

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR  
RUMAH SUSUN SEDERHANA SEWA KALI CODE  
COKRODIRJAN YOGYAKARTA**



**KARYA DESAIN**

**Gondo Mulyono**

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2011**

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR  
RUMAH SUSUN SEDERHANA SEWA KALI CODE  
COKRODIRJAN YOGYAKARTA**




**KARYA DESAIN**

**Gondo Mulyono**



**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2011**

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR  
RUMAH SUSUN SEDERHANA SEWA KALI CODE  
COKRODIRJAN YOGYAKARTA**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
NO.	3618/H/S/2011
TGL.	
REVISI	20-7-2011
TTD.	



**KARYA DESAIN**

**Gondo Mulyono  
NIM : 071 1584 023**

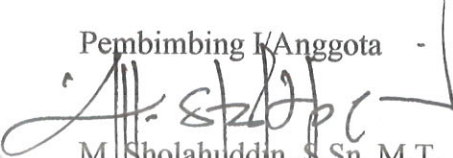
**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Insitut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untukMemperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Interior  
2011**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:


**“PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR RUMAH SUSUN SEDERHANA SEWA KALI CODE COKRODIRJAN YOGYAKARTA”**,

Diajukan oleh Gondo Mulyono, NIM 0711584023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 24 Juni 2011 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota

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

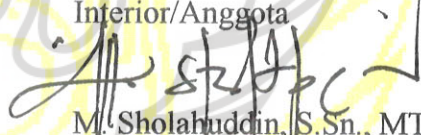
Pembimbing II/Anggota

  
Ir. Hartiningsih, M.T.  
NIP. 19520831 199102 2 001

Cogmate/Anggota

  
Drs. Sumartono, M.A. Ph.D  
NIP. 19510302 198303 1 002

Ketua Program Studi Desain Interior/Anggota

  
M. Sholahuddin, S.Sn., MT.  
NIP. 19701019 199903 1 001

Ketua Jurusan Desain/  
Ketua/Anggota

  
Drs. Lasiman, M.Sn.  
NIP. 19570513 198803 1 001

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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







**PERSEMBAHAN**

**Rasa syukur yang tak terbatas kepada Allah atas segala rahmat dan  
hidayahNya hingga ku bisa meraih semua ini ...**

*Karya Seni ini kupersembahkan kepada :*

*Kedua orang tuaku Wahyu seni dan Sumo Redjogisan(Alm) tercinta.*

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan 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. Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini disampaikan juga ucapan terima kasih kepada:

1. M. Sholahuddin, S.Sn., MT., Dosen Pembimbing dan Ketua Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Ir. Hartiningsih, M.T., Dosen Pembimbing II.
3. Yulyta Kodrat, S.T., Dosen Wali
4. Drs. Sumartono, M.A. Ph.D, *Cognate*
5. Dr. Suastiwi Triatmojo, M.Des, Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Ibu Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, dan seluruh staf Akmawa Fakultas Seni Rupa, dan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Ibu Wahyu Seni, Bapak Sumo Redjogisan (alm) selaku Orang Tua Kandungku beserta Keluarga Besarku, atas doa dan dukungannya.
9. Mbak Sukinah beserta keluarga besarnya, atas dukungannya.
10. Keluarga besar pak Kardi selaku orang tua ke duaku di Yogya, atas support spiritnya
11. Ko Peh Han (Pimpinan PT. Matahari), atas kesempatan dan waktu yang diberikan.
12. Seluruh staf dan karyawan Matahari yang turut membantu dalam kemudahan pekerjaan.
13. Seluruh staf pengelola Rusunawa dan birokrasi terkait.

