

**PUSAT STUDI DESAIN GRAFIS MULTIMEDIA
DI JIMBARAN, BALI**

(GRAPHIC DESIGN of MULTIMEDIA STUDY CENTRE in JIMBARAN, BALI)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



Disusun Oleh

I MADE RESA ARIMURTI

NIM. 0001060535-65

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN ARSITEKTUR
MALANG
2007**

Lembar Pengesahan

**PUSAT STUDI DESAIN GRAFIS MULTIMEDIA
DI JIMBARAN, BALI**

(GRAPHIC DESIGN of MULTIMEDIA STUDY CENTRE in JIMBARAN, BALI)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



Disusun Oleh :

I MADE RESA ARIMURTI

0001060535-65

DOSEN PEMBIMBING

Dipl. Ing. San Susanto, MT
NIP. 131 864 290

Ir. Bambang Yatnawijaya
NIP. 131 281 617

Lembar Pengesahan

PUSAT STUDI DESAIN GRAFIS MULTIMEDIA DI JIMBARAN, BALI

(GRAPHIC DESIGN of MULTIMEDIA STUDY CENTRE in JIMBARAN, BALI)

Disusun Oleh :

I MADE RESA ARIMURTI

0001060535-65

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus
Pada tanggal 12 Juli 2007

DOSEN PENGUJI

Tito Haripradianto, ST., MT.

NIP. 132 310 280

Triandriani M., ST., MT.

NIP. 132 281 767

Ir. Triandi Laksmiwati

NIP. 130 809 088

Mengetahui

Ketua Jurusan Arsitektur

Ir. Sigmawan Tri Pamungkas, MT.

NIP. 131 837 967

RINGKASAN

IMADE RESA ARIMURTI, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya, 2005, *Pusat Studi Desain Grafis Multimedia di Jimbaran Bali*, Dosen Pembimbing: Dipl. Ing. San Susanto, MT. dan Ir. Bambang Yatnawijaya.

Desain grafis, sebagai bentuk seni telah mengalami perkembangan yang pesat. Perubahan alat dari teknik konvensional ke arah komputerisasi mengakibatkan seseorang ingin mengenal dan belajar lebih jauh lagi mengenai desain grafis multimedia. Oleh sebab itu untuk memenuhi kebutuhan akan studi, eksplorasi, dan apresiasi desain grafis multimedia maka hadir Pusat studi desain grafis multimedia di Jimbaran Bali.

Pusat studi desain grafis multimedia di Jimbaran Bali, merupakan bangunan yang memiliki makna nilai-nilai tata kehidupan Bali. Fungsi yang majemuk dengan beragam aktifitasnya harus mampu melambangkan kepentingan sosial dari aktifitas-aktifitas di dalamnya. Fungsi tempat studi, perpustakaan, galeri/ruang pameran, workshop hadir bersama-sama dengan fungsi penunjang lainnya seperti Kafetaria serta auditorium. Keseluruhan fungsi membentuk suatu bangunan yang memiliki makna tata ruang sanga mandala.

Keberadaan Pusat studi desain grafis multimedia di Jimbaran Bali memberikan simbiosis antara bangunan terhadap kawasan sekitarnya. Fungsi bangunan mendukung fungsi kawasan di sekitar Garuda Wisnu Kencana sebagai kawasan budaya dan pariwisata internasional dan juga mendukung Universitas Udayana sebagai kawasan pendidikan. Pemanfaatan materi lokal sebagai bentuk penghargaan terhadap alam dan bentukan tampilan bangunan yang bersih dan modern sebagai perwujudan sinergi perkembangan teknologi namun tetap mempertahankan keajegan nilai nilai arsitektur tradisional Bali.

SUMMARY

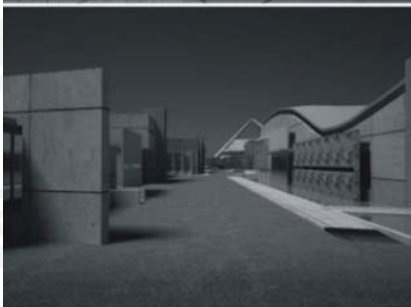
IMADE RESA ARIMURTI, Majors Architecture, Faculty Of Technique University of Brawijaya, Juli 2007, *Graphic Design of Multimedia Study Centre In Jimbaran, Bali.*, Counselor : Dipl. Ing. San Susanto, MT and Ir. Bambang Yatnawijaya.

Graphical Design, as artistic form, have experienced of fast growth. The changes of conventional technique appliance into computerization result causes someone wants to recognize and learn farther regarding graphical design of multimedia. Because of that reasons that are to fulfill the educational requirement, exploration, and appreciation graphical design, it support to build Graphic Design of Multimedia Study Centre in Jimbaran, Bali.

Graphic Design of Multimedia Study Centre in Jimbaran, Bali, is the educational institution that has values meaning in arrange Balinese life. The complex function of it should give a symbol to represent the social activity. Classroom, library, gallery/room exhibit, workshop attend together with other supporter function like cafeteria and also auditorium. The overall functions come together as the institution which owns field dross planology meaning.

The existence of Graphic Design of Multimedia Study Centre in Jimbaran, Bali give symbiosis between building to his ambient. Building function support area function around Garuda Wisnu Kencana (GWK) as cultural area and international tourism as well as supporting University of Udayana as education area. Exploiting of local items as appreciation form to modern and clean building appearance notching and nature as materialization of synergy growth of technology but remain to maintain steady of value assess the Balinese traditional architecture.

sebuah proses perjalanan
2000-2007
thanks to



Terima kasihku kepada Tuhan Yang Maha Esa, Sang Hyang Widhi Wasa atas berkat & limpahan karunia-Nya; Bapak & Ibu sbg motifator dan penyandang dana (kelulusan ini hadiah dan dedikasi untuk kalian); Bpk San Soesanto dan Bpk Bambang atas bimbingan dan bantuannya; para dosen penguji (Bu Tri, Bu Achil, dan Bpk Tito) atas kritik dan sarannya; Ika tersayang atas editan skripsi n laporan, segala waktu yg diluangkan utk ku dan atas pengertiannya; Kak Tia n Dik Fiski atas motivasinya; Erwin'03 maketnya Mantap; Chikman, Angga, Yulius, Vebi, Musa, teman2ku A2K yg telah lulus duluan U ALL MAKES ME ON FIRE!!! Bravo A2K; Anak2 studio TA yg belum lulus (Tulus 'batak', Uyab, Abadi, Jhosep) 'semangat rek, langit belum runtuh'; teman2ku di kosan Watu Mujur no1 Andri'choli', Yaser Arafat, Dite, Daru, Ronald, Erik dan Pak Jari; Temen2 Putih Band (Ronald, Iksan, Diswan, Antok, Feros) 'perjuangan belum berakhir'; Temen2 Flanela (Ayik, Dhana, Kidnep, mas Fani dll); temen2 Caramell (Goteks, Omar, Yuma, Fajar dll) 'kapan launching album baru'

TANPA KALIAN APALAH ARTINYA PERJALANANKU.....

KATA PENGANTAR

Pertama-tama, saya mengucapkan syukur kepada Tuhan YME yang telah memberikan anugerahNya sehingga sebuah tulisan sebagai syarat perolehan gelar ini telah disusun dan dapat dikatakan selesai.

Pada kesempatan ini penyusun ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya tulisan ini :

1. Dipl. Ing. Susanto MT dan Ir. Bambang Yatnawijaya selaku dosen pembimbing.
2. Ir. Totok S., MT sebagai dosen pengampu mata kuliah Tugas Akhir.
3. Drs. I Wayan Seprent, selaku wakil kepala dinas Pariwisata jimbaran
4. Ida Pandita Mpu Nabe Suranatha Parmayoga, selaku pedande yang memberi pemahaman mengenai makna nilai-nilai budaya tradasonal Bali.
5. Pegawai perpustakaan Kertie Singaraja atas bantuan data yang sangat bermanfaat.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Menyadari bahwa tulisan ini masih banyak kekurangan dan belum sempurna, penyusun berharap bahwa apa yang telah diusahakan semaksimal mungkin ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sebagai masukan untuk tulisan-tulisan mendatang.

Malang, Juli 2007

Penyusun

LEMBAR ORISINILITAS



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.1.1. Perkembangan Desain Grafis Multimedia di Indonesia.....	1
1.1.2. Perlunya Wadah Studi, Apresiasi dan Eksplorasi Desain Grafis Multimedia di Bali.....	2
1.1.3. Latar Belakang Pemilihan Site di Jimbaran, Bali.....	4
1.1.3.1 Pengembangan Kawasan Jimbaran yang terletak di Bali Selatan.....	4
1.1.3.2 Keajegan makna nilai-nilai tata ruang dan arsitektur Bali sebagai usaha melestarikan budaya Bali.....	5
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4. Rumusan Masalah.....	8
1.5. Tujuan Kajian.....	8
1.6 Kegunaan Kajian.....	9
1.7. Sistematika Kajian.....	10
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 12
2.1. Tinjauan Arsitektur Bali.....	12
2.1.1. Pengertian Arsitektur Tradisional Bali.....	12
2.1.2. Nilai-nilai yang Mepedomani Arsitektur Tradisional Bali.....	12
2.1.3. Arsitektur Bagian Budaya Masyarakat Bali Bersumber pada Ajaran Agama Hindu	14
2.1.4. Tinjauan Falsafah Dasar Pola Tata Ruang Tradisional Bali yang	15

Bersumber pada nilai-nilai Budaya.....	
2.1.5. Pola Tata Ruang Tradisional Bali Sebagai Perwujudan Nilai Budaya.....	22
2.2. Tinjauan Pendidikan Desain Grafis Multimedia.....	25
2.2.1. Tinjauan Pendidikan.....	25
2.2.1.1 Strategi Pendidikan.....	25
2.2.1.2 Motivasi Kreativitas terhadap Perkembangan IPTEK.....	26
2.2.1.3 Perencanaan fasilitas Pendidikan.....	27
2.2.2. Pengertian Desain Grafis Multimedia.....	28
2.2.2.1 Bahasa Gambar.....	28
2.2.2.2 Penafsiran Bahasa Gambar Multimedia.....	29
2.2.2.3 Kaidah Desain.....	29
2.2.3. Penerapan Ilmu Desain Grafis Multimedia Di Dalam Kehidupan.....	30
2.2.3.1 Di bidang Teknik dan Ilmu Pengetahuan.....	30
2.2.3.2 Di Bidang Industri.....	30
2.2.3.3 Di Bidang Permainan.....	31
2.2.3.4 Di Bidang Periklanan.....	31
2.2.4. Media Desain Komunikasi Visual.....	31
2.2.5 Hal-hal yang Perlu Diperhatikan Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Desain Grafis Multimedia.....	32
2.2.6. Kebutuhan Ruang pada Pendidikan Desain Grafis.....	33
2.3. Tinjauan Apresiasi Desain Grafis.....	37
2.4. Tinjauan eksplorasi Desain Grafis Multimedia.....	41
2.5. Tinjauan Tentang Teori Juan Bonta mengenai Arti/Maksud dalam Desain.....	52
BAB III METODE KAJIAN.....	57
3.1. Proses Kajian.....	57
3.1.1. Diagram Kerangka Pemikiran.....	57
3.1.2. Diagram Skema Metode Perancangan.....	58
3.2. Metode Pembahasan.....	59
3.3. Metode Pengumpulan Data.....	62
3.3.1. Data Primer.....	62
3.3.2. Data Sekunder.....	63

3.4. Metode Analisa dan Sintesa Data.....	64
3.4.1. Analisa Perilaku.....	64
3.4.2. Analisa Bangunan.....	65
3.4.3. Analisa Lingkungan.....	65
3.4.4. Metode Sintesa Data.....	65
3.5. Metode Feedback.....	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	67
4.1. Tinjauan Kawasan Perancangan.....	67
4.1.1. Karakteristik Kawasan Jimbaran.....	67
4.1.2. Kawasan Mandala Garuda Wisnu Kencana.....	71
4.2. Pengertian Judul Perancangan.....	74
4.2.1. Kurikulum Pendidikan Desain Grafis.....	75
4.2.2. Tujuan Pendidikan Desain Grafis Multimedia.....	75
4.3. Tinjauan Obyek Komparasi.....	77
4.3.1. Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Surabaya (STIKOM Surabaya).....	77
4.3.2. Monumen Jogja Kembali (komparasi yang memiliki makna simbolik)	80
4.3.3. Komparasi yang Menggunakan Tata Ruang Sanga Mandala.....	85
4.4. Analisa Mikro Perancangan.....	90
4.4.1. Analisa Fungsi.....	90
4.4.2. Pelaku dan Aktivitas.....	92
4.4.2.1 Pelaku.....	92
4.4.2.2 Aktivitas.....	97
4.4.3. Analisa Ruang.....	105
4.4.3.1 Macam dan Kelompok Kebutuhan Ruang.....	106
4.4.3.2 Tuntutan Persyaratan Ruang.....	110
4.4.3.3 Pola Hubungan Ruang.....	113
4.4.3.4 Hubungan Kedekatan Ruang.....	115
4.4.3.5 Organisasi Ruang.....	119
4.4.3.6 Analisa Besaran Ruang.....	122
4.4.3.7 Analisa Ruang Dalam.....	133
4.4.4. Analisa Struktural dan Utilitas.....	134
4.4.4.1 Struktur dan Konstruksi.....	134

4.4.4.2 Utilitas.....	135
4.5. Analisa Makro Perancangan.....	140
4.5.1. Tinjauan Observasi Tapak Perencanaan.....	140
4.5.2. Analisa Tapak.....	145
4.5.2.1 Kontur.....	145
4.5.2.2 Pencapaian dan Sirkulasi.....	145
4.5.2.3 View Tapak.....	147
4.5.2.4 Vegetasi.....	148
4.5.2.5 Ruang Luar.....	149
4.5.2.6 Kebisingan.....	150
4.5.2.7 Iklim.....	151
4.5.2.8 Drainase.....	152
4.5.2.9 Ruang Kawasan.....	152
4.5.2.10 Zoning.....	152
4.5.3. Analisa Tata Massa.....	153
4.5.4. Analisa Bentuk dan Tampilan.....	154
4.5.4.1 Analisa Bentuk.....	154
4.5.4.2 Analisa Tampilan.....	155
4.5.4.3 Analisa <i>Brand Identity</i>	155
4.6. Konsep Perencanaan dan Perancangan.....	166
4.6.1. Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan.....	166
4.6.2. Konsep Tapak.....	168
4.6.2.1 Kontur.....	168
4.6.2.2 View.....	168
4.6.2.3 Pencapaian dan Sirkulasi.....	169
4.6.2.4 Vegetasi.....	170
4.6.2.5 Ruang Luar.....	170
4.6.2.6 Kebisingan.....	173
4.6.2.7 Iklim.....	173
4.6.2.8 Ruang Kawasan.....	174
4.6.2.9 Zoning.....	175
4.6.3. Konsep Tata Massa.....	176
4.6.4. Konsep Bangunan.....	179

4.6.4.1	Konsep Bentuk.....	179
4.6.4.2	Konsep Tampilan Bangunan.....	183
4.6.4.3	Konsep <i>Brand Identity</i>	186
4.6.5.	Konsep Tata Ruang Dalam (Interior).....	187
4.6.5.1	Konsep Interior secara umum.....	187
4.6.5.2	Konsep Interior Galeri.....	190
4.6.6	Konsep Sains Bangunan.....	194
4.6.7.	Konsep Konstruksi.....	196
4.6.8.	Konsep Utilitas.....	197
4.6.8.1	Instalasi Listrik	197
4.6.8.2	Instalasi AC	198
4.6.8.3	Instalasi Telpo n	199
4.6.8.4	Instalasi Air Bersih	200
BAB V	PENUTUP.....	204

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran



DAFTAR TABEL

No.	Judul	Halaman
Tabel 1.1.	Perkembangan dunia desain grafis Multimedia di Indonesia dari tahun 2002-2004	2
Tabel 1.2.	Minat terhadap bidang desain grafis di bali dari tahun 2000-2005	3
Tabel 1.3.	Peningkatan kebutuhan tenaga kerja yang memiliki hubungan dengan dunia desain grafis multimedia di Bali dari tahun 2003-2005	4
Tabel 2.1.	Tri Hita Karana dalam susunan kosmos	24
Tabel 2.2.	Tri Angga dalam Susunan Kosmos	24
Tabel 2.3.	Perpustakaan lingkungan	44
Tabel 2.4.	Bagian peminjaman untuk dewasa	44
Tabel 4.1.	Hasil Studi Komparasi yang memiliki Tata Ruang Sanga Mandala	89
Tabel 4.2.	Tabel Hubungan kelompok pemakai bangunan, tujuan dan kelompok fungsinya.	93
Tabel 4.3.	Tabel Hubungan kelompok pemakai bangunan dan penjabaran jenis pelaku aktivitas	94
Tabel 4.4.	Asumsi jumlah personel pengelola berdasarkan perkiraan kebutuhan	96
Tabel 4.5.	Daftar Kebutuhan ruang secara umum berdasarkan kelompok pelaku kegiatannya.	106
Tabel 4.6.	Kelompok kegiatan pengelola	108
Tabel 4.7.	Kelompok kegiatan pendidikan	108
Tabel 4.8.	Kelompok kegiatan perpustakaan dan CDRom	109
Tabel 4.9.	Kelompok kegiatan galeri	109
Tabel 4.10.	Kelompok kegiatan penunjang	110
Tabel 4.11.	Spesifikasi persyaratan ruang	110
Tabel 4.12.	Analisa besaran ruang	125
Tabel 4.13.	Perbandingan alternatif tata koleksi pada ruang	134
Tabel 4.14.	Analisa bahan struktur utama	135
Tabel 4.15.	Analisa pola sirkulasi	146

Tabel 4.16.	Analisa pencapaian	147
Tabel 4.17.	Analisa vegetasi	148
Tabel 4.18.	Analisa pola tatanan massa	153
Tabel 4.19.	Analisa bentuk	154



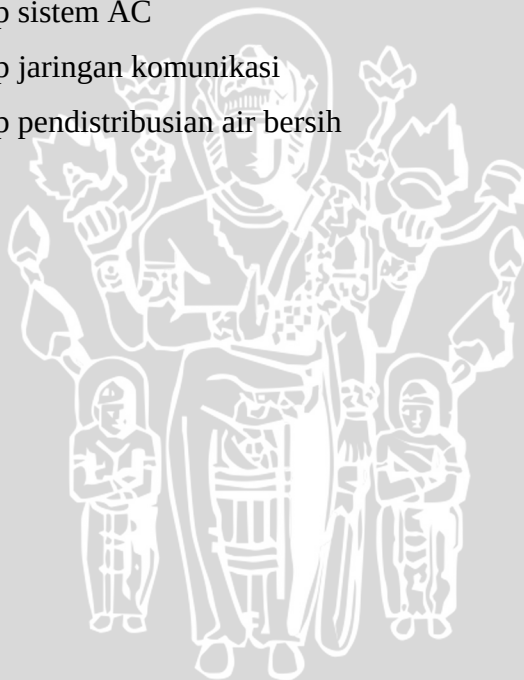
DAFTAR GAMBAR

No.	Judul	Halaman
Gambar 1.1.	Pengembangan Kawasan Jimbaran yang terletak di Bali Selatan	4
Gambar 2.1.	Skema Konsep Perjuangan Hidup	17
Gambar 2.2.	Konsep umum pola tata ruang Sanga Mandala	19
Gambar 2.3.	Skema Konsep khusus Sanga Mandala	21
Gambar 2.4.	Perhitungan cahaya, ukuran dan jarak pandang ruang galeri	40
Gambar 2.5.	Sirkulasi, pencahayaan, tata letak ruang pameran	40
Gambar 2.6.	Pencahayaan <i>toplighting</i> pada ruang pamer	41
Gambar 2.7.	Hubungan antar ruang perpustakaan	43
Gambar 2.8.	Sirkulasi pada perpustakaan	46
Gambar 2.9.	Tata letak ruang perpustakaan di kota Durham Inggris	51
Gambar 3.1.	Kerangka Pemikiran	57
Gambar 3.2.	Metode perancangan	58
Gambar 4.1.	Peta Kawasan Jimbaran	67
Gambar 4.2.	Sculpture Utama GWK	72
Gambar 4.3.	Master Plan GWK	73
Gambar 4.4.	Tampilan bangunan GWK	74
Gambar 4.5.	Gedung Utama Kampus STIKOM Surabaya	79
Gambar 4.6.	Ruang Luar Bangunan Serba Guna	79
Gambar 4.7.	Interior Ruang Komputer	79
Gambar 4.8.	Tampak Depan Monjali	80
Gambar 4.9.	Tampak Kawasan Monjali	81
Gambar 4.10.	Gapura Papat Ambuka Jagat	82
Gambar 4.11.	Kolam Air Sebagai Sarana Rekreasi	84
Gambar 4.12.	Suasana Ruang Luar Monjali	84
Gambar 4.13.	Konsep Platonik Dan Gunung Monumen Yogyakarta Kembali	85
Gambar 4.14.	Foto Rumah Ida Pandita Mpu Nabe Suranata Pramayoga di Kelungkung	86
Gambar 4.15.	Denah Rumah Ida Pandita Mpu Nabe Suranata Pramayoga di Kelungkung	86
Gambar 4.16.	Foto Rumah Jero Mangku Putrawan	87

Gambar 4.17.	Denah Rumah Jero Mangku Putrawan	88
Gambar 4.18.	Foto Rumah Jero Mangku Rena	88
Gambar 4.19.	Denah Rumah Jero Mangku Rena	89
Gambar 4.20.	Kesimpulan tata massa	90
Gambar 4.21.	Skema analisa fungsi pada bangunan Pusat Studi Desain Grafis Multimedia	91
Gambar 4.22.	Struktur organisasi dalam Pusat Studi Desain Grafis Multimedia di Jimbaran	95
Gambar 4.23.	Skema alur aktifitas peserta didik dan pengunjung	99
Gambar 4.24.	Skema alur aktifitas pengajar dan pengelola	100
Gambar 4.25.	Skema alur aktifitas pelaku penunjang	101
Gambar 4.26.	Skema alur pendidikan Pusat Studi Desain Grafis Multimedia	102
Gambar 4.27.	Pola hubungan ruang makro	113
Gambar 4.28.	Pola hubungan ruang fungsi pendidikan	114
Gambar 4.29.	Pola hubungan ruang fungsi apresiasi	114
Gambar 4.30.	Pola hubungan ruang fungsi eksplorasi	115
Gambar 4.31.	Diagram Hubungan Ruang pada Kelompok Ruang Pengelola dan Ruang Pendidikan	116
Gambar 4.32.	Diagram Hubungan Ruang pada Kelompok ruang Perpustakaan dan Ruang Internet&cdrom	117
Gambar 4.33.	Diagram Hubungan Ruang pada Kelompok Ruang Galeri dan Ruang Penunjang	118
Gambar 4.34.	Organisasi Ruang Kelompok Fungsi Pendidikan	119
Gambar 4.35.	Organisasi Ruang Kelompok Fungsi Eksplorasi	120
Gambar 4.36.	Organisasi Ruang Kelompok Fungsi Apresiasi	121
Gambar 4.37.	Organisasi Ruang Kelompok Fungsi Penunjang	121
Gambar 4.38.	Diagram penyediaan air bersih	137
Gambar 4.39.	Diagram pembuangan air kotor	137
Gambar 4.40.	Diagram penyaluran air hujan	138
Gambar 4.41.	Diagram pembuangan sampah	138
Gambar 4.42.	Sistem Distribusi Listrik	139
Gambar 4.43.	Sistem Pemadam Kebakaran	139
Gambar 4.44.	Sistem Jaringan Komunikasi	140

Gambar 4.45.	Kondisi tapak.	142
Gambar 4.46.	Peta lokasi perancangan	143
Gambar 4.47.	Peta Eksisting Site	144
Gambar 4.48.	Analisa Kontur	157
Gambar 4.49.	Analisa Pencapaian dan Sirkulasi	158
Gambar 4.50.	Analisa view ke dalam dan View ke luar tapak	159
Gambar 4.51.	Analisa Kebisingan	160
Gambar 4.52.	Analisa Matahari	161
Gambar 4.53.	Analisa Angin	162
Gambar 4.54.	Analisa Drainase	163
Gambar 4.55.	Analisa kawasan	164
Gambar 4.56.	Analisa Zoning	165
Gambar 4.57.	Skema konsep perancangan Pusat Studi Desain Grafis di Jimbaran	167
Gambar 4.58.	Konsep Building as Foreground	169
Gambar 4.59.	Definisi Natah	171
Gambar 4.60.	Konsep sirkulasi	172
Gambar 4.61.	Konsep elemen ruang luar	172
Gambar 4.62.	Konsep dinding <i>sculpture</i>	173
Gambar 4.63.	Konsep sumbu imajiner	175
Gambar 4.64.	Konsep penzoningan	176
Gambar 4.65.	Konsep Sanga Mandala pada wilayah Bali selatan	177
Gambar 4.66.	Konsep Sanga pada Pusat Studi Desain Grafis Multimedia	178
Gambar 4.67.	Konsep Tri Loka dalam Makro dan Mikro kosmos	179
Gambar 4.68.	Konsep Tri Loka dalam analogi bentuk geometri	180
Gambar 4.69.	Konsep Sekuen Air dalam analogi bentuk geometri	181
Gambar 4.70.	Konsep transformasi Pemesuan sebagai entrance	182
Gambar 4.71.	Konsep tampilan modern, simpel, progresif	184
Gambar 4.72.	Konsep tampilan berkesan berat	185
Gambar 4.73.	Konsep monokromatik	186
Gambar 4.74.	Konsep <i>brand identitiy</i>	187
Gambar 4.75.	Konsep ringan dan modern	188
Gambar 4.76.	Konsep ramp <i>as primary circulation</i>	189

Gambar 4.77.	Konsep <i>skylight</i>	189
Gambar 4.78.	Konsep dualisme	190
Gambar 4.79.	Konsep <i>display</i> dengan jarak aman pengamatan	191
Gambar 4.80.	Konsep ukuran <i>display</i> dengan skala besar	192
Gambar 4.81.	Konsep penyatuan <i>display</i> dengan desain interior	193
Gambar 4.82.	Variasi dalam penyajian koleksi	194
Gambar 4.83.	Dua contoh penyelesaian <i>sunshading</i> yang berbeda dari tampilannya	195
Gambar 4.84.	Penggunaan jalusi sebagai shading device dan elemen arsitektural	196
Gambar 4.85.	Konsep konstruksi	197
Gambar 4.86.	Konsep pendistribusian listrik	198
Gambar 4.87.	Konsep sistem AC	199
Gambar 4.88.	Konsep jaringan komunikasi	200
Gambar 4.89.	Konsep pendistribusian air bersih	201



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Perkembangan Desain Grafis Multimedia Indonesia

Desain Grafis multimedia merupakan seni dengan konsep *visual text*, grafis, gambar, dan video atau kombinasi dari elemen-elemen tersebut, yang diwujudkan melalui Komputer (Multimedia Literacy, Hofstetter Fred T.2001). Dalam era globalisasi informasi dan teknologi seperti sekarang ini, desain grafis multimedia berperan sangat penting, dimanapun kita berada akan banyak dijumpai bentuk-bentuk dari desain grafis tersebut.

Desain grafis baru berkembang sebagai suatu profesi sekitar tahun 1950-an. Sebelum itu, jika seseorang hendak menyampaikan atau mempromosikan sesuatu harus menggunakan jasa dari berbagai macam seniman atau spesialis, seperti visualisai, penata huruf, ilustrator, dan lain-lain. Dalam perkembangannya, desain komunikasi telah menjadi bagian dari kelompok industri komunikasi dunia periklanan, penerbitan majalah, dan surat kabar, pemasaran dan hubungan masyarakat. (dikutip dari Kompas Maret 2003)

Di awal milenium baru, perkembangan teknologi multimedia sangat terlihat jelas, dimana tugas-tugas oprasional yang rumit, rutin dan repetitif, dengan bantuan komputer membuat tugas-tugas tersebut menjadi sesuatu yang bersifat otomatis. Hal ini jelas terlihat, ada jutaan *website*, model bentuk penyajian untuk presentasi, animasi dan bahkan *games*. Tak terhitung pula materi pada buku-buku majalah yang mayoritas dari isinya menggunakan aplikasi teknologi *computer base*, karena komputer mutlak adanya dalam desain grafis multimedia.

Tabel 1.1 Perkembangan dunia desain grafis Multimedia di Indonesia dari tahun 2002-2004

Bidang	2002	2003	2004
Videografi (iklan)	20,74	29,69	40,61
Fotografi	16,24	20,28	30,12
Art	27,31	35,71	42,95
Arsitektur & Interior Design	19,23	25,32	37,53

Sumber: Biro pusat statistik Indonesia, 2005 *) dalam persentase

1.1.2. Perlunya Wadah Studi, Apresiasi dan Eksplorasi Desain Grafis Multimedia di Bali

Bali sebagai kota internasional yang banyak dikunjungi oleh orang dari seluruh pelosok dunia, memiliki suatu potensi yang sangat besar, dapat digali dan dapat dikembangkan, didukung oleh letak yang strategis inilah, Bali di harapkan mampu memiliki dan membawa pengembangan kawasan Indonesia Timur menjadi lebih baik dan mendukung Indonesia secara utuh. Dengan potensi dan karakteristik Bali tak tertutup kemungkinan dikembangkannya industri, perdagangan serta pendidikan.

Teknologi Komunikasi dan Informasi (ITC) memiliki potensi yang cukup besar untuk menstimulasi pertumbuhan ekonomi kota. Menurut *World Bank*, Investasi sektor ITC berkontribusi untuk pertumbuhan ekonomi kota dengan mengajukan produktivitas (dikutip dari kompas Desember 1994). Oleh sebab itu perlu sumber daya manusia yang terdidik, berkualitas dan memiliki keterampilan dalam penguasaan teknologi tersebut salah satunya adalah desain grafis multimedia.

Agar kehadiran teknologi canggih ini bisa dimanfaatkan secara maksimal untuk mewadahi peningkatan minat bakat terhadap desain grafis multimedia di Bali, maka sarana pendidikan desain grafis multimedia bermunculan di Bali, baik itu secara formal maupun non formal sebagai jawaban untuk menghadapi tantangan jaman. Namun, sejauh ini belum ada satu pusat sarana pendidikan desain grafis multimedia yang dilengkapi oleh berbagai sarana yang dibutuhkan dalam aplikasi ilmu desain grafis multimedia, seperti studio desain grafis, studio videografi, studi fotografi, workshop, ruang editing, ruang pelatihan, ruang kantor,

ruang display, galeri, auditorium dan perpustakaan, dalam artian semua fungsi tersebut terwadahi oleh fungsi studi, eksplorasi, dan apresiasi.

Tabel 1.2 Minat terhadap bidang desain grafis di bali dari tahun 2000-2005

2000	2001	2002	2003	2004	2005
8,61	10,73	17,20	21,87	30,49	35,98

Sumber: Warnes Bali, 2006

*) dalam persentase

Di Bali khususnya di kawasan Bali Selatan, pendidikan multimedia juga telah diterapkan dalam beberapa perguruan tinggi dan lembaga pendidikan non formal. Dari berbagai fasilitas pendidikan desain grafis yang telah ada di Bali Selatan dapat diketahui sebagai berikut:

Fasilitas. Pada umumnya tempat pembelajaran desain grafis di Bali hanya menyediakan fasilitas untuk studi saja tanpa menyediakan fasilitas lain yang keberadaannya sangat penting juga untuk meningkatkan proses pembelajaran dalam desain grafis multimedia seperti kegiatan apresiasi, eksplorasi dan fasilitas penunjang seperti auditorium, studio luar, maupun kegiatan yang bersifat tersier seperti kafetaria. Sehingga sering kali siswa sebagai pengguna utama mudah mengalami kebosanan. Walaupun lembaga pembelajaran tersebut memiliki fasilitas penunjang hanyalah sebatas pelengkap yang keberadaannya kurang mendukung sepenuhnya proses pembelajaran. Jika dilihat dari segi fisik bangunan maka sedikit sekali yang menggunakan bentuk bangunan yang terpadu antara satu dengan yang lainnya. Sedangkan proses pembelajaran akan terasa lebih dimudahkan bila siswa secara aktif dapat belajar teori maupun praktek dengan fasilitas yang memadai dan mudah untuk didapatkan.

Fenomena yang terjadi saat ini adalah kurang maksimalnya potensi-potensi sumber daya manusia di bidang desain grafis multimedia yang seharusnya mampu bersaing dengan kompetitor lain. Sedangkan kebutuhan perusahaan-perusahaan akan tenaga kerja desain grafis multimedia meningkat dari tahun ke tahun.

Tabel 1.3 Peningkatan kebutuhan tenaga kerja yang memiliki hubungan dengan dunia desain grafis multimedia di Bali dari tahun 2003-2005

Bidang	2003	2004	2005
Broadcast	12,10	15,32	19,9
Industri Percetakan	16,42	20,71	26,52
Industri Konfeksi	21,72	28,11	35,20

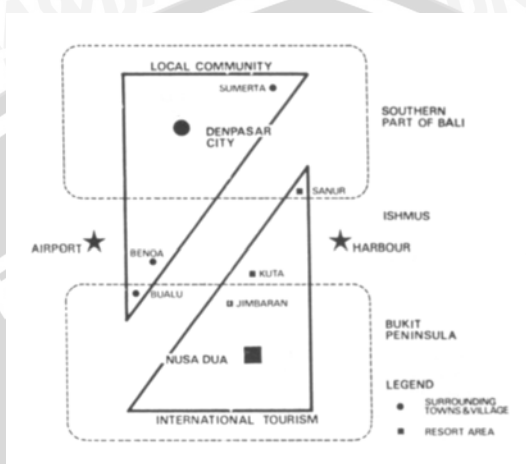
Arsitektur & Interior Design	25,32	37,35	39,24
------------------------------	-------	-------	-------

Sumber: Biro Pusat Statistik Bali, 2006

*) dalam persentase

1.1.3. Latar Belakang Pemilihan Site di Jimbaran, Bali

1.1.3.1 Pengembangan Kawasan Jimbaran yang terletak di Bali Selatan



Gambar 1.1 Pengembangan Kawasan Jimbaran yang terletak di Bali Selatan

Sumber: *Bali Tourism Development Plan, 1972*

Jimbaran merupakan kawasan baru di Selatan Bali. Sehubungan dengan perkembangan pariwisata di Bali, fungsi kota Denpasar akan berkembang secara signifikan. Berdasarkan *land use* yang ada Denpasar berpotensi untuk berkembang ke segala arah. Untuk mencegah urbanisasi yang berlebihan, pusat kota (Denpasar) tidak diperbolehkan melayani seluruh komunitas tetapi aktifitasnya harus didistribusikan dengan merencanakan sistem komunitas baru dengan tujuan mendesentralisasikan aktifitas urban. Wilayah di sebelah Utara Denpasar diarahkan pada pembentukan *local community*, dan wilayah bagian Selatan diarahkan pada *international tourism*. Keberadaan wilayah Selatan yang berbasis pariwisata internasional didukung oleh infrastruktur berupa Bandar Udara Ngurah Rai dan Pelabuhan Benoa serta lokasinya yang tidak terlalu jauh dari Denpasar.

Saat ini kawasan Selatan telah memiliki Nusa Dua sebagai suatu kawasan akomodasi terpadu dimana terdapat belasan hotel berbintang dengan fasilitas penunjangnya seperti balai pertemuan, kawasan Garuda Wisnu Kencana sebagai

landmark pulau Bali dan sebagai *world cultural village*, Universitas Udayana dan Politeknik Unud sebagai kawasan pendidikan serta beberapa perumahan yang menjadi pendukung kawasan. Sebagai bangunan yang tidak hanya memiliki fungsi pendidikan namun juga memiliki fungsi rekreasi karena berada pada kawasan pendidikan yaitu Unud dan kawasan pariwisata yaitu Garuda Wisnu Kencana sebagai *world cultural village* maka bangunan ini diharapkan memiliki karakter sebagai bangunan desain grafis multimedia modern dengan tetap memperhatikan makna nilai-nilai arsitektur Bali.

Penggunaan arsitektur Bali sudah menjadi suatu keharusan karena telah diatur oleh pemerintah melalui peraturan daerah perihal bangun-bangunan bernuansa Bali, sering disebut sebagai Perda '74. Peraturan Daerah (Perda) Nomor: 2/PD/DPRD/1974 tentang: Tata Ruang untuk Pembangunan, Nomor: 3/PD/DPRD/1974 tentang: Lingkungan Khusus dan Nomor: 4/PD/DPRD/1974 tentang bangun-bangunan ini dimaksudkan untuk mengatur agar bangun-bangunan, rumah, kantor dan fasilitas umum, yang akan dibangun tetap mengedepankan nuansa tata ruang dan arsitektur tradisional Bali.

1.1.3.2 Keajegan makna nilai-nilai tata ruang dan arsitektur Bali sebagai usaha melestarikan budaya Bali

Keunikan atau kekhasan arsitektur Bali pada hakikatnya dilandasi oleh falsafah, etika dan ritual Agama Hindu. Kini, diantara semakin majemuknya pola aktifitas keseharian kehidupan manusia Bali dan derasnya arus globalisasi, arsitektur lokalnya turut mengalami perkembangan. Terkait dengan itu, tetap ajegkah esensi yang menjiwai perwujudan arsitektur Bali? Bagaimana upaya pelestarian dan pengembangannya? Perlukah adanya kesatuan tafsir arsitektur Bali?

Menggali dan menjaga keajegan tradisi bukanlah dalam arti sebatas membuat bentuk-bentuk arsitektur tradisional yang stagnan, namun lebih pada intisari kandungan serapan lokal nilai moral serta sikap religius manusia yang ada di dalamnya

Sebagaimana yang dikemukakan Prof. Dr. CA Van Peursen dalam "Strategi Kebudayaan" (1970), tradisi dapat diterjemahkan dengan pewarisan atau

penerusan norma-norma, adat istiadat, kaidah-kaidah dan harta-harta. Tetapi tradisi tersebut bukanlah sesuatu yang tak dapat diubah, tradisi justru dipadukan dengan aneka ragam perbuatan manusia dan diangkat dalam keseluruhan.

Jadi, seiring perputaran jaman, tradisi juga mengalami perkembangan. Perkembangan itu dapat ditelusuri ciri-cirinya, sebagaimana diungkap Mc Kean dalam "Pariwisata dan Dinamika Kebudayaan Lokal, Nasional, Global" (1973), kehidupan masyarakat Bali masa kini, secara keseluruhan menggambarkan ciri-ciri yang dapat disifatkan sebagai tradisi kecil, tradisi besar dan tradisi modern.

Dari sumber-sumber itu ada diungkap tentang tradisi kecil yang terdiri atas unsur-unsur kultur Bali dalam kehidupan masyarakat di sejumlah desa Bali Aga (desa kuno di Bali pegunungan), seperti yang ada di Desa Sembiran (Kabupaten Buleleng, Trunyan (Bangli), hingga Tenganan (Karangasem).

