

REDESAIN INTERIOR GRAHA MULIA PLAZA LUMAJANG

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Diajukan oleh :

Ika Mufathonah
1712072023

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI
INDONESIA YOGYAKARTA
2023

REDESAIN INTERIOR GRAHA MULIA PLAZA LUMAJANG

ABSTRACT

Lumajang is a regency in the East Java province. This regency is in need of a shopping center as a mean to fulfill people's needs for places to shop as well as places of entertainment for the citizens of Lumajang and it's surroundings. In Lumajang itself, there are already several shopping centers all over the regency, from the city center to several areas on the outskirts of the city. One of them which is located near the city center is Graha Mulia Plaza Lumajang. The Graha Mulia Plaza Lumajang building has a modern style with a façade that reflects Lumajang's natural wealth, namely mountains, sea, and sand. But unfortunately, it is not supported with the interior design that also represents the values of Lumajang Regency itself. The author uses the concept of "Local value for global modernity" which means bringing up interior designs that are connected with local values and are expected to compete in the global modernity. This design uses the initial method which are data collection & problem tracking and then seeks for ideas to solve existing problems. The theme and style used in this design is nature modern which is done by presenting natural elements such as colors and shapes into an interior. The application of these style and theme is expected to improve the image and local value of Lumajang Regency so that it could attract customers.

Keywords : *Interior, Shopping Center, Local value, Nature, Modern.*

REDESAIN INTERIOR GRAHA MULIA PLAZA LUMAJANG

ABSTRAK

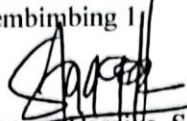
Lumajang merupakan sebuah Kabupaten di Provinsi Jawa Timur. Kabupaten Lumajang membutuhkan suatu pusat perbelanjaan sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan tempat berbelanja sekaligus tempat hiburan bagi masyarakat Kota Lumajang itu sendiri dan juga sekitarnya. Di Kabupaten Lumajang sendiri sudah terdapat beberapa pusat perbelanjaan di segala penjuru dari tengah kota hingga ke beberapa wilayah di pinggiran kota. Salah satunya yang terletak di dekat pusat kota adalah Graha Mulia Plaza Lumajang. Bangunan Graha Mulia Plaza Lumajang bergaya modern dengan fasad mencerminkan kekayaan alam Lumajang yaitu gunung, laut dan pasir, namun sayangnya tidak didukung dengan perancangan interior yang juga merepresentasikan nilai dari Kabupaten Lumajang itu sendiri. Penulis menggunakan konsep “*Local value for global modernity*” yang bermakna mengangkat desain interior yang didasari pada nilai – nilai lokal yang diharapkan dapat bersaing pada modernitas global. Perancangan ini menggunakan metode awal yaitu pengumpulan data & penelusuran masalah lalu mencari ide untuk memecahkan masalah yang ada. Tema dan gaya yang digunakan dalam perancangan ini adalah *nature modern*, yaitu dengan menghadirkan unsur alam seperti warna, dan bentuk ke dalam sebuah interior. Penerapan gaya dan tema tersebut diharapkan dapat meningkatkan citra ataupun nilai lokal Lumajang sehingga diminati oleh *customer*.

Kata kunci : Interior, Pusat perbelanjaan, nilai lokal, Alam, Modern.

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

REDESAIN INTERIOR GRAHA MULIA PLAZA LUMAJANG diajukan oleh Ika Mufathonah, NIM 171 2072 023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada

Pembimbing 1



Hangga Clardika, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19791129 200604 1 003 / NIDN 0029117906

Pembimbing 2



Octavianus Cahyono Priyanto, PhD

NIP. 19701017 200501 1 001/NIDN 0017107004

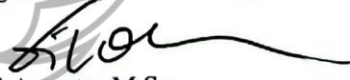
Cogndit/Anggota



Artbanu Wishru Aji, S.Sn., M.T.

NIP. 19740713 200212 1 002 / NIDN 0013077402

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Setya Budi Astanto, M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702



Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Jimbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “REDESAIN INTERIOR GRAHA MULIA PLAZA LUMAJANG”, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Desain Interior di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu para pembaca serta menambah pengetahuan dan pengalaman. Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, yang Maha Rahman dan Rahim atas segala kemudahan yang diberikan oleh-Nya.
2. Kepada kedua orang tua saya, Ayah Ahmad Fadholi dan Ibu Istiqomah yang selalu memberikan dukungan dan doa sehingga dapat terselesaikan tugas akhir ini.
3. Yth Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds. dan Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, ST., M.Arc selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, masukan, dan ide untuk penyusunan tugas akhir.
4. Yth Dosen Wali Bapak Sholahudin S.Sn.,M.T. yang selalu membimbing dan mendidik penulis setiap semester hingga terselesaikan tugas akhir ini.
5. Yth seluruh staff pengajar Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
6. Teman-teman saya Bagoes Prayogi, Raihan Sultan Farizi, Meta Arkadia, Mataya widya, Imam Nur Khasan, Jauhari Hasman, Wahyu Winnarno, Mutiara dan Dwi Cahya yang selalu bersedia memberikan dukungan, bantuan, saran, dan motivasi serta mendengarkan keluh kesah saya saat mengerjakan tugas akhir.
7. Teman-teman di prodi Desain Interior, Angkatan Dimensi (2017).
8. Teman-teman seperjuangan yang menyelesaikan Tugas Akhir.

9. Serta semua yang turut membantu dan memberikan dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis sadar bahwa penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih terdapat banyak kekurangan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun, dan semoga Tugas Akhir Karya Desain penulis ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya di kemudian hari.



Yogyakarta, 30 Mei 2023

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and strokes, positioned to the right of the lotus logo.

Ika Mufathonah

NIM 171 2072 023

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	3
BAB II.....	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Teori Umum.....	6
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	16
B. Program Desain (Programming)	17
1. Tujuan.....	17
2. Sasaran Desain	17
3. DATA	17
BAB III	34
A. PERNYATAAN MASALAH.....	34
B. IDE DAN SOLUSI DESAIN.....	34
1. Konsep Desain.....	34
2. Identifikasi Masalah dan Solusi Permasalahan.....	36
3. Sketsa Ide	36
BAB IV	38
A. ALTERNATIF DESAIN	38
1. Alternatif estetika	38
2. Alternatif Penataan Ruang.....	41
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	46
4. Alternatif Pengisi Ruang	47
5. Alternative Tata Kondisi Ruang.....	50
B. Evaluasi Pemilihan Desain	51
C. Hasil Desain	52

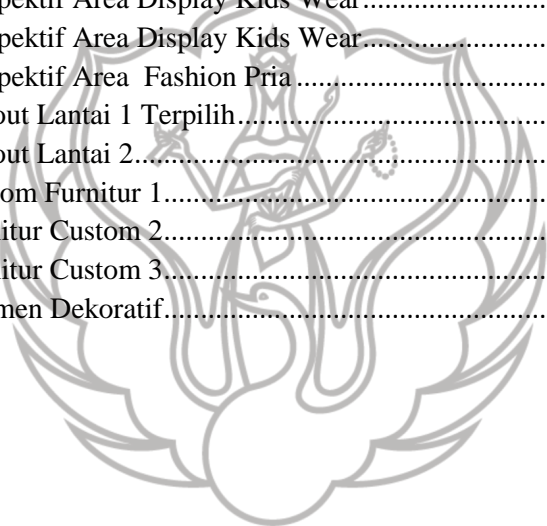
BAB V.....	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
DAFTAR LAMAN	66
LAMPIRAN.....	67
A. Hasil Survei.....	67
B. Proses Pengembangan Desain.....	68
C. Presentasi Desain	69
D. Rencana Anggaran Biaya.....	74
E. Gambar Kerja.....	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Proses Desain Double Diamond	4
Gambar 2. 1	Sistem Banyak Koridor	14
Gambar 2. 2	Sistem Sirkulasi Plaza	15
Gambar 2. 3	Sirkulasi Mall	15
Gambar 2. 4	Lokasi Graha Mulia Plaza Lumajang	18
Gambar 2. 5	Denah dan Sirkulasi kawasan Graha Mulia Plaza Lumajang	19
Gambar 2. 6	Sistem Zoning dan Sirkulasi Graha Mulia Plaza Lumajang	21
Gambar 2. 7	Sistem Zoning dan Sirkulasi Graha Mulia Plaza Lumajang Lantai 2.....	22
Gambar 2. 8	Fasad Bangunan Graha Mulia Plaza Lumajang.....	22
Gambar 2. 9	Layout Lantai 1 Graha Mulia Plaza Lumajang.....	23
Gambar 2. 10	Layout Lantai 2 Graha Mulia Plaza Lumajang.....	23
Gambar 2. 11	Gambar kerja potongan Graha Mulia Plaza Lumajang	23
Gambar 2. 12	Elemen pembentuk lantai Graha Mulia Plaza Lumajang	25
Gambar 2. 13	Plafon Graha Mulia Plaza Lumajang.....	25
Gambar 2. 14	Elemen pembentuk dinding Graha Mulia Plaza Lumajang	26
Gambar 2. 15	Standar Ukuran Meja Foodcourt	28
Gambar 2. 16	Standar Ukuran jarak Display.....	28
Gambar 2. 17	Standar Ukuran Seated Display	29
Gambar 2. 18	Standar Ukuran Standing Display	30
Gambar 2. 19	Standar Ukuran Jarak Display	31
Gambar 2. 20	Standar Ukuran Area Supermarket.....	33
Gambar 3. 1	Mind Map Latar Belakang Objek Perancangan.....	35
Gambar 3. 2	Sketsa Ide awal Perancangan Interior Graha Mulia Plaza Lumajang.....	37
Gambar 4. 1	Moodboard Suasana Ruang	38
Gambar 4. 2	Transformasi Bentuk	39
Gambar 4. 3	Elemen Dekorasi.....	40
Gambar 4. 4	Skema Warna.....	40
Gambar 4. 5	Skema Bahan	41
Gambar 4. 6	Diagram Matrix	42
Gambar 4. 7	Buble Diagram lantai 1	42
Gambar 4. 8	Buble Diagram Lantai 2	43
Gambar 4. 9	Zoning dan Sirkulasi Ruang lantai 1	43
Gambar 4. 10	Zoning dan Sirkulasi Ruang Lantai 2	44
Gambar 4. 11	Alternatif Layout Lantai 1	44
Gambar 4. 12	Layout Lantai 2.....	45
Gambar 4. 13	Rencana Lantai	46
Gambar 4. 14	Rencana Dinding	46
Gambar 4. 15	Rencana Plafon Lantai 1.....	47
Gambar 4. 16	Meja Kasir	48
Gambar 4. 17	Rak Baju Anak.....	48

