

PUSAT DESAIN GRAFIS DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA STUDI KASUS DI YOGYAKARTA

Agung Prasetyo Luhur Utomo, Widi Suroto, Musyawaroh

Program Studi Arsitektur
Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Sebelas Maret Surakarta
Email : hai.tyolu@gmail.com

Abstract: - *Globalization and technological development impact on all sectors, one of which is an graphic design activity. Shift function graphic design, the development of design services and the emergence of community graphic design is the impact. The background design of Graphic Design Center By Metaphore Architectural Approach Case Study In Yogyakarta is the number of service providers graphic design that require a space to promotion, communities graphic design in Yogyakarta and the design of the course place that are unreflecion the character of graphic design. The purpose is to realize the physical character of graphic design as a place of cultural development and activities of graphic design. The problems design is how to realize the character of graphic design into the physical form of the building. Methods used is the Metaphore Architectural approach to bring up the visual code form the characteristic and element of graphic design into the bulding through the process of analogy. The results obtained is the design of the graphic design center that reflecting the character of graphic design as a place of the development design activities and community of graphic design in Yogyakarta.*

Key words: *Graphic design, visual code, element graphic design, metaphore architecture*

1. PENDAHULUAN

Perubahan jaman pada abad ke-20 merupakan awal dari globalisasi dan perkembangan teknologi dunia. Adanya Globalisasi dan perkembangan teknologi dunia berdampak pada segala aspek kehidupan manusia. Globalisasi dan perkembangan teknologi ikut berpengaruh pada perkembangan desain grafis. Perkembangan desain grafis di dunia merubah fungsi desain grafis yang bermula dari karya seni menjadi bagian dari media komunikasi, informasi, dan promosi. Desain grafis merupakan proses kreatif yang melibatkan klien dan desainer yang diselesaikan dalam bentuk produk. Jhon Echolas dan Hasan Shadily merumuskan desain grafis sebagai media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra maupun trimatra.

Di Indonesia sendiri, desain grafis telah mendapatkan tempatnya. Desain grafis bukanlah cabang seni yang murahan, pinggiran, dan kelas dua seperti yang berkembang pada awal kemunculannya, namun dapat dipandang sebagai cabang seni yang melahirkan seniman dengan memiliki kekhasan baik dalam pemikiran maupun karyanya. Desain Grafis mampu menunjukkan eksistensinya dalam memperkaya seni rupa Indonesia serta menjadi satu tolak ukur keberhasilan iklan suatu produk yang diluncurkan di masyarakat (Gumilar Ganjar, "Sejarah Perkembangan Seni Grafis Indonesia", 2012).

Perkembangan desain grafis di Indonesia berpengaruh besar pada peningkatan penjualan iklan. *Senior Manager of Media Client Services*, Nielsen Tri Susanti Simangunsong dalam artikel berita berjudul "Realisasi Belanja Iklan di Indonesia 2011" yang di

muat oleh Lensa Indonesia (2012) mengemukakan industri periklanan pada media cetak meningkat pada angka 35% pada tahun 2011, dan pada tahun 2012 dapat mencapai 40% mengingat perkembangan dan persaingan dunia bisnis yang semakin ketat.

Perkembangan desain grafis di Indonesia memunculkan penyedia jasa desain grafis, desainer grafis *freelance*, tempat – tempat pelatihan hingga komunitas seniman desain grafis. Pada akhirnya budaya grafis menjadi salah satu bagian dari kultural masyarakat Indonesia. Seni mural, grafiti hingga *design advertising* adalah contoh beberapa kultural grafis yang berkembang. Namun kurangnya fasilitas yang nyaman menjadi salah satu permasalahan tersendiri. Untuk itu perlu adanya suatu wadah yang nyaman dan representatif sebagai titik tolak perkembangan budaya grafis di Indonesia.

Jika melihat sejarah perjalanan desain grafis di Indonesia, maka Yogyakarta menjadi satu – satunya wilayah di Indonesia yang memiliki sejarah paling erat dengan perkembangan desain grafis. Pada tahun 1949 di Yogyakarta, berdiri Perguruan Tinggi Seni pertama di Indonesia bernama ASRI (Akademi Seni Rupa Indonesia) yang memiliki Jurusan Desain Grafis. Saat ini, di Yogyakarta sendiri tercatat terdapat lebih dari 50 penyedia jasa dalam tingkat UKM hingga perusahaan jasa desain, dan 48 komunitas desain grafis yang berkembang. Selain itu, 5 dari 15 perguruan tinggi di Indonesia yang memasukkan Desain Grafis/ DKV dalam program studinya berada di Yogyakarta (Ikatan Desain Grafis Indonesia / IDGI, 2012).

