



BAB IV

KONSEP PERANCANGAN

IV.1 Konsep Program Ruang

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

Program kegiatan Sekolah Disain Komunikasi Visual terdiri dari :

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

IV.2. Zoning Ruang

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

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

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



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

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

Zoning menurut aspek privasi terdiri dari :

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

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



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

SEKOLAH DISAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SAMARINDA

Karakter animasi 2D sebagai landasan perancangan massa dan penampilan bangunan



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



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

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

Hubungan Zoning Ruang dengan Kualitas Ruang

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



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



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



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

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

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

IV.3 Pola Hubungan Ruang

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

Hubungan antar ruang didasarkan pada :

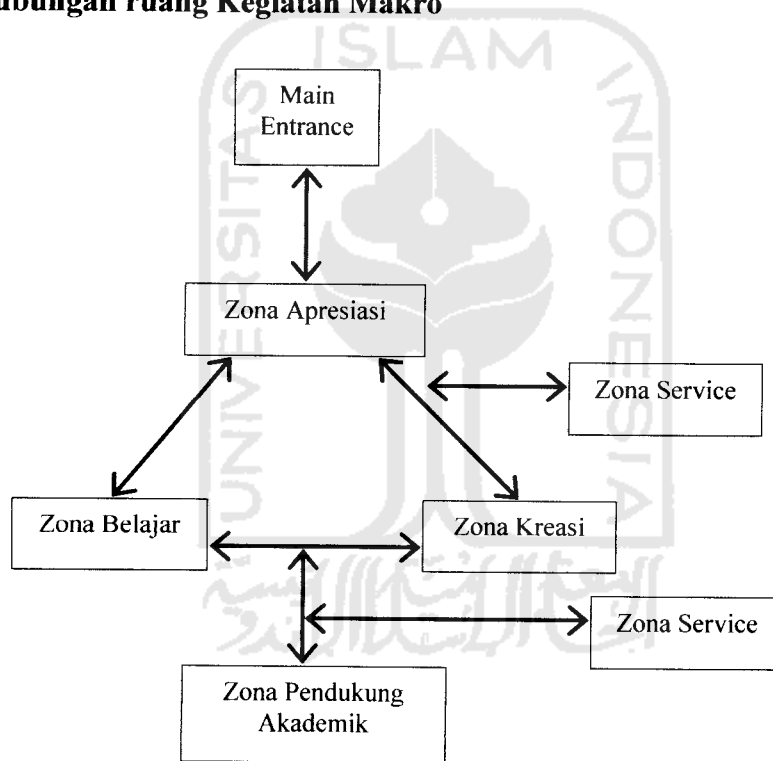
- Fungsi, dengan berdasarkan pada kebutuhan fungsional suatu kegiatan yang terdistribusikan ke dalam ruang – ruang akan mengatur posisi ruang.



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

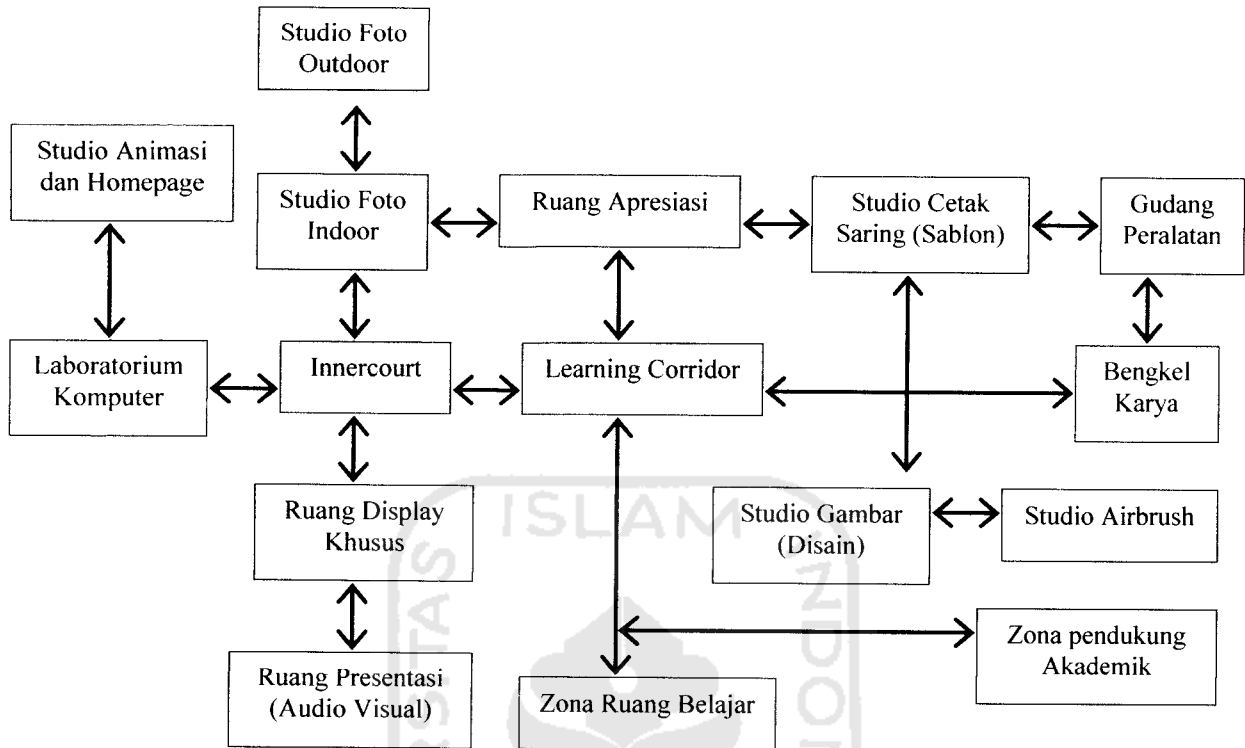
Hubungan antar ruang pada Sekolah Disain Komunikasi Visual :

- **Hubungan ruang Kegiatan Makro**

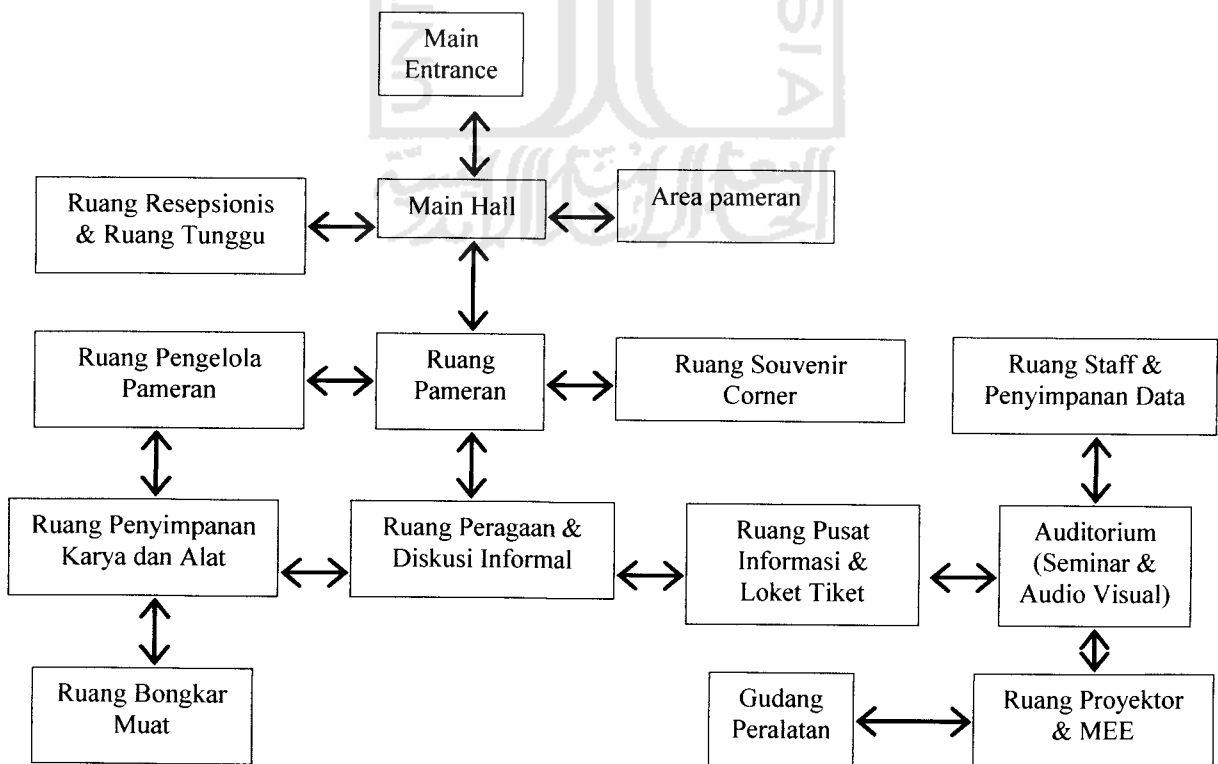




• Hubungan Ruang Kegiatan Kreasi

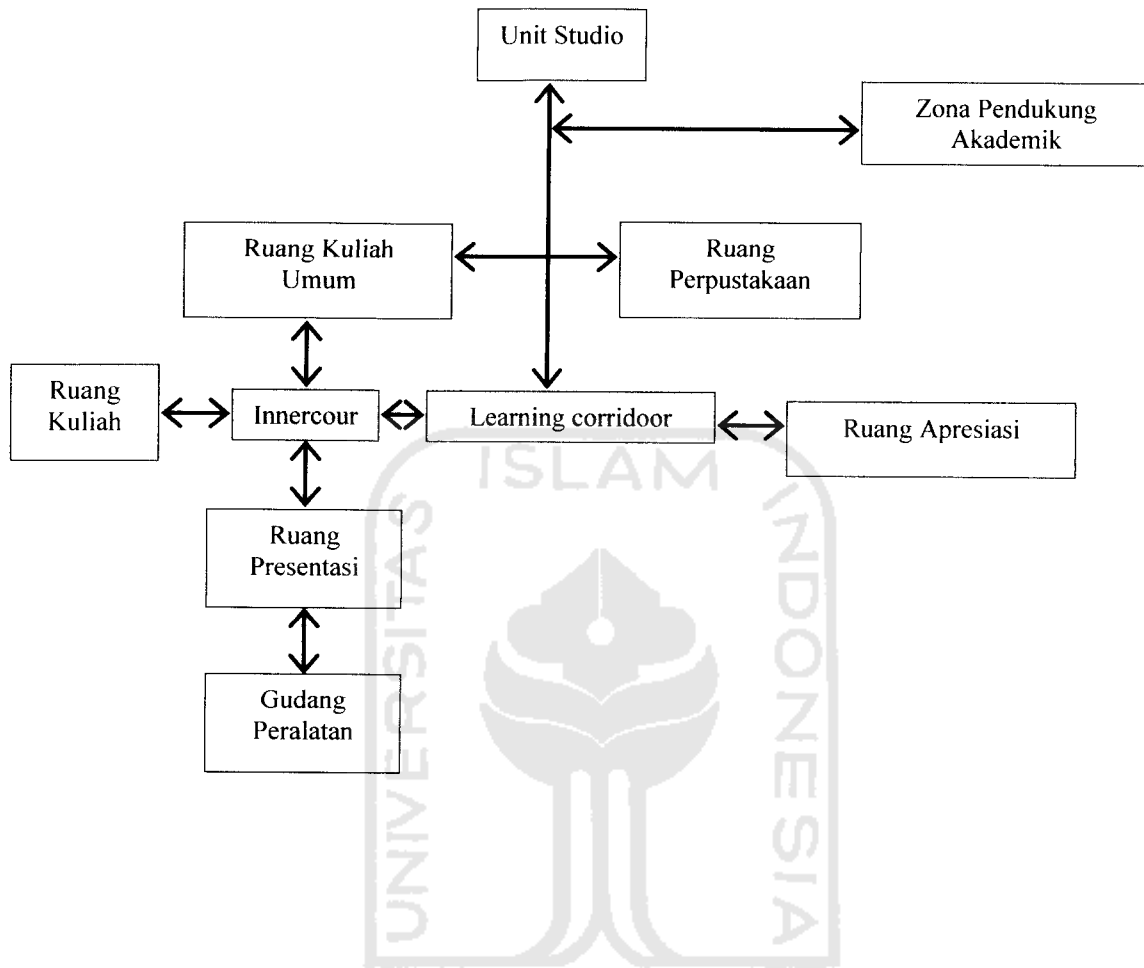


• Hubungan Ruang Kegiatan Apresiasi

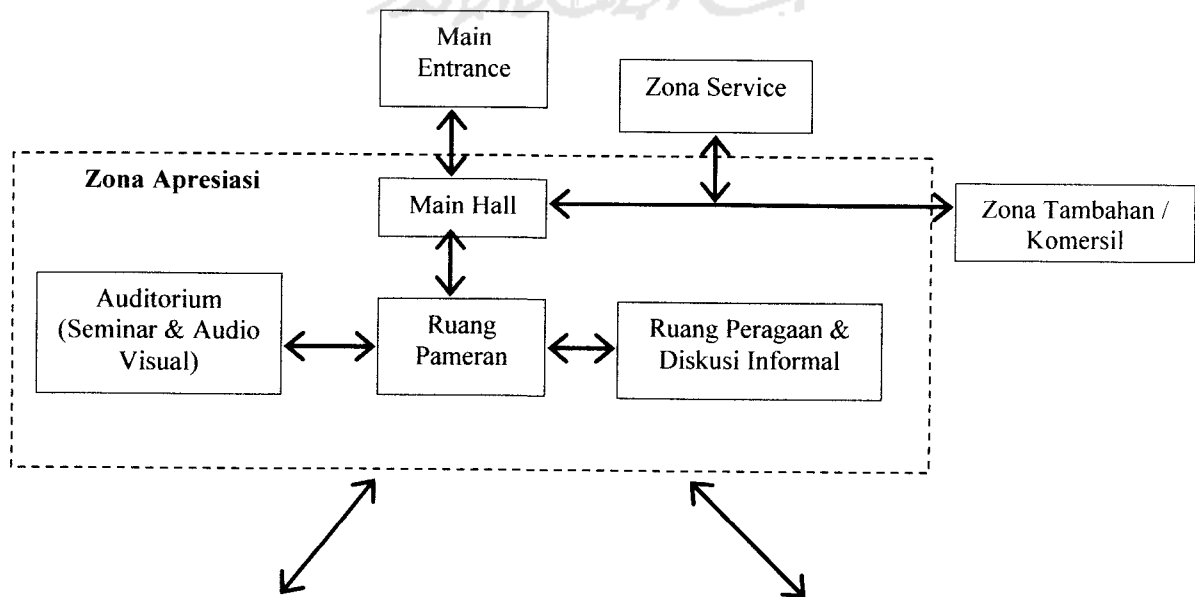




• **Hubungan Ruang Kegiatan Belajar**



IV.4. Konsep Pola Hubungan Ruang (Relationship)





IV.5. Konsep Organisasi Ruang

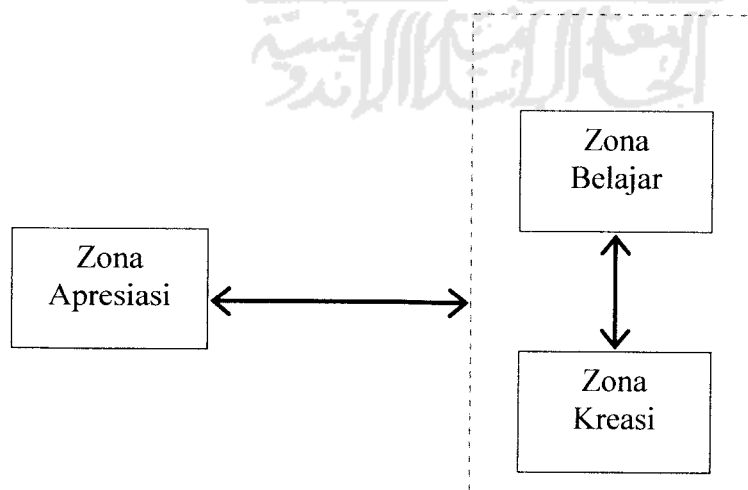
Konsep organisasi ruang dipengaruhi oleh :

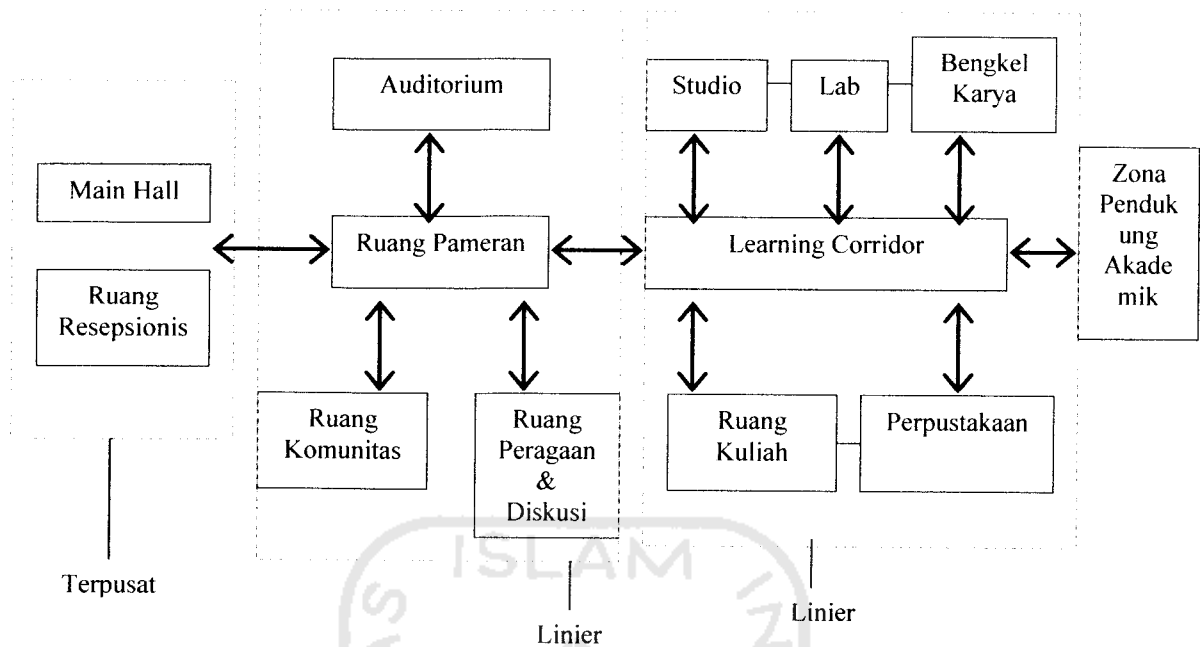
- Program bangunan : hubungan fungsional, persyaratan ukuran, klasifikasi hirarki ruang – ruang dan syarat pencapaian, pencahayaan / pemandangan.
- Kondisi tapak yang membatasi bentuk / pertumbuhan organisasi ruang.
- Penerjemahan konsep filosofis ke dalam disain yang mempengaruhi organisasi ruang.

Organisasi ruang ditentukan berdasarkan pada :

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

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





IV.6. Kebutuhan dan Luasan Ruang

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

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

Sumber : Tugas Akhir Jurusan Arsitektur UGM 1989 / 21



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

Tabel kebutuhan dan luasan ruang

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

SEKOLAH DISAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SAMARINDA

Karakter animasi 2D sebagai landasan perancangan massa dan penampilan bangunan



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

Sumber : Data – data dan pemikiran



IV.7. Konsep Penampilan Bangunan

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

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



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

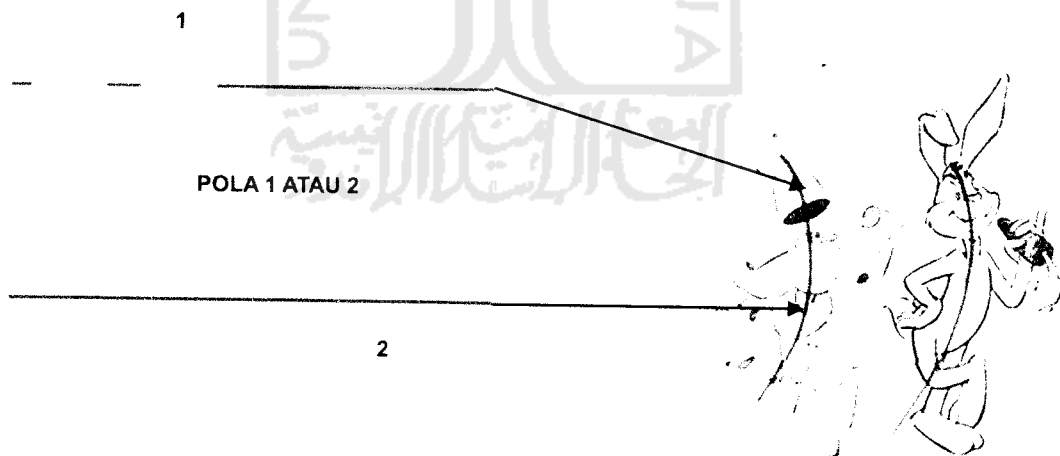


kemerahan) dengan jenis warna dingin (biru, ungu, kebiruan). Warna panas telah diwakili oleh warna kuning, warna dingin menggunakan warna biru, sedangkan warna putih bertugas sebagai penengah dikarenakan warna putih termasuk dalam warna netral.

