

**PERANCANGAN INTERIOR DEPO ARSIP
YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN / PERANCANGAN

oleh

Indra Adhi Prasetya

NIM 1410095123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

ABSTRAK

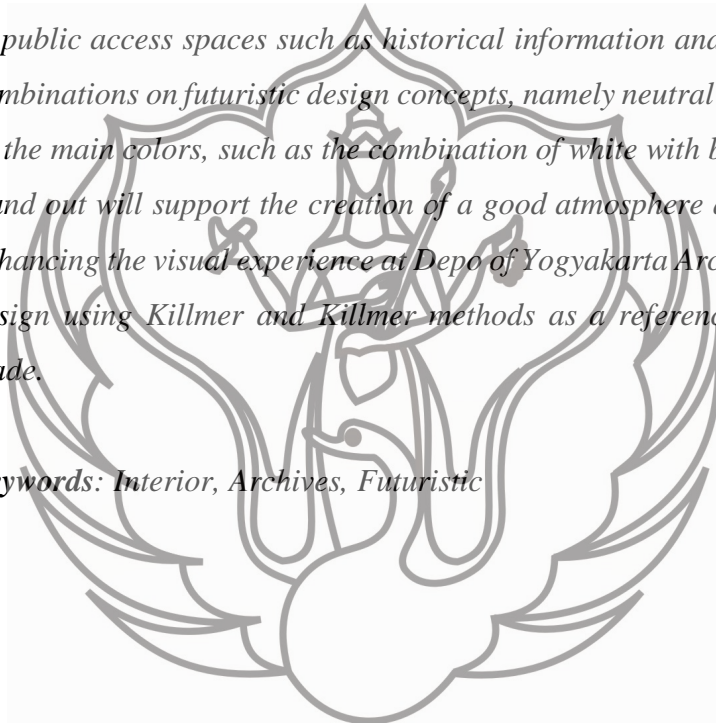
Yogyakarta memiliki julukan sebagai kota pelajar, maka diperlukan adanya sarana penyedia pengetahuan untuk mencari dan mengakses informasi seperti Depo Arsip yang menyimpan berbagai macam arsip tepatnya di sini akan mudah menemukan arsip karena merupakan gudang dari gedung-gedung arsip lain. Sirkulasi untuk mengakses arsip serta signage yang akan menambah kemudahan dalam mengambil dan menyimpan arsip akan diperlukan untuk Depo Arsip. Untuk menambah kegunaan sekaligus mendukung interior akan diterapkan konsep Futuristik dimana bentuk, material dan finishing interior yang meminimalisir sudut tidak akan membahayakan arsip yang akan keluar masuk. Aksesoris dan fasilitas pada ruang akses publik seperti informasi sejarah serta penggunaan kombinasi warna pada konsep desain futuristik yaitu warna netral dan silver sebagai warna utamanya, seperti perpaduan warna putih dengan warna-warna terang yang mencolok akan mendukung terciptanya suasana dan desain yang baik sekaligus menambah pengalaman visual di Depo Arsip Yogyakarta. Pada perancangan interior menggunakan metode Killmer dan Killmer sebagai acuan perancangan desain yang dibuat.

Kata kunci : Interior, Arsip, Futuristik

ABSTRACT

Yogyakarta has the nickname as a student city, so it is necessary to have a means of providing knowledge to find and access information such as the Depo Arsip which stores various kinds of archives precisely here it will be easy to find the archive because it is a warehouse of other archive buildings. Circulation to access archives and signage that will add convenience in retrieving and storing archives will be needed for the Archive Depo. To add usability while supporting the interior, Futuristic concepts will be applied where the shape, material and interior finishing that minimizes angles will not endanger the archives that will go in and out. Accessories and facilities in public access spaces such as historical information and the use of color combinations on futuristic design concepts, namely neutral colors and silver as the main colors, such as the combination of white with bright colors that stand out will support the creation of a good atmosphere and design while enhancing the visual experience at Depo of Yogyakarta Archives. In interior design using Killmer and Killmer methods as a reference design design made.

Keywords: *Interior, Archives, Futuristic*



Lembar Pengesahan

Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan yang berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR DEPO ARSIP YOGYAKARTA diajukan oleh Indra Adhi Prasetya NIM 1410095123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP: 19590802 198803 2 002

Pembimbing II/Anggota

Hangga Hardhika, M.Ds.
NIP: 19791129 200604 1 003

Cognate/Anggota

Dony Arsetyasmoro, M.Ds.
NIP: 19790407 200604 1 002

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP: 19730830 200501 1 001

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP: 19770315 200212 1 005

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP: 19691108 199303 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Indra Adhi Prasetya

NIM : 1410095123

Tahun lulus : 2021

Program studi : 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 disitasi dalam dokumen ini. Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian 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 akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 6 Januari 2021

