

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

**PUSAT APRESIASI DESAIN GRAFIS
DI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SARJANA STRATA – 1

UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN YUDISIUM UNTUK MENCAPAI DERAJAT SARJANA TEKNIK
(S-1)
PADA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

DISUSUN OLEH:

**EDO SAPUTRA
NPM: 01.01.10761**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2010**

LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI

SKRIPSI
BERUPA
LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

PUSAT APRESIASI DESAIN GRAFIS DI YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:


EDO SAPUTRA
NPM: 01.01.10761

Telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 9 Oktober 2009
dan Tim Penguji Pendadaran pada tanggal 15 Juni 2010
dan dinyatakan telah memenuhi sebagian persyaratan pengajuan yudisium untuk mencapai derajat
Sarjana Teknik (S-1) pada Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

PENGUJI SKRIPSI

Penguji I


Penguji II


(Ir. Lucia Asdra R, M.Phil, Ph.D)



(Agustinus Madyana Putra, ST, MT)

Yogyakarta, 15 Juni 2010

Koordinator Tugas Akhir Arsitektur
Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta


(Floriberta Binarti, ST, Displ. NDS. Arch)

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta


(F. Ch. J. Sinar Tanudjaja, MSA)



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : EDO SAPUTRA

NPM : 01.01.10761

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Tugas Akhir—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—yang berjudul:

PUSAT APRESIASI DESAIN GRAFIS DI YOGYAKARTA

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) maupun Gambar Rancangan dan Laporan Perancangan ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 22 Juni 2010
Yang Menyatakan,



(EDO SAPUTRA)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan pada Tuhan Yesus yang kasih-Nya begitu berlimpah dan yang telah mencurahkan segala sesuatunya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir strata satu dengan judul "Pusat Apresiasi Desain Grafis di Yogyakarta". Demikian juga untuk semua orang disekitar saya yang telah memberi semangat dan motivasi dengan penuh perhatian, hingga akhirnya tercipta karya ini dengan segala kekurangan dan kelebihan didalamnya.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan dorongan dari pihak-pihak lain maka penulisan tugas akhir ini tidak akan terselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis secara khusus mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus atas kasih, berkat dan tuntunan-Nya
2. Bunda Maria yang selalu melindungi dan mengasihiku
3. Ir. Lucia Asdra R., M.Phil., Ph.D selaku dosen Pembimbing I atas waktu, pengetahuan, bimbingan dan wawasan yang telah diberikan selama ini
4. Agustus Madyana Putra, ST., M.Sc , selaku dosen Pembimbing II atas waktu, pengetahuan, bimbingan dan wawasan yang telah diberikan selama ini
5. Ir. F. Christian JST, MSA , selaku Ketua Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta, atas pengetahuan dan wawasan yang telah diberikan selama ini
6. Mama, papa yang senantiasa memberi perhatian, materi, dukungan dan kesempatan yang diberikan selama ini.
7. Dodi dan Dion, adek adekku yang selalu memberi dukungan dan doa.
8. Orang-orang terkasih Donna, Ayu, Desi, Kayla, Kaysa, banyak pertolongan baik langsung maupun tidak langsung yang telah diberikan selama ini.
9. Ir. F. Ch. J. Sinar Tanudjaja, MSA. selaku Koordinator pengawas studio, atas dukungan, pengetahuan dan wawasan yang telah diberikan

10. Semua Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, atas pengetahuan, waktu, bimbingan dan wawasan yang telah diberikan selama saya menempuh jenjang kuliah.
11. Semua Karyawan Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta, atas waktu, kesabaran dan pertolongan yang telah diberikan selama ini.
12. Rekan-rekan seperjuangan selama studio, atas saran, pengalaman, dan hiburan yang kalian berikan selama di studio.
13. Semua teman-teman studio kalian adalah teman-teman semasa kuliah yang sangat berharga, terima kasih atas dukungan, perhatian dan pertolongannya selama ini.
14. Teman-temanku Heru, Edi, Mbendol yang selalu ada dalam setiap kesempatan dan selalu siap membantu.
15. Dan kepada semua pihak yang telah membantu penulis secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Strata Satu ini jauh dari sempurna. Akhirnya penulis berharap semoga karya tulis ini bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan informasi serupa.

