

74

PERPUSTAKAAN FTSP UII  
HADIA G/0001  
TGL TERIMA : 14 JUN 2001  
NO. JUDUL : 000527  
NO. INV. : 321 TA/2FA '01  
NO. INTUK :

# INSTITUT DISAIN YOGYAKARTA

LANDASAN KONSEPSUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

TUGAS AKHIR

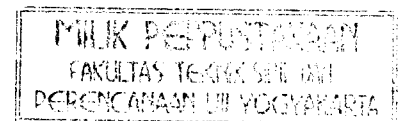


TA  
71157  
71157  
001V  
I  
80

Oleh :

Febriana Chintia Dewi

No. Mhs. : 92340091/TA  
NIRM : 920051013116120085



Jurusan Teknik Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia  
YOGYAKARTA

# INSTITUT DISAIN YOGYAKARTA

## TUGAS AKHIR

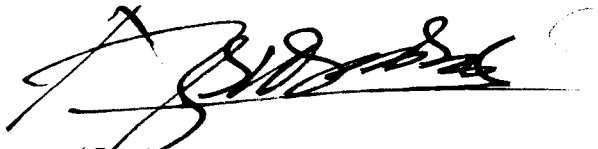
Oleh :

**Febriana Chintia Dewi**

No. Mhs. : 92340091/TA  
NIRM : 920051013116120085


Yogyakarta, September 2000  
menyetujui ;

**Pembimbing I**



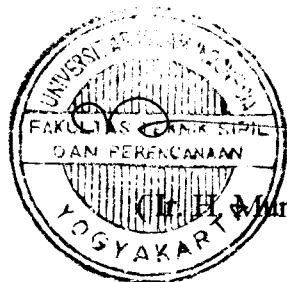
( Ir. Agoes Soediamhadi )

**Pembimbing II**



( Ir. Arif Wismadi )

**Ketua jurusan**



( Ir. H. Munichy B. Edrees, M. Arch. )

Jurusan Tehnik Arsitektur  
Fakultas Tehnik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia

## KATA PENGANTAR

### ***Bismillahirrahmanirrahim***

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah swt, berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku ini.

Penyusunan buku ini untuk memenuhi persyaratan Tugas Akhir dalam mencapai gelar Strata I Jurusan Teknik Arsitektur. Semua tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Dan pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ir. H. Munichy. B.E, M.Arch, selaku Ketua Jurusan Tehnik Arsitektur FTSP UII.
2. Ir. Agoes Soediamhadi, selaku dosen pembimbingI, atas segala arahan, bimbingan dan bantuannya sehingga dapat diselesaikan penyusunan buku ini.
3. Ir. Arif Wismadi, selaku dosen pembimbing II, atas saran dan bimbangannya dalam mengarahkan penyelesaian masalah.
4. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sebagai Kampus studi banding.
5. Institusi, Kampus Seni dan Disain, yang membantu dalam penyediaan data bagi penyusun.
6. Keluarga, untuk doa dan pengertiannya.
7. Mahasiswa ISI, untuk diskusinya.
8. Teman-teman, Ade, Tifin, Eko, Adri, Rini, Ida, atas bantuannya berdiskusi dan memberikan saran.
9. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu disini.

Akhir kata, peyusun berharap semoga bimbingan, saran, bantuan dapat menjadi amal ibadah yang akan mendapat balasan dan diridhoi Allah swt. Segala kekurangan dalam penyusunan buku ini sebagai keterbatasan dan kealpaan maka diharapkan saran dan kritik yang membangun. Amin...ya rabbal alamin.

***Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.***

Yogyakarta, September 2000  
Penyusun

Febriana Chintia Dewi  
9. 2. 3. 4. 0. 0. 9. 1

## ABSTRAKSI

---

Pesatnya perkembangan ekonomi, bisnis, budaya dan rasa seni dalam masyarakat, menuntut adanya pemenuhan kebutuhan akan jasa disainer dalam kehidupan terutama dunia bisnis ; advertising, real estate, disain interior ; kantor, restoran, Kafe, rumah, home industri dan lain-lain. Untuk memenuhinya, fasilitas daya tampung pendidikan disain yang ada di Yogyakarta secara kuantitas dapat dikatakan masih rendah, ini dapat dilihat dari daya tampung rata-rata lembaga pendidikan formal untuk kejuruan disain sekitar 75-80 siswa pertahunnya, padahal jumlah peminat 15 kali daya tampung. Sementara fasilitas penunjang sebuah pendidikan disain, yaitu fasilitas ruang, suasana yang tercipta masih kurang memadai dan citra sebuah lembaga pendidikan disain belum nampak pada penampilan bangunan.

Penulisan ini adalah untuk menyusun landasan konseptual untuk merancang Institut Disain Yogyakarta dengan permasalahan yaitu Bagaimana konsep wadah yang terbentuk dari gerak aktivitas dan interaksi mahasiswa seni ( disain ) dan bagaimana konsep wadah fisik sebuah Institut Disain melalui perlambangan yang ekspresif dari karakteristik kegiatan yang dominan.

Hasil analisa yang dapat dipergunakan untuk memperoleh pemecahan masalah perancangan, yaitu ;

- a. Bentuk bangunan yang dapat mentransformasi aktivitas dari kegiatan dominan yang ada ; teratur, tidak teratur, bergerak dan bentuk penyusunan simetri radial.
- b. Penampilan bangunan dapat memvisualisasikan karakter ruang dan kegiatan lewat gerak tubuh, intensity, density, frekwensy, duration, rythm dan penggunaan metode geometri dan analogi.
- c. Adanya pengelompokan ruang dari kegiatan pengelola, adminitrasi, pengajaran dan ruang berkarya serta interaksi komunikasi antar aktivitas didalam dan masyarakat luar.
- d. Penciptaan tata ruang dengan kesan yang dapat mentranformasikan karakter pemakai dan ruang ; kesan akrab, tertutup dan terbuka.

### **BAB III**

#### **Tinjauan Teori**

##### **Analogi Linguistik Semiotik–Ekspresionis**

3.1. Tinjauan Analogi linguistik . . . . .	23
3.2. Model Semiotik. . . . .	24
3.2.1. Tinjauan Perlambangan. . . . .	24
3.3. Model Ekspresionis. . . . .	29
3.3.1. Tinjauan Ekspresi. . . . .	29
3.4. Kajian Gerak. . . . .	31
3.4.1. Karakteristik Gerak Aktivitas. . . . .	31
3.4.2 Ciri Anatomis. . . . .	32
3.4.3. Ciri Kinesiologis. . . . .	33
3.4.4. Ciri Fisiologis. . . . .	33
3.5. Kajian Gabungan Elemen–Elemen. . . . .	34
3.6. Unsur–unsur Bentuk Ruang dan Penampilan Bangunan. . . . .	36
3.7. Tinjauan Interior dan Lansekap Sebagai Bentuk Interaksi komunikasi	37

### **BAB IV**

#### **Analisa Permasalahan**

##### **Institut Disain Yogyakarta**

4. Pendekatan Analogi Linguistik Semiotik–Ekspresionis . . . . .	40
4.1. Deskripsi. . . . .	40
4.2. Analisa Filosofi Bangunan. . . . .	40
4.2.1. Kajian Aktivitas Pendidikan Disain sebagai Filosofi Bentuk. . . . .	40
4.2.2. Pendekatan Filosofi Melalui Ungkapan Gerak Aktivitas Tubuh. . . . .	42
4.3. Analisa Penampilan bangunan. . . . .	44
4.3.1. Kajian Perlambangan Dalam Ungkapan Methaphor. . . . .	44
4.3.2. Pertimbangan Transformasi Perlambangan. . . . .	47
4.3.3. Ungkapan Perlambangan Dalam Prinsip Penyusunan. . . . .	48
4.4. Analisa Bentuk Bangunan . . . . .	49
4.4.1. Kajian Gerak Tubuh sebagai Bentuk Ruang. . . . .	49
4.4.1. Pertimbangan Pembentuk Ruang. . . . .	50
4.4.2. Ungkapan Bentuk Fisik dan Kualitas Ruang . . . . .	55
4.5. Analisa Bentuk Interaksi Komunikasi . . . . .	58
4.5.1. Pendekatan Tata Ruang Dalam Berkesan Akrab . . . . .	58
4.5.2. Pendekatan Lansekap Berkesan Terbuka dan Akrab. . . . .	59
4.6. Zoning Bangunan . . . . .	61
4.7. Analisa Kegiatan dan Kebutuhan Ruan. . . . .	63
4.8. Analisa Pola Hubungan Ruang. . . . .	68
4.9. Analisa Zoning Ruang. . . . .	69
4.10. Analisa Site. . . . .	70

### **BAB V**

#### **Konsep Perencanaan Dan Perancangan**

##### **Institut Disain Yogyakarta**

5. Konsep Bangunan Institut Disain. . . . .	73
5.1. Konsep Filosofi. . . . .	73

5.2. Konsep Filosofi pada Ungkapan Fisik Bangunan. . . . .	73
5.3. Perlambangan pada Penampilan Bangunan. . . . .	74
5.4. Konsep Bentuk Bangunan. . . . .	75
5.5. Konsep Tata Ruang Dalam berkesan akrab. . . . .	76
5.6. Konsep Pengkondisian Ruang. . . . .	77
5.7. Konsep Gubahan massa dan Lansekap . . . . .	78
5.8. Konsep Site. . . . .	78
5.8. Konsep Sistem Jaringan. . . . .	79
5.9. Konsep Sistem Utilitas bangunan. . . . .	79

## Daftar Gambar

---

1. Gb. I.1	Bagan pola pikir
2. Gb. II.1	Unsur-unsur seni grafis
3. Gb. II.2	Cahaya, unsur fotografi
4. Gb. II.3	Merancang
5. Gb. II.4	Site plan dan denah kampus IS
6. Gb. II.5	Bangunan kampus MSD
7. Gb. II.6	Site plan dan tampak SMTI
8. Gb. II.7	Denah GPSG
9. Gb. II.8	Gedung Temasek Polytecnic
10. Gb. III.1	Interprestasi Rochman Chapel
11. Gb. III.2	Pasifik Design Centre
12. Gb. III.3	Sydney Opera House
13. Gb. III.4	Bentuk kubah dan menara
14. Gb. III.5	Pilar dan umpak
15. Gb. III.7	Bagan konsep kerja seni
16. Gb. III.8	Kull yunani
17. Gb. III.9	Grace fuller
18. Gb. III.10	Unsur bahan ( tekstur )
19. Gb. III.11	Lingkarannya intensitas warna
20. Gb. III.12	Intensitas deret warna
21. Gb. IV.1	Intensitas gerak
22. Gb. IV.2	Frekwensi gerak
23. Gb. IV.3	Duration gerak
24. Gb. IV.4	Density gerak
25. Gb. IV.5	Rythm gerak
26. Gb. IV.6	Konsep pemindahan
27. Gb. IV.7	Gerak badan
28. Gb. IV.8	Komposisi bentuk dasar
29. Gb. IV.9	Gerak aktivitas 1
30. Gb. IV.10	Gerak aktivitas 2
31. Gb. IV.11	Gerak aktivitas 3
32. Gb. IV.12	Gerak aktivitas 4
33. Gb. IV.13	Gerak aktivitas 5
34. Gb. IV.14	Gerak aktivitas 6
35. Gb. IV.15	Bentuk ruang
36. Gb. IV.16	Skala ukuran
37. Gb. IV.17	Organisasi ruang
38. Gb. IV.18	Pola sirkulasi
39. Gb. IV.19	Organisasi cluster
40. Gb. IV.20	Organisasi linear
41. Gb. IV.21	Organisasi Radial
42. Gb. IV.22	Gubahan massa
43. Gb. IV.23	Susunan pencapaian
44. Gb. IV.24	Peta wilayah Yogyakarta
45. Gb. IV.25	Peta wilayah Sewon
46. Gb. V.26	Bentuk Ruang

## DAFTAR TABEL

---

<b>Tabel II.1</b>	<b>Kelebihan dan Kekurangan Interaksi Komunikasi</b>
<b>Tabel III.1</b>	<b>Bahan, Sifat dan Kesannya</b>
<b>Tabel IV.1</b>	<b>Warna, Ekspresi dan Kesannya</b>
<b>Tabel IV.2</b>	<b>Kegiatan dan Kebutuhan Ruang</b>



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

#### **1.1.1. Perkembangan Kebutuhan Jasa Disainer**

Pesatnya perkembangan ekonomi, bisnis, budaya dan rasa seni dalam masyarakat, menuntut adanya pemenuhan kebutuhan akan jasa disainer dalam kehidupan terutama dunia bisnis.

Dari hasil seminar "Prospek Industri Periklanan Tahun 2000" berdasar ceramah ketua umum PPPI Pusat Jakarta di Yogyakarta, kurang lebih 300 biro iklan kelas menengah, 100 perusahaan periklanan besar di Jakarta membutuhkan sedikitnya 500 tenaga visualiser setiap tahun yang bergerak dalam bidang disain.

Profesi tersebut sangat menjanjikan karena adanya tuntutan kebutuhan yang makin tinggi dalam dunia advertising, real estate, disain interior ; kantor, restoran, Kafe, rumah, industri, dll. Imbas krisis moneter tidak begitu mempengaruhi karena adanya pengalihan pendapatan devisa pada jasa dan produk sebagai alternatif di luar migas. Jadi, kebutuhan akan disain iklan, pagelaran seni, pameran, kafe, masih memerlukan promosi dan dekor ruang, dan untuk memenuhinya dibutuhkan tenaga kerja siap pakai yang mampu melakukan pekerjaan profesional dan bersaing dalam produk disain yang dihasilkan.

Di Indonesia baru terdapat 16 lembaga pendidikan formal seni rupa (termasuk disain) dan non formal, yaitu 2 buah di Sumatera, 11 buah di Jawa, 2 di Sulawesi, 1 di Bali, dan hanya menghasilkan 47,2% sarjana-sarjana seniman yang di dalamnya termasuk lulusan program studi disain dengan daya tampung rata-rata 43 orang / tahun ajaran.<sup>1</sup> Dari 16 lembaga yang ada, semua masih berupa Lembaga Pendidikan Kejuruan

---

1. Pendidikan Tinggi Seni Rupa di Indonesia, ITB, 1983.

dengan masa pendidikan yang sangat singkat, yaitu ; antara tiga bulan, satu atau dua tahun masa kuliah.

### **1.1.2. Potensi Yogyakarta sebagai Lokasi Bangunan Pendidikan Disain.**

Yogyakarta memiliki karakteristik sebagai kota seni-budaya, pendidikan dan pariwisata. Citra 'kota pendidikan' telah menjadi citra kota Yogyakarta, ini dapat dilihat dari banyaknya lembaga-lembaga pendidikan dan separuh dari penduduk Yogyakarta adalah pelajar, mahasiswa dan ahli pendidikan. Menurut data statistik ada 5.391 sekolah di Yogyakarta.

Dalam pola dasar pembangunan daerah DIY, Yogyakarta tercantum sebagai salah satu pusat pengembangan Ilmu dan Teknologi di Indonesia. Turunan dari peran tersebut adalah penyedia tenaga kerja terdidik dan terlatih di Indonesia.<sup>2</sup>

Sarana dan prasarana penunjang kegiatan disain dapat dilihat dari keberadaan lingkungan seni-budaya dan pendidikan yang ada, baik lingkungan fisik atau lingkungan sosialnya. Hal ini dapat menjadi ekstrakurikuler bagi pola-pola pendidikan dan pelatihan disain serta ditunjang banyaknya kegiatan seni atau pariwisata.

Keberadaan para disainer senior yang ada di masyarakat, baik itu seorang disainer praktisi, dosen atau seorang budayawan ; kelompok masyarakat pendukung dan pecinta atau pemerhati karya seni, sangat membantu perkembangan dunia pendidikan disain dimana dalam pendidikan disain sangat dibutuhkan penambahan pengalaman dan wawasan tentang karya dan kreasi terbaru yang ada di masyarakat dan manfaatnya serta menciptakan hubungan kerja praktek bagi mahasiswa.

### **1.1.3. Fasilitas Pendidikan Disain di Yogyakarta**

Fasilitas daya tampung pendidikan disain yang ada di Yogyakarta secara kuantitas dapat dikatakan masih rendah, ini dapat dilihat dari daya tampung rata-rata lembaga pendidikan formal untuk kejuruan disain sekitar 75-80 siswa pertahunnya, padahal jumlah peminat 15 kali

---

2. Rencana Struktur tata Ruang Propensi DIY 2006, Bab III.

3. Statistik Institut Seni Indonesia, 1992.

daya tampungnya.<sup>3</sup> Sedang keberadaan lembaga-lembaga pendidikan non formal yang mempunyai kapasitas 40 - 60 orang per semester dan masa kuliah yang singkat juga belum dapat menampung jumlah peminat yang terus meningkat setiap tahun.

Di sisi lain, lembaga pendidikan disain yang ada kebanyakan masih berupa LPK ( Lembaga Pendidikan Kejuruan ) yang berfungsi hanya untuk meningkatkan ketrampilan dan penyiapan tenaga kerja siap pakai tanpa dilengkapi kemampuan di bidang umum, sebagaimana sebuah lembaga setara S1. Jika nanti berkerja pada sebuah perusahaan, itu karena didukung oleh pengalaman, wawasan dan ketrampilan lain yang dimilikinya.

Sementara fasilitas penunjang sebuah pendidikan disain, yaitu fasilitas ruang, suasana yang tercipta masih kurang memadai dan citra sebuah lembaga pendidikan disain belum nampak pada penampilan bangunan, baik itu ISI ( Institut Seni Indonesia ) yang berstatus perguruan tinggi dengan jenjang pendidikan S1 atau lembaga disain swasta dengan jenjang pendidikan D3.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

### **1.2.1. Lokasi Sekolah Disain di Yogyakarta**

- Masih menggunakan lokasi atau tempat yang bukan miliknya sendiri ( kontrak ) sehingga citra dari sebuah lembaga pendidikan belum tampak dari wadah fisiknya.

Pemilihan citra akan mempengaruhi sikap dan perilaku para pemakai terakhir bangunan tersebut. Dan tiap bangunan memerlukan sejumlah atau unsur komunikasi untuk memperkuat suatu citra menyeluruh atau memisahkan dan mengekspresikan aspek-aspek yang berlainan dari seluruh bangunan tunggal.<sup>4</sup> Sebuah wadah yang baik adalah mampu memenuhi fungsional kegunaannya dan mengembangkan dirinya sesuai citra dirinya. Citra dari sebuah lembaga disain adalah penampakan dari kegiatan pendidikan disain. Sebuah kegiatan tentang proses berpikir dan membuat disain atau mendisain atau merancang, sesuatu yang kreatif, sesuatu yang bergerak dan mempunyai intensitas.

---

4. Synder, catanese, 1994, Pengantar arsitektur, Penerbit Erlangga.

- Bangunan berada di daerah pemukiman padat dengan site yang kecil sehingga fungsional kegiatan bangunan belum tampak. Kebanyakan orang kehilangan kreativitasnya dan penyebabnya karena adanya hambatan lingkungan, jika setiap orang memiliki kesempatan atau menghuni lingkungan yang menunjang, setiap orang dengan kreativitasnya itu akan mampu mengungkapkan segenap potensi yang dimilikinya.<sup>5</sup> Jadi perlu adanya ruang yang memadai untuk melakukan pergerakan fisik, aktivitas sosial, dan suasana yang tercipta dalam bekerja.

### 1.2.2. Fasilitas Ruang Sekolah Disain

- Masih kurangnya penyediaan fasilitas ruang kuliah, studio gambar, ruang pameran dan praktek yang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan, padahal ini merupakan hal pokok yang harus disediakan oleh sebuah lembaga pendidikan disain.

Orang akan merasa nyaman diruangan dimana ruang sesuai dengan karakter kegiatan sehingga memacu kreasi. Dari hasil penelitian dan evaluasi menunjukkan bahwa lingkungan fisik dapat benar-benar mempengaruhi perilaku.<sup>6</sup> Menurut Smith, 1991, pada sekolah - sekolah seni dan disain, hampir tanpa terkecuali studio atau laboratorium adalah merupakan jantung dari kurikulum.

Untuk masa sekarang dan akan datang yang dibutuhkan adalah seorang yang mampu jadi leader dari bidangnya, sehingga mampu memenuhi dan mengembangkan diri dan karier atau usaha lebih profesional. Hingga diharapkan mampu bersaing dalam era globalisasi yang di mulai pada tahun 2000, dengan terbukanya pasar bebas dan memasuki pasar tenaga kerja global (asing ).

Dalam memenuhi tuntutan tersebut, perlu adanya sebuah lembaga pendidikan yang dapat memfasilitasi kegiatan dan menyatakan keberadaan dirinya dalam lingkungan. Dalam ilmu arsitektur ruang adalah unsur pokok, sesuatu yang organik atau merupakan bahasa untuk menyampaikan fungsi, maksud atau citra bangunan. Penerapan teori arsitektur yang sesuai adalah teori analogi linguistik.

---

5. Maslao, H. Abraham, Teori-teori Kepribadian Humanistik, PT Eresco.

6. Synder, catanese, 1994, Pengantar arsitektur, Penerbit Erlangga.

### 1.3. Analogi linguistik - sebagai Perwujudan Bentuk dan Penampilan Ekspresi Bangunan.

Bangunan dapat memberi ulasan tentang keadaan, tentang lokasi, tentang masalah bagaimana menjaga agar yang luar berada di luar dan yang dalam berada di dalam, tentang orang-orang yang mendirikan, orang-orang yang menggunakannya dan orang-orang yang membuatnya.<sup>7</sup>

Dalam kamus umum bahasa Indonesia, ekspresif yaitu bersifat pernyataan diri atau penjelasan, sedang kreativitas tidak lain adalah kekuatan yang mengarahkan manusia kepada pengekspresian dirinya. Adanya keterkaitan antara kreativitas seseorang dan keinginan mengungkapkan hal tersebut lewat karya atau gerak sebagai keberadaan atau pernyataan diri .

Jadi dengan dimaknainya bangunan lewat pernyataan diri merupakan cara bagaimana bangunan berkomunikasi melalui media bentuk untuk menjelaskan siapa dirinya. Salah satu cara visualisasi bentuk yaitu dengan bahasa perlambangan melalui karakteristik yang dominan dari kegiatan.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang dan identifikasi temuan diatas, merumuskan masalah antara lain ;

- a. Bagaimana konsep wadah yang terbentuk dari gerak aktivitas dan interaksi mahasiswa seni ( disain ).
- b. Bagaimana konsep wadah fisik sebuah Institut Disain melalui perlambangan yang ekspresif dari karakteristik kegiatan yang dominan.

### 1.5. Tujuan dan Sasaran

#### 1.5.1. Tujuan

Merumuskan konsep perencanaan dan perancangan lembaga pendidikan disain sebagai wadah fisik yang dapat mewujudkan citra dari sebuah bangunan pendidikan disain, yang sesuai dan selaras dengan lingkungannya sehingga dapat memenuhi aktivitas yang ada.

---

7. Synder, catanese, 1994, Pengantar arsitektur, Penerbit Erlangga.

### 1.5.2. Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai dari penyediaan fasilitas pendidikan dan pelatihan ;

- Terciptanya konsep disain ruang yang dipengaruhi oleh pola gerak mahasiswa dalam keterkaitan kegiatan kreasi dan kebutuhan pada aktivitas sosial atau interaksi sebagai bentuk dasar bangunan.
- Terciptanya konsep bentuk arsitektur yang melambangkan penampilan bangunan yang ekspresif.

### 1.6. Lingkup bahasan

Pembahasan yang ada ditekankan hanya pada pemecahan masalah dalam lingkup disiplin ilmu arsitektur, yaitu menyangkut pembahasan yang berkaitan dengan pola gerak aktivitas interaksi mahasiswa dalam melakukan kegiatan dalam ruang, ekspresi tampak bangunan dan kebutuhan ruang, sedang hal-hal lain diluar itu hanya sebagai penunjang.

### 1.7. Metodologi

Tahapan pendekatan dalam pemecahan masalah konsep perencanaan dan perancangan yang dipakai yaitu dengan pengumpulan data dan pembahasan pada proses analisa dan sintesa, yaitu :

#### 1.7.1. Pengumpulan data

a. Observasi tak langsung ; Berupa studi literatur yang berkaitan erat dengan teori-teori, standar, data statistik serta peraturan yang berhubungan dengan perencanaan dan perancangan bangunan.

b. Observasi langsung ; Berupa pengamatan langsung terhadap segala sesuatu yang berkaitan dengan lembaga pendidikan disain dan kegiatannya serta melakukan wawancara.

#### 1.7.2. Pembahasan

a. Analisa ; Menguraikan dan mengkaji data serta informasi yang berhubungan dengan bahasan untuk disusun sebagai data yang relevan

bagi perencanaan lembaga pendidikan disain dan disesuaikan dengan permasalahan yang ada. Pada tahap ini, integrasi data lapangan dengan literatur yang telah diolah, sebagai dasar konsep perencanaan dan perancangan.

b. Sintesa ; Penyusunan pendekatan-pendekatan konsep ( transisi ) dasar perancangan sebagai alternatif ( informasi ) yang tepat dari pemecahan permasalahan konsep perencanaan dan perancangan akhir yang maksimal pada Institut Disain.

### **1.8. Sistematika Penulisan**

Langkah pertama meliputi latar belakang, identifikasi masalah, analogi linguistik, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup bahasan, metodologi, sistematika penulisan dan kerangka pola pikir.

Langkah kedua merupakan tinjauan disain dan pendidikan disain ; tinjauan ini menjabarkan tentang pengertian disain, pendidikan disain dan aktivitas disain dan perilaku kegiatan mahasiswa disain.

Langkah ketiga menjabarkan tentang analogi linguistik, model semiotik - ekspresionis ; yaitu tinjauan pada pengertian analogi, penerapan lambang pada model bangunan, karakteristik perlambangan, pengertian ekspresionis, makna ekspresi bahan dan warna.

Langkah keempat yaitu membahas berbagai aspek mengenai esensi karakteristik aktivitas Institut Disain yang ditransformasikan dalam disain, faktor fisik ( gerak ), faktor perilaku kegiatan kreasi, kebutuhan ruang, dan kesimpulan.

