

PERANCANGAN INTERIOR *CAPTAIN'S CLUB COLLEGE*

YOGYAKARTA

Tugas Akhir Perancangan



Oleh:

CHEVY AULIA LAZUARDY

2012291023

**PRODI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
TAHUN 2025**

ABSTRAK

Industri kapal pesiar di Indonesia berkembang pesat seiring dengan meningkatnya permintaan wisatawan, menjadikannya salah satu sektor yang tumbuh paling cepat. Hal ini mendorong kebutuhan akan sumber daya manusia yang kompeten di sektor ini, sehingga lembaga pendidikan kapal pesiar semakin penting. *Captain's Club College* Yogyakarta merupakan sekolah kapal pesiar dan perhotelan yang berlokasi di Yogyakarta. Perancangan *Captain's Club College* Yogyakarta ini melibatkan proses *discover, define, develop* dan *deliver* untuk menjawab permasalahan yang ada agar dapat menghasilkan *output* desain yang efektif. Sekolah ini menghadapi masalah terkait desain ruang, aksesibilitas, dan suasana yang kurang mencerminkan lingkungan kapal pesiar. Konsep *entertainment architecture* dan *human centered design* digunakan sebagai solusi dari permasalahan keruangan yang beragam dan kompleks. Penggunaan konsep *entertainment architecture* dan konsep *human centered design* dalam desain menghasilkan interior ruangan yang mensimulasikan kapal pesiar dengan ciri *art deco* dengan organisasi ruang yang lebih baik sehingga kenyamanan dalam proses belajar mengajar dapat tercapai secara maksimal.

Kata kunci : Sekolah, Kapal Pesiar, *Entertainment Architecture*, *Human Centered Design*, *Art Deco*

ABSTRACT

The cruise ship industry in Indonesia is growing rapidly alongside the increasing demand from tourists, making it one of the fastest-growing sectors. This development drives the need for competent human resources in the industry, highlighting the importance of cruise ship education institutions. Captain's Club College Yogyakarta is a cruise and hospitality school located in Yogyakarta. The design process for Captain's Club College Yogyakarta involves the stages of discover, define, develop, and deliver to address existing challenges and produce effective design outputs. The school faces issues related to spatial design, accessibility, and the lack of an atmosphere that reflects a cruise ship environment. The concepts of entertainment architecture and human-centered design are applied as solutions to the diverse and complex spatial problems. The use of these concepts in the interior design simulates a cruise ship environment with distinct Art Deco characteristics and improved spatial organization, thereby maximizing comfort in the learning and teaching processes.

Keywords : *School, Cruise Ship, Entertainment Architecture, Human Centered Design, Art Deco*

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR CAPTAIN'S CLUB COLLEGE YOGYAKARTA diajukan oleh Chevy Aulia Lazuardy, NIM 2012291023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Prof.,Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002/ NIDN 0002085909

Pembimbing II



Dr. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP 19740713 200212 1 002/ NIDN 0013077402

Cognate/Anggota



Yayu Rubiyanti, S.Sn., M. Sn.

NIP 19860924 201404 2 001/ NIDN 0024098603

Koordinator Program Studi Desain Interior



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NIP 19910620 201903 1014/ NIDN 0020069105

Ketua Jurusan Desain



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001/ NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Chevy Aulia Lazuardy
NIM : 2012291023
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan tugas akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 7 Januari 2025



Chevy Aulia Lazuardy
NIM 2012291023

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul, “Perancangan Interior *Captain`s Club College* Yogyakarta”. Adapun tujuan dari penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang S1 Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan rasa terima kasih atas segala petunjuk dan bimbingannya dalam penyelesaian tugas akhir ini kepada:

1. Allah SWT, berkat rahmat dan karunianya penulis bisa terkuatkan hatinya untuk menyelesaikan tugas akhir dengan sebaik mungkin.
2. Nabi Muhammad SAW yang mengajarkan begitu banyak kebaikan dalam hidup.
3. Bapak Addy Lazuardy dan Ibu Yulia Puspita selaku orang tua, Muhammad Ditya Pratama Lazuardy dan Zildzhean Dirgantara Lazuardy selaku kakak dan adik saya yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku ketua jurusan desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn.,M.A., selaku koordinator prodi desain interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Ibu Prof.,Dr. Suastiwi,M.Des., selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Dr. Artbanu Wishnu Aji,S.Sn.,M.T selaku Dosen Pembimbing II yang selalu sabar dalam membimbing saya dalam menyelesaikan tugas akhir serta memberikan kritik dan saran yang sangat berharga.
7. Teman saya, Florencia, Anisa, Jon, Shucy, Vania
8. Teman seperjuangan saya, Nunu, Rizha, Shakilla, Syeila, Windy, Dwika, Ifa
9. Meng dan Mikel, kucing di rumah yang selalu membuat saya tertawa dengan wajah menggemaskan mereka
10. Anak angkatan 20 yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan pra-tugas akhir

11. Dan semua pihak yang telah berkontribusi serta membantu penulis dalam penyelesaian pra-tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan pra-tugas akhir ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran membangun dari semua pihak agar penulis dapat berkembang menjadi lebih baik .

Akhir kata, penulis mengharapkan tugas akhir ini dapat memberikan banyak manfaat, khususnya kepada para pembaca.

Yogyakarta, 7 Januari 2025



Chevy Aulia Lazuardy

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Proses dan Metode Desain.....	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	4
BAB II.....	7
PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka Objek.....	7
2. Tinjauan Khusus.....	21
B. Program Desain	23
1. Tujuan Desain.....	23
2. Fokus/Sasaran Desain.....	23
3. Data	23
BAB 3	66
PERMASALAHAN DESAIN & IDEASI.....	66
A. Pernyataan Masalah.....	66
B. Ideasi	66
BAB 4	80
PENGEMBANGAN DESAIN	80
A. Alternatif Desain	80
1. Alternatif Estetika Ruang	80
2. Alternatif Penataan Ruang.....	90

3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	95
4. Alternatif Pengisi Ruang	100
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	103
B. Evaluasi Desain	112
C. Visualisasi Desain	112
BAB 5	125
PENUTUP.....	125
A. Kesimpulan.....	125
B. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN.....	128



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>The Double Diamond model by the British Design Council</i>	3
Gambar 2.1 Posisi Dalam Kapal	16
Gambar 2.2 Logo <i>Captain`s Club College</i>	23
Gambar 2.3 Struktur Organisasi.....	25
Gambar 2.4 <i>Site Analysis</i>	31
Gambar 2.5 Analisis Arah Mata Angin dan Akses Jalan.....	32
Gambar 2.6 Analisis Sinar Matahari dan Arah Angin	32
Gambar 2.7 Analisis Vegetasi.....	33
Gambar 2.8 Denah Bangunan Permanen Sekolah	35
Gambar 2.9 Potongan Bangunan Permanen Sekolah.....	35
Gambar 2.10 Potongan Bangunan Permanen Sekolah.....	36
Gambar 2.11 <i>Matrix</i> Hubungan Antar Ruang.....	36
Gambar 2.12 Zoning Ruang.....	37
Gambar 2.13 Sirkulasi Ruang	37
Gambar 2.14 Keramik putih 30x30	38
Gambar 2.15 Keramik putih 40x40 cm.....	38
Gambar 2.16 Keramik tekstur outdoor 30x30 cm.....	38
Gambar 2.17 Parket vinyl 91x18 cm.....	39
Gambar 2.18 Karpet Musholla.....	39
Gambar 2.19 Keramik.....	39
Gambar 2.20 Cat Ruang Kelas.....	39
Gambar 2.21 Cat Ruang <i>Lab Housekeeping & Lab Stateroom</i>	40
Gambar 2.22 Cat Ruang <i>Front Office</i>	40
Gambar 2.23 Keramik di Kamar Mandi Lantai 2	40
Gambar 2.24 Keramik di Kamar Mandi Lantai 1	40
Gambar 2.25 Keramik di <i>Lab F&B</i>	41
Gambar 2.26 Batu alam di <i>Backdrop Front Office</i>	41
Gambar 2.27 Bata <i>Exposed</i> di Ruang Kepala Sekolah	41
Gambar 2.28 Roster di Koridor Lantai 1	41
Gambar 2.29 Plafon dari Beton Lantai Atas	42

Gambar 2.30 Plafon Gypsum.....	42
Gambar 2.31 Fasad Sekolah Kapal Pesiar	48
Gambar 2.32 Ruang 1	48
Gambar 2.33 Ruang 2	48
Gambar 2.34 Ruang 3	49
Gambar 2.35 Mushola.....	49
Gambar 2.36 Toilet Wanita.....	49
Gambar 2.37 Toilet pria	50
Gambar 2.38 Ruang Cuci Pria	50
Gambar 2.39 Ruang Cuci Wanita	50
Gambar 2.40 <i>Infirmary</i>	51
Gambar 2.41 Area Duduk dan <i>Security</i>	51
Gambar 2.42 Area Parkir	51
Gambar 2.43 <i>Store Room</i>	52
Gambar 2.44 Lab <i>Food & Beverage (F&B)</i>	52
Gambar 2.45 Lab <i>Bar</i>	53
Gambar 2.46 <i>Office</i>	53
Gambar 2.47 <i>Guest Room</i>	53
Gambar 2.48 Ruang Kepala Sekolah	54
Gambar 2.49 <i>Housekeeping Store Room</i>	54
Gambar 2.50 Officer Meeting Room	54
Gambar 2.51 Lab <i>Stateroom</i>	55
Gambar 2.52 <i>Main Lounge</i>	55
Gambar 2.53 <i>Verandah</i>	56
Gambar 2.54 Koridor	56
Gambar 2.55 Standar Ukuran Kursi General/Kursi Ruang Kelas.....	56
Gambar 2.56 Standar Ukuran Kursi Kerja.....	57
Gambar 2.57 Standar Ukuran <i>Counter</i> dan Meja Kerja Resepsionis.....	57
Gambar 2.58 Standar Ukuran <i>Bar</i> dan <i>Back Bar</i>	58
Gambar 2.59 Standar Ukuran <i>Bar</i>	58
Gambar 2.60 Standar Jarak Papan Tulis ke Barisan Pertama	59
Gambar 2.61 Standar Jarak Kompor dan Oven	59

Gambar 2.62 Standar Area Cuci piring.....	60
Gambar 3.1 Mind Map Perancangan	67
Gambar 3.2 Skema Warna Perancangan Interior Sekolah Kapal Pesiar <i>Captain`s Club College</i> Yogyakarta.....	68
Gambar 3.3 Skema Material Perancangan Interior Sekolah Kapal Pesiar <i>Captain`s Club College</i> Yogyakarta.....	68
Gambar 4.1 Alternatif Suasana Ruang 1	80
Gambar 4.2 Alternatif Suasana Ruang 2.....	80
Gambar 4.3 Transformasi Bentuk.....	84
Gambar 4.4 Penerapan Gaya & Tema Pada Lantai.....	85
Gambar 4.5 Penerapan Gaya & Tema Pada Dinding.....	85
Gambar 4.6 Penerapan Gaya & Tema Pada Plafon	86
Gambar 4.7 Penerapan Gaya & Tema Pada Elemen Dekoratif	87
Gambar 4.8 Komposisi Warna Perancangan Interior Sekolah Kapal Pesiar <i>Captain`s Club College</i> Yogyakarta	88
Gambar 4.9 Komposisi Material Perancangan Interior Sekolah Kapal Pesiar <i>Captain`s Club College</i> Yogyakarta.....	89
Gambar 4.10 <i>Moodboard</i> Perancangan Interior <i>Captain`s Club College</i> Yogyakarta	90
Gambar 4.11 Diagram <i>Matrix</i>	90
Gambar 4.12 Alternatif 1 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 1	91
Gambar 4.13 Alternatif 1 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 2.....	91
Gambar 4.14 Alternatif 1 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 3.....	91
Gambar 4.15 Alternatif 2 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 1	91
Gambar 4.16 Alternatif 2 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 2.....	91
Gambar 4.17 Alternatif 2 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 3.....	92
Gambar 4.18 Alternatif 1 <i>Block Plan</i> Lantai 1	92
Gambar 4.19 Alternatif 1 <i>Block Plan</i> Lantai 2	92
Gambar 4.20 Alternatif 1 <i>Block Plan</i> Lantai 3	92
Gambar 4.21 Alternatif 2 <i>Block Plan</i> Lantai 1	93
Gambar 4.22 Alternatif 2 <i>Block Plan</i> Lantai 2	93
Gambar 4.23 Alternatif 2 <i>Block Plan</i> Lantai 3	93
Gambar 4.24 Alternatif 1 <i>Layout</i> Lantai 1 (Terpilih)	94

Gambar 4.25 Alternatif 1 <i>Layout</i> Lantai 2	94
Gambar 4.26 Alternatif 1 <i>Layout</i> Lantai 3	94
Gambar 4.27 Alternatif 2 <i>Layout</i> Lantai 1	95
Gambar 4.28 Alternatif 2 <i>Layout</i> Lantai 2(Terpilih)	95
Gambar 4.29 Alternatif 2 <i>Layout</i> Lantai 3(Terpilih)	95
Gambar 4.30 Alternatif 1 Rencana Lantai 1(Terpilih).....	96
Gambar 4.31 Alternatif 1 Rencana Lantai 2	96
Gambar 4.32 Alternatif 1 Rencana Lantai 3	96
Gambar 4.33 Alternatif 2 Rencana Lantai 1	96
Gambar 4.34 Alternatif 2 Rencana Lantai 2 (Terpilih).....	97
Gambar 4.35 Alternatif 2 Rencana Lantai 3	97
Gambar 4.36 Rencana Dinding Lantai 1	97
Gambar 4.37 Rencana Dinding Lantai 2.....	98
Gambar 4.38 Rencana Dinding Lantai 3.....	98
Gambar 4.39 Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 1(Terpilih)	98
Gambar 4.40 Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 2(Terpilih)	99
Gambar 4.41 Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 3(Terpilih)	99
Gambar 4.42 Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai 1	99
Gambar 4.43 Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai 2	99
Gambar 4.44 Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai 3	100
Gambar 4.45 Alternatif <i>Furniture Lobby</i> 1(Terpilih)	100
Gambar 4.46 Alternatif <i>Furniture Lobby</i> 2.....	101
Gambar 4.47 Alternatif <i>Furniture Credenza</i> 1(Terpilih)	101
Gambar 4.48 Alternatif <i>Furniture Credenza</i> 2.....	101
Gambar 4.49 Alternatif <i>Furniture Resepsionis</i> 1(Terpilih)	102
Gambar 4.50 Alternatif <i>Furniture Resepsionis</i> 2.....	102
Gambar 4.51 <i>Layout</i> Lantai 1.....	116
Gambar 4.52 <i>Layout</i> Lantai 2.....	117
Gambar 4.53 <i>Layout</i> Lantai 3.....	117
Gambar 4.54 Sketsa Penerapan Konsep pada Hasil Desain	118
Gambar 4.55 Visualisasi <i>Lobby</i>	119
Gambar 4.56 Area Samping <i>Lobby</i>	119

Gambar 4.57 Visualisasi Musholla	120
Gambar 4.58 Visualisasi <i>Multipurpose Room</i>	120
Gambar 4.59 Visualisasi <i>Instructor Office</i>	121
Gambar 4.60 Visualisasi <i>Stateroom Lab</i>	121
Gambar 4.61 Visualisasi <i>Hospitality Lab</i>	122
Gambar 4.62 Visualisasi <i>Laundrette</i>	122
Gambar 4.63 Visualisasi <i>Area Bar F&B Lab</i>	122
Gambar 4.64 Visualisasi <i>Area Kitchen F&B Lab</i>	123
Gambar 4.65 Visualisasi <i>Waiting Area</i>	123
Gambar 4.66 Visualisasi <i>Clasroom A</i>	123
Gambar 4.67 Visualisasi <i>Clasroom D</i>	124
Gambar 4.68 Visualisasi <i>Instructor Office</i>	124



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aktifitas Pengguna.....	27
Tabel 2.2 Usia Pengguna	31
Tabel 2.3 Unsur Pembentuk Ruang	44
Tabel 2.4 Daftar Kebutuhan.....	63
Tabel 3.1 Permasalahan Keruangan.....	69
Tabel 4.1 Equipment	102
Tabel 4.2 Pencahayaan.....	103
Tabel 4.3 Perhitungan Titik Lampu	106
Tabel 4.4 Penghawaan	111
Tabel 4.5 Perhitungan Kebutuhan <i>Air Conditioner</i>	113
Tabel 4.6 Evaluasi Pemilihan Desain.....	116



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, perubahan pola kebiasaan masyarakat dan teknologi menyebabkan lonjakan signifikan pada industri perhotelan dan kapal pesiar. Industri kapal pesiar menjadi salah satu sektor industri yang paling cepat berkembang dihitung berdasarkan permintaan, penawaran dan output sektornya (Brida, 2008). Untuk wilayah domestik, jumlah wisatawan Indonesia yang naik kapal pesiar sepanjang tahun 2017 naik sebesar 40,2% dibanding tahun 2016. Dari 33.200 orang menjadi 46.700 orang. Berdasarkan data PELINDO tahun 2023 juga menunjukkan terjadi kenaikan jumlah penumpang kapal pesiar di Bali selama periode Januari-Oktober 2023 mencapai hampir 22 ribu orang. Fenomena ini menunjukkan tren wisata kapal pesiar bagi wisatawan Indonesia menunjukkan angka yang positif dimana terjadi kenaikan setiap tahunnya (Kurniawan, 2023).

Dengan adanya peningkatan jumlah penumpang setiap tahunnya, sektor industri kapal pesiar tentu membutuhkan sumber daya manusia yang unggul agar dapat terus tumbuh dan berkembang. Namun begitu, lembaga pendidikan kapal pesiar di Indonesia masih terbilang sedikit, dan masih banyak yang belum memenuhi akreditasi yang diterapkan pemerintah. Beberapa sekolah bahkan belum layak untuk menjadi tempat pembelajaran dan belum memiliki fasilitas yang memadai. Berdasarkan studi-studi yang telah dilakukan selama beberapa dekade terakhir, terdapat bukti yang menunjukkan bahwa fasilitas sekolah yang layak mempengaruhi tingkah laku dan performa siswa (Earthman, 1999). Faktor kenyamanan dan visual interior dapat menjadi salah satu cara yang dapat diupayakan agar siswa tertarik dan betah berada dalam suatu ruangan, sehingga menaikkan tingkat produktifitas siswa. Namun kondisi fisik bangunan juga tidak hanya mempengaruhi siswa, tetapi juga guru yang mengajar. Kondisi fisik suatu sekolah memiliki dampak positif dan negatif secara langsung pada moral guru, rasa keamanan personal, keefektifan proses belajar mengajar dan lingkungan belajar

secara general (Sanoff, 1994). Bentuk ruangan, penataan *furniture* dan *signage* dapat menyampaikan pesan tersirat yang kemudian direspon oleh siswa dan juga guru. Pesan tersirat ini akan menstimulasi pergerakan, memberikan penekanan pada beberapa hal, mendorong keterlibatan dan menarik perhatian siswa untuk lebih aktif atau lebih tenang. Efek lingkungan ini akan berkesinambungan dan seberapa baik atau mudah pesan itu tersampaikan tergantung dari bagaimana lingkungan itu direncanakan atau lebih sederhananya, bagaimana desain itu dibuat dan difungsikan.

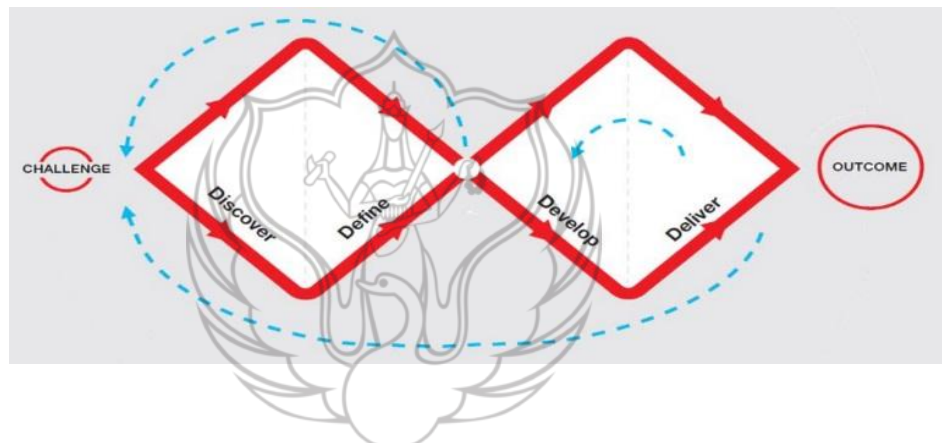
Captain`s Club College Yogyakarta adalah lembaga pendidikan dan pelatihan kerja bagi calon *crew* kapal pesiar dan hotel internasional yang cukup terkenal di Yogyakarta. Sekolah ini memiliki fasilitas yang lebih lengkap dibandingkan dengan sekolah kapal pesiar lain yang berjarak tidak terlalu jauh dari lokasi *Captain`s Club College* Yogyakarta. Sekolah ini terdiri dari satu gedung utama dan dua bangunan sementara yang terpisah. Kegiatan belajar dan mengajar difokuskan pada bangunan utama yang terdiri dari 3 lantai. Meskipun terbilang unggul dalam hal fasilitas dan pamor, namun dalam kenyataannya sekolah ini masih memiliki banyak permasalahan baik dalam lingkup fungsi, aksesibilitas dan juga kenyamanan. Permasalahan paling mendasar adalah tata letak ruang yang kurang sesuai dengan dinamika aktifitas pengguna ruang. Beberapa fungsi ruang terhambat dan cenderung kurang maksimal dikarenakan berdekatan satu-sama lain ataupun ditempatkan di lantai yang kurang tepat, misalnya *front office* yang terletak di lantai 2. Jarak pembangunan antar ruang juga berbeda-beda sehingga struktur dan desain ruang memiliki perbedaan. Permasalahan lainnya adalah ruang yang terlalu fleksibel namun tidak diikuti dengan fasilitas yang fleksibel juga. Beberapa kali siswa akan pindah kelas mengikuti jumlah siswa di kelas, sehingga kemungkinan terjadinya kebingungan saat jam pelajaran akan sangat mungkin terjadi. Permasalahan lainnya adalah atmosfir kapal pesiar yang merupakan tujuan utama para lulusan ini bekerja masih belum terlalu signifikan. Padahal, menghadirkan kondisi semirip mungkin dengan dunia nyata pekerja akan sangat membantu siswa agar familiar dengan lingkungan kerja yang akan mereka hadapi. Permasalahan lain yang tidak kalah penting untuk diatasi adalah memaksimalkan penggunaan ruang

yang terbatas sementara jumlah calon siswa cenderung selalu meningkat. Dilatarbelakangi oleh permasalahan-permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk merancang interior *Captain`s Club College* Yogyakarta dengan menghadirkan nuansa kapal pesiar tanpa mengurangi fungsionalitas ruangan.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain atau diagram pola pikir desain yang digunakan adalah double diamond, dimana dalam model ini membagi proses desain dalam empat proses kreatif, yaitu menemukan (*discover*), mendefinisikan (*define*), mengembangkan (*develop*) dan menyampaikan (*deliver*) (Council, 2023).



Gambar 1. *The Double Diamond model by the British Design Council (2019).*

(Sumber: <https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/Double%20Diamond%20Model%202019>)

Penjelasan tentang diagram diatas:

- a. *Discover* : Pada fase pertama, desainer diarahkan untuk memahami suatu masalah, bukan hanya berasumsi apa masalahnya. Memahami masalah tersebut dilakukan dengan menyelami masalah melalui penelitian yang melibatkan objek dan subjek yang terkait dengan masalah. Tahap ini termasuk kedalam *framework* divergen, dikarenakan melihat masalah secara luas, sehingga melihat suatu kondisi dari berbagai sudut pandang.

Pada tahap ini semua ide dan informasi di pertimbangkan dan diikutsertakan.

- b. *Define* : Pada fase kedua, desainer menggunakan hasil penelitian sebagai dasar untuk mendefinisikan tantangan-tantangan yang kemudian dipersempit menjadi masalah akhir. Tahap ini termasuk kedalam *framework* konvergen, dimana gagasan dan ide dipersempit. Pada tahap konvergen ini juga melibatkan analisis bukti dan penyaringan ide-ide agar tidak keluar dari bagian yang dikerjakan
- c. *Develop* : Pada fase ketiga, desainer mengumpulkan ide-ide yang sudah diseleksi kemudian membangun prototipe dari solusi yang ditawarkan. Prototipe dari solusi ini kemudian perlu diuji pada pengguna atau objek desain.
- d. *Deliver* : Tahap ini melibatkan pengujian sejumlah solusi yang sudah ditawarkan dalam skala yang kecil, kemudian menyeleksi solusi yang dinilai tidak akan berhasil dan memperbaiki solusi yang memiliki potensi untuk berhasil. Setelah itu prototipe dipilih dan disetujui lalu diselesaikan.

2. Metode Desain

Metode Desain yang akan digunakan dalam proyek Perancangan Interior *Captain`s Club College* Yogyakarta ini adalah *Double Diamond* dari *The British Design Council*.

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Pengumpulan data dan penelusuran masalah merupakan bagian dari tahap *Discover* dalam *Double Diamond*. Untuk dapat mengetahui kebutuhan dalam proses perancangan, hal yang perlu dilakukan adalah menemukan permasalahan. Permasalahan tersebut akan digali melalui beberapa metode, salah satunya wawancara. Wawancara dilakukan sebagai cara mendapatkan informasi dari klien. Wawancara akan dilakukan pada siswa dan juga guru yang belajar dan bekerja di *Captain`s Club College* Yogyakarta. Selain itu, observasi juga akan dilakukan sebagai metode pengumpulan data dikarenakan terjun langsung serta

berkomunikasi dengan lingkungan dan orang yang terkait dengan proyek akan sangat membantu desainer dalam memahami permasalahan yang ada dengan lebih baik. Hasil yang akan didapatkan dari observasi tersebut adalah lokasi proyek, denah proyek, foto serta dokumentasi dan juga situasi interior ruangan (Buana, 2020).

Langkah selanjutnya yang dapat dilakukan adalah mengumpulkan data literatur yang berkaitan dengan kondisi sekolah vokasi secara nyata. Data literatur tersebut dapat berupa standar nasional yang meliputi penggunaan material dan teknik yang biasa digunakan di Indonesia, khususnya Yogyakarta. Data literatur yang dikumpulkan kemudian menjadi acuan desainer untuk melakukan tahap selanjutnya, yaitu *define*. Pada tahap ini semua data yang didapatkan dianalisis dengan mendalam dan menyeluruh sehingga kemudian dapat menetapkan masalah dan klasifikasi masalah.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Pencarian Ide dan Pengembangan Desain dalam model proses desain *Double Diamond*, masuk ke dalam tahap *Develop*. Pada tahap ini ide dan konsep dilahirkan dan dikembangkan sebagai solusi bagi permasalahan desain, atau dapat disebut juga proses pembuatan prototipe awal. Penemuan berbagai ide ini dapat dilakukan dengan cara *mind mapping*. Pengembangan ide dan konsep ini melahirkan beberapa alternatif diantaranya alternatif *zoning*, alternatif sirkulasi, *material*, tampilan elemen pembentuk ruang (lantai, dinding dan plafon), serta bentuk dan ukuran *furniture*.

Pada tahap ini ide dan konsep diimunculkan dan kemudian dikembangkan sebagai solusi dan permasalahan desain yang sudah ditetapkan sebelumnya. Tahap ini menghasilkan *output* berupa alternatif-alternati elemen yang digunakan dalam desain. Contohnya alternatif *moodboard*.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi pemilihan desain merupakan tahap yang termasuk ke dalam *deliver*. Pada tahap ini dilakukan pembuatan prototipe final berupa gambar kerja, 3D *render*, poster, atau animasi. Alternatif – alternatif yang telah dihasilkan pada fase pengembangan ide, dievaluasi dengan kriteria – kriteria seperti fungsi, tujuan, manfaat, bentuk, dan estetika berdasarkan studi sebelumnya sehingga mendapatkan alternatif terbaik. Tujuannya adalah untuk memvalidasi kelayakan prototipe atau solusi sebelum digunakan secara nyata (Humble, 2021).



BAB II

PRA DESAIN

A. Tinjauan Pustaka

1. Tinjauan Pustaka Objek

a. Pengertian Pendidikan Vokasi

Pendidikan vokasi merupakan pendidikan tinggi yang lebih menitikberatkan pada praktek kerja yang dapat menunjang keterampilan pada bidang studi tertentu. Menurut Bukit(2014), pendidikan vokasi lebih berorientasi pada praktik dan kurang akademis serta lebih menggambarkan pendidikan dan pelatihan para pencari kerja. Hal ini sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 68 Tahun 2022 Tentang Revitalisasi Pendidikan Vokasi dan Pelatihan Vokasi yang menjelaskan bahwa, pendidikan vokasi adalah pendidikan menengah yang menyiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dan wirausaha bidang tertentu dan pendidikan tinggi yang menyiapkan mahasiswa untuk bekerja dan atau berwirausaha dengan keahlian terapan tertentu (PERPRES, 2022). Pelatihan vokasi adalah keseluruhan kegiatan untuk memberi, memperoleh, meningkatkan dan mengembangkan kompetensi kerja. Pelatihan vokasi meningkatkan produktivitas, disiplin, sikap dan etos kerja pada tingkat keterampilan dan keahlian tertentu sesuai dengan jenjang dan kualifikasi jabatan atau pekerjaan untuk bekerja dan atau berwirausaha.

Berbeda dengan sekolah negeri yang fokus pada kompetensi akademik umum, pendidikan vokasi langsung menangani berbagai keterampilan teknis seperti pengembangan keterampilan siswa. Pendidikan dan pelatihan vokasi merupakan suatu model pendidikan yang menekankan pada keterampilan, kemampuan, pemahaman, perilaku, sikap, kebiasaan kerja dan penghargaan kerja yang diperlukan oleh dunia usaha/perusahaan dalam kemitraan dengan masyarakat komersial dan industri dalam kerangka kontrak dengan organisasi-organisasi asosiasi yang profesional dan efektif (Sudira, 2012).

b. Karakteristik Pendidikan Vokasi

Menurut Wardiman (dalam Djojonegoro, 1998), karakteristik pendidikan vokasi memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Diharapkan untuk mempersiapkan peserta didik agar siap memasuki lapangan kerja.
2. Diadaskan atas kebutuhan dunia kerja.
3. Ditekankan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dibutuhkan oleh dunia kerja.
4. Penilaian terhadap kesuksesan peserta didik harus pada “*hands-on*” atau performa dunia kerja.
5. Hubungan yang erat dengan dunia kerja merupakan kunci sukses pendidikan vokasi.
6. Bersifat responsive dan antisipatif terhadap kemajuan teknologi.
7. Lebih ditekankan pada “*learning by doing*” dan *hands-on experience*.
8. Memerlukan fasilitas yang mutakhir untuk praktik.
9. Memerlukan biaya investasi dan operasional yang lebih besar daripada pendidikan umum.

c. Jenis Pendidikan Vokasi

Menurut Suyitno(2020) pendidikan vokasi dapat ditempuh melalui:

1. Pendidikan Vokasi melalui SMK
Sekolah Menengah Kejuruan merupakan sekolah kejuruan/vokasi yang berperan dalam memberikan Pendidikan dan pelatihan pada siswa.
2. Pendidikan Vokasi melalui SMA-LB
Sekolah Menengah Atas Luar Biasa merupakan sekolah yang memberikan pelajaran vokasional sesuai kelebihan dan kekurangan seorang siswa yang berkebutuhan khusus (dulu disebut anak luar biasa(ALB)).
3. Pendidikan Vokasi Melalui Perguruan Tinggi

Pendidikan vokasi di perguruan tinggi secara praktis dimulai dari D-I, D-II, D-III, Sarjana Terapan, Magister Terapan dan Doktor Terapan.

4. Pendidikan Vokasi Melalui Lembaga Kursus Dan Pelatihan (LKP)
Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) yaitu merupakan salah satu pendidikan nonformal yang didirikan dan diselenggarakan untuk masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan baik sikap, keterampilan, kecakapan hidup guna mampu mengembangkan diri, bekerja, usaha mandiri, profesi 88 dan untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi.

5. Keterlibatan Dunia Usaha Dan Dunia Industri (DUDI)

Dikarenakan keterbatasan beberapa lembaga pendidikan vokasi, maka DUDI melalui beberapa perusahaan memberikan pelatihan kerja untuk mempersiapkan tenaga kerja. Perusahaan juga dapat menyelenggarakan program magang untuk peserta didik agar dapat merasakan secara nyata.

d. Tujuan Pendidikan Vokasi

Tujuan pendidikan vokasi menurut Indrawan dkk.,(2020) adalah:

1. Memberikan pelayanan dan kesempatan yang seluas-luasnya kepada masyarakat yang berkeinginan dan bersedia mempersiapkan diri untuk bekerja dengan keahlian terapan yang diminatinya.
2. Mempersiapkan peserta didik untuk dapat menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian sesuai dengan bidang keahlian dan pekerjaan yang akan ditekuninya.
3. Memfasilitasi kebutuhan masyarakat terhadap kebutuhan tenaga yang mempunyai keterampilan dan siap untuk memasuki pasar kerja.
4. Memberikan akses dan peluang yang seluas-luasnya kepada masyarakat untuk memanfaatkan serta mengikuti penyelenggaraan pendidikan vokasi.

5. Menawarkan beberapa alternatif dan/atau pilihan selain pendidikan akademik dan profesi kepada masyarakat untuk dapat mengikuti pendidikan.

e. Pengertian Sekolah Kapal Pesiar

Sekolah Kapal Pesiar adalah lembaga yang memberikan pelatihan dan keterampilan untuk dapat bekerja di kapal pesiar. Lebih jelasnya, Sekolah Kapal Pesiar adalah pusat pelatihan yang mempersiapkan siswa untuk berkarir di industri pariwisata kapal pesiar. Sekolah Kapal Pesiar menawarkan kurikulum komprehensif yang mencakup semua aspek pengoperasian kapal pesiar, termasuk perhotelan, layanan pelanggan, dan keselamatan. Sekolah Kapal Pesiar juga memiliki program-program pelatihan yang dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang dapat membantu mereka sukses di industri perhotelan dan kapal pesiar (Cruise Ship Careers & School, 2023).

Meskipun seringkali disebut sebagai sekolah, Sekolah Kapal Pesiar termasuk ke dalam Lembaga Kursus dan Pelatihan(LKP). Berdasarkan Pasal 26 ayat 5 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa kursus adalah bentuk pendidikan (nonformal) berkelanjutan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dengan penekanan pada penguasaan keterampilan, standar kompetensi, pengembangan sikap kewirausahaan serta pengembangan kepribadian profesional.

Menurut Agustina(2017), jasa kursus perhotelan dan kapal pesiar merupakan jasa yang berbentuk bimbingan atau kursus dalam hal keterampilan dan kecakapan terkait bidang pelayanan di dunia perhotelan dan kapal pesiar yang dalam pelaksanaannya pengguna jasa (siswa belajar) didampingi oleh seorang instruktur.

f. Definisi Kapal Pesiar

Kapal pesiar adalah kapal yang didesain khusus untuk tujuan rekreasi dan hiburan bagi penumpangnya (Aarnio, 2023). Hal ini disebabkan oleh perubahan fungsi kapal yang tidak lagi relevan menjadi moda transportasi utama, sehingga fungsinya bergeser menjadi transportasi wisata. Kapal pesiar meniru pusat-pusat hiburan dan keuangan seperti bar, hotel, restoran, fasilitas olahraga, pusat perbelanjaan, area hiburan di daratan dan menghadirkannya di tengah lautan (Dowling, 2006). Jika dibandingkan dengan kapal penumpang biasa, kapal pesiar memiliki skala yang lebih besar dan juga tergolong ke dalam kapal mewah, dikarenakan fasilitas yang ada didalamnya membuat kapal pesiar disebut hotel terapung. Kapal pesiar dapat membawa penumpangnya berkeliling dunia sesuai rute yang telah dipilih dan menghabiskan waktu di laut selama berhari-hari bahkan hingga berbulan-bulan sesuai dengan pilihan paket wisata yang disediakan. Hiburan yang tersedia di kapal pesiar pun dapat berlangsung selama 24 jam dan terdiri dari berbagai hiburan, baik untuk anak-anak hingga hiburan untuk orang dewasa.

g. Ruang di Kapal Pesiar

Secara sederhana, ruang di kapal Pesiar dapat dibagi menjadi tiga, yakni *stateroom space*, *private(or crew) space* dan juga *puclic space*.

1. *Stateroom/cabin*

Cabin adalah miniatur kamar hotel yang menawarkan kurang lebih fasilitas yang sama namun dengan ukuran yang berbeda. *Cabin* pada umumnya memiliki fasilitas seperti kamar mandi privat, *power outlet* atau stop kontak, TV, VCR, ataupun DVD *player*, tempat tidur, telepon, *furniture* tergantung tipe *cabin*, kulkas, *bar*, meja, area kloset, *storage room*, nakas, dan juga peralatan mandi (Ward, 2001).

Berdasarkan tempatnya, *cabin/staterooms* dapat dibagi menjadi 3:

- a. *Outside staterooms* : Kamar yang memiliki jendela dan memiliki *view* keluar.
- b. *Inside staterooms* : Kamar yang berada dalam interior kapal dan tidak memiliki jendela atau *portholes*, sehingga sulit untuk mengorientasi diri terhadap cuaca dan waktu.
- c. *Suite* : Akomodasi kapal pesiar paling mahal dan luas, yang biasanya satu paket dengan layanan *butler* atau pelayan. *Suite* memiliki luas minimum 37.1 meter persegi dan memiliki *lounge* atau ruang duduk. *Suite* juga dilengkapi dengan tempat tidur yang luas, satu atau bahkan lebih kamar mandi dan memiliki banyak ruang untuk menyimpan barang seperti *closet*, *storage*, dan *drawer*.

2. *Private(or crew)*

Area private atau *area crew* adalah area yang dikhususkan untuk para kru kapal Pesiar. Lokasinya biasanya berada di *deck* yang berada dibawah *deck* penumpang. Pada area ini terdapat *cabin crew* atau kamar para kru, area makan, dan fasilitas rekreasi. Bagian *private* yang lain adalah *the bridge* atau ruang kendali, *the galley* atau dapur dimana makanan dipersiapkan, dan area-area mekanikal seperti ruang mesin.

3. *Public Space*

Public space atau area publik adalah area dimana para penumpang bercampur dan bergaul. Area tersebut umumnya terdiri dari:

- a. Area resepsionis : Area seperti *lobby* dimana *purser* atau pusat administrasi berada.
- b. Ruang makan : Tempat para tamu makan malam, namun terkadang juga sarapan dan makan siang.
- c. Ruang makan alternatif : Tempat makan informal, yang biasanya berlokasi di dekat *deck* kolam renang untuk beberapa jenis makanan atau semua jenis makanan.

- d. Ruang pertunjukan : Acara hiburan biasanya dilakukan di ruang pertunjukan. Kebanyakan kapal pesiar memiliki lebih dari satu area hiburan, bar dan juga disko.
- e. Area kolam : Kolam biasanya berada di *deck* atas. Kebanyakan kapal memiliki lebih dari satu kolam renang, dan mungkin juga ada *jacuzzi*.
- f. Klub kesehatan : Area ini digunakan untuk para tamu berolahraga, dengan adanya area *aerobic*, sepeda statis, *treadmills*, dan juga mesin angkat beban. Termasuk kedalamnya terdapat sebuah area yang disediakan untuk pijat, *facial*, *sauna*, *whirlpools*, aroma terapi, dan layanan kecantikan atau relaksasi lainnya.
- g. Area anak-anak : Area ini mengakomodir kebutuhan anak-anak dari berbagai grup usia.
- h. Toko hadiah : Di beberapa kapal toko ini berupa toko kecil yang menjual kebutuhan kelontong, menjual souvenir, barang-barang bebas pajak, dan juga kaos.
- i. Fasilitas kesehatan : Fasilitas kesehatan dimana terdapat dokter dan juga beberapa perawat.
- j. *Movie theatre* : Tempat menonton film.
- k. Galeri foto : Area dimana pengunjung dapat mengambil foto dibantu oleh seorang fotografer.
- l. *Internet center* : Pengunjung dapat menikmati layanan internet gratis untuk durasi wajar.
- m. *Casino* : Area untuk berjudi, dimana pengunjung dapat bermain *blackjack*, mesin slot, dan permainan lainnya.
- n. Fasilitas lainnya : Spa, pusat *fitness*, toko-toko, perpustakaan, *theatre* dengan gaya *broadway*, *hot tub*, *lounge*, *gym*, *bowling alley*, *ice skating*, dinding panjat tebing, *video arcades*, lapangan *basketball*, lapangan tenis, pusat bisnis/konferensi, sewa *tuxedo*, *lounge* perokok, ATM, kapel, toko obat, ruang fungsi dan juga toko bunga.

h. Pekerjaan di kapal pesiar yang terkait dengan Sekolah Kapal Pesiar

Menurut Morales (2023) pekerjaan di kapal pesiar yang berkaitan dengan program studi dalam sekolah kapal kapal pesiar adalah sebagai berikut.

1. *Bar Department*

- a. *Bar Assistant* : Bertugas membersihkan *lounge* dan mengisi kembali suplai.
- b. *Bar Manager* : Mengawasi semua operasi di departemen bar. Seorang *bar manager* mungkin mempunyai *bar assistant*. *Bar manager* juga bertugas memesan dan mengisi stok semua bar di kapal, dan juga penyimpanan *wine*. *Bar manager* melakukan akunting harian dan mengawasi *staff bar*, menyusun jadwal untuk para *bartender*, pelayan *cocktail* dan juga pelayan *deck*. *Bar manager* bertanggung jawab atas semua *lounge* dan harus melapor ke *hotel manager*.
- c. *Bar Supervisor* : Bertugas mengawasi operasi harian *bar lounge*. Seorang *bar supervisor* juga bertanggung jawab untuk melatih *staff* dan memelihara *lounge* dan kemudian melapor ke *bar manager*.
- d. *Bartender* : Bertugas mencampur minuman dan *cocktail* untuk para tamu, mengurus dan mengisi *bar*, mengatur daftar permintaan minuman dan suplai serta memberi pelayanan dengan sopan.

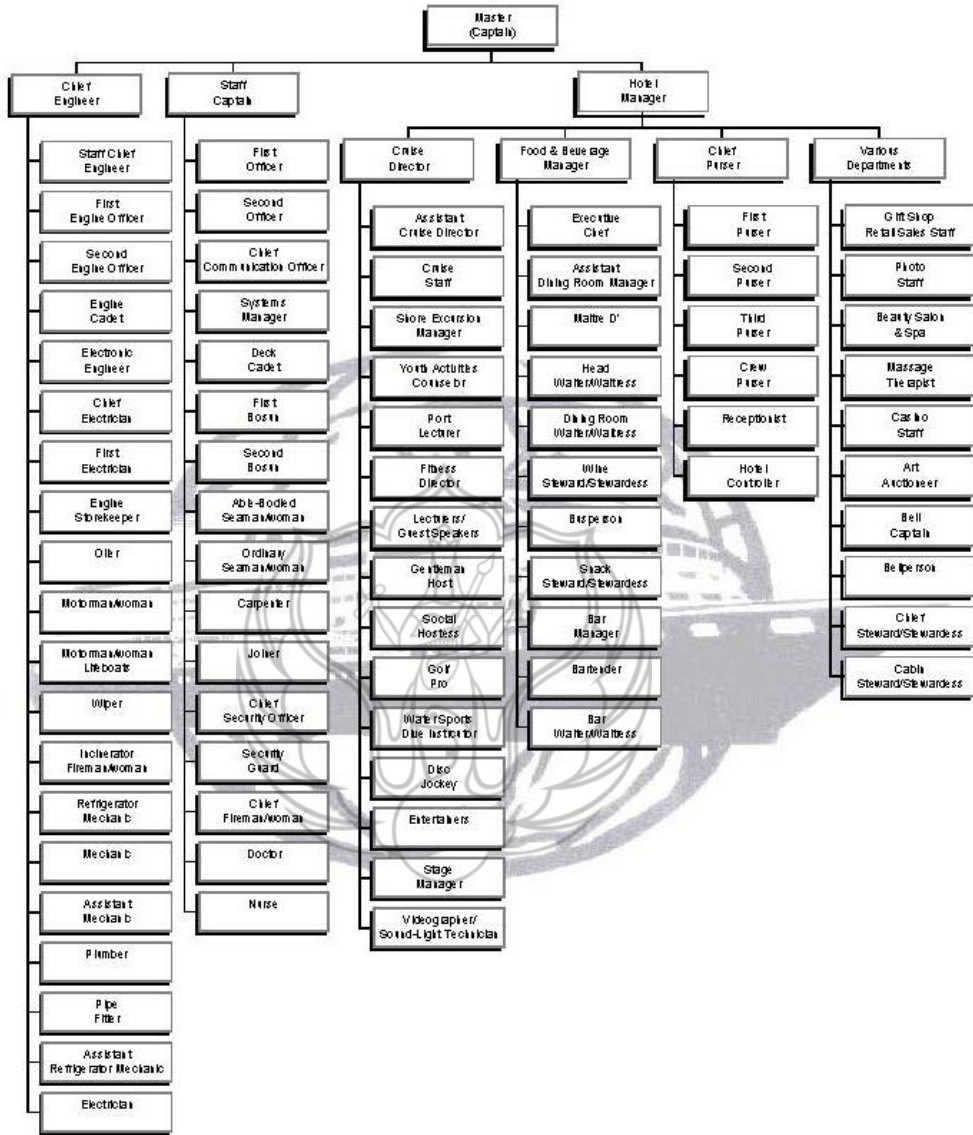
2. *Dining Room Department*

- a. *Manager* : Bertanggung jawab dalam operasi dan *supervise* restoran. *Manager* juga bertugas melatih, mempertahankan standar kualitas pelayanan serta kebersihan makanan yang tinggi. *Manager* juga harus melapor pada manajer *food and beverage*.
- b. *Head Waiter/waitress* : Bertanggung jawab dalam operasi ruang makan, mengawasi *staff*, menyediakan barang khusus, membantu dalam menyediakan permintaan tamu, memastikan *settingan* meja dan kursi yang benar. *Head waiter/waitress* juga harus melapor pada manajer restoran.

- c. *Waiter/waitress* : Bertanggung jawab atas beberapa meja di ruang makan, menghidangkan pesanan saat sarapan, makan siang dan makan malam, menyiapkan meja, melayani tamu sesuai permintaan, memahami dan menyarankan pilihan menu. *Waiter* juga harus melapor pada manajer restoran.
 - d. *Wine Steward/Stewardness* : Bertanggung jawab dalam memasang wine dengan makanan, merekomendasi *wine* yang sesuai, mendeskripsikan wine dan produk minuman dengan cara yang menyenangkan, melakukan *wine* seminar untuk tamu dan melayani tamu dengan baik.
 - e. *Waiter Assistant* : Membantu *waiter* dalam pelayanan makanan. Menyiapkan meja dan melayani tamu seperti yang diarahkan oleh *waiter*, membersihkan meja diantara tiap *servings*. *Waiter assistant* harus melapor pada manajer restoran.
3. *Galley Department*
- a. *Baker(Master)* : Bertanggung jawab dalam *supervise staff baker*. Melihat persiapan dan penyempurnaan semua produk *bakery*. Mempertahankan standar yang tinggi dalam produksi. Seorang baker juga bertanggung jawab membersihkan dan memelihara area yang ditugaskan. Baker diharuskan melapor pada *executive chef*.
 - b. *Baker* : *Staff bakery* bertanggung jawab mempersiapkan dan memanggang semua produk yang diarahkan oleh *supervisor bakery(master)*.
 - c. *Chef* : Mengawasi pemasak lainnya, bakers, pemasak *pastry* dan mengawasi kebersihan serta peraturan-peraturan. Bertanggung jawab pada preparasi dan tanggung jawab memasak.
 - d. *Crew Chef* : Menyiapkan makan serta memasak untuk *crew* kapal Pesiar.
 - e. *Executive Chef* : Bertanggungjawab pada semua hal terkait operasi pelayanan makanan di kapal, termasuk tugas teknis dan juga administratif. Mengawasi pekerjaan semua personel *kitchen* dan melaporkan pada manajer hotel.

- f. *Sous Chef* : Bertanggung jawab pada keseluruhan operasi *galley* bersama dengan *executive chef*.
 - g. *Pastry Chef* : Bertanggung jawab dalam mengawasi *staff pastry*. Mengawasi pembuatan dan persiapan setiap *pastry*.
4. *Housekeeping Department*
- a. *Chief Housekeeper* : Bertanggung jawab mengatur *staff*, penjadwalan, kebersihan setiap *cabin* dan *area public* dengan pengecualian ruang makan, kantor, dan *area crew*. *Chief* bertugas menjamin layanan penumpang yang sangat baik, menjaga kebersihan kapal, kabin penumpang, linen, cucian, dan memenuhi permintaan penumpang pribadi.
 - b. *Bellman* : Mengantarkan pesan, memberikan layanan kamar dan berperan sebagai valet umum. *Bellman* melapor ke *chief housekeeper* atau *bellman (captain)*.
 - c. *Bellman(Captain)* : Bertanggungjawab pada efisiensi operasi di *bell room*. *Bellman captain* bertugas mengawasi *bell staff*, mengatasi permintaan khusus penumpang.
 - d. *Chief Cabin* : Supervisi *cabin steward/stewardness*, melakukan inspeksi dan evaluasi pada penumpang kabin untuk memastikan standar tinggi pelayan kabin/*cabin steward*.
 - e. *Cabin Steward/stewardness* : Bertanggung jawab merapikan tempat tidur, membersihkan kamar mandi, memvakum, merapikan dan membersihkan keseluruhan *cabin* tamu.

