

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Perancangan interior Gedung Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul ini bertujuan untuk memfasilitasi aktifitas perkantoran yang mendukung Dinas Kebudayaan Bantul sebagai pengelola kebudayaan di Kabupaten Bantul, dan menjadi wadah yang mampu memvisualisasikan citra dan karakteristik hasil kebudayaan dari daerah Kabupaten Bantul sebagai kota Bantul yang “Ijo Royo-Royo” melalui elemen-elemen desain interior. Sehingga karakter desain yang diterapkan di Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul dapat mencirikan bangunan, baik dari segi visual ruang maupun segi fungsional ruang sebagai realisasi dari *Iconic Design* dari sisi interiornya. Sasaran yang dicapai adalah interior ruang Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul yang dinamis secara organisasi ruang maupun tata kondisi ruang dengan memanfaatkan segala aspek elemen ruang, baik elemen visual maupun elemen fungsional ruang, melalui penerapan konsep *Iconic Design*.

Ciri khas dan karakteristik Kota Bantul sebagai kota yang “Ijo Royo-Royo” melalui konsep *Iconic Design* memuat sisi historis dan filosofis yang dihadirkan dengan pengaplikasian tema kontekstual melalui respon terhadap material lokal dan respon terhadap ciri khas kebudayaan-kebudayaan di Kabupaten Bantul yang diwujudkan ke dalam elemen-elemen desain interior. Pengaplikasian gaya tradisional melalui elemen-elemen interior diterapkan dengan bentuk sederhana, repetisi dan memuat kejujuran terhadap material. Karakter yang ingin ditampilkan menyesuaikan dengan gaya desain dan konsep *Iconic Design* yaitu tradisionalisme dan juga mempresentasikan ikon dari kota Bantul melalui unsur elemen dekoratif. Tradisionalisme dan elemen dekoratif ditampilkan dengan ketegasan warna dan bahan melalui penerapan material alami, seperti kayu dan gerabah. Elemen dekoratif yang diterapkan juga mengalami eksplorasi bahan dan material, seperti kaca *acrylic*, dan juga benang rajut. Unsur dinamis ditampilkan melalui penerapan furnitur yang fleksibel, *changeable*, dan multifungsi, dengan menyesuaikan kebutuhan ruang. Segala informasi yang ingin disampaikan ke dalam elemen desain diharapkan dapat dipahami dengan baik dan terhubung sehingga hirarki dari sebuah pengalaman terhadap ruang akan tersampaikan dengan tepat, melalui pemahaman tentang emosi yang mempengaruhi dan pengambilan keputusan seseorang, dan kemudian bertindak berdasarkan informasi.

## B. Saran

Saran untuk pengelola dan berbagai pihak yang terkait dengan Gedung Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul :

1. Penulis berharap dengan adanya ide-ide yang ditawarkan sebagai solusi permasalahan desain, Gedung Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul dapat berfungsi sebagaimana mestinya dan menjadikan Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul yang dapat memfasilitasi kegiatan kantor sarana serta banyak memberi pengaruh positif bagi karyawan, maupun masyarakat sekitar.
2. Citra dan karakteristik menjadi suatu ciri identitas sebuah daerah, maka dengan menghadirkan berbagai elemen pembentuk, elemen pengisi ruang, dan elemen yang berkaitan dengan konsep desain, diharapkan dapat membawa suasana yang nyaman untuk beraktivitas.
3. Memperhatikan perawatan rutin untuk menjaga kontinuitas interior Gedung Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul, seperti perawatan untuk berbagai macam elemen pembentuk interiornya, baik yang memerlukan high maintenance maupun low maintenance.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulah, A. (1999). *Studi Agama, Normatifitas atau Historitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Alisjahbana, S. T. (1986). The relation of language, thought and culture as reflected in the development of the Indonesian language. *International Journal Of The Sociology Of Language*.
- Armida. (2016). *Manajemen Kantor*. Jakarta: Kencana.
- Bantul, P. (2021). Profil dan Sejarah. *Profil dan Sejarah*, 1.
- Ching, F. D. (1987). *Interior Design Illustrated* . wiley.
- Endraswara, S. (2006). *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan*. Pustaka Widayatama.
- Irmayani, T. (2022). *Partisipasi Milenial dalam Dinamika Politik*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Koentjaraningrat. (1996). *Pengantar Antropologi*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sudjic, D. (2015). Iconic Designs: 50 Stories about 50 Things. *The Design Journal*, 463.
- Supartono, W. (2004). *Ilmu Budaya Dasar*. jakarta: Ghalia Indonesia.
- Supartono, W. (2004). *Ilmu Budaya Dasar* . jakarta: Ghalia Indonesia.
- Timbul Raharjo, M. H. (2023). Gerabah Kasongan "Jaran Ukir" Ikon Kabupaten Bantul Dalam Perspektif Ilmu Kriya. 2-3.
- Wasis Suprpto, D. K. (2018). Pelatihan Gejog Lesung pada Pemuda Dusun Gunturan, Triharjo,.
- Yatimah, D. (2009). *Kesekretarisan Modern dan Administrasi Perkantoran*. Bandung: Pustaka Setia.