

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR BALAI
PELESTARIAN CAGAR BUDAYA PROVINSI JAWA
TENGAH**

PERANCANGAN TUGAS AKHIR



Diajukan Oleh:

GHAFFARI RAMADHANA

1710226123

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

2022

Abstrak

Sejak abad ke- 8 Provinsi Jawa Tengah banyak terdapat pemerintahan kerajaan, yaitu kerajaan budha kalingga, kerajaan Hindu, kerajaan Mataram Budha, kerajaan Demak, kerajaan Pajang, kerajaan Mataram Islam, dan Kerajaan Mataram, oleh sebab itu Provinsi Jawa Tengah memiliki segudang keanekaragaman Cagar Budaya. Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa benda Cagar Budaya, bangunan Cagar Budaya, situs Cagar Budaya, dan kawasan Cagar Budaya di darat dan di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan kebudayaan melalui proses penetapan. Sehingga generasi selanjutnya tetap dapat mengetahui, belajar, dan berwawasan kebudayaan. Banyaknya temuan arca, prasasti, dan benda-benda purbakala lainnya menyebabkan benda tersebut tidak memiliki keamanan dan perawatan yang baik, sehingga Balai Pelestarian Cagar Budaya dituntut untuk memenuhi aspek tersebut sehingga dapat mencapai keamanan dan kenyamanan yang maksimal. Metode perancangan mengacu pada metode milik Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer, 2014. Proses desain dibagi menjadi dua tahap yaitu Analisis dan Sintetis. Pada tahap Sintetis memilih untuk menggunakan konsep perancangan *Smart building Design* untuk mempermudah penggunaannya dan memberikan keamanan untuk benda-benda temuan yang berada di kantor Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Jawa Tengah, Sedangkan Pemilihan gaya kontemporer dilatar belakangi karena letak topografi dari bangunan kantor Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Jawa Tengah, dimana bangunan ini berada dilingkungan Candi. Unsur candi inilah yang nantinya akan diaplikasikan kedalam interior kantor Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Jawa Tengah, dengan menciptakan ambience yang mempresentasikan bangunan pada masa Kerajaan Majapahit yang mengaplikasikan material bata ekspose dalam perancangannya.

Kata kunci : Kantor, Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Jawa Tengah, Sistem Bangunan Pintar, Candi.

Abstract

Since the 8th century, Central Java province, had a lot of kingdom, Hindu kingdom, the mataram Buddha kingdom, the Demak kingdom, the pajang kingdom, the mataram islamic kingdom, and the mataram kingdom, therefore, the central Java province, has a rich diversity of reservations. Reservations are a legacy of the cultural materialism of sanctuary, reserve buildings, sanctuary sites, and land and water reserves that need to be preserved because they have important value for history, science, education, religion, and culture through the established process. So that future generations may still be able to know, learn, and has a wide range of knowledge about their culture. The numerous discoveries of statues, inscriptions, and other antiquities have led to a lack of safety and proper care, requiring the conservation hall to meet the necessary areas and ensure maximum security and comfort. The design methods refer to those belonging to Rosemary kilmer and otie kilmer, 2014. The design process is divided into two stages of analysis and synthetics. At the synthetics stage it chooses to use the smart building design to make it easier for the user and provide safety for items found in the central Java province preservation hall office, while the selection of contemporary styles on the

background is because of the topographic location of the central Java province preservation hall building, where the building belongs in the temple. It is this temple element that will then be applied to the interior of the central Java province preservation hall preserve, creating an ambiance that features buildings at the time of the majapahit kingdom era that applies the exposed brick material in its design.

Keyword : Office, Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Jawa Tengah, Smart Building, Temple.



KATA PENGANTAR

Mengucap syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, atas segala rahmat, karunia, juga anugrah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan Kesehatan dan kesempatan untuk penulis menyelesaikan Tugas akhir ini.
2. Keluarga yang terkasih yang selalu memberikan dukungan serta dorongan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Bapak Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn. dan Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc. selaku pembimbing 1 dan 2 yang telah memberikan bimbingan, dorongan, semangat, kritik serta saran yang membangun dalam proses perancangan karya tugas akhir.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A selaku Dosen Wali
5. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Teman seperjuangan TA, Fitriati Tri Rida Azizah dan Krismono.
8. Teman- teman dekat, Indah Ayu Sukma Wardhani, Mataya Widya Lesti, Trisni Atami Handayani, Nasya Safira, Ian Nisa Islamiyati, Afifah Hernanda, Onni Maylita dan semua teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
9. Teman – teman Dimensi 2017 yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/ Perancangan Berjudul:

