

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG FILATELI
JAKARTA SEBAGAI *CREATIVE HUB***



PERANCANGAN

Oleh:

Adika Prinayoma

NIM 1812189023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG FILATELI JAKARTA SEBAGAI *CREATIVE HUB*

Adika Prinayoma

NIM 1812189023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

Abstrak

Gedung Filateli Jakarta merupakan salah satu Bangunan Cagar Budaya yang berlokasi di Jalan Pos No.2, Pasar Baru, Sawah Besar, Kota Jakarta Pusat. Bangunan ini dahulunya merupakan sebuah kantor pos Indonesia yang didirikan pada tahun 1746 oleh VOC yang kemudian dipugar kembali dan beralih fungsi menjadi sebuah *Creative Hub* bernama Pos Bloc Jakarta pada akhir tahun 2021. Pos Bloc Jakarta sebagai *creative hub* merupakan sebuah tempat dimana masyarakat kreatif dapat berkumpul, bersosialisasi, dan mendapatkan jaringan yang luas sekaligus tempat untuk berbelanja serta sekadar makan/minum. Perancangan interior Gedung Filateli Jakarta sebagai *creative hub* ini kemudian menerapkan tema besar yaitu “*Coexistence between Old Architecture and New Interior*” yang mana penulis akan menghadirkan interior dengan gaya yang berbeda dari arsitektur bangunan aslinya. Maka terpilihlah gaya *Industrial Contemporary* sebagai gaya yang dapat merepresentasikan masyarakat muda kreatif khususnya Generasi Milenial dan Z. Gaya desain yang bertolak belakang dengan arsitektur bangunan tersebut dipilih karena penulis ingin mencoba mengapresiasi apa yang telah dirancang dan dibangun oleh arsitek terdahulu pada masanya. Perancangan ini menggunakan konsep *Adaptive Reuse* sekaligus akan menerapkan strategi desain yang umumnya dipakai sebagai perancangan interior. Karya desain dari perancangan ini kemudian menerapkan metode perancangan proses desain yang digagas oleh Rosemary Kilmer yaitu analisa dan sintesa, dimana penulis akan mengumpulkan keseluruhan data lalu mengolahnya menjadi alternatif desain yang dapat memberikan solusi dan hasil yang optimal.

Kata kunci : *Creative Hub*, Bangunan Cagar Budaya, *Adaptive Reuse*

Abstract

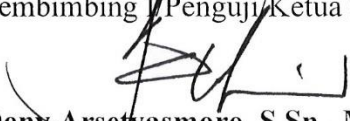
Filateli Building, Jakarta is one of the Heritage Building located at Jalan Pos No.2, Pasar Baru, Sawah Besar, Central Jakarta. This building was formerly an Indonesian post office established in 1746 by the VOC which was later restored and switched functions to a Creative Hub called Pos Bloc Jakarta at the end of 2021. Pos Bloc Jakarta as a creative hub is a place where creative people can gather, socialize, and get a wide network as well as a place to shop and just buy food/drink. The interior design of the Filateli Building, Jakarta as a creative hub, then applies a big theme, namely "Coexistence between Old Architecture and New Interior" where the author will present the interior with a different style from the architecture of the original building. Industrial Contemporary style was chosen as a style that can represent creative young people, especially millennials and Z. Interior design styles that are contrary to the architecture of the building were chosen because the author wanted to try to appreciate what had been designed and built by previous architects at that time. This design uses the concept of Adaptive Reuse as well as will use design strategies that are generally used as interior design. The planning of this design then tries to use the design method of the design process initiated by Rosemary Kilmer which consists of analysis and synthesis, where the author will collect all the data and then process it into design alternatives that can provide optimal solutions and results.

Keywords : *Creative Hub, Heritage Building, Adaptive Reuse*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG FILATELI JAKARTA (CREATIVE HUB) SEBAGAI CREATIVE HUB diajukan oleh Adika Prinayoma, NIM 1812189023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang


Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.


NIP 19790407 200604 1 002/NIDN 0007047904

Pembimbing II/Penguji


Riza Septriani Dewi, M.Ds.

NIP 19870928 201903 2 017/NIDN 0028098703

Cognate/Penguji Ahli


Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.

