

**KONSERVASI INTERIOR BANGUNAN KOLONIAL
SEBAGAI RUMAH NEGARA GOLONGAN I
KABUPATEN FLORES TIMUR**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Marcus Kurniawan Senoda Lewar

NIM 1712103023

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

2023

ABSTRAK

Penulisan ini mengkaji tentang konservasi ruang interior pada bangunan kolonial yang digunakan sebagai rumah negara golongan I di Kabupaten Flores Timur. Penelitian ini mengadopsi pendekatan berbasis pengguna dengan menekankan pada kebutuhan dan preferensi para penghuni. Kerangka konseptual yang digunakan adalah "*Colonial Classic-Century*", yang menggabungkan elemen gaya arsitektur kolonial dengan estetika yang abadi dan elegan. Tujuannya adalah untuk melestarikan signifikansi sejarah bangunan ini sambil memastikan fungsionalitas dan relevansinya dalam penggunaan kontemporer. Penelitian ini menginvestigasi tantangan dan peluang dalam mengonservasi dan menyesuaikan ruang interior, dengan mempertimbangkan faktor seperti tata letak ruang, pemilihan material, skema warna, dan desain *furniture*. Dengan memeriksa pengalaman pengguna dan menggabungkan prinsip desain berbasis pengguna, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan rekomendasi berharga bagi konservasi dan revitalisasi rumah negara kolonial di Kabupaten Flores Timur, meningkatkan nilai budaya dan kegunaannya bagi generasi mendatang.

Kata Kunci: Konservasi, Kolonial, Indis, Rumah, Flores Timur

Abstract

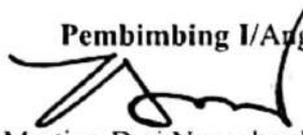
This writing examines the conservation of interior spaces in colonial buildings serving as government residences for the first-class officials in East Flores Regency. The study adopts a user-centered approach, emphasizing the needs and preferences of the occupants. The conceptual framework employed is "Colonial Classic-Century," which combines elements of colonial architectural style with a timeless and sophisticated aesthetic. The objective is to preserve the historical significance of these buildings while ensuring their functionality and relevance for contemporary use. The research investigates the challenges and opportunities in conserving and adapting the interior spaces, considering factors such as spatial layout, material selection, color schemes, and furniture design. By examining the user experience and incorporating user-centered design principles, this study aims to provide valuable insights and recommendations for the conservation and revitalization of colonial government residences in East Flores Regency, enhancing their cultural value and usability for future generations.

Key Words: Conservation, Colonial, Indis, House, East Flores

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

KONSERVASI INTERIOR BANGUNAN KOLONIAL SEBAGAI RUMAH NEGARA GOLONGAN I KABUPATEN FLORES TIMUR diajukan oleh Marcus Kurniawan Senoda Lewar, NIM 1712103023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 20 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Martino Dwi Nugroho, M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005
NIDN 0015037702

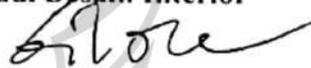
Pembimbing II/Anggota


Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn.
NIP. 19590306 199003 1 001
NIDN 0006035908

Cognate/Anggota


Anom Wibisono, M.Sc.
NIP. 19720314 199802 1 001
NIDN 0014037206

Ketua Program Studi Desain Interior


Setya Budi Astanto, M.Sn.
NIP. 19730129200501 1 001
NIDN 0029017304

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, M.A.
NIP. 19770315200212 1 005
NIDN 0030087304


Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 19691108199303 1 001
NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marcus Kurniawan Senoda Lewar

NIM : 1712103023

Tahun : 2023

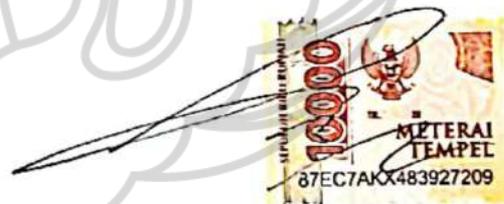
Program Studi : Desain Interior

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 desainer lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya desainer lain, maka desainer bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 20 Juni 2023



METERAI
TEMPEL
87EC7AKX483927209

Marcus Kurniawan Senoda Lewar

NIM 1712103023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan tugas akhir, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini desainer menyampaikan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus
2. Fader dan Mader serta semua keluarga HRL Crew
3. *My Self For Saving Me*
4. Nagi Reinha
5. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, M.A. dan
Bapak Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing
6. Yth. Bapak Danang Febriyantoko, M.Ds. Selaku Dosen Wali
7. *My Lady Rose*