Perancangan Interior Kantor Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Jawa Tengah diajukan oleh Ghaffari Ramadhana, NIM 1710226123, Program Studi S-1 Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221)

Pembimbing 1/ Penguji/ Ketua Sidang



Drs. Hartoto Indra S. M.Sn.
NIP. 19590306 199003 1 001

Pembimbing 2/ Penguji



Anom Wibisono, S.Sn, M.Sc.
NIP. 10710314 199802 1 001

Cognate/ Penguji Ahli



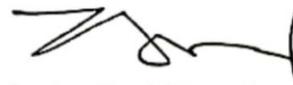
Danang Febriyantoko, M.Ds.
NIP. 19870209 201504 1 001

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota



Bambang Pramono, S.Sn, M.A.
NIP. 19730830 200501

Ketua Jurusan/ Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A.
NIP. 19770315 2002121005

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 196911908 199303 1001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 19 Mei 2022



NIM 1710226123



DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|-----|
| ABSTRAK | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iv |
| PERNYATAAN KEASLIAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. LATAR BELAKANG | 1 |
| B. METODE DESAIN | 2 |
| BAB II | 6 |
| PRA DESAIN | 6 |
| A. TINJAUAN PUSTAKA | 6 |
| B. TINJAUAN KHUSUS | 8 |
| C. PROGRAM DESAIN | 14 |
| D. DATA | 14 |
| BAB III | 41 |
| PERMASALAHAN DESAIN | 41 |
| A. PERNYATAAN MASALAH | 41 |
| B.. SOLUSI DESAIN | 41 |
| BAB IV | 45 |
| PENGEMBANGAN DESAIN | 45 |
| A. ALTERNATIF DESAIN | 45 |
| B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN | 69 |
| C. HASIL DESAIN | 70 |
| BAB V | 80 |
| PENUTUP | 80 |
| A. KESIMPULAN | 80 |
| B. SARAN | 81 |
| DAFTAR PUSTAKA | 82 |

LAMPIRAN 84



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1.1 Proses Desain | 2 |
| Gambar 2.1 Logo BPCB Provinsi Jawa Tengah | 17 |
| Gambar 2.2 Struktur Organisasi BPCB Provinsi Jawa Tengah | 18 |
| Gambar 2.3 Peta Lokasi BPCB Provinsi Jawa Tengah | 18 |
| Gambar 2.4 Orientasi Matahari | 19 |
| Gambar 2.5 Denah Lantai satu BPCB Provinsi Jawa Tengah | 20 |
| Gambar 2.6 Denah Lantai dua BPCB Provinsi Jawa Tengah | 21 |
| Gambar 2. 7 Zoning Eksisting Lantai satu BPCB Provinsi Jawa Tengah | 22 |
| Gambar 2.8 Zoning Eksisting Lantai dua BPCB Provinsi Jawa Tengah | 23 |
| Gambar 2.9 Sirkulasi Pengguna Lantai satu BPCB Provinsi Jawa Tengah | 24 |
| Gambar 2.10 Sirkulasi Pengguna Lantai dua BPCB Provinsi Jawa Tengah | 25 |
| Gambar 2.11 Fasad Bangunan BPCB Provinsi Jawa Tengah | 25 |
| Gambar 2.12 <i>Front Office</i> BPCB Provinsi Jawa Tengah | 26 |
| Gambar 2.13 Ruang Kepala BPCB Provinsi Jawa Tengah | 26 |
| Gambar 2.14 Ruang Koor Substansi BPCB Provinsi Jawa Tengah | 27 |
| Gambar 2.15 Ruang Koleksi BPCB Provinsi Jawa Tengah | 27 |
| Gambar 2.16 Ruang VIP BPCB Provinsi Jawa Tengah | 28 |
| Gambar 2.17 Rumah Arca BPCB Provinsi Jawa Tengah | 28 |
| Gambar 2.18 Ruang Kerja bagian Lantai satu BPCB Provinsi Jawa Tengah | 29 |
| Gambar2. 19 Selasar Lantai satu BPCB Provinsi Jawa Tengah | 30 |
| Gambar 2.20 Ruang Sidang Lantai dua BPCB Provinsi Jawa Tengah | 30 |
| Gambar 2.21 Ruang Gambar BPCB Provinsi Jawa Tengah | 31 |
| Gambar 2.22 Ruang Perpustakaan BPCB Provinsi Jawa Tengah | 31 |
| Gambar 2.23 Ruang Audio Video BPCB Provinsi Jawa Tengah | 32 |
| Gambar 2.24 Standarisasi Resepsionis | 33 |
| Gambar 2.25 Standarisasi Ruang Kerja | 34 |
| Gambar 2.26 Standarisasi Ruang Rapat | 34 |
| Gambar 2.27 Standarisasi Ruang Gambar | 35 |