14. Mbak (kimpraswil), atas pelayanannya yang cekatan.
15. Teman-teman Desain Interior 2007 “SARANG SEMUT”, ayo kumpul dan jalan-jalan lagi.
16. Ella “CTrL P”, yang senantiasa bersedia saya ‘siksa’ selama berjibaku bersama di studio. Tapi tetap konsisten membantu ketika dibutuhkan (walau terkadang juga terpaksa)
17. Huri “sedunia”, yang ‘mukanya’ memberikan hiburan ketika sedang stress dengan deadline Tugas Akhir.
18. Raraz, Ajeng, yang selalu siap membantu “apapun”
19. Septi “Beruang”, atas sumbang saran material di BAB IV
20. Rani ’08, atas segala bantuannya.
21. Adib, atas bantuannya di detik-detik terakhir.
22. Teman Se-angkatan Tugas Akhir
23. Teman studio, Ella, Huri, Davita, Reza, Tifa, Miftah.
24. Teman studio yang lain, Ger... Gerry..., Patrick, Yatin, Batman, Joker, Iek Paidi, Mbak Yeye, “ ning Silir wae, tak bayari mie ayam .....”.
25. Rio loronkkosonk, atas support semangatnya dan semua bantuannya
26. Divisi maket (tukang’e mamak -ku, Agung ’10 *and team*), divisi display (Rio, Boli, Bagas, Sonya, Ella, Indra, dll), divisi transportasi (Grandong)
27. Keluarga Ubur-Ubur (Aditya “Roy” Agung, SH., Syaifuddin “Grandong” Shodiq, SE., Iva Budianto, SE., Tri Ariyanti, S.Pd., Nonoko, A.Ma., atas dukungan dan doanya
28. Bu “Lotek” Yanti, atas keramahan dan bantuannya dalam bersosialisasi
29. Semua pihak yang telah membantu baik secara moral maupun spriritual dalam penyusunan karya Tugas Akhir ini

Yogyakarta, Juni 2011  
Penulis

Gondo Mulyono

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Lembar Pengesahan .....	ii
Persembahan .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Daftar Isi .....	vi
Daftar Gambar .....	ix
Daftar Tabel .....	xi
Abstrak .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
Latar Belakang Masalah .....	1
<b>BAB II LANDASAN PERANCANGAN</b> .....	<b>4</b>
<b>A. DESKRIPSI PROYEK</b> .....	<b>4</b>
1. Deskripsi Proyek .....	4
a. Maksud Perancangan .....	4
b. Tujuan Perancangan .....	4
c. Sasaran Perancangan .....	4
2. Lingkup dan Cakupan Tugas .....	5
3. Data Lapangan .....	6
a. Data Non-Fisik .....	6
b. Data Fisik .....	8
<b>B. PROGRAM PERANCANGAN</b> .....	<b>11</b>
1. Pola Pikir Perancangan .....	11



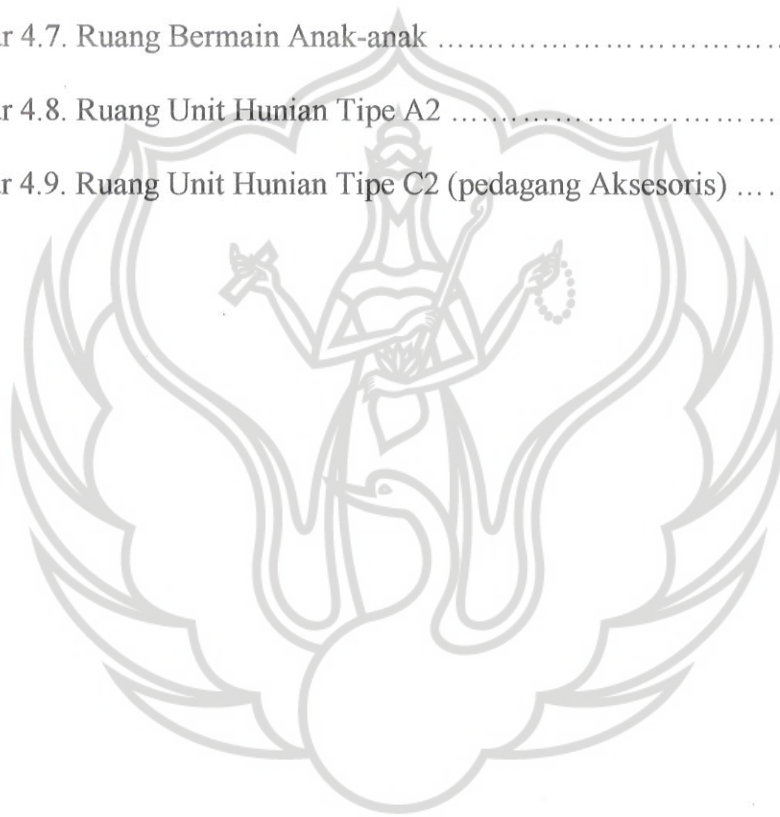
2. Data dan Informasi dari Literatur .....	12
3. Daftar Kebutuhan .....	22
4. Fokus Perancangan .....	32
<b>BAB III PERMASALAHAN DESAIN.....</b>	<b>33</b>
A. PERMASALAHAN DESAIN .....	33
B. IDENTIFIKASI ASPEK-ASPEK DESAIN INTERIOR	
RUSUNAWA .....	33
1. Zoning .....	33
2. Sirkulasi .....	34
3. Aktivitas .....	34
C. KEBUTUHAN DESAIN INTERIOR RUSUNAWA KALI CODE	
COKRODIRJAN YOGYAKARTA .....	35
1. Kebutuhan Ruang Tambahan .....	35
2. Kebutuhan Ruang Privasi untuk Istirahat/Tidur .....	35
3. Kebutuhan Fasilitas (Perabot) .....	35
D. ELEMEN ESTETIS .....	36
<b>BAB IV KONSEP DESAIN.....</b>	<b>37</b>
A. KONSEP PROGRAM PERANCANGAN .....	37
1. Pencapaian dan Penerapan Tema .....	37
2. Program Kebutuhan Fisik dan Non Fisik .....	39
a. Berdasarkan Aktivitas dan Pola Interaksi .....	39
b. Kondisi Lingkungan Fisik .....	40
c. Bangunan .....	40