CRUISE LINE ORGANIZATIONAL CHART



Gambar 2.1 Posisi Dalam Kapal Pesiar
 (Sumber: Complete Guide to Cruising & Cruise Ships 2002)

- i. Fasilitas di Sekolah Kapal Pesiar
 - 1. Ruang Praktik Kitchen

Ruang praktik kitchen merupakan ruang yang digunakan siswa untuk praktik terkait *food and beverages*. Di ruang ini umumnya terdapat peralatan masak dan mesin masak yang menyerupai di

kapal pesiar. Ruang ini juga bisa digunakan untuk siswa agar bisa belajar membersihkan dan memelihara alat dapur sebagai bentuk praktik dan belajar. Ruang praktik *kitchen* mengakomodir praktik pekerjaan yang khususnya berada di departmen *Galley Department*.

2. Ruang Praktik *Front Office*

Ruang praktik *office* merupakan ruangan praktik yang berupa *resepsionis* atau *purser*. Hampir semua kapal pesiar memiliki *purser*. Ruang ini dapat pula disintegrasikan dengan ruangan fungsional sehingga kegiatan praktik dan administrasi dapat terjadi beriringan. Ruang praktik *front office* mengakomodir praktik pekerjaan yang khususnya berada di bawah pengawasan *Chief Purser*.

3. Ruang Praktik *Restaurant*

Ruang praktik *restaurant* merupakan ruang yang digunakan siswa untuk praktik terkait *food and beverages*. Di ruang ini umumnya terdapat *dining table* yang dibuat semirip mungkin dengan *dining table* yang ada di kapal pesiar. Di ruangan ini siswa dapat belajar cara menawarkan menu dan juga saat menyajikan menu, baik berupa makanan maupun minuman. Di ruangan ini siswa juga belajar mempraktikkan *table manner* yang benar dengan etiket yang berlaku. Ruang praktik restoran mengakomodir praktik pekerjaan yang khususnya berada di *dining room department*.

4. Ruang Praktik Bar

Ruang praktik bar merupakan ruang yang digunakan siswa terkait *food and beverages*. Di ruang ini umumnya terdapat sebuah *bar* yang terbagi menjadi 3 bagian, yakni *front bar*, *back bar* dan *under bar*. *Front bar* adalah titik dimana *bartender* dan *customer* bertemu. *Customer* akan memesan dan *bartender* akan membuat pesanan di *front bar* yang umumnya dilapisi oleh laminasi atau granit berkualitas. *Front bar* menjadi batas jelas antara *bartender* dan *customer*. Sementara, *back bar* adalah bagian belakang yang

menjadi *display* rak koleksi minuman. Bagian bawah *back bar* hampir selalu terdapat tempat penyimpanan untuk menyimpan minuman dan botol-botol minuman. *Under bar* adalah bagian dibawah *front bar*. Pada bagian ini terdapat tempat penyimpanan dan juga beberapa set dan alat untuk membuat minuman. Umumnya *under bar* disesuaikan dengan jenis minuman apa yang akan dijual di *bar*. Dalam ruangan ini siswa dapat berlatih meracik minuman dan menyajikannya.

5. Ruang Praktik *Housekeeping*

Ruang praktik *housekeeping* merupakan ruang yang digunakan siswa untuk praktik *housekeeping*. Umumnya ruangnya berupa kamar yang didesain menyerupai hotel bintang tertentu, dengan adanya tempat tidur, *wadrobe*, *nightdesk*, *small refrigerator*, dan juga kamar mandi. Pada ruangan ini siswa akan mempraktikkan bagaimana merapikan dan membersihkan kamar serta bagaimana melakukannya dengan efisien.

6. Ruang Kelas

Ruang kelas merupakan ruang yang digunakan oleh siswa dan instruktur dalam memberikan pelajaran dan menerima pelajaran. Dalam ruangan ini terdapat meja kursi sebagai tempat duduk dan belajar siswa. Umumnya pengetahuan diberikan secara langsung dan melalui berbagai media yang ada dikelas, yakni proyektor, papan tulis, ataupun poster.

7. Resepsionis

Resepsionis adalah orang yang berada di *front office* dan bertugas untuk menerima tamu, menyampaikan pesan dan menjadi penghubung dari tamu ke pihak tertentu hingga mengurus suatu administrasi. Pada bagian ini seringkali dijadikan sebagai pusat informasi bagi siswa dan tidak jarang, menjadi tempat siswa berkonsul dan membayarkan biaya sekolah.

8. *Lounge*

Lounge adalah sebuah tempat yang biasanya ada di hotel berbintang. *Lounge* seringkali dijadikan tempat untuk minum-minum sambil bersantai dengan gaya yang lebih elegan. Tak seperti tempat lainnya, orang yang datang ke *lounge* biasanya mengenakan pakaian rapi dan sopan. Di kapal pesiar juga terdapat *lounge* yang menjadi salah satu fasilitas di kapal pesiar. *Lounge* bisa dijadikan tempat praktik *steward/stewardness*.

9. Perpustakaan

Perpustakaan adalah sebuah ruang yang menyimpan banyak jenis buku dan terkadang disusun berdasar kategori tertentu. Perpustakaan menjadi tempat siswa untuk mencari pengetahuan tambahan dan juga menenangkan diri sebelum memulai pelajaran dan praktik lagi.

10. *Internet Corner*

Internet corner atau pusat internet adalah area yang umumnya terdapat alat elektronik berupa komputer yang terhubung dengan internet. *Internet corner* bisa diakses oleh siapa saja dan dapat dijadikan area praktik untuk pekerjaan yang berada dibawah area oengawasan *internet manager*.

11. Cafeteria

Cafeteria adalah area siswa untuk membeli makanan dan minum dan juga tempat siswa bersantai. Cafeteria juga bisa menjadi tempat menunggu bagi siswa yang sedang menunggu pergantian kelas.

12. Ruang *Entertainment*

Ruang *entertainment* adalah ruang dijadikan tempat untuk melakukan kegiatan bersifat hiburan. Ruang ini bisa dijadikan temoat untuk menghadirkan berbagai macam pertunjukan seni yang menarik.

2. Tinjauan Khusus

a. Definisi *Human Centered Design*

Human centered design adalah pendekatan desain yang berfokus pada manusia dalam menciptakan sesuatu. Pendekatan ini mempertimbangkan karakteristik alami umum manusia, seperti psikologi, fisiologi, sosiologi, dan ilmu lain yang menganalisis kehidupan manusia dan interaksi dengan lingkungan. Produk yang dirancang dengan pendekatan ini tidak hanya akan baik tetapi juga fungsional sesuai dengan ciri-ciri psikologis dan fitur khas untuk kelompok besar pengguna. *Human centered design* adalah metodologi yang membantu dalam pencarian solusi-solusi untuk masalah desain interior dengan membedakan tingkatan-tingkatan keterlibatan pengguna dalam semua fase dari semua proses. Secara singkatnya, dalam *human-centered design* interior atau produk harus dirancang untuk meminimalisasi fase adaptasi pengguna dan memenuhi kebutuhan pengguna secara maksimal (Samancioglu, 2016).

Dalam *human centered design*, desainer harus berfokus pada profil pengguna agar dapat memberikan solusi dari masalah desain. Memahami karakteristik manusia membutuhkan pemahaman tingkat emosional dan fisik dari pengguna. Dua karakteristik ini memungkinkan desainer untuk menciptakan desain yang lebih berguna, aman, lebih sehat, minim kegagalan atau *error* dan disisi lain tetap menghadirkan fitur-fitur yang signifikan berdasar desain yang terpersonifikasi dengan baik.

b. Prinsip *Human Centered Design*

1) *Affordance*/Keterjangkauan

Menurut Norman(dalam Samancioglu, 2016) bahwa keterjangkauan adalah sebuah hubungan diantara kepemilikan dari sebuah objek dan kapabilitas dari seorang agen yang menentukan bagaimana objek tersebut dapat digunakan.

Keterjangkauan mengidentifikasi makna dari suatu objek dan menyediakan kebermanfaatan bagi penggunaannya.

2) *Signifiers*/Penanda

Penanda adalah cara-cara berkomunikasi untuk menjelaskan dimana sebuah hal harusnya terjadi. Desain yang berhasil membutuhkan komunikasi yang sesuai diantara objek dan penggunaannya. Dalam interior penanda dapat ditandai dengan adanya suara, aroma ataupun tekstur. Penanda tersebut dapat berupa hal apa saja selama mudah untuk diterima atau diketahui.

3) *Visibility*/Visibilitas

Secara singkat, visibilitas mengindikasikan kegiatan apa saja yang memungkinkan bagi pengguna dan memberikan kemudahan komunikasi. Sebuah produk atau lingkungan yang dibangun akan lebih berguna jika status mereka terindikasi secara jelas.

4) *Constraints*/Batasan

Batasan adalah metode yang membatasi kemungkinan sebuah aksi dilakukan oleh pengguna. Penggunaan batasan dalam produk atau dalam sebuah interior memudahkan desain digunakan oleh pengguna dan mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan. Terdapat dua jenis batasan, yakni batasan fisik dan batasan psikologis.

5) *Error*/Ketidaksesuaian

Istilah error digunakan untuk merujuk pada sebuah aksi atau hal yang tidak diinginkan. Human error adalah hal yang dilakukan oleh individual yang tidak berniat melakukan hal tersebut. Sehingga, hal tersebut dianggap telah melampaui.

c. Teori tentang *Entertainment Architecture*

Entertainment architecture atau *architainment* merujuk pada karya arsitektur yang secara sengaja menekankan pengalaman visual dan imajinatif. Pendekatan ini melibatkan penggabungan

bentuk ataupun permukaan berdasarkan inspirasi tematis, yang sering kali mengambil narasi tertentu seperti yang ditemukan di taman hiburan disney. Integrasi teknologi dan penceritaan menghasilkan apa yang bisa digambarkan sebagai “ruang yang dirancang secara dramatis” atau “ruang teatral”.

Arsitektur menjadi sebuah narasi yang mencerminkan perubahan, di mana kebutuhan untuk berimajinasi, bermain, dan menghibur diri sendiri menjadi sebuah komoditas, suatu kebutuhan khusus untuk konsumsi. *Entertainment architecture* dapat dikenali berdasarkan kualitas pengalaman yang dihasilkan, yang menyenangkan secara visual (estetis), serbaguna, dan menawarkan pengalaman yang menarik (Nuffida, 2016).

B. Program Desain

1. Tujuan Desain

Adapun tujuan perancangan adalah menghasilkan desain sekolah yang berdasar orientasi pengguna/*human centered design* dan mengimplementasikan *entertainment architecture* dalam beberapa elemen ruang agar sekolah mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara tepat dan juga menarik secara estetis. Dengan begitu, sekolah mampu menciptakan sistem pendidikan vokasi yang dapat mempersiapkan lulusan terjun ke dunia kerja dengan maksimal.

2. Fokus/Sasaran Desain

- a) Pengadaan ruang baru untuk mendukung kebutuhan pembelajaran praktik
- b) Menerapkan tema *entertainment architecture* dalam beberapa ruang sekolah
- c) Efisiensi penggunaan ruang dengan furniture adaptif sehingga meningkatkan fleksibilitas ruang

3. Data

a. Deskripsi Umum Proyek

1) *Captain`s Club College*

Captain`s Club College adalah sebuah lembaga pendidikan dan pelatihan kerja bagi calon *crew* kapal pesiar internasional yang berbasis bahasa Inggris dengan perijinan / legalitas yang lengkap dan sudah “terakreditasi”, sehingga secara legal bisa meluluskan lulusan di bidang terkait dengan sertifikasi tertentu. Lembaga pendidikan atau sekolah ini menawarkan beberapa program studi yang bisa dipilih berdasarkan minat dan juga rekomendasi pihak sekolah.

Sejak sekolah ini pertama kali dibangun pada tahun 2015, telah terjadi beberapa konstruksi tambahan pada gedung awal sekolah, Namun, tata letak ruang dan juga penggunaan ruang masih efektif untuk mendukung pembelajaran dan praktik belajar.



Gambar 2.2 Logo *Captain`s Club College*
(Sumber: www.captainsclubcollege.com)

Nama Sekolah	: Captain`s Club College Yogyakarta
Alamat Sekolah	: Jl. Kota Baru atau, Jl. Selokan Mataram, RT.05/RW.03, Trini, Sinduadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55284
Kecamatan	: Mlati
Kab/Kota	: Yogyakarta 55284
Telp/Fax	: (0274) 4470004
Status Sekolah	: Swasta
Kepemilikan	: Pribadi
Ijin Operasional	:

1. Ijin Gangguan (HO) dari Pemerintah Kabupaten Sleman : **503 / 13698 / HO / 2010.**
2. Ijin Penyelenggaraan Pelatihan Kerja Pendidikan dan Pelatihan Calon Crew Kapal Pesiar oleh Dinas Tenaga Kerja dan Sosial, Pemerintah Daerah Sleman **No: 563 / 0170 / Din / LPK / VI / 2014.**
3. Ijin Lembaga Pelatihan Kerja dari Dinas Tenaga Kerja dan Sosial, Kabupaten Sleman **No: 563/0170/Din/LPK/VI/14** tentang pemberian ijin menerbitkan Sertifikat kelulusan Lembaga Pelatihan Kerja Kapal Pesiar.
4. Terakreditasi **No: 154/LA-LPK/IX/13**

Jadwal Sekolah :

- i. Senin-Jum`at, 08.00-16.00, Sabtu 08.00-11.30
- ii. Kegiatan diluar jam sekolah seperti outbond bisa dilakukan di hari sabtu dan minggu

2) Visi & Misi

a. Visi

Mencetak insan profesional, terampil, mandiri dan juara dibidang hospitality industri kapal pesiar yang berlandaskan etika dan moral yang ber ke-Tuhanan dan berdaya saing tinggi ditingkat internasional.

b. Misi

- i. Mendidik, melatih dan membimbing dengan mentransfer pengalaman dengan sumber daya manusia yang unggul.
- ii. Memberikan pengetahuan dan keterampilan yang terbaik di bidang mereka.
- iii. Mengajarkan kemandirian dan kewirausahaan dengan tujuan upaya penanggulangan kemiskinan.
- iv. Mengajarkan nilai-nilai *hospitality* dengan mengedepankan tindakan moral, etika dan menjunjung tinggi budaya.
- v. Mencetak sumber daya manusia yang mampu mengangkat nama Indonesia dan prestasi sebagai “Karyawan Terbaik” dimasing-masing bidang mereka.
- vi. Menerapkan pelaksanaan manajemen dan fungsi administrasi sebaik mungkin.

c. *Motto*

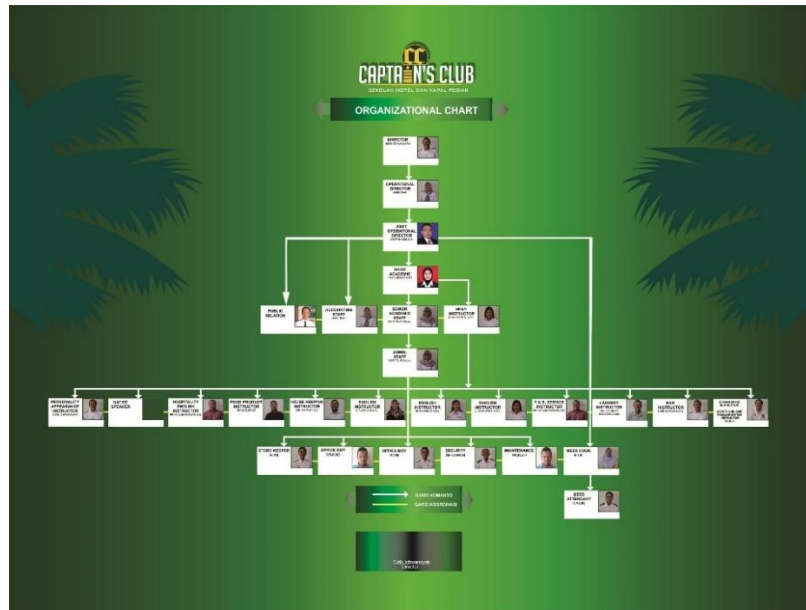
One stop Training

b. Lokasi Proyek

Alamat : Jl. Kota Baru atau, Jl. Selokan Mataram,
RT.05/RW.03, Trini, Sinduadi, Kec. Mlati, Kabupaten
Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55284

Provinsi : Daerah Istimewa Yogyakarta

c. Struktur Organisasi



Gambar 2.3 Struktur Organisasi
 (Sumber: www.captainsclubcollege.com)

d. Data Non-Fisik

1) Aktifitas Pengguna

Tabel 2.1 Aktifitas Pengguna

No.	Nama Ruang	Klasifikasi Ruang	Pengguna Ruang	Aktivitas
1	Ruang Kelas	Semi Privat	- Instruktur - Siswa	- Membaca - Menulis - Bercerita - Presentasi - Tanya jawab - Diskusi
2	Mushola	Publik	- Instruktur - Siswa - Staff - Tamu	- Beribadah
3	Toilet Wanita	Privat	- Instruktur - Siswa - Staff	- Buang air - Merapikan pakaian

			- Tamu	
4	Toilet Pria	Privat	- Instruktur - Siswa - Staff - Tamu	- Buang air - Merapikan pakaian
5	Ruang Cuci Pria	Privat	- Instruktur - Siswa - Staff	- Mencuci tangan
6	Infirmary	Service	- Staff - Security	- Beralih fungsi menjadi tempat inap staff sementara
7	Area Duduk Dan Area Security	Publik	- Instruktur - Siswa - Staff - Tamu - Security	- Penerimaan tamu awal - Menanyakan informasi singkat - Jadi area tunggu sementara
8	Area Parkir	Publik	- Instruktur - Siswa - Staff - Tamu Security	- Jadi area tunggu sementara - Memarkirkan motor - Berbicara
9	<i>Store Room</i>	Service	- Staff	- Menyimpan peralatan
10	<i>Lab F&B</i>	Semi private	- Instruktur - Siswa	- Memasak - Menyajikan makanan

				<ul style="list-style-type: none"> - Latihan Table Manner dasar - Perawatan kebersihan galley - Inspeksi
11	<i>Lab Bar</i>	Semi private	<ul style="list-style-type: none"> - Instruktur - Siswa 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat minuman - Meracik minuma - Stocking suplai minuman - Menyajikan minuman
12	<i>Office</i>	Semi Privat	<ul style="list-style-type: none"> - Staff - Siswa - Tamu 	<ul style="list-style-type: none"> - Menerima tamu - Memberikan informasi - Administrasi - Konsultasi
13	<i>Guest Room</i>	Semi Privat	<ul style="list-style-type: none"> - Staff - Tamu 	<ul style="list-style-type: none"> - Menerima tamu - Mengobrol - Bersantai
14	Ruang Direktur/Kepala Sekolah	Privat	<ul style="list-style-type: none"> - Direktur 	<ul style="list-style-type: none"> - Menerima tamu - Bekerja
15	<i>Housekeeping Store Room</i>	Semi private	<ul style="list-style-type: none"> - Instruktur - Siswa 	<ul style="list-style-type: none"> - Membongkar sprei dan memasangnya lagi

				<ul style="list-style-type: none"> - Vacuuming - Mengepel Lantai - Laundry linen
16	<i>Lab Stateroom</i>	Semi private	<ul style="list-style-type: none"> - Instruktur - Siswa 	<ul style="list-style-type: none"> - Membongkar spreng dan memasangnya lagi - Vacuuming - Mengepel Lantai - Membersihkan wadrobe - Mengisi stok suplai kulkas - Membersihkan kamar mandi
17	<i>Officer Meeting Room</i>	Privat	<ul style="list-style-type: none"> - Instruktur 	<ul style="list-style-type: none"> - Instruktur melakukan meeting
18	Main Lounge	Semi private	<ul style="list-style-type: none"> - Instruktur - Siswa 	<ul style="list-style-type: none"> - Orientasi awal pembelajaran - Kelas gabungan - Praktik tambahan - Seminar - Kunjungan alumni
19	Verandah	Publik	<ul style="list-style-type: none"> - Instruktur - Siswa - Staff 	<ul style="list-style-type: none"> - Berjalan

			- Tamu - Security	- Melihat pematangan ke luar - Mengobrol - Praktik tertentu
20	Koridor	Publik	- Instruktur - Siswa - Staff - Tamu - Security	- Berjalan - Melihat pematangan ke luar - Mengobrol - Praktik tertentu

(Sumber: Data Pribadi Hasil Survey,2024)

2) Karakteristik Pengguna

Tabel 2.2 Usia Pengguna

No.	Pengguna Ruang	Usia	Jumlah
1.	Siswa	17-32 Tahun	90
2.	Kepala Sekolah	50-59 Tahun	1
3.	Instruktur	20-59 Tahun	8
4.	Staff	20-59 Tahun	10

(Sumber: Data Pribadi Hasil Survey,2024)

3) Keinginan Klien

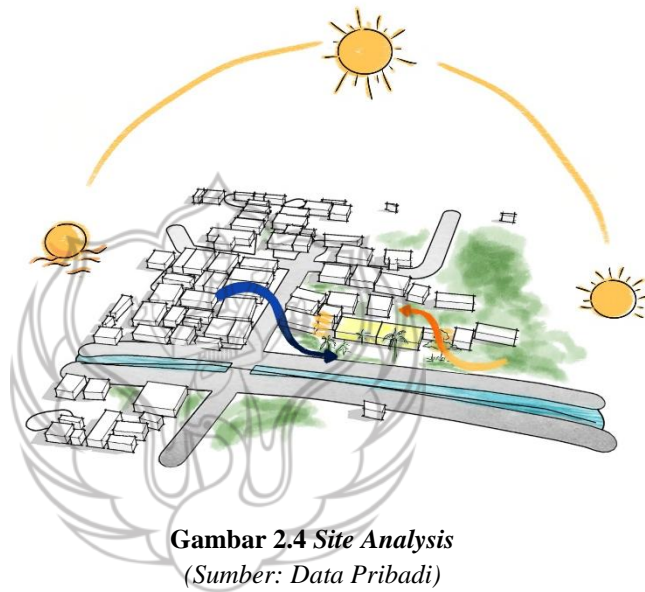
- a. Ruang kelas : Klien menginginkan ruang kelas agar bisa nyaman atau comfort ketika digunakan saat kegiatan pembelajaran. Klien menginginkan ruang kelas tersebut agar sesuai standar meskipun dalam kondisi sekarang, tidak mengikuti standar baku.
- b. Ruang Lab : Klien menginginkan lab yang dapat mengakomodir kegiatan pembelajaran dan secara efektif membuat siswa lebih

paham terkait pembelajaran. Klien juga menginginkan lab yang aman dan praktikal.

- c. Ruang fungsional : Klien menginginkan ruangan yang fungsional namun dapat ditambahkan bentuk seperti kapal pesiar.
- d. Sirkulasi : Klien menginginkan jalur sirkulasi yang baik dengan tata latak ruang yang lebih *compact* dan efisien

e. Data Fisik

1) Site Analysis

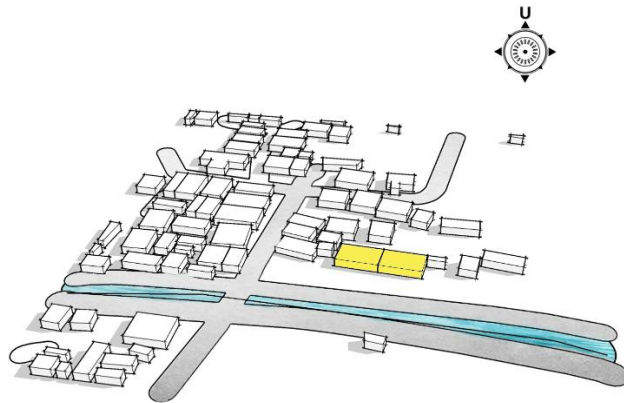


Gambar 2.4 Site Analysis
(Sumber: Data Pribadi)

Luas tanah	: 450 m ²
Ketinggian(mdpl)	: 196 mdpl
Curah hujan tinggi	: Desember – Berkisar 151-500 mm (2023)
Curah hujan rendah	: Juli – Berkisar 0-50 mm (2023)
Kelembabab udara	: 80% (rata-rata)
Suhu udara	: 31° (rata-rata tertinggi) 22 °(rata-rata terendah)
Batas-batas tapak	
Utara	: Rumah warga
Timur	: Rumah warga dan pepohonan
Barat	: Rumah warga

Selatan

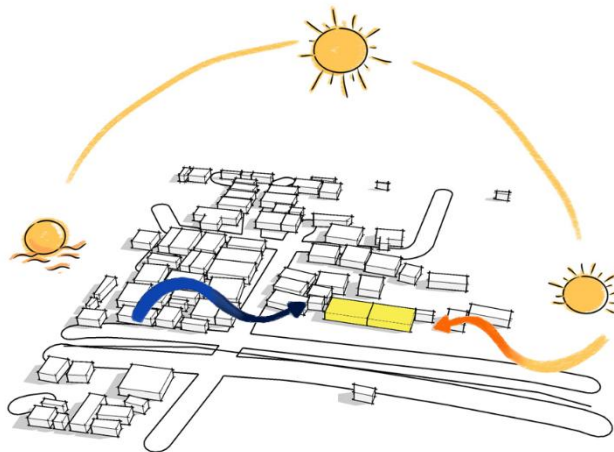
: Selokan Mataram



Gambar 2.5 Analisis Arah Mata Angin dan Akses Jalan

(Sumber: Data Pribadi)

Sekolah kapal pesiar *Captain`s Club College* Yogyakarta berada di pemukiman masyarakat yang tidak terlalu padat. Pintu masuk sekolah menghadap kearah selatan, dimana terdapat selokan mataram di depannya. Pada sisi utara atau belakang sekolah, terdapat pemukiman penduduk. Di sisi timur sekolah, terdapat rumah penduduk dan juga semak-semak. Sementara pada sisi barat sekolah, juga terdapat pemukiman penduduk. Jalan masuk kearah sekolah dapat dilewati motor secara dua arah tetapi untuk mobil hanya cukup untuk satu arah sehingga perlu bergantian. Jalan sekunder yang mengarah ke sekolah juga belum diaspal sehingga terdapat kemungkinan terpleset saat hujan.



Gambar 2.6 Analisis Sinar Matahari dan Arah Angin
(Sumber: Data Pribadi)

Berdasarkan pergerakan sinar matahari, bagian timur sekolah akan terkena sinar matahari secara intense dari pagi sampai siang. Bagian yang paling terkena dampak adalah ruang praktik housekeeping dan laundry yang berada di lantai dua, dikarenakan sisi timur di lantai dua tidak tertutup pohon ataupun bangunan. Kemudian, dari siang ke sore bagian barat sekolah akan terkena sinar matahari secara intense. Bagian yang paling terdampak adalah ruang main lounge yang berada di lantai tiga, dikarenakan sisi barat di lantai tiga tidak tertutup pohon atau bangunan lain. Bagian lain yang cukup terdampak saat siang ke sore hari adalah lab F&B dan lab bar yang berada di lantai 2, namun masih tertutup sebagian oleh bangunan penduduk sekitar.

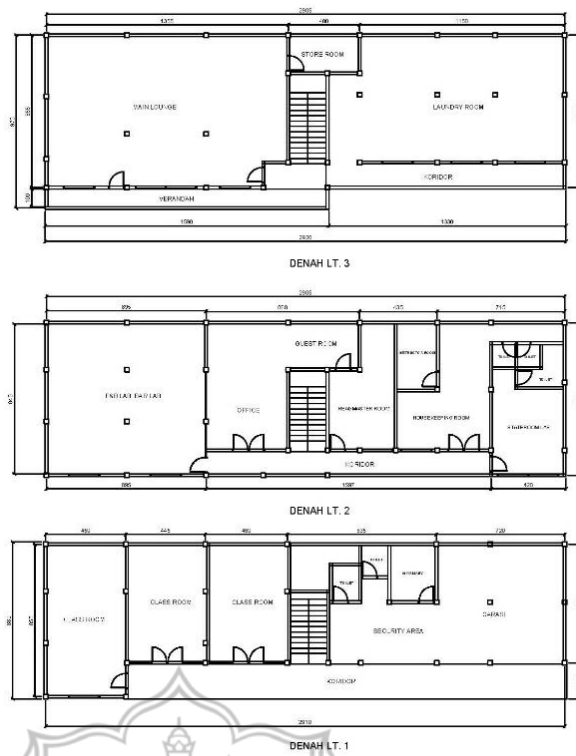
Pada musim penghujan, angin akan bergerak dari arah barat sekolah, sebaliknya angin dari arah timur akan bergerak di musim kemarau. Intensitas angin yang masuk di musim kemarau akan lebih tinggi karena bagian timur sekolah hanya berbatasan dengan bangunan sementara yang rendah serta lahan kosong, sehingga intensitas angin yang bergerak masuk jauh lebih maksimal dibanding pergerakan angin pada musim penghujan yang terhalang bangunan penduduk.



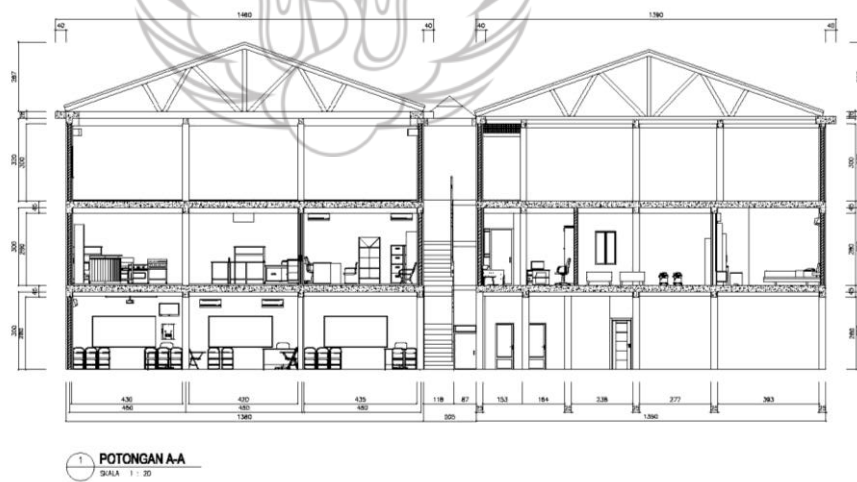
Gambar 2.7 Analisis Vegetasi
(Sumber: Data Pribadi)

Terdapat cukup banyak pohon di lingkungan Sekolah Kapal Pesiar *Captain`s Club College*. Namun, tinggi pohon tersebut masih tergolong rendah sehingga perlindungan dan fungsi peneduhannya belum terlalu bisa dirasakan. Beberapa pohon tersebut adalah pohon peneduh seperti pohon palem dan pohon ketapang. Pohon dengan kanopi paling besar di lingkungan sekolah adalah pohon ketapang. Pohon ini terletak dekat kantin dan juga bangunan sementara yang menjadi peneduh ketika siswa sedang duduk, makan, atau beristirahat disekitar bangunan sementara. Di bagian depan sekolah terdapat dua pohon palem yang berukuran sedang yang berfungsi sebagai peneduh dan penghilang polutan. Selain itu, dipinggiran jalan di depan sekolah juga terdapat tanaman-tanaman kecil yang berfungsi sebagai penghias, sepeerti pohon kamboja, semak palem dan bunga kertas. Disebelah barat parkir, di perbatasan anatar rumah warga dan sekolah, juga terdapat kolam yang tidak difungsikan lagi. Disekitar kolam ini terdapat cukup banyak pohon semak palem, pohon pisang dan pohon lainnya.

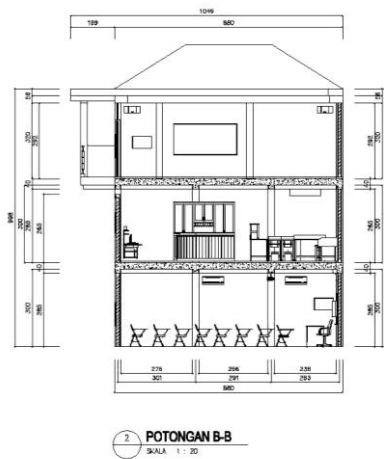
2) Denah dan Potongan



Gambar 2.8 Denah Bangunan Permanen Sekolah
(Sumber: Data Pribadi)

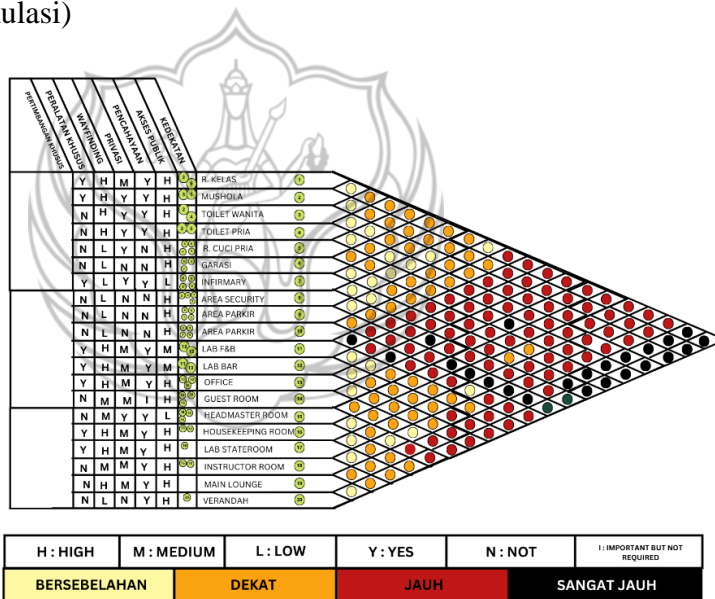


Gambar 2.9 Potongan Bangunan Permanen Sekolah
(Sumber: Data Pribadi)

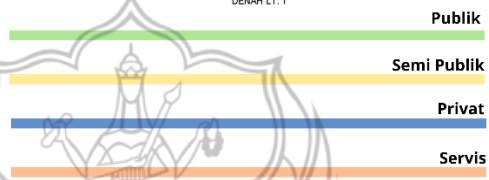
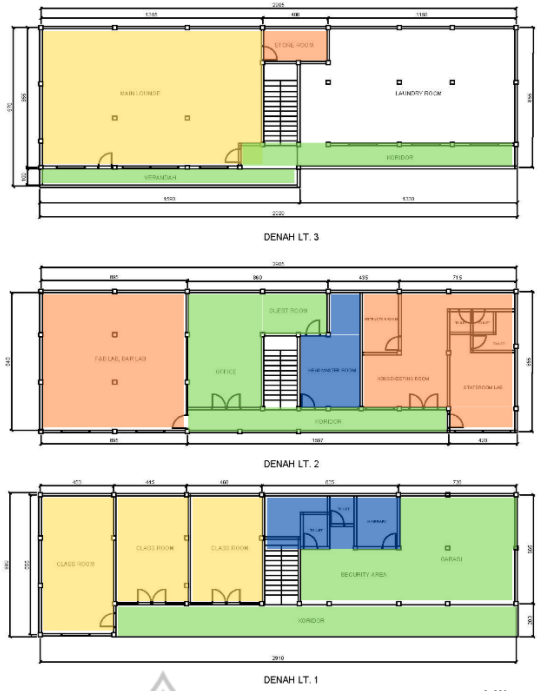


Gambar 2.10 Potongan Bangunan Permanen Sekolah
(Sumber: Data Pribadi)

3) Penataan Ruang (*Matrix* hubungan kedekatan ruang, *zoning*, dan sirkulasi)



Gambar 2.11 Matrix Hubungan Antar Ruang
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 2.12 Zoning Ruang
(Sumber: Data Pribadi)

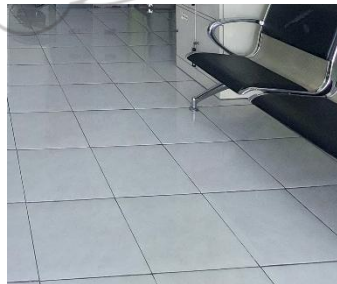


Gambar 2.13 Sirkulasi Ruang
(Sumber: Data Pribadi)

4) Unsur Pembentuk Ruang

(a) Lantai

1. Keramik putih 30x30 cm



Gambar 2.14 Keramik Putih 30x30 cm
(Sumber: Data Pribadi)

2. Keramik putih 40x40 cm



Gambar 2.15 Keramik Putih 30x30 cm
(Sumber: Data Pribadi)

3. Keramik tekstur outdoor 30x30 cm



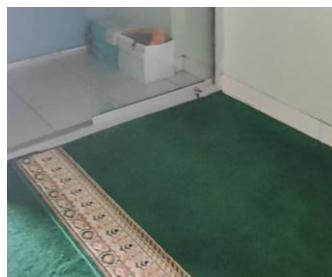
Gambar 2.16 Keramik Tekstur Outdoor 30x30 cm
(Sumber: Data Pribadi)

4. Parket Vinyl 91x18 cm



Gambar 2.17 Parket Vinyl 91x18 cm
(Sumber: Data Pribadi)

5. Karpet



Gambar 2.18 Karpet
(Sumber: Data Pribadi)

6. Keramik kamar mandi 20 x 20 cm



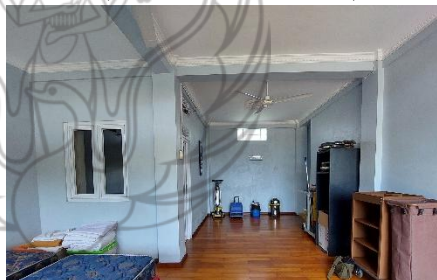
Gambar 2.19 Keramik
(Sumber: Data Pribadi)

(b) Dinding

1. Cat



Gambar 2.20 Cat Ruang Kelas
(Sumber: Data Pribadi)

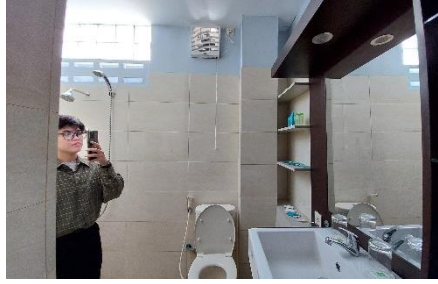


Gambar 2.21 Cat Ruang Lab Housekeeping & Lab Stateroom
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 2.22 Cat Ruang Front Office
(Sumber: Data Pribadi)

2. Keramik



Gambar 2.23 Keramik di Kamar Mandi Lantai 2
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 2.24 Keramik di Kamar Mandi Lantai 1
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 2.25 Keramik di Lab F&B
(Sumber: Data Pribadi)

3. Batu Alam



Gambar 2.26 Batu alam di Backdrop Front Office
(Sumber: Data Pribadi)

4. Bata Exposed



Gambar 2.27 Bata Exposed di Ruang Kepala Sekolah
(Sumber: Data Pribadi)

5. Roster



Gambar 2.28 Roster di Koridor Lantai 1
(Sumber: Data Pribadi)

(c) Langit-langit/Plafon



Gambar 2.29 Plafon dari Beton Lantai Atas
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 2.30 Plafon Gypsum
(Sumber: Data Pribadi)

5) Unsur Pembentuk Ruang

Tabel 2.3 Unsur Pembentuk Ruang

Nama Ruang	Pengisi Ruang	Jml.	Kondisi		
			Sangat baik	Baik	Kurang baik
Ruang Kelas <i>R.1</i>	- Meja Kursi	85		V	
	- Meja instruktur	1	V		
	- Kursi instruktur	1	V		
	- Proyektor	1	V	V	
	- AC	2	V		
	- Papan tulis kecil	1	V		
	- Papan tulis besar	1	V		
	- Tv 32 inch	1	V		
	- Sound System	1			
Ruang Kelas <i>R.2</i>	- Meja Kursi	23	V		
	- Meja instruktur	1	V		
	- Kursi instruktur	1	V		
	- AC	2	V		
	- Papan tulis kecil	1	V		
	- Papan tulis besar	1	V		
Ruang Kelas <i>R.3</i>	- Meja Kursi	21	V		
	- Meja instruktur	1	V		
	- Kursi instruktur	1	V		
	- AC	2	V		
	- Papan tulis kecil	1	V		
	- Papan tulis besar	1	V		
Mushola	- Karpets	1	V		
	- Lemari kaca	1		V	
	- Pompa Air	1		V	
	- Daun Pintu Bekas	1			V
Toilet Wanita	- Toilet	1	V		
	- Ember+Gayung	1		V	
	- Rak Sabun	1		V	
Toilet Pria	- Toilet	1	V		
	- Ember+Gayung	1		V	
	- Rak Sabun	1		V	
Ruang Cuci Pria	- Wastafel	1		V	
	- Cermin	1		V	
	- Dispenser sabun	1		V	

Ruang Cuci Wanita	- Wastafel	1		V	
	- Cermin	1		V	
	- Dispenser sabun	1		V	
Infirmarary	- Kasur	1			V
	- Lemari buku kecil	1			V
	- Kursi	1		V	
	- Meja	1		V	
	- Rak ambalan	1		V	
	- Karpet	1			V
Area Duduk Dan Area Security	- Meja	1			V
	- Kursi	2		V	
	- Bangku besi	1		V	
	- Bangku kayu	1		V	
Area Parkir	- Sink cuci tangan	1		V	
Store Room	- Peralatan bersih2	1		V	
Lab F&B	- Meja kasir kayu	1	V		
	- Meja saji lipat	1	V		
	- Meja preparasi stainless	3	V		
	- Sink stainless	1	V		
	- Kompor besar stainless	1	V		
	- Oven	1		V	
	- Meja rak stainless (hollow pipa)	2	V		
	- Meja rak stainless (hollow)	1	V		
	- Cooker hood	3	V		
	- Ambalan stainless	4	V		
	- Papan tulis besar	1		V	
	- Hot plate	1		V	
	- BBQ grill	1	V		
	- Livecook	1	V		
	- Wine bucket	1	V		
	- Undercounter refrigerator/counter chiller	1	V		
	- Kipas ceiling	2		V	

	- Rak piring stainless	1		V	
	- Meja preparasi kecil	1	V		
	- Kursi biru stainless	6	V		
	- Gas elpiji 50kg	1		V	
	- Kursi banquet	14		V	
	- Kursi plastik	2		V	
	- Meja banquet bundar	1		V	
	- Rak gelas kaca	1		V	
	- Dispenser	1	V		
	- Meja lipat besar abu	1	V		
	- Meja lipat besar banquet	1	V		
	- Meja komputer	3			
	- Komputer	3		V	
	- CPU	3	V		
	- Speaker PC	2	V		
	- Pelampung/buoy	1		V	
	- Speaker	1		V	V
<i>Lab Bar</i>	- Bar backdrop + counter	1		V	
	- Rak gantung gelas	1		V	
<i>Office</i>	- Pigura besar	1	V		
	- Lemari es display	1		V	
	- Bangku besi	1	V		
	- Lemari kayu&kaca	1	V		
	- Pigura sedang	3	V		
	- Pigura kecil	12	V		
	- Guci hiasan besar	1		V	
	- Meja	1	V		
	- Kursi biru stainless	1	V		
	- Loker instruktur	1	V		
	- Jam dinding	1	V		
	- AC	2	V	V	
	- Office counter/meja resepsionis	1	V		

	- Backdrop batu alam				V
	- Rak temuan	1	V		
	- Kursi office	3	V		
	- Kursi besi+plastik	2			
	- Cofee table+rak kaca	1	V		
	- Cabinet folder	2	V	V	
<i>Guest Room</i>	- Sofa	1	V		
	- Cofee table	1	V		
	- Tv&rak	1			V
	- Box first aid	1		V	
	- Meja	1	V		
	- Kursi office boss	1	V		
	- Lemari besi+ kaca	1	V		
	- Pigura besar	1	V		
	- Pigura sedang	3	V		
	- Poster besar	2	V		
Ruang Direktur/Kepala Sekolah	- Meja kayu ukir	1	V		
	- Pigura sedang	2		V	
	- Cermin kayu	1	V		
	- Jam dinding	1	V		
	- AC	1	V		
	- Lemari kayu	1	V		
	- Hiasan garuda pancasila	1	V		
	- Exhaust fan	1		V	
	- Tv	1	V		
	- Rak	1	V		
	- Hiasan dayung kayu	2		V	
	- Sofa	1	V		
	- Hiasan	2	V		
	- Coffee table kayu	1	V		
	- Pigura kecil	1	V		
<i>Housekeeping Store Room</i>	- Dipan+kasur	2	V		
	- Container plastik	2	V		
	- Troli keranjang	1	V		
	- Rak	1	V		

	- <i>Janitorial cleaning equipment</i>	1	V		
	- <i>Vacuum cleaner</i>	1	V		
	- <i>Carpet cleaner</i>	1	V		
	- <i>Blower dryer</i>	1	V		
	- <i>Polisher lantai</i>	1	V		
	- <i>Toilet jongkok</i>	2		V	
	- <i>Ember</i>	2		V	
	- <i>Wastafel</i>	1	V		
	- <i>Cermin</i>	1	V		
	- <i>Lemari</i>	1	V		
<i>Lab Stateroom</i>	- <i>Sofa</i>	1	V		
	- <i>Meja</i>	1	V		
	- <i>Kulkas mini</i>	1		V	
	- <i>Set side table</i>	2	V		
	- <i>Nightlamp</i>	2	V		
	- <i>Springbed</i>	1	V		
	- <i>Pigura</i>	2	V		
	- <i>AC</i>	1	V		
	- <i>Cermin hias</i>	1	V		
	- <i>Tirai satin</i>	2	V		
	- <i>Set wardrobe+credenza</i>	1	V		
	- <i>Tv</i>	1	V		
	- <i>Lifeguard vest</i>	2	V		
	- <i>Meja rias</i>	1		V	
	- <i>Bangku</i>	1	V		
	- <i>Set hidden lamp</i>	1	V		
	- <i>Shelf kamar mandi</i>	1	V		
	- <i>Wastafel</i>	1	V		
	- <i>Ambalan</i>	3	V		
	- <i>Toilet</i>	1		V	
	- <i>Shower</i>	1		V	
	- <i>Exhaust fan</i>	1		V	
	- <i>Tempat tisu</i>	1	V		
	- <i>Shower waterheater</i>	1	V		
	- <i>Gantungan baju</i>	1	V		

	- Gantungan handuk	1	V		
<i>Officer Meeting Room</i>	- Ranjang besi	1	V		
	- Bangku besi	1	V		
	- Kipas angin	1		V	
	- AC	1	V		
<i>Main Lounge</i>	- Papan tulis besar	1	V		
	- Papan tulis kecil	1	V		
	- Meja instruktur	1	V		
	- Wall mounted spekaer	4	V		
	- Meja lipat abu	1	V		
	- Meja kursi	39	V	V	V
	- Kursi biru stainless	101			
<i>Verandah</i>	- Fire extinguisher	1	V		
<i>Koridor</i>	- Bangku besi	1		V	

6) Image/Citra ruang

(a) Fasad



Gambar 2.31 Fasad Sekolah Kapal Pesiar

(Sumber: Data Pribadi)

Fasad sekolah kapal pesiar *Captain`s Club College* Yogyakarta didominasi dengan warna kuning dengan kombinasi warna abu dan putih. Fasad ini dibuat sedikit menyerupai kapal pesiar dengan beberapa fitur yang terlihat di fasad, seperti jendela yang dengan sudut tumpul dan juga jendela bundar. Kesan yang didapat adalah bangunan yang kokoh, ditambah dengan dengan kolom struktur yang jelas terlihat antar bidang ruang, membuat kesan kokoh semakin terasa.

(b) Ruang kelas

1. Ruang 1



Gambar 2.32 Ruang 1

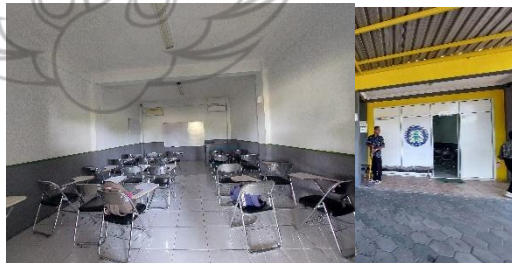
(Sumber: Data Pribadi)

2. Ruang 2 & 3



Gambar 2.33 Ruang 2

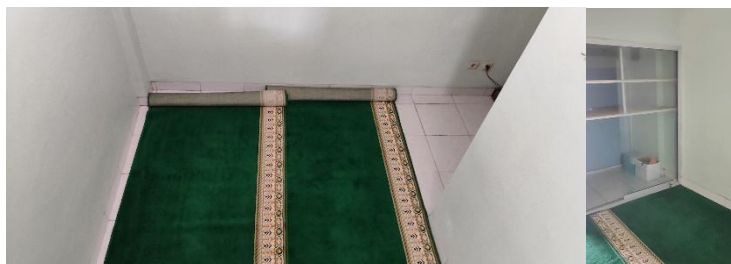
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 2.34 Ruang 3

(Sumber: Data Pribadi)

(c) Mushola



Gambar 2.35 Mushola

(Sumber: Data Pribadi)

(d) Toilet wanita



Gambar 2.36 Toilet Wanita

(Sumber: Data Pribadi)

(e) Toilet pria



Gambar 2.37 Toilet Pria

(Sumber: Data Pribadi)

(f) Ruang cuci pria



Gambar 2.38 Ruang Cuci Pria

(Sumber: Data Pribadi)

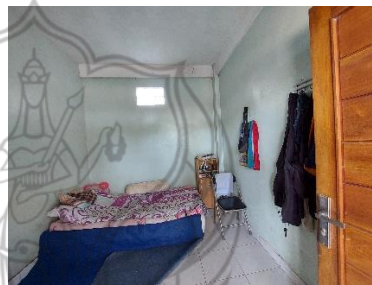
(g) Ruang cuci wanita



Gambar 2.39 Ruang Cuci Wanita
(Sumber: Data Pribadi)

Ruang cuci wanita berupa area sebelum toilet wanita yang membentuk ruang dengan adanya dinding pembatas, namun tidak tertutup plafon.

(h) *Infirmary*



Gambar 2.40 Infirmary
(Sumber: Data Pribadi)

(i) Area Duduk Dan Area *Security*



Gambar 2.41 Area Duduk dan Security
(Sumber: Data Pribadi)

Area ini berada di depan *infirmary* dan berupa area terbuka dan bersebelahan dengan kolom struktur. Petugas *security* dapat melihat dan memantau dengan mudah dan fleksibel dikarenakan tidak ada dinding yang membatasi.