Yogyakarta, 9 April 2010

Penulis

(**Edo Saputra**)

01 01 10761

ABSTRAKSI

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

Pusat Apresiasi Desain Grafis merupakan wadah apresiasi (memahami, menikmati, menghargai) bagi para pecinta desain grafis khususnya di Yogyakarta. Seiring dengan semakin bertambahnya komunitas desain grafis yang tumbuh di Yogyakarta, maka dibutuhkan suatu wadah yang mampu menampung aktivitas apresiasi para pecinta desain grafis.

Semangat para desainer untuk dapat menghasilkan suatu karya yang sesuai dengan ekspresi bebas sang desainer, dituntut untuk dapat berpikir secara kreatif dalam menemukan ide-ide lain dalam mendesain. Karenanya, bangunan dalam Pusat Apresiasi Desain Grafis mentransformasikan penelusuran ide-ide desain yang baru dan kemudian dipetakan dengan metode “*visual illustration mapping*” ke dalam wujud fisik bangunan dengan mengolah elemen-elemen arsitektural.

Unsur-unsur dalam desain grafis seperti : *shape*, bentuk (*form*), tekstur, garis, ruang, dan warna, dipakai sebagai pembentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, dipadukan dengan aspek keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi (*proportion*) dan kesatuan (*unity*), untuk membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR BAGAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
I.1. Latar Belakang Eksistensi Proyek	1
I.2. Pemanfaatan Teknologi Komputer Dalam Desain Grafis	2
I. 2.1. Profesi keahlian computer.....	2
I.3. Pengertian dan Peranan Desain Grafis Sebagai Kebutuhan Masyarakat.....	4
I.3.1. Peranan desain grafis dalam kebutuhan masyarakat.....	5
I.3.2. Fungsi desain grafis dalam kebutuhan masyarakat	9
I.4. Latar Belakang Permasalahan	13
I.5. Rumusan Masalah	16
I.6. Tujuan dan Sasaran.....	16
I. 6.1. Tujuan	16
I. 6.2. Sasaran	17
I.7. Lingkup Studi	18
I.7.1. Pembahasan tentang Pusat Apresiasi Desain Grafis.....	18
I.7.2. Pembahasan tentang fasade bangunan	18
I.7.3. Pembahasan tentang peruangan bangunan.....	19
I.8. Metode Pembahasan	19
I.9. Diagram Alur Pemikiran	20

I.10. Sistematika Penulisan.....	21
----------------------------------	----

BAB II TINJAUAN UMUM DESAIN GRAFIS

II. 1. Sejarah Desain Grafis.....	23
II. 1.1. Garis waktu sejarah desain grafis	23
II. 1.2. Penemuan mesin cetak.....	25
II. 1.3. The Great Exhibition, 1851	25
II. 1.4. Aristide Bruant, Toulouse-Lautrec, 1892	26
II. 1.5. Modernisme, 1910	26
II. 1.6. Dadaisme, 1916	27
II. 1.7. De Stijl, 1916	27
II. 1.8. Constructivism, 1918.....	28
II. 1.9. Bauhaus, 1919.....	29
II. 1.10. Gill Sans, 1928-1930	29
II. 1.11. Harry Beck, 1931	30
II. 1.12. International Style, 1950s	30
II. 1. 13. Helvetica, 1951	31
II. 1. 14. Psychedelia and Pop Art, 1960s	31
II. 1. 15. Emigre, 1984.....	32
II.2. Napak Tilas Desain Grafis di Indonesia.....	32
II. 2.1. Desain grafis Indonesia tahun 1970-an.....	32
II. 2.2. Jakarta Tahun 1980 menjelang berdirinya IPGI (Ikatan Perancang Grafis Indonesia)	34
II.3. Desain Grafis.....	37
II. 3.1. Definisi desain	37
II. 3.2. Definisi desain grafis	38
II.4. Perkembangan Desain Grafis	39
II. 4.1. Asal mula desain grafis.....	39
II. 4.2. Esensi Desain Grafis.....	40
II. 4.3. Makna dan kesan garis.....	41
II. 4.4. Pengolahan garis	43