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

IV.8. Konsep Gubahan Massa

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

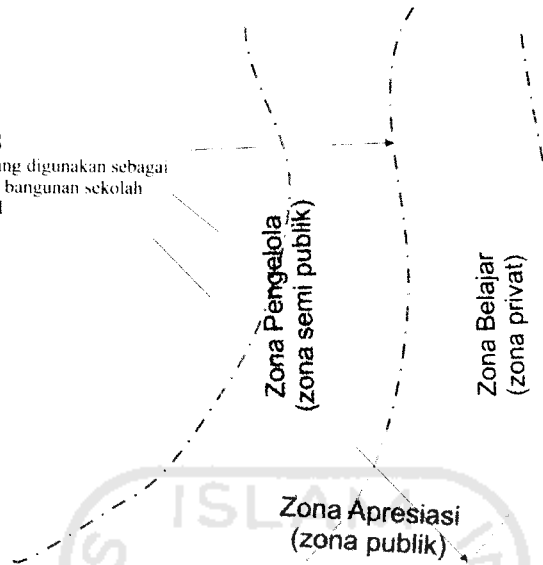


- B. Serta dengan massa yang dibuat terpisah - terpisah akan membuat bentuk bangunan tersebut menjadi terasa lebih proporsional, sehingga dapat memuaskan kenyamanan penggunaanya, dibandingkan apabila harus dibuat menjadi sebuah massa saja.



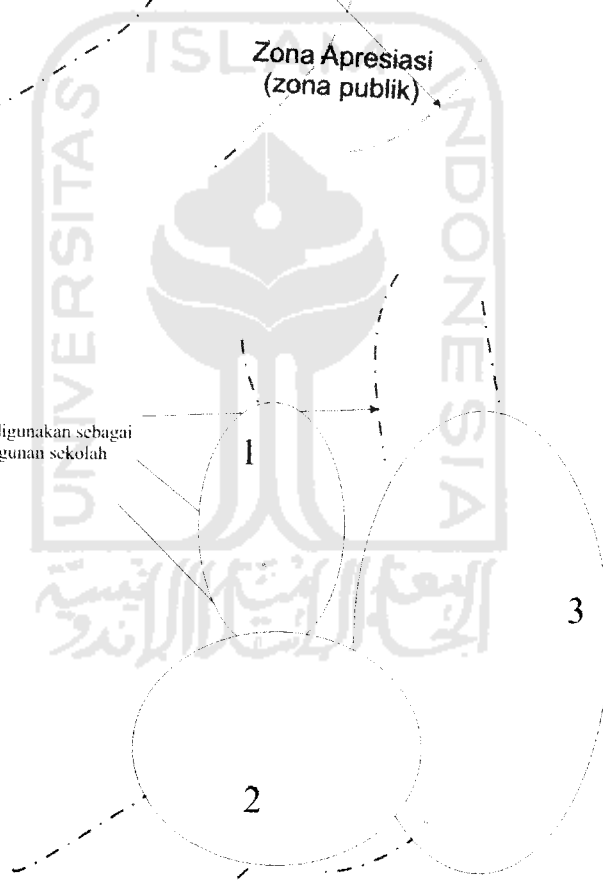
Arcs - curves - paths

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



Arcs - curves - paths

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

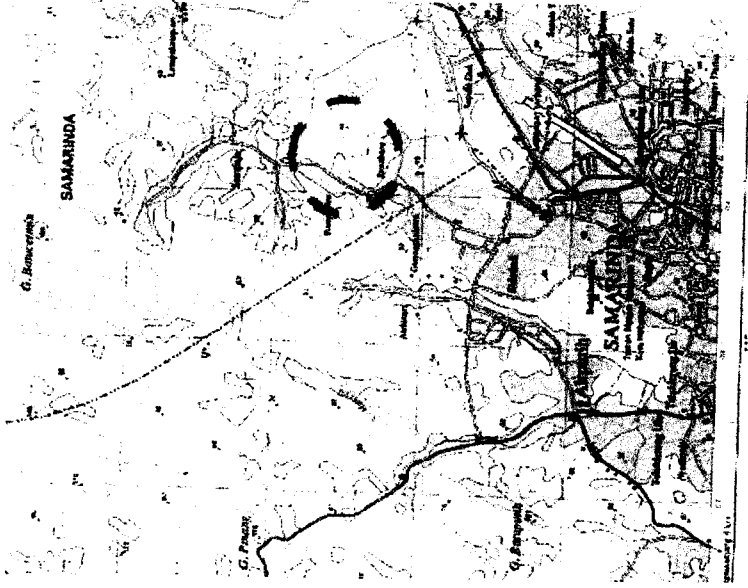


Keterangan :

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

SKEMATIC DISAIN

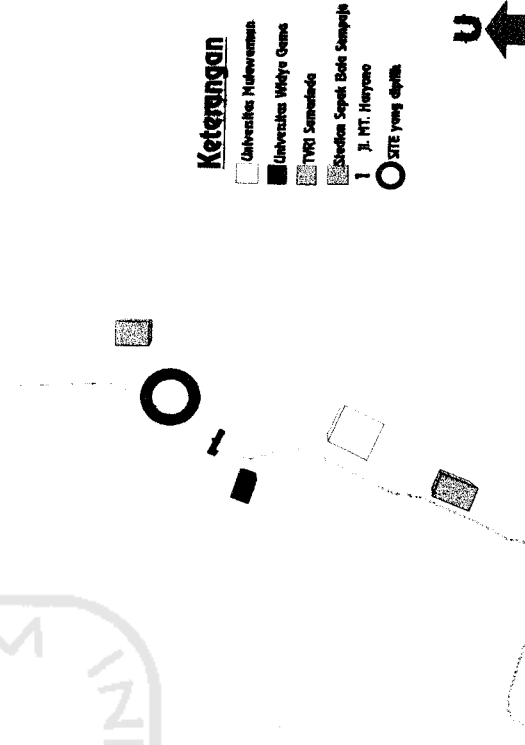
LOKASI SITE



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

PETA SEBAGIAN WILAYAH KOTA SAMARINDA

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





SKEMATIC DISAIN

- Tinjauan dan Batas fisik Lokasi

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

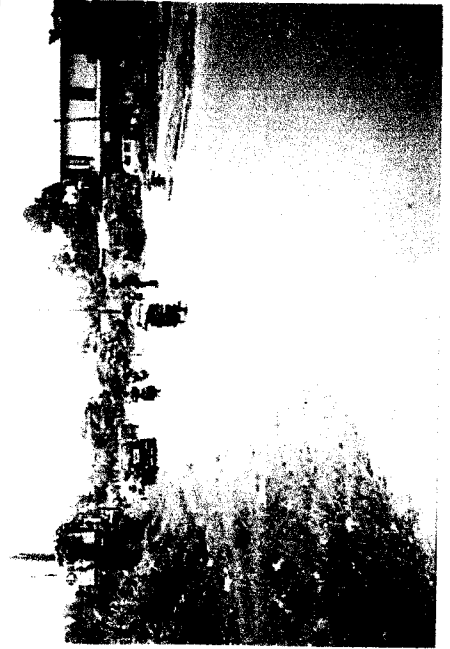
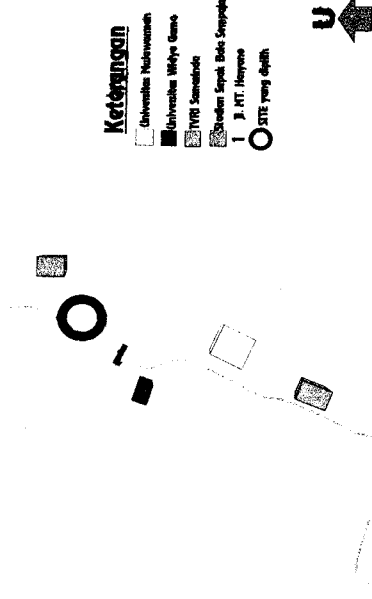
Batas – batas lokasi : Timur : Tanah kosong yang berakhir kearah sungai kecil

Barat : Jalur utama yaitu Jl. MT. Haryono

Utara : Pemukiman penduduk

Selatan : Pemukiman penduduk

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



- Aksesibilitas

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

Sumber : Dokumentasi pribadi



- **Konteks Lingkungan**

Optimalisasi konteks meliputi integrasi bangunan dengan konteks keruangan, sosial dan waktu. Konteks keruangan dalam arti lingkungan di sekitar bangunan layak ditanggapi sebagai sesuatu yang penting. Konteks sosial yang dapat menunjukkan karakteristik masyarakat di sekitar site, yang akan secara spesifik memberi keunikan pada fasilitas dan menambah daya tariknya. Optimalisasi konteks akan membuat fasilitas tersebut lebih mudah berkomunikasi dengan masyarakat penggunaanya.

Konteks visual kawasan didominasi bangunan pemukiman dengan kerapatan bangunan cenderung tidak tinggi dan rata – rata berorientasi ke jalan. Dengan adanya keseragaman bangunan ini perlu direspon dengan disain kampus yang kontras namun tetap merespon nilai – nilai lokasi sehingga menyatu dengan konteks visual lingkungannya, dan justru memberikan kesempatan dan tantangan untuk menampilkan citra visual baru yang atraktif, sehingga kampus ini diharapkan mampu menjadi *landmark*, menguatkan citra kawasan dan memberi nilai positif bagi kondisi eksisting.



Sumber : Dokumentasi pribadi

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

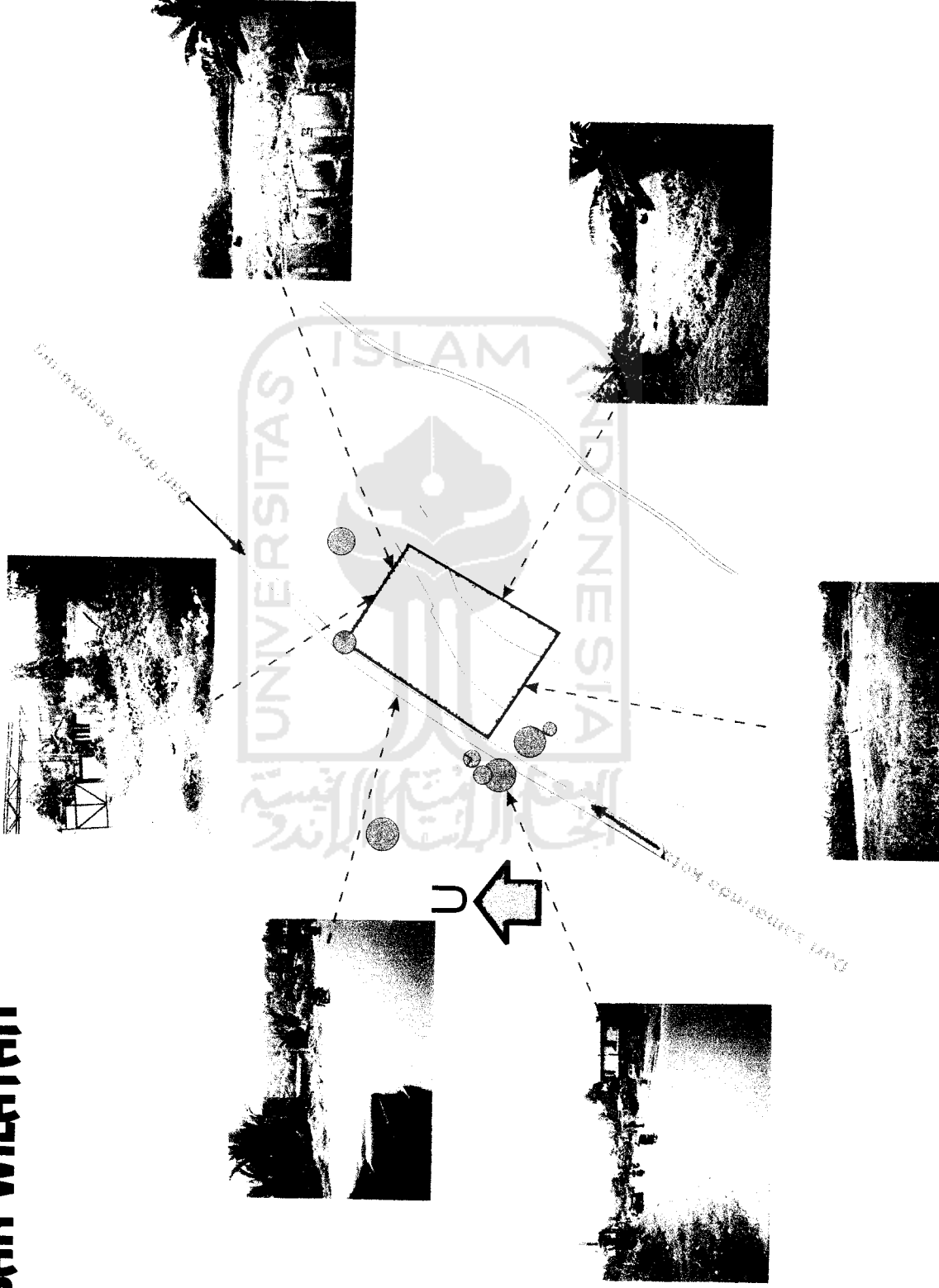
Tapak berupa tanah pertanian dengan tipe tanah lempung (liat) yang merupakan ciri dari keadaan tanah pada daerah Kalimantan pada umumnya, namun termasuk didalam kawasan lahan yang cukup baik, sehingga cukup aman dan nyaman untuk digunakan untuk membangun sebuah bangunan. Tapak yang ada memiliki luasan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



Sumber : Dokumentasi pribadi

SKEMATIK DISAIN

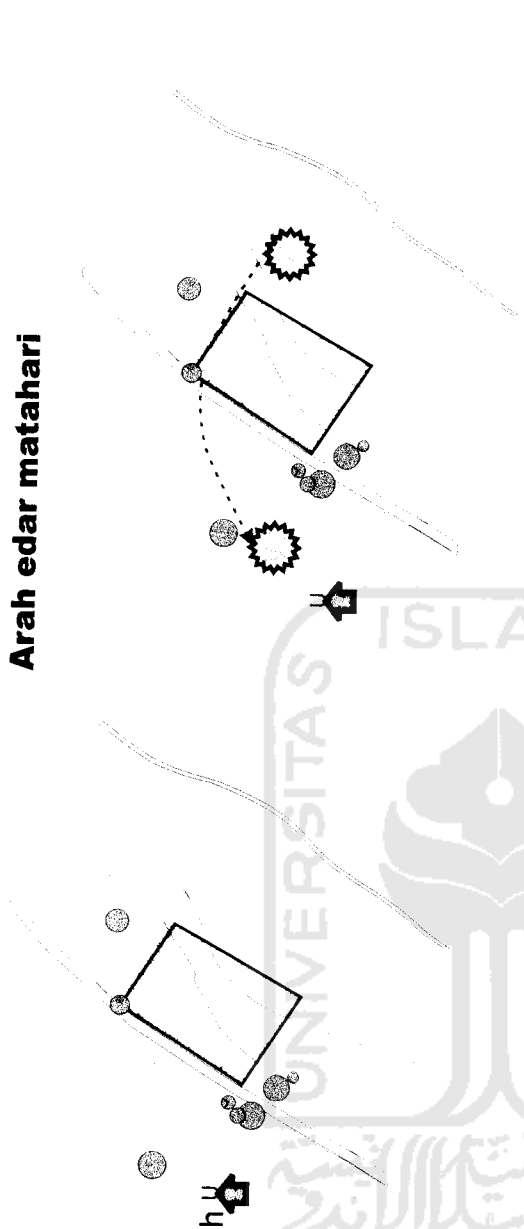
BATASAN WILAYAH



ANALISIS SITE

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

Arah edar matahari

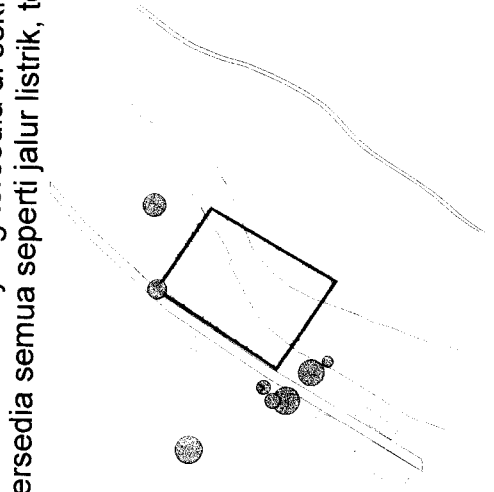


Drainase

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

Infrastruktur

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



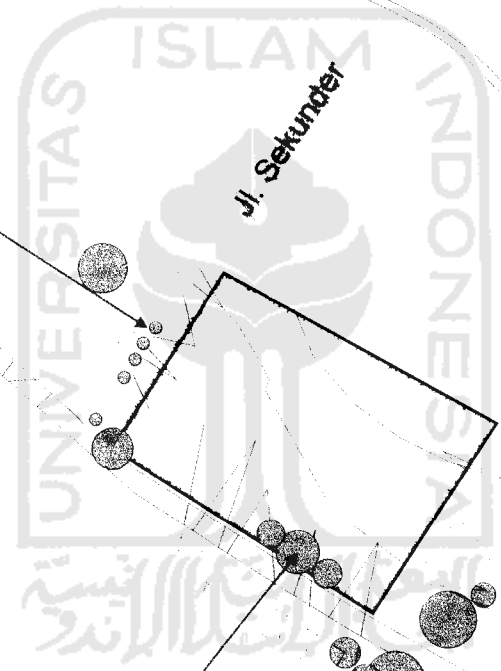
SCHEMATIC DESIGN



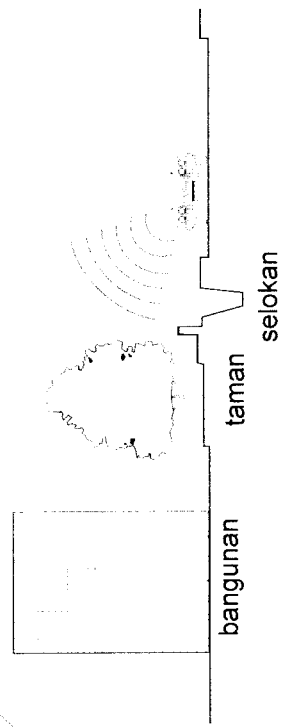
KEBISINGAN

Vegetasi pengaruh pergerakan dan visual pada area entrance masuk ke site jenis : palem dan perdu

Vegetasi pembatas sebagai barrier terhadap polusi (suara dan udara), dari aktivitas vehicular dijalan.



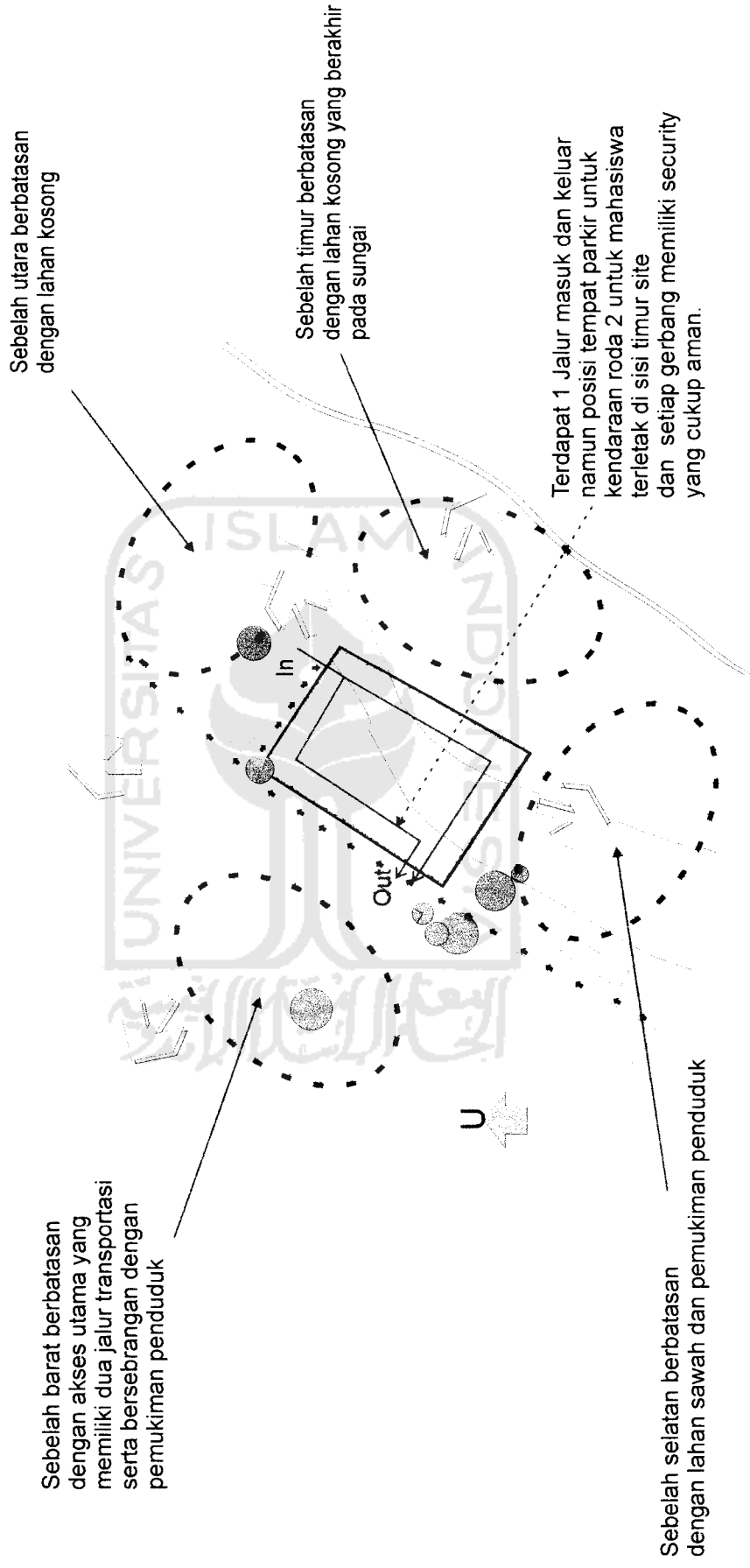
Vegetasi juga dapat berfungsi sebagai penyaring suara dan mengatasi kebisingan