(j) Area Parkir



Gambar 2.42 Area Parkir
(Sumber: Data Pribadi)

(k) Store room



Gambar 2.43 Store Room
(Sumber: Data Pribadi)

(l) Lab Food & Beverage

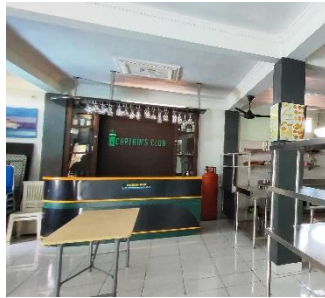


Gambar 2.44 Lab Food & Beverage (F&B)
(Sumber: Data Pribadi)

Lab ini digunakan untuk praktik masak dan penyajian makanan. *Lab* ini berupa ruang *open space* yang bersinggungan dengan lab bar. Pencahayaan di *lab* ini juga cukup terang dan mampu memberikan penerangan yang jelas bagi siswa yang sedang menggunakan *kitchen* di lab ini

meskipun hanya mengandalkan pencahayaan alami. Di lab ini juga terdapat ventilasi yang cukup banyak untuk meminimalisir terjebakny asap di ruang. Namun, *lab food & beverage* tidak bisa digunakan bersamaan dengan lab bar karena luasan ruangan yang cenderung kecil dan juga cukup banyak kolom struktur.

(m) *Lab Bar*



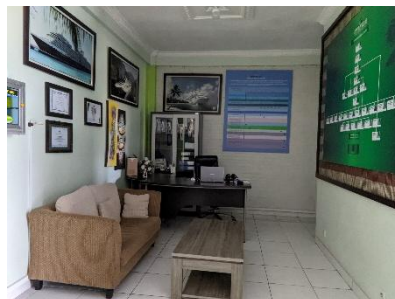
Gambar 2.45 Lab Bar
(Sumber: Data Pribadi)

(n) *Office*



Gambar 2.46 Office
(Sumber: Data Pribadi)

(o) *Guest Room*



Gambar 2.47 Guest Room
(Sumber: Data Pribadi)

(p) Ruang Sepala Sekolah



Gambar 2.48 Ruang Kepala Sekolah

(Sumber: Data Pribadi)

(q) *Housekeeping Store Room*



Gambar 2.49 *Housekeeping Store Room*

(Sumber: Data Pribadi)

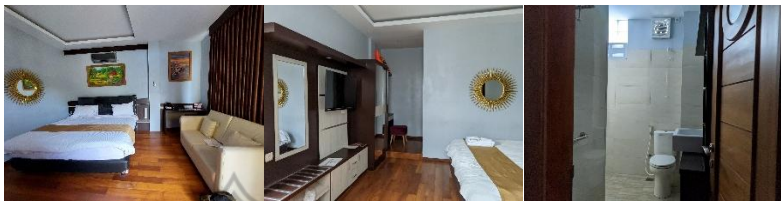
Ruangan ini merupakan ruang praktik *housekeeping* dimana sering digunakan untuk praktik merapikan sprei, memoles lantai, dan lain-lain. Ruangan ini cukup terang dikarenakan terdapat jendela yang cukup besar meskipun udara di dalam terasa cukup sesak jika sedang ramai. Ruangan ini terasa cukup sempit ketika digunakan karena siswa akan memadati ruang serta menghalangi sirkulasi ruang.

(r) *Officer Meeting Room*



Gambar 2.50 Officer Meeting Room
(Sumber: Data Pribadi)

(s) *Lab Stateroom*



Gambar 2.51 Lab Stateroom
(Sumber: Data Pribadi)

Ruangan ini digunakan untuk praktik hospitality dimana terdapat satu buah kamar dan juga satu kamar mandi. Kamar ini cukup mirip dengan kamar hotel pada umumnya dengan memiliki fasilitas seperti kulkas, wardrobe, tv dan meja rias. Terdapat juga kamar mandi yang menyerupai kamar mandi hotel tapi tidak termasuk peralatan seperti handuk dan shampoo. Di dalam kamar mandi tersebut terdapat ruang celah sempit yang dapat menjadi kendala dalam menempatkan furnitur.

(t) *Main Lounge*



Gambar 2.52 Main Lounge
(Sumber: Data Pribadi)

Main lounge berfungsi sebagai ruang orientasi siswa, seminar dan juga kelas gabungan. Ruangan ini berupa ruangan kosong yang luas dan diisi dengan kursi meja yang serta kursi tambahan jika dibutuhkan. Terdapat satu kolom struktur yang berada di tengah ruangan, sehingga berpotensi mengganggu penglihatan murid di belakangnya.

(u) *Verandah*



Gambar 2.53 Verandah
(Sumber: Data Pribadi)

(v) *Koridor*



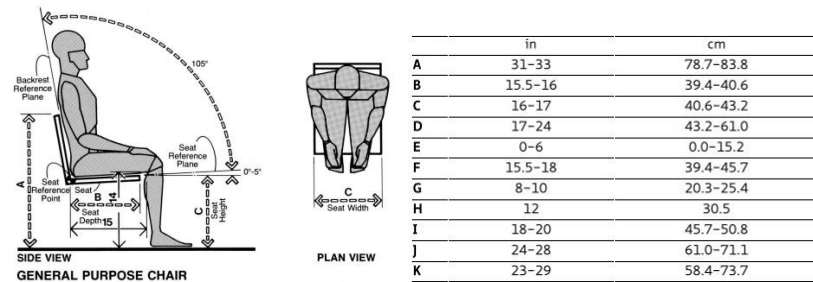
Gambar 2.54 Koridor
(Sumber: Data Pribadi)

f. Data Literatur

- 1) Standar Penghawaan, Pencahayaan dan Kebisingan di Sekolah Berdasarkan PERMENKES Nomor 2 Tahun 2006 (PERMENKES, 2006) menyatakan bahwa suhu, kelembaban serta kebisingan yang masih dikategorikan nyaman untuk lingkungan sekolah adalah sebagai berikut:
 - i. Suhu indoor yang tergolong nyaman untuk sekolah berkisar 18° - 30° C
 - ii. Kelembaban yang tergolong nyaman untuk sekolah berkisar 40-60% Rh

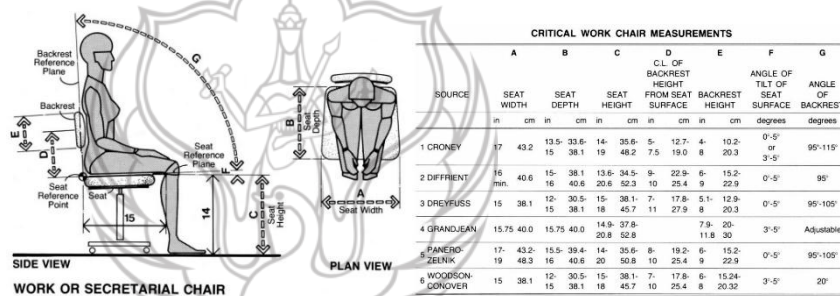
- iii. Pencahayaan minimal adalah 60 Lux namun disesuaikan dengan penggunaan ruang secara lebih spesifik
- iv. Tingkat kebisingan maksimal di lingkungan sekolah adalah 55 dB(A)

2) Standar Furniture



Gambar 2.55 Standar Ukuran Kursi General/Kursi Ruang Kelas

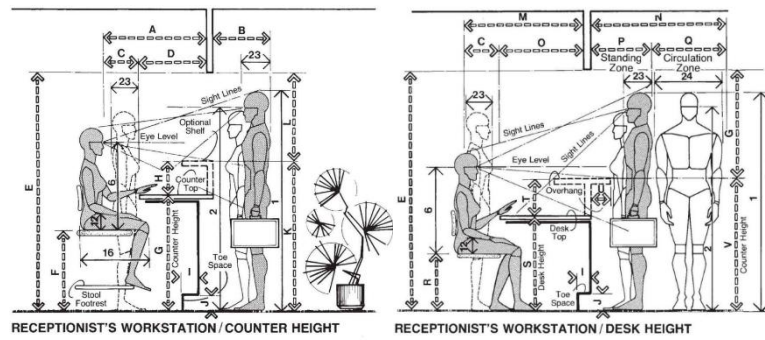
(Sumber: Panero & Zelnik, 1979)



Gambar 2.56 Standar Ukuran Kursi Kerja

(Sumber: Panero & Zelnik, 1979)

Gambar diatas dapat menjadi acuan dalam menentukan kursi yang tepat untuk ruang kelas dan juga office.

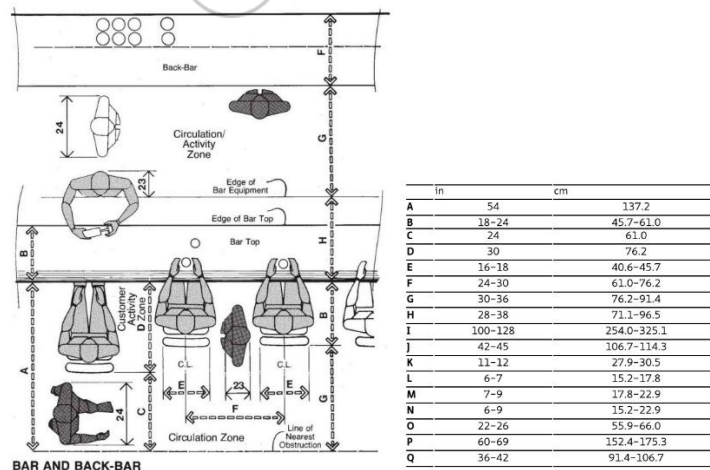


	in	cm
A	40-48	101.6-121.9
B	24 min.	61.0 min.
C	18	45.7
D	22-30	55.9-76.2
E	78 min.	198.1 min.
F	24-27	61.0-68.6
G	36-39	91.4-99.1
H	8-9	20.3-22.9
I	2-4	5.1-10.2
J	4	10.2
K	44-48	111.8-121.9
L	34 min.	86.4 min.
M	44-48	111.8-121.9
N	54	137.2
O	26-30	66.0-76.2
P	24	61.0
Q	30	76.2
R	15-18	38.1-45.7
S	29-30	73.7-76.2
T	10-12	25.4-30.5
U	6-9	15.2-22.9
V	39-42	99.1-106.7

Gambar 2.57 Standar Ukuran Counter dan Meja Kerja Resepsionis

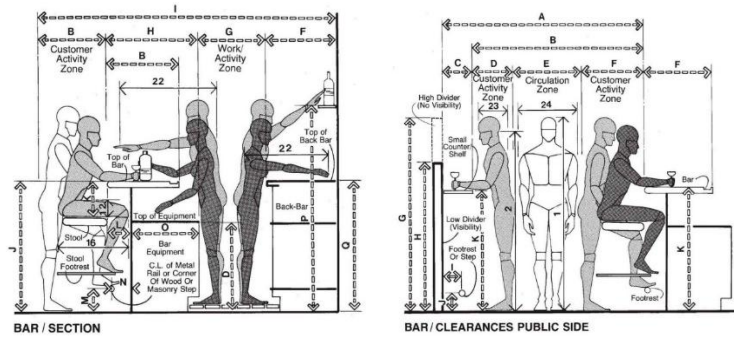
(Sumber: Panero & Zelnik, 1979)

Area *office* terdapat resepsionis yang menjadi pusat informasi bagi tamu dan juga calon siswa. Gambar diatas menjabarkan ukuran standar area resepsionis.



Gambar 2.58 Standar Ukuran Bar dan Back bar

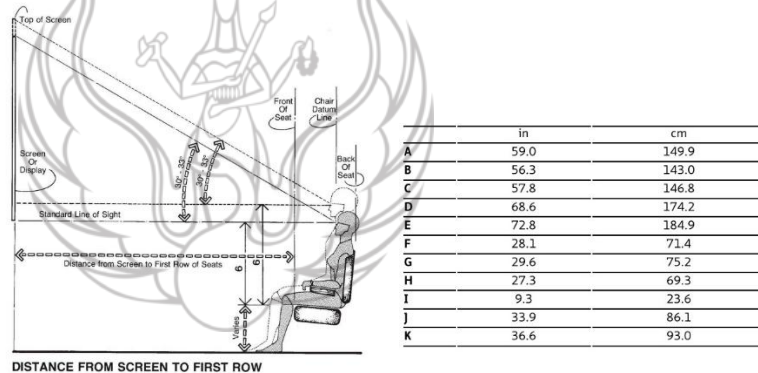
(Sumber: Panero & Zelnik, 1979)



	in	cm
A	76-84	193.0-213.4
B	66-72	167.6-182.9
C	10-12	25.4-30.5
D	18	45.7
E	30	76.2
F	18-24	45.7-61.0
G	76	193.0
H	54-56	137.2-142.2
I	6-9	15.2-22.9
J	7-9	17.8-22.9
K	42-45	106.7-114.3
L	24	61.0
M	29-33	73.7-83.8
N	32-36	81.3-91.4

Gambar 2.59 Standar Ukuran Bar

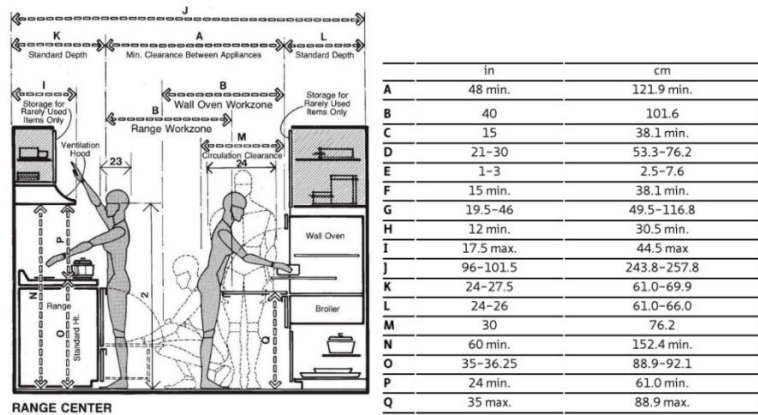
(Sumber: Panero & Zelnik, 1979)



Gambar 2.60 Standar Jarak Papan Tulis ke Barisan Pertama

(Sumber: Panero & Zelnik, 1979)

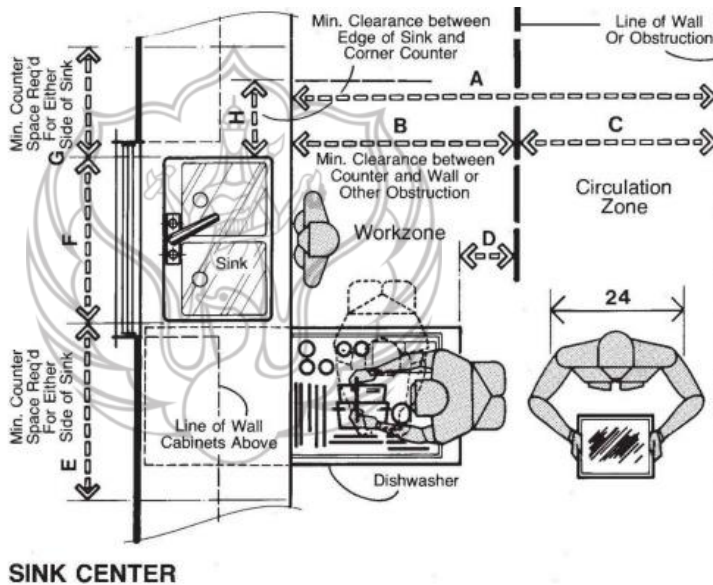
Setiap ruang kelas dilengkapi dengan papan tulis, sehingga perlu penempatan yang tepat agar tulisan di papan tulis dapat dibaca dengan baik dari posisi siswa duduk.



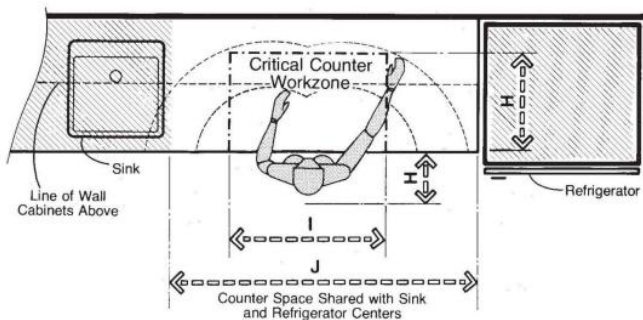
Gambar 2.61 Standar Jarak Kompor dan Oven

(Sumber: Panero & Zelnik, 1979)

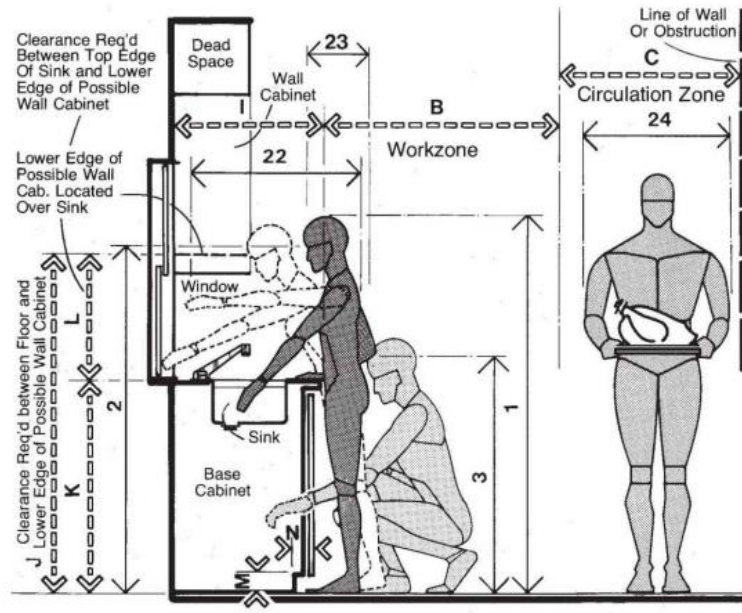
Galley atau kitchen terdiri dari area meal preparation, area cuci piring, serta area masak atau area oven kompor.



SINK CENTER



MIX AND PREPARATION CENTER



SINK CENTER

	in	cm
A	70-76	177.8-193.0
B	40 min.	101.6 min.
C	30-36	76.2-91.4
D	18	45.7
E	24 min.	61.0 min.
F	28-42	71.1-106.7
G	18 min.	45.7 min.
H	12 min.	30.5 min.
I	24-26	61.0-66.0
J	57 min.	144.8 min.
K	35-36	88.9-91.4
L	22 min.	55.9 min.
M	3	7.6
N	4	10.2

Gambar 2.62 Standar Area Cuci Piring

(Sumber: Panero & Zelnik, 1979)

g. Daftar Kebutuhan & Kriteria

Tabel 2.4 Daftar Kebutuhan Ruang

No.	Nama Ruang	Pengguna Ruang		Aktivitas	Elemen Pengeisi Ruang			Produksi	Pencahaya-an	Penghawaan	Keamanan	Keterangan tambahan	
		Nama	Jml		Jenis	Uk. (mm)	Jml						
1	Ruang kelas 1	Siswa	90	- Membaca - Menulis - Bercerita - Presentasi - Tanya Jawab - Diskusi	- Meja Kursi	471x714x771 mm	90	Pabrikan	General: <i>Fluorescent</i> Task: Accent: <i>LED strip indirect</i>	<i>AC Split</i>	- Fire alarm - Smoke detector - Hydrant system - Sprinkler - APAR - Infrared detector - CCTV	- Interior ruang mengusung konsep entertainment achitecture yang dapat disisipkan pada elemen pembentuk ruang yaitu lantai, dinding, dan plafon di ruang tertentu yang memungkinkan. - Menerapkan pencahayaan yang cukup pada ruang yang digunakan untuk belajar agar meningkatkan fokus dan performa belajar.	
		Instruktur	1		- Meja instruktur	1200x600x750 mm	1						Pabrikan
2	Ruang kelas 2	Siswa	25	- Membaca - Menulis - Bercerita - Presentasi - Tanya Jawab - Diskusi	- Kursi instruktur	590x680x1040 mm	1	Pabrikan	General: <i>Fluorescent</i> Task: Accent: <i>LED strip indirect</i>	<i>AC Split</i>	- Fire alarm - Smoke detector - Hydrant system - Sprinkler - APAR - Infrared detector - CCTV	- Menggunakan konsep open space untuk beberapa area seperti main lounge dan ruang laundry.	
		Instruktur	1		- Layar Proyektor	250x200x110 mm	2						Pabrikan
2	Ruang kelas 3	Siswa	25	- Membaca - Menulis - Bercerita - Presentasi - Tanya Jawab - Diskusi	- Proyektor	1780x1780 mm	1	Pabrikan	General: <i>Fluorescent</i> Task: Accent: <i>LED strip indirect</i>	<i>AC Split</i>	- Fire alarm - Smoke detector - Hydrant system - Sprinkler - APAR - Infrared detector - CCTV		
		Instruktur	1		- Lensa Proyektor	2400x1200 mm	2						Pabrikan
4	Mushola	Staf	1-10	- Beribadah	- Karpet	1200 x 12 mm	2	Pabrikan	General: <i>Downlight</i> Task: Accent: <i>LED strip indirect</i>	<i>AC Split</i>	- Fire alarm - Smoke detector - Hydrant system - Sprinkler - APAR - Infrared detector - CCTV		
		Instruktur	1-10		- Lemari	1500x1000x400 mm	1						Build-in
5	Toilet wanita	Staf	1-10	- Buang air - Merapikan air	- Toilet	630x370x720 mm	1 set	Pabrikan	General: <i>Fluorescent</i> Task: Accent: <i>LED strip indirect</i>	<i>Exhaust Fan</i>			
		Instruktur	1-8		- Rak Sabun	200x100x50 mm	1 set						Pabrikan
		Siswa	1-45		- Exhaust fan	210x210 mm (pemasangan)	1 set						Pabrikan
		Tamu	1-5										
6	Toilet pria	Staf	1-10	- Buang air - Merapikan air	- Toilet	630x370x720 mm	1 set	Pabrikan	General: <i>Fluorescent</i> Task: Accent: <i>LED strip indirect</i>	<i>Exhaust Fan</i>			
		Instruktur	1-8		- Rak Sabun	200x100x50 mm	1 set						Pabrikan
		Siswa	1-45		- Exhaust fan	210x210 mm (pemasangan)	1 set						Pabrikan
		Tamu	1-5										
7	Ruang cuci wanita	Staf	1-10	- Mencuci tangan	- Wastafel	450x305 mm	1	Pabrikan	General: <i>Fluorescent</i> Task: Accent: <i>LED strip indirect</i>				
		Instruktur	1-8		- Cermin	600 mm	1						Pabrikan
		Siswa	1-45		- Dispenser sabun	190x82x80 mm	1						Pabrikan
		Tamu	1-5		- Hand dryer	240x20x25 mm	1						Pabrikan
8	Ruang cuci pria	Staf	1-10	- Mencuci tangan	- Wastafel	450x305 mm	1	Pabrikan	General: <i>Fluorescent</i> Task: Accent: <i>LED strip indirect</i>				
		Instruktur	1-8		- Cermin	600 mm	1						Pabrikan
		Siswa	1-45		- Dispenser sabun	190x82x80 mm	1						Pabrikan
		Tamu	1-5		- Hand dryer	240x20x25 mm	1						Pabrikan
9	Infirmary	Staf	1-8	- Tempat perawanan sementara ketika siswa atau staf/instruktur sakit atau cedera	- Ranjang besi	1900x600x800 mm	2	Build-in	General: <i>Recessed Downlight</i> Task: Accent: <i>LED strip indirect</i>	<i>AC Split</i>	- Fire alarm - Smoke detector - Hydrant system - Sprinkler - APAR - Infrared detector - CCTV		
		Instruktur	1-8		- Meja	600x600x510 mm	1						Pabrikan
		Siswa	1-45		- Dispenser	470x440x945 mm	1						Pabrikan
10	Area Duduk Dan Area Security	Security	1	- Penerimaan tamu awal - Menanyakan informasi singkat - Jadi area tunggu sementara	- Meja counter	800x500x700 mm	1	Build-in	General: <i>Downlight</i> Task: Accent: <i>LED strip indirect</i>				
		Klien	1		- Kursi	590x680x1040 mm	2						Pabrikan
		Tamu	1-5		- Tempat duduk	2000x450x580 mm	1						Build-in

10	Area Parkir	Security	40	-Area tunggu sementara -Memarkirkan motor -Berbicara	- Wheelstop - Parking lot stripping dan safety markings - LED Light poles	1650x230 mm Tentatif	40	Build-in Build-in	General: Task: LED Light Accent: -												
		Instruktur				2-4	- Menyimpan peralatan	- Rak Baja				1000x400x2000 mm	3	Build-in	General: Recessed light Task: - Accent: -	- Fire alarm - Smoke detector - Sprinkler - Infrared detector					
		Staff										40	- Memasak - Menyajikan makanan - Lathian Table Manner dasar - Perawatan kebersihan galley - Inspeksi	- Meja saji lipat - Meja preparasi stainless - Sink stainless - Kompor besar stainless - Oven - Meja rak stainless (hollow) - Cooker hood - Ambalan stainless - Glassboards - Hot plate - BBQ grill - Food warmer - Wine bucket - Undercounter refrigerator/counter chiller - Kipas ceiling - Rak piring stainless - Kursi banquet - Meja banquet bundar - Rak gelas - Dispenser			1200x600x700 mm 1200x500x600 mm	1 2	Pabrikasi Build-in Build-in Pabrikasi	General: Recessed light Task: - Accent: LED strip indirect	- Fire alarm - Smoke detector - Sprinkler - Infrared detector
		Siswa															1	730x500x830 mm	1		
Tamu	1-2	595x570x903 mm 1200x700x1450 mm	1 2	Build-in Build-in																	
12	Lab F&B	Staff	40	- Memasak - Menyajikan makanan - Lathian Table Manner dasar - Perawatan kebersihan galley - Inspeksi	- Meja saji lipat - Meja preparasi stainless - Sink stainless - Kompor besar stainless - Oven - Meja rak stainless (hollow) - Cooker hood - Ambalan stainless - Glassboards - Hot plate - BBQ grill - Food warmer - Wine bucket - Undercounter refrigerator/counter chiller - Kipas ceiling - Rak piring stainless - Kursi banquet - Meja banquet bundar - Rak gelas - Dispenser	1200x600x700 mm 1200x500x600 mm	1 2	Pabrikasi Build-in Build-in Pabrikasi	General: Recessed light Task: - Accent: LED strip indirect		- Fire alarm - Smoke detector - Sprinkler - Infrared detector										
		Instruktur				1	595x570x903 mm 1200x700x1450 mm	1 2				Build-in Build-in									
		Staff				1-2	595x480x100 mm 1200x300x40 mm	2 6				Pabrikasi Build-in									
							2400x1200 mm 1220x610x860 mm 1088x630x905mm 1120x650x800 mm 190x750mm 1360x600x850 mm	1 1 1 1 1 1				Pabrikasi Pabrikasi Pabrikasi Pabrikasi Pabrikasi Pabrikasi									
							1500mmx290mm 1500x500x1500 mm	2 1				Pabrikasi Pabrikasi									
							440x540x940 mm 1600x75 mm	6 1				Pabrikasi Build-in									
							1000x400x800 mm 470x440x945 mm	1 1				Build-in Pabrikasi									
		13				Lab Bar	Siswa	40				- Membuat minuman - Mencacik minuman - Stocking suplai minuman - Menyajikan minuman	- Bar backdrop + counter - Rak gantung gelas - Meja - Kursi - Bar Stool	Tentatif	1	Build-in	General: Recessed light Task: Spotlight Accent: - LED Strip		- Fire alarm - Smoke detector - Hydrant system - Sprinkler - APAR - Infrared detector - CCTV		
Instruktur	1		Build-in																		
Staff	1-2		400x400x750 mm 440x540x940 mm 345x320x75 mm	1 4 3	Pabrikasi Pabrikasi																
14	Office	Staff	2	- Menerima tamu - Memberikan informasi - Administrasi - Konsultasi	- Bangku - Lemari-loker - Meja - AC - Office counter/meja resepsionis - Backdrop - Rak temuan - Kursi office - Cabinet folder	2000x450x580 mm Tentatif	1 1	Build-in Build-in	General: Recessed light Task: - Accent: -	AC Split	- Fire alarm - Smoke detector - Sprinkler - Infrared detector - CCTV										
		Siswa				1-3	1200x600x750 mm 919x295x199 mm 2500x1450x70 mm	1 2 1				Build-in Pabrikasi Build-in									
		Tamu				1-2	Tentatif	1				Build-in									
							1000x300x2000 mm 440x540x940 mm 500x500x200 mm	1 5 1				Pabrikasi Pabrikasi									
15	Guest Room	Instruktur	1-2	- Menerima tamu - Mengobrol - Bersantai	- Sofa - Cofee table - Tv&rak - Box first aid - Meja - Kursi - Lemari	2000x700x650 mm 1000x500x400 mm	1 1	Pabrikasi Pabrikasi	General: Downlight Task: - Accent: - Uplight	AC Split	- Fire alarm - Smoke detector - Sprinkler - Infrared detector										
		Tamu				1-2	Tentatif 280x280 mm 1200x600x750 mm 440x540x940 mm 1200x400x2000 mm	1 1 1 1				Pabrikasi Pabrikasi Pabrikasi Build-in									
16	Ruang direktur/kep ala sekolah	Kepala Sekolah/Direktur	1	- Menerima tamu - Bekerja - Berbicara	- Meja - AC - Lemari - Exhaust fan - Tv+credenza - Sofa	1200x600x750 mm 919x295x199 mm	1 1	Build-in Pabrikasi	General: Downlight Task: - Accent: - LED Strip	AC Split	- Fire alarm - Smoke detector - Sprinkler - Infrared detector										
		Tamu				1-2	1800x500x2000 mm 210x210 mm (pemasangan)	1 1				Build-in Pabrikasi									
							Tentatif 700x700x650 mm	1 1				Pabrikasi Build-in									
17	Housekeeping Store Room	Siswa	40	- Membongkar spreng dan memasangnya lagi - Vacuuming - Mengepel Lantai - Laundry linen	- Dipan+kasur - Trolly - keranjang - Rak - Janitorial cleaning equipment - Vacuum cleaner - Carpet cleaner - Blower dryer - Polisher lantai - Toilet - Bidet - Wastafel - Cermin - Lemari	2000x900x500 mm Tentatif	3 2	Pabrikasi Pabrikasi	General: Downlight Task: - Accent: -												
		Instruktur				1	500x400x1500 mm Tentatif	2 1				Build-in Pabrikasi									
		Staff				1-2	Tentatif	1				Pabrikasi									
							Tentatif	1				Pabrikasi									
							Tentatif	1				Pabrikasi									
							Tentatif	1				Pabrikasi									
							630x370x720 mm 650x435x390 mm 450x305 mm 600 mm 1000x300x2000 mm	1 1 1 1 1				Pabrikasi Pabrikasi Pabrikasi Pabrikasi Build-in									
18	Lab Stairroom	Siswa	10	- Sofa - Kulkas mini - Set side table - Nightlamp	- Sofa - Kulkas mini - Set side table - Nightlamp	2000x700x650 mm 1200x600x750 mm	1 1	Pabrikasi Build-in	General: Downlight Task: - Spotlight	AC Split											
		Instruktur				1-2	Tentatif	1				Pabrikasi									
		Staff					500x500x100 mm 30x30x400 mm	2 2				Build-in Pabrikasi									

				<ul style="list-style-type: none"> -Membongkar spreng dan memasangnya lagi -Vacuuming -Mengepel Lantai -Membersihkan wadrobe -Mengisi stok suplai kulkas -Membersihkan kamar mandi 	<ul style="list-style-type: none"> -Springbed -AC -Set wardrobe+credenza -Tv -Lifeguard vest -Meja rias -Bangku -Shelf kamar mandi -Wastafel -Ambalan -Toilet -Shower -Exhaust fan -Tempat tisu -Shower waterheater -Gantungan baju -Gantungan handuk 	<ul style="list-style-type: none"> 2000x2000x500 mm 919x295x199 mm Tentatif 708x398 mm (32 inch) Tentatif 750x450x1500 mm 400x400x650 mm Tentatif 450x305 mm 600x350x40 mm 630x370x720 mm Tentatif 210x210 mm (pemasangan) 250x150x150 mm Tentatif 500x50 mm 600x200x200 mm 	<ul style="list-style-type: none"> 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 	<ul style="list-style-type: none"> Pabrikan Pabrikan Build-in Build-in Build-in Build-in Pabrikan Build-in Pabrikan Pabrikan Pabrikan Pabrikan Pabrikan Pabrikan Pabrikan Pabrikan 	<ul style="list-style-type: none"> Accent: - LED Strip 			
19	Officer Meeting Room	Instruktur	1-4	<ul style="list-style-type: none"> -Instruktur melakukan meeting 	<ul style="list-style-type: none"> - Sofa - Coffe table+storage - Storage - AC 	<ul style="list-style-type: none"> 2000x700x650 mm 1000x500x400 mm 2000x400x2000 mm 919x295x199 mm 	<ul style="list-style-type: none"> 1 1 1 1 	<ul style="list-style-type: none"> Pabrikan Pabrikan 	<ul style="list-style-type: none"> General: Downlight Task: - Accent: - LED strip 	AC Split		
20	Main Lounge	Instruktur	2-4	<ul style="list-style-type: none"> -Orientasi awal pembelajaran -Kelas gabungan -Praktik tambahan -Seminar -Kunjungan alumni 	<ul style="list-style-type: none"> -Glassboards -Meja instruktur -Kursi -Sound system plafon -Meja kursi 	<ul style="list-style-type: none"> 2400x1200 mm 1200x600x750 mm 590x680x1040 mm 184 x 76 mm 471x714x771 mm 	<ul style="list-style-type: none"> 1 1 2 90 1 	<ul style="list-style-type: none"> Pabrikan Pabrikan Pabrikan Pabrikan Pabrikan 	<ul style="list-style-type: none"> General: Downlight Task: - Accent: - LED Strip 			
21	Verandah	Siswa	30	<ul style="list-style-type: none"> -Berjalan -Melihat pemandangan ke luar -Mengobrol -Praktik tertentu 	<ul style="list-style-type: none"> -Fire extinguisher 	<ul style="list-style-type: none"> 520x150 mm 	<ul style="list-style-type: none"> 1 	<ul style="list-style-type: none"> Pabrikan 	<ul style="list-style-type: none"> General: Downlight Task: - Accent: - 			
22	Koridor	Siswa	30	<ul style="list-style-type: none"> -Berjalan -Melihat pemandangan ke luar -Mengobrol -Praktik tertentu 	<ul style="list-style-type: none"> -Bangku 	<ul style="list-style-type: none"> 2000x450x580 mm 	<ul style="list-style-type: none"> 1 	<ul style="list-style-type: none"> Build-in 	<ul style="list-style-type: none"> General: Downlight Task: - Accent: - 			

BAB III

PERMASALAHAN DESAIN & IDEASI

A. Pernyataan Masalah

Berdasar survey, observasi serta wawancara yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan masalah yang terdapat pada *Captain`s Club College* Yogyakarta dalam satu pernyataan masalah, yakni:

Bagaimana menerapkan gaya *entertainment architecture* pada interior *Captain`s Club College* Jogja berdasarkan prinsip *signifier* dalam *human centered design*?

B. Ideasi

1. Konsep Perancangan

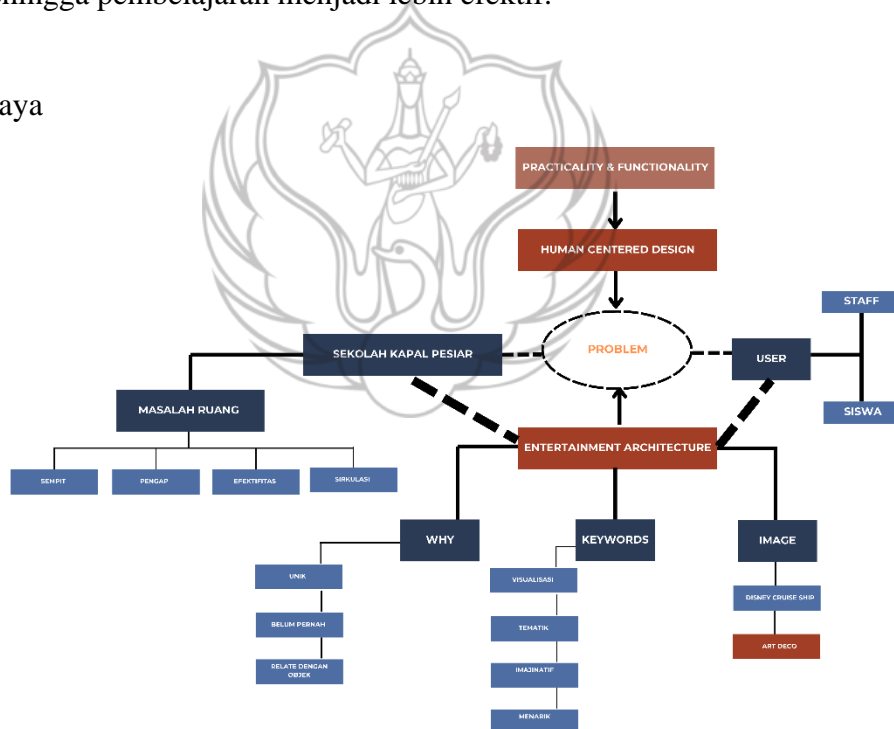
Konsep perancangan *Captain`s Club College* Yogyakarta adalah *entertainment architecture*. Konsep ini merujuk pada kemampuan desainer dalam menciptakan desain yang dapat meminimalisasi keharusan bagi pengguna untuk beradaptasi pada sebuah lingkungan ruang yang baru. Dikarenakan konsep ini sangat berdasar pada manusia sebagai pengguna yang berada dalam lingkungannya, maka desain yang dihasilkan akan fungsional dan sesuai kebutuhan pengguna. Namun, dalam desain ini penulis akan berfokus pada prinsip tertentu dalam *human centered design*, yakni *signifier* atau penanda. Penanda adalah petunjuk yang dapat dikenali yang disertakan oleh para desainer untuk membimbing pengguna memahami cara berinteraksi dengan ruang atau objek. Petunjuk ini mengoptimalkan kemampuan akses, menunjukkan di mana dan bagaimana tindakan dapat dilakukan. Misalnya, label, warna, tekstur, pencahayaan, dan elemen-elemen desain lainnya berfungsi sebagai penanda untuk meningkatkan kegunaan dan menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan bagi penghuni.

Konsep yang diusung dalam perancangan interior *Captain`s Club College* Yogyakarta adalah *entertainment architecture*. Konsep ini berawal dari sebuah fenomena dalam dunia hiburan yang bersinggungan dengan arsitektur. Fenomena tersebut menghadirkan sebuah konsep arsitektur yang

bersifat tematis dan mengikuti unsur-unsur yang diperuntukkan dalam dunia hiburan. Selain itu, konsep ini selaras dengan fungsi sekolah kapal pesiar yang bertujuan untuk menghasilkan pekerja *professional* di dunia kapal pesiar dan juga perhotelan yang memiliki kaitan erat dengan *entertainment*.

Penerapan konsep *entertainment architecture* akan memberi nilai tambah dari segi visual dan emosional. Hal ini dikarenakan visual ruangan dirancang untuk membantu siswa terbiasa berada dalam lingkungan kapal pesiar yang sebenarnya. Kemudahan untuk memahami *setting* ruang lingkungan kerja(*professional*) akan memudahkan siswa untuk mengembangkan *skill* dan pemahaman mereka terkait materi pembelajaran yang diberikan. Selain itu, instruktur juga mendapat kemudahan untuk mempraktikkan tindakan-tindakan yang diperlukan dalam dunia *professional* sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

a) Gaya



Gambar 3.1 Mind Map Perancangan

(Sumber: pinterest, 2024)

Gaya interior yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah *entertainment architecture*. Gaya ini dinilai cocok digunakan dalam perancangan interior *Captain`s Club College* Yogyakarta dikarenakan gaya ini secara spesifik digunakan dalam dunia *entertainment* dan juga kapal

pesiar(disney). Gaya ini umumnya menampilkan desain yang terinspirasi dari hal-hal tematis yang terlihat menarik dan dramatis secara visual.

b) Warna Perancangan



Gambar 3.2 Skema Warna Perancangan Interior Sekolah Kapal Pesiar *Captain`s Club* College Yogyakarta

(Sumber: bing.com, 2024)

Dengan pemilihan gaya *entertainment architecture*, warna-warna yang akan dipakai pada perancangan interior *Captain`s Club* College Yogyakarta adalah warna-warna yang dapat mewakili kesan glamor dan juga tematis yang menggambarkan *fairy tale world* khas Disney.

c) Material Perancangan



Gambar 3.3 Skema Material Perancangan Interior Sekolah Kapal Pesiar *Captain`s Club* College Yogyakarta

(Sumber: bing.com, 2024)

Besi dan kayu menjadi dua material utama yang akan mendominasi perancangan interior *Captain`s Club* College Yogyakarta. Kayu yang digunakan berupa multiplek dengan *veneer* warna cokelat sebagai *finishing*. Sementara itu, besi akan digunakan pada beberapa aspek interior untuk memberikan kesan glamor dan mewah.

Beberapa ruang tertentu seperti *main lounge* dapat menerapkan gaya *entertainment architecture* dalam keseluruhan elemen interior, seperti pada lantai, dinding dan plafonnya. Ruang tersebut dapat menghadirkan kesan glamor dan *opulent* khas interior *disney cruise line* yang tematis dan *opulent*.

2. Permasalahan Keruangan

Tabel 3.1 Permasalahan Keruangan

Nama Ruang	Permasalahan	Solusi
Ruang Kelas <i>R.1</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang kelas tidak mendapat pencahayaan yang cukup - Ruang kelas cenderung kecil dan padat - Ruang kelas tidak menyenangkan secara visual dan membuat kurang bersemangat 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain jendela yang dapat memungkinkan cahaya masuk dengan baik tanpa menyebabkan panas - Mengurangi kapasitas kelas namun menambah jumlah kelas - Menggunakan <i>furniture</i> modular - Membuat desain yang estetis dan fungsional
Ruang Kelas <i>R.2</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang kelas tidak mendapat pencahayaan yang cukup - Ruang kelas cenderung kecil dan padat - Ruang kelas tidak menyenangkan secara visual dan membuat kurang bersemangat 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain jendela yang dapat memungkinkan cahaya masuk dengan baik tanpa menyebabkan panas - Mengurangi kapasitas kelas namun menambah jumlah kelas - Menggunakan <i>furniture</i> modular - Membuat desain yang estetis dan fungsional
Ruang Kelas <i>R.3</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang kelas tidak mendapat 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain jendela yang dapat memungkinkan

	<p>pencahayaan yang cukup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ruang kelas cenderung kecil dan padat - Ruang kelas tidak menyenangkan secara visual dan membuat kurang bersemangat 	<p>cahaya masuk dengan baik tanpa menyebabkan panas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengurangi kapasitas kelas namun menambah jumlah kelas - Menggunakan furnitur modular - Membuat desain yang estetik dan fungsional
Mushola	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang mushola terlalu sempit dan sesak dikarenakan terdapat lemari kaca yang terlalu besar dan kurang fungsional - Ruang mushola panas dan tidak nyaman dikarenakan terdapat pompa air yang mengganggu kekhusyukan beribadah 	<ul style="list-style-type: none"> - Merubah posisi mushola dan menambah bukaan ke mushola - Mendesain ulang mushola dengan tempat penyimpanan yang lebih <i>compact</i> - Memindahkan dan menginsulasi suara pompa air agar tidak menimbulkan kebisingan
Toilet Wanita	<ul style="list-style-type: none"> - Toilet terlalu gelap dikarenakan pemilihan elemen penutup lantai dan dinding yang gelap dan 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain ulang dan memilih warna serta material penutup lantai dan dinding toilet dengan lebih baik - Menambah jumlah ventilasi namun

	<p>kurang merefleksikan cahaya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toilet kurang privasi dikarenakan langsung menghadap keluar atau koridor 	<p>tetap mempertahankan privasi pengguna</p>
<p>Toilet Pria</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Toilet terlalu gelap dikarenakan pemilihan elemen penutup lantai dan dinding yang gelap dan kurang merefleksikan cahaya - Toilet kurang privasi dikarenakan langsung menghadap keluar atau koridor 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain ulang dan memilih warna serta material penutup lantai dan dinding toilet dengan lebih baik - Menambah jumlah ventilasi namun tetap mempertahankan privasi pengguna
<p>Ruang Cuci Pria</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang cuci kurang efisien dikarenakan fungsinya hanya untuk mencuci tangan saja tanpa bisa merapikan pakaian 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggabungkan ruang cuci dengan toilet - Mengatur ulang layout ruang cuci dan menambahkan dinding sehingga tidak terlalu terekspos

	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang cuci terlalu terekspos dan langsung bersinggungan dengan koridor - Ruang cuci terkesan apa adanya dengan keramik berbeda motif dan warna serta alat-alat seadanya 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain ulang ruang cuci dengan pemilihan material serta warna sesuai konsep dan gaya
Ruang Cuci Wanita	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang cuci kurang efisien dikarenakan fungsinya hanya untuk mencuci tangan saja tanpa bisa merapikan pakaian - Ruang cuci terlalu terekspos dan langsung bersinggungan dengan koridor - Ruang cuci terkesan apa adanya dengan keramik berbeda motif dan warna serta alat-alat seadanya 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggabungkan ruang cuci dengan toilet - Mengatur ulang layout ruang cuci dan menambahkan dinding sehingga tidak terlalu terekspos - Mendesain ulang ruang cuci dengan pemilihan material serta warna sesuai konsep dan gaya
Infirmary	<ul style="list-style-type: none"> - Fungsi <i>infirmary</i> tidak seperti fungsi seharusnya, yakni fasilitas 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengembalikan fungsi <i>infirmary</i> seperti seharusnya dengan menambahkan

	<p>layanan kesehatan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ruang lembab dan terlihat kumuh 	<p>fasilitas seperti ranjang, bangku, alat kesehatan dan lain-lain</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendesain ruangan dengan menarik serta mempertimbangkan material yang tepat untuk mencegah kelembaban
<p>Area Duduk Dan Area Security</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pos <i>security</i> terlihat kurang layak dengan meja seadanya - Area duduk kurang tertata dan terlihat seadanya dengan menggunakan bangku kayu yang kurang sesuai dengan atmosfer sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> - Menambah <i>security</i> post atau counter untuk <i>security</i> agar terlihat lebih <i>professional</i> - Menambah furniture baru yang lebih <i>proper</i>
<p>Area Parkir</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Belum memiliki batasan parkir dan marking yang jelas sehingga kendaraan terkadang menumpuk dan susah untuk mengeluarkan kendaraan dari area parkir 	<ul style="list-style-type: none"> - Menambah wheelstop dan markings agar parkir lebih tertata dan rapi - Menambah <i>lightpole</i> dan lampu untuk area parkir

	<ul style="list-style-type: none"> - Area parkir kurang pencahayaan saat malam hari 	
<i>Store Room</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Alat-alat serta barang-barang di store room tidak tertata dengan baik dikarenakan tidak ada lemari atau rak 	<ul style="list-style-type: none"> - Menambah rak dan lemari serta memisahkan area ruang untuk barang yang berukuran kecil dan barang berukuran besar
<i>Lab F&B</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Layout galley</i> masih membingungkan dan kurang efisien - Penggunaan kompor yang double menghabiskan lebih banyak ruang - Beberapa hiasan di dinding menjadi tempat debu bersarang - Buka ventilasi masih kurang lebar sehingga udara masih terasa panas, terlebih ketika sedang praktik memasak 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang ulang <i>layout galley</i> yang lebih efisien - Efisiensi penggunaan kompor - Mendesain dengan menggunakan material yang <i>fireproof</i> dan <i>waterproof</i> - Memperbanyak ventilasi atau bukaan di <i>Lab</i> - Menggunakan furniture modular untuk mengakomodasi kebutuhan praktik memasak
<i>Lab Bar</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang terlalu sempit dikarenakan 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang ulang <i>bar</i> dan <i>bar backdrop</i> agar

	<p>digabungkan dengan ruang internet yang jarang dipakai</p> <ul style="list-style-type: none"> - Display bar kurang menarik dan kurang dimaksimalkan 	<p>menyerupai <i>bar</i> pada umumnya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menata ulang <i>layout</i> ruang bar dan menghilangkan ruang internet
<i>Office</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Terlalu banyak hiasan dinding dan ruangan yang kurang perlu sehingga ruangan terlihat penuh - Kurang privasi antara ruang office dan lab f&B dikarenakan menggunakan dinding kaca yang langsung bisa memantau bagian belakang office - Meja terpisah menimbulkan kesan area berbeda 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang ulang dan mengefisieni ruang baik di lantai dan dinding agar ruang terlihat lebih luas dan <i>professioanal</i> - Mempertimbangkan material yang lebih baik selain kaca agar ruangan tetap terlihat luas meskipun tidak menggunakan kaca lagi - Membuat furniture yang terintegrasi agar terlihat lebih professional dan rapi
<i>Guest Room</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Kurang pencahayaan dikarenakan sedikitnya cahaya matahari yang masuk - Kurang efisien dikarenakan 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengatur ulang <i>layout guest room</i> dan menggabungkannya dengan ruang <i>officer meeting room</i> untuk efisiensi ruang

