

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
INTERIOR SHELTER *ONE STOP ENTERTAINMENT*
YOGYAKARTA**



KARYA DESAIN

Oleh :

Narendra Wicaksana

NIM 041 1416 023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang
Desain Interior
2009

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
INTERIOR SHELTER *ONE STOP ENTERTAINMENT*
YOGYAKARTA

UPT ISI	
NO.	3266/H/S/2010
KLAS	
TERIMA	10-3-2010



KARYA DESAIN

Oleh :

Narendra Wicaksana

NIM 041 1416 023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang
Desain Interior
2009

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
INTERIOR SHELTER *ONE STOP ENTERTAINMENT*
YOGYAKARTA



KARYA DESAIN

Oleh :

Narendra Wicaksana

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2009

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
INTERIOR SHELTER *ONE STOP ENTERTAINMENT*
YOGYAKARTA**



KARYA DESAIN

Oleh :

Narendra Wicaksana

NIM 041 1416 023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S- 1 dalam bidang
Desain Interior
2009

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR SHELTER *ONE STOP ENTERTAINMENT* YOGYAKARTA diajukan oleh Narendra Wicaksana, NIM 041 1416 023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 16 November 2009

Pembimbing I/Anggota

Rahmawan Dwi Prasetya, S.Sn., M.Si.
NIP 19690512 199903 1 001

Pembimbing II/Anggota

Hangga Hardika, S.Sn.
NIP 19791129 200604 1 003

Cognate/Anggota

Yulyta Kodrat P, S.T., M.T.
NIP 19700727 200003 2 001

**Ketua Program Studi/Anggota
Desain Interior**

M. Sholahuddin..S.Sn.,M.T.
NIP 19701019 199903 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua

Drs Lasiman..M.Sn.
NIP 19570513 198803 1 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Rupa Yogyakarta,

Dr. M. Agus Burhan, M/Hum
NIP 19600408 198601 1 001

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala yang diberikan kepadaku, keluargaku, bangsaku, dan seluruh alam semesta.
2. Ibu tercinta Anna Yulianti, Almarhum Bapak Eddy Susanto, S.H., dan Papah Djati Samadikun yang memberikan kasih sayang, doa, semangat dan segalanya.
3. Bpk. Rahmawan Dwi Prasetya, S.Sn., M.Si.. selaku Dosen Pembimbing I terima kasih atas bimbingan dan kesabarannya.
4. Bpk. Hangga Hardika., S.Sn. selaku Dosen Pembimbing II terima kasih atas bimbingan dan semangatnya.
5. Bpk. M. Sholahuddin.,S.Sn.,M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Ibu Yulyta Kodrat P., S.T., M.T selaku cognate (penguji ahli).
7. Bpk. Drs Lasiman.,M.Sn. selaku ketua jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bpk. Martino Dwi Nugroho., S.Sn., M.T. selaku Dosen Wali.
9. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

10. Bapak Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
11. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas bimbingan yang pernah diberikan.
12. Adek satu satunya Anugroho Wisaksono, Semangat selesaikan studimu ya le..
13. Clarasita Intan Ollyvia, my luv, MSM, my angel, my rabbit, my little creature:) susah senang kita bersama, masih banyak hal yang kita harus hadapi.. kita tetap bersama ya.. Pati adalah tujuan kita berikutnya... siap siap ya... hehe.. luv ya...
14. Keluargaku yang di Yogyakarta, Ibu Sri, Bpk Gabriel, Mba Silvi, Ajeng, dan dek Berlin, terima kasih telah memberikan aku “rumah kedua”.
15. Oom Bowo + Tante Risma dan keluarga di Solo terima kasih telah “menyesatkanku” ke dunia Desain Interior dan atas bantuan, semangat, dorongan selama ini untuk cepat menyelesaikan studi.
16. Teman teman seperjuangan BUKANLABEL 04 = Dimas DP (Dwi Pangga kelana), Pak Aris (Ariszyrajawa), Lingga, Adit, Dimas sindu, Galih, Puput, Tino, Furi (Kalinz) terima kasih ya Fur atas segala kerepotan yg kuberikan selama ini, Wulan (Lunanluna), Ayu, Yayu (Ruby Cantique), Izza, Arum, Yelica, Nova Novi, tak ketinggalan Mada, Yusak, Rindu.
17. Team Sukses TA ku: Clarasita ”punya bijaksana” Ollyvia atas desain grafisnya (beruntung punya kamu:), Dimas DP atas AutoCad nya (thx bro atas pengorbananmu), Igar Ops Prime atas Maket nya (terimakasih buanyak ya Gar), Didik 797 atas rendering manualnya dan segala bantuanya (terima kasih mas didik797 dan maaf aq duluan hehe), David DKV thx ya piguranya, Adit thx ya dab atas bantuan2 nya, Probo 06 atas studio Alam Citra nya, Pak Aris