Langkah terakhir dari isi penulisan yaitu merupakan konsep perencanaan dan perancangan hasil dari analisa yang akan menjadi dasar landasan perancangan.

### **1.9. Keaslian penulisan**

Untuk menghindari duplikasi penulisan, terutama permasalahan, berikut nama beberapa penulis thesis Tugas Akhir yang berhubungan dengan bangunan disain ;

a. Suharyono / 94 340 125, Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia, Akademi Desain di Yogyakarta, 1999.

Penekanan : Bagaimana mentransformasi program-program yang ada pada pola pendidikan disain untuk menciptakan wadah yang optimal dalam penggunaan ruang dan pencerminan sebuah perguruan tinggi disain yang kreatif dan dinamis sesuai perkembangan teknologi serta penataan ruang yang fleksibel dan inovatif.

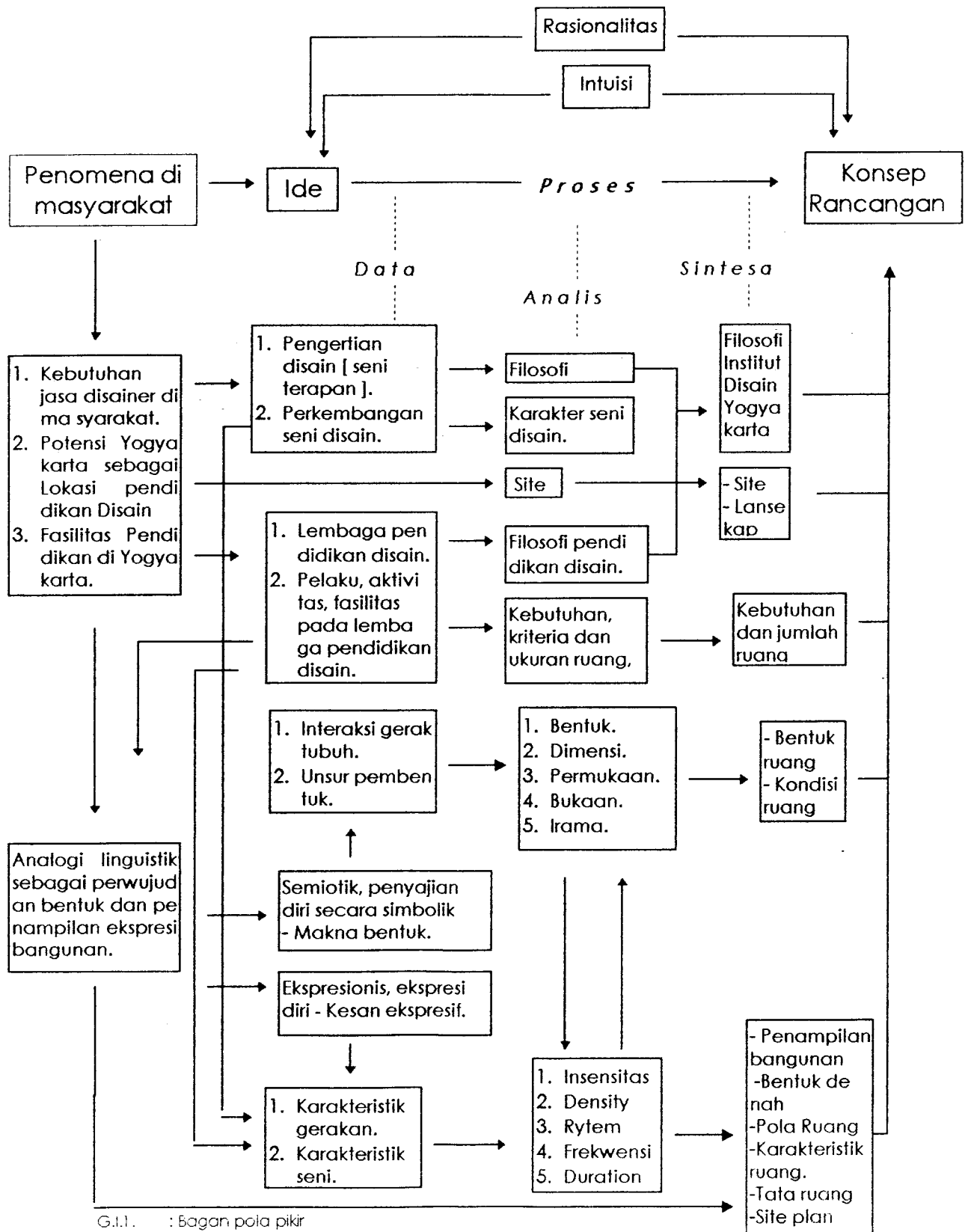
b. Wiwik Sri Suhartati, Jurusan Arsitektur Universitas Gajah Mada, Studio - studio di fakultas Isi Yogyakarta , 1993.

Penekanan pada 2 aspek yaitu :

- Non arsitektural ; apakah ada peningkatan efektivitas, kualitas dan kepekaan mahasiswa pada tehnik pengajaran studio, sistem pengawasan kegiatan dan suasana informal.
- Arsitektural ; seperti apakah ruang studio yang mendukung tehnik pengajaran kreatif, sistem pengawasan dan interaksi sosial di studio. Dengan cara bagaimana suasana informal dicapai dan sejauh mana efektivitas ruang diterapkan pada kasus ini.



# Pola Pikir



G.1.1. : Bagan pola pikir  
Sumber : Analisa

## **BAB 2**

### **TINJAUAN DISAIN**

### **DAN LEMBAGA PENDIDIKAN DISAIN**

#### **2.1. Tinjauan Disain**

##### **2.1.1. 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 .<sup>8</sup>

Menurut Lawson 1980, 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.

##### **2.1.2. Perkembangan Disain**

Pada awalnya disain tidak begitu diperhitungkan dalam kehidupan. Hadirnya disain adalah karena situasi tertentu, adanya kebutuhan atau manfaat darinya,<sup>9</sup> pertimbangan fungsional benda lebih diutamakan dalam penciptaannya. Jadi kehadiran seni disain dalam kehidupan manusia tidak diadakan dengan sendirinya.

Dalam sejarah, perkembangan seni selalu dilandasi oleh perkembangan kebudayaan,<sup>10</sup> maka sosial budaya masyarakat atau masa atau jaman sangat menentukan dan mempengaruhi

---

8. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Poerwadarminta.

9. Agus Sachari, 1987, Seni – Disain – Teknologi, Penerbit Nova.

10. Agus Sachari, 1986, Paradigma Disain Indonesia, KSP – Jurusan Disain ITB.

perkembangan disain yang dilakukan demi meningkatkan nilai kehidupan. Ini tidak terlepas juga diikuti oleh perkembangan dunia ilmu, teknologi dan industri yang mempunyai keterkaitan dengan kegiatan manusia, kebutuhan dan perkembangan teknologi. Di kehidupan sehari-hari masa kini, manusia tidak lepas dari pemanfaatan seni disain yaitu berupa karya seni baik disain gambar atau grafis ( iklan, benda elektronik, interior ruang ) dan disain peralatan ( teko, mebel, lampu ). Selain sebagai karya seni, disain adalah salah satu cara disainer berkomunikasi dengan pencinta seni ( masyarakat ).

Seni disain kemudian disebut sebagai seni terapan ( applied art ) atau seni guna. Peranan dari seni terapan makin menonjol dalam permasalahan media dan tehnik yang menjadi tanggung jawab dari para perancang atau pendisain ( designer ).<sup>11</sup> Dalam disain beberapa hal pokok yang kemudian menjadi acuan dalam penyusunan program studi pada pendidikan disain, memiliki pengertian sebagai berikut ;<sup>12</sup>

- 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 berarti menulis atau melukis ( melukis dengan cahaya ), dan sesuatu yang berhubungan dengan foto atau gambar, alat memotret 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 tataan berbagai unsur dari seni gambar, garis, warna.
- e. **Product** : sesuatu yang berarti hasil atau barang-barang hasil olahan dengan pemberian unsur seni dalam membuatnya.

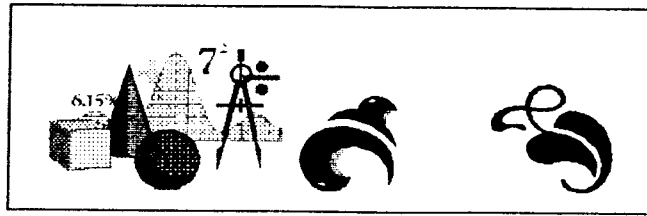
Tiap seni disain mempunyai sesuatu yang menonjol atau menampilkan karakteristik dari kegiatan yang dilakukannya. Hal-hal pokok tersebut mempunyai arti dan makna visualisasi tersendiri sebagai berikut ;

---

11. Prof.R.M. Soedarsono. Ph.D, Pengantar Apresiasi Seni, 1992.

12. Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, 1991.

a. **Seni grafis** : adalah seni mengolah garis, warna, tekture, bentuk.<sup>13</sup>



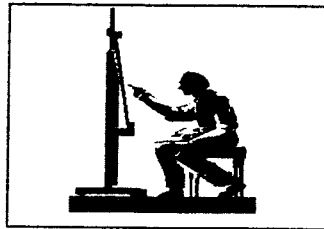
G II.1 : unsur-unsur seni grafis  
Sumber : Data Komputer

b. **Seni fotografi** : adalah seni menolah atau merancang gambar ( foto ), dengan bantuan pencahayaan ( blitz ) dan setting.<sup>14</sup>



G II.2 : Cahaya sebagai unsur fotografi  
Sumber : Data komputer

c. **Seni interior** : adalah seni merancang ruangan, dengan penekanan pada ide perancangan ( garis-garis sketsa ).<sup>15</sup>



G II.3 : Merancang  
Sumber : Data Komputer

## 2.2. Tinjauan Pendidikan Disain

### 2.2.1. Pengertian, Fungsi dan Tujuan Lembaga pendidikan Disain

Institut adalah badan ( organisasi ) yang bermaksud melakukan penyelidikan keilmuan atau melakukan sesuatu usaha, umpamanya pendidikan atau lembaga. Sedang program adalah rancangan mengenai asas-asas serta dengan usaha-usaha yang akan dijalankan dan studi atau pelajaran yaitu penggunaan waktu dan pikiran untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Dari hal diatas disimpulkan, tujuan dari lembaga pendidikan adalah memberi tempat yang telah direncanakan

13. Agus Sachari, *Desain Gaya dan realitas*, 1986.

14. Sumitro Sarjono, *Tehnik Fotografi untuk Pemula*, 1999.

15. Agus Sachari, *Desain, Gaya dan Realitas*, 1986.

tujuannya bagi kegiatan belajar dan mempelajari suatu ilmu untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

Kecenderungan lembaga pendidikan hanya memberi pendidikan tehnik kepada mahasiswa seperti yang dikemukakan salah satu dosen ISI, 'Perguruan tinggi seni saat ini lebih cenderung mengeksplorasi tehnik kesenian saja padahal kesenian bukan saja sekedar masalah tehnik. Pelatihan kepekaan terhadap hidup yang melahirkan visi - visi personal dan wawasan interdisipliner masih kurang sehingga bekal mahasiswa sebagai seniman-sarjana terasa belum cukup. Padahal justru dari kepekaan dan kekayaan pengalaman jiwa seseorang, ide-ide cemerlang diharapkan muncul'

Memahami dari apa yang dikemukakan diatas maka suatu lembaga pendidikan seni dituntut mampu menghasilkan seorang sarjana seni yang mampu menguasai berbagai disiplin ilmu dan wawasan budaya yang luas dan untuk mendapatkan wawasan yang luas maka seorang seniman harus meningkatkan apresiasi seni. Apresiasi seni ialah sikap yang memiliki kegairahan untuk menerima, menikmati, menghargai dan mencintai seni. 'Apresiasi seni bagi seniman penting untuk memperkaya wawasan seninya dalam mempertimbangkan nilai-nilai estetika untuk menemukan bentuk-bentuk ekspresi baru'<sup>16</sup>. Ini akan menjadi salah satu dasar filosofi bentuk.

### 2.2.2. Sistem dan Pogram Studi Pendidikan Disain

Institut Disain menerapkan program S1, dengan sistem kredit, yaitu perhitungan beban studi mahasiswa pada tiap jenjang studi dinyatakan dalam jumlah satuan kredit. Program studi dari tiap jenjang dibagi -bagi dalam program semester dan tiap semester, pengambilan mata kuliah berdasar hasil IP semester sebelumnya. Jumlah SKS minimum untuk menyelesaikan jenjang S-1 adalah 144 sks.

Sebagai panduan program studi pada Institut Disain, diambil data program studi ( lihat lampiran) dari Indonesia Institute of the Art Yogyakarta ( ISI ) dan akan jadi dasar penentuan gerak interaksi mahasiswa, karakteristik kebutuhan ruang pengajaran dan jumlah ruang

---

16. Prof.R.M. Soedarsono. Ph.D, Pengantar Apresiasi Seni, 1992.

### 2.2.3. Sistem Pengajaran

Pada Institut Disain sistem pengajaran yang diberikan dengan 3 cara, yaitu ;

- a. Teori ; pengajaran mata kuliah umum diberikan pada kelas - kelas umum.
- b. Teori dan praktek ; pengajaran mata kuliah utama diberikan pada ruang kelas semi formal, yaitu ; dimana mahasiswa tidak hanya diberikan teori tapi langsung diberikan contoh atau gambaran dari apa yang di pelajari.
- c. Praktek ; berupa ruang kerja dimana mahasiswa berkarya dengan panduan dan pengawasan di dalam atau luar ruangan.

## 2.3. Disainer

### 2.3.1. Pengertian disainer dan aktivitasnya

Disainer atau seniman dalam kamus bahasa adalah orang yang berkecakapan menciptakan atau melakukan sesuatu yang termasuk kesenian ( seperti ; pelukis, merancang ), maka disainer sebagai pelaku pembuat seni adalah orang yang melakukan aktivitas kesenian.

Memahami apa yang telah dikemukakan diatas, menurut Lawson 1980, disain merupakan suatu pekerjaan kreatif. Ini berarti aktivitas apapun yang dilakukannya atau menjadi pikiran disainer ( mahasiswa disain ) dalam menciptakan sebuah karya adalah aktivitas kreatif. Jadi disainer sebagai pelaku pendisain karya seni memiliki sifat kreatif dalam melakukan kegiatannya, dimana pada Institut Disain merupakan pelaku utama kegiatan dominan.

### 2.3.2. Kreativitas sebagai aktivitas disainer

Pengertian kreativitas dapat dirumuskan dengan membedakan bentuknya, yaitu bentuk semu dan otentik. Pada bentuk semu, kreativitas adalah estetis semu sedang bentuk otentik, kreativitas sebagai proses menghadirkan sesuatu yang baru ( the proses of bringing something new into being ). Kreativitas dalam dunia seni atau disain ( berhubungan dengan pendidikan ) bukanlah hobi atau kegiatan tanpa bimbingan,

keaktivitas adalah kapabilitas yang ditunjukkan kehadiran karya ilmunan, seorang pemikir, seniman, estetikus. Jadi, kreativitas adalah suatu proses dari mencipta atau menghadirkan sesuatu ( *creativitas...is basically the proses of making, of bringing into being* ).<sup>17</sup>

Dalam melakukan aktivitas merancang ada dua proses yang dialami oleh pendisain, yaitu ;

- a. proses berpikir .
- b. proses membuat rancangan .

Adanya keterkaitan yang erat antara saat berpikir dan gerak tubuh yang menjalankan keinginan pikiran dalam pengungkapan wujud dari aktualisasi diri. Aplikasi dari proses tersebut dapat dilihat pada gerak anatomis, kinesiologis dan fisiologis, ini akan dibahas pada bab ketiga.

### 2.3.3. Aktivitas Interaksi Disainer

Interaksi ( *Interaction ; Ing* ) berarti dialog, komunikasi atau pengaruh timbal balik atau saling mempengaruhi. Sejumlah ahli berpendapat bahwa ungkapan dalam seni tidaklah berarti hanya ungkapan diri ( *self- expression* ). Seniman atau disainer mengungkapkan bukan perasaannya sendiri, tetapi apa yang ia ketahui tentang perasaan manusia.<sup>18</sup>

Seni merupakan gejala sosial dan tugas disainer, yaitu mahasiswa seni adalah menjadikan dunia hidup manusia lebih kaya. Hal yang sangat dipentingkan dalam mendisain adanya kontak antara seniman dan lingkungan. Seni tidak lain merupakan suatu proses pencarian makna terus menerus antara pengkarya seni dan responsi-responsinya audiens.<sup>19</sup>

Dari apa yang ada diatas, aktivitas interaksi seniman terkait erat dengan lingkungan dalam penciptaan dan penyempurnaan karya seni yang dihasilkannya, baik didalam ataupun luar ruangan, sebagai sarana komunikasi. Dikatakan salah satu aspek seni adalah komunikasi dan komunikasi baru berarti jika melibatkan dua belah pihak.<sup>20</sup> Ini akan menjadi landasan untuk ruang luar dan dalam ( *interior dan lansekap* ).

17. Drs. Humar sahman, 1993, Mengenali dunia seni rupa-tentang seni, karya seni, aktivitas kreatif, apresiasi, kritik dan estetika.

18. Agus Sachari, *Desain, Gaya dan Realitas*, 1986.

19. Bagong K, *Seniman*

20. *Psikologi Komunikasi*, 1994.

Sosialitas sebagai bentuk-bentuk kontak sosial yang berbeda untuk tiap konteks meliputi ; interaksi audio, interaksi visual dan interaksi audio visual. Namun demikian interaksi memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat menghambat kreatifitas disainer, seperti data dari tabel berikut ;

Tabel II.1 : Kelebihan dan Kekurangan Interaksi Komunikasi

Kelebihan	Kekurangan
1. Jumlah masukan informasi dan pengetahuan lebih banyak.	1. Tekanan sosial dapat mengurangi kenyamanan individu.
2. Jumlah pendekatan terhadap masalah lebih banyak ( dari berbagai sudut )	2. Konsekuensi mungkin datang terlalu cepat sehingga tertutup kemungkinan menghasilkan solusi yang bermutu.
3. Banyaknya partisipasi dalam pemecahan masalah akan meningkatkan jumlah solusi	3. Anggota yang dominan dapat mempengaruhi anggota lain.
4. Solusi yang diperoleh lebih komprehensif.	4. Tujuan utama untuk merancang solusi yang baik terhadap masalah, mungkin bergeser oleh tujuan kedua yaitu memenangkan argumen

Sumber ; Jon Lang, *Creating Architectural Theory*, 1987.

#### 2.4. Bentuk gerakan-gerakan tubuh dalam melakukan aktivitas

Pada pengamatan langsung dilapangan, beberapa gerakan dari aktivitas di sebuah lembaga pendidikan disain, mencakup gerakan belajar mengajar, berkarya ( mendisain ), dll. Berikut gerakan-gerakan tubuh dari aktivitas kegiatan utama di lembaga pendidikan disain dan ciri gayanya ;

##### a. Gerak Menggambar atau Mendisain

Gerakan menggambar adalah gerak yang ekspresif sebagai suatu ciri karakteristik dalam merancang dari orang yang melakukan aktivitas ini. Gerakan ini adalah gerakan kreatif, dimana pada saat melakukan kegiatan merupakan saat mencipta. ( Lihat lampiran )

##### b. Gerak Bekerja atau mencipta

Gerakan bekerja yang dimaksud adalah gerak mencipta atau merancang disain product, biasanya dilakukan mahasiswa dalam ruang workshop atau bengkel. ( Lihat lampiran )

##### c. Belajar - Mengajar

Gerak ini diambil dari gerakan belajar - mengajar mahasiswa dan dosen. ( Lihat lampiran )



**d. Gerak memoto**

Gerak aktivitas memotret atau mengambil gambar dengan camera.  
( Lihat lampiran )

**e. Gerak bekerja**

Gerak yang dimaksud adalah gerak orang bekerja dikantor atau perpustakaan. ( Lihat lampiran )

Dari berbagai gerakan-gerakan kegiatan yang dominan pada Institut Disain, aktivitas paling esensial adalah gerak mendisain. Aktivitas ini dilakukan baik dalam proses belajar-mengajar dalam kelas atau berkarya secara pribadi di studio merupakan karakteristik kegiatan yang dominan pada Institut Disain.

**2.5. Studio****2.5.1. Pengertian Studio**

Dalam arti bahasa studio adalah ruang tempat bekerja, bagi pelukis, tukang potret ( Poerwadarminta, 1976 ), tempat merancang secara grafis dan permainan bahasa lisan, dimana gambar dan penyampaiannya mengambil wadah secara bersama-sama ( Schon D. Istiawati kiwandoro, 1993 ) juga dapat diartikan sebagai sebuah ruang seni sekaligus ruang kerja.

Pada lembaga disain, studio adalah wadah dimana mahasiswa belajar dan praktek sejumlah keahlian dalam 'bahasa baru' seperti penggambaran dan penyajian.<sup>21</sup> Jadi, studio selain sebagai ruang bekerja juga merupakan ruang kerja bersama sebagai tim yang berarti merupakan suatu bentuk komunikasi atau interaksi seniman dengan seniman, seniman dengan masyarakat.

Pada tahun 1897, lahir E'cole des Beaux Arts, sebuah sekolah seni di Prancis yang pertama kali menyelenggarakan studio sebagai tehnik pengajaran. Sejak diperkenalkan sampai sekarang studio merupakan salah satu tehnik pengajaran kreatif terhadap pemecahan masalah seni rupa dan desain pada sekolah seni atau sekolah yang berhubungan dengan ilmu merancang dan penelitian.

---

21. Wiendu. N, 1993, Studio suatu tehnik pengajaran yang kreatif terhadap pemecahan masalah perancangan.

Studio bukan seperti halnya ruang kelas untuk menerima instruksi meskipun instruksi juga diberikan di studio, tapi lebih seperti laboratorium yaitu tempat untuk melakukan eksperimen, dimana penelitian dan penemuan berlangsung. Di studio tersebut kepekaan seorang mahasiswa dalam menyelesaikan masalah yang diberikan dan dilatih.

Pada penyelesaian masalah sekolah disain ini, dimana studio sebagai ruang kerja pelatihan dan berkomunikasi dijadikan ruang utama belajar bangunan untuk mewujudkan pengajaran yang dirasakan mahasiswa berawal dari luar bangunan dan kemudian memasukinya, disamping sebagai bentuk komunikasi antar seniman dan seniman dengan masyarakat.

### 2.5.2. Model atau Tipe studio

Model studio tergantung pada faktor kualitas, kelengkapan fasilitas dan kreativitas tehnik penyelenggaraan untuk menunjang kemungkinan penyajian visual dan verbal secara silmutan.

Ada dua tipe studio yang biasanya terdapat pada lembaga pendidikan yaitu tipe studio umum dan studio workshop ( bengkel ).

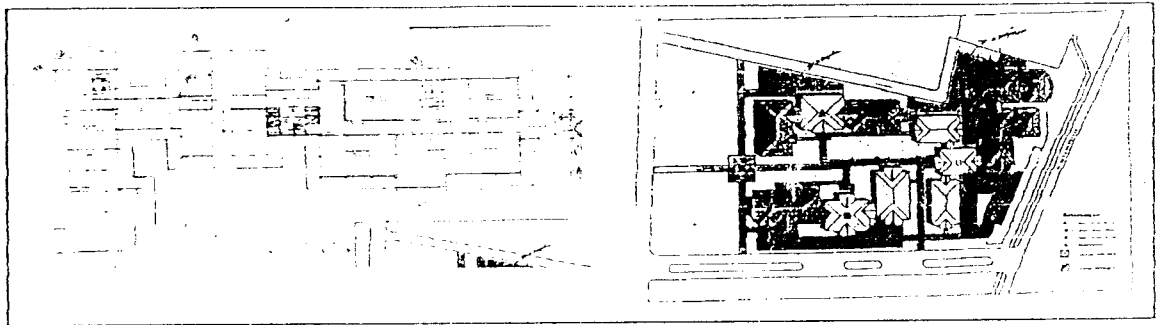
Kriteria sebuah studio <sup>22</sup> ;

- a. Pemanfaatan ruang maksimal untuk mendapatkan area kerja yang luas.
- b. Fleksibelitas ruang yang tinggi.
- c. Bermanfaat, praktis dan spartan.
- d. Permukaan cukup luas untuk pergerakan tanpa menyentuh bidang kerja.
- e. Ruang seni sekaligus ruang kerja.
- f. Penyelesaian langit-langit dan dinding terhadap akustik.
- g. Pandangan ke luar yang bebas, pada studio khusus perlu ada batas.
- h. Tidak kaku, baik bentuk ruang atau pergerakan kerja.

## 2.6. Studi Bangunan Kampus

### 2.6.1. Institut Seni Indonesia.

Lokasi kampus berada di Yogyakarta, sedang site didaerah Sewon, jalan Parang tritis. Bangunan berkesan formal dengan bentuk - bentuk kotak dan disusun linier. Kampus belum dapat menampilkan citra sebagai kampus seni, tapi lebih pada arsitektur tropis.



G. II.4 : Site plan dan denah kampus ISI  
 Sumber : Institut Seni Indonesia.

### 2.6.2. Modern School of Desain.

Lokasi MSD berada di jalan Tamansiswa, Yogyakarta. kampus dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan pendidikan seni rupa dan disain. Penampilan bangunan sudah berhasil menyampaikan kesan modern dan citra sekolah seni yang kreatif, dengan penyusunan beragam bentuk geometri pada tampak bangunan. Ekspresi lewat bahasa warna yang memberi wajah bangunan modern, sedang tulisan memperjelas penyampaian komunikasi bangunan. Namun secara keseluruhan, bangunan belum dapat menampilkan jati diri sekolah seni. Bentuk hanya berkomunikasi pada penampilan tampak depan bangunan, tidak secara keseluruhan bangunan.