	<p>tamu umumnya lebih sering diarahkan ke ruang kepala sekolah, dan office room menjadi tempat instruktur untuk berinteraksi dan makan siang.</p>	<p>- Mendesain area coffee break untuk instruktur agar tetap bisa memanfaatkan ruang instruktur sebagai tempat untuk beristirahat sejenak.</p>
<p>Ruang Direktur/Kepala Sekolah</p>	<p>- Ruang terlalu padat dengan furniture</p>	<p>- Mengurangi penggunaan furniture yang kurang perlu dan memanfaatkan penggunaan furniture modular atau multi function</p>
<p><i>Housekeeping Store Room</i></p>	<p>- Alat-alat housekeeping dibiarkan saja dalam ruangan sehingga bisa mengganggu praktik house keeping</p> <p>- Tempat penyimpanan alat praktik terkesan kurang profesional karena menggunakan storage plastik</p> <p>- Siswa memenuhi ruang dan mengganggu</p>	<p>- Mendesain ruangan dengan banyak menerapkan furniture build-in namun multifungsi sehingga bisa dijadikan storage</p> <p>- Mengubah layout ruang agar siswa yang praktik bisa lebih leluasa sementara siswa yang menonton tidak mengganggu konsentrasi siswa yang sedang praktik namun tetap dapat memperhatikan dengan seksama</p>

	<p>sirkulasi menuju ke lab stateroom apabila sedang praktik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ruang agak pengap dan panas dikarenakan kurangnya kipas dan ventilasi ruangan - Lantai vinyl berbunyi setiap melangkahkan kaki diatas vinyl sehingga mengganggu konsentrasi - Ruang gerak siswa ketika melakukan praktik agak terbatas dan kurang variatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbanyak ventilasi ruangan dan menerapkan cross ventilation - Menggunakan material interior yang memiliki durabilitas serta fungsionalitas lebih baik - Memodifikasi ranjang sehingga mudah dipindah dan bisa dilipat agar memberi ruang yang lebih banyak ketika
<i>Lab Stateroom</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Beberapa fasilitas seperti mini <i>refrigerator</i> diletakkan di area yg susah digapai - Lantai <i>vinyl</i> berbunyi setiap melangkahkan kaki diatas <i>vinyl</i> sehingga mengganggu konsentrasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengatur ulang penempatan <i>furniture</i> dan fasilitas ruang - Menggunakan material interior yang memiliki durabilitas serta fungsionalitas lebih baik

<p><i>Officer Meeting Room</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang jarang digunakan dikarenakan lokasinya yang kurang tepat - Ruang gelap dan pengap dikarenakan penggunaan kaca film pada jendela serta tidak adanya ventilasi di ruangan - Ruang terlihat sangat apa adanya dan tidak menarik 	<ul style="list-style-type: none"> - Relokasi <i>officer meeting room</i> dan menggabungkannya dengan <i>guest room</i> - Menambah ventilasi dan bukaan pada ruang - Menambah unsur estetis pada desain agar ruangan terlihat lebih menarik namun tetap fungsional
<p><i>Main Lounge</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Papan tulis terlalu kecil untuk jumlah siswa yang banyak - <i>Furniture</i> yang digunakan kurang dan sebagian rusak - Ventilasi ruangan kurang - Ruangannya terlalu monoton untuk fungsinya yang sebagai tempat seminar, <i>gathering</i> dsb. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menambah jumlah papan tulis - Mengganti <i>furniture</i> dengan <i>furniture</i> yang memiliki durabilitas lebih baik - Menambah ventilasi ruangan dan menerapkan <i>cross ventilation</i> - Mengubah <i>layout</i> ruang agar lebih menarik dan menghadirkan desain yang lebih <i>trendy</i> serta menarik
<p><i>Verandah</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Verandah atau balkon basah 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>secondary skin</i>

	<p>apabila hujan deras dan bisa menyebabkan siswa terpelet</p>	<p>untuk mengurangi intensitas air hujan yg masuk</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan material penutup lantai yang berbeda dari ruangan <i>indoor</i>
Koridor	<ul style="list-style-type: none"> - Koridor basah apabila hujan deras dan bisa menyebabkan siswa terpelet - Tempat duduk di koridor kurang estetis dan mudah karat terkena hujan 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan material penutup lantai yang berbeda dari ruangan in door - Mencari alternatif desain yang menarik serta tahan lama



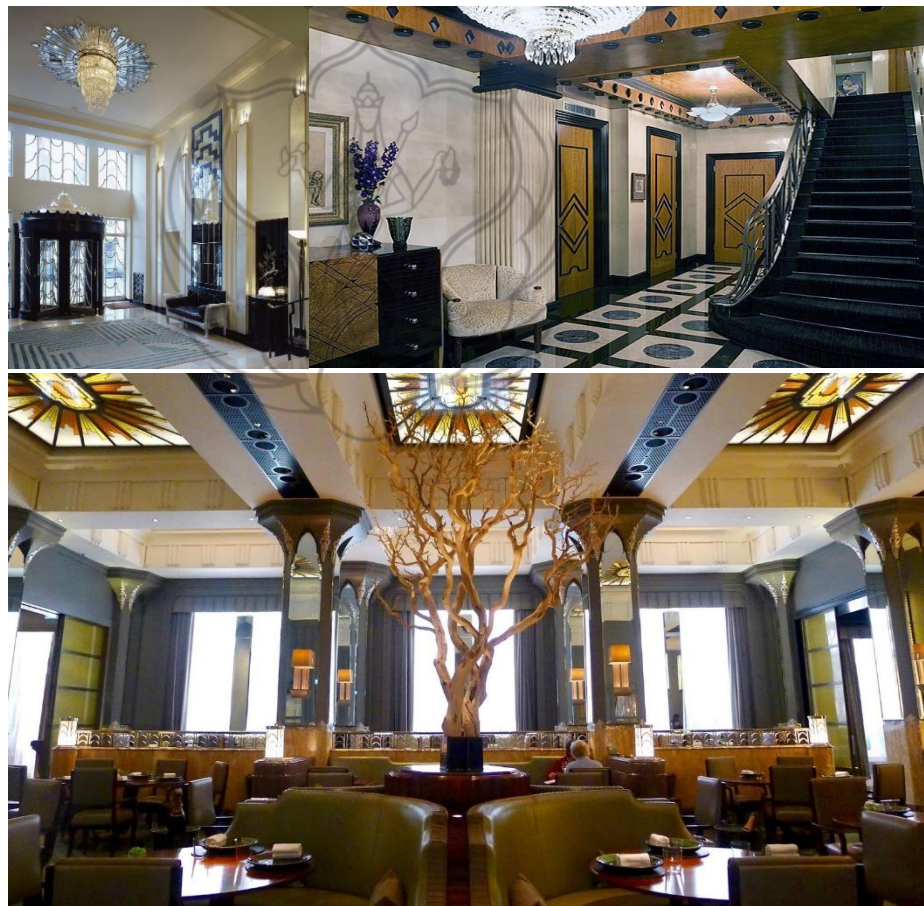
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN

A. Alternatif Desain

1. Alternatif Estetika Ruang

a. Suasana Ruang

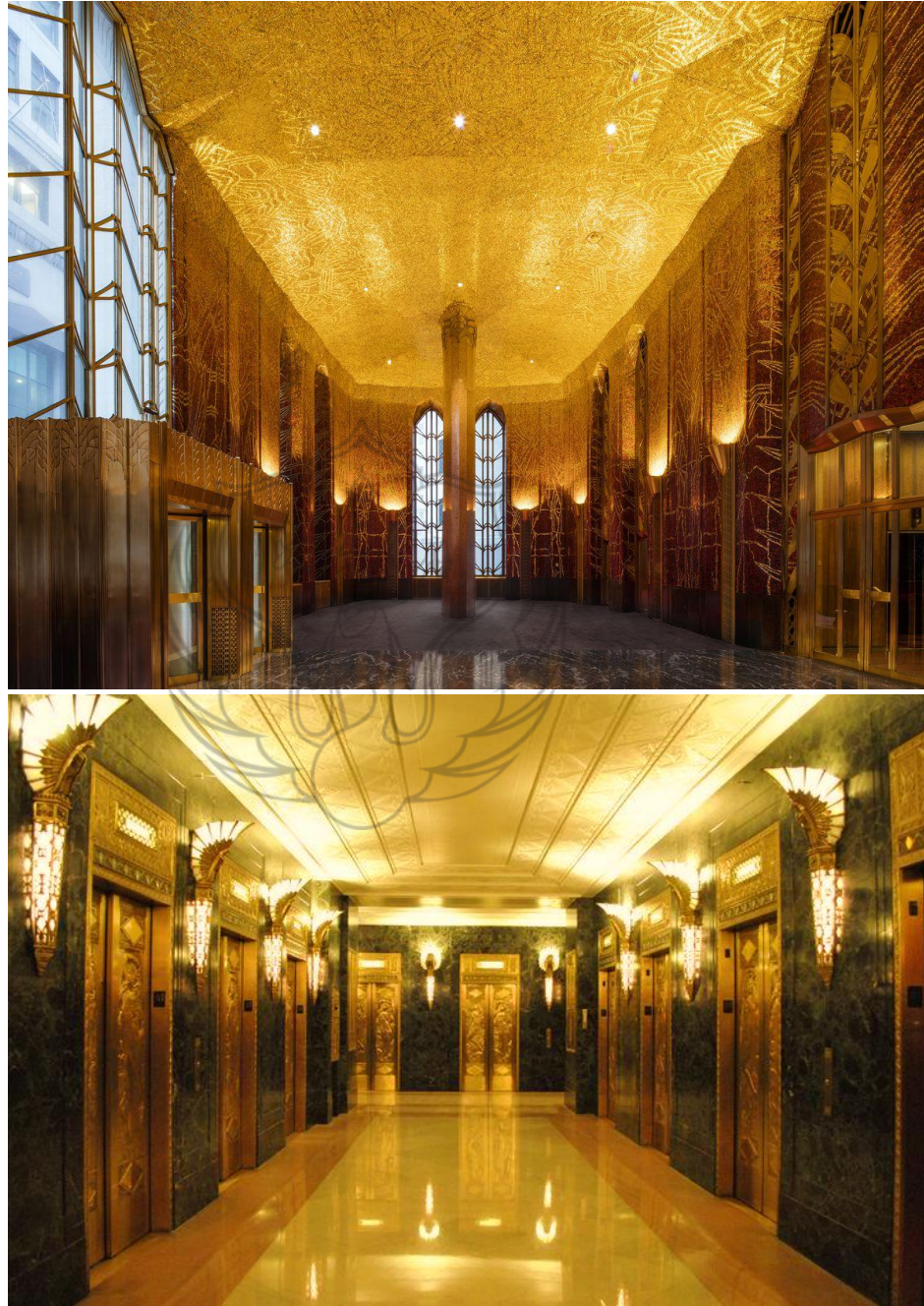
Secara umum, perancangan *Captain`s Club College* Yogyakarta bertujuan menghadirkan suasana sekolah yang memberikan kesan prestisius, berkelas, fungsional dan nyaman. Alternatif suasana ruang yang ditawarkan memiliki karakteristik yang sedikit berlainan, sehingga dapat memberikan perspektif berbeda dalam menilai alternatif suasana terbaik untuk perancangan interior *Captain`s Club College* Yogyakarta.



Gambar 4.1 Alternatif Suasana Ruang 1

(Sumber: pintererst, 2024)

Berdasarkan gambar diatas, alternatif 1 memberikan kesan berkelas dan nyaman dengan *tone* warna yang lebih *cold* dan sejuk. Penggunaan bahan marmer yang lebih mendominasi juga menambahkan kesan prestisius serta mewah.



Gambar 4.2 Alternatif Suasana Ruang 2

(Sumber: pinterest, 2024)

Berdasarkan gambar diatas, alternatif 2 memberikan kesan yang berkelas dan sangat mewah dengan *tone* warna yang lebih hangat. Penggunaan material metal yang mendominasi ruangan memperkuat pantulan cahaya dari lampu.

Kedua alternatif suasana ruang memiliki nilai dan kekuatannya masing-masing, namun pertimbangan kemudahan modifikasi ruang berdasarkan kebutuhan pengguna menjadi salah saktu faktor penting terpilihnya alternatif 1. Hal ini diperkuat dengan diversifikasi material yang lebih cocok diterapkan dalam alternatif 1. Namun, kedua alternatif akan dikembangkan seiring dengan kesesuaian desain sehingga dapat dihasilkan desain terbaik.

b. Penjelasan Gaya dan Tema

Gaya yang digunakan dalam perancangan *Captain`s Club College* Yogyakarta adalah art deco. Gaya art deco merupakan sub-bagian dari konsep besar *entertainment architecture*. Diferensiasi ruang akan dikuatkan dengan konsep *entertainment architecture* yang mengutamakan visualisasi dan tematik ruang. Sehingga, gaya art deco yang digunakan sejalan dengan konsep besar *entertainment architecture*.

Gaya art deco memberikan kesan yang mewah, glamor dan juga prestisius. Gaya ini menampilkan material-material kelas atas yang dikombinasikan dengan elemen dekoratif. Elemen dekoratif yang digunakan merupakan kombinasi dari ornamen dekoratif tradisional dan juga ornamen dekoratif modern. Ciri khas yang paling mudah dikenali dari art deco adalah penggunaan bentuk yang memiliki sudut tajam dan kaku seperti bentuk zigzag, trapezoid dan juga geometris.

Selain itu, dalam perancangan ini juga menggunakan konsep *human centered design* yang berfokus pada prinsip *signifier*. Konsep *human centered design* akan menjawab permasalahan fungsional keruangan dan menekankan beberapa aspek penting seperti *sign/penanda* yang kemudian akan dikombinasikan dengan gaya art deco.

Tema dari perancangan *Captain`s Club College* Yogyakarta adalah maritim. Tema maritim dipilih dikarenakan objek perancangan yang merupakan sekolah kapal pesiar sangat memiliki keterkaitan dengan hal yang berkaitan dengan laut. Hal ini juga agar alam bawah sadar pengguna menyatu dengan tematik ruang. Bentuk-bentuk desain berdasar tema maritim akan dikombinasikan dengan ciri khas bentuk gaya art deco serta aspek fungsional *human centered design* sehingga menjadi desain yang komprehensif secara fungsi dan juga visual.

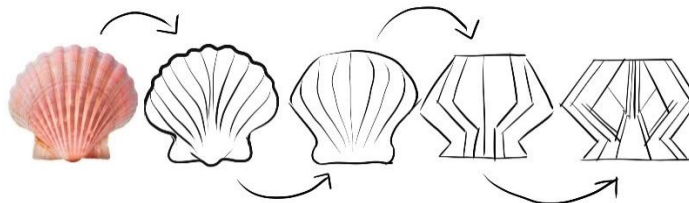
Penggabungan antara konsep art deco dan juga prinsip *signifier* dalam *human centered design* diterapkan dalam beberapa aspek elemen interior, seperti dinding dan plafon. Pada dinding koridor toilet sebelah utara contohnya, terdapat penanda yang berbentuk zigurat, yang menandakan lokasi pintu toilet. Pada pintu toilet itu sendiri, terdapat bentuk representasi gender yang digayakan dengan bentuk kaku dan tajam ala art deco. Bentuk tersebut merepresentasikan gender laki-laki dan perempuan. Bentuk-bentuk tersebut mensintegasikan antara kedua konsep tersebut, sehingga menjadi satu kesatuan yang terlihat menarik secara visual, namun tetap fungsional dan dimengerti oleh pengguna secara jelas. Penggabungan antara konsep art deco dan juga prinsip *signifier* juga diterapkan dalam penggunaan handle atau knop pintu yang tidak menggunakan *hidden handle*. Alasan penghindaran penggunaan *hidden handle* adalah agar pengguna dapat membuka pintu ruangan, rak, ataupun jendela dengan mudah sehingga tidak menimbulkan kebingungan. Sehingga, *handle* yang digunakan dalam perancangan ini bersifat gamblang. *Handle* tersebut dihiasi ornamen art deco seperti *handle multi-purpose room* atau *handle laundrette* yang mengambil bentuk lurus dan tegas bergaya art deco dan dipadukan dengan warna emas yang kontras dengan *cabinet washing machine*. Contoh lain dari penerapan konsep *entertainment architecture* dan prinsip *signifier* adalah perbedaan plafon antara area *lab* dan juga area *galley* atau *kitchen* di *food & beverage lab*. Kedua area tersebut di rancang sangat berbeda agar merepresentasikan fungsinya masing-masing. Area *bar* didesain

menggunakan prinsip art deco dengan plafon yang berbetuk seperti *sunburst* namun sudah lebih disederhanakan, ditambah dengan keluruhan *bar*, *backdrop* dan plafon sesuai dengan skema warna perancangan. Sementara itu, *area galley* atau kitchen lebih mengutamakan sisi fungsional, yang dirancang semirip mungkin dengan kondisi *galley* di kapal pesiar yang hampir keseluruhan ruangan menggunakan plat dan panel stainless, termasuk juga alat masak untuk praktik. Kedua area yang kontras juga menjadi sarana pembeda ruang, sehingga pengguna dapat mengetahui masing-masing area ruang tanpa perlu dituliskan secara detail.

c. Komposisi Bentuk

Komposisi bentuk yang memiliki sudut tajam serta kaku seperti bentuk zigzag, trapezoid dan juga geometris akan menjadi bentuk yang mendominasi perancangan ulang *Captain's Club College* Yogyakarta. Bentuk *streamline* yang juga menjadi ciri khas art deco akan digunakan dalam beberapa konfigurasi ruang, sehingga memperkaya elemen dekoratif perancangan. Bentuk-bentuk tersebut akan diterapkan dalam elemen interior seperti lantai, dinding dan plafon.

Selain itu, bentuk-bentuk maritim tertentu akan menjadi sumber inspirasi untuk beberapa bagian dalam desain yang kemudian disesuaikan dengan gaya art deco sehingga tetap selaras.

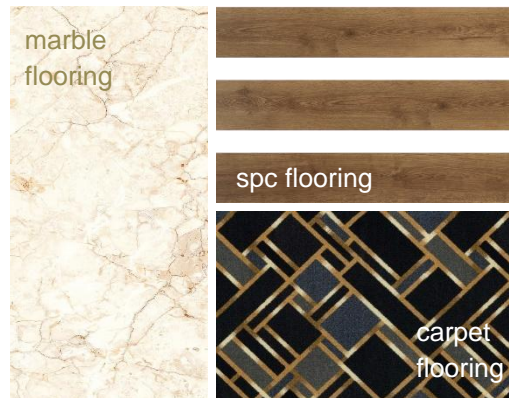


Gambar 4.3 Transformasi Bentuk

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

d. Penerapan Gaya dan Tema

1) Lantai

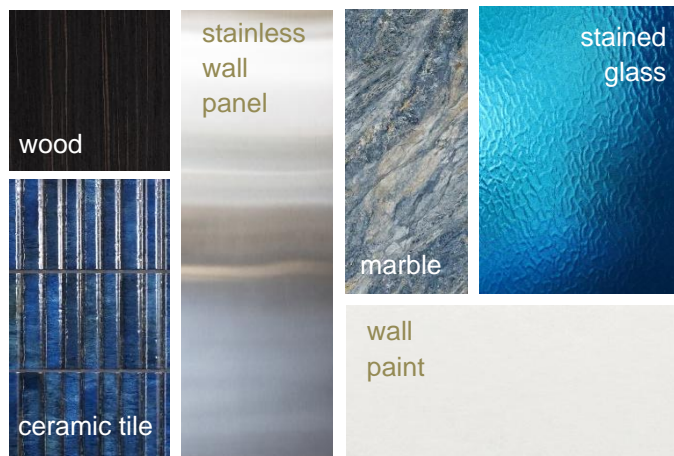


Gambar 4.4 Penerapan Gaya & Tema Pada Lantai

(Sumber: [google.com](https://www.google.com), 2024)

Material penutup lantai yang digunakan akan didominasi marmer *ivory* dengan kombinasi marmer *cream* sebagai *wayfinding* yang tersintegrasikan dengan lantai. Beberapa area juga akan menggunakan *spc floor* dengan pola *herringbone* untuk mempertahankan aksesoris art deco. Sementara di ruang *hall*, *carpet flooring* akan digunakan untuk menambah kesan eksklusif ruangan tersebut.

2) Dinding

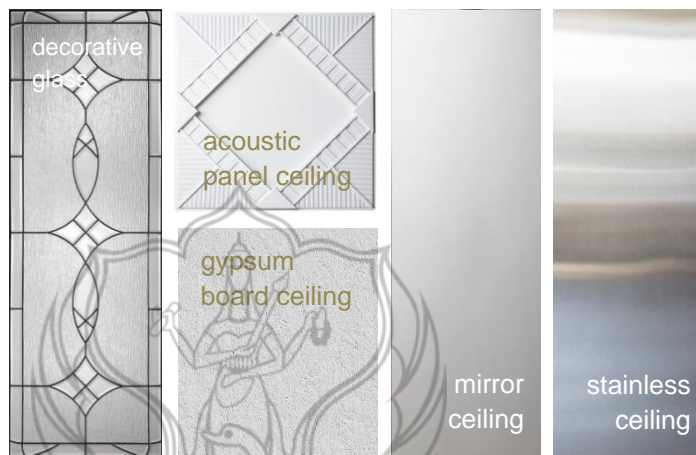


Gambar 4.5 Penerapan Gaya & Tema Pada Dinding

(Sumber: [google.com](https://www.google.com), 2024)

Material penutup dinding yang digunakan akan didominasi oleh penggunaan marmer dan juga cat dinding bertekstur halus. Area khusus seperti *galley* akan menggunakan *stainless wall panel* sebagai material utama dikarenakan memperhatikan durabilitas, serta ketahanan material akan api dan air. Penggunaan panel dinding yang dilapisi *wood veneer* juga akan diterapkan ke beberapa area seperti *hall* dan ruang kelas.

3) Plafon



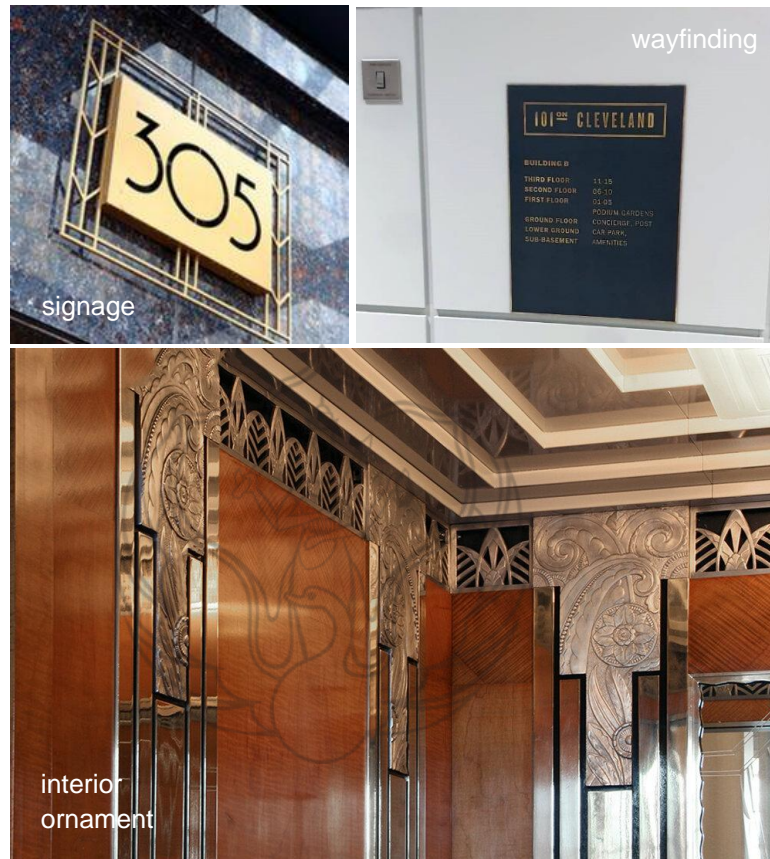
Gambar 4.6 Penerapan Gaya & Tema Pada Plafon

(Sumber: google.com, 2024)

Penggunaan *gypsum board* pada desain ditujukan agar kesan art deco tetap terlihat tanpa harus menggunakan plafon yang banyak *ornament*. Ruang seperti ruang kelas dapat mengkombinasikan plafon *gypsum* dan *decorative glass ceiling* dengan tambahan sinar lampu yang secara tidak langsung menyorot plafon, memberikan kesan *sunburst* khas art deco. Di sisi lain ruang hall membutuhkan fitur kedap suara untuk menunjang kegiatan-kegiatan tertentu maka penggunaan *acoustic wall panel* menjadi pilihan utama. *Lab food & beverage* atau *galley* akan membutuhkan material yang tahan terhadap api dan air, hal ini dikarenakan aktifitas ruang yang digunakan untuk memasak. Maka, beberapa area di ruangan tersebut akan

menggunakan panel *stainless*. Hal ini juga sekaligus untuk membuat siswa lebih familiar dengan lingkungan memasak seperti di kapal pesiar. *Mirror ceiling* juga akan digunakan di beberapa area yang cenderung sempit agar ruangan terlihat lebih luas seperti mushola.

4) Elemen Dekoratif



Gambar 4.7 Penerapan Gaya & Tema Pada Elemen Dekoratif

(Sumber: [google.com](https://www.google.com), 2024)

Pada perancangan ini, elemen dekoratif diterapkan pada *signage*, *wayfinding* dan juga elemen interior seperti; dinding, lantai dan plafon. Contohnya pada dinding, elemen dekoratif yang dihadirkan berupa ornamen yang berasal dari transformasi bentuk tema maritim yang bergaya art deco. Penerapan gaya dan tema pada *signage* dan *wayfinding* akan banyak menggunakan material yang memberi kesan eksklusif dan berkelas seperti besi, plat besi, kayu solid

dan marmer. Penggunaan *finishing* yang tepat juga akan sangat diperhatikan mengingat *finishing* dapat memberi kesan yang sangat berbeda.

e. Komposisi Warna



Gambar 4.8 Komposisi Warna Perancangan Interior Sekolah Kapal Pesiar *Captain`s Club College Yogyakarta*
(Sumber: *google.com*, 2024)

Perancangan *Captain`s Club College Yogyakarta* menggunakan komposisi warna yang menjadi ciri khas art deco dengan warna netral seperti ivory dan hitam yang dipadukan dengan warna-warna berani seperti emas dan navy yang elegan. Warna emas dan biru akan menjadi warna aksen yang banyak diterapkan dalam ruang-ruang yang menjadi ranah perancangan. Penggunaan warna biru mewakili tema maritim sementara warna emas mewakili gaya *art deco*. Penggunaan warna biru diterapkan dalam elemen dekoratif seperti ornamen *zigurat* yang menghiasi *lobby*, serta penggunaan warna emas pada *decorative glass*.

f. Komposisi Material



Gambar 4.9 Komposisi Material Perancangan Interior Sekolah Kapal Pesiar
Captain's Club College Yogyakarta

(Sumber: *google.com*, 2024)

Material yang digunakan dalam perancangan didasari oleh gaya dan tema rancangan. Gaya art deco merupakan gaya yang menampilkan kesan mewah dan glamor, sehingga material yang digunakan merupakan material eksklusif seperti marmer, *decorative glass* dan juga *stained glass*. Penggunaan material lain seperti kayu *vener*, *wall paint* dan *stainless* didasari oleh konsep *human centered design* yang memungkinkan desain tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional.

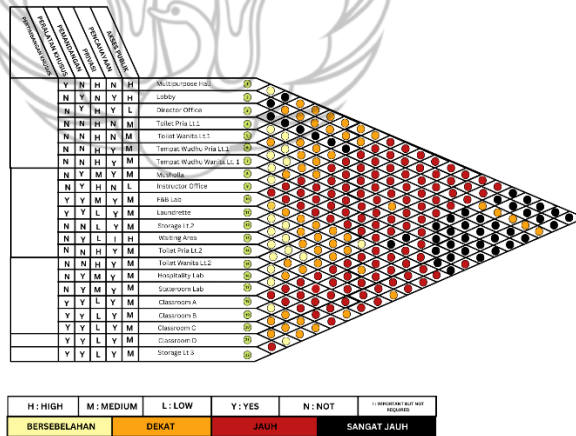


Gambar 4.10 Moodboard Perancangan Interior Captain`s Club College Yogyakarta

(Sumber: google.com, 2024)

2. Alternatif Penataan Ruang

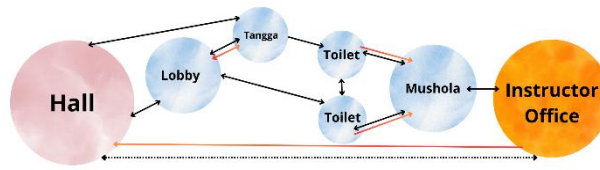
a. Diagram Matriks



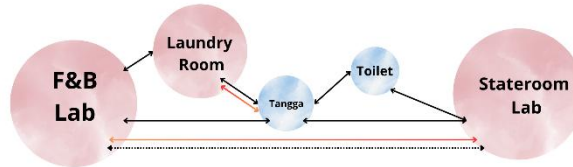
Gambar 4.11 Diagram Matriks

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

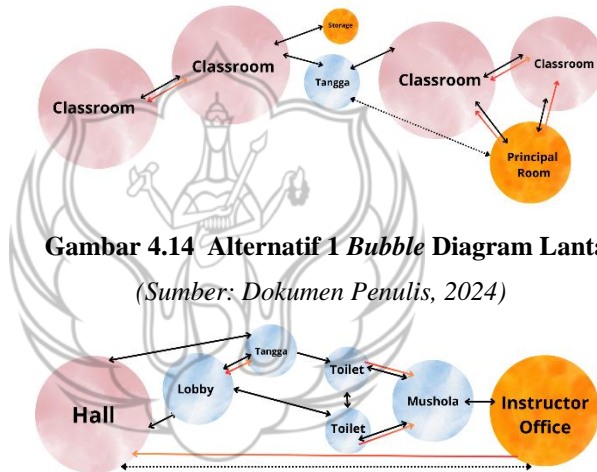
b. Bubble Diagram



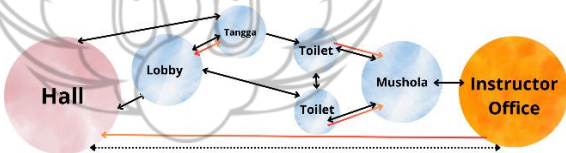
Gambar 4.12 Alternatif 1 Bubble Diagram Lantai 1
 (Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



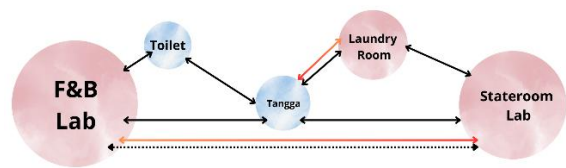
Gambar 4.13 Alternatif 1 Bubble Diagram Lantai 2
 (Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



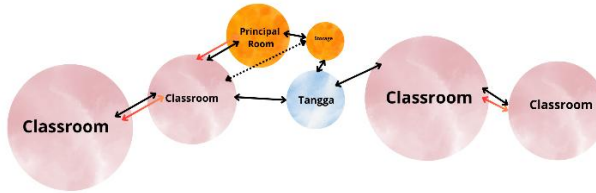
Gambar 4.14 Alternatif 1 Bubble Diagram Lantai 3
 (Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.15 Alternatif 2 Bubble Diagram Lantai 1
 (Sumber: google.com, 2024)

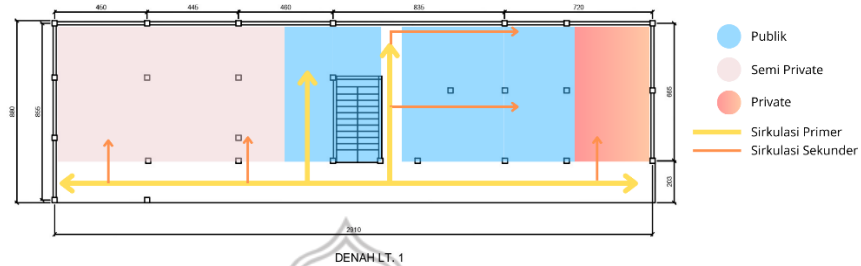


Gambar 4.16 Alternatif 2 Bubble Diagram Lantai 2
 (Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

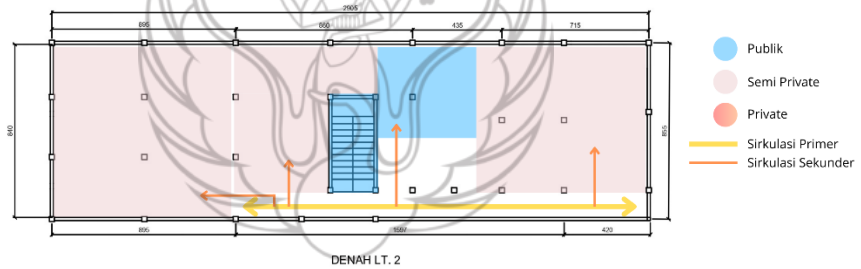


Gambar 4.17 Alternatif 2 Bubble Diagram Lantai 3
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

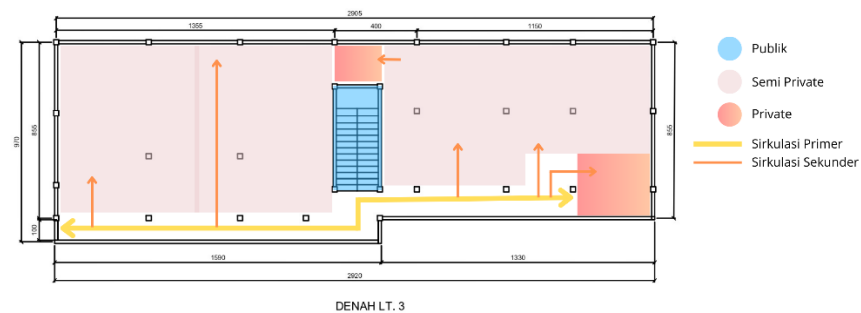
c. Block Plan



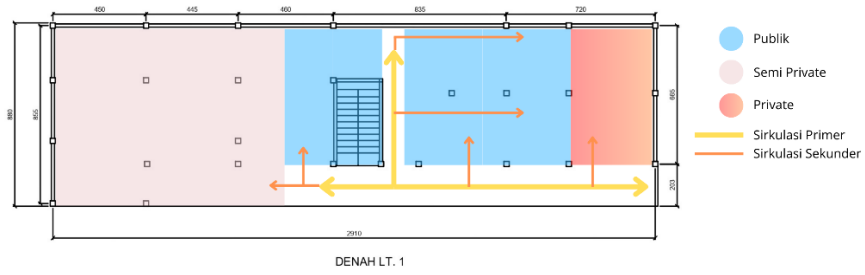
Gambar 4.18 Alternatif 1 Block Plan Lantai 1
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.19 Alternatif 1 Block Plan Lantai 2
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

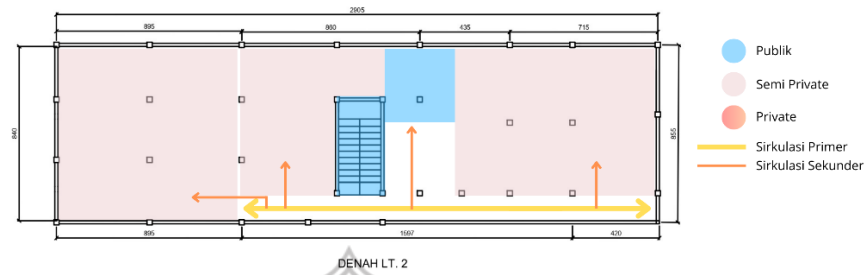


Gambar 4.20 Alternatif 1 Block Plan Lantai 3
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



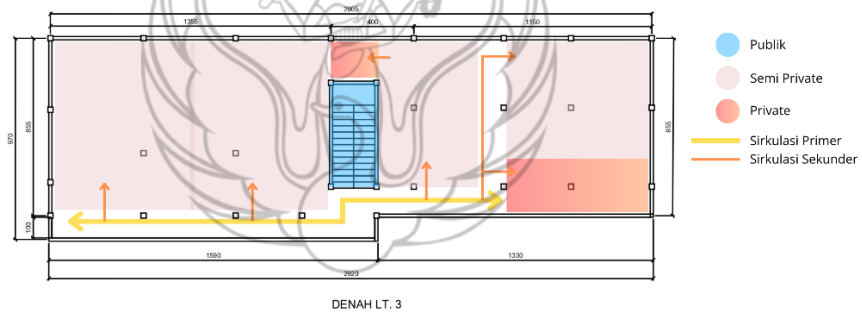
Gambar 4.21 Alternatif 2 Block Plan Lantai 1

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.22 Alternatif 2 Block Plan Lantai 2

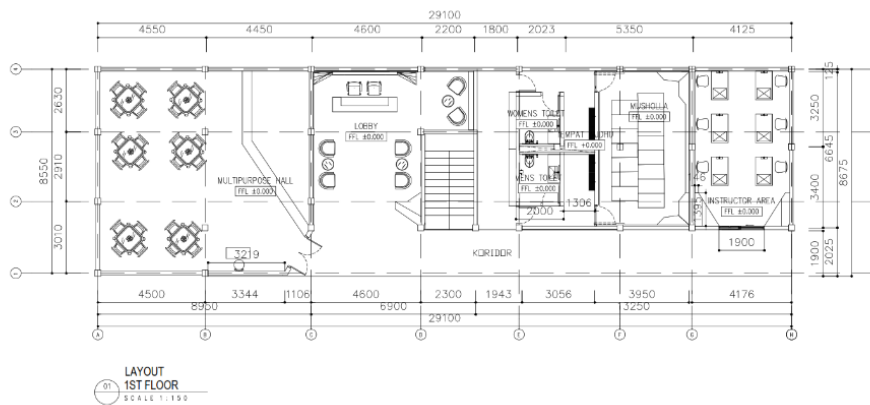
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.23 Alternatif 2 Block Plan Lantai 3

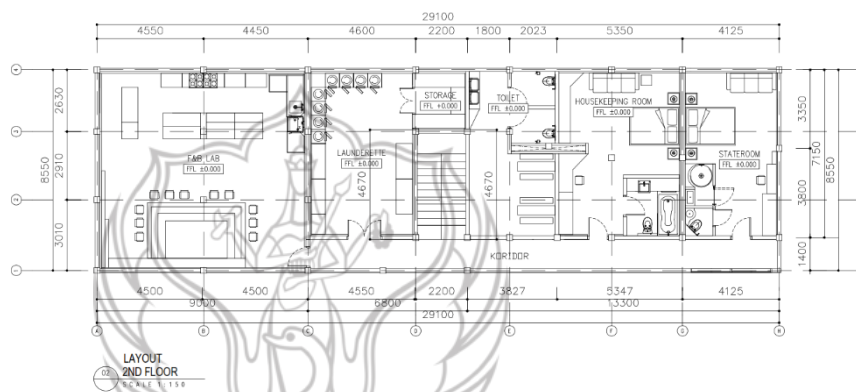
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

d. Layout



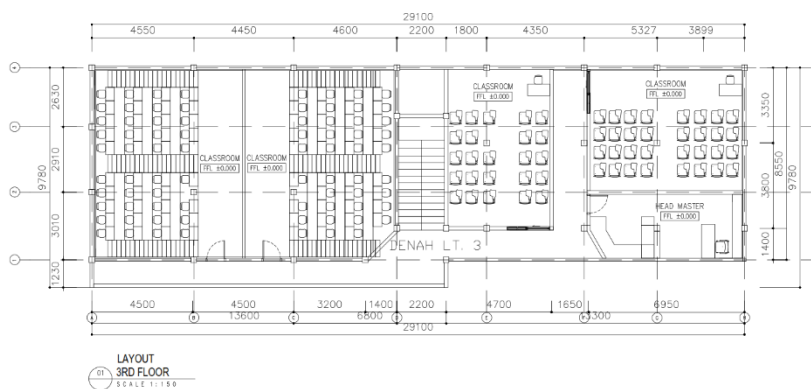
Gambar 4.24 Alternatif 1 Layout Lantai 1 (Terpilih)

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



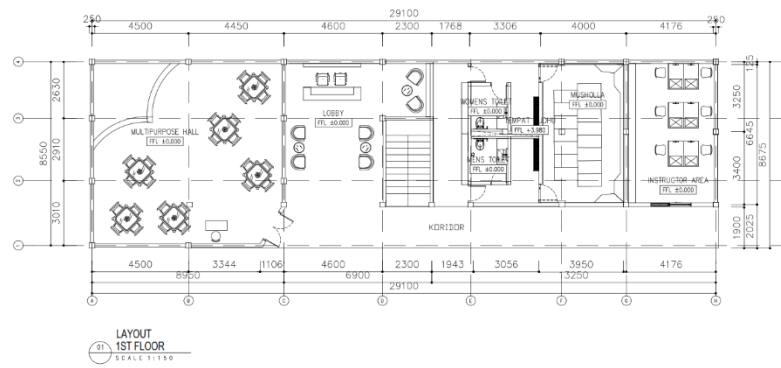
Gambar 4.25 Alternatif 1 Layout Lantai 2

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



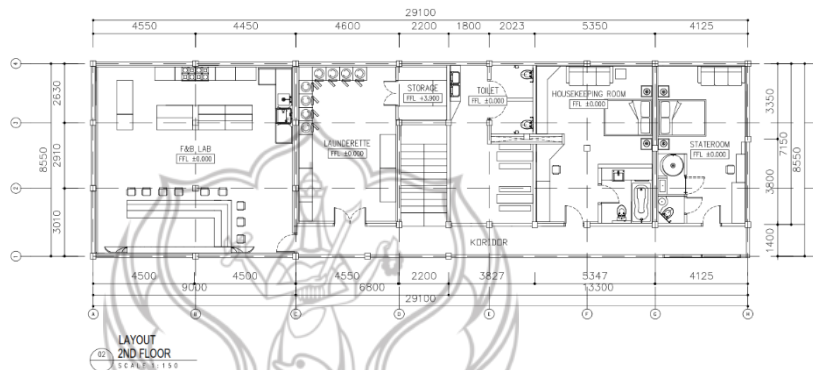
Gambar 4.26 Alternatif 1 Layout Lantai 3

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



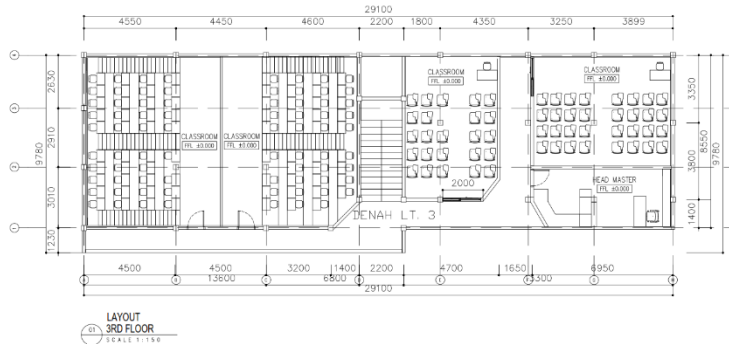
Gambar 4.27 Alternatif 2 Layout Lantai 1

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.28 Alternatif 2 Layout Lantai 2(Terpilih)

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

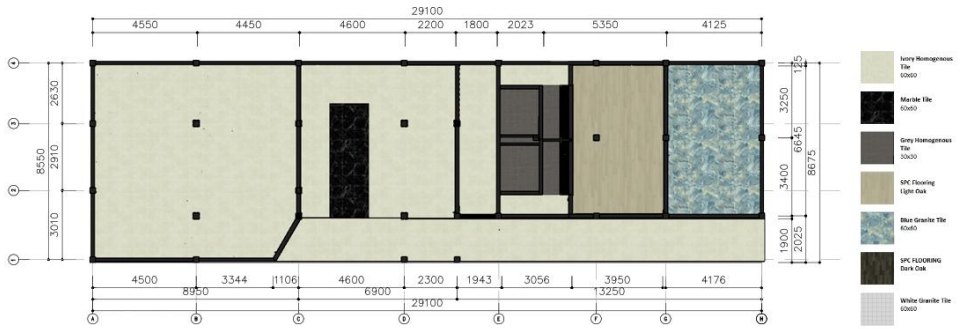


Gambar 4.29 Alternatif 2 Layout Lantai 3(Terpilih)

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

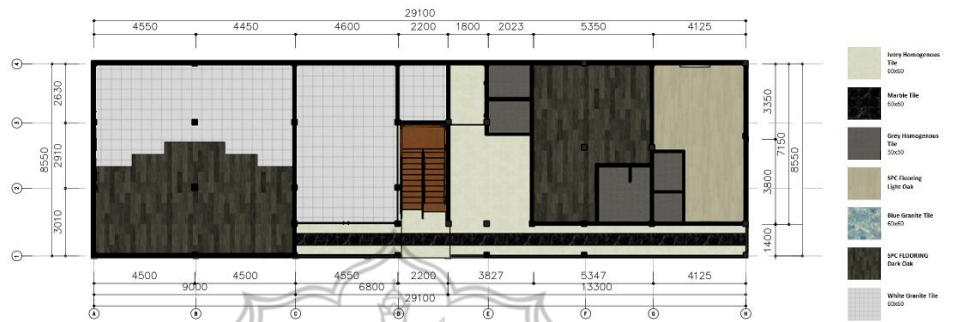
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang

a. Rencana Lantai



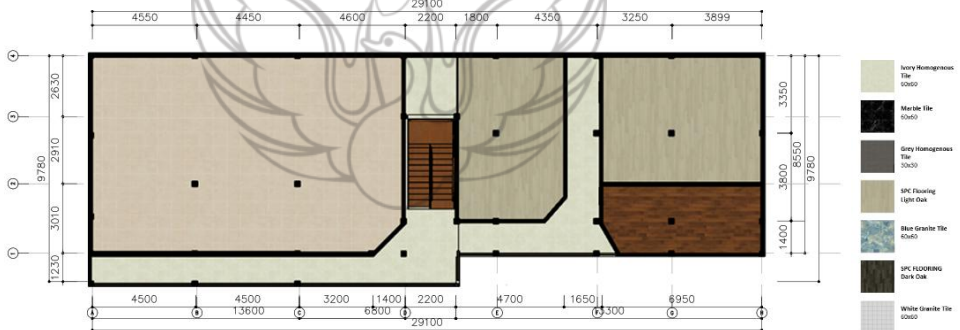
Gambar 4.30 Alternatif 1 Rencana Lanatai 1(Terpilih)

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



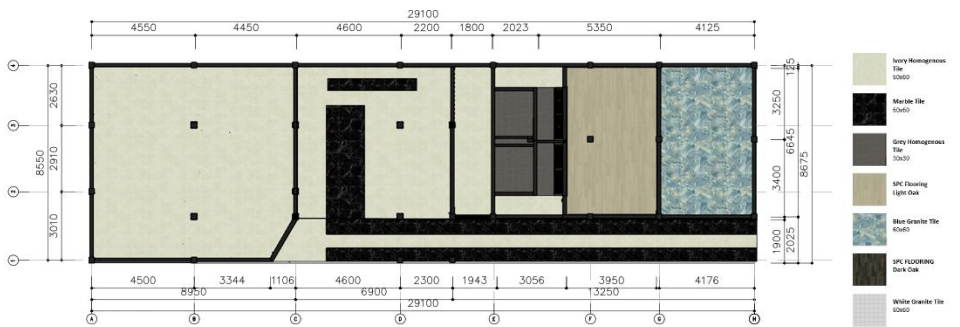
Gambar 4.31 Alternatif 1 Rencana Lantai 2

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



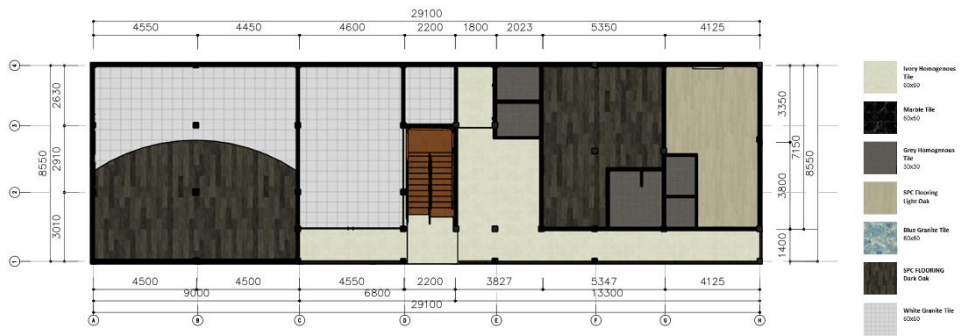
Gambar 4.32 Alternatif 1 Rencana Lantai 3

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



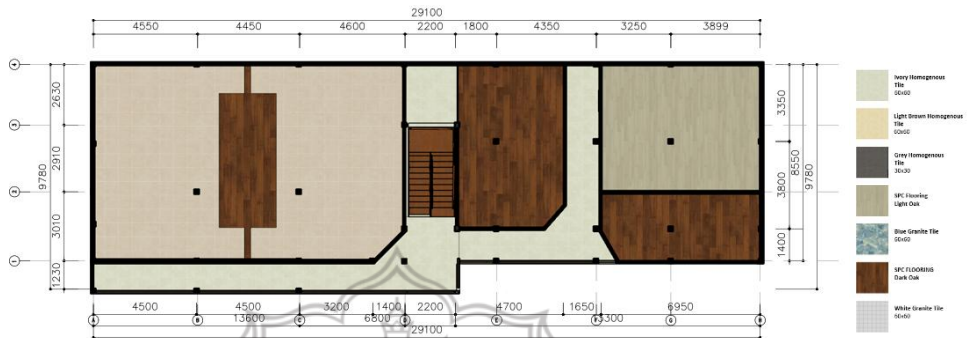
Gambar 4.33 Alternatif 2 Rencana Lantai 1

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.34 Alternatif 2 Rencana Lantai 2 (Terpilih)

