

PROPOSAL TUGAS AKHIR

INSTITUT DESAIN DI JOGJAKARTA

Tipografi Aksara Jawa sebagai Landasan Perancangan

DESIGN INSTITUTE IN JOGJAKARTA

java script typography as a design basis



Disusun oleh :

Fariz Rachmana Putra

06512129

Dosen Pembimbing:

IR. H. MUNICHY B.EDREES, M.ARCH,IAI

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL dan PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2011



LEMBAR PENGESAHAN

ISLAM

INSTITUT DESAIN DI JOGJAKARTA

TIPOGRAFI AKSARA JAWA SEBAGAI LANDASAN PERANCANGAN

INSTITUTE DESIGN IN JOGJAKARTA

JAVA SCRIPT TYPOGRAPHY AS A DESIGN BASIS

DISUSUN OLEH

FARIZ RACHMANA PUTRA

06 512 129

Yogyakarta, 1 Maret 2011

Mengesahkan,

Ir. Munichy B.Edrees, M. Arch. IAI

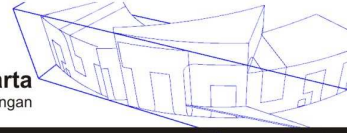
Dosen Pembimbing

**Ir. Revianto Budi
Santosa, M. Arch**
Dosen Penguji

Mengetahui,

Dr.Ing. Ilya Fadjar Maharika, IAI
Ketua Jurusan Arsitektur Ull





HALAMAN PERNYATAAN
TUGAS AKHIR
Periode I Semester Genap 2009-2010

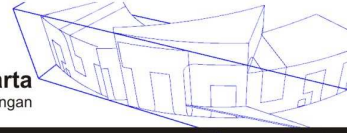
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya maupun pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain. Kecuali sebagai acuan dan kutipan dengan penulisan karya ilmiah yang telah berlaku.

Yogyakarta, 1 Maret 2011

Fariz Rachmana Putra

Filename: kata pengantar
Directory: F:\F~arCh'riZ files\arsitektur\files tgs kmps\smster 9\TUGAS
AKHIR YOOK,,, \proposal awal
Template: C:\Users\minang
jaya\AppData\Roaming\Microsoft\Templates\Normal.dot
Title: CAFÉ WAYANG DI YOGYAKARTA
TUGAS AKHIR
Subject:
Author: satrio
Keywords:
Comments:
Creation Date: 23/07/2010 02:36:00
Change Number: 39
Last Saved On: 03/03/2011 10:20:00
Last Saved By: dell
Total Editing Time: 552 Minutes
Last Printed On: 31/03/2011 09:50:00
As of Last Complete Printing
Number of Pages: 3 (approx.)
Number of Words: 1.347 (approx.)
Number of Characters: 7.679 (approx.)



LEMBAR PERSEMBAHAN

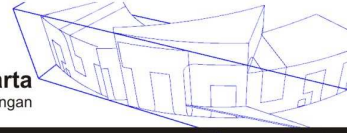
Syukur alhamdulillahirobbil'alamin...

I dedicate this...

to my beloved parents...

especially to my mom...

Filename: kata pengantar
Directory: F:\F~arCh'riZ files\arsitektur\files tgs kmps\smster 9\TUGAS
AKHIR YOOK,,, \proposal awal
Template: C:\Users\minang
jaya\AppData\Roaming\Microsoft\Templates\Normal.dot
Title: CAFÉ WAYANG DI YOGYAKARTA
TUGAS AKHIR
Subject:
Author: satrio
Keywords:
Comments:
Creation Date: 23/07/2010 02:36:00
Change Number: 39
Last Saved On: 03/03/2011 10:20:00
Last Saved By: dell
Total Editing Time: 551 Minutes
Last Printed On: 31/03/2011 09:44:00
As of Last Complete Printing
Number of Pages: 6 (approx.)
Number of Words: 1.347 (approx.)
Number of Characters: 7.679 (approx.)



PRAKATA

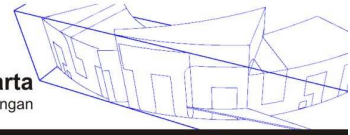
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada kita semua, tak lupa sholawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan pengikutnya hingga akhir jaman.

Syukur Alhamdulillah laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik, meskipun masih jauh dari sempurna. Laporan Tugas Akhir yang berjudul **Institut Desain di Jogjakarta** ini di susun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 (Strata Satu) pada Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.

Dalam Kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dan membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini, Antara lain kepada :

- Bapak Dr.Ing. Ilya Fadjar Maharika,IAI selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
- Bapak Ir. Munichy Bachron Edrees, M. Arch selaku dosen pembimbing. Terimakasih ya pak atas bimbingan, arahan, dan ilmu yang diberikan
- Bapak Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch selaku dosen penguji, serta Bapak dan Ibu dosen yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama saya berada di Arsitektur.



- Kedua orang tua adik dan kakaku, terima kasih atas cinta dan kasih sayang, dukungan dan doa. Ibuku, terima kasih ya bu atas tambahan ilmu, bimbingan, arahan dan kesabarannya.
- Teman – teman sebimbingan, Agung Yos, Hari, Tetes. Akhirnya kita lulus kawan.
- Terimakasih teman – teman archsketch yang selalu semangat. Terutama Didi dan Narjek, saatnya berjuang untuk pembuktian kawan. Nilam, Dian, dan Widya *thanks* bantuan maketnya.
- Seluruh Angkatan Archfam 2006. Semoga sukses semua.
- Semua pihak yang tidak bisa di sebutkan satu persatu, terima kasih banyak.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini. Penulis juga mengharapkan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pribadi dan bagi pembaca.

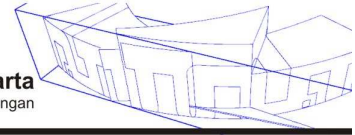
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 1 Maret 2011

Penulis

Fariz Rachmana Putra

Filename: BAB I
Directory: F:\F~arCh'riZ files\arsitektur\files tgs kmps\smster
9\TUGAS AKHIR YOOK,,,\proposal awal
Template: C:\Users\minang
jaya\AppData\Roaming\Microsoft\Templates\Normal.dot
Title: BAB I
Subject:
Author: minang jaya
Keywords:
Comments:
Creation Date: 01/09/2010 20:43:00
Change Number: 136
Last Saved On: 06/01/2011 03:26:00
Last Saved By: minang jaya
Total Editing Time: 4.523 Minutes
Last Printed On: 31/03/2011 08:51:00
As of Last Complete Printing
Number of Pages: 2 (approx.)
Number of Words: 10.506 (approx.)
Number of Characters: 59.890 (approx.)



INSTITUT DESAIN DI JOGJAKARTA

Tipografi Aksara Jawa Sebagai Landasan Perancangan

Pengertian Judul

Institut : Organisasi, badan atau perkumpulan yang bertujuan menyelenggarakan usaha pendidikan, kebudayaan, social, persahabatan, rehabilitasi¹. perguruan tinggi yang di samping menyelenggarakan pendidikan akademik dapat pula menyelenggarakan pendidikan profesional dalam sekelompok disiplin ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau kesenian sejenis².

Desain : seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata “desain” bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, “desain” memiliki arti “proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru”. Sebagai kata benda, “desain” digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata.³

Tipografi : merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin⁴. merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif⁵.

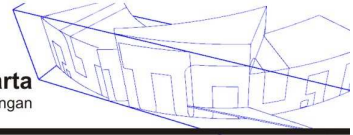
¹ Balai Pustaka, Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002

² NOMOR 234/U/2000 TENTANG PEDOMAN PENDIRIAN PERGURUAN TINGGI

³ { HYPERLINK "<http://www.wikipedia.org>" }

⁴ { HYPERLINK "<http://www.wikipedia.org>" }

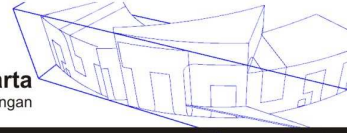
⁵ Danton. Sihombing, 2001, Tipografi Dalam Desain Grafis, hal 58



Aksara Jawa : aksara turunan aksara Brahmi yang digunakan atau pernah digunakan untuk penulisan naskah-naskah berbahasa Jawa, bahasa Madura bahasa Melayu, bahasa Sunda, bahasa Bali, dan bahasa Sasak⁶.

⁶ { HYPERLINK "<http://www.wikipedia.org>" }

Filename: kata pengantar
Directory: F:\F~arCh'riZ files\arsitektur\files tgs kmps\smster 9\TUGAS
AKHIR YOOK,,, \proposal awal
Template: C:\Users\minang
jaya\AppData\Roaming\Microsoft\Templates\Normal.dot
Title: CAFÉ WAYANG DI YOGYAKARTA
TUGAS AKHIR
Subject:
Author: satrio
Keywords:
Comments:
Creation Date: 23/07/2010 02:36:00
Change Number: 39
Last Saved On: 03/03/2011 10:20:00
Last Saved By: dell
Total Editing Time: 548 Minutes
Last Printed On: 31/03/2011 09:42:00
As of Last Complete Printing
Number of Pages: 4 (approx.)
Number of Words: 1.347 (approx.)
Number of Characters: 7.679 (approx.)



CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan akhir :

Nama mahasiswa : FARIZ RACHMANA PUTRA

Nomor mahasiswa: 06 512 129

Judul tugas akhir : INSTITUT DESAIN DI JOGJAKARTA

Kualitas buku laporan akhir : sedang baik baik sekali ^{*)mohon}
dicoret yang tidak perlu

sehingga,

Direkomendasikan/tidak direkomendasikan

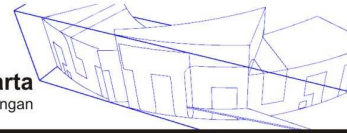
*) mohon dicoret yang tidak perlu

untuk menjadi acuan produk tugas akhir

**Yogyakarta, 1 Maret 2011
Dosen Pembimbing**

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

Filename: kata pengantar
Directory: F:\F~arCh'riZ files\arsitektur\files tgs kmps\smster 9\TUGAS
AKHIR YOOK,,, \proposal awal
Template: C:\Users\minang
jaya\AppData\Roaming\Microsoft\Templates\Normal.dot
Title: CAFÉ WAYANG DI YOGYAKARTA
TUGAS AKHIR
Subject:
Author: satrio
Keywords:
Comments:
Creation Date: 23/07/2010 02:36:00
Change Number: 39
Last Saved On: 03/03/2011 10:20:00
Last Saved By: dell
Total Editing Time: 551 Minutes
Last Printed On: 31/03/2011 09:44:00
As of Last Complete Printing
Number of Pages: 8 (approx.)
Number of Words: 1.347 (approx.)
Number of Characters: 7.679 (approx.)



ABSTRACT

Institut Design in Jogjakarta

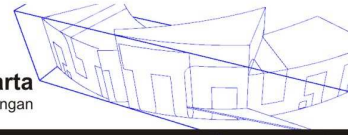
Java Script Typography as a Design Basis

. The development of graphic design has become very fast. All Title as a student city and the city became a barometer of his own art education in graphic design art design. Need a design institute in Yogyakarta that is able to describe the city of Yogyakarta as student city, art, and culture. Aksara Jawa is a traditional Javanese culture. Java script development is now increasingly forgotten by the Java community. Java Script is one of the cultural heritage of ancestors. Java Script is not only written communications media sebagai but there are values that teaches harmony between the creature and his God. In the field of typography graphic dedain Java Script has a unique anatomy other than typography. Behind the uniqueness of the development of Java script into decline. Javanese Semain many do not understand and do not preserve the culture. It is expected that the presentation of culture in the form of java script that is associated with the science of typography as part of graphic design will increase interest and understanding of young people is rooted in traditional culture in the development of modern science

Key Word : Design Institute, Java Script Typography, Jogjakarta

Intisari :

Perkembangan Desain grafis kini menjadi sangat pesat. Kota Jogja sebagai kota pelajar dan kota seni menjadi barometer tersendiri dalam desain pendidikan seni desain grafis. Perlu adanya institut desain di Jogjakarta yang mampu mencitrakan kota Jogja sebagai kota pelajar, seni, dan budaya. Aksara jawa merupakan kebudayaan tradisional masyarakat jawa. Perkembangan aksara



jawa kini semakin dilupakan oleh masyarakat jawa. Aksara jawa merupakan salah satu peninggalan kebudayaan dari nenek moyang. Aksara jawa tak sekedar sebagai media komunikasi tulis tetapi terdapat nilai-nilai yang mengajarkan harmoni antara makhluk dan Tuhannya. Dalam bidang desain grafis tipografi Aksara Jawa mempunyai anatomi yang unik dibandingkan dengan tipografi yang lain. Dibalik keunikan tersebut perkembangan aksara jawa mengalami kemunduran. Semakin banyaknya masyarakat jawa yang tak mengerti dan tak melestarikan kebudayaan tersebut. Diharapkan dengan adanya suatu penyajian bentuk kebudayaan berupa aksara jawa yang dikaitkan dengan ilmu tipografi sebagai bagian dari desain grafis akan meningkatkan minat dan pemahaman generasi muda yang mengakar pada kebudayaan tradisional ditengah perkembangan ilmu modern.

Kata Kunci : Institut Desain, Tipografi aksara jawa, Jogjakarta

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
CATATAN DOSEN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRACT	xii
DESAIN PREMIS.....	xv

INSTITUT DESAIN DI JOGJAKARTA	1
-------------------------------------	---

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN	3
1.1.1 Pesatnya Perkembangan Industri Kreatif.....	3
1.1.2 Jogjakarta sebagai Kota Pelajar, Budaya dan Seni	4
1.1.3 Pelestarian Kebudayaan di Jogjakarta.....	7
1.1.4 Pelestarian Tipografi Aksara Jawa.....	9
1.2 PERMASALAHAN.....	11
1.3 SPESIFIKASI PROYEK	11
1.4 TUJUAN DAN SASARAN	12
1.4.1 Tujuan	12
1.4.2 Sasaran.....	12
1.5 LINGKUP PEMBAHASAN.....	12
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	13
1.7 KEASLIAN PENULISAN	13
1.8 KERANGKA POLA PIKIR	15

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN MENGENAI PENDIDIKAN	16
2.1.1 Pengertian Pendidikan.....	16
A. Macam-macam pendidikan	16
B. Bentuk-bentuk perguruan tinggi.	17

2.2	KAJIAN MENGENAI BANGUNAN INSTITUT	18
2.2.1	Pengertian Institut.....	18
2.2.2	Persyaratan Bangunan Pendidikan.....	18
	A. Aspek umum bangunan pendidikan	19
	B. Aspek teknis bangunan pendidikan.....	20
2.3	KAJIAN MENGENAI DESAIN	23
2.3.1	Pengertian Desain	23
2.3.2	Desain Grafis.....	26
2.4	KAJIAN MENGENAI KAJIAN INSTITUT DESAIN	28
2.4.1	Persyaratan Teknis Ruang	28
2.5	KAJIAN MENGENAI TIPOGRAFI	29
2.5.1	Pengertian Tipografi	29
2.5.2	Anatomi huruf	30
2.6	KAJIAN MENGENAI TIPOGRAFI AKSARA JAWA	31
2.6.1	Kelahiran Aksara Jawa	31
	A. Konsep Secara Tradisional	31
	B. Konsep Secara Ilmiah	32
2.6.2	Gaya Penulisan Aksara Jawa	34
2.6.3	Makna HA-NA-CA-RA-KA	36
2.7	STUDI KASUS	42
2.7.1	STSRD VISI (Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain)	42
2.7.2	SOTA (School of The Art Singapore).....	43
2.8	TRANSFORMASI DALAM DESAIN	43
2.8.1	Pendekatan Konsep Perancangan Arsitektur	43
2.8.2	Metafora dalam Arsitektur.....	44

BAB III

METODOLOGI

3.1	METODE PEMBAHASAN	47
3.2	METODOLOGI PENGUMPULAN DATA DAN TEORI.....	48
3.3	METODE ANALISA.....	49
3.4	METODE PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN.....	52
	A. Pelestarian Budaya Bangsa	52
	B. Pertimbangan dalam desain.....	53

BAB IV

ANALISIS

4.1	ANALISA SITE	54
4.1.1	Analisa Terhadap Lokasi	54
4.1.2	Analisa Tapak dan Respon.....	56
4.2	ANALISA KEGIATAN	61
4.2.1	Klasifikasi Kegiatan	61
4.2.2	Pelaku Kegiatan	61
4.2.3	Pola kegiatan.....	62
4.3	ANALISA KEBUTUHAN RUANG	64
4.4	ANALISA KEBUTUHAN BESARAN RUANG	65

BAB V

KONSEP

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

BAB I

PENDAHULUAN

Gambar 1. Contoh karya desain grafis dalam bisnis	4
Gambar 2. Kegiatan belajar mengajar	6
Gambar 3. Grafik jumlah siswa di Jogjakarta	6
Gambar 4. Grafik jumlah mahasiswa di Jogjakarta	7
Gambar 5. Pentas pagelaran di kraton Jogja	8
Gambar 6. Masyarakat Jogja dalam tradisi gunung	9
Gambar 7. aksara jawa.....	10
Gambar 8. Site	11

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Gambar 9. Pencahayaan pada interior bangunan.....	21
Gambar 10. Gambar ilustrasi analisis penentuan orientasi bangunan.....	21
Gambar 11. Penghawaan pada bangunan	22
Gambar 12. Gambar Desain Grafis.....	24
Gambar 13. Desain Fotografi.....	25
Gambar 14. Desain Interior.....	25
Gambar 15. Desain Interior.....	26
Gambar 16. Pencahayaan pada interior bangunan.....	27
Gambar 17. design Interface web	27
Gambar 18. Desain logo	28
Gambar 19. Layout ruang kuliah.....	29
Gambar 20. Anatomi Huruf	30
Gambar 21. Ilustrasi serat aji saka.....	32
Gambar 22. Perkembangan Aksara Jawa.....	33
Gambar 23. perubahan Aksara Jawa.....	34
Gambar 24. STSRD VISI/ advy Jogjakarta	42
Gambar 25. SOTA (School of Art Singapore)	43
Gambar 26. Nagoya City Art Museum	44
Gambar 27. Stasiun TGV di kota Lyon Perancis	45
Gambar 28. Sydney Opera House	46

BAB IV

ANALISIS

Gambar 29. Peta Kabupaten Sleman	54
Gambar 30. Lokasi yang akan direncanakan	55
Gambar 31. batas-batas tapak yang direncanakan	56
Gambar 32. batas-batas tapak yang direncanakan	56
Gambar 33. Analisis dan respon view dan matahari	57
Gambar 34. Analisis dan respon sudut jatuh matahari	58
Gambar 35. Penempatan massa bangunan.....	59
Gambar 36. Analisis dan respon kebisingan dan arah matahari.	60
Gambar 37. Analisis Pola kegiatan staff pengajar	62
Gambar 38. Analisis Pola kegiatan mahasiswa	63
Gambar 39. Analisis Pola kegiatan staff/ karyawan	63

DESAIN PREMIS

Institute desain adalah wadah bagi para mahasiswa untuk menimba ilmu dibidang seni desain. Perlunya sebuah institusi pendidikan dapat mencerminkan fungsi dari bangunan itu sendiri. Terlebih lagi bangunan institute desain yang dapat mencerminkan kekhasan dari desain. Jogjakarta yang merupakan kota seni dan budaya membuat institute desain harus menunjukkan identitasnya. Bentuk yang menarik, inspiratif dan bahkan “provokatif” harus dapat dihadirkan.

Pada perancangan institute desain ini mengambil aksara tipografi aksara jawa sebagai landasan perancangan. Banyak unsur filosofis dari bentuk tipografi aksara jawa yang menggambarkan ajaran tentang kehidupan. Bentuk tipografi aksara jawa yang sarat akan makna diimplementasikan kedalam bentuk bangunan. Permasalahan yang diperkirakan akan muncul dan diselesaikan adalah terkait dengan mengimplemantasikan makna filosofis dari tipografi aksara jawa yang notabena peninggalan budaya jawa menjadi dasar perancangan institute desain yang notabena bangunan modern. Pemecahan masalah yang akan dilakukan salah satunya berupa melakukan analisis tentang tipografi aksara jawa kedalam bangunan modern.

Filename: kata pengantar
Directory: F:\F~arCh'riZ files\arsitektur\files tgs kmps\smster 9\TUGAS
AKHIR YOOK,,, \proposal awal
Template: C:\Users\minang
jaya\AppData\Roaming\Microsoft\Templates\Normal.dot
Title: CAFÉ WAYANG DI YOGYAKARTA
TUGAS AKHIR
Subject:
Author: satrio
Keywords:
Comments:
Creation Date: 23/07/2010 02:36:00
Change Number: 39
Last Saved On: 03/03/2011 10:20:00
Last Saved By: dell
Total Editing Time: 551 Minutes
Last Printed On: 31/03/2011 09:45:00
As of Last Complete Printing
Number of Pages: 9 (approx.)
Number of Words: 1.347 (approx.)
Number of Characters: 7.679 (approx.)

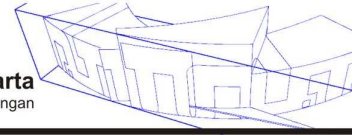


DESAIN PREMIS

Institute desain adalah wadah bagi para mahasiswa untuk menimba ilmu dibidang seni desain. Perlunya sebuah institusi pendidikan dapat mencerminkan fungsi dari bangunan itu sendiri. Terlebih lagi bangunan institute desain yang dapat mencerminkan kekhasan dari desain. Jogjakarta yang merupakan kota seni dan budaya membuat institute desain harus menunjukkan identitasnya. Bentuk yang menarik, inspiratif dan bahkan “provokatif” harus dapat dihadirkan.

Pada perancangan institute desain ini mengambil aksara tipografi aksara jawa sebagai landasan perancangan. Banyak unsur filosofis dari bentuk tipografi aksara jawa yang menggambarkan ajaran tentang kehidupan. Bentuk tipografi aksara jawa yang sarat akan makna diimplementasikan kedalam bentuk bangunan. Permasalahan yang diperkirakan akan muncul dan diselesaikan adalah terkait dengan mengimplemantasikan makna filosofis dari tipografi aksara jawa yang notabena peninggalan budaya jawa menjadi dasar perancangan institute desain yang notabena bangunan modern. Pemecahan masalah yang akan dilakukan salah satunya berupa melakukan analisis tentang tipografi aksara jawa kedalam bangunan modern.

Filename: BAB I
Directory: F:\F~arCh'riZ files\arsitektur\files tgs kmps\smster
9\TUGAS AKHIR YOOK,,,\proposal awal
Template: C:\Users\minang
jaya\AppData\Roaming\Microsoft\Templates\Normal.dot
Title: BAB I
Subject:
Author: minang jaya
Keywords:
Comments:
Creation Date: 01/09/2010 20:43:00
Change Number: 136
Last Saved On: 06/01/2011 03:26:00
Last Saved By: minang jaya
Total Editing Time: 4.524 Minutes
Last Printed On: 31/03/2011 08:52:00
As of Last Complete Printing
Number of Pages: 16 (approx.)
Number of Words: 10.506 (approx.)
Number of Characters: 59.890 (approx.)



BAB I

PENDAHULUAN

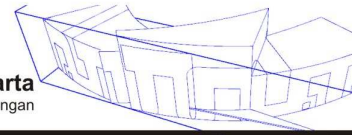
1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.1.1 Pesatnya Perkembangan Industri Kreatif

Perkembangan teknologi yang sangat pesat kini membuat industri kreatif menjadi berkembang. Proses manual menggunakan tangan berubah menjadi berbasis komputer yang memiliki hasil yang lebih baik dari segi kualitas maupun kuantitas hasil karya. Banyaknya *software* -*software* dan program – program grafis yang dapat membantu kerja desainer untuk melahirkan karyanya.

Departemen Perdagangan Republik Indonesia tahun 2007 mendefinisikan industri kreatif di Indonesia adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Selain itu dukungan pemerintah yang dikoordinasikan oleh departemen Perdagangan pada tahun 2009 menetapkan Inpres No. 6 Tahun 2009. Instruksi Presiden nomor 6 tahun 2009 membahas mengenai Pengembangan Ekonomi Kreatif. Materi yang mencakup dalam INPRES ini adalah mengenai sasaran, arah dan strategi pengembangan ekonomi kreatif dalam rentang waktu tahun 2009 sampai dengan 2015. Dalam INPRES inipun disampaikan mengenai peran dan tanggungjawab dari instansi terkait dengan pengembangan ekonomi kreatif ini

Permintaan Kebutuhan produksi hasil industri kreatif di kalangan masyarakat kini semakin bertambah. Persaingan ekonomi yang semakin ketat mendorong pelaku bisnis perlu merespon



dengan

adanya

inovasi-inovasi

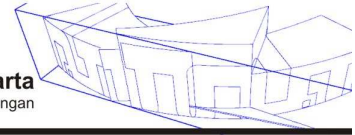
produksi.



Gambar { STYLEREf 2 \s }.{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 }
Contoh karya desain grafis dalam bisnis

1.1.2 Jogjakarta Sebagai Kota Pelajar , Budaya dan seni

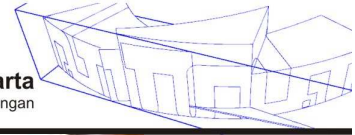
Secara historis DIY dikenal sebagai pusat pendidikan dan daerah tujuan pendidikan di tingkat nasional. Di masa penjajahan Belanda, DIY sudah menjadi pusat pendidikan dengan adanya sekolah-sekolah, seperti MULO dan HIS. Keberadaan pusat pendidikan di DIY telah berperan penting dalam mendorong lahir dan tumbuhnya pergerakan-pergerakan kebangsaan, seperti Boedi Oetomo (1908), Sarikat Islam (1912), Muhammadiyah (1912), Pesantren Krpyak (1919), Perguruan Taman Siswa (1922) yang kiprah kegiatannya mempunyai peran penting dalam perintisan dan pengembangan pendidikan. Demikian pula peran Kraton Yogyakarta melalui Sultan Hamengku Buwono IX yang telah berjasa dalam mendukung pendirian dan penyediaan fasilitas kraton sebagai tempat penyelenggaraan pendidikan Universitas Gadjah Mada yang merupakan universitas tertua di Indonesia. Identitas DIY sebagai pusat pendidikan terus berlanjut ditandai dengan berkembangnya sekitar 150 lembaga pendidikan tinggi baik negeri maupun swasta. Pelatihan dan kursus-kursus dalam berbagai bidang ilmu dan ketrampilan berkembang di DIY. Keberhasilan DIY mempertahankan identitas sebagai daerah tujuan pendidikan nampak dari banyaknya masyarakat luar provinsi yang bersekolah di DIY, sehingga DIY menjadi representasi miniatur



kehidupan nasional. Minat mahasiswa dari luar negeri untuk belajar dan melakukan penelitian di DIY menunjukkan adanya peluang bagi terwujudnya DIY.⁷

Dari segi daya saing pendidikan, DIY telah berhasil meraih prestasi di berbagai kejuaraan bidang pendidikan, baik tingkat nasional maupun internasional. Tahun 2004 beberapa prestasi di tingkat internasional antara lain: Juara III Olympiade IPA SD, Juara III Olympiade Kimia SMA, Juara Harapan I Cabinet Making pada Asean Skill Competition, sedangkan di tingkat nasional tahun 2004 meraih Juara II Lomba Lukis TK, Juara III Lomba Cerita Bergambar TK, Juara I Lomba Prestasi SD, Juara III Olympiade Astronomi SMP, Juara I dan II Olympiade Matematika SMA, Juara III Olympiade Biologi SMA, Juara II dan III Olympiade Komputer SMA, Juara I dan II Olympiade Kimia SMA, Promosi Kompetensi Siswa SMK meraih medali emas: 3, medali perak: 8, medali perunggu: 4, Juara I Lomba Kreativitas Guru IPS, Juara II Lomba Inovasi Pembelajaran Biologi, Juara II dan III Lomba Karya Inovatif Mahasiswa, Juara I, II, III Lomba Karya Tulis Mahasiswa, Juara I Innovation Technology Contest. Di samping itu dalam Pekan Olahraga Pelajar Tingkat Nasional (POPNAS) tahun 2003 meraih urutan VIII dengan mengumpulkan 6 medali emas, 9 perak, dan 13 perunggu.

⁷ RPJPD (Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah) Jogjakarta 2005-2025



**Gambar { STYLEREf 2 \s },{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } Kegiatan Belajar Mengajar
(Sumber : kompas.com, di unduh tgl 26 September 2010)**

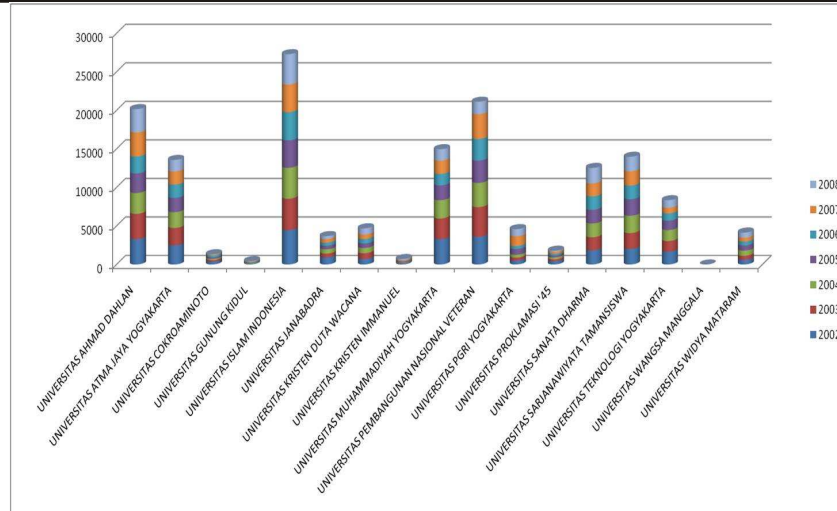
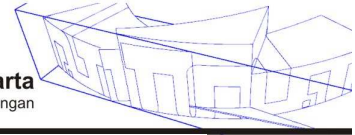
Jogjakarta sangat identik dengan pusat pendidikan yang yang ditandai banyaknya sekolah dan mutu pendidikan yang tinggi. Banyak para pemikir dan ilmuwan – ilmuwan hasil dari pendidikan di Jogjakarta. Di Kota Jogjakarta sendiri terdapat 207 taman kanak-kanak, 192 sekolah dasar dan MI, 65 SMP dan MTs, 48 SMA, 27 SMK, dan 49 perguruan tinggi. Perguruan tinggi tersebut terdiri dari 6 universitas, 12 institut/sekolah tinggi dan 31 akademi. Dari data tersebut dapat dilihat banyaknya minat untuk menimba ilmu di Jogjakarta.

Grafik Sekolah Sekolah menurut Tingkatan Sekolah dan Status di Jogjakarta

{ EMBED CorelDRAW.Graphic.14 }

**Gambar { STYLEREf 2 \s },{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } Grafik Jumlah Siswa di
Jogjakarta
(Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Jogjakarta 2009)**

Statistik Mahasiswa Baru Universitas 2008/2009

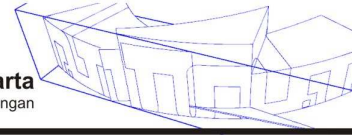


**Gambar { STYLEREF 2 \s }.{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } Grafik Jumlah Mahasiswa di Jogjakarta
(Sumber : Kopertis Wilayah V Jogjakarta 2009)**

1.1.3 Pelestarian Kebudayaan di Jogjakarta

Pengembangan budaya yang berbasis pada pelestarian yang berkelanjutan belum dapat memberikan nuansa dan warna dalam sistem pendidikan yang dikembangkan. Kecenderungan kearah mendidik generasi penerus dalam bingkai tata nilai dan budi pekerti luhur masih dalam tataran “wacana” yang tidak kunjung terimplementasi. Pengembangan budaya yang berbasis pada local genius untuk memperkuat ketahanan budaya belum menyentuh keseluruhan lapisan masyarakat, demikian juga terhadap sebagian penyelenggara pemerintahan, hal ini akan menimbulkan ketidakakuratan dalam pengambilan keputusan yang berkaitan dengan kebijakan pembangunan berbasis budaya, sebagai bingkai laku hidup masyarakat.