Indra Adhi Prasetya
1410095123

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir perancangan ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, 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 pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala rahmat yang telah dilimpahkan
2. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dorongan baik secara mental dan lain-lain
3. Yth. Ibu Dr. Swastiwi Triatmojo, M. Des dan Bapak Hangga Hardhika, S.sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini
4. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A., selaku Kaprodi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A, Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Bapak Drs. Ismael Setiawan, MM. selaku dosen wali
7. Yth. Bapak Sigit Suhendratmanto, SE selaku pimpinan perusahaan PT. WIRADHARMA NUSA dan Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah Yogyakarta yang telah mengizinkan, membantu dan memberikan data terkait izin perancangan untuk karya tugas akhir ini
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas segala ilmu yang telah diberikan
9. Teman-teman di Institut Seni Yogyakarta terutama prodi Desain Interior, Angkatan Konco Kandunk dan keluarga Barockah yang selalu memberi saya motivasi, membantu pengerjaan dan selalu menawarkan bantuan

10. Terimakasih kepada Angel Anaz, Najmi al-fata, Herkunanutama, Rizaldi Baihaqi, Galih Ario, dan Theresia Santi yang senantiasa membantu dan tidak lelah mengingatkan selama pengerjaan tugas akhir

11. Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 12 Januari 2021



Indra Adhi Prasetya

NIM: 1410095123

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	3
BAB II PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Depo Arsip.....	7
B. Program Desain	10
1. Tujuan Desain	10
2. Fokus / Sasaran Desain	10
3. Data	10
4. Daftar Kebutuhan	22
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	24
A. Perumusan Masalah & Pertanyaan Penelitian	24
B. Ide Solusi Desain	24
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	26
A. Alternatif Desain.....	26
1. Estetika Ruang	26
2. Penataan Ruang	29
3. Elemen Pembentuk Ruang	34
B. Evaluasi Pemilihan Desain	36

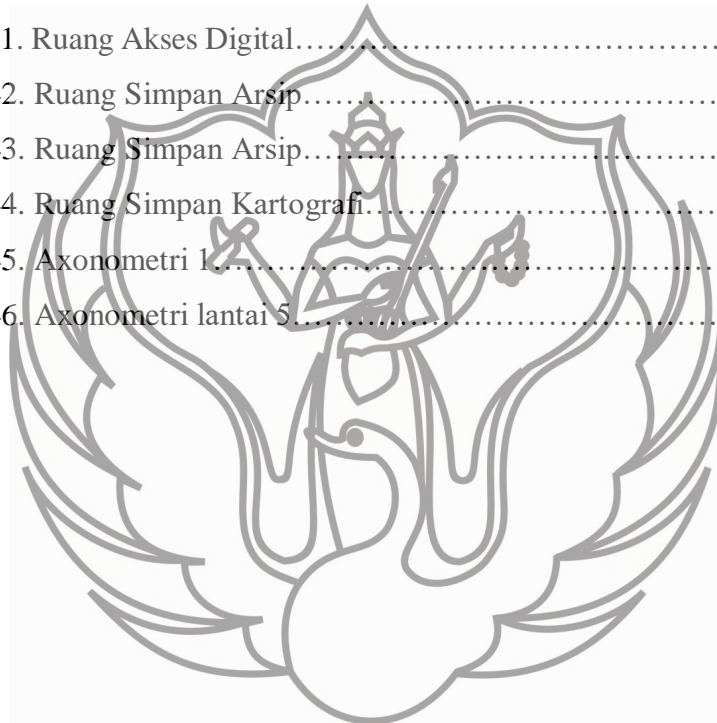
C. Hasil Desain.....	38
BAB V PENUTUP	46
A. Kesimpulan	46
B. Saran	46
Daftar Pustaka	47
Lampiran.....	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Perancangan Pola Pikir Perancangan.....	2
Gambar 2. Tabel Hasil Survey Perancangan.....	4
Gambar 3. Teknik Implementasi Furnitur.....	5
Gambar 4. Lokasi Depo Arsip Yogyakarta.....	10
Gambar 5. Logo Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah.....	11
Gambar 6. Brainstorming.....	25
Gambar 7. Moodboard.....	25
Gambar 8. pemilihan sketsa ide Lobby.....	26
Gambar 9. pemilihan sketsa ide signage dan bilik akses digital.....	26
Gambar 10. sketsa ide rak buku dan bangku baca.....	27
Gambar 11. sketsa ide sign rak arsip.....	27
Gambar 12. pemilihan skema bahan dan warna.....	28
Gambar 13. diagram matrix lobby.....	29
Gambar 14. diagram matrix depo arsip.....	29
Gambar 15. diagram bubble lantai dasar.....	30
Gambar 16. diagram bubble depo arsip.....	30
Gambar 17. Bubble Plan Lantai Dasar.....	31
Gambar 18. Bubble Plan lantai 5.....	31
Gambar 19. Zoning dan sirkulasi 1.....	32
Gambar 20. Zoning dan sirkulasi 2.....	32
Gambar 21. Layout lantai dasar.....	33
Gambar 22. Layout lantai 5.....	33
Gambar 23. rencana lantai 1.....	34
Gambar 24. rencana lantai 5.....	34
Gambar 25. rencana plafond 1.....	35
Gambar 26. rencana plafond 2.....	35
Gambar 27. Sketsa Desain Lobby.....	36
Gambar 28. Sketsa Desain Resepsionis.....	36
Gambar 29. Sketsa Desain Ruang Baca.....	37
Gambar 30. Sketsa Desain Ruang Akses Digital.....	37