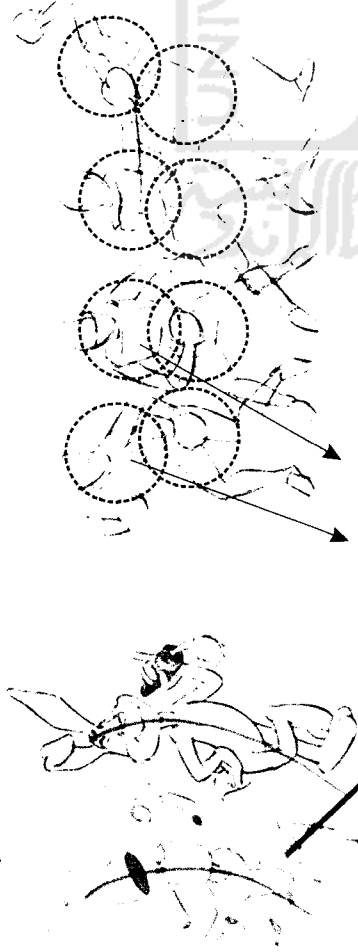
SKEMATIC DISAIN



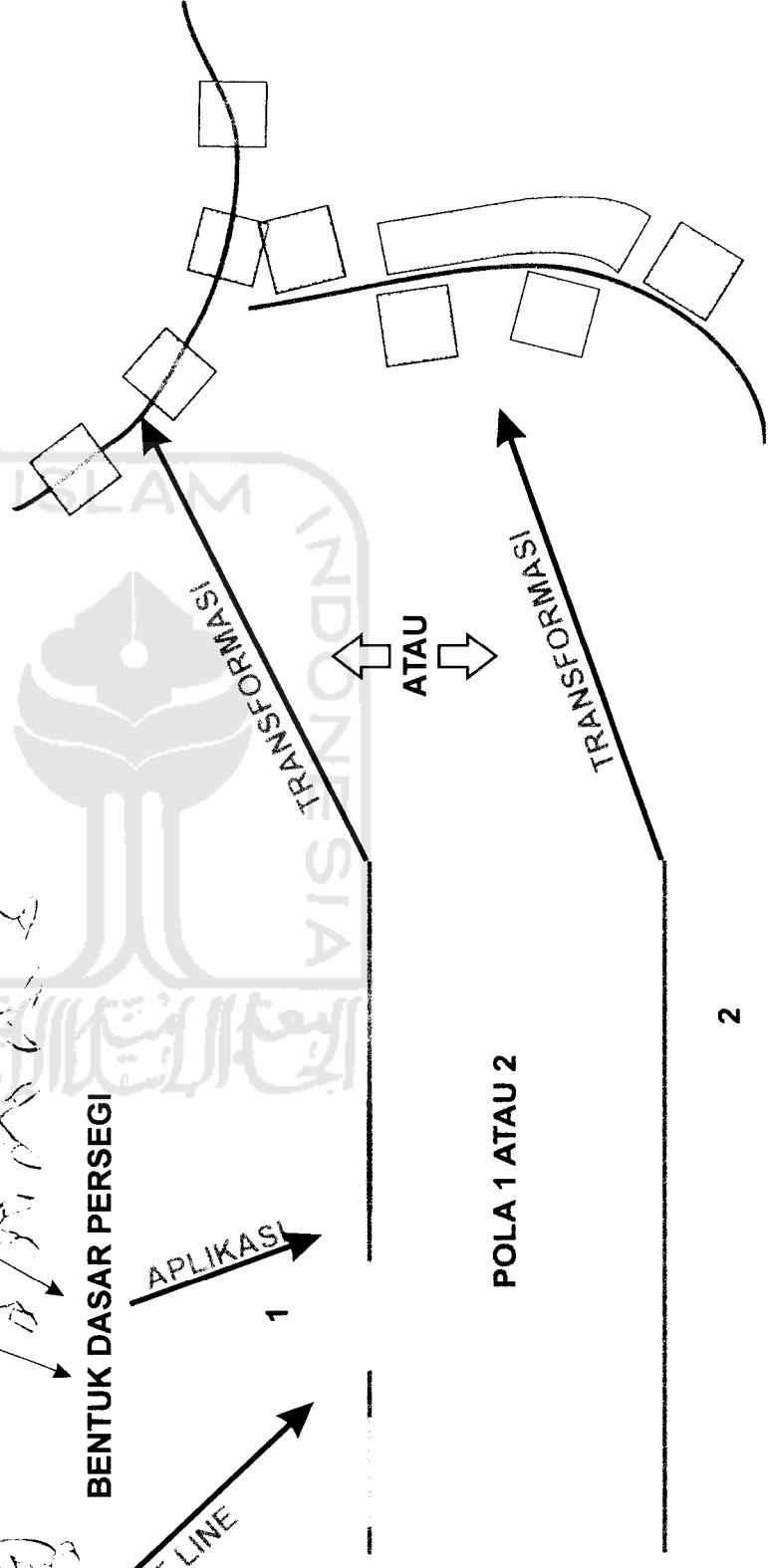
AKSES



Konsep Bentuk Massa



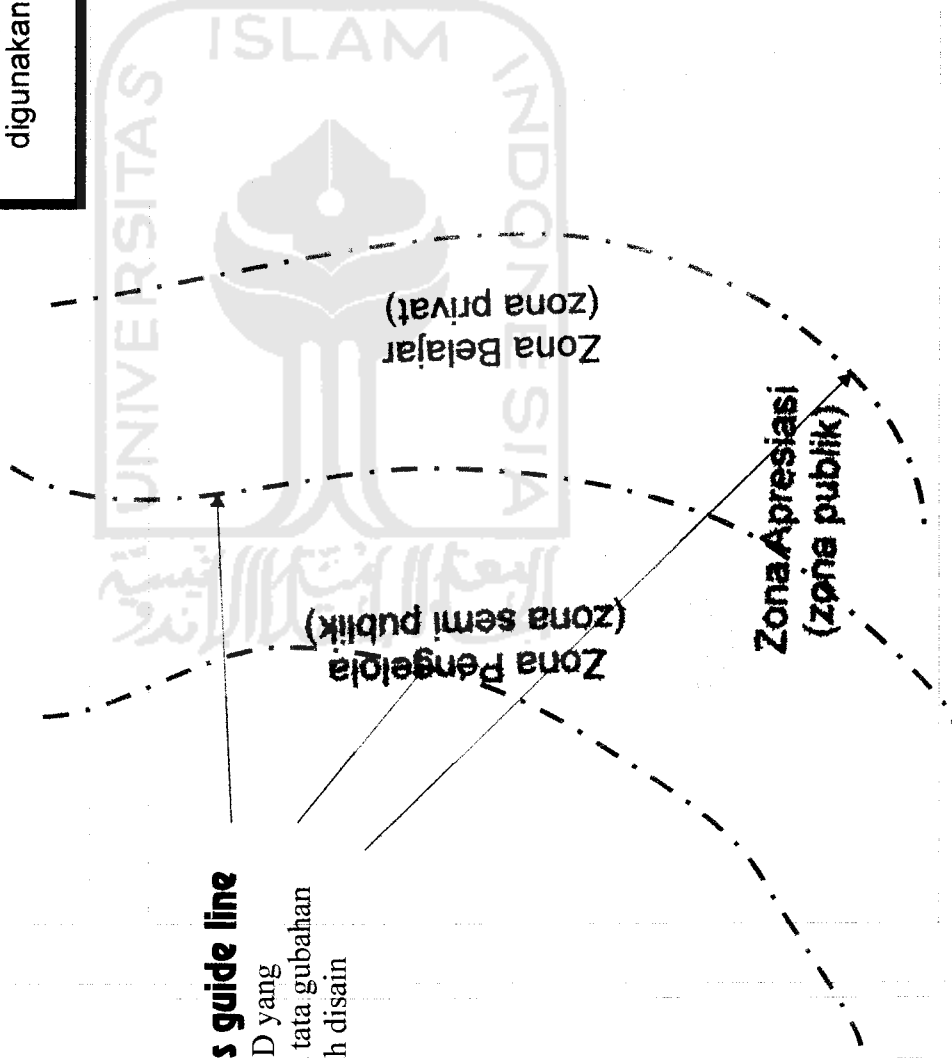
Bentuk massa bangunan didominasi dengan bentuk persegi, berdasarkan pada bentuk dasar pada saat membuat sebuah karakter pada animasi 2D yang dominan menggunakan bentuk kubistik dan persegi. Mengadopsi dari guide line dalam membuat sebuah karakter (Character Development) pada karakter animasi 2D yang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



Konsep Bentuk Massa

Arcs - curves - paths guide line

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



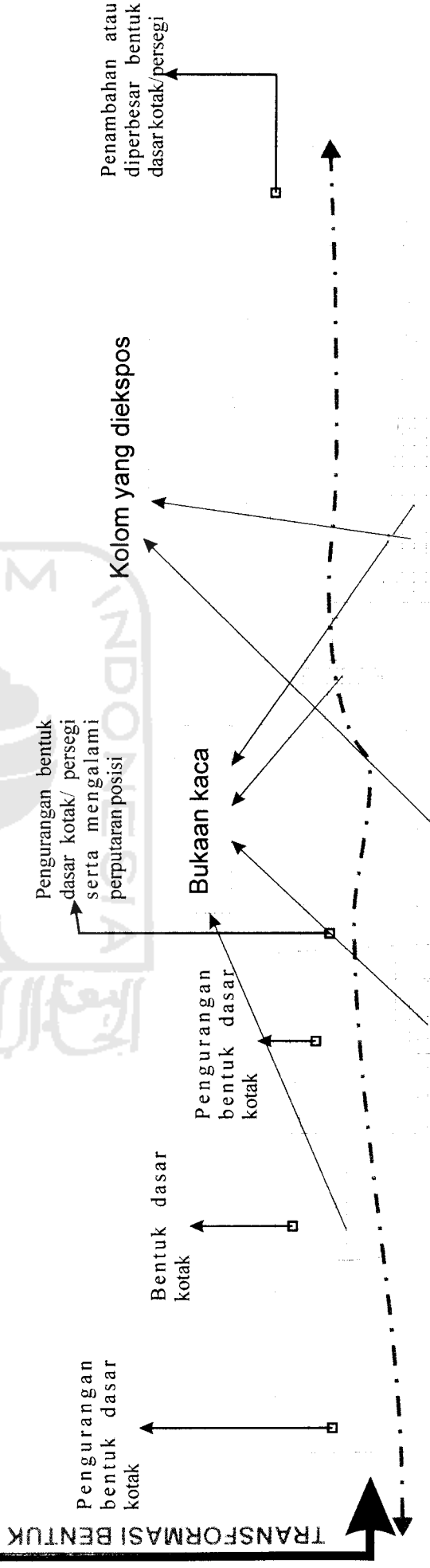
Dikarenakan sekolah ini terbagi menjadi tiga zona utama, maka dapat disebut juga mempunyai tiga tokoh karakter utama yaitu, zona pengelola, zona belajar dan zona apresiasi. Sehingga guide line yang akan digunakan juga berjumlah tiga buah.

TRANSFORMASI BENTUK

Konsep Penampilan

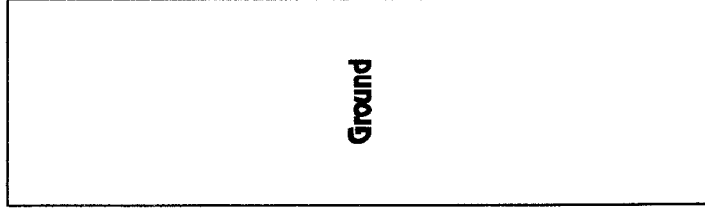
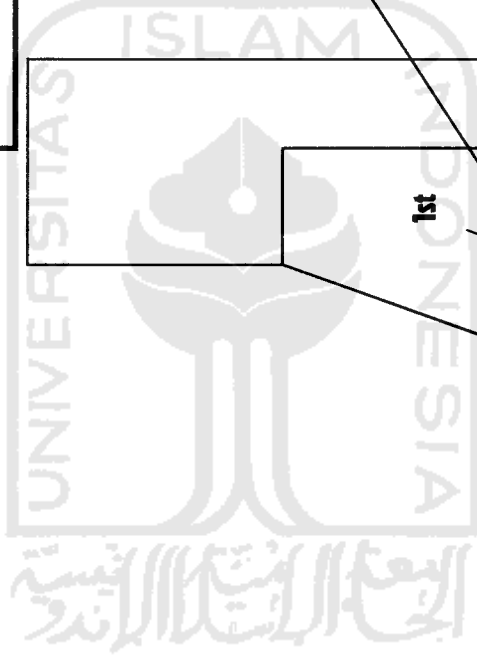
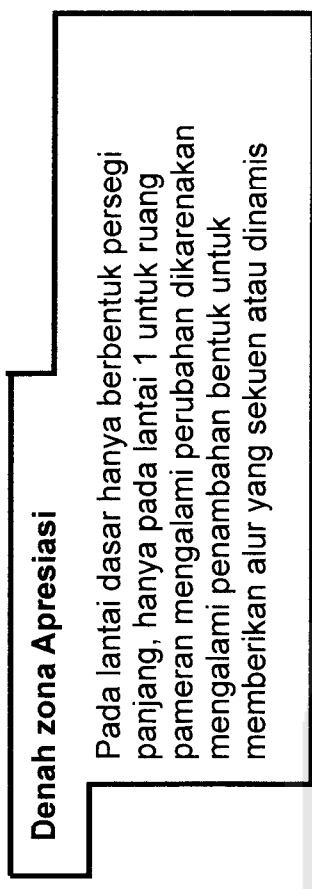
Penerapan beberapa karakter animasi 2D pada penampilan bangunan antara lain :

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



Konsep Bentuk Denah

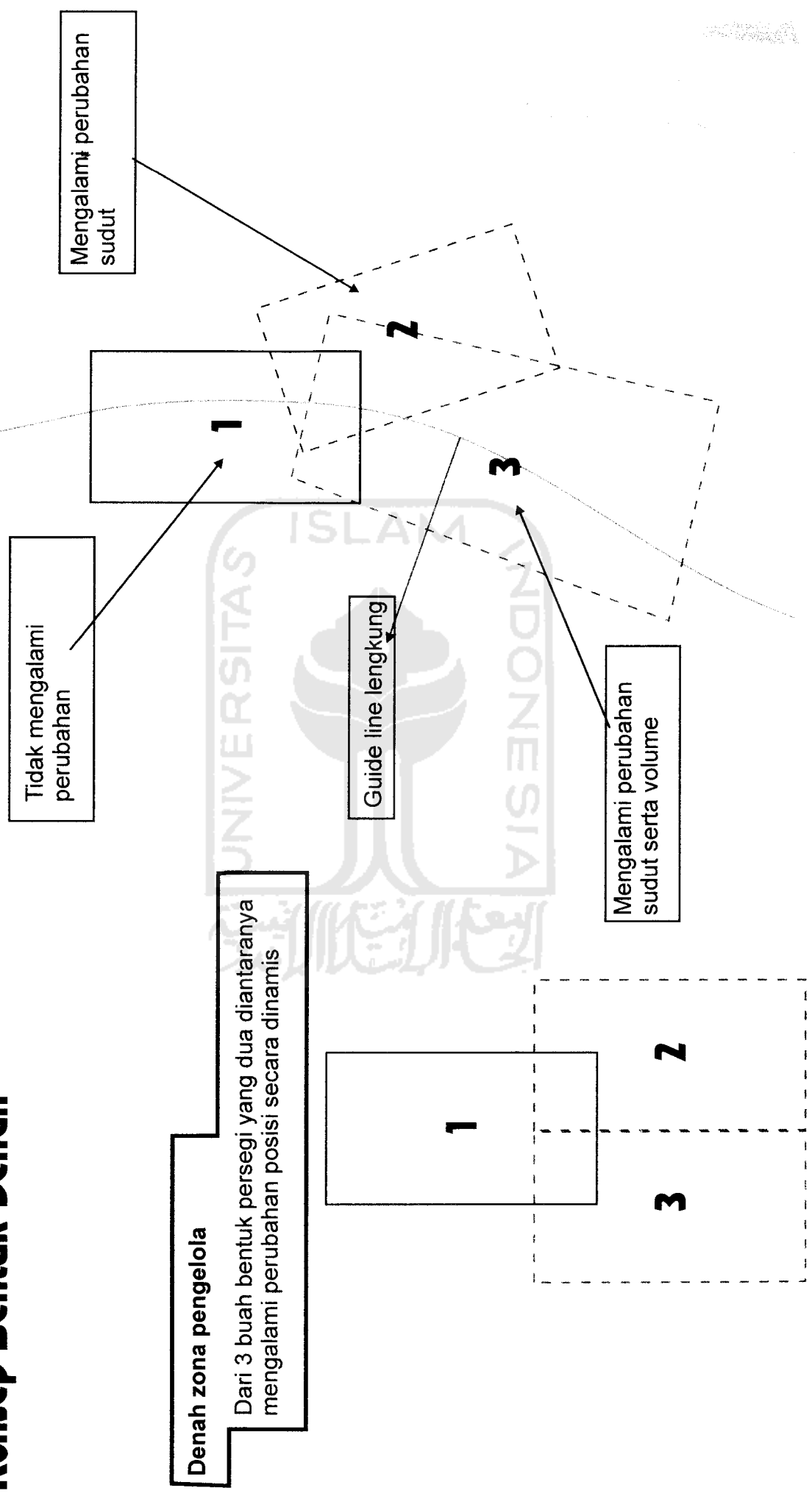
Pada setiap zona utama memiliki pola kedinamisan tersendiri, berdasarkan fungsi dari zona tersebut.