Nilai-nilai budaya seperti bahasa dan sastra Jawa, etika, norma, upacara tradisional/adat istiadat, busana, seni pertunjukan, seni arsitektur, karawitan, lukisan dan kehidupan adat tradisi serta seni budaya lahir, tumbuh dan hidup dalam kehidupan sehari-hari masyarakat DIY seperti bahasa dan sastra Jawa, seni kerajinan tradisional, makanan tradisional, prasarana budaya, desa budaya



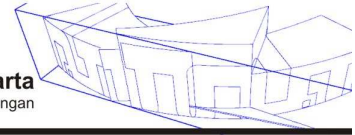
dan desa wisata, melalui sanggar, group kesenian, galeri, padepokan, forum, lembaga budaya, dan fasilitas budaya. Pada sisi lain, gelombang modernisme menyentuh masyarakat Yogyakarta secara keseluruhan sehingga gejala luntarnya budaya lokal dalam kehidupan sehari-hari menjadi semakin nyata dan sulit dihindari bahkan sampai pada modernisasi arsitektur bangunan-bangunan fisik milik masyarakat, swasta maupun pemerintah.⁸

Keberadaan Infrastruktur budaya yang meliputi panggung terbuka, pendopo, gedung pertunjukan, ruang pameran, studio musik, auditorium, laboratorium dan sanggar belum semuanya memenuhi standar minimal internasional. DIY mempunyai Kawasan Cagar Budaya dan Benda Cagar Budaya yang bernilai pesona dan daya tarik warisan budaya dan dapat menunjukkan jati diri bangsa yang mempunyai tata nilai peradaban yang tinggi. Kawasan cagar budaya berada di wilayah perkotaan (urban), wilayah sub-urban, dan wilayah perdesaan (rural) yang meliputi 13 kawasan. Benda Cagar Budaya ada sebanyak 515 buah yang tersebar di kabupaten/kota dan museum yang terdiri dari museum benda cagar budaya dan kesenian, museum pendidikan dan ilmu pengetahuan, museum perjuangan, baik dimiliki oleh pemerintah maupun swasta



**Gambar { STYLEREFF 2 \s }. { SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } Pentas Pagelaran di Kraton
Jogja
(Sumber : { HYPERLINK "http://www.pariwisata.jogja.go.id" }, di unduh tgl 26
September 2010)**

⁸ RPJPD (Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah) Jogjakarta 2005-2025



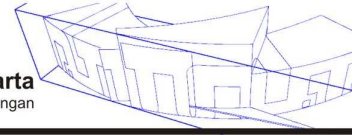
Gambar { STYLEREF 2 \s }.{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } masyarakat Jogja dalam tradisi gunungan
(Sumber : { HYPERLINK "<http://www.pariwisata.jogja.go.id>" }, di unduh tgl 26 September 2010)

1.1.4 Pelestarian Tipografi Aksara Jawa

Peninggalan budaya yang tercipta dari nenek moyang bangsa Indonesia sangatlah banyak. Diantara peninggalan buaday itu berupa sistem tanda grafis

Pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni disebut tipografi. (Danton Sihombing, 2001). Tipografi tak hanya sebagai media tulis yang berupa huruf penyampai pesan tetapi juga memiliki nilai seni estetik dari kombinasi stoke dan serif yang dihasilkan. Perbedaan ras, suku bangsa, dan bahasa menciptakan komunikasi verbal maupun non verbal yang berbeda-beda. Tipografi tiap suku mempunyai caranya sendiri untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Kesepakan bunyi dan pengartian dari bentukan tipografi menjadi hal unik yang bias ditemui pada daerah-daerah tertentu.

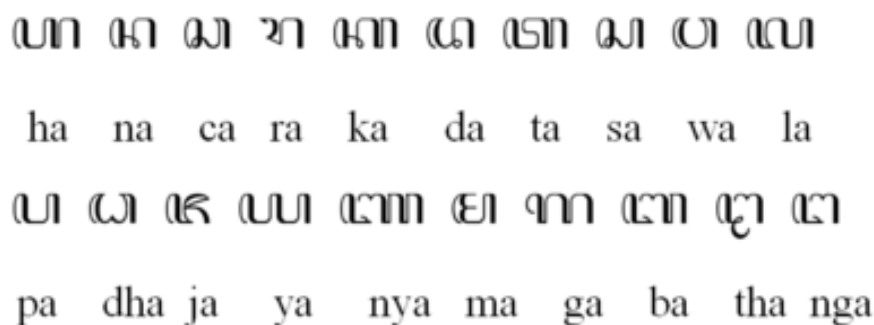
Indonesia merupakan negara yang mempunyai keragaman budaya yang kaya. Peniggalan budaya dari leluhur masih dapat dijumpai walau kurangnya perhatian untuk melestarikan. Diantara



budaya leluhur itu berupa sistem tanda grafis yang disebut aksara. Salah satu aksara yang dimiliki Indonesia adalah aksara Jawa.

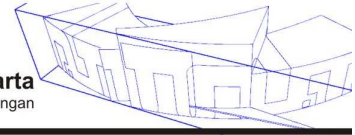
Aksara Jawa (*ha-na-ca-ra-ka* hingga *nga*) merupakan warisan budaya yang telah berusia berabad-abad. Dalam kurun waktu ratusan tahun tersebut aksara *ha-na-ca-ra-ka* telah berjasa dalam mendokumentasikan karya cipta baik dalam bentuk karya tulis ataupun yang masih dalam bentuk manuskrip yang sudah tercetak maupun yang belum. Kandungan isi yang telah dituliskan membentuk mata rantai kesinambungan penggunaan aksara tersebut dari waktu ke waktu hingga generasi ke generasi.

Desain tipografi merupakan media terapan visual yang membedakan desain grafis dan media visual dengan representasi visual dalam komunikasi verbal. Dengan bentuk huruf dari tipografi dapat menerjemahkan atmosfer-atmosfer yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan dalam bentuk-bentuk visual (Danton Sihombing, 2001). Atmosfer tersirat tersebut juga dapat dilihat dalam aksara Jawa. Tak hanya sebagai representasi komunikasi verbal tetapi merupakan teks kehidupan yang memuat berbagai makna simbolik yang memiliki kedalaman filosofis, berupa kearifan Jawa.



Gambar { STYLEREF 2 \s }.{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } aksara Jawa
(Sumber : melatiarumsari.wordpress.com)

Arus modernisasi dan globalisasi yang berkembang pesat kini berbanding terbalik dengan pelestarian budaya bangsa, terlebih lagi pemahaman aksara Jawa baik secara harfiah maupun filosofis.



Tidak dikenalnya aksara jawa dalam dunia tulis-menulis akan berakibat menipisnya akar budaya jawa dalam masyarakat. Pendangkalan akan semakin terjadi

1.2 PERMASALAHAN

- Permasalahan Umum
Bagaimana merancang institute desain yang mampu memenuhi kenyamanan dan kebutuhan fungsional dengan menyelesaikan arsitektural yang mampu mencerminkan sebuah bangunan institute desain.
- Permasalahan Khusus
 - Bagaimana merancang sebuah institute desain dengan menerapkan konsep filosofi dari tipografi aksara jawa.
 - Bagaimana merancang tata ruang bangunan yang dapat memberikan menginspirasi mahasiswa desain grafis untuk berkarya.

1.3 SPESIFIKASI PROYEK

Nama Proyek	: Perencanaan Pembangunan Institute Desain di Jogjakarta
Lokasi	: Di kawasan Jalan Babarsari, Kecamatan Depok, Sleman, Jogjakarta
Fungsi	: Sebagai tempat pendidikan desain secara formal dan sebagai wadah apresiasi seni.
Luas	: 7500m ² (0,75 hektar)



Gambar { STYLEREF 2 \s }. { SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } Site
(sumber google eath)

1.4 TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1 Tujuan

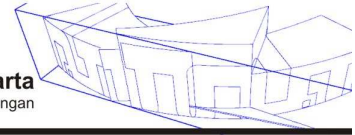
Merancang institute desain yang menerapkan konsep tipografi aksara jawa sebagai pencitraan kota Jogja sebagai kota pelajar dan kota budaya

1.4.2 Sasaran

- Menciptanya bangunan institute desain dengan konsep tipografi aksara jawa
- Menciptakan tata ruang yang dapat menginspirasi mahasiswa desain grafis untuk berkarya.

1.5 LINGKUP PEMBAHASAN

Pembahasan dibatasi oleh masalah lingkup disiplin ilmu arsitektural dengan penekanan pada tata ruang dan bentuk olahan massa, serta memberikan arahan batu dalam perencanaan dan perancangan, meliputi :



1. Pembahasan tentang penampilan bangun serta penerapan teori-teori perancangan dalam konteks rancangan bangunan.
2. Pembahasan akan dibatasi hanya dalam lingkup disiplin ilmu arsitektural yang menjadi dasar dari bangunan institute desain tersebut. Sedangkan permasalahan yang menyangkut ekonomi maupun social tidak dibahas tetapi dilakukan dengan asumsi logis.
3. Pembahasan akan dibatasi dalam lingkup penginterpretasikan bentuk-bentuk dan filosofi dari tipografi aksara jawa.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, permasalahan, spesifikasi proyek, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metoda, sistematika penulisan, keaslian penulisan, dan kerangka pola pikir.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori – teori yang diambil dari berbagai macam sumber pustaka dan situs beserta studi kasus yang terdiri dari tinjauan teorikan dan factual.

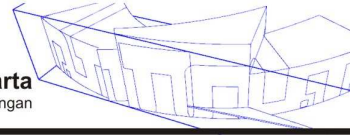
BAB III : METODOLOGI

Berisi tentang Metode pembahasan, metode pengumpulan data dan teori, metode analisa, metode pendekatan konsep dan metode pengujian.

BAB IV : ANALISIS

Berisi tentang analisa dan sintesa dari data yang mendukung pemecahan permasalahan yang menghasilkan pendekatan kesimpulan pemecahan permasalahan.

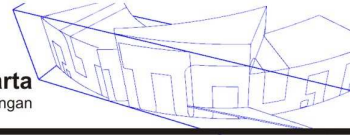
BAB V : KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN



Berisi tentang pedekatan konsep dasart perencanaan dan perancangan, membahas tentang kesimpulan yang didapat yang digunakan sebagai langkah untuk mencapai perancangan desain bangunan.

1.7 KEASLIAN PENULISAN

- Holdi Fathoni, 2009, “ Institute Desain di Yogyakarta, arsitektur candi sebagai konsep perancangan, Tugas Akhir, Yogyakarta : Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan Universitas Islam Indonesia
- Ubaidillah Ardani , 2005, “ Akademi Desain Grafis di Jogjakarta. Sifar bangunan”, Tugas Akhir, Yogyakarta : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan



1.8 KERANGKA POLA PIKIR

{ EMBED CorelDRAW.Graphic.14 }

Gambar { STYLEREF 2 \s }, { SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } Kerangka pola pikir
(sumber : analisis)

BAB II

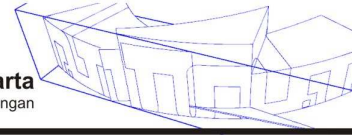
KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN MENGENAI PENDIDIKAN

2.1.1 Pengertian Pendidikan

Pendidikan adalah Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif mengembangkan potensi diri untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan lainnya, masyarakat, bangsa dan Negara.⁹

⁹ UU RI No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS



Pendidikan adalah upaya mengembangkan potensi-potensi manusiawi peserta didik baik potensi fisik potensi cipta, rasa, maupun karsanya, agar potensi itu menjadi nyata dan dapat berfungsi dalam perjalanan hidupnya.¹⁰

proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang di usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik.¹¹

2.1.2 Macam-macam Pendidikan¹²

Pendidikan terbagi kedalam 3 jenis yaitu:

- Pendidikan formal
Jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan tinggi
- pendidikan nonformal
Jalur pendidikan diluar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang
- pendidikan informal
Jalur pendidikan di luar pendidikan keluarga dan lingkungan yang berbentuk kegiatan belajar secara mandiri.

Bentuk-bentuk perguruan tinggi.¹³

- Akademi adalah perguruan tinggi yang menyelenggarakan program pendidikan profesional dalam satu cabang atau sebagian cabang ilmu pengetahuan, teknologi atau kesenian tertentu
- Politeknik adalah perguruan tinggi yang menyelenggarakan program pendidikan profesional dalam sejumlah bidang pengetahuan khusus

¹⁰ <http://pakguruonline.pendidikan.net>

¹¹ <http://kamusbahasaIndonesia.org/pendidikan>

¹² UU RI No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS

¹³ KEPMENRI NO.184/U/2001 Tentang Pedoman Pengawasan-pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi.

Filename: Document1
Directory:
Template: C:\Users\minang
jaya\AppData\Roaming\Microsoft\Templates\Normal.dot
Title:
Subject:
Author: minang jaya
Keywords:
Comments:
Creation Date: 31/03/2011 09:05:00
Change Number: 1
Last Saved On:
Last Saved By:
Total Editing Time: 0 Minutes
Last Printed On: 31/03/2011 09:05:00
As of Last Complete Printing
Number of Pages: 31
Number of Words: 4.848 (approx.)
Number of Characters: 27.637 (approx.)

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN MENGENAI PENDIDIKAN

2.1.1 Pengertian Pendidikan

Pendidikan adalah Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif mengembangkan potensi diri ya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan lainnya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹

Pendidikan adalah upaya mengembangkan potensi-potensi manusiawi peserta didik baik potensi fisik potensi cipta, rasa, maupun karsanya, agar potensi itu menjadi nyata dan dapat berfungsi dalam perjalanan hidupnya.²

proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang di usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik.³

2.1.2 Macam-macam Pendidikan⁴

Pendidikan terbagi kedalam 3 jenis yaitu:

- Pendidikan formal
Jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan tinggi
- pendidikan nonformal
Jalur pendidikan diluar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang
- pendidikan informal

¹ UU RI No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS

² <http://pakguruonline.pendidikan.net>

³ <http://kamusbahasaIndonesia.org/pendidikan>

⁴ UU RI No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS

Jalur pendidikan di luar pendidikan keluarga dan lingkungan yang berbentuk kegiatan belajar secara mandiri.

Bentuk-bentuk perguruan tinggi.⁵

- Akademi adalah perguruan tinggi yang menyelenggarakan program pendidikan profesional dalam satu cabang atau sebagian cabang ilmu pengetahuan, teknologi atau kesenian tertentu
- Politeknik adalah perguruan tinggi yang menyelenggarakan program pendidikan profesional dalam sejumlah bidang pengetahuan khusus
- Sekolah Tinggi adalah perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan profesional dan akademik dalam lingkup satu disiplin ilmu pengetahuan, teknologi atau kesenian tertentu
- Institut adalah perguruan tinggi yang di samping menyelenggarakan pendidikan akademik dapat pula menyelenggarakan pendidikan profesional dalam sekelompok disiplin ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau kesenian sejenis.
- Universitas adalah perguruan tinggi yang di samping menyelenggarakan pendidikan akademik dapat pula menyelenggarakan pendidikan profesional dalam sejumlah disiplin ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau kesenian tertentu

2.2 KAJIAN MENGENAI BANGUNAN INSTITUT

2.2.1 Pengertian Institut

Institut berarti Organisasi, badan atau perkumpulan yang bertujuan menyelenggarakan usaha pendidikan, kebudayaan, social, persahabatan, rehabilitasi⁶. Institut merupakan sebuah wadah dari aktifitas pendidikan dimana pengorganisasiannya terstruktur, institute dikelola dan dijalankan oleh suatu badan

⁵ KEPMENRI NO.184/U/2001 Tentang Pedoman Pengawasan-pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi.

⁶ Balai Pustaka, Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002

Institut desain merupakan sector pendidikan formal dalam bentuk Institut. Persyaratan Institut menurut KEPMEN DIKNAS RI, antara lain:

- Institut terdiri atas enam program studi atau lebih yang menyelenggarakan Program S1 dan/atau Program Diploma dan mewakili tiga kelompok disiplin ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau kesenian yang berbeda dan yang memenuhi syarat dapat menyelenggarakan Program S2, dan Program S3
- Memiliki Ruang kuliah sebesar 0.5 m² per mahasiswa;
- Memiliki Ruang dosen tetap : 4 m² per orang
- Memiliki Ruang administrasi dan kantor 4 m² per orang;
- Memiliki Ruang perpustakaan dengan buku pustaka:
- Ruang laboratorium dan unit komputer serta sarana untuk praktikum dan/atau penelitian sesuai dengan ketentuan yang diatur oleh Direktur Jenderal

2.2.2 Persyaratan Bangunan Pendidikan

Perancangan bangunan pendidikan memiliki factor-faktor konseptual yang saling berkaitan dalam membentuk *image* yang ingin dicapai, yaitu *placemaking*, *placemarking*.

- Placemaking, merupakan struktur kerangka dari keseluruhan desain dan pola artikulasi pada perancangan kampus. Placemaking memiliki beberapa factor, yaitu lokasi bangunan, guna lahan kampus, jaringan sirkulasi, infrastuktur dan lingkungan.
- Placemarking, merupakan pendefinisian, konseptualisasi dan penggabungan atribut fisik tertentu memberikan keunikan visual bagi bangunan kampus. Aspek placemarking meliputi beberapa factor, yaitu landmark, landscape, dan style.

Aspek umum bangunan pendidikan⁷

- Orientatition (orientasi)

⁷ Perkins, Lawrence B. and Cocking, Walter D. 1951. School, New York: Reinhold Publishing Corporation

Orientasi bangunan utara-selatan umumnya untuk mereduksi penyinaran langsung, namun seiring dengan kemajuan jaman, sudah ditemukan teknologi untuk mengontrol cahaya matahari.

- Expansibility (kemampuan menampung pertambahan populasi dan kebutuhan)

Bangunan harus diletakkan secara pas ke dalam pola pertumbuhan jumlah populasi dalam bangunan. Karena institusi pendidikan menerima mahasiswa dari berbagai daerah, sehingga membutuhkan skala bangunan yang diperhitungkan pertumbuhan jumlah siswa yang akan selalu bertambah.

- Multiple use of space

Ruang harus dapat beradaptasi untuk beberapa jenis pembelajaran atau diadaptasi untuk kelompok komunitas diluar jalur jam institusi pendidikan. Perhitungan kemungkinan gedung dapat digunakan untuk aktivitas lain, sehingga dimungkinkan gedung dapat memberi sumber pemasukan bagi pembiayaan gedung dan mendukung kegiatan ekstra mahasiswa maupun pengajar.

- Amount of space (besaran ruang)

Pertimbangan jumlah besaran area per orang dan aktivitas apa yang harus diwadahi.

- Flexibilitas (fleksibilitas)

Kemampuan untuk memecahkan masalah ukuran dan bentuk serta karakter suatu ruang. Ruang harus didesain fleksibel dalam menghadapi perubahan kurikulum dan fleksibilitas dalam mengikuti bermacam aktivitas yang ada didalamnya. Yaitu dapat diperbesar dan diperkecil, serta dapat berubah fungsi sesuai kebutuhan.

- Inter-relationship

Perhubungan antar unit, mereduksi kerugian akibat efek kebisingan.

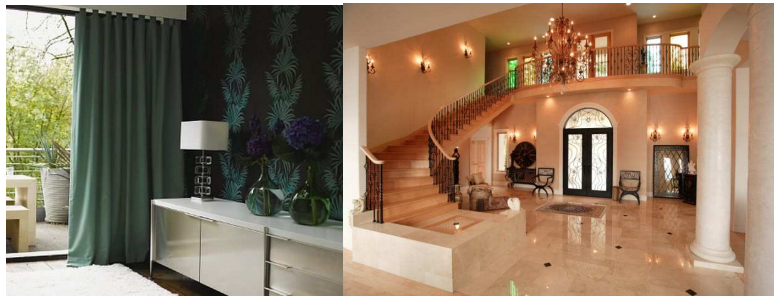
Aspek teknis bangunan pendidikan⁸. Antara lain:

- a. Pencahayaan

⁸ Perkins, Lawrence B. and Cocking, Walter D. 1951. School, New York: Reinhold Publishing Corporation

Pencahayaan alami (bukaan/jendela) dalam ruang belajar 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 disesuaikan melalui material. Perletakan bukan alternative, desain atap dan pemilihan tipe pencahayaan yang disesuaikan dengan kegiatan siswa didalamnya.

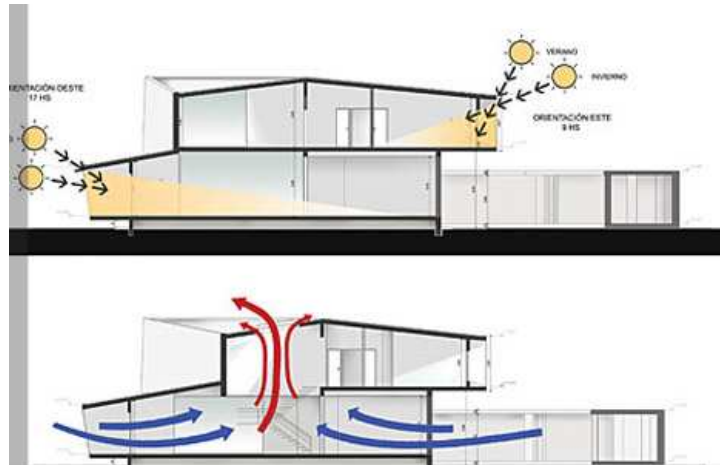
Dalam Pencahayaan buatan (artificial lighting) keperluan bangunan pendidikan memerlukan penanganan khusus, yaitu memodifikasi pencahayaan langsung (direct) dan pencahayaan tak langsung (indirect)



Gambar { STYLEREf 2 \s }.{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } Pencahayaan pada interior bangunan
(Sumber : { HYPERLINK "<http://putrarachmana.deviantart.com>" }, diunduh tgl 7 oktober 2010)

b. Orientasi

Orientasi ruang dan bangunan memberikan efek pada pencahayaan interior. Pertimbangan penting karena mempengaruhi tipe bukaan dan material yang dipakai.



Gambar { STYLEREF 2 \s }.{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } penghawaan pada bangunan
 (Sumber : { HYPERLINK "<http://treehugger.com>" }, diunduh tgl 7 oktober 2010)

Lingkungan tempat belajar yang kondusif dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar yang efektif. Lingkungan sekolah sebaiknya memiliki kondisi lingkungan atau setting ruang pendidikan yang positif.

- Lingkungan yang nyaman dan memotivasi, karena suasana sangat mempengaruhi kondisi mental yang psikis, terbuka dan ergonomic akan membuat psikologis seorang menjadi senang dalam kegiatan dan dapat berkeaksi semaksimal mungkin.
- Aman atau tanpa adanya kecemasan, Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan harus dilakukan dengan tenang. Penggunaan material dan finishing yang tepat akan memperkecil bahaya.
- Lingkungan yang bersih, bebas polusi dan banyak pohon dapat turut membantu terciptanya kondisi belajar yang baik.
- Lingkungan yang indah, Dengan view bangunan yang memperoleh view alami dan buatan serta lingkungan didalam area sekolah dengan ragam keindahan dapat memperkaya imajinasi dan menimbulkan emosi untuk berkarya.

2.3 KAJIAN MENGENAI DESAIN

2.3.1 Pengertian Desain

Desain biasa diterjemahkan sebagai { [HYPERLINK "http://id.wikipedia.org/wiki/Seni"](http://id.wikipedia.org/wiki/Seni) \o "Seni" } terapan, { [HYPERLINK "http://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur"](http://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur) \o "Arsitektur" }, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan baik sebagai { [HYPERLINK "http://id.wikipedia.org/wiki/Kata_benda"](http://id.wikipedia.org/wiki/Kata_benda) \o "Kata benda" } maupun { [HYPERLINK "http://id.wikipedia.org/wiki/Kata_kerja"](http://id.wikipedia.org/wiki/Kata_kerja) \o "Kata kerja" }. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata. Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetik dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.⁹

Dalam kamus umum bahasa Indonesia, desain mempunyai arti lain:1. memperhitungkan masak-masak; menemukan sesuatu yang baru untuk menjawab permasalahan yang ada; menyusun rencana untuk satu strategi,2. menggambarkan suatu rencana dengan bahasa gambar, sketsa, atau dengan media lain.¹⁰

Desain sangat berkaitan dengan seni, dengan kata lain desain sering dilihat dengan wujud yang lebih teliti dari seni atau sebagai seni yang mempunyai tujuan dan maksud yang jelas. Dalam bidang seni, desain lebih relevan untuk diterapkan dalam seni terapan seperti arsitektur, desain grafis dan desain produk. Desain menyatakan suatu karya yang dilakukan dengan kesengajaan untuk menciptakan suatu yang mempunyai fungsi, tujuan dan menempatkan estetika.

⁹ <http://id.wikipedia.org/wiki/Desain>

¹⁰ Balai Pustaka, Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002

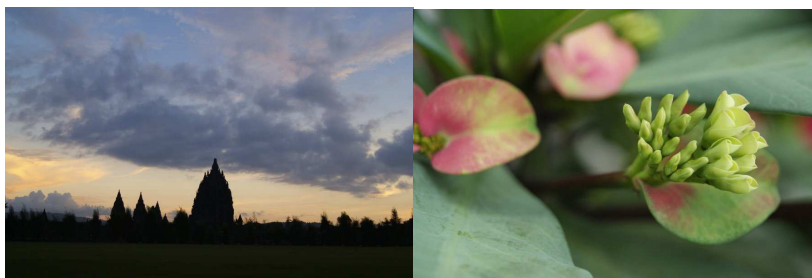
Dalam desain, secara garis besar terdapat hal pokok yang kemudian menjadi acuan dalam menyusun program studi pada pendidikan desain, antara lain¹¹ :

- Grafis : berasal dari kata (graph) berarti coretan, tanda bentuk, lukisan sesuatu dengan gambar atau garis-garis.



Gambar { STYLEREFE 2 \s }.{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } Gambar Desain Grafis
 (Sumber : { HYPERLINK "<http://putrarachmana.deviantart.com>" }, diunduh tgl 7 oktober 2010)

- Fotografi : berasal dari kata foto yang berarti cahaya dan grafi yang berarti menulis atau mlukis (melukis denga cahaya), dan sesuatu yang berhubungan dengan foto atau gambar, kare (audio visual)



Gambar { STYLEREFE 2 \s }.{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } Desain Fotografi
 (Sumber : <http://tuxinourbrain.deviantart.com>, diunduh tgl 7 oktober 2010)

¹¹ Poerwadarminta, W.J.S. 1976. Kamus Umum Bahasa Indonesia, Jakarta> Balai Pustaka

- Interior : sesuatu yang berhubungan dengan penataan ruang dalam, dari sebuah ruang atau bangunan.



Gambar { STYLEREFF 2 \s }. { SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } Desain Interior
(Sumber : { HYPERLINK "<http://putrarachmana.deviantart.com>" }, diunduh tgl 7 oktober 2010)

- Dekoratif: sesuatu tentang seni hiasan dalam tatanan berbagai unsure dari seni gambar, garis, dan warna.
- Produk : sesuatu yang berarti hasil atau barang-barang hasil olahan dengan pemberian unsure seni dalam membuatnya.



Gambar { STYLEREFF 2 \s }. { SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } Desain Interior
(Sumber : <http://crayolalala.deviantart.com>, diunduh tgl 7 oktober 2010)

2.3.2 Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks dan/ atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan termasuk tipologi, pengolahan gambar, dan page layout. Desainer grafis menata tampilan huruf dan ruang komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif. Desain grafis melingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemahan bahasa verbal menjadi bahasa perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada komunikan seefektif mungkin.

desain grafis didefinisikan sebagai sebuah proses dan seni yang mengkombinasikan teks dan grafik dalam mengkomunikasikan pesan secara efektif. Jadi dapat dikatakan bahwa sebuah karya grafis akan selalu terdiri atas unsur pokok teks dan grafik (Bear, 2006)

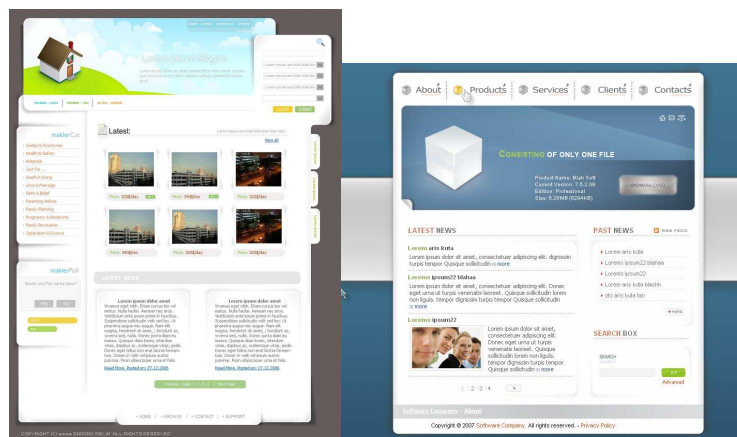
Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori:

- Printing (Percetakan) :yang memuat desain buku, majalah, poster, booklet, leaflet, flyer, pamflet, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis.



Gambar { STYLEREFF 2 \s },{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 }Pencahayaann pada interiir bangunan
(Sumber : { HYPERLINK "http://deviantart.com" }, diunduh tgl 7 oktober 2010)

- Web Desain: desain untuk halaman web.



Gambar { STYLEREFF 2 \s },{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } design Interface web
(Sumber : { HYPERLINK "http://fredrick.deviantart.com" }, diunduh tgl 7 oktober 2010)

- Film termasuk CD, DVD, CD multimedia untuk promosi.
- Identifikasi (Logo), EGD (Environmental Graphic Design) : merupakan desain professional yang mencakup desain grafis, desain arsitek, desain industri, dan arsitek taman.



Gambar { STYLEREF 2 \s }.{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } desain logo
(Sumber : { HYPERLINK "http://fredrick.deviantart.com" }, diunduh tgl 7 oktober 2010)

- Desain Produk : Pemaketan dan sejenisnya

2.4 KAJIAN MENGENAI KAJIAN INSTITUT DESAIN

Institut desain merupakan suatu lembaga pendidikan sebagai wadah aktivitas bersifat kreatif bagi pelajar, mahasiswa, dan masyarakat pada umumnya yang bertujuan untuk menyelenggarakan usaha pendidikan, kebudayaan, social, persahabatan, rehabilitasi dalam rangka menciptakan suatu kerangka bentuk atau rancangan.