Sementara tradisi besar disebutkan meliputi unsur-unsur kehidupan yang berkembang sejalan dengan perkembangan Agama Hindu atau unsur-unsur yang bersumber dari Hindu-Jawa. Ihwal pengaruhnya diperkirakan bermula dari abad ke-10. Lantas pengaruh Hindu-Jawa itu kian berkembang di era Kerajaan Singosari. Kemudian lebih pesat lagi berkembang pada jaman kerajaan Majapahit di abad ke-14 dan 15. Namun, seiring waktu, Kerajaan Majapahit akhirnya meredup, terpuruk dan runtuh. Di sisi lain, terjadi eksodus dari orang-orang yang beragama Hindu menuju Pulau Bali.

Perkembangan berlanjut ke tradisi modern, mencakup unsur-unsur yang berkembang sejak jaman penjajahan dan era kemerdekaan. Disebut sebagai perkembangan terakhir, terjadi sekitar medio abad ke-19, tepatnya ketika Buleleng jatuh lewat "Perang Jagaraga" pada 16 April 1849, Badung ambruk dalam "Puputan Badung" (20 September 1906), dan Klungkung runtuh dalam "Puputan Klungkung" pada 28 April 1908. Lantas, sejak kemerdekaan pada 1945, unsur-unsur tradisi modern kian merasuki kehidupan masyarakat Bali.

Setelah era kemerdekaan, terjadi perkembangan terus-menerus dalam arsitektur Bali (tradisi modern). Sejalan dengan perkembangan dunia industri, nilai-nilai dan fungsi dalam arsitektur Bali tradisional mengalami transformasi. Terutama di luar jenis bangunan hunian, seperti pertokoan, ruko (rumah toko),

pusat-pusat perbelanjaan, hingga perkantoran. Namun, kadang tranformasi yang terjadi kerap mengabaikan akar tradisi yang sejatinya memberi jiwa dan nafas arsitektur lokalnya. Tidak sedikit yang semata menempelkan sisi ornamental, sementara tercerabut sisi falsafah dan ritualnya.

Ketahanan akar, kearifan lokal arsitektur Bali diharapkan berperan mampu memfilter gempuran arus budaya global atau asing yang kerap mencoba menggerus denyut-denyut kearifan lokal Bali. Salah satu sektor dalam mengajegkan Bali adalah dengan menggali dan mengangkat kembali kearifan lokal makna nilai-nilai arsitektur Bali yang beragam dan unik dengan nilai-nilai tata ruang Sanga Mandala.

(kutipan Bali Post, 27 Agustus 2006, berdasarkan Seminar Arsitektur Tradisional Bali 2006)

1.2. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang diambil dalam judul ini terdiri dari dua jenis permasalahan yaitu ditinjau dari arsitektural.

Adapun permasalahan secara arsitektural antara lain:

- Meneruskan keajegan penggunaan makna dasar nilai-nilai tata ruang kehidupan Bali yang tidak hanya pada bangunan rumah tetapi juga diterapkan pada bangunan publik sehingga arsitektur tradisional Bali tidak hanya sebatas pada ornamen.
- Belum adanya wadah khusus yang dapat menampung semua aktifitas (studi, apresiasi, dan eksplorasi) desain grafis dengan fasilitas yang lengkap di Bali.
- Pusat Studi Desain Grafis Multimedia sebagai pendukung kawasan Jimbaran sebagai kawasan Pendidikan dan kawasan Garuda Wisnu Kencana sebagai *world cultural village*.
- Pengolahan tampilan Pusat Studi Desain Grafis Multimedia yang memiliki kontekstual untuk memunculkan karakter dan ciri khusus kawasan.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembahasan ini dibatasi hanya bergerak di dalam aspek arsitektural sebagai usaha untuk memudahkan aktifitas pelaku, untuk kelancaran proses yang berlangsung. Adapun hal lain yang membatasi perancangan ini adalah:

- a. Cakupan wilayah Pusat Studi Desain Grafis adalah daerah Jimbaran. Jangkauan (kontekstual kawasan) Pusat Studi Desain Grafis Multimedia ini perlu diperhatikan karena akan berpengaruh terhadap penampilan bangunan yang bisa diangkat dalam proses perancangan, sehingga mendukung kefungsiannya.
- b. Fasilitas yang diwadahi oleh Pusat Studi Desain Grafis Multimedia meliputi studio desain grafis, studio videografi, studi fotografi, workshop, ruang editing, ruang pelatihan, ruang kantor, ruang display, galeri, auditorium dan perpustakaan.
- c. Walaupun Pusat Studi Desain Grafis Multimedia dituntut sebagai fungsi studi, apresiasi dan eksplorasi desain Grafis Multimedia, namun karena berada di daerah pariwisata maka bangunan dapat diarahkan sebagai fungsi rekreatif.
- d. Adanya ketentuan dari instansi terkait dan tradisi setempat tentang aturan tata ruang bangunan. Hal ini diperlukan sebagai pedoman dan acuan yang patut di pertimbangkan dalam menata massa bangunan.

1.4. Rumusan Masalah

Bagaimana rancangan tata massa dan bentuk bangunan Pusat Studi Desain Grafis Multimedia yang memiliki makna dasar nilai-nilai dari tata ruang kehidupan Bali sebagai usaha meneruskan keajegan arsitektur Bali?

1.5. Tujuan Kajian

Merancang bangunan Pusat Studi Desain Grafis Multimedia yang memiliki makna dasar nilai-nilai dari tata ruang Sanga Mandala pada tata massa dan penganalogian bentuk makna Tri Loka pada bentuk tampilan.

1.6 Kegunaan Kajian

Kajian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat bagi berbagai pihak baik itu individu maupun kelompok tertentu. Adapun kegunaan yang diharapkan antara lain adalah:

1. Akademis:

- a. Dapat menjadi referensi bangunan publik khususnya Pusat Studi Desain Grafis Multimedia yang menggunakan tata ruang Sanga Mandala sebagai makna dasar nilai-nilai dalam penerapan tata massa bangunan
- b. Dapat menambah pengetahuan dibidang kajian mengenai Pusat Studi Desain Grafis Multimedia di Jimbaran secara khusus
- c. Sebagai referensi sekaligus informasi bagi para pembaca khususnya mahasiswa arsitektur dalam merancang sebuah Pusat Studi Desain Grafis Multimedia
- d. Sebagai pengalaman bermanfaat yang dapat mendukung dalam proses selanjutnya
- e. Dapat memperkaya khasanah arsitektural di Indonesia khususnya di Bali

2. Institusi

- a. Dapat dijadikan referensi untuk tata massa bangunan Pusat Studi Desain Grafis multimedia yang memiliki makna dasar nilai-nilai tata ruang Sanga Mandala
- b. Sebagai wadah informasi bagi masyarakat luas tentang potensi daerah bali, Jimbaran pada khususnya
- c. Mendukung keberadaan Garuda Wisnu Kencana sebagai *world cultural village*
- d. Sebagai bahan pertimbangan bagi pemerintah dan masyarakat untuk pengembangan daerah Jimbaran sebagai pusat pendidikan dan rekreasi yang sangat potensial

3. Masyarakat

Diharapkan akan dapat memberikan kontribusi yang positif yaitu dengan meningkatkan apresiasi masyarakat sekitar kepada bidang desain grafis multimedia

1.7. Sistematika Kajian

Adapun langkah-langkah penulisan laporan kajian tentang Pusat Studi Desain Grafis Multimedia, secara umum akan terangkum dalam sistematika kajian sebagai berikut:

A. BAB 1 Pendahuluan

Pada bab pendahuluan berisi tentang berbagai macam alasan beserta bukti-bukti di lapangan yang mendukung pemilihan tema kajian, yaitu tentang pengembangan pusat studi desain grafis multimedia. Uraian tentang latar belakang tersebut selanjutnya akan ditabulasi untuk mendapatkan permasalahan-permasalahan yang sering muncul pada objek kajian. Permasalahan tersebut kemudian dibatasi oleh berbagai macam aturan yang berlaku. Untuk lebih memfokuskan ke dalam rumusan masalah, yang merupakan poin-poin utama permasalahan yang akan dibahas dan diselesaikan melalui pendekatan konsep perancangan pada bab-bab selanjutnya.

B. BAB II Kajian Pustaka

Bab Kajian Pustaka berisi berbagai macam artikel atau hasil penelitian orang lain tentang objek yang akan dikaji dengan berbagai macam pengembangannya. Poin-poin utama dalam artikel-artikel tersebut nantinya akan digunakan sebagai alat bantu untuk menyelesaikan permasalahan utama, sebagaimana yang tercantum dalam rumusan masalah.

C. BAB III Metode Kajian

Bab ini berisi tentang bagaimana cara mendapatkan data-data yang diperlukan dalam perancangan dan bagaimana pula proses pengolahan data-data yang telah diperoleh tersebut. Data tersebut diolah melalui analisa-analisa dan metode programatik dalam tiap aspek yang diperlukan, sehingga dapat

menghasilkan konsep dasar yang mendukung bagi terselesaikannya permasalahan yang ada.

D. BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab IV dijelaskan tentang berbagai macam aspek yang berhubungan dengan pusat studi desain grafis secara umum dan secara khusus. Pada tahap selanjutnya dilakukan analisa dan evaluasi tentang bangunan Pusat Studi Desain Grafis Multimedia tersebut

Pendekatan konsep perencanaan dan perancangan dilakukan secara bertahap mulai dari analisa fungsi, pelaku, aktifitas, ruang, fasilitas, tapak sampai analisa bangunan. Analisa yang telah dilakukan akan menghasilkan konsep perancangan yang akan diterapkan pada bangunan Pusat Studi Desain Grafis Multimedia di Jimbaran, Bali.

E. BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab V berisi tentang kesimpulan dari semua proses yang telah dilakukan pada tahap-tahap sebelumnya, hal tersebut merupakan tabulasi poin-poin utama yang telah dihasilkan dalam kajian. Berbagai macam saran juga dituliskan sebagai bahan masukan yang berharga bagi penulis kajian, para pembaca, dan masyarakat secara umum, agar pada kajian-kajian yang akan datang dapat baik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Arsitektur Bali

2.1.1. Pengertian Arsitektur Tradisional Bali

Tradisi dapat diartikan sebagai kebiasaan yang turun-temurun dalam suatu masyarakat yang merupakan kolektif dengan sifat luas meliputi segala kompleks kehidupan. Arsitektur tradisional Bali dapat diartikan sebagai tata ruang dari wadah kehidupan masyarakat Bali yang telah berkembang secara turun-temurun dengan segala aturan-aturan yang diwariskan dari jaman dahulu, sampai pada perkembangan satu wujud dengan ciri-ciri fisik yang terungkap pada lontar Asta Kosala Kosali, Asta Patali dan lainnya, sampai pada adanya penyesuaian-penyesuaian oleh para Undagi yang masih selaras dengan petunjuk-petunjuk dimaksud (Nn. Rumusan Arsitektur Bali: 1987).

2.1.2. Nilai-nilai yang Mempedomani Arsitektur Tradisional Bali

Arsitektur Tradisional Bali bersumber dari ajaran-ajaran serta tuntunan-tuntunan tentang merencanakan dan menciptakan tata ruang, tata bangunan, tata bangunan dalam ruang pemukiman di Bali yang telah diterapkan sejak jaman dahulu dan mencapai puncaknya setelah dikehidupan serta dikembangkan oleh Empu Kuturun ketika datang ke Bali. Ajaran serta tuntunan tersebut mengandung nilai-nilai yang sangat mendasar, mengandung nilai filosofi, nilai religi serta nilai manusiawi dan termuat dalam lontar-lontar antara lain adalah:

- a. Ajaran *Wismakharma* berisikan ajaran tentang tata cara menjadi Undagi/ahli bangunan/arsitek.

Untuk menjadi Undagi dituntut adanya ketulusan dalam bersikap dan berperilaku yang baik dan benar. Karena itu ia harus menjalani proses penyucian diri (mewinten), supaya ia dapat memberikan petunjuk yang benar kepada masyarakat.

- b. Hasta Kosala Kosali memuat ajaran tentang bagaimana membuat bangunan yang di sesuaikan dengan orang yang menempati bangunan tersebut. Dengan mengambil ukuran dari bagian tubuh manusia seperti

lengan (hasta), depa, telapak, jari dan lain sebagainya, diharapkan bangunan yang diciptakan dapat memenuhi tuntutan kenyamanan penghuni. Disamping kelipatan itu diajarkan pula tentang pemakaian material bangun seperti penggunaan kayu, bambu, ijuk, alang-alang, penempatan material batu, paras dan lain sebagainya, supaya sesuai dan serasi dengan sifat dari masing-masing material tersebut. Sehingga akan terwujud suatu bangunan dengan penempatan material yang kompak dan utuh. Material dengan sifat berat ditempatkan di bawah sedangkan material yang sifatnya ringan ditempatkan di bagian atap atau kepala dari bangunan. Karena keyakinan masyarakat tentang segala sesuatu yang ada itu dibuatkan suatu acara *melasapas* (menghidupkan) guna dapat berkombinasi dengan penghuninya. Untuk hal ini dicarikan hari yang baik dengan memperhitungkan penanggalan (wariga) yang lazim digunakan di Bali.

- c. Hasta Bumi adalah ajaran tentang menentukan tata letak bangunan-bangunan dalam suatu ruang/area pemukiman.

Hal-hal yang dipergunakan adalah:

- arah mata angin sesuai dengan sumbu bumi yaitu Timur-Barat, arah sesuai dengan sumbu religi yaitu atas bawah, Kaja-Kelod.
- Fungsi dari masing-masing bangunan yang dibuat
- Hubungan antara bangunan yang satu dengan bangunan yang lainnya.
 - Tri Hita Karana yaitu tiga sebab untuk mencapai kebahagiaan, dengan membagi lahan menjadi Utama, Madya, Nista
 - Nawa Sanga, yaitu membagi areal/lahan menjadi sembilan bagian sesuai dengan sumbu bumi, Kaja-Kelod dan sumbu matahari, timur-tengah-barat.
 - Pengider-ider, yaitu mempertimbangkan perletakan dewa-dewa pada arah mata angin.

- Padma Bhumi, adalah ajaran tentang sejarah meletakkan pura-pura di Bali berdasarkan letak-letak huruf sakral (Dasa Aksara) didalam makrokosmos
- Brahmakerti, ajaran tentang penerapan upacara-upacara dalam proses mendirikan bangunan. Upacara-upacara tersebut diadakan pada saat sebelum mendirikan, selama berlangsung pembangunan dan setelah bangunan selesai dikerjakan.
- Dewa Tatma, adalah ajaran tentang jenis-jenis pedagingan/sesajen untuk masing-masing pelinggih serta upacara pemelaspas dari bangunan/pelinggih tersebut.
- Janantaka, isinya tentang klasifikasi kayu untuk diterapkan pada bangunan-bangunan. Kayu juga dibagi dalam tingkat Utama, Madya dan Nista. Untuk bangunan suci masing-masing kayu mempunyai dewanya tersendiri dan kayu-kayu tersebut mempunyai status yang berbeda-beda pula.

(Nn. Rumusan Arsitektur Bali: 1987)

2.1.3. Arsitektur Bagian Budaya Masyarakat Bali Bersumber pada Ajaran Agama Hindu

Sebagaimana telah diuraikan , bahwa dasar seluruh kehidupan masyarakat di Bali dari sejak awal jaman prasejarah hingga masa agama Hindu dan Budha merupakan dasar-dasar pemikiran telah ada yang juga tetap menjadi dasar-dasar pemikiran lebih lanjut hanya diajarkan dasar-dasar pemikirannya yang lebih bersifat falsafati, telah membuktikan bahwa sejak awal hingga masa ajaran agama Budha seluruh kehidupan masyarakat Bali berlandas kepada ajaran-ajaran keagamaan yang berkembang pada ajaran-ajaran Hindu Dharma seperti yang telah berkembang hingga saat ini.

Arsitektur adalah bagian dari kegiatan kehidupan budaya manusia, sedangkan seluruh kegiatan hidup masyarakat di Bali adalah berlandas pada ajaran-ajaran agama Hindu, maka tentulah Arsitektur Tradisional Bali tiada lain dari pada berlandaskan pula pada ajaran-ajaran agama Hindu yang telah berkembang saat ini.

2.1.4. Tinjauan Falsafah Dasar Pola Tata Ruang Tradisional Bali yang Bersumber pada nilai-nilai Budaya

Falsafah dasar hunian pada Pola Tata Ruang Tradisional Bali (PTRTB) adalah terkait dengan kepercayaan, adat-istiadat dan agama dalam hal ini adalah agama Hindu. Membicarakan Pola Tata Ruang Tradisional Bali, tentulah terkait pula untuk meninjau falsafah agama Hindu itu sendiri, sesuai dengan keterkaitannya dengan Pola Tata Ruang Tradisional Bali. Beberapa pemahaman yang dipandang perlu untuk diungkapkan adalah sebagai berikut :

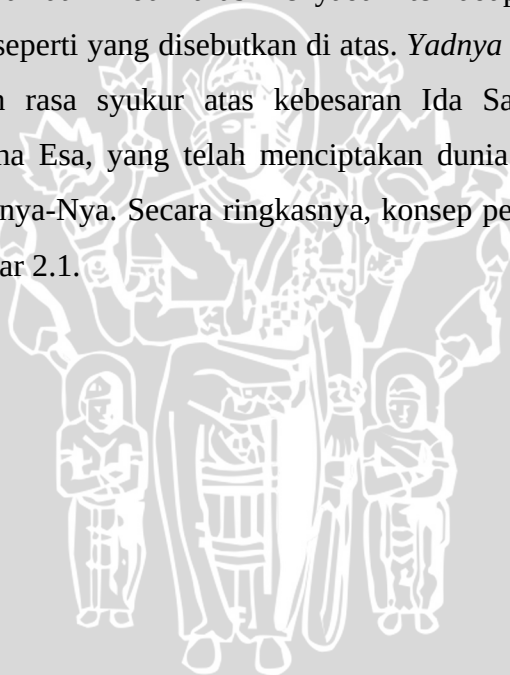
Agama Hindu mempunyai tiga kerangka dasar yang harus dilaksanakan secara utuh dan tidak dapat dipisah-pisahkan, yang meliputi : *Tatwa* (filsafat), *Susila* (etika), dan *Upacara* (ritual). Sedangkan tujuan agarna Hindu (*Dharma*) adalah untuk mencapai Moksa (*Moksartham*) dan kesejahteraan hidup manusia (*Jagadli ita*) yang di dalam Weda disebutkan :

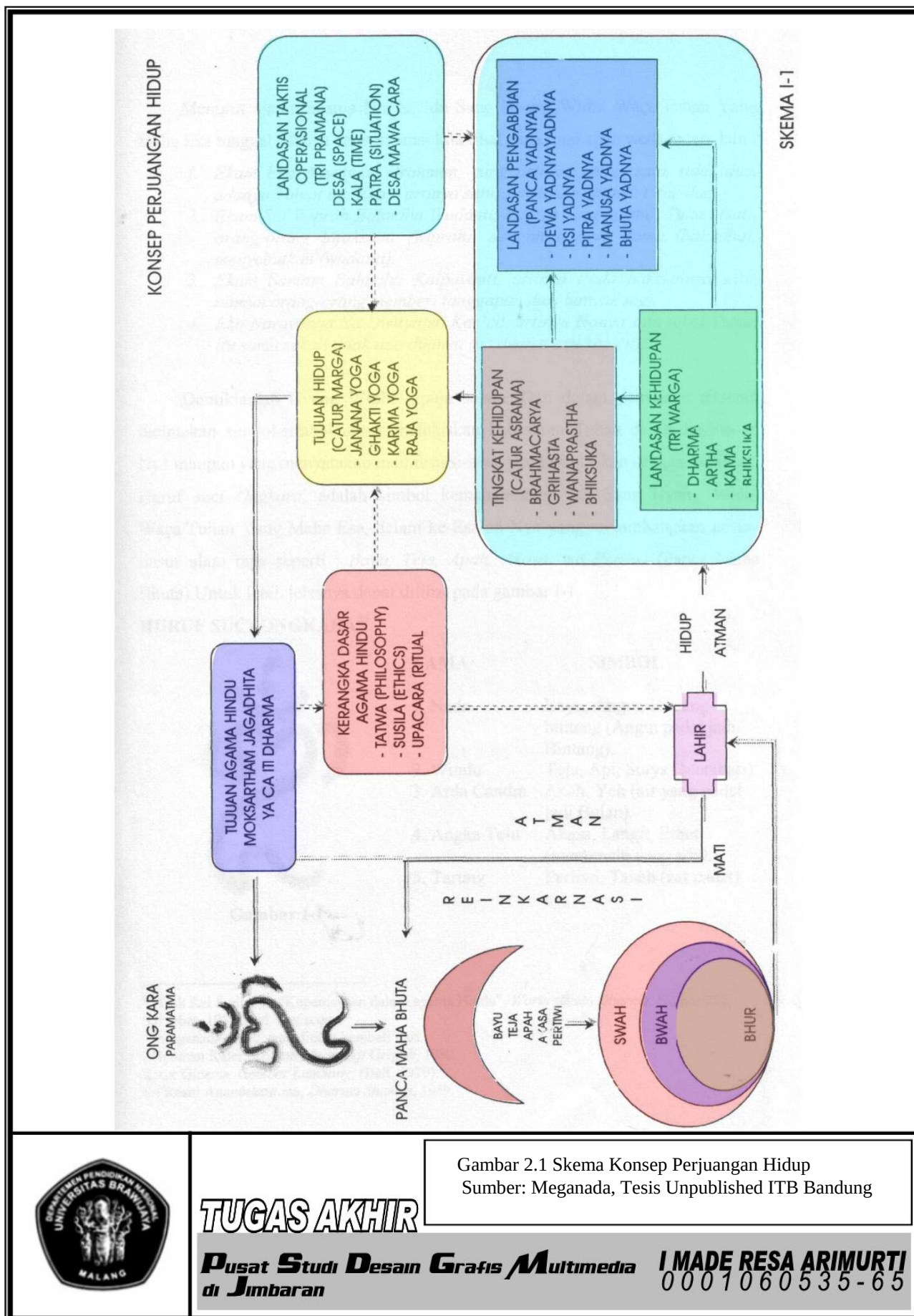
“*Moksartham Jagadhita Ya Ca Iti Dharma.*”

Untuk dapat mencapai Moksa harus ditempuh dengan jalan berbakti kepada Dharma dalam arti seluas-luasnya, yang dapat dilakukan dengan melaksanakan *Catur Marga* (tujuan hidup) yang terdiri dari : Jnana Yoga, Bhakti Yoga, Karma Yoga, Raja Yoga. Untuk dapat menjalankan ajaran Catur Yoga, maka tata kehidupan harus berlandaskan kepada ajaran Tri Warga (Landasan Kehidupan) yang terdiri dari : *Dharma*, *Artha*, *Kama*. Ketiga aspek yang melandas tujuan tersebut dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan tingkat masa kehidupan (*Catur Asrama*), yaltu : Brahmacharya, Grihasta, Wanaprastha, Bhiksuka. Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa menciptakan alam beserta isinya. Ini berdasarkan Yadnya dan manusia berkembang dalam kehidupannya atas dasar Yadnya juga, dengan Yadnya pulalah manusia dapat kembali bersatu mengikatkan diri pada sumbernya (Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa). Diatas telah dijelaskan bahwa pada tingkat Grihastha seseorang wajib melaksanakan upacara Panca Yadnya (Landasan Pengabdian). Yadnya tersebut adalah sebagai berikut : Rshi Yadnya, Dewa Yadnya, Pitra Yadnya, Bhuta Yadnya, Manusa Yadnya. Untuk mencapai hasil pelaksanaan Yadnya yang baik, maka harus juga diperhatikan landasan taktis operasionalnya (Tri Pramana), yakni : Desa, Kala dan Patra yang terdiri dari

unsur-unsur seperti : Tempat, Waktu dan Keadaan (*space, time and situation*). Dalam taktis operasionalnya, Desa, Kala dan Patra (Tempat, Waktu dan Keadaan) terkandung arti selain ketepatan mengenai : Tempat, Waktu dan Keadaan, juga terdapat pengertian fleksibilitas yang merupakan syarat mutlak untuk menentukan nilai/bobot dari setiap tindakan termasuk pelaksanaan Yadnya/kurban suci. Disamping Desa, Kala, Patra, di masing-masing desa ada kesepahaman yang berakar di masyarakatnya yang disebut : Desa Mawa Cara, yang artinya setiap desa mempunyai versi/aturan-aturan sendiri mengenai aspek-aspek tata kehidupannya termasuk bidang spiritual yang kusus berlaku dalam batas teritorial Desa dan warganya.

Demikianlah konsep perjuangan hidup masyarakat Hindu khususnya di Bali sehingga segenap umat Hindu harus menyadari terhadap kewajiban untuk melaksanakan *Yadnya* seperti yang disebutkan di atas. *Yadnya* yang dilakukan itu merupakan perwujudan rasa syukur atas kebesaran Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa, yang telah menciptakan dunia ini beserta isinya dengan melakukan Yadnya-Nya. Secara ringkasnya, konsep perjuangan hidup itu dapat dilihat pada gambar 2.1.





Gambar 2.1 Skema Konsep Perjuangan Hidup
Sumber: Meganada, Tesis Unpublished ITB Bandung



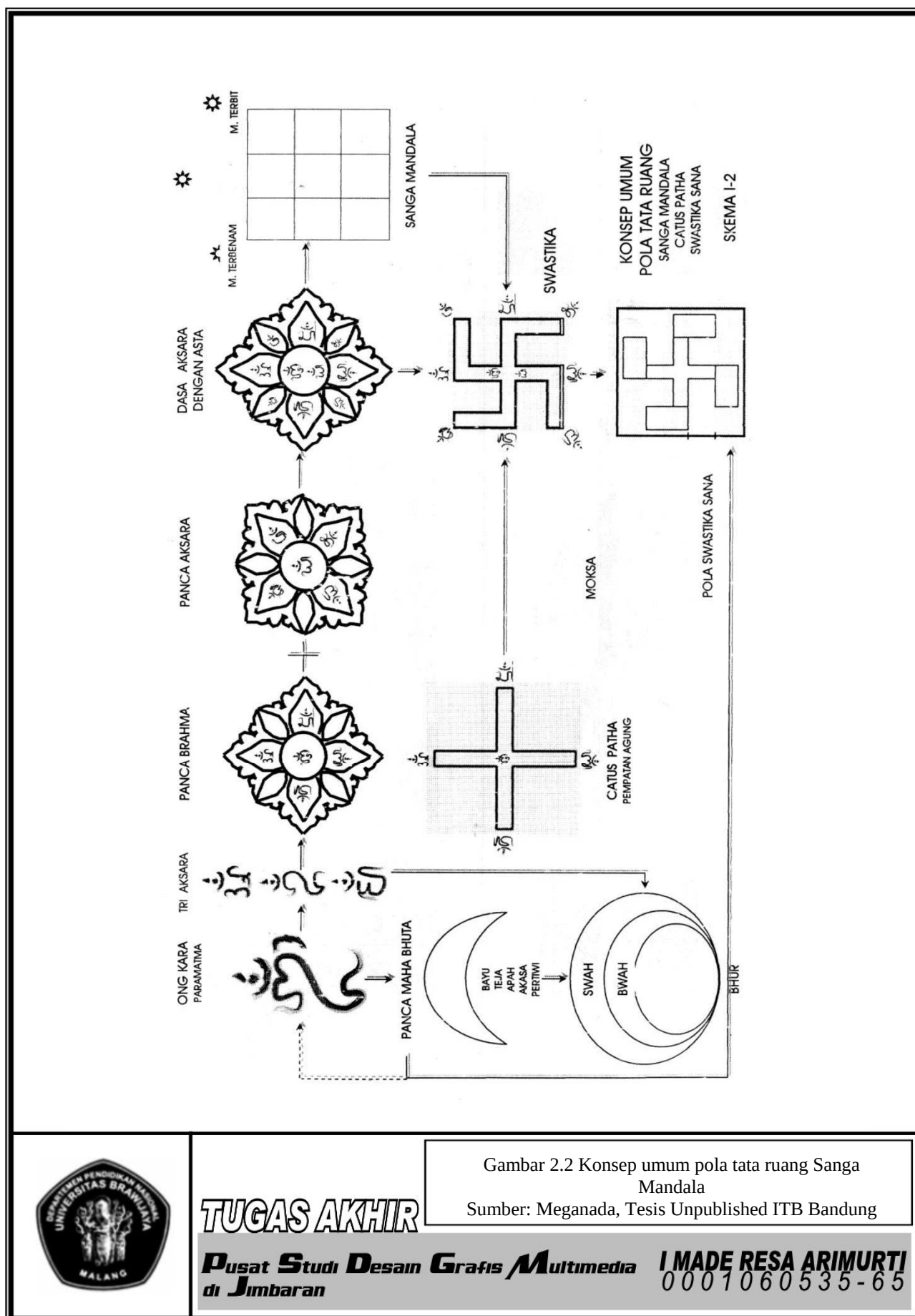
TUGAS AKHIR

Pusat Studi Desain Grafis Multimedia
di Jimbaran

I MADE RESA ARIMURTI
0001060535-65

Dewata Nawa Sanga ini (sembilan manifestasi Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa dalam menjaga keseimbangan alam), yang dari *Dasa Aksara*, juga dimanifestasikan dalam tubuh manusia, sehingga terjadi penyalarsan antara makrokosmos dengan mikrokosmos. *Dasa Aliksara* kemudian diwujudkan ke dalam Agama Hindu yaitu *swastika*. Secara kongkretnya *Dasa Aksara* dalam sembilan manifestasi Ida Sang Hyang Widhi Waga/Tuhan Yang Maha Esa (*Dewata Nawa Sanga*) dengan *Asta Dala* menjadi suatu konsep *Sanga Mandala*. Dan dari Swastika dapat diturunkan konsep *Swastika Sapa*, yang menjadi Pola Tata Ruang Rumah di Bali. Ini merupakan suatu konsep pola Tata ruang um yang mempunyai orientasi utama ke arah terbitnya matahari (Timur). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.2.





TUGAS AKHIR

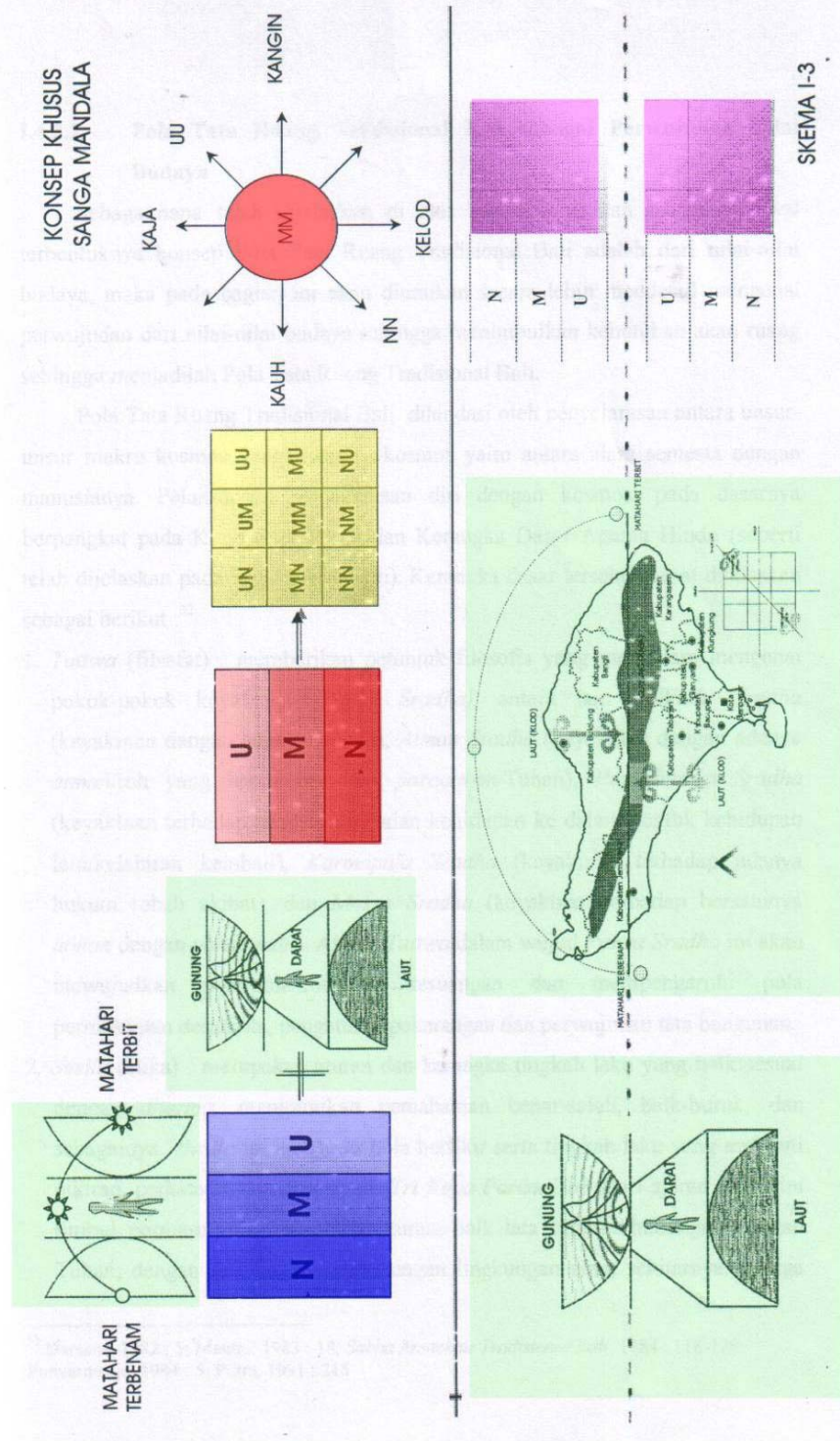
Pusat Studi Desain Grafis Multimedia
di Jimbaran

Gambar 2.2 Konsep umum pola tata ruang Sanga
Mandala

Sumber: Meganada, Tesis Unpublished ITB Bandung

I MADE RESA ARIMURTI
0001060535-65

Selain konsep yang bisa diperlakukan secara umum ini, di Bali ada penekanan lagi terhadap penyelarasan antara unsur makro dengan unsur mikro, sehingga lahir konsep *Pola Tala Ruang Sanga Mandala* yang sifatnya lebih khusus berlandaskan pada konsep *Tri Angga* (tiga bagian susunan badan), yakni Utama Angga, Madya Angga dan Nista Angga yang berorientasi utama ke arah matahari terbit sebagai sumbu matahari dan ke arah gunung tertinggi berdasarkan sumbu bumi. Sedangkan arah Nistanya berorientasi ke arah matahari terbenam pada sumbu matahari dan ke arah laut pada sumbu bumi. Dengan demikian bila gunung berada di Utara dan laut di Selatan, secara imajiner akan terbentuk pola *Sanga Mandala*. Segala sesuatu yang dikategorikan bersifat suci dan bernilai sakral akan menempati letak di bagian utara dan mengarah ke gunung seperti : letak pura, arah sembahyang, arah kepala saat tidur dan sebagainya. Sebaliknya segala sesuatu yang dikategorikan tidak suci dan bernilai profan akan menempati letak di bagian selatan dan mengarah ke laut seperti : letak kuburan (*setra*), letak kandang, tempat pembuangan sampah/kotoran, dan sebagainya (Panmin, 1986. Meganada, 1990; Putra, 1991 ; RTRW Kota Denpasar, 1998.1 dan Kaler, tanpa tahun). Dalam pandangan masyarakat Bali pada umumnya, arah orientasi Utara-Selatan, suci tidak suci, hulu-hilir, berpedoman pada posisi gunung dan lautan. Arah gunung disebut *kaja*, suci, *luan*, *utama*, dan arah laut disebut *kelod*, tidak suci, *teben*, *Nista*. Karena Pulau Bali dibelah oleh pegunungan dari Timur ke Barat yang membaginya menjadi dua bagian yaitu Bali Selatan (terdiri dari 8 kabupaten/kota) dan Bali Utara (terdiri dari kabupaten yaitu Kabupaten Buleleng), maka pedoman gunung-lautan sebagai arah orientasi tersebut menimbulkan perbedaan arah orientasi antara masyarakat Bali Utara dan Masyarakat Bali Selatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.3.



TUGAS AKHIR

Pusat Studi Desain Grafis Multimedia
di Jimbaran

Gambar 2.3 Skema Konsep khusus Sanga Mandala
Sumber: Meganada, Tesis Unpublished ITB Bandung

I MADE RESA ARIMURTI
0001060535-65

2.1.5. Pola Tata Ruang Tradisional Bali Sebagai Perwujudan Nilai Budaya

Sebagaimana telah dijelaskan di atas secara berurutan mengenai awal terbentuknya konsep Pola Tata Ruang Tradisional Bali adalah dari nilai-nilai budaya, maka pada bagian ini akan diuraikan secara lebih mendetail mengenai perwujudan dari nilai-nilai budaya sehingga menimbulkan kebutuhan akan ruang sehingga menjadi Pola Tata Ruang Tradisional Bali.

Pola Tata Ruang Tradisional Bali dilandasi oleh penyelarasan antara unsur-unsur makro kosmos dengan mikro kosmos yaitu antara alam semesta dengan manusianya. Pelaksanaan penyelarasan diri dengan kosmos, pada dasarnya berpangkal pada Kitab Suci Weda dan Kerangka Dasar Agama Hindu (seperti telah dijelaskan pada bagian terdahulu) (Darsana, 1982: 5; Mantra, 1983: 18; *Sabha Arsitektur Tradisional Bali*, 1984: 119-129; Punyatmadja, 1984: 5; Putra, 1991 : 215).

Ketiga kerangka dasar tersebut sangat mempengaruhi sikap hidup dan struktur kemasyarakatan, aktifitas dan pengaturan lingkungan hidupnya. Ketiga hal tersebut saling terkait dan saling mempengaruhi yang digambarkan sebagai *Manik Ring Cucupu* (bayi dalam kandungan), membentuk konsep-konsep ruang secara runtut dari skala makro (alam), lingkungan hunian (desa), pekarangan, bangunan, peralatan, sampai pada komponen-komponen terkecil (Putra, tesis Unpublished ITB bandung, 1991:214).

Kita kembali pada proses penyelarasan antara unsur-unsur makro kosmos dengan mikro kosmos yaitu antara alam semesta dengan manusianya. Dalam filosofi religi kosmos, manusia dan alam dipandang sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari unsur yang sama, sehingga dalam upaya mencapai tujuan hidupnya dilakukan melalui upaya menyelaraskan diri dengan lingkungan kehidupannya. Filosofi religi kosmos ini menjelaskan hubungan antara alam kejiwaan dengan alam dunia fana melalul simbol-simbol, sebagai bentuk hubungan antara alam makro dengan mikro kosmos. Kedua unsur tersebut dipandang sebagai sesuatu yang berbeda, selalu ada, dan saling mempengaruhi membentuk satu kesatuan (*Rwa Bhineda/dualistis*). Badan manusia secara keseluruhan digambarkan sebagai alam mikro kosmos yang dibedakan dari alam semesta sebagai alam makro kosmos (Pudja, 1978: 32).