Dari fenomena tersebut dapat dikatakan bahwa Yogyakarta menjadi lokasi yang tepat sebagai pokok pangkal perkembangan desain grafis di Indonesia. Untuk itu, Yogyakarta di pilih sebagai lokasi Pusat Desain Grafis. Sementara itu, untuk mewujudkan kode visual desain grafis pada tampilan bangunan diperlukan pendekatan arsitektural yang tepat. Desain grafis sebagai suatu karya yang tidak pasti, percampuran antara karya seni dan teknologi, namun terikat pada suatu unsur dan karakter desain. Karakter dan unsur ini akan menjadi kode visual yang ditampilkan pada bangunan. Dalam bangunan Pusat Desain Grafis, untuk mengungkapkan karakter desain grafis (sebagai kode) yang identik dengan seni,

permainan bidang dan garis serta sesuatu yang tidak pasif ke dalam bangunan, dapat menggunakan kiasan atau ungkapan bentuk yang diwujudkan dalam analogi karakter desain grafis, dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai bangunan tersebut. Kebutuhan dalam proses desain ini sesuai dengan pengertian teori Arsitektur Metafora yang dikemukakan oleh Charles Jenks. Arsitektur Metafora sebagai suatu pendekatan proses desain, menganalogikan kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu obyek dengan mengandalkan obyek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena adanya kemiripan (Charles Jenks, 1977).

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan, perlu adanya Pusat Desain Grafis yang menjadi wadah perkembangan desain grafis yang di dalamnya terdapat kegiatan produksi, kegiatan pelayanan jasa, kegiatan edukasi, kegiatan promosi dan kegiatan rekreasi yang diperuntukkan bagi penyedia jasa desain grafis dan desainer grafis di Yogyakarta yang membutuhkan ruang promosi dan kantor, masyarakat umum yang tertarik mempelajari desain grafis atau membutuhkan jasa desain grafis, serta sebagai tempat berkumpul dan bersosialisasi komunitas desain grafis di Yogyakarta.

Tujuan dari perencanaan dan perancangan Pusat Desain Grafis dengan Pendekatan Arsitektur Metafora Studi Kasus di Yogyakarta ini adalah mewujudkan wadah fisik yang berkarakter desain grafis sebagai tempat perkembangan kultural dan kegiatan desain grafis.

Adanya Pusat Desain Grafis tersebut diharapkan dapat memberikan wadah yang nyaman dan berkarakter desain grafis bagi para pelaku kegiatan desain grafis, serta dapat mengenalkan desain grafis kepada masyarakat umum melalui kegiatan pelatihan, pameran dan seminar. Pusat Desain Grafis juga diharapkan dapat menjadi alternatif tujuan wisata edukasi yang baru bagi masyarakat umum.

2. METODE

Metode pembahasan yang dilakukan untuk tahapan pembuatan konsep perencanaan

dan perancangan Pusat Desain Grafis di Yogyakarta adalah sebagai berikut.

2.1 Penelusuran Masalah

Tahap penelusuran masalah merupakan pemberangkatan ide awal untuk mengangkat tema/topik yang terpilih. Ide pemilihan Desain Grafis sebagai objek rancang bangun adalah berawal dari kegemaran penulis dengan bidang grafis, dan melihat kecenderungan pandangan negatif masyarakat mengenai desain grafis yang erat kaitannya dengan grafiti atau lebih disebut dengan corat – coret tembok. Berawal dari hal tersebut, penulis menelusuri fenomena – fenomena lain yang berkembang di masyarakat mengenai desain grafis.