dan Anung sebagai seksi sibuk, terima kasih banyak ya... dan maaf bila kemarin aku ada salah dan banyak ngrepoti, doakan semoga aku benar benar diberi kesempatan untuk membawa kalian ke Las Vegas yang sesungguhnya!!

18. Teman seperjuangan TA dan Studio: Dimas, Lingga, Sindu, Nova Novi, Adit, Wulan, Nia, Andri Novel, Bernes, Ganjar, Rio, Andri, Dini, Puji, dll. Hehe akhirnya kita bisa!!! dan yang belum, tetap semangat!!!

19. Teman teman "Lencang Kanan" Seni Rupa 2004

20. Teman teman D3 Kriya

21. Grid, Call Of Duty Modern Warfare 1-2, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas, Pearl Harbour, Neighbours From Hell, Queen, Avanged Sevenfold, God Bless, NOFX, the used, mr big dkk terima kasih kalian adalah penghilang kepenatanku..

22. Mas gun, Mbak Indri, terima kasih atas segala bantuannya dan atas kerepotan yang kami selalu berikan, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa karya ini jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya almamater tercinta.

Yogyakarta 16 November 2009

Penulis

Narendra Wicaksana

ABSTRAK

Bisnis hiburan di Yogyakarta akhir akhir ini mengalami kemajuan cukup pesat, banyak bermunculan tempat hiburan dengan berbagai konsep yang ditawarkan, baik berupa hiburan malam seperti diskotek, *café*, hiburan keluarga seperti *karaoke*, *game center*, juga olahraga seperti futsal, biliar dll.

Shelter one stop entertainment adalah tempat hiburan yang menawarkan berbagai fasilitas hiburan dalam satu lokasi, jenis hiburan yang ditawarkan adalah *game online (game net)*, *karaoke*, *billiard*, dan *cafe*. Adapun pada awal mula pembangunannya Shelter tidak terkonsep *one stop entertainment*, tetapi merupakan pengembangan usaha oleh pemiliknya yang berawal dari bisnis *game online* kemudian berkembang dan menempati sebuah bangunan ruko .

Perancangan interior Shelter *one stop entertainment* yang meliputi keseluruhan interior gedung kecuali area kantor/manajemen dan *rest area*, mengangkat tema Las Vegas. Karena tema ini sangat mendukung konsep Shelter sendiri yang merupakan pusat hiburan, sedangkan Las Vegas sendiri merupakan sebuah kota di Amerika Serikat yang mendapat julukan “ibukota hiburan dunia”.

Dari suasana hiburan kota Las Vegas nantinya akan diterapkan di dalam interior Shelter, dengan pengaplikasian elemen elemen yang menjadi ciri khas kota Las Vegas seperti penggunaan lampu neon warna warni yang meriah, material yang mewah seperti karpet, logam dll, juga pengplikasian bentuk bentuk furnitur khas Casino di kota Las Vegas.

