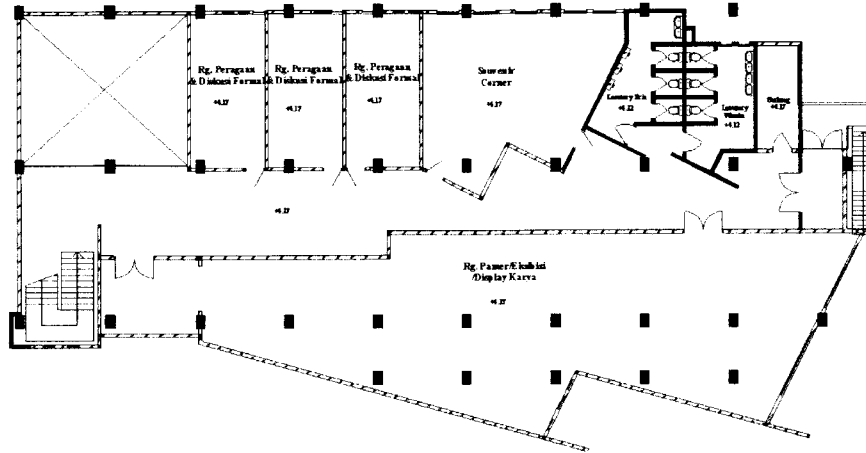
VII.7 Denah Lt. 1 Area apresiasi



Gbr VII.7 Denah Lt. 1 Area apresiasi

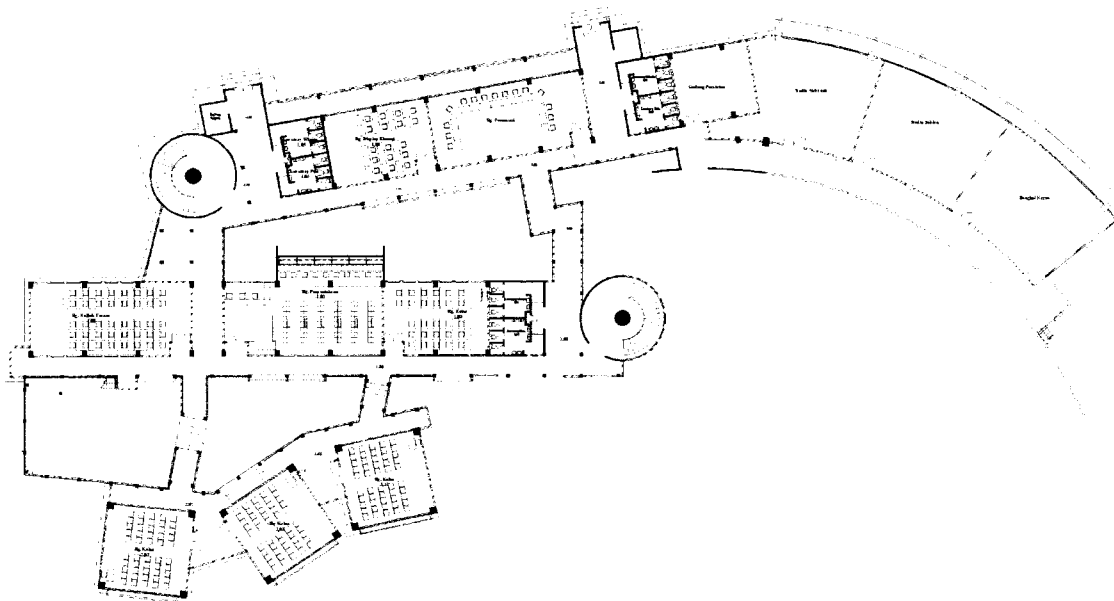


VII.8 Denah Lt. 2 Area apresiasi



Gbr VII.8 Denah Lt. 2 Area apresiasi

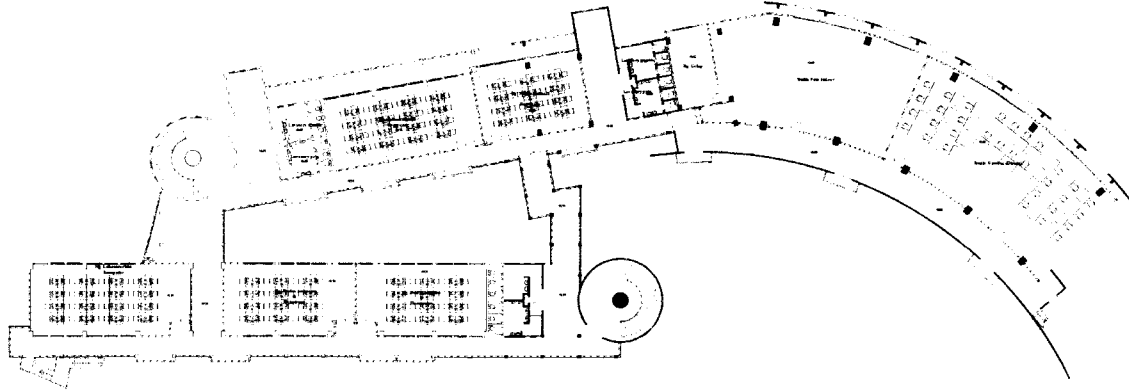
VII.9 Denah Lt. 1 Area belajar



Gbr VII.9 Denah Lt. 1 Area belajar



VII.10 Denah Lt. 2 Area belajar



Gbr VII.10 Denah Lt. 2 Area belajar

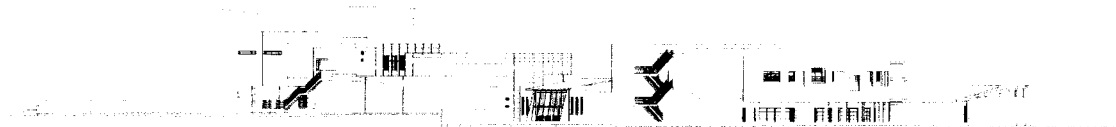
VII.11 Tampak

VII.11.1 Tampak Depan



Gbr VII.11.1 Tampak depan

VII.11.2 Tampak Samping Kanan



Gbr VII.11.2 Tampak samping kanan



