

**PERANCANGAN INTERIOR *OFFICE* DAN *MESS VOLUNTEER*
WILDLIFE RESCUE CENTRE JOGJA**



PERANCANGAN

Oleh:

NUR AFIANI QONITAH

NIM 1712078023

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

2024

PERANCANGAN INTERIOR OFFICE DAN MESS VOLUNTEER WILDLIFE RESCUE CENTRE JOGJA

Nur Afiani Qonitah

Abstrak

Wildlife Rescue Centre Jogja merupakan lembaga konservasi sebagai pusat rehabilitasi dan perawatan satwa liar non-profit dan non-government dibawah naungan Yayasan Konservasi Alam Yogyakarta. *Wildlife Rescue Centre* Jogja memiliki beberapa program yang dijalankan salah satunya adalah program edukasi konservasi. Edukasi konservasi penting adanya untuk menumbuhkan kesadaran dalam menjaga lingkungan serta keanekaragaman makhluk hidup terutama satwa liar agar tidak mengalami kepunahan. Program tersebut ditujukan kepada masyarakat umum awam konservasi terkhusus generasi muda (Generasi Z). Mendukung program yang dijalankan maka diterapkan konsep *Collaborative Learning Environment* dengan desain *maximalist* bergaya retro yang sedang trend dikalangan Generasi Z pada perancangan interior. Konsep dan gaya tersebut diterapkan dengan tujuan agar dapat menciptakan lingkungan edukasi pada ruang *Office* dan *Mess Volunteer Wildlife Rescue Centre* Jogja sekaligus menarik minat Generasi Z untuk belajar edukasi konservasi.

Kata kunci : Interior, Maksimalis, Office, Mess Volunteer, Wildlife Rescue Centre

Abstract

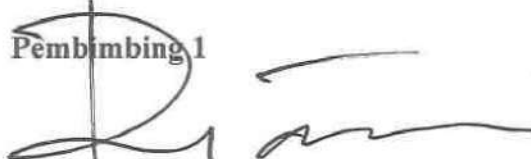
Wildlife Rescue Center Jogja is a conservation organization for rehabilitation center and care for wild animals as a non-profit and non-government under the auspices of the Yogyakarta Nature Conservation Foundation. *Wildlife Rescue Center* Jogja has several programs being run, one of which is a conservation education program. Conservation education is important to raise awareness in protecting the environment and the diversity of living things, especially wild animals so they don't experience extinction. The program is aimed at the general public, especially the younger generation (Generation Z). To support the program, *Collaborative Learning Environment* with a retro-style *maximalist* design which is currently trending among Generation Z is applied in the interior design. This concept and style is applied with the aim of creating an educational environment in the *Office* and *Mess Volunteer Wildlife Rescue Center* Jogja while it can also attract Generation Z's interest in learning about conservation education.

Keyword : Interior, Maximalist, Office, Mess Volunteer, Wildlife Rescue Centre


Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR OFFICE DAN MESS VOLUNTEER WILDLIFE RESCUE CENTRE JOGJA diajukan oleh Nur Afiani Qonitah 1712078023, Program Studi S1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 4 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1


Octavianus Cahyono Privanto, S.T., M.Arch., Ph.D.
NIP. 19701017 200501 1 001

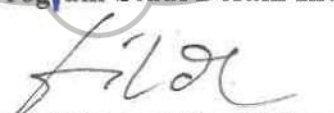
Pembimbing 2


Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NIP. 19720314 199802 1 001

Cognate Penguji Ahli


Yulyta Koedra Prasetyaningsih, S.T., M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Program Studi Desain Interior



Setva Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19730129 200501 1 001

Ketua Jurusan Desain


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

Mengetahui :

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**


Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001 NIDN. 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Afiani Qonitah