Ardana (1982) mengungkapkan, bahwa manusia sebagai mikro kosmos disebut juga *Bhuwana Alit* yang dibedakan dalam dua bentuk, yaitu bentuk *purusa/atma* (batin, jiwa), dan bentuk *prakerti* (raga, badan, lahiriah). Demikian pula halnya dengan makro kosmos yang disebut juga *Bhuwana Agung*, dibedakan pula dalam dua bentuk, yaitu *paraatma* (jiwa), dan *prakerti* (fisik alam). Kedua bentuk dari makro kosmos unsur-unsur yang sama, yaitu unsur-unsur *Panca Mahabhuta* (lima unsur alam), yaitu: *pertiwi* (tanah), *apah* (air), *teja* (api), *bayu* (angin), dan *akasa* (ether).

Kosmos sendiri terdiri dari tiga lapis yang disebut dengan *Tri Sarira*, yaitu: (1) *Sthula Sarira* (badan kasar/fisik) atau *Bhur Loka* (tingkatan alam yang terendah/ terluar), (2) *Suksma Sarira* atau *Linggha Sarira* (badan halus) atau *Bhuah Loka* (tingkatan alam kedua), dan (3) *Antakarana Sarira* (badan yang paling halus) atau *Swah Loka* (tingkatan alam ketiga). *Antakarana Sarira* adalah bentuk *purusa*, sedangkan *Sthula Sarira* dan *Suksma Sarira* merupakan bentuk *prakerti* (Punyatmadja, 1984; 53-54). Dalam kaitan ini, tindakan manusia dalam usaha menyelaraskan diri dengan kosmosnya dilakukan melalui tiga sarana (*Tri Kaya Parisudha*), yaitu : (1) *Kayika* (gerak anggota badan atau tingkah laku), (2) *Wacika* (perkataan), dan (3) *Manacika* (gerak pikiran) (Sura, 1985: 94).

Melalui pemahaman keselarasan hubungan antara makro dan mikro kosmos ini, maka *purusa/atma* (batin, jiwa) dalam pola keruangan sebagai bentuk Konsepsi *Tri Hita Karana* (tiga unsur yang menyebabkan terjadinya kesejahteraan) yang terdiri dari unsur-unsur jiwa, tenaga dan fisik. Selain itu, dalam pola keruangan juga mengandung unsur *prakerti* (raga, badan, lahiriah) yang diwujudkan dalam bentuk konsepsi *Tri Angga* (tiga susunan badan), yang terdiri dari *Utama Angga* (kepala), *Madya Angga* (badan) dan *Nista Angga* (kaki). Dalam makro kosmos, Konsepsi *Tri Hita Karana* dapat dijelaskan sebagai jiwa adalah *paraatma* (Tuhan), sebagai tenaga adalah yang menggerakkan alam (seperti pergerakan matahari, bulan, bintang, dan planet) dan sebagai fisik adalah unsur-unsur *Panca Mahabhuta* (lima unsur alam). Sedangkan dalam mikro kosmos, sebagai Jiwa adalah *atman* (roh), sebagai tenaga adalah *perana* (tenaga), dan sebagai fisik adalah *sarira* (badan). Demikian pula halnya dengan Konsepsi *Tri Angga*, dalam makro kosmos dapat dijelaskan, *Utama Angga* adalah gunung,

Madya Angga adalah daratan, dan *Nista Angga* adalah laut. Dalam mikro kosmos, *Utama Angga* adalah kepala, *Madya Angga* adalah badan, dan *Nista Angga* adalah kaki (Sularto, tanpa tahun dalam Putra, 1991: 216).

Perwujudan *Tri Hita Karana* dan *Tri Angga* seperti yang dijelaskan diatas, dalam susunan kosmos dapat dijelaskan dengan tabel 2.1 dan 2.3 di bawah ini.

Tabel 2.1 Tri Hita Karana dalam Susunan Kosmos

Susunan/Unsur	Jiwa	Tenaga	Fisik
Alam Semesta	Paramaatma	Tenaga yang menggerakkan alam	Unsur-unsur Panca Mahabhuta
Lingkungan/Desa	Kahyangan Tiga	Sima Krama Desa	Palemahan/territorial desa
Tempat tinggal	Sanggah/Pemerajan	Manusia penghuni	Pekarangan
Manusia	Atman/jiwa	Perana/tenaga	Sarira/badan

Sumber: Meganada, 1990, hal. 72.

Tabel 2.2 Tri Angga dalam Susunan Kosmos

Susunan/Unsur	Sakral/Utama	Netral/Mayda	Kotor/Nista
Alam semesta	Alam atas/Swah Loka	Alam tengah/Bwah Loka	Alam bawah/Bhur Loka
Wilayah	Gunung	Daratan	Laut
Lingkungan/Desa	Kahyangan Tiga	Pemukiman	Kuburan
Tempat tinggal	Sanggah/Pemerajan	Bangunan rumah	Pintu masuk
Bangunan	Atap	Kolom/dinding	Lantai
Manusia	Kepala	Badan	Kaki
Masa/waktu	Masa depan/Warthamana	Masa kini/Nagata	Masa lalu/Atita

Sumber : Budihardjo (1985), Meganada (1990), Sularto tanpa tahun dalam Putra (1991)

Secara simbolis, sifat kosmos tersebut disimbolkan dengan tiga huruf suci (Tri Aksara) yang menjiwai proses keseimbangan dan juga disimbolkan dengan lima huruf suci (Panca *Brahma*). Filosofi ini melahirkan Konsep Catus Patha yang memberikan pengertian bertemunya pengaruh yang datangnya dari empat penjuru mata angin (Timur, Selatan, Utara dan Barat) dan bersama-sama *Panca Aksara* melahirkan konsepsi *Dasa Aksara*, dimana huruf-huruf suci *Bang*, *Tang*, *Ang*, *Nang*, *Shing*, dan *Wang* menjiwai terbentuknya konsep *Asta Dala* (delapan penjuru mata angin), sedangkan huruf suci *Ing* dan *Yang* menjadi satu dalam inti, sehingga terbentuklah Konsep *Dewata Nawa Sanga* (sembilan Dewata sebagai pengendali alam semesta). Konsepsi ini merupakan kristalisasi dari filosofi yang disimbolkan dalam bentuk huruf-huruf suci, menggambarkan pengendalian

ketertiban proses keseimbangan alam yang mempengaruhi seluruh kehidupan masyarakat, dan sebagai jiwa dalam perwujudan keruangannya yang melahirkan Konsep Nawa Sanga (sembilan pengendali). (Meganada, 1990: 59-60)

Sifat kosmos yang mengandung *utpati* (kelahiran), *sthiti* (kehidupan) dan *pralina* (kematian), dalam konteks proses alam juga memberikan arti simbolis sebagai terbitnya matahari (arah timur/*utpati*), teriknya matahari (tengah/*sthiti*), dan terbenamnya matahari (arah barat/*pralina*). Kemudian bersama-sama dengan filosofi Konsepsi *Tri Angga* melahirkan konsepsi ruang *Sanga Mandala* (sembilan ruang). Hal ini selanjutnya menjadi landasan terbentuknya pola-pola tata ruang yang merupakan aspek fisik dalam filosofi kosmos (Sularto, tanpa tahun dalam putra, 1991: 218).

2.2. Tinjauan Pendidikan Desain Grafis Multimedia

2.2.1. Tinjauan Pendidikan

Perkembangan dunia pendidikan telah melaju dengan pesat. Termasuk juga didalamnya perkembangan tingkat pendidikan tinggi dan pendidikan profesi singkat satu tahun. Pendidikan profesi singkat satu tahun ini lebih ditekankan pada pendidikan yang berbasis aplikasi langsung. Dimana pemberian materi secara teori diberikan dengan persentase yang lebih kecil dibandingkan dengan pembekalan praktek.

Sasaran peminat untuk pendidikan profesi singkat satu tahun ini adalah lulusan sekolah Menengah Umum atau sederajat. Dimana pendidikan ini harus memiliki format pendidikan disiplin ilmu kemampuan pengajaran intelektual dan ruang aplikasi ilmu dan konsentrasi pendidikan (Diknas: 2000).

2.2.1.1 Strategi Pendidikan

Iptek telah menjadi tumpuan harapan manusia, dimana manusia mengharapkan suatu bentuk kehidupan yang paling nyaman dan baik berkat kemajuan yang telah diraih, namun pada gilirannya manusia justru harus menanggung resiko yang makin kompleks yang mencemaskan batin. Peta kehidupan manusia masa kini dan masa depan yang hanya mengandalkan kemampuan intelektualitas dan logika akan tenggelam dalam perkembangan

dunia. Tanpa memperhatikan mental spiritual dan nilai-nilai agama manusia bisa berarti sehat tetapi sebenarnya sakit (state of sick normality).

Dengan melihat hal tersebut maka di dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan yang dilakukan setaraf dengan universitas maka perlu adanya strategi khusus dalam pendidikan yaitu perlu adanya keseimbangan antara nilai-nilai moral dan ilmu pengetahuan (Santoso: 2002).

Pada hakekatnya nilai-nilai mental spiritual digunakan untuk mengontrol terjadinya penyelewengan-penyelewengan terhadap penerapan dan ilmu pengetahuan yang bersifat merusak. Untuk itu diperlukan strategi khusus untuk menggabungkan unsur moral dengan mental spiritual dan ilmu pengetahuan.

Pendidikan memiliki tugas pokok yaitu menelaah dan menganalisa serta mengembangkan pikiran, informasi dan fakta-fakta kependidikan yang sama sebangun dengan nilai-nilai moral harus mampu mengetengahkan perencanaan program-program dan kegiatan-kegiatan operasional kependidikan terutama yang berkaitan dengan pengembangan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan modern dalam bidang kehidupan sosial dan mental spiritual.

2.2.1.2 Motivasi Kreativitas terhadap Perkembangan IPTEK

A. Berfikir Kreatif

Berfikir kreatif mengandung proses mental yang digunakan juga dalam bentuk-bentuk berfikir yang lain seperti pengalaman, asosiasi ekspresi, impresi atau kesan mental yang diterima, diingat kembali, direfleksikan dan dipergunakan.

B. Pengalaman Kreatif

Pengalaman dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu golongan kognitif dan non kognitif. Golongan kognitif ialah penginderaan dan persepsi, pengalaman ingatan serta pendapat mengenai hubungan-hubungan norma-norma yang berharga atau segala sesuatu yang dibentuk oleh jiwa berfikir.

Pengalaman seseorang untuk menumbuhkan suatu kreatifitas adalah tergantung dari sejauh mana seseorang tersebut melihat apa-apa yang ada di sekelilingnya. Jika ditinjau dari hal ini maka akan sangat tergantung dari

kondisi keadaan perseorangan. (Reka bentuk pengajaran teknologi pendidikan – Guide Book)

2.2.1.3 Perencanaan fasilitas Pendidikan

Pada perancangan fasilitas pendidikan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses perancangannya, yaitu faktor eksternal dan internal dalam dunia pendidikan. Seperti data atau informasi yang lengkap mengenai keadaan pendidikan yang sudah ada maupun fasilitas pendidikan yang nantinya akan berkembang lebih lanjut lagi. Kemudian data tersebut di analisa untuk diidentifikasi lebih lanjut lagi dan dirumuskan masalah yang ada guna pemerataan pendidikan, peningkatan mutu pendidikan serta efisiensi dan efektifitas fasilitas pendidikan. Memasuki proses perancangan sebuah fasilitas pendidikan maka beberapa hal perlu diperhatikan untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi bangunan pendidikan maka diadakan penelaahan mengenai kebutuhan akan fasilitas dalam pendidikan dan tujuan dari program yang dilaksanakan dalam segala bentuk kondisi lingkungan yang ada. Maka beberapa hal yang perlu dijadikan pertimbangan antara lain :

- Spesifikasi bangunan untuk pendidikan dapat dilakukan dengan cara mengenali karakter pemakai dan mengetahui kurikulum pendidikan dan kegiatan pendukung lain yang akan diwadhahi sehingga dapat diketahui kebutuhan ruangnya.
- Perabot yang ada harus sesuai dengan kebutuhannya, sifatnya harus fleksibel (*mobility and stabil*) dalam artian dalam situasi yang dibutuhkan harus bisa disesuaikan dimensinya dengan karakteristik pemakai.
- Kondisi lingkungan yang mendukung proses pendidikan dalam hal ini yang perlu diperhatikan antara lain: kondisi suhu yang nyaman, perencanaan ruang terbuka yang memadai serta bukaan dan pencahayaan yang fleksibel.
- Hal yang perlu diperhatikan adalah kondisi keamanan bangunan dalam hal ini seperti kekuatan struktur bangunan, kemudahan akses jika terjadi kebakaran.

- Perlu diperhatikan juga masalah besaran area ruang untuk kegiatan yang agar terjadi keleluasaan sirkulasi gerak tiap kegiatan yang dilaksanakan. Hal ini juga berhubungan dengan ukuran perabot yang digunakan harus sesuai dengan ukuran pemakai serta fleksibilitas ruang.
- Metode pembangunan yang bersangkutan dengan proses perencanaan yang terprogram untuk perancangan bangunan, seperti pemakaian bahan material yang akan dipakai, teknik pembangunan yang akan dipakai, kesesuaian rancangan desain dengan perhitungan kekuatan struktur konstruksinya dan sebagainya. Semua itu menuju jaminan keamanan bangunan.
- Hal yang penting adalah penyusunan program ruang pada tapak itu sendiri. Disini perlu diperhatikan pembagian area untuk umum atau privat area yang dipakai untuk kegiatan yang mengakibatkan bising dan area bebas bising (Diknas:2000)

2.2.2. Pengertian Desain Grafis Multimedia

Multimedia bisa berarti segala sesuatu yang berkaitan dengan media komunikasi baik itu secara visual maupun grafis serta audio visual, yang memuat segala macam komunikasi informasi yang akan disampaikan kepada komunikan dalam hal ini masyarakat atau orang umum. Sedangkan desain grafis multimedia adalah hasil olahan visual grafis dengan berbagai macam media (Nieke, 1990). Penekanan desain grafis multimedia adalah bagaimana menarik perhatian dari masyarakat yang dituju dengan mempergunakan berbagai mekanisme dan cara pembuatan desain dengan media komunikasi visual atau *audio visual*.

2.2.2.1 Bahasa Gambar

Desain atau merancang termasuk pekerjaan praktis. Desainer adalah manusia praktis, tetapi sebelum menangani masalah praktis terlebih dahulu perancang harus menguasai bahasa rupa atau bahasa gambar.

Bahasa gambar menjadi dasar bagi penciptaan karya desain. Jika dalam karya desain dikesampingkan unsur lambang dan simbolnya, maka terdapat segi lain yang menjadi perhatian desainer ketika mendesain yaitu asas, konsep dan

kaidah seni rupa. Namun, asas konsep dan kaidah-kaidah seni rupa bukan harga mati yang harus dianut oleh desainer.

Bahasa gambar yang ditampilkan pada desain multimedia berasal dari unsur-unsur desain antara garis, arah dan bentuk. Garis memiliki simbol bahasa yang bermacam-macam setiap gerak garis diyakini mempunyai arti dan makna yang berbeda-beda. Misal garis lurus mempunyai bayang tegas sedangkan garis lengkung mempunyai makna yang lembut dan sebagainya.

2.2.2.2 Penafsiran Bahasa Gambar Multimedia

Perancang atau desainer adalah seorang pemecah masalah. Masalah yang harus dihadapinya selalu diberikan, karena itu ia tidak dapat berbuat lain kecuali berusaha mencari pemecahan yang cocok. Pemecahan yang baik tentunya akan diperoleh dengan intuisi, tetapi kebanyakan seorang desainer harus menggantungkan diri kepada kejelian otaknya untuk menjajaki segala kemungkinan rupa dalam tuntunan masalahnya. Setiap elemen dan unsur dalam bahasa rupa dapat dipahami mempunyai arti dan makna penafsiran yang mempunyai patokan dan pakem yang universal meskipun masih dihalang oleh kriteria-kriteria tertentu misalnya budaya, norma dan adat tertentu (Noer: 2002).

2.2.2.3 Kaidah Desain

Seorang desainer harus memperhatikan kaidah-kaidah dalam berkarya desain. Antara lain adalah *Harmoni* atau keselarasan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dari unsur-unsur rupa dalam satu organisasi karya. Adanya *rytme* (irama) untuk memberikan kesan gerakan dan hubungan yang teratur antar bagian perlu susunan unsur yang berulang atau perulangan bentuk, warna, garis dan sebagainya. *Balance* dan keseimbangan, memberikan rasa pas dan mapan dalam suatu rangkaian hasil karya. *Emphasis* (pusat perhatian) mempunyai arti yang penting dalam sebuah desain. *Emphasis* bisa diwujudkan dengan warna, bentuk ukuran yang berbeda dan memberikan kesan sebagai pusat perhatian dari suatu karya. Dengan *emphasis* penikmat atau komunikan perlu digiring dan diajak kemana dalam menikmati dan melihat sebuah karya desain sehingga kita bisa memfokuskan pesan yang disampaikan lewat karya desain tersebut. Proporsi atau ukuran menjadi salah satu faktor yang perlu diperhatikan

menyangkut keutuhan karya, proporsi termasuk unsur-unsur maupun secara keseluruhan. *Unity* (kesatuan) sebuah karya hendaknya memberikan suatu kesan yang menyatu antar rangkaian unsure yang mendukung suatu karya (Noer: 2002).

2.2.3. Penerapan Ilmu Desain Grafis Multimedia Di Dalam Kehidupan

2.2.3.1 Di bidang Teknik dan Ilmu Pengetahuan

Kecepatan dan ketepatan komputer sangat bermanfaat dalam pengolahan data pada aplikasi teknik. Komputer dapat menyelesaikan perhitungan-perhitungan yang sulit dan rumit dalam waktu yang relatif cepat. Perhitungan-perhitungan yang harus dilakukan secara *trial and error* yang biasanya sangat sulit, lama dan membosankan, sekarang telah dapat dialihkan tugasnya kedalam komputer. Khusus untuk aplikasi desain grafis multimedia terlihat pada *Computer Aided Design* (CAD). CAD ini sekarang telah banyak digunakan untuk merancang bentuk-bentuk dalam bidang teknik, seperti misalnya perancangan mobil yang paling efisien dan efektif atau perancangan bentuk gedung atau susunan tata ruang dalam bidang arsitektur. Pada bidang komputer grafis bisa juga di gunakan sebagai media presentasi ilmu teknik.

Para ahli nuklir dapat membuat model reaktor nuklir pada layar komputer, tidak perlu membuat model yang sebenarnya. Kondisi-kondisi yang diperlukan untuk reaktor-reaktor nuklir dapat diprogramkan dan dapat diuji coba diberikan data yang melampaui batas keamanan reaktor tersebut untuk melihat apa yang terjadi. Hasil dari kreasi desain multimedia dapat digunakan untuk membuat molekul-molekul yang dapat ditampilkan secara grafik pada layar komputer. Melalui grafik ini ahli kimia dapat mengamati bagaimana molekul-molekul tersebut bereaksi satu dengan yang lainnya dan bagaimana molekul-molekul tersebut bereaksi bila dipengaruhi oleh lingkungan luarnya. Manipulasi dari molekul-molekul secara grafik dengan menggunakan komputer ini akan mampu menghemat waktu dan biaya.

2.2.3.2 Di Bidang Industri

Hasil desain grafis multimedia di bidang industri banyak dijumpai pada industri perfilman dan periklanan. Desain ini digunakan untuk menghasilkan efek-efek gambar dan juga animasi-animasi yang dibutuhkan.

2.2.3.3 Di Bidang Permainan

Disela-sela waktu luang, komputer dapat digunakan untuk hiburan dalam bentuk permainan. Banyak permainan yang selain menghibur juga bersifat mendidik, karena dibutuhkan ketrampilan tertentu untuk memainkannya serta dibutuhkan daya pikir yang tanggap untuk bisa mengalahkan komputer. Untuk lebih membuat menarik tampilan permainan maka hasil dari desain grafis multimedia sangat mendukung.

2.2.3.4 Di Bidang Periklanan

Manfaat dari iklan yang terbesar adalah membawa pesan yang ingin disampaikan oleh produsen kepada khalayak ramai. Iklan menjangkau berbagai daerah yang secara fisik sulit untuk dijangkau. Sekalipun memerlukan biaya yang secara nominal besar sekali jumlahnya, bagi produser yang dapat memanfaatkan kreatifitas dalam dunia iklan (Onong : 2000).

Iklan inilah yang menjadi salah satu dari bentuk produksi desain multimedia. Maka hasil desain grafis multimedia ini jelas mempunyai nilai ekonomis yang cukup baik. Iklan merupakan pesan yang disampaikan dengan bahasa *non verbal* dimana sangat memungkinkan bila produksi iklan ini tidak langsung berdampak pada laba secara nominal, namun karena sifatnya yang diulang-ulang bisa berarti iklan adalah lebih bersifat investasi.

2.2.4. Media Desain Komunikasi Visual

Sesuai dengan pengertian multimedia yaitu merupakan desain komunikasi audio, visual grafis maka dalam mewujudkan dan mewadahi karya desain dalam multimedia antara lain sebagai media komunikasi adalah *advertising* (iklan) dan reklame. Kedua media ini adalah saluran komunikasi yang sangat efektif. Sarana informasi dan komunikasi yang dianggap efektif dan efisien serta pada saat ini dianggap paling murah sehingga dapat dijangkau oleh seluruh lapisan masyarakat terutama di negara-negara yang sedang berkembang.

Advertising merupakan salah satu kegiatan yang menyewa atau mempergunakan tempat pada salah satu media komunikasi, dimana suatu perusahaan yang akan memperkenalkan hasil produksi barang atau jasa, agar masyarakat mengetahui akan produksi barang dan jasa yang baru.

Iklan atau *advertising* lebih sering didapatkan pada surat kabar, majalah, atau media-media komunikasi lainnya. *Advertising* dibedakan menjadi dua yaitu yang bersifat komersial, seperti iklan-iklan perdagangan dan bersifat non komersial, misalnya berita duka, perkawinan, pengumuman dan hal yang bersifat sosial.

Istilah reklame mempunyai kemiripan arti dengan iklan atau *advertising*. Dilihat dari bahasa latin, reklame berarti seruan yang dilakukan secara berulang-ulang. Di Jerman menggunakan pengertian dan menafsirkan secara reklame, sedangkan negara-negara berbahasa Inggris menggunakan istilah *advertising* (Onong: 2000).

Media komunikasi yang tepat sebagai saluran dalam menempatkan iklan dan reklame sesuai dengan fungsinya meliputi hampir semua media komunikasi yang memungkinkan desain komunikasi visual grafis dapat tersalurkan dengan baik. Media-media ini antara lain media cetak, media luar ruang, radio, televisi, film bahkan sebagai media baru yang internet. Jenis-jenis desain multimedia sangat beragam dan luas wilayah cakupannya.

Syarat umum seorang berkarya desain multimedia adalah desain yang komunikatif. Kata komunikatif berarti bersifat komunikasi dan mempunyai kemampuan komunikasi, artinya bahwa desain dapat diterima dan ditafsirkan dengan baik sesuai dengan tujuan pembuat (desainer) sehingga akan tersalurkan dan terkomunikasikan pesannya dengan persepsi dan penafsiran yang tidak jauh berbeda dengan yang diharapkan.

Desain yang komunikatif adalah desain yang memiliki asas dan kaidah-kaidah seni rupa, yaitu pengejawantahan dari bahasa gambar yang tersusun dan terorganisasikan dari unsur-unsur rupa dan dipedomani oleh kaidah-kaidah seni rupa yaitu adanya harmonisasi, irama, keseimbangan, proporsi, ephasis dan kesatuan (Handoyo :2000).

2.2.5 Hal-hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Desain Grafis Multimedia

1. Sesuai dengan tahap pembelajaran. Sesuai dengan obyektifitas pengajaran atau mengikuti kurikulum pembelajaran

2. Pembelajaran menggunakan fasilitas Bantu dalam bentuk aplikasi audio, visual dan juga animasi.
3. Pembelajaran bersifat motivasi dan menarik.
4. Pembelajaran sebaiknya bersifat interaktif.

(Reka bentuk pengajaran teknologi pendidikan – *Guide Book*)

2.2.6. Kebutuhan Ruang pada Pendidikan Desain Grafis

1. Kelas Konvensional

Kelas konvensional merupakan ruang yang digunakan untuk memberikan materi desain grafis yang sifatnya teori. Secara fisik ruang ini sama dengan ruang kelas pada umumnya berisi meja dan kursi.

2. Kelas Audio Visual

Kelas audio visual merupakan ruang yang didalamnya diberikan fasilitas layar proyektor dan *sound system*. Ruang ini dimanfaatkan sebagai ruang persentasi tugas terstruktur siswa kepada pengajar dan penguji.

Presentasi merupakan hal yang sangat penting bagi penyajian sesuatu yang ditawarkan. Sarana pendidikan yang memiliki ruang presentasi yang baik akan memberikan kemudahan bagi mahasiswanya untuk belajar presentasi yang baik dan nantinya akan berpengaruh pada kualitas lulusan dunia kerja. Presentasi pandang dengar (audio visual) memberikan suatu metode yang relatif mudah tentang penyampaian informasi kepada audiens, sementara pada waktu yang sama memberikan kepada perancang keuntungan yang pasti akan waktu, kesederhanaan dan kecakapan yang profesional. Peralatan yang dibutuhkan untuk melengkapi suatu ruangan presentasi ini antara lain berupa:

Proyektor. Slide proyektor adalah yang terpenting dalam sistem ini dan sebaiknya dipersiapkan untuk menggunakan proyektor yang sangat cocok dengan kebutuhan presentasi.

Layar. Layar proyeksi juga mempengaruhi bagaimana audiens menerima suatu program. Proyeksi kedepan merupakan metode yang paling umum karena yang paling ekonomis. Tersedia beberapa permukaan proyeksi yang bervariasi mulai dengan penggunaan dinding putih bukan permukaan yang jelek bagi hampir semua presentasi yang diproyeksikan secara informal, karena permukaan putih ini

terlalu berbeda dari permukaan layar putih yang dapat dibeli oleh seseorang. Ini memberikan distribusi cahaya pantul yang agak rata pada suatu sudut lebar yang wajar dan jumlah cahaya yang dipantulkan berada dalam batas-batas yang dapat diterima bagi hampir semua lingkungan.

Peralatan audio. Penambahan suara pada sebuah presentasi memberikan suatu suasana dan dimensi baru yang menyeluruh bagi audiens. Penempatan pengeras suara merupakan hal penting sekali dalam menghasilkan suara. Tempat pengeras suara yang baik adalah berada pada bagian depan ruangan untuk memberikan “kehadiran” suara, seolah-olah ia datang dari daerah yang sama dari gambar. Untuk melaksanakan hal ini, sinyal suara harus dibawa ke pengeras suara dari tempat proyektor. Bila ruangan tidak memiliki sistem pengeras suara yang menjadi satu (*built in*), sebaiknya digunakan pita dalam pipa untuk melakukan aliran daya dan kabel-kabel pengeras suara ke lantai untuk menghasilkan resiko kecelakaan.

Dalam perancangan ruangan audio visual maka yang perlu diperhatikan adalah:

- Tempat duduk didasarkan pada rumus $2 \times W$ dan $6 \times W$ yang digunakan sebelumnya untuk memasang presentasi yang dapat dipindah-pindah. W sama dengan lebar gambar proyeksi sebuah *slide*.
- Untuk kenyamanan pandangan maksimal bila lantai harus tetap datar, bagian bawah layar harus paling sedikit 4ft dari lantai. Hal ini akan memungkinkan orang-orang yang duduk di belakang melihat di atas atau antara kepala orang yang duduk di depannya.
- Adanya meja-meja lipat dan kursi susun memberikan adanya fleksibilitas susunan bangku yang paling besar. Orang dapat menyusun tempat duduk bergaya auditorium pada pagi hari dan bergaya seminar setelah makan siang. Semakin fleksibel yang dapat diberikan dalam pemilihan perabotan, penyusunan kembali ini akan semakin mudah.

3. Ruang Studio Desain *Illustration*

Ruang studio desain *illustration* merupakan ruang yang digunakan untuk mewujudkan ilustrasi dalam bentuk goresan tangan yang nantinya dalam proses selanjutnya diolah melalui editan komputer. Secara fisik bangunan lebih

mendekati pada bentuk kelas, dimana perabotan dominan yang melengkapi fungsi studio ini adalah meja gambar dan kursi. Tidak ada persyaratan khusus untuk sebuah ruang studio desain *illustration* ini, karena pada dasarnya ruang ini biasanya berupa *indoor* atau ruang *outdoor*.

4. Ruang Lab Komputer Praktek

Merupakan ruang computer yang dikhususkan untuk pembelajaran desain grafis yang sifatnya praktek, lab ini juga digunakan untuk menyelesaikan tugas praktek terstruktur.

Persyaratan Ruang Komputer

Komputer dalam hal ini adalah perangkat keras yang terdiri antara lain CPU, Monitor, dan peralatan-peralatan (*input*) baik berupa *keyboard*, *mouse*, *joystick*, *scanner*, dan lain-lain dan juga peralatan keluaran berupa *printer*, *plotter* bahkan *sound system*. Atas pentingnya komputer dan peralatannya tersebut maka diperlukan wadah/ruang khusus yang tentunya berbeda dengan ruang-ruang lainnya karena ruang-ruang tersebut memerlukan persyaratan yang akan berhubungan dengan perawatan komputer dan perawatan data yang ada dan juga detail-detail letak peralatan komputer, kabel komputer, tempat-tempat peralatan *output* dan *input* yang semuanya tersebut harus diatur sedemikian rupa sehingga ruangan dapat terlihat dengan bagus, tidak berantakan serta komputer tidak mengalami kerusakan akibat keadaan ruang.

Secara umum persyaratan ruang komputer adalah bahwa ruang komputer sebaiknya tidak terletak dekat dengan ruang umum, yang mudah dilihat dan mudah dijangkau pihak-pihak yang tidak berwenang, disebabkan ruang komputer tersebut menyimpan data-data penting dan juga keamanan terhadap perangkat keras komputer yang ada didalamnya.

Temperatur Ruang Komputer

Watak kerja komponen semi konduktor dipengaruhi oleh temperatur sekelilingnya, demikian juga dengan nilai komponen pasif listrik (resistor, inductor dan kapasitor) yang dapat dan akan bergeser karena pengaruh temperatur. Perubahan temperatur di ruang komputer sangat mungkin terjadi, terutama pada saat proses komputasi karena adanya sumber panas yang terlepas ke udara sehingga menaikkan temperatur udara ruang dalam komputer. Temperatur ruang

komputer harus dapat di kontrol dan dipertahankan pada daerah temperatur tertentu sesuai persyaratan kerja komponen komputer. Sehingga diperlukan system pengaturan pendingin udara (*air conditioning system*).

Akustik Ruang Komputer

Pada umumnya sumber-sumber suara ruang komputer berasal dari mesin pencetak hasil keluaran (*print out*). Mengingat hal ini perlu dipikirkan penggunaan material dingin dan plafond yang mempunyai daya serap suara agar tingkat kebisingan dapat dibatasi. Suara luar tidak diharapkan dapat masuk di ruang komputer.

5. Ruang Studio Fotografi

Dalam fotografi ada dua macam pemotretan, pemotretan dalam studio dan di luar studio. Hubungannya dengan objek yang dipotret, menurut fotomedia (1998:13) studio foto dibedakan menjadi: studio potrait, studio produksi, studio fashion, studio kendaraan dan studio ruang luar.

6. Ruang Studio Videografi

Sama halnya dengan fotografi ada dua macam jenis studio, baik itu studio *indoor* maupun *outdoor*. Menurut De Chiara, 1980, fasilitas-fasilitas yang perlu diperhatikan yaitu

1. Studio

Ruangan ini berfungsi untuk mewadahi aktifitas produksi (*shooting*). Ukuran studio bervariasi, berkisar mulai dari ukuran kantor biasa yaitu dengan kamera melalui jendela atau pintu terbuka, hingga studio-studio besar (100 x 100 ft) yang umumnya digunakan untuk shooting indoor yang membutuhkan dekor.

Alat-alat yang digunakan antara lain :

- Kamera-kamera
- Lampu untuk efek pengambilan gambar
- *Sound system* dan *mixer*

2. Fasilitas-fasilitas Teknik (Technical Facilities)

Merupakan fasilitas pendukung yang terdiri dari peralatan-peralatan teknis, antara lain :

a. Maintenance Shop

Merupakan bengkel elektronik dengan pertimbangan ruangan untuk suku cadang.

b. Ruang peralatan (*Equipment (rack) Rooms*)

Merupakan ruang yang digunakan untuk menampung peralatan elektronik tambahan yang pada saat pelaksanaan tidak diperlukan, seperti perlengkapan audio dan video, peralatan penyetelan dan lain-lain. Letak *rack rooms* harus berdekatan dengan *maintenance shop*.

3. Ruang Editing

Merupakan ruang yang digunakan untuk proses editing, proses editing ini dilakukan setelah proses produksi (*shooting*).

2.3. Tinjauan Apresiasi Desain Grafis

Kata apresiasi dalam bahasa Indonesia merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *appreciation* dengan kata dasar *appreciate* yang berarti menghargai (Poerwadarminto, 1980: 8).

Penjelasan Anwar, 2001, tentang kata apresiasi:

Apresiasi; kesadaran terhadap nilai-nilai seni dan budaya; penilaian; penghargaan terhadap sesuatu; kenaikan nilai barang karena harga pasarnya naik/permintaan akan barang itu bertambah.

Mengapresiasi; melakukan pengamatan, penilaian dan penghargaan.

Oleh Sumarno, 1996, setiap bentuk kesenian, seperti seni musik, seni sastra, seni tari dan seni rupa memerlukan apresiasi dari penikmat. Secara harafiah, apresiasi seni berarti penghargaan terhadap kehadiran sebuah karya seni.

Yang dimaksud apresiasi desain grafis adalah ruang yang dapat menampung kegiatan apresiasi desain grafis, yaitu kegiatan menikmati dan menghargai karya desain grafis yang ditampilkan disuatu ruangan tertentu dimana akan menghasilkan suatu kegiatan evaluasi pribadi atau kelompok. Fasilitas kegiatan apresiasi desain garfis ini secara pokok fisiknya berupa ruang galeri atau ruang pameran.

Galeri seni sebagai wadah penampung kegiatan seni khususnya desain grafis multimedia secara tidak sadar merupakan suatu pernyataan wajar dari *the collecting instinct* masyarakat seni dan pada perkembangannya memiliki fungsi

baru. Yaitu sebagai wadah untuk memberi servis bagi publik di bidang seni.

Antara lain:

- a. Sebagai tempat untuk mengumpulkan hasil karya seni;
- b. Sebagai tempat memamerkan karya seni;
- c. Sebagai tempat memelihara karya seni;
- d. Sebagai tempat untuk mendorong apresiasi masyarakat;

Dunia galeri di Indonesia saat ini lebih dilihat pada adanya kesempatan yang bisa diberikan dan peluang yang bisa dimanfaatkan oleh para perupa dan pengamat seni yang serius (Bujono, 1997). Galeri haruslah bersifat aspiratif murni ketimbang langsung berurusan dengan persoalan jual menjual (Susanto, 1997). Dapat ditarik kesimpulan, prioritas galeri dapat diatur sesuai urutan fungsi galeri di atas.

Galeri seni adalah bangunan atau ruangan yang digunakan mayoritas untuk ekshibisi seni. Termasuk di dalamnya museum, ruang pameran bagi siswa maupun koleksi dari karya masyarakat. Untuk itu dalam perancangan ruang dalam galeri lebih diutamakan pada penataan ruang pameran.

Keutuhan Ruang

Ruang untuk memperagakan hasil karya seni, benda-benda budaya dan ilmu pengetahuan, harus memenuhi persyaratan berikut:

Benar-benar terlindung dari pengrusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu.

Setiap peragaan harus mendapat pencahayaan yang baik (untuk kedua bidang tersebut), biasanya dengan membagi-bagi ruang sesuai dengan koleksi yang ada menurut:

Benda koleksi untuk studi (mis: mengukir, menggambar) diletakkan dalam kantong-kantongnya dan disimpan dalam lemari (dilengkapi laci-laci) kira-kira berukuran dalam 800 dan tinggi 1600:

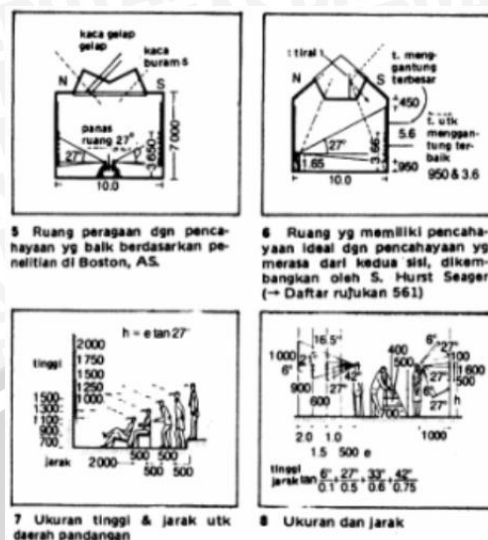
Benda koleksi untuk pajangan (mis: lukisan, lukisan dinding, patung, keramik, furniture).

Peragaan benda-benda tersebut hendaknya dapat dilihat tanpa kesulitan, karenanya perlu pemilihan yang tepat dan penataan ruang yang jelas, dengan keragaman, bentuk dan urutan-urutan ruang yang sesuai.