VII.11.3 Tampak Samping Kiri



Gbr VII.11.3 Tampak samping kiri

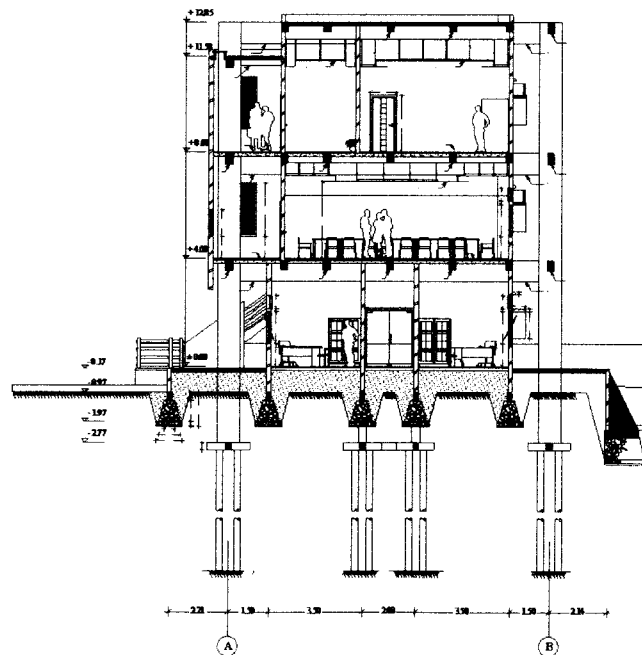
VII.11.4 Tampak Belakang



Gbr VII.11.4 Tampak belakang

VII.112 Potongan

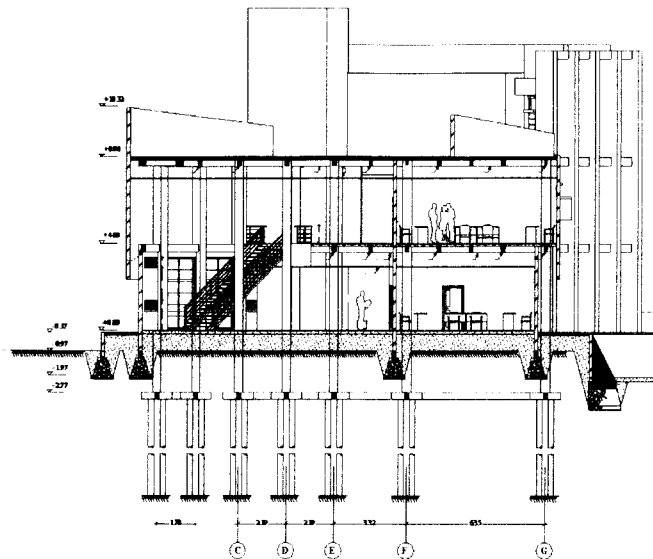
VII.12.1 Potongan A - A



Gbr VII.12.1 Potongan A - A

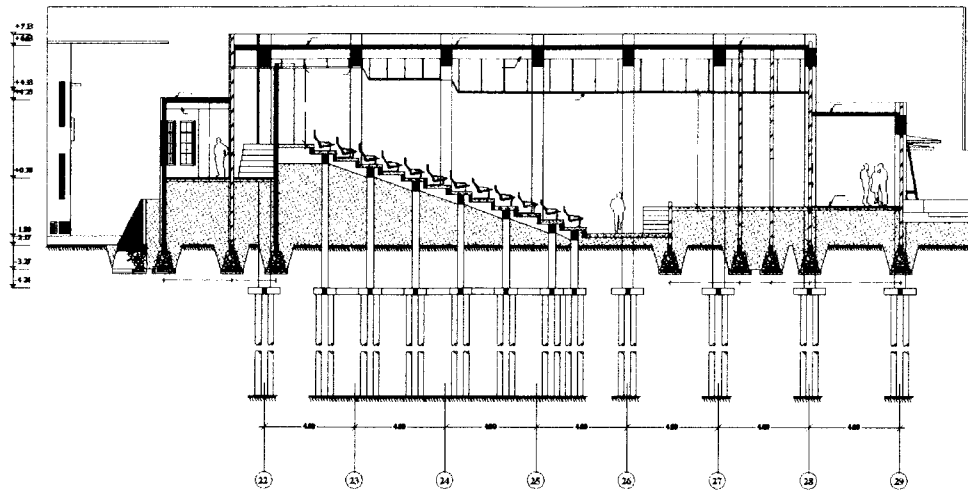


VII.12.2 Potongan B - B



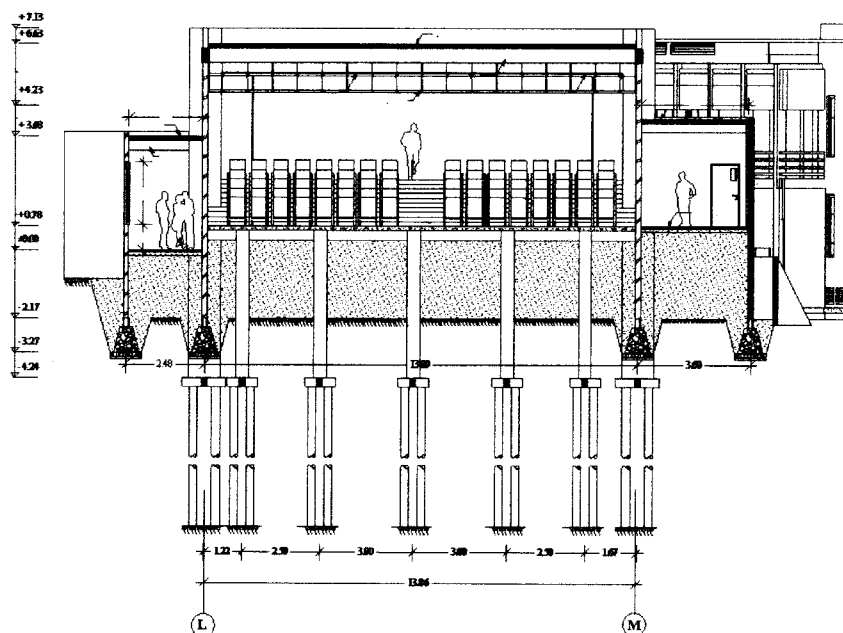


VII.12.4 Potongan D - D



Gbr VII.12.4 Potongan D - D

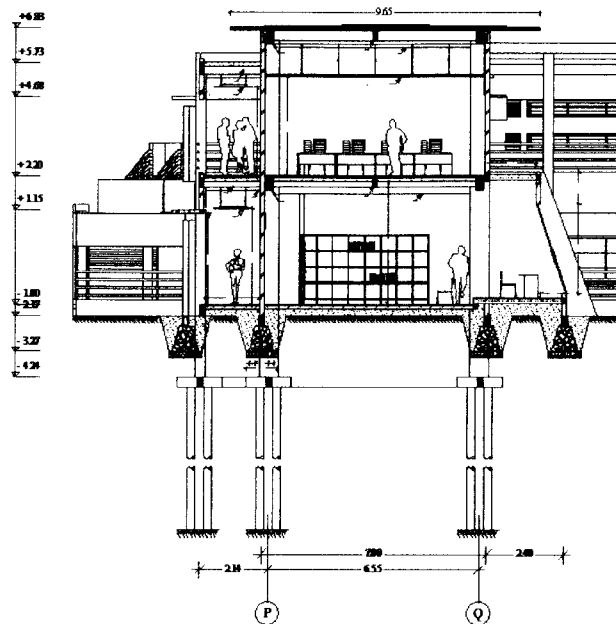
VII.12.5 Potongan E - E



Gbr VII.12.5 Potongan E - E

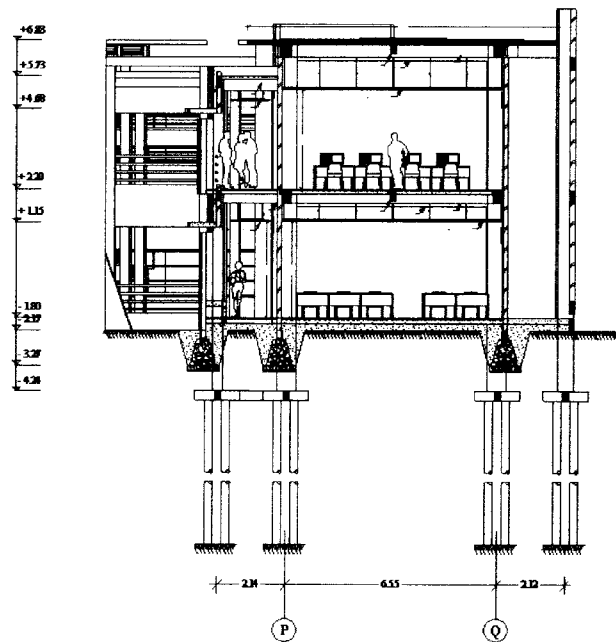