2.2 Pengumpulan Informasi dan Data

2.2.1 Kebutuhan Data

Sebelum memulai tahapan pengumpulan informasi dan data, maka perlu mengetahui macam dan jenis data yang dibutuhkan. Data yang dibutuhkan sebagai berikut :

Tabel 1. Daftar Data Desain Grafis yang Dibutuhkan

Data yang Dibutuhkan	Macam Data
Pemahaman Desain Grafis	1. Pengertian Desain Grafis dari Tokoh
	2. Sejarah Desain Grafis (Literatur Buku <i>Graphic Design a Concise History</i> , Richard Hollis)
	3. Perkembangan Desain Grafis Dunia
	4. Fungsi Desain Grafis
	5. Unsur Desain Grafis
	6. Data kebutuhan ruang pada dunia grafis
	7. Data pendekatan besaran ruang terkait fungsi yang diwadahi

Tabel 2. Daftar Data Teori yang Dibutuhkan

Data yang Dibutuhkan	Macam Data
Pemahaman definisi Pusat	Definisi Pusat dari beberapa Literatur Kamus
Pemahaman Teori Arsitektur Metafora	1. Pengertian Arsitektur Metafora dari beberapa Tokoh Arsitektur dan Peneliti Arsitektur
	2. Sejarah Arsitektur Metafora (Literatur Buku Charles Jenks)

	3. Karakteristik Arsitektur Metafora (Literatur Buku Charles Jenks, Buku Broad Bent)
	4. Contoh Preseden Penerapan Arsitektur Metafora
Tinjauan Daerah Istimewa Yogyakarta	1. Profil Daerah Istimewa Yogyakarta (Literatur dari <i>Website</i> Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Wikipedia.co.id, dll)
	2. Data kondisi Fisik dan Non Fisik (Data dari Badan Pusat Statistik Daerah Istimewa Yogyakarta, Yogyakarta dalam Angka, dan beberapa surat kabar elektronik)
	3. Data Kebijakan Pemerintah Provinsi tentang Pengembangan Daerah Istimewa Yogyakarta
	4. Data Potensi Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai lokasi objek rancang bangun
	5. Data lokasi tapak terpilih

2.2.2 Informasi

Studi literatur merupakan tahapan mencari informasi melalui buku-buku referensi, situs-situs internet yang terkait dengan penelitian. Studi literatur tersebut terdiri dari :

1. Peraturan/kebijakan pemerintah tentang bangunan komersial dan industri;
2. Peraturan daerah yang terangkum dalam RTRW D.I.Y dan Kabupaten Sleman;
3. Arsitektur Metafora

2.2.3 Pencarian Data

2.2.3.1 Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data yang dibutuhkan untuk mengetahui informasi terkait informasi kegiatan, peruangan dan lokasi melalui narasumber yang berkaitan.

2.2.3.2 Survey Lapangan

Metode *survey* lapangan bertujuan mengetahui kondisi di lapangan. Selain itu *survey* lapangan juga digunakan untuk mengetahui kondisi fisik kawasan yang akan dijadikan tapak meliputi keadaan fisik-sosial kawasan, topografi, letak geografis, jaringan

infrastruktur, serta potensi lingkungan sekitar lokasi perencanaan.

2.3 Analisis Pendekatan Konsep

Tahapan analisis merupakan tahap pengolahan data yang telah terkumpul dan dikelompokkan berdasarkan pemrograman fungsional, performansi, dan arsitektural.

2.4 Sintesa

Tahap sintesa merupakan penyatuan antara keseluruhan data dan hasil analisis untuk mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan. Data dan analisis diolah dengan ketentuan atau persyaratan perencanaan dan perancangan yang pada akhirnya seluruh hasil olahan dikembangkan menjadi konsep rancangan yang siap ditransformasikan pada bentuk fisik yang dikehendaki.

2.5 Konsep Perencanaan dan Perancangan

Dari proses analisis dan sintesa arsitektural akan dihasilkan beberapa konsep berupa konsep lokasi, konsep peruangan, konsep tampilan bangunan, konsep utilitas dan struktur bangunan yang disebut sebagai konsep Perencanaan dan Perancangan Pusat Desain Grafis di Yogyakarta.

3. ANALISIS

3.1 Analisis Pelaku dan Kegiatan

3.1.1 Analisis Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan terdiri dari : pengelola, pelaku desain grafis, pengunjung, peserta pelatihan

3.1.2 Analisis Kegiatan

1. Kegiatan produksi
2. Kegiatan pelatihan
3. Kegiatan pelayanan jasa
4. Kegiatan penunjang dan rekreasi
5. Kegiatan pengelola
6. Kegiatan servis

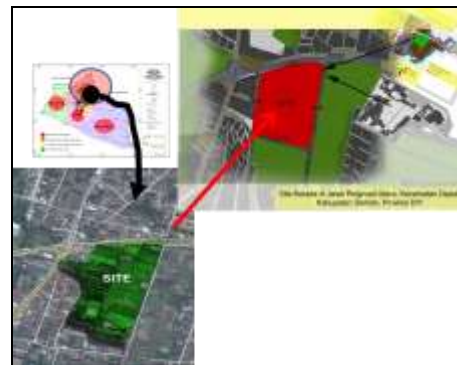
3.2 Analisis Besaran Ruang

Berdasarkan hasil kebutuhan perhitungan kapasitas dan analisis kegiatan, maka diperoleh besaran ruang dari masing – masing kelompok fungsi ruang.