G. II.5. : Bangunan Kampus MSD  
 Sumber : Kampus MSD



### 2.6.3. Shoutheastern Massachusetts Tecnological Institute

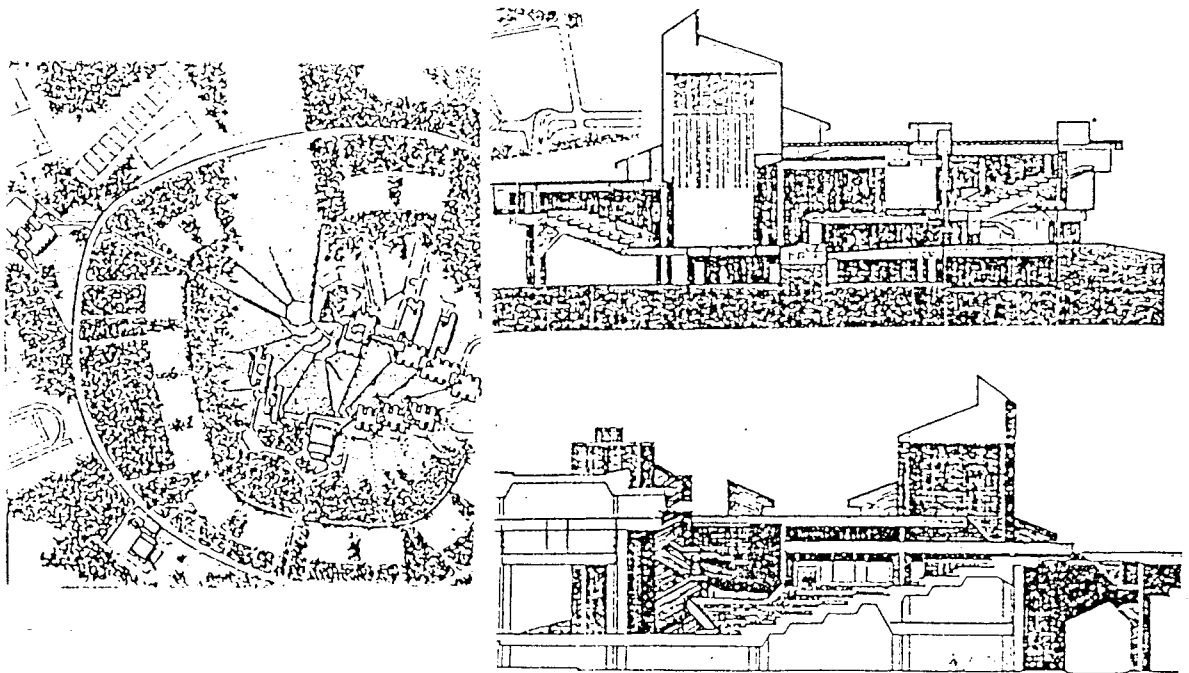
Bangunan terdiri atas beberapa split level, dengan ruang kuliah teori berbentuk bidang miring dan ruang laboratorium terletak pada bagian atas dengan penggunaan fleksibilitas yang tinggi. Bangunan menggunakan tiang pancang sebagai penyangga dan pada bagian bawah digunakan sebagai tempat parkir mobil dan bangunan administrasi. Disisi bangunan ditempatkan tangga-tangga untuk memudahkan pencapaian ke lantai atas.

Penampilan bangunan menunjukkan ekspresi dari sebuah lembaga pendidikan, dengan cara :

- a. Bangunan menggunakan dinding dari bahan transparan, yang memperlihatkan kegiatan dalam bangunan.
- b. Tinggi rendah bangunan dalam usaha pencapaian penampilan ekspresif.
- c. Simbol-simbol secara ekspose membuat bangunan semarak.

G. II.6 : Siteplan dan tampak SMTI

Sumber : Literatur

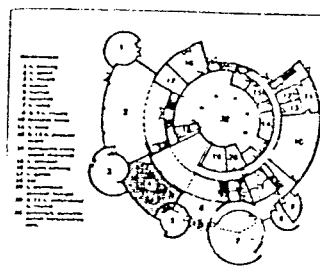


**2.6.4. Gedung Pusat Seni Garder, Universitas Sussex, Inggris.**

Bangunan berbentuk melingkar dengan gudang ( penyimpanan karya -karya seni ) sebagai ruang sentral. Penempatan ruang kuliah pada sisi-sisi bangunan dengan bentuk ruang melingkar, memberi kebebasan pandangan keluar pada mahasiswa dalam melakukan aktivitas.

G. II.7 : Denah GPSC

Sumber : Literatur

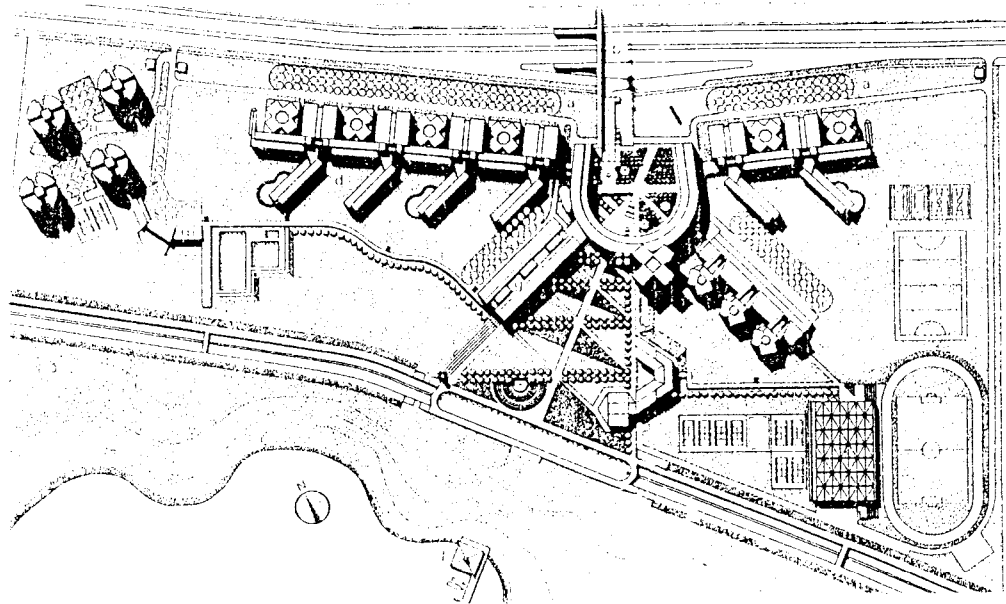


**2.6.5. Temasek Polytecnic, Singapore.**

Bangunan terdiri dari atas 4 jurusan, technology, Science, Disain dan bisnis. Bentuk bangunan sangat ekspresif dengan bentuk cluster sedang pada penampilan mengesankan modern dan high-tecnologi.

G. II. 8 : Gedung Temasek Polytechnic

Sumber : Literatur



## 2.6 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil tinjauan-tinjauan tersebut diatas adalah :

- a. Disain adalah suatu seni merancang, membentuk atau mencipta dan berkembang seiring dengan perkembangan dunia ilmu, teknologi, industri dan sosial masyarakat atau jaman.
- b. Dalam ilmu disain ada 4 hal pokok yang kemudian menjadi acuan dalam program studi, yaitu ; interior, grafis, fotografi, dekoratif dan product.
- c. Lembaga pendidikan disain adalah tempat yang direncanakan tujuannya bagi kegiatan belajar dan mempelajari suatu ilmu untuk memperoleh ilmu pengetahuan tentang seni merancang, sementara konsep dari pendidikan adalah usaha mengembangkan atau meningkatkan taraf jiwa manusia dari jenjang lebih rendah ke jenjang lebih tinggi.
- d. Gerak aktivitas yang paling dominan pada lembaga pendidikan disain adalah gerak merancang.
- e. Studio adalah ruang yang paling utama dalam sistem pengajaran ilmu merancang pada lembaga disain.

## **BAB 3**

### **TINJAUAN ANALOGI LINGUISTIK**

#### **SEMIOTIK-EKSPRESIONIS**

##### **3.1. Tinjauan Analogi Linguistik**

Pengertian analogi dapat diartikan sebagai berikut : 1. Analogi mengidentifikasi hubungan harfiah yang mungkin diantara benda-benda, dimana benda tersebut diidentifikasi dan mempunyai semua sifat khas yang diinginkan, dan dengan demikian ia menjadi model untuk proyek yang ada ( Tim McGinty ), 2. Kias ; persamaan atau persesuaian sebagian dari dua benda atau hal yang bertlainan (W.j.S. Poerwadarminta). Salah satu teori yang dapat digunakan dalam penyampaian bentuk dan penampilan bangunan adalah analogi linguistik.

Analogi linguistik menganut pandangan bahwa bangunan dimaksudkan untuk menyampaikan informasi kepada pengamat. Linguistik dalam bahasa Inggris : *linguistic*, yang berasal dari kata 'language ' atau bahasa yaitu suatu alat atau cara yang digunakan manusia untuk berkomunikasi ( berhubungan ).

Dalam arsitektur analogi linguistik artinya 'bahasa' yang dianalogikan ke dalam arsitektur sebagai suatu sarana untuk memahami arsitektur. Bahasa dianalogikan dalam arsitektur, karena manusia menggunakan bahasa untuk menyampaikan pemikiran dalam komunikasi dengan orang lain. Bahasa yang digunakan tidak hanya dengan suara karena gerak juga merupakan suatu bahasa. Bahasa yang sangat ekspresif dalam menyampaikan pesan dan menjadi simbol. Begitu pula bangunan arsitektur melalui bentuk akan menyampaikan "sesuatu" pada orang yang melihatnya.

Penyampaian tersebut dapat menggunakan tiga cara menurut Wayne o. Attoe, yaitu ; model tata bahasa, ekspresionis dan semiotik. Dalam pemecahan masalah Institut Disain Yogyakarta, hanya menggunakan model ekspresionis dan semiotik, sesuai dengan permasalahan yang menekankan pada ekspresi aktivitas dan perlambangan yang diwujudkan.

### 3.2. Model Semiotik

Semiologi adalah ilmu tentang tanda atau lambang. Suatu penafsiran semiotik tentang arsitektur menyatakan bahwa suatu bangunan merupakan suatu tanda penyampaian informasi mengenai apakah ia sebenarnya dan apa yang dilakukannya.

Bangunan sebagai suatu tanda, dalam artian menyajikan diri secara simbolis ( melalui bentuk ). Dalam hal ini bangunan memiliki tanda-tanda yang dapat menjelaskan maknanya, tanpa harus mencetak bangunan kedalam bentuk khusus. Selain itu, bangunan dapat menyajikan diri menyerupai sebuah objek tertentu, dan penilaian ini sangat tergantung pada intelektual masing-masing pengamat serta budaya masyarakat setempat.

#### 3.2.1. Tinjauan Lambang

Pengertian lambang atau simbol adalah sesuatu yang seperti tanda misalnya, rambu, lukisan, perkataan, lencana dan sebagainya yang menyatakan sesuatu hal atau mengandung maksud tertentu (kamus Poerwadarminta, 1976). Sementara menurut Charles Sanders Peirces ( seorang filosofi dari Amerika ), simbol adalah lambang yang artinya dapat dipelajari. Simbol-simbol tersebut dapat berupa bentuk yang sudah dikenal, karena ingatan pengamat pada suatu bentuk pada fungsi tertentu, dan selalu digunakan pada bangunan yang berfungsi sama.

Banyak benda yang sudah dilambangkan dalam kehidupan sehari-hari, maknanya pun dapat segera atau hampir diketahui masyarakat. Miisalnya, palang merah adalah lambang pertolongan pada penderita, wana putih lambang suci, semua memiliki atau



mengandung arti yang telah diketahui masyarakat. Simbol tidak seperti gambar karena simbol juga dapat dimengerti dengan gerak isyarat, bunyi atau lagu tertentu. Salam adalah simbol hormat, sembah sebagai tanda menjunjung tinggi. Bicara tentang simbol sama halnya bicara tentang seni.

Dalam kesenian simbol mempunyai arti yang mendalam. Suatu karya seni yang memiliki simbol mengesankan akan memiliki intensitas yang kuat. Seni yang paling banyak menggunakan simbol dalam berkomunikasi dengan penontonnya adalah seni tari. Gerak tangan dan posisi tubuh penari mengandung makna sesuatu. Memahami apa yang tersebut diatas dalam kajian ini akan mengambil gerak tubuh merancang, dalam proses berpikir dan membuat ( belajar atau bekerja ) disain sebagai lambang komunikasi bangunan Institut Disain.

Sebelumnya terlebih dahulu akan ditinjau hubungan bentuk dan simbol pada bangunan. Perlambang atau simbolis merupakan salah satu cara bangunan memvisualisasikan atau mewujudkan dirinya hingga dapat ditangkap dan mendapat pengakuan umum ( universal validity ) dari pengamat.

Beberapa jenis simbol yang mempunyai keterkaitan dengan peran, kesan, dan pesan yang disampaikan oleh simbol dan telah dipahami masyarakat luas ;

#### a. Simbol metaphor

Metaphor, kiasan atau ungkapan bentuk yang diwujudkan pada bangunan diharapkan dan tanggapan dari orang yang menikmati atau memahami karyanya ( Charles Jencks, 1977/1984 ). Metaphor diklasifikasikan dalam tiga kategori ; Intangible metaphors, Tangible metaphor dan combined metaphor.

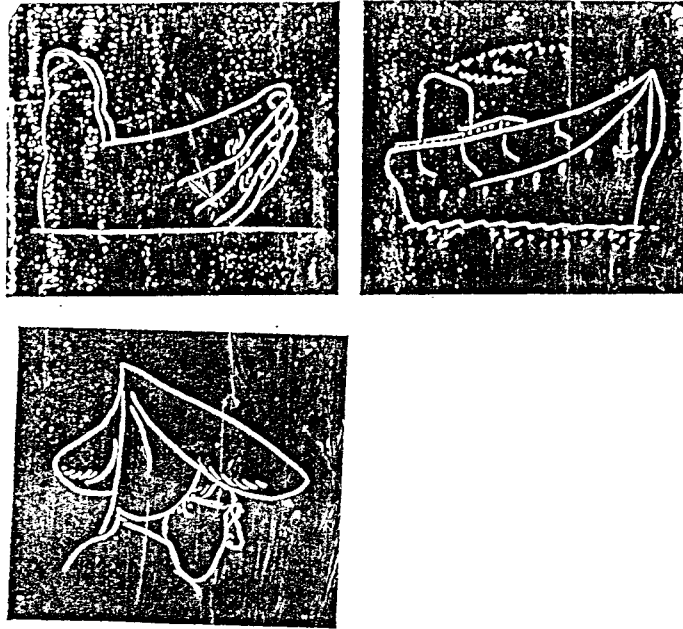
Beberapa bangunan yang menggunakan simbol metaphor ;

#### - Roncham Chapel, Perancis.

Banyak interpretasi pada bangunan karya Le Corbusier ini, namun secara keseluruhan orang dapat dengan segera dapat memahami makna yang terbaca dari bentuk yang ditampilkan. Oleh para arsitek modern dianggap dapat mencitrakan aspek keyakinan ke dalam

arsitektur yang ekspresif. Beberapa pemaknaan dari bentuk ini adalah tangan orang yang berdoa, kapal yang berlayar, tutup kepala atau topi para pendeta, bebek dan ruang dalam yang seperti rahim seorang wanita.

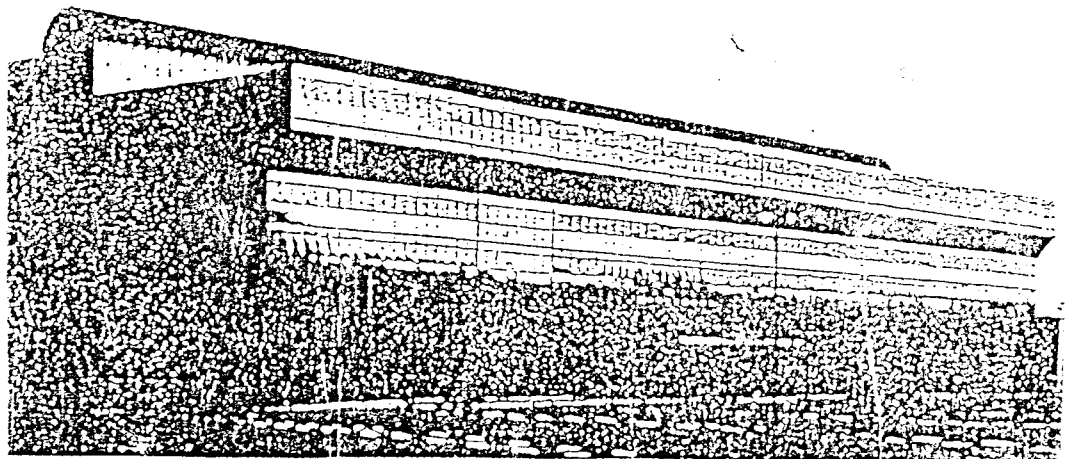
G. III. 1 : Interpretasi Rochman Chapel  
Sumber : Literatur



- Pacific Design Centre, Los Angeles.

Bangunan ini menggunakan bentuk-bentuk garis dan dinding tirai, karena bangunannya yang aneh sehingga menimbulkan banyak pendapat akan maknanya; seperti anggar pesawat, maket bangunan, penjara dll.

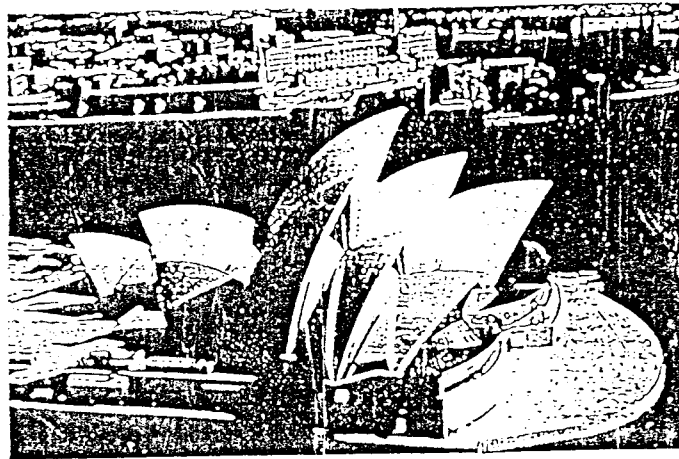
G. III. 2 : Pacific Design Centre  
Sumber : Literatur



- **Sydney Opera House, Australia.**

Bangunan yang sangat terkenal dengan bentuk yang sangat menarik. Berbagai interpretasi diberikan pada perlambangan makna dari gedung ini. Seperti ; kerang laut yang banyak terdapat sekitar pantai, layar, kura-kura dll. Sementara gedung yang tidak dapat menjelaskan fungsionalnya sehingga mengaburkan fungsinya.

G. III.3 : Sydney Opera House  
Sumber : Literatur



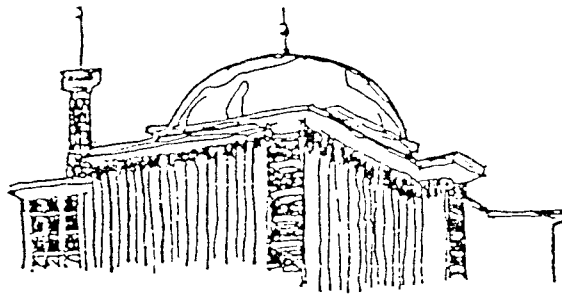
b. Simbol sebagai unsur pengenalan

Dikatakan sebagai unsur pengenalan baik secara fungsional dan lambang, karena simbol ini telah dikenal oleh masyarakat umum, contoh ;

- **Bentuk kubah atau menara pada rumah ibadah**

Bentuk ini tercipta karena bangunan rumah ibadah cenderung memiliki ruang dengan ukuran besar untuk menampung jamaah hingga digunakan kubah yang dapat melingkupi sebagai persyaratan struktur. Sedang menara sebagai sarana yang menyebarkan suara hingga dapat terdengar dari jarak jauh.

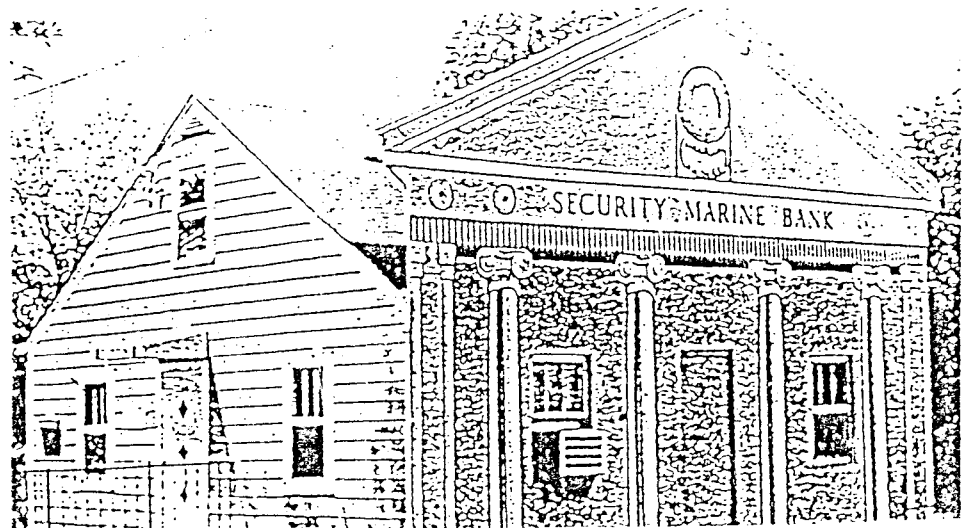
G. III.4 : bentuk kubah dan menara  
Sumber : Literatur



- Umpak dan pilar sebagai ciri dari bank

Seperti halnya pada pengenalan kubah, bentuk inipun secara umum menjadi simbol karena telah terbiasa digunakan pada bangunan bank yang bermakna kuat dan aman.

G. III. 5 : Pilar dan umpak  
Sumber : Literatur



### 3.3. Model Ekspresionis

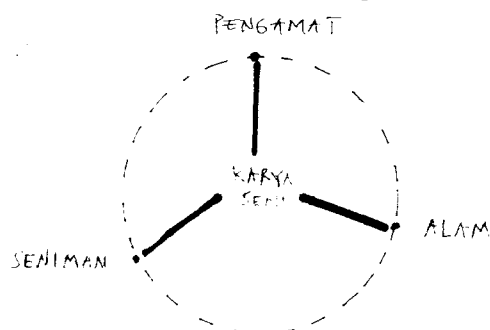
Bangunan dapat memberi ulasan tentang keadaan, tentang lokasi, tentang masalah bagaimana menjaga agar yang luar berada diluar dan yang dalam berada di dalam, tentang masalah mendirikannya, tentang orang-orang yang menggunakannya atau tentang orang-orang yang membuatnya- segala hal yang dapat menjadi lucu, atau sedih, atau diam. Dalam hal ini bangunan dianggap sebagai suatu wahana yang digunakan arsitek untuk mengungkapkan sikapnya terhadap proyek bangunan tersebut ( Attoe, 1979 ).

Pada penampilan ekspresi suatu bangunan, sang arsitek harus memutuskan akan seperti apakah kesan yang ingin diberikan oleh bangunan. Keputusan atau pertimbangan yang akan diambil adalah dari segi estetika dimana tidak ada kepastian ukuran atau hitungan. Penilaian hanya didasarkan pada kepekaan perasaan dan unsur logika yang lebih dapat memahami keindahan atau makna yang ingin disampaikan.

Adapun patokan yang digunakan lebih berupa patokan tersamar melalui karakter, gaya dan bahan.<sup>23</sup> Selain karakter, ada beberapa hal yang dapat menimbulkan kesan ekspresi dalam penyampaian bangunan, yaitu ; bentuk garis, bentuk unsur, warna, bahan, tekstur dan ukuran.

#### 3.3.1. Tinjauan Ekspresi

Teori - teori ekspresi adalah teori yang berbicara atau lebih berorientasi pada seniman ( pendisain ), namun menurut MH. Abrams tentang konsep kerja seni ( seniman, pengamat dan alam semesta ). Kenapa bentuk bagan itu harus melingkar ? Ini membuktikan adanya keterkaitan hasil karya dan tiga hal tersebut.<sup>24</sup>



G.III.7 : Bagan konsep kerja seni  
Sumber : Literatur

23. H.K. Ishak, 1992, Pedoman Umum Merancang Bangunan, Penerbit PT. Gramedia.

24. Agus Sachari, 1987, Seni – Disain – Teknologi, Penerbit Nova.

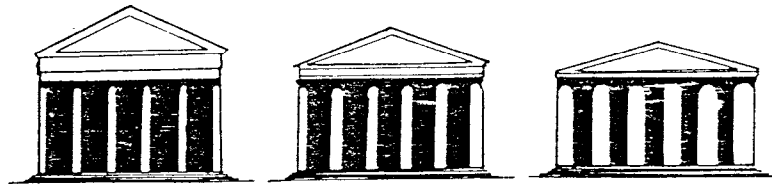
Karya arsitektur adalah seni terapan yang mempunyai keterikatan dalam penciptaan dan penilaian dengan pengamat ( masyarakat ) untuk dapat diterima. Pandangan, haptic dan perabaan adalah komponen-komponen utama yang dapat mendukung berhasilnya karya arsitektur.<sup>25</sup>

Beberapa hal berikut merupakan tinjauan keterkaitan bentuk dan fungsi yang ada dalam kehidupan<sup>26</sup> ;

a. Ekspresi untuk mengimbangi gaya statis atau dinamis

Ekspresi yang dapat dilihat dari bangunan kuil Yunani kuno, dimana kekokohan detail-detail arsitektur dapat ditunjang dengan menggunakan bentuk-bentuk, simbol-simbol dari orang kuat, gajah dll.