Gambar 4. 18 Rak Area Supermarket.....	49
Gambar 4. 19 Alternatif Equipment	49
Gambar 4. 20 Perspektif Area Kasir Supermarket	52
Gambar 4. 21 Perspektif Area Farmer Supermarket	52
Gambar 4. 22 Perspektif Area Butchery Supermarket	53
Gambar 4. 23 Perspektif Area Elektronik Supermarket	53
Gambar 4. 24 Perspektif Area Bakery Supermarket	54
Gambar 4. 25 Perspektif Area Rak Supermarket	54
Gambar 4. 26 Perspektif Area Foodcourt.....	55
Gambar 4. 27 Perspektif Area Foodcourt.....	55
Gambar 4. 28 Perspektif Area Beauty Center	56
Gambar 4. 29 Perspektif Area Koridor.....	56
Gambar 4. 30 Perspektif Area Kasir Lantai 2	57
Gambar 4. 31 Perspektif Area Fashion Wanita	57
Gambar 4. 32 Perspektif Area Fashion Wanita	58
Gambar 4. 33 Perspektif Area Display Kids Wear.....	58
Gambar 4. 34 Perspektif Area Display Kids Wear.....	59
Gambar 4. 35 Perspektif Area Fashion Pria.....	59
Gambar 4. 36 Layout Lantai 1 Terpilih.....	60
Gambar 4. 37 Layout Lantai 2.....	60
Gambar 4. 38 Custom Furnitur 1.....	61
Gambar 4. 39 Furnitur Custom 2.....	61
Gambar 4. 40 Furnitur Custom 3.....	62
Gambar 4. 41 Elemen Dekoratif.....	62



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Klasifikasi Pusat Perbelanjaan Berdasarkan Ukuran	7
Tabel 2. 2 Luas Area Lantai 1 (Sumber : Dokumen Penulis)	20
Tabel 2. 3 Luas Area Lantai 2	21
Tabel 2. 4 Daftar aktifitas dan kebutuhan ruang	24
Tabel 3. 1 Permasalahan dan Ide Solusi Desain.....	36
Tabel 3. 2 Jumlah Titik Lampu	50
Tabel 3. 3 Penghawaan.....	51
Tabel 3. 4 Evaluasi Pemilihan Desain.....	51



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kabupaten Lumajang, adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kabupaten ini berbatasan dengan Kabupaten Probolinggo di utara, Kabupaten Jember di timur, Samudra Hindia di selatan, serta Kabupaten Malang di sebelah barat. Kabupaten Lumajang terletak di wilayah Tapal Kuda, Jawa Timur dengan jumlah penduduk sekitar 1.035 jiwa (menurut perhitungan tahun 2014). Penduduk Kabupaten Lumajang umumnya adalah suku Jawa dan suku Madura.