II.5. Bentuk dan Transformasinya	44
II.6. Proses Kreatif Desainer Grafis	45
II.7. Proses perancangan desain grafis	46
II.8. Komponen Desain Grafis	49
II.9. Analisis Basis Karya Desain Grafis	57
II. 9.1. Desain berbasis <i>image</i>	58
II. 9.2. Desain berbasis <i>type</i>	59
II. 9.3. Desain berbasis <i>image</i> dan <i>type</i>	60
II. 9.4. Desain berbasis <i>symbol</i> , <i>logo</i> dan <i>logotype</i>	61
II.10. Peran Desainer dan Fungsi Grafis	62
II. 10.1. Peran desainer grafis	62
II. 10.2. Etika profesi	63
II. 10.3. Analisa Graphic Design Artist	65
II.11. Fungsi Grafis	69
II.12. Pusat Apresiasi Desain Grafis	73
II. 12.1. Batasan pengertian Pusat Apresiasi Desain Grafis	73
II. 12.2. Fungsi Pusat Apresiasi Desain Grafis	74
II. 12.3. Tujuan dan Sasaran	75
II. 12.4. Manfaat dan skala pelayanan	76
II. 12.5. Fasilitas Pusat Apresiasi Desain Grafis	77
II. 12.6. Pelaku, jenis, alur dan karakter kegiatan	78
II.13. Pendekatan kebutuhan dan besaran ruang	93
II. 13.1. Kebutuhan ruang	93
II. 13.2. Besaran ruang	96

BAB III *VISUAL ILLUSTRATION MAPPING*

III.1. Menuju Alam Berpikir Kreatif Manusia	103
III. 1.1. <i>Science to creativity</i>	106
III. 1.2. <i>Visual to creativity</i>	109
III. 1.3. <i>Imagination to creativity</i>	110
III. 1.4. <i>Drawing to creativity</i>	112

III.2. <i>Architectural Mapping</i> (Pemetaan Arsitektur)	113
III. 2.1. <i>Architectural mapping method</i> (metoda pemetaan arsitektur)	115
III. 2.2. <i>Form to programme</i>	118
III. 2.3. <i>Deterritorialisation</i>	123
III. 2.4. <i>Territorialities</i>	124
III. 2.5. Kesimpulan proses desain <i>Architectural Mapping</i>	126
III.3. <i>Visual Illustration Mapping</i>	126
III. 3.1. <i>Blending menthod creativity thinking and architectural mapping</i>	126
BAB IV TINJAUAN DAN PENDEKATAN LOKASI	
IV.1. Yogyakarta Sebagai Pusat Apresiasi Desain Grafis	128
IV. 1.1. Letak geografis.....	128
IV. 1.2. Klimatologi	129
IV. 1.3. Kondisi non-fisik.....	130
IV.2. Lokasi Tapak Pusat Apresiasi Desain Grafis di Yogyakarta.....	131
IV. 2.1. Kriteria pemilihan tapak.....	131
IV. 2.2. Alternatif tapak.....	132
IV. 2.3. Potensi alternatif tapak.....	133
IV. 2.4. Lokasi tapak terpilih.....	135
IV.3. Konsep Penataan Lokasi dan Pemanfaat Potensi Tapak Terpilih....	144
BAB V ANALISIS “VISUAL ILLUSTRATION MAPPING” KE DALAM WUJUD ARSITEKTURAL	
V.1. Permasalahan	150
V. 1.1. Landasan pendekatan perencanaan.....	150
V.2. Tranformasi Proses Kreatif Desainer Grafis dan <i>Visual Illustration Mapping</i> Kedalam Bentuk dan Ruang Arsitektural.....	152
V.3. Wujud Ruang Pusat Apresiasi Desain Grafis	153
V. 3.1. Analisa wujud ruang Pusat Apresiasi Desain Grafis.....	154

V.4. Analisa Karakteristik Garis dan Titik dengan Metoda “ <i>Visual Illustration Mapping</i> ”	155
V. 4.1. <i>The scratch technique</i>	155
V. 4.2. <i>See differently</i>	159
V. 4.3. <i>Deterritorialitations</i>	160
V.5. Analisa Tata Ruang Dalam Pusat Apresiasi Desain Grafis	162
V. 5.1. Kualitas dan Skala Ruang	162
V.6. Psikologi Warna Dalam Arsitektur	164
V.7. Analisa Karakter Ruang Dalam	167
V. 7.1. Fasilitas informasi dan pelayanan jasa	167
V. 7.2. Fasilitas kreativitas	169
V. 7.3. Fasilitas sosial.....	170
V. 7.4. Fasilitas hiburan.....	171