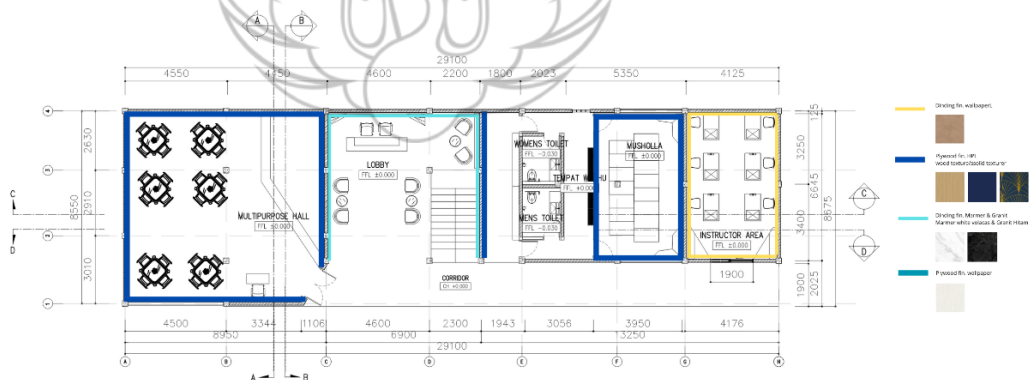
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.35 Alternatif 2 Rencana Lantai 3

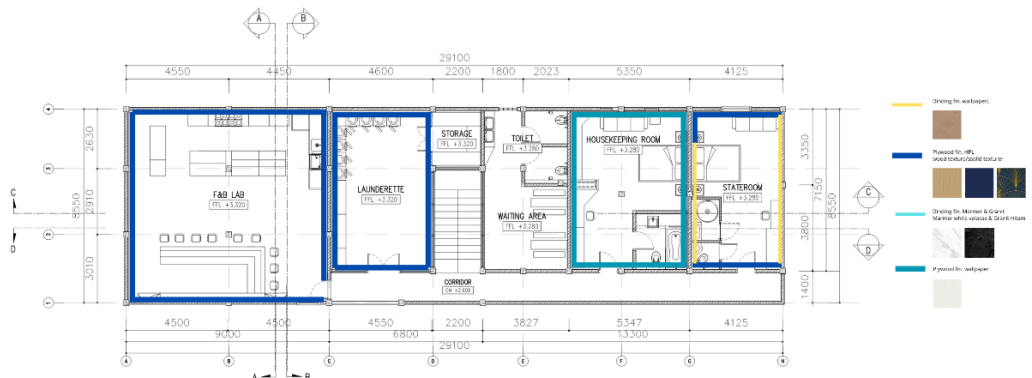
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

b. Rencana Dinding



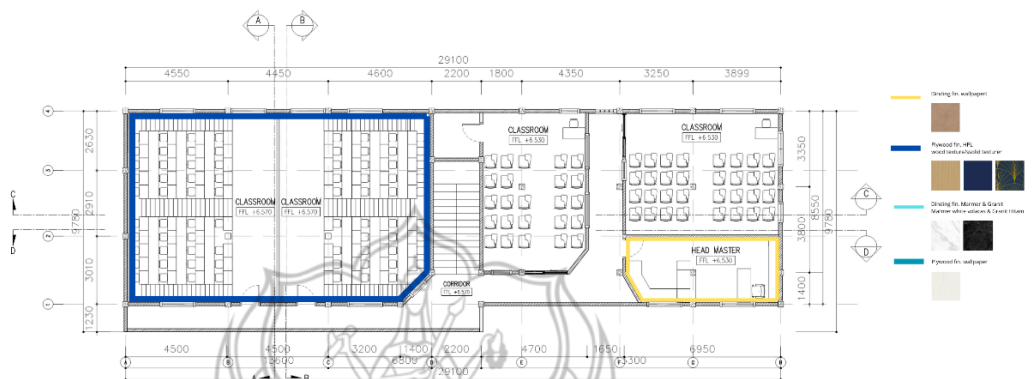
Gambar 4.36 Rencana Dinding Lantai 1

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.37 Rencana Dinding Lantai 2

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.38 Rencana Dinding Lantai 3

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

c. Rencana Plafond



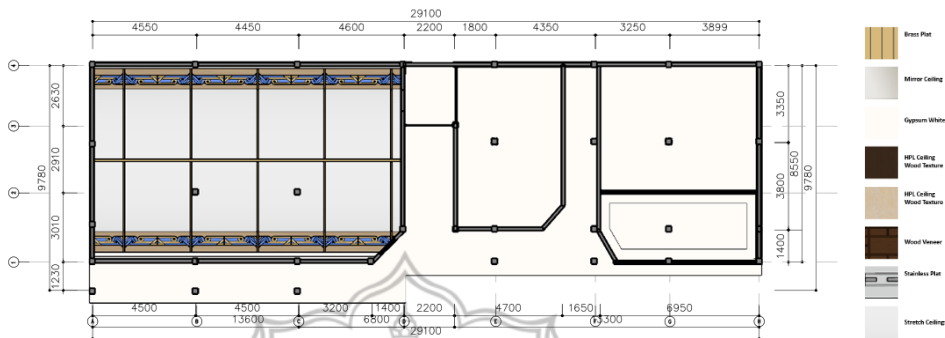
Gambar 4.39 Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 1(Terpilih)

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



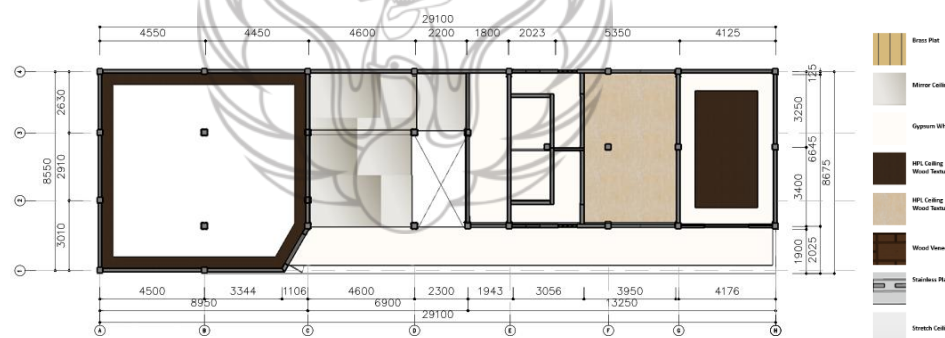
Gambar 4.40 Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 2(Terpilih)

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



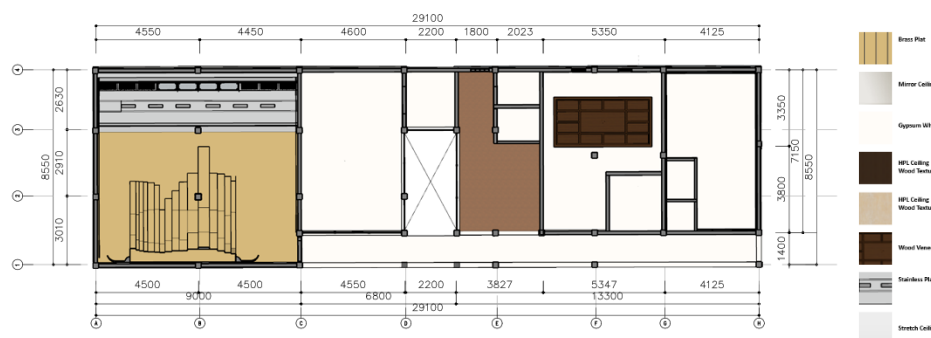
Gambar 4.41 Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 3(Terpilih)

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



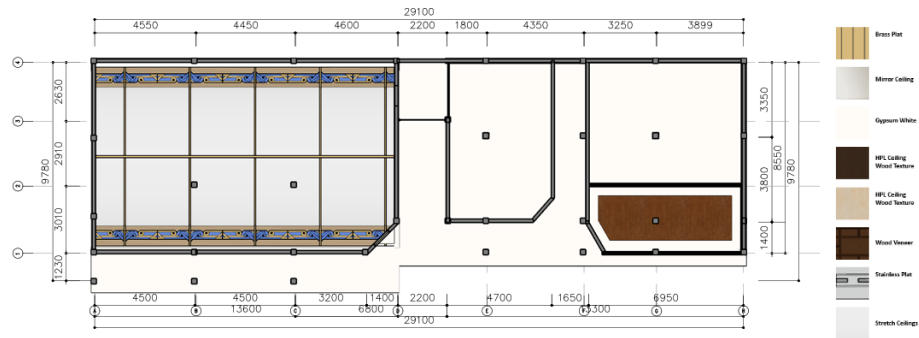
Gambar 4.42 Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai 1

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.43 Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai 2

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



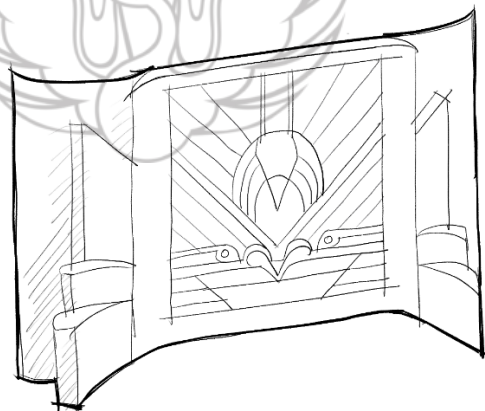
Gambar 4.44 Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai 3

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

4. Alternatif Pengisi Ruang

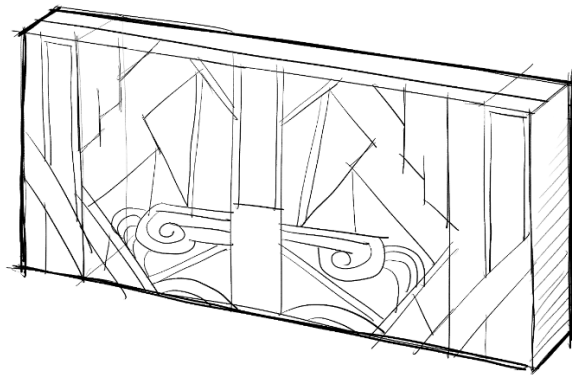
a) Furniture

Furniture yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan kombinasi antara *furniture custom* dan juga *furniture* fabrikasi, meskipun didominasi oleh *furniture custom*. Beberapa alternatif *furniture custom* dibuat untuk menjadi pilihan dan kemudian dipilih berdasar kriteria evaluasi pemilihan desain yang terkait dengan konsep dan juga fungsionalitas.



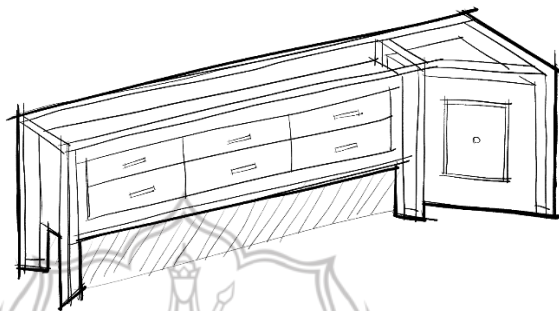
Gambar 4.45 Alternatif Furniture Lobby 1(Terpilih)

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



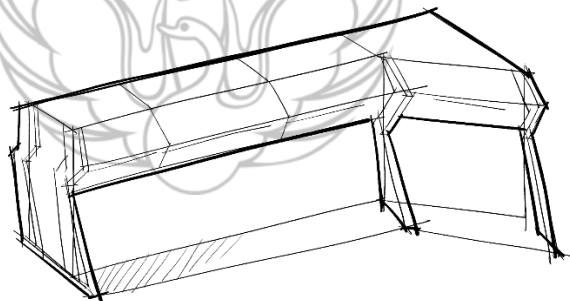
Gambar 4.46 Alternatif Furniture Lobby 2

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



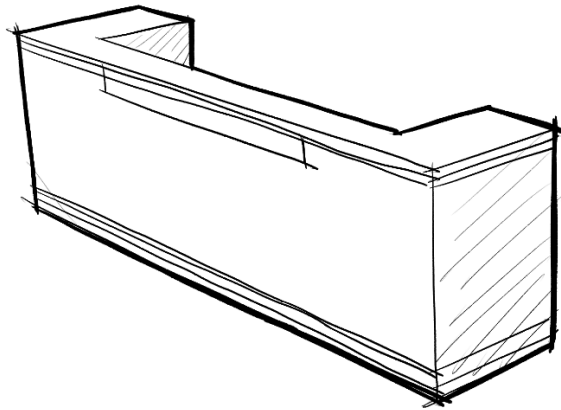
Gambar 4.47 Alternatif Furniture Credenza 1(Terpilih)

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



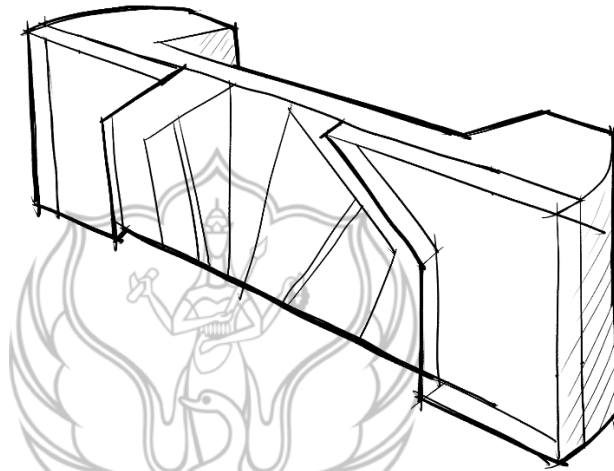
Gambar 4.48 Alternatif Furniture Credenza 2

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.49 Alternatif Furniture Resepsionis 1(Terpilih)

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)




Gambar 4.50 Alternatif Furniture Resepsionis 2

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

b) Alternatif Equipment

Tabel 4.1 Equipment

No	Jenis	Spesifikasi
1	 <i>Wall Mount Speaker</i>	<i>SoundXtra Wall Mount for Harman Kardon Citation ONE Speaker in Black (SDXHKCONEWM1021)</i>









2	 <p><i>Projector</i></p>	PROYEKTOR INFOCUS IN116AA /IN116AA
3	 <p><i>Sprinkler</i></p>	Mafco Sprinkler Head
4	 <p><i>Smoke Detector</i></p>	Smoke Detector ESSER tipe 761362




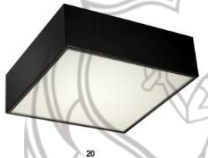
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang

a) Pencahayaan

Tabel 4.2 Pencahayaan

NO	JENIS LAMPU	KETERANGAN	LUMINOUS (F ¹)
1		Philips CorePro LED Strip 2.3W840	300
2		Philips LEDBright 17 W	2000

3		Philips <i>Essential SmartBright LED Downlight, 9 W</i>	950
4		Philips <i>LED Downlight Meson Recessed, 9 W</i>	680
5		Smartbright <i>Pro Downlight, 15 W</i>	1600
6		Philips <i>LED Downlight Magneos DL262 4W</i>	250
7		Smartbright <i>Pro Downlight, 12 W</i>	1225
8		Phillips <i>LED Bright Bulb 20 watt</i>	2000
9		Philips <i>LED Downlight Eridani 14 W</i>	1150
10		GreenSpace <i>Accent Elbow GCGM 6W</i>	590

11		GreenSpace Accent Elbow GCGM 8 W	860
12		TL LED Philips Master LEDTube 600 mm 10W 865 T8 I W	1050
13		Spotlight LED Philips ST030T LED20 23W	2000
14		LUMA Light 100- 01297-20-01 Black 25W	2400

Rumus jumlah titik lampu:

$$F = \frac{E \times A}{UF \times LLF} \longrightarrow N = \frac{F}{F_1}$$

Keterangan:

F = Jumlah cahaya yang diperlukan (lumen)

E = Tingkat penerangan rata-rata (lux)

A = Luas ruangan (m²)

UF x LLF = *Utilization Factor x Light Loss Factor* (0,5)

{Penetapan nilai 0,5 sebagai UFxLLF dilakukan untuk mempermudah perhitungan karena nilai UF tidak diketahui}

F¹ = Luminous tiap unit lampu (lumen)

Tabel 4.3 Perhitungan Titik Lampu

No	Ruang	Keterangan		Jml
1	Multi-purpose hall	Philips CorePro LED Strip 2.3W840	$F = \frac{200 \times 70}{(0,5)} = 28000$ $N = \frac{28000}{300} = 93,3$	95
2	Lobby	Philips LEDBright 17 W	$F = \frac{100 \times 35}{(0,5)} = 7000$ $N = \frac{7000}{2000} = 3,5$	4
3	Koridor Lobby Lt. 1	Philips Essential SmartBright LED Downlight, 9 W	$F = \frac{100 \times 35}{(0,5)} = 7000$ $N = \frac{7000}{950} = 7$	7
4	Koridor Toilet Lt. 1	Philips LED Downlight Meson Recessed, 9 W	$F = \frac{100 \times 11}{(0,5)} = 2200$ $N = \frac{2200}{680} = 3,2$	3
5	Toilet Wanita Lt.1	Smartbright Pro Downlight, 15 W	$F = \frac{250 \times 3,4}{(0,5)} = 1700$ $N = \frac{1700}{1600} = 1,06$	1
6	Toilet Pria Lt. 1	Smartbright Pro Downlight, 15 W	$F = \frac{250 \times 3,4}{(0,5)} = 1700$ $N = \frac{250 \times 3,4}{1600} = 1,06$	1
7	Tempat Wudhu Wanita Lt.1	Philips LED Downlight Magneos DL262 4W	$F = \frac{100 \times 5,7}{(0,5)} = 1140$ $N = \frac{1140}{250} = 4,5$	4

$$\frac{100 \times 5,7}{\quad}$$

8	Tempat Wudhu Pria Lt.1	Philips LED Downlight Magneos DL262 4W	$F = \frac{1140}{(0,5)} = 1140$ $N = \frac{1140}{250} = 4,5$	4
9	Tangga (Lt. 1, 2, 3)	Philips Essential SmartBright LED Downlight, 9 W	$F = \frac{100 \times 10}{(0,5)} = 2000$ $N = \frac{2000}{950} = 2,1$	2
10	Mushola	Philips LED Downlight Eridani 14 W	$F = \frac{200 \times 26}{(0,5)} = 10400$ $F = 10400 - 40\% = 6240$ $N = \frac{6240}{1150} = 5,4$	5
		GreenSpace Accent Elbow GCGM 6W	$F = \frac{200 \times 26}{(0,5)} = 10400$ $F = 10400 - 60\% = 4160$ $N = \frac{4160}{590} = 7$	7
11	Instructor Room	Philips CorePro LED Strip 2.3W840	$F = \frac{300 \times 26}{(0,5)} = 15600$ $F = 15600 - 60\% = 6240$ $N = \frac{6240}{300} = 20$	20
		Philips LED Ceiling CL254 20 W	$F = \frac{300 \times 26}{(0,5)} = 15600$ $F = 15600 - 60\% = 6240$ $N = \frac{4160}{1900} = 2$	2

12	<i>F&B Lab</i>	TL LED Philips Master LED Tube 600 mm 10W 865 T8 I W	$F = \frac{300 \times 26}{(0,5)} = 42000$ $F = 42000 - 60\% = 16800$ $N = \frac{16800}{1050} = 18$	18
		Spotlight LED Philips ST030T LED20 23W	$F = \frac{300 \times 26}{(0,5)} = 42000$ $F = 42000 - 60\% = 25200$ $N = \frac{25200}{2000} = 12,6$	12
13	<i>Laundrette</i>	Philips LED Downlight Eridani 14 W	$F = \frac{200 \times 30}{(0,5)} = 12000$ $F = 12000 - 40\% = 7200$ $N = \frac{7200}{1150} = 6,2$	6
		GreenSpace Accent Elbow GCGM 6W	$F = \frac{200 \times 30}{(0,5)} = 12000$ $F = 12000 - 60\% = 4800$ $N = \frac{4800}{590} = 8,1$	8
14	Storage Lt.2	Philips Essential SmartBright LED Downlight, 9 W	$F = \frac{100 \times 5}{(0,5)} = 1000$ $N = \frac{1000}{950} = 1,05$	1
15	Area Tunggu Lt.2	Philips Essential SmartBright LED Downlight, 9 W	$F = \frac{100 \times 13}{(0,5)} = 2600$ $N = \frac{2600}{950} = 2,7$	3
16	Toilet Wanita Lt. 2	Smartbright Pro Downlight, 12 W	$F = \frac{250 \times 2,7}{(0,5)} = 1350$	1



			$N = \frac{1350}{1225} = 1,1$	
17	Toilet Pria Lt. 2	Smartbright Pro Downlight, 12 W	$F = \frac{250 \times 2,7}{(0,5)} = 1350$ $N = \frac{1350}{1225} = 1,1$	1
18	<i>Housekeeping Lab</i>	Smartbright Pro Downlight, 15 W	$F = \frac{150 \times 29,5}{(0,5)} = 8850$ $F = 8850 - 50\% = 4425$ $N = \frac{4425}{1600} = 2,7$	3
		GreenSpace Accent Elbow GCGM 6W	$F = \frac{150 \times 29,5}{(0,5)} = 8850$ $F = 8850 - 50\% = 4425$ $N = \frac{4425}{590} = 7,5$	8
19	<i>Toilet Housekeeping Lab</i>	Smartbright Pro Downlight, 15 W	$F = \frac{250 \times 5,6}{(0,5)} = 2800$ $F = 2800 - 40\% = 1680$ $N = \frac{1680}{1600} = 1,05$	1
		GreenSpace Accent Elbow GCGM 6W	$F = \frac{250 \times 5,6}{(0,5)} = 2800$ $F = 2800 - 60\% = 1120$ $N = \frac{1120}{590} = 1,8$	2
20	<i>Stateroom Lab</i>	Smartbright Pro Downlight, 15 W	$F = \frac{150 \times 23}{(0,5)} = 6900$ $F = 6900 - 40\%$	3


			$= 4140$ $N = \frac{4140}{1600} = 2,5$	
		GreenSpace Accent Elbow GCGM 6W	$F = \frac{150 \times 23}{(0,5)} = 6900$ $F = 6900 - 60\% = 2760$ $N = \frac{2760}{590} = 4,6$	5
21	Toilet Stateroom Lab	GreenSpace Accent Elbow GCGM 6W	$F = \frac{250 \times 3,8}{(0,5)} = 1900$ $N = \frac{1900}{590} = 3,2$	3
22	Koridor Lt. 2	Philips LED Downlight Meson Recessed, 9 W	$F = \frac{100 \times 24}{(0,5)} = 4800$ $N = \frac{4800}{680} = 7$	7
23	Classroom A	GreenSpace Accent Elbow GCGM 8W	$F = \frac{250 \times 53,5}{(0,5)} = 26750$ $N = \frac{26750}{860} = 31$	31
24	Classroom B	GreenSpace Accent Elbow GCGM 8W	$F = \frac{250 \times 53,5}{(0,5)} = 26750$ $N = \frac{26750}{860} = 31$	31
25	Classroom C	LUMA Light 100-01297-20-01 Black 25W	$F = \frac{250 \times 31}{(0,5)} = 15500$ $N = \frac{15500}{2400} = 6,45$	6
26	Classroom D	LUMA Light 100-01297-	$F = \frac{250 \times 36}{(0,5)} = 18000$	8

		20-01 Black 25W	$N = \frac{18000}{2400} = 7,5$	
27	Koridor Lt.3	Philips LED Downlight Meson Recessed, 9 W	$F = \frac{100 \times 18}{(0,5)} = 3600$ $N = \frac{3600}{680} = 5,2$	5
28	Director`s Office	Philips CorePro LED Strip 2.3W840	$F = \frac{100 \times 18,6}{(0,5)} = 3720$ $F = 3600 - 60\% = 1440$ $N = \frac{1440}{300} = 4,8$	5
		GreenSpace Accent Elbow GCGM 6W	$F = \frac{100 \times 18,6}{(0,5)} = 3720$ $F = 3600 - 40\% = 2160$ $N = \frac{2160}{590} = 3,6$	4
29	Storage Lt. 3	Philips Essential SmartBright LED Downlight, 9 W	$F = \frac{100 \times 5}{(0,5)} = 1000$ $N = \frac{1000}{950} = 1,05$	1

b) Penghawaan

Tabel 4.4 Penghawaan

NO	JENIS AIR CONDITIONER	KETERANGAN
1		Daikin ZETA Inverter STKZ50XV 2 PK
2		Daikin ZETA Inverter STKZ35XV 1,5

		PK
3		Daikin ZETA Inverter STKZ35XV 1 PK

Rumus Kebutuhan BTU/h=	$\frac{L \times W \times H \times I \times E}{60}$
Rumus Total AC=	$\frac{BTU/H}{60}$

Keterangan:

L = Panjang Ruang (feet)

W = Lebar Ruang (feet)

H = Tinggi Ruang (feet)

I = 10 (jika berinsulasi, berada di lantai bawah dan berhimpit dengan ruang lain)

18 (jika tidak berinsulasi dan berada di lantai atas)

E = 16(jika dinding luar terpanjang menghadap utara)

17 (jika dinding luar terpanjang menghadap timur)

18 (jika dinding luar terpanjang menghadap Selatan)

20 (jika dinding luar terpanjang menghadap barat)

Panduan Dasar AC :

½ PK = 5000 BTU/h

¾ PK = 7000 BTU/h

1 PK = 9000 BTU/h

1.5 PK = 12000 BTU/h

2 PK = 18000 BTU/h

4 Pk (cassete, duct, dll) = 35000 BTU/h

6 PK (cassete, duct, dll) = 50000 BTU/h

Tabel 4.5 Perhitungan Kebutuhan Air Conditioner

NO	RUANG	KETERANGAN
1	Multi-purpose Hall	<p>Diketahui: L= 28,5 (feet) W= 27 (feet) H= 9,8 (feet) I= 10 E= 16</p> $\text{BTU/h} = \frac{28,5 \times 27 \times 9,8 \times 10 \times 16}{60}$ $\text{BTU/h} = \frac{1.206.576}{60}$ $\text{BTU/h} = 20.109$ $\frac{9000 \text{ (1PK)}}{4500}$ <p>Total AC= 2,2 (2 Titik AC)</p>
2	Instructor Room	<p>Diketahui: L= 27 (feet) W= 12,8 (feet) H= 9,8 (feet) I= 10 E= 17</p> $\text{BTU/h} = \frac{27 \times 12,8 \times 9,8 \times 10 \times 17}{60}$ $\text{BTU/h} = \frac{575.769}{60}$ $\text{BTU/h} = 9.596$ $\frac{9000 \text{ (1PK)}}{4500}$ <p>Total AC= 1,06 (1 Titik AC)</p>
3	Laundrette	<p>Diketahui: L= 22,6 (feet) W= 12,8 (feet) H= 9,8 (feet) I= 18 E= 17</p>

		$\frac{22,6 \times 14,2 \times 9,8 \times 18 \times 17}{60}$ $\frac{962.374.896}{60}$ $\frac{16.039}{12000 (1,5 \text{ PK})}$ Total AC= 1,3 (1 Titik AC)
4	Hospitality Lab	Diketahui: L= 22,6 (feet) W= 18,2 (feet) H= 9,8 (feet) I= 18 E= 20 $\frac{22,6 \times 18,2 \times 9,8 \times 18 \times 20}{60}$ $\frac{1.451.136}{60}$ $\frac{24.185}{18000 (2\text{PK})}$ Total AC= 1,3 (1 Titik AC)
5	Stateroom Lab	Diketahui: L= 22,6 (feet) W= 14,5 (feet) H= 9,8 (feet) I= 18 E= 17 $\frac{22,6 \times 14,5 \times 9,8 \times 18 \times 17}{60}$ $\frac{982.706}{60}$ $\frac{16.378}{18000 (2\text{PK})}$ Total AC= 0,9 (1 Titik AC)

6	Classroom C	<p>Diketahui: L= 23,4 (feet) W= 15,9 (feet) H= 9,8 (feet) I= 18 E= 20</p> $\text{BTU/h} = \frac{23,4 \times 15,9 \times 9,8 \times 18 \times 20}{60}$ $\text{BTU/h} = \frac{1.312.627}{60}$ $\text{BTU/h} = \frac{21.877}{9000 \text{ (1PK)}}$ <p>Total AC= 2,4 (2 Titik AC)</p>
7	Classroom D	<p>Diketahui: L= 22,8 (feet) W= 18,8 (feet) H= 9,8 (feet) I= 18 E= 16</p> $\text{BTU/h} = \frac{22,8 \times 18,8 \times 9,8 \times 18 \times 16}{60}$ $\text{BTU/h} = \frac{1.209.793}{60}$ $\text{BTU/h} = \frac{20.163}{9000 \text{ (1PK)}}$ <p>Total AC= 2,2 (2 Titik AC)</p>
8	Director`s Office	<p>Diketahui: L= 21,3 (feet) W= 10,5 (feet) H= 9,8 (feet) I= 18 E= 18</p> $\text{BTU/h} = \frac{21,3 \times 10,5 \times 9,8 \times 18 \times 18}{60}$

		BTU/h= $\frac{710.133}{60}$
		BTU/h= 11.835
		12000 (1,5PK)
		Total AC= 0,98 (1 Titik AC)

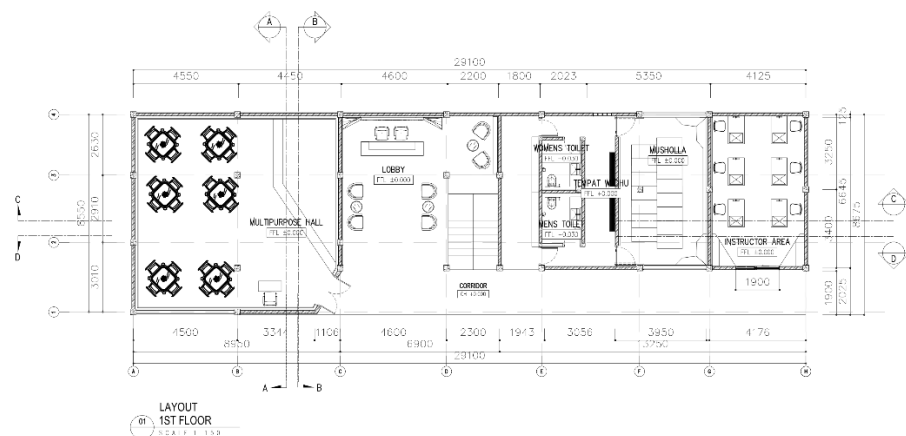
B. Evaluasi Pemilihan Desain

Tabel 4.6 Evaluasi Pemilihan Desain

No	Alternatif	Evaluasi
1	Estetika Ruang	Dipilih berdasarkan kesesuaian gaya dan tema interior yang diterapkan.
2	Penataan Ruang	Dipilih berdasarkan sirkulasi dan aksesibilitas, serta kesesuaian dengan gaya dan tema
3	Tata Kondisional Ruang	Dipilih berdasarkan kebutuhan dan kondisi ruangan.
4	Pengisi Ruang	Dipilih berdasarkan kebutuhan, serta kesesuaian dengan gaya dan tema.

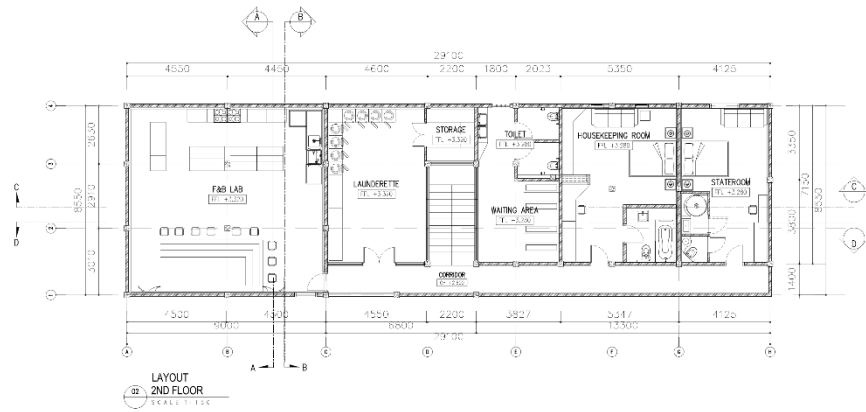
C. Hasil Desain

1. Layout



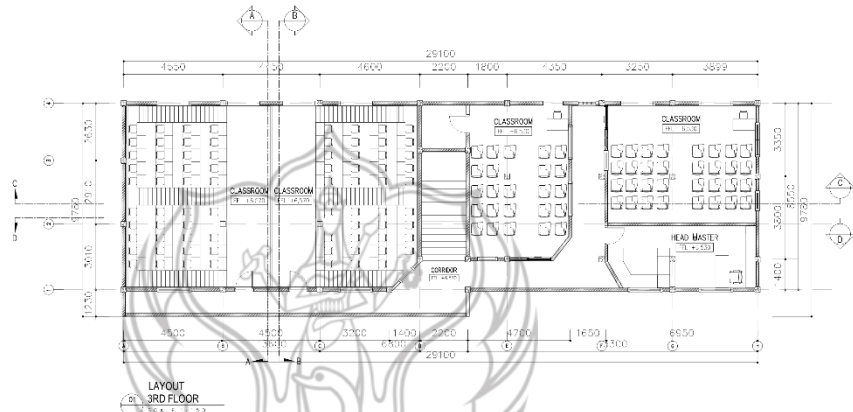
Gambar 4.51 Layout Lantai 1

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.52 Layout Lantai 2

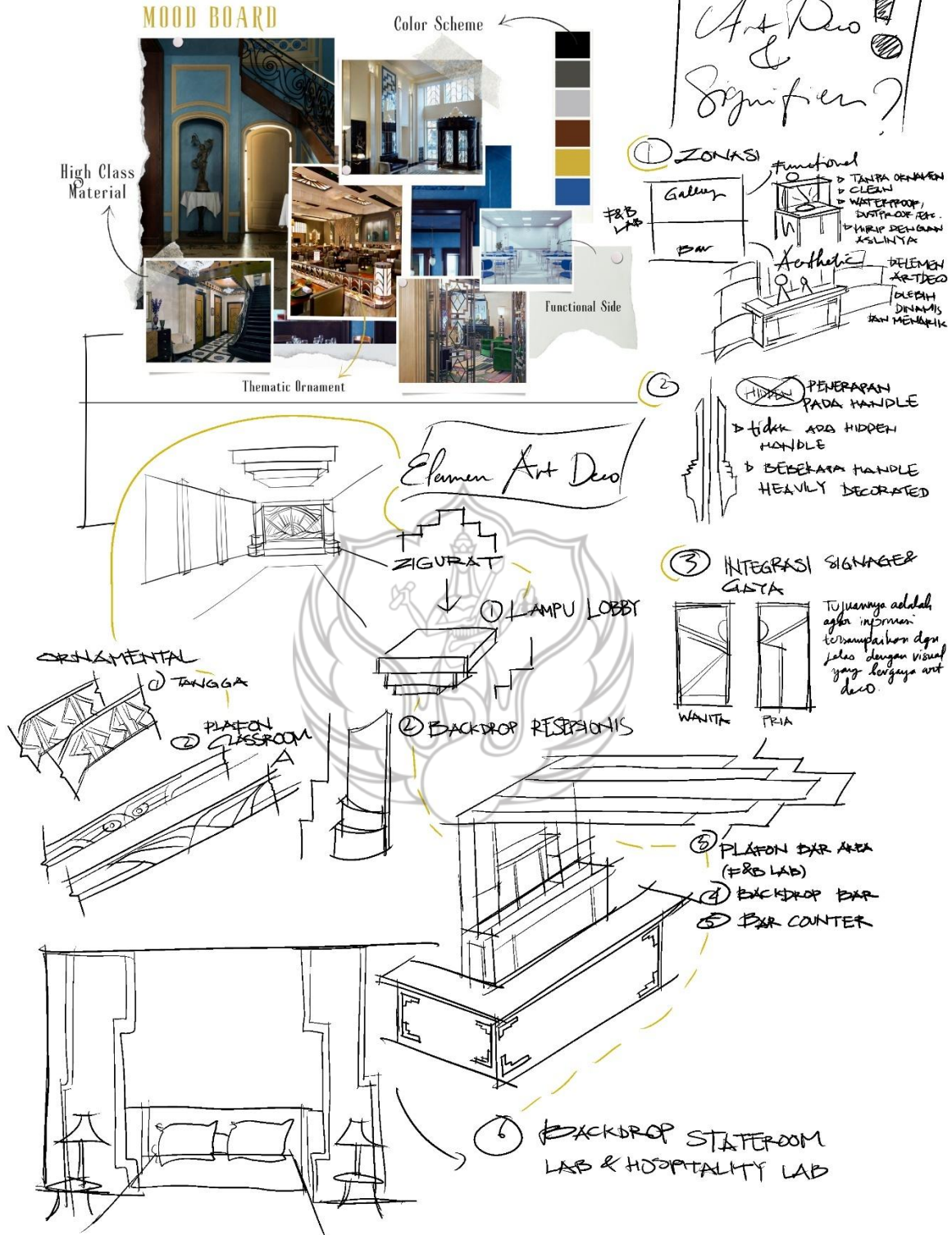
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.53 Layout Lantai 3

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

2. Hasil Desain



Gambar 4.54 Sketsa Penerapan Konsep pada Hasil Desain

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.55 Visualisasi Lobby
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.56 Area Samping Lobby
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.57 Visualisasi Musholla

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.58 Visualisasi Multipurpose Room

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.59 Visualisasi *Instructor Office*

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.60 Visualisasi *Stateroom Lab*

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.61 Visualisasi Hospitality Lab

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.62 Visualisasi Laundrette

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.63 Visualisasi Area Bar F&B Lab

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



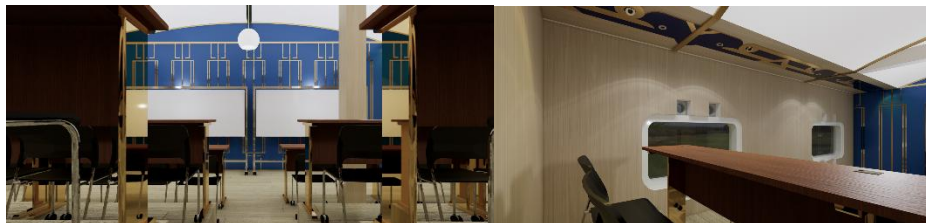
Gambar 4.64 Visualisasi Area *Kitchen F&B Lab*

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.65 Visualisasi *Waiting Area*

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.66 Visualisasi *Clasroom A*

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.67 Visualisasi Classroom D

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)



Gambar 4.68 Instructor Office

(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Desain Sekolah Kapal Pesiar yang menggunakan konsep *entertainment architecture* dan *human centered design* memberikan identitas yang lebih eksklusif terhadap *Captain`s Club College* Yogyakarta. Penggunaan konsep tersebut menciptakan paduan simulasi suasana di kapal pesiar dengan ruang-ruang fungsionalitas yang terpersonalisasikan untuk pengguna dengan baik. Desain Sekolah ini berhasil memanfaatkan keterbatasan ruang yang sempit menjadi ruang yang nyaman dan menarik bagi siswa dan pengajar untuk melakukan pembelajaran. Penggunaan material tertentu yang berbeda dari sekolah pada umumnya juga memperkuat ciri khas sekolah ini dan memberikan prestise bagi siswa dan pengajar. Selain itu, beberapa masalah terkait sirkulasi ruangan juga berhasil terpecahkan dengan desain yang beradaptasi terhadap aktifitas dan kebutuhan pengguna, sehingga desain bisa terpersonalisasikan dengan baik.

B. Saran

1. Diharapkan ide dari perancangan *Captain`s Club College* Yogyakarta dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya menghadirkan lingkungan belajar yang nyaman dan juga menarik secara visual.
2. Diharapkan perancangan *Captain`s Club College* Yogyakarta dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi pembaca, khususnya mahasiswa yang tertarik dengan desain sekolah ataupun mendesain suatu bangunan menggunakan konsep *entertainment architecture*

DAFTAR PUSTAKA

- Aarnio, M. (2023). Cruise Ship Handbook. In A. Markus, & F. Helsinki, *Cruise Ship Handbook*. Cham: Springer Nature Switzerland AG.
- Agustina, T. (2017). Manajemen Program Kursus Perhotelan Dan Kapal Pesiar Di Lembaga Kursus dan Pelatihan Graha Wisata Semarang.
- Brida, Z.-A. &. (2008). The Impacts of the Cruise Industry on Tourism Destinations, Sustainable Tourism as a Factor of Local Development.
- Buana, F. A. (2020). Perancangan Interior Stadion Sultan Agung Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Bukit, M. (2014). Strategi dan Inovasi Kejuruan. *JIPTEK*.
- Coggins, A. O. (2019). Globalization of the Cruise Industry: A Tale of Ships Part II - Asia Post 1994.
- Council, B. (2023, Oktober 6). *Framework for Innovation*. From www.designcouncil.org.uk: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/framework-for-innovation/>
- Cruise Ship Careers & School*. (2023). From thetravelacademy.com: <https://thetravelacademy.com/travel-careers/cruise-ship-school>
- Djojonegoro, W. (1998). *Pengembangan Sumberdaya Manusia melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Jakarta: P.T. Jayaklarta Agung Offset.
- Dowling, R. K. (2006). Cruise Ship Tourism. In R. K. Dowling, *Cruise Ship Tourism*. King`s Lynn: Biddles Ltd.,.
- Earthman. (1999). The Quality of School Buildings, Student Achievement, and Student Behavior.
- Humble, J. (2021, Mei 7). *What is the Double Diamond Design Process?* From www.thefountaininstitute.com: <https://www.thefountaininstitute.com/blog/what-is-the-double-diamond-design-process>
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Sutarna, A., & Usada, B. (2020). *Manajemen Vokasi*. Banyuman: CV Pena Persada.
- Jumadin, Sulaiman, D. A., & Dewi, S. S. (2020). KUALITAS PEMBELAJARAN MAHASISWA VOKASI FAKULTAS TEKNIK. *Jurnal MEDIA ELEKTRIK*, Vol. 17.
- Kurniawan, D. (2023, Oktober 13). *Pelindo Catat Kenaikan Jumlah Penumpang Kapal Pesiar di Bali selama Januari-Oktober 2023*. From voi.id: https://voi.id/ekonomi/319779/pelindo-catat-kenaikan-jumlah-penumpang-kapal-pesiar-di-bali-selama-januari-oktober-2023#google_vignette
- Morales, A. T. (2023, 12 15). *School of International Hospitality and Tourism Management*. From sihtm.ubaguio.edu: https://sihtm.ubaguio.edu/?_ga=2.3329712.1483244268.1703109872-2048856420.1703109872&_gl=1%2A4l2nqa%2A_ga%2AMjA0ODg1Nj

QyMC4xNzAzMTA5ODcy%2A_ga_3H1RGXJBZW%2AMTcwMzEwO
TkzMC4xLjAuMTcwMzEwOTkzMC4wLjAuMA..

- Nuffida, N. E. (2016). Fenomena 'Entertainment Architecture' di Indonesia dan Perkembangan dalam Arsitektur . *EMARA Indonesian Journal of Architecture* .
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension and Interior Space*. United States: Whitney Library of Design.
- PERMENKES. (2006). Standar Penghawaan, Pencahayaan dan Kebisingan di Sekolah. *PERMENKES Nomor 2 Tahun 2006*.
- PERPRES. (2022, 4 27). *Peraturan Presiden NOMOR 68 TAHUN 2022 TENTANG REVITALISASI PENDIDIKAN VOKASI DAN PELATIHAN VOKASI*. From jdih.tanjungpinangkota.go.id:
<https://jdih.tanjungpinangkota.go.id/cariprodukhukum/1778>
- Samancioglu, N. (2016). Human - Centered Design & Methodology.
- Sanoff, H. (1994). *School Design*.
- Santoso, J. T. (2022, 10 14). *Jenis-Jenis Pendidikan Vokasi*. From stekom.ac.id:
<https://stekom.ac.id/artikel/jenis-jenis-pendidikan-vokasi>
- Sudira, P. (2012). Pendidikan Kejuruan dan Vokasi Berbasis Tri Hita Karana. *Prosiding Kongres Pendidikan dan Pengajaran UGM*.
- Suyitno. (2020). *PENDIDIKAN VOKASI DAN KEJURUAN Strategi dan Revitalisasi Abad 21*. Yogyakarta: K-Media.
- Ward, D. (2001). Complete Guide to Cruising & Cruise Ships 2002. In D. Ward, *Complete Guide to Cruising & Cruise Ships 2002*. Princeton: Berlitz.

LAMPIRAN

A. Hasil Survey

1. Foto Survey





B. Hasil Pengembangan Desain (Schematic Design)

1. Poster Ideasi

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH KAPAL PESIAR

•CHEVY AULIA LAZUARDY/2012220233• **CAPTAIN'S CLUB COLLEGE YOGYAKARTA**

LOKASI

 LOKASI
 JL. KOTA BARU / JL. SELOKAN MATARAM
 KAB. SLEMAN, DIY




SITE ANALYSIS

PROBLEM STATEMENT
 BAGAIMANA MENERAPKAN KONSEP ENTERTAINMENT ARCHITECTURE PADA SEKOLAH KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB COLLEGE YOGYAKARTA BERDASARKAN PRINSIP SIGNIFIFIER DALAM HUMAN CENTERED DESIGN?


KONSEP
 PERANCANGAN INI MENGGUNAKAN GABUNGAN KONSEP ENTERTAINMENT ARCHITECTURE SEBAGAI KONSEP YANG MENDASARI ASPEK VISUAL, SEMENTARA KONSEP HUMAN CENTERED DESIGN MENDASARI ASPEK FUNGSIONAL. KONSEP ENTERTAINMENT ARCHITECTURE MENEKANKAN PADA PENGALAMAN VISUAL DAN IMAJINATIF. DALAM HAL INI JUGA MELIBATKAN PENGGUBAHAN BENTUK ATAU PERMUKAAN BERDASARKAN IMAJINASI TEMATIS.


MATERIAL & COLOR SCHEME




MARBLE WOOD - SOLID - VENEER - HPL
 TILE GLASS METAL


ZONING CHANGES

FL. 3


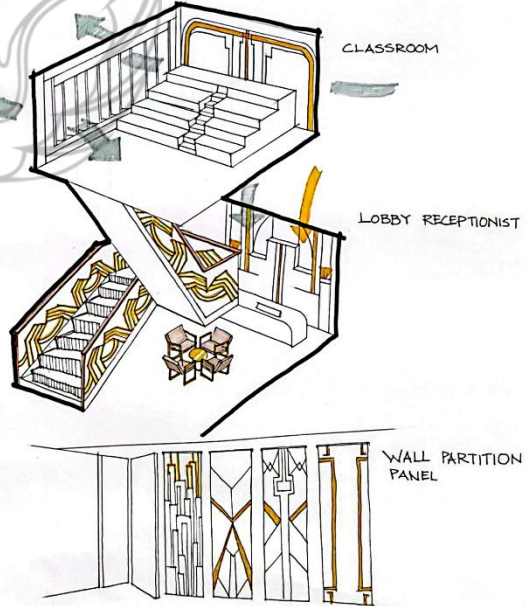
FL. 2


FL. 1


MIND MAP



IDEATION



CLASSROOM
 LOBBY RECEPTIONIST
 WALL PARTITION PANEL

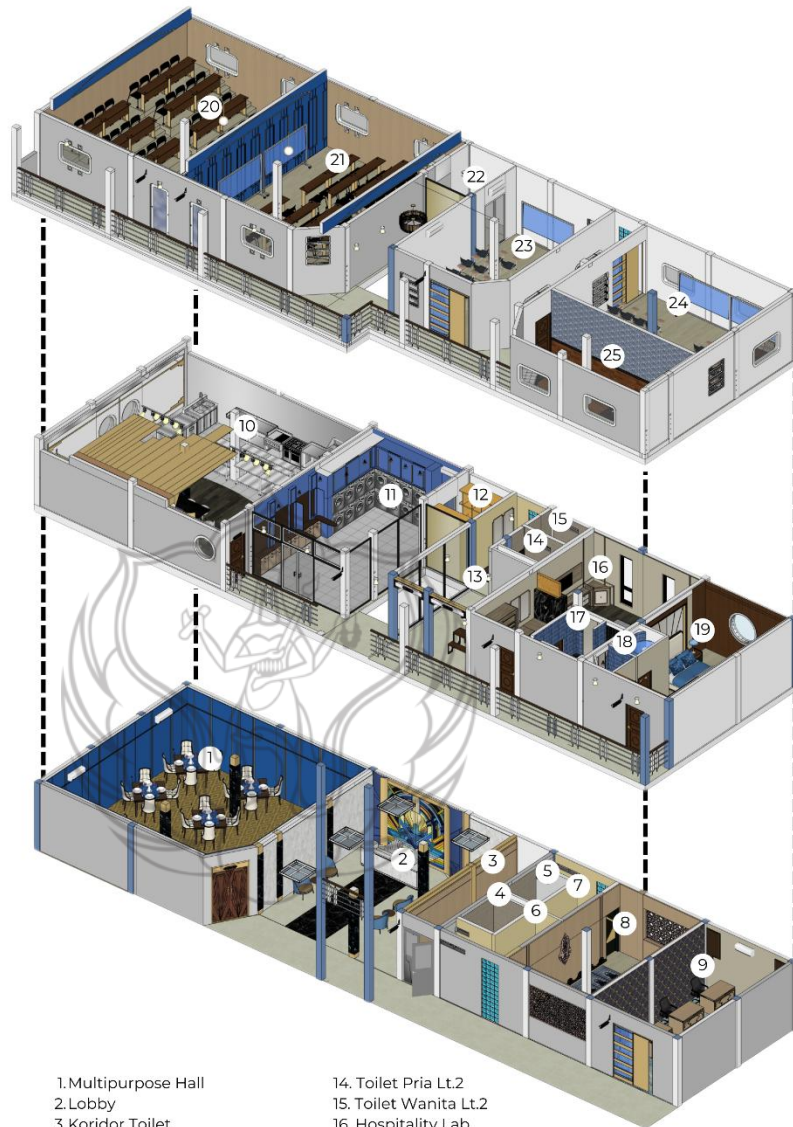
2. Sketsa Perspektif Manual





C. Presentasi Desain

1. Axonometri



1. Multipurpose Hall
2. Lobby
3. Koridor Toilet
4. Toilet Pria Lt.1
5. Toilet Wanita Lt.1
6. Tempat Wudhu Pria Lt.1
7. Tempat Wudhu Wanita Lt. 2
8. Musholla
9. Instructor Office
10. F&B Lab
11. Laundrette
12. Storage Lt.2
13. Waiting Area

14. Toilet Pria Lt.2
15. Toilet Wanita Lt.2
16. Hospitality Lab
17. Toilet Hospitality Lab
18. Toilet Stateroom Lab
19. Stateroom Lab
20. Classroom A
21. Classroom B
22. Storage Lt. 2
23. Classroom C
24. Classroom D
25. Director's Office

2. Skema Bahan dan Warna

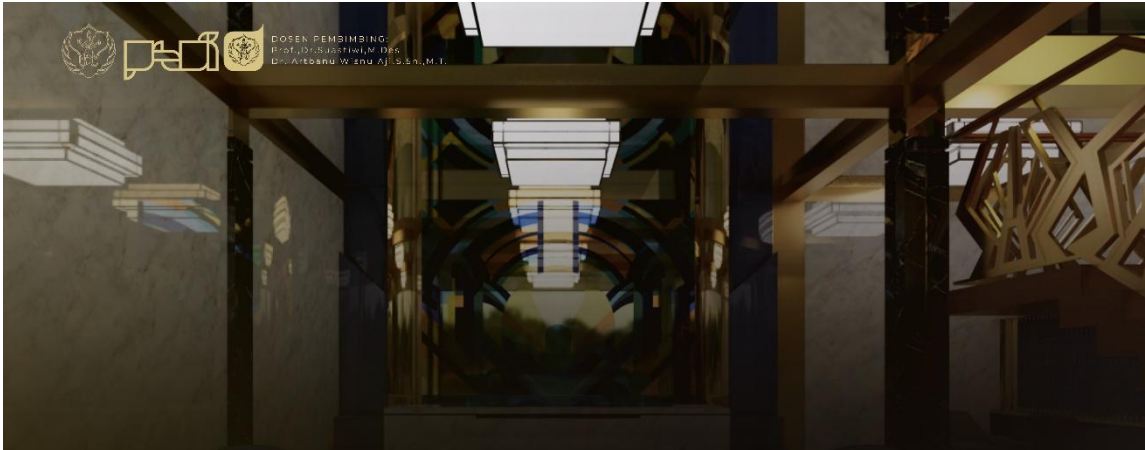


3. Poster Presentasi





DOSEN PEMBIMBING:
 Prof. Dr. Susanto, DDes,
 Dr. Arzhanu W. S.P., S.Si, M. I.