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 20 Juni 2023

Penulis
Marcus Kurniawan Senoda Lewar

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
BAB II	7
PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
B. Program Desain (Programming)	11
BAB III	35
PERMASALAHAN DESAIN	35
1. Ideasi konsep dan tema	37
2. Penerapan ideasi pada elemen pembentuk ruang	37
3. Penerapan ideasi pada furniture	38
4. Penerapan ideasi pada elemen dekorasi	39
BAB IV	41
PENGEMBANGAN DESAIN	41
A. Alternatif desain (schematic design)	41
B. Evaluasi pemilihan desain (Choose/evaluation)	55
C. Hasil desain (Result)	56
1. Aksonometri	56

2. Layout	57
3. Hasil perspektif manual	57
4. Hasil perspektif render	59
BAB V	63
PENUTUP	63
A. Simpulan	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Perancangan Menurut Rosemary Kilmer	3
Gambar 2 Peta Lokasi Bangunan	14
Gambar 3 Fasad Rumah Golongan I	15
Gambar 4 Serambi, Ruang Tamu, Ruang Keluarga dan Ruang Kerja (dimulai dari kiri atas)	16
Gambar 5 Layout Rumah Golongan I	16
Gambar 6 Sirkulasi Rumah Golongan I	17
Gambar 7 Zoning Rumah Golongan I	18
Gambar 8 Material Lantai Rumah	19
Gambar 9 Material Dinding Rumah	20
Gambar 10 Material Plafon Rumah	21
Gambar 11 Furnitur Ruang Tamu dan Ruang Keluarga	22
Gambar 12 Pencahayaan Alami dan Buatan	23
Gambar 13 Penghawaan dalam Rumah Menggunakan AC	24
Gambar 14 Mekanikal Elektrikal Rumah	25
Gambar 15 Analisis Pembentuk Komponen Ruang Luar	35
Gambar 16 Mindmapping perumusan masalah	36
Gambar 17 Analisis Pembentuk Komponen Ruang Luar	36
Gambar 18 Sketsa Ideasi Manual	37
Gambar 19 Penerapan Ideasi pada Material Lantai	38
Gambar 20 Sketsa Ideasi Custom Furniture	39
Gambar 21 ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin) sebagai dekorasi ruang tengah	40
Gambar 22 Skematik Desain Kolase	41
Gambar 23 Skematik Desain Kolase pada Penerapan Tema	42
Gambar 24 Skema Warna	43
Gambar 25 Skema Material	43
Gambar 26 Skema Zoning dalam Bangunan	44
Gambar 27 Skema Grouping dalam Bangunan	45
Gambar 28 Diagram Matrix Perancangan	45

Gambar 29 Bubble Diagram Perancangan	46
Gambar 30 Organisasi Ruang berdasarkan Aktifitas Pengguna	46
Gambar 31 Organisasi Ruang berdasarkan Aktifitas Tamu	47
Gambar 32 Pola Sirkulasi Perancangan	47
Gambar 33 Layout Perancangan	48
Gambar 34 Rencana Lantai Perancangan	49
Gambar 35 Tampak Potongan A-A'	49
Gambar 36 Rencana Plafon Perancangan	50
Gambar 37 Desain Custom Furniture (Meja, Lemari, dan Kursi)	51
Gambar 38 Axonometri Perancangan	56
Gambar 39 Layout Perancangan	57
Gambar 40 Perspektif Manual Ruang Tamu	57
Gambar 41 Perspektif Manual Kamar Tidur	58
Gambar 42 Perspektif Manual Ruang Keluarga	58
Gambar 43 Perspektif Manual Ruang Kerja	59
Gambar 44 Tampak Exterior Bangunan	59
Gambar 45 Area Serambi Sisi Kanan	60
Gambar 46 Perspektif Ruang Tamu	60
Gambar 47 Perspektif Ruang Hobby dan Meeting	60
Gambar 48 Perspektif Kamar Utama	61
Gambar 49 Perspektif Ruang Keluarga	61
Gambar 50 Perspektif Ruang Kerja	61
Gambar 51 Perspektif Kamar Mandi Utama	62
Gambar 52 Perspektif Ruang Makan dan Dapur Bersih	62
Gambar 53 Tampak Fasad Bangunan	67
Gambar 54 Tampak Interior Bangunan	67
Gambar 55 Permohonan Ijin Survei	68
Gambar 56 Detail Material Elemen Pembentuk Ruang	69
Gambar 57 Sesi Konsultasi yang Terekam Kamera	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1 . Tabel Kebutuhan Ruang	33
Tabel 2 . Tabel Daftar Kriteria Desain	34
Tabel 3 . Kebutuhan Pemakaian Lampu	52



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keanekaragaman budaya dan sejarah. Setiap periode sejarah memiliki keunikan dan peninggalan yang dapat menjadi identitas bagi daerah-daerah di Indonesia. Salah satu periode sejarah yang berpengaruh adalah periode kolonial Belanda. Pada masa itu, Indonesia yang dikenal sebagai Nusantara oleh para leluhurnya disebut Hindia Belanda oleh penjajah. Kolonial Belanda meninggalkan banyak arsitektur di hampir seluruh wilayah Indonesia. Peninggalan tersebut berupa obyek, bangunan, dan lanskap sejarah yang dibangun ketika Indonesia menjadi jajahan Belanda (Yulianto S, 1995).