Lumajang memiliki cukup banyak lokasi wisata pantai di Laut Selatan (Samudera Hindia) seperti Pantai Bambang, Pantai Dampar, Watu Pecak, Watu Godeg dan Watu Gedeg. Di samping itu, di lereng-lereng timur Semeru terdapat beberapa lokasi wisata lokal seperti Piket Nol, yang menjadi puncak tertinggi di lintas perbukitan selatan, Goa Tetes, dan Gladak Perak di lintas selatan Lumajang-Malang. Di daerah Sumber Mujur juga terdapat kawasan hutan bambu di sekitar mata air Sumber Deling yang merupakan tempat pelestarian aneka jenis tanaman bambu, yang sekaligus menjadi habitat bagi kawanan kera dan ribuan kelelawar (kalong). Di Pasrujambe terdapat sebuah tempat wisata mata air suci dan Pura Watu Klosot yang menjadi tujuan wisata bagi peziarah Hindu dari Bali. Lumajang juga memiliki air terjun yang sangat menarik, diantaranya Air Terjun Tumpak Sewu, Air Terjun Kapas Biru, Air Terjun Kabut Pelangi. Dan Lumajang memiliki Wisata "Negeri Diatas Awan" Puncak B-29. Selain itu Kabupaten Lumajang dikelilingi tiga gunung berapi yaitu Gunung Semeru, Gunung Bromo dan Gunung Lemongan.

Seiring berkembangnya pembangunan di kabupaten Lumajang, membuat pertumbuhan penduduk dan taraf kehidupan meningkat menyebabkan kebutuhan fasilitas yang lebih memadai.

Dalam mengatasi masalah seperti ini, salah satu fasilitas perkotaan yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat dalam pemenuhan kebutuhan adalah pusat perbelanjaan dan perdagangan. Di Kabupaten Lumajang sendiri sudah terdapat

beberapa pusat perbelanjaan di segala penjuru dari tengah kota hingga ke beberapa wilayah di pinggiran kota.

Salah satunya yang terletak di dekat pusat kota adalah Graha Mulia Plaza Lumajang yang beralamat di Jurang Mangu, Labruk Lor, Kec. Lumajang, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur. Pusat perbelanjaan ini terkenal sebagai pusat perbelanjaan terbesar dan terlengkap di Kabupaten Lumajang sejak awal berdirinya pada bulan Maret tahun 2019.

Graha Mulia Plaza Lumajang ini berdiri diatas tanah seluas $\pm 13.78,41 \text{ m}^2$. Sedangkan untuk bangunannya sendiri dibangun diatas tanah seluas $\pm 5.682 \text{ m}^2$ dan terdiri dari dua lantai. Lumajang sebagai kota yang sarat akan budaya harus mampu mengangkat sekaligus melestarikan nilai lokal lewat arsitektur maupun desain interior di setiap bangunan inti di kotanya.

Perbelanjaan berskala regional yang dikelola oleh pengusaha ternama bernama David Lesmana ini sendiri bergaya bangunan modern dengan fasad mencerminkan kekayaan alam Lumajang yaitu gunung, laut dan pasir, namun sayangnya tidak didukung dengan perancangan interior yang juga merepresentasikan nilai dari Kabupaten Lumajang itu sendiri.

Dengan demikian perancangan interior Graha Mulia Plaza ini dilakukan untuk menambah unsur dan nilai lokal Lumajang namun juga tanpa menghilangkan kesan modern. Hal ini diharapkan mampu mengangkat citra lokal pada interiornya sehingga dapat melestarikan eksistensi nilai dan budaya di Kabupaten Lumajang dengan memperhatikan aspek ekonomi kota.

Hal ini dapat menjadi prospek yang bagus untuk Kabupaten Lumajang sendiri, karena pusat perbelanjaan ini bisa menjadi aset kota dan memberi warna serta aksen yang berbeda dengan perbelanjaan-perbelanjaan lain yang sudah ada sebelumnya.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