Sedapat mungkin, masing-masing kelompok gambar dapat ditempatkan dalam satu ruang atau dalam rangkaian ruang yang berurutan dan setiap gambar tersebut diletakkan pada dinding itu sendiri; misal sejumlah ruang-ruang kecil, dalam hal ini akan memerlukan ruang dinding yang lebih banyak (dalam kaitannya dengan luas lantai) dibandingkan dengan penyediaan ruang besar. Hal ini sangat diperlukan untuk lukisan-lukisan besar dimana ukuran ruang tergantung pada ukuran lukisan. Sudut pandang manusia biasanya (54° atau 27° dari ketinggian mata) dapat disesuaikan terhadap lukisan yang diberi cahaya pada jarak 10 m, artinya tinggi gantungan lukisan 4900 di atas ketinggian mata dan kira-kira 700 dibawahnya. Hanya untuk gambar-gambar yang besar, akan memerlukan pandangan mata yang menjelajah dari bagian bawah bingkai sampai atas ke sudut pandang. Posisi gantungan yang terbalik untuk gambar-gambar yang kecil: titik berat penentuannya adalah (garis ketinggian horizontal gambar) pada ketinggian mata

Ruang yang dibutuhkan/lukisan	3-5 m ² luas dinding
Ruang yang dibutuhkan/patung	6-10 m ² luas lantai
Ruang yang dibutuhkan/400 keping	1 m ² ruang lemari cabinet

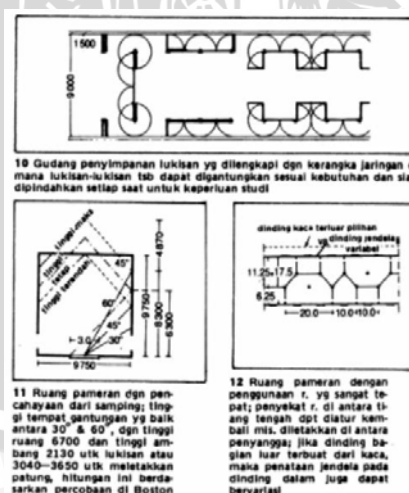
Perhitungan untuk pencahayaan museum sangat bersifat teoritis; dimana mutu pencahayaannya sendiri yang terpenting. Percobaan dan pengalaman yang dilakukan AS dapatlah dijadikan pegangan yang penting. Akhir-akhir ini penggunaan cahaya buatan makin berkembang, disamping variasi pencahayaan yang konstan, termasuk juga pencahayaan alami



Gambar 2.4 Perhitungan cahaya, ukuran dan jarak pandang ruang galeri
Sumber: Neufert, Data Arsitek

Tata Letak Ruang

Tidak selamanya denah jalur sirkulasi yang sinambung dimana bentuk sayap bangunan dari ruang masuk menuju keluar. Ruang-ruang samping biasanya digunakan untuk pengepakan, pengiriman, bagian untuk bahan-bahan tembus pandang (transparan), bengkel kerja untuk pemugaran serta ruang kuliah. Kadang-kadang museum terletak pada bangunan yang sebenarnya didesain untuk keperluan lain (bukan untuk museum).

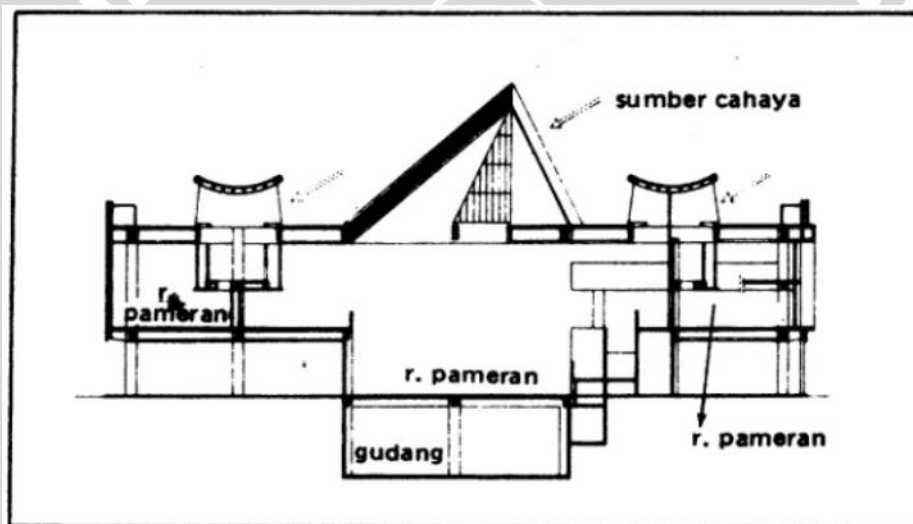


Gambar 2.5 Sirkulasi, pencahayaan, tata letak ruang pameran
Sumber: Neufert, Data Arsitek

Sistem Pencahayaan

Penggunaan sinar matahari sebagai sumber cahaya akan meminimumkan biaya *overhead*. Pencahayaan dari bukaan bidang atas: keuntungannya, orientasinya bebas, tidak terpengaruh oleh rimbunnya pohon atau halangan dari bangunan di sekitarnya, mudah disesuaikan (langit-langit *lamella*), pantulan cahaya sedikit, cahaya lebih disebarluaskan pada seluruh ruang pameran. Kekurangannya; mudah menimbulkan panas, resiko kerusakan akibat air dan kelembaban, hanya menyebarkan cahaya.

Pencahayaan dan jendela: mudah melihat keluar (memberi suasana santai), ruangan mudah mendapat udara segar dan suhu ruang dapat disesuaikan dengan suhu sebenarnya, pencahayaan lebih baik untuk pameran dalam kelompok maupun sendiri-sendiri pencahayaan rak-rak peraga dari arah belakang.



Gambar 2.6 Pencahayaan *toplighting* pada ruang pamer
Sumber: Neufert, Data Arsitek

2.4 Tinjauan Eksplorasi Desain Grafis Multimedia

Menurut Anwar, 2001, menjelaskan tentang pengertian kata eksplorasi;

Eksplorasi; ...penyelidikan; penjajakan; kegiatan untuk memperoleh pengalaman-pengalaman baru dari situasi yang baru.

Mengeksplorasi; mengadakan penyelidikan (terutama mengenai sumber-sumber alami yang terdapat disuatu tempat).

Dalam perancangan Pusat Studi Desain Grafis Multimedia, yang dimaksudkan dengan ruang untuk kegiatan eksplorasi adalah wadah yang

berfungsi untuk mencari atau menjelajahi kemungkinan-kemungkinan yang ada dalam mengembangkan desain grafis multimedia mulai dari membaca referensi, komparasi, tutorial maupun browsing internet. Fasilitas kegiatan eksplorasi desain grafis multimedia ini secara pokok fisiknya berupa ruang perpustakaan dan ruang internet.

Jenis-jenis perpustakaan

Perpustakaan lingkungan; kegiatan utamanya adalah meminjamkan buku untuk orang dewasa dan anak-anak dan sejumlah buku rujukan umum. Di Inggris timbul kecenderungan untuk mendirikan perpustakaan pusat yang besar dengan beberapa cabangnya yang menyebar ke seluruh bagian kota, sedang daerah pedesaan dilayani oleh mobil perpustakaan.

Perpustakaan khusus; sebagian besar bukunya adalah buku rujukan dan sebagian kecil yang disewakan.

Perpustakaan universitas nasional; tujuan utamanya adalah menyediakan buku-buku rujukan dan penelitian; perbendaharaan bukunya bertambah dengan teratur. Unit penerangan sekolah juga dapat dikategorikan dalam perpustakaan.

Banyaknya buku-buku bacaan dan banyaknya waktu luang terus bertambah karena “ledakan informasi” maka sebaiknya perencanaan perpustakaan harus benar-benar luwes dalam menghadapi kemungkinan pengembangan di masa yang akan datang karena timbulnya teknik-teknik baru dalam metode pengawasan/pencantuman indeks/pencarian informasi.

Pola dasar perpustakaan

Dalam perpustakaan terdapat tiga elemen penting; bahan bacaan, pembaca dan pegawai perpustakaan yang berhubungan dengan cara yang berbeda-beda tergantung pada kebijakan organisasi perpustakaan; misalnya perpustakaan lingkungan, perpustakaan sekolah dan rumah sakit harus mempunyai jalan masuk yang “terbuka”, di mana pembaca dapat langsung mencari sendiri buku yang diperlukan dan katalog merupakan tambahan yang penting. Pada saat-saat tertentu akan terdapat banyak pengunjung yang berkeliraran di antara rak-rak buku sambil sesekali membaca-baca halaman/buku yang menarik.

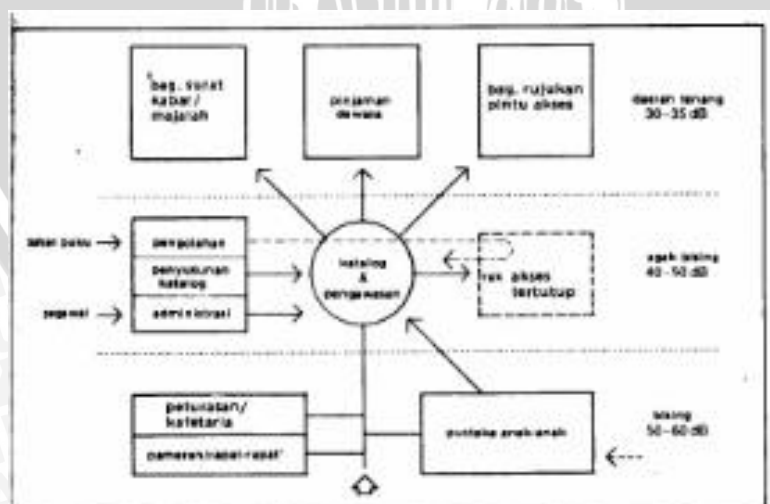
Perpustakaan yang lebih besar termasuk perpustakaan universitas dan perguruan tinggi, cenderung untuk menggunakan system penyimpanan buku baca “tumpukan terbuka dan dilengkapi ruang baca di dekatnya, dan di antara rak-rak. Bentuk pengaturan semacam ini banyak ditemui di Amerika.

Cara lain adalah dengan “pola tertutup”, disini pembaca tidak dapat mengambil sendiri buku yang diperlukan melainkan harus melalui petugas buku dicari berdasarkan katalog yang tersedia. Metoda/cara ini banyak digunakan pada perpustakaan nasional, perpustakaan kota besar dan koleksi buku rujukan di daerah dimana buku-buku yang terdapat di dalamnya merupakan buku langka yang mahal dan sebagai gudang “pendukung” bagi perpustakaan manapun, sistem ini disebut cara tertutup” (*closed stock*).

Perpustakaan besar/khusus membagi ruangnya dalam beberapa departemen sesuai disiplin ilmu yang dilayaninya, tiap departemen mempunyai tempat pemeriksaan buku sendiri, katalog sebaiknya terletak di pusat kecuali bila telah digunakan sarana computer. Katalog untuk buku rujukan sebaiknya terpisah dari katalog untuk buku pinjaman.

Ukuran Baku Ruang Perpustakaan

Terdapat perbedaan-perbedaan kecil dalam penentuan ukuran ruang secara nasional dan internasional. Ukuran baku berikut ini sesuai/mengikuti ketentuan IFLA:



1 Hubungan antar ruang.

Gambar 2.7 Hubungan antar ruang perpustakaan
Sumber: Neufert, Data Arsitek

Tabel 2.3 Perpustakaan lingkungan

Jumlah penduduk yang dilayani	Luas ruang untuk tiap 1000 penduduk	
10.000 s/d 20.000	42 m ² luas lantai total	Ukuran didapatkan berdasarkan survey tetapi dapat digunakan sebagai perbandingan; luas ruang termasuk fasilitas tak langsung (r.pertemuan, r.kuliah dan pameran).
20.000 s/d 35.000	39	
35.000 s/d 65.000	35	
65.000 s/d 100.000	31	
Di atas 100.000	28	
Pembagian ruang	Persentase/luas total	
- peminjaman bagi orang dewasa	27 (pada perpustakaan kecil, hingga 40)	Pada perpustakaan kecil persentase ruang untuk anak-anak (A) lebih besar tetapi ruang rujukan lebih kecil.
- bagian rujukan	20	
- bagian anak-anak	13 (maks. luasnya 150 m ²)	
- ruang sirkulasi/fasilitas/ruang penunjang	40 (lebih kurang setengah dari ruang staff)	

Sumber: Neufert, Data Arsitek

Tabel 2.4 Bagian peminjaman untuk dewasa

Jumlah penduduk yang dilayani	Jumlah buku	Luas lantai (m ²)	
3.000	4.000	100	Untuk perpustakaan terbuka; 15 m ² /1. 1.000 buku (luas minimum 100 m ²); termasuk ruang sirkulasi, katalog, meja pegawai, kursi bagi pengunjung yang ingin membaca-baca (1/1.000 pengunjung), peralatan peraga.
5.000	4.000	100	
10.000	6.000	100	
20.000	12.000	180	
40.000	24.000	360	
60.000	24.000	360	
60.000	36.000	540	
80.000	44.000	660	
100.000	50.000	750	

Sumber: Neufert, Data Arsitek

Bagian peminjaman untuk anak-anak

Luas lantai 75-100 m² untuk tiap penduduk 10.000 ke bawah dan untuk jumlah penduduk 10.000-20.000 luas ruang 100-105 m². Persyaratan dasarnya

sama dengan persyaratan bagian dewasa (atas), tetapi tidak ada ruang untuk studi/'pembacaan cerita/pengulasan cerita. Kadang bagian anak-anak mempunyai pintu masuk terpisah tetapi pengawasannya jadi sulit.

Bagian rujukan

Kebutuhan ruang bagian rujukan $10 \text{ m}^2/1.000$ jilid buku, karena pada daerah ini ruang sirkulasi tidak besar. 1 ruang studi seluas $2,32 \text{ m}^2/1.000$ penduduk. Keleluasan pribadi dalam ruang studi harus cukup untuk menghindari gangguan. Angka-angka di atas sudah mencakup ruang untuk meja-meja pegawai sesuai kebutuhan.

Angka-angka yang didapat untuk bagian dewasa, anak-anak maupun referensi tidak mencakup ruang untuk majalah, gudang dan bahan-bahan audio-visual.

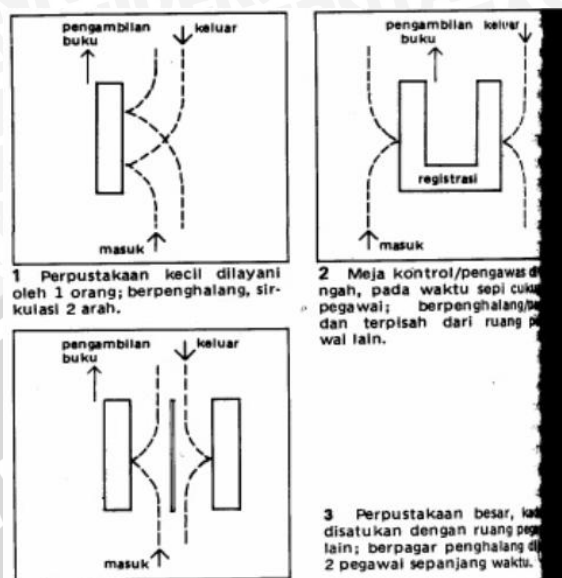
Pintu Masuk Perpustakaan

Bangunan perpustakaan umum harus mudah dikenali dan memberi kesan ramah. Ruang lobi cukup luas untuk menyerap/menghalangi masuknya suara bising/keributan dari luar bangunan dan diberi warna/suasana yang dapat menstimulasi pandangan. Perlu pengawasan yang memadai agar tidak terlalu banyak buku yang hilang, ruang pengawas terletak di dekat pintu keluar, dapat juga dengan menggunakan pintu/pagar berputar atau alat deteksi elektronik. Disamping itu ukuran pintu harus dapat digunakan oleh penderita cacat tubuh. Ruang masuk langsung menuju ruang pengawasan/ruang pemandu, sepanjang lorong menuju ruang kontrol/pemandu berjajar papan peraga.

Ruang Pengawasan

Ruang pengawas terletak di dekat atau tampak dari pintu masuk, ukuran ruang cukup luas untuk menampung antrean pengunjung pada jam-jam sibuk, tetapi pengawas harus tetap dapat mengawasi seluruh ruangan. Kegunaan ruang pengawas adalah sebagai tempat pendaftaran anggota baru, majalah baru dan menerima buku yang telah dikembalikan, disamping juga mencatat peminjaman

dan pembayaran denda. Pada perpustakaan kecil pengawas juga melayani permintaan/pertanyaan pengunjung (gambar 2.8).



Gambar 2.8 Sirkulasi pada perpustakaan
Sumber: Neufert, Data Arsitek

Ruang Pemandu

Ruang pemandu adalah tempat menyimpan indeks/buku-buku yang sudah dijilid/buku yang telah diberi kode komputer; terletak di dekat ruang pengawas atau ruang penerangan, sebelum masuk ke ruang perpustakaan, letaknya juga dekat dengan ruang katalog. Bila perpustakaan menggunakan kartu indeks, untuk sekitar 36.000 jilid buku dibutuhkan ruang seluas 12 m².

Meja penerangan

Meja penerangan terletak di dekat katalog pemandu dan katalog daftar pustaka, dapat juga membantu pengawas mengawasi kegiatan dalam perpustakaan.

Bahan

Bahan utamanya adalah buku dan keadaan ini masih akan bertahan terus. Disamping buku perlu disediakan ruang untuk majalah, piringan rekam, pita rekam, dan piringan musik, film-mikro, peta dan gambar-gambar dan ruang yang

tersedia harus cukup luwes pengaturannya untuk disesuaikan/menampung perkembangan di masa datang.

Satuan rak penyimpanan buku

Yang paling banyak digunakan adalah rak dari bahan metal, rak tunggal yang dapat diatur ukurannya, rak berbanjar tunggal (menempel pada dinding) atau berbanjar ganda (letaknya di tengah ruang). Tinggi satuan rak 2.000 (pada bagian buku pinjaman) dan 1.500 pada bagian anak-anak, tempat penumpukan buku tingginya 2.300. Lebar rak 200-300 untuk buku anak-anak, 200 untuk buku fiksi, buku bacaan, sejarah, politik, ekonomi & hokum, 300 untuk buku ilmu pengetahuan, teknik dan kesehatan. Panjang satuan rak di Inggris dan Amerika umumnya 900. Lebar gang utama pada perpustakaan/bagian “terbuka” 1.800 sedang cabang 1.200.

Lemari/rak buku

Ukuran terpanjang lemari buku adalah 6 satuan rak (5.400), maksimum 8 satuan rak (7.200), tetapi bila hanya dapat dicapai dari 1 arah cukup 4 satuan rak (3.600).

Rak-rak tengah pada daerah “terbuka” panjangnya sekitar 1.280-1.520 (dapat menampung sekitar 164 jilid/m²); pada perpustakaan “tertutup”, rak tengah berukuran 1.060-1.280 daya tampung 200-215 jild/m²). Penentuan ukuran yang akan dipakai tergantung pada lebar rak yang digunakan dan lebar gang.

Dari ukuran rak tengah (5.400, 6.000, 6.850, 7.310, 7.620, 7.750 dan 8.350), dapat menentukan pilihan bagi ukuran struktur kotak tengah yang paling ekonomis. Pembagian angka-angka diatas mempengaruhi pengaturan jendela, lampu atas (langit-langit), peralatan-peralatan yang terpancang tetap, lubang angin dan pengaturan pencahayaan. Ukuran kolom terbesar 450 x 450 tanpa lapisan permukaan dan toleransi tinggi bersih langit-langit sekitar 2.400.

Satuan lemari/rak yang mampu memuat buku sebanyak-banyaknya kini kurang disukai. ‘Lemari tertutup’ bertingkat banyak menghambat keluwesan dan memerlukan deretan buku serta dijaga seorang pegawai pada tiap lantai/tingkat. Lebih luwes bila menggunakan ruang penyimpanan buku yang lebar/besar, jarak

mendatar maksimum dari rak buku ke pintu elevator khusus untuk buku sekitar 33 m, kadang-kadang diperlukan ban berjalan mekanik.

Variasi dari tempat penyimpanan 'tertutup' adalah bentuk rak pejal yang dapat didorong/dipindahkan, yang paling banyak adalah jenis yang menggunakan 'rel kanan'. Rak model ini menghemat sekitar 50% ruang dibanding rak statik tetapi harganya lebih mahal dan lebih berat. Bila gang di antara rak statik dikurangi lebarnya dari 900 menjadi 550 maka pemakaian ruang lebih hemat 40%.

Harus diingat bahwa ruang juga harus dibagi sesuai peraturan ruang tahan api seluas 450m² dan harus dilengkapi dengan peralatan untuk mengatasi suhu atau asap dan jangan menggunakan penyemprot untuk memadamkan api karena air dapat menimbulkan kerugian yang lebih besar.

Ruang baca/belajar

Luas daun meja untuk belajar sambil duduk 900 x 600/pembaca menghadap ke tirai/sekat rendah, kadang dilengkapi lampu baca yang dipancang pada meja. Untuk pelajar luas tempat belajar 2,32 m² (termasuk ruang sirkulasi), berpenyekat di ketiga sisinya (bilik terbuka) untuk peneliti luasnya 3 m² dan berpenyekat di keempat sisinya (bilik tertutup, tujuannya adalah untuk keleluasaan pribadi dalam menekuni pekerjaannya tetapi penyekat cukup rendah untuk dapat mengetahui apakah bilik terisi atau kosong atau disalahgunakan untuk kepentingan lain. Di dalam bilik disediakan lemari tertutup untuk jangka waktu tertentu.

Pada perpustakaan umum cenderung untuk tidak disediakan ruang belajar resmi tetapi disediakan ruang-ruang kecil dan sudut-sudut tersembunyi yang tersebar di seluruh ruang perpustakaan. Pada perpustakaan besar milik universitas disediakan kamar khusus yang terpisah dari ruang buku atau yang banyak dilakukan di Inggris, adalah menyiapkan ruang baca di sekeliling tepi lemari/rak buku di samping tempat duduk yang telah disediakan di antara rak-rak buku.

Ruang-ruang dalam Perpustakaan

Ruang untuk membongkar kemasan dan mengirim buku, ruang pencarian buku masuk, penyusunan dalam katalog, menjilid buku dan memperbaiki buku rusak, photocopy dan mengetik.

Ruang kantor

Ruang istirahat bagi pegawai perpustakaan, loker dan peturasan, perpustakaan berjalan: muatan terlindung dari segala cuaca, garasi untuk kendaraan pengangkut, tempat penyimpanan buku.

Ruang Tambahan

Ruang untuk bahan-bahan rujukan

Ruang ketik/photocopy

Proyektor untuk slide, film sinematik dan film-mikro

Ruang pameran, gudang kursi, ruang pertemuan kelompok

Ruang pertunjukan (film, kuliah dan pertunjukan musik)

Ruang untuk kegiatan remaja, kelompok pelaksana proyek, pembacaan cerita

Ruang penitipan baju hangat

Kamar kecil (lokasinya diatur sedemikian rupa sehingga tidak bias digunakan oleh umum/pengunjung)

Kotak telepon

Keleluasaan Penggunaan Ruang

Makin besar ukuran perpustakaan makin besar kebutuhan perubahan untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan jaman dengan jalan mengubah bentuk/cara penyimpanan buku, ruang baca dan ruang pegawai. Elemen-elemen tetap seperti kamar kecil, tangga dan fasilitas utama lain sebaiknya dikelompokkan pada lokasi yang sama. Kondisi yang terbaik adalah bila tiap tingkat memiliki lantai yang sanggup menanggung beban berat. Dalam perencanaan awal harus sudah diperhitungkan kemungkinan perluasan bangunan dan pengaruhnya terhadap bangunan utama. Penyekat ruang harus bisa di bongkar pasang.

Perpustakaan lingkungan kecil atau sedang, sebaiknya juga memiliki keluwesan ruang (hindari penggunaan peralatan yang terpasang mati); tetapi perancang harus berhati-hati agar tidak terjadi pembauran suara dan pengenalan fungsi ruang serta menimbulkan kesenjangan suasana ruang. Pertimbangkan perubahan tinggi lantai ruang.

Lapisan Permukaan Ruang dan Saluran Instalasi Listrik

Seluruh lantai dilapisi permadani kecuali di bawah rak buku dan pada daerah kerja; di tempat kontrol/pengawasan yang terletak di sisi juga diberi permadani dari bahan kedap suara. Lantai pada tempat penyimpanan (rak) buku bertanjakan dan tangga dilapisi permadani dan seluruh langit-langit ruang terbuat dari bahan penyerap bunyi. Lantai pada tempat penyimpanan buku (rak) buku berwarna lembut agar dapat memantulkan cahaya ke deretan buku pada rak terbawah. Umumnya punggung buku dihias dengan indah. Dinding dan kolom-kolom sebaiknya diberi warna-warna kayu/tenunan/warna-warna tenang.

Kabel dan saluran pemanas udara dipasang di bawah lantai; pergantian udara sekurang-kurangnya 3 kali/jam. Pada ruang penyimpanan buku-buku kuno dan manuskrip kelembaban udara tidak boleh lebih/kurang dari 55%. Suhu ruang baca (di Amerika) sekitar 20-22°C; pada musim salju 18°C dan pada musim panas 26°C, tetapi suhu ruang peminjaman lebih rendah karena semua pengunjung masih/sudah mengenakan baju hangat (pada ruang kontrol/pengawas dan ruang kerja lain suhu harus lebih tinggi).

Pada bangunan perpustakaan besar, peralatan pengatur udara (AC) terletak di luar, setidaknya letak AC disesuaikan dengan rencana pengembangan di masa yang akan datang, terutama pada ruang penyimpanan buku-buku langka dan buku-buku mahal (nilai barang yang terdapat dalam perpustakaan sering kali lebih mahal dari biaya pembangunannya). Di Amerika pemasangan AC merupakan peraturan baku. Hindari sinar matahari langsung ke dalam ruang dan kurangi panas matahari sampai serendah-rendahnya (kecuali bila panas matahari hendak didaya-gunakan sebagai sumber energi)

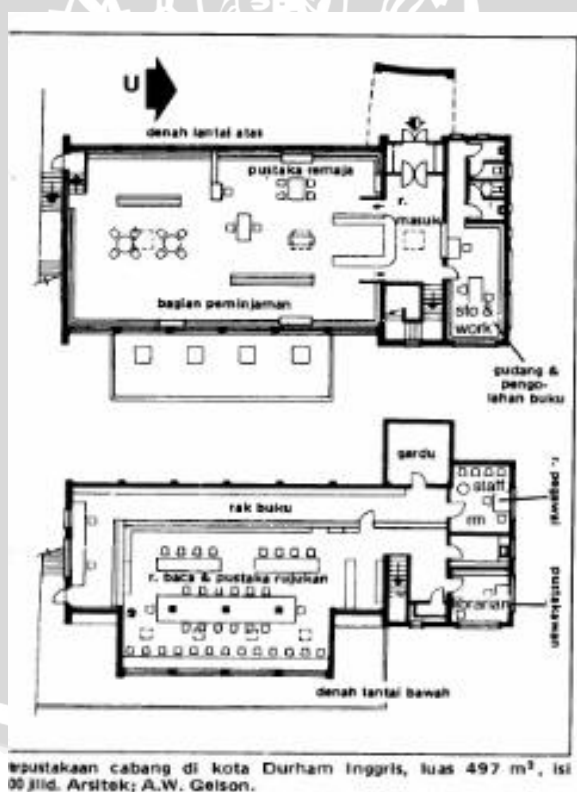
Umumnya ruang perpustakaan menggunakan pencahayaan tabung fluor (lampu neon) tetapi perlu digunakan lampu pijar untuk memberi kesan perubahan

fungsi/lingkungan dan untuk mempertinggi kilauan cahaya dan mempertajam kesan. Disamping itu perlu lampu-lampu peringatan darurat. Lihat Daftar Rujukan 112.

Kekuatan pencahayaan buatan dihitung dalam lx (lihat hal.2, 25). Pencahayaan pada ruang kontrol/pemeriksaan 600 lx, pada meja belajar dan ruang peminjaman 400 lx, tetapi pencahayaan meja baca pada ruang referensi 600 lx, pencahayaan pada rak buku dipasang pada bidang tegak dengan kekuatan 100 lx, sedang pada ruang katalog dan ruang kerja 400 lx.

Rak-rak pada ruang peminjaman mempunyai ukuran tersendiri; perhitungkan juga aling-aling yang dapat memantulkan cahaya terletak sekitar 500 di atas rak teratas yang dilengkapi dengan lubang kontak yang disambungkan dengan saluran distribusi di bawah lantai.

Faktor cahaya alami minimum 10% dan pantulan 80% (dari dinding dan langit-langit) dan 30% (dari lantai dan perabotan).



Gambar 2.9 Tata letak ruang perpustakaan di kota Durham Inggris
Sumber: Neufert, Data Arsitek

2.5 Tinjauan Tentang Teori Juan Bonta mengenai Arti/Maksud dalam Desain

Rasa ingin tahu akan bisa terpuaskan dengan menunjukkan beberapa contoh dari pada mengembangkan suatu teori. Meskipun demikian, ia ragu-ragu terhadap validitas/kebenaran dari pendekatan seperti itu. Pada akhirnya, nilai-nilai obyek yang didesain dengan menggunakan metode semiotikal atau metode yang lain, bukan merupakan nilai dari metode itu sendiri; ada banyak karya besar arsitektur yang didesain tanpa menggunakan lahan-lahan teoritis, dan diperhalus dengan alat-alat konseptual yang menghasilkan hasil-hasil yang kurang memuaskan bagi penerjemah yang kurang mampu. Tujuan dia adalah untuk menghadirkan pendekatan secara teoritis dan contoh-contoh penerapan sebagai ilustrasi.

Menurut sudut pandangnya arti/makna dalam desain merupakan “dasar dari suatu makna nilai-nilai yang ada (sinyal) yang diuraikan lagi dalam makna yang sudah dimodifikasi (indicator/fakta) sesuai dengan situasi yang relevan saat ini, dimana *penerima/receiver* menerjemahkan indicator tersebut melalui *emitter/penyampa*”. Pada sesi sebelumnya dari Simposium, dua tendensi dalam semiotik arsitektural telah diuraikan, yaitu *behaviourist*/penganut faham behaviourism (tingkah laku)-menurut prinsip Morris; dan *structuralist*/penganut faham strukturalisme-menurut prinsip Saussure dan lebih spesifik lagi menurut prinsip Barthes. Tetapi hal ini bukan satu-satunya orientasi yang memungkinkan. Ada juga yang lainnya seperti yang secara singkat disebutkan oleh Dr. Krampen kemarin: “opini saya kelihatannya lebih menjanjikan, begitu juga dengan dua prinsip lainnya. Saya mengacu pada pendekatan milik Eric Buyssens dan Luis J. Prieto, yakni pendekatan yang membentuk dasar bagi paper ini”.

Dia akan menerangkan situasi dari sekolah Buyssen. Pembicaraan mengenai semiologi Saussurean adalah menyalahgunakan istilah: Saussure mengantisipasi kemungkinan adanya semiologi dan bahkan menciptakan namanya, tetapi dia tidak mengangkatnya sebagai suatu mata pelajaran. Dia membatasi dirinya untuk mengatakan bahwa semiologi ‘memiliki hak untuk ada dalam suatu tempat yang diamati terlebih dahulu’. Tetapi beberapa beberapa dekade akan terlewati sebelum antisipasinya terwujud dalam satu rangkaian

prinsip-prinsip aktual. Orang-orang yang membicarakan semiologi Saussurean beberapa hari yang lalu mengacu pada semiologi Barthes yang dirumuskan pada awal tahun enam puluhan –setengah abad setelah Saussure- yang pada beberapa poin sejalan dengan master Genevan dan tidak sejalan dengan beberapa poin lainnya.

Tetapi ada semiologi lain yang terpisah dari Barthes yang memiliki hak yang sama yang disebut dengan Saussurean, karena semiologi ini juga merupakan usaha untuk mewujudkan antisipasi Saussure. Semiologi ini disusun pada awal tahun empat puluhan ketika buku Buyssen untuk pertama kalinya dipublikasikan dan kemudian dikembangkan oleh Prieto: " Saya berpendapat bahwa manfaat dari relevansi teori arsitektural berhubungan dengan sekolah semiotics arsitektural Buenos Aires".

1. Komponen-komponen Arti/Makna

a. Indikator-indikator dan Sinyal/Tanda

Suatu indikator adalah kenyataan yang nampak secara langsung yang memungkinkan untuk mempelajari sesuatu tentang kenyataan yang nampak tidak secara langsung. Contohnya: gangguan di jalan, kemacetan dan orang berlari merupakan kenyataan yang nampak secara langsung; sedangkan peristiwa dari kejadian tersebut bukan merupakan fakta yang nampak secara langsung. Melalui hal/sesuatu yang terjadi sebelumnya, saya bisa mempelajari sesuatu mengenai kemungkinan kedepannya; itulah yang dimaksud dengan indikator.

Setidaknya ada dua elemen yang bisa dibedakan dalam situasi ini: fakta yang nampak yang merupakan indikator, dan fakta yang nampak secara tidak langsung yang menyusun arti/makna dari indikator. (Dalam konteks desain, kita akan membicarakan tentang *bentuk* dan *arti/makna dari suatu bentuk*). Ada juga elemen lain yang mudah diidentifikasi dan hanya saya sebutkan satu, yakni: *penterjemah* yang menyadari bahwa indikator berkenaan dengan arti/makna (contohnya peneliti). Hubungan yang indikatif mempunyai ciri-ciri memiliki tiga kelompok (*bentuk/arti/ penterjemah*).

Tanda/sinyal merupakan kelas indikator khusus yang memenuhi dua kondisi tambahan: pertama, indikator-indikator tersebut harus dengan sengaja digunakan -atau dihasilkan- dengan tujuan untuk melakukan suatu tindakan

komunikasi; yang kedua, indikator-indikator tersebut harus diketahui oleh penterjemah sebagaimana digunakan dengan sengaja untuk melakukan tindakan komunikatif. Jika kedua kondisi tersebut tidak terpenuhi, maka kita akan dihadapkan dengan suatu indikator, bukannya sinyal/tanda.

Sebagai contoh, bayangkan bahwa polisi campur tangan dan memberikan peringatan pada pengendara yang melanggar garis batas jalan sehingga menyebabkan suatu kecelakaan. Peringatan tersebut pada tempat pertama merupakan suatu indikator, peringatan tersebut merupakan fakta yang nampak secara langsung yang menceritakan kepada kita tentang fakta lainnya; peringatan tersebut juga merupakan sinyal/tanda, karena digunakan dengan sengaja oleh seseorang -polisi- untuk menyampaikan sesuatu kepada seseorang -pengendara- dan karena ketika pengendara melihat peringatan, mereka menyadari bahwa polisi bermaksud untuk menyampaikan sesuatu kepada mereka.

Sinyal/tanda memiliki bentuk, arti/maksud dan penterjemah, seperti indikator; dan sebagai tambahannya sinyal/tanda memiliki suatu *emitter/penyampai* (misalnya polisi). Penterjemah sinyal juga bisa disebut *penerima/receiver*.

Terdapat perbedaan antara indikator dengan sinyal/tanda. Indikator cenderung menunjukkan realita yang obyektif, hal-hal fakta; gangguan di jalan raya menunjukkan adanya *fakta* kecelakaan. Dengan kata lain, sinyal/tanda menyampaikan sesuatu yang disebut oleh Buysens sebagai keadaan kesadaran pada *emitter/penyampai*. Berhadapan dengan peringatan yang diberikan polisi, saya tidak menemukan diri saya sebelum kecelakaan sebagai suatu fakta, tetapi sebagai kandungan dari kesadaran; ada seseorang -polisi- yang mengetahui sesuatu dan sedang berusaha untuk mengirimkannya kepada saya.

Dalam pembacaan indikator dan sinyal, ada kemungkinan terjadinya suatu kesalahan/*error*: saya mungkin menghubungkan kemacetan mobil dengan suatu kecelakaan ketika pada faktanya disebabkan oleh penyebab lainnya dan saya bisa salah membaca peringatan polisi. Tetapi dalam hal sinyal, terdapat tambahan kemungkinan adanya kebohongan: mungkin saja polisi berbohong untuk membuat saya menjadi percaya bahwa telah terjadi kecelakaan ketika faktanya adalah sesuatu yang lain. Anggapan seperti itu tidak mungkin dihadapkan dengan

indikator dan bukti lain dari bukti ketidaksamaan kedua hal tersebut. Arti dari sinyal berbeda dengan indikator.

Aspek lain yang membedakan indikator dan sinyal adalah sifat ikatan yang menghubungkan bentuk terhadap artinya. Gangguan di jalan raya berarti telah terjadi suatu kecelakaan karena mungkin sekali untuk membangun suatu rantai kesimpulan yang menghubungkan satu fakta dengan fakta lainnya. Dalam hal indikator, hubungan antara bentuk dengan artinya adalah natural/alami atau faktual; arti menghasilkan bentuk konsekuensi suatu tindakan analisa. Dalam hal sinyal, hubungan ini bersifat konvensional, dan sampai pada poin tertentu, bersifat berubah-ubah atau tidak termotivasi: meskipun memungkinkan untuk membatasi berubahnya kode yang menggunakan sumber-sumber seperti penyimbolan dan artikulasi, pembacaan sinyal selalu memerlukan pengetahuan dari beberapa konvensi/kaidah, pembelajaran suatu kode.

b. Komunikasi dan Indikasi

Sinyal *menyampaikan*, indikator *menunjukkan*. Teori komunikasi difokuskan pada studi terhadap sinyal/tanda; teori indikasi difokuskan pada studi tentang indikator. Keduanya merupakan cabang dari teori mengenai arti atau penandaan.

Fakta sesuatu yang menjadi indikator atau sinyal tidak tergantung pada sifatnya sebagai suatu obyek tetapi tergantung pada peranannya dalam proses yang signifikan; tergantung pada hubungan-hubungan yang dibentuk antara bagian-bagiannya -bentuk, arti- dan dengan elemen-elemen lain dari proses tersebut -*emitter*/penyampai, penterjemah. Sebagai konsekuensinya, obyek-obyek yang membantu dalam lebih dari satu proses signifikasi bisa menjadi indikator dan sinyal pada saat yang sama. Misalnya, peringatan polisi yang disebutkan sebelumnya merupakan suatu sinyal/tanda yang menyampaikan bahwa telah terjadi suatu kecelakaan; tetapi bisa juga menjadi suatu *indikator* yang berarti bahwa polisi telah terlibat.

Biasanya orang-orang yang terfokus pada sinyal (teknisi, para ahli teori komunikasi) tidak tertarik pada sinyal dan indikator, sedangkan orang-orang yang mempelajari indikator (dokter, ahli cuaca, arkeolog) mengabaikan kemungkinan

bahwa indikator juga beroperasi seperti sinyal. Pemisahannya berupa akademis dan bisa menyebabkan visi sebagian dalam lahan dimana bentuk biasanya bertindak sebagai indikator dan sinyal.