Area pameran mengalami perubahan volume

1st

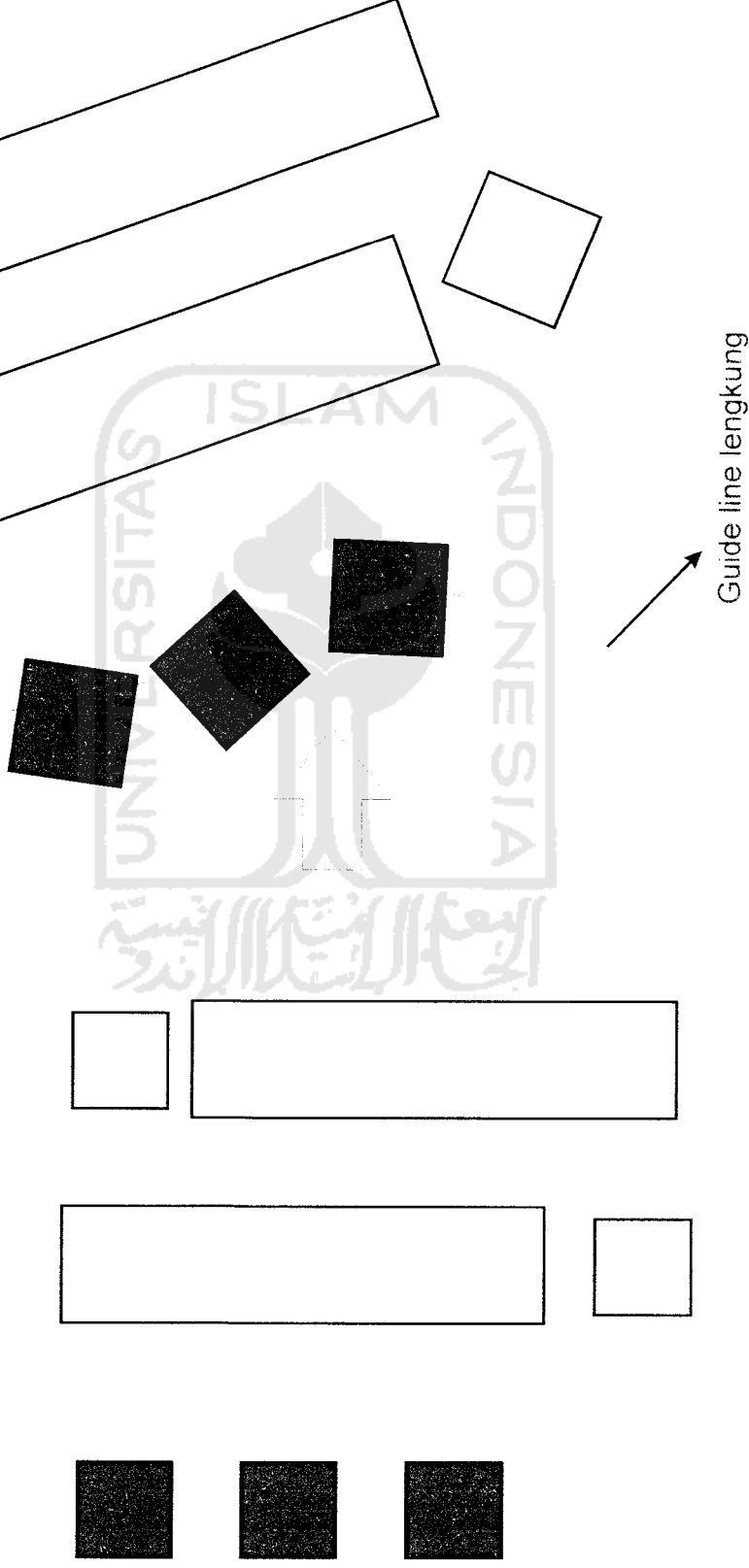
Konsep Bentuk Denah



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

Konsep Bentuk Denah

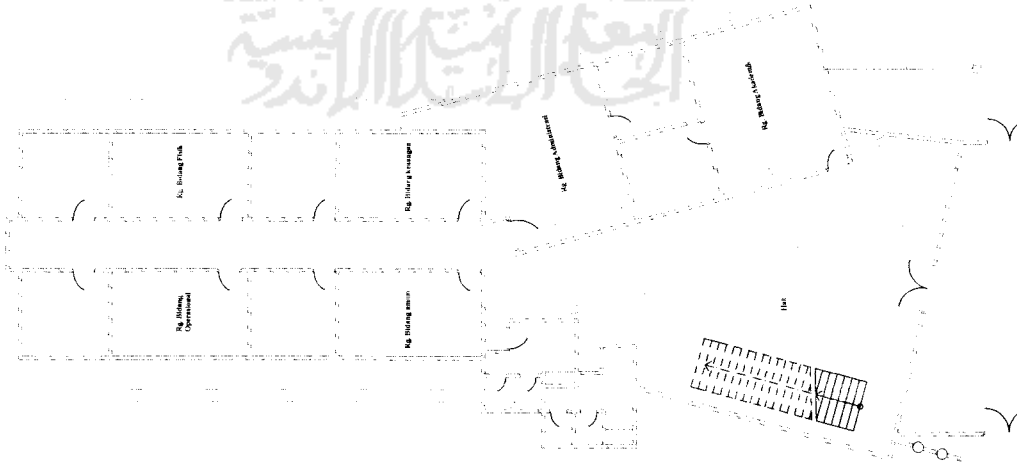
Denah zona belajar



SKEMATIC DISAIN

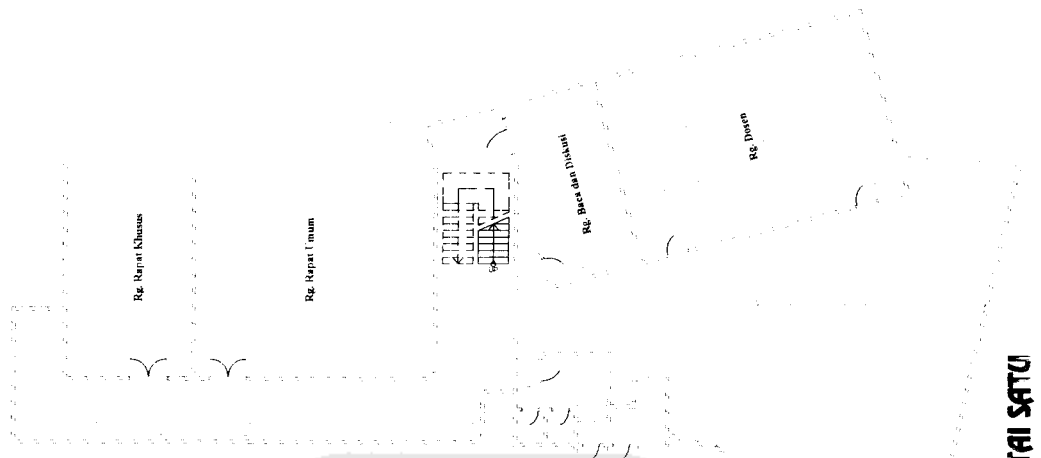
KONSEP DENAH RUANG PENGELOLA

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



DENAH LANTAI DASAR

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



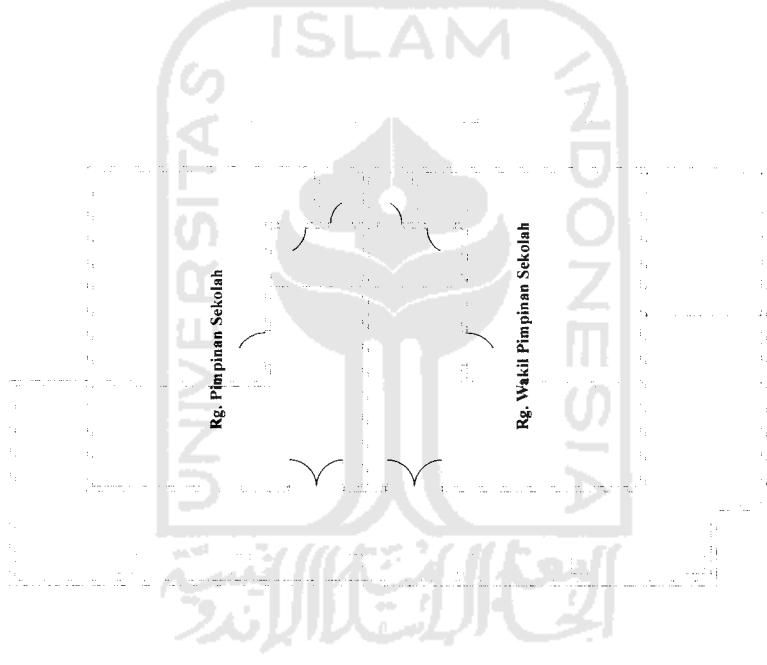
DENAH LANTAI SATU

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



KONSEP DENAH RUANG PENGELOLA

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



Rg. Pimpinan Sekolah

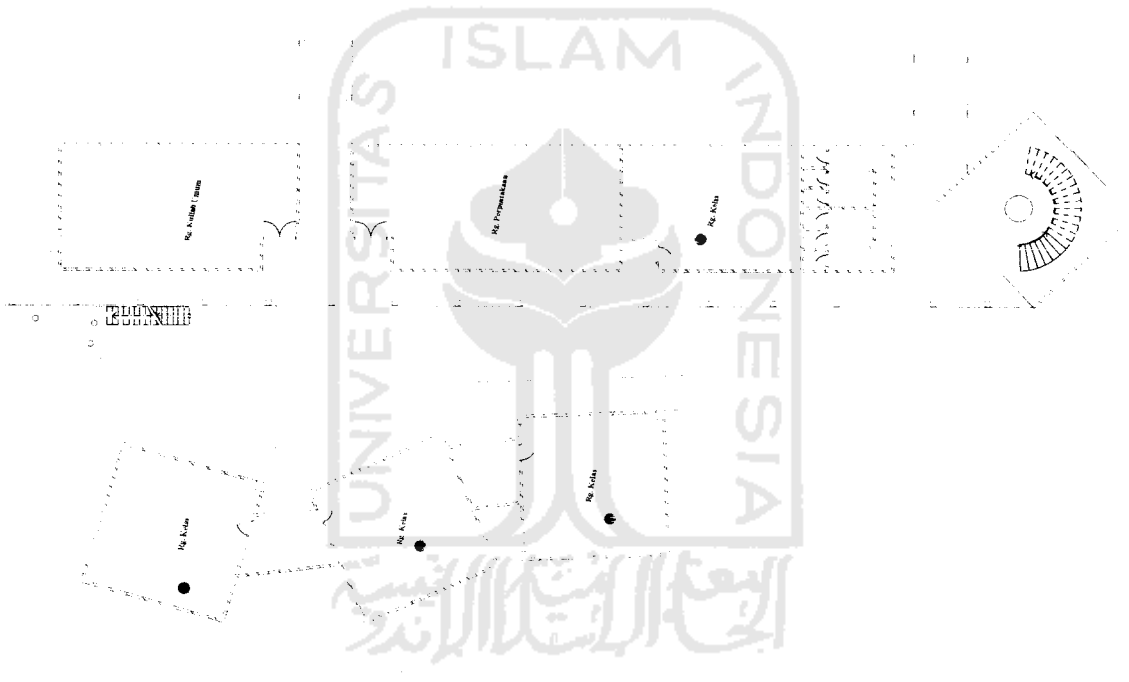
Rg. Wakil Pimpinan Sekolah

DENAH LANTAI DUA



KONSEP DENAH RUANG BELAJAR

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



DENAH LANTAI DASAR

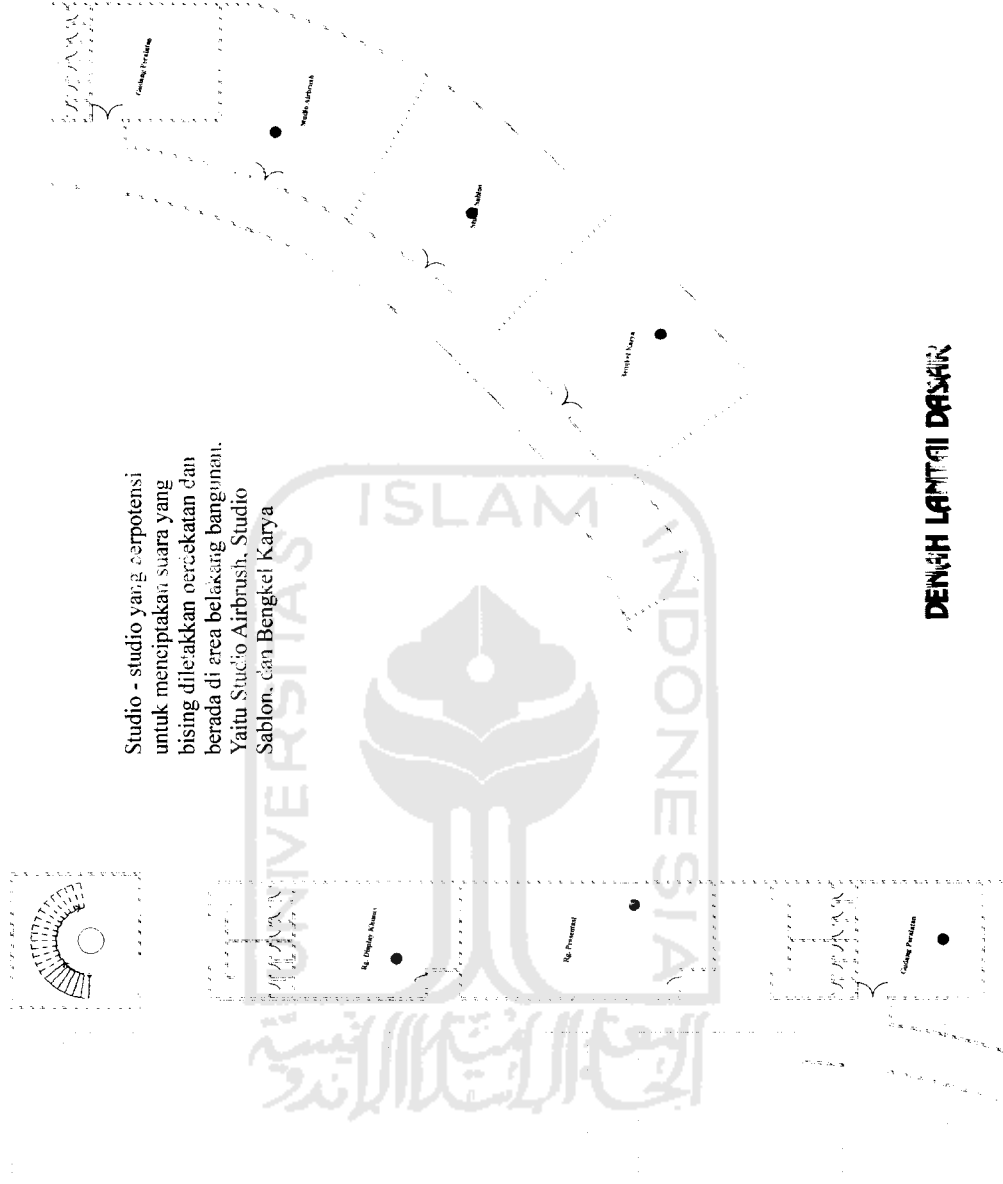
SKEMATIK DISAIN



KONSEP DENAH RUANG BELAJAR

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

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



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

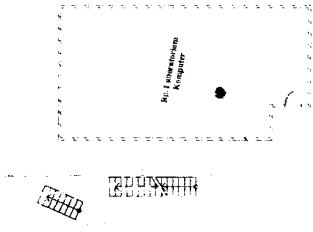
DENAH LANTAI DASAR

SCHEMATIC DISAIN

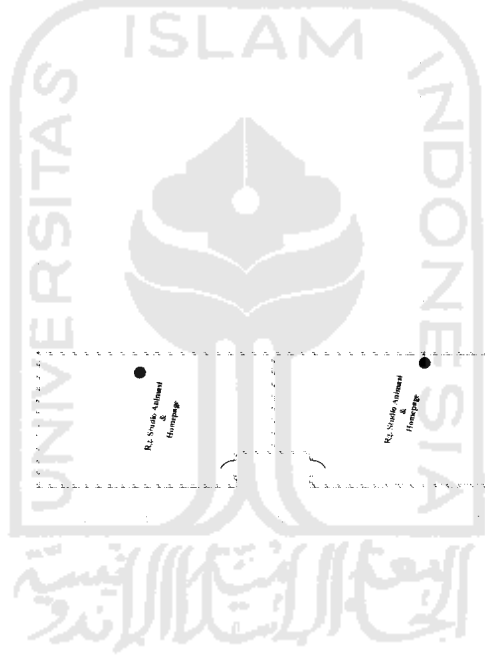


KONSEP DENAH RUANG BELAJAR

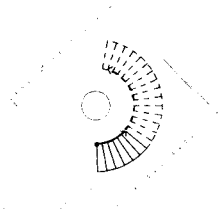
Ruang Laboratorium komputer difungsikan untuk mendukung kegiatan mahasiswa dalam menciptakan sebuah karya desain, seperti mengolah gambar untuk fotografi, merancang sketsa awal untuk sebuah karya visual merchandising



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

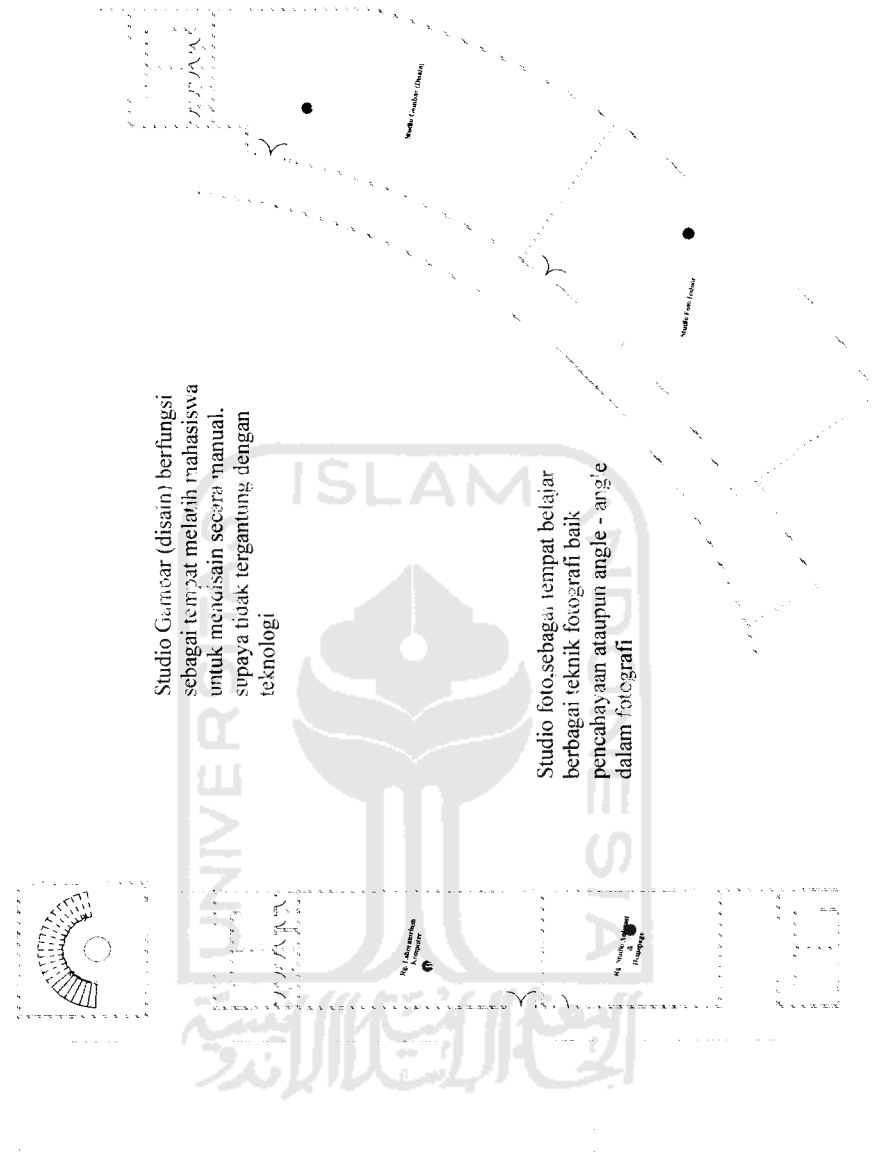


DENAH LANTAI SATU





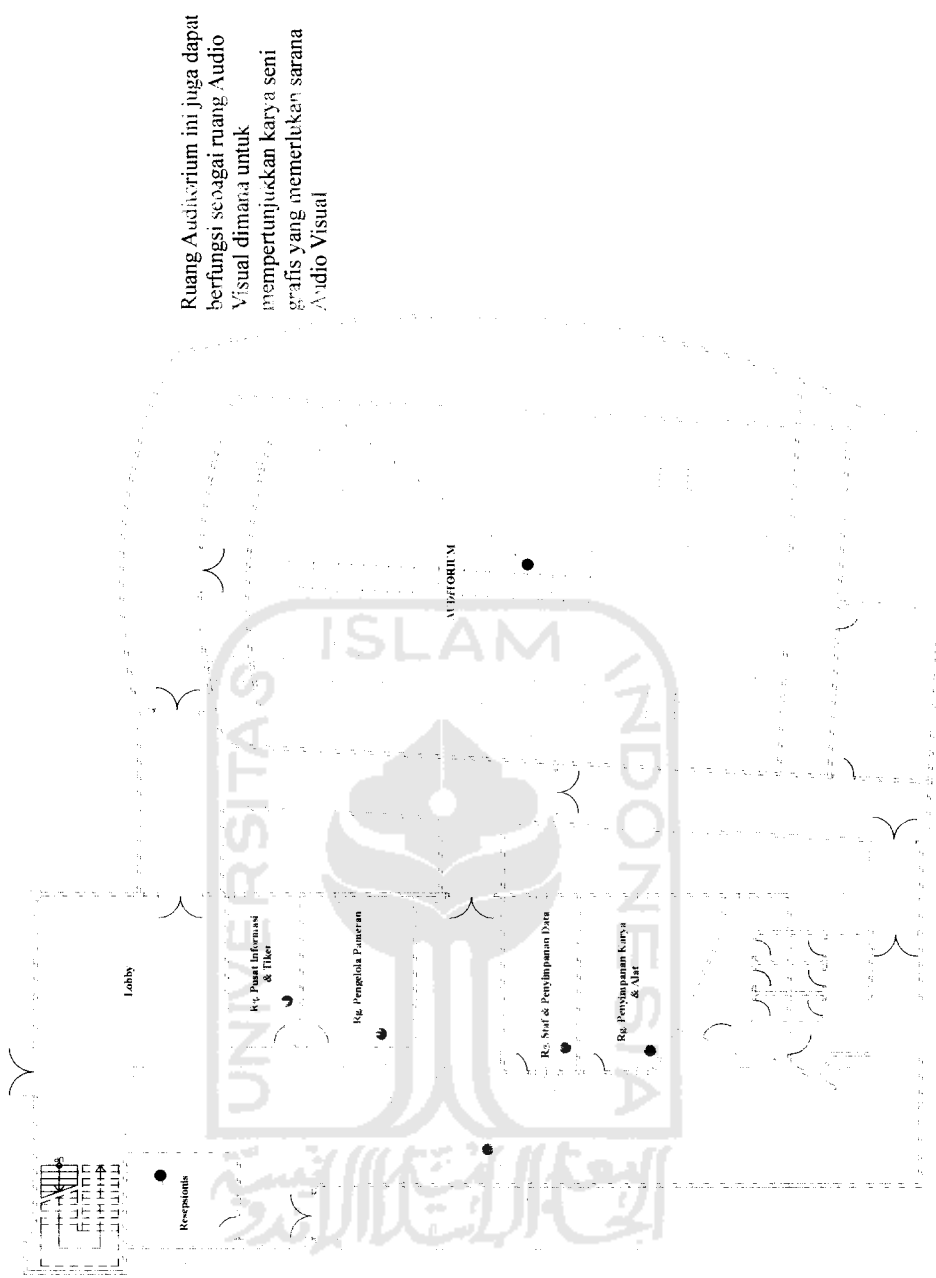
KONSEP DENAH RUANG BELAJAR



DENAH LANTAI SATU

SKEMATIK DISAIN

KONSEP DENAH RUANG APRESIASI



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

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

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

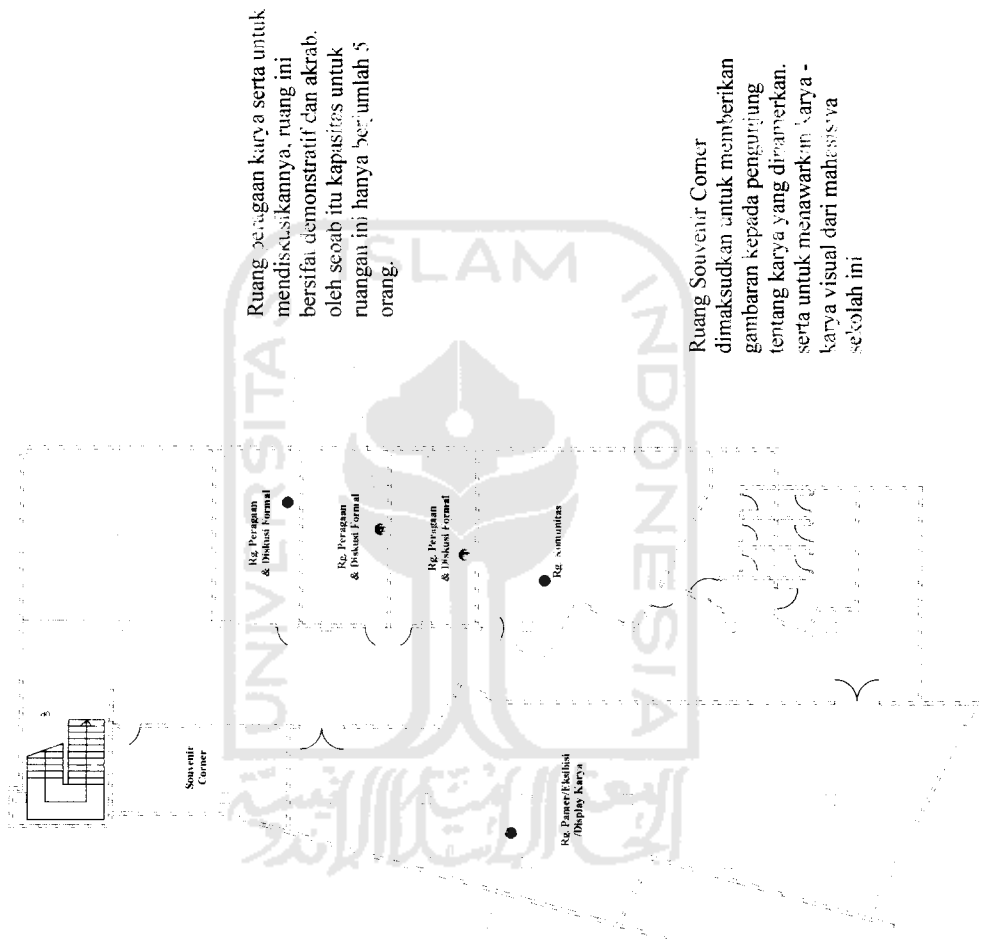
Ruang Penyimpanan sangat berhubungan dengan ruang Galeri, dikarenakan berfungsi semenaara untuk menyimpan beberapa karya yang akan dipamerkan serta alat - alat pendukungnya.