| | |
|--|----|
| Gambar 3.1 Brainstorming | 41 |
| Gambar 3.2 Skema Ideasi | 42 |
| Gambar 4.1 Alternatif Satu Suasana Estetika Ruang | 45 |
| Gambar 4.2 Alternatif Dua Suasana Estetika Ruang | 46 |
| Gambar 4.3 Sketsa Komposisi Bentuk | 47 |
| Gambar 4.4 Komposisi Warna | 48 |
| Gambar 4.5 Komposisi Material | 48 |
| Gambar 4.6 Alternatif Satu Zoning dan Sirkulasi | 50 |
| Gambar 4.7 Alternatif Dua Zoning dan Sirkulasi | 51 |
| Gambar 4.8 Alternatif Satu Layout | 52 |
| Gambar 4.9 Alternatif Dua Layout | 52 |
| Gambar 4.10 Contoh AC | 56 |
| Gambar 4.11 Contoh Lampu | 62 |
| Gambar 4.12 Perspektif 3D Rendering Area Lobby | 70 |
| Gambar 4.13 Perspektif 3D Rendering Area Ruang Ketua | 70 |
| Gambar 4.14 Perspektif 3D Rendering Area Ruang Perencanaan | 71 |
| Gambar 4.15 Perspektif 3D Rendering Area Ruang KaSuBag | 71 |
| Gambar 4.16 Perspektif 3D Rendering Area Ruang Pemugaran | 72 |
| Gambar 4.17 Perspektif 3D Rendering Area Ruang Pengembangan Pemanfaatan & Publikasi | 72 |
| Gambar 4.18 Perspektif 3D Rendering Area Ruang Pemeliharaan | 73 |
| Gambar 4.19 Perspektif 3D Rendering Area Ruang Sidang | 73 |
| Gambar 4.20 Perspektif 3D Rendering Area Ruang Perlindungan | 74 |
| Gambar 4.21 Perspektif 3D Rendering Area Ruang Gambar | 74 |
| Gambar 4.22 Perspektif 3D Rendering Area Ruang Perpustakaan | 75 |
| Gambar 4.23 Perspektif 3D Rendering Area Ruang Audio Video | 75 |
| Gambar 4.24 Perspektif 3D Rendering Area Rumah Arca | 76 |
| Gambar 4.25 Perspektif 3D Rendering Area Ruang Koleksi | 76 |
| Gambar 4.26 Layout Lantai Satu dan Dua | 77 |
| Gambar 4.27 Perspektif Mata Burung | 77 |
| Gambar 4.28 Aksonometri Lantai Satu | 78 |

Gambar 4.29 Aksonometri Lantai Dua 79
Gambar 4.30 Elemen Dinding Custom 79



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Tabel Daftar kebutuhab Ruang Lantai Satu BPCB Prov. Jateng | 39 |
| Tabel 2. 2 Tabel Daftar kebutuhab Ruang Lantai Dua BPCB Prov. Jateng | 40 |
| Tabel 3.1 Problem di Area Perancangan | 42 |
| Tabel 4. 1 Diagram Matriks | 49 |
| Tabel 4. 2 Bubble Diagram | 49 |
| Tabel 4.3 Alternatif Furniture Pabrikkan | 54 |
| Tabel 4. 4 Evaluasi Alternatif Penataan Ruang dan Furnitur Pabrikkan | 69 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak abad ke- 8 Provinsi Jawa Tengah banyak terdapat pemerintahan kerajaan, yaitu kerajaan budha kalingga, kerajaan Hindu, kerajaan Mataram Budha, kerajaan Demak, kerajaan Pajang, kerajaan Mataram Islam, dan Kerajaan Mataram, oleh sebab itu Provinsi Jawa Tengah memiliki segudang keanekaragaman Cagar Budaya. Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa benda Cagar Budaya, bangunan Cagar Budaya, situs Cagar Budaya, dan kawasan Cagar Budaya di darat dan di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan kebudayaan melalui proses penetapan. Sehingga generasi selanjutnya tetap dapat mengetahui, belajar, dan berwawasan kebudayaan.

Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 26 tahun 2020 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, mengesahkan Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Jawa Tengah untuk mengoptimalkan peran Pemerintah Daerah dalam pengelolaan dan pelestarian Cagar Budaya yang sangat penting bagi sejarah Indonesia khususnya di Provinsi Jawa Tengah.

Pada laporan kinerja Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Jawa Tengah tahun 2020 disebutkan bahwa ada empat permasalahan yang perlu ditindaklanjuti pada tahun mendatang yang dua diantaranya adalah kurangnya SDM teknis pelestarian Cagar Budaya karena faktor pensiun, terutama untuk pekerjaan pemugaran, pemeliharaan, dan pengamanan (Juru Pelihara Cagar Budaya, Juru Pugar Cagar Budaya, dan Petugas keamanan), serta tingginya jumlah permintaan dari lembaga lain dan masyarakat untuk peninjauan temuan dan bantuan teknis pelestarian Cagar Budaya yang belum seimbang dengan jumlah SDM teknis pelestarian Cagar Budaya Provinsi Jawa Tengah, Sehingga menyebabkan kemunduran jadwal pelaksanaan dan penyelesaian kerja intern.

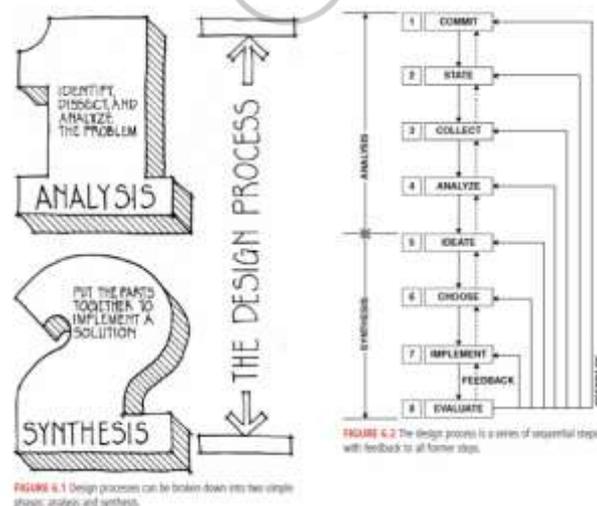
Banyaknya temuan arca, prasasti, dan benda-benda purbakala yang lainnya menyebabkan benda-benda tersebut tidak terawat dan tidak memiliki keamanan yang baik di Balai Pelestarian Cagar Budaya. Dalam hal ini, Balai Pelestarian Cagar Budaya dituntut untuk memenuhi dua aspek tersebut sehingga dalam pelayanan dapat maksimal, aman dan nyaman.

Beberapa hal itu membuat penulis tertarik untuk menjadikan Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Jawa Tengah sebagai objek Tugas Akhir yang menunjukkan penerapan berbagai kebudayaan di Indonesia kedalam perancangan, sehingga dapat mencerminkan kantor Pelestarian Cagar Budaya yang digunakan pemerintah untuk menjaga dan melestarikan budaya Indonesia. Harapan penulis dapat memberikan solusi desain yang baik untuk perancangan interior Balai Pelestarian Cagar Budaya untuk menunjang fasilitas, keamanan dan kenyamanan para pegawai serta pengunjung.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain yang diterapkan untuk merancang interior Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Jawa Tengah menggunakan tahapan proses desain Rosemary Kilmer dalam buku *Designing Interiors* sebagai berikut :



Gambar 1. 1 *Proses design dari Designing Interiors*
(Sumber: Kilmer, 2014)

Pada gambar tersebut proses desain dibagi menjadi dua fase yaitu analisis dan sintesis, yang dapat dipecah lebih lanjut menjadi delapan langkah spesifik. Langkah-langkah tersebut disusun berurutan, dan proses desainnya berkonsentrasi pada satu langkah sebelum pindah ke yang berikutnya.

