

PERANCANGAN AKADEMI DESAIN MEDIA DI KABUPATEN KUNINGAN Dengan Pendekatan *Interactive* Dan *Connectivity*

Muhammad Arif Hidayatullah^[1], Cinthyaningtyas Meytasari^[2]

^[1], ^[2] Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta
^[1]marifhi2810@gmail.com, ^[2]c.meytasari@uty.ac.id

ABSTRAK

Perancangan Akademi Desain Media Di Kabupaten Kuningan Dengan Pendekatan *Interactive* dan *Connectivity* menjadi salah satu jawaban untuk memecahkan permasalahan tentang pendidikan desain media di Kabupaten Kuningan. Berkembangnya industri desain media di Indonesia khususnya di Kabupaten Kuningan, membuat banyak sekolah kejuruan membuka jurusan yang sejalan dengan industri grafis. Sekolah tingkat atas juga banyak yang memfasilitasi minat bakat para pelajar di bidang grafis, fotografi, dan bahkan perfilman dengan membuka ekstrakurikuler atau komunitas *photography/cinematography*. Perancangan akademi desain media ini merupakan proses untuk mawadahi berbagai aktivitas, minat, dan bakat para pelajar di bidang desain media yang ingin melanjutkan sekolah pada jenjang perguruan tinggi, dalam perancangan desain media ini, diharapkan para mahasiswa lulusan akademi desain media ini dapat menjadi ahli di bidangnya, dan meningkatkan perekonomian khususnya masyarakat sekitar lokasi perancangan dan umumnya Kabupaten Kuningan. Perancangan ini menggunakan pendekatan/tema *interactive* dan *connectivity*, rancangan ini memberikan citra atau *image* keterbukaan dan keterhubungan bangunan akademi desain media dengan unsur lokalitas masyarakat setempat.

Kata kunci: Akademi, *Connectivity*, Desain, *Interactive*, Media

ABSTRACT

The design of an Academy of Media Design in the Regency of Kuningan, using the Approach of Interactive and Connectivity, becomes one of the answers in solving problems about media design education in the Regency of Kuningan. The development of the media design industry in Indonesia, especially in the Regency of Kuningan, has made many vocational schools open the majors in line with the graphic industry. Many high schools also facilitate the students interests in the fields of graphics, photography, and even cinema, by opening extracurricular or community of photography/cinematography. This design of the media design academy is a process to accommodate various activities, interests, and talents of students in the field of media design who want to continue their education at the university level. In designing this media design, it is expected that students graduating from the media design academy can become experts in their fields, and improving the economy, especially the people around the design location, and generally the Regency of Kuningan. This design used the approach/theme of interactive and connectivity. This design provided an image of openness and connectedness of the building of media design academy the with locality elements of of the local society.

Keywords: Academy, *Connectivity*, Design, *Interactive*, Media

Daftar Pustaka

Yudhanta, W. C. (2018). Pengaruh Konfigurasi dan Visibilitas Ruang pada Aksesibilitas Studi Kasus pada Kawasan XT Square Yogyakarta. *KOMPOSISI*, 12(1), 67-76.
doi:<https://doi.org/10.24002/jars.v12i1.1647>

Hillier, B. (2007). *Space is the Machine: a configurational theory of architecture*. University College London, London, UK.