VII.12.6 Potongan F - F



Gbr VII.12.6 Potongan F - F

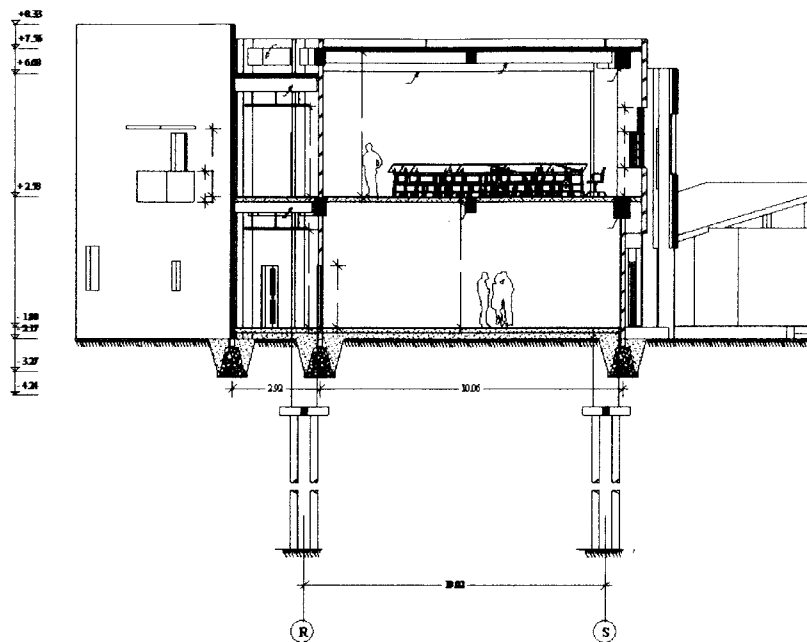
VII.12.7 Potongan G - G



Gbr VII.12.7 Potongan G - G



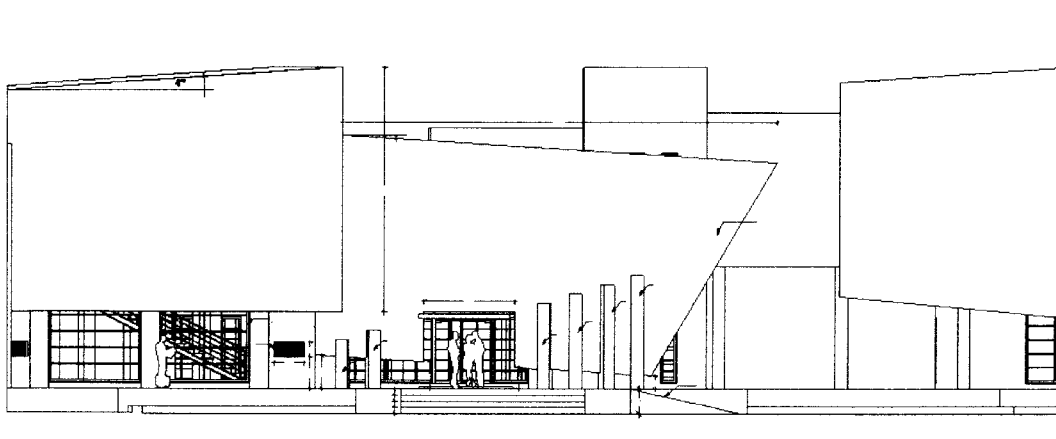
VII.12.8 Potongan H - H



Gbr VII.12.8 Potongan H - H

VII.13 Detail

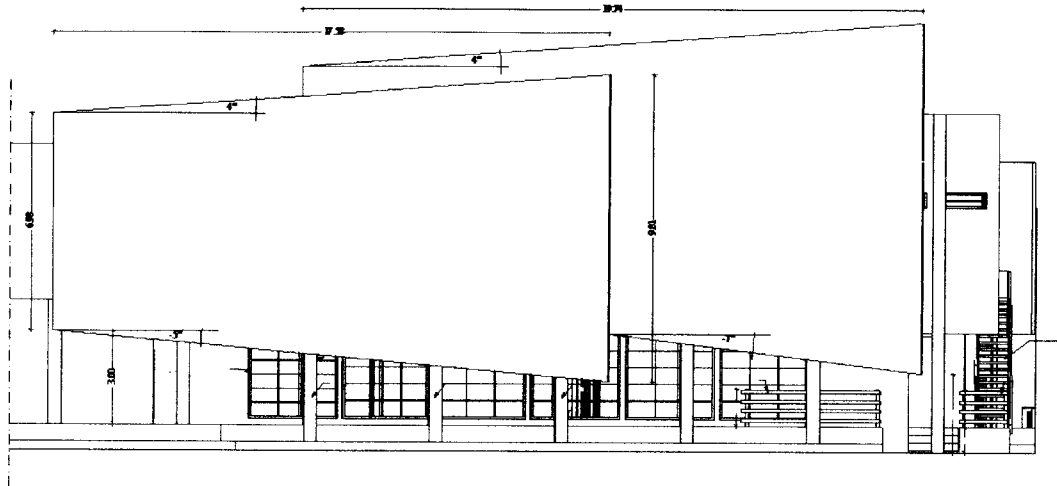
VII.13.1 Detail Fasad 1



Gbr VII.13.1 Detail fasad 1

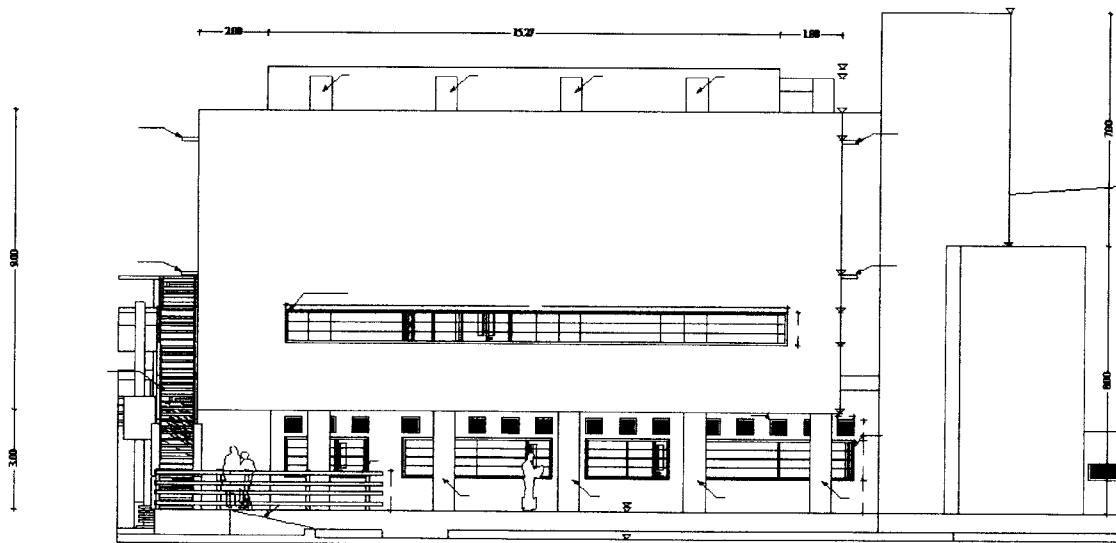


VII.13.2 Detail Fasad 2



Gbr VII.13.2 Detail fasad 2

VII.13.3 Detail Fasad 3

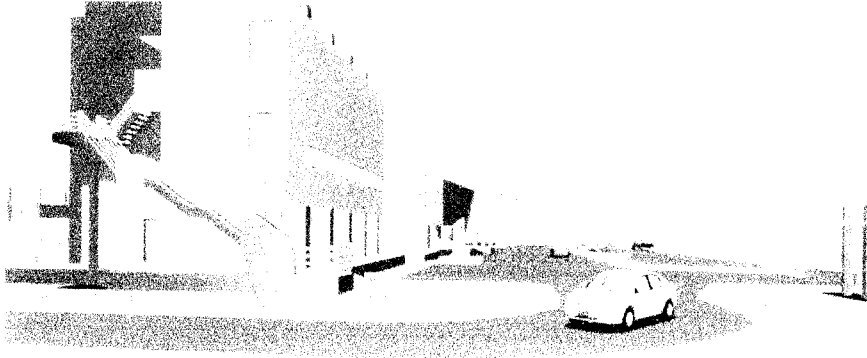


Gbr VII.13.3 Detail fasad 3