NIM : 1712078023

Tahun lulus : 2024

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, 12 Juni 2024



Nur Afiani Qonitah

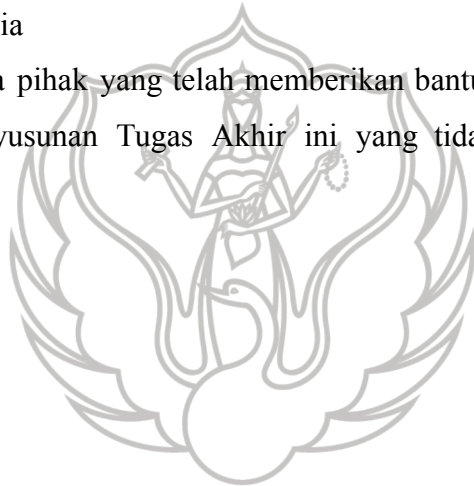
1712078023

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala karunia dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Karya yang dihasilkan ini merupakan kegiatan penciptaan yang memuat kreativitas gagasan, wujud dan teknik yang sesuai dengan bidang studi, serta penjelasan sistematis dalam bentuk tulisan. Salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain Interior di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta ialah dengan menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan. Selama menyusun Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan bimbingan, bantuan, pengetahuan dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan segala berkah, rahmat, perlindungan, jalan dan kemudahan hingga detik ini
2. Orang tua, Pak Tul, Bu Las, Mbak Tiwi dan Sidiq yang selalu memberikan doa, bantuan dan dukungannya
3. Yth. Bapak Muhamad Sholahudin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Yth. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arch., PhD. selaku Dosen Pembimbing I, Yth Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing II dan Yth. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T. selaku Cognate yang telah memberikan nasehat, semangat, dorongan, kritik dan saran yang membangun selama proses penyusunan Tugas Akhir ini
5. Yth Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds. selaku Dosen Wali, atas segala bimbingan dan nasihatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini
6. Yth Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan S-1 Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Yth Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

8. Yth. Seluruh dosen dari Program Studi Desain Interior yang telah memberikan banyak bimbingan dan arahan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini
9. Pihak *Wildlife Rescue Centre* Jogja yang telah mengizinkan tempatnya untuk menjadi Objek Tugas Akhir ini
10. Teman-teman yang sudah membantu, memberikan segala dukungan dan semangat selama penyusunan Tugas Akhir, yaitu: Mustika, Valensia, Devi, Arum, Dina, Alda, Fatih
11. Teman-teman seperjuangan dalam penyusunan Tugas Akhir, yaitu: Risti, Andhi, Sylvia
12. Serta semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



Yogyakarta, 09 Juni 2024

Penulis,

Nur Afiani Qonitah

1712078023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Proses dan Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Penjelasan Proses Desain.....	2
BAB II PRA DESAIN	5
A. Tinjauan Pustaka.....	5
1. Tinjauan Pustaka Objek desain.....	5
2. Tinjauan Khusus.....	7
B. Program Desain.....	13
1. Tujuan Desain.....	13
2. Sasaran.....	13
C. Data.....	14
1. Profil Perusahaan.....	14
2. Deskripsi Umum Proyek.....	14
3. Data Non Fisik.....	15
4. Data Fisik.....	19
5. Data Literatur.....	29
BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	34
A. Pernyataan Masalah.....	34
B. Solusi.....	34
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	36
A. Alternatif Desain.....	36
1. Alternatif Estetika Ruang.....	36
2. Alternatif Penataan Ruang.....	38
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	47
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	48

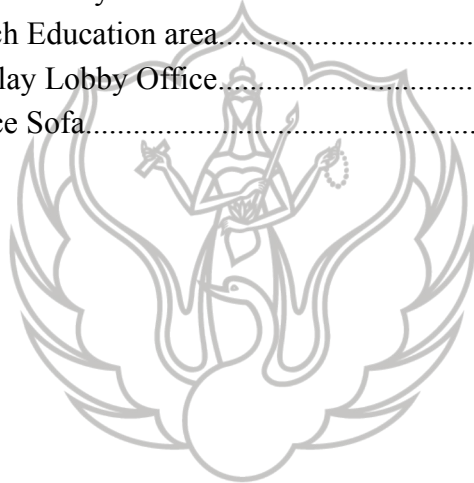
5. Alternatif Tata Kondisional Ruang.....	50
B. Evaluasi dan Pemilihan Desain.....	56
C. Hasil Desain.....	56
1. Perspektif Rendering.....	56
2. Gambar Layout.....	63
3. Gambar Detail Khusus.....	64
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	71