Tabel 3. Rekapitulasi Kebutuhan Ruang

Kelompok	Luas Ruang
Penerima	4740.79 m ²
Produksi	1529.83 m ²
Pelayanan Jasa	3083.61 m ²
Edukasi	868.03 m ²
Penunjang dan rekreasi	1798.93 m ²
Pengelola	333,97 m ²
Servis	516.49 m ²

3.3 Analisis Pemilihan Lokasi dan Tapak



Gambar 1. Lokasi Tapak Terpilih

Lokasi berada di Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta bagian Utara (Jl. Ringroad Utara). Tapak memiliki luas 32.547 m². Pemilihan tapak mempertimbangkan aturan pemerintah setempat mengenai peruntukan lahan sebagai kawasan perdagangan dan pelayanan jasa, kesesuaian kebutuhan lahan, dan kemudahan akses pencapaian ke tapak.



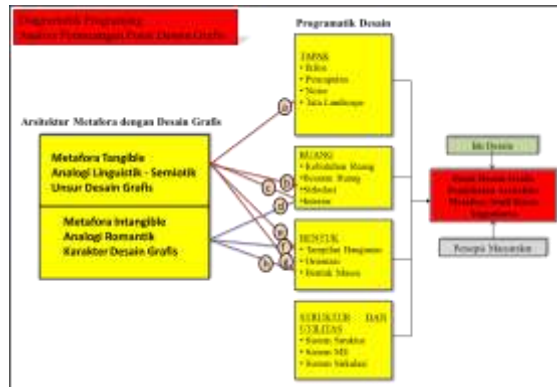
Gambar 2. Ploting Tapak Lokasi

Batas tapak

- Utara : Jalan Ring Road Utara - Selatan
- Selatan : Lahan Kosong, Pemukiman
- Timur : Jalan lingkungan, Lahan Kosong,
- Barat : Lahan Kosong

3.4 Analisis dalam Konteks Pendekatan Arsitektur Metafora

Analisa diagram programatik perancangan Pusat Desain Grafis di Yogyakarta merupakan analisa yang dilakukan berdasarkan diagram programatik yang telah di buat. Diagram programatik sebagai landasan sekaligus batasan dalam analisa perancangan desain.



Bagan 1. Diagram Programatik

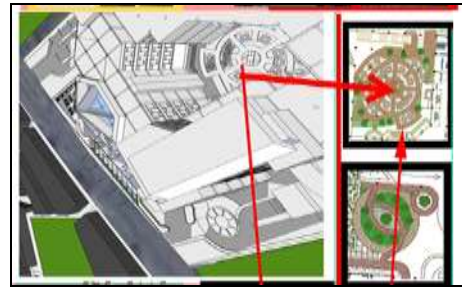
Pada Diagram Programatik tersebut, pendekatan Arsitektur Metafora yang akan diterapkan pada obyek rancang bangun di dasarkan pada metafora bentuk, ekspresi metaforik, dan metafora unsur/ karakter desain grafis yang di wujudkan melalui analogi linguistik – semiotik dan analogi romantik. Kriteria tersebut dikaitkan dengan perancangan tapak, ruang, bentuk, serta struktur dan utilitas sehingga pendekatan Arsitektur Metafora dapat terlihat jelas penerapannya pada obyek rancang bangun berupa Pusat Desain Grafis dengan Pendekatan Arsitektur Metafora.

3.5 Analisa Tapak (Tata Lansekap)



Gambar 3. Analisa Lansekap

Dalam tata lansekap, yang menjadi bagian utama dalam proses perancangan adalah penataan elemen lansekap.