**BAB VI KONSEP “*VISUAL ILLUSTRATION MAPPING*” KE DALAM
WUJUD ARSITEKTURAL**

VI.1. Penekanan Konsep Desain.....	173
VI.2. Tata Ruang Luar	173
VI. 2.1. Zoning	176
VI. 2.2. Zoning Site	176
VI.3. Pendekatan dan Konsep Sistem Pendukung Bangunan.....	177
VI. 3.1. Pendekatan konsep struktur.....	177
VI. 3.2. Konsep struktur	177
VI. 3.3. Pendekatan konsep utilitas	178
VI. 3.4. Konsep utilitas.....	183
VI.4. Pendekatan Konsep Akustik.....	184
VI. 4.1. Konsep akustik	184
VI.5. Pendekatan Konsep Pengkondisian Udara	185
VI. 5.1. Konsep pengkondisian udara	186
VI.6. Pendekatan Konsep Pencahayaan.....	188

VI. 6.1. Konsep pencahayaan..... 188

DAFTAR PUSTAKA..... xx

LAMPIRAN..... xxi



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 MILO, Nestle Indonesia.....	1
Gambar 1.2 Contoh web design.....	3
Gambar 1.3 Animasi workflow dan character modeling.....	4
Gambar 1.4 Iklan kreatif karena penampilan gambar pada saat siang hari dan malam hari berbeda dan menarik perhatian.....	5
Gambar 1.5 Stan pameran distro di JEC, dealer sepeda motor Yamaha, <i>Apple store</i>	6
Gambar 1.6 Rambu-rambu lalu lintas dan penanda rumah makan Mc'Donald....	6
Gambar 1.7 Seragam karyawan PT Pertamina.....	6
Gambar 1.8 Desain produk parfum dan brosur skema tilang.....	7
Gambar 1.9 Brosur Starbucks museum <i>campaign</i>	7
Gambar 1.10 Balon sebagai sarana iklan.....	7
Gambar 1.11 Contoh kartu nama, letterhead, amplop.....	8
Gambar 1.12 Iklan kampanye presiden dengan kendaraan dan Iklan menggunakan media bus.....	8
Gambar 1.13 Contoh karya peta lokasi.....	8
Gambar 1.14 Desain <i>cover</i> buku, cd dan kemasan.....	9
Gambar 2.1 Teknik cetak batu (<i>lithografi</i>).....	23
Gambar 2.2 <i>Black letter script</i>	24
Gambar 2.3 Johannes Gutenberg.....	25
Gambar 2.4 Ilustrasi Crystal Palace dan Buku optik dari <i>Great Exhibition</i>	25
Gambar 2.5 Poster Aristide Bruant.....	26
Gambar 2.6 <i>Composition No. 10</i> , Piet Mondrian.....	26
Gambar 2.7 Cut With the Kitchen Knife, Hannah Höch (1889-1978).....	27
Gambar 2.8 Red and Blue Chair, Gerrit Rietveld.....	28
Gambar 2.9 Tatlin Tower, Model of the <i>Monument to the Third International</i>	28
Gambar 2.10 <i>The Bauhaus</i>	29
Gambar 2.11 Eric Gill dan Gill Sans.....	29
Gambar 2.12 Harry Beck.....	30