NIP 19720314 199802 1 001/NIDN 0014037206

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP 19730830 200501 1 001/NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adika Prinayoma

NIM : 181 2189 023

Tahun lulus : 2022

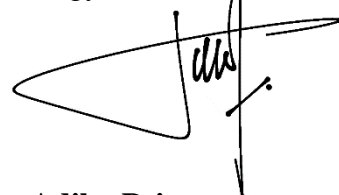
Program studi : S1 – Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/Lembaga lain, kecuali yang secara tertulis distitisi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri, Jika dikemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 20 Juni 2022



Adika Prinayoma

NIM 181 2189 023

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Interior Gedung Filateli Jakarta sebagai *Creative Hub*” ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan Laporan Tugas Akhir perancangan ini merupakan kewajiban saya sebagai mahasiswa untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 pada Program Studi S-1 Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Adapun penulisan Laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun agar kedepannya kesalahan yang sama tidak terulang kembali.

Terselesaikannya tugas akhir ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu. Pada kesempatan ini dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis ingin mengucapkan terimakasih untuk pihak-pihak yang dengan senang hati dan tulus membimbing serta memberikan masukan membangun, terutama kepada yang penulis hormati :

1. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing I, bersama dengan Ibu Riza Septriani Dewi, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing sejak awal proses desain hingga akhir dengan memberikan masukan berupa kritik serta saran yang sangat berarti untuk penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan dan dorongan untuk menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Keluarga yang selalu peduli akan mental maupun fisik penulis serta doa yang dipanjatkan kepada Allah SWT.
6. Bapak Jacob Gatot Surarjo sebagai *Founder* dan *Principal* Arcadia Architect dan mas Freddy Tjahyadi, serta seluruh Tim Arcadia Architect

yang telah bersedia membantu memberikan akses berupa data-data untuk penulis dalam Perancangan Tugas Akhir ini.

7. Kepada Ibu Lila Adi Nugroho dan Ibu Ayu dari pihak Pos Bloc Jakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian pada Pos Bloc Jakarta.
8. Teman-teman seluruh angkatan 2018 (Poros).
9. Dan juga pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah mendukung dan membantu dalam membantu menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Perancangan ini.

Untuk kesekian kalinya penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan apabila terdapat pihak yang belum disebutkan namanya oleh penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini mampu digunakan sebagaimana mestinya dan memberikan manfaat bagi kita semua.



Yogyakarta, 20 Juni 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Adika Prinayoma', written over a large, stylized, abstract shape that resembles a signature or a decorative element.

Adika Prinayoma

NIM 181 2189 023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses dan Metode Desain	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	5
BAB II PRA DESAIN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Tinjauan Pustaka	Error! Bookmark not defined.
1. Tinjauan Pustaka Umum.....	Error! Bookmark not defined.
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	Error! Bookmark not defined.
B. Program Desain	Error! Bookmark not defined.
1. Tujuan Desain.....	Error! Bookmark not defined.
2. Fokus / Sasaran Desain.....	Error! Bookmark not defined.
3. Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	Error! Bookmark not defined.
A. Permasalahan Desain.....	Error! Bookmark not defined.
B. Ide Solusi Desain.....	Error! Bookmark not defined.
1. Konsep Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
2. Solusi Permasalahan	Error! Bookmark not defined.
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Alternatif Desain	Error! Bookmark not defined.
1. Alternatif Estetika Ruang	Error! Bookmark not defined.
2. Alternatif Penataan Ruang.....	Error! Bookmark not defined.
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang ..	Error! Bookmark not defined.

4.	Alternatif Elemen Pembentuk Ruang ..	Error! Bookmark not defined.
5.	Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	Error! Bookmark not defined.
B.	Evaluasi Pemilihan Desain.....	Error! Bookmark not defined.
C.	Hasil Desain	Error! Bookmark not defined.
1.	Layout.....	Error! Bookmark not defined.
2.	Rendering Perspektif	Error! Bookmark not defined.
3.	Detail Elemen Khusus	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP.....		Error! Bookmark not defined.
A.	Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B.	Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMAN.....		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....		Error! Bookmark not defined.
A.	Hasil Survey	Error! Bookmark not defined.
1.	Surat Izin Survey	Error! Bookmark not defined.
2.	Foto Hasil Survey	Error! Bookmark not defined.
B.	Proses Pengembangan Desain (Schematic Design)	Error! Bookmark not defined.
1.	Sketsa-sketsa Alternatif Desain	Error! Bookmark not defined.
2.	Foto-foto Proses Desain / Ideasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.	Perspektif Manual.....	Error! Bookmark not defined.
C.	Presentasi Desain.....	Error! Bookmark not defined.
1.	<i>Rendering Bird Eye View</i>	Error! Bookmark not defined.
2.	Skema Bahan dan Warna.....	Error! Bookmark not defined.
3.	Poster Presentasi	Error! Bookmark not defined.
4.	Booklet.....	Error! Bookmark not defined.
D.	Detail Satuan Pekerjaan (Bill of Quantity)	Error! Bookmark not defined.
E.	Gambar Kerja	Error! Bookmark not defined.
1.	<i>Layout</i>	Error! Bookmark not defined.
2.	<i>Layout & Description</i>	Error! Bookmark not defined.
3.	<i>Floor Plan</i>	Error! Bookmark not defined.
4.	<i>Ceiling Plan</i>	Error! Bookmark not defined.
5.	<i>Mechanical Plan</i>	Error! Bookmark not defined.
6.	<i>Electrical Plan</i>	Error! Bookmark not defined.