DAFTAR GAMBAR

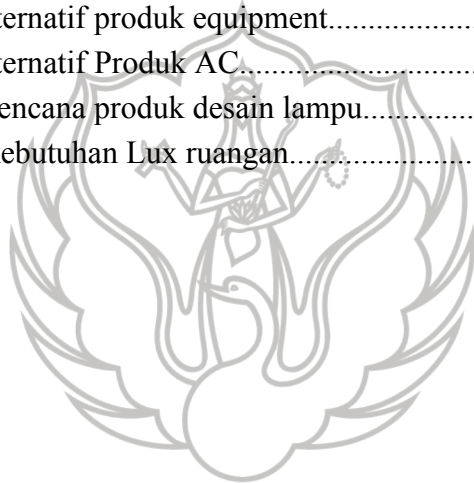
Gambar 1.1 Skema Metode Desain Kilmers.....	2
Gambar 2.1 Logo Wildlife Rescue Centre Jogja.....	14
Gambar 2.2 Site Wildlife Rescue Centre Jogja.....	15
Gambar 2.3 Denah Kantor Lantai 1.....	20
Gambar 2.4 Denah Ruang Serbaguna Lantai 2.....	20
Gambar 2.5 Lobby Kantor.....	21
Gambar 2.6 Fasilitas Ruang Meeting.....	21
Gambar 2.7 Fasilitas Ruang Komunitas.....	22
Gambar 2.8 Ruang serbaguna.....	22
Gambar 2.9 Denah Mess Volunteer.....	23
Gambar 2.10 Kamar volunteer.....	24
Gambar 2.11 Kamar volunteer VIP.....	24
Gambar 2.12 Lobby Volunteer.....	25
Gambar 2.13 Dimensi lounge seating, clearance relationship.....	29
Gambar 2.14 Dimensi ukuran counter and base cabinets/ general clearance.....	31
Gambar 2.15 Dimensi basic workstation circulation behind.....	32
Gambar 3.1 Ideasi Konsep.....	35
Gambar 4.1 Moodboard.....	36
Gambar 4.2 Ilustrasi Wall Painting.....	37
Gambar 4.3 Elemen Dekoratif.....	37
Gambar 4.4 Alternatif 1 Bubble Hubungan Ruang.....	38
Gambar 4.5 Alternatif 2 Bubble Hubungan Ruang.....	39
Gambar 4.6 Alternatif 1 Zoning Sirkulasi.....	41
Gambar 4.7 Alternatif 2 Zoning Sirkulasi.....	42
Gambar 4.8 Alt 1 Layout.....	44
Gambar 4.9 Alt 2 Layout.....	45
Gambar 4.10 Rencana Material Dinding.....	47
Gambar 4.11 Rencana Material Lantai.....	47
Gambar 4.12 Rencana Material Dinding.....	47
Gambar 4.13 Sketsa Furniture dan Equipment.....	48
Gambar 4.14 Lobby Mess Volunteer.....	56
Gambar 4.15 Mushola Mess Volunteer.....	57
Gambar 4.16 Regular Room.....	57
Gambar 4.17 VIP Room.....	58
Gambar 4.18 Outdoor area Mess Volunteer.....	58

Gambar 4.19 Office Room.....	59
Gambar 4.20 MeetingRoom.....	59
Gambar 4.21 Mess Volunteer Kitchen.....	60
Gambar 4.22 Office Lobby.....	60
Gambar 4.23 Education Area (Virtual Reality Area).....	61
Gambar 4.24 Education Area (Communal Area).....	61
Gambar 4.25 Hall Area.....	62
Gambar 4.26 Audio Room.....	62
Gambar 4.27 Layout Mess Volunteer.....	63
Gambar 4.28 Layout Office Lantai 1.....	63
Gambar 4.29 Layout Multipurpose Hall Lantai 2.....	64
Gambar 4.30 Office Lobby Sofa.....	64
Gambar 4.31 Bench Lobby Mess Volunteer.....	65
Gambar 4.32 Bench Education area.....	65
Gambar 4.33 Display Lobby Office.....	66
Gambar 4.34 Office Sofa.....	67



