



## BAB II

### TINJAUAN DISAIN

### DAN

### LEMBAGA PENDIDIKAN DISAIN KOMUNIKASI VISUAL

#### II.1. Tinjauan Sekolah

##### II.1.1 Pengertian Sekolah

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

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

Jadi dari beberapa pengertian sekolah diatas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut

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

---

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

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



### II.1.2 Pelaku dan Pola Hubungan Kegiatan

Pelaku kegiatan dalam lingkup sekolah terdiri dari :

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

Kegiatan dalam lingkup sekolah terdiri dari dua macam, yaitu :

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

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

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

### II.1.3 Kreativitas dan Metode Pengajaran

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

---

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



yang lazim disebut kreativitas. Dan pengertian – pengertian kreativitas secara lengkap adalah sebagai berikut :<sup>13</sup>

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



Ciri – ciri kreativitas :

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

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

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



*Gbr II.1 Proses pengajaran melalui dialog, visualisasi dan diskusi*  
Sumber : [www.designshare.com](http://www.designshare.com)



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

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

#### II.1.4 Persyaratan Bangunan Sekolah

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

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

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

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



Beberapa pertimbangan yang mempengaruhi pemilihan lokasi site bagi bangunan pendidikan :<sup>5</sup>

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

Aspek umum pada bangunan pendidikan :

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

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

---

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



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

Aspek teknik bangunan pendidikan :<sup>6</sup>

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

---

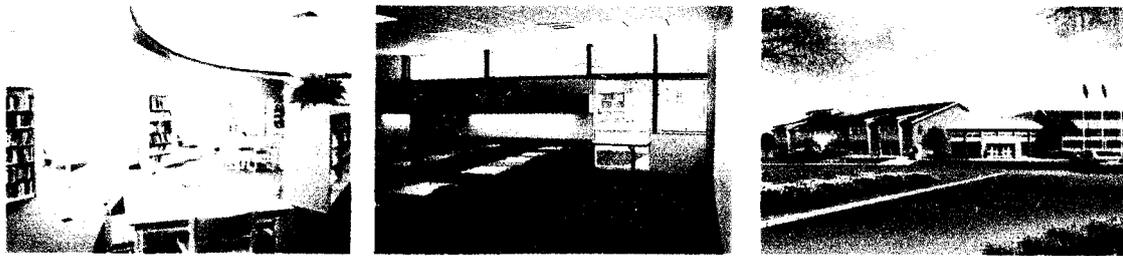
<sup>6</sup> Perkins, Lawrence B. and Cocking, Walter D. 1951. Schools, New York : Reinhold Publishing Corporation.



- Pencahayaan buatan ( *artificial lighting* ), tipe pencahayaannya untuk keperluan bangunan pendidikan memerlukan penanganan khusus, yaitu memodifikasi pencahayaan langsung ( *direct* ) dan pencahayaan tak langsung ( *indirect* ).
- Orientasi ( arah hadap ) ruang dan bangunan memberi efek pada pencahayaan interior. Pertimbangan penting karena mempengaruhi tipe bukaan dan material yang dipakai.
- Pemanas ( *heating* ), hanya dibutuhkan pada bangunan di selain iklim tropis. Di iklim tropis yang dibutuhkan adalah pendingin ( *air conditioning* ), ini pun tidak mutlak karena dapat diantisipasi melalui pemilihan bahan dan pengahawaan yang baik.
- Ventilasi ( *ventilation* ), masalah pergantian udara berperan penting dalam kesehatan dan kenyamanan belajar.
- Akustik ( *acoustic* ), pemilihan finishing dan disain langit – langit digunakan untuk mengontrol kebisingan yang ada pada fungsi ruang tertentu.

Lingkungan tempat belajar yang kondusif dapat mendukung proses kegiatan belajar yang efektif. Karena itu lingkungan sekolah sebaiknya memiliki kondisi kualitas lingkungan atau setting ruang pendidikan yang positif sebagai berikut :

- Lingkungan yang nyaman dan memotivasi, karena suasana sangat mempengaruhi kondisi mental seseorang. Ruang yang nyaman, terbuka dan ergonomic akan membuat senang dalam berkegiatan dan dapat berkreasi semaksimal mungkin.
- Aman atau tanpa adanya kecemasan, agar kegiatan dapat dilaksanakan dengan tenang. Penggunaan materi dan *finishing* yang tepat untuk memperkecil bahaya.
- Lingkungan yang bersih, bebas polusi dan banyak pepohonan turut membantu terciptanya kondisi belajar yang menyenangkan.
- Lingkungan yang indah, dapat diperoleh dari *view* alam atau buatan, serta lingkungan tersekap di dalam sekolah dengan ragam keindahan yang dapat memperkaya imajinasi dan menimbulkan emosi untuk berkarya