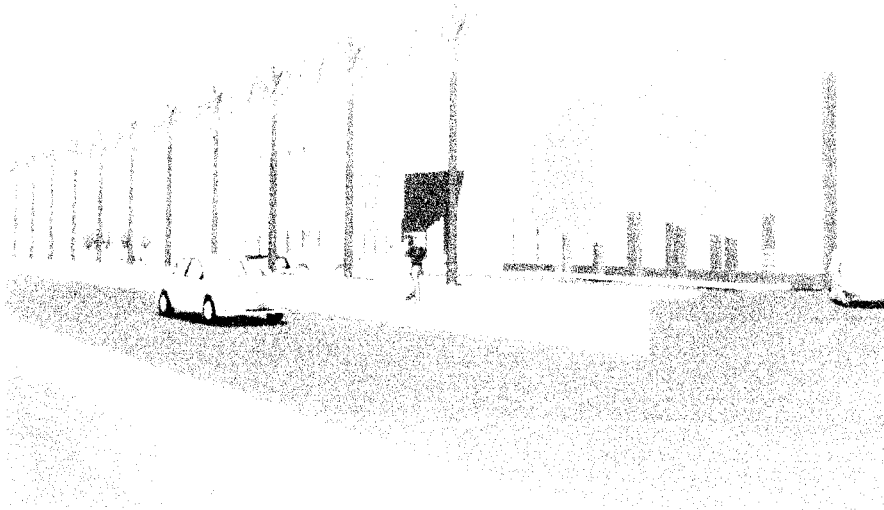
VII.14 Perspektif

VII.14.1 Perspektif Eksterior



Gbr VII.14.1 Perspektif eksterior 1

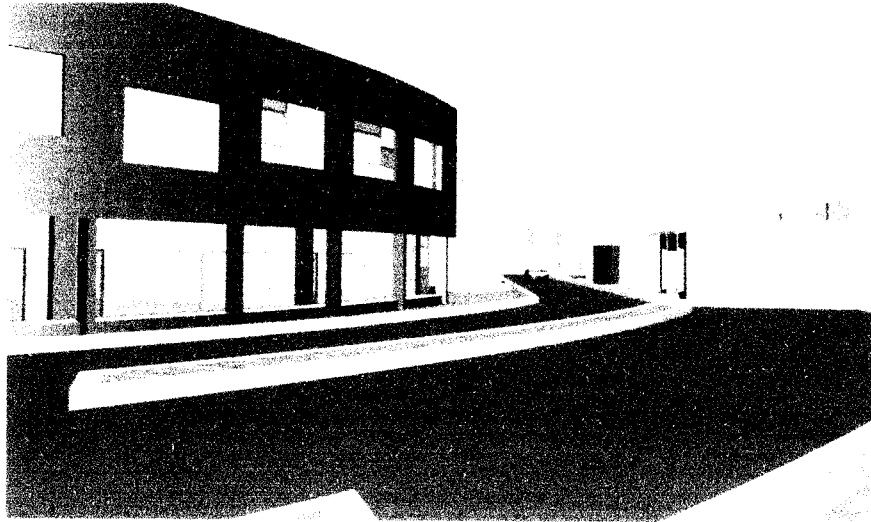
VII.14.2 Perspektif Eksterior



Gbr VII.14.2 Perspektif eksterior 2

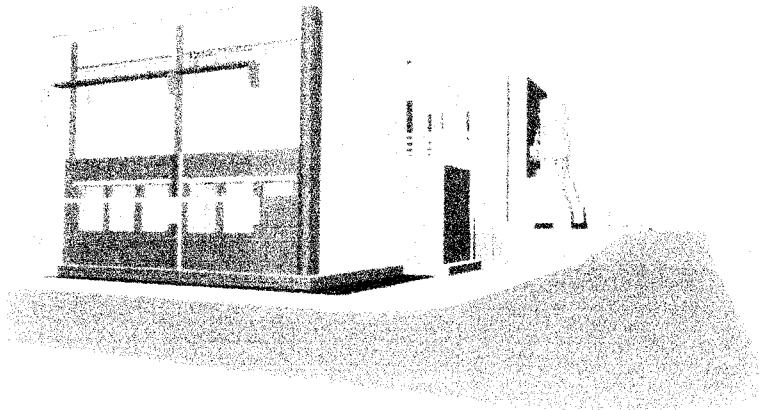


VII.14.3 Perspektif Eksterior



Gbr VII.14.3 Perspektif eksterior 3

VII.14.4 Perspektif Eksterior



Gbr VII.14.4 Perspektif eksterior 4

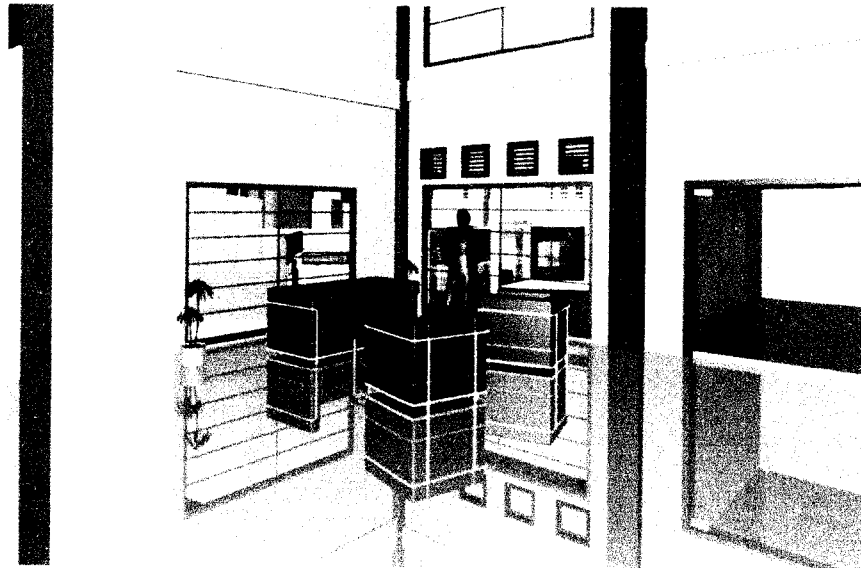


VII.14.5 Perspektif Interior Hall Utama



Gbr VII.14.4 Perspektif interior hall utama

VII.14.6 Perspektif Interior Hall Area Apresiasi