G. III. 8 : Kuil Yunani  
Sumber : Literatur

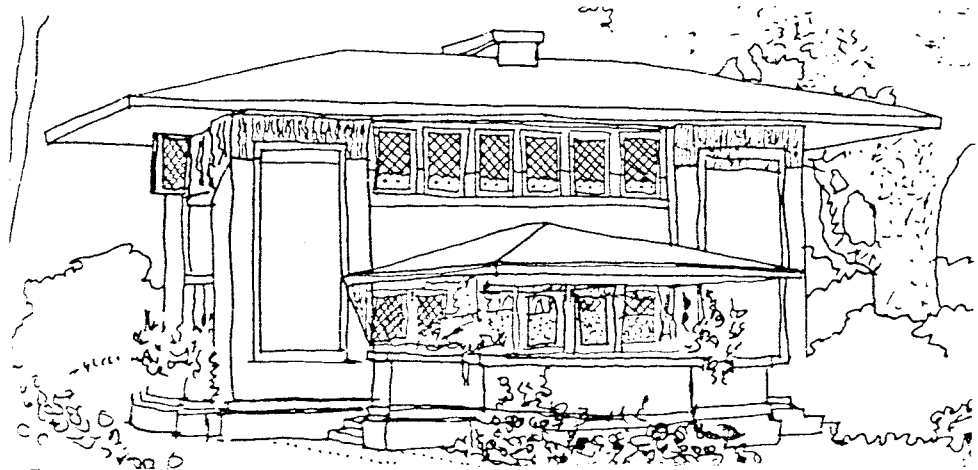


Kuil Yunani (Perbandingan Woodworth dan Marquis).

b. Ekspresi melindungi atau menyelimuti

Ekspresi dapat dilihat pada karya Frank Wright ( Grace Fuller house ) dimana ekspresi diwujudkan melalui jarak dinding, langit-langit dan lantai bangunan. Atap piramidanya memberi ekspresi yang lebih baik dari pada flat beton datar.

G. III. 9 : Grace fuller House  
Sumber : Literatur

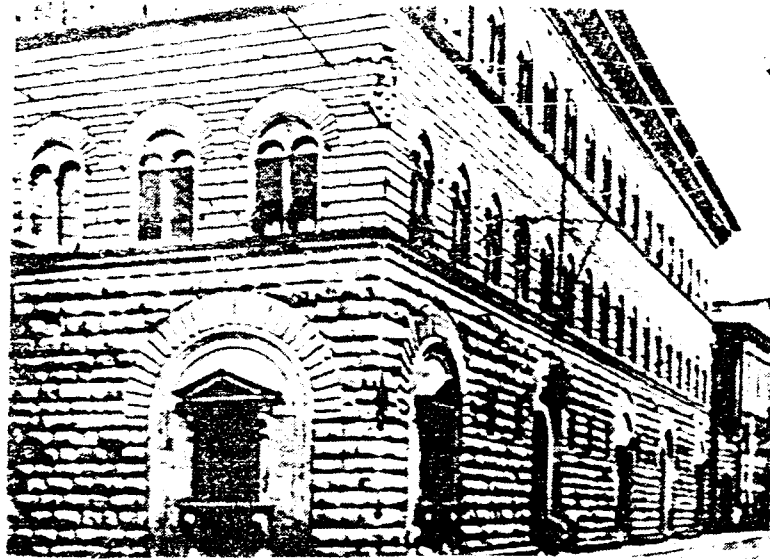


c. Ekspresi gabungan elemen -elemen

Ekspresi yang diharapkan dari unsur - unsur bahan yang sama atau berlainan, merupakan teknologi baru dan modern seperti, beton, batu bata, kayu dll.

G. III.10 : Unsur bahan ( tekstur )

Sumber : Literatur



### 3.4. Kajian Gerak

Sebelum mengkaji tentang gerak, terlebih dahulu akan dipahami pengertian gerak. Gerak adalah sesuatu yang memiliki tenaga dan intensitas. Gerak selalu melibatkan ruang dan waktu, dalam ruang sesuatu yang bergerak menempuh jarak tertentu dan tiap jarak memerlukan waktu tempuh yang ditentukan kecepatan gerak .<sup>27</sup>

#### 3.4.1. Karakteristik Gerak Aktivitas

Dalam melakukan kegiatan, baik itu kegiatan belajar atau bekerja dapat dipastikan orang akan melakukan gerakan-gerakan fisik yang dinamis, teratur dan berulang-ulang. Saat melakukan gerakan anggota tubuh bergerak mengikuti kegiatan yang dilakukan dan ini akan digunakan untuk mencari bentuk bangunan.

Agar lebih memahami maksud gerakan dalam sub bahasan ini, yaitu ; dengan mempelajari gerakan dari kegiatan aktivitas dominan pada Institut Disain berupa gerakan belajar ( merancang, mendisain ).

---

27. A.A.M. Djelantik,1999, Estetika Sebuah Pengantar, Penerbit MSPI, hal 183.

Tidak adanya spesifikasi dalam gerak kegiatan aktivitas maka sebagai pembanding akan digunakan gerak olahraga, dimana gerak tubuh aktivitas belajar atau merancang misalnya memiliki beberapa kesamaan karakteristik dengan gerakan berolahraga. Seperti mengerjakan tangan dan tubuh, misalnya ; mengayunkan, menekukan, membungkuk dan membentangkan tangan.

Dari macam karakteistik gerakan-gerakan diatas dapat disimpulkan ciri-ciri dari jenis dan wujud gerak kegiatan (aktivitas ) dengan spesifikasi gerak olah raga. Adapun ciri-ciri spesifikasi gerak olah raga tersebut yang merupakan ciri-ciri prinsip dasar ( menurut Syaifudin, Aip, 1979, hlm 61 ) adalah :

- a. Anatomis - Kinesiologis - Fisiologis
- b. Sosial Psychologis
- c. Paidagogis
- d. Ide (cita- cita )

Hal yang akan menjadi penekanan dalam kajian pada bab ini, hanya ditinjau secara anatomis, kinesiologis dan fisiologis karena merupakan hal yang berkaitan dengan gerakan-gerakan fisik.

### 3.4.2. Ciri Anatomis

Gerak anatomis adalah gerak secara keseluruhan anggota tubuh manusia mulai dari kaki sampai kepala juga gerak dari jiwa dan raga pelaku kegiatan.

Gerakan-gerakan tersebut disesuaikan dengan jenis dan sifat dari aktivitas yang dilakukan serta gerakan yang ditimbulkan terhadap organ tubuh. Sebagai contoh gerak yang dilakukan dalam merancang atau mendisain ; gerak yang ditimbulkan, yaitu gerak memegang ( grap ), menjangkau ( reach ), membawa ( move ), melepaskan ( release ), semua gerakan membutuhkan gerakan dari anggota badan raga-jiwa dan pikiran.

Pada saat mendisain seseorang mengarahkan pikiran dan tubuhnya untuk menciptakan suatu karya, hal tersebut membutuhkan konsentrasi pikiran dan koordinasi gerak tubuh.



### 3.4.3. Ciri Kinesiologis

Ciri yang mengambil karakteristik gerakan-gerakan anatomis sebagai kajian gerakannya.

Pada saat melakukan gerakan aktivitas, anggota tubuh akan memikul beban jasmani dan rohani dari gerakan tersebut. Beban gerakan ini akan menjadi karakteristik dari gerakan-gerakan yang terlihat langsung oleh mata, adapun karakteristiknya sebagai berikut ;

- a. **Intensitas** ; yaitu kesungguhan atau keseriusan didalam melakukan gerakan serta tingkat atau kualitas daripada gerak tersebut, contoh ; kecepatan gerak tangan mensketsa, gerak belajar atau mengambil foto.
- b. **Frekwensi** ; Cepat atau lambatnya suatu gerakan yang dilakukan dalam merancang.
- c. **Duration** ; yaitu lamanya waktu gerak dalam melakukan aktivitas mendisain.
- d. **Density** ; yaitu sering atau kerapnya gerakan yang dilakukan dalam aktivitas.
- e. **Rythm** ; Sifat yang berhubungan dalam melakukan irama aktivitas baik bekerja atau merancang, tinggi rendahnya tempo dan beban berat-ringannya aktivitas.

### 3.4.4. Ciri fisiologis

Gerak dari ciri fisiologis adalah kajian gerakan-gerakan dalam aktivitas yang memberi pengaruh pada tubuh dan pikiran jika gerak dilakukan secara teratur.

Pengaruh tidak hanya pada bagian gerak tubuh yang terlihat tapi membawa perkembangan kreativitas dan efisiensi dalam aktivitas kerja, tidak hanya pada kemahiran dari gerak otot yang dirangsang, tetapi syaraf dapat bekerja dengan baik.

Pengaruh tidak hanya pada bagian gerak tubuh yang terlihat tapi membawa perkembangan kreativitas dan efisiensi dalam aktivitas kerja, tidak hanya pada kemahiran dari gerak otot yang dirangsang, tetapi syaraf dapat bekerja dengan baik.

Kreativitas sebagai proses kreatif merupakan pengejawantahan kebugaran emosional tingkat tinggi yang analog dengan proses aktualisasi atau pengembangan diri.<sup>28</sup>

**a. Jaringan otot**

Saat melakukan gerak kerja, otot sebagai organ gerak yang berhubungan langsung bergerak dan berkontraksi sehingga dengan sendirinya otot akan terbiasa dan tidak kaku ( mahir ).

**b. Peredaran darah**

Pada saat gerak berlangsung denyut didalam jantung akan bertambah dan memompa peredaran darah melalui jantung menjadi lebih cepat.

**c. Otak atau syaraf**

Pada keadaan biasa otak ( pikiran) dalam keadaan tenang, namun pada saat mendisain atau belajar otak dipacu untuk berpikir dan bekerja lebih cepat.

**3.5. Kajian Gabungan elemen-elemen**

Pada penerapan ekspresi penampilan Institut Disain dalam berkomunikasi akan menggunakan bahan dan warna serta karakteristik gaya gerak pada bentuk sebagai ekspresi yang ekspresif dari cara penyampaian bahasa gerak aktivitas tubuh dimana gerak adalah ekspresi dari kegiatan yang dilakukan dan bahasa bahan dan warna sebagai bahasa bangunan.

Ekspresi dipandang dari elemen bahan dan warna dalam menyatakan ekspresi diri merupakan suatu penampilan yang akan disampaikan oleh bangunan dalam komunikasinya dengan pengamat.<sup>29</sup>

---

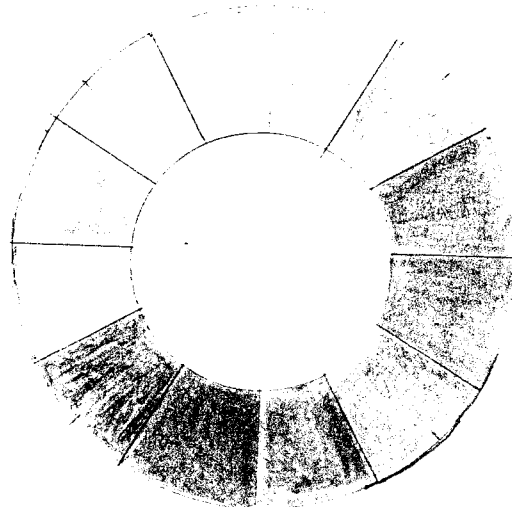
28. Drs. Humar sahman, 1993, Mengenali dunia seni rupa–tentang seni, karya seni, aktivitas kreatif, apresiasi, kritik dan estetika.  
 29. Hendraningsih dkk, 1985, Kesan dan Pesan Bentuk–Bentuk Arsitektur.

Tabel III. 1 : Bahan, Sifat dan Kesannya

No	Bahan	Sifat	Kesan
1	Kayu	mudah dibentuk, konstruksi ringan dan bentuk-bentuk lengkung.	Hangat, lunak alami dan menyegarkan.
2	Batu bata	Dinamis, dapat berfungsi sebagai dinding pendukung dan pengisi.	Praktis
3	Batu alam	bahan jadi dan dapat di susun.	Berat, kasar, kokoh, abadi dan alamiah.
4	Kaca	tembus cahaya dan ti dak mempunyai sifat iso lasi.	Ringkih dan dinamis
5	marmmer	kaku dan sukar dibentuk	mewah, kuat, agung, kokoh dan abadi.
6	plastik	mudah dibentuk dan ber warna	ringan, dinamis dan informii
7	Baja	hanya dapat menahan gaya tarik.	Keras dan kokoh

Sumber : Hendraningsih dkk, 1985, Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur.

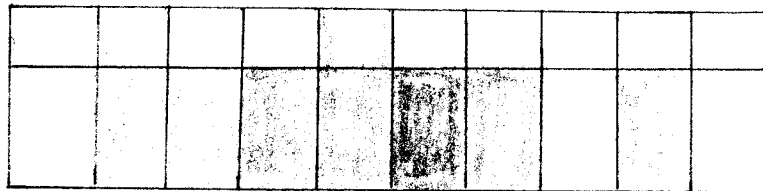
Warna sangat mempengaruhi pada efek visual pada pandangan pengamat atau pengguna bangunan. Banyak kesan atau ekspresi dari warna dalam menyatakan diri atau suasana ekspresi dari ruang atau permukaan bangunan.



G.III.11 : Lingkari intensitas warna  
Sumber : Literatur

Kesan warna hangat yang mengesankan sesuatu yang intensif atau terang yang ringan dapat menggambarkan kegembiraan, kesenangan dalam penggambarannya pada suasana atau ekspresi diri bangunan. Warna murni pada lingkaran dapat dimudakan atau dicerahkan dan

disuramkan, yaitu dengan pencampuran warna putih sehingga akan didapat warna pastel. Warna yang akan tampil dapat berkesan lebih nyaman, lebih ringan, lebih lembut atau sejuk. Sedang pencampuran dengan abua-abu akan memberi kesan tertekan atau berselubung.<sup>30</sup>



G.III.12 : Intensitas deret warna  
Sumber : Literatur

### 3.6. Unsur-unsur Bentuk Ruang dan Penampilan Bangunan

Bentuk adalah wujud dari wadah dalam memenuhi fungsi, sedang penampilan adalah wajah dari wadah atau bentuk. Dalam pencapaian bentuk dan penampilan terdapat unsur-unsur yang membentuk ekspresinya.

Selain bentuk atau wujud, unsur lainnya adalah<sup>31</sup> ;

#### a. Dimensi ( proporsi dan Skala )

Skala adalah bagaimana seseorang memandang unsur sebuah bangunan atau ruang dengan perbandingan relatif bentuk lainnya. Ukuran perbandingan biasanya secara visual, sedang proporsi adalah rasio antara tinggi, lebar dan panjang, ukuran yang berdasar dimensi proporsi manusia.

#### b. Permukaan ( texture dan warna )

Permukaan adalah kualitas pembatas yang oleh tekstur dapat dipertegas atau dikaburkan. Sementara warna adalah pemberi suasana lewat panca indera pada kesan yang diberikan permukaan.

#### c. Bukaan ( tingkat penutupan )

Bukaan adalah kualitas ketertutupan dari pembatasan masuknya cahaya dan pandangan.

#### d. Irama

Irama adalah alunan nada yang berulang dan mempunyai derajat kecepatan. Dalam arsitektur, irama visual dapat dilihat pengamat dari pergerakan dan efek perasaan waktu melihatnya.

30. Fritz Wilkening, 1991, Tata Ruang, Penerbit Kanasius Yogyakarta.

31. Ching, 1991, Arsitektur Bentuk, Ruang dan susunannya, Penerbit Erlangga.

### 3.7. Tinjauan Interior dan Lansekap sebagai Bentuk Interaksi Komunikasi

#### 3.7.1. Interior sebagai Tata Ruang Dalam Kesan Akrab

Penataan ruang dalam untuk menunjang interaksi komunikasi yang menimbulkan kesan akrab adalah salah satu cara komunikasi yang menjadi ciri dari dalam suatu kegiatan mendisain. Dari hasil observasi pada lingkup interaksi mahasiswa disain ISI, suasana sangat menentukan dalam proses mendisain. Orang akan merasa nyaman dengan ruangan yang sesuai dengan karakter kegiatan. ' Proses berkesenian ( mendisain ) dilandasi rasa kekeluargaan, spontan, sederhana guyub rukun ' <sup>32</sup>.

Konsep dari ruang dalam yaitu terdapat pada elemen pembentuknya ; lantai, dinding dan langit-langit. Pembentukan elemen ini juga sangat dipengaruhi oleh kualitas unsur pembentuknya, antara lain ; Warna, tekstur, pola, cahaya ruang, pandangan dan dimensi.

Pencapaian kesan akrab dalam tata ruang dalam lebih banyak dipengaruhi oleh suasana yang tercipta yaitu lewat pengkondisian suatu ruang dalam memenuhi fungsinya mawadahi kegiatan, sifat atau jenis kegiatan. Untuk menimbulkannya, perlu adanya bukaan sehingga komunikasi mudah terjalin, ruang publik dengan space luas hingga keleluasan bergerak dan berinteraksi tercapai.

Pada kasus ruang studio perlu adanya kedekatan posisi ruang karena ini sangat mempengaruhi proses merancang akan sangat berlainan dengan jenis kegiatan kantor yang lebih tertutup dan memberi kesan formal dan tidak akrab.

#### 3.7.2. Lansekap sebagai Tata Ruang Luar Kesan Akrab dan Terbuka

Lansekap sebagai tata ruang luar adalah penghubung antara bangunan dan pemakai dengan lingkungannya dalam mewujudkan interaksi komunikasi yang dapat menjembatani mahasiswa disain dan penerima karya atau penikmat seni. ' Bergaul intensif dengan berbagai kalangan akan memberi sumbangan besar bagi proses kreatif ' <sup>33</sup>.

32. Bagong. K. Seniman

33. Bagong. K. Seniman

Konsep elemen yang paling mendasar adalah sirkulasi atau pergerakan, pembentuk permukaan, lokasi serta bentuk kedudukan, bentuk dan ruang serta penonjolan pada sekitarnya. Untuk memudahkan penyelesaian tatanan yang diperhatikan adalah pada pola dan hirarki jalan, pola penzoningan lahan berdasar sifat dan jenis kegiatan, penyebaran fungsi-fungsi dan massa bangunan, pola pengelompokan jenis dan pusat dari kegiatan, pola parkir dan pola penghijauan.

Pencapaian kesan akrab dan terbuka pada lansekap, yaitu dengan memberi ruang publik dimana interaksi dapat terjadi, pembatas yang tidak masif sehingga kesan mengundang dapat tercapai. Namun tetap dipertimbangkan batasan dari hal-hal yang tidak menguntungkan dari interaksi.

## **BAB 4**

### **ANALISA**

### **INSTITUT DISAIN YOGYAKARTA**

#### **4. Pendekatan Analogi Linguistik Semiotik-Ekspresionis**

##### **4.1. Deskripsi**

Pendekatan bentuk bangunan sebagai sarana komunikasi, yaitu bagaimana bangunan menyatakan keberadaan dirinya dalam satu lingkungan dengan bahasa gerak dan ekspresi dari kegiatan yang dilakukannya.

Gerak aktivitas tubuh manusia adalah gerakan ekspresif dari ungkapan diri ; perasaan atau cara kerja. 'Tanpa ucapan mulut sepetah pun, perilaku serta gerak kita sudah berbahasa, sudah membahasakan diri'<sup>34</sup> dan 'simbol dapat dibuat dengan gerakan'<sup>35</sup>. Jadi, 'Tubuh dalam arti mulia adalah ruang yang mengungkapkan diri'<sup>36</sup>.

Dalam bahasa arsitektur, artinya kita berbahasa dengan ruang, gatra, garis dan bidang, dimana bentuk ruang dalam akan tercermin pada bentuk luarnya, sebagai salah satu perwujudan ekspresi gerak atau mimik yang memiliki intensitas (ekspresif) bangunan di lingkungan.

##### **4.2. Analisa Filosofi Bangunan**

###### **4.2.1. Kajian Aktivitas Pendidikan Disain sebagai Filosofi Bentuk**

Filosofi gerak aktivitas pendidikan yang akan diterapkan pada bentuk bangunan Institut Disain Yogyakarta adalah penyampaian makna atau tema dari sebuah Lembaga Pendidikan Disain.

---

34, 36. Y.B. Mangunwijaya, 1992, Wastu Citra, Penerbit PT Gramedia, hal 1, 5.

35. A.A.M. Djelantik, 1999, Estetika Sebuah Pengantar, Penerbit MSPI, hal 183.

Disain adalah seni merancang, membentuk atau menciptakan yang bersifat kreatif. Pengertian kreatif yang ada dalam disain ialah bagaimana ide, imajinasi atau gambaran memperlihatkan suatu gerak menemukan bentuk sebagai visualisasinya. Memahami hal tersebut, dapat ditarik kesimpulan makna disain dalam aplikasinya sebagai seni yang kreatif ( dan kreativitas adalah proses berpikir dan aktivitas seniman "Saya berpikir karena itu saya ada" , Socrates ) pada bangunan arsitektur adalah gambaran bentuk yang bergerak atau berkembang dan berkesenian ( mempunyai apresiasi seni ) dari seorang seniman ( disainer ).

Sementara makna dari lembaga pendidikan, dilihat dari tujuan dari lembaga pendidikan itu sendiri adalah memberi tempat bagi kegiatan belajar dan mempelajari suatu ilmu untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Dimana dalam pencarian ilmu pengetahuan, seseorang akan mengharapkan adanya penambahan ilmu yang diperoleh, adanya pencarian atau penemuan, yang juga berarti adanya keinginan meningkatkan taraf jiwanya. Pencarian ilmu yang dilakukan pada lembaga pendidikan adalah suatu proses aktif dari belajar dan mempelajari. Maka dapat ditarik kesimpulan filsafat pendidikan adalah mencari yang berarti bergerak untuk menemukan dan meningkatkannya.

Sedang pengertian bahwa lembaga pendidikan disain bukan hanya memberi pendidikan tehnik, karena adanya tuntutan mampu menghasilkan seorang sarjana seni yang dapat menguasai berbagai disiplin ilmu dan wawasan budaya yang luas ( apresiasi seni ). Dilihat dari intinya, apresiasi seni dalam arti bahasa adalah penghargaan atau penilaian baik yang memiliki sikap kegairahan untuk menghargai, menikmati dan mencintai. Sikap kegairahan bermakna sesuatu keinginan yang keras, ini dapat berarti harapan pada hal-hal baru, keterbukaan, kebebasan, impian, ekspresi yang ekspresif.

Dari apa yang tersebut diatas, hal yang menjadi pertimbangan filosofi yang dapat menampilkan esensi dari Institut Disain adalah sesuatu yang bergerak atau berkembang kreatif menemukan bentuk visualisasinya dan memiliki ekspresi-ekspresi bebas ekspresif.

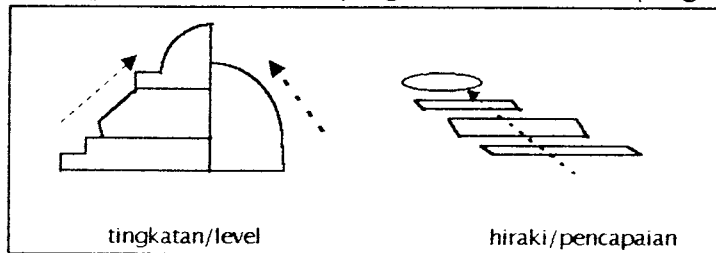


**4.2.2. Pertimbangan Filosofi Melalui Ungkapan Gerak Aktivitas Tubuh.**

Pada bab terdahulu sudah dikemukakan beberapa karakteristik dari berbagai bentuk gerak fisik yang terlihat pada aktivitas Institut Disain. Tiap gerakan yang dilakukan oleh tubuh manusia mempunyai makna tertentu ( karakteristik gerakan ) yang akan dianalogi dalam bentuk visual hingga dapat dimengerti maknanya. Gerakan tersebut akan menjadi perwujudan bentuk secara filosofi dari ungkapan karakteristik gerak aktivitas yang digunakan sebagai filosofi bentuk Institut Disain.

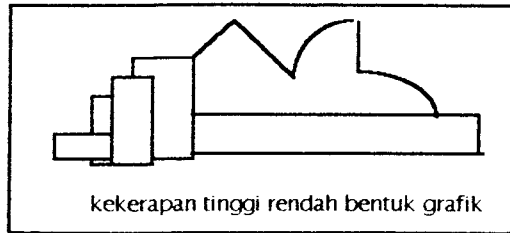
Berbagai makna ungkapan gerakan-gerakan yang ada akan dianalisa satu persatu dan batas-batas kemungkinan diaplikasikan dalam bangunan ;

- a. Intensity ; gerak yang memiliki kekuatan untuk melakukan gerak. Pada saat melakukan aktivitas, tiap gerak memiliki kekuatan yang mendorong gerakan. Intensitas ini dapat dilihat dari kekuatan, kecepatan dan focus perhatian dari gerak orang mendisain, baik gerak tangan atau gerak badan. Kemungkinan penerapan interpretasi 'gerak' tersebut dalam bangunan, yaitu pada bentuk bertingkat atau hiraki pencapaian dimana ada alur dan arah yang mendorong untuk melakukan pergerakan dan focus pergerakan.



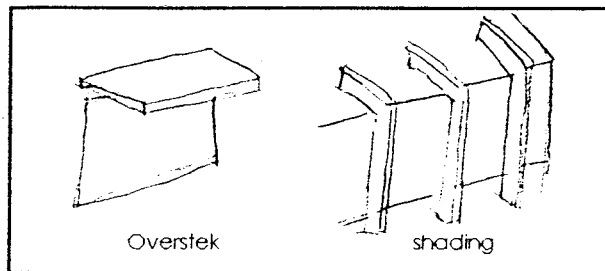
G.IV.1 : Intensitas gerak  
Sumber : Analisa

- b. Frekwensy ; kerapnya gerakan. Dalam melakukan gerakan merancang, tangan bergerak dengan irama cepat-lambat dan naik-turun dengan waktu jarang atau sering gerakan dilakukan. Kecepatan-cepelambatnya gerakan tersebut membentuk suatu grafik yang dapat dibaca. Pertimbangan yang dapat diinterpretasikan, yaitu pada permainan bentuk atau massa bangunan.



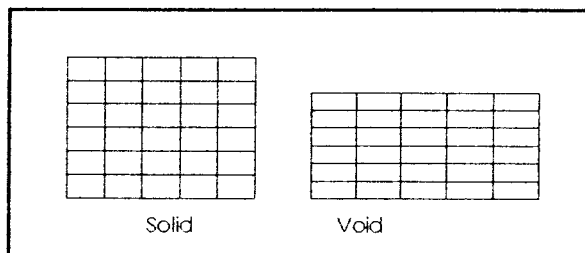
G.IV. 2 : Frekwensi gerak  
Sumber : Analisa

c. Duration ; yaitu lamanya pemberian waktu pada gerakan yang berarti ketahanan gerak dalam menghasilkan ketebalan atau pengulangan goresan atau disain dan kemungkinan interpretasinya dalam bangunan yaitu lewat pemilihan bahan dan ketahanan bangunan.