7.	<i>Section A – A”</i>	Error! Bookmark not defined.
8.	<i>Section B – B”</i>	Error! Bookmark not defined.
9.	<i>Section C – C”</i>	Error! Bookmark not defined.
10.	<i>Section D – D”</i>	Error! Bookmark not defined.
11.	<i>Custom Furniture 1</i>	Error! Bookmark not defined.
12.	<i>Custom Furniture 2</i>	Error! Bookmark not defined.
13.	<i>Custom Furniture 3</i>	Error! Bookmark not defined.
14.	<i>Custom Furniture 4</i>	Error! Bookmark not defined.
15.	<i>Aesthetic Element 1</i>	Error! Bookmark not defined.
16.	<i>Aesthetic Element 2</i>	Error! Bookmark not defined.
17.	<i>Legend & Material Specification</i>	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 2. 1 Klasifikasi Bangunan Cagar Budaya	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2 Logo Pos Bloc Jakarta.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Poc Bloc Jakarta.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 4 Lokasi Pos Bloc Jakarta	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 5 Batas - Batas Lokasi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 6 SD Santa Ursula	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 7 Gedung Kesenian Jakarta.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 8 Halte Busway Pasar Baru.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 9 Kawasan Pasar Baru.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 10 Orientasi Matahari (Fasad Gedung Filateli).	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 11 Layout Lantai Satu Gedung Filateli	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 12 Public Area.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 13 Semi Public Area.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 14 Sevice Area	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 15 Fasad Gedung Filateli	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 16 Great Hall, Tenants, dan Working Space.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 17 Amphitheater.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 18 Area Taman Timur.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 19 Area Taman Barat	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 20 Area Mushola	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 21 Area Toilet dan Wudhu.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 22 Lantai Area Great Hall	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 23 Lantai Area Koridor Taman Barat	Error! Bookmark not defined.

Gambar 2. 24 Dinding Area Great Hall	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 25 Plafond Area Great Hall.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 26 Pencahayaan (Buatan) Area Great Hall	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 27 Pencahayaan (Alami) Area Great Hall.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 28 Penhawaan (AC) Area Great Hall..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 29 Penghawaan (Kipas Angin) Area Great Hall	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 30 Sirkulasi Great Hall.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 31 Sirkulasi Woking Space	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 32 Sirkulasi Maker Studio.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 33 Sirkulasi Area Taman.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 34 Sirkulasi Restaurant	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 35 Sirkulasi Area Mushola & Toilet ...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 36 Diagram Marix Kedekatan Ruang ..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 37 Amphitheater Dimensions.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 38 Geometry of Amphitheater (Longitudinal Section)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 39 Basic Workstation with Visitor Seating	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 40 Multiple Workstations.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 41 Square Conference Table	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 42 Circular Conference Table	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 43 Seated Customer/High Counter Height.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 44 Typical Sales Area/Standing Customer	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 45 Bar & Back-Bar.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 46 Bar Section	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 47 Restroom & Toilets Elevation.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 48 Lavatory, Mirrors, and Accessory..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 49 Diagram Kriteria Desain	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Diagram Solusi Perancangan	Error! Bookmark not defined.