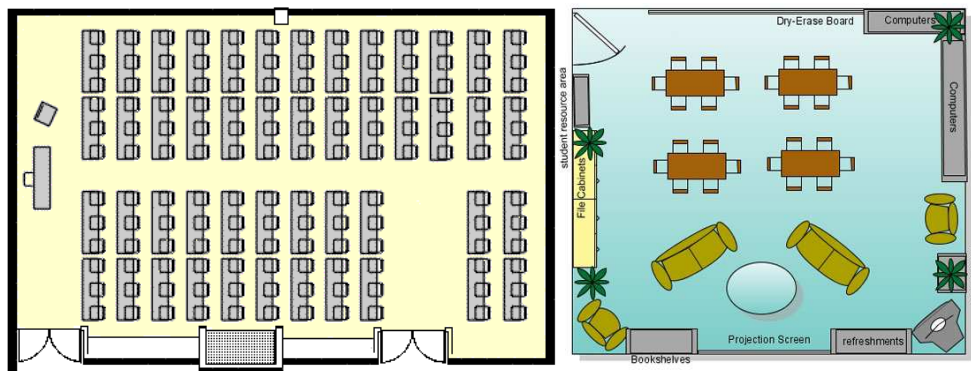
Institut desain merupakan bangunan fisik yang mampu mewadahi proses belajar yang dilakukan dengan pola berkelompok (teamwork) secara efektif, efisien, dimana proses mental dan proses berpikir menitik beratkan pada kemampuan skill atau keterampilan dalam mendesain. Hasil rancangan dapat berupa karya dalam wujud dua dimensi ataupun tiga dimensi yang melibatkan kaidah-kaidah estetika.

2.4.1 Persyaratan Teknis Ruang

- Ruang Kuliah

Faktor utama yang harus dipertimbangkan dalam perancangan ruang kuliah adalah sebagai berikut¹² :

- Metode pengajaran
- Tempat duduk, permukaan untuk menulis dan laptop
- Ruang dan Perabotan untuk mengajar
- Penggunaan ruang dinding, termasuk papan tulis, layer, ukuran lokasi jendela dan sebagainya
- Fasilitas proyeksi dan televisi
- Akustik dan pencahayaan
- Penghangat atau pendingin ruangan
- Pertimbangan estetika



**Gambar { STYLEREFF 2 \s }.{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } layout ruang kuliah
(Sumber : { HYPERLINK "http://erichoeffler.com" } , diunduh tgl 7 oktober 2010)**

¹² Megraw-Hill. Time –Saver Standart for building type

2.5 KAJIAN MENGENAI TIPOGRAFI

2.5.1 Pengertian Tipografi

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata { HYPERLINK "http://id.wikipedia.org/wiki/Huruf" \o "Huruf" } dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.¹³

Dikenal pula seni tipografi, yaitu karya atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama. Dalam seni tipografi, pengertian huruf sebagai lambang bunyi bisa diabaikan

2.5.2 Anatomi huruf

{ HYPERLINK "http://www.ahliidesain.com/anatomi-font-huruf-pada-tipografi.html" \o "Anatomi Font Huruf pada Tipografi" } dipakai sebagai pengidentifikasi klasifikasi font juga untuk membuat font baru. Langkah awal untuk mempelajari { HYPERLINK "http://www.ahliidesain.com/tipografi.html" \o "tipografi" } adalah mengenali atau memahami { HYPERLINK "http://www.ahliidesain.com/anatomi-huruf.html" \o "anatomi huruf" }. Gabungan seluruh komponen dari suatu huruf merupakan identifikasi visual yang dapat membedakan antar huruf yang satu dengan yang lain.

Setiap individu huruf, angka, dan tanda baca dalam { HYPERLINK "http://www.ahliidesain.com/tipografi.html" \o "tipografi" } disebut sebagai character. Seluruh character secara optis rata dengan baseline. Tinggi dari badan huruf kecil secara optis rata dengan x-height. Setiap character apakah huruf besar atau kecil memiliki batang (stem) yang pada bagian ujung-ujungnya dapat ditemukan beberapa garis akhir sebagai penutup yang disebut terminal. Pada dasarnya setiap huruf terdiri dari kombinasi berbagai guratan garis (strokes) yang terbagi menjadi dua, yaitu guratan garis dasar (basic stroke) dan guratan garis sekunder (secondary stroke)

¹³ <http://id.wikipedia.org/wiki/Tipografi>



Gambar { STYLEREF 2 \s }.1 Anatomi Huruf
 (Sumber <http://www.aahidesain.com/anatomi-font-huruf-pada-tipografi.html>, diunduh
 tgl 5 Januari 2011)

2.6 KAJIAN MENGENAI TIPOGRAFI AKSARA JAWA

2.6.1 Kelahiran Aksara Jawa

Secara aris besar, ada dua konsep tentang kelahiran ha-na-ca-ra-ka. Dua konsep masing-masing mempunyai dasar pandangan yang berbeda. Konsep pertama berdasarkan pada pemikiran tradisional, dari tradisi lisan (mulut ke mulut) sehingga disebut konsep tradisional. Konsep yang kedua berdasarkan pada pemikiran ilmiah yang disebut konsep secara ilmiah.

- Konsep Secara Tradisional

Konsepsi secara tradisional banyak beranggapan kelahiran aksara Jawa berdasarkan legenda Aji Saka. Legenda itu tersebar dari mulut ke mulut dan tertulis dalam bentuk cerita yang masih berbentuk manuskrip dan ada yang sudah tercetak. Dalam manuskrip Serat Aji Saka dan kutipan serat Aji Saka menceritakan Sembada dan Dora

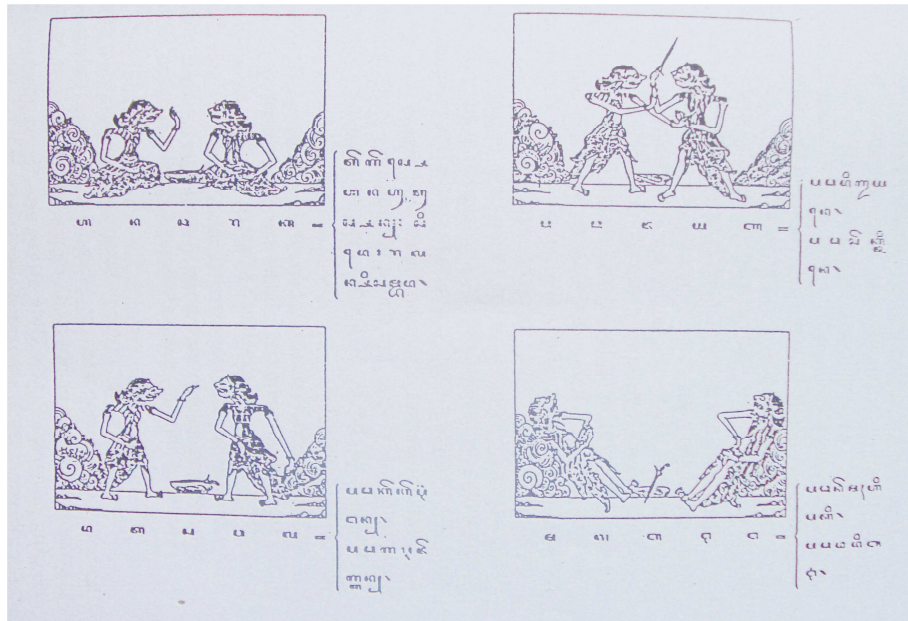
yang menjaga perhiasan disebuah pulau Mejeti oleh perintah Aji Saka. Mereka dipesan agar tidak menyerahkan barang-barang itu kepada orang lain, kecuali Aji Saka sendiri. Aji saka bertahta di Madangkumulan. Namun, Sembada sendiri menolak ajakan Dora san mempertahankan barang-barang yang dimanatkan Aji Saka. Akibatnya, terjadilah perkelahian diantara keduanya. Oleh karena seimbang kesaktiannya, mereka mati bersama. Ketika mendapatkan laporan tentang kematian Semabda dan Dora dari Duga dan Prayoga yang diutus ke pulai Majeti, Aji Saka menyadari atas kekhilafannya. Sehubungan denga itu , ia menciptakan sastra dua puluh yang dalam Manikmaya, Serat Aji Saka, dan Serat Momana disebut Sastra sarimbangan. Sastra sarimbangan terdiri atas empat warga yang masing-masing mencakup lima sastra, yakni (1) ha-na-ca-ra-ka, (2) da-ta-sa-wa-la, (3) pa-dha-ja-ya-nya, dan (4) ma-ga-ba-tha-nga. Sasra sarimbangan itu, antara lain terdapat dalam manuskrip Serat Aji saka, pupuh VII-Dhandanggula, baii 26 dan 27 berikut :

Doro goroh ture werdineki,
Sembada temen tuhu parentah
sun kabranang nepsu ture,
cidra si Dora iku,
nulya Prabu Jaka anganggit,
sastra kalih puluh,
kinarya warga lelima
wit ha-na-ca-ra-ka ku sa-
warganeki, podho da-ta-sa-wala.

Dora bohong ucapannya yakin,
Sembada jujur patuh perintah
ku emosi marah ucapnya,
ingkar si Dora itu,
lalu Prabu Jaja menganggit,
sastra dua puluh
dibuat warga kelima,
dari ha-na-ca-ra-ka itu sewarganya,
dua da-ta-sa- wala

Yeku sawarga ping tiganeki,
pa-dha ja-ya-nya sawarganya
ma-ga-ba-tha-nga ping pate,
iku sawarganipun,
ra sastra sarimbang,
iku milanipun,
awit ana sastra jawa,
wit sinungan sandhangan, sawiji-wiji,
weneh-weneh ungelnya

Yaitu sewarga ketinganya
pa-dha-ja-ya-nya keempatnya
itulah sewarganya
lima-lima satu warganya
nama sastra sarinbangan,
itulah sebabnya
mulai ada huruf jawa,
mulai diberi hakekat satu per satu
macam-macam lafalnya



**Gambar { STYLEREFF 2 \s }.{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } Ilustrasi serat aji saka
(Sumber : Slamet Riyadi, buku ha-na-ca-ra-ka kelahiran, penyusunan, fungsi dan makna)**

- Konsep Secara Ilmiah

Kelahiran dan perkembangan aksara jawa erat hubungannya dengan kelahiran dan perkembangan bahasa jawa. Secara alami, mula-mula bahasa jawa lahir sebagai alat komunikasi lisan. Bahasa jawa yang dilisankan, seperti bahasa ragam. Untuk melepaskan diri dari keterikatannya, sesuai dengan pola pikir dan pemakaiannya dan sejalan dengan tantangan zaman akibat pengaruh lingkungan serta perkembangan ilmu dan teknologi, sarana yang nyata dan kekal berupa aksara diciptakan. Aksara yang dipakai etnik jawa muncul pertama kali setelah orang-orang India datang ke pulau jawa. Diperkirakan bahwa sebelum itu etnik Jawa belum mempunyai aksara, sehingga masih berlaku tradisi kelisanan. Dengan munculnya aksara, mulailah tradisi keberaksaraan untuk menciptakan ragam tulis, meskipun tradisi kelisanan tetap berlangsung

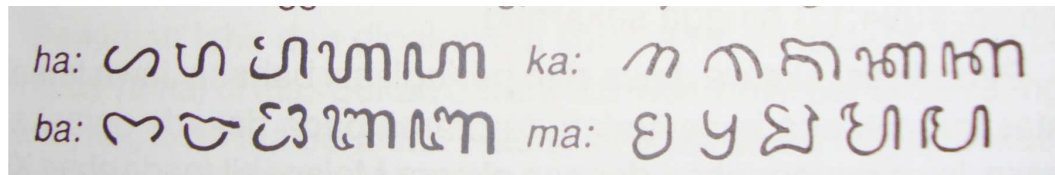
	Pallava-Kawi Scripts					Regional Scripts				Hanacaraka Scripts			
	Pallava	Standard Early Kawi	Later Kawi I	Old Balinese	Old Sundanese	Later Kawi II	Premodern Javanese	Modern Javanese	Modern Balinese	Lampung	Rencong	Karo, Batak	Bugis-Makassar
ka	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲
ga	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲
nga	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲
ca	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲
ja	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲
nya	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲
ta	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲
da	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲
na	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲
pa	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲
ba	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲
ma	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲
ya	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲
ra	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲
la	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲
wa	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲
sa	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲
ha	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲	𑀓𑀲

Gambar { STYLEREF 2 \s }.{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } Perkembangan Aksara Jawa
(Sumber : Indonesian heritage, buku Language and Lietrature)

Studi paleografi yang dilakukan Casparis (1975) menghasilkan lima periode tulisan aksara jawa. Periode pertama oleh dibagi menjadi dua, yaitu periode aksara Pallawa awal dan periode aksara jawa akhir, sehingga jika disusun akan menunjukkan enam periode sebagai berikut :

- Aksara Pallawa tahap awal, dipakai sebelum tahun 700 Masehi. Contohnya terdapat dalam prasasti Tugu di BOgor.
- Aksara Pallawa tahap akhir, dipakai pada abad VII dan pertengahan abad VIII. Contohnya terdapat pada prasasti Canngal di Kedu, Magelang.
- Aksara Kawi atau Jawa kuna tahap awal, dipakai pada tahun 925-1250. Contohnya terdapat dalam prasasti Airlangga
- Aksara Majapahit(dan aksara daerah), dipakai pada tahun 1250-1450. Contohnya terdapat dalam prasasti Singasari dan Malang, serta dalam lontar Kujarakarna.
- Aksara Jawa baru, dipakai pada tahun 1500 hingga sekarang. Contohnya terdapat dalam Kitab Bonang dan Kitab-kitab yang lebih muda.

Pembagian aksara Jawa secara kronologi diatas didasarkan atas tipe atau cirri pada bentuk aksara dan gaya tulisan, meskipun perbedaannya amat kecil. Biasanya, bentuk dan perkembangan aksara itu masih dapat dikembalikan pada bentuk semula dan hanya beberapa unsure saja yang mengalami perubahan. Perubahan itu dari bentuk awal hingga sekarang.



Gambar { STYLEREF 2 \s }.{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } perubahan Aksara Jawa (Sumber : Slamet Riyadi, buku ha-na-ca-ra-ka kelahiran, penyusunan, fungsi dan makna)

2.6.2 Gaya Penulisan Aksara Jawa

Berdasarkan bentuk penulisan aksara jawa terbagi menjadi tiga

- Ngetumbar

Aksara Jawa ngetumbar				
𑭀𑭄	𑭀𑭃	𑭀𑭂	𑭀𑭁	𑭀𑭀
ha	na	ca	ra	ka
𑭀𑭅	𑭀𑭆	𑭀𑭇	𑭀𑭈	𑭀𑭉
da	ta	sa	wa	la
𑭀𑭊	𑭀𑭋	𑭀𑭌	𑭀𑭍	𑭀𑭎
pa	dha	ja	ya	nya
𑭀𑭏	𑭀𑭐	𑭀𑭑	𑭀𑭒	𑭀𑭓
ma	ga	ba	tha	nga

- Mbata Sarimbag

Aksara Jawa mbata sarimbag				
ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ
ha	na	ca	ra	ka
ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ
da	ta	sa	wa	la
ꦥ	ꦢꦲ	ꦗ	ꦪ	ꦤꦪ
pa	dha	ja	ya	nya
ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠ	ꦤꦒ
ma	ga	ba	tha	nga

- Mecuk Eri

Berdasarkan **Daerah Asal** Pujangga/Manuskrip, dikenal gaya penulisan aksara Jawa

- Jogjakarta

Aksara Jawa gagrag Jogjakarta				
ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ
ha	na	ca	ra	ka
ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ
da	ta	sa	wa	la
ꦥ	ꦢꦲ	ꦗ	ꦪ	ꦤꦪ
pa	dha	ja	ya	nya
ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠ	ꦤꦒ
ma	ga	ba	tha	nga

- Surakarta

Aksara Jawa gagrag Surakarta				
ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ
ha	na	ca	ra	ka
ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ
da	ta	sa	wa	la
ꦥ	ꦢꦲ	ꦗ	ꦪ	ꦤꦪ
pa	dha	ja	ya	nya
ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠ	ꦤꦒ
ma	ga	ba	tha	nga

2.6.3 Makna HA-NA-CA-RA-KA

Aksara jawa tak hanya berfungsi sebagai huruf-huruf yang menginformasikan kedalam bahasa verbal maupun tulisan, tetapi dibalik keunkan bentuk typografi mempunya makna-makna khusus, antara lain:

- Makna Fiktif

Makna fiktif aksara jawa adalah makna aksara jawa tersebut dalam kaitannya dengan carita rekaan. Makna itu, biasanya, dihubungkan degan kisah atau legenda Aji Saka. Makna fiktif yang diungkapkan cukup sederhana dan biasanya dikutip untuk bahan bacaan anak-anak.

- Makna Simbolik

Makna simbolis kisah Aji saka dan kedua abadinya memberi kesan dan isyarat hingga kehidupan kenegaraan. Raja mempunya pembantu, punggawa, dan menteri sebagai neyaka, serta prajurit sebagai penjaga keamanan dan ketentraman negara. Olah keprajuritan ringkat kemampuan aparat amatlah penting sehingga mereka miliki tingkatan kemampuan dalam kepamongprajaan dan keprajuritan. Pada suatu ketika mereka diserahi tugas tertentu yang saling bersentuha sehingga menimbulkan kesalahpahaman yang hebat, yang membawa perselisihan yang kerakibat fatal.

Dikemukakakn pula makna diatas memberikabn pelajaran yang mengharuskan pemimpin untuk

- Bertindak bijak, berwawasan luas dan tepat dalam memilih pembantu-pembantunya
 - Membagi tugas dengan jelas sehingga tidak menimbulkan salah tafsir
 - Menunjuk petugas yan layak
 - Selali mengontrol pelaksanaa tugas
 - Membimbing dan memperbaiki kekeliruan
- Serta pembelajaran bagi pengikutnya untuk
- Setia kepada perintah

- Berdisiplin
- Bersikap kesatria atau perwira
- Siap meningkatkan kemampuan dan sikap menanggung resiko (Ardani, 1994:3-4)

Sementara itu, aksara jawa yang nglegena'telanjang' dituliskan secara menggantung dibawah agris itu pun bermakna simbolis. Dikemukakan oleh Hamenku Buwana X (1994:10) bahwa pada dasarnya aksara jawa adalah hidup. Meskipun dekenai bermacam-macam pasangan, ia tetap hidup. Aksara Jawa menjadi mati apabila dipangku karean aturan penulisannya menggantung paa lapisan atas dan tidak terletak pada lapisan bawah. Hal itu merupakan simbol yang mengingatkan orang, terutama kalangan atas agar tidak lupa diri, terlena oleh pangkuan derasnya arus globalisasi budaya yang datang melanda denga berbagai sosok atributnya.

- Makna Filisofis

Makna filosofis adalah makna yang mnedasarkan pada filsafat. Filsafat dapat berate pengetahuan dan penyelidikan dengan akal budi mengenai hakikat yang ada, sebab, asal, dan hukumannya (Ali, 1991:277). Filsafa jufa dapat berarti hasil penerungan juwa manusia melalui pandangan refleksif yang mendasar, mendalam, dan menyeluruh sebagai pandangan huidup manusia. Berfilsafat berarti melakukan kegiatan analitis, normative, evaluattif, fenomenologik, san simplikasi dari kehidupan yang amat kompleks.

Penafsiran filsafat Aksara Jawa memang sudah dilakukan sejak lama dan berlanjut hingga sekarang. Penafsiran kadang dilakukan dengan cara *kerata basa*. Yaitu dengan memperoleh makna yang mncakupp cukup masuk akal, mengotak-atik untuk mendapatkan makna yang bernalar.

- a. Filsafat Ha-na-ca-ra-ka dalam Serat Sastra Gendhing

Serat Sastra Gendhing adalah karya klasis yang berbentuk puisi tembang yang terdiri dari atas lima pupuh, yakni SInom, Asmaradana, Dhandanggula Pankur, dan Durma. Ajaran Sastra

Gendhing tersebut antara lain diwujudkan dalam bentuk abjat Jawa. Filsafat ha-na-ca-ra-ka terdapat dalam pupuh Pangkur, bait 2 dan 3.

Karan sastra Kalih dasa
wit pangestu tuduh kareping puji
puji asaling tumuwuh
mirit sing akadiyat
sastra **ha-na-ca-ra-ka**
pituduhipun
dene kang **da-ta-sa-wa-la**
gegetyaning kang amuji.
Wahdat jadi kang linaras
ponang **pa-dha-ja-ya-nya**
angyekteni
kang tuduh lan kang
tinuduh
sami santosanira
kahanannya wakadiyat
pemetipun
dene kang **ma-ga-ba-tha-nga**
wus kanyatan jatining sih

Disebut aksara dua puluh
mula restu petunjuk kehen-
dak puji
puji asalnya tumbuh
berdasar akadiat
aksara ha-na-ca-ra-ka
petunjuknya
adapun da-ta-sa-wa-la
pengganti yang memuji.
Tuhan Alla yang disembah
adapun pa-dha-ja-ya-nya
membuktikan
yang menunjuk dan yang ditunjuk
sama keteguhannya
keadaannya ajaran agama
sumbernya
adapun ma-ga-ba-tha-nga
sudah terbukti karsa

Terjemahan secara bebas antara lain sebagai berikut :

“ Aksara Jawa dua puluh itu berisikan petunjuk tentang doa keselamatan dan puji terhadap Sang Pencipta kehidupan berdasarkan pedoman agama. Ha-na-ca-ra-ka sebagai petunjuknya; da-ta-sa-wa-la itu pengganti yang memuni kepada Tuhan, Sang Mahatunggal; pa-dha-ja-ya-nya itu ibarat Sang Penitah dan yang dititahkan yang sama keteguhannya berdasarkan ajaran agama; ma-ga-ba-tha-nga merupakan perwujudan cipta, rasa, dan karsa”

Sastra gendhing menggambarkan kebatinan zaman mataram yang menjarkan *sangkan paraning dumadi* (asan dan tujuan hidup) serta manunggaling kawula gusti (menyatunya makhluk dan khalik).

b. Filsafat Ha-na-ca-ra-ka dalam Serat Sastra Prawata

Uraian filsafat ha-na-ra-ka bersifat kerata basa sebagai berikut ;

Ha : *hananing sun* (Gusti) “ *adanya Aku* (Khalik)”

Na : hananira (kawula) “adanya di (makhluk)”;

Ca : cangkem, lesan “mulut”, jawaban;
 Ra : rasa;
 Ka : *karep* “kehendak”, tujuan;
 Da : *dalan* “jalan”, *dalaning urip* “jalan hidup”;
 Ta : mata, *paningal* “penglihatan”;
 Sa : *sawiji* “tunggal”, *dadi siji*, *nyawiji* “menyatu”;
 Wa : wadah “wadah”, *wadhahing gesang* “wadah kehidupan”;
 La : *lawang* “pintu”, *lawaning gesang* “pintu kehidupan”;
 Pa : *papan* “tempat”, *kraton* “keratin”;
 Dha : *dhadha* “dada”, seisinya :
 Ja : Jawa, bertata karma Jawa
 Ya : iya, *pratandha* “pertanda”;
 Nya : nyawa, arwah,, *nyanwang* “memandang”;
 Ma : *madhep* “takwa”
 Ga : raga, jasat
 Ba : *bebukakan* “pembuka”, kunci;
 Tha : *kentha* “wujud”, bentuk;
 Nga : *nges* “indah-menarik”, *angen-angen* “idaman”.

Kemudian makna filosofis itu dijabarkan dalam satu rangkaian sebagai berikut:

Ha-na-ca-ra-ka maksudnya adalah bahwa kesempurnaan dapat dicapai apabila khalik (ha) menyatu dengan makhluk (na). Manusia (sebagai makhluk) harus mempunyai rasa (ra) tanggung jawab (ca) selalu bernuat baik dan berhati-hati, dan berkeinginan untuk mencapai tujuan (ka) yang mulia.

Da-ta-sa-wa-la maksudnya adalah bahwa setelah dapat berbuat baik dan mempunyai rasa tanggung jawab untuk mencapai tujuan maka mulailah menjaga diri, waspada, untuk memperoleh jalan hidup (da) dengan pandangan (ta) yang tunggal, menyatu (sa) ke wadah kehidupan (wa) yang memiliki pintu kehidupan (la).

Pa-dha-ja-ya-nya maksudnya adalah bahwa tempat (pa) yang diibaratkan sebagai keraton, yang hanya dapat dicapai dengan pandangan yang tunggal tadi, harus selalu dijaga dari ancaman kejahatan yang dapat bersemayam didalam dada (dha). Untuk menghindari ancaman itu, manusia harus bertata karma Jawa (ja) sebagai pertanda atau saksi (ya) yang dapat menyakinkan bahwa nyawa atau ruhnya (nya) sudah mencapai derajat taqwa.

Ma-ga-ba-tha-nga maksudnya adalah bahwa bila taqwa (ma) kepada Tuhan Yang Maha Esa sudah tercapai, carilah didalamnya jasat (ga) manusia, yaitu kunci (ba) sebagai sarana untuk membuka, mengetahui wujud (tha) jati diri yang sejati, yang tampak indah-menarik (nga) yang selalu menjadi idaman.

2.7 STUDI KASUS

2.7.1 STSRD VISI (Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain) / Advy

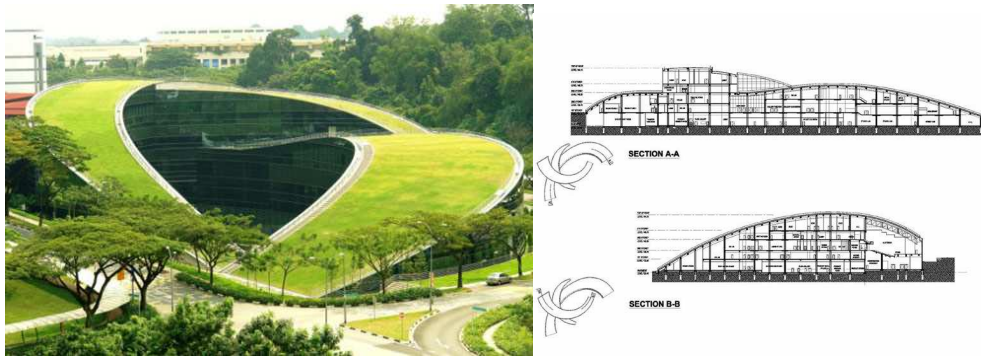


**Gambar { STYLEREF 2 \s }.{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } STSRD VISI/ advy Jogjakarta
(Sumber : Dokumentasi pribadi)**

Akademi Desain Visi Yogyakarta (ADVY) didirikan pada tanggal 2 Juli 1996 di bawah pengelolaan Yayasan Pendidikan Visi Indonesia. Akademi ini adalah akademi khusus desain pertama yang didirikan di Indonesia dengan dasar pertimbangan utama pendirian lembaga ini adalah besarnya peluang kerja di bidang desain tingkat madya.

Berlokasi di Jl. Puntodewo No. 7 Wirobrajan Yogyakarta 55252, kampus ini memperkenalkan diri sebagai kampusnya orang kreatif dengan menawarkan beberapa program studi seperti Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, Fotografi Desain, dan Program Profesi Desain Grafis.

2.7.2 SOTA (Shool of The Art Singapore)



Gambar { STYLEREf 2 \s }. { SEQ Gambar * ARABIC \s 2 }

Sekolah Seni adalah pertama independen bangsa, pra-tersier seni sekolah untuk menawarkan seni dihubungkan unik dan kurikulum akademik untuk pemuda usia 13-18.

Sebuah inisiatif oleh Kementerian Informasi, Komunikasi dan Seni (MICA), Sekolah Seni merupakan jalur pengembangan yang berdedikasi pada tingkat pra-tersier bagi mereka yang memiliki minat dan menunjukkan bakat awal dalam seni, menyediakan lingkungan belajar yang dinamis dimana kedua potensi artistik dan akademik terbaik dapat terwujud.

Dengan visi untuk mengidentifikasi dan pengganti generasi masa depan seniman dan profesional kreatif untuk menjadi pemimpin di segala bidang, khususnya, seni, Sekolah Seni akan membangun kekuatan unik Singapura, termasuk warisan multikultural Asia dan keterbukaan untuk lokal dan asing bakat artistic

2.8 TRANSFORMASI DALAM DESAIN

2.8.1 Pendekatan Konsep Perancangan Arsitektur

Menurut McGinty proses pembentukan konsep perancangan dapat melalui 5 cara :

- Esensi : dengan memperhatikan diluar kebutuhan program, mengambil sesuatu dari kebutuhan pragmetik, mencari makna atau hakekat dari sesuatu.
- Analogi : dengan mencari kesamaan suatu benda lain yang dijadikan model, memandang suatu benda sebagai objek.
- Metafora : dengan melihat pada abstraksi benda
- Progmatic : dengan memperhatikan persyaratan yang diperlukan
- Ideal : dengan memperhatikan dan berpegangan pada nilai-nilai universal.

2.8.2 Metafora dalam Arsitektut

Metafora dalam arsitektur menurut diidentifikasi menjadi 3 katagori¹⁴.

1) Metafora Abstrak (intangible methaphor)

Ide atau gagasan pemberangkatan metaforiknya berasal dari sebuah konsep abstrak, sebuah ide atau kualitas objek (alami, tradisi atau budaya)



**Gambar { STYLERE 2 \s }.{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } Nagoya City Art Museum
(Sumber : aichitriennale.jp, diunduh tgl 10 oktober 2010)**

Kisho Kurokawa merancang bangunan dengan mengangkat konsep simbiosis. Sang arsitek mencoba 'membawa' elemen sejarah dan budaya pada engawa (tempat peralihan sebagai ruang

¹⁴ Anthony Antoniades, Poetic of Architecture : Theory of design

antara pada bangunan: antara alam dan buatan, antara masa lalu dan masa depan).

2) Metafora Kongkrit (tangible metaphor)

Ide atau gagasan pemberangkatan metaforiknya melalui karakter materi atau visual objek kongkritnya (menara seperti tongkat, rumah seperti perahu dan sebagainya).



Gambar **Stasiun TGV di kota Lyon Perancis.**

(Sumber : thedenverelement.com, diunduh tgl 10 oktober 2010)

Santiago Calatrava arsitek kelahiran spanyol. Melalui pendekatan tektonika struktur, Santiago Calatrava merancang Stasiun TGV dengan konsep metafora seekor burung. Pada bagian depan bangunan ini runcing seperti bentuk paruh burung dan sisi-sisi bangunannya pun dirancang menyerupai bentuk sayap burung.

3) Metafora kombinasi

Konsep abstrak dan materi bangunan sebagai ide pemberangkatan kreasi arsitektural. Karakter visualnya dapat menjadi alas untuk menilai sifat-sifat, kualitas dan karakter wadah visualnya.



Gambar { STYLEREFF 2 \s }.{ SEQ Gambar * ARABIC \s 2 } **Sydney Opera House**

(Sumber : richard-seaman.com, diunduh tgl 10 oktober 2010)

Jorn Utzon, seorang arsitek kelahiran Denmark, setiap orang yang melihat karya arsitekur ini akan menghasilkan berbagai macam interpretasi sesuai dengan pikiran masing-masing. Ada yang berpendapat bahwa konsep metafora Sydney opera house berasal dari cangkang siput atau kerang. Ada pula yang berpendapat, karya arsitektur ini adalah kiasan layer kapal yang sedang berkembang. Dan ada pula yang berpendapat bagaikan bunga yang sedang mekar.

Filename: Document1
Directory:
Template: C:\Users\minang
jaya\AppData\Roaming\Microsoft\Templates\Normal.dot
Title:
Subject:
Author: minang jaya
Keywords:
Comments:
Creation Date: 31/03/2011 09:05:00
Change Number: 1
Last Saved On:
Last Saved By:
Total Editing Time: 1 Minute
Last Printed On: 31/03/2011 09:07:00
As of Last Complete Printing
Number of Pages: 8
Number of Words: 1.252 (approx.)
Number of Characters: 7.138 (approx.)