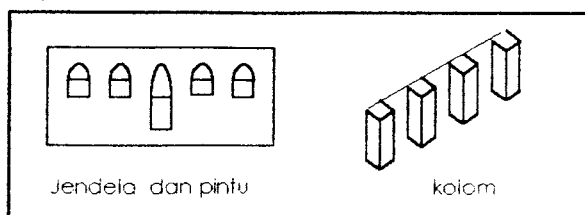
G.IV. 3 : Duration gerak  
Sumber : Analisa

d. Density ; jarang atau seringnya gerakan diulang, dalam arsitektural interpretasi ini dapat diterapkan pada kepadatan bangunan, yaitu ruang kosong dan padat ( solid dan void ).



G.IV. 4 : Density gerak  
Sumber : Analisa

e. Rythm ; bentuk dari alunan nada gerakan. Pada bangunan adanya pengulangan dari kolom yang berderet, atau jendela atau bentukan permukaan dinding yang membentuk nada dalam bangunan, bersusun seperti nada-nada.



G.IV. 5 : Rythm gerak  
Sumber : Analisa

Penerapan filosofi pada bangunan dapat dilakukan pada pencapaian, tingkatan atau level berdasar pertimbangan filosofi gerak untuk menemukan bentuk. Sementara interpretasi kekerapan cepat-lambat merupakan penerapan filosofi kegiatan yang dilakukan dalam aktivitas pendidikan. Irama pada permukaan bangunan adalah lagam atau lagu dari aktivitas.

### **4.3. Analisa Penampilan Bangunan**

#### **4.3.1. Kajian Perlambangan Dalam Ungkapan Metaphor**

Dasar dari pertimbangan lambang yang digunakan adalah dapat berkomunikasi, yaitu dalam artian mampu dimengerti oleh pengamat (masyarakat), dapat menampilkan citra diri dan memfokuskan perhatian pemakai bangunan dengan penyampaian pemahaman fungsi bangunan atau ruang-ruang di dalam bangunan dan filosofinya. Melalui metaphor, baik yang tersamar atau nyata yang akan diaplikasikan dari gerak aktivitas merancang dan beberapa unsur pendukungnya.

Dalam kesenian simbol mempunyai arti yang mendalam. Suatu karya seni yang memiliki simbol mengesankan akan memiliki intensitas yang kuat. Seni yang paling banyak menggunakan simbol dalam berkomunikasi dengan penontonnya adalah seni tari. Gerak tangan dan posisi tubuh penari mengandung makna sesuatu. Memahami apa yang tersebut diatas dalam kajian ini akan mengambil gerak tubuh merancang dari belajar atau bekerja sebagai lambang komunikasi bangunan Institut Disain.

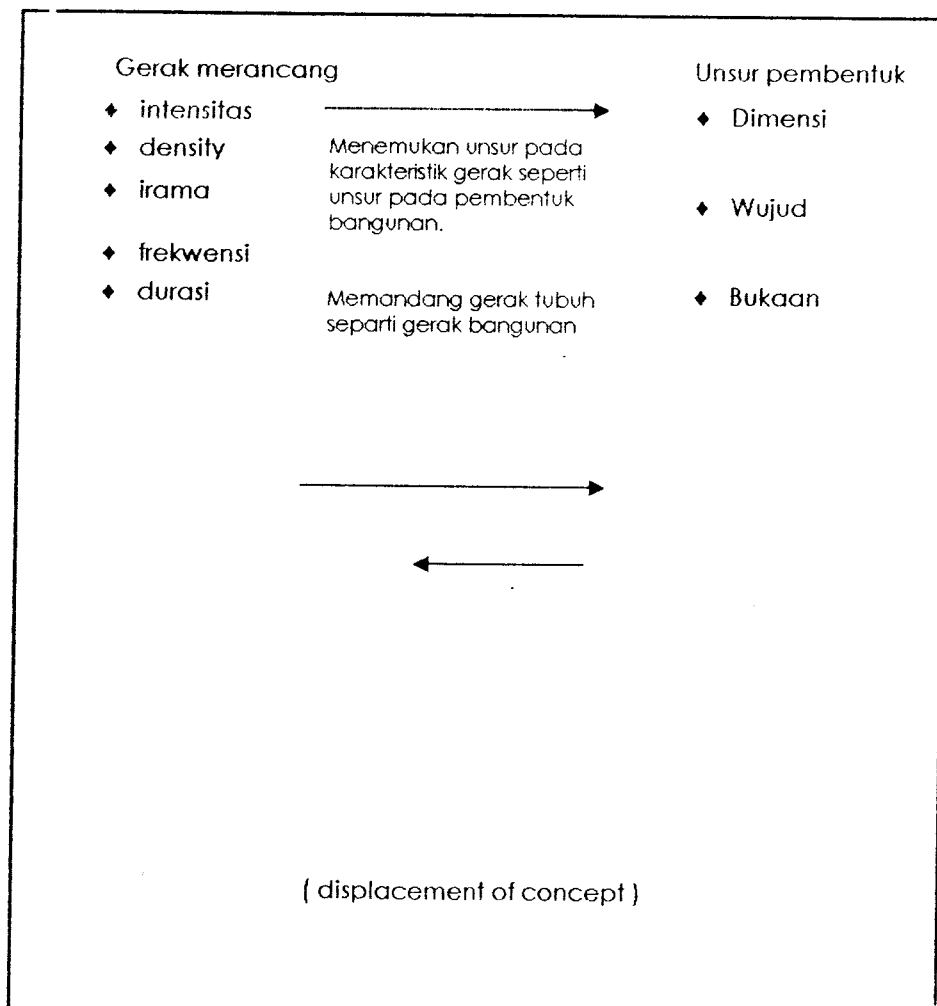
Pada kajian ini permasalahan yang ditekankan adalah perlambangan yang ekspresif ( pernyataan yang berkesan kuat atau intensitas tinggi ; mengesankan, mengekspresikan sesuatu yang bergerak dinamis, mencari atau menemukan ) dari kegiatan yang dominan di Institut Disain Yogyakarta.

Makna dari gerak merancang berdasar ciri kinesilogis memiliki unsur yang dimaksud ( intensitas ) yang berarti suatu gerakan aktif - kreatif dan terpola ( menemukan bentuk ). Selain makna aktif-kreatif gerakan, secara fisikologis pada proses kreatif seorang saat merancang akan

mengalami perjumpaan yang intensif dan mengalami perubahan nerologik ( percepatan denyut jantung, kenaikan tekanan darah, keterbatasan pandangan, terfokusnya perhatian ) yang menimbulkan rasa suka cita ( joy ) sebagai rasa atau suasana hati ( mood ) yang menyertai kesadaran akan terjadinya perubahan dari potensi ke aktualitas.<sup>37</sup>

Konsep pemindahan pengandaian pada Institut Disain, adalah memandang karakteristik ( unsur ) gerak aktivitas merancang ciri kinesiologik dan karakteristik ( unsur ) seni disain sebagai bahasa fungsi bangunan dengan unsur - unsur pembentuk ruang dan penampilan sebagai bahasa arsitektur.

G.IV. 6 : Konsep pemindahan  
 Sumber : Analisa

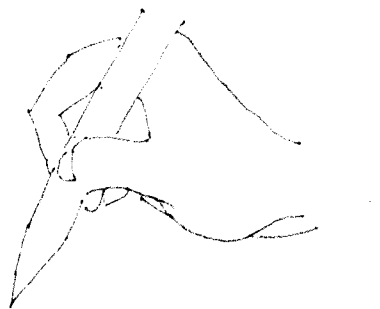


Karakteristik seni disain	Unsur pembentuk
garis	Permukaan
bahan	Bukaan
perubahan	
cahaya	

Tingkat perubahan gerak - Otak saat menemukan ide.

( Denyut nafas, denyut nadi, percepatan otak dalam berpikir ).

Kecepatan pergerakan- Semakin mahir menggunakan tangan saat mensketsa



( displacement of concept )

Transformasi karakteristik fisiologi ( proses perubahan gerak merancang ) ke dalam bentuk bangunan sebagai lambang Institut Disain yogyakarta. Sementara untuk penerapan perlambangan yang ekspresif,

yaitu dengan mentransformasikan gerak secara fisiologis dan karakteristik seni disain lewat unsur pembentuk pada penampilan.

#### 4.3.2. Pertimbangan Transformasi Perlambangan

*'Realitas arsitektur dalam konteks transformasi ( tumbuh, berubah dan menjadi ) hanya mungkin dilakukan melalui bahasa bentuk simboliknya'.<sup>38</sup>*

Menurut Heidegger makna eksistensi tranformasi adalah mengada dalam waktu. Jadi, penerapan lambang dalam suatu bangunan sebagai pendukung komunikasi makna dan bentuk yang menyampaikan pesan lebih tinggi dari kesan dan pesan bentuk fisiknya merupakan aplikasi 'kehadirnya pada saat sekarang melalui bahasa bentuk simboliknya sebagai bangunan ( struktur konstruksi ) sistemik organik yang hidup'.<sup>39</sup>

Pencapaian bentuk transformasi yang diterapkan dapat diungkapkan lewat metode, antara lain ;

Metode tipologi, yaitu ; dengan menggunakan perbandingan skala yang ekstrim dalam rancangan.

Metode trial dan error, yaitu ; dengan cara mencoba - coba beberapa kemungkinan, perkembangan rancangan sesuai yang diinginkan.

Metode geometri, yaitu ; penyusunan dari bentuk-bentuk dasar, baik yang teratur atau tidak teratur.

Metode analogi, yaitu ; dengan cara memandang sesuatu pada objek yang dapat diaplikasi pada rancangan.

Dari metode yang ada diatas kemungkinan metode yang akan digunakan berdasarkan pertimbangan dapat menjawab permasalahan adalah ; metode geometri dan analogi.

Metode geometri, yaitu ; pada pengaturan geometri dalam bahasa arsitektur dengan pemindahan konsep bahasa gerak aktivitas tubuh merancang. Pemakaian metode ini dengan menyusun bentuk geometri gerak tubuh aktivitas dan penghadirannya dalam rancangan bangunan tergantung dari pengaturan yang dilakukan perancangnya.

---

38.

39.

Sementara pengaplikasian dari mencari bentuk yaitu pengandaian dari situasi dan gerak orang menggambar, pada pembangunan situasi yang ditransformasikan dapat diterapkan metode analogi yaitu membawa sebgaiian dari unsur yang dianalogikan ( proses merancang, mendisain ) ke bentuk bangunan yang akan diwujudkan.

#### 4.3.3. Ungkapan Perlambangan Melalui Prinsip Penyusunan

Bentuk penyusunan yang dapat dilakukan pada Institut Disain Yogyakarta adalah sebagai berikut :

Hirarki, yaitu ; penekanan suatu hal yang penting atau menyolok dari suatu bentuk atau ruang menurut besarnya, potongan atau penempatan secara relatif terhadap bentuk-bentuk dan ruang-ruang lain dari suatu organisasi. Menyusun bentuk ruang studio pada tengah gubahan massa yang ekspresif sebagai hiraki.

Simetri, yaitu ; distribusi bentuk-bentuk dan ruang-ruang yang sama dan seimbang terhadap suatu garis bersama (sumbu) atau titik (pusat).

Irama atau pengulangan, yaitu ; Penggunaan pola-pola yang sama dan resultante dari irama-irama untuk mengorganisir satu seri bentuk-bentuk atau irama atau ruang-ruang yang serupa.

Datum, yaitu ; Sebuah garis, bidang atau ruang yang oleh karena keseimbangan dan keteraturan berguna untuk mengumpulkan, mengelompokan dan mengorganisir suatu pola bentuk-bentuk dan ruang-ruang.

Tranformasi, yaitu ; prinsip-prinsip tentang konsep-konsep arsitektur atau organisasi yang dapat dipertahankan, diperkuat melalui sederetan manipulasi dan transformasi.

Prinsip penyusunan yang akan digunakan, dengan pertimbangan dapat menampilkan perlambangan yang ekspresif, yaitu ; penyusunan secara simetri radial dengan pertimbangan dapat mengungkapkan kesamaan dalam proses disain dan keseimbangan adalah hal yang mendasar dalam memperoleh disain yang baik.

Pengaplikasian irama pada pengulangan bentuk melambangkan adanya irama tata atau keteraturan dalam proses pendidikan dan

penggunaan bentuk hirarki sebagai pusat yang ekspresif dengan penggunaan fungsi bangunan mewadahi ruang studio. Transformasi konsep dari gerak merancang yang dipertahankan, diperkuat dengan sederatan manipulasi dan transformasi.

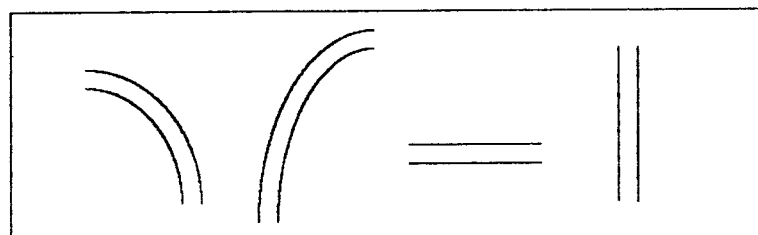
#### 4.4. Analisa Bentuk Bangunan

##### 4.4.1. Kajian Gerakan Tubuh sebagai Bentuk Ruang

*“ Bentuk adalah perwujudan dan organisasi ruang yang merupakan hasil dari suatu proses pemikiran. Proses tersebut didasari oleh pertimbangan fungsi dan pernyataan diri ( ekspresi ) “ Hugo Haring.*

Bentuk Bangunan Institut Disain Yogyakarta yang akan diterapkan sebagai bahasa bangunan dalam lingkungan ialah bahasa pernyataan diri lewat gerak aktivitas tubuh dan interaksi proses kegiatan pendidikan belajar mengajar, dengan penekanan utama pada kegiatan merancang sebagai kegiatan dominan pendidikan disain.

Pada ciri gerak anatomias sebagai bentuk fisik tubuh memiliki lentur yang baik hingga dapat melakukan aktivitas kegiatannya. Seperti membungkuk atau condong kedepan, dapat diandaikan laksana tulang dan kulit dari tubuh sama seperti melihat dinding, lantai dan balok dalam elemen arsitektural dan bangunan dimana penggunaan memegang, menjangkau membungkuk diumpamakan sebagai wujud bentukan geometri garis kolom.

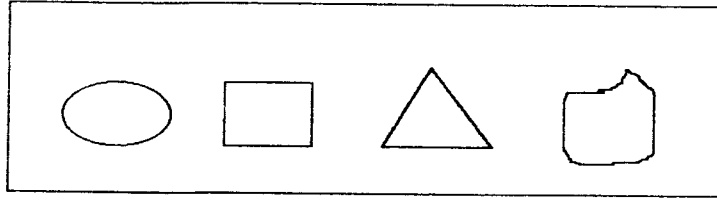


G.IV.7 : Gerak badan  
Sumber : Analisa

Gerak selalu melibatkan ruang dan waktu, dalam ruang sesuatu yang bergerak menempuh jarak tertentu. Jadi pergerakan tubuh manusia, seperti ; jangkauan tangan atau gerak tangan kekiri dan kekanan dalam aktivitasnya, membentuk suatu ruang yang dapat memfasilitasi gerak tersebut. Dalam istilah geometri wujud arsitektur ada



wujud beraturan dan tak beraturan, dan penyatuannya merupakan komposisi.



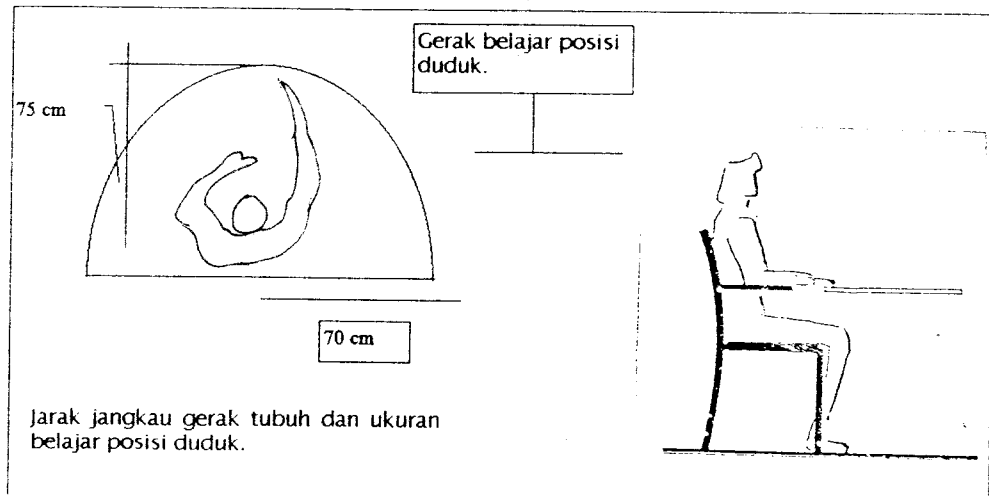
G.IV. 8 : Komposisi bentuk dasar  
Sumber : Analisa

#### 4.4.2. Pertimbangan Bentuk Ruang

Analisa gerak dari aktivitas kuliah umum atau teori ( agama, kewiraan, ilmu sosial dll ).

Hal yang menjadi pertimbangan pada kuliah bersifat umum adalah gerak belajar - mengajar formal ; belajar dengan posisi dengan media meja dan buku tulis, pengajaran dengan papan tulis dan proyektor serta pemanfaatan ruang penampungan mahasiswa dalam skala besar. Prioritas utama ; mahasiswa dapat melihat pengajar dan media pengantar.

a. Gerakan belajar dengan media bangku, individual :



G.IV. 9 : Gerak aktivitas  
Sumber : Analisa

b. Gerak aktivitas proses belajar dalam kelas umum.

- Perkiraan gerak pengajar dan mahasiswa dalam dua dimensi. ( Lihat lampiran )

- Bentuk gerak keseluruhan

Ungkapan bentuk dasar dari gerak aktivitas individu dan interaksi dalam dua dimensi.

c. Bentuk terpilih

Berdasarkan pada hal yang dipertimbangkan dalam aktivitas program studi teori, bentuk terpilih adalah ekspresif dan terfokus. Bentuk ini memberi makna gerak yang memiliki intensitas dari tubuh manusia pada waktu belajar ( mempelajari sesuatu ).

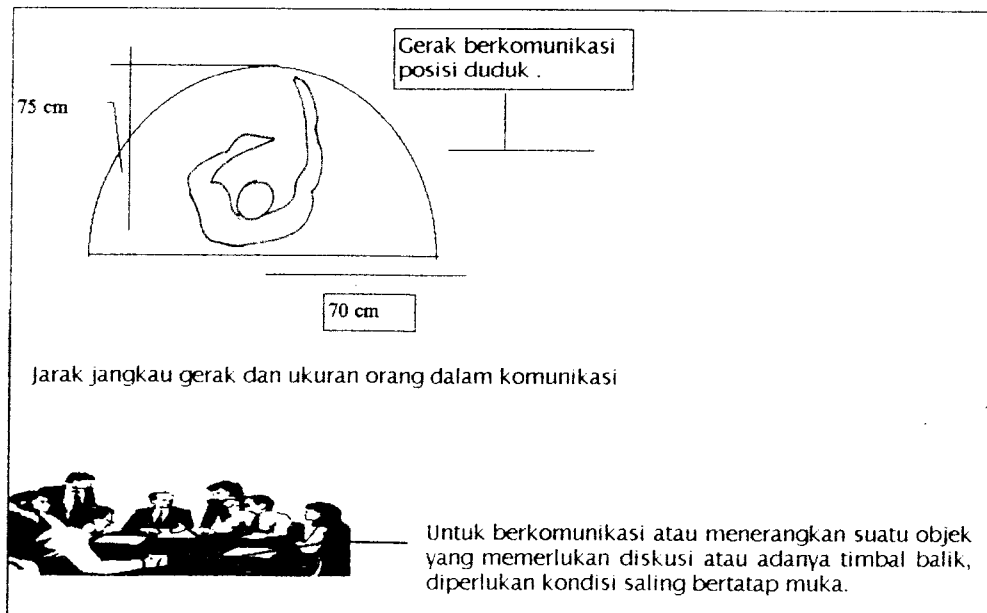
d. Dimensi ruang ( visual )

Hal yang dipertimbangkan adalah jarak jangkauan pandangan mata dalam melihat pengajar dan media pengantar. ( Lihat lampiran)

Analisa program studi teori bahasa, tinjauan desain, sejarah dll.

Hal yang dipertimbangkan dari mata kuliah ini adalah posisi dapat saling melihat dan berkomunikasi antar mahasiswa, mahasiswa - dosen, mahasiswa - alat ; diskusi sebagai sistem pengajaran, penalaran dan pelatihan ilmu.

a. Gerak orang berkomunikasi :



G.IV. 10 : Gerak aktivitas  
Sumber : Analisa

b. Gerak orang berkomunikasi dalam kelas.

- Perkiraan gerak berkomunikasi dalam 2 dimensi secara keseluruhan.  
(Lihat lampiran )
- Bentuk gerak keseluruhan

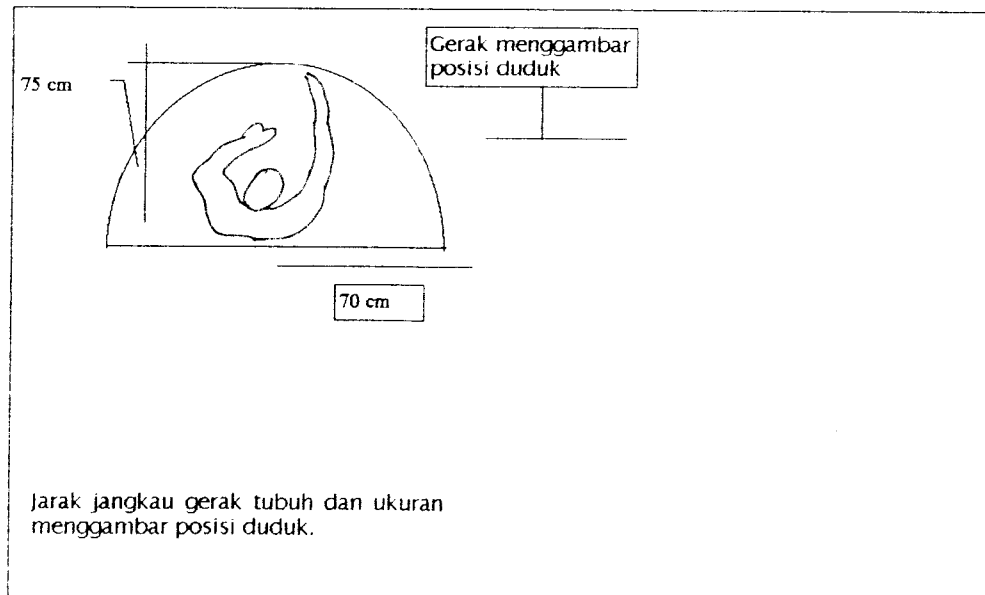
c. Bentuk terpilih

Berdasarkan pada hal yang dipertimbangan dalam aktivitas program studi teori yang menitik beratkan dapat saling melihat dan berkomunikasi, bentuk terpilih adalah ekspresif dan fokus. ( Lihat lampiran ).

Analisa gerak aktivitas menggambar pada program studi teori dan praktek ( menggambar, gambar tehnik, ilustrasi dll ).

Hal akan yang dipertimbangan adalah keleluasaan gerak ( tidak bersinggungan antar mahasiswa, mahasiswa dan media ), kenyamanan visual ( untuk ruang dan pandangan pada objek ).

a. Gerakan orang menggambar individual ;



G.IV. 11 : Gerak aktivitas  
Sumber : Analisa

b. Gerakan orang menggambar dalam satu ruang kelas

- Perkiraan gerak pengajar, mahasiswa, obyek dalam dua dimensi.  
( Lihat lampiran )

- Analisa bentuk gerakan

Ungkapan bentuk dasar dari gerak aktivitas individu dan aktivitas interaksi. ( Lihat Lampiran ).

c. Bentuk terpilih

Berdasarkan pada hal yang dipertimbangan dalam aktivitas menggambar, bentuk terpilih adalah ekspresif dan terfokus Bentuk ini juga mengikuti atau memberi makna aktivitas pergerakan tubuh manusia yang ekspresif.

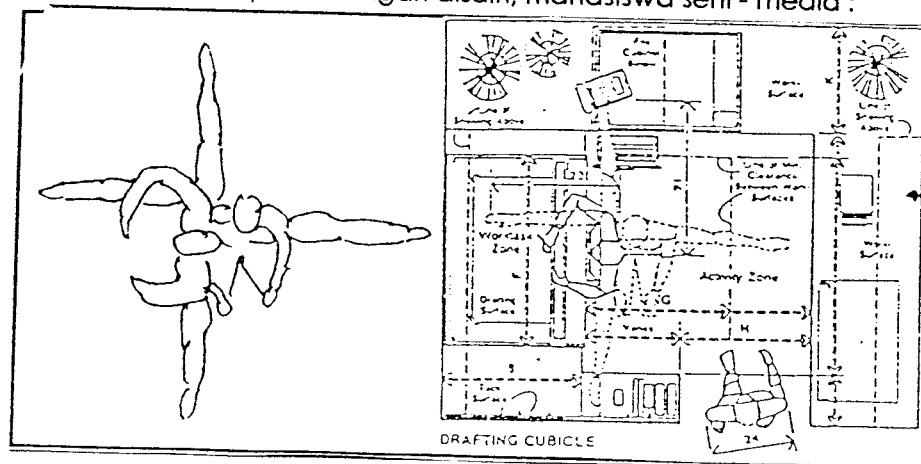
d. Dimensi ruang ( visual ),

Hal yang menjadi pertimbangan yaitu sudut atau jarak pandang mata dapat menangkap bebas gambar visual dan sebagai dasar analisa adalah jarak jangkau mata pada gerak menggambar.  
( Lihat lampiran )

Analisa gerak dari aktivitas kuliah praktek ( program studi disain interior I - V ).