Gambar 2.13 Sampul buku dari Taschen	30
Gambar 2.14 Sampul buku dari Helvetica	31
Gambar 2.15 Poster karya Milton Glaser	31
Gambar 2.16 Sampul Majalah Émigré.....	32
Gambar 2.17 15 th Century	37
Gambar 2.18 Iklan billboard dua provider yang saling bersaing	38
Gambar 2.19 Garis yang tercipta karena perbedaan warna dan garis yang tercipta karena perbedaan jarak	40
Gambar 2.20 1.Garis horizontal, 2.Garis vertikal, 3.Garis miring / diagonal, 4. Garis lengkung / kurva.....	41
Gambar 2.21 1.Bentuk X, 2.Bentuk >, 3.Bentuk diagonal overlap, 4.Bentuk diagonal berjauhan	42
Gambar 2.22 Kombinasi garis kurva	42
Gambar 2.23 Pengulangan garis	43
Gambar 2.24 Pencerminkan garis	44
Gambar 2.25 Pancaran garis	44
Gambar 2.26 Bentuk 2 dimensi.....	45
Gambar 2.27 Bentuk 3 dimensi.....	45
Gambar 2.28 Sistem kerja Desainer Grafis.....	45
Gambar 2.29 Proses perancangan desain grafis.....	49
Gambar 2.30 Keseimbangan simetri, keseimbangan asimetri, keseimbangan radial	51
Gambar 2.31 Irama regular, irama regular ditambah efek perspektif.....	51
Gambar 2.32 Irama dengan perubahan posisi.....	52
Gambar 2.33 Irama progresif pada rotasi.....	52
Gambar 2.34 Skala dan proporsi.....	53
Gambar 2.35 Background terang- fokus kurang, background gelap- fokus kuat, konflik antara hitam dan putih	54
Gambar 2.36 Gambar kanan terlihat empat objek dalam satu group atau kesatuan dibanding gambar kiri yang terkesan lepas.....	54

Gambar 2.37 Dengan menyusun objek atau foto secara berdekatan, bisa membentuk kesatuan atau grup.....	55
Gambar 2.38 Empat kotak terpisah jika diatur berdekatan bisa membentuk huruf H semu	55
Gambar 2.39 Kesatuan kotak yang mengarah ke orbs dan kesatuan garis yang mengarah ke orbit	55
Gambar 2.40 Kiri kesatuan karena kesamaan warna, kanan kesatuan karena kesamaan bentuk.....	56
Gambar 2.41 Dengan konsisten pada garis bantu vertical, kita dapat membuat objek rata kiri dan rata kanan.....	56
Gambar 2.42 Desain menabrak batas.....	57
Gambar 2.43 Desain berbasis image.....	58
Gambar 2.44 Desain berbasis <i>type</i>	59
Gambar 2.45 Desain berbasis <i>type</i> dan <i>image</i>	60
Gambar 2.46 Desain berbasis <i>symbol</i> , <i>logo</i> dan <i>logo type</i>	61
Gambar 2.47 Iklan kreatif pada fasilitas umum.....	70
Gambar 2.48 Contoh iklan pada kendaraan kantor.....	71
Gambar 2.49 Contoh desain packaging	72
Gambar 2.50 Contoh desain opening tune	72
Gambar 2.51 Contoh desain story board.....	73
Gambar 3.1 Urban street concept.....	78
Gambar 3.2 <i>Visual process</i>	84
Gambar 3.3 Studi bentuk gereja di Imatra, Alvar Alto.....	87
Gambar 3.4 Gambar Mit instant house project	89
Gambar 3.5 SPAN workshop-Zahahadid Studio	90
Gambar 3.6 <i>Plan of the House</i>	91
Gambar 3.7 <i>Scratch mapping by Zahahadid</i>	93
Gambar 3.8 <i>Scratch mapping</i>	94
Gambar 3.9 <i>Slow-motion mapping</i>	95
Gambar 3.10 <i>Parasite mapping</i>	97
Gambar 3.11 <i>Deteritorialisasi</i>	98