Gambar 3. 2 <i>Design Strategy for Heritage Building</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 3 Diagram Konsep Desain	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 4 Moodboard Area <i>Working Space</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 5 Moodboard Area <i>Maker Space</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 6 Moodboard Area <i>Great Hall</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 7 Logo dan Skema Warna Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 8 Skema Material Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Alternatif Suasana Ruang 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Alternatif Suasana Ruang 2.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Preseden Bangunan <i>Adaptive Reuse</i> .	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 Penerapan Gaya dan Tema Pada Lantai.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5 Penerapan Gaya dan Tema Pada Dinding	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6 Penerapan Gaya dan Tema Pada Plafond.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7 Elemen Dekoratif Kontemporer	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 8 Komposisi Warna.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 9 Komposisi Material.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 10 <i>Diagram Matrix</i> Organisasi Ruang.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 11 <i>Bubble Diagram</i> Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 12 <i>Block Plan</i> dan Sirkulasi <i>Great Hall</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 13 <i>Block Plan</i> dan Sirkulasi <i>Working Space</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 14 <i>Block Plan</i> dan Sirkulasi Taman Barat	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 15 <i>Block Plan</i> dan Sirkulasi <i>Maker Space</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 16 <i>Block Plan</i> dan Sirkulasi <i>Restaurant</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 17 <i>Block Plan</i> dan Sirkulasi Mushola ..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 18 <i>Block Plan</i> dan Sirkulasi <i>Toilet</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 19 Alternatif <i>Layout</i> 1	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 20 Alternatif <i>Layout 2</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 21 Alternatif <i>Layout 3</i> (terpilih).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 22 Rencana Lantai Terpilih.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 23 Rencana Dinding Terpilih.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 24 Rencana Plafond Terpilih.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 25 Alternatif Furnitur dan Elemen Dekoratif.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 26 Alternatif Equipment.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 27 Layout Berwarna.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 28 Perspektif <i>Great Hall 01</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 29 Perspektif <i>Great Hall 02</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 30 Perspektif <i>Historical Alley 01</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 31 Perspektif <i>Historical Alley 02</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 32 Perspektif <i>Great Hall 03</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 33 Perspektif <i>Great Hall 04</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 34 Perspektif Akses <i>Working Space</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 35 Perspektif <i>Working Space 01</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 36 Perspektif <i>Working Space 02</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 37 Perspektif <i>West Garden (pos yard) 01</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 38 Perspektif <i>West Garden (pos yard) 02</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 39 Perspektif <i>West Garden (pos yard) 03</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 40 Perspektif <i>Fashion Studio 01</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 41 Perspektif <i>Fashion Studio 02</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 42 Perspektif <i>Fashion Studio 03</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 43 Perspektif <i>Woodworking Studio 01</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 44 Perspektif <i>Woodworking Studio 02</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 45 Perspektif <i>Woodworking Studio 03</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 46 Perspektif <i>Restaurant 01</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 47 Perspektif <i>Restaurant 02</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 48 Perspektif <i>Restaurant 03</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 49 Perspektif <i>West Coridor</i>	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 50 Perspektif *Back Yard*.....**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 51 Perspektif Mushola**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 52 *Signage System*.....**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 53 *Working Desk*.....**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 54 *Amphitheatre***Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 55 *Historical Board***Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 56 *Table & Storage***Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 57 *Garden Table***Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ruang Lingkup Perancangan**Error! Bookmark not defined.**
 Tabel 2. 2 Analisis Pengguna Ruang**Error! Bookmark not defined.**
 Tabel 2. 3 Daftar Kebutuhan Ruang**Error! Bookmark not defined.**
 Tabel 3. 1 Permasalahan dan Ide Solusi *Great Hall* **Error! Bookmark not defined.**
 Tabel 3. 2 Permasalahan dan Ide Solusi *Working Space* **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 3 Permasalahan dan Ide Solusi *Maker Space* **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 4 Permasalahan dan Ide Solusi Area Taman Barat **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 5 Permasalahan dan Ide Solusi *F&B/Restaurant...* **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 6 Permasalahan dan Ide Solusi Mushola **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 7 Permasalahan dan Ide Solusi *Toilet***Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 1 Jenis Lampu pada Perancangan**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 2 Perhitungan Titik Lampu**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 3 Jenis AC/Kipas Angin pada Perancangan **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 4 Perhitungan Kebutuhan AC/Kipas Angin..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 5 Jenis Mekanikal & Elektrikal.....**Error! Bookmark not defined.**



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Cagar Budaya adalah salah satu warisan budaya yang bersifat “benda” berupa Bangunan Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya yang berada di darat atau di air dan harus dilestarikan keberadaannya dikarenakan memiliki nilai yang sangat penting sebagai sejarah meliputi diantaranya ilmu pengetahuan, agama, pendidikan, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan. (UU RI Nomor 11 Tahun 2010)