BAB III

METODOLOGI

3.1 METODE PEMBAHASAN

Metode pembahasan yang digunakan adalah dengan mengidentifikasi masalah, menganalisa variable terkait, dan pangkajian terhadap institute desain yang sudah ada sebagai referensi.

Metode pembahasan awal yang digunakan untuk dapat menemukan konsep dasar perancangan sebuah bangunan institute desain adalah :

- **Proposal**

Tahap mengemukakan gagasan atau proposal, yang berisi :

- **Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang, permasalahan, spesifikasi proyek, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, sistematika penulisan dll.

- **Landasan teori**

Berisi tentang hal-hal yang menjadi tinjauan umum yang terkait dengan institute desain dan tinjauan umum mengenai makna filosofis dari tipografi aksara Jawa.

- **Metodologi**

Berisi tentang metode atau cara apa saja yang akan dilakukan dalam proses perancangan.

Selain menggunakan metode pembahasan, dapat juga menggunakan metode tambahan berupa penjabaran berupa studi kasus bangunan yang mempunyai keserupaan fungsi, selanjutnya akan dikaitkan dengan teori-teori pendukung yang mengarah pada pendekatan konsep rancangan institute desain dengan penekanan aksara Jawa sebagai landasan perancangan.

3.2 METODOLOGI PENGUMPULAN DATA DAN TEORI

- **Data Primer**

a. Survey

Pengumpulan data informasi yang dibutuhkan untuk memperjelas latar belakang permasalahan. Data yang didapat dilakukan dengan cara pengamatan langsung ke lokasi site dan juga bangunan – bangunan institute desain yang telah ada sebagai studi kasus.

Studi kasus dengan bangunan – bangunan yang telah ada menjadi bahan pertimbangan dalam analisis desain. Pengamatan langsung terhadap kekurangan dan kelebihan bangunan yang sudah ada dapat menjadi gambaran dalam memilih lokasi yang strategis untuk merancang bangunan institute desain.

b. Wawancara dan kuisisioner

Pengumpulan data dengan wawancara dan pembagian kuisisioner dilakukan untuk memperoleh data yang akurat. Bangunan Institut desain merupakan tempat pembelajaran bagi calon desainer grafis, sehingga wawancara dilakukan kepada akademisi dan praktisi desain grafis untuk diperoleh data terhadap pengguna bangunan.

Isi wawancara dan kuisisioner berupa lingkup arsitektural yang menyangkut fungsi ruang dalam dan luar bangunan dan segi non arsitektural yang menyangkut kegiatan yang ada di dalamnya.

- Data Sekunder (data tambahan)

a. Studi Literatur

Melakukan kajian teori mengenai makna filosofis wayang dan bangunan – bangunan yang menyangkut fungsi sebagai institute desain. Sumber – sumber yang didapat diantaranya : Buku-buku tugas akhir tentang institute desain atau sejenisnya, buku-buku mengenai aksara jawa dan data yang diperoleh melalui internet.

b. Dokumentasi / Pemotretan

Data dokumentasi mengambil gambar melalui internet atau buku-buku untuk mendukung kelengkapan informasi dan dapat dijadikan sebagai referensi perancangan.

3.3 METODE ANALISA

A. Metode Kualitatif

- Analisis penentuan lokasi dan site

Melakukan analisis dalam memilih site yang akan dipilih dengan kriteria penentuan lokasi sebagai berikut :

- Dekat dengan pusat kota
- Aksesibilitas mudah
- Dekat dengan fasilitas umum

- Analisis bangunan eksisting

Melakukan analisis tentang penampakan pada bangunan eksisting yang ada di sekitar site, sehingga adanya korelasi bentuk antar bangunan disekitarnya.

- Analisis site

Melakukan analisis disekitar site meliputi analisis kebisingan, view, arah angin, matahati, sirkulasi, vegetasi, dan zoning serta respon yang dilakukan untuk menanggapi analisis.

B. Metode Kuantitatif

- Analisis pengguna bangunan

Melakukan analisis terhadap pengguna bangunan untuk mewadahi kegiatan-kegiatan pengguna. Para pengguna bangunan tersebut adalah :

- Mahasiswa : Adalah komponen paling utama dalam pendidikan. Karena itu jumlah mahasiswa akan sangat menentukan besaran, dimensi dan besaran dan jumlah ruangan yang akan dibutuhkan. Sehingga perlu adanya analisis tentang jumlah mahasiswa untuk menghasilkan ruangan yang nyaman.

- Staf edukatif (Dosen Pengajar)

Staf edukatif terdiri dari tenaga-tenaga pengajar di bidang umum dan khusus. Dosen atau staf pengajar terdiri dari dosen tetap dan dosen tetap atau dosen tamu.

- Staf non inti

Staf non inti adalah karyawan atau staf yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Staf non inti terdiri dari staf

administrasi yang mengurus kegiatan administrasi kampus, dan staf pelayan yang mengurus pelayanan dan kebersihan kampus.

- Masyarakat umum

Masyarakat umum dapat berupa para tamu undangan dalam acara maupun kegiatan yang diadakan oleh kampus.

- Analisis kegiatan dan kebutuhan ruang

Kegiatan di institute desain berupa :

- Kegiatan formal :

- a. Kegiatan kuliah Konvensional : Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan komunikasi satu arah.

- b. Diskusi : kegiatan belajar mengajar dengan komunikasi dua arah yang dilakukan dalam ruangan khusus. Pengajar memberikan contoh kasus untuk didiskusikan

- c. Kegiatan Praktek : berupa kegiatan praktek teori yang dikerjakan dirumah sebagai tugas rumah atau di studio-studio yang telah disediakan oleh kampus.

- d. Kerja Profesi : Mata kuliah yang mewajibkan mahasiswa untuk kerja magang di perusahaan yang berkaitan dengan desain grafis. Tujuannya agar mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang didapat di kampus untuk dipraktikkan ke dalam dunia kerja sesungguhnya.

- e. Tugas akhir : tugas yang harus dilakukan oleh semua mahasiswa akhir masa studinya sebagai syarat dari kelulusan dalam bentuk mendesain suatu produk.

- Kegiatan non formal :

- a. Pameran Selasar : Merupakan kegiatan evaluasi perkuliahan. Kegiatan ini dilakukan di gang/selasar dan dilaksanakan tiga kali semester untuk memamerkan hasil karya mahasiswa.

- b. Pameran Akademik : Merupakan wadah aktualisasi mahasiswa dan apresiasi masyarakat terhadap karya desain mahasiswa. Kegiatan tersebut dilaksanakan setahun sekali.
- c. Workshop : Diadakan dalam rangka menambah wawasan dengan mendatangkan praktisi atau ahli yang berkompeten dalam dunia desain dengan demo proses desain.
- d. Sarasehan. : Diselenggarakan dalam rangka mendapatkan masukan, solusi dari seorang ahli dalam menghadapi suatu permasalahan.
- e. Lomba Desain : Wadah bagi para mahasiswa dalam mencoba kemampuan mendesain dengan tema-tema tertentu yang diharapkan dapat memicu semangat dan kreativitas mahasiswa.
- f. Pameran Tugas Akhir : Pameran tugas akhir yang dilakukan pada akhir masa studi mahasiswa
- g. Wisuda. Kegiatan seremonial dalam rangka penyerahan tanda kelulusan dan pelepasan lulusan untuk terjun ke masyarakat dan ke dunia kerja.

3.4 METODE PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN

A. Pelestarian Budaya Bangsa.

Kebudayaan merupakan salah satu harta bangsa yang sangat bernilai. Peninggalan-peninggalan kebudayaan bangsa yang berasal dari tradisi hasil kehidupan nenek moyang sangat perlu dilestarikan. Kebudayaan yang merupakan tempat dimana kita tumbuh dan berkembang seperti sekarang. Maka dari itu kita sebagai warga Negara yang berbangsa dan bernegara jangan sampai melupakan asal-usul kita yang semakin lama akan semakin terkikis oleh perkembangan modern. Budaya yang menawarkan segala sesuatu dengan kemudahan-kemudahan tanpa memperhatikan isi dan proses. Kita harus tahu akan adanya dasar kebudayaan yang

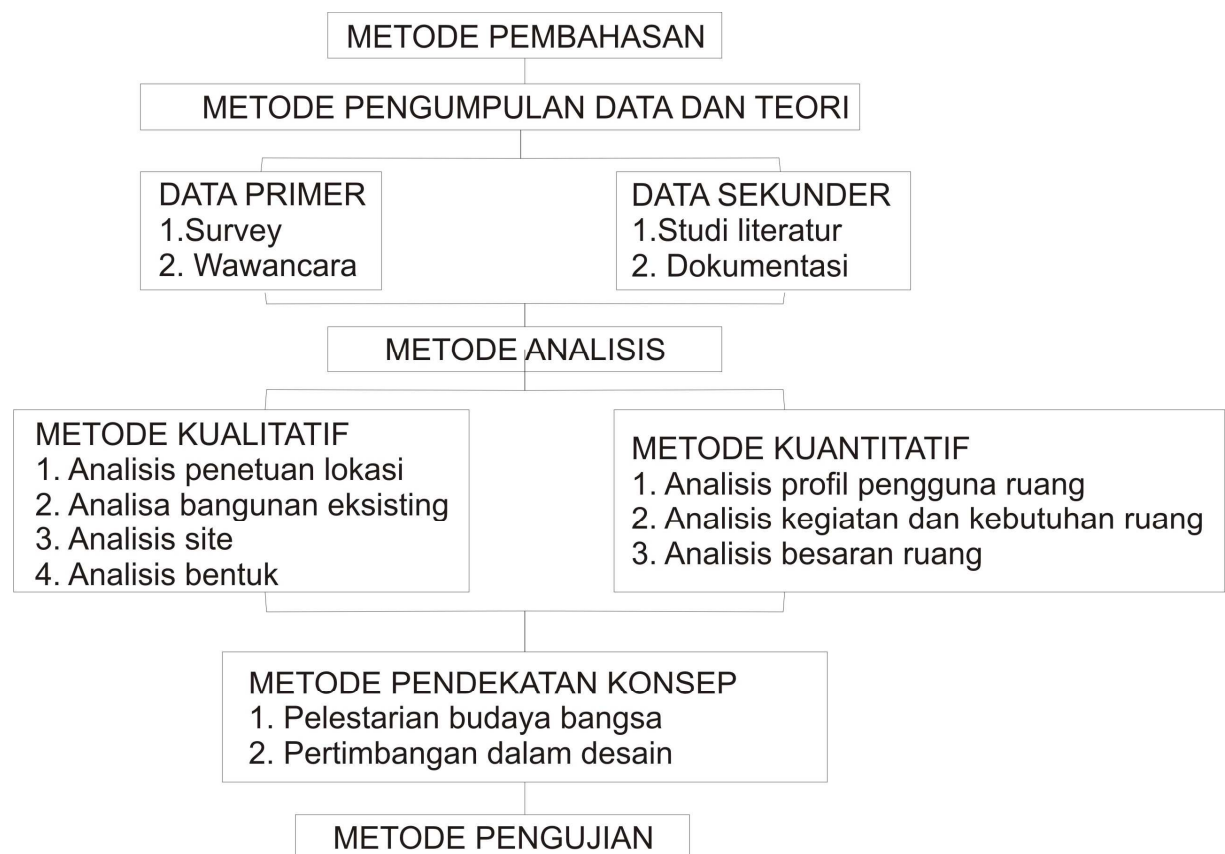
dimiliki bangsa ini, jangan sampai arus perkembangan modern mengikis kebudayaan bangsa yang luhur.

Bangsa Indonesia memasuki era modernisasi yang berakibat pada adanya perubahan cara pandang dan cara pikir masyarakat. Sementara itu pada kalangan masyarakat tertentu pemahaman terhadap nilai budaya cenderung semakin tipis. Aksara Jawa merupakan harta cultural yang tak hanya bersifat kongkrit tetapi lebih bermakna fiktif, simbolik, dan filosofis. Perkembangan pendidikan zaman Belanda yang membawa tipografi modern diterima oleh semua masyarakat tanpa adanya kekuatan untuk mempertahankan tipografi lokal. Semakin sedikitnya kalangan masyarakat yang menyadari pentingnya pelestarian aksara Jawa, maka kedekatan akan punahnya aksara Jawa telah menjadi ancaman. Oleh karena itu, usaha pelestarian aksara Jawa akan nilai-nilai luhur yang terdapat didalamnya harus dilakukan oleh berbagai elemen masyarakat. Sehingga dengan adanya pelestarian budaya membuat masyarakat modern yang berpandangan kedepan tanpa melepaskan pondasi budaya leluhur yang telah mengakar.

B. Pertimbangan dalam desain

Untuk merancang desain yang baik perlu adanya beberapa pertimbangan, antara lain dengan pertimbangan fungsi (function), bentuk (form), teknik (technics), keamanan (safety), dan kenyamanan (comfort).

Kerangka Metode Perancangan



Filename: Document1
Directory:
Template: C:\Users\minang
jaya\AppData\Roaming\Microsoft\Templates\Normal.dot
Title:
Subject:
Author: minang jaya
Keywords:
Comments:
Creation Date: 31/03/2011 09:05:00
Change Number: 1
Last Saved On:
Last Saved By:
Total Editing Time: 2 Minutes
Last Printed On: 31/03/2011 09:07:00
As of Last Complete Printing
Number of Pages: 11
Number of Words: 837 (approx.)
Number of Characters: 4.775 (approx.)

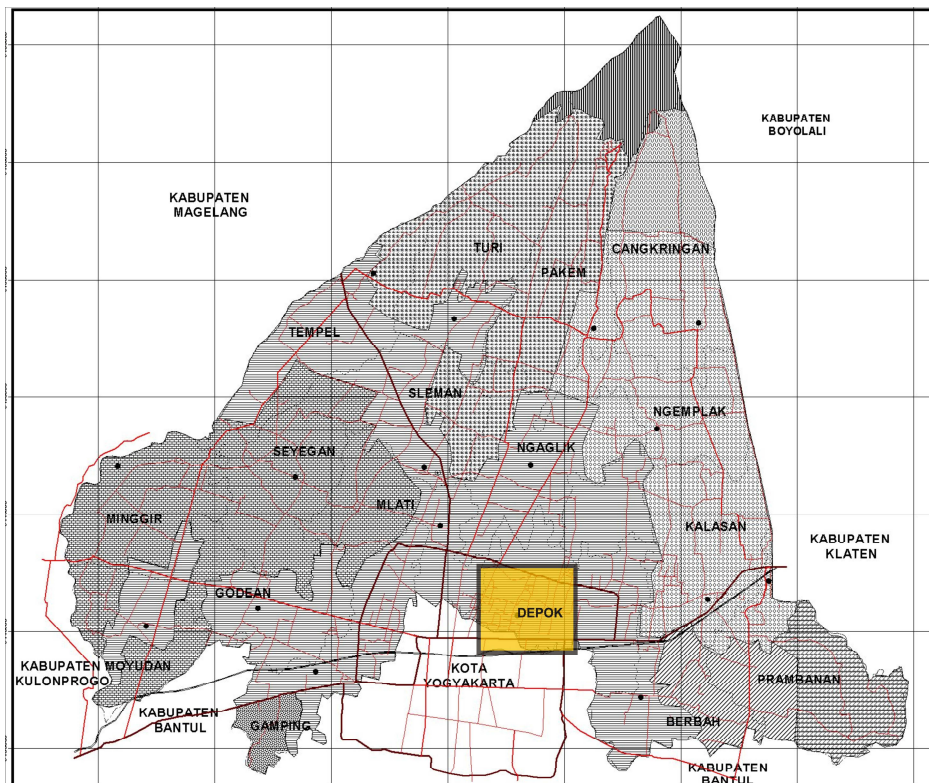
BAB IV

ANALISIS

4.1. ANALISA SITE

4.2.1 Analisa Terhadap Lokasi

Lokasi site yang direncanakan berada di Jalan Babarsari, Kecamatan Depok, Sleman, Jogjakarta. Kawasan ini merupakan areal pendidikan dimana banyak terdapat sekolah maupun perguruan tinggi disekitarnya. Terdiri dari 7 perguruan tinggi, antara lain, STTNas (Sekolah Tinggi Teknologi Nasional), Universitas Proklamasi 45, STTN Batan (Sekolah Tinggi Teknologi Nuklir, Atma Jaya Yogyakarta, UPN fakultas Ilmu Sosial dan Politik, STIE API, Politeknik API.



Gambar Peta Kabupaten Sleman

Sumber : Bappeda Sleman)



Gambar Lokasi yang akan direncanakan

(Sumber : wikimepia.org, di unduh tgl 5 Oktober 2010)

Letak yang strategis dekat dengan pusat kota, dekat dengan berbagai fasilitas penunjang, dan tempat yang ramai yang menunjang sebuah bangunan pendidikan. Pada site yang dipilih tidak memiliki kontur yang ekstrim, hanya sebuah lahan yang banyak ditumbuhi tanaman-tanaman. Site berbentuk trapesium yang memanjang dari barat ke timur dengan luas 7500m²

Batas-batas site:

Batas Utara : SMP N 4 Depok, SD Babarsari, SMA 1 Depok

Batas Barat : Permukiman warga

Batas Timur : Lahan kosong dan kost-kostan putra

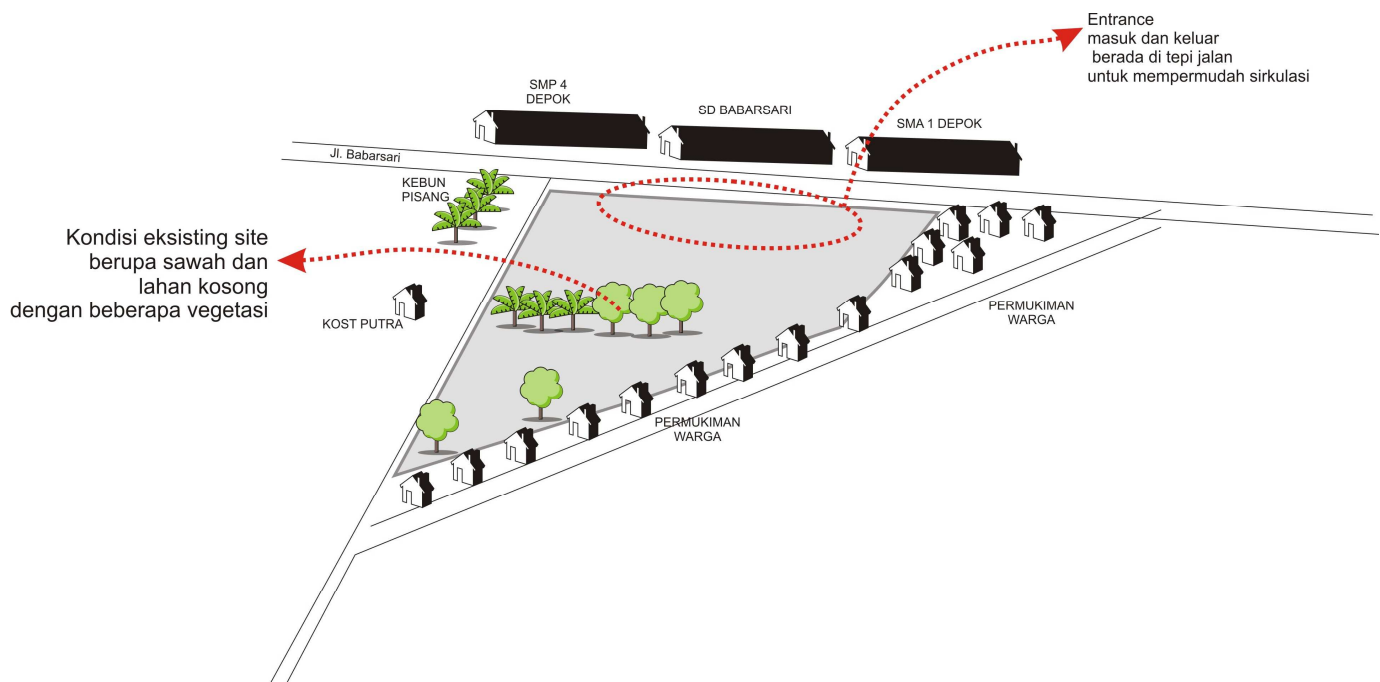
Batas Selatan : Permukiman warga



Gambar batas-batas tapak yang direncanakan

(Sumber : wikimepia.org dan foto survey)

4.2.1 Analisa Tapak dan Respon

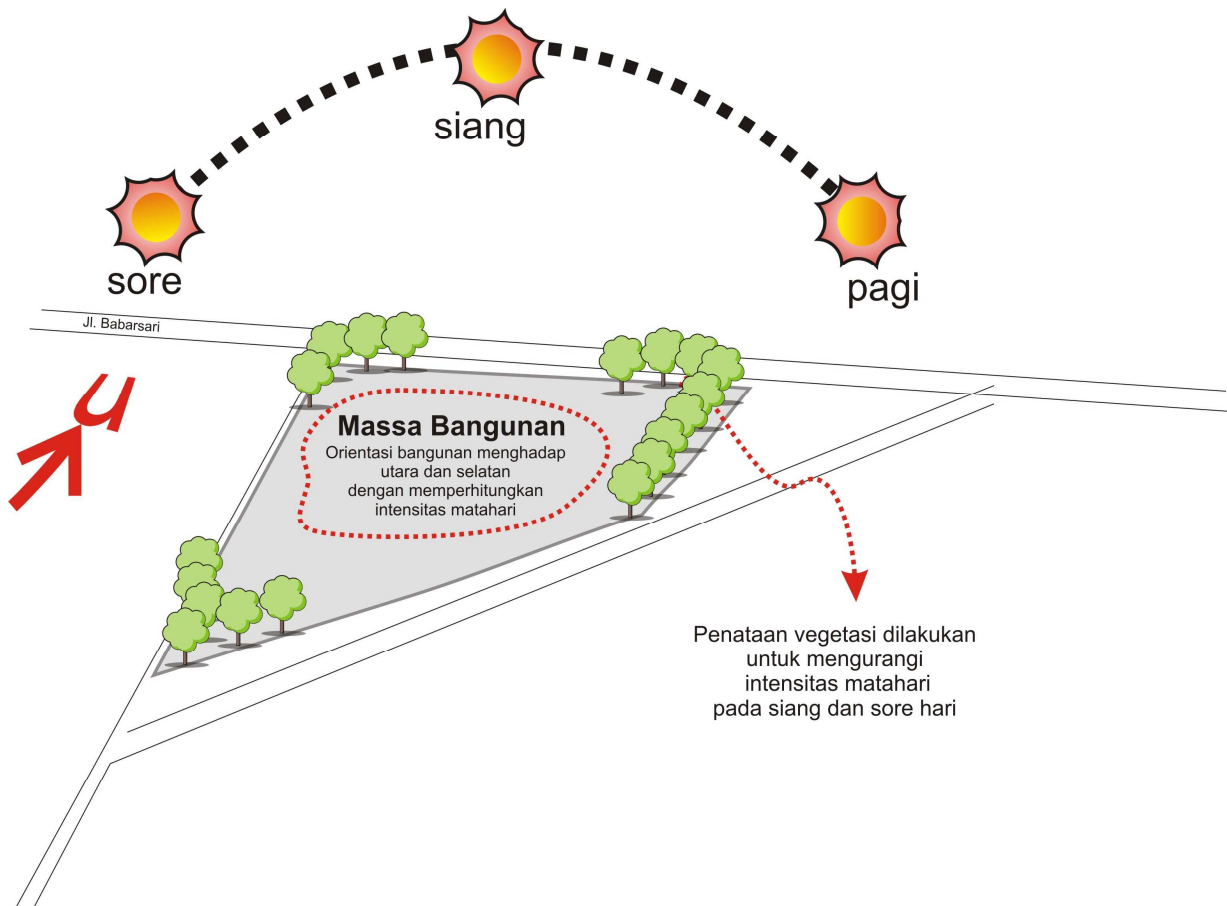


Gambar batas-batas tapak yang direncanakan

(Sumber : analisis pribadi, 2010)

Kondisi eksisting site yang sebagian merupakan sawah dan lahan kosong dengan beberapa vegetasi. Kondisi site di kawasan yang dipilih ini tidak memiliki kontur yang ekstrim. Perencanaan awal dalam penentuan letak bangunan berada dibelakang site agar sedikit

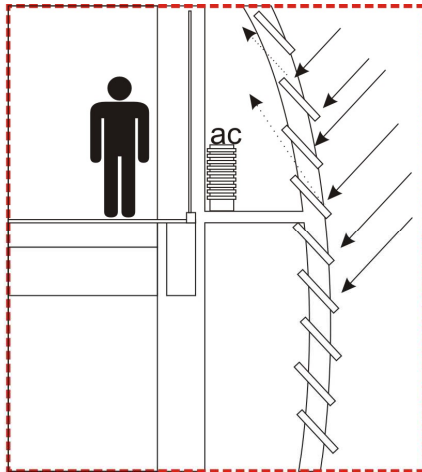
keselatan. Hal ini merupakan upaya pengoptimalan ruang yang akan dipakai, baik ruang dalam maupun ruang luar.



Gambar Analisis dan respon view dan matahari

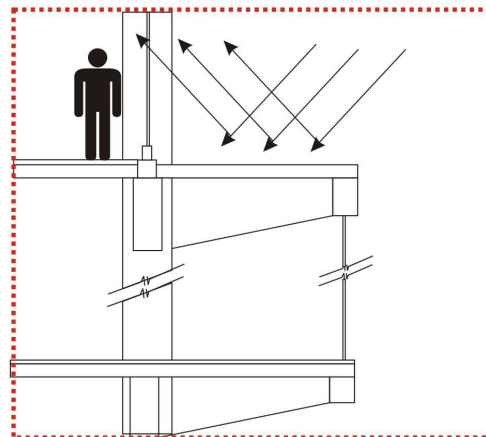
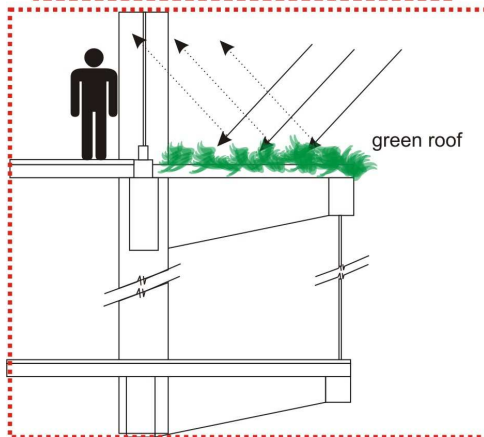
(Sumber : analisis pribadi, 2010)

Pemaksimalan vegetasi pada bagian timur dan barat site untuk mengurangi intensitas matahari yang berlebih pada pagi dan sore hari. Selain itu pemberian shading dan green roof pada bangunan diberikan untuk meminimalisir pencahayaan matahari yang berlebih. Selain itu green roof dapat memberikan kesan sejuk pada ruang dalam, sehingga kenyamanan dalam proses belajar mengajar dapat dioptimalkan.



dengan shading matahari sinar tak menembus langsung ke bangunan, hanya menerima bayang-bayang matahari.

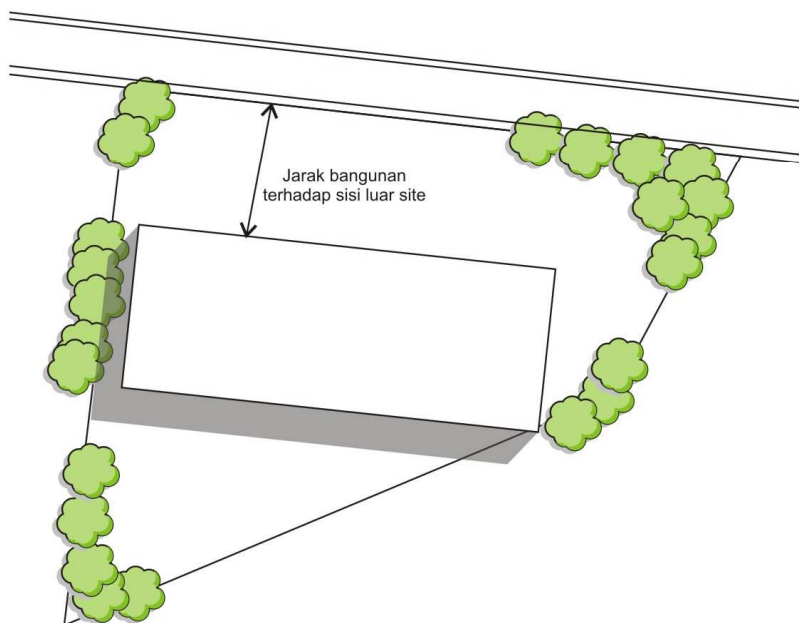
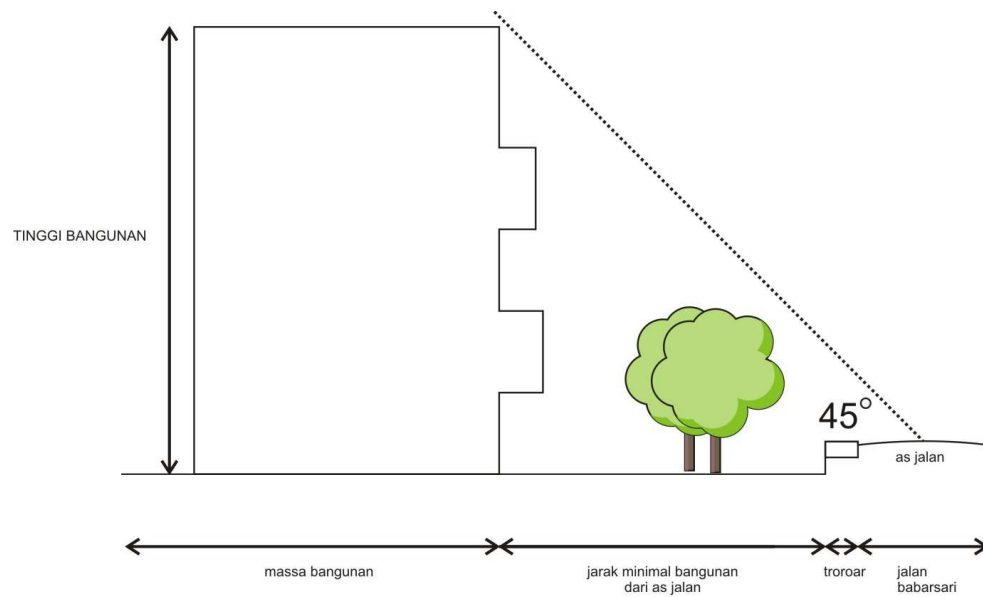
shading berikan jarak yang cukup dari bangunan ke shading untuk keperluan maintenance dan perletakan ac split. Penempatan ac di antara shading dan bangunan agar tidak merusak fasad bangunan dengan banyak nya ac yang dipasang



Gambar Analisis dan respon sudut jatuh matahari

(Sumber : analisis pribadi, 2010)

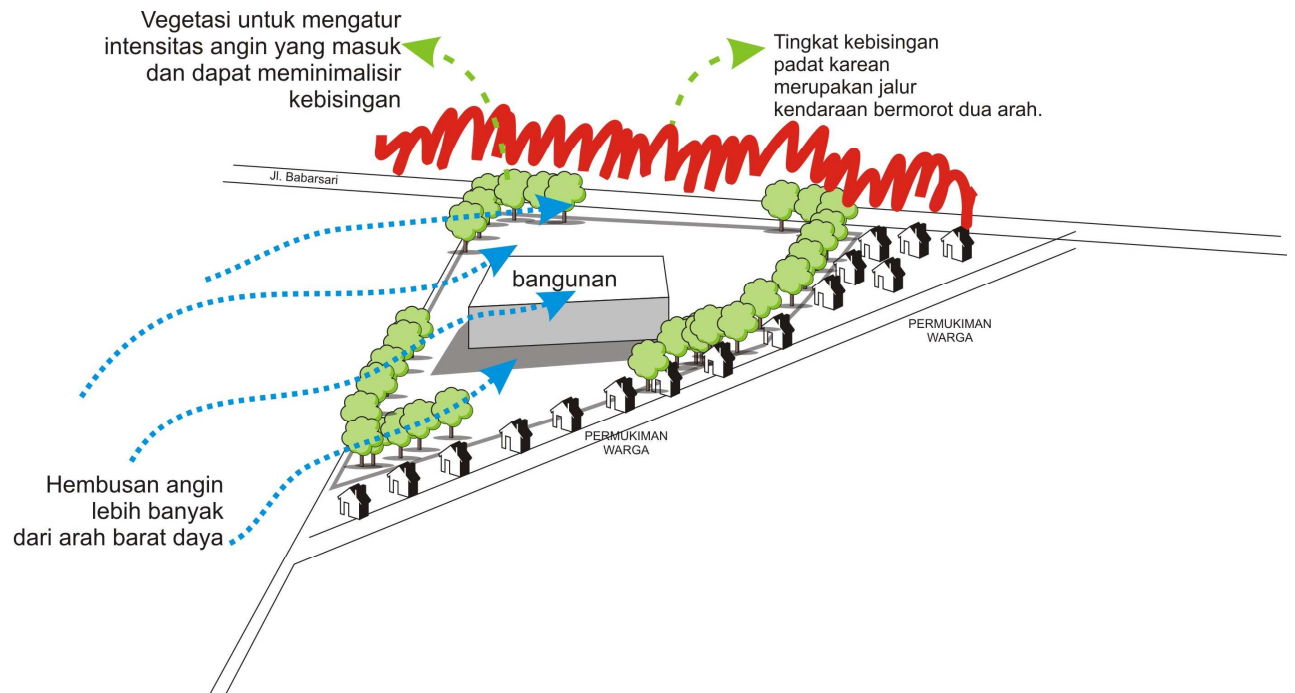
Pantulan sinar matahari dari beton ke bangunan memantul dengan sempurna, menyebabkan suhu bangunan meningkat. emaksimalan tanaman hijau pada bangunan akan menyerap sinar matahari dan tidak memantul sempurna ke dalam bangunan, sehingga dapat menurunkan suhu bangunan.