Gambar 3.12 <i>Territorialities</i>	99
Gambar 3.13 <i>Form to Programme Flow</i>	100
Gambar 3.14 Skema pola pikir Pemetaan arsitektur.....	101
Gambar 4.1 Gambar peta DIY	103
Gambar 4.2 Grafik jumlah penduduk kota Yogyakarta menurut umur dan jenis kelamin, tahun 2002	104
Gambar 4.3 Lokasi site alternatif 1	108
Gambar 4.4 Lokasi site alternatif 2	109
Gambar 4.5 Gambar foto udara site terpilih	109
Gambar 4.6 Gambar situasi site terpilih.....	109
Gambar 4.7 Gambar denah Tata Guna Lahan.....	110
Gambar 4.8 Koefisien Dasar Bangunan 60 %	110
Gambar 4.9 Gambar arah edar matahari	111
Gambar 4.10 Beberapa solusi bukaan pada jendela.....	111
Gambar 4.11 Gambar arah saluran <i>drainase</i>	112
Gambar 4.12 Gambar saluran <i>drainase</i> dan <i>pedestrian ways</i> disekitar site	113
Gambar 4.13 Gambar vegetasi di sekitar site	113
Gambar 4.14 Gambar arah angin disekitar site.....	113
Gambar 4.15 Gambar arah sumber kebisingan.....	114
Gambar 4.16 Pemanfaatan kontur tanah sebagai penghalang kebisingan	114
Gambar 4.17 Pemanfaatan barier sebagai penghalang kebisingan	114
Gambar 4.18 Acoustic tile	115
Gambar 4.19 Gambar kontur tanah.....	115
Gambar 4.20 Gambar ukuran site	116
Gambar 4.21 Gambar akses jalan masuk ke dalam site.....	117
Gambar 4.22 Arus lalu lintas yang padat dijalan sekitar site.....	117
Gambar 4.23 Foto situasi site.....	118
Gambar 4.24 Foto situasi pertigaan Seturan	118
Gambar 4.25 Solusi pertigaan Seturan.....	118
Gambar 4.26 Situasi kawasan komersial disekitar site	119
Gambar 4.27 Situasi selokan Mataram	120

Gambar 4.28 Pengolahan air sungai	120
Gambar 4.29 Pengolahan listrik air sungai (mikrohidro)	121
Gambar 4.30 Skema pemanfaatan energi matahari dan panel surya	121
Gambar 4.31 Alternatif <i>entrance</i>	122
Gambar 5.1 Visualisasi hubungan bentuk dan ruang.....	159
Gambar 5.2 Konfigurasi dinamis atraktif.....	162
Gambar 5.3 Ruang menurut Lissitzky	163
Gambar 6.1 Konfigurasi dinamis atraktif	174
Gambar 6.2 3 dimensi konfigurasi 1	174
Gambar 6.3 3 dimensi konfigurasi 2	174
Gambar 6.4 3 dimensi konfigurasi 3	175
Gambar 6.5 Zoning	176
Gambar 6.6 Zoning pada site	176

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kegiatan <i>learning, doing, interaction, exhibition</i>	89
Tabel 2.2 Karakter kegiatan hiburan.....	91
Tabel 2.3 Karakter kegiatan pengelola.....	92
Tabel 2.4 Kebutuhan ruang.....	93
Tabel 2.5 Besaran ruang.....	98
Tabel 5.1 Kualitas ruang Arsitektural.....	154
Tabel 5.2 Konfigurasi " <i>dropping something</i> ".....	157
Tabel 5.3 Komposisi perulangan.....	158
Tabel 5.4 Komposisi penceminan.....	158
Tabel 5.5 Komposisi pancaran.....	159
Tabel 5.6 Komposisi positif negatif.....	160
Tabel 5.7 Pengelompokan komposisi dinamis dan atraktif.....	161
Tabel 5.8 Warna dan karakternya.....	166

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 <i>Design Graphic artist</i>	68
Bagan 2.2 Alur kegiatan pemahaman (<i>doing</i>)	87
Bagan 2.3 Alur kegiatan penikmatan (<i>doing</i>)	87
Bagan 2.4 Alur kegiatan pengkomunikasian (<i>interaction</i>)	87
Bagan 2.5 Alur kegiatan penghargaan (<i>exhibition</i>)	87
Bagan 2.6 Alur kegiatan hiburan	88
Bagan 2.7 Alur kegiatan pengelola Administrasi	88
Bagan 2.8 Alur kegiatan pengelola Operasional	88
Bagan 2.9 Alur kegiatan pengelola <i>Maintenance</i>	88
Bagan 3.1 Metode proses berpikir Pemetaan Arsitektur	100
Bagan 3.2 Pola garis besar kerangka berpikir konsep perancangan Pusat Apresiasi Desain Grafis	101
Bagan 5.1 Bagan pola pikir perancangan	125
Bagan 5.2 Metode proses berpikir Pemetaan Arsitektur	126
Bagan 6.1 Jaringan Air Bersih	181
Bagan 6.2 Jaringan Air Kotor	181
Bagan 6.3 Jaringan Pembuangan Sampah	182
Bagan 6.4 Jaringan Listrik	183