Gambar 31. Lobby receptionist.....	38
Gambar 32. Lobby receptionist.....	38
Gambar 33. Koridor.....	39
Gambar 34. Ruang Tunggu.....	39
Gambar 35. Ruang Tunggu.....	40
Gambar 36. Ruang Baca.....	40
Gambar 37. Ruang Baca.....	41
Gambar 38. Ruang Baca.....	41
Gambar 39. Ruang Akses Digital.....	42
Gambar 40. Ruang Akses Digital.....	42
Gambar 41. Ruang Akses Digital.....	43
Gambar 42. Ruang Simpan Arsip.....	43
Gambar 43. Ruang Simpan Arsip.....	44
Gambar 44. Ruang Simpan Kartografi.....	44
Gambar 45. Axonometri lantai 1.....	45
Gambar 46. Axonometri lantai 5.....	45



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aktivitas Pengguna Ruang	13
Tabel 2. Data Fisik	14
Tabel 3. Kebutuhan Ruang dan Kriteria.....	22



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Informasi merupakan kumpulan data yang sudah diolah dengan sedemikian rupa, sehingga dapat memberikan informasi dan juga manfaat bagi berbagai kalangan disetiap lapisan masyarakat. Informasi memiliki manfaat untuk membantu mengetahui secara pasti apa yang sedang terjadi, selain itu juga memberikan prediksi tentang apa yang akan terjadi. Sehingga dapat membantu dalam mengambil keputusan tertentu. Pada era globalisasi dan teknologi saat ini, informasi sangat mudah untuk diakses. Sehingga diseluruh daerah kini berfokus membangun fasilitas publik untuk memberikan layanan informasi yang dapat diakses dan dimanfaatkan oleh masyarakat.

Hampir semua daerah memiliki sarana penyedia informasi. Bahkan perkembangan industri pun mulai memicu pembangunan untuk menyediakan berbagai fasilitas yang unik dan ini pun menjadi salah satu daya tarik bagi konsumen. Saat ini fasilitas ini menjadi penopang dalam memajukan pengetahuan masyarakat. Banyak organisasi yang berkaitan maupun secara tidak langsung berkaitan kini mulai menekuni kemajuan dan teknologi. Fasilitas ini dapat berwujud barang atau jasa terkait bagaimana organisasi tersebut bergerak di bidangnya, karena informasi dapat terwujud sebagai produk barang dan juga jasa. Arsip adalah salah satu sumber informasi yang berwujud barang dan banyak badan organisasi yang menyediakan arsip sebagai alat pengetahuan umum untuk dapat diakses masyarakat. Minat masyarakat dalam menggali informasi juga dapat dibangun melalui sarana penyedia informasi ini. Salah satu faktor yang dapat membangun minat masyarakat yaitu dengan menambah elemen-elemen lain. Dapat berbentuk teknologi, aksesoris tambahan, dan kapasitas sumber informasi yang disediakan.

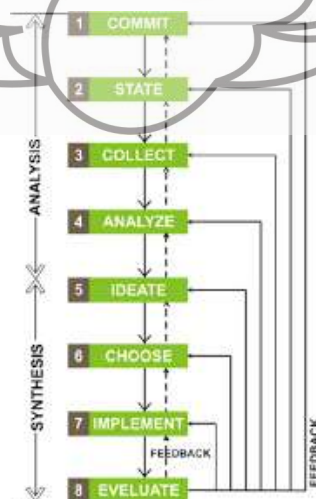
Dengan berdirinya bangunan fisik Gedung Depo Arsip di Banguntapan, Bantul (Selatan Gedung Grhatama Pustaka Jl. Janti Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta) merupakan wujud nyata dari Pemerintah DIY untuk menyediakan sarana dan prasarananya. Depo Arsip