PERANCANGAN INTERIOR CAPTAIN'S CLUB COLLEGE YOGYAKARTA

Redesigning Cruise School Interiors with Timeless Elegance

Art Deco Odyssey

CONCEPT

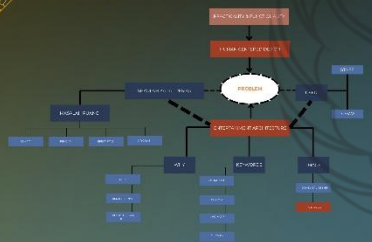
Art Deco Odyssey adalah konsep perancangan ini. Art Deco merujuk pada sub-lerma dari *entertainment architecture* yang digunakan sebagai konsep visual dari perancangan yang bertujuan menghadirkan sebuah rancangan interior yang menekankan pengalaman visual dan imajineri serta menarik "Odyssey" sendiri menyimbolkan perjalanan user yang belajar dalam kondisi ruang yang dituntut untuk menghadirkan sisi praktikal dan fungsional (*human centered design*) namun tidak melupakan kesenangan secara visual.

Site Plan

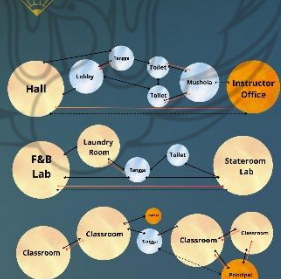


Lokasi Jl. Kota Baru atau, Jl. Selektion Mataram,
 RT.05/PW.03, Trini, Sinduadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55284

Mind Map



Bubble Diagram



Axonometric



Project Description

Perancangan Interior sekolah kapal pesiar captain's club college berusaha menjawab masalah yang kerap dihadapi oleh sekolah kapal pesiar dan LPK perhotelan lainnya, serta merupakan inovasi dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih real dengan menciptakan ruang yang semirip mungkin dengan kondisi lingkungan bekerja lulusan sekolah, sehingga output yang dihasilkan bisa lebih maksimal.

Problem Statement

Pagaimana menerapkan gaya *entertainment architecture* pada interior sekolah kapal pesiar Captain's Club College Jogja berdasarkan prinsip signifiers dalam *human centered design*?

Material Scheme



- 16. Toilet
- 17. Hall
- 18. Lobby
- 19. Musroom
- 20. Classroom
- 21. Classroom
- 22. Classroom
- 23. Classroom
- 24. Classroom
- 25. Classroom
- 26. Classroom
- 27. Classroom
- 28. Classroom
- 29. Classroom
- 30. Classroom
- 31. Classroom
- 32. Classroom
- 33. Classroom
- 34. Classroom
- 35. Classroom
- 36. Classroom
- 37. Classroom
- 38. Classroom
- 39. Classroom
- 40. Classroom
- 41. Classroom
- 42. Classroom
- 43. Classroom
- 44. Classroom
- 45. Classroom
- 46. Classroom
- 47. Classroom
- 48. Classroom
- 49. Classroom
- 50. Classroom
- 51. Classroom
- 52. Classroom
- 53. Classroom
- 54. Classroom
- 55. Classroom
- 56. Classroom
- 57. Classroom
- 58. Classroom
- 59. Classroom
- 60. Classroom
- 61. Classroom
- 62. Classroom
- 63. Classroom
- 64. Classroom
- 65. Classroom
- 66. Classroom
- 67. Classroom
- 68. Classroom
- 69. Classroom
- 70. Classroom
- 71. Classroom
- 72. Classroom
- 73. Classroom
- 74. Classroom
- 75. Classroom
- 76. Classroom
- 77. Classroom
- 78. Classroom
- 79. Classroom
- 80. Classroom
- 81. Classroom
- 82. Classroom
- 83. Classroom
- 84. Classroom
- 85. Classroom
- 86. Classroom
- 87. Classroom
- 88. Classroom
- 89. Classroom
- 90. Classroom
- 91. Classroom
- 92. Classroom
- 93. Classroom
- 94. Classroom
- 95. Classroom
- 96. Classroom
- 97. Classroom
- 98. Classroom
- 99. Classroom
- 100. Classroom

CHEVY AULIA LAZUARDY
 NIM. 2012290033

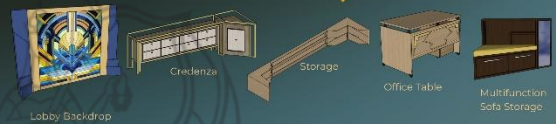




Entertainment Architecture

Dikarenakan konsep besar entertainment architecture bersifat imajinatif, tematik dan kuat secara visual, maka dalam perancangan ini, aspek imajinatif yang memiliki kekuatan secara visual dihadirkan melalui representasi beberapa elemen desain, yakni seperti plafond melengkung dan bergelombang di multipurpose hall yang memvisualisasikan suasana laut saat senja dengan ormbak keemasan yang terkena cahaya matahari sementara langit mulai gelap dan semakin memburu.

Furniture Custom



PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB COLLEGE YOGYAKARTA
Tugas Akhir Perancangan

CHEVY AULIA LAZARDY
NIM 201210033



4. RAB

RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB) - SEKOLAH KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB COLLEGE YOGYAKARTA -

DESCRIPTION OF PROJECT

Client : Sekolah Kapal Pesiar Captain's Club College Yogyakarta
di Yogyakarta

Proyek : Interior Sekolah Kapal Pesiar Captain's Club College
Jumlah Tingkat : 3 lantai - tiga lantai
Luas Total Area : 790,5m²
Fungsi Bangunan : Interior - Kantor

							KATEGORI - INTERIOR	
NO	Nama Pekerjaan / Barang Ready Made / Made by Order	Spesifikasi Detail Material	Volume	Unit	Unit Price (Rp)	Sub- Total (Rp)	Total (Rp)	
A PEKERJAAN PERSIAPAN								7.352.500,00
1	Quantity Surveyor- Pengukuran Ulang	-	100	m ²	15.525,00	1.552.500,00		
2	Atat Bantu Kerja (Penggunaan/Sewa)	-	2,00	set	350.000,00	700.000,00		
Main Frame - Scaffolding T : 1,90 Meter, Cross Brace Panjang 2,20 Meter, Joint Pin - 1 Set ; 4 Joint Pin / Set, Catwalk, Tangga								
3	Mobilisasi dan Langsiran	-	2,00	rit	650.000,00	1.300.000,00		
4	Pembersihan Akhir Lokasi	-	2,00	rit	650.000,00	1.300.000,00		
5	Ijin kerja, mobilisasi, air kerja, listrik, kebersihan dan keamanan (Termasuk keamanan lingkungan, pemda dan ormas-ormas)	-	1,00	ls	2.500.000,00	2.500.000,00		
B PEKERJAAN ARSITEKTURAL								392.914.368,08
PEKERJAAN LANTAI 1								96.975.359,60
Pekerjaan Pembongkaran								2.363.828,76
1	Bongkaran Keramik	-	8,08	m ²	43.880,00	354.550,40		
2	Bongkaran Dinding Bata	-	22,67	m ²	73.880,00	1.674.859,60		
3	Bongkaran Plafond	-	8,08	m ²	19.380,00	156.590,40		
4	Bongkaran Pintu	-	1,77	m ²	100.468,00	177.828,36		
Pekerjaan Dinding								29.330.280,01
1	Penambahan Dinding Bata	Bata Merah ex : Lokal	27,31	m ²	104.170,00	2.844.882,70		
2	Plesteran	Semen ex : Dynamic, Tiga Roda	27,31	m ²	56.208,19	1.535.045,66		
3	Acian	Semen ex : Dynamic, Tiga Roda	27,31	m ²	35.431,25	967.627,44		
4	Pemasangan Teralis Besi	Besi Plat 2 mm lebar 40 mm	3,89	m ²	473.341,00	1.841.296,49		
5	Pekerjaan Pemasangan Multiplex HPL							
a.	Backdrop HPL Musholla	Multiplex tebal 12mm, finishing HPL ex. Carta, Taco dengan motif wood	27,31	m ²	810.743,60	22.141.407,72		
Pekerjaan Lantai dan Plafond								23.313.709,64
1	Pekerjaan Pemasangan Plafond Gypsum (Baru) Flat							
a.	Plafond Gypsum Board (Musholla)	Rangka hollow plafond / hollow GT- gypsum board 9mm ex : Jaya Board, compound, cat plafond ex : Mowlex Cendana	26,00	m ²	185.101,39	4.812.636,14		
2	Pekerjaan Lantai SPC Parquet	Keramik Lantai, Matt 25 x 25 cm ex : Platinum, Roman	26,00	m ²	711.579,75	18.501.073,50		
Pekerjaan Pintu, Kaca, Akrilik, Ornamen, dan Signage								9.845.564,80
1	Pemasangan Signage Toilet & Musholla	Signage Custom Material Kayu dan Laser Cutting Metal Plat	1,00	unit	120.000,00	120.000,00		
2	Pemasangan Pintu Ruangan - 2 Unit							
a.	Kusen Pintu	Aluminium 9mm finishing Duco semi-gloss warna hitam	10,40	m ²	150.000,00	1.560.000,00		
b.	Daun Pintu	Metal Plat 5 mm finishing	3,20	m ²	1.749.239,00	5.597.564,80		
c.	Aksesoris Pintu	Engsel, lever handle, dobr closer, termasuk pemasangan	2,00	set	1.284.000,00	2.568.000,00		
Pekerjaan Mekanikal Elektrikal								9.643.403,20
1	Pemasangan 1 titik Instalasi Stopkontak Baru		2,00	bh	264.408,00	528.816,00		
2	Pemasangan Unit Stop Kontak	Stop Kontak Double warna gold ex. ABUK	2,00	bh	93.223,60	186.447,20		
3	Pemasangan Instalasi Lampu		12,00	titik	224.871,00	2.698.452,00		
4	Lampu GreenSpace Accent Elbow GCGM 6W	Lampu GreenSpace Accent Elbow GCGM 6W	7,00	bh	783.667,50	5.485.672,50		
5	Lampu Fitting Downlight - Philips LED Downlight Endiani 14 W	Lampu Fitting Downlight - Philips LED Downlight Endiani 14 W	5,00	bh	110.917,50	554.587,50		
6	Saklar Double	-	2,00	unit	94.714,00	189.428,00		
Pengadaan Barang dan Perlengkapan								22.478.593,19
1	Pembuatan Storage Custom Musholla	Multiplex 12mm dan 18mm Finishing HPL ex. Taco, Carta dan finishing duco pada area depan dan top table customer	22,75	m ²	842.135,96	19.158.593,19		
2	Pembuatan Wall Treatment Besi	Besi Plat 1 mm Finishing Bronze Semi Glossy	8,00	unit	220.000,00	1.760.000,00		
3	Sajadah	Sajadah Single	13,00	unit	120.000,00	1.560.000,00		
PEKERJAAN LANTAI 2								295.939.008,48
Pekerjaan Pembongkaran								5.955.851,00
1	Bongkaran Keramik	-	6,44	m ²	43.880,00	282.587,20		
2	Bongkaran Dinding Bata	-	68,00	m ²	73.880,00	5.023.840,00		
3	Bongkaran Plafond	-	33,51	m ²	19.380,00	649.423,80		
Pekerjaan Dinding								79.313.275,31
1	Penambahan Dinding Bata	Bata Merah ex : Lokal	7,14	m ²	104.170,00	743.773,80		
2	Pekerjaan Pemasangan Wallpaper							
a.	Wallpaper Hospitality Lab	Pembersihan / persiapan area dinding eksisting dan finishing wallpaper tekstur	50,00	m ²	243.166,00	12.158.300,00		
b.	Wallpaper Stateroom Lab	Pembersihan / persiapan area dinding eksisting dan finishing wallpaper tekstur	29,89	m ²	243.166,00	7.268.231,74		
3	Pekerjaan Pemasangan Multiplex HPL							
a.	Backdrop HPL Laundrette A	Multiplex tebal 12mm, finishing HPL ex. Carta, Taco dengan warna biru	20,00	m ²	789.143,60	15.782.872,00		
b.	Backdrop HPL Laundrette B	Multiplex tebal 12mm, finishing HPL ex. Carta, Taco dengan texture wood	7,17	m ²	810.743,60	5.813.031,61		
b.	Backdrop HPL Stateroom Lab	Multiplex tebal 12mm, finishing HPL ex. Carta, Taco dengan texture wood, plat kuning dan kaca cermin	6,60	m ²	995.787,60	6.572.066,16		
c.	Backdrop HPL Hospitality Lab	Multiplex 9mm finishing Duco glossy warna hitam, rangka kayu kamper	12,39	m ²	2.500.000,00	30.975.000,00		

Pekerjaan Lantai dan Plafond							78.166.160,77
1 Pekerjaan Pemasangan Plafond Gypsum (Baru) Flat							
a.	Plafond Gypsum Board (Laundrette)	Rangka hollow plafond / hollow GT, gypsum board 9mm ex : Jaya Board, compound, cat plafond ex : Mowitex Cendana.	30,87	m ²	382.655,52	11.812.575,95	
b.	Plafond Gypsum Board (Hospitality Lab)	Rangka hollow plafond / hollow GT, gypsum board 9mm ex : Jaya Board, compound, cat plafond ex : Mowitex Cendana.	30,17	m ²	382.655,52	11.544.717,08	
c.	Plafond Multiplex HPL (Hospitality Lab)	Rangka hollow plafond / hollow GT, multiplex HPL ex: Carta, Taco	11,50	m ²	678.749,17	7.805.615,42	
d.	Plafond Gypsum Board (Stateroom Lab)	Rangka hollow plafond / hollow GT, gypsum board 9mm ex : Jaya Board, compound, cat plafond ex : Mowitex Cendana.	23,70	m ²	382.655,52	9.068.935,86	
2 Pekerjaan Lantai SPC Parquet							
a.	Lantai SPC Parquet (Hospitality Lab)	SPC 5mm ex: Romansa, Taco	29,50	m ²	711.579,75	20.991.602,63	
b.	Lantai SPC Parquet (Stateroom Lab)	SPC 5mm ex: Romansa, Taco	23,81	m ²	711.579,75	16.942.713,85	
Pekerjaan Pintu, Jendela, Kaca, Akrilik, Ornamen, dan Signage							68.421.556,02
1 Pemasangan Jendela Kaca							
a.	Jendela Tipe A	Jendela bulat frame finishing semi glossy putih	1,00	m ²	2.422.707,84	2.422.707,84	
b.	Jendela Tipe b	Jendela alumunium 4x4 finishing semi glossy hitam	2,00	m ²	2.142.707,84	4.285.415,68	
2	Pemasangan Partisi dan Pintu Kaca	Multiplex tebal 12 mm, finishing HPL ex: Taco, Carta atau setara Putih beserta Aksesorisnya.	35,11	m ²	1.610.750,00	56.553.432,50	
3	Pemasangan Pintu Kayu	Kayu Solid Jati	2,00	unit	2.400.000,00	4.800.000,00	
4	Pemasangan Signage	Signage Custom Material Kayu dan Laser Cutting Metal Plat	3,00	unit	120.000,00	360.000,00	
Pekerjaan Mekanikal Elektrikal							64.082.165,38
1 Pemasangan Titik Instalasi Stopkontak							
2	Pemasangan Unit Stop Kontak Single	Stop Kontak Double Warna Gold ex: Nero	5,00	bh	70.223,60	351.118,00	
3	Pemasangan Unit Stop Kontak Double	Stop Kontak Double Warna Gold ex: Nero	2,00	bh	93.223,60	186.447,20	
3	Pemasangan dan Instalasi Stop Kontak AC	Stop Kontak Double warna gold ex: Nero	3,00	bh	146.567,50	439.702,50	
3	Pemasangan Instalasi AC						
a.	AC Single Split 2 PK	AC Single Split DAIKIN 2 PK	1,00	unit	9.630.866,67	9.630.866,67	
b.	AC Single Split 1,5 PK	AC Single Split DAIKIN 1,5 PK	3,00	unit	8.665.666,67	25.967.000,00	
4	Pemasangan Instalasi Lampu	-	33,00	titik	224.871,00	7.420.743,00	
5	Lampu GreenSpace Accent Elbow GCGM 6W	GreenSpace Accent Elbow GCGM 6W	21,00	bh	783.667,50	16.457.017,50	
8	Philips LED Downlight Erdani 14 W	Philips LED Downlight Erdani 14 W	6,00	bh	110.917,50	665.505,00	
9	Philips LED Smartbright Pro Downlight, 15 W	Philips LED Smartbright Pro Downlight, 15 W	6,00	bh	294.917,50	1.769.505,00	
10	Lod Strip Dengan Adaptor	LED Strip Neon Flex	11,19	m ²	70.909,00	793.471,71	
13	Pemasangan Saklar Single	Saklar Single Warna Gold ex: Nero	6,00	unit	77.464,00	464.784,00	
14	Pemasangan Saklar Double	Saklar Double Warna Gold ex: Nero	5,00	unit	94.714,00	473.570,00	
Pengadaan Barang dan Perlengkapan							113.043.048,44
1	Pembuatan Lemari A	Multiplex 12mm dan 18mm Finishing Veneer kayu	6,37	m ²	1.573.606,40	10.023.872,77	
2	Pembuatan Lemari B	Multiplex 12mm dan 18mm Finishing Veneer kayu	12,41	m ²	1.573.606,40	19.528.455,42	
3	Pembuatan Credenza Hospitality Lab	Plat stainless 1 mm - dital pada BOS.	1,24	m ²	1.573.606,40	1.952.845,54	
4	Pembuatan Wall Treatment Type B (Stateroom Lab)	Lis profile kayu 100 mm warna putih	23,00	m ²	35.000,00	805.000,00	
5	Pembuatan Built-In Storage (Laundrette)	Multiplex 12mm dan 18mm Finishing HPL ex: Taco, Carta dan finishing duco pada area depan dan top table customer.	2,00	m ²	420.000,00	840.000,00	
6	Pembuatan Wall Treatment Type B (Hospitality Lab)	Tralis Art Dado Heavy Ornamented	1,00	ls	30.000.000,00	30.000.000,00	
7	Springbed Set Queen Size Stateroom Lab		1,00	set	15.000.000,00	15.000.000,00	
8	Springbed Set Queen Size Hospitality Lab		1,00	set	15.000.000,00	15.000.000,00	
9	Karpet	Karpet Custom Bahan Wool Semi Polyester	7,50	m ²	900.000,00	6.840.000,00	
10	Meja Rias	Multiplex 12mm dan 18mm Finishing HPL ex: Taco, Carta dan finishing duco pada area depan dan top table customer.	1,00	set	3.500.000,00	3.500.000,00	
11	TV	TV 43 inch warna hitam ex: Samsung, Aquos	2,00	unit	2.850.000,00	5.700.000,00	
12	Sofa Stateroom	Sofa 18an busa, Panlex, Amadeus	1,00	unit	6.938.373,74	6.938.373,74	
13	Sofa Ottoman	Sofa Ottoman dengan frame stainless steel	1,00	unit	6.938.373,74	6.938.373,74	
						Sub Total	513.309.916,53
						Jasa Kontraktor 10%	51.330.991,65
						Total	564.640.908,18
						PPN 12%	67.756.908,98
						Total Keseluruhan	632.397.817,16
						Total Keseluruhan - Pembulatan	632.390.000,00

Terbilang : - Enam Ratus Tiga Puluh Dua Juta Tiga Ratus Sembilan Puluh Ribu Rupiah -

5. AHSP (Analisis Harga Satuan dan Bahan)

Pemasangan 1 unit Fitting Lampu Spotlight Lampu GreenSpace Accent Elbow GCGM 6W

No.	Uraian Bahan dan Jasa	Kode	Satuan	Koefisien	Harga Satuan	Jumlah Harga
A Tenaga						
1	Tukang Listrik	L.02	OH	0,2000	120.000,00	24.000,00
2	Kepala Tukang	L.03	OH	0,0500	125.000,00	6.250,00
3	Mandor	L.04	OH	0,0100	120.000,00	1.200,00
Jumlah Harga Tenaga						31.450,00
B Bahan						
1	Fitting Lampu Spotlight Lampu GreenSpace Accent Elbo	-	unit	1,0000	650.000,00	650.000,00
Jumlah Harga Bahan						650.000,00
C Peralatan						
Jumlah Harga Peralatan						-
D Jumlah Harga Tenaga, Bahan, Peralatan (A + B + C)						681.450,00
E Overhead & Profit					15%	102.217,50
F Harga Satuan Pekerjaan (D + E)						783.667,50

Pemasangan 1 unit Fitting Lampu Downlight Philips Eridani 14W

No.	Uraian Bahan dan Jasa	Kode	Satuan	Koefisien	Harga Satuan	Jumlah Harga
A Tenaga						
1	Tukang Listrik	L.02	OH	0,2000	120.000,00	24.000,00
2	Kepala Tukang	L.03	OH	0,0500	125.000,00	6.250,00
3	Mandor	L.04	OH	0,0100	120.000,00	1.200,00
Jumlah Harga Tenaga						31.450,00
B Bahan						
1	Fitting Lampu Downlight Philips Eridani 14W	-	unit	1,0000	65.000,00	65.000,00
Jumlah Harga Bahan						65.000,00
C Peralatan						
Jumlah Harga Peralatan						-
D Jumlah Harga Tenaga, Bahan, Peralatan (A + B + C)						96.450,00
E Overhead & Profit					15%	14.467,50
F Harga Satuan Pekerjaan (D + E)						110.917,50

Pemasangan 1 m² Plafond HPL Multiplik - Rangka Besi Hollow

No.	Uraian Bahan dan Jasa	Kode	Satuan	Koefisien	Harga Satuan	Jumlah Harga
A Tenaga						
1	Pekerja	L.01	OH	0,7500	100.000,00	75.000,00
2	Tukang Besi	L.02	OH	0,4000	118.000,00	47.200,00
3	Kepala Tukang Besi	L.03	OH	0,0400	125.000,00	5.000,00
4	Mandor	L.04	OH	0,0250	120.000,00	3.000,00
Jumlah Harga Tenaga						130.200,00
B Bahan						
1	Multiplik		m ²	1,4500	66.071,43	95.803,57
2	Rangka Besi Hollow 40x20x0,5mm		m	4,0000	23.166,67	92.666,67
5	Sekrup Fixer 6x5/8"		kg	0,1000	66.000,00	6.600,00
6	Kawat Penggantung		m	3,5000	2.500,00	8.750,00
9	HPL ex : Taco, Carta, Wood		m ²	1,3500	94.642,86	127.767,86
9	Paku / Baut dan Perlengkapan		ls	1,0000	50.000,00	50.000,00
9	Lem Fox Kuning		kg	0,8900	62.857,14	53.428,57
10	Aksesoris : Perkuatan dan Las		ls	1,0000	25.000,00	25.000,00
Jumlah Harga Bahan						460.016,67
C Peralatan						
Jumlah Harga Peralatan						-
D Jumlah Harga Tenaga, Bahan, Peralatan (A + B + C)						590.216,67
E Overhead & Profit					15%	88.532,50
F Harga Satuan Pekerjaan (D + E)						678.749,17

Pemasangan 1 bh AC 2 PK DAIKIN

No.	Uraian Bahan dan Jasa	Kode	Satuan	Koefisien	Harga Satuan	Jumlah Harga
A Tenaga						
1	Pekerja	L.01	OH	0,1167	100.000,00	11.666,67
2	Tukang batu	L.02	OH	1,0000	118.000,00	118.000,00
3	Kepala Tukang	L.03	OH	1,0000	125.000,00	125.000,00
4	Mandor	L.04	OH	1,0000	120.000,00	120.000,00
Jumlah Harga Tenaga						374.666,67
B Bahan						
1	IU + OU AC Single Split Wall Type	-	bh	1,0000	7.850.000,00	7.850.000,00
5	Langsiran / Pengiriman	-	ls	1,0000	150.000,00	150.000,00
Jumlah Harga Bahan						8.000.000,00
C Peralatan						
Jumlah Harga Peralatan						-
D Jumlah Harga Tenaga, Bahan, Peralatan (A + B + C)						8.374.666,67
E Overhead & Profit					15%	1.256.200,00
F Harga Satuan Pekerjaan (D + E)						9.630.866,67

Pemasangan 1 titik Instalasi Lampu (Baru)

No.	Uraian Bahan dan Jasa	Kode	Satuan	Koefisien	Harga Satuan	Jumlah Harga
A Tenaga						
1	Tukang Listrik	L.02	OH	0,1000	120.000,00	12.000,00
2	Kepala Tukang	L.03	OH	0,1000	125.000,00	12.500,00
3	Mandor	L.04	OH	0,0100	120.000,00	1.200,00
Jumlah Harga Tenaga						25.700,00
B Bahan						
1	Kabel NYM 2 x 1,5 mm	-	m	11,0000	14.189,19	156.081,08
2	Pipa Listrik 5/8 / Fleksible Pipe	-	btg	1,5000	9.459,46	14.189,19
3	Tdus	-	unit	2,0000	1.350,00	2.700,00
4	Inbowdus	-	unit	1,0000	4.000,00	4.000,00
5	Klem	-	unit	10,0000	472,97	4.729,73
6	Penyambungan Seklar	-	ls	1,0000	2.000,00	2.000,00
Jumlah Harga Bahan						183.700,00
C Peralatan						
Jumlah Harga Peralatan						-
D Jumlah Harga Tenaga, Bahan, Peralatan (A + B + C)						209.400,00
E Overhead & Profit					15%	31.410,00
F Harga Satuan Pekerjaan (D + E)						240.810,00

Pemasangan 1 bh AC 1,5 PK DAIKIN

No.	Uraian Bahan dan Jasa	Kode	Satuan	Koefisien	Harga Satuan	Jumlah Harga
A	Tenaga					
1	Pekerja	L.01	OH	0,1167	100.000,00	11.666,67
2	Tukang batu	L.02	OH	1,0000	118.000,00	118.000,00
3	Kepala Tukang	L.03	OH	1,0000	125.000,00	125.000,00
4	Mandor	L.04	OH	1,0000	120.000,00	120.000,00
Jumlah Harga Tenaga						374.666,67
B	Bahan					
1	IU+OU AC Single Split Wall Type	-	bh	1,0000	7.002.000,00	7.002.000,00
5	Langsiran / Pengiriman	-	ls	1,0000	150.000,00	150.000,00
Jumlah Harga Bahan						7.152.000,00
C	Peralatan					
Jumlah Harga Peralatan						-
D	Jumlah Harga Tenaga, Bahan, Peralatan (A + B + C)					7.526.666,67
E	Overhead & Profit					15%
F	Harga Satuan Pekerjaan (D + E)					8.655.666,67

Pemasangan 1 unit Saklar Double - (Penyambungan dan Instalasi)

No.	Uraian Bahan dan Jasa	Kode	Satuan	Koefisien	Harga Satuan	Jumlah Harga
A	Tenaga					
1	Tukang Listrik	L.02	OH	0,2250	120.000,00	27.000,00
2	Kepala Tukang	L.03	OH	0,1200	125.000,00	15.000,00
3	Mandor	L.04	OH	0,0030	120.000,00	360,00
Jumlah Harga Tenaga						42.360,00
B	Bahan					
1	Saklar	-	unit	1,0000	40.000,00	40.000,00
Jumlah Harga Bahan						40.000,00
C	Peralatan					
Jumlah Harga Peralatan						-
D	Jumlah Harga Tenaga, Bahan, Peralatan (A + B + C)					82.360,00
E	Overhead & Profit					15%
F	Harga Satuan Pekerjaan (D + E)					94.714,00

Pemasangan 1 unit Saklar Single - (Penyambungan dan Instalasi)

No.	Uraian Bahan dan Jasa	Kode	Satuan	Koefisien	Harga Satuan	Jumlah Harga
A	Tenaga					
1	Tukang Listrik	L.02	OH	0,2250	120.000,00	27.000,00
2	Kepala Tukang	L.03	OH	0,1200	125.000,00	15.000,00
3	Mandor	L.04	OH	0,0030	120.000,00	360,00
Jumlah Harga Tenaga						42.360,00
B	Bahan					
1	Saklar	-	unit	1,0000	25.000,00	25.000,00
Jumlah Harga Bahan						25.000,00
C	Peralatan					
Jumlah Harga Peralatan						-
D	Jumlah Harga Tenaga, Bahan, Peralatan (A + B + C)					67.360,00
E	Overhead & Profit					15%
F	Harga Satuan Pekerjaan (D + E)					77.464,00

Pemasangan 1 unit Philips Essensial Smartbright 15W

No.	Uraian Bahan dan Jasa	Kode	Satuan	Koefisien	Harga Satuan	Jumlah Harga
A	Tenaga					
1	Tukang Listrik	L.02	OH	0,2000	120.000,00	24.000,00
2	Kepala Tukang	L.03	OH	0,0500	125.000,00	6.250,00
3	Mandor	L.04	OH	0,0100	120.000,00	1.200,00
Jumlah Harga Tenaga						31.450,00
B	Bahan					
1	Fitting Lampu Downlight Philips Eridani 14W	-	unit	1,0000	225.000,00	225.000,00
Jumlah Harga Bahan						225.000,00
C	Peralatan					
Jumlah Harga Peralatan						-
D	Jumlah Harga Tenaga, Bahan, Peralatan (A + B + C)					256.450,00
E	Overhead & Profit					15%
F	Harga Satuan Pekerjaan (D + E)					294.917,50

Pemasangan 1 m' Lampu LED Strip dengan Adaptor

No.	Uraian Bahan dan Jasa	Kode	Satuan	Koefisien	Harga Satuan	Jumlah Harga
A	Tenaga					
1	Tukang Listrik	L.02	OH	0,1200	120.000,00	14.400,00
2	Kepala Tukang	L.03	OH	0,0200	125.000,00	2.500,00
3	Mandor	L.04	OH	0,0030	120.000,00	360,00
Jumlah Harga Tenaga						17.260,00
B	Bahan					
1	Lampu Neon Flex	-	unit	1,1500	30.000,00	34.500,00
2	Adaptor	-	unit	0,2200	45.000,00	9.900,00
Jumlah Harga Bahan						44.400,00
C	Peralatan					
Jumlah Harga Peralatan						-
D	Jumlah Harga Tenaga, Bahan, Peralatan (A + B + C)					61.660,00
E	Overhead & Profit					15%
F	Harga Satuan Pekerjaan (D + E)					70.909,00

Pembuatan Furniture Custom Musholla

No.	Uraian Bahan dan Jasa	Kode	Satuan	Koefisien	Harga Satuan	Jumlah Harga
A Tenaga						
1	Pekerja	L.01	OH	1,2000	90.900,00	109.080,00
2	Tukang Kayu	L.02	OH	1,5000	105.000,00	157.500,00
3	Kepala Tukang	L.03	OH	0,1500	118.000,00	17.700,00
4	Mandor	L.04	OH	0,0850	118.000,00	10.030,00
Jumlah Harga Tenaga						294.310,00
B Bahan						
1	Multiplek 12 mm	-	m ²	1,7500	66.071,43	115.625,00
2	Multiplek 15 mm	-	m ²	1,5000	74.107,14	111.160,71
3	HPL ex : Taco, Carta Wood	-	m ²	1,3500	94.642,86	127.767,86
4	Lem Fox Kuning	-	kg	0,8500	62.857,14	53.428,57
5	Paku / Baut dan Perlengkapan	-	ls	1,0000	30.000,00	30.000,00
Jumlah Harga Bahan						437.982,14
C Peralatan						
Jumlah Harga Peralatan						-
D Jumlah Harga Tenaga, Bahan, Peralatan (A + B + C)						732.292,14
E <i>Overhead & Profit</i>					15%	109.843,82
F Harga Satuan Pekerjaan (D + E)						842.135,96

Pembuatan 1 m² Multiplek dan HPL Polos Backdrop 1

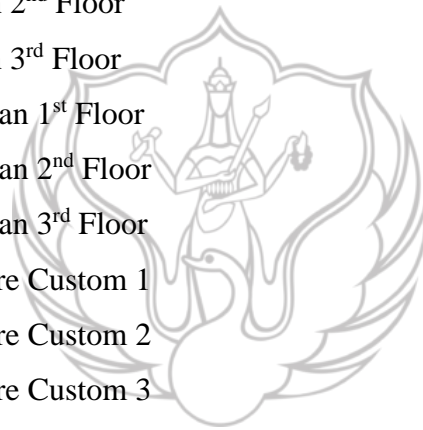
No.	Uraian Bahan dan Jasa	Kode	Satuan	Koefisien	Harga Satuan	Jumlah Harga
A Tenaga						
1	Pekerja	L.01	OH	1,2500	90.900,00	113.625,00
2	Tukang Kayu	L.02	OH	1,6500	105.000,00	173.250,00
3	Kepala Tukang	L.03	OH	0,1350	118.000,00	15.930,00
4	Mandor	L.04	OH	0,0750	118.000,00	8.850,00
Jumlah Harga Tenaga						311.655,00
B Bahan						
1	Multiplek 12 mm	-	m ²	1,4500	66.071,43	95.803,57
2	Multiplek 15 mm	-	m ²	1,1500	74.107,14	85.223,21
3	HPL ex : Taco, Carta, Polos Putih	-	m ²	1,3500	80.357,14	108.482,14
4	Lem Fox Kuning	-	kg	0,8500	62.857,14	53.428,57
5	Paku / Baut dan Perlengkapan	-	ls	1,0000	50.000,00	50.000,00
Jumlah Harga Bahan						392.937,50
C Peralatan						
Jumlah Harga Peralatan						-
D Jumlah Harga Tenaga, Bahan, Peralatan (A + B + C)						704.592,50
E <i>Overhead & Profit</i>					15%	84.551,10
F Harga Satuan Pekerjaan (D + E)						789.143,60

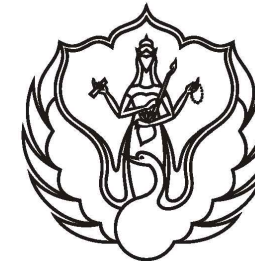
Pembuatan 1 m² Multiplek dan HPL Wood

No.	Uraian Bahan dan Jasa	Kode	Satuan	Koefisien	Harga Satuan	Jumlah Harga
A Tenaga						
1	Pekerja	L.01	OH	1,2500	90.900,00	113.625,00
2	Tukang Kayu	L.02	OH	1,6500	105.000,00	173.250,00
3	Kepala Tukang	L.03	OH	0,1350	118.000,00	15.930,00
4	Mandor	L.04	OH	0,0750	118.000,00	8.850,00
Jumlah Harga Tenaga						311.655,00
B Bahan						
1	Multiplek 12 mm	-	m ²	1,4500	66.071,43	95.803,57
2	Multiplek 15 mm	-	m ²	1,1500	74.107,14	85.223,21
3	HPL ex : Taco, Carta, Polos Putih	-	m ²	1,3500	94.642,86	127.767,86
4	Lem Fox Kuning	-	kg	0,8500	62.857,14	53.428,57
5	Paku / Baut dan Perlengkapan	-	ls	1,0000	50.000,00	50.000,00
Jumlah Harga Bahan						412.223,21
C Peralatan						
Jumlah Harga Peralatan						-
D Jumlah Harga Tenaga, Bahan, Peralatan (A + B + C)						723.878,21
E <i>Overhead & Profit</i>					15%	86.865,39
F Harga Satuan Pekerjaan (D + E)						810.743,60

6. Gambar Kerja

1. Layout 1st Floor
2. Layout 2nd Floor
3. Layout 3rd Floor
4. Potongan A-A`
5. Potongan B-B`
6. Potongan C-C`
7. Potongan D-D`
8. Potongan E-E`
9. Potongan F-F`
10. Electrical Plan 1st Floor
11. Electrical Plan 2nd Floor
12. Electrical Plan 3rd Floor
13. Mechanical Plan 1st Floor
14. Mechanical Plan 2nd Floor
15. Mechanical Plan 3rd Floor
16. Detail Furniture Custom 1
17. Detail Furniture Custom 2
18. Detail Furniture Custom 3
19. Detail Elemen Khusus





FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
LAYOUT LANTAI 1	1 : 150

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

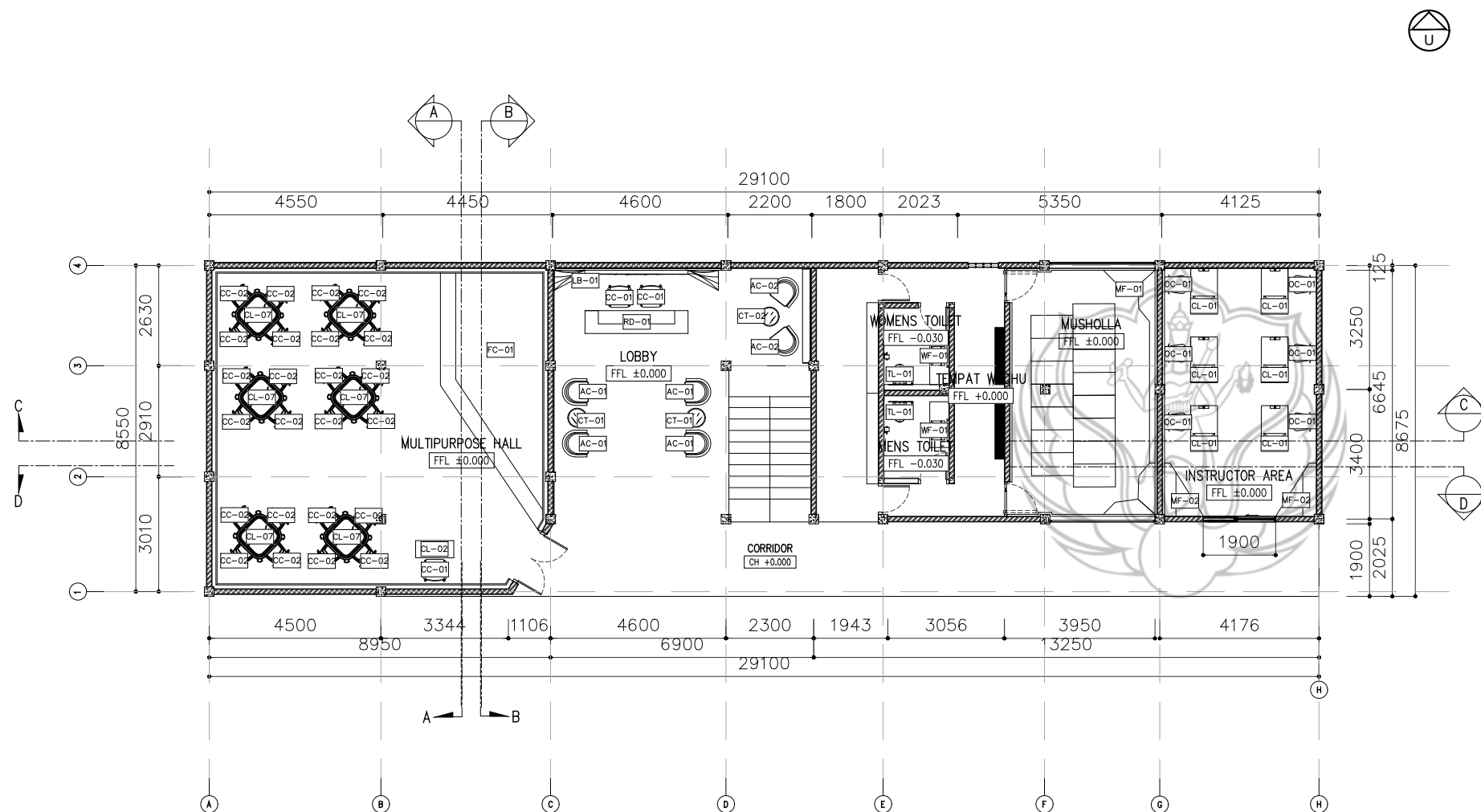
DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002

Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	1

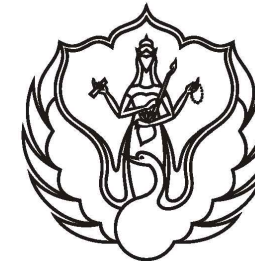
CATATAN



CATATAN

CC-01	OFFICE CHAIR MANUFACTURE TYPE 1 (640mm x 650mm x 1140m)
CC-01	CUSTOM CHAIR 1 (600mm x 600mm x 950 mm)
CC-02	CUSTOM CHAIR 2 (550mm x550mm x 1000 mm)
EL-01	CUSTOM TABLE 1 (500mm x 500mm x 450mm)
EL-02	CUSTOM TABLE 2 (500mm x 500mm x 650mm)
MF-01	CUSTOM MULTIFUNCTION FURNITURE 1
MF-02	CUSTOM MULTIFUNCTION FURNITURE 2
WF-01	WASTAFEL MANUFACTURE 1 (500mm x 350mm x 200mm)
TL-01	TOILET MANUFACTURE (680mm x 370mm x 785mm)
CT-01	COFFEE TABLE 1 (500mm x 500mm x 450mm)
CT-02	COFFEE TABLE 2 (500mm x 500mm x 450mm)
AC-01	ARMCHAIR CUSTOM 1 (600mm x 600mm x 650mm)
AC-02	ARMCHAIR CUSTOM 2 (600mm x 600mm x 650mm)
AC-02	COUNTER RESEPSIONIS (2700mm x 600mm x 650mm)

LAYOUT
01 1ST FLOOR
SCALE 1:150



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
LAYOUT LANTAI 2	1 : 150

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

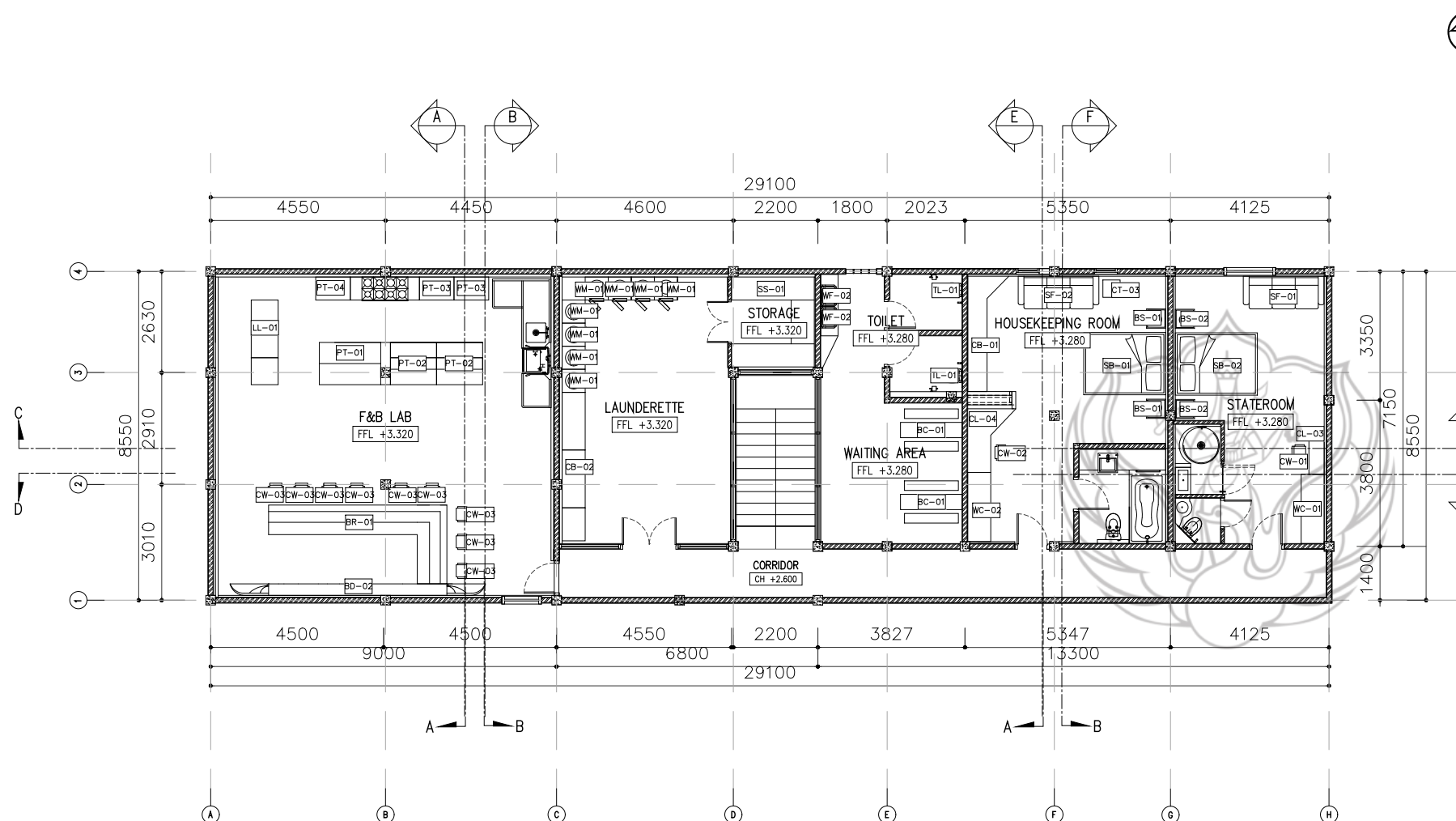
DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002

Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	2

CATATAN



LAYOUT
2ND FLOOR
SCALE 1:150

CATATAN

SF-01	SOFA CUSTOM 1 (2100mm x 810mm x 800 mm)
SF-02	SOFA CUSTOM 2 (2100mm x 810mm x 800 mm)
CC-02	CUSTOM CHAIR 2 (400mm x 400mm x 500 mm)
BS-01	BEDSIDE 1 (640mm x 400mm x 500mm)
BS-02	BEDSIDE 2 (550mm x 450mm x 500mm)
SB-01	SPRING BED 1 (1600mm x 2000mm x 300 mm)
SB-02	SPRING BED 2 (1600mm x 2000mm x 300 mm)
CL-03	CUSTOM TABLE 3 (850mm x 400mm x 700mm)
CL-04	CUSTOM TABLE 4 (1650mm x 1250mm x 700 mm)
EW-01	CUSTOM STOOL 1 (400mm x 400mm x 500 mm)
EW-02	CUSTOM STOOL 2 (400mm x 400mm x 500 mm)
EW-03	CUSTOM STOOL 3 (300mm x 300mm x 650 mm)
WC-01	CUSTOM WADROBE 1 (1800mm x 600mm x 2000mm)
WC-02	CUSTOM WADROBE 2 (1800mm x 600mm x 2000mm)
TL-01	TOILET MANUFACTURE (680mm x 370mm x 785mm)
BC-01	SET BENCH CUSTOM (1600mm x 1100mm)
WF-02	WASTAFEL MANUFACTURE 2 (560mm x 410mm x 200mm)
SS-01	STORAGE CUSTOM
CB-02	CUSTOM CABINET 2
MM-01	WASHING MACHINE
BR-01	BAR COUNTER (4675mm x 2000mm)
BD-02	BAR BACKDROP (4650mm x 300mm x 2000mm)
LL-01	CHILLER MANUFACTURE (1500mm x 700mm x 850mm)
PT-01	PREPARATION TABLE 1 (1600mm x 550mm x 850mm)
PT-02	PREPARATION TABLE 2 (1200mm x 1100mm x 850mm)
PT-03	PREPARATION TABLE 3 (900mm x 600mm x 850mm)
PT-04	PREPARATION TABLE 4 (900mm x 600mm x 850mm)