Bangunan kolonial di Indonesia menimbulkan kesan yang beragam bagi masyarakat. Untuk melestarikan bangunan kolonial, pemilik dan pengelola bangunan perlu mempertimbangkan persepsi masyarakat sebagai pengguna bangunan. Menurut Emmelia dan Himasari (2016), suatu tempat akan memiliki karakter yang signifikan bila memiliki nilai tertentu. Karakter ini akan membantu meningkatkan kualitas bangunan dan lingkungannya sehingga dapat menimbulkan kesan positif bagi pengguna yang melakukan kegiatan di dalamnya.

Pesatnya pembangunan di Indonesia berdampak pada kelestarian objek-objek bersejarah. Banyak objek peninggalan sejarah yang tidak terawat oleh masyarakat sekitar maupun pemerintah lokal karena perkembangan pembangunan ini. Objek peninggalan sejarah belum menjadi prioritas utama dalam program pembangunan daerah. Kegiatan pembangunan dan pengembangan wilayah seringkali menutupi atau menggeser bangunan maupun lanskap sejarah yang ada akibat modernisasi. Selain itu, objek sejarah juga sering diabaikan oleh masyarakat itu sendiri.

Banyak masyarakat tidak peduli akan keberadaan objek sejarah di sekitar mereka dan tidak menyadari pentingnya potensi yang ada. Padahal, jika objek peninggalan sejarah ini diperhatikan, bisa menjadi salah satu faktor penunjang kemajuan suatu daerah.

Bangunan bersejarah adalah bangunan yang memiliki nilai yang signifikan bagi sejarah, ilmu pengetahuan dan kebudayaan serta dengan memperhatikan event nasional dan internasional. Memiliki sifat rapuh, unik, langka, terbatas, dan tidak *up to date*, sehingga untuk menjaga warisan ancaman pembangunan fisik, baik di perkotaan, pedesaan, atau yang berada di air, perlindungan yang diperlukan, pengembangan dan pemanfaatan.

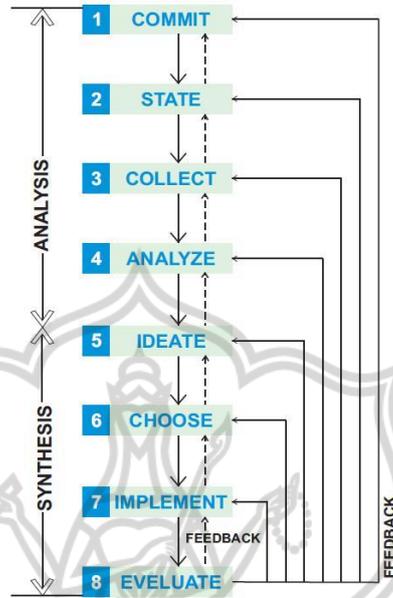
Oleh karena itu saya tertarik untuk mengkonservasi sebuah interior bangunan kolonial yang mempunyai peran sebagai rumah tinggal golongan satu. Fokus awal proyek ini ditempatkan pada masalah yang tercipta, yaitu peran rumah itu sendiri. Merespon kegiatan-kegiatan *modern* yang berlangsung pada area rumah tersebut. Seringkali karna peran dan fungsi yang berbeda membuat terjadinya penyalahgunaan bangunan yang mengakibatkan kerusakan yang fatal serta sampai pada perubahan yang signifikan sehingga membuat bentuk, material, warna pada bangunan asli berubah. Ini merupakan ancaman terhadap kualitas asli bangunan serta nilai sejarah yang ada di daerah tersebut.