ini menyimpan informasi penting bagi pembangunan Indonesia dan peradaban pada umumnya, untuk menjaga kelestarian, keamanan dan keselamatan arsip. Dengan tingginya nilai informasi dan keunikan karakter arsip maka dibutuhkan Depo Arsip untuk memenuhi standar keselamatan dan keamanan arsip. Agar bangunan Depo Arsip bisa berfungsi dengan optimal maka diperlukan sarana pendukung diantaranya adalah pekerjaan interior. Adapun prinsip dasar perencanaan design interior Gedung Depo Arsip pada umumnya harus mengutamakan fungsi serta standar teknis bangunan untuk pelayanan, sekretariat dan pengolahan.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Analisis bertujuan untuk menguraikan permasalahan yang kompleks dan diklasifikasikan agar mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang situasi di lapangan. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam menyelesaikan masalah. Tahap kedua adalah sintesis, di mana bagian-bagian dikumpulkan untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan. Sintesis bertujuan menghasilkan ide-ide untuk memecahkan permasalahan. (Kilmer, 1992)



Gambar 1. Bagan Perancangan Pola Pikir Perancangan

(sumber: Designing Interior, Rosemary Kilmer, 1992)

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer (1992) ini, bagan yang terlihat adalah sebagai berikut (lihat pada Gambar 2.18):

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen terhadap masalah.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide-ide berupa skematik dan konsep.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari seluruh ide yang terkumpul.
- g. *Implement* adalah mengimplementasikan ide yang terpilih dalam bentuk ilustrasi serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan permasalahan.

2. Metode Desain

- a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran masalah

Menurut Rosemary Kilmer pada pengumpulan data, metode yang digunakan terdiri dari beberapa tahap.

1. *Commit* : Kompleksitas proyek perancangan Depo Arsip dengan mengutamakan keamanan akses terhadap arsip
2. *State* : Penulisan dalam suatu keadaan permasalahan dari rangkuman kondisi di lapangan.
3. *Collect* : Pengumpulan data lapangan (fisik dan non fisik), data literatur (teori umum dan teori khusus). Data lapangan didapatkan melalui *survey*.

PROJECT Dr. Smith's Clinic		PAGE 7 of 21	DATE 3.13	
SPACE Dr. Smith's office		USER Dr. Smith / Interview		
ACTIVITIES	FURNISHINGS AND EQUIPMENT	SPACE NEEDED	ADJACENCIES	COMMENTS
<ul style="list-style-type: none"> • Consults with patients • Meet with Staff • Meet with doctors, other professionals 	<ul style="list-style-type: none"> • chair • Seating for 2 patients • Desk • Bookshelf • Coat Closet • Telephone • Computer Console 	<ul style="list-style-type: none"> • approx. 120 square feet • View to the outside • acoustical privacy 	<ul style="list-style-type: none"> • exam rooms • nurse station • private entry (not thru patient area) • private toilet 	<ul style="list-style-type: none"> • wants low lighting except at work area • furniture sealed to make patients comfortable
GENERAL REMARKS wants to display some of his Kachina doll collection				

Gambar 2. Tabel Hasil Survey Perancangan
(Sumber: Designing Interior, Rosemary Killmer, 1992)

4. *Analyze* : Metode yang digunakan dalam teknik analisa dengan cara mengumpulkan data dan membahas hasil data yang didapatkan berdasarkan kajian literatur dan kajian eksisting proyek. Analisa keadaan di lapangan, dibandingkan dengan standar pada literatur dan keinginan klien. Pada tahap ini, analisa menggunakan *conceptual diagram* dan *parti diagram*.

b. Metode Sintesis (Pencarian Ide dan Pengembangan Desain)

Pada tahap pencarian ide terdiri dari dua tahap, yakni *brainstorming ideas* berupa skematik, dan *concept statement*.

5. *Ideate* : Pengumpulan ide sebanyak mungkin yang memungkinkan untuk tercapainya tujuan perancangan. Teknik *ideation* dan pengembangan desain dilakukan dengan *brainstorming* dan skematik berupa sketsa ide.

6. *Choose* : Pemilihan desain yang dianggap mampu menjawab persoalan yang ada di lapangan. Teknik yang digunakan berupa penyeleksian berdasarkan diagram matriks kriteria.

a) Fungsional

Form follow function, desain yang mengutamakan fungsi. Pada beberapa furnitur, disesuaikan dengan kondisi di lapangan.

b) Ergonomis

Ergonomis sangat diperlukan pada aktivitas yang membutuhkan konsentrasi seperti belajar, membaca, dan *workshop* untuk kenyamanan dan optimalisasi selama kegiatan berlangsung.

c) Estetis

Estetis merupakan poin yang selalu dipertimbangkan untuk mendampingi fungsi. Tujuan estetis pada sebuah rancangan, untuk mencapai *ambience* ruang yang harmonis.