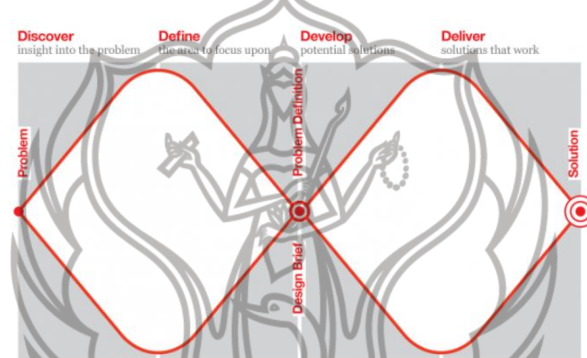
Proses perancangan desain yang digunakan adalah proses desain yang dipetakan oleh *The British Design Council* bernama *Double Diamond*. Proses ini memiliki dua tahapan besar, keduanya dimulai dengan berpikir secara divergen kemudian diakhiri dengan berpikir secara konvergen. **Tahap pertama** adalah *doing the right thing*, mengajukan pertanyaan yang tepat, serta melakukan proses yang tepat untuk mendefinisikan masalah, pada tahap ini terdapat dua fase yaitu *Discover*, dan *Define*. Fase *Discover* atau fase menemukan permasalahan dapat dimulai dengan sebuah pemicu. Pemicu itu dapat berupa ide, masalah, tantangan, atau perubahan-perubahan yang terjadi secara makro maupun mikro. Pemicu ini dapat dijabarkan lebih detail untuk kemudian dapat dianalisis. Fase *Define* atau fase menetapkan masalah dengan menganalisis data yang telah dikumpulkan pada fase sebelumnya, serta menemukan rencana solusi yang akan digunakan. Hasil akhir dari fase ini adalah *final brief* terkait permasalahan desain yang akan dipecahkan. **Tahap kedua** *doing things right*, menjawab dan memecahkan permasalahan dengan cara yang tepat atau sesuai dengan solusi dari kesimpulan yang telah didapat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini terdapat dua fase yaitu *Develop*, dan *Deliver*. Fase *Develop* atau fase mengembangkan solusi yang didapatkan dari tahap sebelumnya. Fase ini dimulai dengan *ideation*, pengumpulan ide-ide kreatif, membuat alternatif desain, mengkombinasikannya untuk kemudian dilanjutkan dengan evaluasi matrik *impact/feasibility* (membandingkan antara dampak dengan kemungkinan untuk dijalankan). Fase yang terakhir adalah fase *Deliver* atau proses mengimplementasikan gagasan ide, konsep, serta solusi yang telah difinalisasi ke dalam sebuah karya dalam bentuk skematik desain, 3Dimensi, dan/atau animasi, sebagai bagian dari proses penyampaian hasil pemikiran penulis kepada pembaca.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode yang dipilih untuk mengumpulkan data adalah secara

kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dengan melakukan observasi dan wawancara dengan beberapa pihak yang berhubungan dengan obyek perancangan. Wawancara dilakukan secara langsung kepada beberapa pengunjung, sedangkan observasi dilakukan dengan mengunjungi obyek secara langsung, melakukan pengamatan, pemotretan situasi dan kondisi ruang serta mencoba memposisikan diri sebagai pengunjung dengan mencoba berbagai fasilitas yang ada. Pengumpulan data berupa literatur dan referensi visual juga diperlukan. Data kuantitatif didapatkan dari pengumpulan data gambar *as built* yang dimiliki oleh pengelola, serta dilakukan pengecekan ulang dengan mengukur langsung pada obyek perancangan.



Gambar 1. 1 Proses Desain Double Diamond
(Sumber : A Study of The Design Process. *The British Design Council*)

Metode penelusuran masalah, diawali dengan menganalisis data yang didapat. Menganalisis data-data tersebut dengan menjabarkan menjadi poin-poin yang lebih rinci agar dapat menemukan akar dari permasalahan. Jika akar dari permasalahan telah ditemukan, maka gambaran kasar dari solusi tersebut juga telah ditemukan. Kemudian, pernyataan masalah dapat didefinisikan dan *final brief* dapat dirincikan.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Metode pencarian ide dan pengembangan desain dengan melakukan pengumpulan data dari permasalahan, tantangan, dan potensi yang ada pada obyek maupun yang berkaitan. Observasi juga diperlukan untuk memperdalam pemahaman terhadap obyek. Selain itu juga dengan pencarian literatur contoh visual untuk melihat,

membandingkan, kemudian membuat suatu desain yang benar-benar baru atau bahkan mengkombinasikannya. Pada metode ini akan muncul beberapa alternatif desain hasil dari pengembangan desain yang dilakukan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi yang digunakan adalah dengan meninjau kembali beberapa alternatif desain dengan kriteria desain (*brief*) yang ada untuk mempersempit ruang lingkup sehingga memudahkan dalam pengembangan selanjutnya. Metode ini dipilih karena sesuai dengan proses desain *Double Diamond* yang bersifat konvergen, sehingga bisa fokus pada solusi desain yang telah ditentukan.

Setelah menentukan pilihan dari beberapa alternatif ide gagasan, konsep, serta solusi yang ada, alternatif tersebut dapat dikembangkan dan disempurnakan lagi untuk meminimalisir kesalahan. Proses pengembangannya dapat dengan pengujian berupa pembuatan skematik desain, gambar 3Dimensi, dan animasi.