d. Ruang .....	41
e. Perabot .....	43
f. Plumbing .....	43
g. Program Kebutuhan Ruang dan Area pada Basement .....	44
h. Program Kebutuhan Ruang dan Area pada Unit .....	45
i. Program Kebutuhan <i>Furniture</i> dan Fasilitas pada Basement .....	47
j. Program Kebutuhan <i>Furniture</i> dan Fasilitas pada Unit Hunian.....	48
B. KONSEP RANCANGAN FISIK .....	51
1. GAYA PERANCANGAN .....	51
2. IDE DAN TEMA PERANCANGAN .....	52
3. PERENCANAAN SPASIAL .....	53
BAB V PENUTUP.....	59
A. KESIMPULAN .....	59
B. SARAN .....	59
DAFTAR PUSTAKA .....	60
LAMPIRAN	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Denah <i>basement</i> rusunawa Kali Code Cokrodirjan Yogyakarta ..	5
Gambar 2.2. Denah lantai dua, tiga, dan empat rusunawa Kali Code Cokrodirjan Yogyakarta .....	5
Gambar 2.3. <i>Siteplan</i> rusunawa Kali Code Cokrodirjan Yogyakarta .....	7
Gambar 2.4. Denah <i>basement</i> .....	8
Gambar 2.5. Denah lantai 2, 3, 4 .....	9
Gambar 2.6. Tampak depan .....	9
Gambar 2.7. Tampak belakang .....	9
Gambar 2.8. Potongan C-C' dan tampak samping .....	9
Gambar 2.9. Potongan A-A' dan B-B' .....	10
Gambar 2.10. Denah unit hunian .....	10
Gambar 2.11. Langkah-Langkah Proses Desain Interior .....	11
Gambar 2.12. Tipe zona aktivitas perumahan .....	15
Gambar 2.13. Kabinet multifungsi yang bisa dijadikan sofa dan tempat tidur .	17
Gambar 2.14. Tempat tidur sekaligus berfungsi sebagai <i>storage</i> .....	17
Gambar 2.15. Sofa yang beralihfungsi menjadi tempat tidur susun .....	18
Gambar 2.16. Meja kerja/meja belajar yang beralihfungsi menjadi tempat tidur.....	18
Gambar 2.17. Contoh-contoh almari <i>built-in</i> .....	19
Gambar 2.18. Contoh-contoh almari dan rak <i>built-in</i> .....	19
Gambar 2.19. Transformasi bentuk dan fungsi ruang kerja dan ruang duduk ..	21

Gambar 4.1. Transformasi bentuk dan fungsi interior ruang servis .....	38
Gambar 4.2. Zoning <i>basement</i> .....	53
Gambar 4.3. Zoning ruang parkir dan zoning ruang bermain.....	53
Gambar 4.4. Zoning ruang mekanikal-elektrikal, toilet dan ruang unit usaha ..	53
Gambar 4.5. Zoning serbaguna dan zoning ruang pengurus .....	53
Gambar 4.6. Ruang Pengelola .....	55
Gambar 4.7. Ruang Bermain Anak-anak .....	55
Gambar 4.8. Ruang Unit Hunian Tipe A2 .....	58
Gambar 4.9. Ruang Unit Hunian Tipe C2 (pedagang Aksesoris) .....	58