Di Indonesia, benda cagar budaya tidak bergerak berupa bangunan-bangunan bersejarah merupakan saksi bisu sejarah suatu masa yang mencerminkan identitas daerah atau masyarakat pada periode tertentu. DKI Jakarta sebagai Ibukota negara Indonesia saat ini, memiliki 168 unit Cagar Budaya. Persebaran terbanyak ada di Jakarta Pusat, yaitu terdapat sebanyak 95 unit. Di sisi lain, unit yang paling sedikit terletak di Kepulauan Seribu dan Jakarta Selatan, dimana masing-masing memiliki jumlah lima unit dan enam unit. (Databoks.katadata.co.id. 2020)

Melalui Keputusan Gubernur DKI Jakarta No.475/1993, Gedung Filateli Jakarta merupakan sebuah Gedung Cagar Budaya (*Heritage Building*) kelas A yang merupakan peninggalan bersejarah dan berlokasi di Jalan Pos No.2 Kawasan Gambir, Jakarta Pusat. Dibangun pada tahun 1746, gedung ini dahulunya merupakan kantor pos yang pertama didirikan oleh VOC. Gedung ini sangat kental dengan gaya Art Deco. Pada tahun 1912, gedung yang dulunya bernama Post Telefon en Telegraf ini sempat dipugar oleh arsitek Belanda J.F Von Hoytema selama 17 tahun. Selanjutnya, gedung ini menjadi milik Perusahaan Negara Pos Telekomunikasi (PN POSTEL). Pada tahun 1965, PN POSTEL dibagi menjadi dua perusahaan, yaitu PN Pos dan Giro serta PN Telekomunikasi. PN Pos dan Giro kemudian

berubah nama menjadi Perusahaan Umum Pos dan Giro. Lalu pada tahun 1995, berubah menjadi PT Pos Indonesia.

Gedung Filateli kemudian menjadi sepi seiring dengan perkembangan waktu ke waktu. Sebagian besar ruang-ruang disewakan kepada pihak swasta. Terdapat beberapa tempat seperti co-working space dan minimarket. Menurut Eric Thohir selaku Menteri BUMN, PT Pos harus lebih kreatif dan mengedepankan digitalisasi agar aset-asetnya dapat lebih bermanfaat untuk bangsa, beliau mengajak PT Pos Indonesia bertransformasi bagi generasi muda serta untuk perubahan Indonesia. (Bisnis.com. 2021)

Namun saat ini, Gedung Filateli Jakarta menurut Peraturan Gubernur DKI Jakarta telah mendapat persetujuan untuk direvitalisasi kembali. *Heritage Building* ini telah dijadikan ruang kreatif dan/atau *Creative Hub* serta tempat para UMKM berjualan. Terdapat gerai-gerai yang dapat disewa sesuai dengan kebijakan yang telah ditetapkan oleh pihak PT. Pos Properti Indonesia yang berkolaborasi dengan pihak swasta PT Ruang Kreatif. Oleh karena itu, penulis sangat tertarik untuk mendesain kembali interior Bangunan Filateli Jakarta yang merupakan bangunan bersejarah sebagai *Creative Hub* dan nantinya akan menyediakan berbagai hal terkait kebutuhan “anak muda” di zaman sekarang dengan menggunakan metode *adaptive reuse*, yang mana dapat memperpanjang umur bangunan dengan cara mempertahankan semua atau sebagian besar sistem pada bangunan, termasuk struktur dan material interior bangunan.

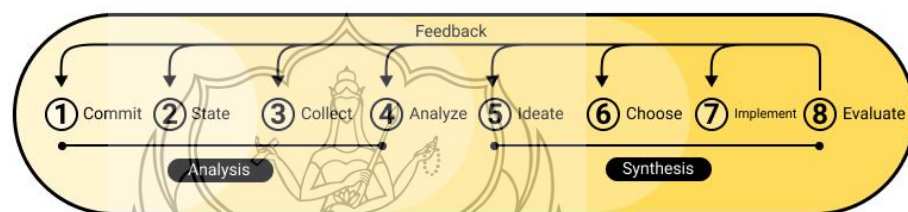
B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain

Dalam proses ini, penulis akan menerapkan metode desain yang dipelopori oleh Rosemary Kilmer. Menurut Rosemary Kilmer, proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap, yaitu Analisis dan Sintesis. Pada tahap Analisis, penulis akan menghasilkan sebuah proposal ide

mengenai langkah dalam pemecahan suatu permasalahan. Kemudian pada tahap Sintesis, penulis akan mencoba mengolah hasil dari proses Analisis yang kemudian muncul sebuah solusi desain yang dapat diterapkan.