Gbr VII.14.5 Perspektif interior hall area apresiasi

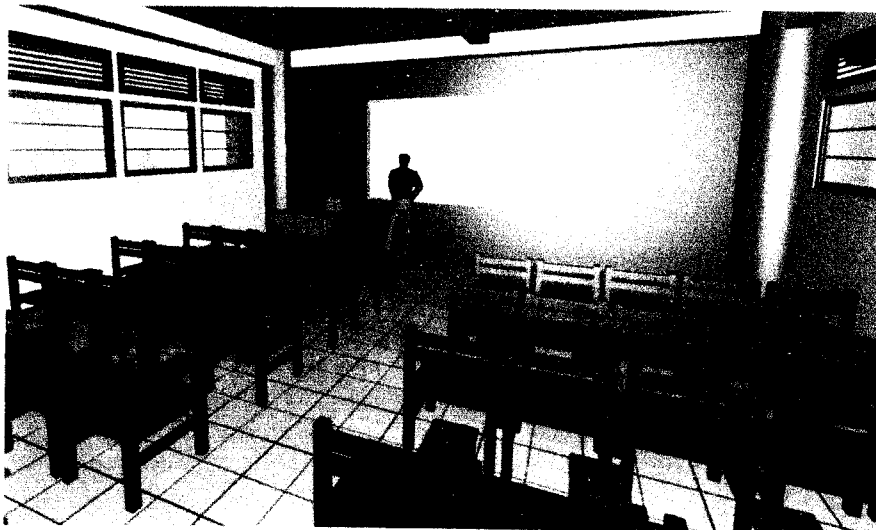


VII.14.7 Perspektif Interior Hall Area Pengelola



Gbr VII.14.6 Perspektif interior hall area pengelola

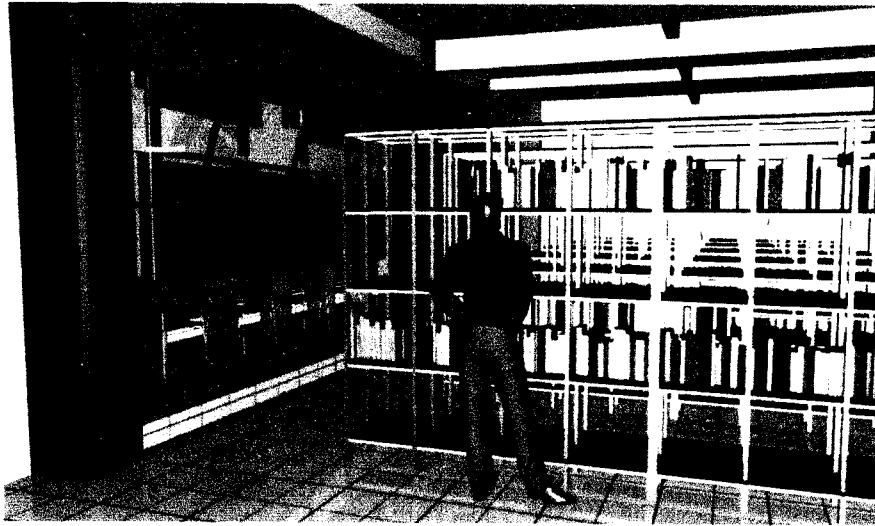
VII.14.8 Perspektif Interior kelas



Gbr VII.14.7 Perspektif interior kelas

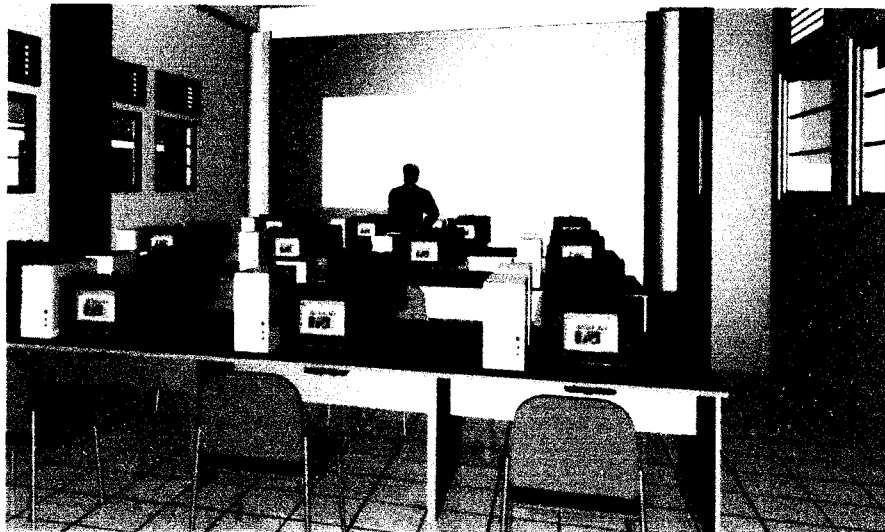


VII.14.9 Perspektif Interior perpustakaan



Gbr VII.14.8 Perspektif interior perpustakaan

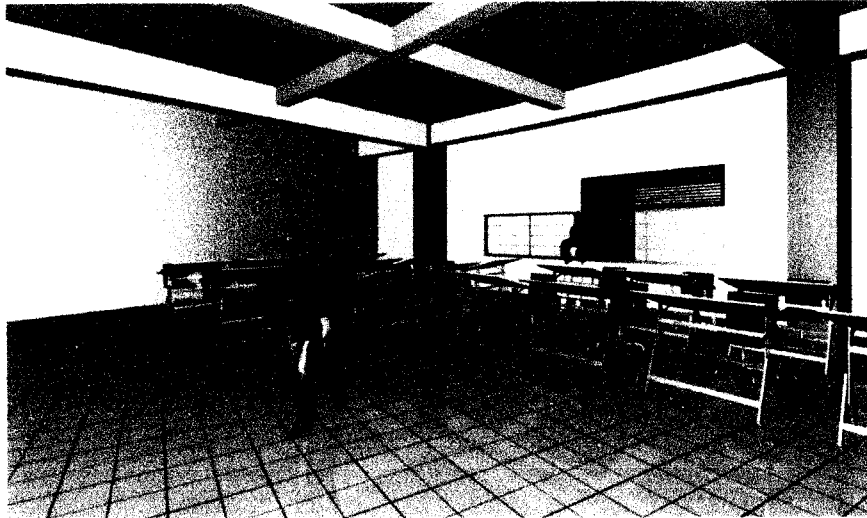
VII.14.10 Perspektif Interior Studio Komputer