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

DENAH LANTAI DASAR



KONSEP DENAH RUANG APRESIASI



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

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

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

DENAH LANTAI SATU



BAB VI DESIGN DEVELOPMENT

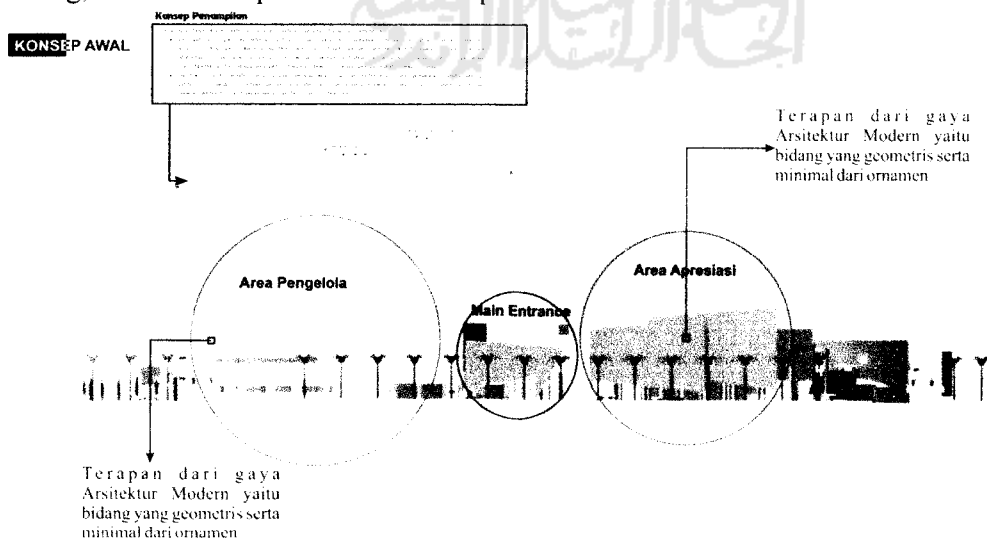
VI.1 Pendahuluan

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

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

VI.2 Penampilan Bangunan

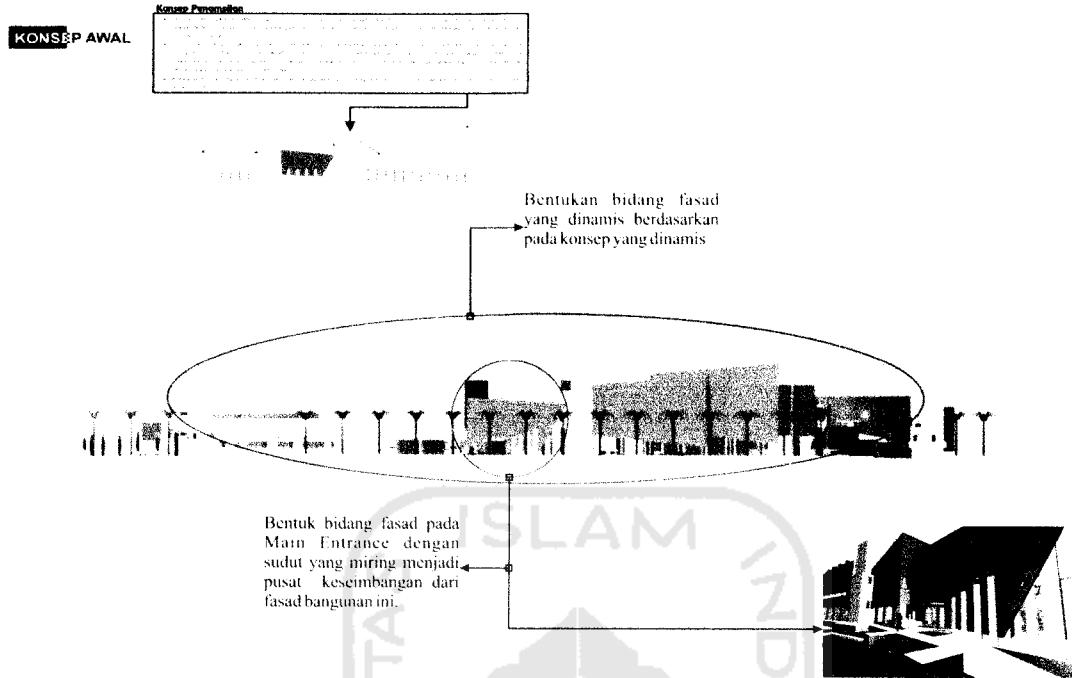
Penampilan bangunan secara garis besar tidak mengalami banyak perubahan namun terdapat beberapa bagian yang ditambahkan dan dikurangi berdasarkan kebutuhan ruang, estetika dan pendekatan konsep.



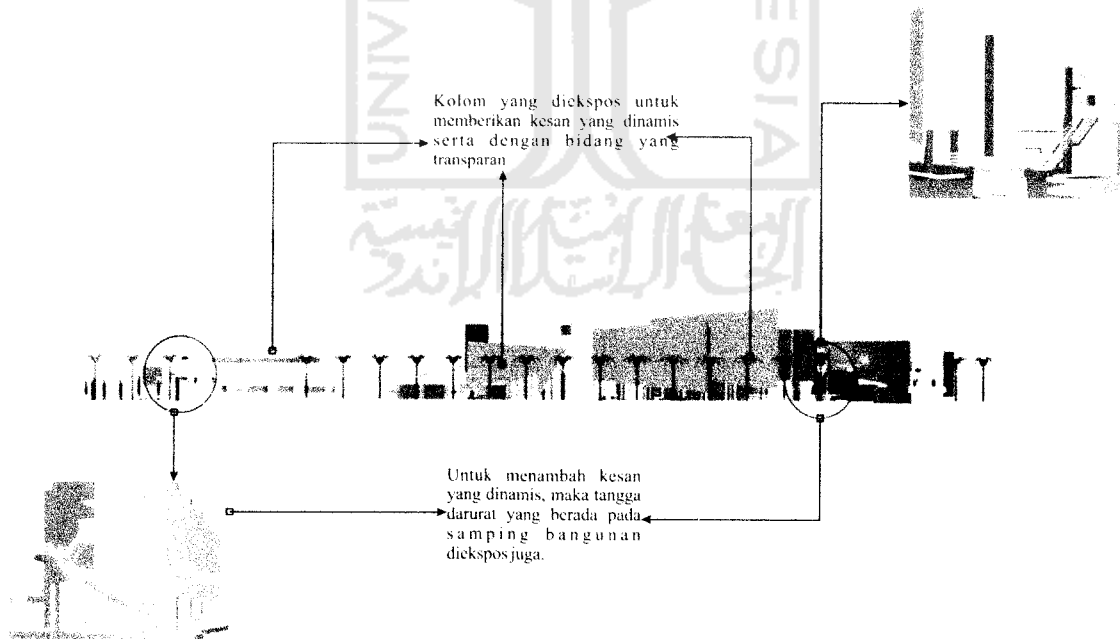
Gbr VI.2.1 Fasud depan Sekolah Disain komunikasi Visual

SEKOLAH DISAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SAMARINDA

Karakter Animasi 2D sebagai landasan perancangan massa dan penampilan bangunan



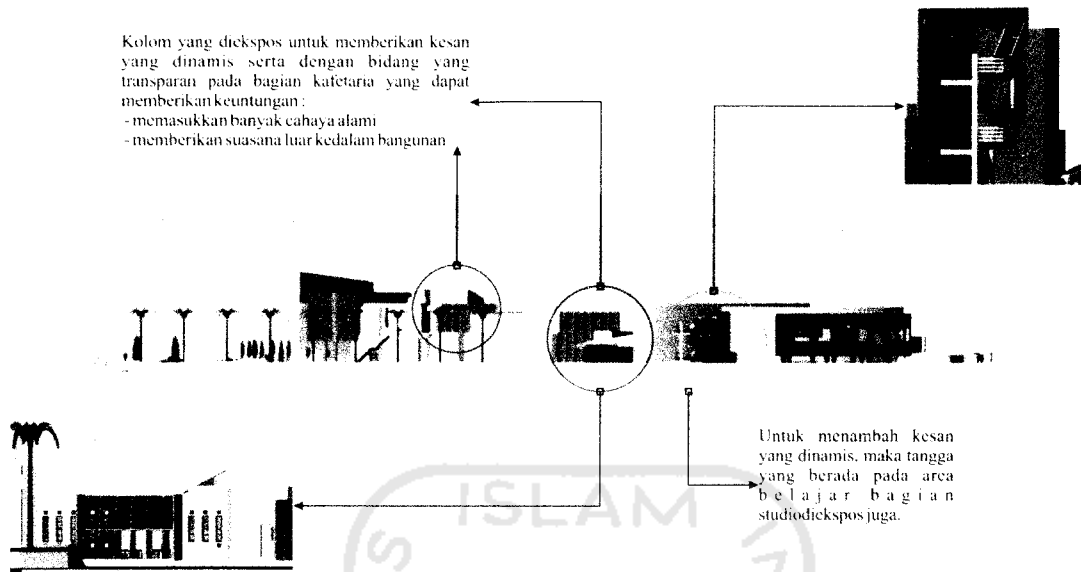
Gbr VI.2.2 Fasad depan Sekolah Disain komunikasi Visual



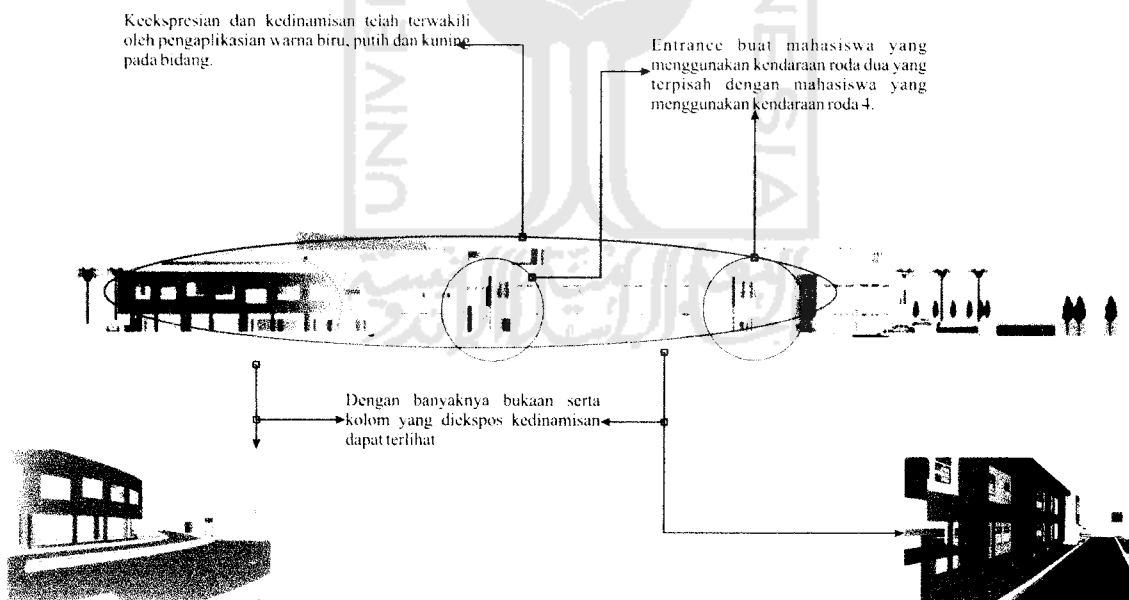
Gbr VI.2.3 Fasad depan Sekolah Disain komunikasi Visual

SEKOLAH DISAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SAMARINDA

Karakter Animasi 2D sebagai landasan perancangan massa dan penampilan bangunan



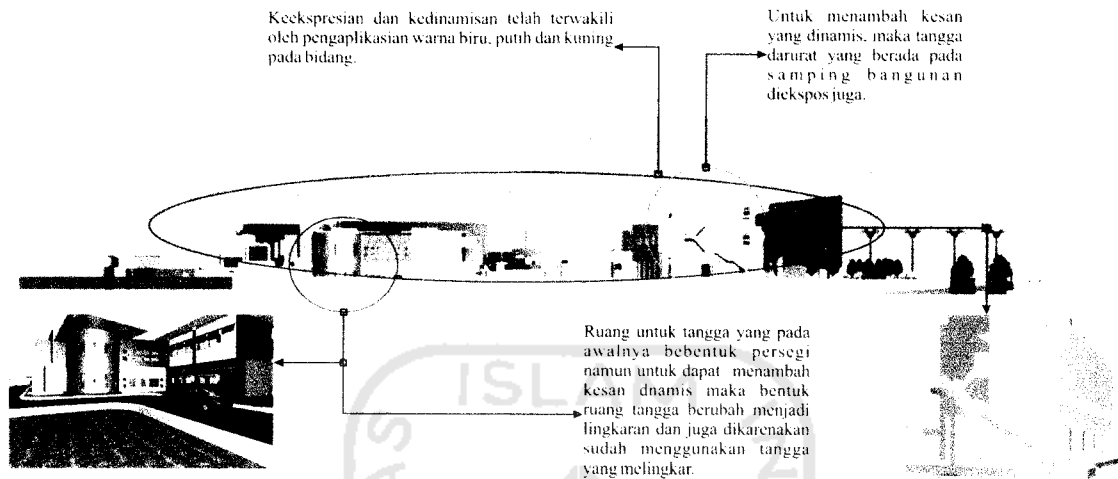
Gbr VI.2.4 Samping kanan Sekolah Disain komunikasi Visual



Gbr VI.2.5 Belakang Sekolah Disain komunikasi Visual

SEKOLAH DISAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SAMARINDA

Karakter Animasi 2D sebagai landasan perancangan massa dan penampilan bangunan

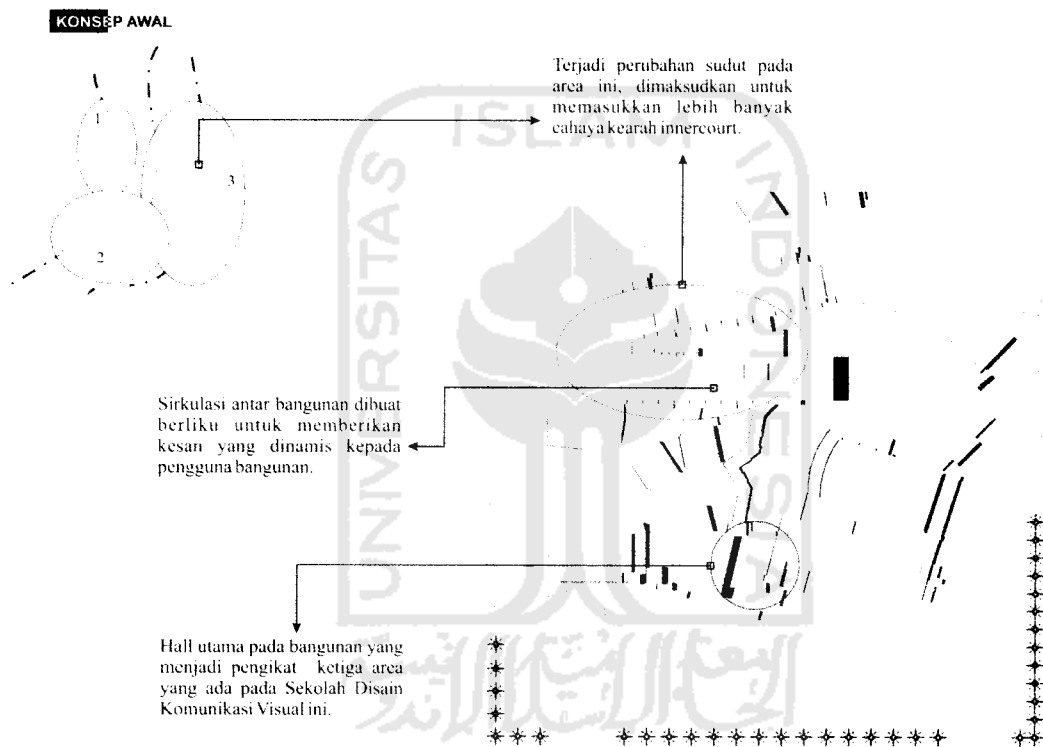


Gbr VI.2.6 Samping kiri Sekolah Disain komunikasi Visual



VI.3 Tata Massa Bangunan

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



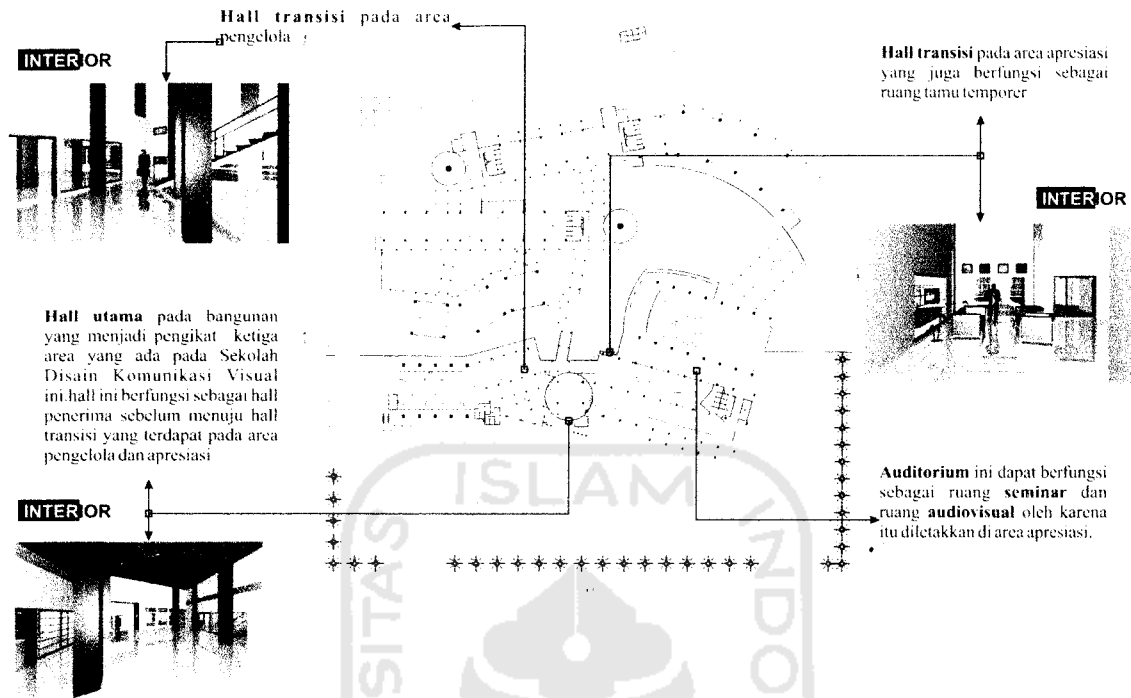
Gbr VI.3.1 Tata masa Sekolah Disain Komunikasi Visual

VI.4 Tata Ruang Dalam

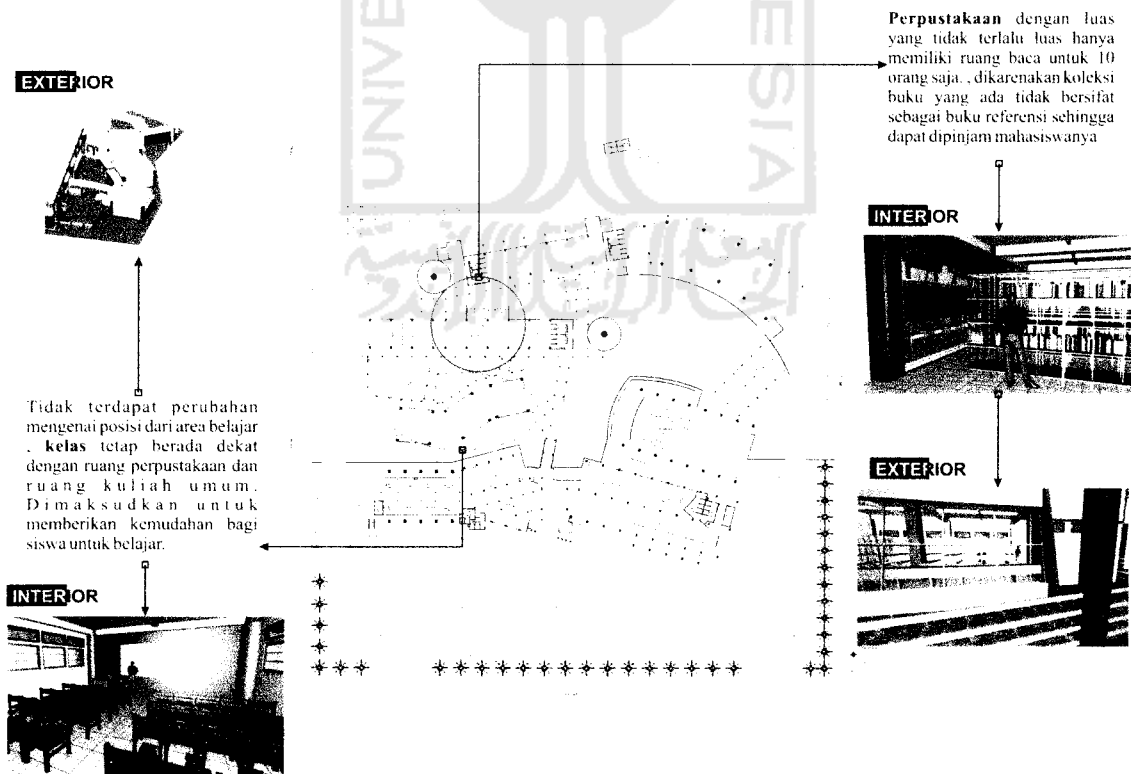
Tata ruang dalam pada tahap pengembangan disain tidak mengalami banyak perubahan dari konsep yang telah ditetapkan, namun terdapat pengurangan dan penambahan elemen bangunan seperti jumlah pintu dan penambahan *sun screen*.