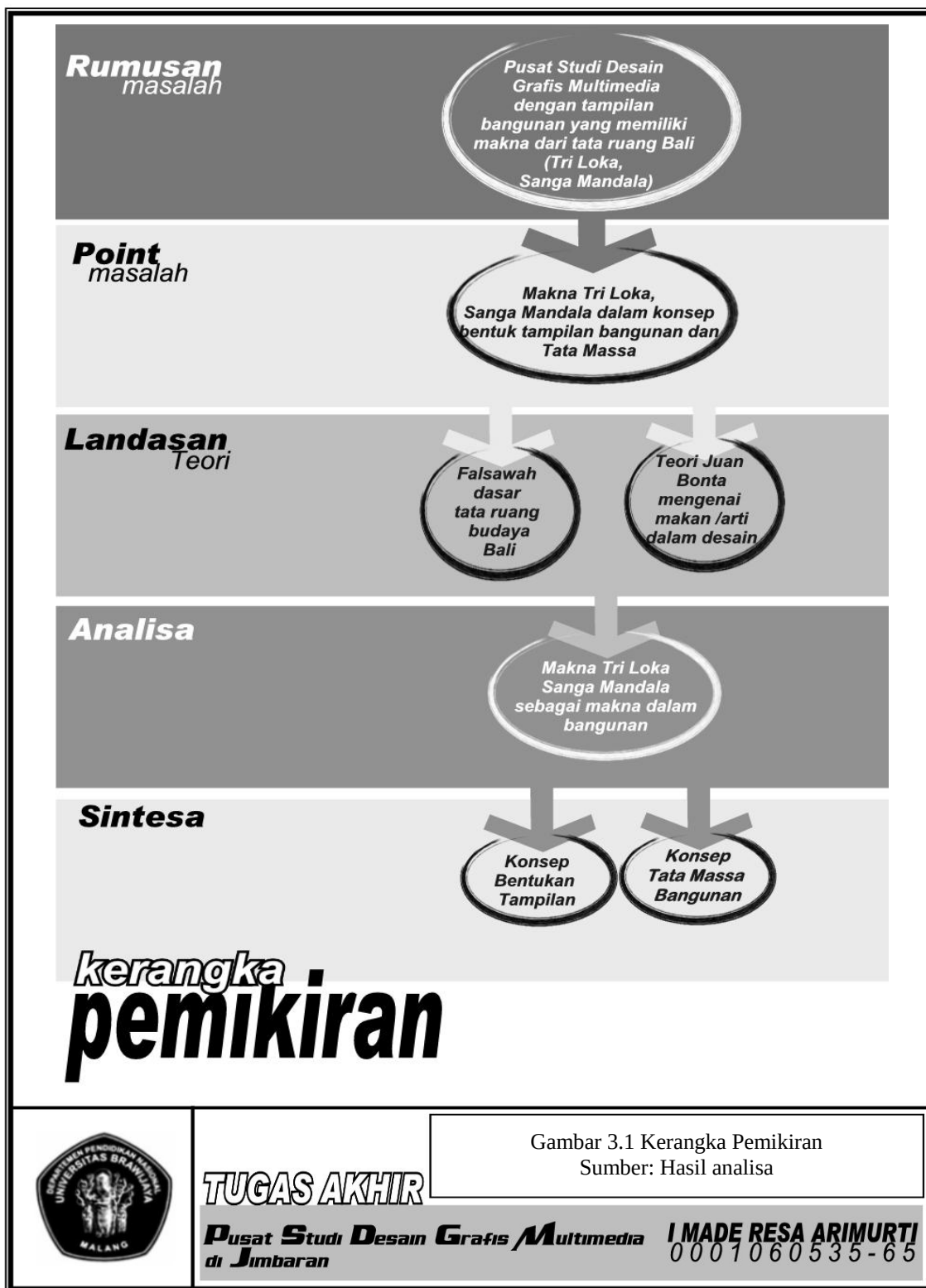
Salah satu contohnya adalah obat. Semiologi medis mempelajari gejala-gejala organisme sebagai indikator, yakni kondisi-kondisi yang bisa diobservasi yang memungkinkan untuk mengetahui sesuatu tentang kondisi-kondisi lain dari organisme yang bisa diobservasi secara langsung. Gejala tersebut adalah bentuk, sedangkan kondisi yang tidak bisa diobservasi adalah arti. Hubungan antara bentuk dan arti bersifat natural/alami, tidak tergantung pada keinginan pasien. Meskipun demikian, psikologi medis menunjukkan adanya kemungkinan dalam gangguan-gangguan tertentu dalam produksi gejala yang kemudian beroperasi sebagai sinyal dimana pasien *menyampaikan* apa yang tidak akan atau tidak bisa disampaikan dengan cara lain. Diagnosa terbaik akan berupa penyesuaian arti gejala dalam perannya sebagai indikator dan sinyal.

Lahan lain dimana tingkat komunikasi dan indikasi dalam area ini tidak bisa dibatasi pada satu level atau level lainnya; keduanya harus dipertimbangkan ada. Akan sangat tepat untuk membicarakan *komponen indikatif* dan *komponen komunikatif* dalam arti bentuk desain; dengan demikian, pengenalan sebelumnya memungkinkan pembentukan fungsi pada bentuk dengan kedua cara tersebut.

BAB III METODE KAJIAN

3.1. Proses Kajian

3.1.1. Diagram Kerangka Pemikiran



3.1.2. Diagram Skema Metode Perancangan



Gambar 3.2 Metode perancangan
Sumber: Hasil analisa



TUGAS AKHIR

Pusat Studi Desain Grafis Multimedia
di Jimbaran

I MADE RESA ARIMURTI
0001060535-65

3.2. Metode Pembahasan

Metode ataupun cara dan langkah yang ditempuh dalam menyelesaikan permasalahan perancangan Pusat Studi Desain Grafis Multimedia di Jimbaran ini memakai bentuk deskriptif analitik dan metoda *programming*. Cara *programming* banyak dipakai terutama untuk memecahkan masalah khususnya dalam hal merancang, sedangkan strategi-strategi yang ada dalam metoda deskriptif analitik banyak dipakai terutama dalam penyajian dan penulisan serta tahap penganalisaan data dan observasi laporan. Metoda analitik deskriptif ini ditujukan dalam memecahkan masalah yang timbul pada saat penulisan proposal, yang kemudian dipaparkan untuk kemudian dianalisa dan diklasifikasi, melalui strategi survey, interview, observasi maupun studi kasus komparatif baik secara kualitatif maupun kuantitatif dalam memperoleh data yang diperlukan.

Dengan memakai metoda analitik deskriptif, maka diutamakan hal-hal yang dianggap menjadi fokus ataupun perhatian utama dalam penulisan proposal, seperti diantaranya;

- a. Masalah-masalah yang aktual dan di masa penulisan proposal. Hal ini menjadi perhatian utama untuk dipecahkan.
- b. Menganalisa data yang sebelumnya dikumpulkan terlebih dahulu (*collecting*), dari berbagai sumber dan media yang dirasa dapat membantu pemecahan masalah yang timbul sesuai dengan yang ditulis dalam proposal.

Seperti yang telah dijelaskan secara umum dibagian atas, bahwa untuk pembahasannya menggunakan metode berpikir secara deskriptif analitik, mempunyai artian juga strategi pemikiran secara induktif-deduktif yaitu pola pemikiran yang berawal dari hal-hal yang umum atau bersifat pendahuluan, berisikan deskripsi singkat atau umum yang terlebih dahulu disajikan untuk sebelumnya memasuki penjabaran ataupun penjelasan yang lebih spesifik. Hal ini dimaksudkan agar pembaca dapat memperoleh gambaran awal yang memudahkan lewat metoda ini. Untuk tahapan perancangan, terkait dengan pemecahan masalah arsitektural, dipakai cara *programming*, dimana meliputi beberapa tahapan-tahapan, yaitu:

a. Pengidentifikasian dan Perumusan Masalah

Tahapan ini merupakan tahapan sesudah didapatkan data-data yang memuat gambaran ataupun pernyataan-pernyataan yang bisa ditarik untuk menjadi poin-poin permasalahan yang sekiranya penting atau mendesak untuk dipecahkan dalam proposal. Tahap ini ditujukan untuk menekankan pada fakta yang dilandasi dengan latar belakang sebagai dasar penentuan pokok permasalahan. Pada proposal ini masalah yang teridentifikasi secara umum yaitu Perkembangan teknologi multimedia yang sangat pesat mempengaruhi pesatnya perkembangan desain grafis multimedia. Profesi desain grafispun terasa sangat dibutuhkan seiring dengan perkembangan dunia industri dan periklanan. Jimbaran, Bali adalah salah satu lokasi yang berpotensi untuk mengembangkan teknologi komunikasi multimedia dan juga grafis multimedia. Namun belum ada sarana pendidikan Desain Grafis Multimedia yang dilengkapi dengan berbagai sarana lengkap yang dibutuhkan dalam aplikasi ilmu desain grafis multimedia. Karena pada umumnya tempat pembelajaran desain Grafis di Bali hanya menyediakan fasilitas untuk pembelajaran di dalam kelas, tanpa menyediakan fasilitas penunjang lain yang mendukung kegiatan pembelajaran Desain Grafis. Melalui pendekatan ini diharapkan agar memudahkan dalam memperoleh pilihan pendekatan pemecahan masalah.

b. Tahap Pengkoleksian Data

Untuk memperoleh hasil atau sintesa dari proses analisa, terlebih dahulu dikumpulkan data-data yang sekiranya diperlukan dalam membantu memecahkan permasalahan, baik berupa data primer yang bisa diperoleh secara langsung di lapangan atau pengamatan fakta empirik maupun data sekunder yang diperoleh dengan cara studi dan telaah literatur atau kepustakaan yang sekiranya terkait dengan permasalahan yang akan dipecahkan. Setelah melalui tahapan data *collecting* inilah tahapan selanjutnya, yaitu analisa yang kemudian menuju sintesa dapat dilakukan.

c. Analisa data

Pada tahap ini, proses yang sebelumnya dilakukan, yaitu pengumpulan data, sangat berperan penting karena analisa yang baik akan dengan mudah terjadi bila data yang diperoleh memadai dan cukup untuk melakukan tahap analisa.

Beberapa aspek yang bisa dilakukan analisa yaitu tentang bangunan Pusat Studi Desain Grafis Multimedia yang memiliki makna dari tata ruang Bali sehingga diperoleh beberapa pilihan yang muncul dari hasil analisa untuk dijadikan pedoman dasar dalam memecahkan masalah setelah melalui saringan dan kriteria berupa pembatasan masalah.

d. Sintesa

Sintesa akan menjadi solusi, bisa tunggal ataupun Jamak, yang menjadi pilihan-pilihan yang akan dipakai untuk memecahkan masalah terutama terkait dengan masalah yang timbul dalam perancangan. Banyaknya, pilihan yang mungkin timbul selanjutnya harus disaring lagi sesuai dengan kriteria dan batasan yang sebelumnya telah ditentukan terlebih dahulu. Hasil yang diperoleh dari proses analisa ini akan termuat dengan bentuk sajian berupa konsep-konsep atau gambaran dasar tentang apa yang akan dirancang dan apa yang akan dipakai dalam proses perancangan nantinya.

e. Perancangan

Pada tahap ini hasil yang diperoleh yaitu berupa gambar sebagai bentuk realisasi konsep dan presentasi yang lebih jelas dan akurat dari pada apa yang tertera dalam konsep sebelum menjadi bentuk peresentasi akhir, sebelumnya memasuki tahapan sketsa-sketsa ide dengan rujukan utama konsep yang telah dipilih. Meskipun sudah mempunyai konsep yang menggaris bawahi perancangan secara keseluruhan masih umum, tidak jarang dalam proses perancangan masalah mengalami perubahan yang bisa berubah total dari konsep jika ternyata terdapat perubahan kondisi yang tidak memungkinkan untuk dilakukan sesuai dengan opsi awalnya. Untuk mengurangi resiko seperti hal itu, dalam proses programming sering dilakukan evaluasi, sering juga disebut cara *feed back* atau umpan balik yang dipakai mengidentifikasi dan mengkaji hal-hal yang dirasa masih kurang dan tidak sesuai pada tahap-tahap sebelumnya untuk menghindari kesalahan dan perubahan saat perancangan final, sehingga hasil akhirnya bisa lebih optimal. Proses evaluasi ini berlangsung seiringan dengan awal metoda *programming*, yaitu saat pengumpulan data dan identifikasi masalah.

3.3. Metode Pengumpulan Data

Dalam upaya pengumpulan dan pengolahan data dari informasi primer dan sekunder yang akan digunakan dalam perancangan Pusat Studi Desain Grafis di Jimbaran, Bali adalah sebagai berikut :

3.3.1. Data Primer

a. Survey Lapangan

- Survey lapangan ini merupakan langkah pengumpulan data yang sistematis melalui kontak langsung dengan anggota populasi atau sampel populasi. Pelaksanaan survey lapangan ini dilakukan secara langsung, merekam fakta secara apa adanya dan sebisa mungkin menghindari subyektifitas serta interpretasi yang tidak perlu.
- Survey lapangan juga dilakukan pada kawasan tapak perancangan yaitu dikawasan pelebaran kawasan Garuda Wisnu Kencana. Hal ini untuk mendapatkan data tapak secara langsung melalui pengamatan di lingkungan.
- Informasi yang didapat dari survey lapangan ini antara lain berupa dokumentasi gambar, pengamatan aktivitas dan fasilitas dengan menggunakan kamera maupun handycam.

b. Interview

Interview berfungsi untuk memperoleh data yang menunjang dalam perancangan. Dilakukan untuk mendapatkan data yang spesifik dan detail mengenai sikap, kebutuhan, aktifitas pemakai, kondisi eksisting serta persepsi dan opini. Interview yang sudah dilakukan dalam mendapatkan data pendukung antara lain:

- Wakil Kepala Dinas pariwisata Singaraja Drs. I Wayan Seprent, untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan wisata daerah Bali secara umum
- Ida Pandita Mpu Nabe Suranata Pramayoga (Seorang pemimpin keagamaan) di Klungkung untuk mendapatkan Informasi Hirarki Ruang Sanga Mandala

3.3.2. Data Sekunder

a. Studi Pustaka

Digunakan untuk memperoleh data-data mengenai desain grafis. Selain itu data-data ini juga berbentuk literatur arsitektural yang akan menunjang dalam tahap pembahasan. Data ini digunakan untuk tinjauan dan bahan analisa dalam proses pemecahan masalah, sehingga diperoleh pijakan yang kuat untuk memutuskan alternatif pemecahan masalah yang diajukan.

- Data yang diperoleh adalah dasar teori dan pendapat ahli yang berhubungan dengan perencanaan sehingga dapat memperdalam analisa data.
- Data yang akan digunakan dalam proses perancangan diperoleh dari literatur yang bersumber dari buku, majalah, internet dan jurnal. Hal ini dilakukan bertujuan untuk memperoleh identifikasi dan tinjauan penelitian-penelitian yang berhubungan dengan pengembangan dunia informasi teknologi pada umumnya dan bidang desain grafis multimedia pada khususnya.
- Data yang diperoleh berupa literatur yang berhubungan dengan desain grafis, ruang dalam bangunan sekolah, ruang dalam untuk kegiatan yang dinamis, ruang luar yang komunikatif serta tatanan masa terpadu.

Untuk mendapatkan data sekunder dan pustaka yang berhubungan dengan objek perancangan dilakukan survey data ke:

- Perpustakaan Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik dan perpustakaan pusat Universitas Brawijaya.
- Perpustakaan pusat Universitas Kristen Petra Surabaya
- Perpustakaan Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik ITB Bandung
- Perpustakaan daerah Kabupaten Badung, Bali
- Perpustakaan Kertia Singaraja
- Dinas pariwisata Singaraja

b. Studi Komparasi

Studi komparasi melalui ditujukan untuk mendapatkan obyek sejenis, dengan tanpa melakukan observasi langsung ke lapangan. Studi komparasi literatur lebih ditujukan untuk proses analisa tingkah laku, Analisa ruang bangunan dan analisa aktifitas. Survey komparasi dilakukan pada :

- Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Surabaya (STIKOM Surabaya)
Ditujukan untuk mendapatkan data dan proses analisa perilaku serta analisa bangunan
- Monumen Jogja Kembali
Ditujukan untuk mendapatkan data proses analisa bentuk dalam pemaknaan simbolik
- Rumah di daerah Klungkung
Ditujukan untuk mendapatkan pemahaman dasar mengenai tata massa Sanga Mandala.

3.4. Metode Analisa dan Sintesa Data

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisa melalui pendekatan deduktif dengan penjelasan secara deskriptif analisis, yaitu melakukan analisa sintesa data kualitatif dan kuantitatif sesuai dengan konteks arsitektur yang memperoleh konsep bangunan. Pembahasan dilakukan dari tinjauan yang bersifat umum-khusus. Sedangkan analisa-analisa yang dilakukan terdiri dari :

3.4.1. Analisa Perilaku

Menggunakan metode analisa fungsional, yaitu kegiatan penentuan ruang yang mempertimbangkan fungsi dan tuntunan pelaku aktifitas serta aktifitas yang akan diwadahi dalam ruang itu. Analisa ini berupa analisa pelaku, aktifitas dan fasilitas serta analisa ruang. Dalam proses ini yang dianalisa adalah analisa pelaku serta organisasi pelaku. Analisa aktifitas yang meliputi tuntutan aktifitas, tipe aktifitas, karakter aktifitas, frekuensi aktifitas, serta hubungan aktifitas.

3.4.2. Analisa Bangunan

Analisa bangunan merupakan analisa terhadap faktor-faktor fisik yang mendukung perwujudan bangunan sesuai dengan pendekatan masalah. Analisa ini meliputi pendekatan bentuk, bahan, struktur, tampilan dan analisa ruang. Analisa ruang terdiri dari hubungan ruang, kedekatan ruang, tuntutan fasilitas ruang, hirarki ruang, fasilitas bangunan, lokasi, keamanan ruang, material, pencahayaan, sirkulasi, fasilitas penunjang serta operasional. Analisa tatanan massa terdiri dari integrasi massa dan hubungan massa dengan ruang luar.

3.4.3. Analisa Lingkungan

Analisa dilakukan terhadap faktor potensi tapak, lingkungan sekitar tapak beserta tautan yang terjadi di dalamnya. Analisa yang dilakukan meliputi analisa kondisi tapak, analisa daya dukung tapak serta pengaruhnya terhadap lingkungan sekitar, potensi tapak, kedekatan dengan fasilitas pendidikan lainnya, daya dukung tapak terhadap dunia pendidikan desain grafis serta analisa utilitas. Analisa utilitas ini terdiri dari analisa tentang ketersediaan air bersih, saluran riol kota, jaringan listrik dari PLN, jaringan telepon.

Dalam penerapannya menggunakan teknik-teknik diagram dan teknik foto. Teknik diagram yang dipakai antara lain berupa matriks hubungan ruang, untuk menganalisa jenis sifat dan kedekatan ruang gerak manusia dengan aktifitasnya. Selain itu teknik diagram juga digunakan untuk menganalisa view dan orientasi, analisa pergerakan matahari, analisa topografi dan analisa drainase, analisa site, iklim, sirkulasi, view serta kebisingan. Sedangkan *bubble diagram* digunakan untuk menggambarkan organisasi ruang, analisa fungsi serta pola sirkulasi dan juga kegiatan dalam lingkungan tapak.

3.4.4. Metode Sintesa Data

Proses sintesa merupakan penggabungan antara analisa yang menghasilkan konsep programatik yang nantinya akan jadi pedoman

dalam menyusun konsep perencanaan dan perancangan. Konsep ini meliputi konsep dasar perencanaan, wadah, pelaku dan aktifitas, tapak, utilitas, bangunan, serta ruang dan fasilitas, khususnya fasilitas pendidikan dan beberapa penunjangnya. Dalam proses sintesa juga digunakan teknik-teknik, baik secara verbal (tertulis) maupun secara visual (tergambar). Data-data yang telah teranalisa dan kemudian disintesa ini nantinya akan berupa alternatif beberapa konsep, yang terdiri dari konsep tapak, konsep tampilan, konsep ruang dalam, konsep ruang luar, konsep penzoningan. Keseluruhan konsep tersebut kemudian ada alternatif terpilih untuk konsep desain secara keseluruhan.

3.5. Metode Feedback

Merupakan sebuah proses perancangan untuk menghasilkan desain yang diinginkan. Dimulai dengan perolehan konsep rancangan desain sebagai hasil telaah alternatif konsep desain dan diakhiri dengan metode *feed back* yang merupakan proses evaluasi dan pengujian kembali terutama pada proses analisa rancangan sebelumnya sehingga diperoleh suatu desain awal berupa ide-ide perancangan hingga menghasilkan suatu desain akhir.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tinjauan Kawasan Perancangan

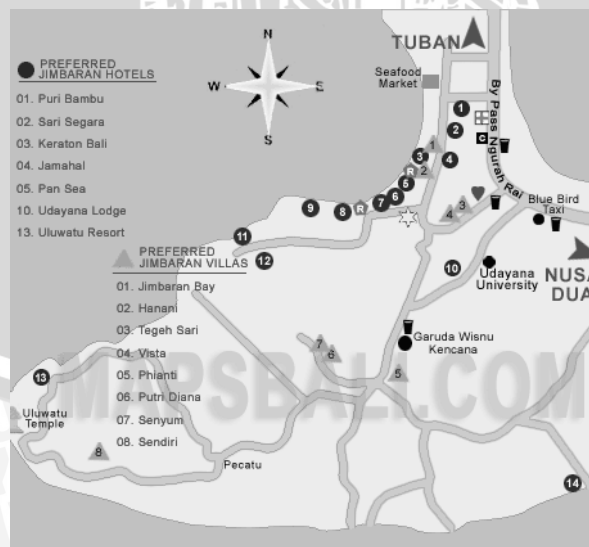
4.1.1. Karakteristik Kawasan Jimbaran

Kelurahan Jimbaran merupakan bagian wilayah dari Kecamatan Kuta Selatan, adapun kelurahan lainnya adalah Pecatu, Ungasan, Benoa, dan Tanjung Benoa. Secara geografis kawasan ini terletak pada koordinat $8^{\circ}45'05'' - 8^{\circ}47'14''$ LS dan $115^{\circ}10'13'' - 115^{\circ}10'44''$ BT. Luasan kawasan tersebut adalah ± 896 hektar, dengan batas-batas sebagai berikut:

- sebelah utara : Bandara Udara Ngurah Rai
- sebelah timur : Selat Badung
- sebelah selatan: Pura Tegeh Sari
- sebelah barat : Selat Bali

Untuk mencapai kawasan tersebut, biasanya dilakukan melalui jalan darat, dengan jarak dari:

- Denpasar : ± 15 km
- Kuta : ± 5 km
- Sanur : ± 9 km
- Nusa dua : ± 8 km



Gambar 4.1. Peta Kawasan Jimbaran

Sumber: www.mapsbali.com

Hidrologi

Tinjauan kondisi air di kawasan perencanaan dimaksudkan untuk mengetahui potensi sumber-sumber air. Ada empat hal pokok yang digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kondisi air di kawasan Jimbaran, yaitu: iklim, air, tanah dan sungai. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pembahasan berikut.

a. Iklim

Berdasarkan hasil pengamatan pada stasiun Tuban keadaan iklim di wilayah Jimbaran adalah sebagai berikut :

- Curah hujan selama tahun 1999 adalah 1.240 mm, dengan bulan-bulan basah adalah : Desember sampai April. Curah hujan terbesar terjadi pada bulan Januari, yaitu 4.530 mm, sedang bulan-bulan lainnya tidak merata, dan tidak begitu deras.
- Temperatur rata-rata bulanan sebesar 27,10 derajat C, hampir mendekati temperatur rata-rata normal, yaitu 27 derajat C.
- Kelembaban relatif rata-rata bulanan adalah sebesar 75,0 %
- Keadaan penyinaran rata-rata bulanan adalah 76,9 %
- Kecepatan angin rata-rata bulanan sebesar 337,3 km/hari.
- Penguapan rata-rata bulanan sebesar 5,3 mm/hari

b. Air tanah

Di kawasan Jimbaran terdapat beberapa sumur gali yang mempunyai kedalaman 4,00-7,65 m, dengan muka air tanah 3,80-6,73 m. Debit dari sumur-sumur tersebut diperkirakan 0,50 m³/hari. Kualitas air pada sumur gali tersebut tidak terlalu baik (bersifat korosit) dan sebagian besar masih terpengaruh oleh air laut (air payau). Di sebelah selatan Jimbaran jarang terdapat sumur gali, kecuali beberapa mata air, yaitu di daerah penggalian batu kapur, dengan debit yang kecil (0,1 ltr/dtk) dengan kesadahan lebih dari 10 derajat D.

c. Sungai-sungai

Di daerah Jimbaran terdapat beberapa sungai yang keadaannya relatif kering dan hanya mengalirkan air setempat pada saat hujan. Hal tersebut terjadi karena kondisi kawasannya agak tandus, sehingga lapisan air permukaan tergantung pada keadaan hujan saja.

c. Kesesuaian lahan

Kesesuaian lahan adalah kemampuan suatu kawasan untuk dapat dikembangkan menjadi kawasan tertentu yang paling sesuai dengan sifat serta karakteristik (disesuaikan dengan syarat/kriteria tiap jenis peruntukan) faktor alamnya seperti : morfologi dan topografi, jenis batuan dan tanahnya, keadaan air tanahnya, kemiringan lereng, bencana alam, serta keadaan geologinya. Dalam kaitannya dengan tujuan perencanaan, maka jenis peruntukan yang dimaksud beserta persyaratannya adalah sebagai berikut :

1) Daerah permukiman sederhana:

Adalah daerah yang dapat dikembangkan untuk perumahan dengan konstruksi yang sederhana dan berada di wilayah datar dengan lereng yang landai baik di perbukitan fillit maupun batu gamping, dan keadaan tanah yang stabil (bebas dari kemungkinan tanah longsor). Selain itu yang lebih penting untuk kesejahteraan penduduk adalah kebutuhan air bersih yang diambil dari air tanah (sumur dangkal)

2) Daerah permukiman bertingkat:

Adalah daerah yang dapat dikembangkan untuk perumahan dengan konstruksi yang lebih rumit (bertingkat) dan berada di wilayah datar atau di daerah dengan kemiringan yang tidak lebih dari 30%. air tanah dipilih yang kedalamannya sampai 15 m. sebaiknya pembangunan gedung bertingkat tersebut menghindari daerah yang mempunyai sesar.

3. Daerah rekreasi pantai:

syarat untuk daerah yang dapat dijadikan rekreasi pantai adalah daerah pantai yang landai, tanahnya berpasir, dan bebas dari gelombang pasang.

4) Daerah rekreasi gunung :

syarat daerah yang dapat dijadikan daerah rekreasi gunung adalah pegunungan yang terjal selain berpotensi untuk olahraga gunung juga pemandangan alamnya yang indah

5) tempat terbuka :

adalah daerah yang sengaja dijadikan lahan yang terbuka, dapat dimanfaatkan sebagai taman-taman, hutan buatan, untuk keindahan, penghambat angin/debu, penghambat erosi dan tempat hidup satwa.

Vegetasi

Secara garis besarnya vegetasi daerah Jimbaran dapat dibagi dalam dua bagian, yaitu:

- a. bagian utara, yang sebagian besar ditumbuhi oleh pohon kelapa dan bambu.
- b. bagian selatan, yaitu daerah batu gamping, yang sebagian besar ditumbuhi oleh tanaman tidak produktif, seperti semak belukar.

Geologi

Secara garis besarnya, keadaan geologi kawasan jimbaran dan kedonganan dapat dibedakan atas dua bagian, yaitu satuan batuan endapan pantai (aluvial) dan satuan batuan formasi selatan. untuk lebih jelasnya mengenai kedua jenis satuan batuan tersebut, dapat dilihat uraian berikut ini:

a. Satuan batuan endapan pantai/aluvial

Satuan batuan ini terdapat di daerah jimbaran dan kedonganan yang litologinya terdiri dari pasir, pasir lanan, dengan warna coklat kehitaman, pasir berbutir sedang sampai sangat kasar, menyudut tanggung sampai bundar, dengan komposisi mineral terdiri dari feldspar dan kalsit. Satuan batuan tersebut diperkirakan berumur kwarter atas. Di sekitar muara sungai terdapat kerikil, koral dan bongkahan batu beku yang beralur lepas; yang sebagian besar merupakan lanan pasiran, dan yang lainnya merupakan lempung abu-abu kecoklatan. Lapisan tanahnya mempunyai daya absorpsi dengan tingkat pelulusan (permeability) relatif rendah, sehingga menyebabkan kepekaannya terhadap erosi relatif besar.

b. Satuan formasi selatan.

Satuan ini terdapat di bagian selatan jimbaran, berupa batu gamping, yang komposisinya terdiri dari klasit dan fosil-fosil foram besar serta foram kecil, keras dan kompak, berwarna putih kekuning-kuningan sampai kecoklat-coklatan. Lapisan batuan tersebut mempunyai kemiringan +/- 6-10 derajat ke arah selatan dan sebagian besar tertutup oleh lapisan tanah pelapukan berupa lempung (terra rossa). Satuan batuan ini diperkirakan berumur Miosen-Pliosen. Dari hasil contoh litologi batuan yang ada (hasil pemboran) dapat diketahui bahwa daerah bukit didominir oleh calcarenite, cristal lines stone dan chalky

lines stone. Jenis batuan tersebut mempunyai tingkat kelulusan (porosity) yang rendah.

Morfologi dan topografi

kawasan jimbaran mempunyai dua satuan morfologi, yaitu dataran rendah dan perbukitan sedang yang bergelombang. Untuk lebih jelasnya mengenai kedua jenis morfologi tersebut, dapat dilihat dari uraian berikut ini :

a. Satuan morfologi dataran rendah

Bagian kawasan yang termasuk dalam kawasan ini merupakan daerah aluvial pantai yang mempunyai relief halus dan sangat halus, dimana kemiringan medan berkisar antara 0-5%, dengan ketinggian berkisar antara 0,5-10 meter di atas permukaan laut. Bentuk batumannya adalah pasir, kerikil, dan bongkah. daerah ini telah digunakan untuk kebun campuran, permukiman penduduk, sebagai perkebunan kelapa dan hutan rawa (Jimbaran Timur).

c. Satuan morfologi perbukitan sedang dan bergelombang

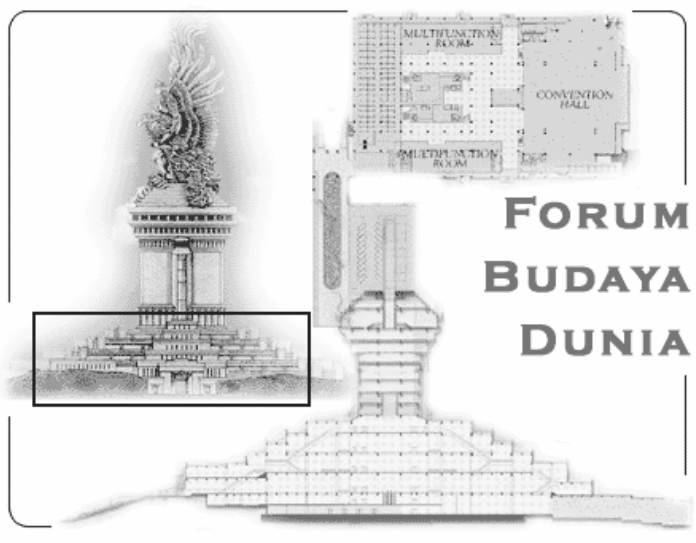
Bagian kawasan yang termasuk dalam satuan ini terdapat di sebelah selatan jimbaran, mempunyai kemiringan lereng landai sampai terjal (15-25%) dan di beberapa tempat mempunyai kemiringan cukup terjal, yaitu anantara 40-70%, dengan ketinggian berkisar antara 5-80 m di atas permukaan laut. batuan yang terdapat di daerah ini adalah batu gamping yang pada bagian permukaan tanahnya terdapat terra rossa (tanah pelapukan batu gamping) serta calcareous gravel bercampur dengan pasir dan lahan (sit). daerah ini telah digunakan untuk kebun campuran, permukiman dan semak belukar.

4.1.2. Kawasan Mandala Garuda Wisnu Kencana

Mandala Garuda Wisnu Kencana, adalah kawasan Budaya dengan luas kurang lebih 230 ha berlokasi di bukit Ungasan, Jimbaran Bali dengan ciri patung "Garuda Wisnu Kencana" (setinggi 146 m). Patung ini diperhitungkan sebagai daya tarik pada jarak pandang yang cukup luas ($\pm$ radius 20km) sehingga daya tarik tsb dapat mengundang minat untuk mengunjunginya.

Gedung penyangga patung tersebut, merupakan sarana komunikasi budaya dunia atau world cultural forum yang dikelilingi oleh area pendukung yang terdiri

dari Amphitheater, Exhibition Hall, Museum, Lotus Pond, Festival Park, Receiving Area, Boutique Hotel, Restaurant, Cafe dan lain-lain.



Gambar 4.2 *Sculpture Utama GWK*
Sumber: www.mandalagwk.com

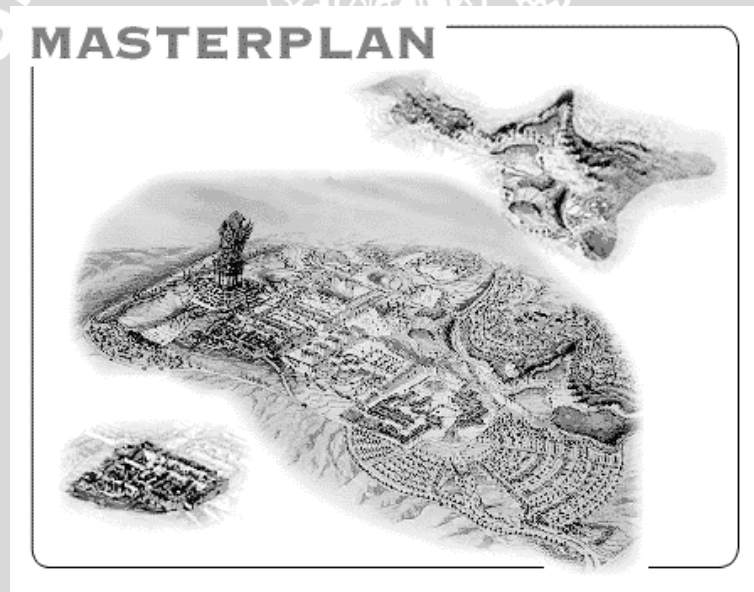
Konsep yang mendasari pembuatan kawasan ini adalah Kampung Seni Mancanegara yaitu sebuah konsep tentang kampung yang terdiri dari komunitas seniman dengan aktivitas seni budaya dalam jangka waktu tertentu, secara bergantian datang dari berbagai budaya-budaya bangsa di dunia.

Sebuah kampung dengan luas 30.000 m² tersedia untuk 40 unit "pondok" untuk seniman. Setiap pondok disediakan sebagai hunian sementara dan bengkel seniman yang datang dari berbagai negara. Fasilitas dalam setiap hunian terdiri dari ruang tidur, dapur, kamar mandi dan ruang besar untuk studio, juga sebuah kebun untuk bengkel terbuka. Pondok yang nyaman disediakan untuk membentuk atmosfer yang nyaman bagi seniman untuk membuat karya seni.

Hasil dari Kampung Seni Mancanegara adalah karya seni. Hasil karya seni dapat berupa prototype karya seni atau kolaborasi dari ide-ide para seniman hasil dari interaksi selama berada di Kampung Seni Mancanegara, atau terinspirasi oleh karya seni di lingkungan sekitar lokasi. Masterpiece hasil karya seni di Kampung Seni Mancanegara akan diseleksi oleh Badan Kurator untuk dipamerkan di gedung pameran kawasan budaya, atau akan dipertunjukkan di *amphitheatre* kawasan budaya Mandala Garuda Wisnu Kencana.

Interaksi kegiatan sehari-hari antar anggota komunitas Kampung Seni Mancanegara akan menimbulkan interaksi efektif antar budaya. Hal ini juga terjadi di antara pengunjung dan para seniman karena kampung ini dirancang terbuka untuk umum. Pengunjung dapat mengamati proses kreatif dari pembuatan karya seni, dan bukan tidak mungkin pengunjung datang dan berdiskusi dengan para seniman.

Misi yang sangat mendasar dari Yayasan GWK direfleksikan dalam salah satu program Yayasan Garuda Wisnu Kencana yaitu membangun komunikasi antar budaya dunia. Garuda Wisnu Kencana adalah suatu infrastruktur bagi komunikasi budaya untuk menyalurkan kepentingan berjalannya kerjasama yang lebih akrab antar bangsa-bangsa di dunia melalui komunikasi budaya. Program World Cultural Forum ini di GWK akan ditempatkan tepatnya di gedung penyangga patung GWK. Tiga lantai disediakan dengan area seluas 22.492 m².



Gambar 4.3 Masterplan GWK
Sumber: www.mandalagwk.com

Masterplan GWK direncanakan dan dirancang untuk melestarikan lingkungan lokal di Bukit Ungasan-Bali sekaligus membuatnya menjadi lingkungan yang berkelanjutan untuk abad-abad mendatang. Konsep diturunkan dari warisan kearifan dan kebijakan tradisi yang memberikan perhatian pada keseimbangan alam dan kehidupan manusia.

Bentuk bangunan di kawasan GWK ini sangat adaptif dengan kondisi bukit Ungasan yang merupakan bukit kapur / *limestone* bekas galian C. Hampir

seluruh fasade bangunan menampilkan batu kapur sebagai ornamentasi. Langgam arsitektur tradisional Bali dipadukan dengan unsur geometrik bangunan modern.



Gambar 4.4 Tampilan bangunan GWK
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2. Pengertian Judul Perancangan

Pusat:

- *Tempat yang menjadi pokok atau pangkal.*(Kamus umum bahasa Indonesia W.J.S. Poerwadarminto)
- *Tempat yang menjadi wadah semua aktifitas atau kegiatan*

Studi : Pembelajaran, pendidikan, (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Depdikbud, Jakarta 1991)

Desain Grafis :

- Hasil olahan visual grafis. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Depdikbud, Jakarta 1991)
- Kreativitas grafis. (Boolet ADVY)

Multimedia :

- *Multimedia is the use of a computer to present and combine text, graphics, audio and video.*(Multimedia Literacy, Hofstetter Fred T.2001)

Jimbaran:

- Jimbaran merupakan daerah pendidikan dan pariwisata yang terletak di wilayah dari Kecamatan Kuta selatan Bali, dimana secara geografis kawasan ini terletak pada koordinat $8^{\circ}45'05''$ – $8^{\circ}47'14''$ LS dan $115^{\circ}10'13''$ – $115^{\circ}10'44''$ BT.

Pusat Studi Desain Grafis Multimedia di Jimbaran merupakan Sebuah tempat yang menjadi wadah aktifitas atau kegiatan belajar yang berhubungan dengan hasil olahan visual komputer baik itu grafis, audio, dan video maupun kombinasinya ketiganya.

4.2.1. Kurikulum Pendidikan Desain Grafis

Pendidikan desain grafis merupakan pendidikan desain yang berbasis kreatifitas. Kreatif merupakan suatu ide atau pemikiran manusia yang sifatnya inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti. Makna kreatif itu sendiri sesungguhnya hanya berkisar pada persoalan mencipta atau menghasilkan sesuatu. Namun dalam arti praktis, kreatif sering digunakan untuk menyebutkan suatu ciptaan yang benar-benar baru dan belum pernah ada sebelumnya. Ini berarti aspek kesegaran ide yang diutamakan dalam ciptaan tersebut, bukan sekedar ulangan atau stereotip. Bisa juga kreatif ditinjau dari nilai orisinalitasnya dan keunikan cara penyampaianya.

Dengan pendidikan desain grafis multimedia yang berbasis kreatifitas mampu menghasilkan nilai berupa pengalaman-pengalaman tertentu yang berguna bagi penikmat. Kreatif juga perlu dibenturkan dengan kesesuaian, konteks dengan tema persoalan, nilai pemecahan masalah, serta bobot dan tanggung jawab yang menyertainya, sehingga tidak semua kebaruan penciptaan dapat dengan serta merta disebut sebagai suatu ide kreatif. Yang dimaksud tanggung jawab di sini adalah landasan konseptual yang menyertai ciptaan itu.