Hal yang dipertimbangkan ; karena merupakan program utama dari jurusan disain maka bentuk yang dihasilkan mempunyai keleluasaan gerak dalam bekerja maupun kenyamanan penghawaan dan pencahayaan sangat penting.

a. Gerakan aktivitas perancangan disain, mahasiswa seni - media :



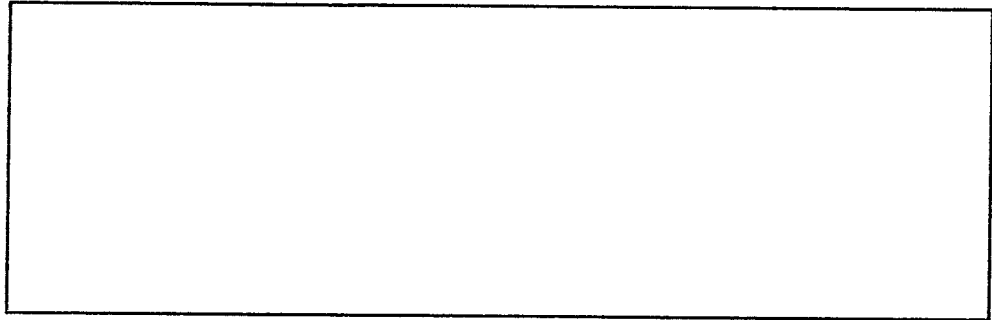
G.IV. 12 : Gerak aktivitas  
Sumber : Analisa

- b. Gerak menggambar interaksi dalam ruang studio. ( Lihat lampiran )
- c. Bentuk terpilih

Berdasarkan pada hal yang dipertimbangan dalam aktivitas program studi teori, bentuk terpilih adalah bentuk ekspresif. Bentuk memperlihatkan gerak ekspresif dalam merancang disain.

Analisa gerak aktivitas kuliah praktek program studi mebel I - IV. Hal yang dipertimbangan ; sama halnya seperti pada program studi disain interior namun lebih di fokuskan gerak kerja workshop atau bengkel.

- a. Gerakan aktivitas kerja individu dan objek :



G.IV. 13 : Gerak aktivitas  
Sumber : Analisa

- b. Gerak interaksi dengan seniman lain
- c. Bentuk terpilih

Berdasarkan pada hal yang dipertimbangan dalam aktivitas program studi teori, bentuk terpilih adalah bentuk ekspresif. Bentuk memperlihatkan gerak ekspresif dalam mencipta disain.

Analisa gerak aktivitas kuliah praktek ( program studi fotografi, Disain komunikasi visual ).

Hal yang dipertimbangan ; gerak yang dianalisa adalah gerak memoto dengan penekanan pada kebebasan gerak bagi mahasiswa dan obyek yang dipotret.

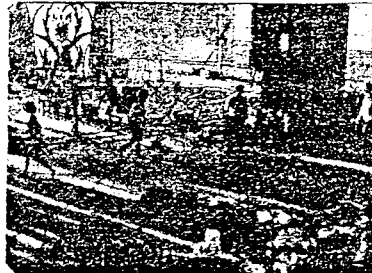
- a. Gerak aktivitas memotret individual :



– Gerak memotret di ruang terbuka dengan visualisasi pemandangan sekitar, lebih daripada lahan yang luas. Setting alam tidak begitu memerlukan peralatan pencahayaan.

G.IV. 14 : Gerak aktivitas  
 Sumber : Analisa

b. Gerak interaksi dalam kelas.



- Aktivitas dalam ruang, dimana perlu setting untuk obyek, penataan lampu, peralatan, background pemotretan,dll.

c. Bentuk terpilih

Berdasarkan pada hal yang dipertimbangan dalam aktivitas program studi praktek, bentuk terpilih adalah bentuk ekspresif.

Analisa gerak kuliah praktek program studi Aplikasi komputer, aminasi, grafis.

Hal yang dipertimbangan adalah ruang yang dapat menampung aktivitas interaksi mahasiswa dan mahasiswa media. ( Lihat lampiran )

a. Gerak aktivitas dengan individual-media

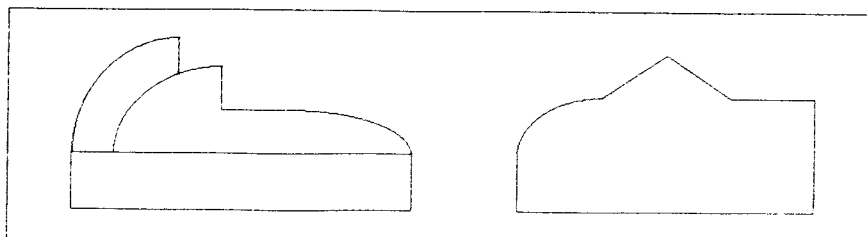
b. Gerak interaksi dalam ruang

c. Bentuk terpilih

Berdasarkan pada hal yang dipertimbangan dalam aktivitas program studi teori, bentuk terpilih adalah bentuk ekspresif terfokus. Bentuk ini gabungan dari bentuk kotak yang berkesan formal-fleksibel dan bentuk bulat terpusat.

#### 4.4.2. Ungkapan Bentuk Fisik dan Kualitas Ruang

Ruang yang tercipta pada bentuk fisik berdasar ciri anatomis, dimana gerak fisik tubuh memiliki bentuk melengkung, garis lurus atau garis miring yang dapat diterapkan sebagai pelingkup ruang.



G.IV. 15 : Bentuk ruang  
 Sumber : Analisa

Kualitas ruang dapat tercipta dengan pengolahan pencahayaan, penghawaan dan akustik ;

a. Pencahayaan merupakan faktor pendukung ruang agar ruang dapat menjalankan fungsi yang diwadahnya. Dengan pertimbangan prinsip sistem pencahayaan yang dapat diterapkan pada ruang :

- Ada 2 alternatif pencahayaan alami dan buatan dengan intensitas yang berbeda-beda.
- Pencahayaan alami harus dapat dimanfaatkan pada waktu siang hari.
- Pencahayaan tidak menimbulkan atau memantulkan sinarnya yang dapat menyilaukan mata.

b. Penghawaan sebagai pendukung kenyamanan dalam ruang, dengan prinsip penghawaan pada ruang sebagai berikut :

- Tiap ruang mendapat penghawaan alami terkecuali ruang yang telah direncanakan penghawaan buatan.
- Penghawaan berdasarkan perhitungan standar yang telah ditetapkan.
- Penghawaan alami disesuaikan dengan persyaratan ruang.

c. Akustik, pada ruang tertentu akustik sangat menentukan berjalannya fungsi ruang.

- Pada ruang tertentu memerlukan penyelesaian dengan sistem peredam suara.
- Penyelesaian pada lay out dan perabot ruangan.
- Penyelesaian dalam pengelompokan kegiatan berdasar penerimaan kebisingan.

Pertimbangan kualitas ruang pada Institut Diasin dengan kategori sebagai berikut ;

- Pencahayaan alami pada ruang kuliah, studio dan workshop dengan pemanfaatan waktu kuliah pada siang hari. Pencahayaan buatan dimanfaatkan pada saat khusus atau penuntutan kebutuhan seperti pada studio dan workshop.
- Ruang pengelola dapat memanfaatkan alami dan buatan
- Penghawaan pada ruangan menggunakan penghawaan alami dengan pertimbangan hemat dan bentuk bangunan terbuka kecuali

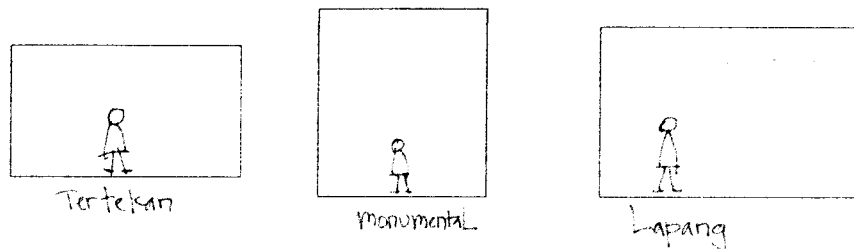
pada ruang khusus yang membutuhkan kenyamanan buatan, seperti auditorium.

- Akustik, karena peletakan berdasarkan zona sifat ruangan tidak membutuhkan peredam suara khusus, hanya dengan menggunakan penyelesaian lay out dan dinding pembatas.

Pencapaian kualitas ruang juga didukung oleh skala, tekstur dan warna sebagai pencipta suasana ruang, selain sebagai pendukung fungsi ruang juga memperlihatkan karakter ruang ;

- Skala biasanya diperbandingkan dengan proporsi, jangkauan jarak pandang dan benda ( perabot ).

G.IV.16 : Skala ukuran  
Sumber : Analisa



- Warna dapat memberi kesan dari sebuah ruang, fungsi dan aktivitas yang diwadahi ruangnya

Tabel IV.1 : Warna , Ekspresi dan Kesannya.

Warna	Kesan dan Ekspresi
Warna gelap	berat, sedih, kelesuan, misteri
Warna terang	riang, semangat dan dinamis
Warna dingin	Kalem, tenang, sejuk
Warna panas	agresif, merangsang
Warna lembut	tenang, tenang, nyaman

Sumber : frizi. W, 1991, Tata ruang

- Tekstur sebagai ungkapan dari sifat ruang memiliki kesan yang dapat mempertegas atau mengaburkan suasana ruang. Kesan yang diberikan tekstur halus adalah menyenangkan, tenang dan lembut sementara kasar memberikesan sebaliknya ; menarik perhatian, kekuatan dan ancaman.



## 4.5. Analisa Bentuk Interaksi Komunikasi

### 4.5.1. Pendekatan Tata Ruang Dalam berkesan Akrab

Penataan ruang dalam dengan kesan akrab dimaksudkan untuk mengkondisikan ruang yang sesuai dengan citra dari sifat seniman atau mahasiswa disain dalam aktivitasnya. Kesan akrab atau mempunyai konotasi berinteraksi adalah salah satu cara pengekspresian diri yang bebas, terbuka dan saling bertukar wawasan, ide gagasan atau dan mengembangkan gagasan tersebut.

Pencapai kesan tersebut akan diwujudkan dari elemen dan kualitas pembentuknya disamping faktor lain yang menunjang, seperti karakteristik aktivitas dan karakteristik seni disain.

#### a. Pola ruang

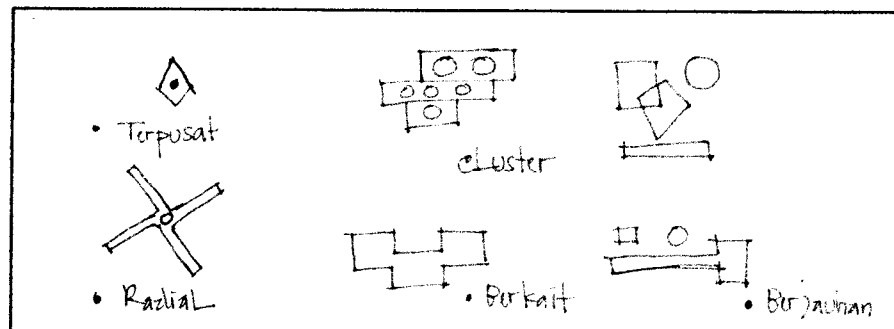
Ruang sebagai elemen bentuk sangat menentukan derajat kedekatan jenis dan sifat dari aktivitas yang diwadahnya serta kesan yang ingin ditampilkan. Hal yang dipertimbangkan dalam hal ini adalah :

##### ♦ Hubungan ruang

Kesamaan sifat atau jenis kegiatan sangat mempengaruhi kesan yang ingin ditampilkan. Pengkondisian ruang yang terkait dan ruang yang berjauhan akan menimbulkan kesan yang lain.

##### ♦ Organisasi ruang

yaitu penyatuan ruang berdasar fungsi, bentuk dan skala, perlu melihat penyatuan dari kegiatan yang dapat menimbulkan kesan akrab.



G.IV. 17 : Organisasi ruang  
Sumber : Analisa



a. Pola tata ruang dan massa

Perlu tatanan ruang dan massa yang saling berkait untuk menampilkan kesan akrab serta bukaan atau penutupan yang tidak masif akan dilakukan pertimbangan pada hal-hal berikut ;

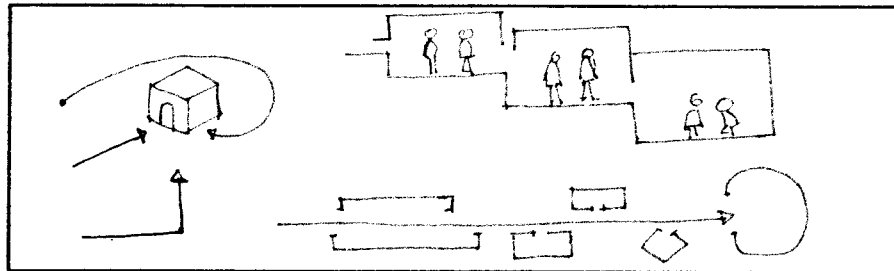
◆ Kedekatan fungsi dan massa bangunan

Dalam mewujudkan keterkaitan antara fungsi dan massa perlu pengaturan organisasi ruang yang sesuai dengan kesan terbuka dan akrab.

◆ Bentuk topografi site

Tata letak bangunan sangat menentukan pada peletakan massa pada topografi, yaitu dengan memanfaatkan topografi site yang ada.

◆ Hal yang menimbulkan kesan, perlu ditonjolkan pada tatanan ruang publik, yaitu dengan memberi space bagi pergerakan publik.



b. Pola penzoningan lahan

Penzoningan lahan untuk menentukan jenis dan sifat kegiatan (publik, semi publik dan privat) sehingga tatanan publik yang berhubungan dengan lingkungan ( masyarakat ditempatkan sebagai ruang interaksi komunikasi.

c. Pola Sirkulasi dan pencapaian

Seperti halnya pata tata ruang dalam, penentuan pola sirkulasi dan pencapai, antara lain ;

◆ Pencapaian ; adalah jarak waktu tempuh yang dibutuhkan untuk sampai pada tujuan, hal yang perlu untuk pemberian kesan terbuka yaitu dengan memudahkan pencapaian pada bangunan, sedang untuk kesan akrab, pada jalur sirkulasi mempunyai space yang lebar sehingga kesan mengundang terlihat.

- ♦ Sekuen ; yaitu konfigurasi alur gerak dari pelaku dan kegiatan yang ingin dilakukannya. Selain untuk lebih memudahkan masyarakat yang ingin mengetahui kegiatan ( misalnya ; pameran ) yang ada, juga memudahkan bagi pemakai ( terutama mahasiswa ) untuk saling berinteraksi di antara sesama mahasiswa seni.

d. Pola Vegetasi

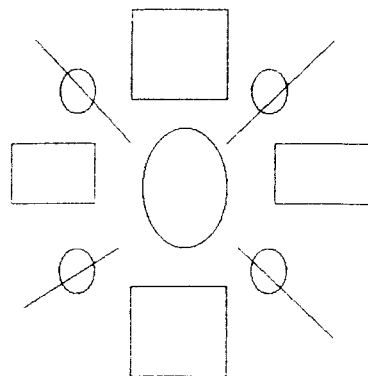
Pola Vegetasi adalah tatanan hijau dari elemen alami sebagai salah satu pembentuk lansekap. Nature atau alam adalah sumber inspirasi yang baik bagi penciptaan karya seni. Selain sebagai taman, vegetasi juga merupakan pelindung dari matahari, kebisingan dan elemen pelembut pada bentuk masif massa bangunan, hingga dapat menimbulkan kesan akrab lingkungan dan terbuka.

#### 4.6. Zoning Bangunan

##### 4.6.1. Gubahan Massa

Dasar pertimbangan dari gubahan massa adalah untuk mencapai keserasian perlu ada kekontrasan. Gubahan yang dapat menerima perkembangan dan perubahan tanpa kehilangan karakter bangunannya terdahulu. Gubahan juga dapat memperlihatkan kesan ekspresif bangunan pada ruang studio sebagai massa utama.

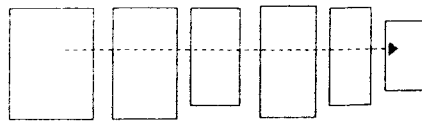
a. Organisasi cluster ;



Cluster pola terpusat ; - massa bangunan yang tidak sama namun dalam satu kesatuan dapat diterapkan pada pola perambangan. Yang memper tahankan identitasnya atau an karakternya, tapi memiliki kesamaan yang sama dalam prosesnya. Pola dapat ber kembang tanpa mempengaruhi pola yang sudah tercipta.

G.IV.19 : Organisasi cluster  
Sumber : Analisa

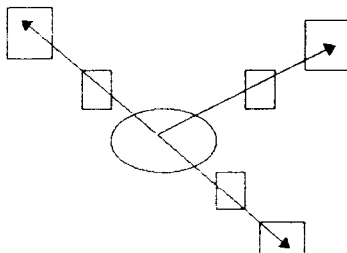
b. Organisasi linier



Linier- pola ini bersifat fleksibel dan cepat tanggap terhadap macam-macam kondisi tapak dan mempunyai orientasi yang bagus untuk memperoleh cahaya matahari. Organisasi linier karena karakternya yang panjang mempunyai makna menggambarkan gerak, arah, pemakaran dan pertumbuhan.

G.IV. 20 : Organisasi linier  
Sumber : Analisa

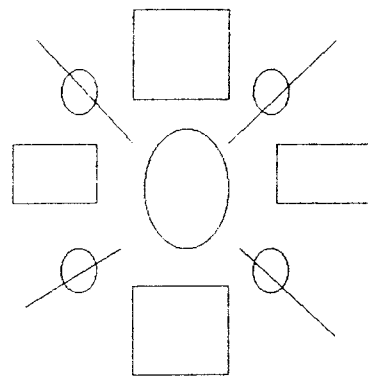
c. Organisasi Radial



Organisasi radial – memadukan unsur linier dan terpusat, dengan ruang terpusat yang dominan dari organisasi linier yang berkembang seperti jari-jari. Organisasi ini mempertahankan bentuk teratur sesuai konsep terpusat dengan lengan-lengan linier yang mempertahankan keteraturan bentuk maupun panjang. Lengan radial dapat saja berbeda sama sekali untuk menyesuaikan persyaratan fungsional dan lingkup setiap lengan.

G.IV. 21 : Organisasi Radial  
Sumber : Analisa

Bentuk terpilih sebagai gubahan massa yang sesuai dengan Institut Disain Yogyakarta ;



Cluster pola terpusat ; - massa bangunan yang tidak sama namun dalam satu kesatuan merupakan perlambangan yang sesuai dengan pola pada lembaga pendidikan disain. Adanya kesamaan dalam proses berkarya dan saling terkait dalam kesamaan program studi tanpa melepas karakter masing-masing bidang keahlian serta diharapkan perkembangan dimasa yang akan datang tidak akan mempengaruhi pola yang sudah tercipta.

G.IV. 22 : Gubahan massa  
Sumber : Analisa

4.6.2. Pencapaian Bangunan

Hal yang menjadi dasar pertimbangan adalah mempunyai entrance langsung dengan banyak cara pencapaian disamping itu terbuka sebagai sarana komunikasi.

Analisa pencapaian ;

- a. Lansung kebangunan; sangat memudahkan ( suatu informasi yang diperlukan bagi masyarakat ) mengetahui pintu masuk.
- b.Tersamar, dengan terlebih dahulu memperlihatkan bangunan, agak menyusahkan apabila bangunan berada dititik keramaian tinggi. Namun memberi keuntungan pada penampilan bangunan.
- c.Berputar memperpanjang pencapaian, kurang efektif pada sebuah lembaga pendidikan dimana efisiensi waktu dipertimbangkan oleh mahasiswa ataupun dosen. Sementara bagi masyarakat akan sulit menemukan jalan masuk.

Pencapaian yang sesuai dengan Institut disain ; - Lansung, untuk memperjelas tujuan akhir pada gerbang utama dengan latar fasade bangunan.

#### 4.7. Analisa Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

Mengacu pada studi banding akan kebutuhan serta perkembangan kegiatan yang ada pada sebuah lembaga pendidikan disain, maka kegiatan dan kebutuhan ruang dapat dikelompokkan menjadi :

- a) Kegiatan Pelayana Utama ; yaitu meliputi beberapa kegiatan menyangkut pendidikan, informasi, dan praktek kerja.
- b) Kegiatan adminitrasi.
- c) Kegiatan penunjang.

Tabel IV. 2. : kegiatan dan kebutuhan ruang

Kelompok Kegiatan	Jenis Aktivitas	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kriteria Ruang
Pendidikan	Belajar Teori atau Kuliah	Mengikuti pelajaran, diskusi, pengamatan objek	Ruang kuliah	Cukup Tenang Mengikat Menarik Cukup presentatif Privat Formal
	Belajar, praktek, berkarya	Mempelajari, berpikir adanya ide / gagasan, perenungan.	Studio umum	Nyaman Rekreatif Pergerakan leluasa Fleksibilitas Pencahayaannya bagus

		berkarya, berinteraksi - diskusi.		Privat Non formal
	Belajar, praktek berkarya, bekerja	Mempelajari, berpikir - adanya ide / gagasan, perenungan, bekerja, pengamatan, berinteraksi - diskusi.	Studio Workshop atau Bengkel Kerja	Pergerakan leluasa Rekreatif Fleksibilitas Pencahayaagan bagus Penghawaan Privat Non formal
	Belajar, praktek aplikasi	Mempelajari, berpikir, adanya ide / gagasan, proses kreatifitas, berin teraksi - diskusi.	Studio Latihan Komputer	
	Belajar Bekerja	Mempelajari, berpikir - adanya ide / gagasan, perenungan, bekerja, pengamatan, berinteraksi - diskusi.	Studio Fotografi	Pergerakan leluasa Rekreatif Fleksibilitas Pencahayaagan bagus Penghawaan Privat
	Belajar Bekerja	Mempelajari, bekerja, pengamatan.	Studio Proses Fotografi - Ruang gelap	Pergerakan leluasa Rekreatif, Fleksibilitas Penghawaan, Privat
	Presentasi Diskusi karya	Untuk tugas akhir	Presentasi	Cukup Tenang Mengikat Menarik Cukup presentatif Privat Formal
	Kerja	Proses bekerja	-Ketua Jurusan - Dosen - Adminitrasi Jurusan - Rapat	Cukup Tenang Mengikat Menarik Cukup presentatif Semi Privat Formal

			-Kepala Pengajaran	
	Penunjang	Penyimpanan barang, pertemuan sirkulasi/galeri, servis.	- Gudang - lobby/hall - Lavatory Dosen Mahasiswa	Menarik Pencahayaagan bagus Semi formal privat
Adminitrasi	Pengelola	Kegiatan yayasan	kantor Staf Rapat khusus	Formal Privat
	Penunjang	penyimpanan, pertemuan sirkulasi, servis	- Gudang - lobby/hall - Lavatory	Menarik Pencahayaagan bagus Semi formal privat
Penunjang Bangunan	Seminar Rapat Kuliah umum	seminar, penyatuan kuliah umum skala besar, mengadakan pertemuan dalam skala besar, sarasehan.	Auditorium	Formal Nyaman Pengahawaan bagus
	Ibadah	Melakukan ibadah	masjid	Semiformal
	Pameran	Pameran	Galery	Semiformal
	maintenance	istirahat	kafe	Publik
	entrance	Jalan masuk	Hall	Publik
	Membaca	mencari literatur, membaca	Perpustakaan	formal resentatip keleluasaan gerak Kenyaman udara alami Pencahayaagan bagus
	Penyimpanan	Penyimpanan barang, koleksi karya, perawatan bangunan.	Gudang	Tahan rayap Aman daru gangguan masalah bangunan
	Memarkir	penitipan kendaraan	parkir	
	Pelayanan gedung	Tempat bersih-bersih	Lavatory	Privat

Sumber : Analisa



#### 4.7.1. Studi Besaran Ruang

##### A. Ruang Kuliah Teori

Ruang kuliah yang direncanakan memiliki daya tampung 100 mahasiswa, sebagai standar digunakan besaran ruang ( Unesco 1990 ), yaitu ;

Ruang kuliah teori :  $2.1 \text{ m}^2 / \text{mahasiswa}$

Dosen pengajar :  $7.5 \text{ m}^2 / \text{orang}$

Luas keseluruhan :  $( 2.1 \times 50 ) + 7.5 = 217.5 \text{ m}^2$

Untuk 4 kelas, luasnya :  $217.5 \times 4 = 870 \text{ m}^2$

Luas lavatory 2 unit :  $8 \text{ m}^2 \times 2 = 16 \text{ m}^2$

##### B. Ruang Kuliah Teori dan Praktek

Ruang kuliah yang direncanakan memiliki daya tampung 50 mahasiswa. Ruang berdasar pada kebutuhan gerak dari kegiatan yang diwadahi, sebagai berikut ;

###### a. Ruang kuliah gambar tehnik

Luas ruang :  $2.56 \text{ m}^2 / \text{mahasiswa}$

Dosen pengajar :  $7.5 \text{ m}^2 / \text{orang}$

Objek :  $1.4 \text{ m}^2$

Luas keseluruhan :  $( 2.56 \text{ m}^2 \times 50 ) + 7.5 + 1.4 = 136,9 \text{ m}^2$

Luas untuk 4 kelas :  $136.9 \text{ m}^2 \times 4 = 547.6 \text{ m}^2$

###### b. Ruang kuliah semipraktek

Luas ruang :  $2.1 \text{ m}^2$

Dosen pengajar :  $7.5 \text{ m}^2$

Objek :  $1.4 \text{ m}^2$

Luas keseluruhan :  $( 2.1 \text{ m}^2 \times 50 ) + 7.5 + 1.4 = 113,9 \text{ m}^2$

Luas untuk 4 kelas :  $113,9 \text{ m}^2 \times 4 = 455,6$

Luas lavatory 2 unit :  $2 \times 8 \text{ m}^2 = 16 \text{ m}^2$

##### C. Ruang Kuliah Praktek

Ruang studio yang direncanakan memiliki daya tampung 25 orang dengan pertimbangan keluasan gerak dan pengawasan.