Gambar Penempatan massa bangunan

(Sumber : analisis pribadi, 2010)

Respon sinar matahari yang masuk ke dalam site dapat menentukan penempatan massa bangunan dapat diperoleh dari menghitung jarak as bangunan terhadap tinggi bangunan. Selain itu dapat juga menentukan tinggi maksimal bangunan yang sesuai dengan aturan pemerintah lokal



Gambar Analisis dan respon kebisingan dan arah matahari.

(Sumber : analisis pribadi, 2010)

Sumber kebisingan sebelah utara, yaitu pada pusat aktivitas sirkulasi jalan babarsari yang mempunyai sirkulasi 2 arah. Maka pada sisi site sebelah utara diberi penyaring berupa vegetasi yang cukup. Hal ini bertujuan untuk mengurangi kebisingan dari luar menuju site.

Angin berhembus dari arah barat daya ke arah timur laut dimanfaatkan untuk kesegaran aliran udara di dalam bangunan dengan memberikan bukaan yang cukup pada sisi barat daya agar kondisi bangunan lebih sejuk. Penataan vegetasi yang baik pada sisi barat daya juga mereduksi angin kencang yang mengganggu kenyamanan dalam site.

4.2. ANALISA KEGIATAN

4.2.1 Klasifikasi Kegiatan

Kegiatan yang berlangsung didalam lingkup Institut Desain ditinjau dari segi deni desain, ada tiga proses kegiatan yaitu proses

belajar, kreasi, dan apresiasi. Dari segi pendidikan dapat dibedakan menjadi kegiatan akademik dan non akademik, yaitu :¹

- Kegiatan Akademik

Kegiatan terdiri dari proses belajar dan proses kreasi. Proses kegiatan belajar (teori), dilakukan melalui pemberian materi kuliah (proses belajar, transfer ilmu) melalui topic (dialog), visualisasi diskusi, demonstrasi dan pemahaman. Sedangkan proses kreasi (praktek aplikasi, produksi) dimulai dari proses pencarian gagasan, proses pemuatan desain hingga mewujudkannya dalam produk akhir.

- Kegiatan Non-akademis

Kegiatan non-akademis merupakan kegiatan yang mendukung kegiatan akademik, yaitu proses kegiatan apresiasi, kegiatan eksepsi, administrasi, operasional, kegiatan komunitas, studi banding, perenungan kegiatan komersial, pameran, dll

4.2.2 Pelaku Kegiatan

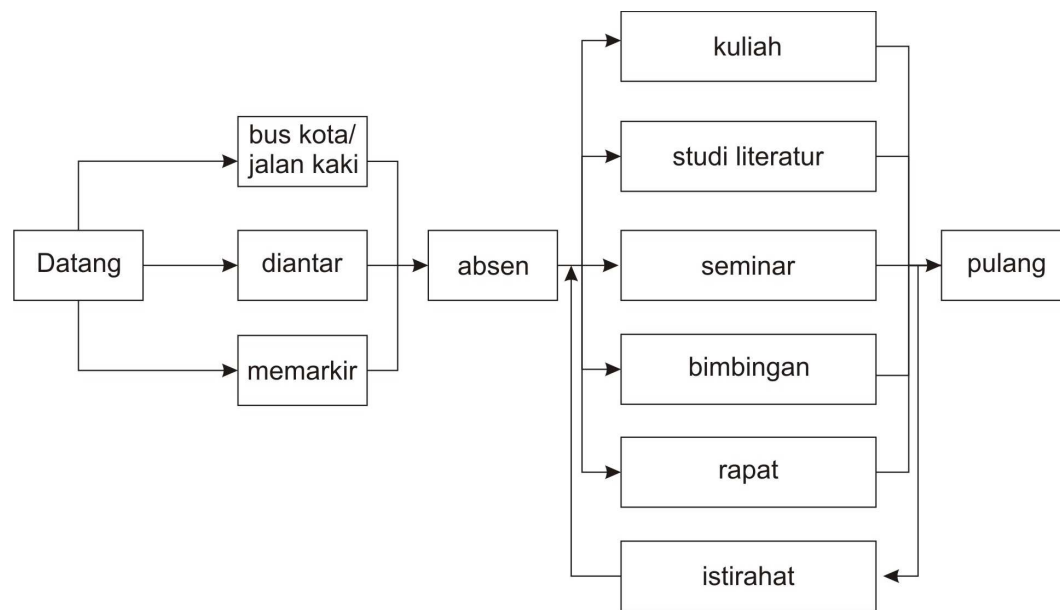
Pelaku kegiatan dalam lingkup Institut desain terdiri dari:

- Pelaku Utama : yaitu terdiri dari mahasiswa melakukan kegiatan akademik (proses belajar mengajar, desain dan produksi) dan non akademik (kegiatan apresiasi administrasi, kegiatan komunitas mahasiswa, studi banding, pameran dll) staff pengajar, melakukan kegiatan akademik (proses belajar mengajar, desain, dan produksi). Pengelola, melakukan kegiatan administrasi perkantoran, pengelolaan dan pemeliharaan, keamanan, dll.
- Pelaku pendukung, yaitu pengunjung umum (kegiatan komersial dan pameran dengan melibatkan partisipasi dari masyarakat luas)

4.2.2 Pola kegiatan

- Dosen

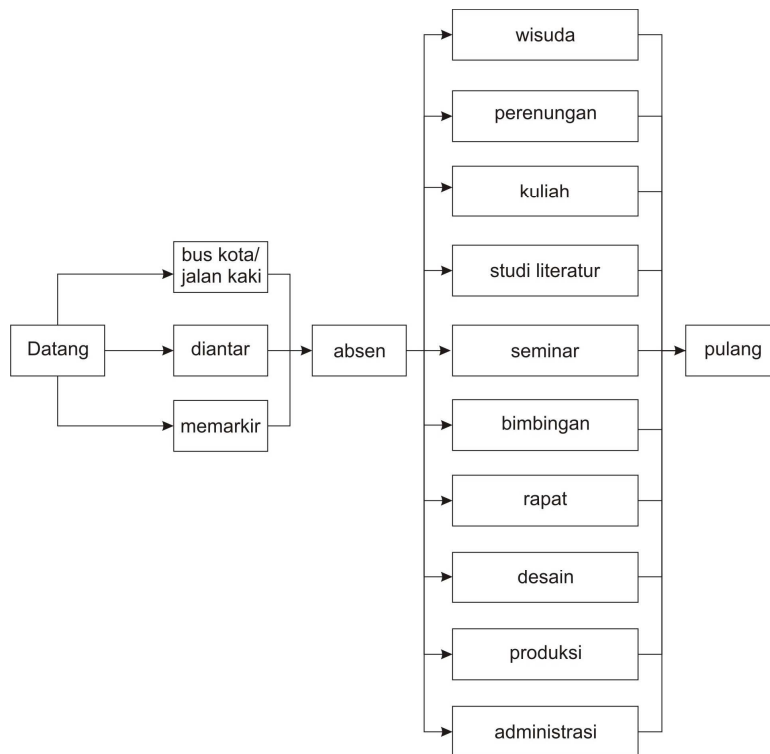
¹ Nugrahini, Dyah Cipta Purwa. Institut pendidikan Desain Komunikasi Visual di Yogyakarta, TGA, Arsitektur UGM. 2003



Gambar Analisis Pola kegiatan staff pengajar

(Sumber : analisis pribadi, 2010)

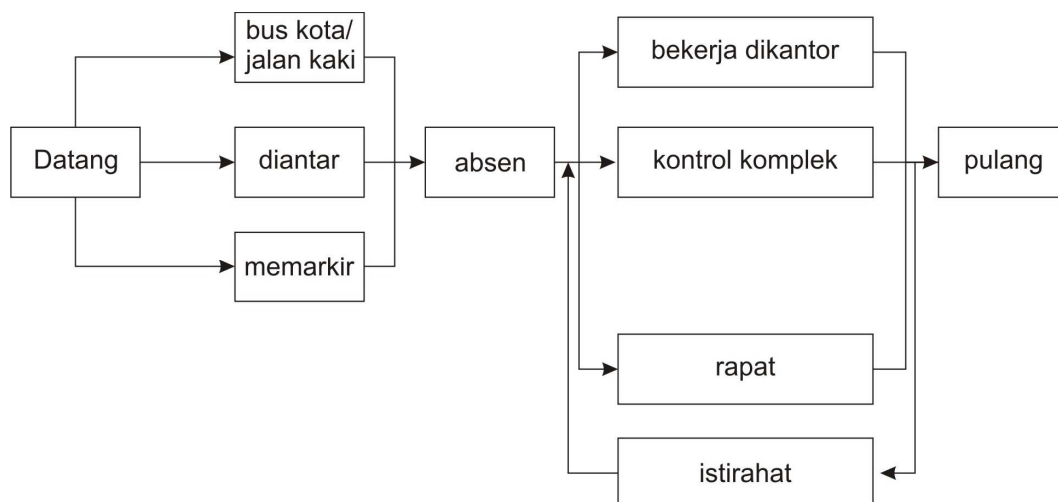
- Mahasiswa



Gambar Analisis Pola kegiatan mahasiswa

(Sumber : analisis pribadi, 2010)

- Pola Kegiatan Staff/ Karyawan



Gambar Analisis Pola kegiatan staff/ karyawan

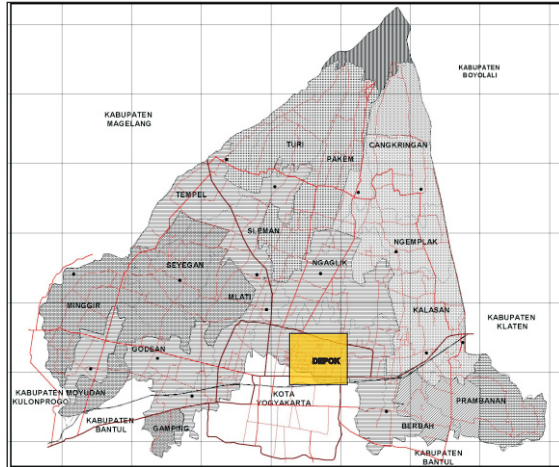
(Sumber : analisis pribadi, 2010)

4.3. ANALISA KEBUTUHAN RUANG

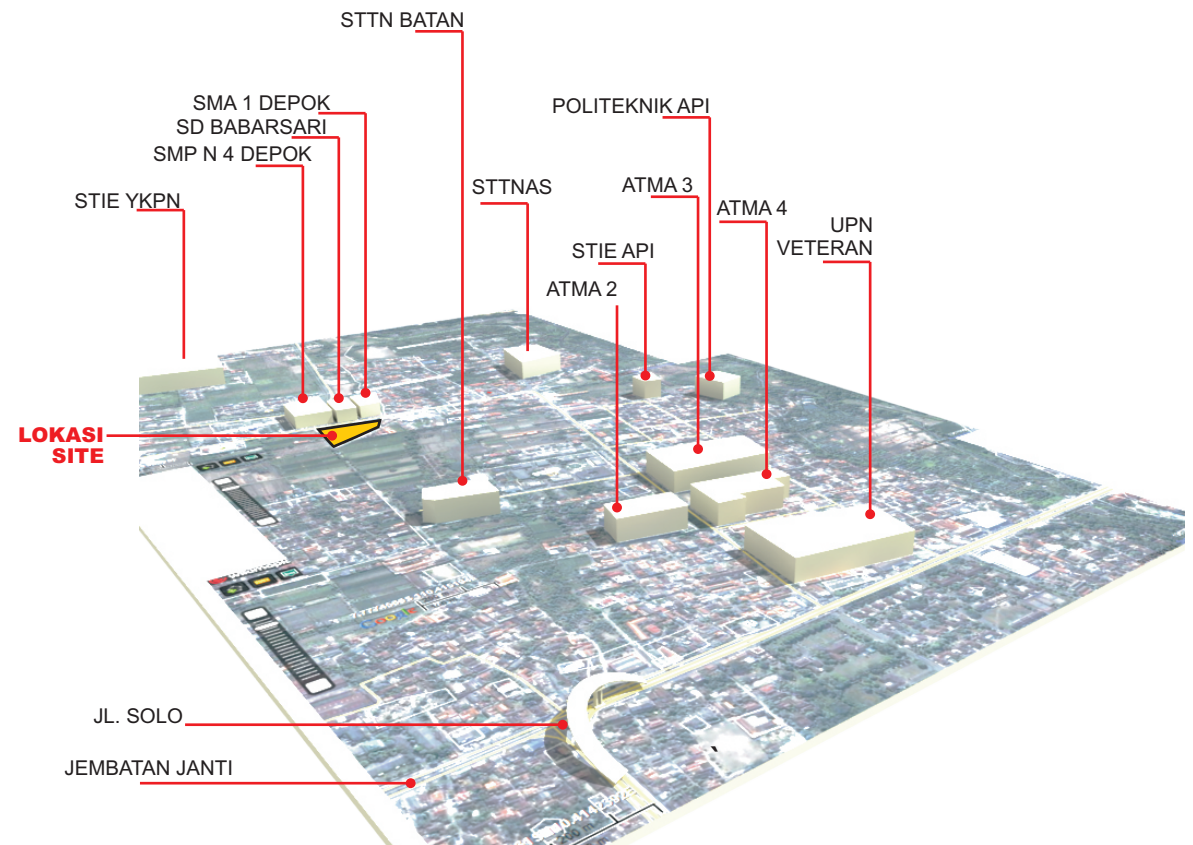
Kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas dalam bangunan ini adalah:

Fasilitas	Kebutuhan
Rektorat	• Ruang-ruang pengelola • Ruang rapat • Ruang-ruang administrasi • Ruang-ruang untuk pelayanan tiap unit • WC
Akademis	• Ruang dosen • Ruang rapat • Ruang administrasi • Ruang kelas (kuliah) • Studio gambar • Laboratorium computer • Workshop • Studio fotografi • Ruang jahit • Ruang blueprint • Ruang material • Ruang penyimpanan barang • Ruang service • WC
Penunjang	• Ruang audio visual • Auditorium • Galeri • Perpustakaan • Retail shop • Cafeteria • Ruang penyimpanan barang • Ruang-ruang service • WC
Service	• Loading dock • Ruang PLN • Ruang trafo • Ruang MDP • Ruang genset • Ruang pompa + tandon • Ruang STP • Ruang security • Gudang

BAB V KONSEP



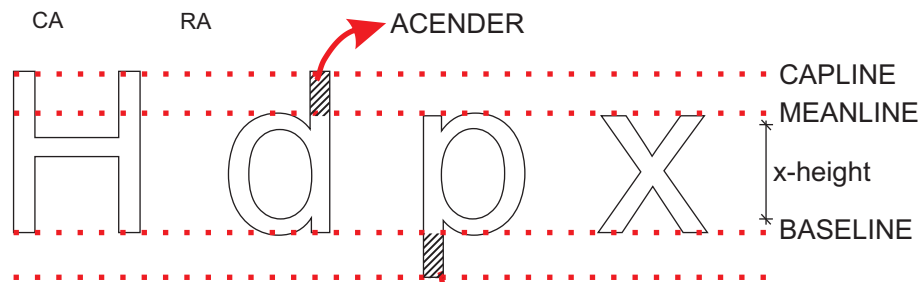
Lokasi site yang direncanakan berada di Jalan Babarsari, Kecamatan Depok, Sleman, Jogjakarta. Kawasan ini merupakan areal pendidikan dimana banyak terdapat sekolah maupun perguruan tinggi disekitarnya. Terdiri dari 7 perguruan tinggi, antara lain, STTNas (Sekolah Tinggi Teknologi Nasional), Universitas Proklamasi 45, STTN Batan (Sekolah Tinggi Teknologi Nuklir, Atma Jaya Yogyakarta, UPN fakultas Ilmu Sosial dan Politik, STIE API, Politeknik API



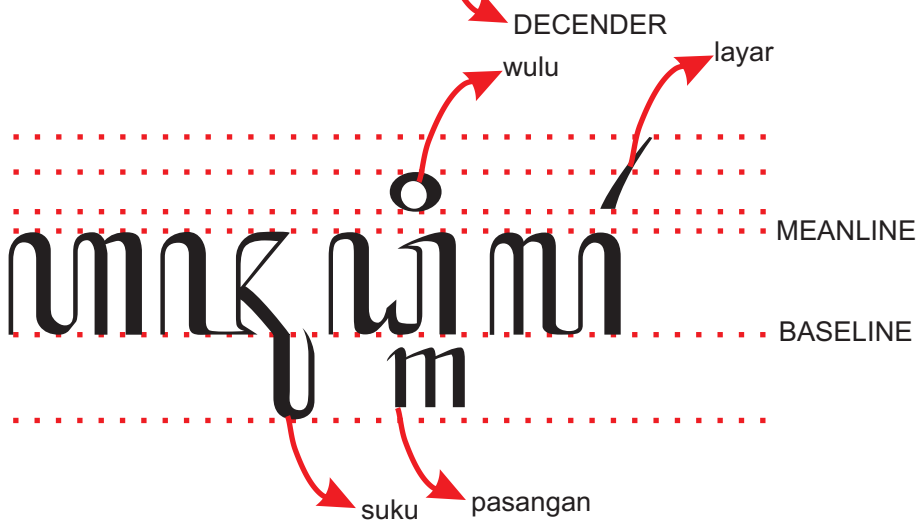
KONSEP BENTUK BANGUNAN

1

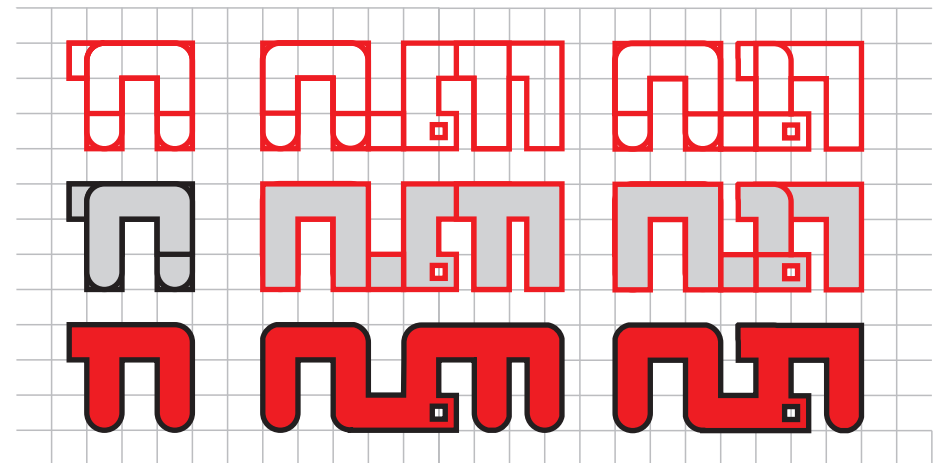
ANATOMI HURUF



2



PENYEDERHANAAN BENTUK



■ KONSEP BENTUK BANGUNAN

𑀓𑀓𑀓𑀓

caraka = utusan
duta
manusia

penelaahan per-huruf

ca = cipta

r ra = rasa

k ka = karsa

𑀓𑀓𑀓𑀓

sehingga caraka dapat diartikan sebagai manusia,
dan di dalam diri manusia terdapat
cipta, rasa, dan karsa

dapat diartikan sebagai Konsep Kecerdasan Manusia
IQ (Intellectual quotient) Kecerdasan Intelektual otak
EQ (Emotional quotient) Kecerdasan Emosional otak
SQ (Spiritual quotient) Kecerdasan Spiritual otak

𑀓

𑀓

𑀓𑀓

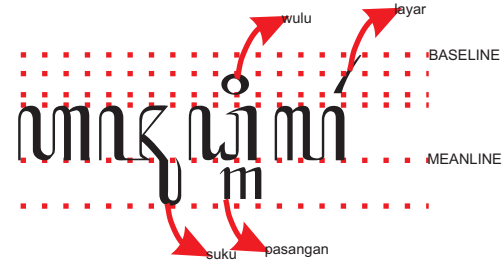
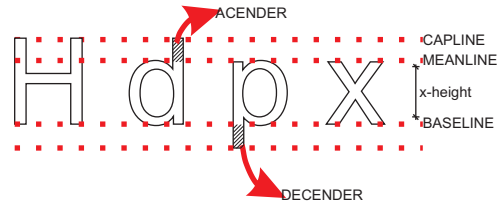
IQ (Intellectual quotient) Kecerdasan Intelektual adalah kecerdasan yang terkait dengan kompetensi otak kiri, yakni bahasa, logika, matematika/bilangan, sequensial, dan analitik. Sementara cipta, dalam konsep hanacaraka adalah sebuah proses 'mengadakan' sesuatu yang sebelumnya tidak/belum ada menjadi ada. Dalam mencipta ini, tentu saja sebagaimana kita tahu adalah proses mengolah sesuatu sesuai dengan standar yang telah ditentukan melalui suatu urutan (sequensial) proses hingga jadilah sesuatu yang diinginkan. Dari pengertian ini dapatlah disimpulkan bahwa IQ identik atau sama dengan **Cipta**

EQ atau kecerdasan emosional, jelas sekali itu terkait dengan Rasa (feeling). Feeling terkait dengan emosi. Kita akan sangat mudah sekali mengenali kalau EQ ini tidak berbeda jauh dengan makna Rasa. Di kalangan orang Jawa, dikenal istilah sing iso rumongso (yang bisa merasa), ojo rumongso iso (jangan merasa bisa). Makna yang pertama adalah orang yang mampu mengendalikan diri, sementara makna yang kedua adalah orang yang sombong karena merasa bisa (padahal tidak bisa). Dalam pengertian ini, kita dapat menyimpulkan bahwa EQ identik atau sama dengan Rasa.

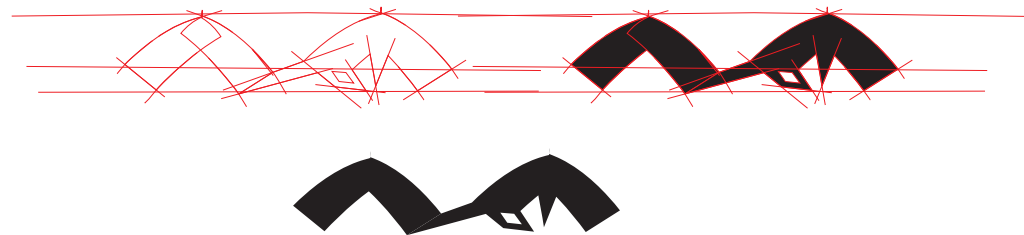
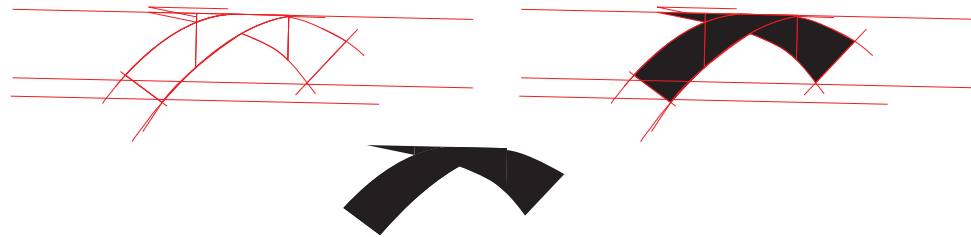
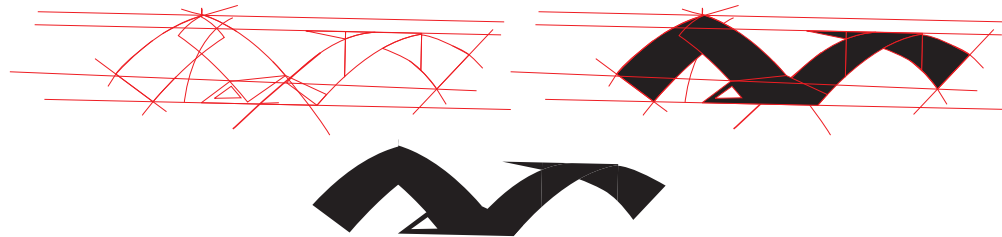
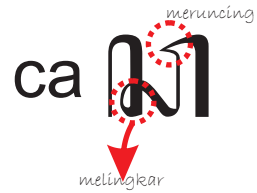
SQ atau kecerdasan spiritual, dalam konsepnya adalah sumber dari survivalnya dan kreativitas dari seseorang. Dengan SQ yang tinggi seseorang akan mampu dan sabar untuk bertahan serta kaya akan ide/gagasan, alternatif, keinginan, kehendak atau KARSa. Karsa sendiri berarti berkehendak. Orang yang kaya dengan karsa adalah orang yang kreatif. Orang yang kreatif adalah orang yang senantiasa mencari alternatif-alternatif terhadap apapun keadaan atau masalah yang sedang dihadapinya. Itulah makna inti dari spiritual quotient. Dalam pengertian ini, kita juga telah mendapatkan pengertian yang sama antara Spiritual Quotient dan Karsa.