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Wildlife Rescue Centre Jogja.....	25
Tabel 2.2 Dimensi ukuran lounge seating, clearance relationship.....	30
Tabel 2.3 Dimensi ukuran counter and base cabinets/ general clearance.....	32
Tabel 2.4 Dimensi ukuran basic workstation circulation behind.....	33
Tabel 4.1 Penilaian Alternatif 1 Bubble Hubungan Ruang.....	38
Tabel 4.2 Penilaian Alternatif 2 Bubble Hubungan Ruang.....	39
Tabel 4.3 Penilaian Pemilihan Alternatif Bubble Diagram Hubungan Ruang.....	40
Tabel 4.4 Penilaian Alternatif 1 Zoning Sirkulasi.....	41
Tabel 4.5 Penilaian Alternatif 2 Zoning Sirkulasi.....	42
Tabel 4.6 Penilaian Pemilihan Alternatif Zoning dan Sirkulasi.....	43
Tabel 4.7 Penilaian Pemilihan Alternatif Zoning dan Sirkulasi.....	46
Tabel 4.8 Daftar alternatif produk equipment.....	48
Tabel 4.9 Daftar alternatif Produk AC.....	50
Tabel 4.10 Daftar rencana produk desain lampu.....	52
Tabel 4.11 Daftar kebutuhan Lux ruangan.....	54



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Konservasi satwa liar merupakan sebuah upaya kegiatan yang dilakukan manusia untuk melestarikan dan melindungi satwa liar. Kegiatan ini sangat penting adanya untuk menjaga kestabilan ekosistem alam serta menempatkan satwa liar pada habitat aslinya. Banyak ulah nakal tangan manusia yang secara garis besar memberikan dampak buruk pada ekosistem habitat satwa liar sehingga dapat mendorong terjadinya fenomena kepunahan satwa liar.

Berdasarkan kutipan yang dilansir dari website WWF (World Wild Life) menyebutkan ‘Kami telah melihat penurunan 60% yang menakjubkan dalam ukuran populasi mamalia, burung, ikan, reptil, dan amfibi hanya dalam waktu 40 tahun, menurut WWF's Living Planet Report 2018.’ Hal tersebut menjadi perhatian serius bagi komunitas konservasi satwa liar. Banyaknya manusia yang masih awam akan pentingnya konservasi menjadi salah satu dari sekian banyak masalah yang menjadi perhatian komunitas konservasi.

Edukasi konservasi dibutuhkan untuk menumbuhkan kesadaran dalam menjaga lingkungan serta keanekaragaman makhluk hidup terutama satwa liar agar tidak mengalami kepunahan. Wildlife Rescue Centre Jogja (WRC Jogja) sebagai lembaga konservasi satwa liar memiliki rencana program Edukasi Konservasi dengan menyediakan space untuk edukasi konservasi dengan sarana dan prasarana yang memadai dan menarik. Program ini diperuntukkan bagi masyarakat awam konservasi serta memperdalam ilmu konservasi bagi komunitas konservasi muda terutama generasi Z yang sedang mendominasi masyarakat produktif.