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR SKALA

LAYOUT
LANTAI 3

1 : 150

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

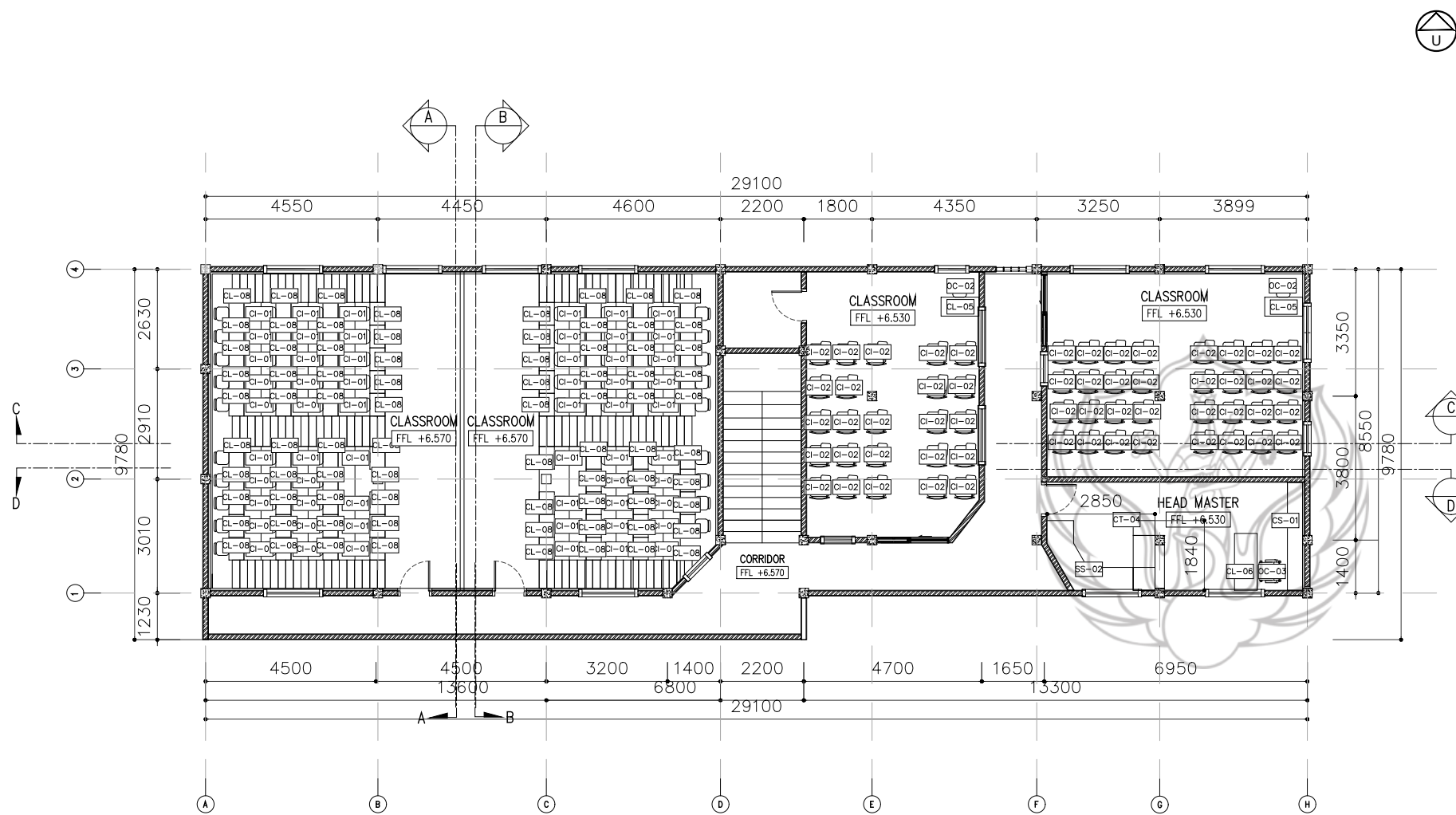
DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002

Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	3

CATATAN



CATATAN

BC-02	OFFICE CHAIR MANUFACTURE TYPE 2 (640mm x 650mm x 1140mm)
BC-03	OFFICE CHAIR MANUFACTURE TYPE 3 (650mm x 580mm x 1210mm)
CL-05	CUSTOM TABLE 5 (1000mm x 500mm x 700 mm)
CL-01	CLASSROOM CHAIR 1 (500mm x 520mm x 777mm)
CL-02	CLASSROOM CHAIR MANUFACTURE TYPE 2 (530mm x 660mm x 780mm)
CL-08	CUSTOM TABLE 8 (1200mm x 400 mm x 800 mm)
CS-01	CUSTOM BOOKSHELF (2850mm x 400 mm x 2000mm)
ET-04	COFFEE TABLE CUSTOM TYPE 4 (575mm x 400 mm x 500mm)
CL-06	CUSTOM TABLE 6 (1500mm x 600 mm x 800 mm)
SS-02	STORAGE SOFA CUSTOM SET (2850mm x 1840mm x 450mm)

LAYOUT
03 3RD FLOOR
SCALE 1 : 150



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
RENCANA LANTAI LANTAI 1	1 : 150

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

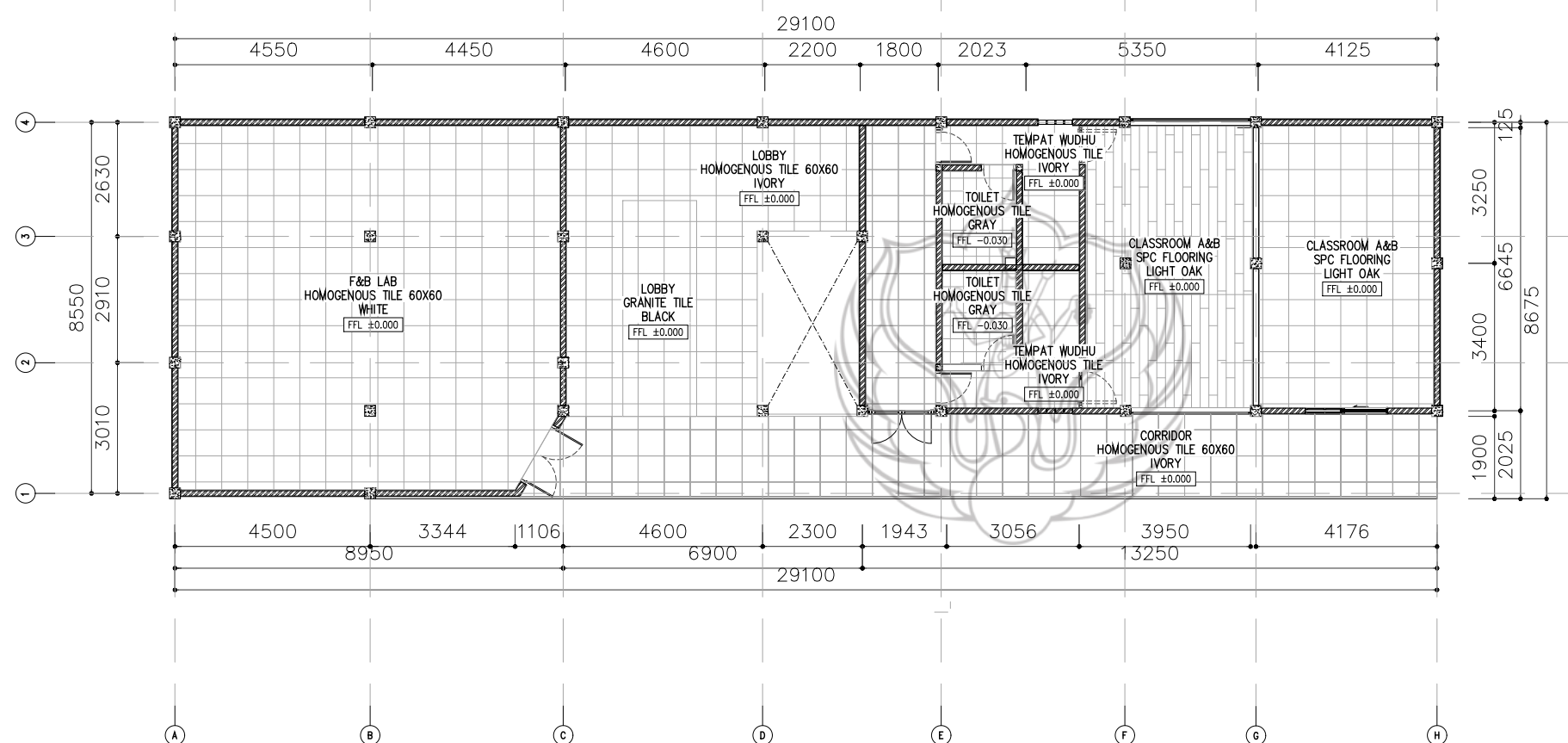
DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002

Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	4

CATATAN



01 FLOOR PLAN
1ST FLOOR
SCALE 1:150



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
RENCANA LANTAI LANTAI 2	1 : 150

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

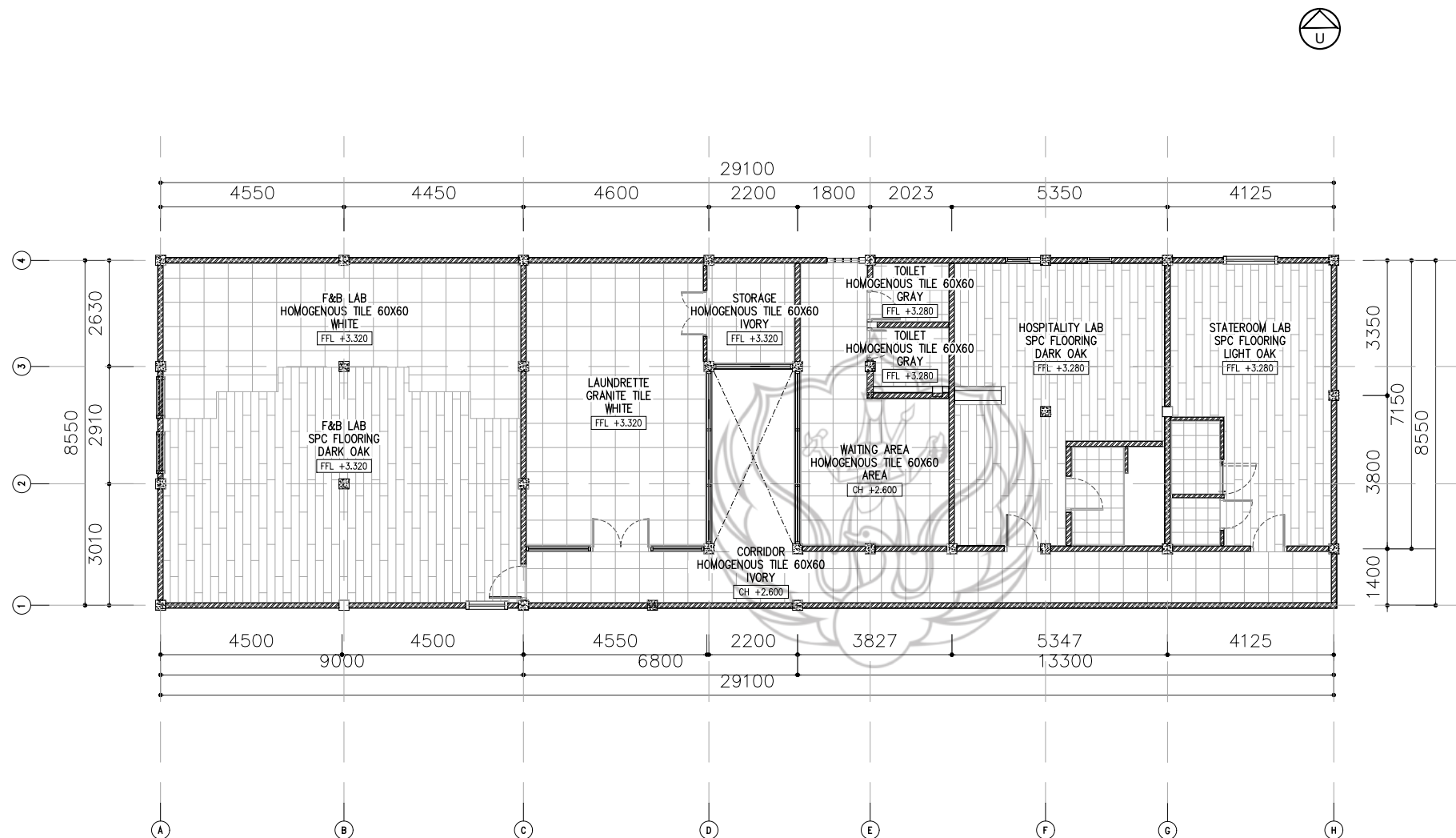
DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002

Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	5

CATATAN



02 FLOOR PLAN
2ND FLOOR
SCALE 1:150



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
RENCANA LANTAI LANTAI 3	1 : 150

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

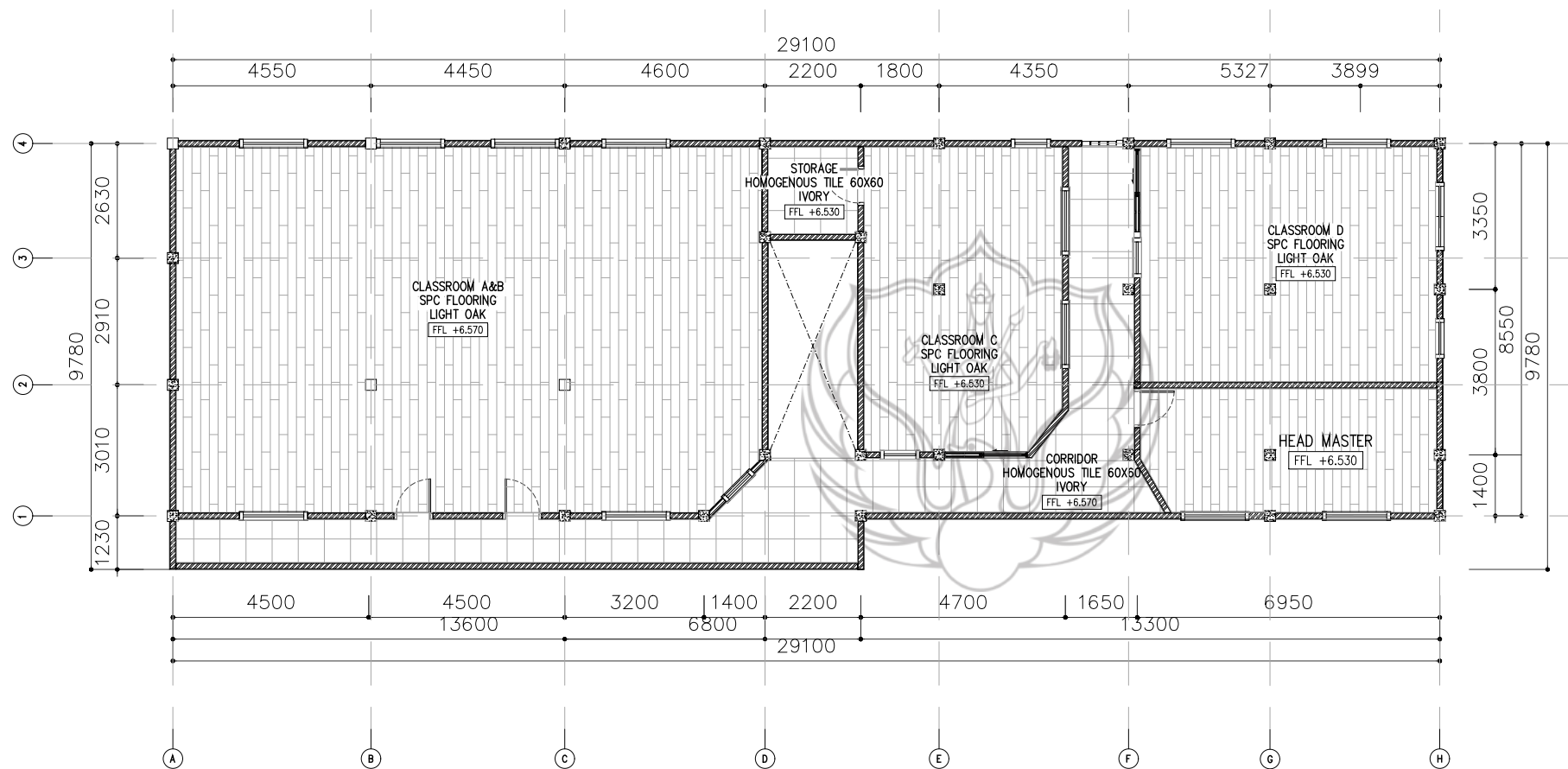
DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002

Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	6

CATATAN



FLOOR PLAN
03 3RD FLOOR
SCALE 1 : 150



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
RENCANA PLAFON LANTAI 1	1 : 150

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

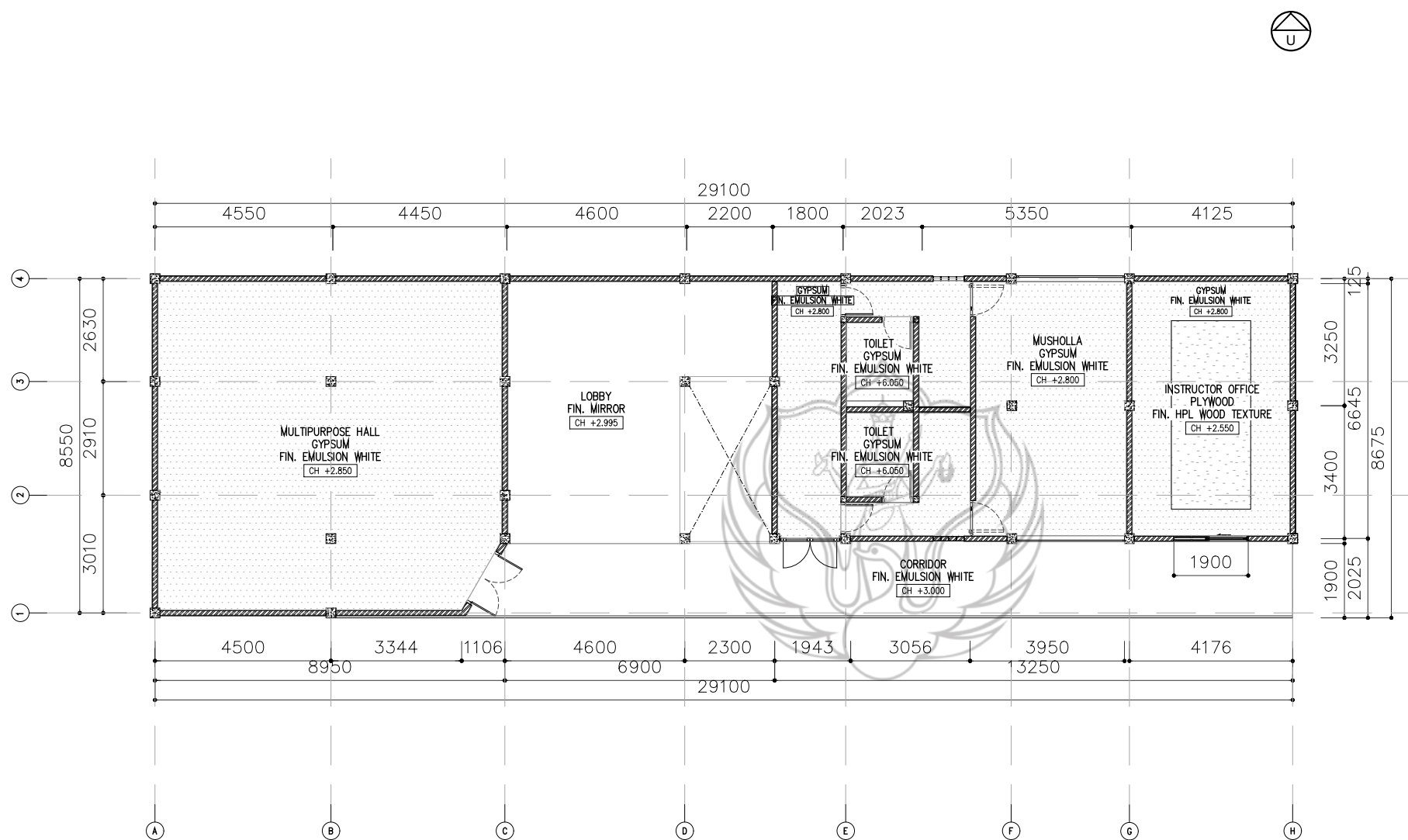
DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwati, M. Des
NIP 195908021988032002

Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	7

CATATAN



01
CEILING
1ST FLOOR
SCALE 1:150



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
RENCANA PLAFON LANTAI 2	1 : 150

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

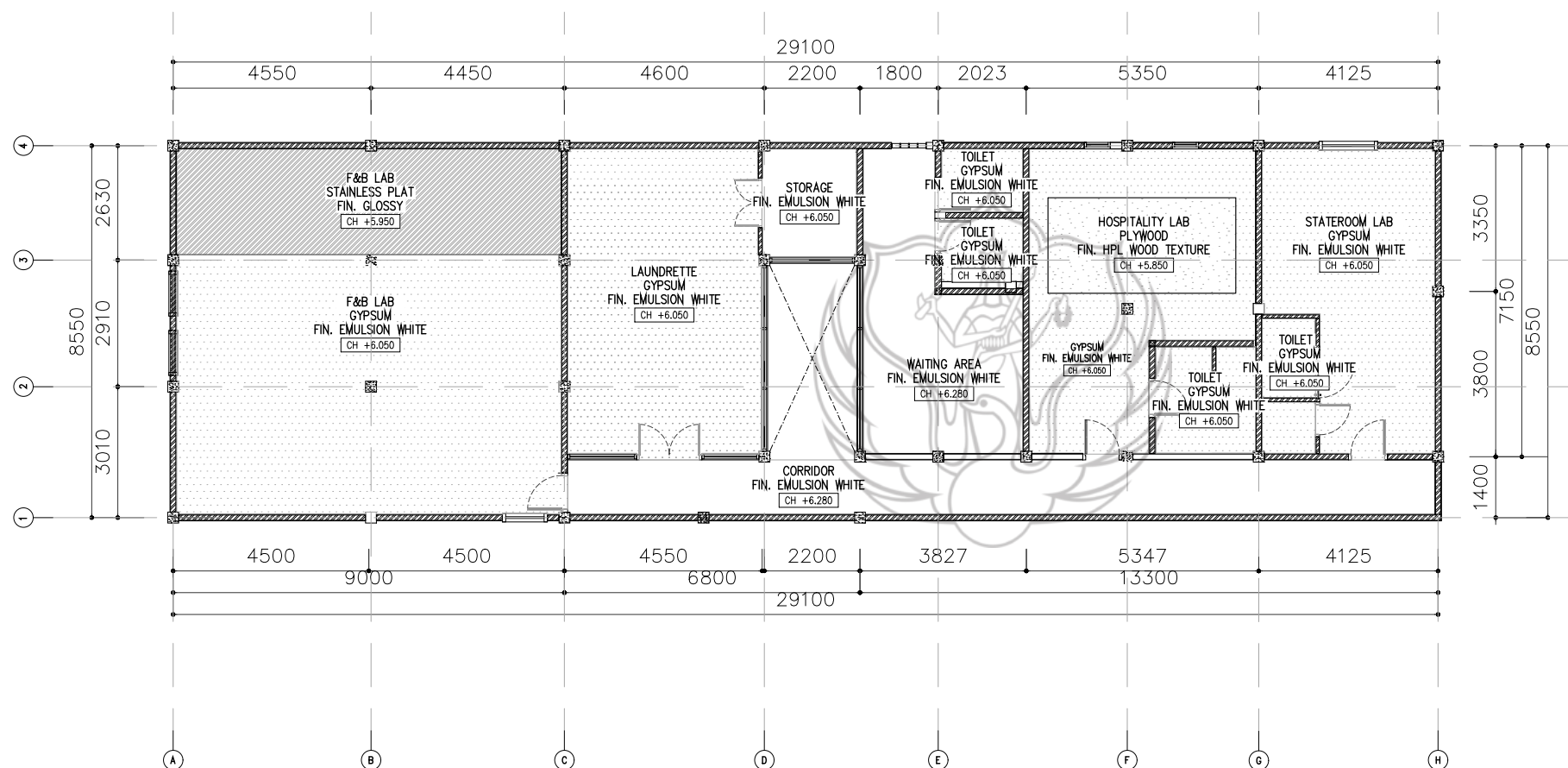
DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002

Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	8

CATATAN



02
CEILING
2ND FLOOR
SCALE 1:150



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
RENCANA PLAFON LANTAI 3	1 : 150

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

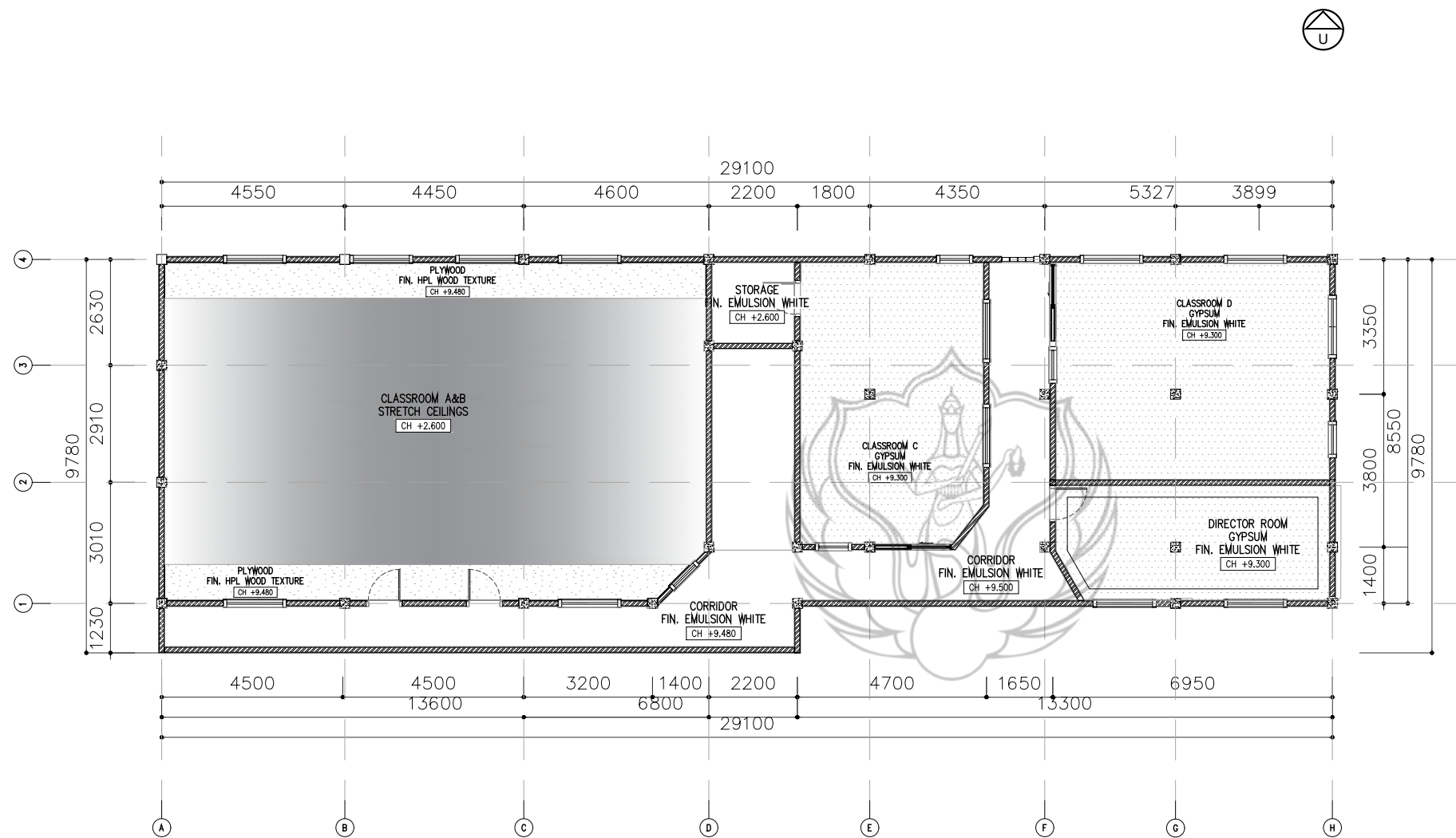
DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002

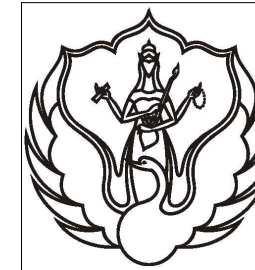
Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	9

CATATAN



03
CEILING
3RD FLOOR
SCALE 1:150



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
POTONGAN A-A'	SKALA 1:100

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

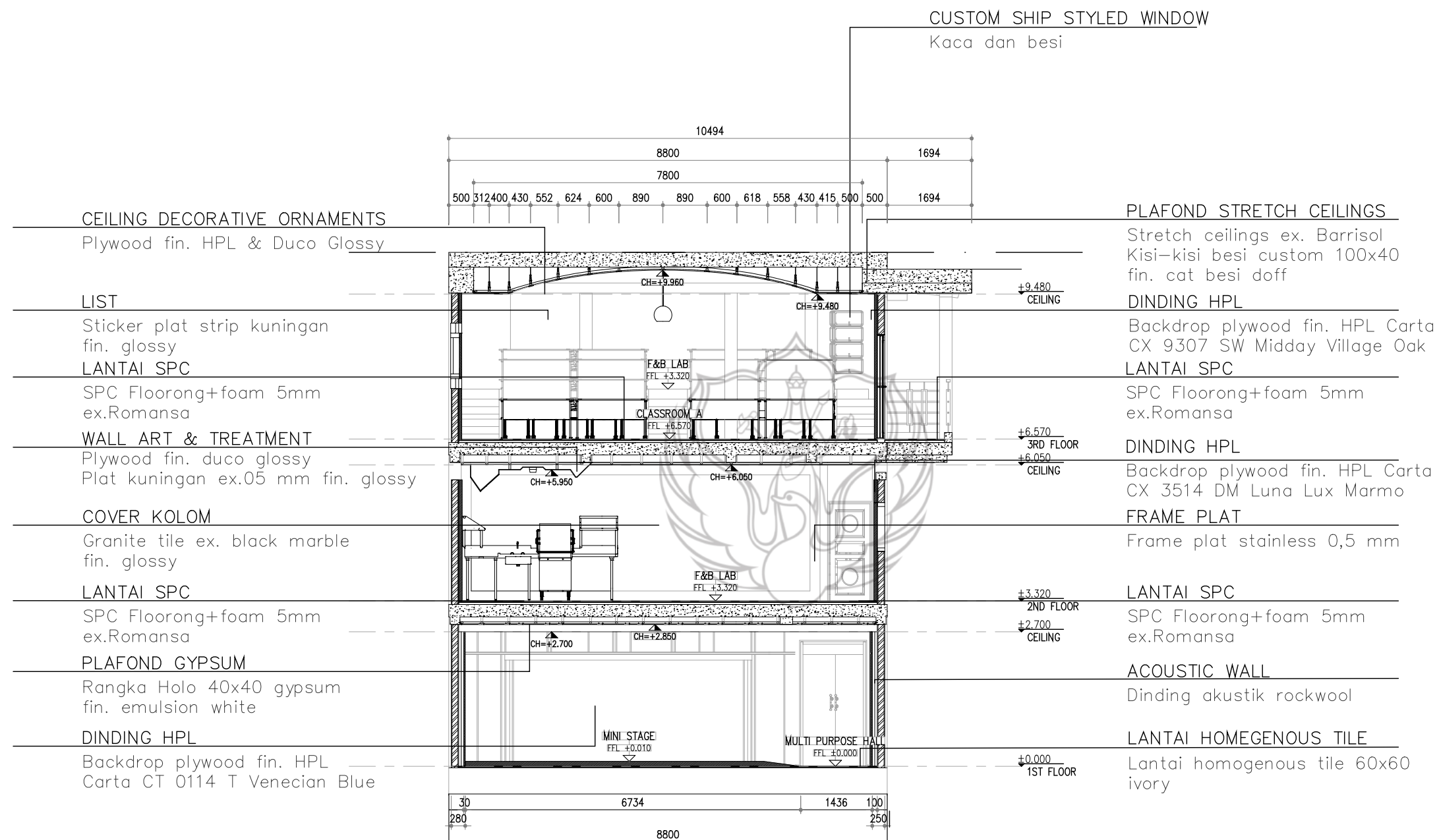
DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastawi, M. Des
NIP 195908021988032002

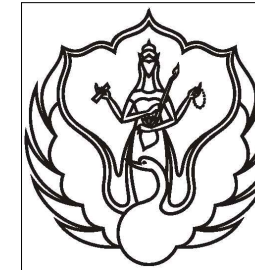
Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	10

CATATAN



01 POTONGAN A-A'
SCALE 1 : 100



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
POTONGAN B-B'	SKALA 1:100

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

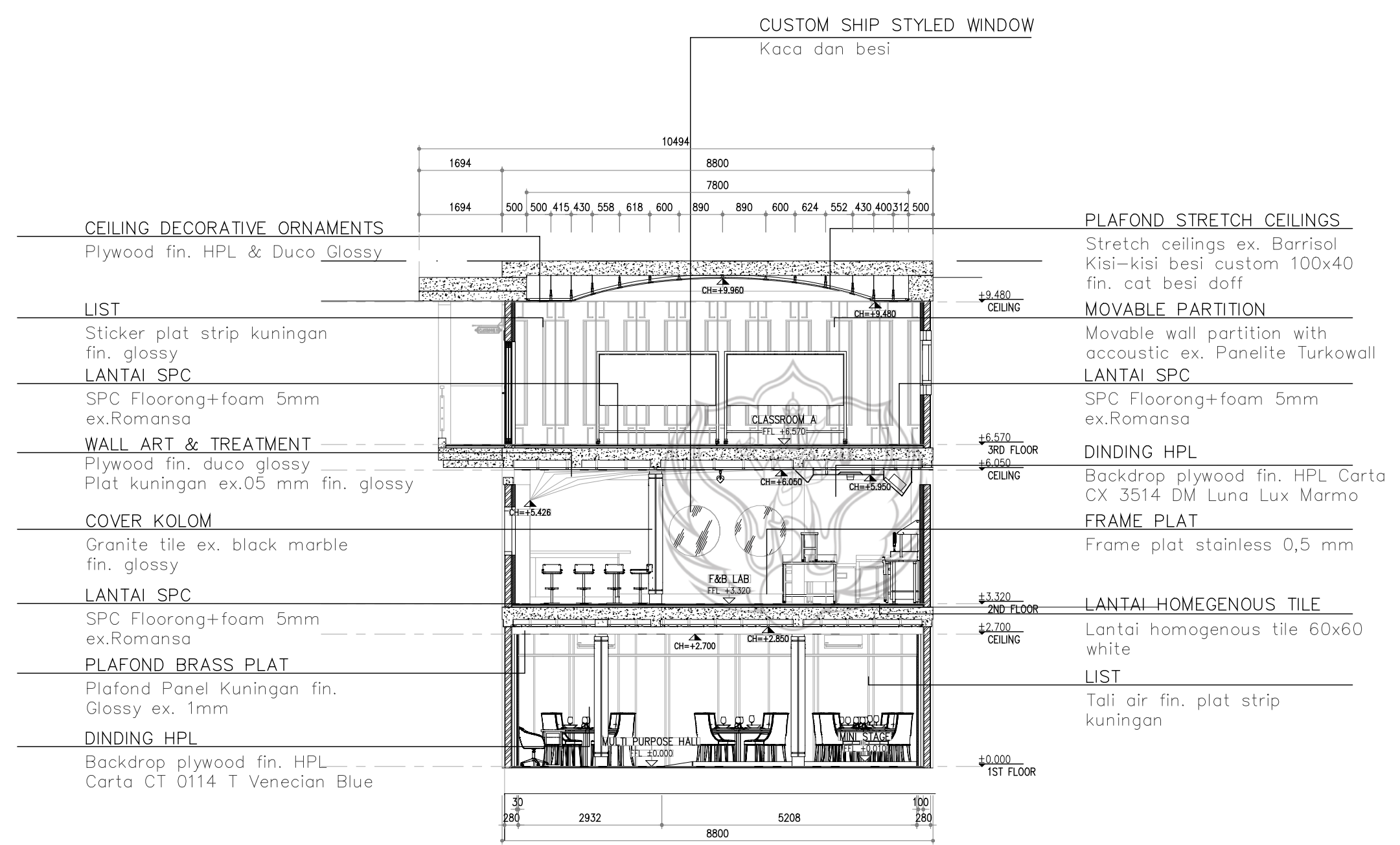
DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002

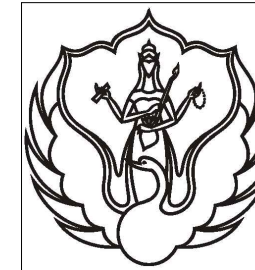
Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	11

CATATAN



02 POTONGAN B-B'
SCALE 1 : 100



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
POTONGAN C-C'	SKALA 1:150

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

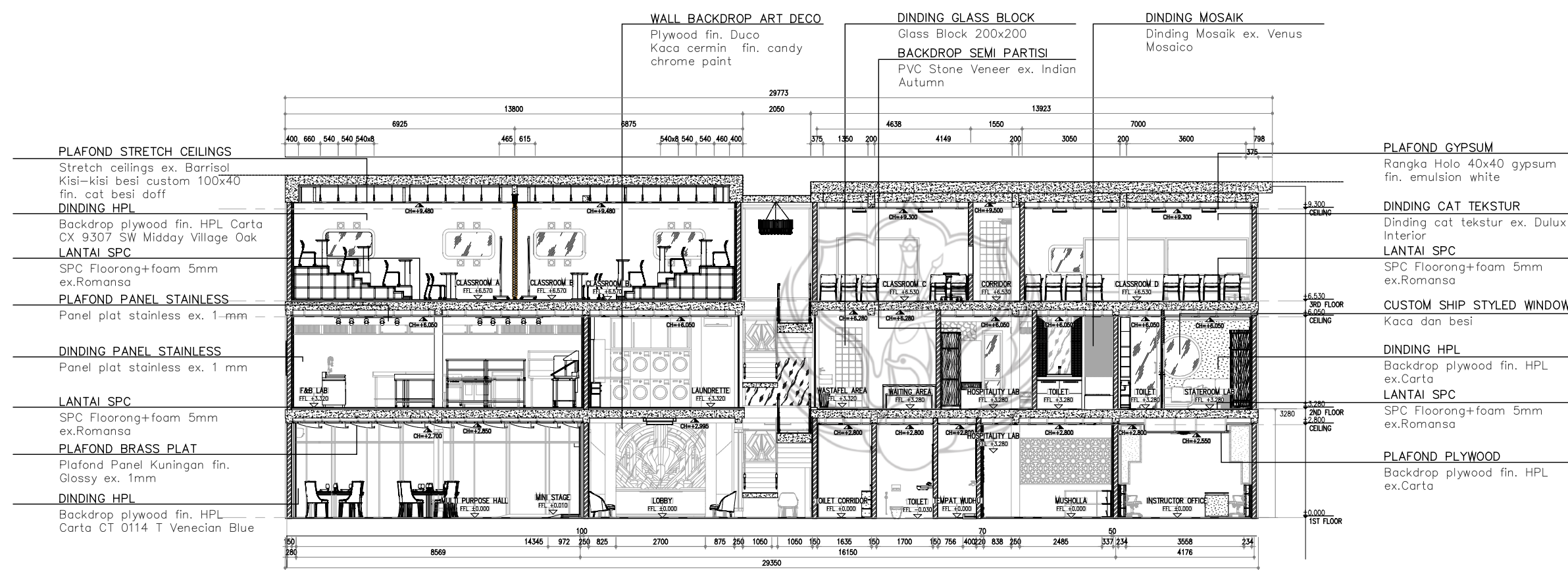
DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastawi, M. Des
NIP 195908021988032002

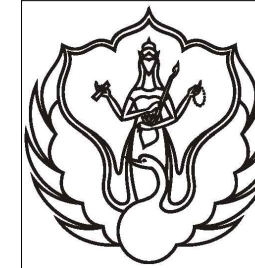
Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	12

CATATAN



03 POTONGAN C-C'
SCALE 1:100



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
POTONGAN D-D'	SKALA 1:150

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

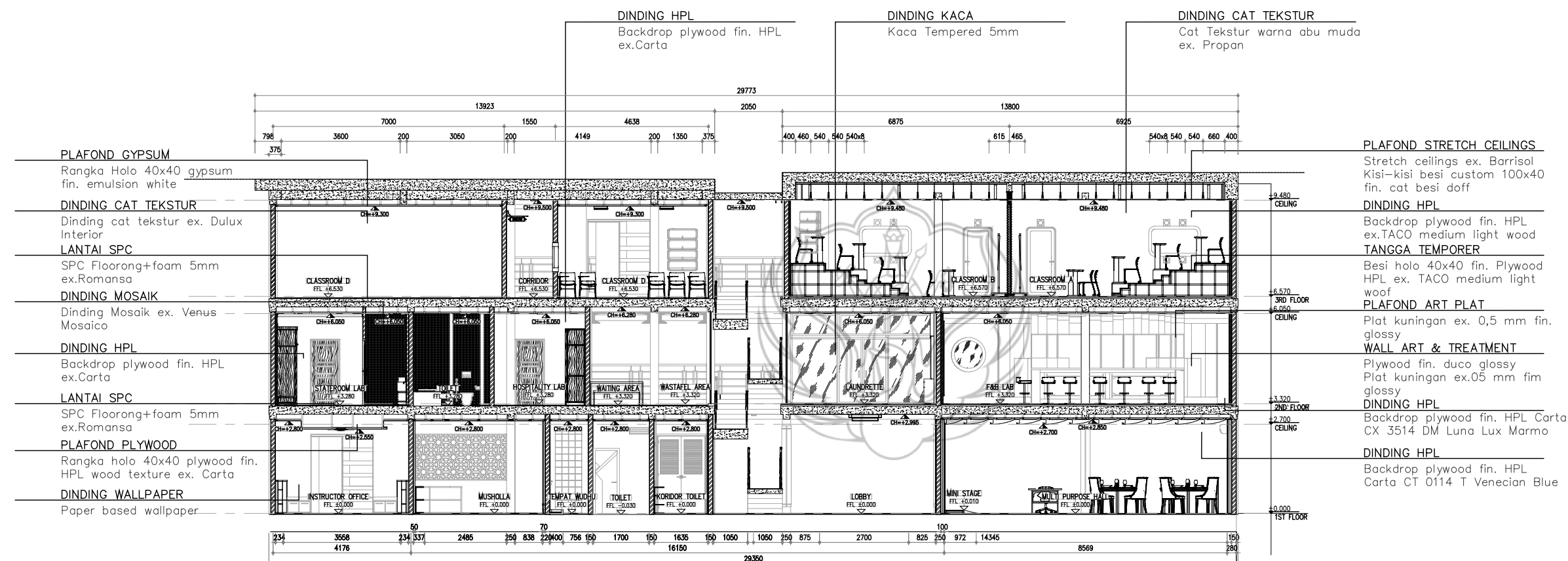
DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002

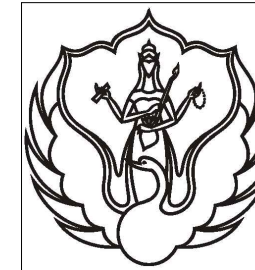
Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	13

CATATAN



04 POTONGAN D-D'
SCALE 1 : 150



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
POTONGAN E-E' HOSPITALITY LAB	SKALA 1:50 & 1:5

NAMA/NIM

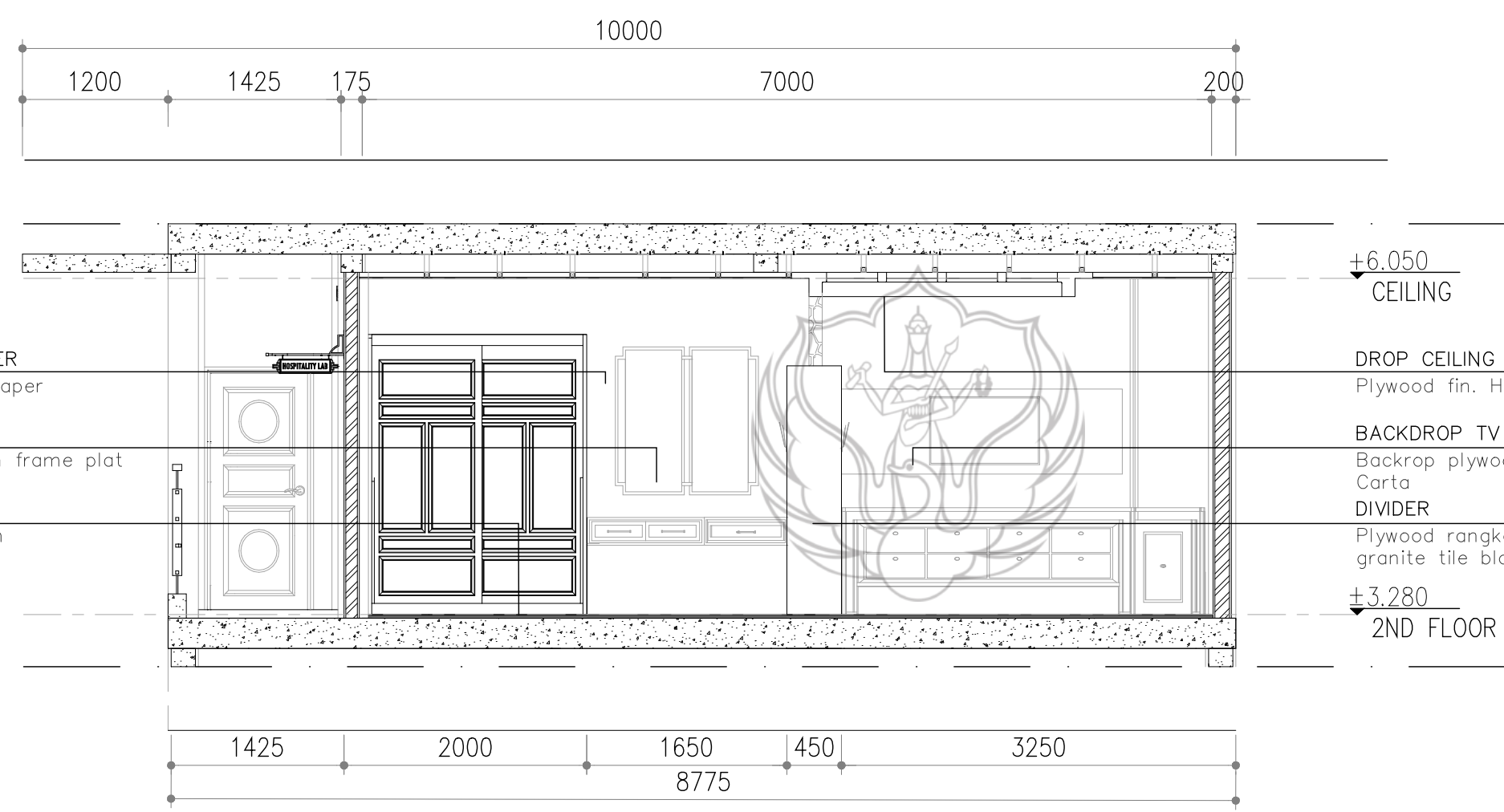
CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002
Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	14

CATATAN



DINDING WALLPAPER
Paper based wallpaper

CERMIN
Kaca cermin 5mm frame plat
kuningan stainless

LANTAI SPC
SPC Flooring 5mm

+6.050
CEILING

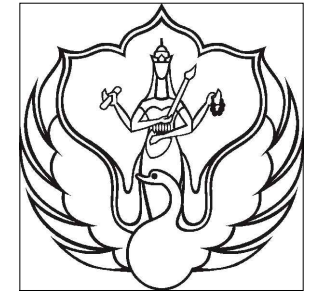
DROP CEILING
Plywood fin. HPL ex.Carta

BACKDROP TV
Backrop plywood fin. HPL ex.
Carta

DIVIDER
Plywood rangka holo 4x4, fin.
granite tile black

±3.280
2ND FLOOR

05 POTONGAN E-E'
SCALE 1 : 50



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
ELELCTRICAL PLAN LANTAI 1	1 : 150

NAMA/NIM

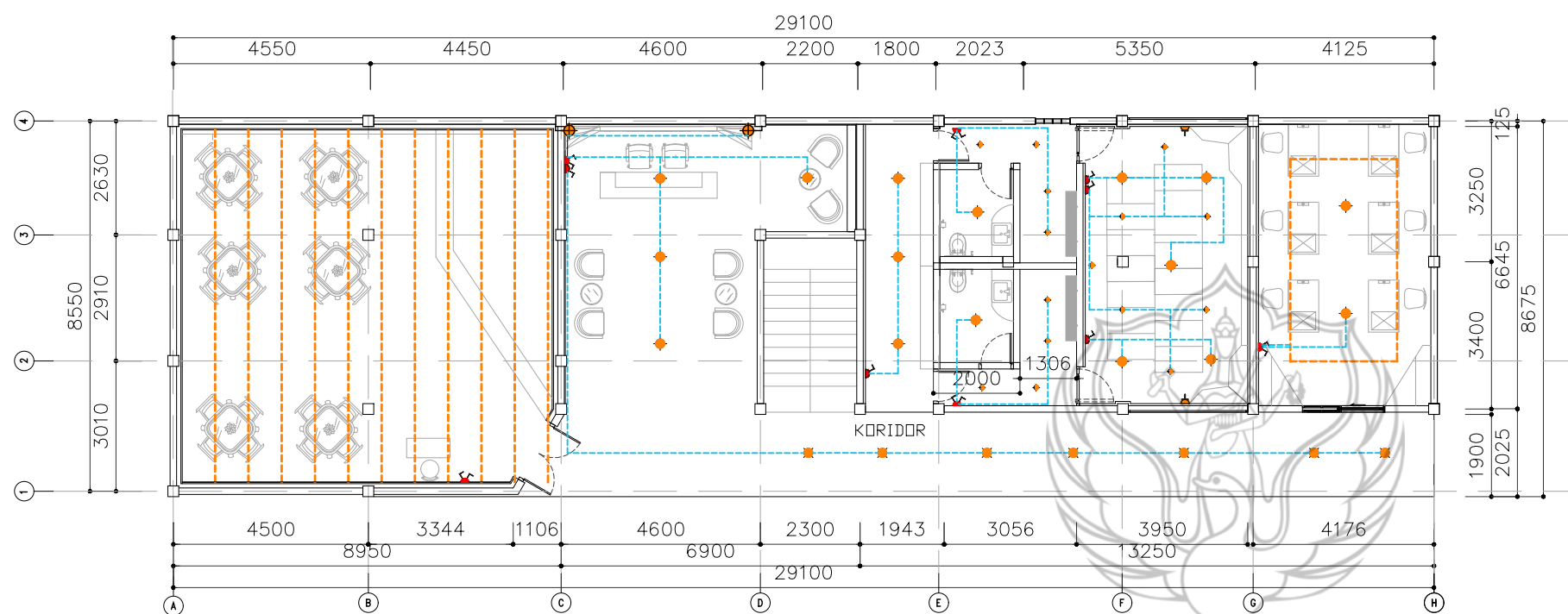
CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002
Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	16