Dari kemampuan Desain grafis diajarkan bagaimana menata lay out dengan menggabungkan seluruh elemen, ilustrasi, gambar bentuk, fotografi, tipografi untuk suatu karya desain grafis.

4.2.2. Tujuan Pendidikan Desain Grafis Multimedia

Adapun tujuan dari pendidikan desain Grafis Multimedia ini adalah sebagai berikut :

- Mahasiswa mampu mencari gagasan baru dan berfikir paradikmatis dalam proses penciptaan karya desain grafis.

- Mampu merencanakan strategi visual melalui media sebagai suatu paket rancangan grafis sesuai dengan kondisi yang ada.
- Mampu menyediakan rancangan desain grafis sign system, grafis corporate identity , tipografi yang komunikatif, persuatif, artistic dan menjual.



4.3. Tinjauan Obyek Komparasi

4.3.1. Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Surabaya (STIKOM Surabaya)

Studi banding pada STIKOM Surabaya ini dikhususkan pada dua jurusan yang berhubungan langsung dengan obyek rancangan yaitu jurusan Komputer Grafis dan D3 Desain Multimedia.

- **Bangunan Kampus STIKOM**

Sejak bulan Agustus 2001, secara keseluruhan semua kegiatan belajar STIKOM Surabaya telah menempati kampus barunya di Jl. Kedung Baruk 98 Surabaya, dimana sebelumnya program D1 dan D2 menempati gedung lama di Jl. Kutisari 66 Surabaya. Di lokasi ini berdiri 2 gedung sebagai tempat perkuliahan maupun kegiatan kampus lainnya yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukung, seperti lapangan parkir yang luas, kantin, musholla dan sebagainya. Di gedung serbaguna ini selain untuk ruang perkuliahan, juga bisa difungsikan sebagai ruang pertemuan dan hall jika ada event yang diadakan oleh STIKOM. Disetiap ruang kuliah yang berpendingin udara (AC) ini dilengkapi dengan komputer multimedia yang terhubung dengan Internet sehingga proses belajar mengajar dapat lebih interaktif.

- **Fasilitas Pendidikan**

Fasilitas pendidikan yang tersedia di kampus STIKOM untuk jurusan jurusan Komputer Grafis dan D3 Desain Multimedia ini adalah antara lain :

- Perpustakaan
- Ruang pembelajaran
- Studio Multimedia
- Studio komputer
- Laboratorium teknik digital
- Laboratorium Audio Video
- Laboratorium Fotografis

Untuk laboratorium ataupun lab merupakan sarana untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa sesuai dengan program studi yang diambil mahasiswa, maka lembaga menyediakan beberapa laboratorium yang digunakan untuk praktikum dan riset.

- **Ruang Dalam**

Hampir semua ruangan yang ada pada bangunan STIKOM Surabaya ini terdapat komputer didalamnya, maka penghawaan yang digunakan menggunakan penghawaan buatan selain itu kondisi ini juga dihubungkan dengan letak geografis Surabaya dengan cuaca yang selalu terasa panas. Semua laboratorium dilengkapi dengan AC dan terhubung dengan network (internet), OHP dan LCD proyektor akan disediakan jika diperlukan.

Interior pada tiap - tiap ruangan didesain secara berbeda, hal yang membedakannya adalah penataan komponen-komponen interior. Elemen interior ini dimanfaatkan untuk membedakan antara ruang yang satu dengan ruang yang lainnya. Penggunaan bahan material serta komponen warna juga menjadi faktor penting dalam rancangan bangunan ini. Untuk ruang komputer warna yang dipilih adalah warna-warna monokromatik namun dengan memberikan sentuhan warna kontras pada bagian - bagian tertentu. Bahkan pengolahan warna ini akan bisa tampil dengan maksimal dengan adanya system pencahayaan bangunan yang sangat bagus.

- **Ruang Luar**

Pada ruang luar kampus kurang diolah secara khusus hal ini terlihat dari view dari tapak ke arah luar yang kurang menarik. Selain itu untuk sirkulasi juga kurang terlihat adanya pengaturan yang maksimal, hal tersebut terlihat jelas dari seringnya terjadi kemacetan di areal depan kampus jika terjadi arus silang dari para pengguna fasilitas pendidikan ini.



Gambar 4.5 Gedung Utama Kampus STIKOM Surabaya



Gambar 4.6 Ruang Luar Bangunan Serba Guna



Gambar 4.7 Interior Ruang Komputer



TUGAS AKHIR

Pusat Studi Desain Grafis Multimedia
di Jimbaran

STIKOM Surabaya
Sumber: dokumen Dian Indriani

I MADE RESA ARIMURTI
0001060535-65

Hasil Studi komparasi Stikom

Secara umumnya Stikom Surabaya menerapkan bangunan yang dinamis. Hal tersebut ditunjukkan dengan bentuk-bentuk lengkung dan permainan-permainan bidang yang tidak monoton(maju mundur). Desain tersebut familiar dan berkesan ramah pada penggunaan bangunan, tetapi juga pada ruang-ruang dalamnya. Hal tersebut ditunjukkan dari bentuk-bentuk dinding yang tidak selalu lurus dengan sudut 90^0 namun juga dengan bidang-bidang dinding miring dengan penggunaan tekstur kasar yang dipenuhi oleh karya-karya siswa. Desain khas sebagai bangunan dengan fungsi pendidikan desain grafis juga ditunjukkan dalam komparasi tersebut, hal ini terlihat dari pengolahan ruang dalam, pengolahan perabotan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar serta pemakaian warna yang terlihat tidak monoton. Pada umma bangunan untuk pendidikan desain grafis memberikan gambaran bahwa bangunan tersebut termasuk bangunan memberi kesan ramah, mengundang dan dinamis.

4.3.2. Monumen Jogja Kembali (komparasi yang memiliki makna simbolik)

Pengkajian terhadap Monumen Jogja Kembali (MONJALI), sebagai salah satu bahan studi komparasi lebih dititik beratkan pada kesamaan fungsinya sebagai museum. Di samping itu terdapat beberapa kriteria yang berkaitan dengan rumusan masalah, terutama terkait dengan eksplorasi elemen air sebagai komponen arsitektural ruang luar dan kontekstualitas bangunan dalam kedudukannya terhadap konteks kewilayahan.



Gambar 4.8 Tampak Depan Monjali
Sumber: Koleksi Yulius (2004)

Dalam penataan ruang luar, secara umum dapat digambarkan sebagai berikut :

- Pembuatan batas lingkungan dengan membuat tanggul keliling monumen. Satu pihak berfungsi sebagai pembatas, sedangkan fungsi yang lain sebagai arahan menuju titik pusat daya tarik.
- Monumen dibangun di atas lapik, dikelilingi kolam sehingga menimbulkan kesan lebih megah dan monumental.
- Halaman depan monumen merupakan *plaza* tempat upacara-upacara resmi.
- Tata taman lingkungan mengacu dan menggunakan bahan serta tumbuh-tumbuhan tradisional yang makin langka (sawo kecil, kepel, gayam, dan lain-lain).



Gambar 4.9 Tampak Kawasan Monjali
Sumber: Koleksi Yulius (2004)

Sekilas, tampak bangunan mencerminkan karakter bangunan modern, namun setelah ditelaah lebih lanjut, konsep desain bangunan disesuaikan dengan kontekstualitas kedaerahan, dalam hal ini Jogja. Hal ini dapat dilihat dari beberapa elemen yang ditampilkan, misalnya keberadaan “*sengkelan memet*” pada lambang MONJALI yang bernama “*Gapura Papat Ambula Jagad*”, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- “*Gapura Papat Ambuka Jagad*” dapat diartikan sebagai angka tahun terjadinya peristiwa Yogya Kembali (1949), yakni: Gapura=9, Papat=4, Ambuka=9, Jagad=1, sehingga kalau membacanya dibalik menjadi 1949.
- Bentuk dasar bulatan adalah gambaran bola dunia (jagad) yang jumlahnya hanya satu, garis silang yang melalui titik pusat lingkaran membelah atau membuka, yang sekaligus menggambarkan jalan simpang, karena masing-masing diberi gapura, maka terdapatlah empat gapura.

- Makna gambar tadi dapat dibaca sebagai 'Gapura Papat Ambuka Jagad', empat buah gapura yang menguak kesegala penjuru.
- Kalimat sengkalan memet juga mengandung arti empat pintu gerbang menuju kejayaan Indonesia. Diatas logo ditulis dengan tulisan huruf jawa yang berbunyi 'Gapura Papat Ambuka Jagad'.
- Rana dari depan nampak berdiri dengan kokoh dan berhiaskan logo 'Gapuro Papat Ambuka Jagad' dan secara fisik merupakan penahan atau perisai terhadap terpaan dari depan.



Gambar 4.10 *Gapura Papat Ambuka Jagad*
Sumber: dokumentasi Yulius(2004)

Menilik pada bangunan utama, secara umum bangunan ini terdiri dari tiga lantai, dengan pembagian ruang sebagai berikut:

Lantai I (4.462 m2), yang meliputi:

- Ruang pameran, berfungsi untuk penyimpanan dokumentasi, media pendidikan dan pembinaan, tempat rekreasi, media introspeksi, obyek pariwisata dan cermin sejarah perjuangan periode 1945-1949.
- Perpustakaan, berisi koleksi bahan pustaka berupa naskah, buku, terbitan berkala, surat kabar, brosur peta, film, foto, pita rekaman, slide microfilm.
- Ruang VIP, untuk menerima tamu agung dan tamu khusus.
- Ruang Serba Guna, berfungsi sebagai ruang sidang, rapat, konferensi, seminar, ceramah, pentas, kesenian, lomba atraksi, pemutaran film, resepsi, pameran.

- Ruang Souvenir, menyajikan cinderamata bagi pengunjung.
- Mushola
- Ruang Pengelola
- Kantin
- Ruang Penunjang (ruang rias, toilet, gudang).
- Ruang Sidang Kecil yang digunakan untuk rapat pimpinan, rapat komisi dan pertemuan-pertemuan lain.

Lantai II (1.252 m²), terdiri dari:

- a. Ruang Diorama, ruangan untuk diorama yang menggambarkan peristiwa sejarah perjuangan bangsa dalam kurun waktu 10 Desember 1948 sampai dengan 17 Agustus 1949 dan galeri.
- b. Lantai dan Pagar Langkan, untuk menggelar relief peristiwa sejarah perjuangan bangsa dalam kurun waktu 17 Agustus 1945 hingga 28 Desember 1949.

Lantai III (1.121 m²) yang disebut pula sebagai ruang Garbha Graha.

Ruangan ini dihadirkan sebagai sebuah klimaks bagi pengunjung setelah menjelajahi ruang peruang sebelumnya, sebagai titik kulminasi dalam proses instropeksi terkait dengan arti perjuangan yang pernah dilakukan dalam usaha meraih hak yang telah diberikan oleh Sang Pencipta, yaitu kemerdekaan sebagai suatu bangsa.

Penghadiran elemen air dalam tata ruang luar bangunan ini dihadirkan dalam bentuk kolam atau “*jagang*”, sejenis parit yang mengelilingi bangunan yang harus dilalui setiap pengunjung yang menuju bangunan utama. Pada masa lalu *jagang* difungsikan sebagai pengaman yang pada masa lalu diartikan sebagai simbol penolak segala sesuatu yang bersifat jahat. Diharapkan, dengan kehadiran elemen air ini, para pengunjung dalam mengikuti pemaparan data sejarah perjuangan bangsa yang terlukis pada monumen “Yogya kembali” berada dalam keadaan tenang. Air disini diartikan sebagai lambang kesucian, siapapun yang telah bersuci diri dengan air diharapkan dirinya menjadi tenang dan dapat dengan mudah mengikuti pemaparan.

Yang menarik dari kehadiran eleven air pada MONJALI ini adalah, bahwa pada perkembangan berikutnya, kolam air ini juga difasilitasi dengan sarana perahu kayuh yang bisa dimanfaatkan para pengunjung sembari mengitari beberapa sisi bangunan MONJALI, sehingga nuansa rekratif semakin kentara dan mempengaruhi efek psikologis pengunjung terkait dengan ketertarikannya pada kawasan MONJALI.



Gambar 4.11 Kolam air sebagai sarana rekreasi
Sumber: dokumentasi pribadi (2004)

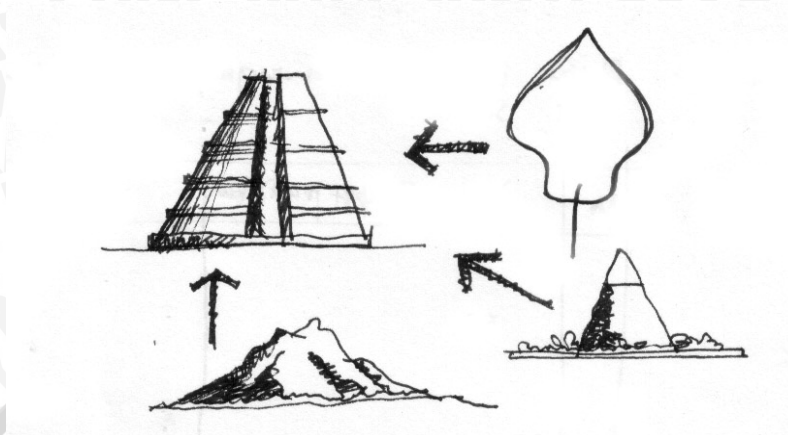


Gambar 4.12 Suasana ruang luar MONJALI
Sumber: dokumentasi pribadi (2004)

Hasil Studi Komparasi Monjali

Monumen "Yogya Kembali" yang merupakan bangunan simbolik, dengan menggunakan Yogyakarta sebagai lokasi perancangan Tempat tersebut terpilih karena baik secara fisik tata kota maupun secara simbolik yang mempunyai arti yang tepat sekali. Adapun bentuknya merupakan modifikasi dari hasil sayembara

yang pemenang pertamanya diraih oleh "Janur Kuning", nama samaran dari sekelompok arsitektur dari Bandung.



Gambar 4.13 Konsep Platonik Dan Gunung Monumen Yogyakarta Kembali
Sumber: Dokumen Pribadi, 2006

Monumen "Yogya Kembali mengacu pada konsep ungkapan 'gunung' dan 'gunungan' dengan berbagai kemungkinan pengembangan dan penampilannya, maka dipilih alternatif bentuk kerucut sebagai bentuk dasar untuk dikembangkan lebih lanjut.

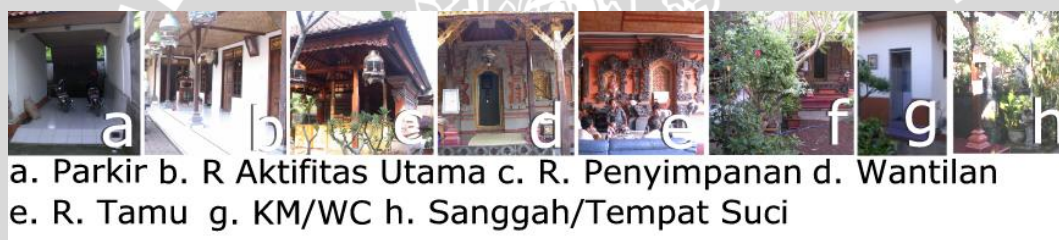
4.3.3. Komparasi yang Menggunakan Tata Ruang Sanga Mandala

Dalam hal ini komparasi bangunan yang tata massanya menggunakan hirarki ruang Sanga Mandala adalah rumah karena rumah mempermudah studi dan pemahaman penerapan Sangan Mandala, yang nantinya dijadikan dasar teori terhadap transformasi pada bangunan public yang relevan terhadap waktu dan keadaan sekarang.

A. Rumah Ida Pandita Mpu Nabe Suranata Pramayoga di Kelungkung

Rumah ini adalah rumah seorang Mpu atau pemimpin upacara keagamaan, oleh sebab itu penggunaan Sanga Mandala pada tata massanya sangat terlihat sekali. Walaupun jalan utama pada rumah tersebut berada di utara namun *main entrance* tetap diletakkan di sebelah barat dengan membuat jalan tambahan. Zona nista-nista digunakan sebagai tempat memarkir kendaraan bermotor. Madia-nista dan utama-nista digunakan untuk aktifitas utama pemilik rumah baik itu kamar mandi, dapur, kamar tempat istirahat maupun ruang keluarga. Nista-madia digunakan untuk ruang tamu, dikarenakan anak dari Mpu Nabe ini banyak maka pada zona ini juga dibuat tambahan kamar. Hirarki ruang madia-madia digunakan

untuk natah atau halaman selain sebagai pusat sirkulasi natah juga mencerminkan jiwa dari pemilik rumah. Utama-madia digunakan sebagai tempat penyimpanan alat-alat upacara keagamaan dimana sifat ruang ini regular yang digunakan sehari-hari baik itu persembahyangan yang sifatnya upacara kecil maupun upacara besar. Nista-utama digunakan sebagai tempat sumur dan gudang atau dengan kata lain digunakan sebagai tempat utilitas dan fungsi penunjang, walaupun fungsi sumur sudah tergantikan oleh PAM namun karena pemilik rumah adalah seorang pemimpin upacara maka pada rumah ini masih tetap menggunakan air dari mata air sumur karena air suci atau tirtha harus berasal dari mata air. Madia-utama, pada area ini difungsikan sebagai wantilan yang berfungsi sebagai tempat berdiskusi dimana sifat ruang ini hanya temporer saja misalkan ada kegiatan luar biasa seperti pernikahan atau rapat keluarga besar. Utama-utama digunakan sebagai tempat suci atau sanggah yang sifat ruang ini adalah ritual.



Gambar 4.14 Foto Rumah Ida Pandita Mpu Nabe Suranata Pramayoga di Kelungkung
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 4.15 Denah Rumah Ida Pandita Mpu Nabe Suranata Pramayoga di Kelungkung
Sumber: observasi pribadi

B. Rumah Jero Mangku Putrawan

Pemiliki rumah ini adalah seorang pemimpin agama juga tetapi tingkatan kesuciannya masih dibawah dari seorang Mpu. Karena beliau seorang Jero Mangku maka tata massa bangunannya sangat kental dengan hirarki ruang sanga mandala. Ini dapat terlihat saat kita masuk dari pintu utama terdapat aling-aling maksud dari aling-aling ini adalah sebagai penghalang energi negatif yang berasal dari luar, namun penggunaan aling-aling ini sudah jarang ditemui walaupun dijumpai biasanya hanya sebagai pelengkap elemen lanskap saja. Sama halnya dengan rumah Mpu Nabe, zona Nista-nista pada rumah Jero Mangku Putrawan digunakan untuk tempat kendaraan bermotor. Madia-nisat dan utama-nisata sebagai kamar tidur, dapur dan R. keluarga. Nista-madia digunakan sebagai ruang tamu. Madia-madia digunakan sebagai natah. Utama-madia digunakan sebagai tempat penyimpanan alat upacara. Nista-utama digunakan untuk penempatan sumur dan gudang. Madia utama sebagai wantilan. Utama-utama untuk tempat suci atau sanggah.



a. Pemesuan b. Aling-aling c. R. Keluarga d. parkir e. R. Tamu
f. R. Penyimpanan g. Natah h. Wantilan i. Sanggah/tempat suci

Gambar 4.16 Foto Rumah Jero Mangku Putrawan
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 4.17 Denah Rumah Jero Mangku Putrawan
Sumber: observasi pribadi

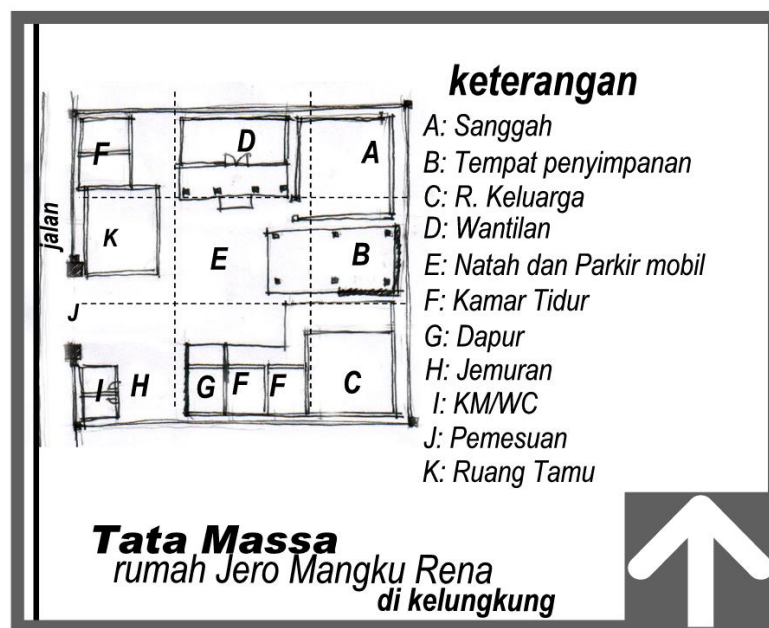
C. Rumah Jero Mangku Rena

Rumah ketiga ini juga milik seorang Jero Mangku, karenanya terlihat jelas tata massa menggunakan tata ruang sanga mandala. Nisat-nista digunakan untuk kamar mandi dan tempat jemuran. Madia-nista dan utama-nista digunakan untuk aktifitas utama baik itu kamar tidur maupun ruang keluarga. Nista-madia digunakan untuk pintu masuk dan ruang tamu. Madia-madia digunakan untuk tempat parkir mobil. Utama-madia digunakan untuk penyimpanan alat-alat suci. Nista-utama digunakan untuk kamar tambahan. Madia utama digunakan untuk wantilan atau tempat diskusi. Utama-utama digunakan untuk tempat suci.



a. Pemesuan b. KM/WC & Jemuran c. R. Tamu d. Dapur
e. R. Keluarga g. Sanggah h. Wantilan i. Natah & Parkir

Gambar 4.18 Foto Rumah Jero Mangku Rena
Sumber: dokumentasi pribadi



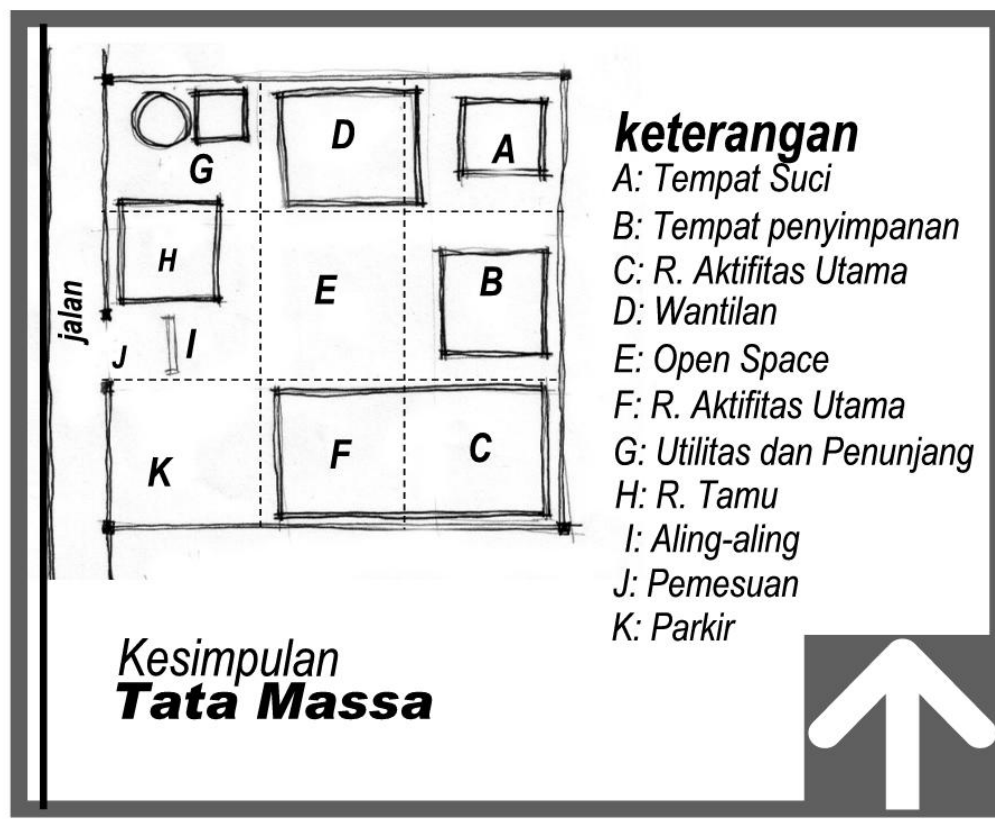
Gambar 4.19 Denah Rumah Jero Mangku Rena
Sumber: observasi pribadi

Tabel 4.1 Hasil Studi Komparasi yang memiliki Tata Ruang Sanga Mandala

Pemilik	Kekurangan	Kelebihan
Rumah Ida Pandita Mpu Nabe Suranata Pramayoga	- Pada zona nista-madia terdapat kamar tidur tambahan - Tidak terdapat aling-aling	Walaupun letak jalan utama berada di utara namun entrance tetap terletak di timur dengan adanya tambahan jalan
Rumah Jero Mangku Putrawan	Perletakan KM/WC yang diletakkan di utama-madia	Terdapat aling-aling pada gerbang rumah
Rumah Jero Mangku Rena	- Natah yang seharusnya sebagai taman/halaman dan juga jiwa rumah digunakan sebagai tempat memarkir Mobil - Pada zona nista-utama terdapat kamar tidur tambahan - Tidak terdapat aling-aling	

Sumber: Hasil analisa

Kesimpulan yang didapat berdasarkan studi komparasi ini adalah ditemukan sebuah skema yang nantinya akan menjadi dasar penetaan massa pada perancangan Pusat Studi Desain Grafis Multimedia.



Gambar 4.20 Kesimpulan tata massa
Sumber: hasil analisa

4.4. Analisa Mikro Perancangan

4.4.1. Analisa Fungsi

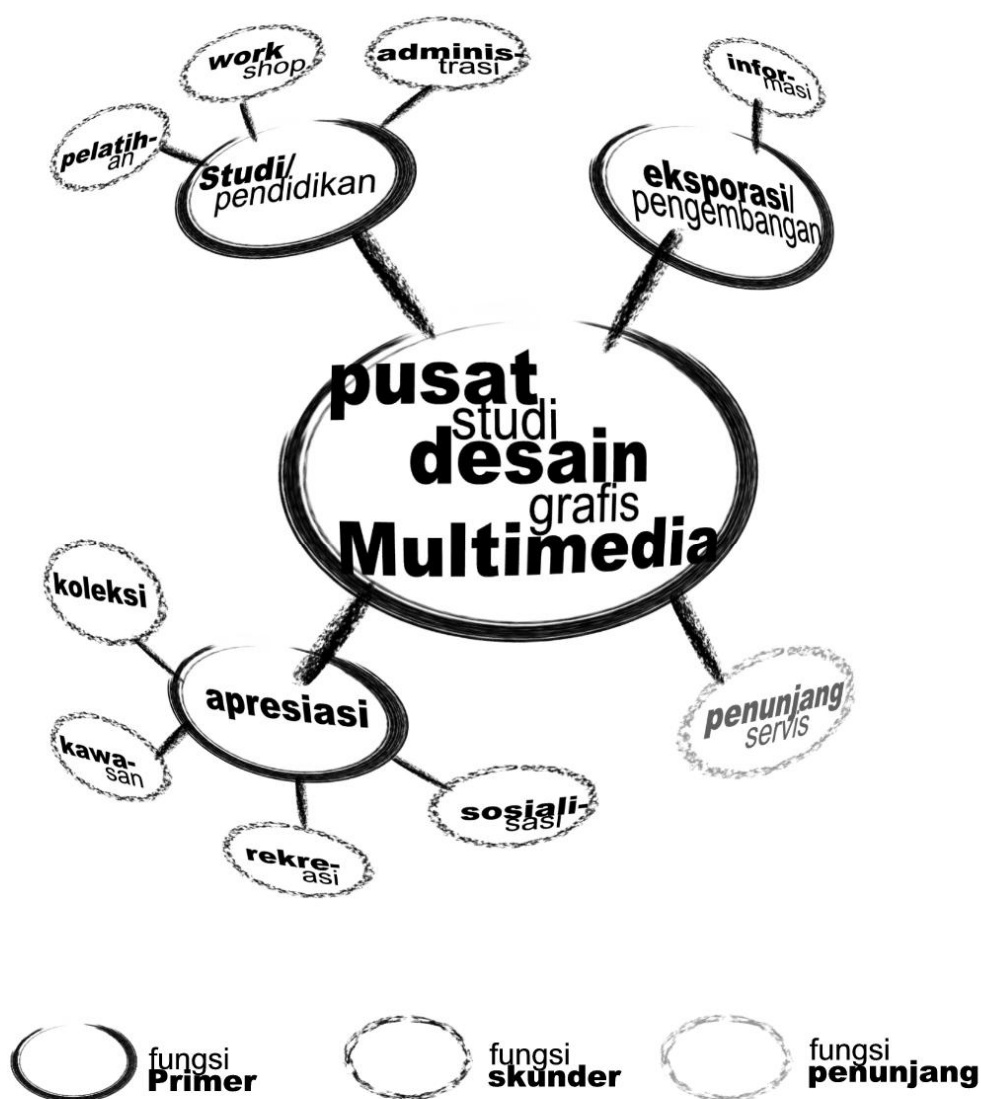
Pusat Studi Desain Grafis Multimedia di Jimbaran ini dimaksudkan sebagai wadah yang mengakomodasi minat untuk berkesenian bidang grafis komputer, audio video, fotografi atau kombinasinya secara multimedia, sehingga fungsi-fungsi yang diakomodasi adalah :

- Fungsi Pendidikan dan Pelatihan, yaitu menyediakan suatu tempat atau wadah pendidikan semi formal desain grafis multimedia tanpa mengenyampingkan fungsi administrasi.
- Fungsi Eksplorasi, sebagai sebagai pengembangan baik teknik maupun komparasi desain grafis multimedia yang didapat melalui membaca tutorial buku maupun melalui internet
- Fungsi Apresiasi, yaitu menyediakan wadah pameran peserta didik dan masyarakat umum terhadap desain grafis multimedia. Pemilihan lokasi dengan setting Garuda Wisnu Kencana di Jimbaran merupakan strategi

pembinaan dan pengembangan dengan memanfaatkan unsur interkoneksi kawasan.

- Fungsi Penunjang, yaitu menyediakan fasilitas-fasilitas yang menunjang aktivitas utama.

Berdasarkan penjabaran *project description* tersebut di atas, maka fungsi-fungsi dalam Pusat Studi Desain Grafis Multimedia di Jimbaran dapat digambarkan dalam skema analisis fungsi sebagai berikut:



Gambar 4.21 Skema analisa fungsi pada bangunan Pusat Studi Desain Grafis Multimedia di Jimbaran

Sumber : Hasil analisa

4.4.2. Pelaku dan Aktifitas

4.4.2.1 Pelaku

Berdasarkan penggolongan fungsinya maka kelompok pemakai bangunan Pusat studi desain grafis multimedia ini dikelompokkan secara umum menjadi 4 yaitu Peserta didik, pengunjung, pengelola, dan kelompok pelaku penunjang aktivitas.

a. Peserta didik

Sesuai dengan perkembangan jaman yang diikuti dengan kemajuan teknologi dan informasinya serta pula tuntutan akan SDM dibidang desain grafis multimedia sehingga dapat diandalkan dalam dunia kerja, maka peserta didik merupakan peserta yang punya visi ke depan tentang desain grafis multimedia, melakukan aktivitas belajar desain baik grafis dan multimedia dengan menggunakan fasilitas-fasilitas dalam pendidikan desain grafis dan multimedia baik praktek ataupun teori, serta melakukan apresiasi dan ekspolasi.

b. Pengunjung

Berubahnya aspek kehidupan manusia dengan meliputi pendidikan, ekonomi, industri maka diperlukan profil pengunjung masa depan menurut hal di atas, yaitu :

- Memiliki latar belakang pendidikan yang lebih baik, mendorong untuk mencari hal-hal baru keingintahuan yang besar tentang desain grafis multimedia.
- Memiliki informasi yang lebih lengkap dan cepat dengan kemajuan teknologi.

Pengunjung dalam Pusat Studi Desain Grafis Multimedia di Jimbaran ini dibagi dalam beberapa macam, yaitu :

- Pengunjung umum yang datang untuk melihat-lihat pameran, baik karena rasa keingintahuannya pada desain grafis multimedia sehingga menimbulkan rasa tertarik untuk mendalaminya atau hanya sekedar jalan-jalan.

- Komunitas desainer, melakukan aktivitas dengan memamerkan hasil desainnya, mengadakan diskusi antar desainer, seminar, lomba-lomba desain, penelitian serta workshop.

Pengunjung akan diarahkan dengan cara sirkulasi linier, radial, atau gabungan dari keduanya sehingga fasilitas yang ada dapat melayani pengunjung secara optimal.

c. Pengelola

Merupakan pelaku yang mempunyai aktifitas di bidang perkantoran/administrasi, mengontrol pemeliharaan gedung/ruang yang ada, juga mengawasi jalannya kelancaran pelaksanaan kegiatan pendidikan/pelatihan, workshop, seminar, pameran pada gedung melalui penyediaan dan pengaturan fasilitas yang ada.

d. Kelompok pelaku penunjang aktivitas

Merupakan kelompok pelaku yang mempunyai kegiatan mendukung aktifitas yang berlangsung dalam penyediaan fasilitas penunjang seperti auditorium, dan servis.

Hubungan antara kelompok pemakai bangunan, tujuan serta penggolongan fungsinya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2. Tabel Hubungan kelompok pemakai bangunan, tujuan dan kelompok fungsinya.

KELOMPOK PEMAKAI	TUJUAN	KELOMPOK FUNGSI
Peserta didik	apresiasi Mengikuti pendidikan baik teori maupun praktek Melakukan pengembangan/eksplorasi Melakukan kegiatan pameran, seminar, workshop, diskusi	Pendidikan, Eksplorasi, Apresiasi, Sosialisasi, Informasi
Pengunjung	melakukan rekreasi, Mendapatkan informasi, seminar, Workshop, diskusi	Apresiasi, Informasi, Rekreasi
Pengelola	Mengurus administrasi manajemen dan operasional bangunan Memberikan Pengajaran dan Pelatihan Pemeliharaan terhadap bangunan dan	Administrasi, Pemeliharaan, Informasi, Pendidikan/Pelatihan

	fasilitas	
Kelp. Pelaku Penunjang Aktivitas	Mendukung kegiatan yang berlangsung dalam penyediaan fasilitas penunjang	Penunjang, servis

Sumber : Hasil analisa

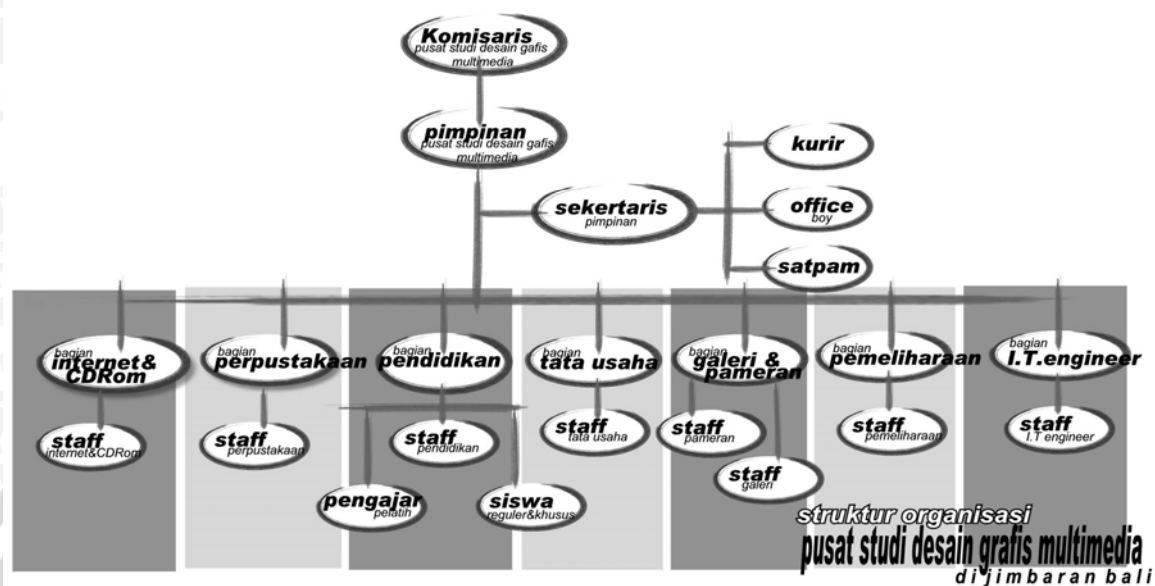
Secara lebih lanjut kelompok pemakai bangunan dapat dijabarkan lagi lebih khusus menjadi :

Tabel 4.3. Tabel Hubungan kelompok pemakai bangunan dan penjabaran jenis pelaku aktivitas

KELOMPOK PEMAKAI	JENIS PELAKU	KELOMPOK FUNGSI
Peserta didik	Siswa Reguler dan siswa Nonreguler	Pendidikan, Eksplorasi, Apresiasi, Sosialisasi ,Informasi
Pengunjung	Seluruh lapisan masyarakat penggemar desain grafis multimedia komunitas desainer grafis multimedia	Apresiasi, Rekreasi, Informasi
Pengelola	Pimpinan	Administrasi
	Bagian Tata usaha	Administrasi
	Bagian Pameran	Informasi, Sosialisasi
	Bagian Pelatihan	Pendidikan
	Bagian Perpustakaan	Eksplorasi
	Bagian Internet & CDRom	Eksplorasi
	Bagian Pemeliharaan	Pemeliharaan
	Bagian I.T. engineer	Kontrol teknologi I.T
	Pengajar	Pelatihan, Apresiasi, Sosialisasi, Eksplorasi
Kelp. Pelaku Penunjang	Pedagang ,servis	Penunjang

Sumber : Hasil analisa

Struktur organisasi pada Pusat Studi Desain Grafis Multimedia direncanakan sebagai berikut :



Gambar 4.22. Struktur organisasi dalam Pusat studi desain grafis multimedia

Sumber : Hasil analisa

- **Komisaris**, mengawasi proses perkembangan jalannya kegiatan dan memberi persetujuan atas kebijakan-kebijakan dan keputusan yang akan diambil untuk perkembangan Studi Desain Grafis Multimedia
- **Pimpinan Pusat Desain Grafis Multimedia**, bertanggung jawab, berkewajiban dan berkewenangan memimpin, mengkoordinasikan seluruh kegiatan Pusat Desain Grafis Multimedia.
- **Sekertaris**, menyusun dan mengatur jadwal kegiatan Pimpinan, mendampingi pimpinan di setiap kegiatan.
- **Bagian Tata Usaha**, menangani urusan kerumah-tangga dan keuangan secara umum.
- **Bagian Perpustakaan**, menangani kegiatan operasional perpustakaan, keuangan, perawatan buku dan pengadaan koleksi buku-buku.
- **Bagian Internet & CDRom**, menangani kegiatan oprasional penggunaan internet, CDRom, perawatan Komputer User dan server, perawatan CD, dan pengadaan koleksi CD

- **Bagian Galeri/Pameran**, menangani kegiatan operasional galeri/pertunjukan, bertanggung jawab atas pemeliharaan dan pengarsipan karya seni, termasuk pelayanan pemanduan pertunjukan serta merancang tata atur peragaan.
- **Bagian Pengajar**, menangani program kegiatan dan penyediaan kebutuhan produksi workshop, menghidupkan kegiatan *Research and Development*, dan merancang jadwal pelajaran dan penyediaan kebutuhan pelatihan.
- **Bagian Pemeliharaan**, bertanggung jawab atas pengelolaan gedung, barang dan koleksi karya desain grafis multimedia.
- **Bagian I.T. Engineer**, memelihara dan mengontrol teknologi I.T seperti mengatasi permasalahan software, hardware dan network, memelihara dan mengatur server, workstation, jaringan network komputer dan perlengkapan komputer lainnya.