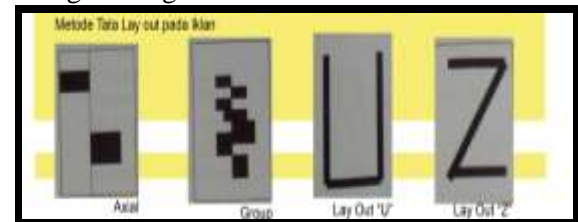
Gambar 4. Konsep Lansekap

Elemen lansekap dianalogikan sebagai unsur nirmana pada desain grafis. Metafora unsur desain grafis berupa huruf, dan analogi bentuk mata sebagai panca indra dalam menikmati kode visual yang menghubungkan desain grafis dengan komponen lansekap.

3.6 Analisa Ruang

3.6.1 Sirkulasi

Sirkulasi ruang di analogikan dengan metode tata *layout* pada iklan. Garis pada tata *layout* iklan di analogikan sebagai jalur sirkulasi, sedangkan materi iklan di analogikan sebagai ruangan.



Gambar 5. Metode Tata *Layout* pada Iklan

Ruang – ruang dengan kesamaan fungsional berada pada kelompok yang sama, seperti materi iklan dengan isi yang sama dan berkaitan berada pada *ploting* tempat yang sama.

3.6.2 Interior

Dalam perancangan interior, analisa yang digunakan mengacu pada karakter tiap ruang dimana karakter yang ada akan di munculkan melalui kode visual dari unsur desain grafis.



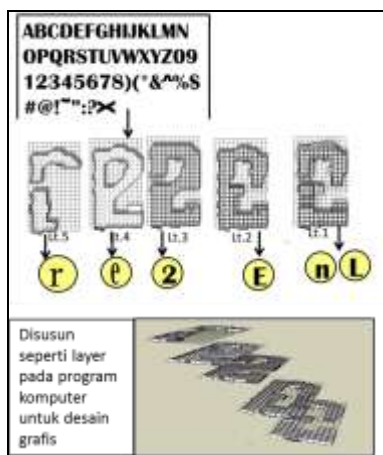
Gambar 6. Penerapan Unsur Warna pada Interior (www.google.com, 2013)

Kode visual tersebut berupa warna, garis, bidang maupun tekstur. Dengan pengaplikasian kode visual desain grafis tersebut diharapkan setiap ruang akan memberikan suasana yang sesuai dengan kegiatan di dalamnya.

3.7 Analisa Bentuk

3.7.1 Bentuk Massa

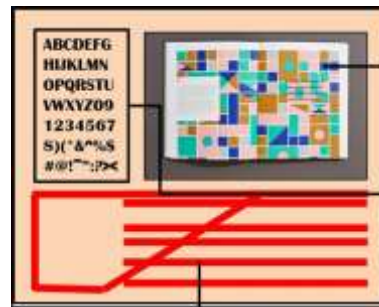
Analisa bentuk massa bangunan di tujuan untuk memperlihatkan kode visual desain grafis dalam bentuk massa bangunan. Proses metaforik berupa penganalogian unsur desain grafis dengan cara analogi linguistik-semiotik dan penganalogian karakter desain grafis dengan cara analogi romantik. Unsur desain grafis yang digunakan dalam proses analogi linguistik-semiotik adalah unsur *typograf* berupa huruf, angka dan tanda baca. Sedangkan karakter desain grafis yang ingin ditunjukkan adalah karakter dinamis dan atraktif.



Gambar 7. Analisa Gubahan Massa

Huruf yang digunakan sebagai pembentuk massa bangunan di pilih secara acak, sebagai bagian dari alfabeth dengan mempertimbangkan efektifitas bentuk dalam ruang dan kedinamisan bentuk bangunan yang akan di capai. Huruf yang terpilih sebagai bentuk dasar massa bangunan kemudian di susun seperti layer – layer pada program komputer yang sering digunakan oleh desainer grafis dalam bekerja. Dari susunan layer tersebut akan memperoleh bentuk bangunan yang atraktif dan dinamis.

3.7.2 Tampilan Bangunan



Gambar 8. Analisa Unsur Desain Grafis pada Tampilan Bangunan

Analisa tampilan bangunan di tujuan untuk memperlihatkan kode visual desain grafis pada fasad bangunan. Proses metaforik berupa penganalogian dari unsur desain grafis. Pada perancangan tampilan bangunan, kode visual desain grafis yang akan ditampilkan berupa unsur huruf, warna dan garis. Penerapan unsur desain grafis tersebut sebagai penguat tampilan bangunan.