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kebutuhan ruang <i>basement</i> rusunawa Kali Code .....	22
Tabel 2.2. Daftar kebutuhan ruang hunian rusunawa Kali Code .....	23
Tabel 4.1. Kebutuhan Ruang dan Area pada <i>Basement</i> .....	44
Tabel 4.2. Kebutuhan Ruang dan Area pada <i>Basement</i> (lanjutan) .....	45
Tabel 4.3. Kebutuhan Ruang dan Area pada Unit Hunian .....	45
Tabel 4.4. Kebutuhan Ruang dan Area pada Unit Hunian (lanjutan) .....	46
Tabel 4.5. Kebutuhan furniture dan fasilitas pada <i>basement</i> .....	47
Tabel 4.6. Kebutuhan furniture dan fasilitas pada <i>basement</i> (lanjutan) .....	48
Tabel 4.7. Kebutuhan furniture dan fasilitas pada Unit Hunian.....	48
Tabel 4.8. Kebutuhan furniture dan fasilitas pada Unit Hunian (lanjutan) ..	49
Tabel 4.9. Kebutuhan furniture dan fasilitas pada Unit Hunian (lanjutan) ..	50

## ABSTRAK

Tingkat kepadatan penduduk yang tinggi di sebuah kota besar menjadikan sindrom daerah kumuh wilayah tersebut, tidak terkecuali bagi Yogyakarta. Harga tanah dan rumah yang tinggi membuat masyarakat golongan ekonomi kurang mampu semakin sulit menjangkaunya, dan dengan terpaksa bertahan didaerah kumuh. Solusi pemerintah Yogyakarta untuk menata pemukiman yang padat dan tidak teratur adalah dengan pembangunan rusunawa sebagai pengganti hunian kumuh menjadi hunian yang lebih baik, sehat, teratur, dan nyaman.

Unit hunian pada rusun tersebut rata-rata hanya berukuran 3.60 m x 6.18 m (22,25 m<sup>2</sup>) dengan jumlah penghuni rata-rata 3-5 orang. Dengan luas yang terbatas dibandingkan dengan jumlah penghuninya tersebut maka kondisi interior hunian terasa sangat sesak, berantakan dan jauh dari rasa nyaman. Ditambah lagi, kondisi ini diakibatkan karena desain interiornya tidak direncanakan dari awal, sehingga perabot yang ada tidak didesain secara multifungsi dan built-in untuk mengatasi keterbatasan ruang dan kebutuhan yang harus disediakan.

Konsep perencanaan dan perancangan interior dengan tema Transform @ Trick adalah sebuah upaya penulis dalam mencari solusi desain untuk mengatasi masalah kesesakan dan kesan kumuh pada rusunawa. Dengan ide perancangan ini di masa mendatang masyarakat kelas menengah ke bawah sebagai penghuni rusun sederhana sewa Kali Code Cokrodirjan Yogyakarta bisa memiliki sebuah hunian yang lebih layak dan nyaman serta citra kumuh pada rusun sederhana sewa yang selama ini disandang dapat menghilang.

**Kata kunci :** keterbatasan, kumuh, rumah susun, desain interior, multifungsi

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **Latar Belakang Masalah**

Laju pertumbuhan jumlah penduduk yang semakin meningkat akibat dari arus urbanisasi di kota-kota besar menimbulkan masalah bagi pemerintah, salah satunya adalah munculnya daerah pemukiman kumuh, tidak terkecuali Yogyakarta. Julukan sebagai kota pelajar dan kota tujuan wisata menjadikan alasan seseorang datang dan tinggal di kota tersebut. Tidak berhenti sebatas munculnya daerah pemukiman kumuh akibat kepadatan penduduk, pemerintah kemudian dihadapkan pada persoalan pemenuhan akan kebutuhan tempat tinggal, khususnya bagi mereka yang tergolong dalam tingkat ekonomi menengah ke bawah. Harga tanah dan rumah yang tinggi membuat golongan ini semakin sulit menjangkaunya. Tempat tinggal/papan/rumah adalah kebutuhan pokok manusia yang harus dipenuhi setelah pangan dan sandang. Kondisi inilah yang kemudian memaksa seseorang bernaung di tempat yang sebenarnya tidak layak untuk dihuni, seperti kolong jembatan dan bantaran sungai sebagai tempat tinggal dikarenakan ketidakmampuan untuk memiliki hunian yang layak. Fenomena ini hampir terjadi di setiap kota-kota besar di tanah air termasuk di wilayah Yogyakarta. Yogyakarta sebagai salah satu daerah tujuan wisata di Indonesia tidak luput juga dari sindrom daerah kumuh tersebut.