Gbr VII.14.9 Perspektif interior studio komputer

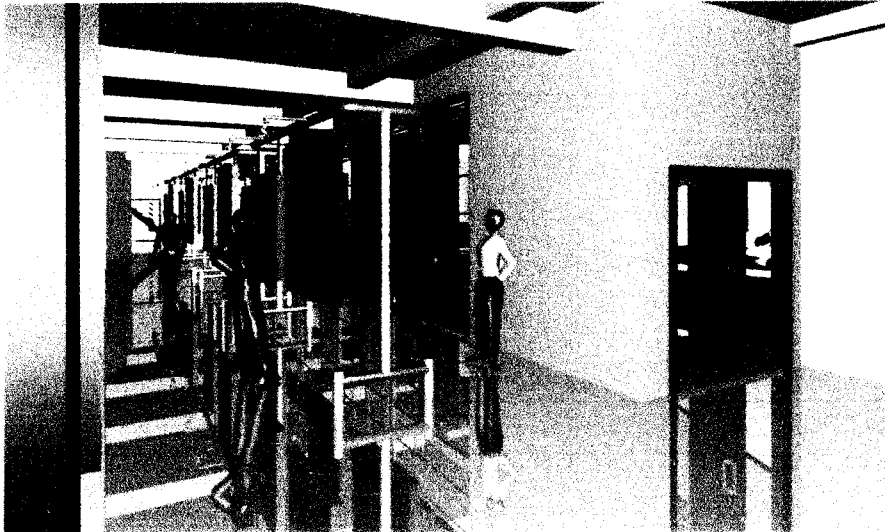


VII.14.11 Perspektif Interior Studio Gambar



Gbr VII.14.10 Perspektif interior studio gambar

VII.14.12 Perspektif Interior Area Pameran Lt. 1



Gbr VII.14.11 Perspektif interior area pameran Lt. 1



VII.14.13 Perspektif Interior Area Pameran Lt. 2



Gbr VII.14.12 Perspektif interior area pameran Lt. 2

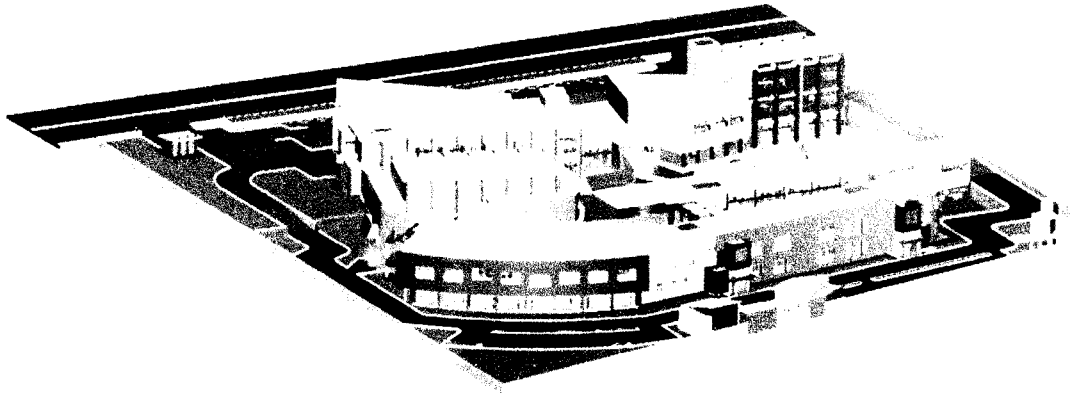
VII.14.14 Perspektif Interior Area Pameran Lt. 2



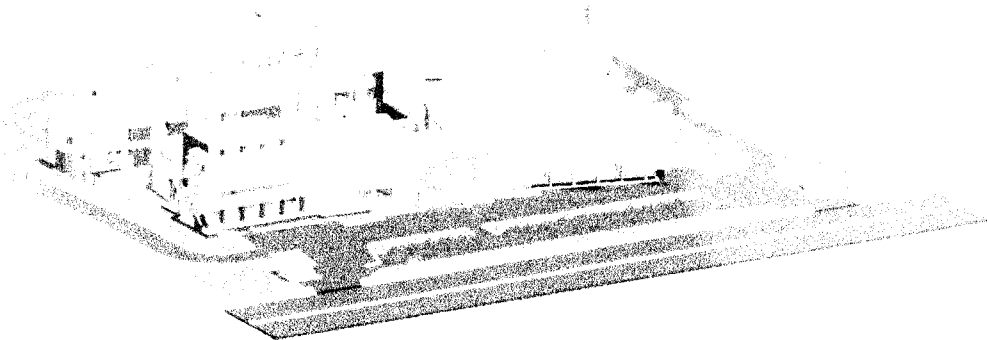
Gbr VII.14.13 Perspektif interior area pameran Lt. 2