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

## **II.2. Tinjauan Disain**

### **II.2.1 Pengertian Disain**

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

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

### **II.2.2 Perkembangan Disain**

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

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

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



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

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

### **II.3. Tinjauan Disain Komunikasi Visual**

#### **II.3.1 Pengertian Disain Komunikasi Visual**

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

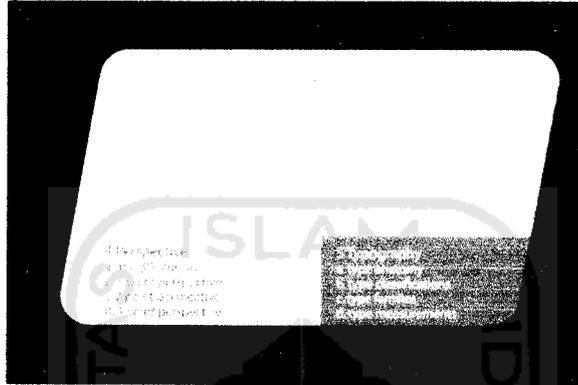
Sejak menyadari bahwa gambar bisa dipakai sebagai alternatif media komunikasi, timbul keinginan untuk menghidupkan lambang – lambang tersebut menjadi sebuah benda yang memiliki arti. Karena sebuah gambar mempunyai makna yang setara dengan beribu kata. Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan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



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

### II.3.2 Prinsip – Prinsip Disain Komunikasi Visual<sup>8</sup>

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



*Gbr II.3 Prinsip –prinsip disain grafis*

*Sumber :www.mundidesign.com*

#### 1. Pengantar disain

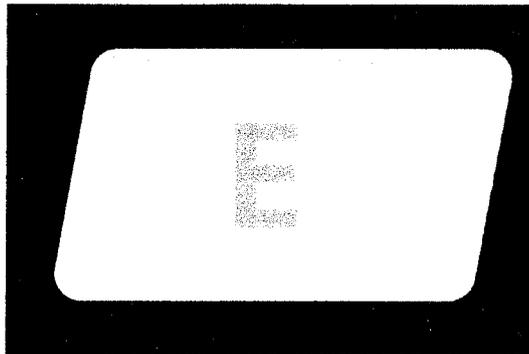
- Disain memiliki arah dan tujuan ( orientasi )

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

- Disain bersifat *informatif*
- Disain menggunakan bahasa visual

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

<sup>8</sup> www.mundidesign.com



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

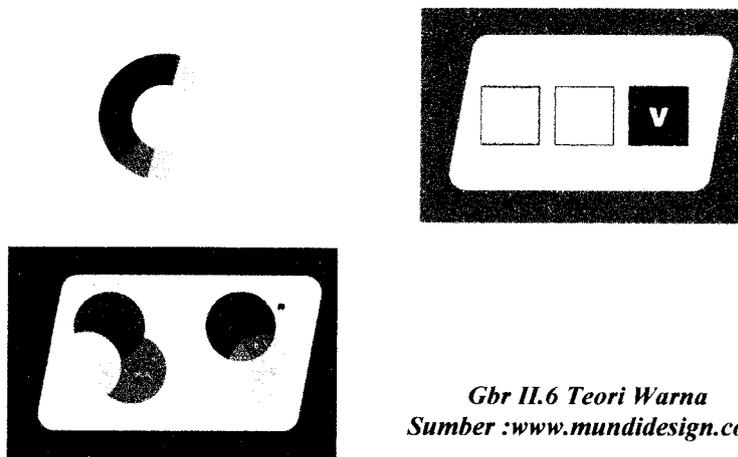
- Disain adalah proses  
Proses disain dimulai dengan berkreasi dari informasi yang umum ke yang lebih spesifik.