Delapan langkah spesifik yang harus dilakukan oleh desainer menurut Rosemary Kilmer (2014) sebagai berikut: *Commit* (mengenali dan komit dengan masalah desain), *State* (memahami, mendefinisikan, dan menyatakan masalah), *Collect* (mengumpulkan data, informasi), *Analyze* (menganalisa masalah, data dan informasi yang sudah dikumpulkan), *Ideate* (menghasilkan sebanyak mungkin ide atau alternatif untuk mencapai tujuan), *Choose* (memilih opsi yang paling tepat atau terbaik), *Implement* (mengeksekusi atau mengambil tindakan pada ide yang dipilih dan memberikannya bentuk fisik), *Evaluate* (meninjau dan membuat penilaian kritis terhadap apa yang telah dicapai).

2. Metode Desain

a. Analisis

1) *Commit (Accept the Problem)*

Langkah pertama Seorang desainer dalam proses mendesain yang dilakukan adalah Mengenali masalah desain dan berkomitmen. Untuk mendapatkan konsep, desainer harus terlebih dahulu menerima masalah.

2) *State (Define the Problem)*

Desainer harus menentukan masalah, kendala, batasan, dan asumsi. Ini sering disebut sebagai awal dari fase program. Teknik untuk Memahami, Mendefinisikan, dan Menyatakan Masalah: *Checklist*, *Perception list*, dan *Visual Diagrams*.

3) *Collect (Gather the Facts)*

Dalam tahap ini desainer mengumpulkan data dan mengkategorikannya. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara. Ada berbagai teknik yang digunakan untuk mengkategorikan informasi dan mengaturnya dalam sebuah kelompok untuk membedakan dengan jelas antara hal utama dan faktor keinginan.

4) *Analyze*

Desainer harus meninjau kembali semua informasi yang dikumpulkannya tentang masalah dan mengkategorikannya. Untuk membantu agar desainer tidak menarik kesimpulan langsung atau dengan mudah melihat kaitan di dalam informasi yang ada, desainer memilah data dan mencatat item-item penting untuk mempengaruhi solusi akhir dan mungkin memiliki pengaruh langsung pada masalah.

b. Sintesis

1) *Ideate*

Konsep ide, seperti yang digunakan dalam buku *Universal Traveler*,¹ berarti menghasilkan sebanyak mungkin ide atau alternatif untuk mencapai tujuan desain.

Proses ideasi melibatkan dua fase yaitu: fase menggambar disebut sebagai skema, dan konsep pernyataan yang disajikan dalam bentuk tertulis atau lisan.

Dalam bukunya *Metode Pemrograman Arsitektur*, Henry Sanoff² menjelaskan pengambilan keputusan lima kelompok berikut: *Role-playing*, *Brainstorming*, *Buzz sessions*, *Discussion groups*, dan *Synectics*.

2) *Choose (Select the Best Option)*

Desainer memilih opsi yang paling tepat atau "terbaik" dengan kembali untuk melihat bagaimana konsep yang dipilih sesuai dengan klien anggaran, kebutuhan, tujuan, dan keinginan. Terdapat tiga Teknik Pengambilan Keputusan yaitu: *Personal Judgment*, *Comparative analysis*, dan *Consultant or user decision*.

3) *Implement (Take Action)*

Langkah ini desainer menyajikan ide melalui gambar akhir, rencana, rendering, dan bentuk presentasi lainnya. Terdapat 6 Teknik Implementasi dan Komunikasi yaitu: *Final Design Drawing*, *Time Schedules*, *Budgets*, *Construction Drawings*, *Specifications*, dan *Contract Administration*.

4) *Evaluate (Critically Review)*

desainer meninjau dan membuat penilaian kritis terhadap apa yang telah dicapai untuk membuktikan apakah idenya memang memecahkan masalah. Desainer berusaha untuk mengukur efektivitas solusi desain dan proses desain; evaluasi berfungsi sebagai alat pembelajaran untuk pemecahan masalah di masa depan yaitu: *Self-analysis*, *Solicited opinions*, *Studio criticism*, dan *Postoccupancy*.