###### a. Ruang studio workshop ( bengkel product )

Luas ruang : 0-10 m<sup>2</sup>/ mahasiswa  
 Dosen pengajar : 7,5 m<sup>2</sup>/ orang  
 Luas keseluruhan : ( 3,61 x 25 ) + 7,5 = 97,75 m<sup>2</sup>  
 Luas untuk 4 ruang : 97,75 m<sup>2</sup> x 4 = 391 m<sup>2</sup>  
 Lavatory 2 unit : 2 x 8 m<sup>2</sup> = 16 m<sup>2</sup>

b. Ruang studio disain interior

Luas ruang : 0-10 m<sup>2</sup>/ mahasiswa  
 Dosen pengajar : 7,5 m<sup>2</sup>/ orang  
 Luas keseluruhan : ( 5,29 x 25 ) + ( 7,5 x 5 ) = 169,75 m<sup>2</sup>  
 Luas untuk 4 ruang : 169,75 m<sup>2</sup> x 4 = 679 m<sup>2</sup>  
 Lavatory 2 unit : 2 X 8 m<sup>2</sup> = 16 m<sup>2</sup>

c. Ruang studio grafis

Luas ruang : 2 m<sup>2</sup>/ mahasiswa  
 Dosen pengajar : 7,5 m<sup>2</sup>/ orang  
 Luas keseluruhan : ( 2 X 25 ) + ( 7,5 X 5 ) = 87,5 m<sup>2</sup>  
 Luas Untuk 4 ruang : 87,5 x 4 = 350 m<sup>2</sup>  
 Lavatory 2 unit : 2 X 8 m<sup>2</sup> = 16 m<sup>2</sup>

d. Laboratorium Grafika

Luas ruang : 1 m<sup>2</sup>/ mahasiswa  
 Dosen pengajar : 7,5 m<sup>2</sup>/ orang  
 Luas keseluruhan : ( 1 x 25 ) + ( 7,5 x 5 ) = 62,5 m<sup>2</sup>  
 Luas untuk 2 ruang : 62,5 x 2 = 125 m<sup>2</sup>  
 Lavatory 2 unit : 2 X 8 m<sup>2</sup> = 16 m<sup>2</sup>

D. Ruang Dosen

a. Ruang Dosen Tetap

Jumlah dosen : 75 orang  
 Standar ruang : 7,5 m<sup>2</sup>/ orang  
 Luas keseluruhan : 7,5 x 75 = 562,7 m<sup>2</sup>

b. Ruang Dosen Tidak tetap

Jumlah dosen : 15 orang  
 Standar ruang : 7,5 m<sup>2</sup>/ orang  
 Luas ruang : 7,5 x 15 = 112,5 m<sup>2</sup>

c. Ruang rapat

Jumlah pemakai : 30

Standar ruang : 2,5 m<sup>2</sup>/ orang

Luas ruang : 2,5 x 20 = 50 m<sup>2</sup>

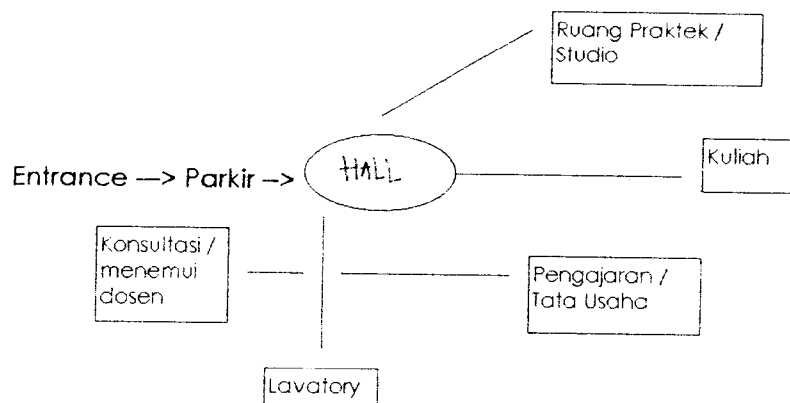
d. Ruang Dosen Laboratorium

Luas ruang : 7,5 m<sup>2</sup> x 2 = 14 m<sup>2</sup>/ orang

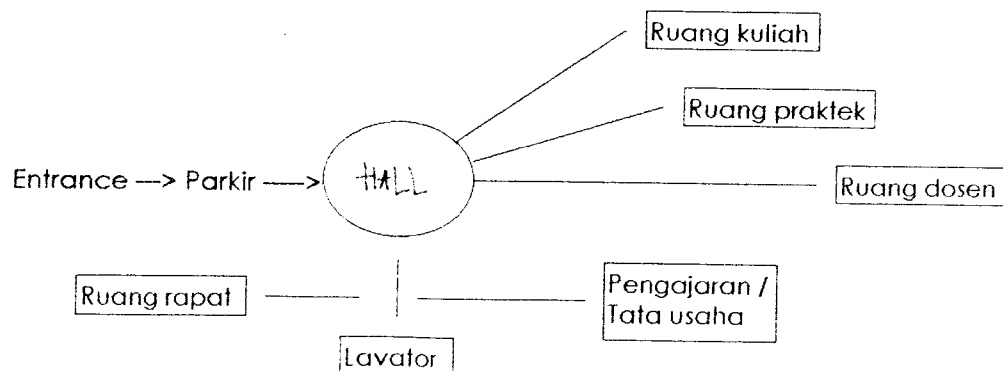
#### 4.8. Analisa Pola Hubungan Ruang

Hal yang dipertimbangkan ; Kelancaran pergerakan, jarak tempuh pendek, Hubungan antar ruang dekat.

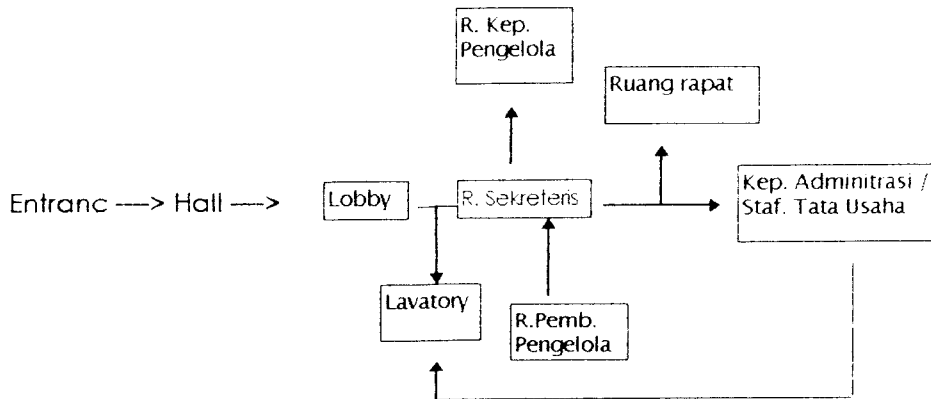
Pola gerak mahasiswa



Pola hubungan ruang dosen

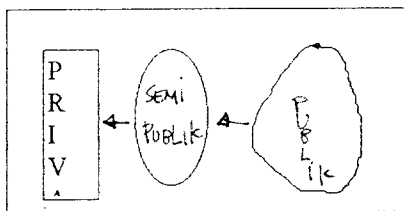


Pola Hubungan Ruang pengelola



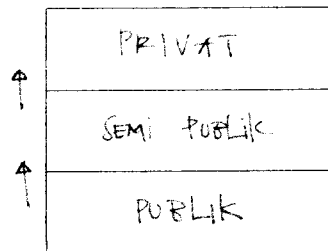
4.9. Analisa Zoning Ruang

Dasar pertimbangan pada hirarki menurut sifatnya : aktivitas pergerakan mahasiswa, luas tapak, pengaturan ketinggian dan jumlah lantai.



Horisontal

G.IV. 23 : Susunan pencapaian  
Sumber : Analisa



Vertikal

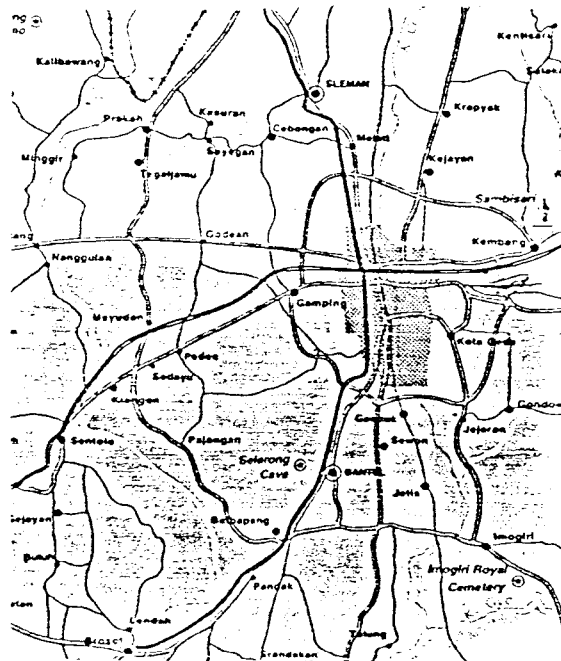
- a. Ruang publik pada zone yang mudah dicapai.
- b. Ruang privat kelas atau studio bersifat servis untuk pelayanan pada pemakai bangunan.
- c. Ruang bersifat semipublik adminitrasi atau pengajaran mudah dicapai sebagai runag pelayanan.
- d. Ruang dosen bersifat semipublik.
- e. Hall / lobby , ruang bersifat publik

4.10. Analisa Lokasi dan Site

Pemilihan lokasi di Yogyakarta seperti yang dikemukakan pada latar belakang, yaitu pertimbangan Yogyakarta sebagai citra kota pendidikan, pusat pengembangan ilmu dan teknologi, sarana dan prasarana

lingkungan fisik-sosial ( Keberadaan lingkungan pendidikan dan seni-budaya ) dan para disainer senior, praktisi dan budayawan, pencinta, pemerhati dan penikmat karya seni. Hal ini juga yang menjadi pertimbangan penentuan lokasi site yang sesuai dengan kebutuhan Institut Disain dalam menjalankan fungsinya.

Ada dua alternatif lokasi pendidikan yang ada di Yogyakarta sebagai lokasi Institi Disain, yaitu berada di Utara atau Selatan. Apabila berada di Utara pemenuhan kriteria pada latar belakang tidak terpenuhi walaupun secara fisik memenuhi. Sedang apabila berada di Selatan baik faktor fisik-sosial dapat dipenuhi, yaitu kedekatan dengan lembaga pendidikan seni yang lain, lebih dekat dengan kegiatan seni-budaya atau kegiatan karya seni dan kedekatan dengan lingkungan para senior dalam bidang disain atau seni.



G.IV. 24 : Peta wilayah Yogyakarta  
 Sumber : Bappeda Yogyakarta

Untuk pemilihan site yang tepat digunakan beberapa kriteria dan pertimbangan pada peletakan yang mendukung fungsi dan penonjolan penampilan bangunan.



G.IV. 25 : Peta wilayah Sewon  
 Sumber : Bappeda Yogyakarta

#### 4.10.1. Akseibilitas

Ditinjau dari segi akseibilitas, beberapa kriteria antara lain ;

- ◆ Site A ( timur )
  - Pencapaian mudah karena berada disekitar ringroad Selatan.
  - Lalu lintas cukup padat dari arah Jl. Parangtritis utara dan arah timur-barat ).
  - Kemudahan fasilitas sarana dan Prasarana
  - Berada tidak jauh dari pusat jalan utama ( persimpangan )
- ◆ Site B ( utara )
  - Pencapaian mudah dan berada tidak jauh dari jalan utama.
  - Lalu lintas berada di jalur cepat dan tidak begitu padat
  - Pencapai bisa melalui jalan sekunder.
  - Tenang, karena agak jauh dari perempatan.
- ◆ Site C ( barat )
  - Pencapai mudah dekat jalan utama.
  - Relatif cukup tenang karena lalu lintas dan perumahan tidak padat
  - Pencapaian bisa melalui jalan sekunder.

#### 4.10.2. Segi Teknis

Segi yang diharapkan dapat mendukung site dalam menjalankan fungsi dan citra bangunan, beberapa aspek yang mendukung, antara lain ;

##### a. Site A

Lokasi berada dekat lingkaran ringroad selatan, diantara kampus STIE dan ISI. Pemilihan berdasarkan pertimbangan ;

- Lokasi mudah dijangkau.
- Berada tidak jauh dari pusat seni sebagai tempat pengembangan kreatifitas.
- Luas site cukup luas dan mendukung fungsi dan citra bangunan.
- Dekat hubungan dengan sekolah seni lain.
- Fasilitas Sarana dan Prasarana cukup memadai.

##### b. Site B

- Luasan lokasi cukup luas.
- Berada di diantara STIE, ABA dan ISI
- Fasilitas jaringan cukup baik.
- Mudah dijangkau dari pusat kota.
- Dapat menonjolkan bangunan lewat tapak.

##### c. Site C

- Luasan cukup luas dan memiliki pemandangan yang cukup baik.
- Menurut data statistik hanya ada satu institusi seni di daerah ini.
- Mendukung fungsi dan citra bangunan yang ingin ditampilkan.
- Memiliki fasilitas yang memadai.

Site terpilih Insatitut Disain adalah lokasi B, dengan pertimbangan baik dari segi aksesibilitas dan teknis lebih mendukung.

## **BAB 5**

### **KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

#### **INSTITUT DISAIN YOGYAKARTA**

### **5. Konsep Bangunan Institut Disain**

#### **5.1. Konsep Filosofi Bangunan**

Konsep filosofi dari bangunan Institut Disain Yogyakarta adalah sesuatu yang bergerak atau berkembang kreatif menemukan bentuk visualisasinya dan memiliki ekspresi -ekspresi bebas ekspresif.

#### **5.1. Konsep Filosofi pada Ungkapan Fisik Bangunan**

Konsep yang digunakan pada fisik bangunan adalah penerapan dari gerak - gerak aktivitas yang memiliki makna dalam melakukan gerakan. Tiap gerakan divisualisasikan dalam bentuk ruang dan tampak bangunan.

Penerapan filosofi pada bangunan dapat dilakukan pada pencapaian, tingkatan atau level berdasar pertimbangan filosofi gerak untuk menemukan bentuk. Sementara interpretasi kekerapan cepat-lambat merupakan penerapan filosofi kegiatan yang dilakukan dalam aktivitas pendidikan. Irama pada permukaan bangunan adalah lagam atau lagu dari aktivitas.

- a. Bangunan bertingkat dengan filosofi pencarian tahap demi tahap dalam proses belajar. Visualisasi pada bukaan-bukaan ( kecuali ruang gelap ) merupakan penerapan filosofi cahaya sebagai pencerahan dan peningkatan taraf jiwa manusia.
- b. Bentuk ruang sirkulasi berupa lorong-lorong ; tiap selasar penghubung atau lorong adalah galeri. Penggabungan antara lorong sabagai proses belajar, tempat pengasingan atau perenungan dan galeri sebagai



pemenuhan pada peningkatan apresiasi seni, sebagai ' historis dari belajar dan memahami ' sebuah karya seni, baik itu dari alam sebagai sumber karya seni maupun hasil karya seni para seniman adalah inspirasi untuk rasa estetika dan wawasan.

- c. Ruang tanpa batas ( diwujudkan dengan minimalis kolom pada tengah ruang, hingga pengalihan fungsi dan bidang kerja tidak terbatas. Merupakan penerapan solid dan void tentang kepadatan yang juga merupakan ekspresi bebas dalam berkarya.
- d. Penerapan irama sebagai langgam bangunan pada kolom, jendela dan pintu.

### 5.3. Konsep Perlambangan pada Tampilan Bangunan

Konsep perlambangan merupakan transformasi karakteristik fisiologi (proses perubahan gerak merancang) ke dalam bentuk bangunan sebagai lambang Institut Disain Yogyakarta. Sementara untuk penerapan perlambangan yang ekspresif, yaitu dengan mentransformasikan gerak secara fisiologis dan karakteristik seni disain lewat unsur pembentuk pada penampilan.

Metode geometri, yaitu ; pada pengaturan geometri dalam bahasa arsitektur dengan pemindahan konsep bahasa gerak aktivitas tubuh merancang. Pemakaian metode ini dengan menyusun bentuk geometri gerak tubuh aktivitas dan penghadiranya dalam rancangan bangunan tergantung dari pengaturan yang dilakukan perancangnya.

Pengaplikasian situasi dari pengandaian dan gerak orang menggambar. Pembangunan situasi yang ditranformasikan dengan menerapkan metode analogi yaitu membawa sebgaiian dari unsur yang dianalogikan ( proses merancang, mendisain ) ke bentuk bangunan yang akan diwujudkan.

Prinsip penyusunan yang akan digunakan, dengan pertimbangan dapat menampilkan perlambangan yang ekspresif, yaitu ; penyusunan secara simetri radial dengan pertimbangan dapat mengungkapkan kesamaan dalam proses disain dan keseimbangan adalah hal yang mendasar dalam memperoleh disain yang baik. Pengaplikasian irama

pada pengulangan bentuk melambangkan adanya irama tata atau keteraturan dalam proses pendidikan dan penggunaan bentuk hirarki sebagai pusat yang ekspresif dengan penggunaan fungsi bangunan mewadahi ruang studio.

Pada bentuk tampilan ekspresif luar bangunan, yaitu dengan memberi atau menghadirkan sesuatu yang mengesankan dan tiap ruang menampilkan karakteristik seni yang kegiatannya dipenuhi, yaitu lewat ;

- Proporsi atau skala yang ditinggi atau rendahkan
- Tekstur pada permukaan bangunan atau ornamen-ornamen penghiasa.
- Bentuk-bentuk yang tidak statis untuk menciptakan kesan ekspresi bergerak.

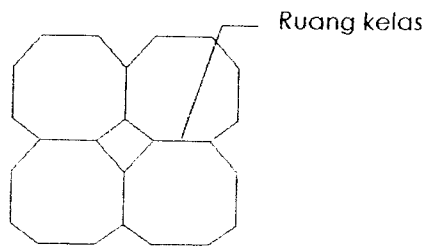
Penggunaan lambang atau simbol bentuk analogi guna memberi jati diri pada bentuk bangunan, simbol yang digunakan ;

- Penggunaan bahan kayu pada workshop
- Bahan baja atau besi pada ruang fotografi
- Bahan beton pada ruang interior dengan warna sebagai penghias.
- Bahan beton pada ruang komputer ( studio grafis )
- Bahan beton pada gedung perpustakaan.

#### **5.4. Konsep Bentuk Bangunan**

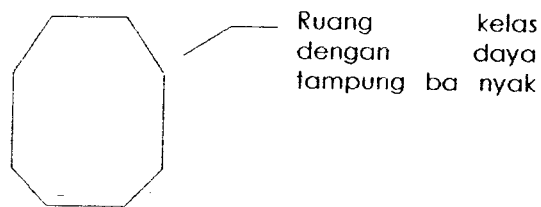
Bentuk ruang fisik yang akan diterapkan pada Institut disain. Konsep ruang berdasarkan bentuk gerak aktivitas dan interaksi mahasiswa seni. Konsep yang menjadi acuan pemecahan masalah pada bangunan Institut Disain yaitu mengambil dasar pemikiran bentuk ruang dalam akan tercermin keluar. Maka untuk memudahkan mengetahui ciri dari pemakai digunakan modul berdasar aktivitas gerak pemakai. Dalam hal ini penekanan ruang hanya pada ruang utama ; ruang kuliah teori, teori-praktek ( studio umum ) dan Praktek studio umum dan workshop ). Gerakan yang diambil adalah berdasar aktivitas individu-interaksi dan program studi utama.

Bentuk ruang dari gerakan dan aktivitas menggambar.



Bentuk ruang yang dihasilkan dari gerak aktivitas menggambar, kemudian diwujudkan dalam bentuk bangunan.

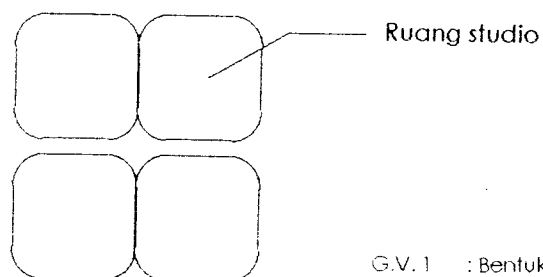
Bentuk ruang dari gerakan duduk dan media meja.



Bentuk ruang dari gerakan aktivitas komunikasi.



Bentuk dari gerak desain pada ruang Studio.



G.V. 1 : Bentuk Ruang  
Sumber : Analisa

### 5.5. Konsep tata ruang Dalam berkesan akrab.

Konsep yang akan diterapkan berdasar hal berikut ;

a. Pola ruang

- ◆ Hubungan ruang yang mengesankan akrab adalah hubungan yang saling dekat ( berkait ) dan mudah dicapai.
- ◆ Organisasi ruang cluster dimana kedekatan terasa.
- ◆ Pembatas dinding yang tidak sepenuhnya masip.

b. Pola sirkulasi

- ◆ Sirkulasi yang terbuka dan mempunyai luasan untuk perhentian sebagai tempat berinteraksi.
- ◆ Tingkat bukaan yang banyak baik langsung atau tidak langsung mempunyai pembatas.

c. Pencapaian suasana ruang

- ◆ Pada seluruh ruang dalam bangunan menerapkan karakteristik tipe studio.
- ◆ Elemen yang digunakan disesuaikan dengan fungsi ruang. Pada ruang studio mebel lebih baik menggunakan bahan yang tidak mudah kotor.
- ◆ Skala yang dipakai adalah skala manusia kecuali pada ruang ekspose, dimana ekspresi dan kebutuhan ruang menginginkan skala lebih besar.
- ◆ Untuk menghindari interaksi yang berlebihan, pada tata ruang dalam. Ruang individu akan dipisahkan dengan skat transparan, terutama pada studio perancangan.

## 5.6. Pengkondisian Ruang

### Pencahayaan dalam ruangan

Pencahayaan sangat penting untuk menciptakan kesan, suasana dan visualisasi masa. Pada konsep ini, digunakan dua cara pencahayaan dalam bangunan ;

- a. Pencahayaan alami digunakan pada ruang-ruang studio umum, ruang kuliah teori dan praktek. Juga pada ruang pengelola, pengajaran dan ruang dosen.
- b. Pencahayaan buatan pada ruang galeri utama, ruang studio foto, direktur, presentasi dan laboratorium. Dan di gunakan juga pada orang lain sebagai cadangan bila pencahayaan alami tidak berfungsi.

### Penghawaan dalam ruangan

- c. Pada kuliah seminar, presentasi, galeri, laboratorium, ruang studio foto atau ruang pengelola digunakan AC buatan.
- d. Penghawaan alami terutama pada ruang kuliah teori dan sarana penunjang bangunan.

### 5.7. Konsep Gubahan Masa dan lansekap

Konsep dari gubahan masa pada lembaga pendidikan disain ini, diwujudkan dengan bentuk cluster pola terpusat, dimana galeri utama sebagai penyatu dari komponen dan adanya saling keterkaitan dalam program studi.

Pengolan lansekap sebagai pendukung gubahan masa membantu proses penyatuan bangunan dengan penekanan kesan terbuka dan akrab, kemudahan sirkulasi dan sebagai pembantu terciptanya tampilan ekspresif pada tampilan bangunan.

#### a. Pola tata ruang dan massa

- ◆ Adanya keterkaitan sebagai penghubung pada pengaturan tata ruang.
- ◆ Penggunaan topografi pada
- ◆ Penzoningan dengan peletakan ruang publik pada daerah terbuka yang berhubungan dengan umum, semi pada tingkat kedua dan privat dengan peletakan paling jauh dari publik
- ◆ Pola Sirkulasi
- ◆ Tujuan dari pencapaian jelas terlihat dan memiliki space cukup besar untuk kesan mengundang ( akrab ).
- ◆ Adanya alur yang jelas dari alur pergerakan, misal memberi batu-batu pada tanah sebagai petunjuk arah pergerakan.
- ◆ Pemanfaatan tanaman selain sebagai pelindung juga pembatas dan pengarah pergerakan.

### 5.8. Konsep Site

Lokasi site terpilih, pola zoning dan gubahan massa diolah pada perencanaan tapak dengan mengelompokkan berdasar fungsi bangunan. Hal lain yang dipertimbangkan pada konsep perencanaan adalah tata letak bangunan dalam lansekap dan posisi bangunan dilingkungan. ( Lihat lampiran )

## 5.9. Sistem Jaringan

### ■ Sistem jaringan komunikasi

- a. Komunikasi eksternal ; merupakan komunikasi dari dalam dan luar bangunan.
  - Telepon
  - Fax
  - Internet
- b. Komunikasi internal ; yaitu komunikasi dalam bangunan atau antar bangunan.
  - Intercom
  - microphone-loudspeaker

### ■ Sistem Jaringan Listrik

Jaringan berasal dari PLN, namun sebagai cadangan lembaga memiliki genset sendiri, apabila terjadi pemadaman jaringan listrik. Jaringan digunakan untuk ;

- Penerangan
- Pompa
- Mesin fotokopy
- Ac
- Proyektor
- Komputer, dll

## 5.10. Konsep Sistem Utilitas Bangunan

### ■ Sistem Plumbing

Terdiri atas air bersih dan kotor. Sistem distribusi air bersih menggunakan down feed riser system yang berfungsi mensuplay kebutuhan air bersih dan memiliki cadangan untuk sistem pemadam kebakaran. Sedang sistem limbah dibedakan atas ;

- Limbah padat ; menggunakan shaft sampah dan tongsampah.
- Limbah cair ; pipa yang dialirkan ke riol kota.

### ■ Sistem penangkal petir.

Pengamanan bangunan dari sistem elektronik berbentuk tiang pada atas bangunan yang dihubungkan ketanah

### ■ Sistem keamanan terhadap bahaya kebakaran.

- Penggunaan deteksi asap dan api
- Penggunaan sistem splinker
- Tangga darurat dan Fire hydrant

## DAFTAR PUSTAKA

---

Catanesi, Anthony J., Snyder James C., 1994, Pengantar Arsitektur, Penerbit Erlangga, Jakarta.

Maslao, H. Abraham, Teori-teori Kepribadian Humanistik, PT Eresco.

Anthony C. Antoniades, 1992, Poetics of Architecture, Van Nostrand Reinhold Company Inc.

Pierre von Meiss, 1990, Element Of Architecture, Van Nostrand Reinhold Company Inc.

drs. Humar Sahman, 1993, Mengenal dunia Seni Rupa, IKIP Semarang Press.