“Bangsa yang besar adalah bangsa yang mengenal sejarah” –
Ir. Soekarno

B. Metode Desain

Dalam perancangan desain interior membutuhkan metode untuk menganalisa solusi yang dibutuhkan dalam setiap permasalahan dimulai dari visual interior hingga kebutuhan pengguna. Metode yang biasanya dipakai adalah Rosemary Kilmer. Metode desain ini terdiri dari dua fase desain, yaitu fase analisis (pemrograman); pada fase ini diperlukan identifikasi, meneliti, membedah serta menelaah permasalahan yang ada

dan fase sintesis (desain); menghasilkan sebuah ide gagasan desain yang akan dianalisis menjadi sebuah solusi desain yang kemudian diterapkan. Kedua langkah tersebut dibagi menjadi delapan langkah, yaitu: *Commit*, *State*, *Collect*, *Analyze*, *Ideate*, *Select*, *Implement*, dan *Evaluate*. Uraian masing-masing tahapan perancangan tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 1 Bagan Perancangan Menurut Rosemary Kilmer

(Sumber: Kilmer, 2014)

1. Analisis (*programming*)

a. *Commit*

Mengumpulkan semua informasi site lokasi dengan mendatangi lokasi atau obyek desain yaitu rumah jabatan Bupati Flores Timur serta untuk dapat mengamati secara pasti, dan menyaksikan segala proses kegiatan yang ada di lokasi dan, meminta izin untuk menggunakan site bangunan sebagai objek studi.

b. *State*

Mencari dan menetapkan permasalahan desain dari bangunan kolonial sebagai rumah Negara golongan satu bupati Flores Timur. Mengetahui permasalahan yang biasanya dipengaruhi oleh masalah yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, keterbatasan, dan fakta-fakta yang

ada. Melakukan wawancara atau mengumpulkan informasi atau opini dari sudut pandang ahli mengenai permasalahan yang ada yaitu bangunan kolonial.

c. Collect

Mengumpulkan data bangunan kolonial rumah Negara golongan satu kabupaten Flores Timur, data fisik maupun non fisik. Hal ini dilakukan dengan cara:

1) Survei lokasi

Mengamati bentuk bangunan; arsitektur dan interior nya untuk mendapatkan data eksisting, foto eksisting sehingga menghasilkan layout bangunan.

2) Wawancara pengguna

Melakukan wawancara dengan pengguna dalam hal ini Bupati Flores Timur beserta keluarga, untuk mendapatkan kebutuhan pengguna secara valid.

3) Mengamati proyek serupa

Mencari informasi, referensi, dari konservasi bangunan kolonial sebagai rumah tinggal.

d. Analyze

Menganalisis semua data dan permasalahan yang telah dikumpulkan, untuk membuat peta konsep sehingga menghasilkan rumusan masalah dan solusi desain yang dibutuhkan berdasarkan fungsi utama obyek desain yaitu rumah tinggal.

2. Sintesis (*designing*)

a. Ideate

Tahap dimana ide dihasilkan untuk mencapai tujuan desain yaitu konservasi bangunan kolonial sebagai rumah golongan satu bupati Kabupaten Flores Timur. Dengan menggunakan proses brainstorming, proses ini memiliki 2 tahap yaitu :

1) *Drawing Phase*

Dengan membuat *bubble chart* yang menggambarkan rasio keseluruhan dari *existing area*, *flow* dan *boundary*.

2) *Concept Statement*

Mengambil beberapa langkah untuk menghasilkan ide, seperti brainstorming dan kelompok olon. Kemudian ide-ide yang diperoleh ditransformasikan ke dalam kalimat. Kalimat yang menggambarkan pokok pikiran dengan mempertimbangkan aspek keamanan, kenyamanan dan estetika serta fungsi utama bangunan.

b. *Choose (Select the Best Option)*

Memilih opsi terbaik dari antara olonial ve yang disajikan dalam penilaian pribadi di mana membandingkan setiap olonial ve dan memutuskan yang dipilih sesuai dengan kriteria dan tujuan masalah. Dalam hal ini mempertimbangkan olonial ve desain yang dinilai lebih menguntungkan sebagai bangunan konservasi, dari pemilihan material yang tepat untuk mendukung fungsi bangunan sebagai rumah tinggal.

c. *Implement (Take Action)*

Ide-ide yang terpilih kemudian dituangkan/diimplementasikan ke dalam bentuk fisik sebagai hasil akhir dari konservasi bangunan olonial berupa bentuk fisik antara lain rendering gambar animasi dan presentasi.

d. *Evaluate (Critically Review)*

Langkah pengecekan apakah desain yang sudah jadi berhasil memecahkan masalah sebagai rancangan konservasi bangunan olonial dari elemen pembentuk ruang bangunan. Pada tahap ini, perancang melakukan evaluasi melalui *self analysis* atau analisis sendiri terhadap hasil desain dan menemukan opini dari pengguna atau penikmat rancangan desain.

3. *Feedback*

Mengevaluasi setiap fase desain. Mengetahui apakah desain konservasi bangunan kolonial sebagai rumah Negara golongan satu kabupaten Flores Timur ini bisa direalisasikan ataupun sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut ataupun menjadi bahan tinjauan studi.