- PENERAPAN AKSARA JAWA DALAM KONSEP LANDSCAPE

ANATOMI HURUF



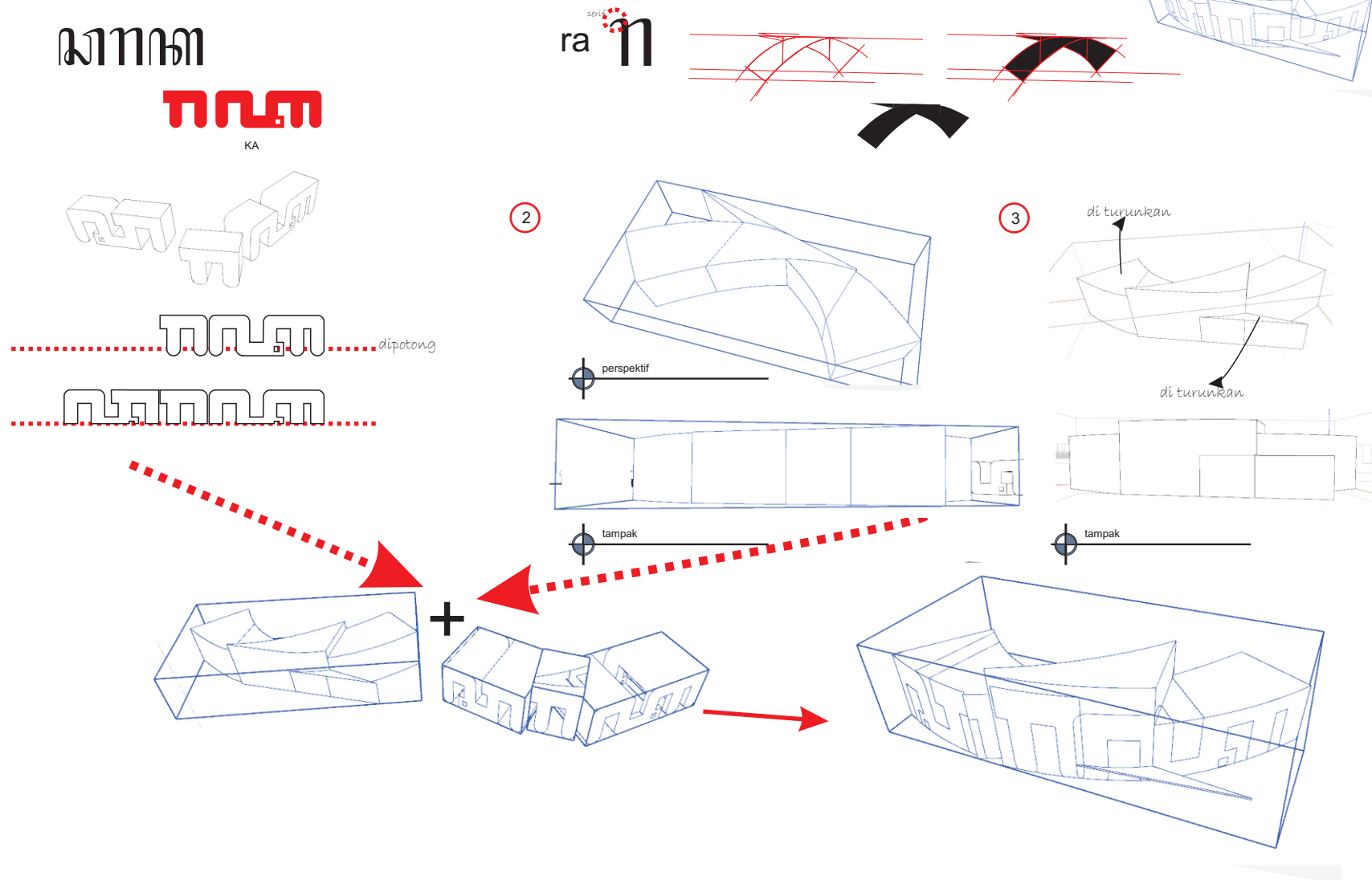
ca ra ka



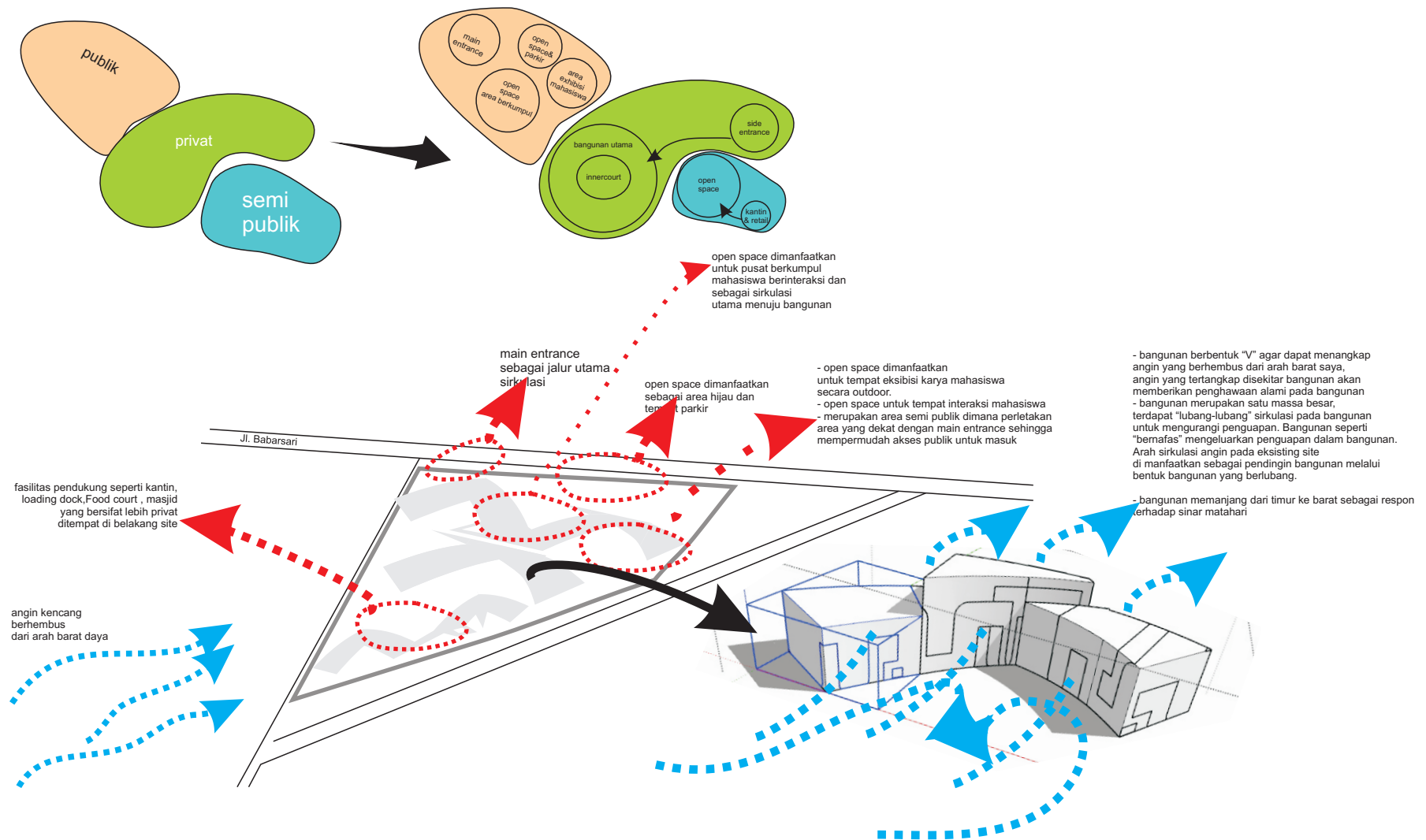
- PENERAPAN AKSARA JAWA PADA BANGUNAN UTAMA

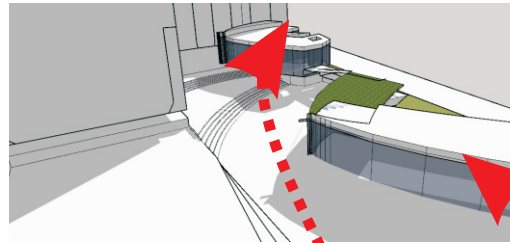
CARAKAN**DESIGN**INSTITUTE

Tipografi Aksara Jawa Sebagai
Landasan Perancangan
Fariz Rachmana Putra
06512129

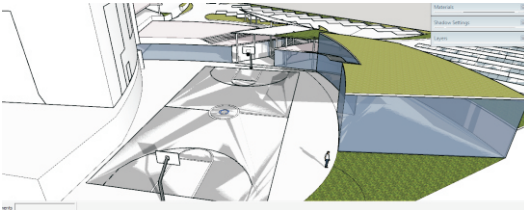
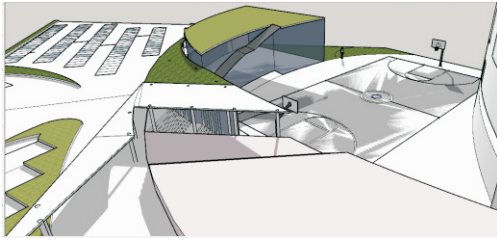


zoning





fasilitas pendukung seperti kantin,
loading dock, lapangan basket
yang bersifat lebih privat
ditempat di belakang site

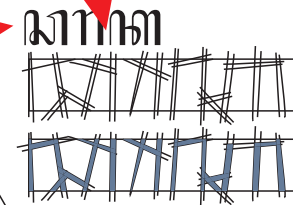
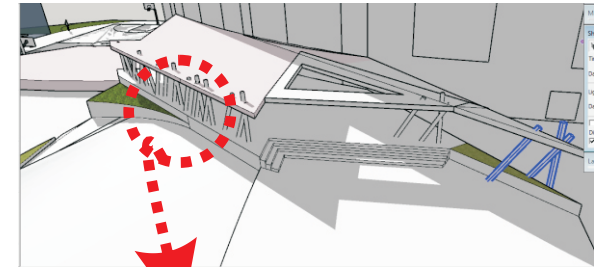


- open space dimanfaatkan
untuk tempat eksibisi karya mahasiswa
secara outdoor.
- open space untuk tempat interaksi mahasiswa
- merupakan area semi publik dimana perletakan
area yang dekat dengan main entrance sehingga
mempermudah akses publik untuk masuk

open space dimanfaatkan
sebagai area hijau dan
tempat parkir

open space dimanfaatkan
untuk pusat berkumpul
mahasiswa berinteraksi dan
sebagai sirkulasi
utama menuju bangunan

main entrance
sebagai jalur utama
sirkulasi



pada entrance menuju bangunan
utama aksara jawa ditranformasikan
dalam bentuk kolom-kolom
penyangga dari canopy

KONSEP RUANG DALAM

Inspirasi adalah percikan ide-ide kreatif yang waktu dan tempatnya jarang anda kenali, kecuali anda sudah melatih-diri dengan pembiasaan. Inspirasi adalah akibat-hasil dari proses pengembangan diri

inspirasi muncul

↓
kesimpulan
kuisisioner

↓
good mod

↓
mendekatkan diri pada alam
terjadi interaksi antara manusia

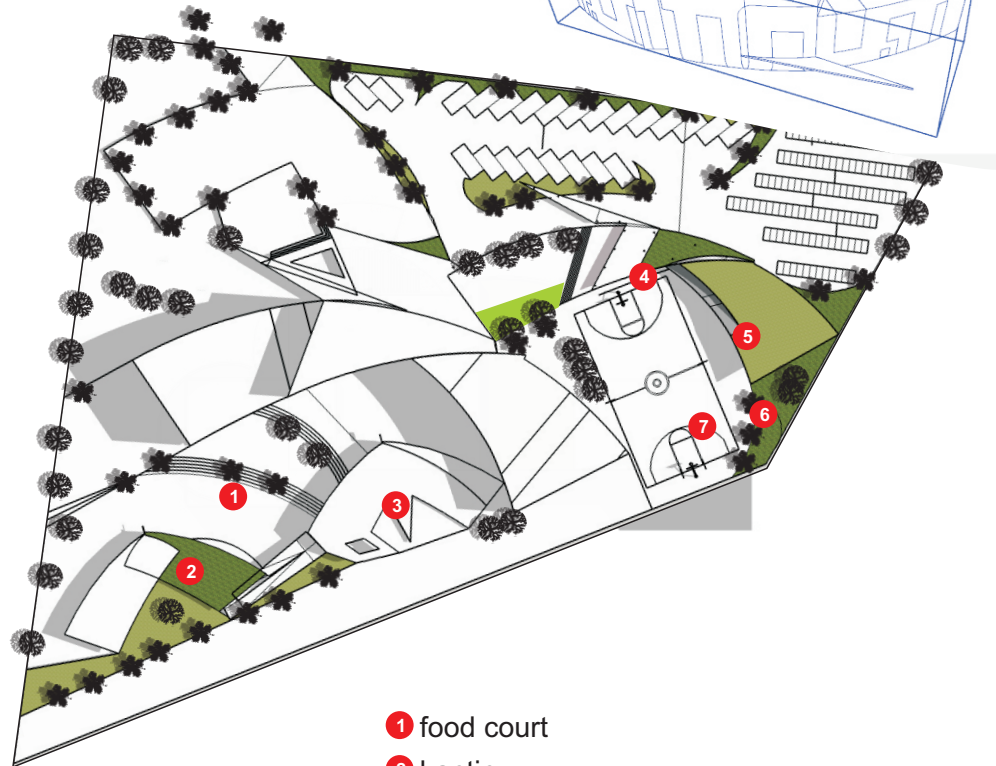
— Fasilitas yang nyaman
untuk interaksi mahasiswa
dalam berdiskusi

— menghadirkan suasana ruang luar
kedalam ruang dalam

CARAKA DESIGN INSTITUTE

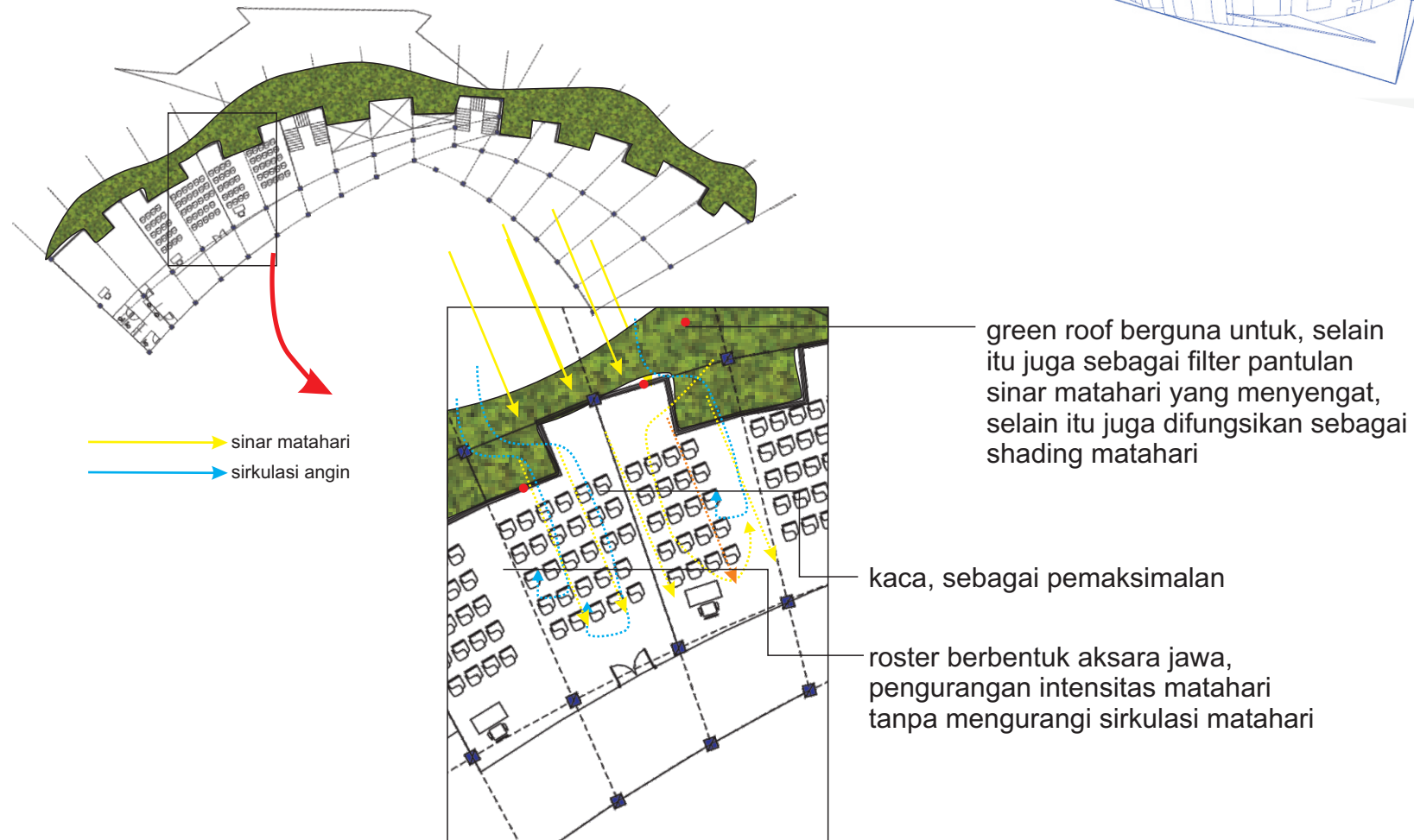
Tipografi Aksara Jawa Sebagai
Landasan Perancangan

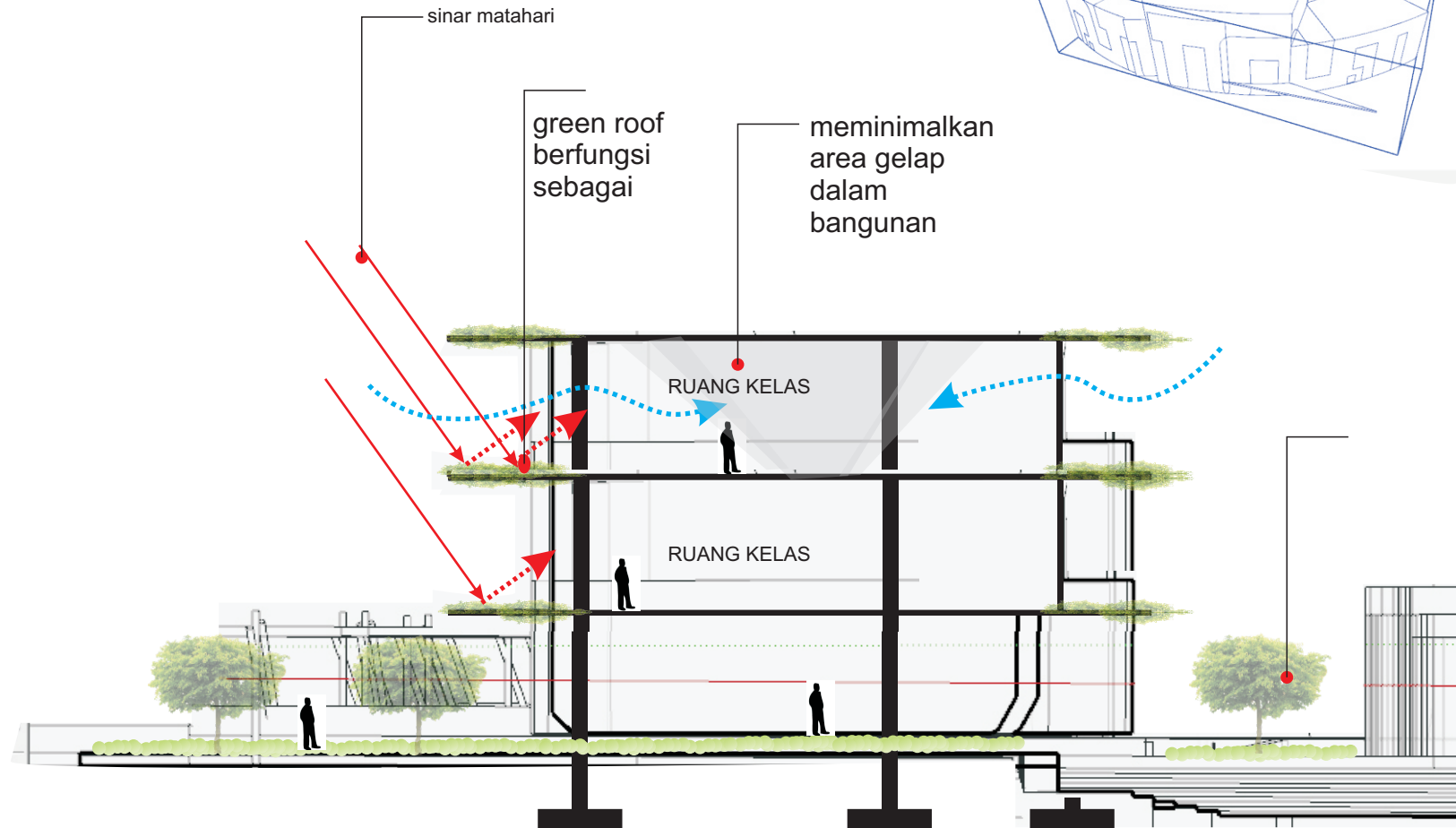
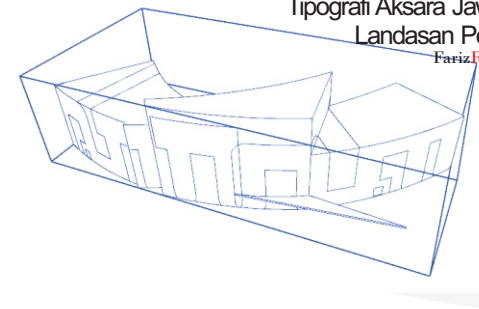
Fariz Rachmana Putra
06512129



- 1 food court
- 2 kantin
- 3 mushola
- 4 ruang kehamasiswaan
- 5 art gallery
- 6 lapangan basket out door
- 7 taman

menghadirkan suasana ruang luar
kedalam ruang dalam





DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.

Lewrence Perkins B, Cocking Walter D. (1951). *School*. New York: Reinhold Publishing Cooperation.

Poerwadarminta, W.J.S. (1976). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Riyadi, Slamet. (1996). *Ha-Na-Ca-Ra-Ka (Kelahiran, Penyusunan, Fungsi, dan Makna)*. Jogjakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.

Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.

INTERNET

<http://www.treehugger.com>

<http://www.kompas.com>

<http://www.kopertis5.com>

<http://www.wikipedia.org>

<http://www.bps.com>

<http://www.pariwisata.jogja.go.id>

<http://www.melatiarumsari.wordpress.com>

<http://www.google.map.com>

<http://www.kamusbahasaIndonesia.org>

<http://www.putrachmana.deviantart.com>

<http://www.erichoeffler.com>

<http://www.pakguruonline.pendidikan.net>

<http://www.ahliDesain.com/anatomi-font-huruf-pada-tipografi.html>

SUMBER LAIN

Ardani, Ubaidillah. (2005). Tugas Akhir: *Akademi Desain Grafis di Jogjakarta*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.

Fathoni, Holdi. (2009). Tugas Akhir: *Institute Desain di Yogyakarta, Arsitektur Candi sebagai Konsep Perancangan*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.

KEPMENRI NO.184/U/2001. *Tentang Pedoman Pengawasan-Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi*.

Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 234/u/2000. *Tentang Pedoman Pendirian Perguruan Tinggi*.

RPJPD (Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah) Jogjakarta 2005-2025

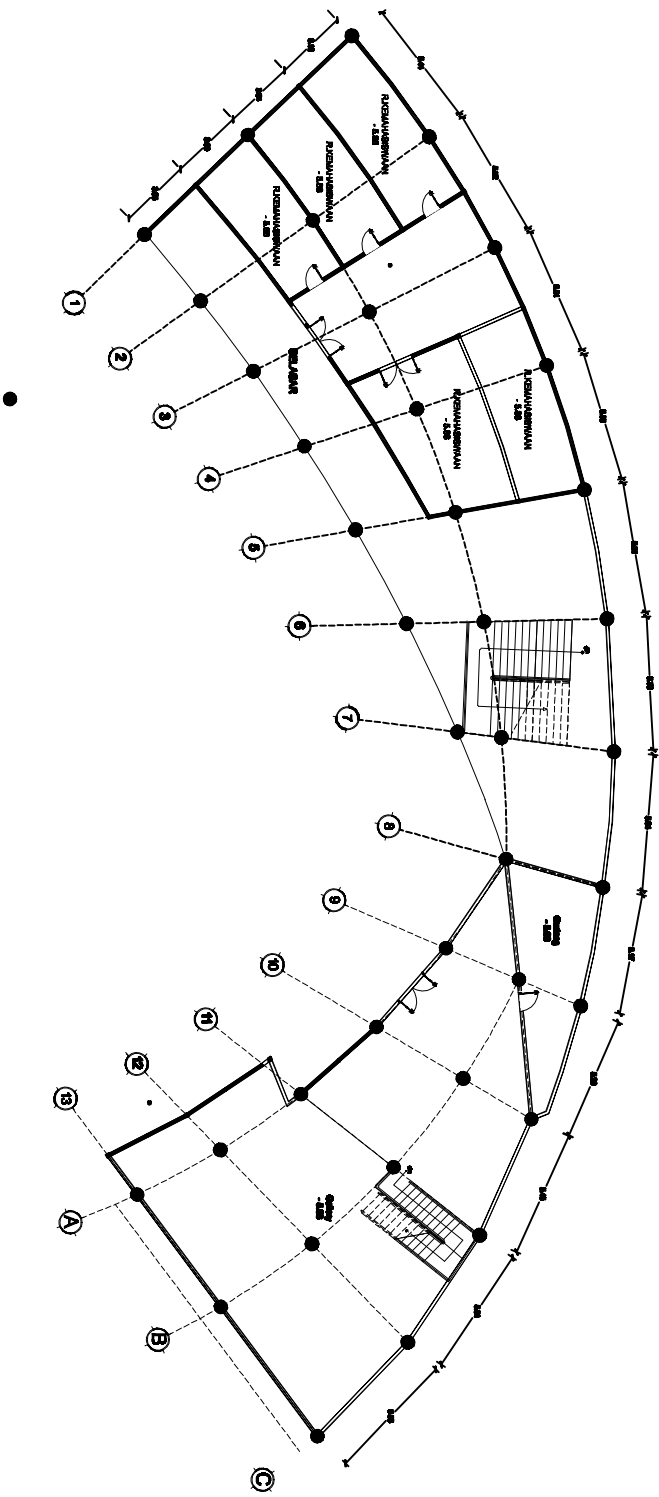
UU RI No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS



ARBEITSSAMEN ARBEITSTAG

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

NO. DAFTAR	IDENTITAS MAHASISWA	AMBIEN/OMNIBUS	SKALA	NO. ANGKUTAN	AL. ANGKUTAN	PENGESAHAN
1	[REDACTED]	[REDACTED]	1: 400			
2	[REDACTED]	[REDACTED]				





TUGAS AKHIR

ARSANA ARSITEKTUR
PADA LINGKARAN KEMAHIRAN

ARSANA ARSITEKTUR
PADA LINGKARAN KEMAHIRAN

ARSANA ARSITEKTUR
PADA LINGKARAN KEMAHIRAN

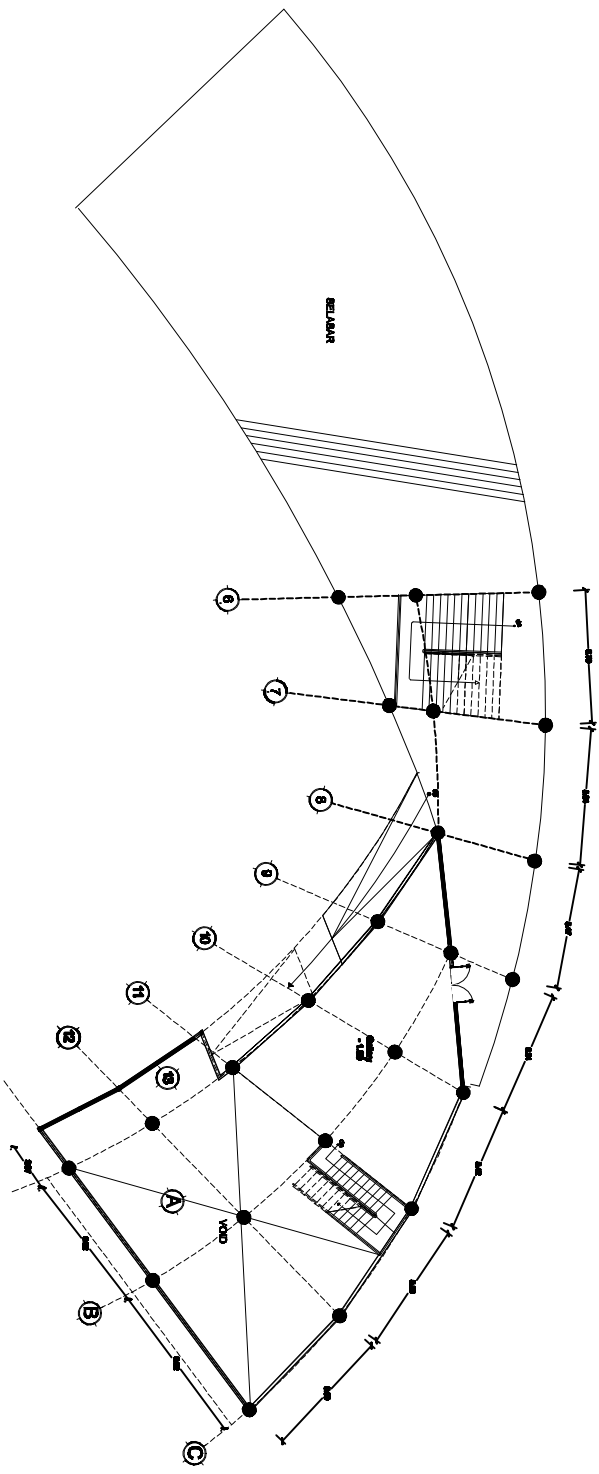
ARSANA ARSITEKTUR
PADA LINGKARAN KEMAHIRAN

ARSANA ARSITEKTUR
PADA LINGKARAN KEMAHIRAN

ARSANA ARSITEKTUR
PADA LINGKARAN KEMAHIRAN

ARSANA ARSITEKTUR
PADA LINGKARAN KEMAHIRAN

ARSANA ARSITEKTUR
PADA LINGKARAN KEMAHIRAN





TUGAS AKHIR

AMMAN ARSITEKTUR
PADA LUBAS TEKNIK DAN PERENCANAAN

AMMAN ARSITEKTUR
PADA LUBAS TEKNIK DAN PERENCANAAN

AMMAN ARSITEKTUR
PADA LUBAS TEKNIK DAN PERENCANAAN

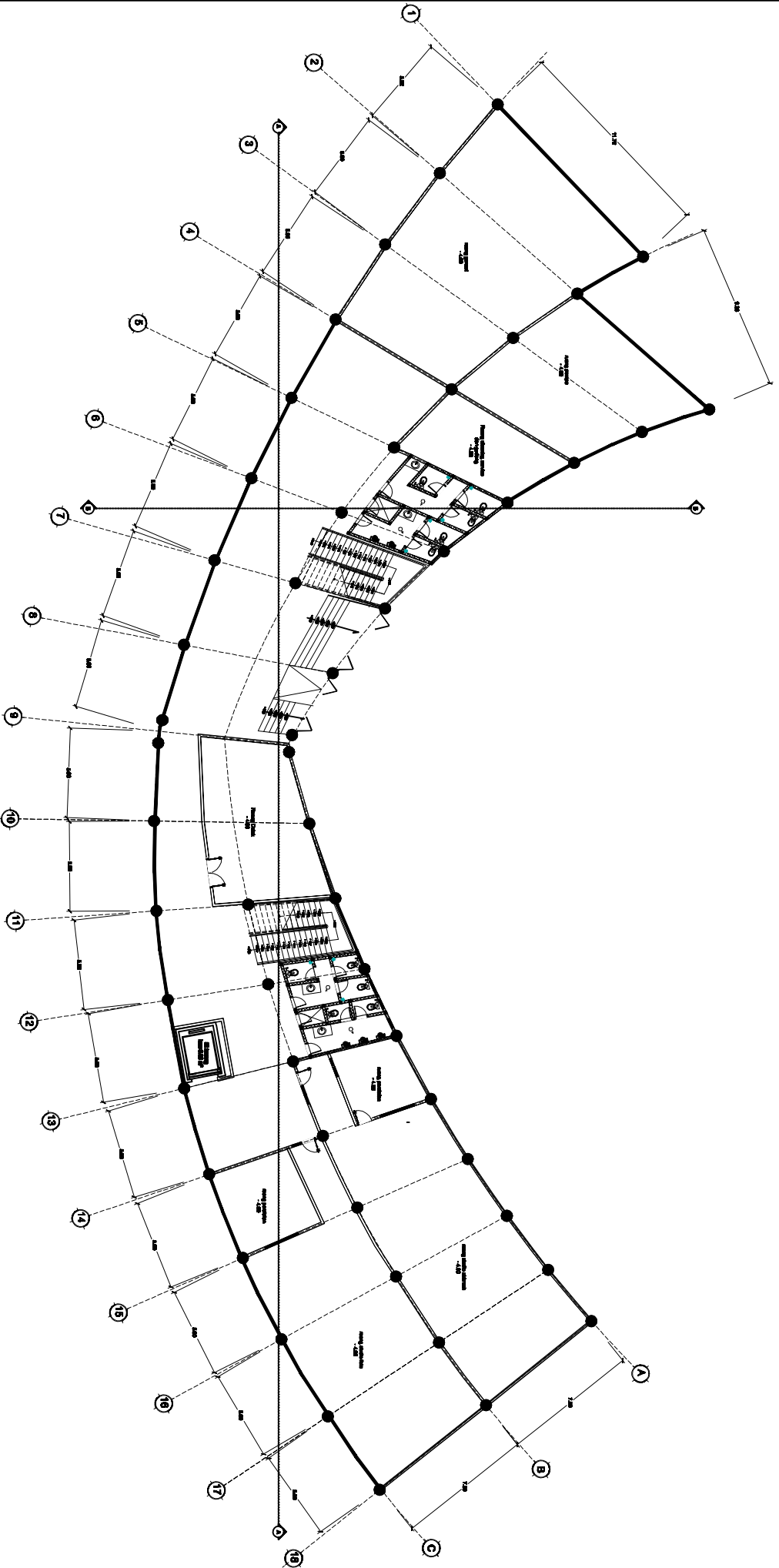
AMMAN ARSITEKTUR
PADA LUBAS TEKNIK DAN PERENCANAAN