Gambar 9. Konsep Tampilan Bangunan

Huruf yang digunakan pada tampilan bangunan berupa huruf “A” yang di balik yang menunjukkan kedinamisan dan atraktifitas desain grafis sebagai bagian dari seni. Pemilihan huruf “A” dikarenakan filosofi antara huruf “A” sebagai huruf awal dari alfabeth dan fungsi dari bangunan sebagai pusat kegiatan yang berarti awal dari semua kegiatan dalam bidang desain grafis.

3.7.3 Orientasi Bangunan

Konsep orientasi bangunan menghadap ke arah Jalan Utama atau menghadap ke arah Utara, dengan tujuan agar mudah di kenal oleh pengguna jalan, serta mudah untuk di temukan.



Gambar 10. Konsep Orientasi Bangunan

Sisi utara bangunan merupakan sisi yang dapat di *expose* secara maksimal, sisi ini sebagai penanda adanya bangunan. Sementara sisi timur merupakan sisi yang dapat di *expose* secukupnya. Pada sisi ini bangunan dapat dilihat dari jalan lingkungan yang berada di samping.

3.8 Analisa Struktur



Gambar 11. Analisa Sistem Struktur

Sistem struktur yang diterapkan pada bangunan pada Pusat Desain Grafis adalah sebagai berikut :

- a. *Sub structure* (pondasi)
Jenis pondasi yang digunakan adalah pondasi tiang pancang. Pondasi ini biasa digunakan untuk bangunan lebih dari empat lantai
- b. *Super structure* (dinding)
Super struktur yang digunakan adalah struktur rangka. Struktur rangka merupakan rangkaian struktur yang terdiri dari kolom, balok dan dinding.
- c. *Upper structure* (atap)
Upper struktur yang digunakan dalam bangunan Pusat Desain Grafis adalah struktur *space frame* dan struktur beton bertulang

3.9 Analisis Sistem Utilitas

3.9.1 Jaringan Air Bersih

Sistem air bersih yang digunakan pada bangunan adalah sistem *down feed distribution*.

3.9.2 Jaringan Air Kotor (*Black water* dan *grey water*)

Sistem pengolahan air kotor diarahkan untuk menghindari pencemaran. Air kotor yang dapat di gunakan kembali (*grey water*) di olah dalam *water treatment*.

3.9.3 Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan yang digunakan berupa bukaan ventilasi dan dengan menggunakan AC pada ruang yang membutuhkan pengkondisian temperatur.

3.9.4 Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang diterapkan pada bangunan menggunakan pencahayaan alami berupa dinding kaca dan pencahayaan buatan dengan penggunaan lampu.

3.9.5 Jaringan Listrik

Sumber listrik utama pada bangunan menggunakan sumber dari PLN, sedangkan sebagai cadangan menggunakan *generator set* (*genset*).

3.9.6 Jaringan Komunikasi

Sistem telekomunikasi menggunakan sistem *intercom* antar ruang.

3.9.7 Penanggulangan Kebakaran

Sistem penanggulangan kebakaran menggunakan sistem pencegahan aktif dan pasif berupa penempatan *sprinkle*, *hydrant*, *fire extinguisher*. Sedangkan untuk proses evakuasi menggunakan tangga darurat yang diletakkan pada titik – titik tertentu.

4. KESIMPULAN

Permasalahan arsitektural dari perancangan Pusat Desain Grafis di Yogyakarta adalah bagaimana memunculkan karakter desain grafis pada bentuk dan tampilan bangunan. Dari berbagai komponen yang telah di analisis, maka konsep Arsitektur Metafora merupakan konsep pendekatan arsitektural yang tepat untuk mewujudkan karakter desain grafis dalam tampilan bangunan. Karakter desain grafis diwujudkan dalam bentuk analogi metafora unsur desain

grafis kedalam kode visual element pembentuk bangunan, dengan demikian karakter desain grafis akan mudah dikenali. Sementara itu, fungsi utama dari bangunan sebagai pusat kegiatan desain grafis merupakan jawaban dari fenomena yang terjadi di masyarakat berupa mulai bermunculannya penyedia jasa desain grafis namun kurangnya lahan promosi, banyaknya komunitas desain grafis yang berkembang di Yogyakarta serta minat masyarakat dalam mempelajari bidang desain grafis. Pada akhirnya analisis dan penelitian tersebut memberikan hasil berupa desain dari bangunan Pusat Desain Grafis dengan Pendekatan Arsitektur Metafora Studi Kasus di Yogyakarta.