SEKOLAH DISAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SAMARINDA

Karakter Animasi 2D sebagai landasan perancangan massa dan penampilan bangunan



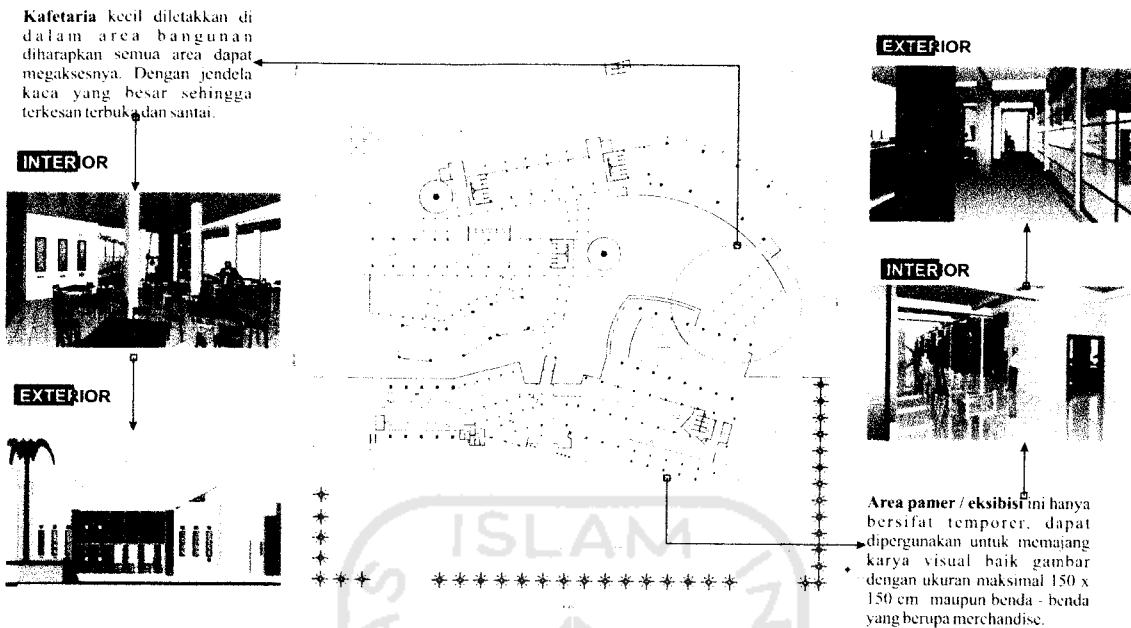
Gbr VI.4.1 Denah Lt.1 Sekolah Disain Komunikasi Visual



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

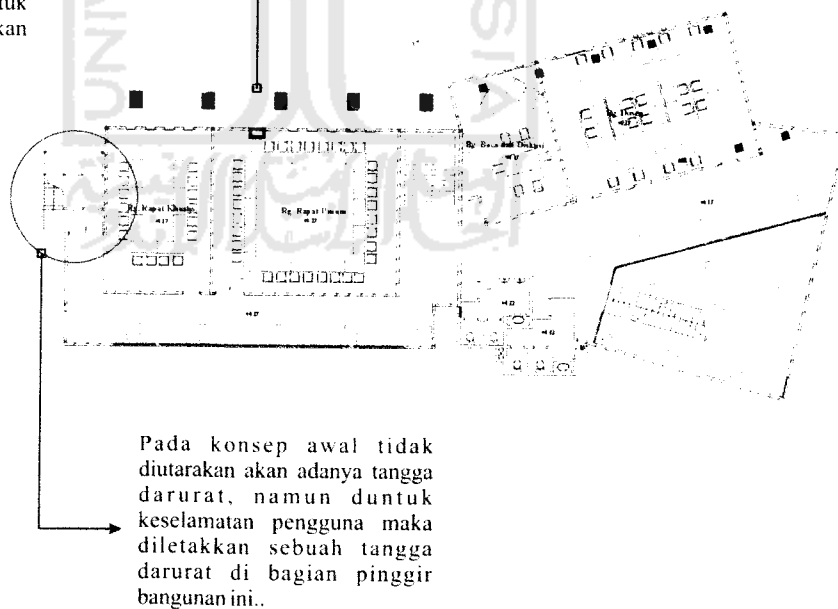
SEKOLAH DISAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SAMARINDA

Karakter Animasi 2D sebagai landasan perancangan massa dan penampilan bangunan

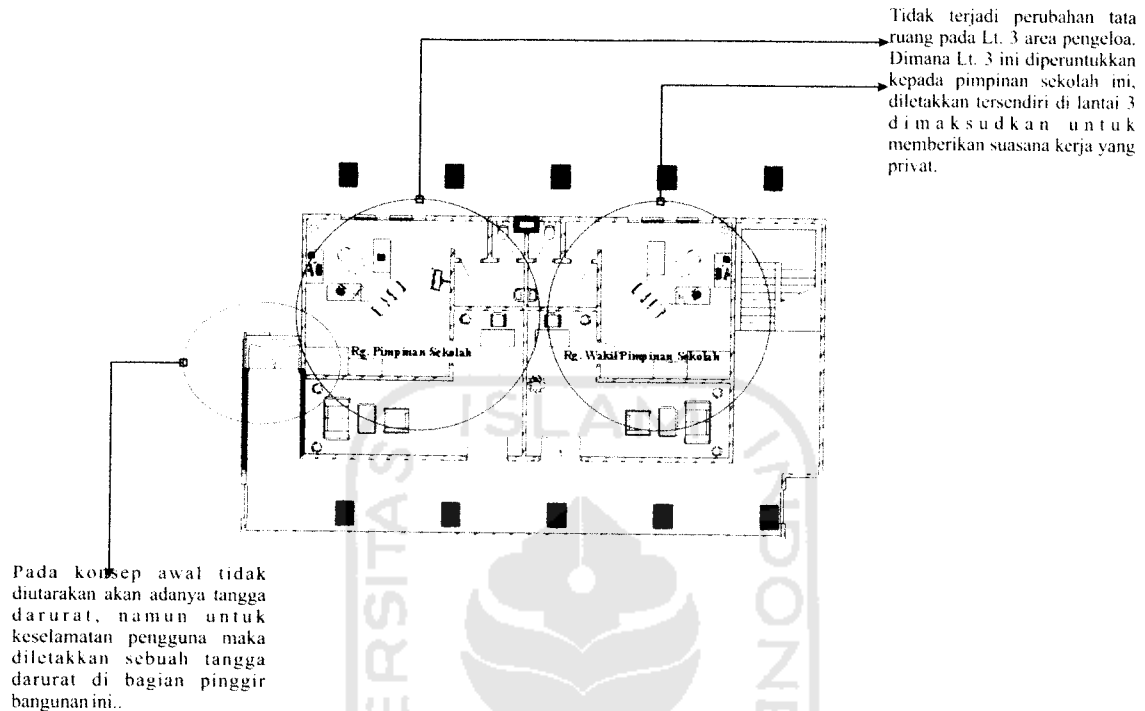


Gbr VI.4.3 Denah Lt. 1 Sekolah Disain Komunikasi Visual

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



Gbr VI.4.4 Denah Lt. 2 Area Pengelola



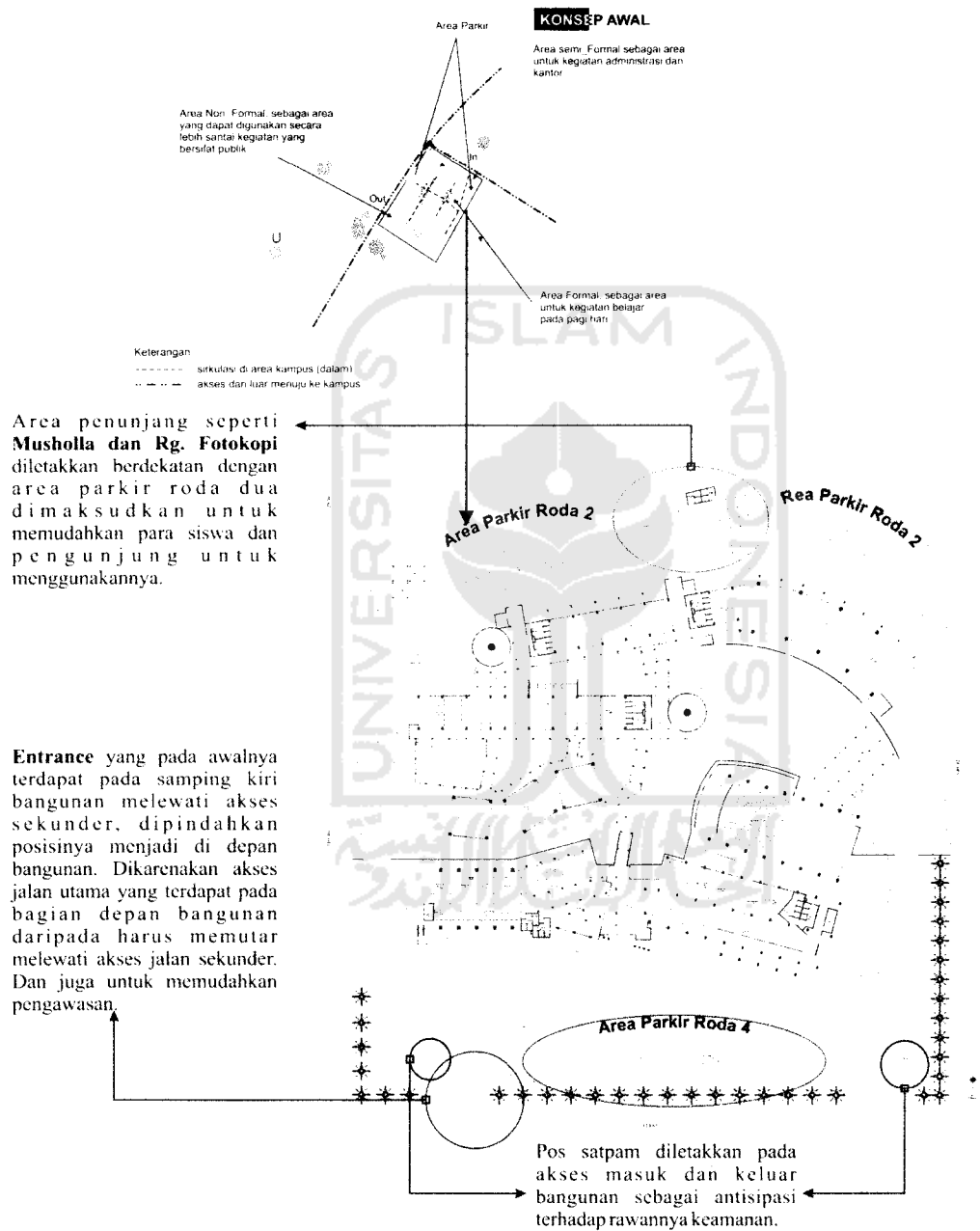
Gbr VI.4.7 Denah Lt. 3 Area pengelola

VI.5 Tata Ruang Luar

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



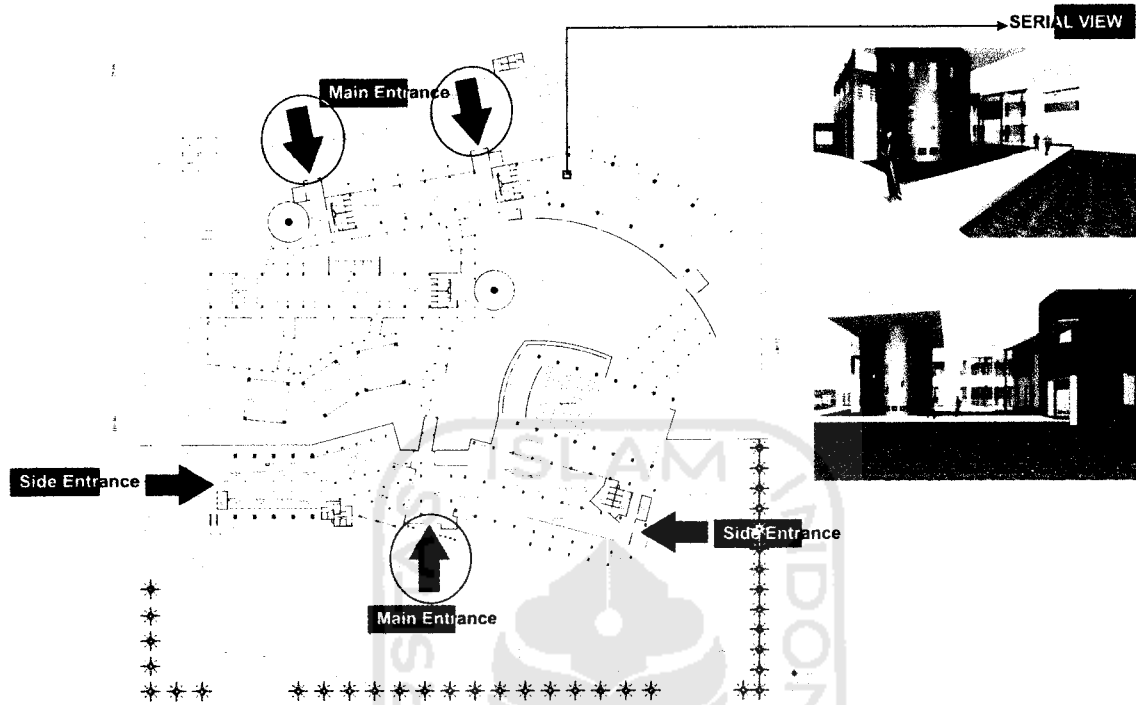
Serta untuk parkir kendaraan roda 2 yang pada awalnya hanya terdapat 1 lokasi saja ditambah 1 lagi, diharapkan dapat menampung kendaraan roda dua lebih banyak lagi .