*Gbr 11.5 Proses disain*  
*Sumber :www.mundidesign.com*

## 2. Teori warna

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



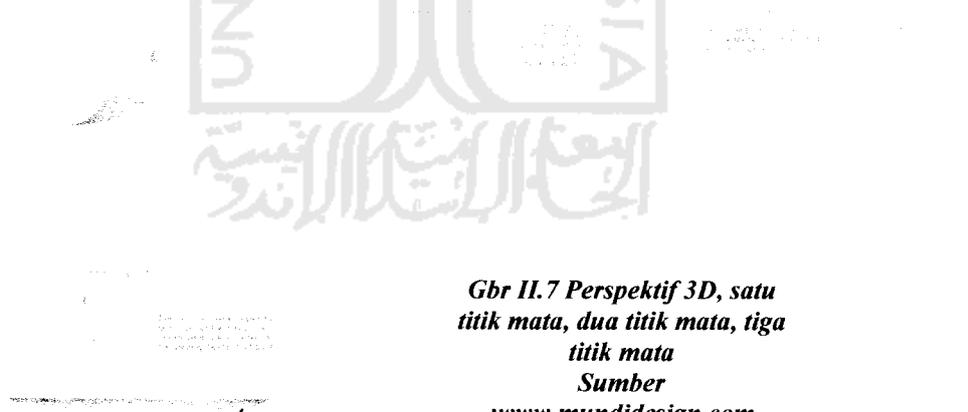
*Gbr 11.6 Teori Warna*  
*Sumber :www.mundidesign.com*



### 3. Komposisi dan *layout*

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

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



**Gbr II.7 Perspektif 3D, satu titik mata, dua titik mata, tiga titik mata**  
**Sumber**  
**:[www.mundidesign.com](http://www.mundidesign.com)**

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



### II.3.3 Sejarah Perkembangan Disain Komunikasi Visual<sup>9</sup>

- **Asal Mula Disain Grafis**

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

- **Art Nouvea**

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

- **Avant Garde**

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

- **Bauhaus**

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

---

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



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

- **Disain Grafis Era Perang Dunia II**

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

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

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

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



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

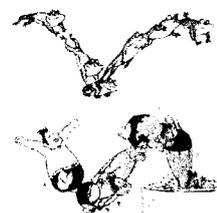
Perkembangan teknologi mengarahkan manusia pada peningkatan kreativitas dan keingintahuan terhadap kerja yang semakin efisien dan efektif, salah satunya adalah teknologi komputer. Komputer merupakan kemajuan yang sangat luar biasa dari pemakaian elektronik yang digunakan manusia. Komunikasi visual juga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

#### II.3.4 Produk – Produk Disain Komunikasi visual

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

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

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



*Gbr II.8 Animasi  
Sumber :Dokumen  
tasi pribadi*



- Logo dan kartu nama



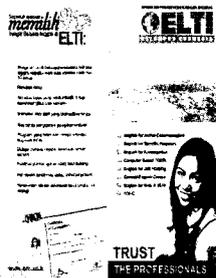
*Gbr 11.9 Disain logo  
Sumber  
:www.roweldesign.com*

- Web site



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

- Booklet cover buku / majalah



*Gbr 11.11 Booklet  
Sumber :dokumentasi pribadi*



*Gbr 11.12 Cover buku  
Sumber :dokumentasi pribadi*



- Kartun dan komik



*Gbr II.13 Kartun dan komik  
Sumber :[www.yahoo.com](http://www.yahoo.com) dan dokumentasi pribadi*

- Poster dan billboard



*Gbr II.14 Poster dan billboard  
Sumber :[www.imagekingvs.com](http://www.imagekingvs.com)*

## **II.4. Tinjauan Sekolah Disain Komunikasi Visual**

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

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



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

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

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

#### II.4.2 Kegiatan dan Pelaku Kegiatan

Kegiatan yang berlangsung di dalam lingkup Sekolah Disain Komunikasi Visual ditinjau dari segi pendidikan, dapat dibedakan menjadi kegiatan akademik dan non-akademik. Sedangkan apabila ditinjau dari seni disain, ada tiga proses kegiatan, yaitu proses belajar, apresiasi dan kreasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan dalam Sekolah Disain Komunikasi Visual meliputi<sup>10</sup> :

1. Kegiatan Akademik

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

---

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



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

## 2. Kegiatan Non – Akademik

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

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

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

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

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



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

Pelaku kegiatan dalam lingkup Sekolah Disain Komunikasi Visual terdiri dari :