Konsep perancangan interior diatas diharapkan mampu mengangkat citra dan menjadikan Shelter sebagai ikon hiburan di kota Yogyakarta.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR GAMBAR KERJA	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Alasan Pemilihan Proyek.....	2
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	
A. Deskripsi Proyek.....	3
1. Tujuan dan Sasaran Perancangan.....	3
a. Tujuan Perancangan.....	3
b. Sasaran Perancangan.....	3
2. Data Lapangan.....	4
a. Data Fisik.....	4
b. Data non Fisik.....	8
c. Keinginan Klien.....	10

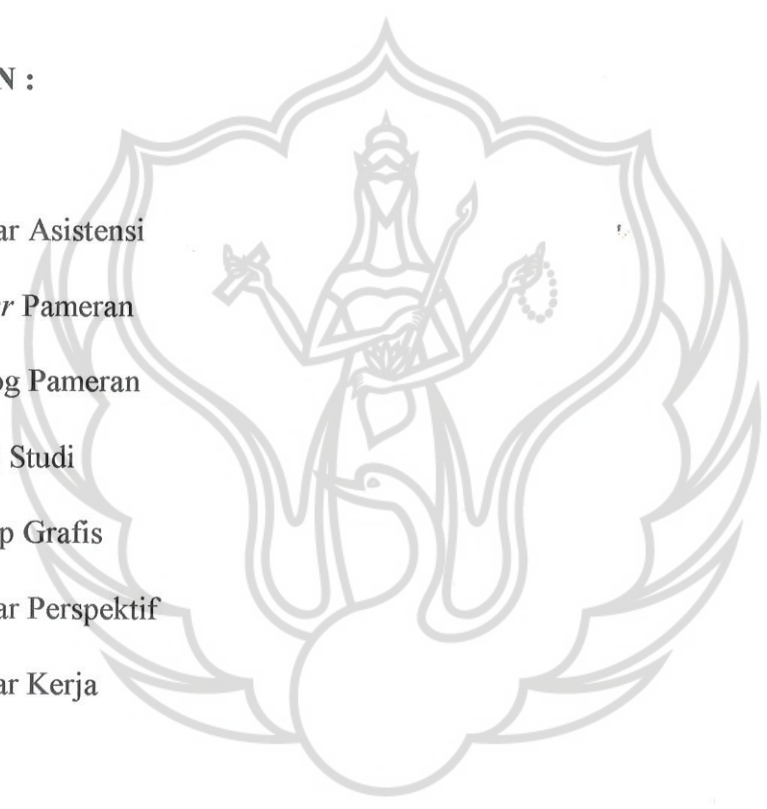
B.	Program Perancangan.	11
	1. Pola Pikir Perancangan.	11
	2. Cakupan dan Arahan Tugas.	12
C.	Data Literatur.	14
	1. <i>Game net/game centre</i>	14
	2. <i>Karaoke</i>	14
	3. <i>Billiard</i>	15
	4. <i>Cafe</i>	15
	5. <i>Lobby</i>	16
	6. Organisasi Ruang / <i>Zoning</i>	16
	7. Perabot.	17
	8. Sirkulasi.	18
	9. Element Pembentuk Ruang.	19
	10. Tata Kondisional.	21
	a. Pencahayaan.	21
	b. Penghawaan.	22
	c. Akustik.	23
	d. Speaker.	25

D. Analisis Ruang.	27
1. Pengguna dan Aktivasnya.	27
2. Kebutuhan Area dan Fasilitas Penunjang Area.	29
3. Organisasi dan Hubungan Ruang.	31
4. <i>Zoning</i> , Sirkulasi dan Tata letak.	32
5. Perabot.	32
6. Tata Kondisional.	33
7. Finishing.	35
8. Unsur Pembentuk Ruang.	35
BAB III PERMASALAHAN PERANCANGAN.	36
BAB IV KONSEP DESAIN.	38
A. Konsep Program Perancangan.	38
1. Tema Perancangan.	38
Konsep Grafis.	39
2. Gaya Perancangan.	40
B. Konsep Program Perencanaan dan Perancangan.	41
1. Loby.	41
2. <i>Area Game Net</i>	42
3. Area Biliar.	43
4. Ruang Karaoke.	43
5. <i>Café</i>	44
6. <i>Lounge</i>	45

C. Konsep Rancangan Fisik.....	45
BAB V PENUTUP.....	46
A. Kesimpulan.....	46
B. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	50

LAMPIRAN :

- RAB
- Lembar Asistensi
- *Banner* Pameran
- Katalog Pameran
- Maket Studi
- Konsep Grafis
- Gambar Perspektif
- Gambar Kerja



DAFTAR GAMBAR:

2.1 Peta Lokasi.	4
2.2 Bentuk Arsitektur Bangunan.	4
2.3 Denah Awal Bangunan.	5
2.4 Pola Pikir Perancangan.	11
2.5 Pola Aktifitas Pengguna Ruang.	28
2.6 Program kebutuhan Ruang dan Perabot.	29
2.7 Hubungan Antar Zona dan Ruang.	31
4.1 Tema Las Vegas.	39

DAFTAR GAMBAR KERJA:

1. Layout Denah Lt 1 Potongan A-A' & B-B' Skala 1:50
2. Layout Denah Lt 2 Potongan A-A' & B-B' Skala 1:50
3. Layout Denah Lt 3 Potongan A-A' & B-B' Skala 1:50
4. Layout Denah Lt 4 Potongan A-A' & B-B' Skala 1:50
5. Rencana Plafon, Lantai & Elektrikal mekanikal Lt 1 Skala 1:50
6. Rencana Plafon, Lantai & Elektrikal mekanikal Lt 2 Skala 1:50
7. Rencana Plafon, Lantai & Elektrikal mekanikal Lt 3 Skala 1:50
8. Rencana Plafon, Lantai & Elektrikal mekanikal Lt 4 Skala 1:50
9. Detail Potongan Ruang terpilih (Karaoke) Skala 1:20
10. Detil Perabot Skala 1:5 Detail Skala 1:2

BAB I

PENDAHULUAN



A. LATAR BELAKANG

Shelter One Stop Entertainment merupakan suatu tempat hiburan yang menawarkan berbagai fasilitas hiburan seperti *game centre*, *billiard*, *karaoke*, dan *café*. Dari berbagai macam tempat hiburan yang terdapat di Yogyakarta, *Shelter* menawarkan sesuatu yang unik karena menggabungkan berbagai macam alternatif hiburan tersebut dalam satu tempat. Dimana pada umumnya tempat hiburan di Yogyakarta hanya memberikan hal yang spesifik saja, seperti *game centre* dan *café*, *billiard* dan *café*, *karaoke* dan *café* dll.

Pada saat pertama kali berdiri *Shelter* belum mengusung tema “*One stop entertainment*”, ini berawal dari Bapak Arif Surya membangun sebuah ruko (rumah toko) empat lantai sebanyak lima unit di daerah Demangan baru Yogyakarta, beliau membangun ruko tersebut guna disewakan, dan dari kelima unit tersebut beliau menggunakan satu unit untuk membuka usaha *game centre*. Dan dengan berjalannya waktu, usaha tersebut berkembang pesat dan beliau merasa perlu untuk mengembangkan usahanya yaitu dengan cara menggunakan unit ruko yang telah habis masa kontraknya. Pengembangan usaha bapak Arif Surya tidak dalam sektor *game centre* saja tapi juga mulai merambah ke bidang yang lain yaitu *billiard*. Seperti halnya *game centre*, usaha *billiard* ini juga mengalami kesuksesan sehingga dituntut untuk kembali dikembangkan sehingga

dapat mengakomodasi kebutuhan bisnis *entertainment* tersebut. Sehingga sampai sekarang usaha tersebut semakin lengkap dengan ditambahkan *karaoke* dan *café*, dan pada akhirnya ke lima unit ruko tersebut kesemuanya telah digunakan dan kemudian diberi nama Shelter *One Stop Entertainment*.

B. ALASAN PEMILIHAN PROYEK

Shelter yang menempati sebuah ruko mengalami beberapa masalah pada desain interiornya. Hal ini terkait dengan alih fungsi ruang dari ruko ke entertainment centre. Masalah itu antara lain penataan *layout* ruangan yang tidak terencana, dan bentuk ruangan yang bersekat-sekat mengikuti fisik bangunan ruko sehingga menyulitkan dalam hal sirkulasi ataupun akses pengunjung dalam menuju ruang-ruang lain yang berada di lantai berikutnya. Dari berbagai macam masalah yang muncul dari pengalihfungsian ruko menjadi satu bangunan yang mengusung konsep berbagai macam hiburan dalam satu tempat terpadu inilah yang menarik penulis untuk menjadikan Shelter tempat yang layak sebagai objek pembelajaran dan proyek perancangan Tugas Akhir