Gbr VI.5.1 Tata ruang luar 1

SEKOLAH DISAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SAMARINDA

Karakter Animasi 2D sebagai landasan perancangan massa dan penampilan bangunan



Gbr VI.5.2 Tata ruang luar 2



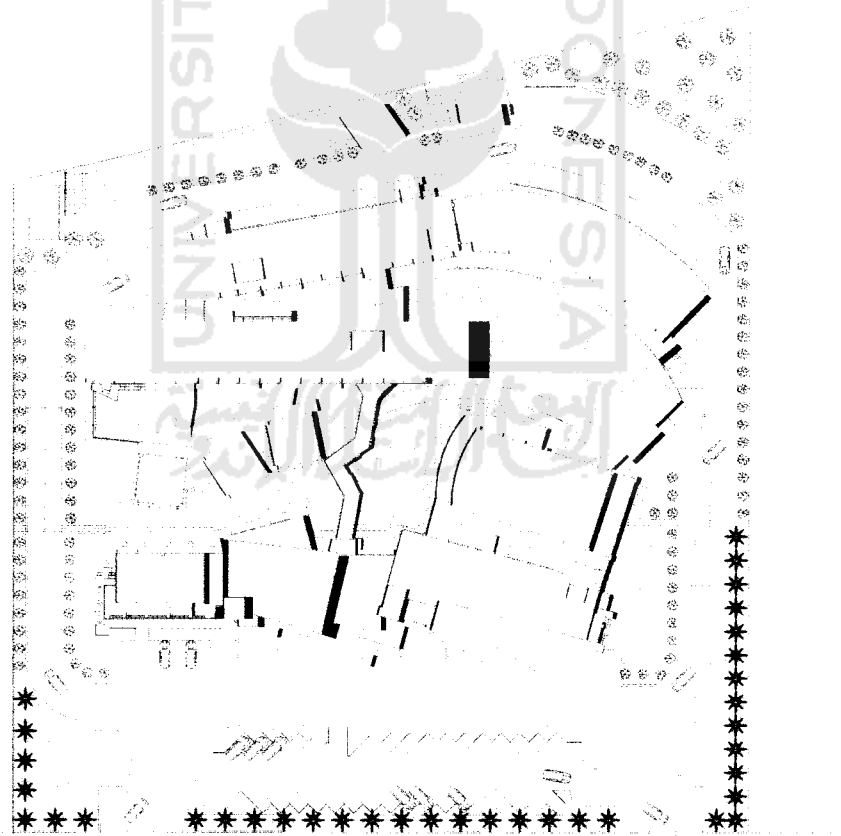
BAB VII RANCANGAN FINAL

VII.1 Pendahuluan

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

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

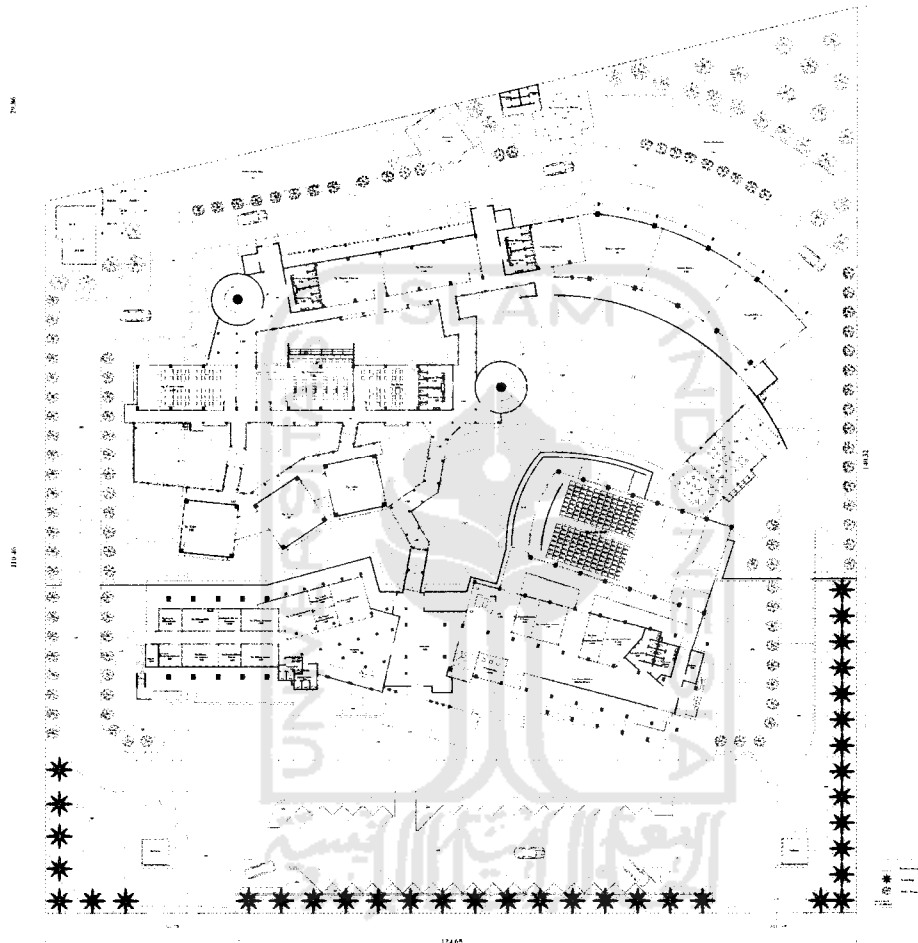
VII.2 Situasi



Gbr VII.2 Situasi



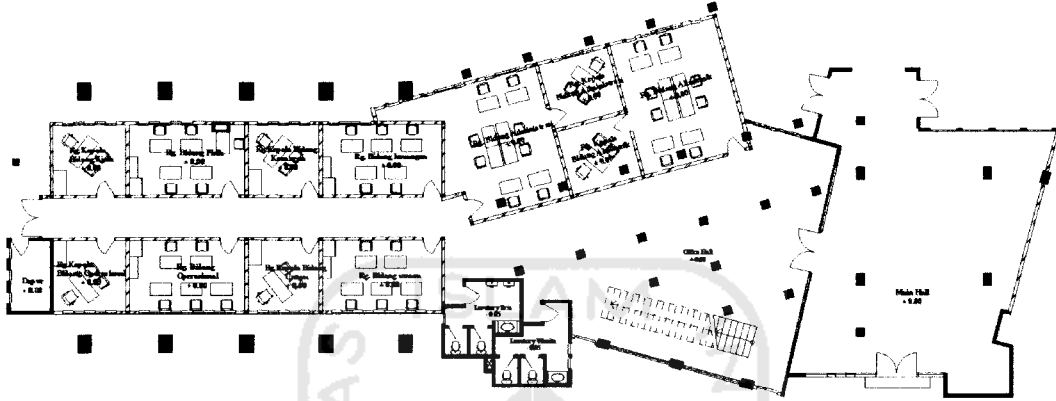
VII.3 Site Plan



Gbr VII.3 Site Plan

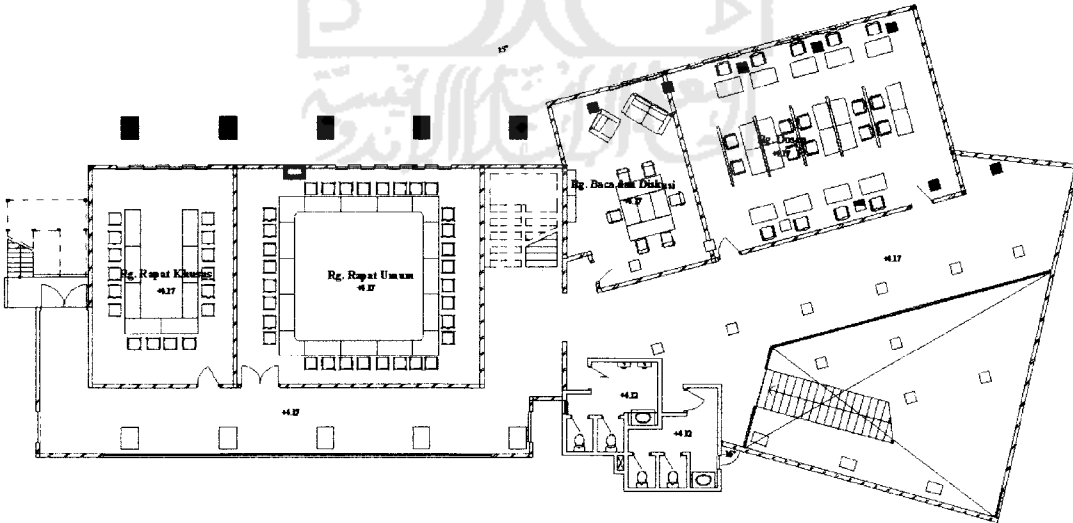


VII.4 Denah Lt. 1 Area pengelola



Gbr VII.4 Denah Lt. 1 Area pengelola

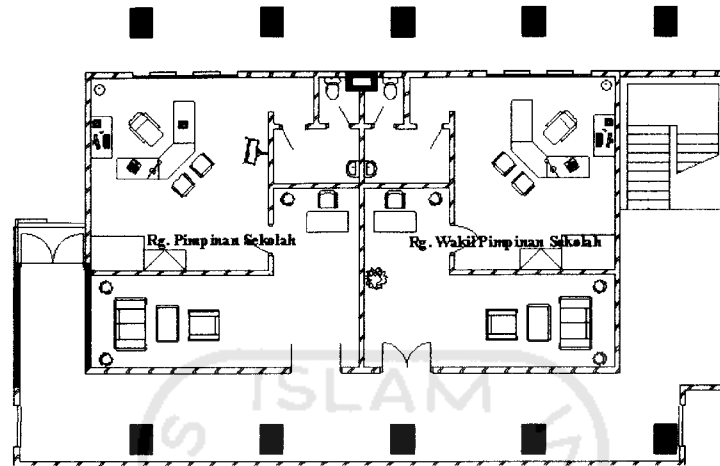
VII.5 Denah Lt. 2 Area pengelola



Gbr VII.5 Denah Lt. 2 Area pengelola

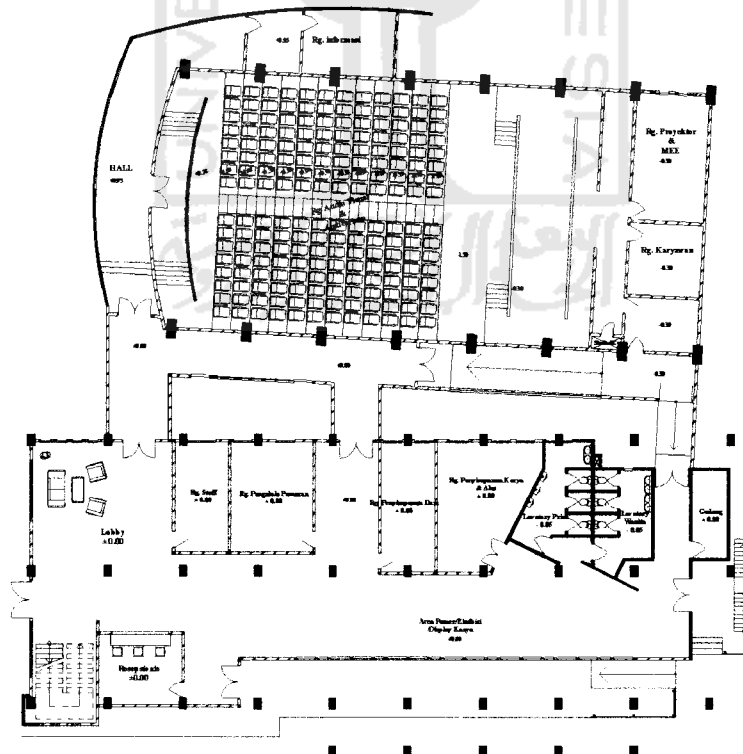


VII.6 Denah Lt. 3 Area pengelola



Gbr VII.6 Denah Lt. 3 Area pengelola

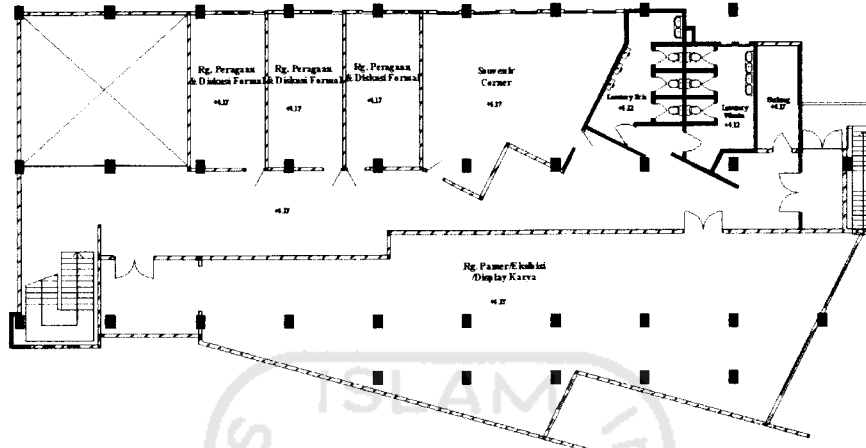
VII.7 Denah Lt. 1 Area apresiasi



Gbr VII.7 Denah Lt. 1 Area apresiasi

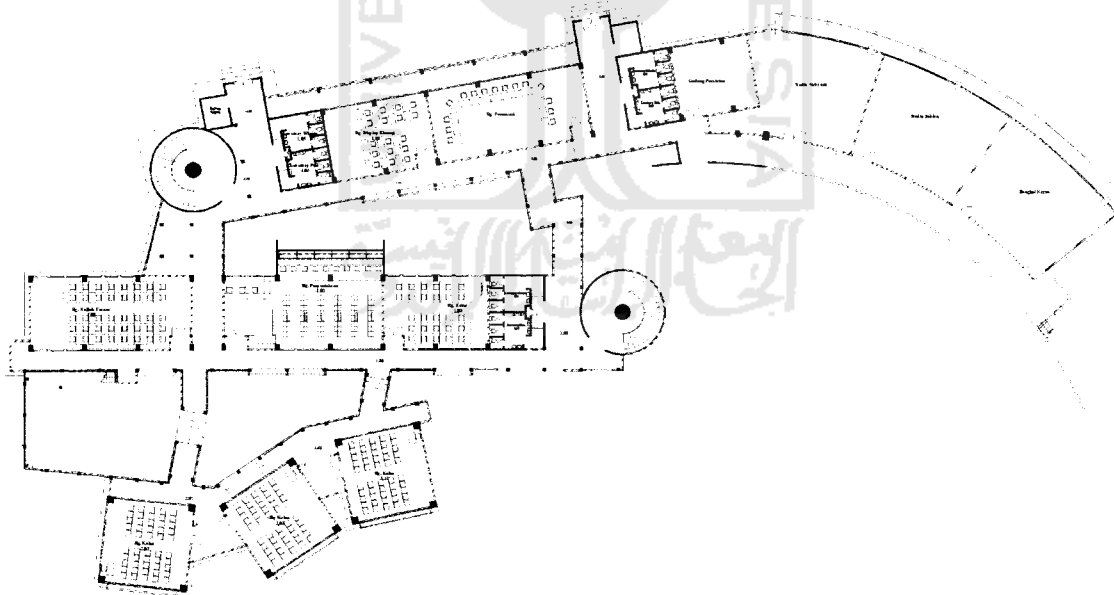


VII.8 Denah Lt. 2 Area apresiasi



Gbr VII.8 Denah Lt. 2 Area apresiasi

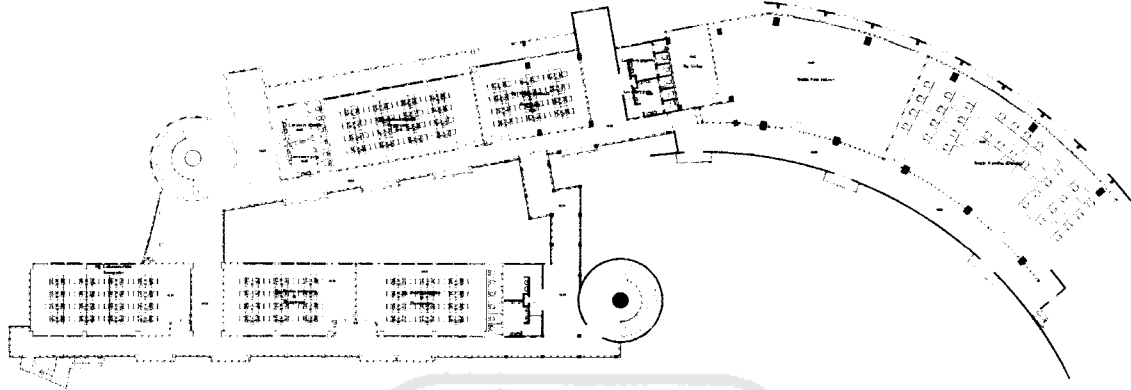
VII.9 Denah Lt. 1 Area belajar



Gbr VII.9 Denah Lt. 1 Area belajar



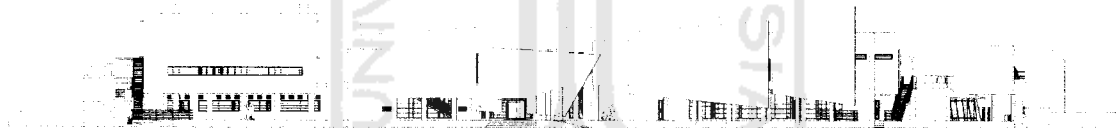
VII.10 Denah Lt. 2 Area belajar



Gbr VII.10 Denah Lt. 2 Area belajar

VII.11 Tampak

VII.11.1 Tampak Depan



Gbr VII.11.1 Tampak depan

VII.11.2 Tampak Samping Kanan



Gbr VII.11.2 Tampak samping kanan



VII.11.3 Tampak Samping Kiri



Gbr VII.11.3 Tampak samping kiri

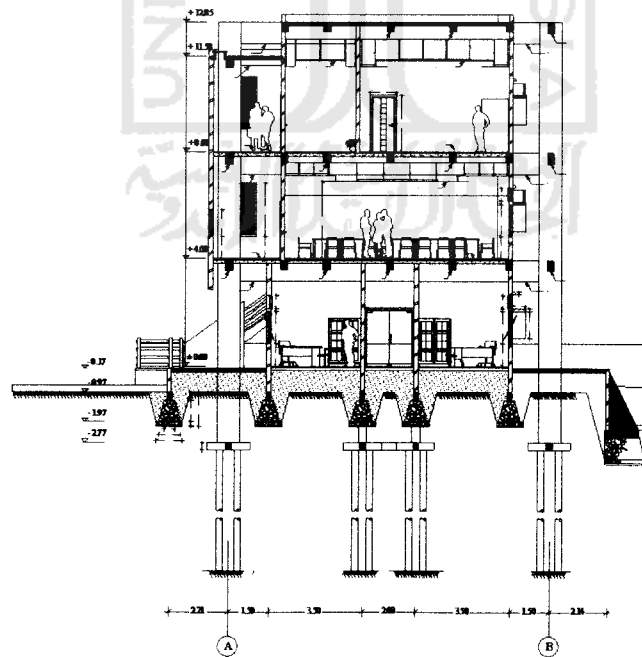
VII.11.4 Tampak Belakang



Gbr VII.11.4 Tampak belakang

VII.11.2 Potongan

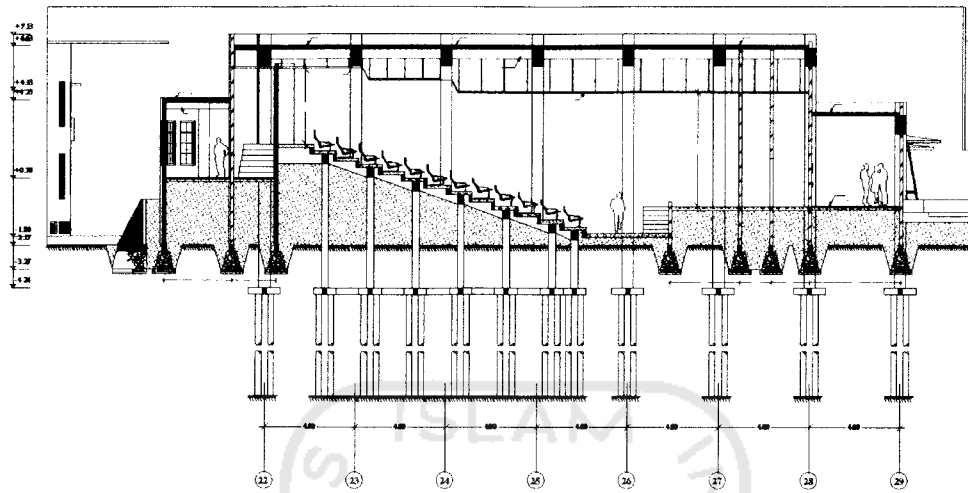
VII.12.1 Potongan A - A



Gbr VII.12.1 Potongan A - A

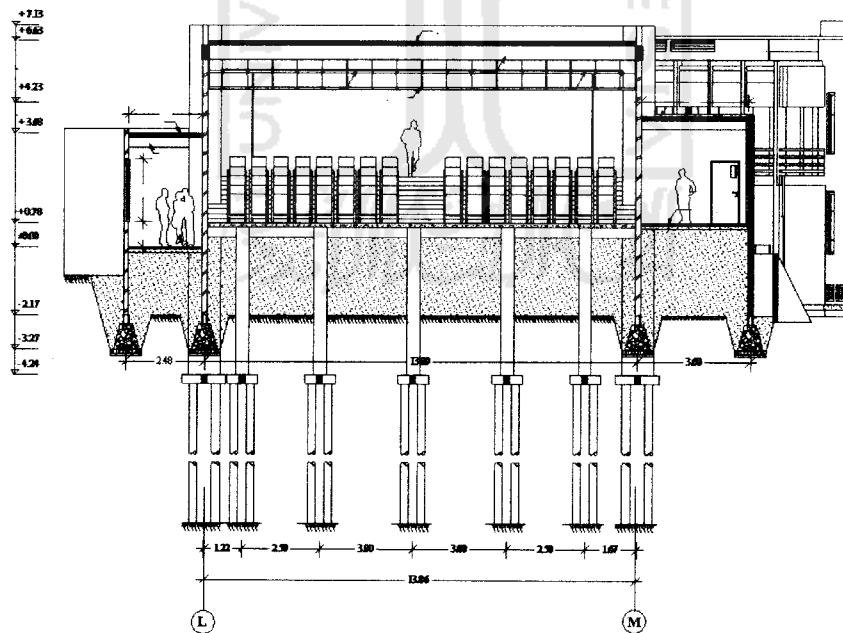


VII.12.4 Potongan D - D



Gbr VII.12.4 Potongan D - D

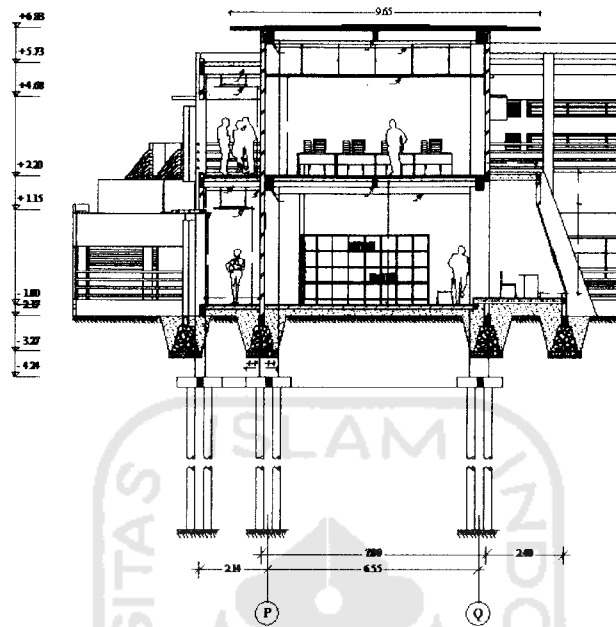
VII.12.5 Potongan E - E



Gbr VII.12.5 Potongan E - E

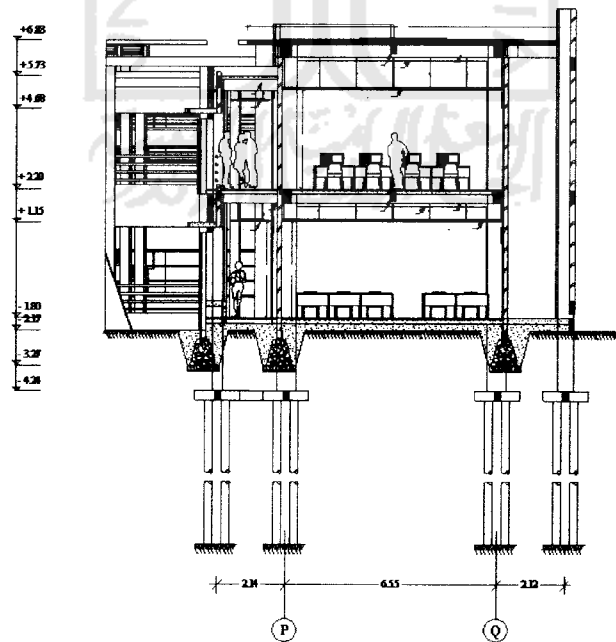


VII.12.6 Potongan F - F



Gbr VII.12.6 Potongan F - F

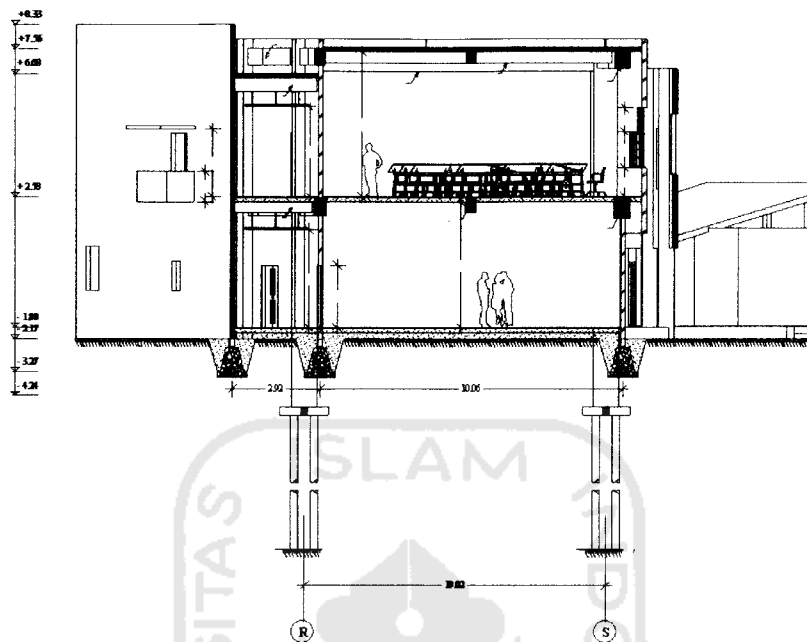
VII.12.7 Potongan G - G