VII.15 Axonometri



Gbr VII.15.1 Axonometri 1



Gbr VII.15.2 Axonometri 2

Daftar Pustaka

1. Ching, D. K *Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya*
2. Snyder, James C. 1989. *Pengantar Arsitektur*, Jakarta : Erlangga.
3. Echols, John M. and Shadily, Hassan. 1976. *Kamus Inggris –Indonesia*, Cornell University Press, Jakarta : Penerbit PT. Gramedia
4. De Chiara, Joseph and Callender, John Hancock. 1973. *Time – Server Standards for Building Types*, Amerika : Mc Graw Hill Book Company.
5. Dkk. Syah Djalimus, Drs. *Kamus Pelajar, Kata Serapan Bahasa Indonesia*, Penerbit Rineka Cipta.
6. Neufert, Ernest. 1981. *Data Arsitek*, Jakarta : Penerbit Erlangga.
7. Mangunwijaya, YB. 1988. *Wastu Citra*
8. S Soetadji, Setyo, Ir. *Anatomi Tampak*, Jakarta : Penerbit Djambatan.
9. Laseau, Paul. *Berpikir Gambar Bagi Arsitek dan Perancang* : Penerbit ITB Bandung.
10. White, T. Edward .. *Buku Sumber Konsep* : Penerbit Intermatra.
11. Wedha, Adi Nugraha, *Membuat Animasi dengan CoreRETAS*, Penerbit Elex Media Komputindo
12. Irawan, Anang. TGA Arsitektur UGM 1999 / 75. *Pusat Multimedia Desain Grafis di Surabaya*
13. Nugrahini, Purwa, Cipta, Dyah. TGA Arsitektur UGM 2003. *Sekolah Desain Komunikasi Visual di Yogyakarta*.
14. Whitaker, Steve, *The encyclopedia of carooning techniques*
15. Taylor, Richard, *The encyclopedia of Animation Techniques*
16. Robani, Akbar, TGA Arsitektur UII, Tahun 2005. *Rumah Pproduksi animasi di jogjakarta*
17. Blair, Preston. *Cartoon Animation*
18. www.Mundidesign.com
19. www.Designshare.com
20. www.Aboutdesign.com
21. www.getthings.com

LAMPIRAN

Program Studi dan Kurikulum Modern School of Design

Kurikulumnya terbagi menjadi 30% teori (mata kuliah umum dan teori – teori penunjang perancangan) dan 70% praktek, yaitu terdiri dari ;

1. **Mata Kuliah Umum** (Agama, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Kewiraan, Pancasila)
2. **Mata Kuliah Dasar Keahlian**
3. **Mata Kuliah Keahlian**

MSD memiliki empat program studi, yaitu :

- **Desain Grafis**

Program studi disain grafis bertujuan mendidik mahasiswa menjadi disainer grafis profesional yang mampu mengisi kebutuhan dunia usaha grafika dan periklanan. Kurikulum pendidikan disusun berdasarkan pada dunia usaha grafika dan periklanann agar mahasiswa mampu memanfaatkan program computer (*coreldraw, photoshop, page maker, animasi dll*), mampu membuat berbagai disain untuk media cetak (brosur, catalog, poster, iklan, majalah dll), ilustrasi gambar tangan (*drawing dan airbrush*), fotografi (*outdoor, indoor*) serta proses cetak – mencetak.

Tabel Sebaran Mata Kuliah Disain Grafis

Sejarah Seni Rupa Indonesia	Menggambar	Fotografi Dasar	Web Disain
Sejarah Disain Grafis	Gambar Teknik	Fotografi Komersial	Penulisan Teks
Tinjauan Disain	Bahasa Ganbar	Fotografi Disain	Penulisan Naskah Iklan
Disain Grafis/Diskomvis	Ilustrasi	Teknik Presentasi	Tata Visual penjualan
Metode Reproduksi Grafis / Reproduksi Grafika	Ilustrasi Disain	Teori Media Komunikasi	Visual Merchandising
tipografi	Air Brush	Komputer Grafis	Cetak Saring (sablon)
Nirmana	Disain Poster	Animasi Komputer	Psikologi Persepsi
Estetika	Komik	Storyboard	Manajemen

Sumber : Kurikulum MSD

Fasilitas yang tersedia antara lain ruang pameran, studio foto, perpustakaan, studio airbrush, laboratorium computer grafis

▪ **Fotografi**

Program studi fotografi bertujuan mendidik mahasiswa menjadi fotografer professional dan kreatif. Mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan karya foto seni dan foto komersial yang kreatif, dan artistic, baik di studio maupun di outdoor. Selain mampu mengolah foto hitam putih dan berwarna dengan berbagai teknik, mahasiswa juga dilatih mengolah foto dengan computer sesuai dengan perkembangan teknologi fotografi digital.

Tabel Sebaran Mata Kuliah Fotografi

Fotografi	Foto Studio
Komposisi Fotografi	Foto Model
Kamar Gelap	foto Digital
Tata Cahaya	Komputer
Nirmana	Program Slide
Sketsa	

Sumber : Kurikulum MSD

▪ **Disain Interior**

Program studi disain interior bertujuan mendidik mahasiswa agar mampu mendisain dan melaksanakan pekerjaan interior secara professional di bidang perancangan interior rumah tinggal dan bangunan umum, mahasiswa diharapkan mampu mendisain dan melaksanakan pekerjaan interior, mulai dari membuat gambar kerja menggunakan mesin gambar dan computer, penyajian desain berupa gambar perspektif dan maket, keterampilan merancang pertamanan dan mebel sampai perhitungan biaya.

Tabel Sebaran Mata Kuliah Disain Interior

Disain Interior	Menggambar	Fotografi
Disain Mebel	Gambar Teknik	Komputer
Disain Dekoratif	Teknik Presentasi	Shop Drawing
Disain Pertamanan	Pengetahuan Aesitektur	Manajemen Proyek
Nirmana	Pengetahuan Bahan	

Sumber : Kurikulum MSD

- **Seni lukis**

Program studi seni lukis bertujuan mendidik mahasiswa menjadi pelukis yang trampil, kreatif dan berwawasan. Mahasiswa diharapkan mampu membuat sketsa, gambar bentuk (alam, benda, potret dan manusia), nirmana dan lukisan dalam berbagai bahan dan teknik (lukis dinding, kaca timah, mosaic, dll), serta dapat memanfaatkan computer dan fotografi.