4.1 Rencana Tapak



Gambar 12. Rencana Tapak

Rencana tapak merupakan hasil dari analisis tapak, analisis ruang, analisis bentuk dan analisis struktur utilitas. Unsur desain grafis dalam *siteplan* di metaforakan dalam desain lansekap dan bentuk dasar massa melalui proses analogi.

4.2 Perspektif Kawasan



Gambar 13. Perspektif Kawasan

Hasil dari analisis berupa desain bangunan Pusat Desain Grafis dengan

penerapan unsur desain grafis pada tampilan dan bentuk bangunan melalui pendekatan Arsitektur Metafora.

4.3 Perspektif Eksterior



Gambar 14. Perspektif Eksterior

Penerapan unsur desain grafis pada tampilan bangunan berupa unsur warna, garis, huruf dan simbol. Unsur – unsur desain grafis tersebut di aplikasikan dalam tampilan bangunan sebagai kode visual yang akan ditangkap oleh pengamat.



Gambar 15. Perspektif Eksterior

Expose tampilan bangunan pada sisi utara sebagai penanda sekaligus *point of interest* dari bangunan. Sisi utara merupakan sisi yang terlihat dari jalan utama (Jalan Ring Road Utara-Selatan, Yogyakarta). *Expose* tampilan bangunan pada sisi utara di maksudkan untuk memberitahukan adanya bangunan yang difungsikan sebagai pusat perkembangan desain grafis dengan bentuk dan tampilan bangunan yang bercirikan desain grafis.



Gambar 16. Perspektif Eksterior Ruang Grafiti

Ruang grafiti yang berada di bagian *entrance* bangunan diharapkan menjadi ruang ekspresi bagi *bomber* / seniman grafiti di Yogyakarta sehingga tidak melakukan kegiatan corat – coret tembok di sembarang tempat.



Gambar 17. Perspektif *Innecourt*

Innecourt sebagai ruang komunal bagi komunitas desain grafis Yogyakarta untuk bersosialisasi dan melakukan kegiatan bersama. Penerapan unsur desain grafis pada desain lansekapnya.



Gambar 18. Perspektif Depan Kantor Produksi

Desain eksterior kantor produksi menggunakan unsur warna melalui analogi palet warna dalam aplikasi program desain di

komputer yang di wujudkan dalam bentuk *secondary skin* dengan material *Aluminium Composite Panel (ACP)*.

4.4 Perspektif Interior



Gambar 19. Perspektif Interior Ruang Pameran



Gambar 20. Perspektif Interior Ruang Pameran

Desain dari ruang *Exhibition Hall* sebagai ruang pameran tidak banyak *ornament interior*. Unsur warna dan garis hanya sebagai aksesoris ruang agar tidak monoton.



Gambar 21. Perspektif Interior *Lobby* Utama

Penonjolan unsur desain grafis berupa warna, garis dan tekstur pada desain *lobby* utama bertujuan untuk menggugah ekspresi dinamis dari pengunjung yang datang.



Gambar 22. Perspektif Interior Koridor Sirkulasi



Gambar 23. Perspektif Interior Coworking Space

Desain interior dari *Coworking space* sebagai ruang kerja sewa menerapkan unsur warna hanya sebatas warna dengan *tone* yang sama, seperti warna krem dan coklat.

REFERENSI

- Ganjar, Gumilar. 2012
Jurnal “*Sejarah Perkembangan Seni Grafis Indonesia*“
- Hollis, Richard, *Graphic Design*, Thames and Hudson Ltd, London, 1994
- Jenks, Charles. *The Language of Post – Modern Architecture*. London, Academy Editions, 1977
- Kusrianto, Adi, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, CV. Andi Offset, Yogyakarta, 2007
- Pipes, Alan. *Production for Graphic Design 4th Edition*, Over Look Press, 2005
- Ikatan Desain Grafis Indonesia dalam <http://www.graphicdesign.com> di akses pada 25 April 2013 pukul 10:00 WIB
- Lensa Indonesia , “*Realisasi Belanja Iklan di Indonesia 2011*” dalam <http://www.lensaindonesia.com> di akses pada 25 April 2013 pukul 20:46 WIB
-