Pada perancangan interior Gedung Filateli Jakarta, penulis menggunakan pola pikir yang dibagi menjadi dua tahap, yaitu Analisa dan Sintesa. Dimana Analisa merupakan tahap *programming* yang meliputi pengumpulan data-data fisik, data non fisik, serta data pendukung lainnya. Sedangkan Sintesa adalah tahap mendesain, dimana dalam tahap ini dimulai banyak ide-ide terkait solusi dari permasalahan desain yang sudah diuraikan di tahap sebelumnya.



Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan

Sumber : Dokumem Penulis, 2021, (diadaptasi dari buku karya Rosemary Kilmer, 2014)

Menurut Rosemary Kilmer (2014), dalam proses desain ada beberapa tahapan berdasarkan bagan pola pikir perancangan. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Commit*

Merupakan tahap berkomitmen akan sebuah proyek. Pada tahap ini, penulis telah mengajukan surat izin survey kepada pihak terkait (Gedung Filateli Jakarta) untuk menjadikan Gedung tersebut sebagai objek perancangan Tugas Akhir.

b. *State*

Merupakan tahap mendefinisikan permasalahan. Pada tahap ini, penulis akan menuliskan latar belakang dan permasalahan dari objek yang akan diambil.

c. *Collect*

Merupakan tahap pengumpulan data-data terkait. Pada tahap ini, penulis melakukan survey yang telah disetujui oleh pihak kampus dan pihak Gedung Filateli dan meminta bantuan untuk memperoleh data-data pendukung. Selain itu, penulis juga mengumpulkan beberapa data yang diambil dan bersumber dari internet serta buku.

d. *Analyze*

Merupakan tahap menganalisa permasalahan dari data-data yang telah diperoleh dari tahap sebelumnya. Pada tahap ini, penulis akan membuat peta konsep untuk merumuskan permasalahan dan solusi desain yang dibutuhkan.

e. *Ideate*

Merupakan tahap mengeluarkan semua ide yang ada di dalam pikiran dalam bentuk skematik dan konsep. Pada tahap ini, penulis akan membuat alternatif-alternatif desain yang mengambil acuan dari internet/sumber yang telah ada.

f. *Choose*

Merupakan tahap pemilihan alternatif dari tahap sebelumnya yang paling sesuai dan optimal dari alternatif lainnya.

g. *Implement*

Merupakan tahap menyalurkan ide dengan penggambaran berupa 2 dimensi ataupun 3 dimensi, serta animasi dan powerpoint.

h. *Evaluate*

Merupakan tahap peninjauan kembali desain yang telah dirancang. Pada tahap ini, penulis akan melakukan revisi pada bagian yang perlu dibenarkan kembali serta membuat gambar kerja sesuai dengan ketentuan yang telah ada.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data dan penelusuran masalah akan menggunakan beberapa cara, diantaranya yaitu:

- 1) Survey untuk memperoleh data fisik berupa foto-foto eksisting bangunan yang dijadikan objek perancangan
- 2) Izin kepada pihak kampus dan Gedung Filateli untuk mendapatkan data fisik berupa gambar kerja yang meliputi layout dan potongan dari Gedung Filateli
- 3) Pengumpulan dokumen pendukung terkait Gedung. Data-data ini bisa didapatkan dari berbagai sumber di internet maupun buku-buku.

b. Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Setelah semua data-data dan informasi terkait permasalahan telah terkumpul, maka tahap selanjutnya adalah mendesain. Semua konsep serta ide akan dikembangkan di tahap ini. Seluruh ide dan konsep akan dibuat dalam beberapa alternatif untuk kemudian dipilih mana yang terbaik dari beberapa desain tersebut. Alternatif tersebut meliputi zoning, sirkulasi, elemen ruang, material pembentuk ruang, pemilihan bentuk serta ukuran furnitur.

c. Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi merupakan tahap yang digunakan sebagai penalaran terhadap kelebihan dan/atau kekurangan dari alternatif desain yang telah dibuat, untuk mencapai suatu perancangan desain yang optimal. Alternatif tersebut kemudian diterjemahkan dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi serta video animasi yang kemudian dievaluasi kembali sampai kepada hasil akhir yang maksimal.