Tabel Sebaran Mata Kuliah seni Lukis

Seni Lukis	Ilustrasi
Sketsa	Seni Monumental
Nirmana	Fotografi
Gambar Bentuk	Komputer
Gambar Ekspresi	

Sumber : Kurikulum MSD

Program Studi dan Kurikulum Art Center college of Design

Sumber : 2003/2004 Catalog Addendum

Foundation Studies (Mata Kuliah Dasar)

1. Principles of Drawing (Skill)

Pengenalan pada figur gambar dan komposisi bagi mahasiswa pemula untuk mengembangkan kemampuan observasi (pengamatan) dan menggambar. Kemampuan menggambar secara langsung ini untuk membentuk pemahaman bentuk dan struktur, mengajarkan organisasi elemen – elemen visual (garis, bentuk, nilai, ruang, raut, pola, tekstur).

Media dan fasilitas : pensil, kertas dan 3 unit lab.

2. Language of the Moving Image 1 (Core Studies)

Pengenalan dasar pada sejarah, konsep pra-produksi, produksi dan pasca-produksi, pembuatan *storyboard*, bekerja dalam tim, penggunaan *mise-en-scene* dalam produksi disain, montase dengan kontinuitas editing, praktek merekam dengan video digital, dan mengedit video setengah inci, sesuai kerangka narasi, dokumenter dan *3D multiple image installation*.

Media dan fasilitas : video (VHS & SVHS) di bagian lab, bacaan wajib dan 3 unit lab.

3. Head Drawing (Skill)

Mempelajari struktur dasar dan proporsi kepala melalui latihan menggambar dengan pengamatan langsung pada model, penekanan pada pengamatan langsung terhadap efek cahaya dan bayangan pada kepala, sebagai upaya untuk memahami cara merasakannya, juga pada bagian tubuh yang lain.

Media dan fasilitas : pensil, kertas dan 2 unit lab.

4. Drawing For Illustration

Mengembangkan kemampuan persepsi sebagai dasar untuk menggambar. Kemampuan menggambar dikembangkan melalui pengamatan langsung pada figur manusia dan objek yang bervariasi, serta latihan menggambar langsung dari model di kelas.

Media dan Fasilitas : pen, tinta, media campuran (*mixed media*) dan 3 unit lab.

5. Analysis of Form (Skill)

Penyelidikan dengan metoda analisis pada *major formal* dan pendekatan konseptual untuk menyusun gambar – gambar. Penekanan pada prinsip – prinsip menggambar figur, termasuk bahasa tubuh, *lay-in*, ekspresi gambar tangan yang bagus dan pencahayaan.

Media dan fasilitas : pensil, kertas dan 2 unit lab.

6. Design 1 : Graphic / Advertaising / Illustration (Skill)

Membentuk dasar yang kuat dalam mengembangkan kemampuan sebagai seniman dan seorang professional. Proses pemecahan masalah, pemikiran analitis dan keterampilan ditekankan dalam latihan praktek komposisi dan warna. Bagian ini diarahkan pada media yang lebih spesifik serta kebutuhan masing – masing disiplin. Yaitu fokus pada latihan – latihan, demonstrasi desain – desain dasar, dan prinsip – prinsip warna.

Media dan fasilitas : *Gouache, acrylic*, pensil, kertas, *illustration board*, piranti komputer dan 3 unit lab.

7. Design 1 : Photo / Environment / Fine Art (Skill)

Membentuk dasar yang kuat dalam mengembangkan kemampuan sebagai seniman dan seorang professional. Proses pemecahan masalah, pemikiran analitis dan keterampilan ditekankan dalam latihan praktek komposisi dan warna. Bagian ini diarahkan pada media yang lebih spesifik serta kebutuhan masing – masing disiplin. Yaitu fokus pada latihan – latihan, demonstrasi desain – desain dasar, dan prinsip – prinsip warna, untuk mendukung *flat (collage) geometric* dan teknik- teknik fotografi. Penekanan sudut pandang, investigasi dan manipulasi elemen – elemen lebih diutamakan daripada teknik pencampuran warna dan melukis.

Media dan fasilitas : *Gouache, acrylic*, pensil, kertas, *illustration board*, piranti komputer, kamera, alat-alat fotografi dan 3 unit lab.

8. Design 1 : Product / Trans (Skill)

Membentuk dasar yang kuat dalam mengembangkan kemampuan sebagai seniman dan seorang profesional. Proses pemecahan masalah, pemikiran analitis dan keterampilan ditekankan dalam latihan praktek komposisi dan warna. Pengenalan pada teori – teori serta prinsip – prinsip disain yang utama, seni klasik dan kontemporer, serta referensi disain. Bagian ini berhubungan dengan *model construction* dan komunikasi visual. Penekanannya terutama pada ide – ide volume, kulit permukaan, pendukung dan skala, berkaitan dengan kondisi – kondisi 2D yang menjadi 3D, pencampuran warna, gambar, pencahayaan, wujud dan refleksi warna.

Media dan fasilitas : *Gouache, acrylic*, pensil, kertas, *illustration board*, piranti komputer dan 3 unit lab.

9. Design 1 : Film /. Advertaising (Skill)

Membentuk dasar yang kuat dalam mengembangkan kemampuan sebagai seniman dan seorang profesional. Proses pemecahan masalah, pemikiran analitis dan keterampilan ditekankan dalam latihan praktek komposisi dan warna. Pengenalan pada teori – teori serta prinsip – prinsip disain yang utama, seni klasik dan kontemporer, serta referensi disain. Fokus pada investigasi sekuensialitas, narasi, hubungan linier dan non-linier. *Vocabulary of spatial conditions* yang terbentuk pada penyusunan elemen – elemen dan karakter yang relatif dalam ruang dan waktu.

Media dan fasilitas : Lingkup media cukup luas, pensil, *non-toxic markers*, *visualizing paper*, komputer yang menggabungkan huruf dan gambar, juga 3 unit lab.

10. Design 2 : Structure & Color (Skill)

Pengembangan latihan – latihan yang telah diberikan pada Design 1, yang berkaitan dengan *non-objective 2D* dan *Illusionary 3D space*, pada bentukan yang lebih kompleks komposisi warna dan ruangnya. Persyaratan bagi mahasiswa *Ilustrasi, Grafis and Advertaising*, kelas fokus pada aplikasi 2D, Investigasi efek perseptual warna, sistem komplementer, sistem proporsi dan grid. Proyek 3D merupakan terjemahan ide – ide ilusi 3D menjadi bentuk nyata, fokus pada kulit permukaan, volume pendukung, efek cahaya dan skala bentuk.

Media dan fasilitas ; Lingkup media cukup luas, menggunakan *mixed media*, *gouache*, *acrylic*, pensil, kertas, *Illustraion board*, kayu, logam, kaca, plastik dan 3 unit lab.