AMMAN ARSITEKTUR
PADA LUBAS TEKNIK DAN PERENCANAAN

AMMAN ARSITEKTUR
PADA LUBAS TEKNIK DAN PERENCANAAN

SKALA 1:100

PENGESAHAN





TUGAS AKHIR
ARAHAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

KELOMPOK
NAMA KELOMPOK

KELOMPOK
NAMA KELOMPOK

KELOMPOK
NAMA KELOMPOK

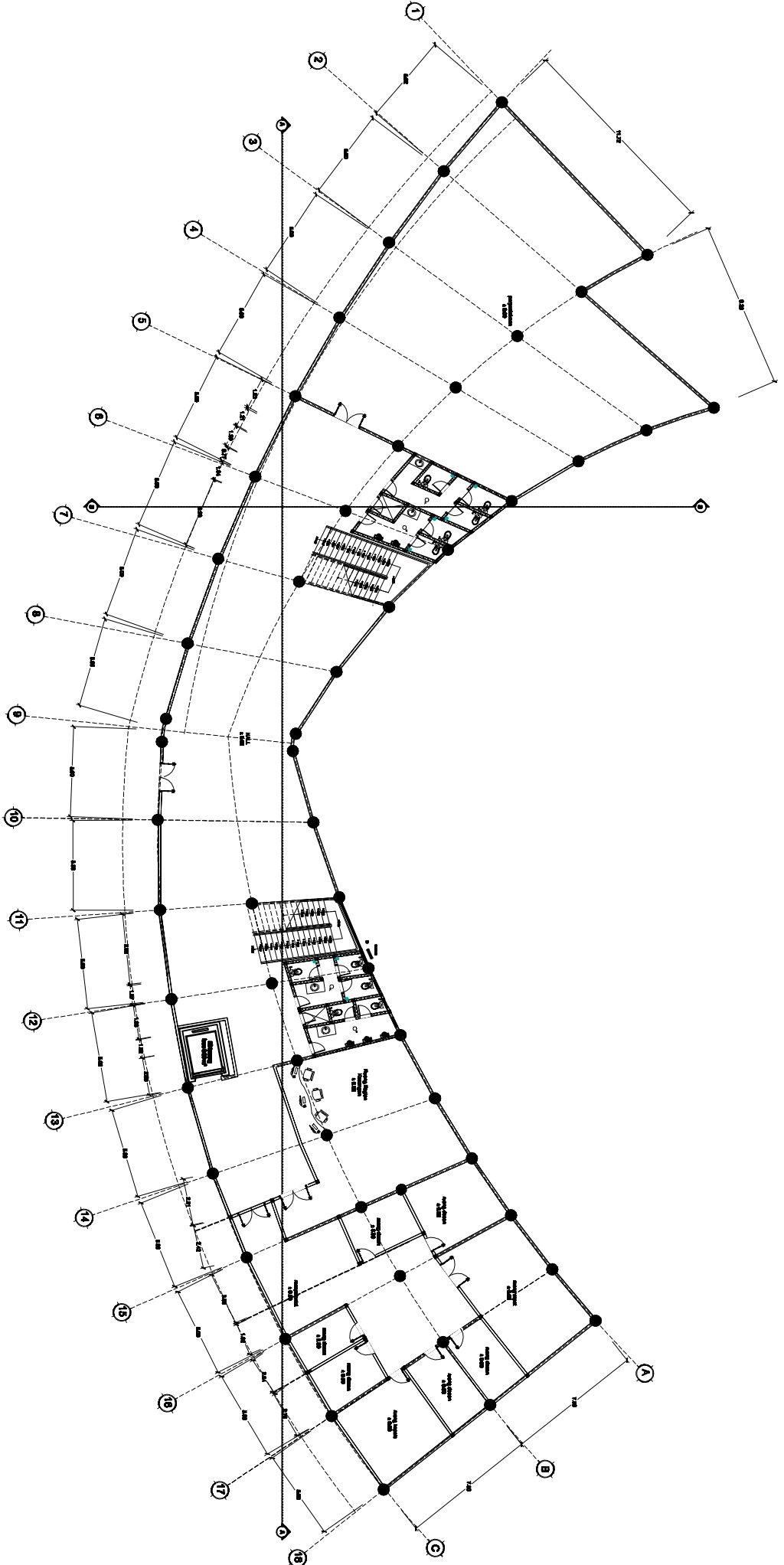
KELOMPOK
NAMA KELOMPOK

KELOMPOK
NAMA KELOMPOK

KELOMPOK
NAMA KELOMPOK

KELOMPOK
NAMA KELOMPOK

KELOMPOK
NAMA KELOMPOK





TUGAS AKHIR

JURNAL ARSITEKTUR
PADA LINGKUP TEKNIK, KIRI, DAN PERENCANAAN

KELOMPOK
[REDACTED]

KELOMPOK
[REDACTED]

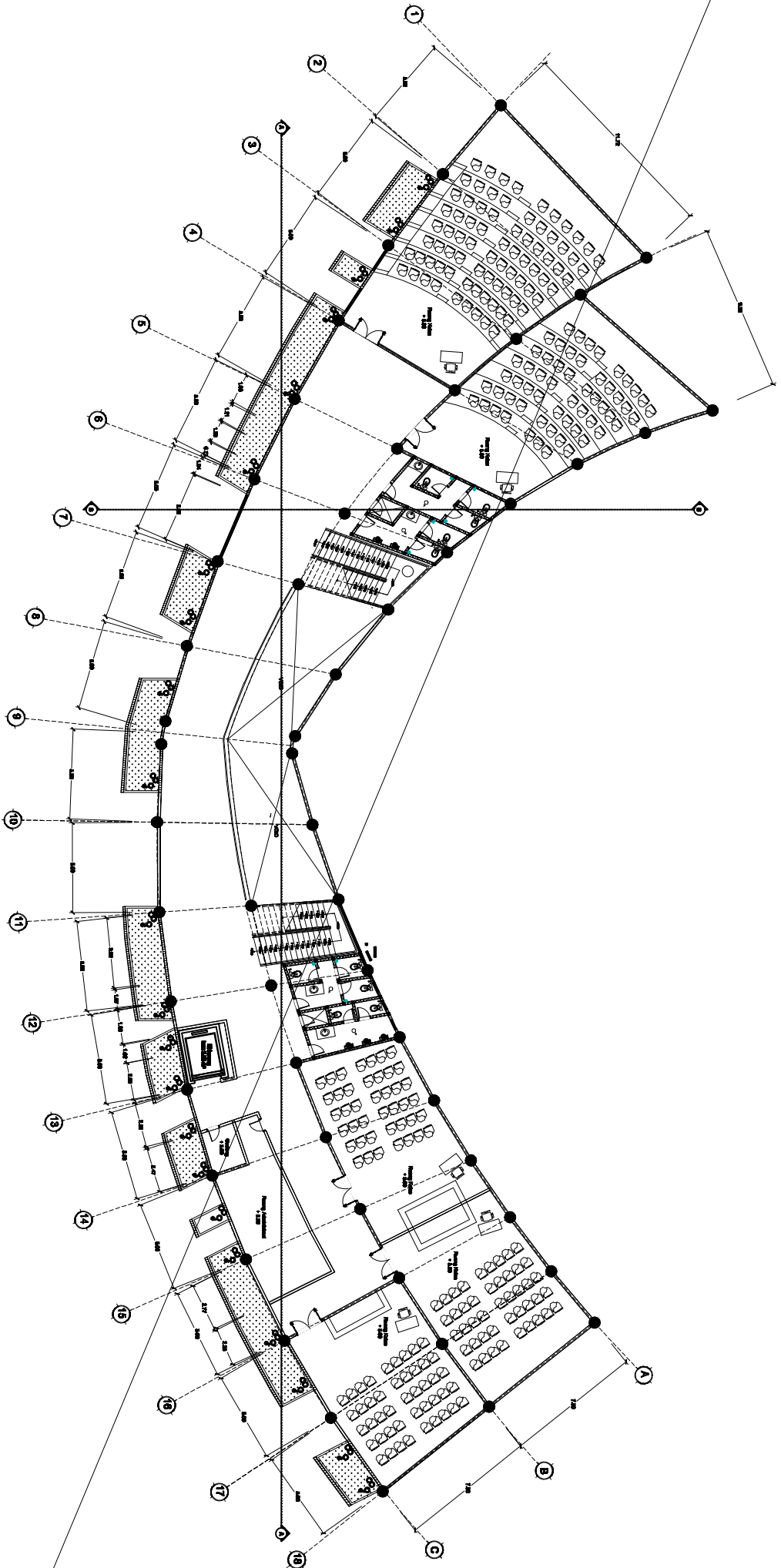
KELOMPOK
[REDACTED]

KELOMPOK
[REDACTED]

KELOMPOK
[REDACTED]

SKALA
1:100

PENGESAHAN





TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

KELOMPOK 1

KELOMPOK 2

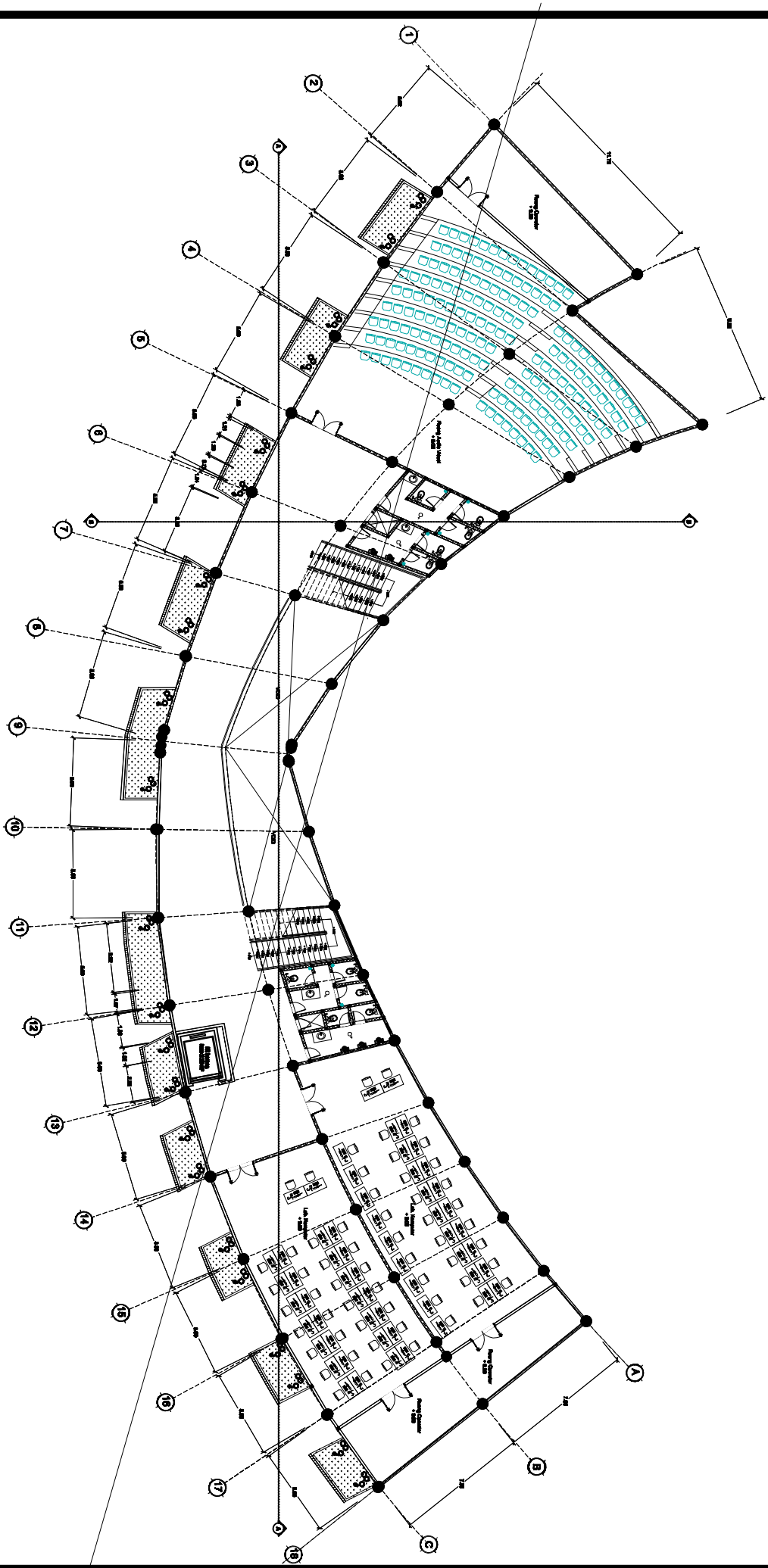
KELOMPOK 3

KELOMPOK 4

KELOMPOK 5

71 000

PENGESAHAN





TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

NAMA :
NIM :

KELOMPOK :
ANGGOTA :

DOSEN PEMBIMBING :
NAMA :
NIP :

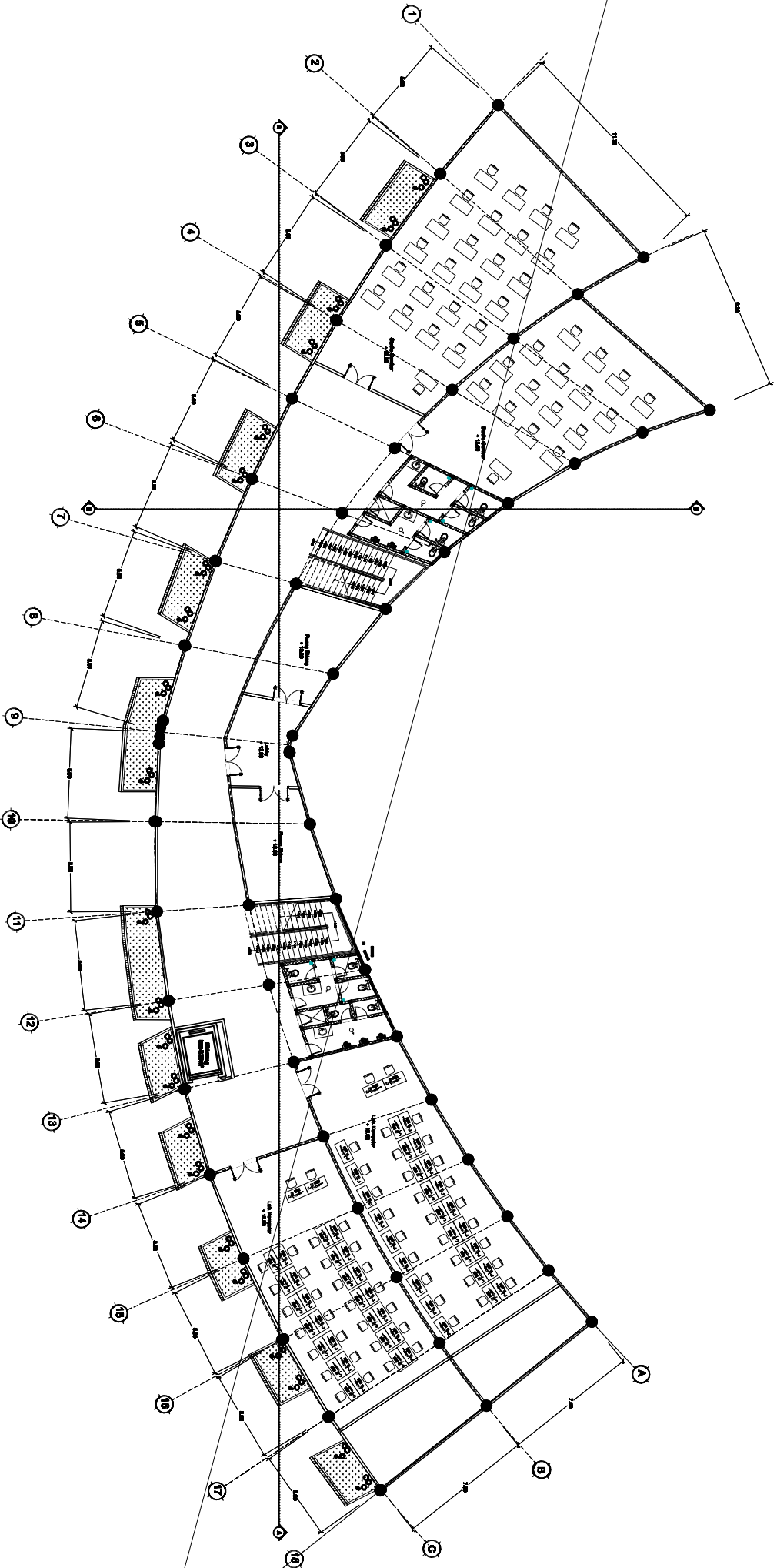
KELOMPOK BANGUNAN

TIPE BANGUNAN

LOKASI

SKALA

PENGESAHAN





TUGAS AKHIR

ARSANA ARSITEKTUR
PANGKALAN TEBING BARU, DAIRY PERSEKUTUAN

PT. ARSANA ARSITEKTUR
PANGKALAN TEBING BARU, DAIRY PERSEKUTUAN

PT. ARSANA ARSITEKTUR
PANGKALAN TEBING BARU, DAIRY PERSEKUTUAN

PT. ARSANA ARSITEKTUR
PANGKALAN TEBING BARU, DAIRY PERSEKUTUAN

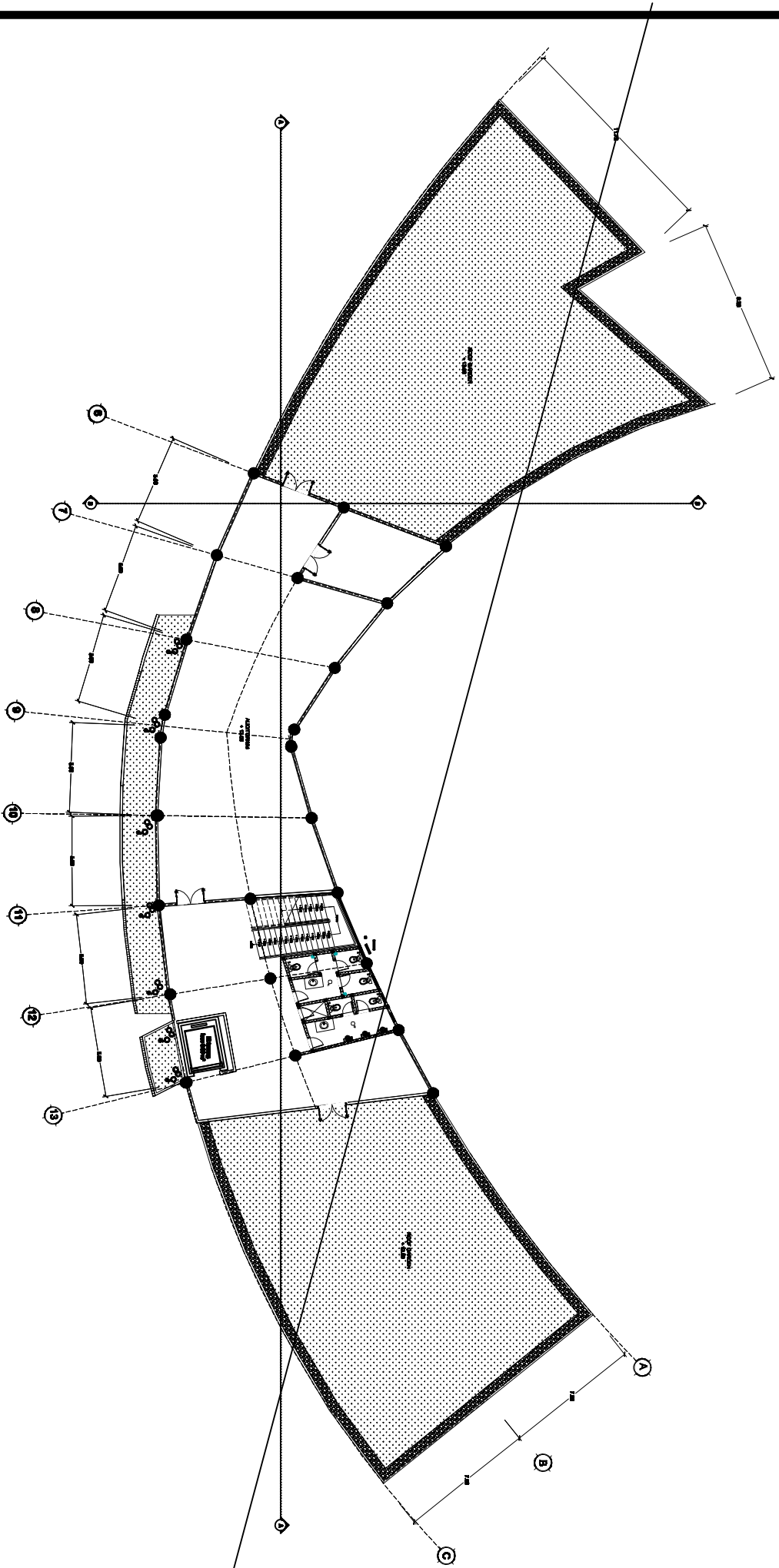
PT. ARSANA ARSITEKTUR
PANGKALAN TEBING BARU, DAIRY PERSEKUTUAN

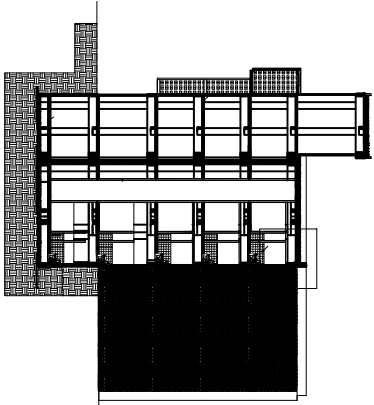
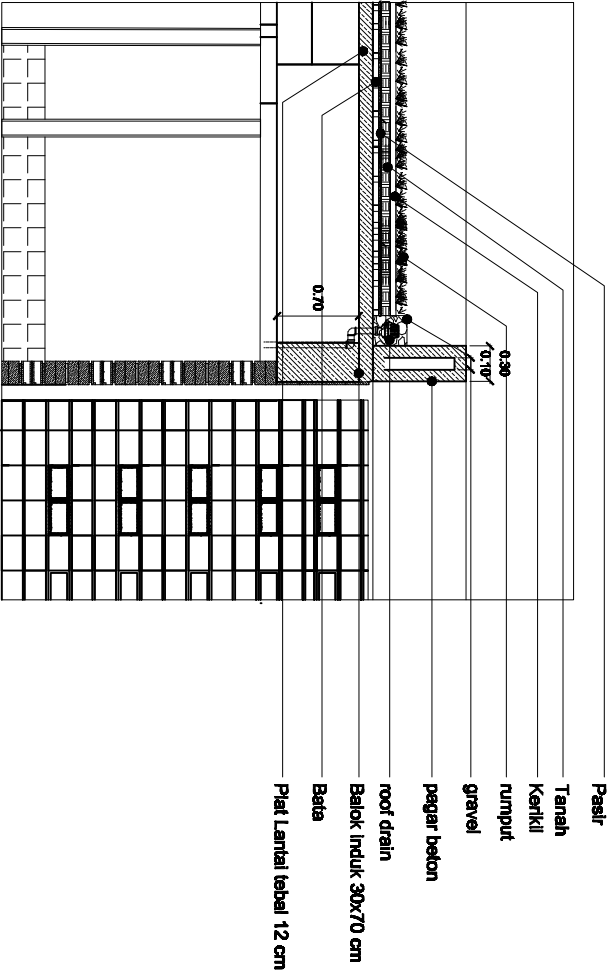
PT. ARSANA ARSITEKTUR
PANGKALAN TEBING BARU, DAIRY PERSEKUTUAN

PT. ARSANA ARSITEKTUR
PANGKALAN TEBING BARU, DAIRY PERSEKUTUAN

PT. ARSANA ARSITEKTUR
PANGKALAN TEBING BARU, DAIRY PERSEKUTUAN

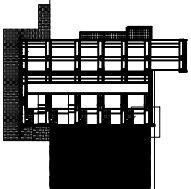
PT. ARSANA ARSITEKTUR
PANGKALAN TEBING BARU, DAIRY PERSEKUTUAN



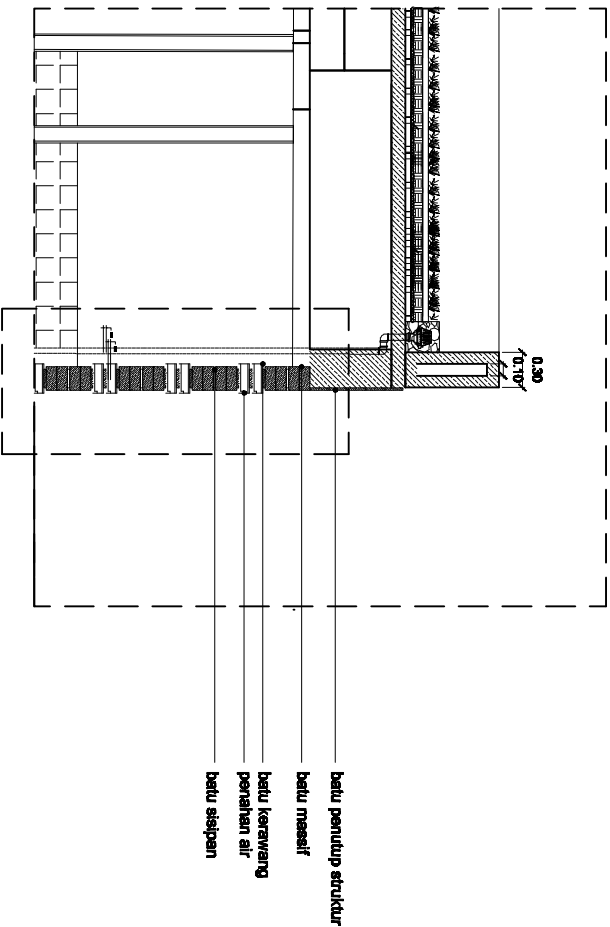


DENAH KUNCI

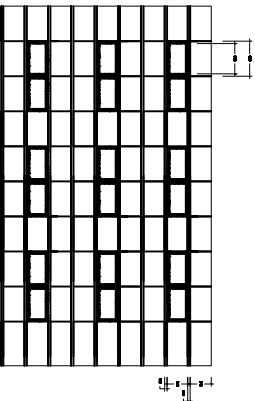
	TUGAS AKHIR ARSITEK FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN	KELOMPOK 1. ... 2. ... 3. ...	ANGGOTA 1. ... 2. ... 3. ...	KELOMPOK 1. ... 2. ... 3. ...	KELOMPOK 1. ... 2. ... 3. ...	KELOMPOK 1. ... 2. ... 3. ...	SKALA 1:100	KELOMPOK 1. ... 2. ... 3. ...	PENGESAHAN
--	--	---	--	---	---	---	-----------------------	---	-------------------



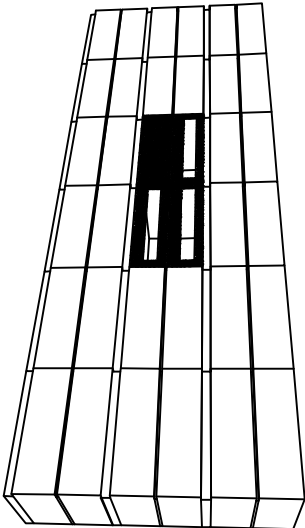
DENAH KUNCI



Potongan



Tampak depan



PERSPEKTIF



TUGAS AKHIR

AMMAN ARSITEKTUR
PENGALAMAN TEKNIK GRC DAN PERENCANAAN

AMMAN ARSITEKTUR
PENGALAMAN TEKNIK GRC DAN PERENCANAAN

AMMAN ARSITEKTUR
PENGALAMAN TEKNIK GRC DAN PERENCANAAN

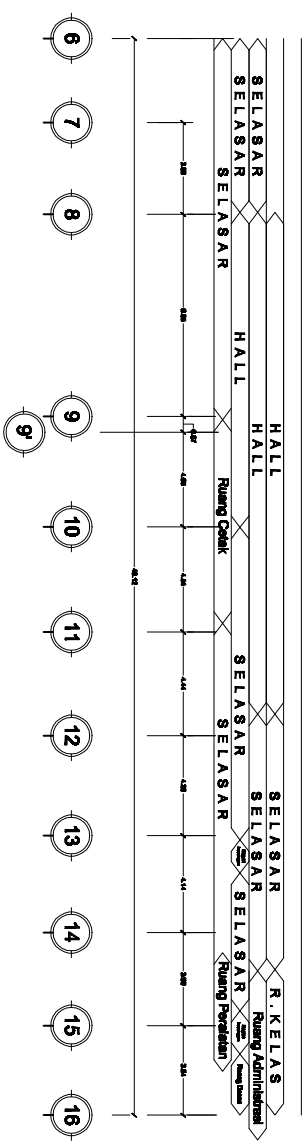
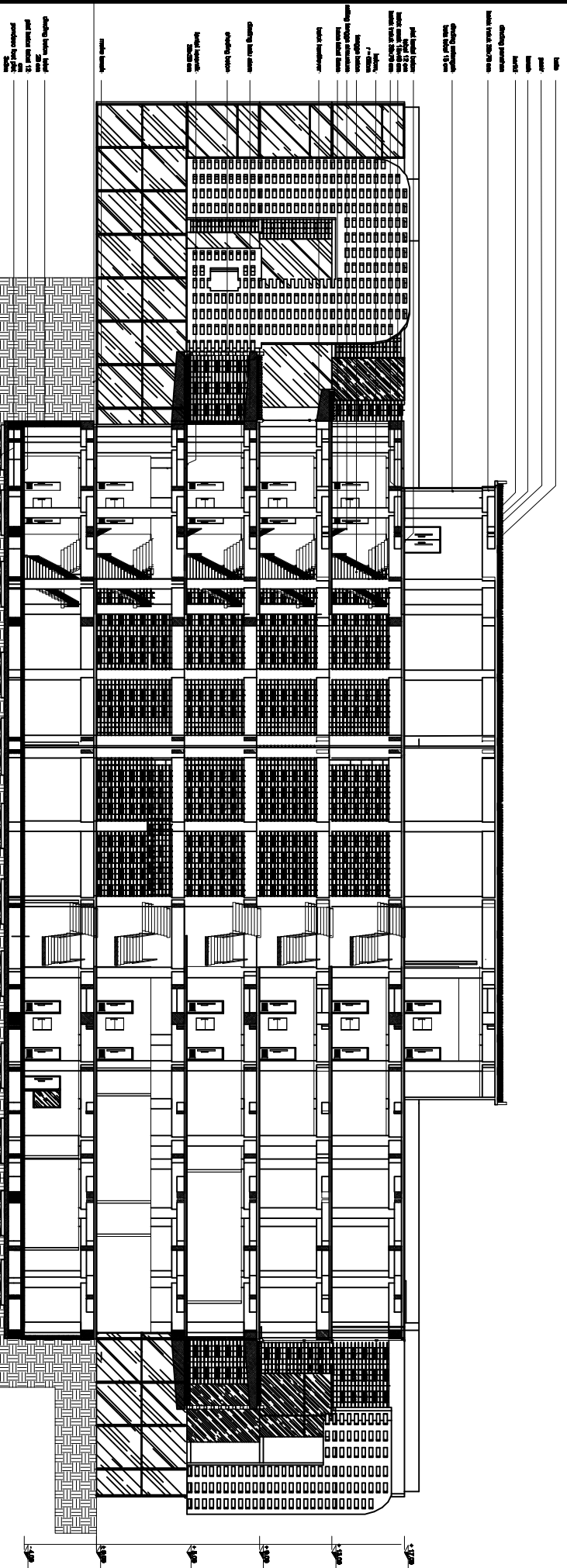
AMMAN ARSITEKTUR
PENGALAMAN TEKNIK GRC DAN PERENCANAAN

AMMAN ARSITEKTUR
PENGALAMAN TEKNIK GRC DAN PERENCANAAN

AMMAN ARSITEKTUR
PENGALAMAN TEKNIK GRC DAN PERENCANAAN

SKALA 1:100

PENGESAHAN





TUGAS AKHIR
JURNAL ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN



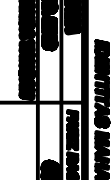
INSTITUT TEKNIK SEPTEMBER
JURNAL ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN



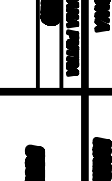
INSTITUT TEKNIK SEPTEMBER
JURNAL ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN



INSTITUT TEKNIK SEPTEMBER
JURNAL ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN



INSTITUT TEKNIK SEPTEMBER
JURNAL ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN



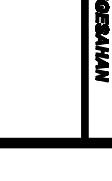
INSTITUT TEKNIK SEPTEMBER
JURNAL ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN



INSTITUT TEKNIK SEPTEMBER
JURNAL ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN



INSTITUT TEKNIK SEPTEMBER
JURNAL ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN



INSTITUT TEKNIK SEPTEMBER
JURNAL ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

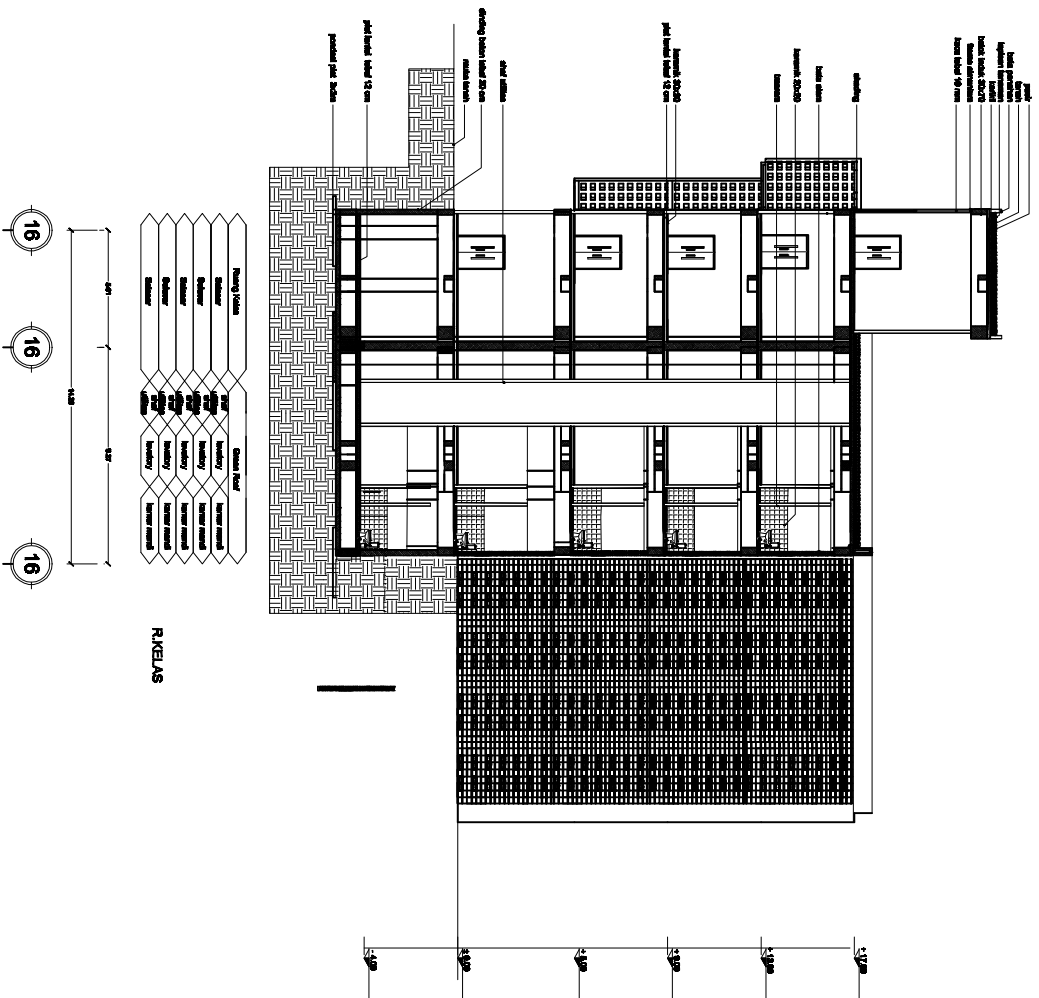


ABSTRACT

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN



NO. DAFTAR	IDENTITAS MAHASISWA	AMBIEN/OMNIBUS	SKALA	NO. ANGKUTAN	AL. ANGKUTAN	PENGESAHAN
1	1. NAMA 2. NPM 3. JENJANG PENDIDIKAN	1. NAMA 2. NPM	1. ANGKA			





TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI
SURABAYA

REKAYASA ARSITEKTUR
REKAYASA STRUKTURAL

REKAYASA LINGKUNGAN
REKAYASA MANAJEMEN

REKAYASA TEKNIK KIMIA

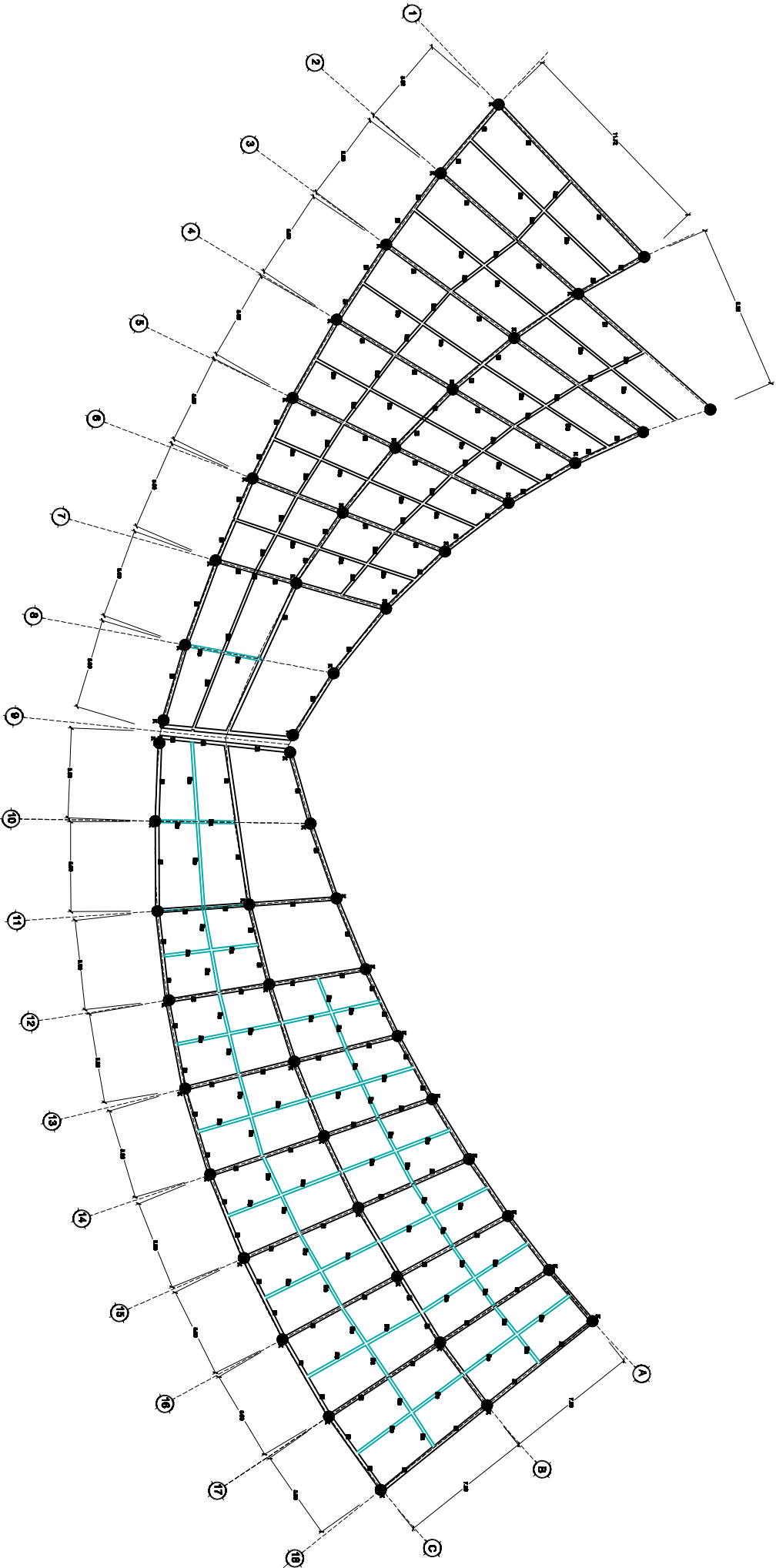
REKAYASA TEKNIK LINGKUNGAN

REKAYASA TEKNIK LINGKUNGAN

REKAYASA TEKNIK LINGKUNGAN

REKAYASA TEKNIK LINGKUNGAN

REKAYASA TEKNIK LINGKUNGAN





TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

DISUSUN OLEH
NAMA :
NIM :
KELAS :
TAHUN :
SEMESTER :

DIKORONG OLEH
NAMA :
NIM :
KELAS :
TAHUN :
SEMESTER :

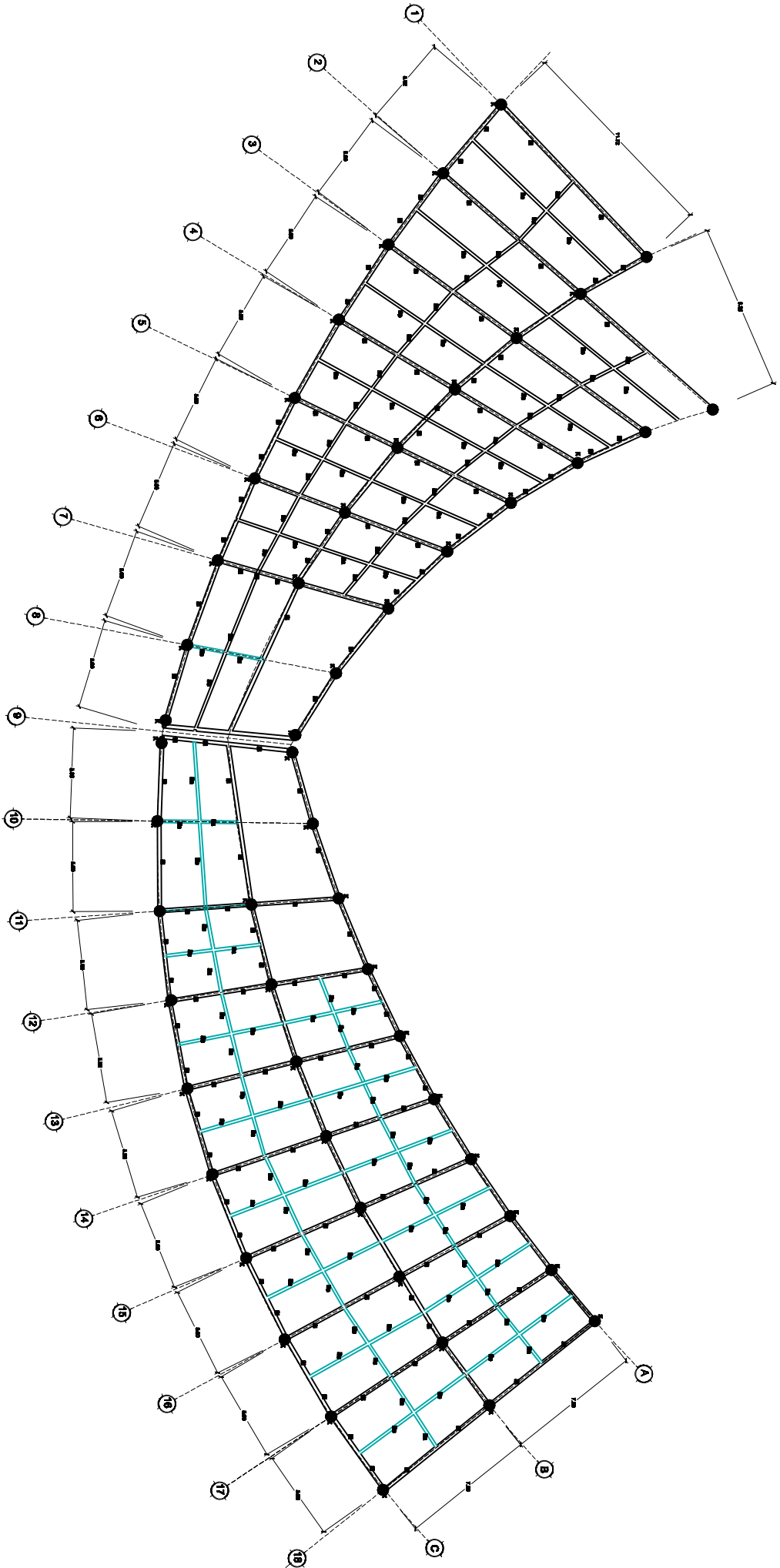
DIKORONG OLEH
NAMA :
NIM :
KELAS :
TAHUN :
SEMESTER :

DIKORONG OLEH
NAMA :
NIM :
KELAS :
TAHUN :
SEMESTER :

DIKORONG OLEH
NAMA :
NIM :
KELAS :
TAHUN :
SEMESTER :

SKALA
1:100

PENGESAHAN





TUGAS AKHIR
ARSANA ARSITEKTUR
PADA TUGAS TEKNIK GRC DAN PERENCANAAN

KELOMPOK
KELOMPOK 1

ANGGOTA KELOMPOK
ANGGOTA KELOMPOK 1

KELOMPOK
KELOMPOK 1

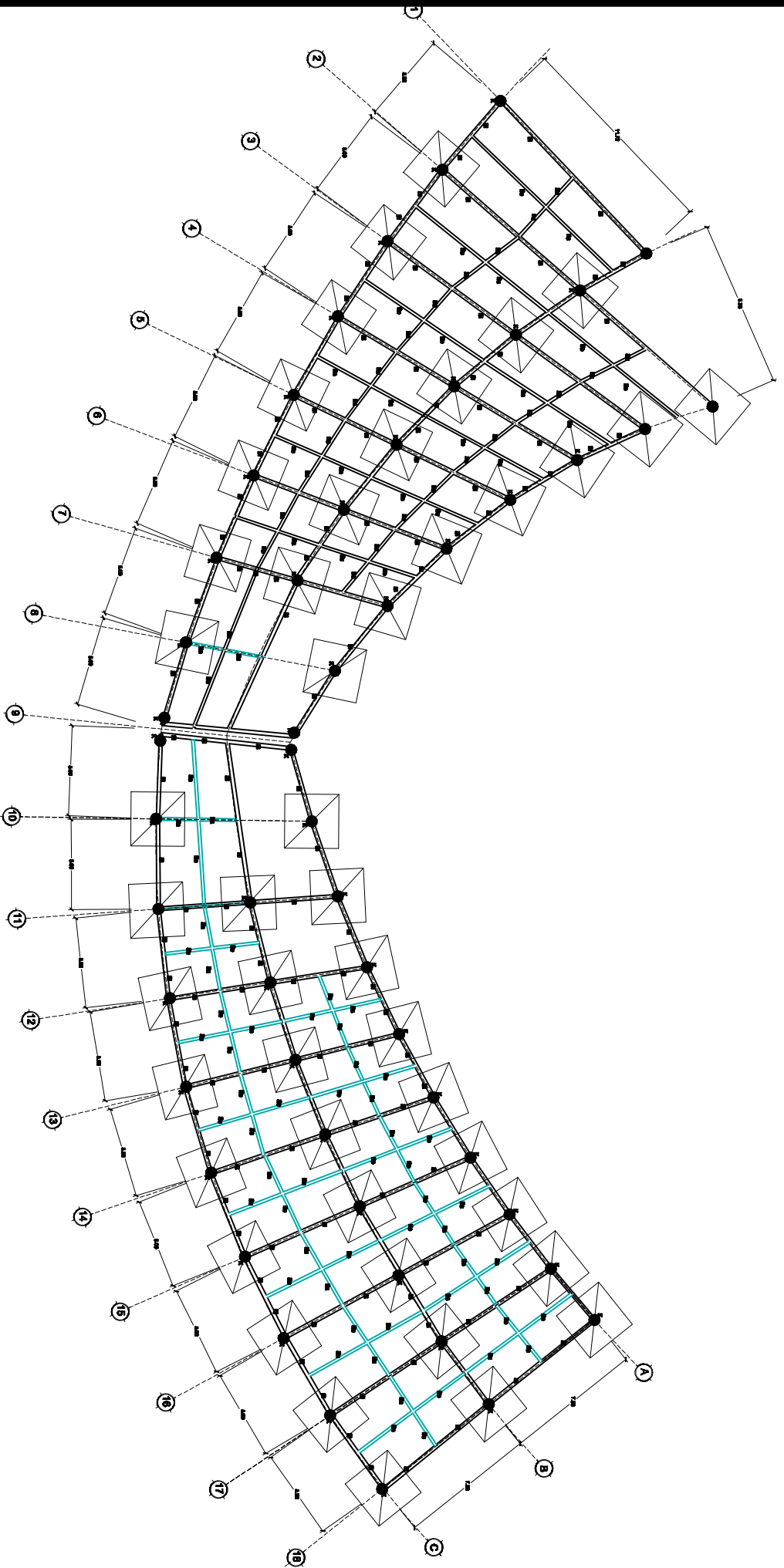
KELOMPOK
KELOMPOK 1

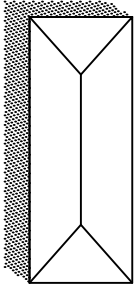
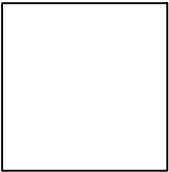
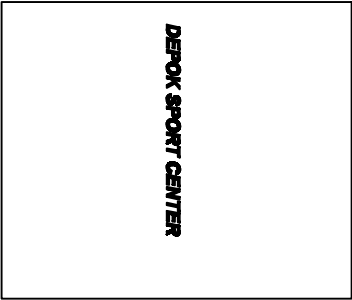
KELOMPOK
KELOMPOK 1

KELOMPOK
KELOMPOK 1

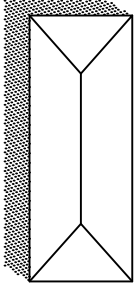
KELOMPOK
KELOMPOK 1

KELOMPOK
KELOMPOK 1

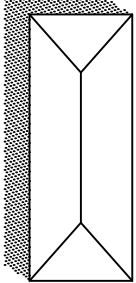




SMP N 4 DEFOK

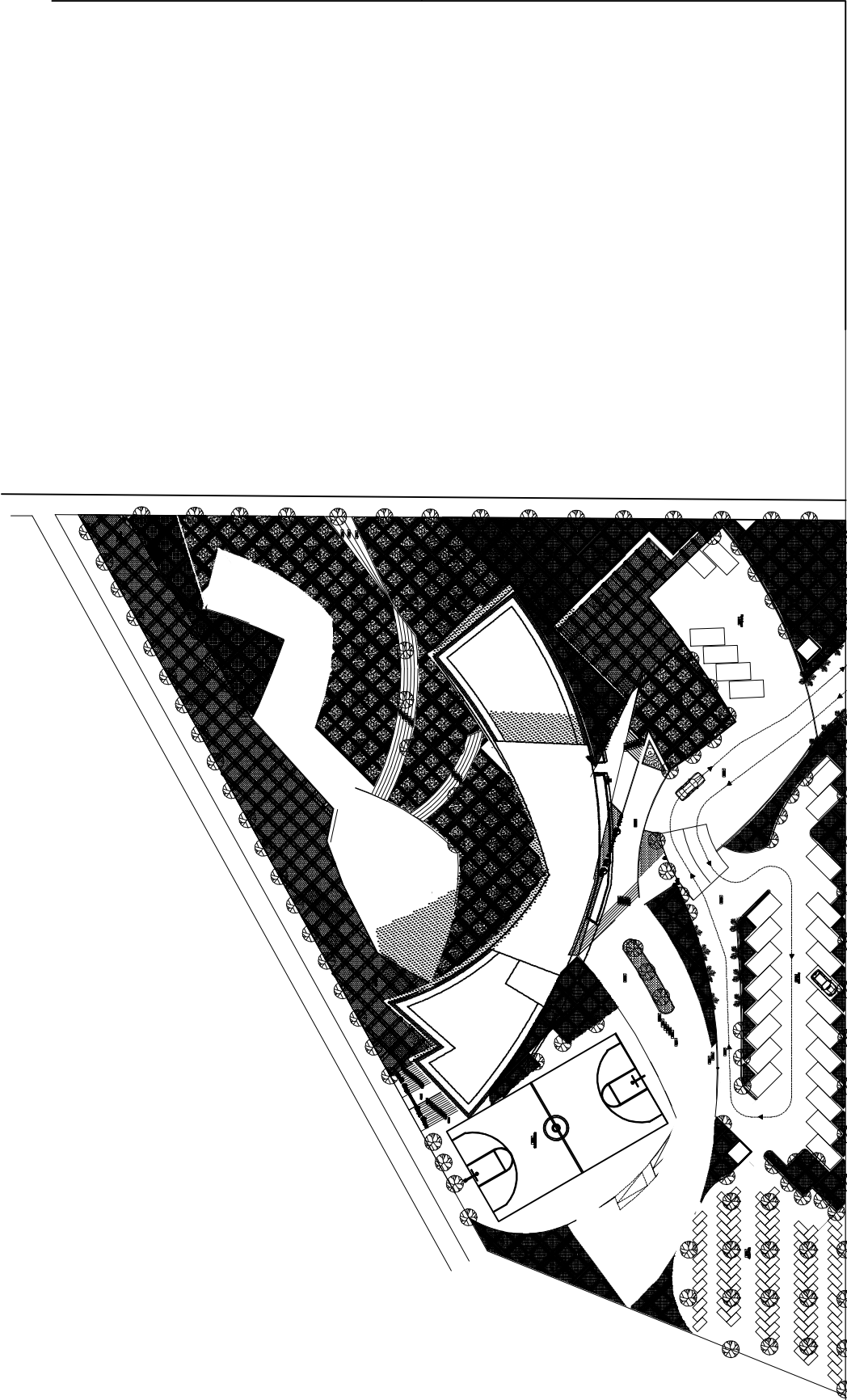


SD BAKARSARI

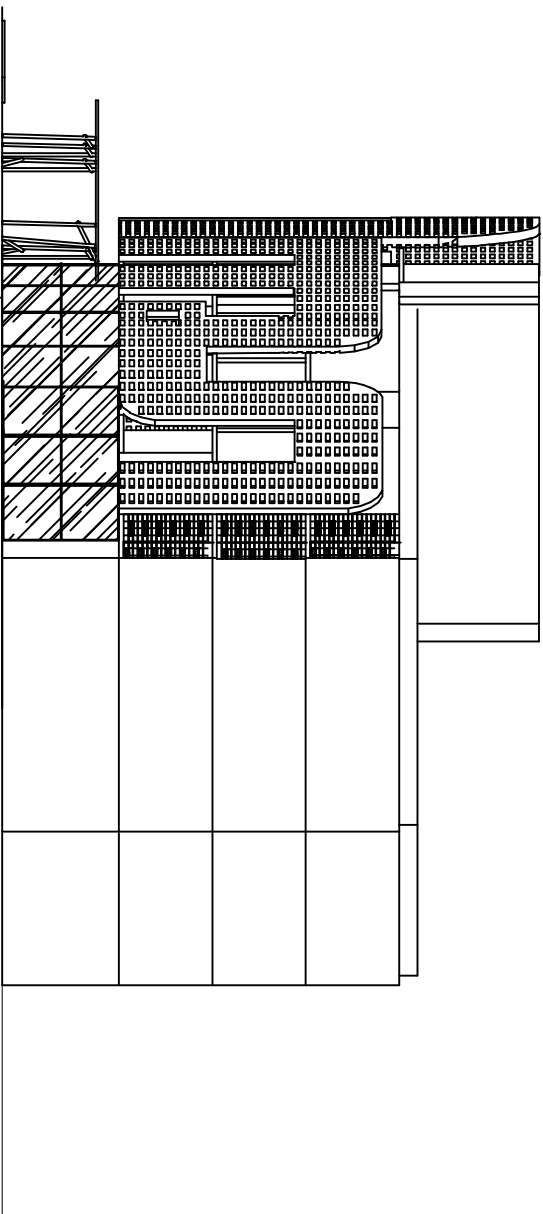


SMA 1 DEFOK

J. BAKARSARI



TUGAS AKHIR		PERODE GANJIL TAHUN AKADEMIK 2010/2011		INSTITUTE DESAIN DI JOGJAKARTA Tugas Akhir dan Sebagai Landasan Perencanaan									
DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		JURUSAN		SKALA		NO. LEMBAR		JML. LEMBAR		PENGESEAHAN	
DR. H. BAMBANG RAHMAT, MARSUDI		FAIRIZ RACHMANA PUTRA		06512129		06512129		1 : 400					



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNIK SEPTEMBER

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

REVISI

REVISI

REVISI

SKALA

REVISI

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

ARSANA ARSITEKTUR
PADA LINGKARAN BERSAMA

ARSANA ARSITEKTUR
PADA LINGKARAN BERSAMA

ARSANA ARSITEKTUR
PADA LINGKARAN BERSAMA

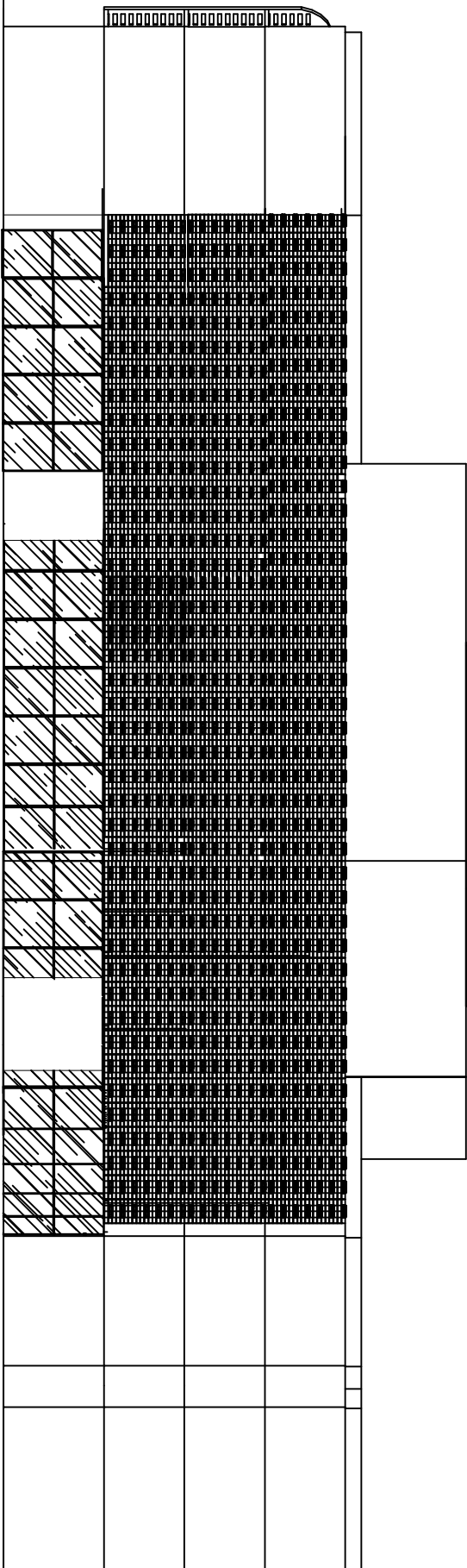
ARSANA ARSITEKTUR
PADA LINGKARAN BERSAMA

ARSANA ARSITEKTUR
PADA LINGKARAN BERSAMA

ARSANA ARSITEKTUR
PADA LINGKARAN BERSAMA

SKALA
1:100

PENGESAHAN





TUGAS AKHIR
ARAHAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
JURUSAN ARSITEKTUR

KELOMPOK
NAMA KELOMPOK
NOMOR KELOMPOK

KELOMPOK
NAMA KELOMPOK
NOMOR KELOMPOK

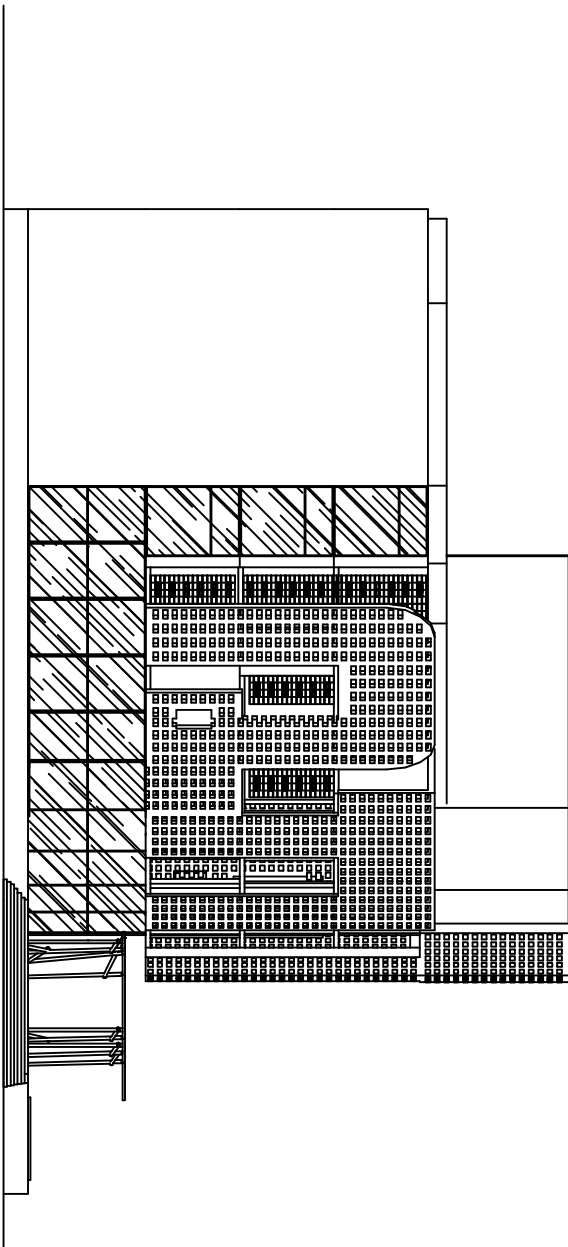
KELOMPOK
NAMA KELOMPOK
NOMOR KELOMPOK

KELOMPOK
NAMA KELOMPOK
NOMOR KELOMPOK

KELOMPOK
NAMA KELOMPOK
NOMOR KELOMPOK

KELOMPOK
NAMA KELOMPOK
NOMOR KELOMPOK

KELOMPOK
NAMA KELOMPOK
NOMOR KELOMPOK





TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

DISUSUN OLEH
NAMA :
NIM :
KELAS :
TAHUN :
SEMESTER :

KELOMPOK :
ANGGOTA KELOMPOK :
1. :
2. :
3. :
4. :
5. :
6. :
7. :
8. :
9. :
10. :

KELOMPOK :
ANGGOTA KELOMPOK :
1. :
2. :
3. :
4. :
5. :
6. :
7. :
8. :
9. :
10. :

KELOMPOK :
ANGGOTA KELOMPOK :
1. :
2. :
3. :
4. :
5. :
6. :
7. :
8. :
9. :
10. :

KELOMPOK :
ANGGOTA KELOMPOK :
1. :
2. :
3. :
4. :
5. :
6. :
7. :
8. :
9. :
10. :

KELOMPOK :
ANGGOTA KELOMPOK :
1. :
2. :
3. :
4. :
5. :
6. :
7. :
8. :
9. :
10. :

KELOMPOK :
ANGGOTA KELOMPOK :
1. :
2. :
3. :
4. :
5. :
6. :
7. :
8. :
9. :
10. :

KELOMPOK :
ANGGOTA KELOMPOK :
1. :
2. :
3. :
4. :
5. :
6. :
7. :
8. :
9. :
10. :

KELOMPOK :
ANGGOTA KELOMPOK :
1. :
2. :
3. :
4. :
5. :
6. :
7. :
8. :
9. :
10. :