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

### II.4.3 Kurikulum Sekolah Disain Komunikasi Visual

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

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



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

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

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



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



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

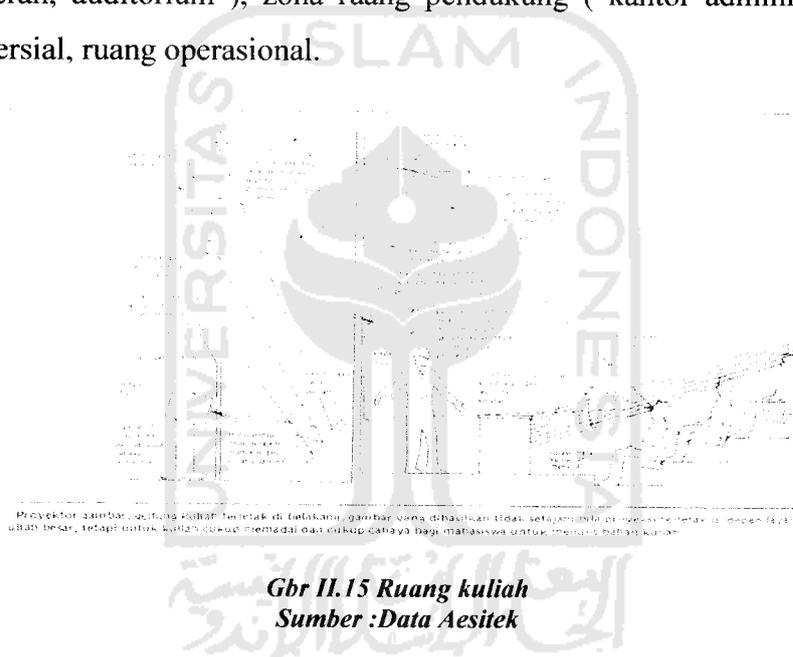
Sumber : kurikulum Modern School of Design, Art Centre collage of Design, TA Dyah Cipta PN, Analisa



#### II.4.4 Kebutuhan Ruang dan Persyaratan Teknis

Kebutuhan ruang pada sebuah Sekolah disain Komunikasi Visual meliputi :<sup>11</sup>

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



*Gbr II.15 Ruang kuliah  
Sumber :Data Aesitek*

Persyaratan teknis ruang – ruang studio pada sekolah seni meliputi :<sup>12</sup>

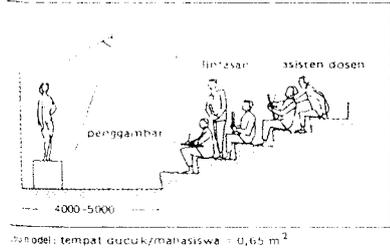
- Studio perancangan ( disain ), dan gambar memiliki kebutuhan ruang yang disesuaikan dengan jenis gambar dan pekerjaan sampingan lainnya yang harus dikerjakan. Pekerjaan – pekerjaan ringan yang berhubungan dengan grafis, fotografi dapat diletakkan pada lantai atas. Letaknya sebaiknya berdekatan dengan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

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

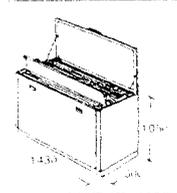
<sup>12</sup> Neufert, Ernest, 1981. Data Arsitek, Jakarta : Penerbit Erlangga



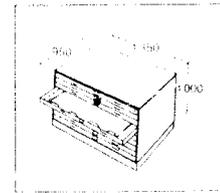
bengkel gambar dimana dilakukan penggambaran lengkap dalam ukuran besar (*shop drawing*). Ruang penyimpanan lembar – lembar gambar, loker, buku dan model – model sebaiknya disatukan dengan peralatan gambar.



**Gbr II.16 Studio gambar**  
Sumber :Data Arsitek



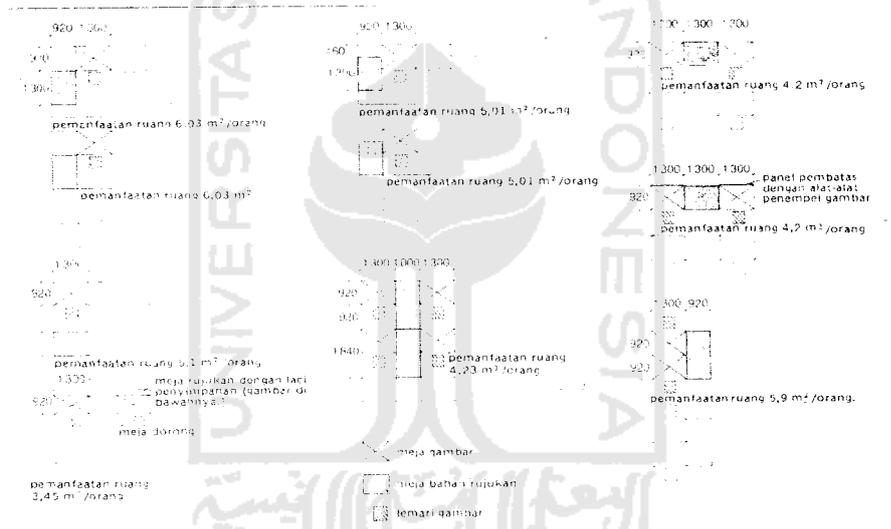
3 Lemari rak untuk t. penyim-  
pan gambar rencana (legaki).