Agar dapat dilakukan analisa besaran ruang, perlu dilakukan analisa jumlah pengelola berdasarkan asumsi kebutuhan menurut fungsinya. Asumsi kebutuhan pengelola diasumsikan sebagai berikut :

Tabel 4.4. Asumsi jumlah personel pengelola berdasarkan perkiraan kebutuhan

BAGIAN PENGELOLA	PERSONEL	JUMLAH STAF
Pimpinan	Pimpinan	1
	Sekretaris	1
Tata Usaha	Kabag Tata Usaha	1
	Administrasi umum	10
	Keuangan umum	2
	Humas	2
	Kepegawaian	1
	Kearsipan	1
	Office boy	4
	Kurir	1
Pameran	Kabag Pameran	1
	Tata Kreatif	5
	Pemandu	2
	Operator Teknis Pameran	3
	Perlengkapan Pameran	2
	Receptionist	2
	Ticketing	2
	Kearsipan/registrasi koleksi	3
	Perawatan Pameran	2

Pengajaran	Kabag Pengajar	1
	Pengajar/pelatihan	28
	Keuangan Workshop	1
	Perlengkapan dan Peralatan	2
	Administrasi umum	2
	Kearsipan	1
Perpustakaan	Kabag Perpustakaan	1
	Administrasi Umum	5
	Keuangan	1
	Pelayanan Umum	4
	Kearsipan	2
	Perawatan	2
Internet &CDRom	Kabag Internet & CDRom	1
	Administrasi Umum	4
	Teknisi	5
	Perawatan	2
	Pelayanan umum	3
I.T. Engineer	Kabag I.T. Engineer	1
	Engineer	2
	Quality Control	1
	Operator Teknis I.T	4
Pemeliharaan	Kabag Pemeliharaan	1
	Office boy	2
	Satpam	4
	Operator Teknis	2
	Cleaning Service	4
JUMLAH TOTAL		136

Sumber : Hasil Analisa

4.4.2.2 Aktivitas

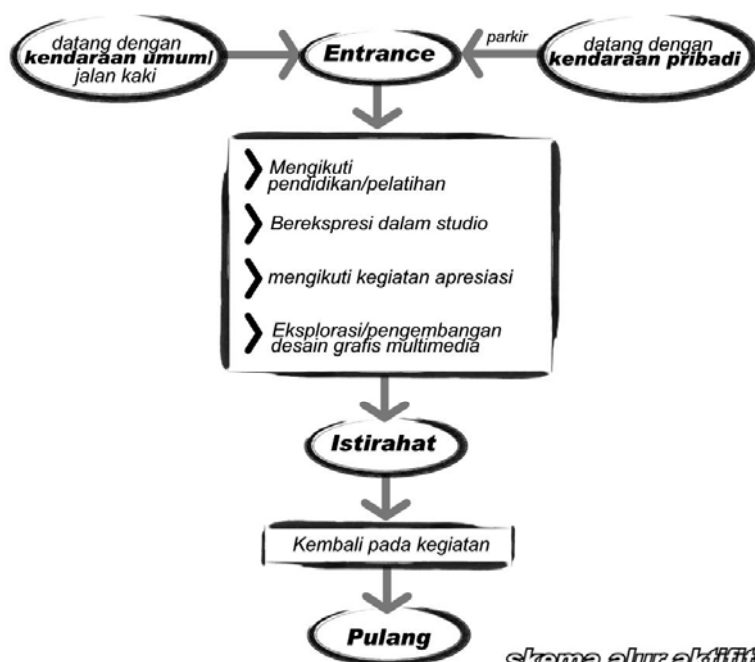
Setelah diperoleh kelompok pemakai bangunan, tujuan serta kelompok fungsinya maka dapat dilakukan analisis aktivitas dari para kelompok pemakai bangunan tersebut sebagai berikut :

1. Aktivitas Peserta Didik
 - a. Mengikuti program pendidikan desain grafis multimedia baik program reguler maupun non reguler
 - b. Menuangkan minat dan ekspresi desain grafis multimedia untuk menghasilkan karya

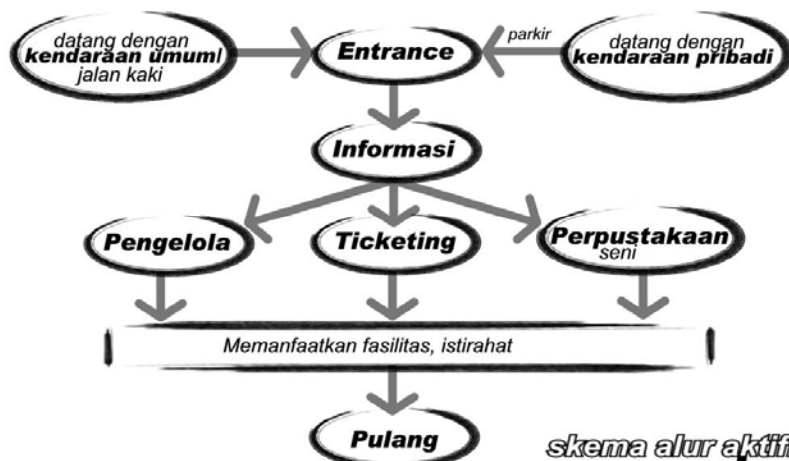
- c. Melakukan eksplorasi dan inovasi dalam desain grafis multimedia baik dengan membaca tutorial, membaca referensi, membaca literatur, maupun browsing di internet.
2. Aktivitas Pengunjung

Pengunjung terdiri dari masyarakat pada umumnya maupun dari golongan praktisi, komunitas dan penggemar desain grafis multimedia, dengan aktivitas antara lain :

 - a. Melihat, mengamati, memperhatikan, menikmati, berdiskusi, bertanya dan memahami koleksi seni Desain baik yang *still*(diam) maupun yang *motion*(bergerak)
 - b. Mengikuti seminar desain grafis multimedia
 - c. Relaksasi bila mengalami kejenuhan.
3. Aktivitas Pengelola
 - a. Melakukan administrasi dan pembukuan keuangan, mengatur penyelenggaraan *even* tertentu,
 - b. Melakukan pelayanan kepada pengunjung, memberikan informasi-sosialisasi kepada pengunjung,
 - c. Melakukan perawatan menyangkut bangunan dan koleksi maupun barang-barang lainnya.
 - d. Menjalankan program pendidikan dan pelatihan kemahiran desain grafis multimedia,
4. Aktivitas Kelompok Pelaku Penunjang
 - a. Memberikan pelayanan umum kepada pengunjung,
 - b. Menyediakan jasa print out, cetak, dan telpon
 - c. Menjual makanan / minuman dan lainnya.



skema alur aktifitas
peserta didik



skema alur aktifitas
pengunjung

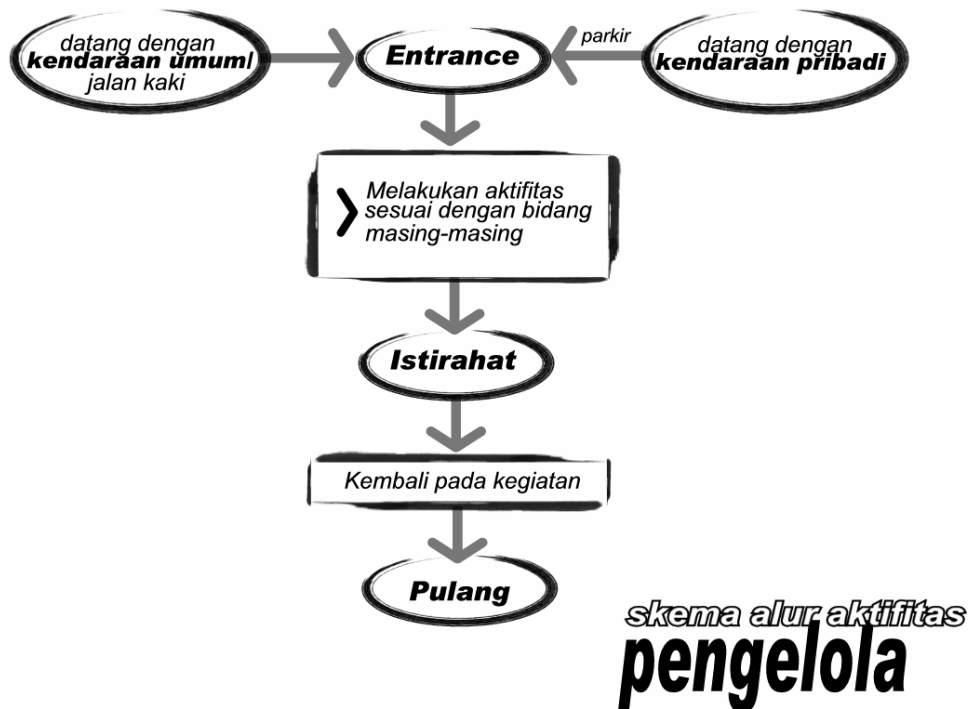
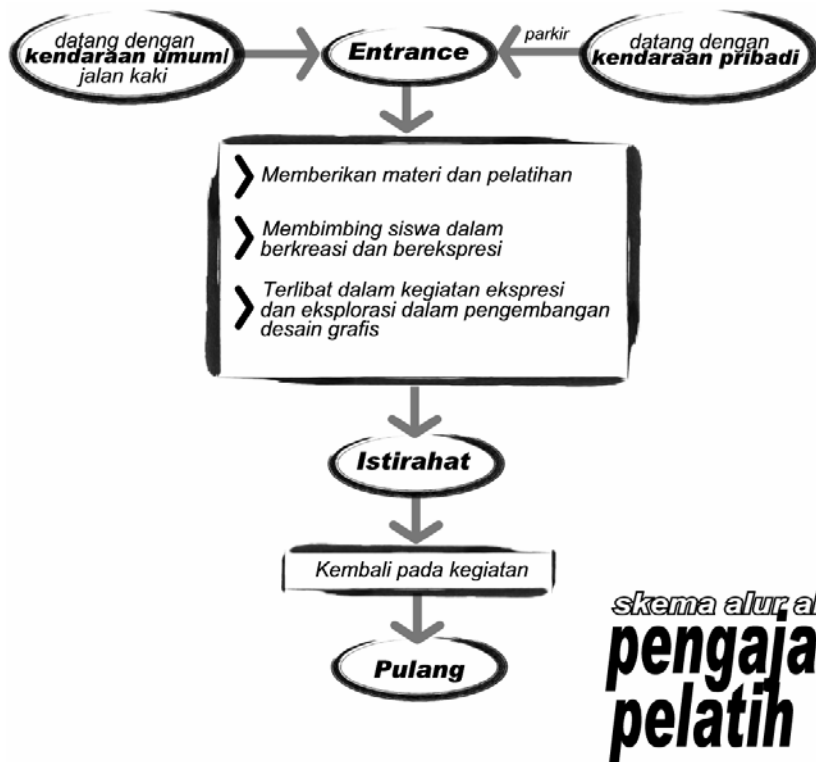


TUGAS AKHIR

Pusat Studi Desain Grafis Multimedia
di **Jimbaran**

I MADE RESA ARIMURTI
0001060535-65

Gambar 4.23 Skema alur aktifitas peserta didik dan pengunjung
Sumber: Hasil analisa

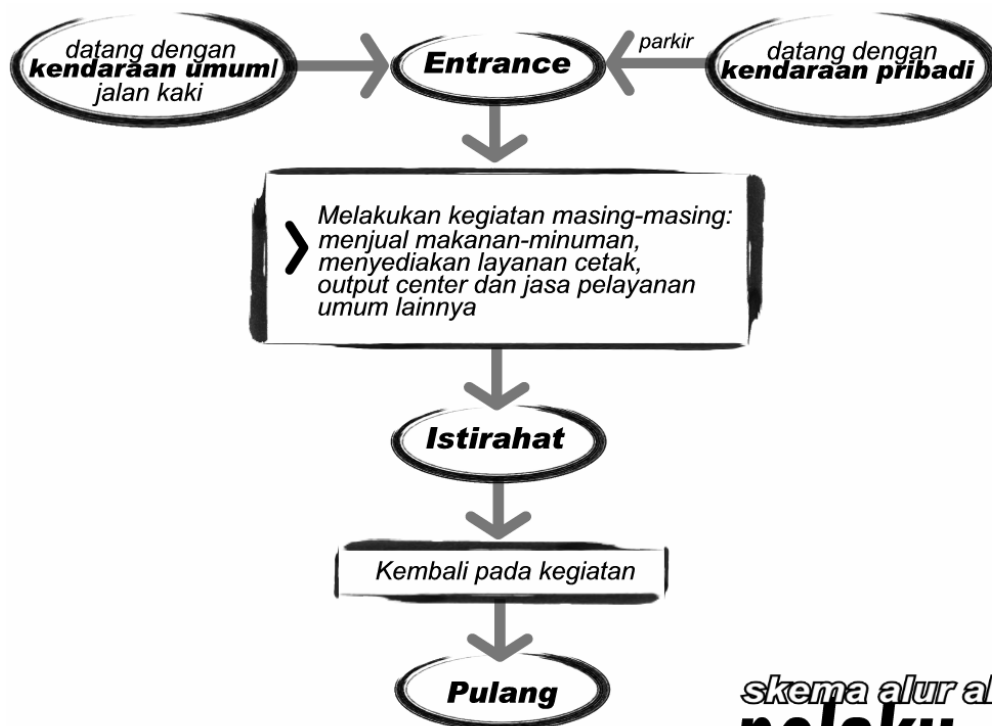


TUGAS AKHIR

Pusat Studi Desain Grafis Multimedia
di **Jimbaran**

Gambar 4.24. Skema alur aktifitas pengajar dan pengelola
Sumber: Hasil analisa

I MADE RESA ARIMURTI
0001060535-65



skema alur aktifitas
**pelaku
penunjang**



TUGAS AKHIR

Pusat Studi Desain Grafis Multimedia
di Jimbaran

I MADE RESA ARIMURTI
0001060535-65

Gambar 4.25. Skema alur aktifitas pelaku penunjang
Sumber: Hasil analisa

Program Pendidikan dan Pelatihan Pusat Studi Desain Grafis Multimedia

Berdasarkan studi banding pada obyek komparasi sejenis yaitu digital studio, serta disesuaikan dengan tingkat kebutuhan yang ada di masyarakat umum maka direncanakan program-program yang dikembangkan di pusat studi desain grafis multimedia sebagai berikut:

Pendidikan Desain Grafis Multimedia setingkat D1

Pendidikan desain grafis multimedia setingkat D1 merupakan pendidikan desain grafis multimedia dalam bentuk kursus baik untuk pemula dan profesional dengan lama pendidikan selama satu tahun, dengan penekanan pada teknik dan apresiasi. Selain peserta reguler juga terdapat peserta khusus yang diselenggarakan dengan tujuan mendidik dalam waktu relatif singkat tentang pengertian, teknik, serta apresiasi pada desain grafis multimedia. Ada beberapa tingkatan dalam pendidikan desain grafis multimedia mulai dari yang paling dasar hingga yang bersifat spesialisasi.



Gambar 4.26. Skema alur pendidikan Pusat Studi Desain Grafis
Sumber : Hasil analisa

- *Computer Graphic Fundamental (CGF)*,
Diawali pengetahuan dasar mengenai sistem operasi Windows, peserta mempelajari perbedaan gambar vektor dan bitmap dengan menggunakan basic illustration dan basic photoshop. Selain itu siswa mempelajari teknik dasar scanning dan koreksi gambar. Setiap jurusan mendapatkan teknik dasar ini
- *Digital Photoimaging Fundamental (DPF)*
Pada level ini akan dipelajari teknik foto digital maupun teknik editing software intermediate photoshop dengan mengoptimasi dan memperbaiki foto digital. Selain itu dibahas juga efek-efek foto yang kreatif dan simulasi efek lukis. Studi kasus yang dilakukan adalah melakukan retouching fotografi komersial. Sangat sesuai bagi fotografer dan studio foto. Setiap jurusan mendapatkan teknik pada level kedua ini
- *Graphic Design Fundamental (GDF)*
Pembahasan pada level ini sudah pada tahap penjurusan pada kelas grafis dimana materi yang diberikan sudah aplikasi-aplikasi advertising profesional yaitu seperti pembuatan publikasi cetak seperti poster, brosur, kalender, flyer dan layout majalah menggunakan software PageMaker. Selain itu siswa mempelajari teknik ilustrasi dan efek teks menggunakan Corel Draw.
- *2D Animation Fundamental (2DF)*
Fokus pada level ini merupakan aplikasi-aplikasi penjurusan pada kelas multimedia dimana para siswa akan belajar tentang dasar menggambar animasi 2D, keyframe hingga action script dasar menggunakan Flash. Diharapkan pada level ini peserta dapat membuat animasi 2D dan CD multimedia interaktif.
- *Design & Illustration Fundamental (DIF)*
Level empat pada penjurusan kelas grafis ini akan diberikan teknik-teknik ilustrasi advanced. Peserta akan mempelajari teknik layout, menggunakan brush dan membuat ilustrasi objek 3D menggunakan software vektor.
- *3D Animation Fundamental (3DF)*
Level empat pada penjurusan kelas multimedia ini memberikan teknik-teknik membuat model tiga dimensi, penerapan material, mapping dan

membuat benda tersebut bergerak sesuai dengan gerak animasi yang direncanakan dengan menggunakan software 3DS MAX dan Maya. Studi kasus pada level ini dengan membuat animasi 3D dalam bentuk film, iklan maupun logo.

- *Web Design Fundamental (WDF)*

Pada level terakhir untuk kelas grafis ini peserta dibimbing untuk membuat dan mendesain situs web dengan menggunakan software Dream weaver. Disini peserta mempelajari teknik dan trik membangun dan mendesain sebuah situs web dan teknik upload sehingga sebuah situs web dapat dijalankan di internet.

- *Digital Video Fundamental (DVF)*

Pada level terakhir untuk kelas multimedia ini memberikan teknik-teknik profesional videografi serta memperkenalkan prinsip video editing dan pembuatan efek visual dengan menggunakan software Adobe Premiere dan Adobe After effects. Disini peserta mempelajari teknik pembuatan film, video clip, teknik editing, capture video, dan output ke keping VCD dan DVD.

Seminar Desain Grafis Multimedia Sehari

Selain pendidikan desain grafis multimedia setara D1, direncanakan dalam setiap bulan diadakan seminar desain grafis multimedia sehari dengan tema dari suatu spesialisasi desain grafis multimedia dengan pemateri berskala lokal, nasional, atau internasional. Sasaran dari kegiatan ini adalah masyarakat umum, praktisi, pelajar dan mahasiswa.

Workshop Desain Grafis Multimedia

Program ini dijadwalkan maksimal 4 kali/tahun. Program ini merupakan proyek kerjasama antara Pusat Studi Desain Grafis Multimedia dengan pihak kedua (sponsorship) atau bahkan pihak lain sebagai pendukung. Tema yang diangkat tidak jauh berbeda dengan seminar desain grafis multimedia, yang membedakan adalah adanya sesi praktek yang lebih dominan sebagai tindak lanjut dari materi workshop.

4.4.3. Analisa Ruang

Pusat Studi Desain Grafis Multimedia di Jimbaran ini direncanakan sebagai pusat kegiatan Studi desain grafis multimedia yang mempunyai sarana edukasi, apresiasi, eksplorasi, dan rekreasi. Untuk menarik para pengunjung disediakan beberapa kelompok fasilitas yang sesuai dengan fungsinya yaitu :

1. Kelompok fasilitas utama

- Pendidikan desain grafis multimedia
Lembaga pendidikan yang mengajarkan tentang desain grafis multimedia baik secara praktek atau teori. Adanya penyediaan fasilitas-fasilitas yang mendukung pendidikan seperti ruang kelas, laboratorium dan studio.
- Perpustakaan, internet dan CDRom
Sebagai wadah eksplorasi yang menyediakan berbagai sumber literatur, tutorial, pengetahuan desain grafis multimedia serta fasilitas internet dan CDRom sesuai dengan perkembangan teknologi informasi.
- Galeri /Ruang Pamer
Sebagai wadah apresiasi, fasilitas ini digunakan untuk memamerkan hasil karya para siswa serta desainer baik secara berkala ataupun tetap, merupakan pameran desain grafis multimedia baik yang *motion* dan yang *still*.
- Fasilitas pengelola
Merupakan fasilitas pengelola untuk mengelola administrasi serta pengawasan gedung.

2. Kelompok Fasilitas Penunjang

Mempunyai fasilitas untuk menunjang fasilitas-fasilitas yang ada dan bersifat memberikan pelayanan kepada semua pemakai bangunan. Fasilitas-fasilitas tersebut antara lain :

- Output center, merupakan fasilitas cetak baik cetak digital menggunakan printer laser besar dan ploter maupun cetak offset dengan menggunakan mesin cetak offset besar.
- Auditorium,

Sebagai fasilitas bersama untuk berkumpul, berdiskusi, seminar atau workshop.

- Kafetaria, sebagai fasilitas untuk makan dan minum, baik berupa masakan tradisional, *fast food*, *coffee shop*, *food centre*.
- Ruang keamanan, control
- Lavatory
- Gudang
- Ruang MEE
- Area Parkir
- Area taman

4.4.3.1 Macam dan Kelompok Kebutuhan Ruang

Berdasarkan analisa fungsi, pelaku dan aktivitas maka dapat diidentifikasi secara umum ruang-ruang yang diperlukan sebagai wadah aktivitas. Kebutuhan ruang dari masing-masing kelompok kegiatan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5. Daftar Kebutuhan ruang secara umum berdasarkan kelompok pelaku kegiatannya

PELAKU	JENIS PELAKU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
PESERTA DIDIK	• Siswa Reguler & • Siswa Nonreguler	• Mengikuti program pendidikan • Mengikuti workshop dan seminar	• Ruang kelas • Lab & Studio • auditorium
		Eksplorasi teknik melalui tutorial, literatur desain, browsing internet	Perpustakaan&internet
		• Mengikuti pameran	Ruang pameran
PENGUNJUNG	• Praktisi dan penggemar desain grafis multimedia • Komunitas desainer grafis • Pengunjung umum	• Mencari informasi	Front office
		• Menikmati pameran	Ruang Pameran dan galeri
		• Mencari koleksi karya seni	
PENGELOLA	Pimpinan	Mengikuti seminar dan workshop	auditorium
		Manajemen pengelolaan	Ruang pimpinan
		Menerima tamu	Ruang tamu
	Sekretaris	Rapat koordinasi	Ruang rapat
		Mengatur manajemen kesekretariatan	Ruang sekretaris
	Bagian Administrasi	Mengatur kegiatan operasional	Kantor pengelola

		administrasi	
		Menyimpan arsip	Ruang arsip
Bagian Pameran		Menjalankan pengelolaan pameran	Kantor pengelola
		• Memberi informasi • Melayani pendaftaran	Front office / receptionist
		Melayani ticketing	Loket
		Memandu pengunjung pameran	Galeri tetap dan temporer
Bagian Pengajaran		Menjalankan kegiatan pengajaran	R. Pengajar
Bagian Perpustakaan		Menjalankan kegiatan operasional perpustakaan	Perpustakaan
		Mengatur koleksi buku	Ruang Koleksi buku
		Menyediakan tempat baca	Ruang Baca
Bagian Internet & CDRom		Menjalankan kegiatan operasional Internet & CDRom	Internet & CDRom
		Menyediakan tempat browsing internet	Ruang komputer internet
		Menyediakan tempat melihat CDRom	Ruang komputer CDRom
Bagian Pemeliharaan		Memelihara fasilitas bangunan	Ruang Pemeliharaan
		Mengawasi keamanan lingkungan	Pos Satpam
Bagian I.T. Engineer		pengontrolan dan pemeliharaan terhadap produk I.T.	Kantor pengelola
Semua Staf Pengelola		Rapat Koordinasi	Ruang Rapat
		Memasak	Pantry
		Menerima tamu	Ruang tamu
		Menyimpan peralatan	Gudang
Pendidik/ pengajar		Memberikan materi dasar	Kelas pelatihan dasar
		Membimbing siswai dalam berkreasi	Studio dan lab desain grafis
KELP PELAKU PENUNJANG	Padagang dan Penyedia jasa	Menjual makanan dan minuman	Kafetaria
		Memasak	Pantry
		Jasa Cetak dan output	Output center
		Seminar, diskusi dan Workshop	Auditorium
		Lavatory	Toilet
		Bongkar muat barang	Loading dock
		Atur elektrik dan mekanikal	R. MEE
		Simpan Barang	Gudang barang

Sumber : Hasil analisa

Berdasarkan daftar kebutuhan ruang secara umum diatas maka macam ruang secara lebih terperinci dapat diorganisasikan berdasarkan kelompok kegiatannya sebagai berikut :

1. Kelompok Kegiatan Pendidikan

Tabel 4.6 Kelompok kegiatan pengelola

Pimpinan		
Ruang Tamu	Ruang Sekretaris	Toilet
	Ruang Rapat	
	Ruang Pimpinan	
Tata Usaha		
Lobby	Ruang Kabag Tata Usaha	Toilet
Front Office	Ruang Kabag I.T. Engineer	Gudang
Ruang Tamu	Ruang Kabag Pengajar	Pantry
	Ruang Kabag Pemeliharaan	Ruang Arsip
	Ruang Kerja Staf fTata Usaha	
	Ruang Kerja Staf Pengajar	
	Ruang Kerja Staff I.T. Engineer	
	Ruang Bagian Pemeliharaan	

Sumber: Hasil analisa

Tabel 4.7 Kelompok kegiatan pendidikan

Pendidikan		
Lobby	Ruang Kelas konvensional	Toilet
	Ruang Kelas Multimedia Audio Visual	
Ruang Pengajar		Pantry
Locker	Lab. Komputer Praktek	Gudang
	Lap. Komputer Workshop	
	Studio Workshop Grafis	
	Studio Desain Ilustration	
	Studio Videografi & Fotografi	
	Studio Out Door	

Sumber: Hasil analisa

2. Kelompok Kegiatan Eksplorasi

Tabel 4.8 Kelompok kegiatan perpustakaan dan CDRom

Perpustakaan		
Lobby	Ruang Koleksi Buku	Toilet
Front Office	Ruang Koleksi Buku Khusus	Gudang
Hall	Ruang Baca	
	Ruang Kabag Perpustakaan	
	Ruang Kerja Staff Perpustakaan	
	Ruang Peminjaman	
	Ruang Pengembalian	
	Ruang Administrasi	
	Ruang Katalog	
	Ruang Fotokopi	
Internet & CDRom		
Lobby	Ruang Komputer Internet	Toilet
Front Office	Ruang Komputer CDRom	Gudang
Hall	Ruang Katalog CDRom	
	Ruang Server	
	Ruang Kabag Internet & CDRom	
	Ruang Staff	
	Ruang Administrasi	
	Ruang Print Out	

Sumber: Hasil analisa

3. Kelompok Kegiatan Apresiasi

Tabel 4.9 Kelompok kegiatan galeri

Galeri/Ruang Pameran		
Hall	Ruang pamer tetap	Toilet
Front Office / Receptionist	Ruang pamer temporer	Gudang
Ruang Loker	Ruang Kabag Pameran	Ruang kontrol
Penitipan Barang	Ruang Staff Pameran	R. MEE

Sumber: Hasil analisa

4. Kelompok Kegiatan Penunjang

Tabel 4.10 Kelompok kegiatan penunjang

Penunjang		
Pos Satpam	Ruang Pegawai Pemeliharaan	Toilet
Parkir	Auditorium	Gudang
Taman	Ruang Cetak dan Output	Pantry
	Cafetaria	
	Ruang MEE	
	Loading Dock	

Sumber: Hasil analisa

4.4.3.2 Tuntutan Persyaratan Ruang

Setelah diperoleh macam kebutuhan ruang, maka berikutnya perlu dilakukan penganalisisan lebih lanjut tentang karakter dan tuntutan persyaratan ruang baik dari pencahayaan, penghawaan, kebutuhan penanganan akustik, serta sifat kegiatan. Analisis ini lebih didominasi berdasarkan studi komparasi obyek-obyek ruang sejenis serta kesesuaian dengan tuntutan perancangan. Secara lebih jelas terlihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.11. Spesifikasi persyaratan ruang

KELOMPOK FUNGSI	RUANG	PENCA-HAYAAN		PENG-HAWAAN		AKUS-TIK	VIEW KELUAR	SIFAT RUANG
		A	B	A	B			
PENDIDIKAN	RUANG PIMPINAN							
	Lobby							TERBUKA, FLEKSIBEL
	R. Sekretaris							TERBUKA
	R. Pimpinan							TERTUTUP
	Ruang Rapat							TERTUTUP, TENANG, FORMAL
	Toilet							TERTUTUP, PRIVAT
	RUANG TATA USAHA							
	Lobby							TERBUKA, FLEKSIBEL
	R. Kabag. TU							TERTUTUP
	R. Staff TU							TERBUKA
	R. Kabag Pameran							TERTUTUP

R. Staf Pameran							TERBUKA
R. Kabag Pengajaran							TERTUTUP
R. Staf Pengajaran							TERBUKA
R. Kabag Pemeliharaan							TERTUTUP
R. Staf Pemeliharaan							TERBUKA, FLEKSIBEL
R. Makan Staf							TERTUTUP, PRAKTIS
Pantry							TERTUTUP, PRAKTIS
R. Arsip							TERTUTUP
Toilet							TERTUTUP
Gudang							TERTUTUP
RUANG PENDIDIKAN							
Lobby							TERBUKA, FLEKSIBEL
Locker							TERBUKA, FLEKSIBEL
Kelas Konvensional							TERTUTUP, TENANG
Kelas Audio Visual sedang							TERTUTUP, FLEKSIBEL, TENANG
Kelas Audio Visual besar							TERBUKA, FLEKSIBEL, PRODUKSI KEBISINGAN
Lab. Kom. Instruksional							TERTUTUP, FLEKSIBEL, TENANG
Lab. Kom. Praktek							TERTUTUP, PRODUKSI KEBISINGAN
Lab. Kom. Kursus							TERBUKA, PRODUKSI KEBISINGAN
Studio Desain Ilustrasi							TERTUTUP, TENANG
Studio Workshop Grafis							TERTUTUP
Studio Video & Fotografi besar							TERTUTUP
Studio Video & Fotografi kecil							TERTUTUP
Pantry							TERTUTUP
Gudang							TERTUTUP
Toilet							TERTUTUP, PRIVAT
RUANG PERPUSTAKAAN							
Lobby/Hall							TERBUKA, FLEKSIBEL
Front Office							TERBUKA, STRATEGIS
R. Penitipan							TERBUKA, STRATEGIS
R. Peminjaman							TERBUKA, STRATEGIS
R. Pengembalian							TERBUKA, STRATEGIS
R. Administrasi							TERBUKA, STRATEGIS

EKSPLORASI	R. Katalog						TERBUKA, STRATEGIS
	R. Koleksi Buku						TERBUKA, TENANG
	R. Koleksi Buku Khusus						TERBUKA, TENANG
	Ruang Baca						TERBUKA, TENANG, FLEKSIBEL
	R. Kabag. Perpustakaan						TERTUTUP, TENANG
	R. Staf Perpustakaan						TERBUKA
	R. Fotokopi						TERBUKA
	Gudang						TERTUTUP
	R. Makan Staff						TERTUTUP, PRAKTIS
	Pantry						TERTUTUP, PRAKTIS
	Toilet						TERTUTUP
	RUANG INTERNET & CD ROOM						
	Lobby/Hall						TERBUKA, FLEKSIBEL
	Front Office						TERBUKA, STRATEGIS
	R. Kom. Internet						TERBUKA, TENANG
	R. Kom. CDRom						TERBUKA, TENANG
	R. katalog CDRom						TERTUTUP, TENANG
	R. SERVER						TERTUTUP, TENANG
	R. Print Out						TERBUKA, TENANG
	R. Kabag						TERTUTUP, TENANG
	R. Staff						TERBUKA
	Gudang						TERTUTUP
	Toilet						TERTUTUP
APRESIASI	RUANG GALERI / RUANG PAMER						
	Ruang Loket						TERTUTUP, STRATEGIS
	Hall						TERBUKA
	Front Office						TERBUKA, STRATEGIS
	R. Pamer temporer						TERBUKA, FLEKSIBEL, TENANG
	R. Pamer Tetap						TERBUKA, FLEKSIBEL, TENANG
	R Kabag Galeri						TERTUTUP
	R Staf Galeri & Pamer						TERBUKA
	Toilet						TERTUTUP, PRIVAT
	Gudang						TERTUTUP
	Ruang MEE						TERTUTUP, PRODUKSI BISING
	Ruang Kontrol						TERTUTUP
RUANG PENUNJANG							

PENUNJANG	Ruang Pegawai Pemeliharaan						TERBUKA
	Kafetaria						TERBUKA, FLEKSIBEL
	Auditorium						TERBUKA, FLEKSIBEL
	R. Out Put Center						TERBUKA, STRATEGIS
	Toilet						TERTUTUP
	Tandon Air						TERBUKA
	Ruang MEE						TERTUTUP, PRODUKSI KEBISINGAN
	Parkir						TERBUKA, FLEKSIBEL, AKSES LANGSUNG JALAN RAYA
	Taman						TERBUKA, FLEKSIBEL,
	Pos Satpam						TERTUTUP, STRATEGIS