Ching, Francis D.K., 1991, Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya, Penerbit Erlangga, Jakarta.

Fritz Wilkening, 1991, Tata Ruang, Penerbit Percetakan Kanisius Yogyakarta.

Poerwadarminta, 1991, Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Agus Sachari, 1987, Seni - Disain - Teknologi, Penerbit Nova.

Agus Sachari, 1986, Paradigma Disain Indonesia, KSP - Jurusan Disain ITB.

Prof.R.M. Soedarsono. Ph.D, 1992, Pengantar Apresiasi Seni.

Agus Sachari, 1986, Desain Gaya dan realitas.

Sumitro Sarjono, 1999, Tehnik Fotografi untuk Pemula.

Wiendu. N, 1993, Studio suatu tehnik pengajaran yang kreatif terhadap pemecahan masalah perancangan.

H.K. Ishak, 1992, Pedoman Umum Merancang Bangunan, Penerbit PT. Gramedia.

Hendraningsih dkk, 1985, Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur.

A.A.M. Djelantik, 1999, Estetika Sebuah Pengantar, Penerbit MSPI.

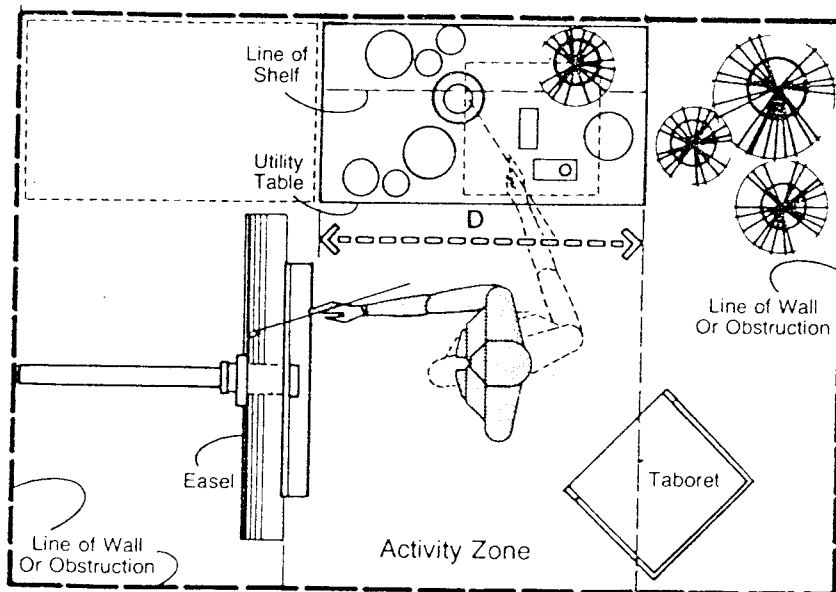
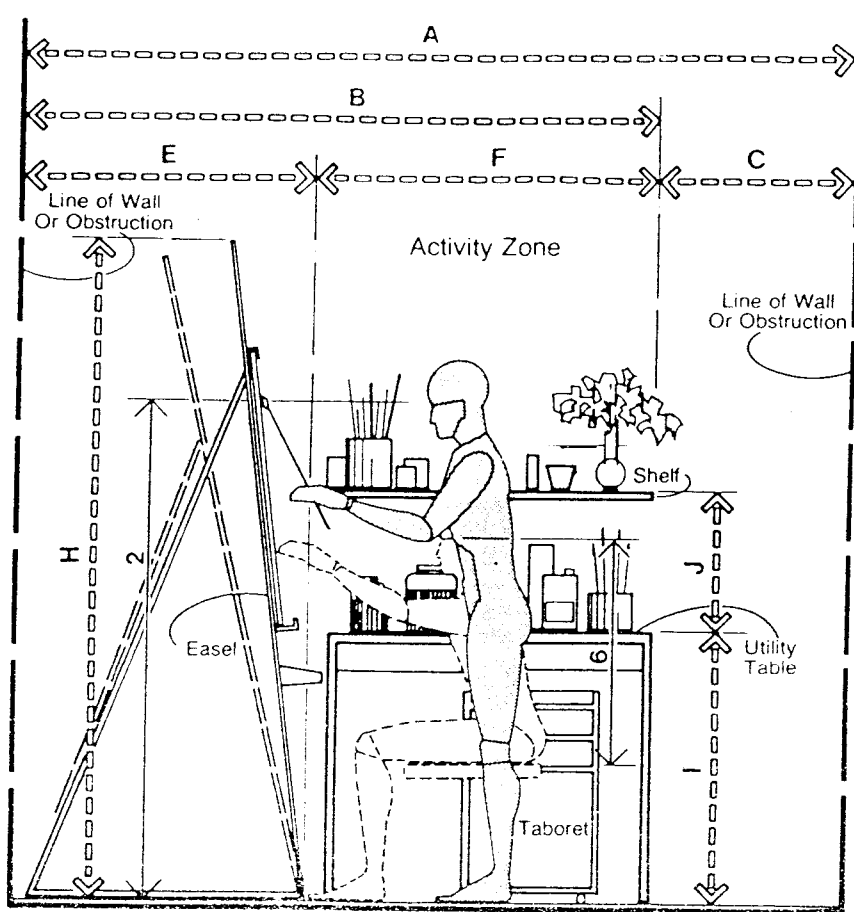
Y.B. Mangunwijaya, 1992, Wastu Citra, Penerbit PT Gramedia.

**L.A.M.P.I.R.A.N**

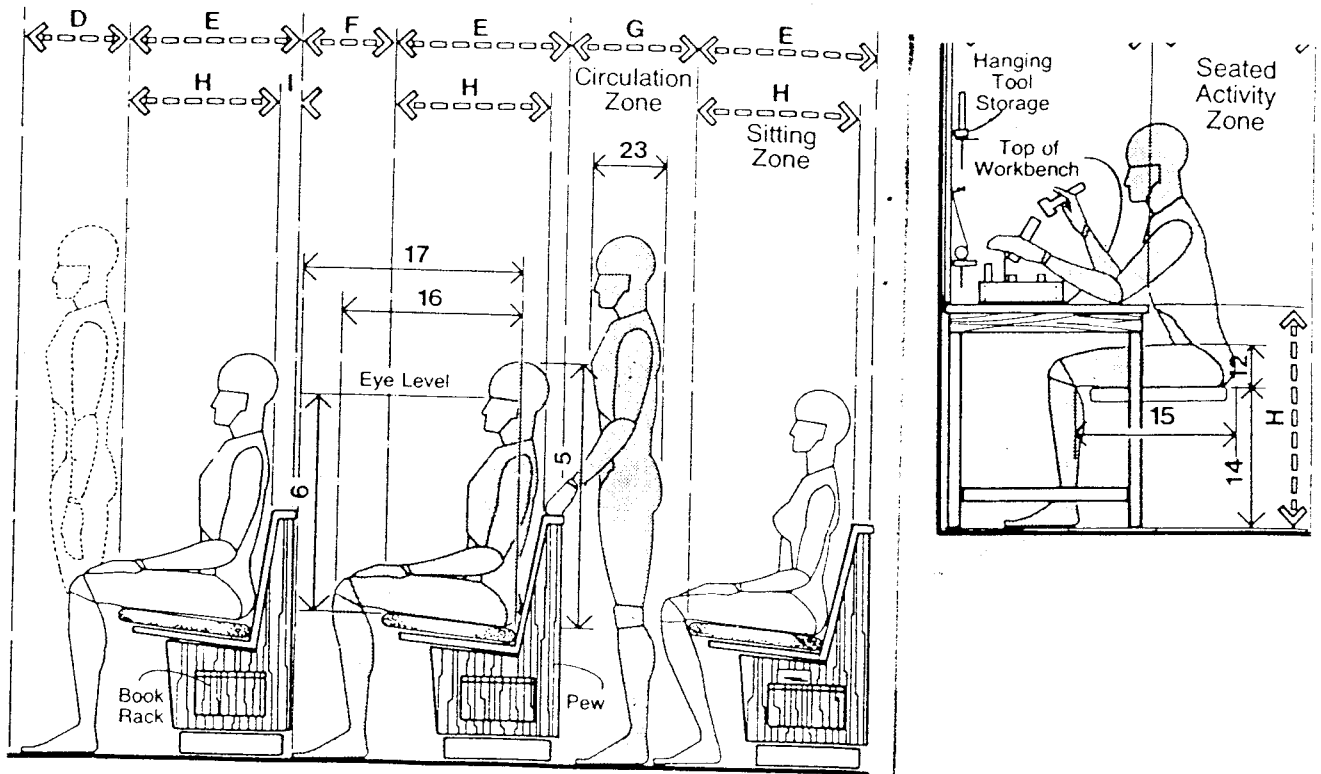
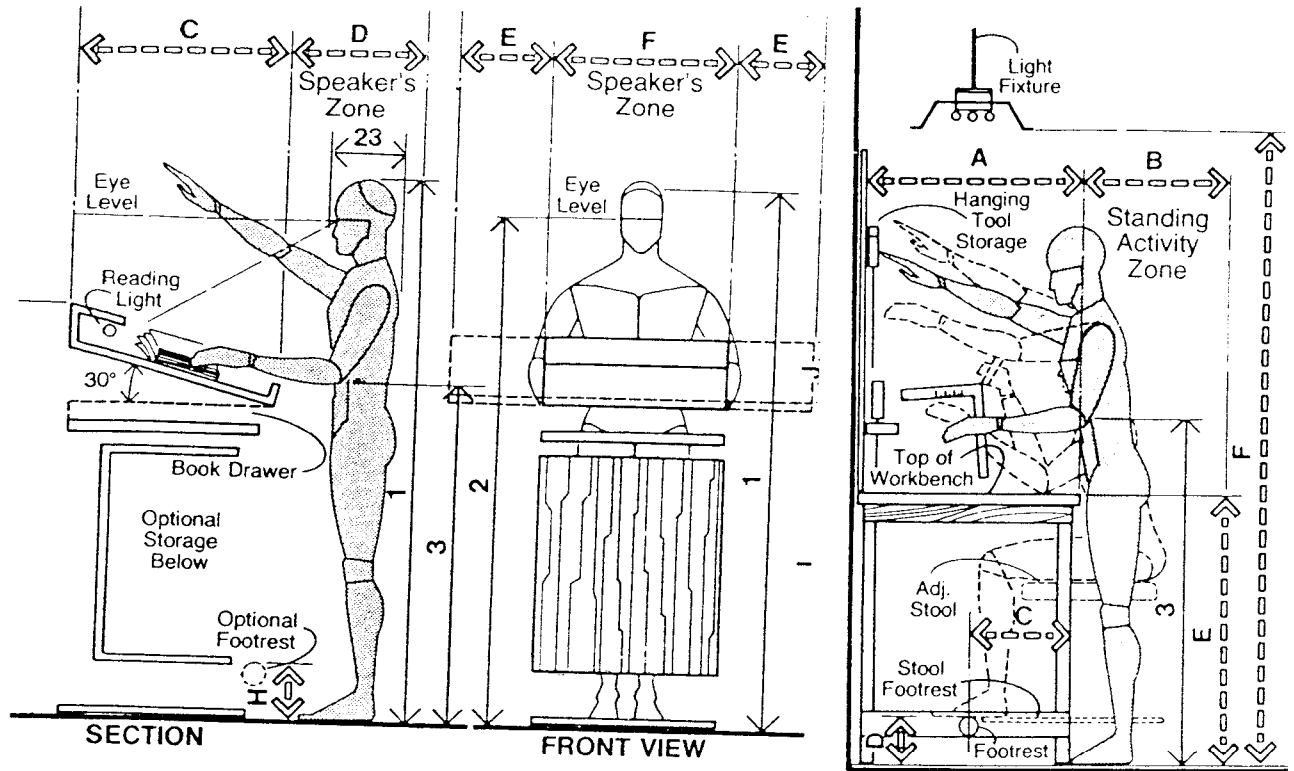


# Lampiran 1

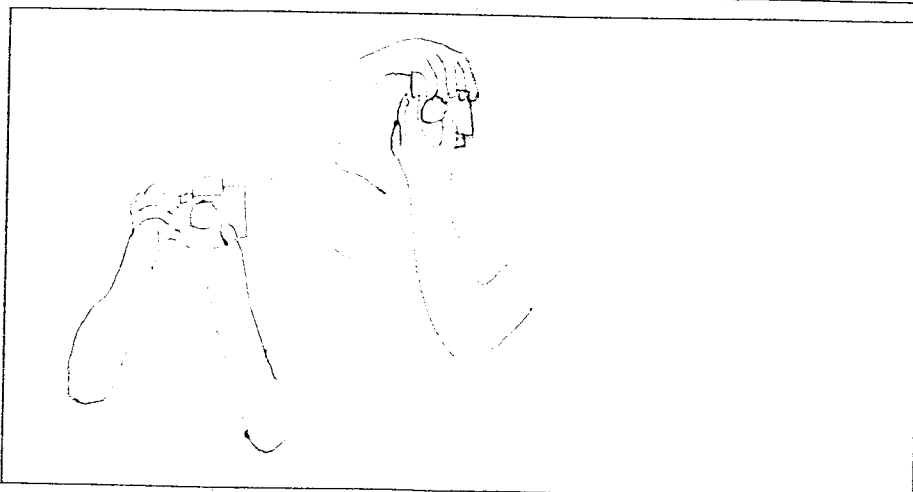
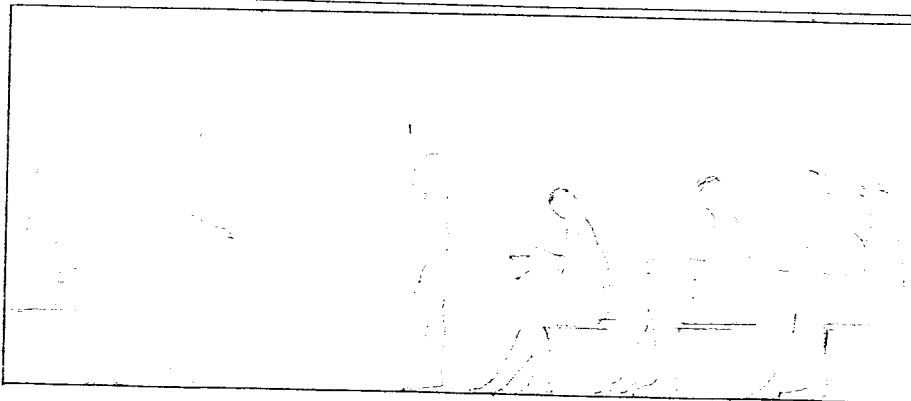
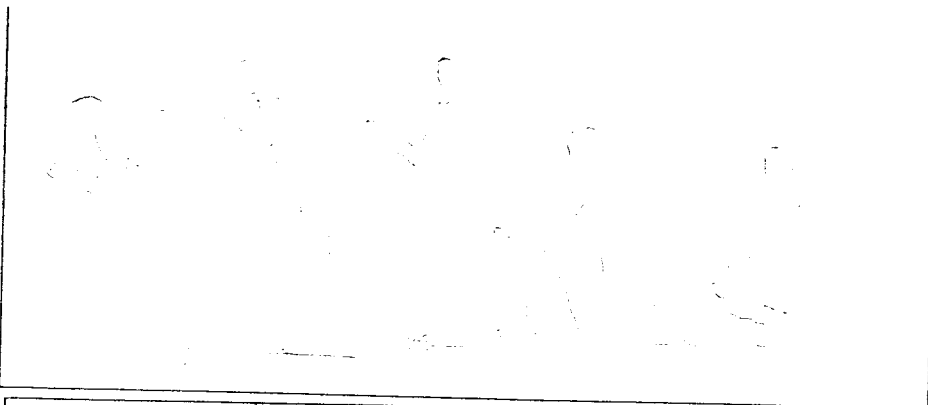
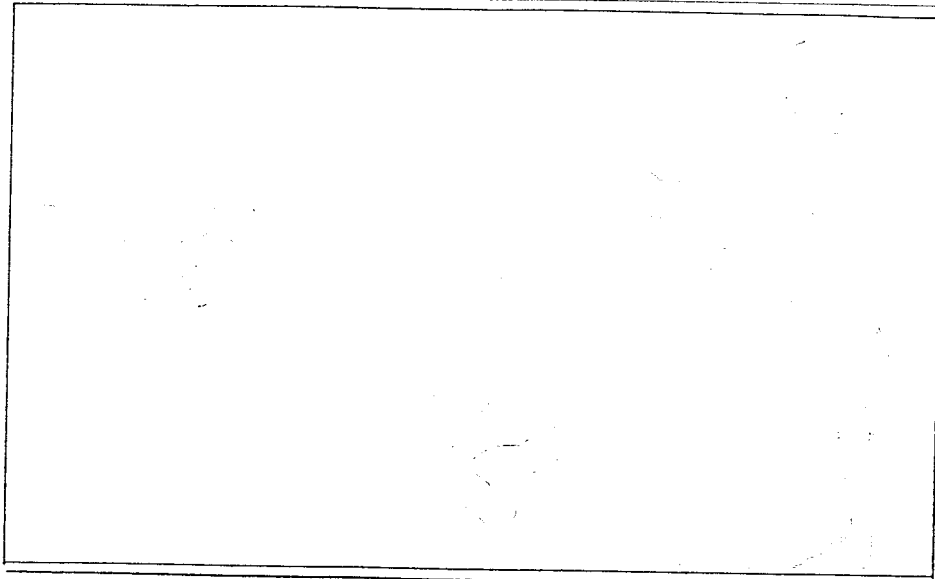
## PERGERAKAN ANGGOTA TUBUH DALAM GERAKAN ACTIVITY



# Lampiran 2



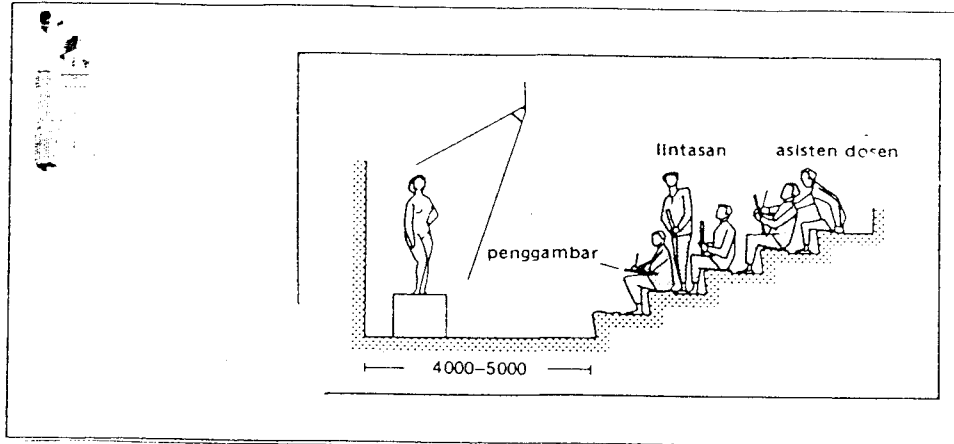
Lampiran 3



BERBAGAI GERAK TUBUH DALAM MELAKUKAN GERAK AKTIVITAS

## Lampiran 4

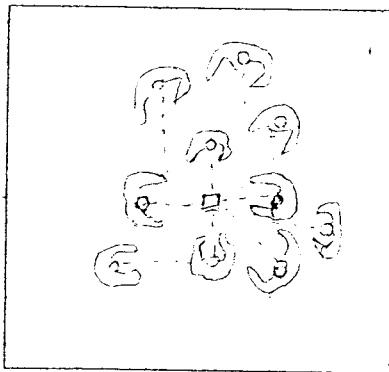
### GERAK MANUSIA DALAM RUMAH



Gerak pengajar

Gerak Mahasiswa seni

Gerak obyek

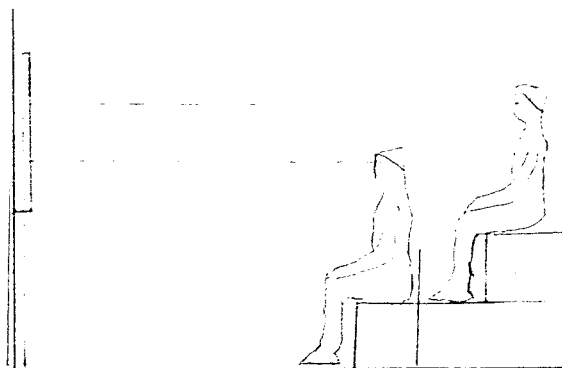


Gerak Keseluruhan

Gerak yang diperkirakan berdasar studi pada pengamatan, yaitu gerak keseluruhan komponen ; pengajar, mahasiswa, objek dan interaksi.  
 Gerak pengajar ; antara papan tulis, meja, tempat objek dan mahasiswa.  
 Gerak mahasiswa seni ; antara mahasiswa-media, interaksi sesama mahasiswa dan objek.  
 Lihat keterangan lampiran untuk ukuran dan sumber data.

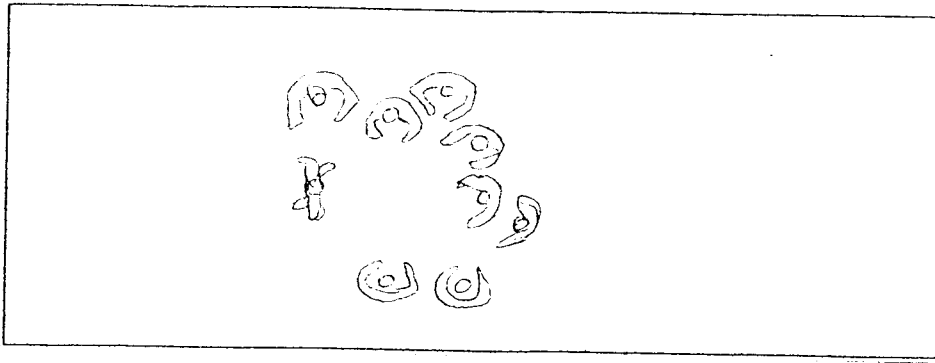


Ruang formal belajar-mengajar. Ruang kelas biasa, dengan kursi lantai datar. Pengajar sering tidak terlihat mahasiswa yang duduk dibelakang.

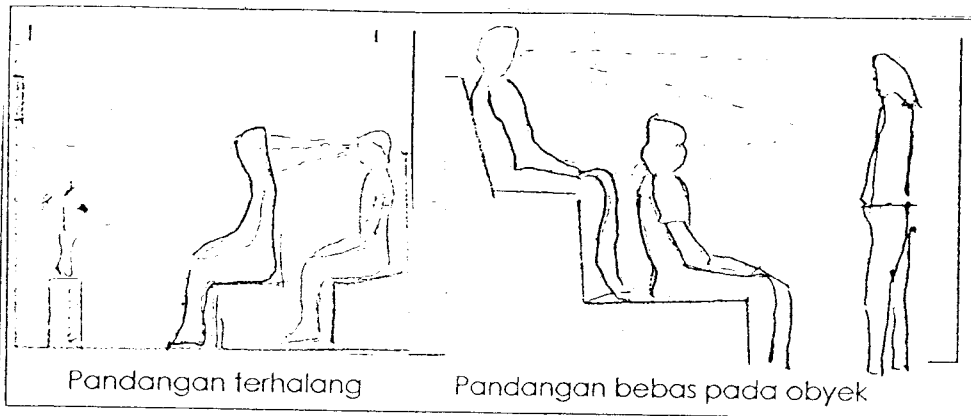


Pandangan tidak terhalang

Lampiran 5

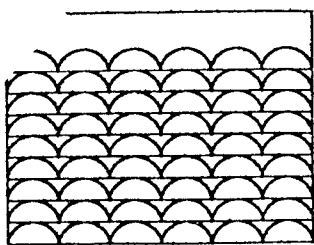


Gerak pengajar, mahasiswa seni dan media.

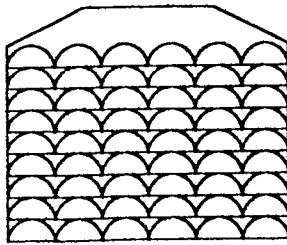


# Lampiran 6

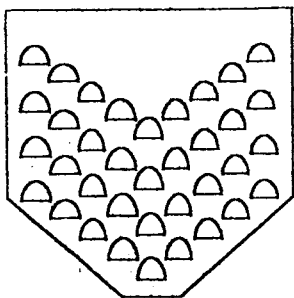
BENTUK - BENTUK RUANG BERDASAR GERAK. HASIL ANALISA



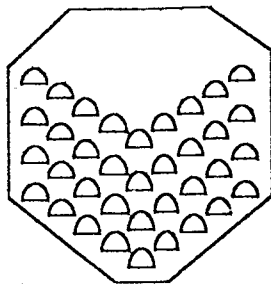
Biasa - kaku



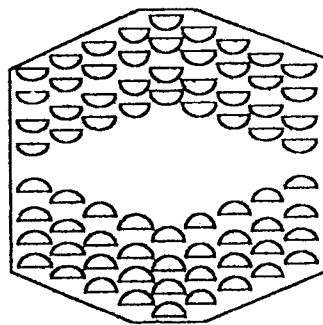
Biasa - terfokus



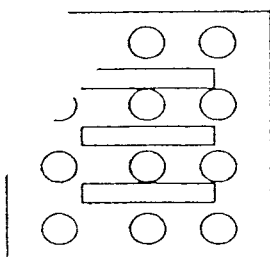
Ekspresif - tidak fokus



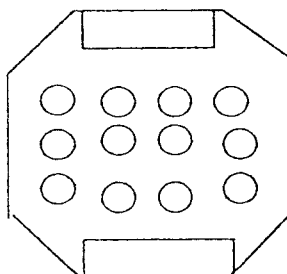
Ekspresif - terfokus



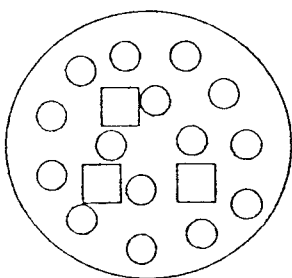
Ekspresif - fokus - Risakan



Kaku-tidak fokus -  
tidak berinteraksi



Ekspresif-terfokus-  
berinteraksi-area  
kerja dan rancang ter  
pisah.



Bebas-ekspresif-tidak  
fokus-berinteraksi

# Lampiran 7