3 Rak laci untuk tempat pe-  
nyimpanan gambar-gambar ren-  
cana (mendatar).

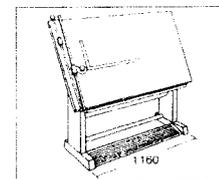
**Gbr II.17 Rak dan laci penyimpanan gambar**  
Sumber :Data Arsitek

Dan kategori *layout* studio gambar adalah sebagai berikut :



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

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



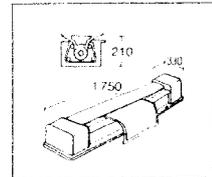
4 Meja gambar di dalam bentuk 1.000 X 1.500 dan 1.250 X 2.000, tinggi 2.050 (ukuran Amerika 941 X 1.092, 1.067 X 2.390, tinggi 940).

**Gbr II.19 Meja gambar**  
Sumber :Data Arsitek



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

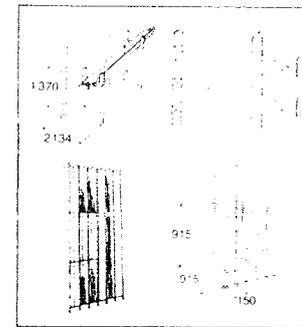
- Studio cetak saring memerlukan luasan yang cukup untuk menempatkan peralatan cetak dan *repograf* dalam studio, serta ruang dengan kondisi tertentu untuk tempat penyimpanan gambar – gambar asli sehingga tidak merusak kertas, aman dari kebakaran dan banjir. Penyimpanan arsip gambar cenderung menggunakan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



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

**Gbr II.20 Mesin repro**  
**Sumber :Data Arsitek**

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



3. Berbagai macam bentuk rak-rak tempat penyimpanan

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

Persyaratan ruang bengkel seni adalah sebagai berikut :

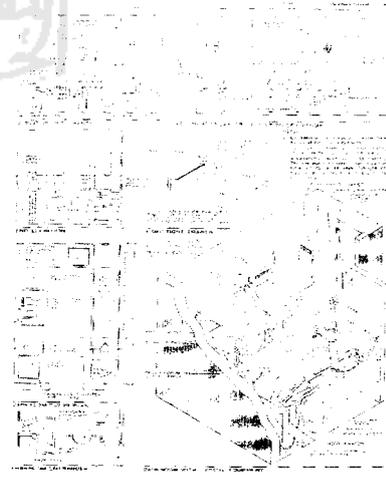
- Ruang yang digunakan dalam proses pembuatan karya seni oleh seniman dapat ditonton oleh pengunjung, sehingga menjadi ruang pengembangan kesenian bagi publik.



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

Fasilitas ruang yang terdapat di studio fotografi, yaitu :<sup>13</sup>

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



**Gbr II.22 Darkroom Equipment**  
**Sumber :**

<sup>13</sup> Time-Saver Standart



Sedangkan syarat teknis ruang komputer adalah sebagai berikut :<sup>14</sup>

- Pengaturan nilai temperatur ruang

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

- Terjaminnya nilai kelembapan ruang

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

- Bebas debu

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

- Terjaminnya nilai pencahayaan

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

---

<sup>14</sup> Gondodiyoto. 1988. Pengantar Komputer dan Komputerisasi, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.



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

- Akustik ruang

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

#### II.4.5 Profesi di Bidang Disain komunikasi Visual

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

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

---

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



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

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

## II.5. Studi Bangunan Kampus Sejenis

### II.5.1 Modern School of Design (MSD)

**Lokasi : Yogyakarta, Indonesia**

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



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



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

## **II.5.2 Institut Seni Indonesia (ISI)**

### **Lokasi : Yogyakarta, Indonesia**

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



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



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

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

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



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