Gbr VII.12.7 Potongan G - G



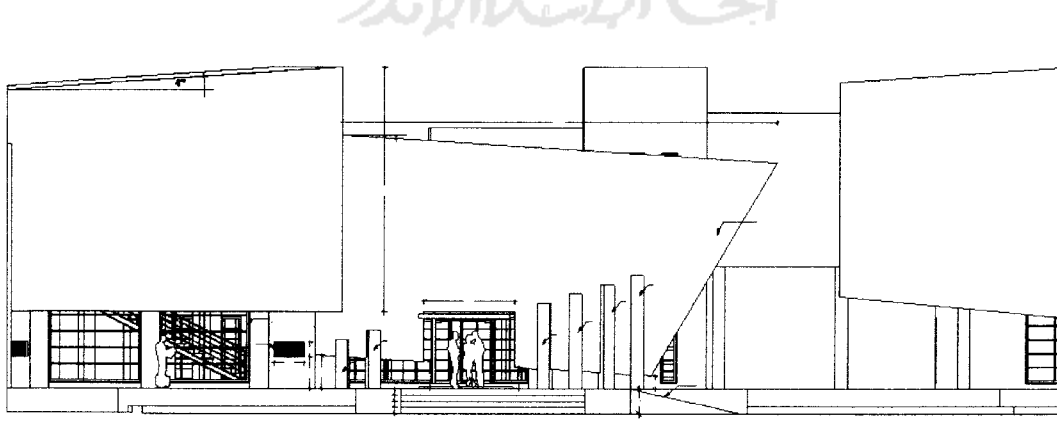
VII.12.8 Potongan H - H



Gbr VII.12.8 Potongan H - H

VII.13 Detail

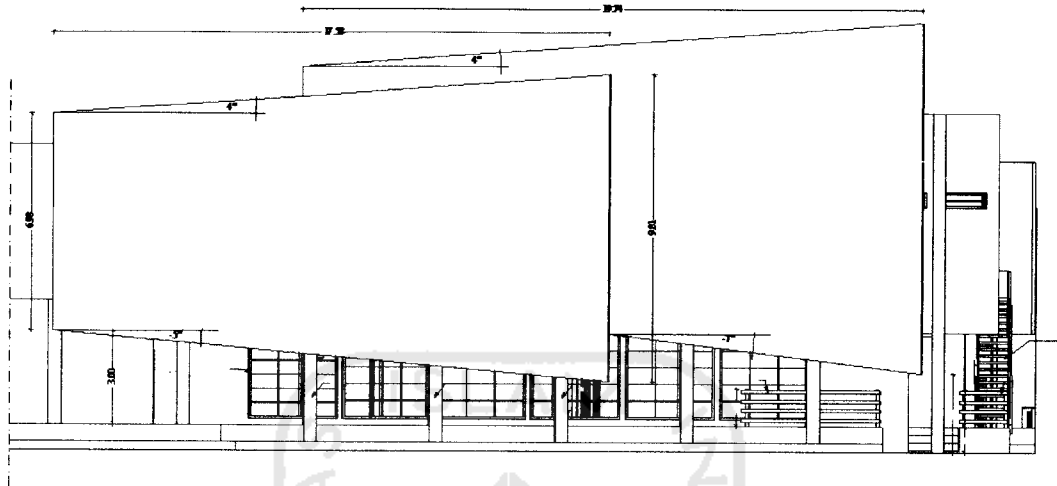
VII.13.1 Detail Fasad 1



Gbr VII.13.1 Detail fasad 1

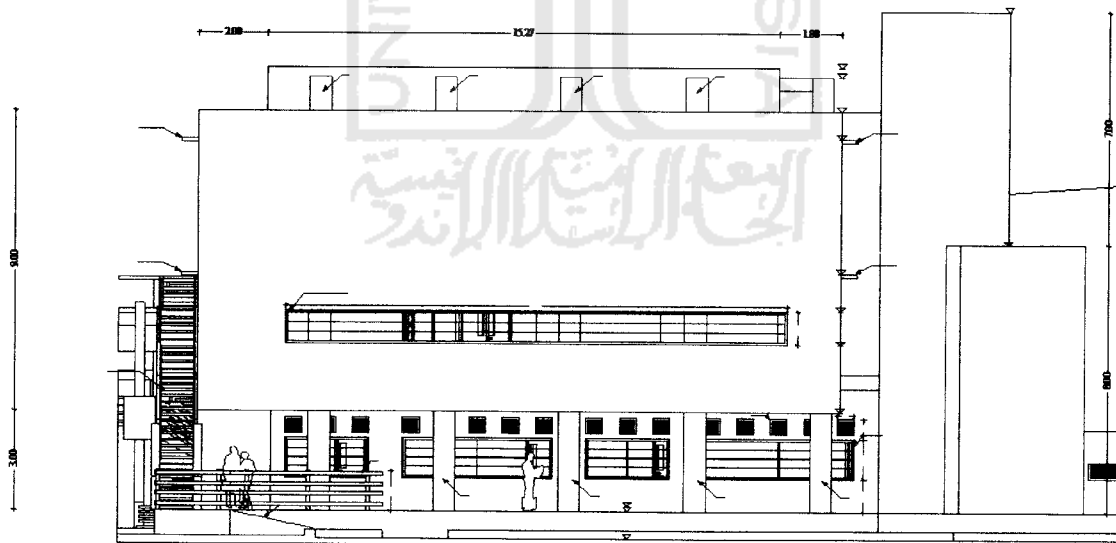


VII.13.2 Detail Fasad 2



Gbr VII.13.2 Detail fasad 2

VII.13.3 Detail Fasad 3

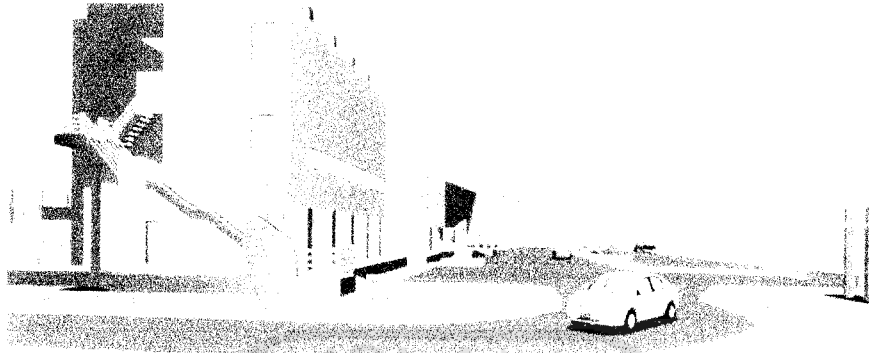


Gbr VII.13.3 Detail fasad 3



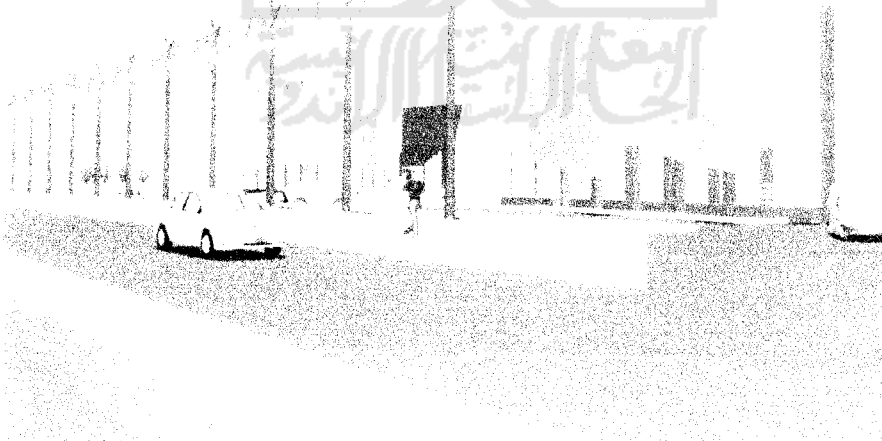
VII.14 Perspektif

VII.14.1 Perspektif Eksterior



Gbr VII.14.1 Perspektif eksterior 1

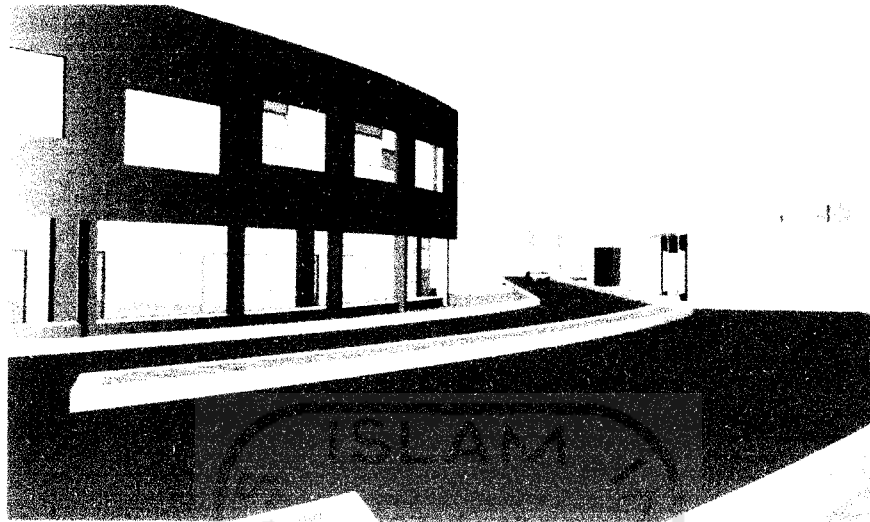
VII.14.2 Perspektif Eksterior



Gbr VII.14.2 Perspektif eksterior 2



VII.14.3 Perspektif Eksterior



Gbr VII.14.3 Perspektif eksterior 3

VII.14.4 Perspektif Eksterior



Gbr VII.14.4 Perspektif eksterior 4

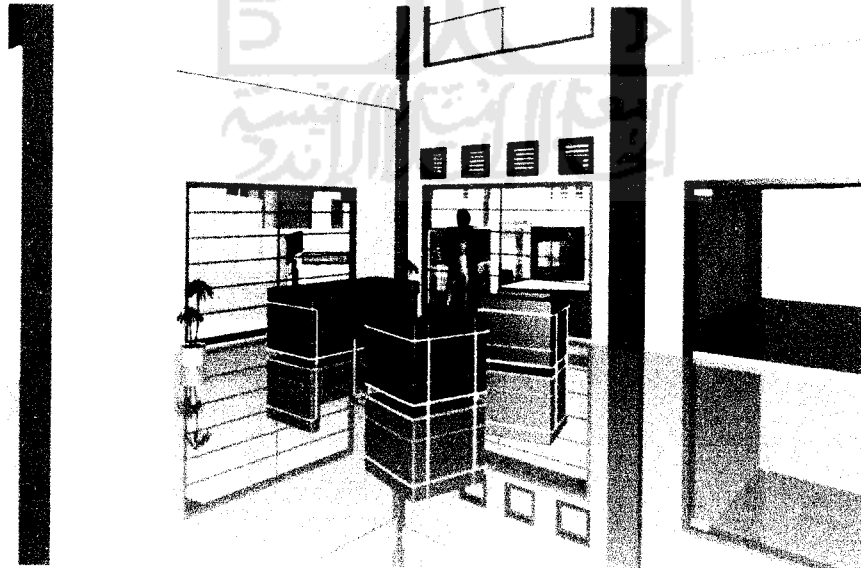


VII.14.5 Perspektif Interior Hall Utama



Gbr VII.14.4 Perspektif interior hall utama

VII.14.6 Perspektif Interior Hall Area Apresiasi



Gbr VII.14.5 Perspektif interior hall area apresiasi



VII.14.7 Perspektif Interior Hall Area Pengelola



Gbr VII.14.6 Perspektif interior hall area pengelola

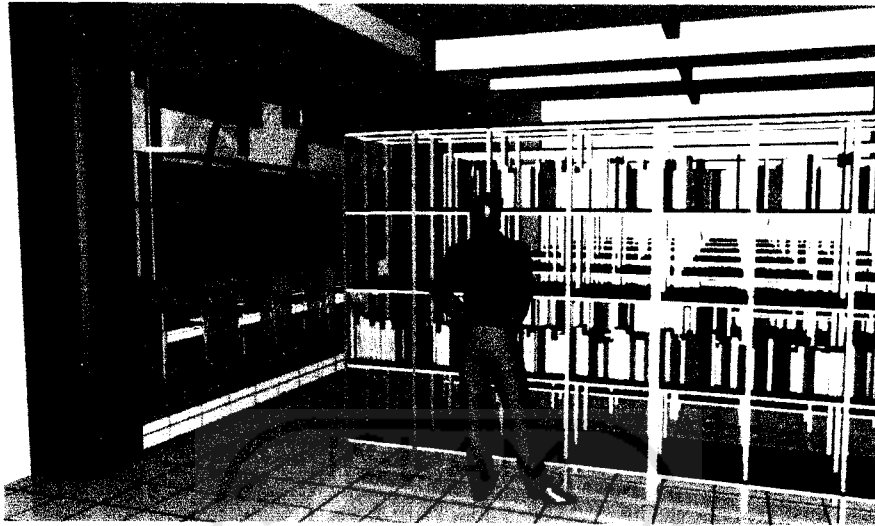
VII.14.8 Perspektif Interior kelas



Gbr VII.14.7 Perspektif interior kelas

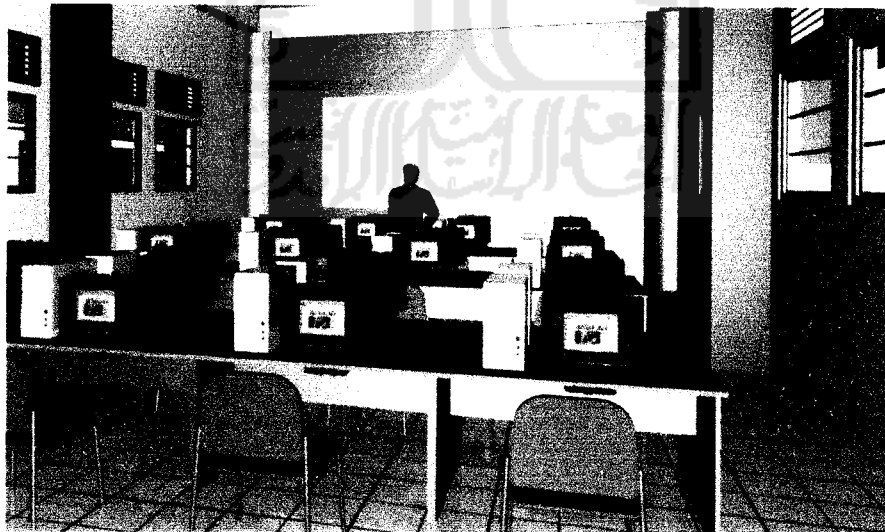


VII.14.9 Perspektif Interior perpustakaan



Gbr VII.14.8 Perspektif interior perpustakaan

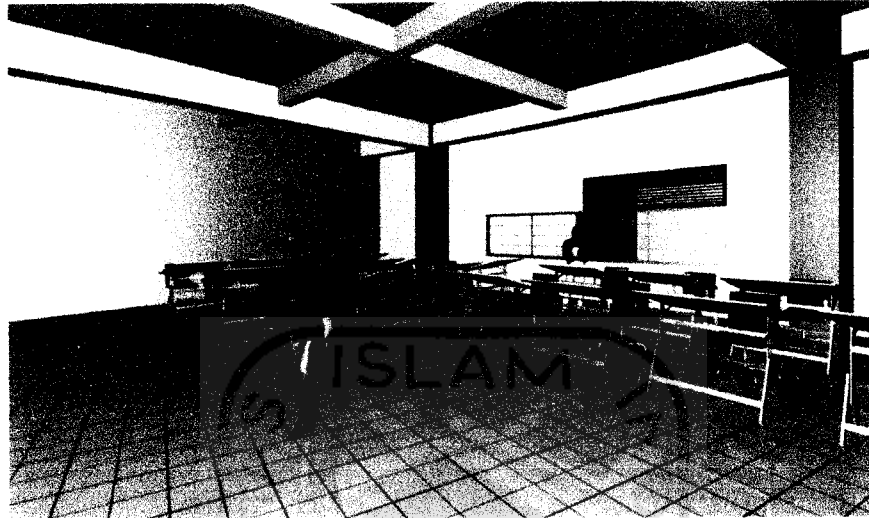
VII.14.10 Perspektif Interior Studio Komputer



Gbr VII.14.9 Perspektif interior studio komputer

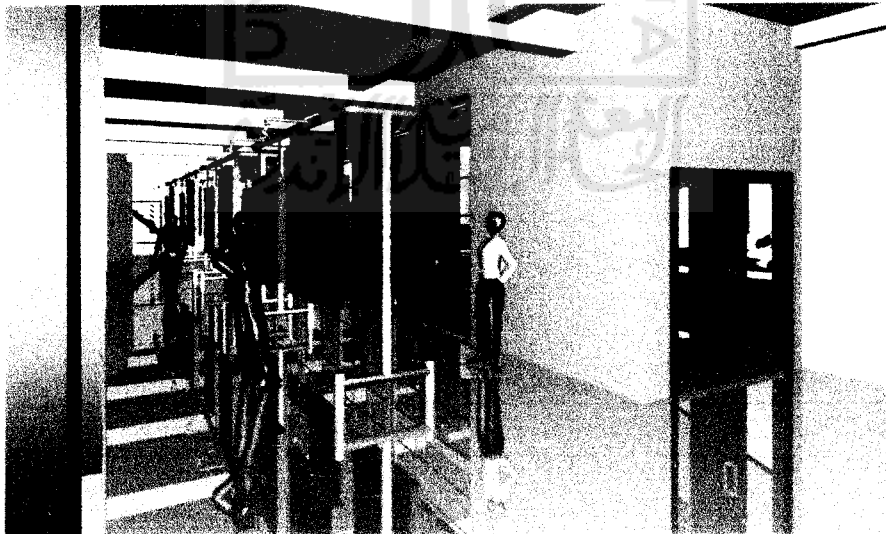


VII.14.11 Perspektif Interior Studio Gambar



Gbr VII.14.10 Perspektif interior studio gambar

VII.14.12 Perspektif Interior Area Pameran Lt. 1



Gbr VII.14.11 Perspektif interior area pameran Lt. 1



VII.14.13 Perspektif Interior Area Pameran Lt. 2



Gbr VII.14.12 Perspektif interior area pameran Lt. 2

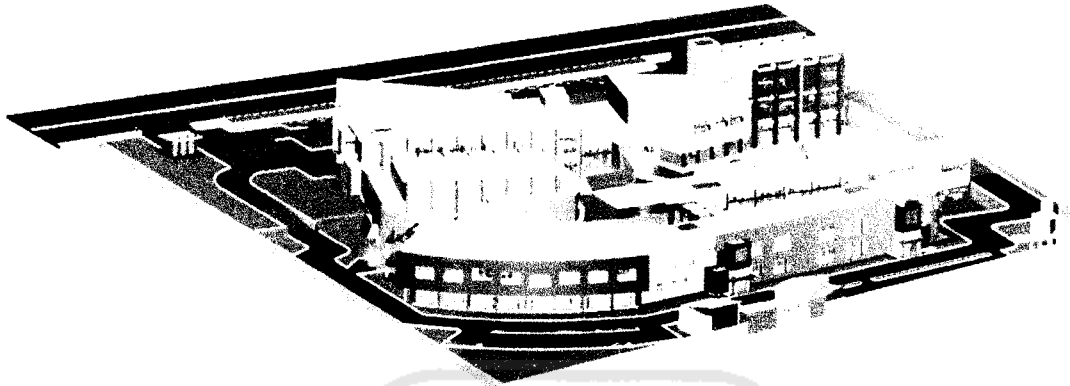
VII.14.14 Perspektif Interior Area Pameran Lt. 2



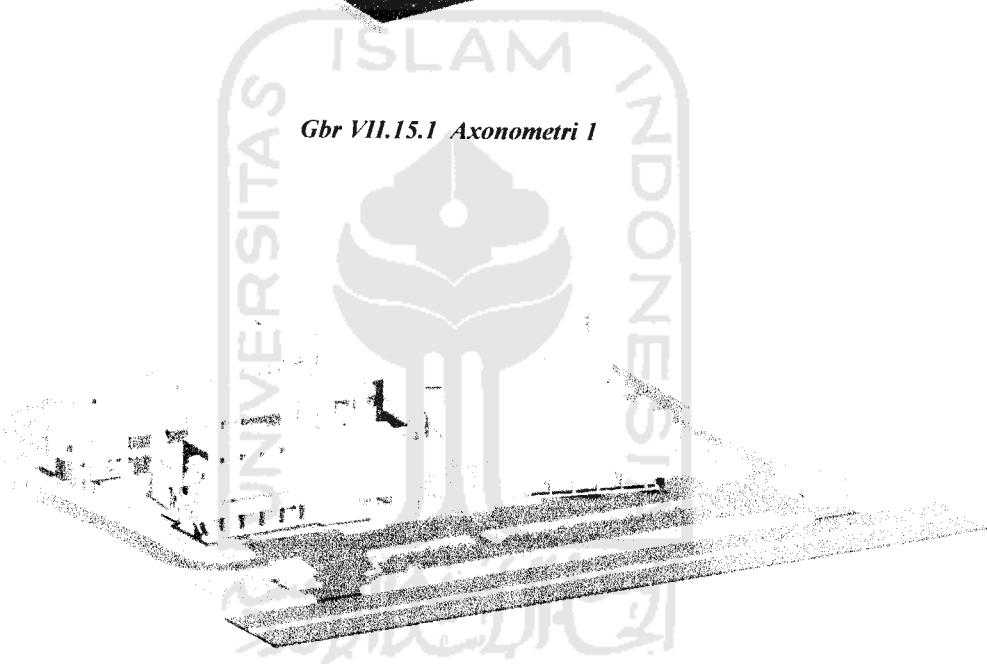
Gbr VII.14.13 Perspektif interior area pameran Lt. 2



VII.15 Axonometri



Gbr VII.15.1 Axonometri 1



Gbr VII.15.2 Axonometri 2