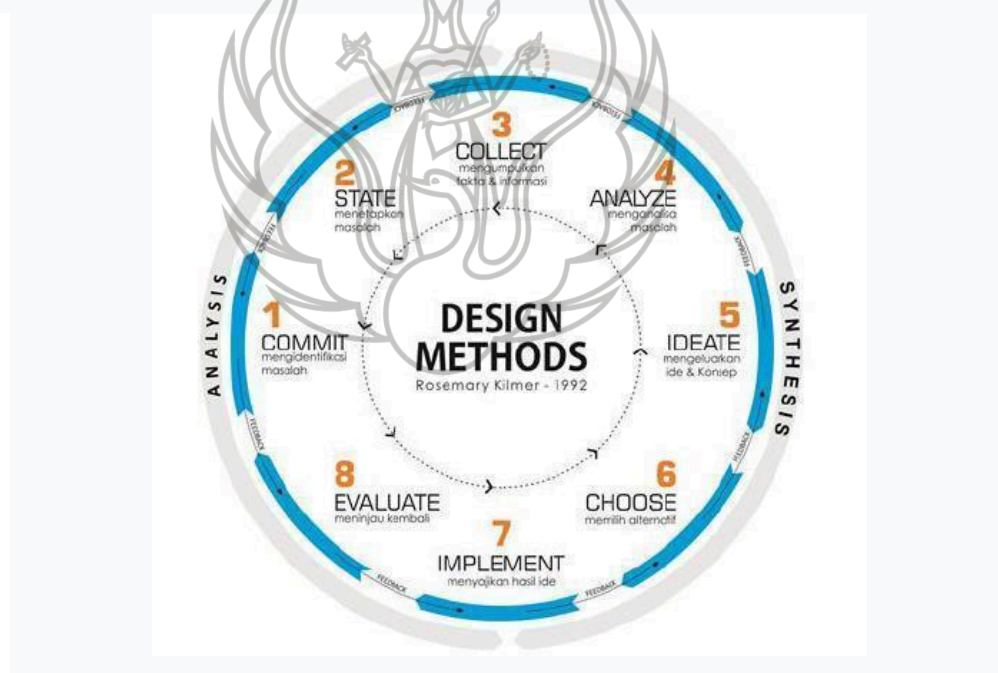
Dalam Perancangan Interior Wildlife Rescue Centre Jogja ini perancang akan merancang bagian kantor, area edukasi, ruang serbaguna, dan *mess volunteer* dengan menerapkan konsep Collaborative Learning Environment dengan gaya *maximalist design*. Konsep dan desain tersebut diterapkan dengan tujuan agar

dapat menunjang kegiatan edukasi konservasi bagi semua kalangan masyarakat terutama gen Z.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain

Metode desain yang digunakan pada perancangan desain interior Wildlife Rescue Centre Jogja adalah metode desain menurut Rosemary Kilmer. Dalam bukunya yang berjudul “Designing Interiors” tahun 2014, Kilmers membagi proses desain menjadi 2 tahap yaitu tahap analisis dan tahap sintesis. Dalam kedua tahapan tersebut, terdapat delapan tahapan yang lebih spesifik. Tahap analisis terdiri dari tahap *commit*, *state*, *collect*, *analyze*. Sedangkan tahap sintesis terdiri dari tahap *ideate*, *choose*, *implement*, *evaluate*. Berikut merupakan skema tahapan metode desain menurut Rosemary Kilmer:



Gambar 1.1 Skema Metode Desain Kilmers
(Sumber: Designing Interiors, Killmers, 2014)

2. Penjelasan Proses Desain

Berikut merupakan penjelasan proses desain yang dilakukan perancang berdasarkan pada metode desain Rosemary Kilmer:

a. Metode Analisis (pengumpulan data dan analisis masalah)**1. Commit** (mengidentifikasi masalah)

Perancang mengidentifikasi masalah yang ada pada Wildlife Rescue Centre Jogja dengan melakukan riset kecil melalui media online.

2. State (menetapkan masalah)

Perancang menetapkan masalah yang ada pada Wildlife Rescue Centre Jogja sebagai acuan untuk pengumpulan data.

3. Collect (mengumpulkan data)

Perancang mengumpulkan data mengenai Wildlife Rescue Centre Jogja dengan cara datang ke lokasi melihat dan mengikuti kegiatan secara langsung.

4. Analyze (menganalisa masalah)

Perancang menganalisa data dan menetapkan masalah yang nantinya akan perancang pecahkan berdasarkan pada data yang telah dikumpulkan.

b. Metode Sintesis (pengumpulan ide dan pemecahan masalah)**1. Idiate** (mengeluarkan ide dan konsep)

Perancang akan mengeluarkan banyak ide dan konsep serta membuat banyak alternatif desain.

2. Choose (memilih alternative)

Perancang akan memilih salah satu alternatif desain yang telah dibuat dengan melihat kesesuaian desain dengan konsep yang telah terpilih.

3. Implement (menyajikan hasil ide)

Perancang akan menyajikan hasil ide dan konsep terpilih dalam bentuk dokumen gambar (gambar kerja, gambar perspektif rendering 3D, dan animasi).

4. *Evaluate* (meninjau kembali)

Perancang akan mempresentasikan hasil rancangan agar semua pihak terkait dapat ikut meninjau kembali dan menilai hasil rancangan.