KETERANGAN



PENTING



TIDAK MENUNTUT

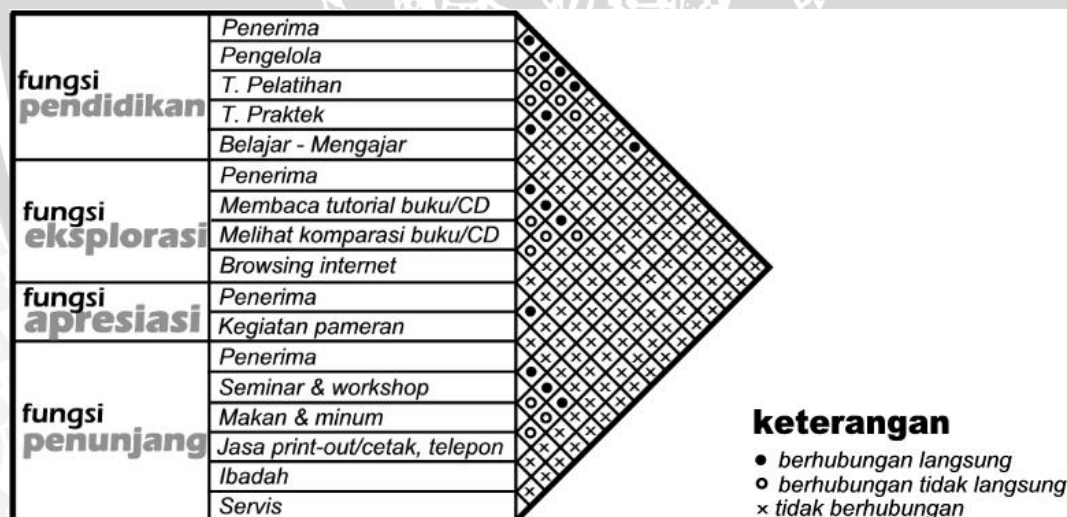


TIDAK PERLU

Sumber: Hasil analisa

4.4.3.3 Pola Hubungan Ruang

A. Pola hubungan ruang makro

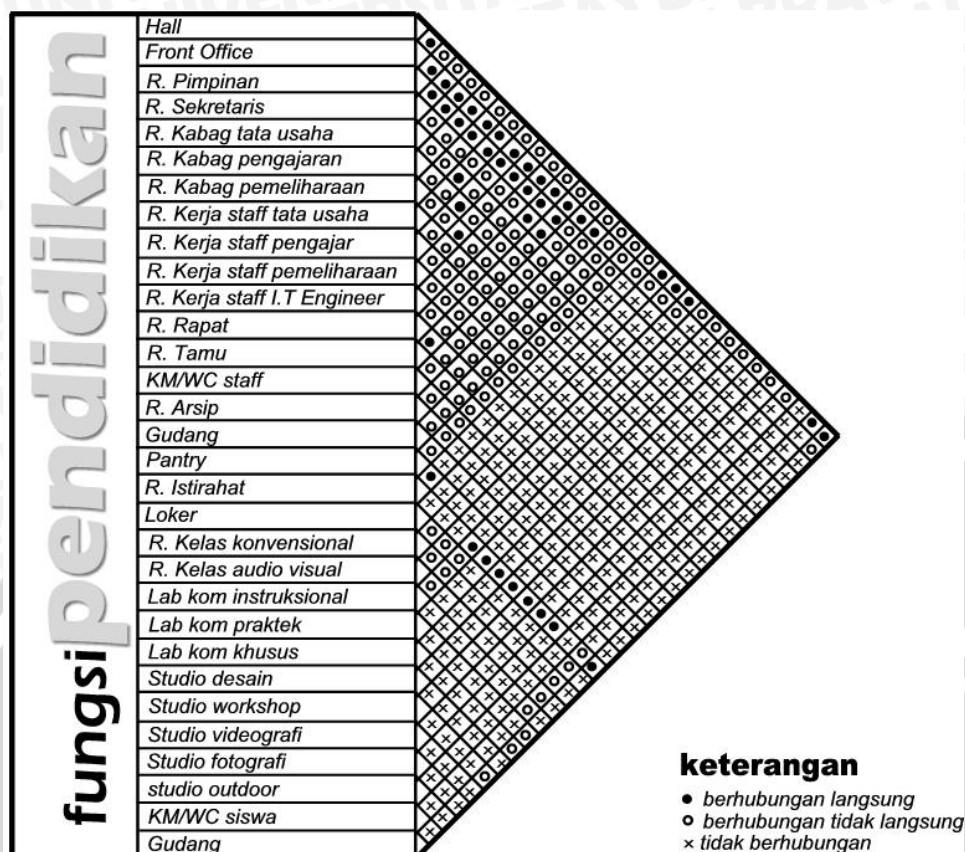


pola hubungan ruang makro

Gambar 4.27 Pola hubungan ruang makro

Sumber : Hasil analisa

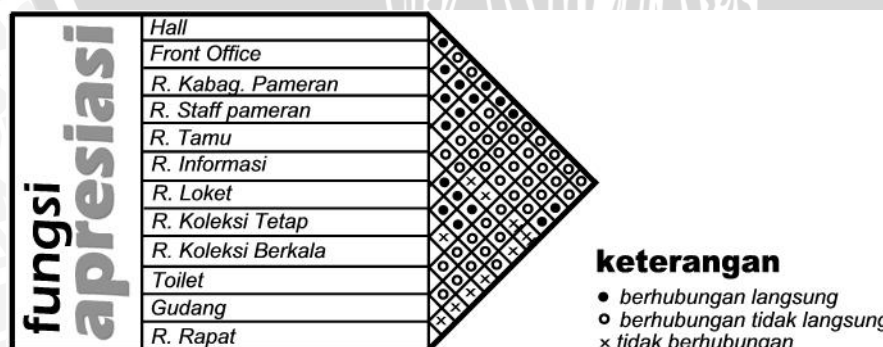
B. Pola hubungan ruang mikro



pola hubungan ruang fungsi pendidikan

Gambar 4.28 Pola hubungan ruang fungsi pendidikan

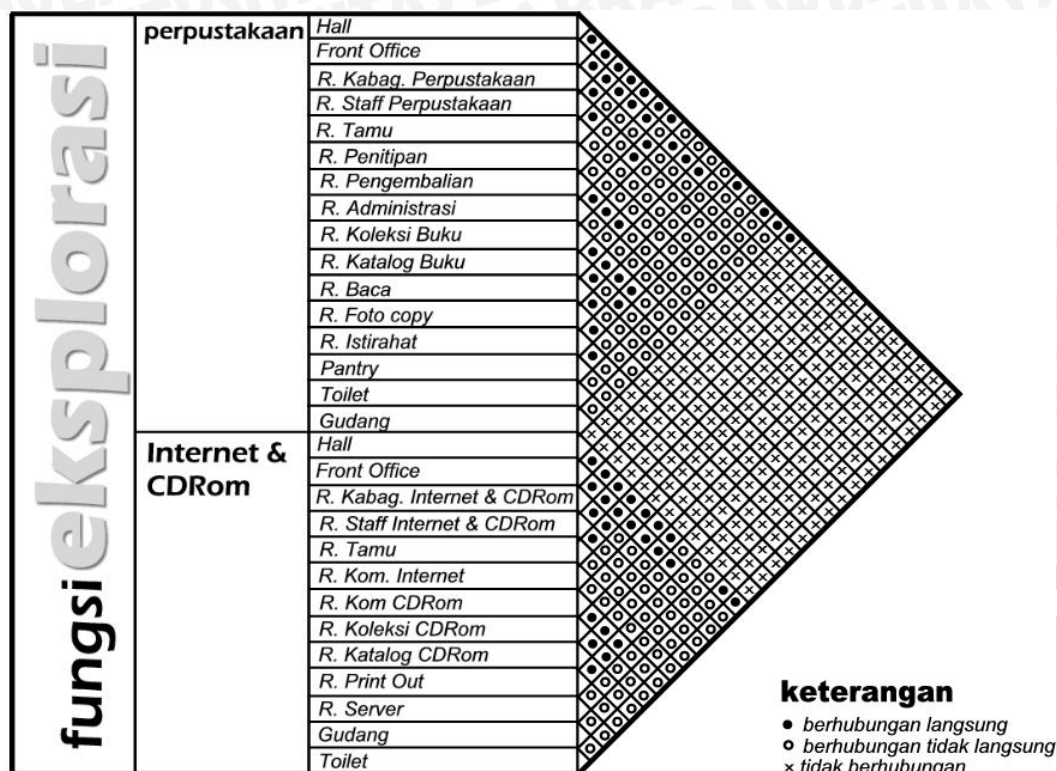
Sumber : Hasil analisa



pola hubungan ruang fungsi apresiasi

Gambar 4.29 Pola hubungan ruang fungsi apresiasi

Sumber : Hasil analisa



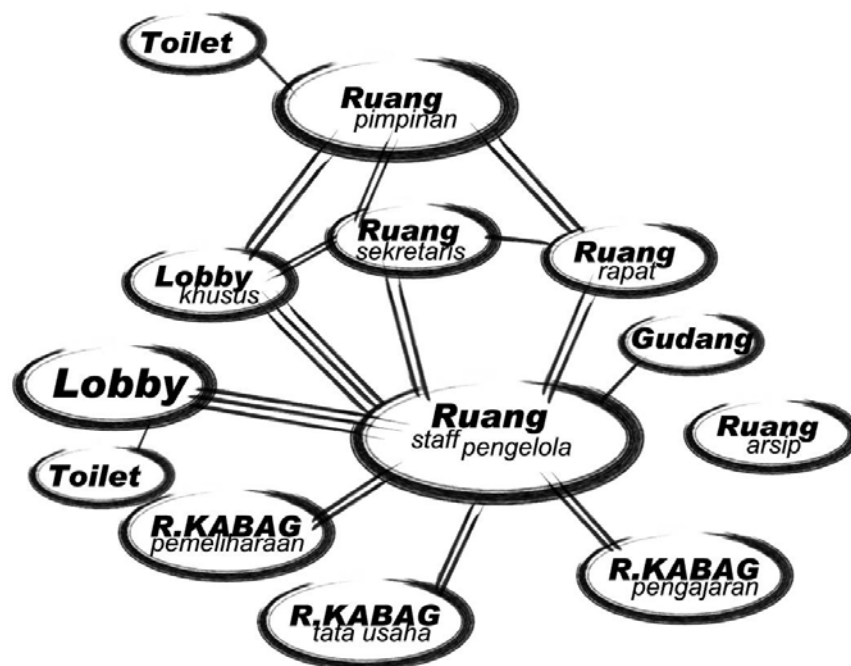
pola hubungan ruang fungsi eksplorasi

Gambar 4.30 Pola hubungan ruang fungsi eksplorasi

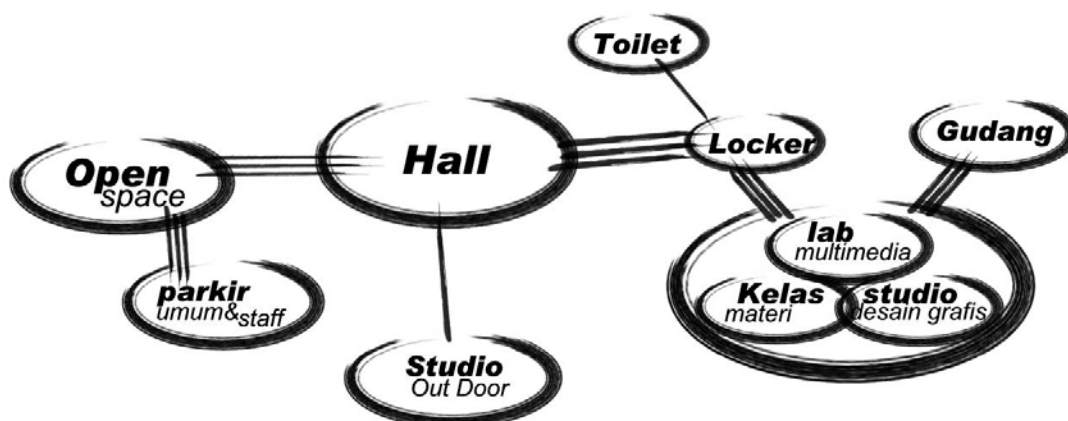
Sumber : Hasil analisa

4.4.3.4 Hubungan Kedekatan Ruang

Untuk dapat menentukan tata hubungan ruang terutama untuk membantu dalam penataan *lay out* ruang diperlukan sebuah analisa hubungan ruang. Analisa hubungan ruang didasarkan atas kepentingan fungsi dan aktivitas pelaku yang memungkinkan terjadinya perbedaan tingkat kepentingan hubungan antara masing-masing ruang. Dengan demikian akan dihasilkan kelompok-kelompok ruang serta tingkat hubungan antar ruang. Hubungan kedekatan ruang ini diperlukan untuk meningkatkan kelancaran sirkulasi dalam bangunan, termasuk juga untuk zonasi ruang. Untuk lebih jelas berikut merupakan hubungan kedekatan ruang:



kelompok ruang **pengelola**



kelompok ruang **pendidikan & pelatihan**

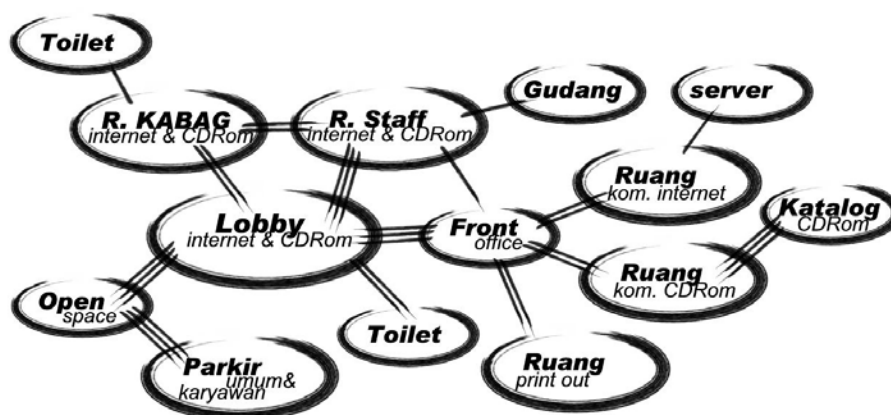
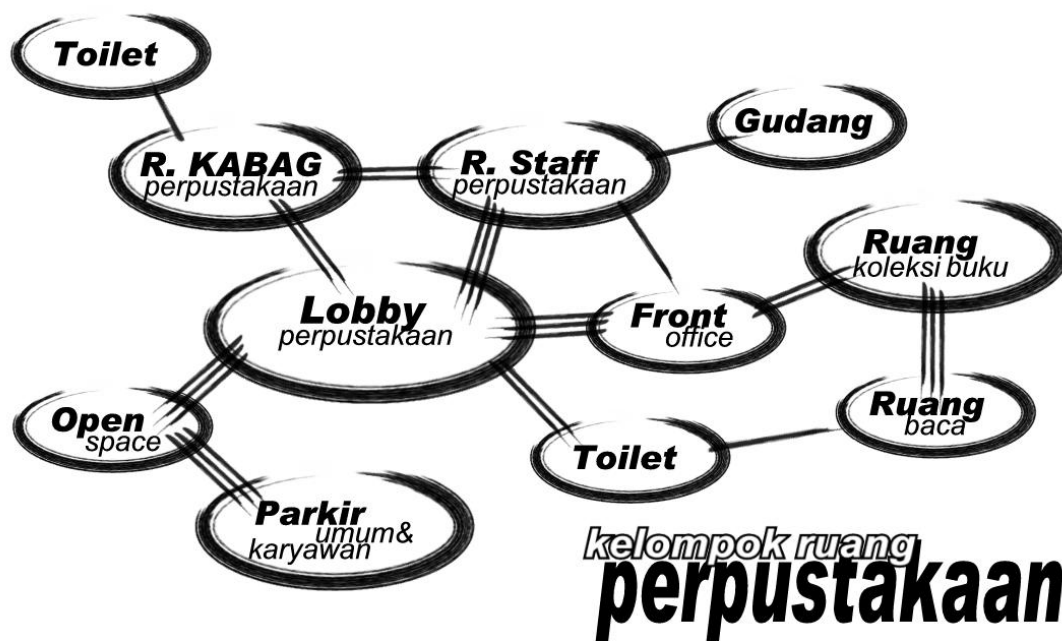


TUGAS AKHIR

Pusat Studi Desain Grafis Multimedia
di Jimbaran

Gambar 4.31. Diagram Hubungan Ruang pada Kelompok Ruang Pengelola dan Ruang Pendidikan
Sumber: Hasil analisa

I MADE RESA ARIMURTI
0001060535-65



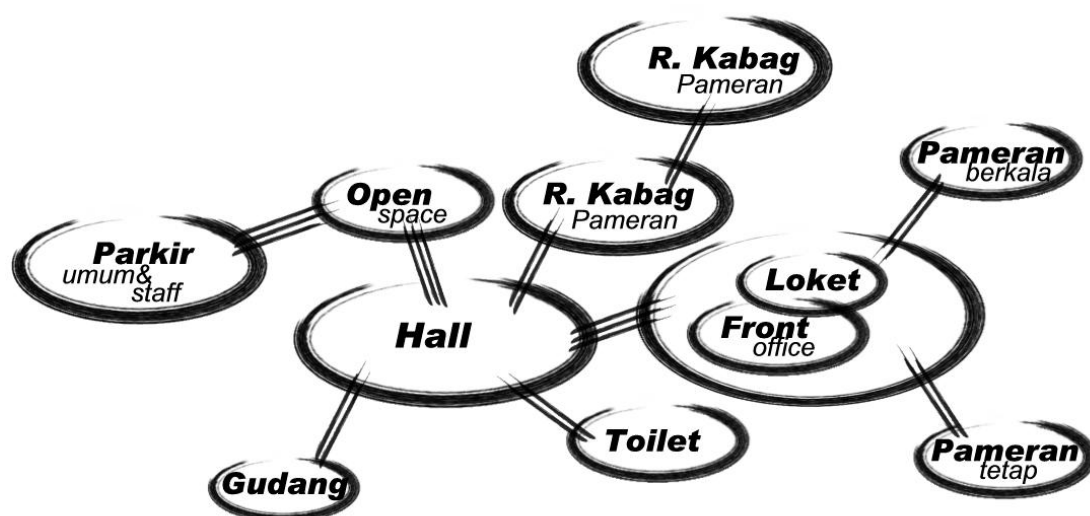
Gambar 4.32. Diagram Hubungan Ruang pada Kelompok Ruang Perpustakaan dan Ruang internet & cdrom
Sumber: Hasil analisa



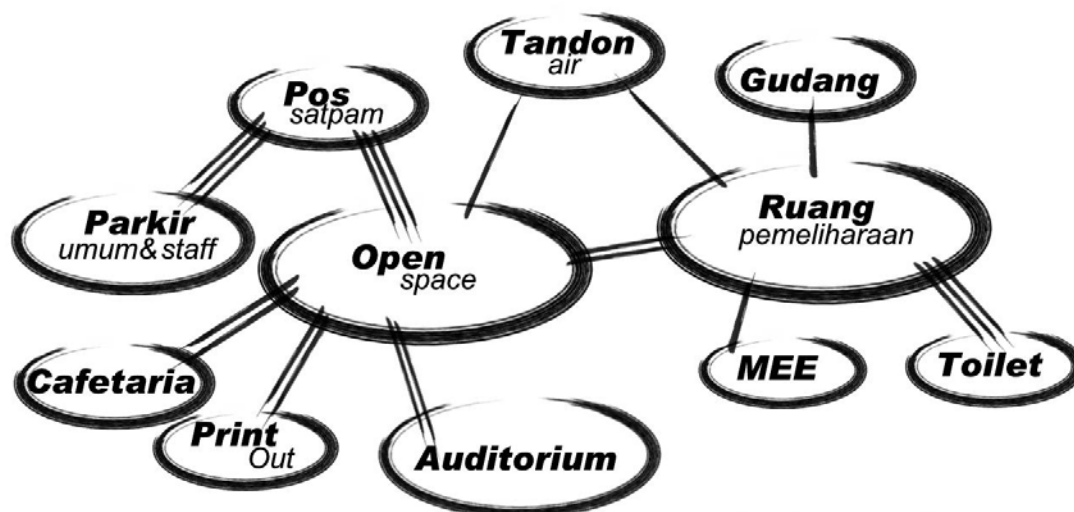
TUGAS AKHIR

**Pusat Studi Desain Grafis Multimedia
di Jimbaran**

**I MADE RESA ARIMURTI
0001060535-65**



kelompok ruang
galeri



kelompok ruang
penunjang



TUGAS AKHIR

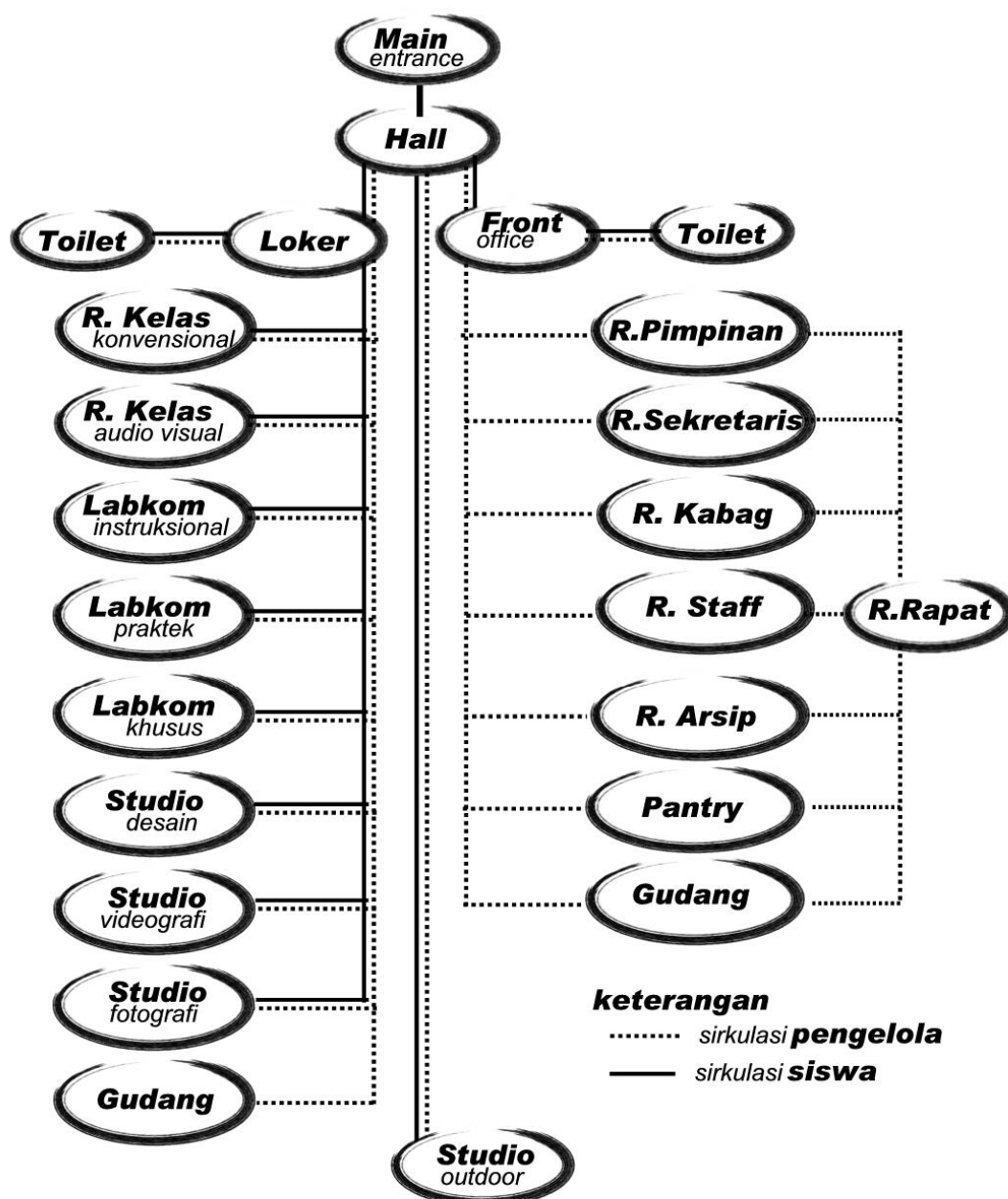
Pusat Studi Desain Grafis Multimedia
di **Jimbaran**

Gambar 4.33. Diagram Hubungan Ruang pada Kelompok Ruang Galeri dan Ruang Penunjang
Sumber: Hasil analisa

I MADE RESA ARIMURTI
0001060535-65

4.4.3.5 Organisasi Ruang

A. Kelompok fungsi pendidikan

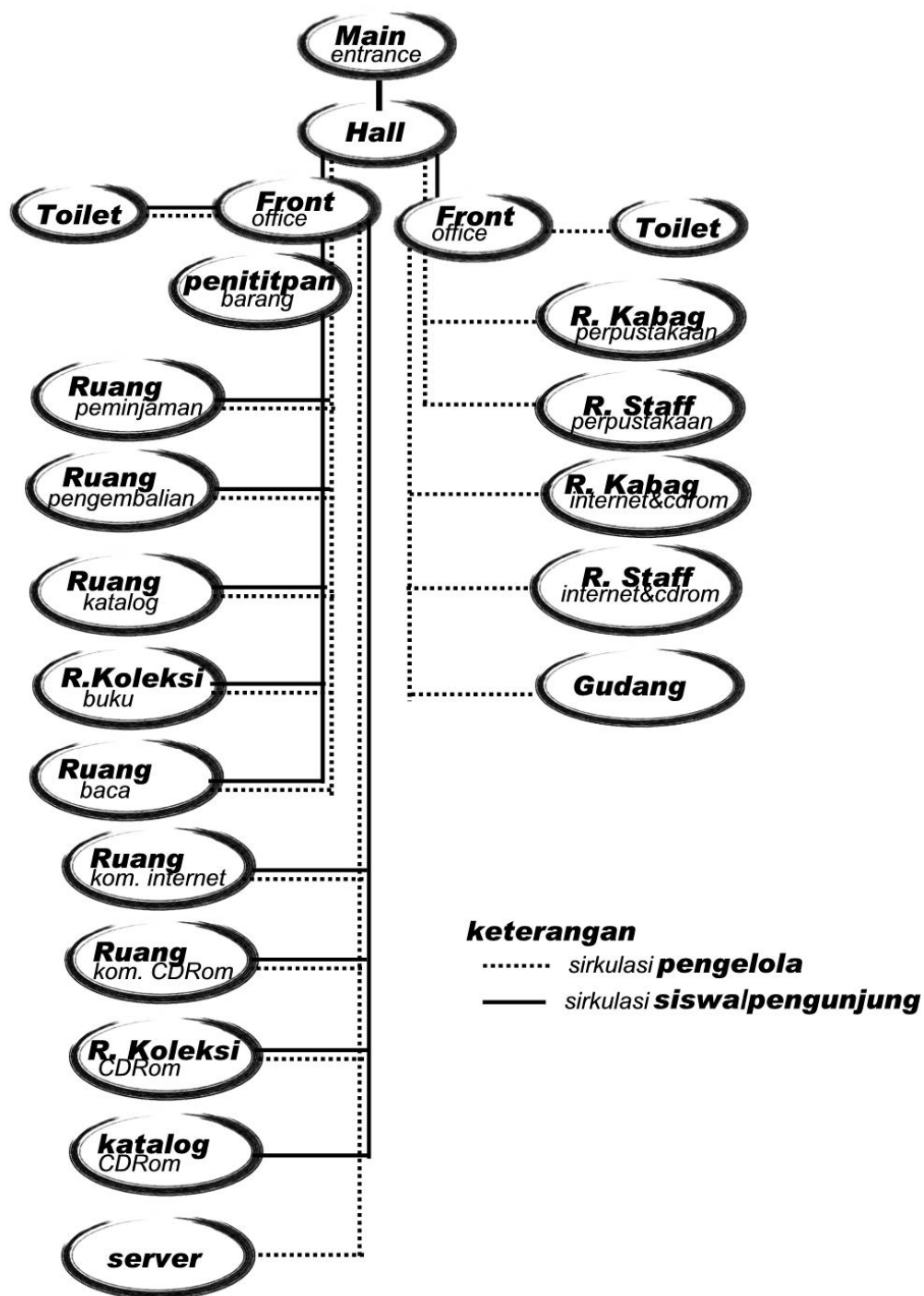


organisasi ruang kelompok fungsi pendidikan/studi

Gambar 4.34. Organisasi Ruang Kelompok Fungsi Pendidikan

Sumber: Hasil analisa

B. Kelompok Fungsi Eksplorasi

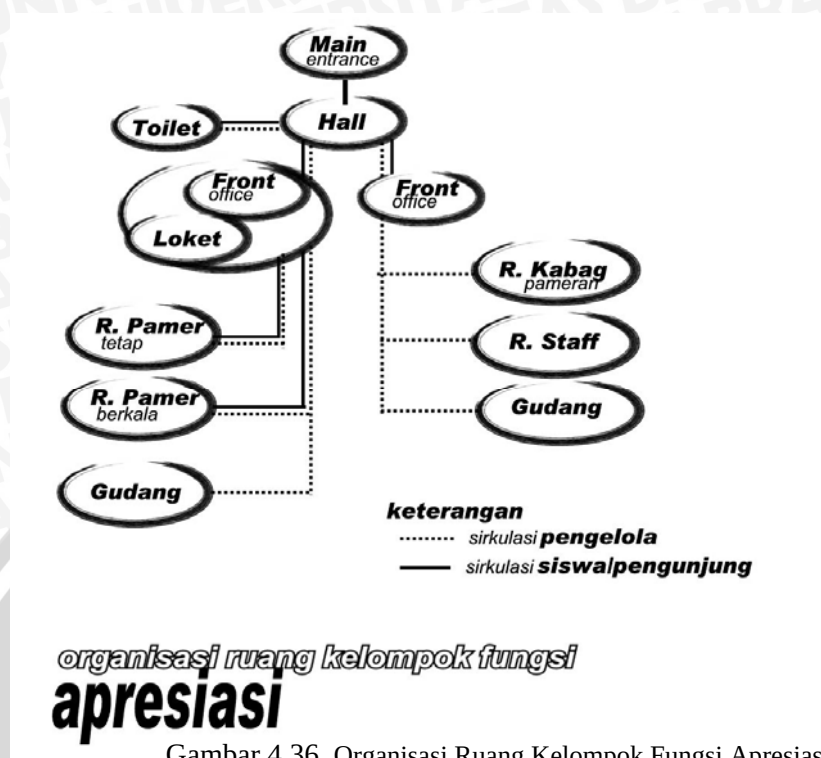


organisasi ruang kelompok fungsi eksplorasi

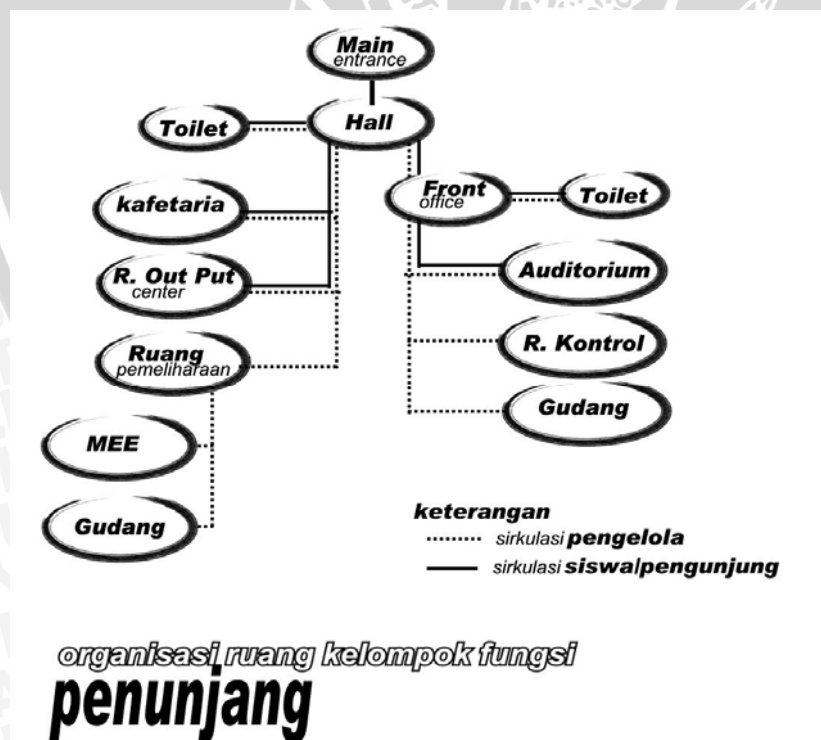
Gambar 4.35. Organisasi Ruang Kelompok Fungsi Eksplorasi

Sumber: Hasil analisa

C. Kelompok fungsi apresiasi



D. Fasilitas penunjang



4.4.3.6 Analisa Besaran Ruang

Studi besaran ruang dilakukan untuk menentukan jumlah area terbangun yang dibutuhkan dan disesuaikan dengan luasan site yang tersedia. Hal ini dikarenakan terdapat batasan perancangan mengenai ketinggian bangunan yang maksimum tiga lantai dengan tinggi tidak melebihi pohon kelapa.

Pada analisa besaran ruang ini dilakukan perhitungan luasan berdasarkan kapasitas pemakai bangunan, ukuran perabot yang digunakan serta pola aktivitasnya. Pendekatan dalam perhitungan luasan ruang mengacu pada standar-standar yang sudah ada seperti *neufert architect data (NAD)*, *time saver standart*, studi banding (SB) serta analisa/asumsi.

Jumlah pemakaian fasilitas ini erat kaitannya dengan saran yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan yang akan berlangsung.

Kelas Grafis Reguler

Semester pertama	80 orang
Semester kedua	80 orang

Kelas Multimedia Reguler

Semester pertama	80 orang
Semester kedua	80 orang

Untuk siswa program reguler ada 320 orang dalam satu hari.

Lab Instruksional

Untuk kelas lab.komputer yang sifatnya instruksional dibatasi 20 orang perkelas dengan lama belajar selama 1-2 jam pertopiknya, $\frac{1}{2}$ minggu untuk kelas instruksional atau 3 hari. Yang diutamakan pada kelas ini adalah penguasaan *software* secara instruksional. Jadi dalam satu angkatan ada empat kelas paralel yang berjalan bersamaan dengan empat orang pengajar saat yang bersamaan. Jadi dibutuhkan kelas komputer instruksional sejumlah 4 buah yang digunakan untuk 2 jurusan, 3 hari untuk kelas grafis dan 3 hari untuk kelas multimedia.

Layout untuk kelas ini dikondisikan untuk perhatian yang intensif dari peserta, pada beberapa contoh studi banding digunakan pola linier, berbaris dengan pengajar di depan, atau dapat digunakan pola melingkar dengan pengajar di tengah.

Kedua jurusan ini menggunakan sarana komputer yang berlainan untuk kelas grafis dioptimalkan dengan menggunakan Macintosh, untuk kelas multimedia dioptimalkan dengan menggunakan IBM/Compatible PC.

Lab Komputer Praktek

Selain kelas instruksional ada kelas praktek dengan kapasitas yang sama yang membedakannya kelas ini tidak dilengkapi sarana proyektor multimedia (yang cukup mahal). Dalam kelas lab ini instruktur hanya berperan bila dibutuhkan dan sifatnya memantau, membantu peserta, peran aktif peserta lab komputer lebih ditekankan dalam kelas ini. Lama aktifitas dalam kelas ini sekitar 2 hingga 6 jam. Untuk mengurangi kejenuhan kelas ini berlayout lebih santai berlawanan dengan kelas instruksional, dilengkapi dengan pantry, ruang rehat pada setiap 4 lab komputer. Ruang rehat dapat digunakan sebagai sarana tukar pikiran sebelum tugas dibagikan.

Untuk dua jurusan dengan pengaturan jadwal 1/2 minggu untuk kelas praktek, 3 hari full untuk satu angkatan.

- Lab Grafis untuk 40 orang, 4 buah lab.
- Lab Multimedia, 2 buah lab.

Jadi diperlukan lab komputer untuk praktek sebanyak 8 buah.

Lab. Komputer untuk kelas kursus.

Selain untuk kebutuhan siswa reguler dibutuhkan juga lab instruksional untuk peserta program singkat sebanyak 1 buah lab untuk kelas grafis, 1 buah lab untuk kelas multimedia. Sarana ini sewaktu-waktu dapat digunakan oleh siswa reguler maupun peserta non reguler singkat. Lab ini dilengkapi partisi yang dapat dibuka yang sewaktu-waktu memungkinkan untuk diubah dari kelas instruksional berkapasitas 40 orang menjadi kelas praktek berkapasitas 80 orang (2 lab disatukan)

Kesimpulan

Jadi total lab yang dibutuhkan sebanyak 24 buah lab komputer dengan perincian sebagai berikut:

- 4 buah lab instruksional untuk kelas grafis dan kelas multimedia
- 4 buah lab praktek untuk kelas multimedia dan kelas grafis
- 2 buah lab tambahan untuk peserta non reguler

Lab komputer yang ada mengingat investasi yang dicanangkan untuk digunakan secara terjadwal, bila ada lab kosong pada pemakaian harian akan dijadwalkan untuk dibuka kelas workshop singkat non reguler.

Kelas Konvensional

Selain Lab komputer untuk kelas dibutuhkan kelas sebanyak 4 buah untuk kelas konvensional berkapasitas 20 orang, 2 buah kelas multimedia audio visual ukuran sedang berkapasitas 80 orang, satu buah kelas multimedia audio visual ukuran besar berkapasitas sekitar 200 orang.

Estimasi kebutuhan untuk kelas dan lab komputer sengaja dibuat longgar oleh pihak penyelenggara untuk kemungkinan membludaknya peserta kursus diluar peserta reguler. Kelas kursus non reguler dilakukan sejak pagi hingga pukul 21.00 dengan memanfaatkan jam sisa pemakaian ruang, diluar program reguler.

Kesimpulan Jumlah Pemakai:

Jadi dalam satu saat terdapat

320 siswa program reguler

160 siswa kelas kursus(non reguler)

136 orang pihak karyawan/penyelenggara

Tamu pengguna jasa/non siswa/karyawan diasumsikan 100 orang, seperti pengguna jasa output center, internet center, cafetaria, dll.

Jadi fasilitas ini akan menampung aktifitas sebanyak manusia sekitar 700 orang di siang hari/jam kerja. Atau hanya saat diselenggarakan program reguler dan aktifitas komersial sepi, terdapat sekurangnya 560 orang.

BAB V

PENUTUP

Desain grafis mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perubahan teknologi kearah digital mengakibatkan desain grafis lebih mengarah ke multimedia, sehingga memancing minat masyarakat untuk mengenal, mempelajari, berapresiasi dan memperdalam desain grafis multimedia lebih jauh lagi. Pendidikan desain grafis multimedia harus disikapi dengan mewadahi kebutuhan yang timbul akibat keinginan mengapresiasi dan mengeksplorasi desain grafis multimedia.

Pusat Studi Desain Grafis Multimedia ini hadir untuk mewujudkan kebutuhan akan pendidikan, apresiasi dan eksplorasi. Bangunan ini merupakan bangunan simbolik dengan fungsi yang majemuk yang di dalamnya terdapat beragam aktifitas, oleh sebab itu Pusat Studi Desain Grafis Multimedia harus mampu mewadahi fungsi pendidikan, apresiasi dan eksplorasi yang hadir bersama-sama dengan fungsi penunjang lainnya seperti cafe, servis dan auditorium. Bangunan Pusat Studi Grafis Multimedia ini terdiri atas massa yang majemuk dengan banyak menggunakan teknis modern tetapi ada esensi makna nilai-nilai tradisional yang menjiwai bangunan tanpa harus memiliki banyak tampilan tradisional.

Makna nilai-nilai tradisional yang menjiwai Pusat Studi Desain Grafis Multimedia tersebut yaitu Sanga Mandala yang merupakan penataan massa dengan sembilan tingkat hierarki. Selain Sanga Mandala, Tri Loka juga menjiwai tiga fungsi utama bangunan yaitu fungsi eksplorasi disimbolkan dengan bentuk gunung sebagai sumber, fungsi pendidikan disimbolkan dengan daratan sebagai tempat mengelola sumber dan fungsi apresiasi disimbolkan dengan lautan sebagai *output* dari pengelolaan sumber tersebut.

Bentukan yang sederhana namun *eye catching* diharapkan mampu menarik masyarakat untuk mengenal, mempelajari, mengeksplorasi dan mengapresiasi desain grafis multimedia lebih dalam, dengan penanggapan terhadap kebutuhan-kebutuhan masyarakat melalui penyediaan fasilitas yang lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Hakim, Rustam & Utomo, Hardi. 2002. *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap Prinsip-Unsur dan Aplikasi Desain*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Handoyo, 2000. *Terapan Desain Grafis Dalam Media Massa*, Alumni Bandung.
- Handrawati, Nieke, dkk, 1990, *Desain Terapan*, POPF IKIP Malang
- Harris, Charles W. 1998. *Time Saver Standars for Landscape Architecture*. New York : Mc Graw Hill Co.
- Hofstetter, Fred T, 2001. *Multimedia Literacy*. Mc Gaw – Hill Irwin
- Hendrawan, Yulius, 2006. *Perancangan Wahan Apresiasi & Eksplorasi Seni Perfilm Nasional di Joyakarta*. Skripsi Tidak diterbitkan. Malang. Jurusan Arsitektur FT. Unibraw.
- I Nyoman Gelebet dkk, 1986, *Arsitektur Tradisional Daerah Bali*. Bali: Depdikbud Kebudayaan daerah
- Indriana, Dian, 2006. *Perancangan Graha Studi Desain Grafis Multimedia di Malang*. Skripsi Tidak diterbitkan. Malang. Jurusan Arsitektur FT. Unibraw.
- Juan Bonta. 1973. *Notes for a Theory of Meaning in Design*
- Morgenstein, 1992. *Modern Retailing, Manajemen, Principles, and Patises*. London : Regent Prentice Hall
- Nadjib, Chikman, 2005. *Pusat Seni Kaligrafi di Kudus*. Skripsi Tidak diterbitkan. Malang. Jurusan Arsitektur FT. Unibraw.
- Auditam, Angga, 2005. *Bengkel Fotografi di Jimbaran, Bali*. Skripsi Tidak diterbitkan. Malang. Jurusan Arsitektur FT. Unibraw.
- Noer, Syafik. 2002. *Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Komunikasi Yang Efektif*. Jakarta
- Noer, Syafik. *Teknologi Multimedia Dan Sejarah Perkembangannya*. 2002, Surabaya
- Nn.1984. *Rumusan Arsitektur Bali*, Departemen Pekerjaan Umum Pemerintah Propensi Daerah Tk I Bali
- Nn. 2004. Kondisi Geografi Kabupaten Badung. [http: www.badung.go.id](http://www.badung.go.id)

Nn. 2003. *Rencana Detail Tata Ruang Kecamatan Kuta Selatan*. Badung: Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Badung.

Nn. 2003. *Booklet ADVY*. Yogyakarta : Berkat Offset.

Nn. 2001. *Program Pendidikan sekolah Tinggi*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional

Onong, 2000, *Dinamika Komunikasi Dalam Grafis*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung

R. Sularto Sastrowardoyo, 1987, *Some Basic Norm Traditional of Bali*, Bali

Santoso, 2002, *Strategi Pendidikan Dan Pengajaran IPTEK* <http://www.google.com>

Reka Bentuk Pengajaran Teknologi Pendidikan (Guide Book)
<http://www.google.com>

<http://www.badung.go.id>

<http://www.bali.go.id>