Rumah sebagai tempat tinggal adalah idaman setiap keluarga, dalam artian setiap keluarga bercita-cita memiliki rumah, walaupun tidak semua dapat terpenuhi. Rumah sebagai tempat tinggal diharapkan mampu memberikan rasa nyaman lahir dan batin penghuninya. Kenyamanan ini dapat dipengaruhi oleh arsitektur dan desain interiornya. Bagi warga dengan tingkat sosial ekonomi rendah, tidak sedikit yang bernasib kurang beruntung dan akhirnya hanya mampu mendiami rumah di daerah pinggiran maupun di daerah kumuh pusat kota. Usaha pemerintah untuk mengatasi masalah penyediaan rumah bagi mereka yang tinggal



di daerah perkotaan yang berpenduduk padat dan tanah yang sangat terbatas adalah dengan membangun perumahan yang lebih dari satu lantai atau rumah susun (UU RI No. 16 Tahun 1985). Pembangunan Rumah Susun adalah salah satu alternatif jawaban atas tuntutan permasalahan kota besar dengan kepadatan penduduk yang relatif besar, pertumbuhan ekonomi yang cepat serta intensitas pembangunan yang tinggi.

Pembangunan rumah susun biasanya banyak diadakan di daerah-daerah kumuh berpenduduk padat di pusat kota, sebagai pengganti hunian kumuh menjadi hunian yang lebih baik, sehat, teratur, dan nyaman. Di Yogyakarta, rumah susun sederhana yang disewakan (rusunawa) ini merupakan solusi untuk menata pemukiman yang padat dan tidak teratur yang banyak terdapat di tengah kota tersebut. Di antara rusunawa yang sudah dibangun adalah rusunawa Kali Code di Cokrodirjan dan rusunawa di Jogoyudan Yogyakarta.

Rusunawa Kali Code merupakan rumah susun sederhana sewa yang terletak di pinggir Kali Code, Kecamatan Danuriyan Yogyakarta yang terletak di pusat kota Yogyakarta, dekat dengan pusat keramaian yaitu Malioboro. Daerah sekitar Kali Code tersebut termasuk daerah kumuh padat penduduk yang sebagian besar warganya memiliki ekonomi bawah. Rusunawa Kali Code Yogyakarta terletak menghadap Kali Code yang kotor bahkan terlihat kumuh dengan fasilitas yang tidak terawat. Rumah susun tersebut rata-rata hanya berukuran 3.60 m x 6.18 m (22,25 m<sup>2</sup>) dengan jumlah penghuni rata-rata 4 orang. Dengan luas yang terbatas dibandingkan dengan jumlah penghuninya tersebut maka kondisi interior hunian terasa sangat sesak, berantakan dan jauh dari rasa nyaman. Kondisi ini diakibatkan karena desain interiornya tidak direncanakan dari awal, sehingga perabot yang ada tidak didesain secara multi fungsi dan *built-in* untuk mengatasi keterbatasan ruang dan kebutuhan yang harus disediakan.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan betapa pentingnya penyediaan hunian yang layak bagi masyarakat kelas menengah ke bawah, tidak hanya secara arsitektural saja melainkan juga pada desain interior yang lebih



berkualitas. Tidak adanya perencanaan desain interior dari awal pembangunan adalah salah satu penyebab timbulnya permasalahan kesesakan yang menyebabkan ketidaknyamanan penghuni rumah susun sewa sederhana. Beracuan pada alasan tersebut maka penulis akan membuat sebuah karya desain interior Rusun sederhana sewa dengan menitikberatkan pada penggabungan fungsi ruang maupun penggabungan fungsi perabotan agar ruang yang sempit tetap dapat memfasilitasi sebagian besar kebutuhan penghuni.

Penerapan gaya modern dengan tema '*Transform @ Trick*', nantinya akan diaplikasikan dalam desain perabot dan ruang. Ruang dan perabot akan memiliki fungsi lebih dari satu (multifungsi). *Transform @ Trick* adalah sebuah solusi desain yang ditawarkan penulis untuk mengatasi masalah kesesakan dan citra kumuh rusunawa Kali Code Cokrodirjan Yogyakarta.