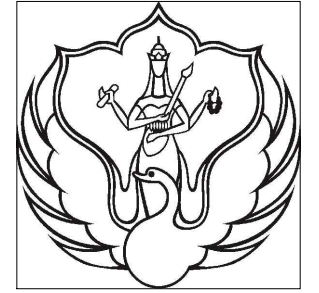
CATATAN



01
ELECTRICAL PLAN
1ST FLOOR
SCALE 1 : 150

ELECTRICAL LEGEND

	RECESS SMALL TRIM LED SPOTLIGHT OR DOWNLIGHT
	RECESS SMALL TRIM ADJUSTABLE SPOTLIGHT
	SURFACE MOUNTED LED SPOTLIGHT OR DOWNLIGHT
	LED STRIP (WALL & FURNITURE)
	LED STRIP(CEILING)
	PENDANT LAMP
	LINEAR LED GRID OR DIFFUSER
	WALL MOUNTED SPOT LIGHTING
	LIGHTING SWITCH - SINGLE
	LIGHTING SWITCH - DOUBLE
	SINGLE SOCKET OUTLET
	DOUBLE SOCKET OUTLET



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
ELELCTRICAL PLAN LANTAI 2	1 : 150

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

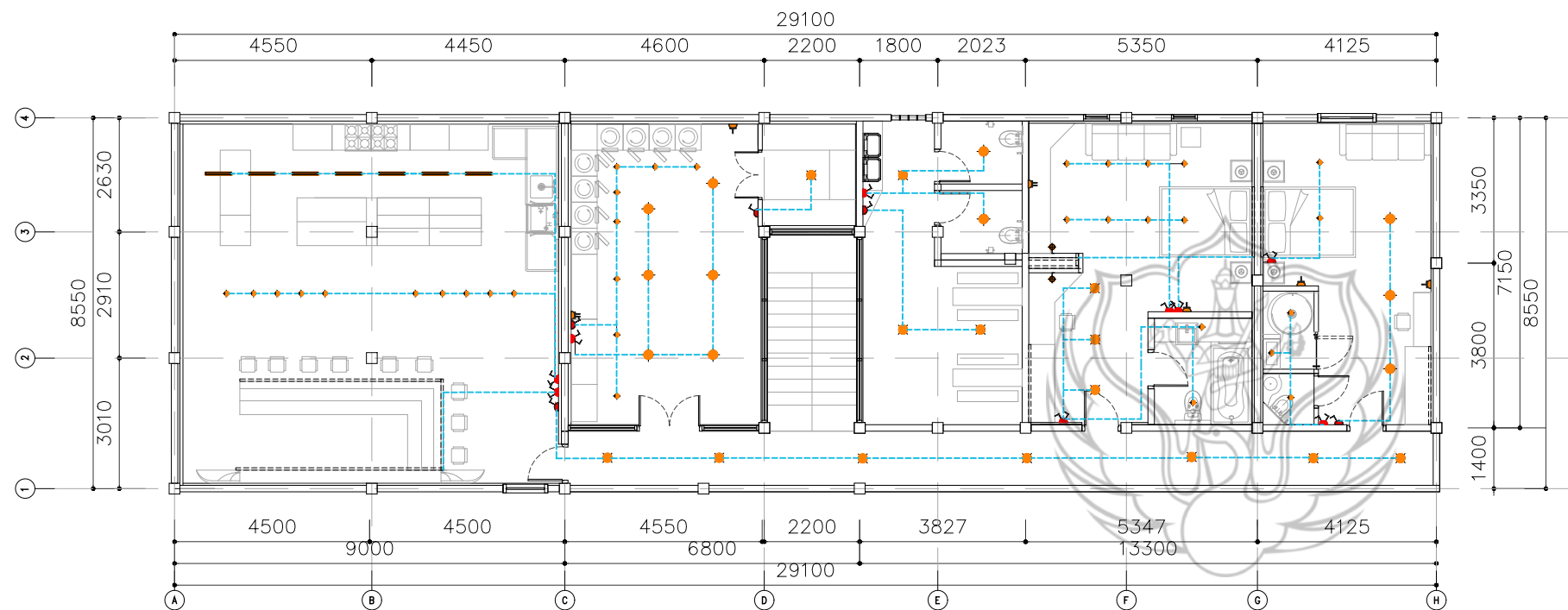
DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002

Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002













KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	17

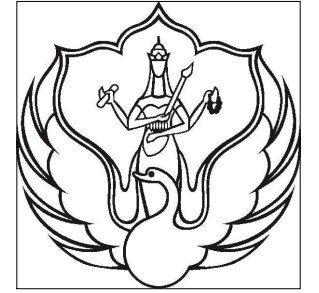
CATATAN



02
ELECTRICAL PLAN
2ND FLOOR
SCALE 1 : 150

ELECTRICAL LEGEND

-  RECESS SMALL TRIM LED SPOTLIGHT OR DOWNLIGHT
-  RECESS SMALL TRIM ADJUSTABLE SPOTLIGHT
-  SURFACE MOUNTED LED SPOTLIGHT OR DOWNLIGHT
-  LED STRIP (WALL & FURNITURE)
-  LED STRIP (CEILING)
-  PENDANT LAMP
-  LINEAR LED GRID OR DIFFUSER
-  WALL MOUNTED SPOT LIGHTING
-  LIGHTING SWITCH - SINGLE
-  LIGHTING SWITCH - DOUBLE
-  SINGLE SOCKET OUTLET
-  DOUBLE SOCKET OUTLET



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
ELECTRICAL PLAN LANTAI 3	1 : 150

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002

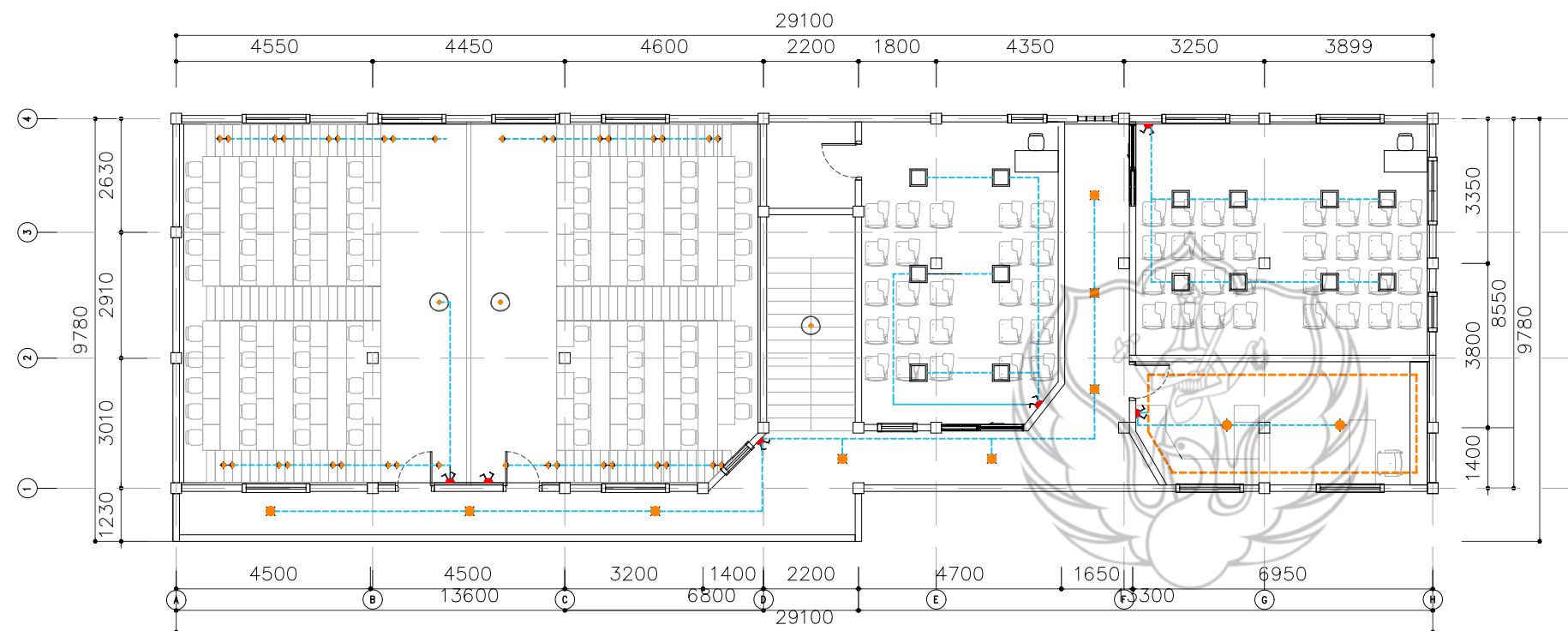
Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	18

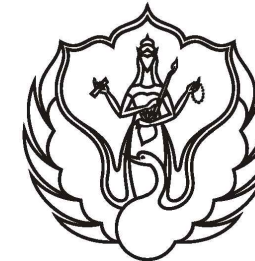
CATATAN

ELECTRICAL LEGEND

	RECESS SMALL TRIM LED SPOTLIGHT OR DOWNLIGHT
	RECESS SMALL TRIM ADJUSTABLE SPOTLIGHT
	SURFACE MOUNTED LED SPOTLIGHT OR DOWNLIGHT
	LED STRIP (WALL & FURNITURE)
	LED STRIP(CEILING)
	PENDANT LAMP
	LINEAR LED GRID OR DIFFUSER
	WALL MOUNTED SPOT LIGHTING
	LIGHTING SWITCH - SINGLE
	LIGHTING SWITCH - DOUBLE
	SINGLE SOCKET OUTLET
	DOUBLE SOCKET OUTLET



03 LAYOUT
3RD FLOOR
SCALE 1:150



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
MECHANICAL PLAN	1 : 150

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

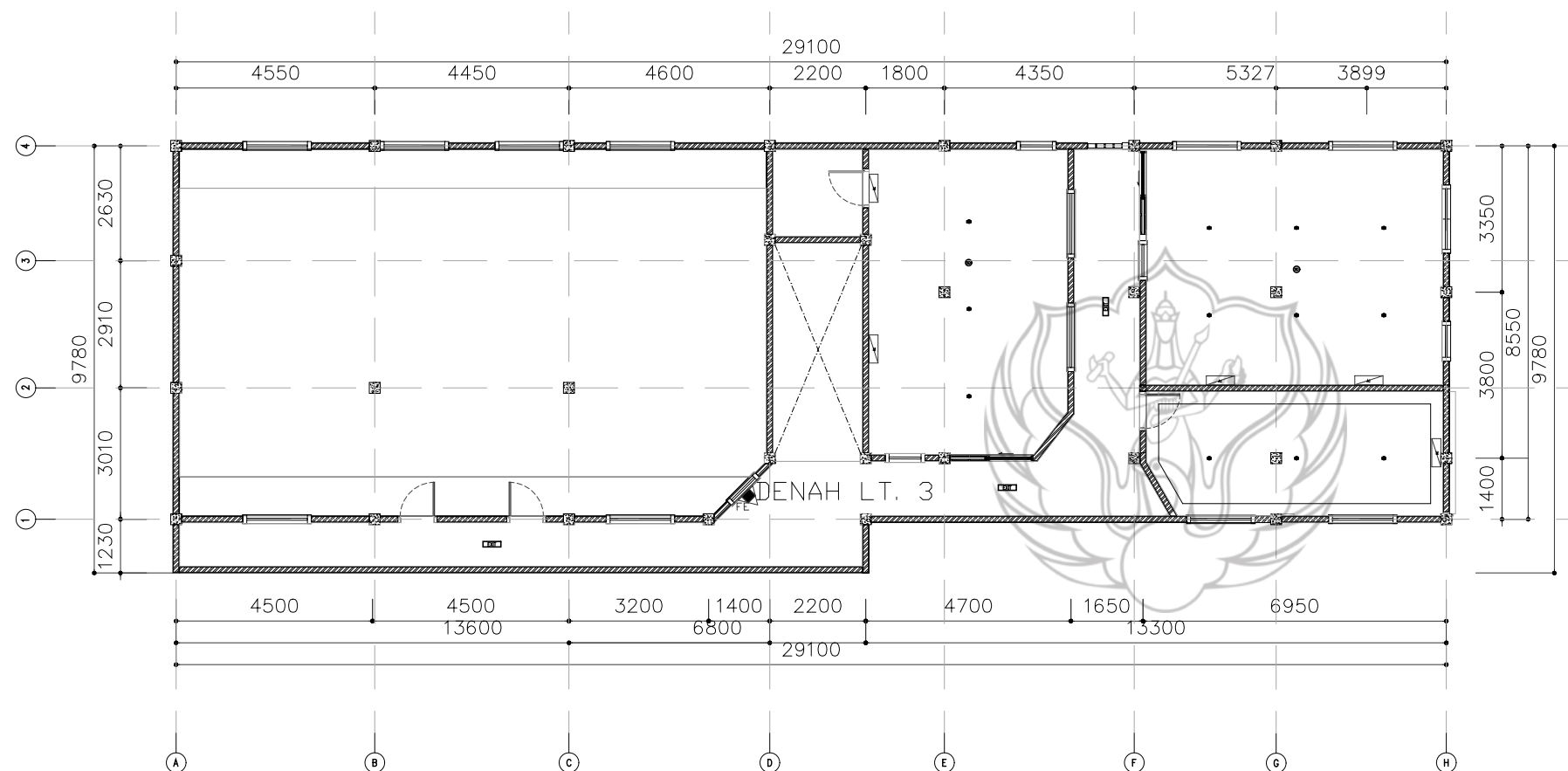
DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastawi, M. Des
NIP 195908021988032002

Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	19

CATATAN



LEGENDA MEKANIKAL	
	AC Indoor
	Dry Powder Fire Extinguisher
	Sprinkler
	Smoke Detector
	Exit Sign

MECHANICAL PLAN
03 3RD FLOOR
SCALE 1 : 150



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR SKALA

MECHANICAL PLAN 1 : 150

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

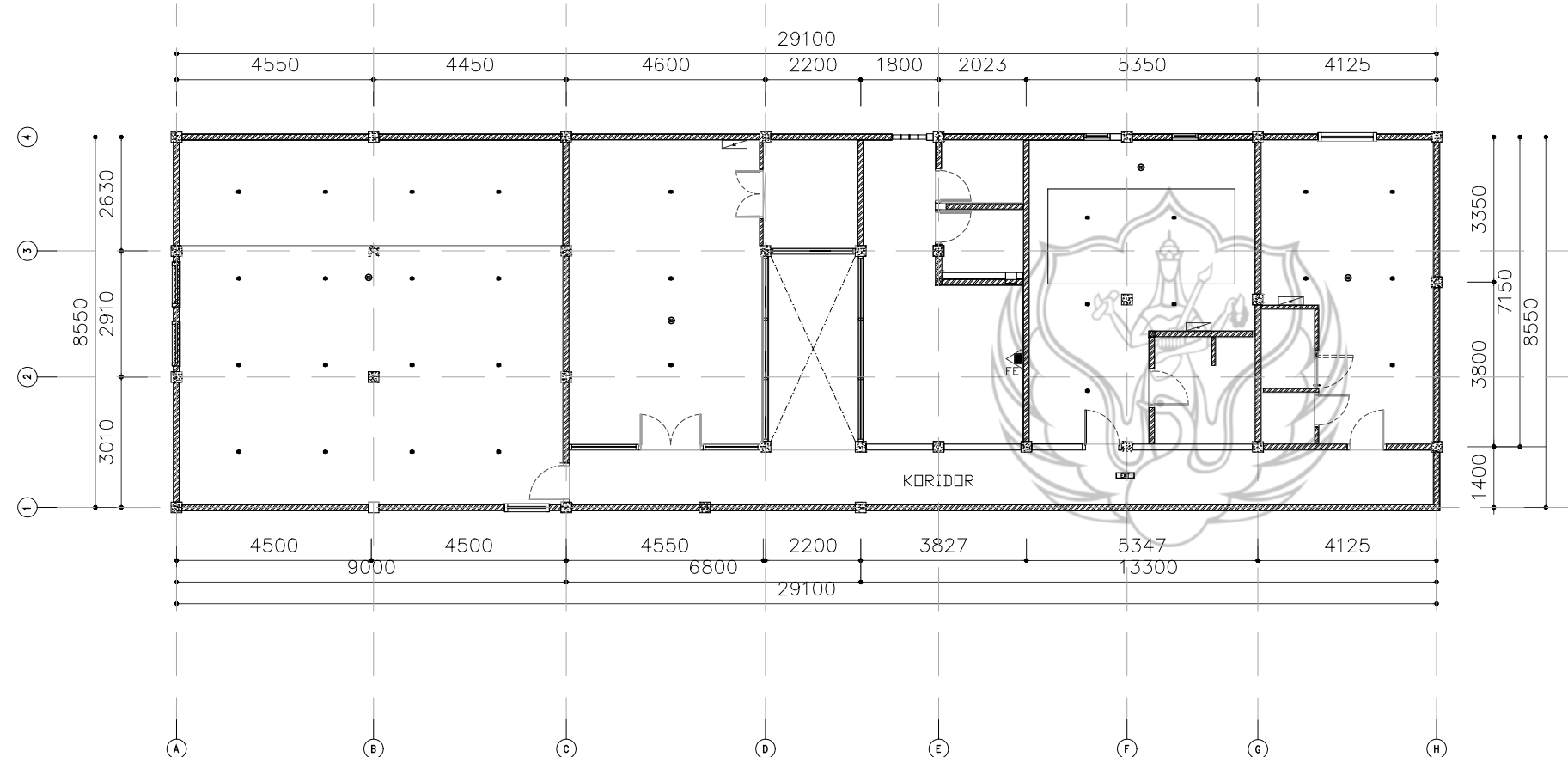
DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwati, M. Des
NIP 195908021988032002

Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	20

CATATAN



LEGENDA MEKANIKAL

	AC Indoor
	Dry Powder Fire Extinguisher
	Sprinkler
	Smoke Detector
	Exit Sign

MECHANICAL PLAN
2ND FLOOR

SCALE 1 : 150



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR SKALA

MECHANICAL
PLAN

1 : 150

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

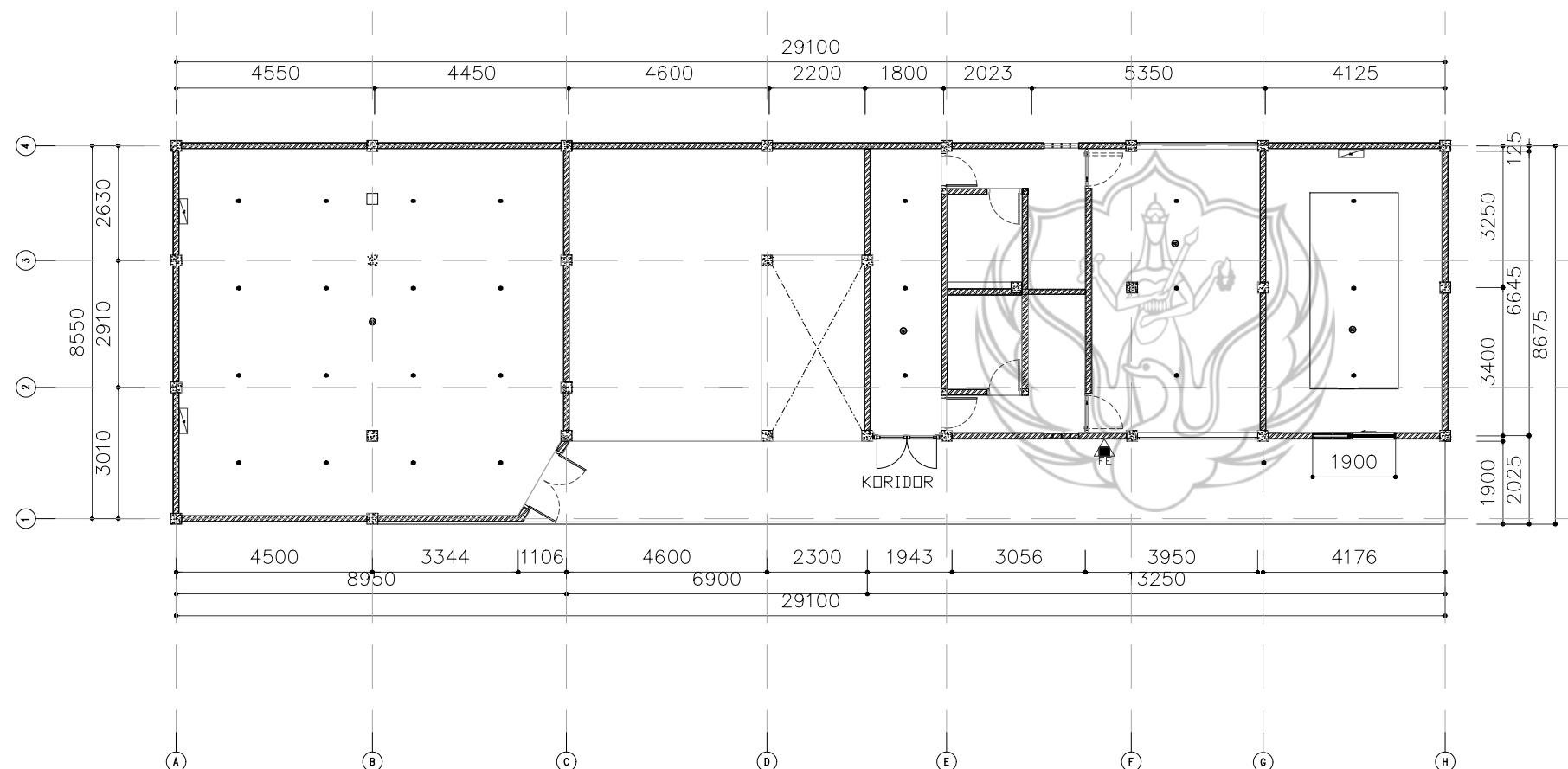
DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002

Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	21

CATATAN

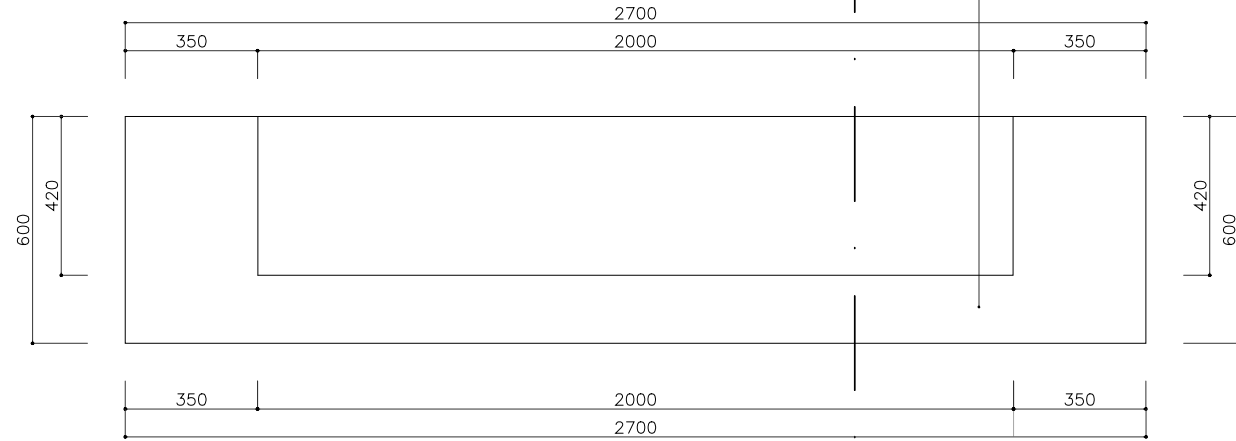


LEGENDA MEKANIKAL

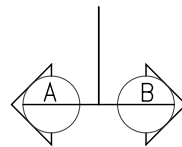
	AC Indoor
	Dry Powder Fire Extinguisher
	Sprinkler
	Smoke Detector
	Exit Sign

MECHANICAL PLAN
1ST FLOOR
SCALE 1 : 150

01

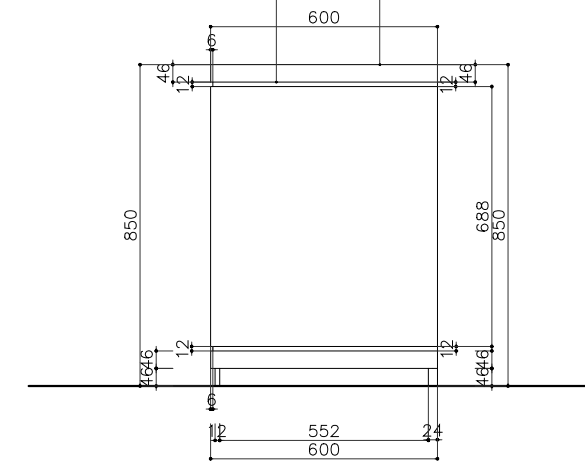


1 TAMPAK ATAS
SCALE 1: 20



MEJA RESEPSIONIS
Marmer Volacas 20mm
fin. glossy

TALI AIR
Plywood
fin. HPL TACO



3 TAMPAK SAMPIING
SCALE 1: 20



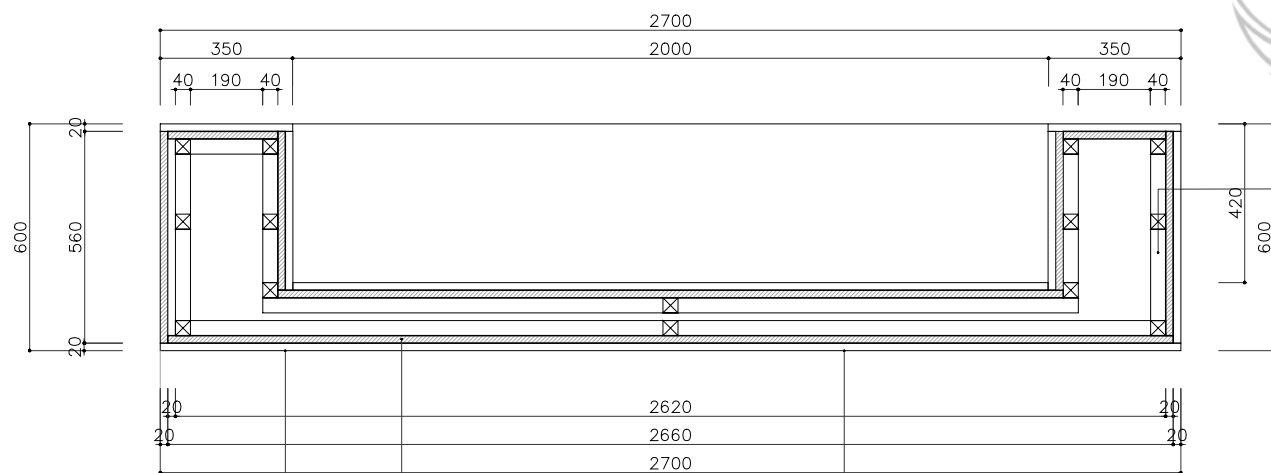
MEJA RESEPSIONIS
Marmer Volacas 20mm
fin. glossy

RANGKA METAL
Hollow Galvalum 4x4

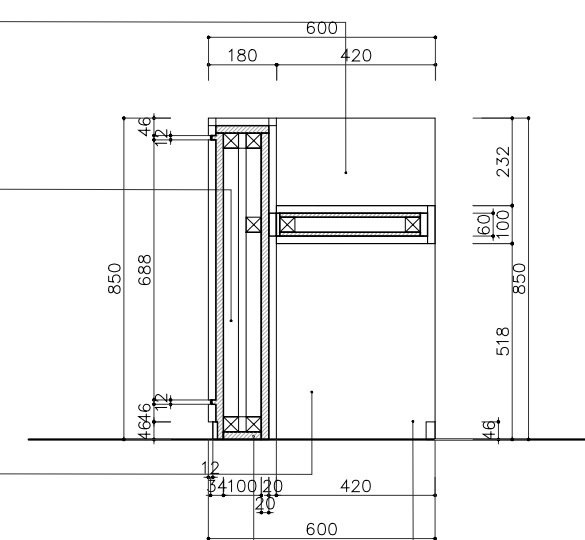
MEJA RESEPSIONIS
Marmer Volacas 20mm
fin. glossy

LAPISAN PLYWOOD
Plywood 18mm
fin. HPL TACO

PARAMETRIC DECOR
Veneer on Plywood
fin. coating warna white
oak



2 POTONGAN TAMPAK ATAS
SCALE 1: 20



4 POTONGAN A
SCALE 1: 20



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
GAMBAR KERJA ELEMEN ESTETIS	1 : 20

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002
Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	22

CATATAN



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR SKALA

FURNITURE
CUSTOM 1 1 : 20

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

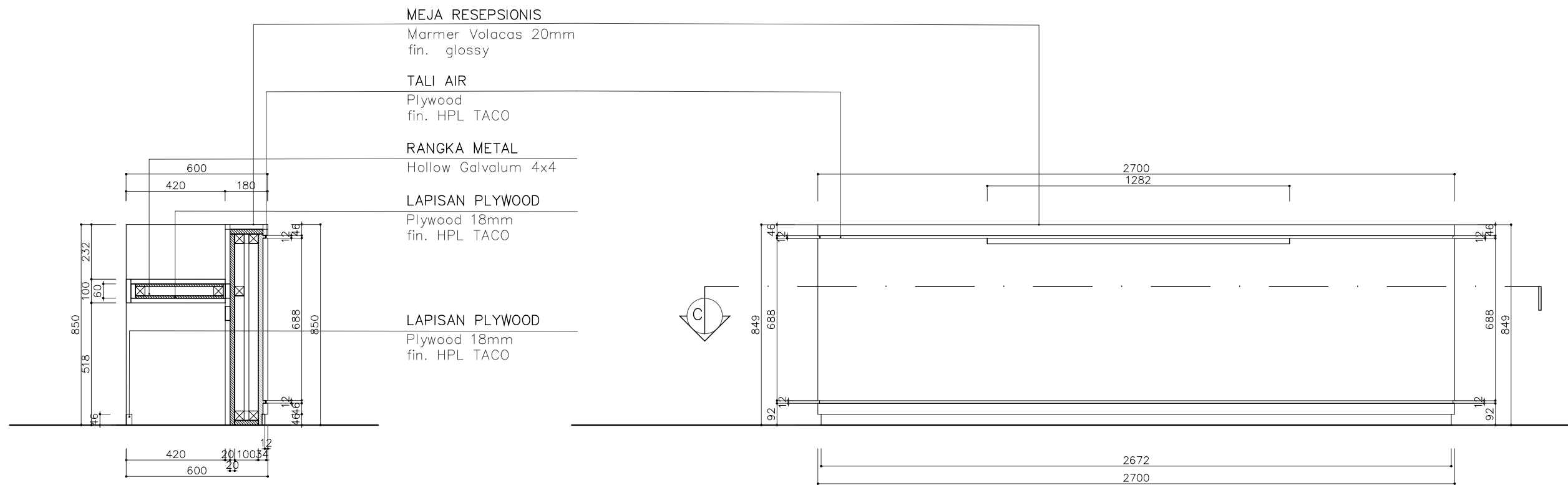
DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002

Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

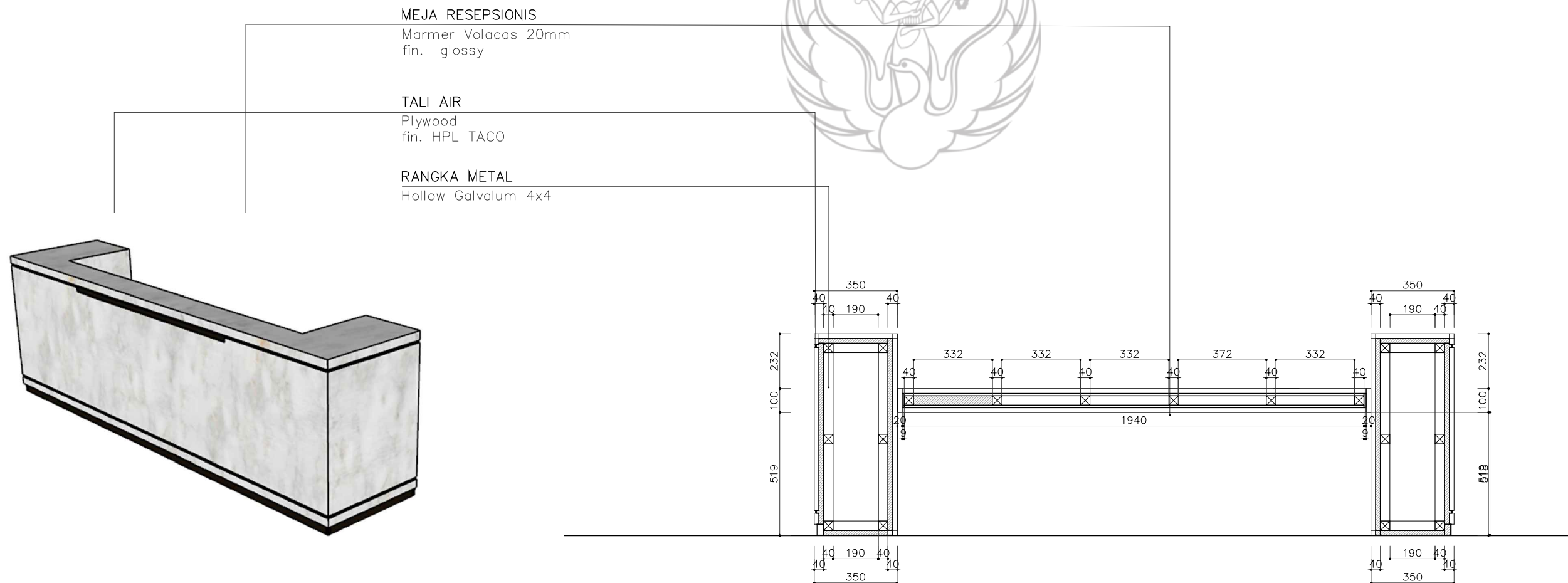
KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	23

CATATAN



5 POTONGAN B
SCALE 1 : 20

6 TAMPAK DEPAN
SCALE 1 : 20



8 ISOMETRI MEJA RESEPSIONIS
SCALE NTS

7 POTONGAN TAMPAK DEPAN
SCALE 1 : 20



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR

SKALA

FURNITURE
CUSTOM 2

1 : 20

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002

Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE

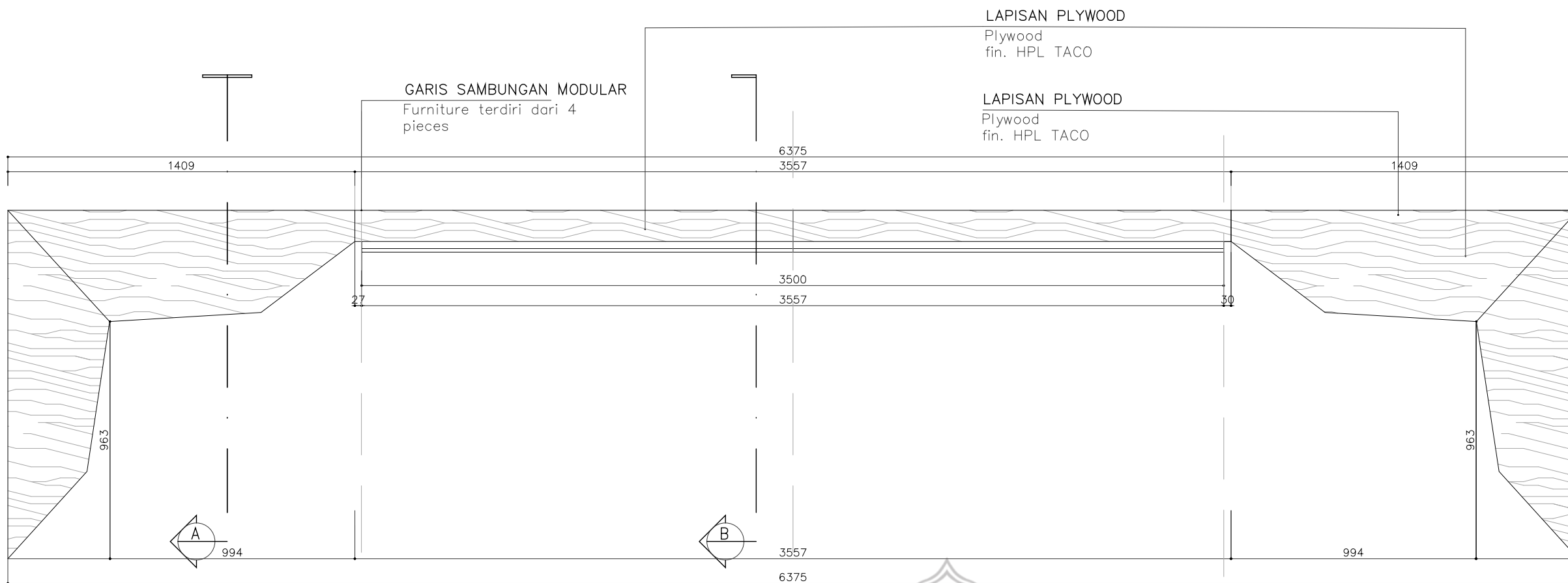
JUMLAH
LEMBAR

LEMBAR
KE

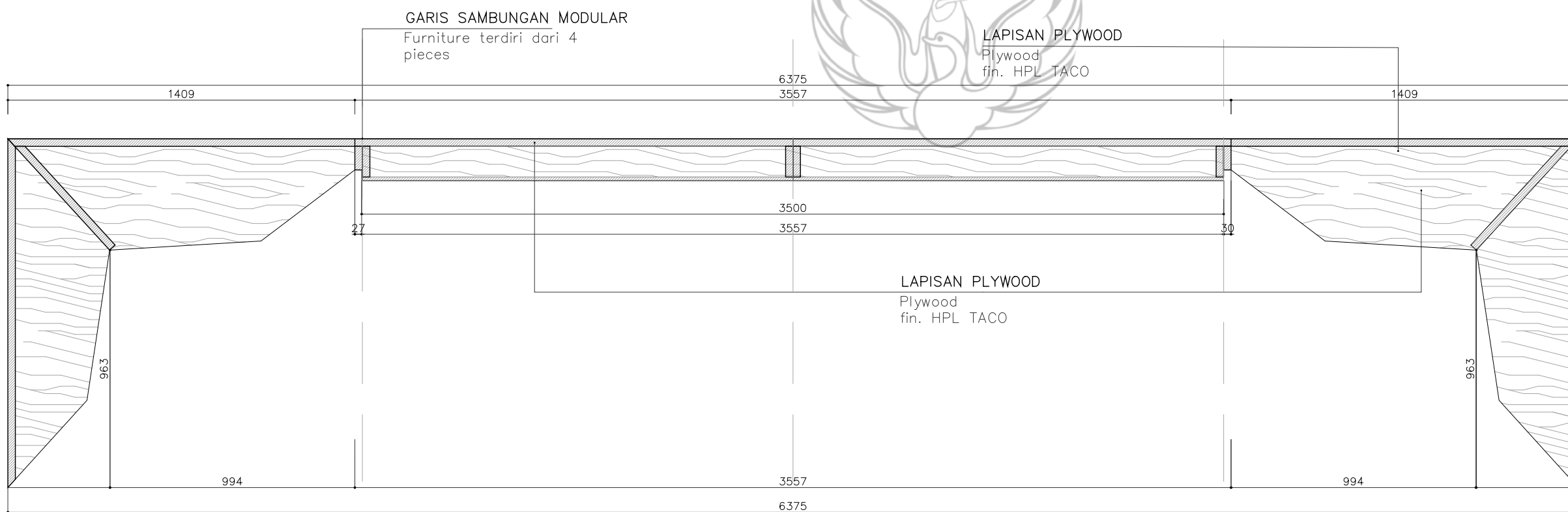
30

24

CATATAN



1 TAMPAK ATAS
SCALE 1 : 20



2 POTONGAN TAMPAK ATAS
SCALE 1 : 20



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
FURNITURE CUSTOM 2	1 : 20

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002
Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	25

CATATAN

LAPISAN PLYWOOD

Plywood
fin. HPL TACO

LAPISAN PLYWOOD

Plywood
fin. HPL TACO

LAPISAN PLYWOOD

Plywood
fin. HPL TACO

LAPISAN PLYWOOD

Plywood
fin. HPL TACO

GARIS SAMBUNGAN MODULAR

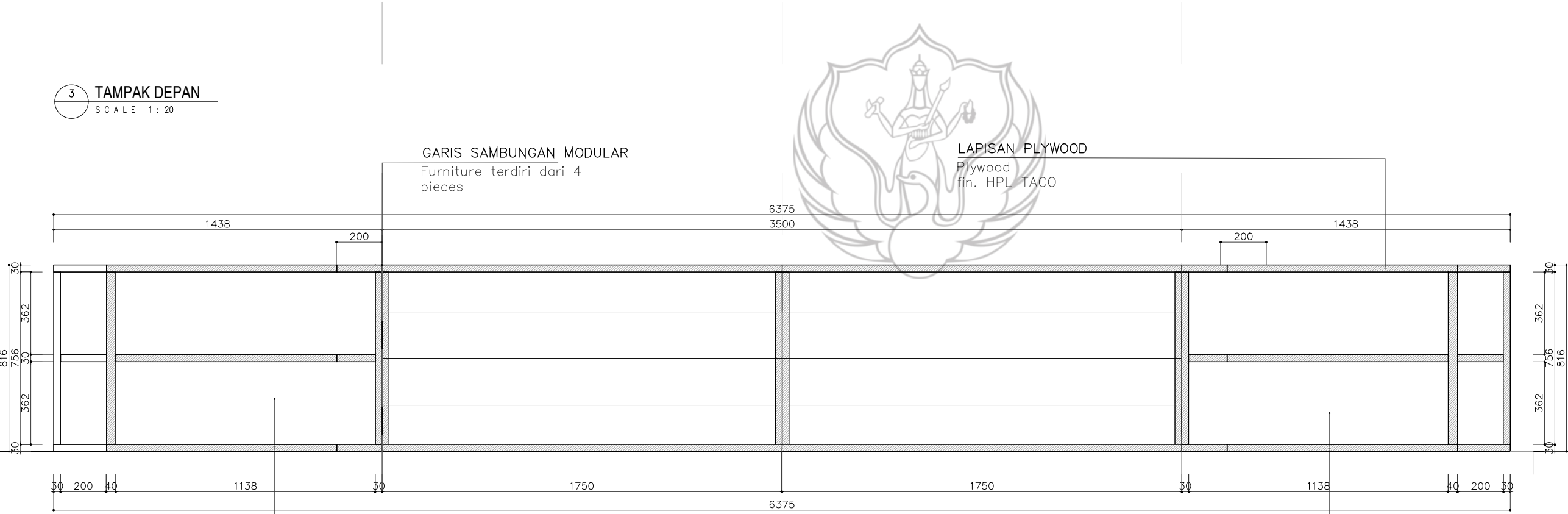
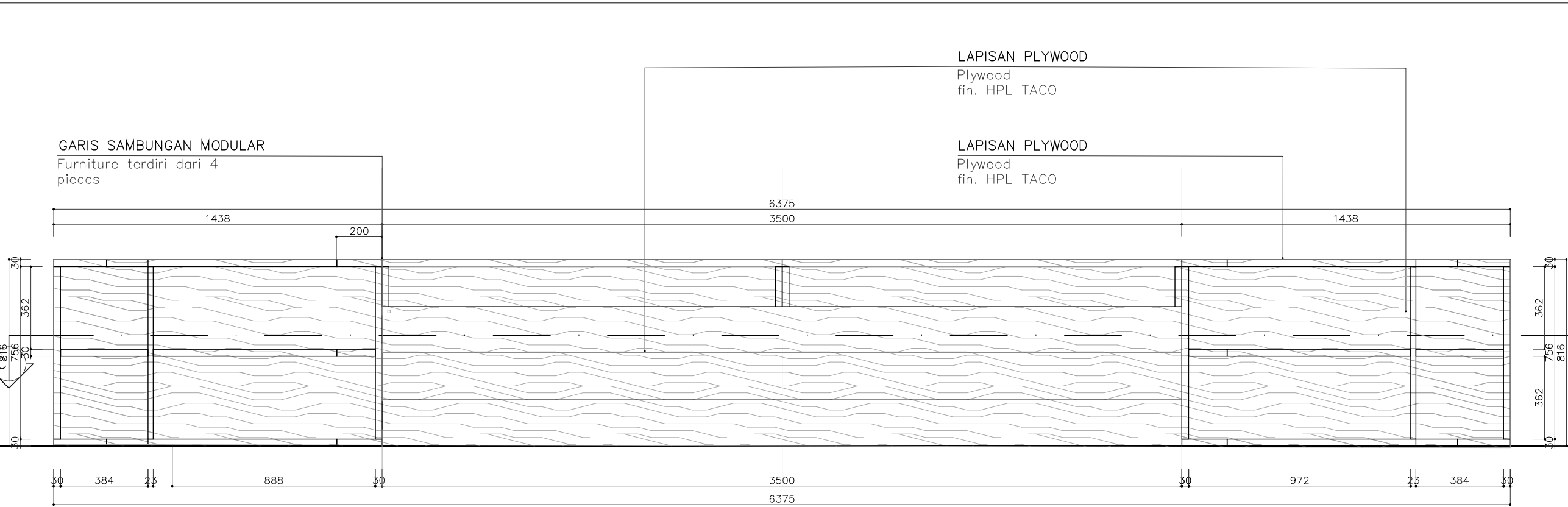
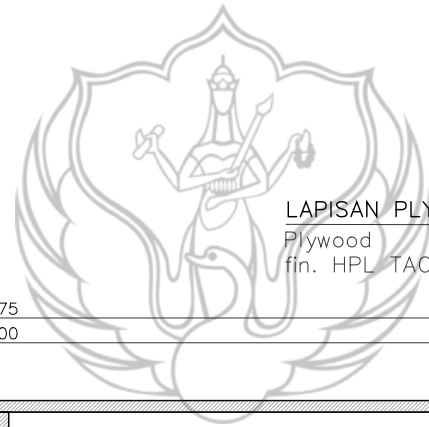
Furniture terdiri dari 4
pieces

GARIS SAMBUNGAN MODULAR

Furniture terdiri dari 4
pieces

3 TAMPAK DEPAN
SCALE 1 : 20

4 POTONGAN TAMPAK DEPAN
SCALE 1 : 20





FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR SKALA

FURNITURE
CUSTOM 2 1 : 20

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

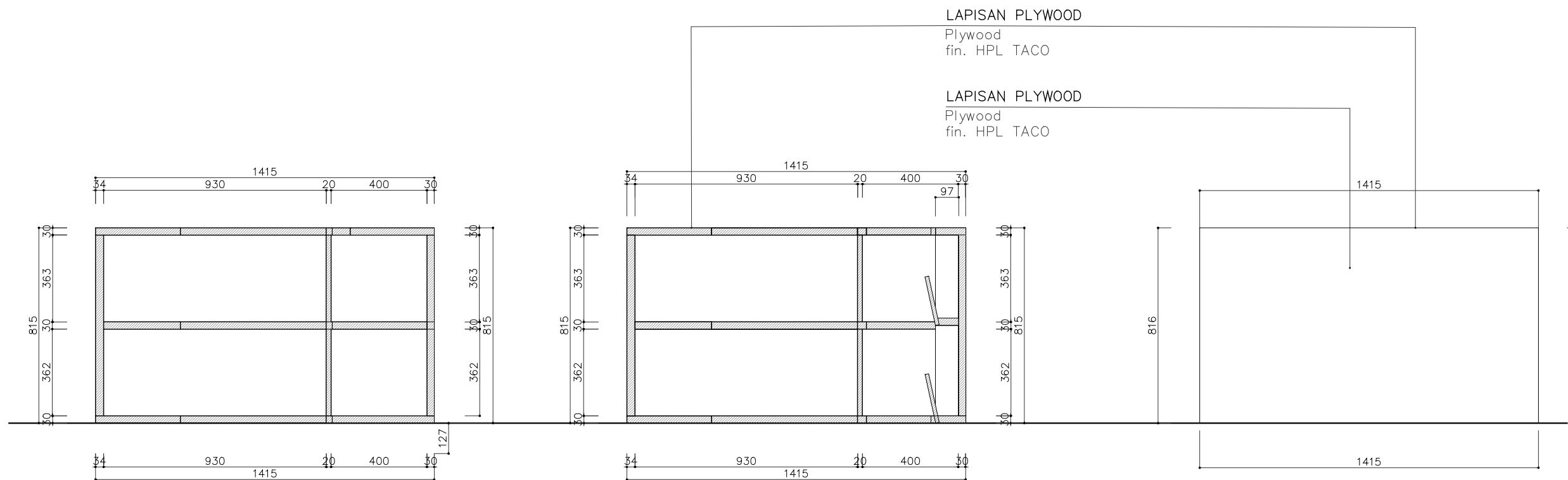
DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002

Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	26

CATATAN



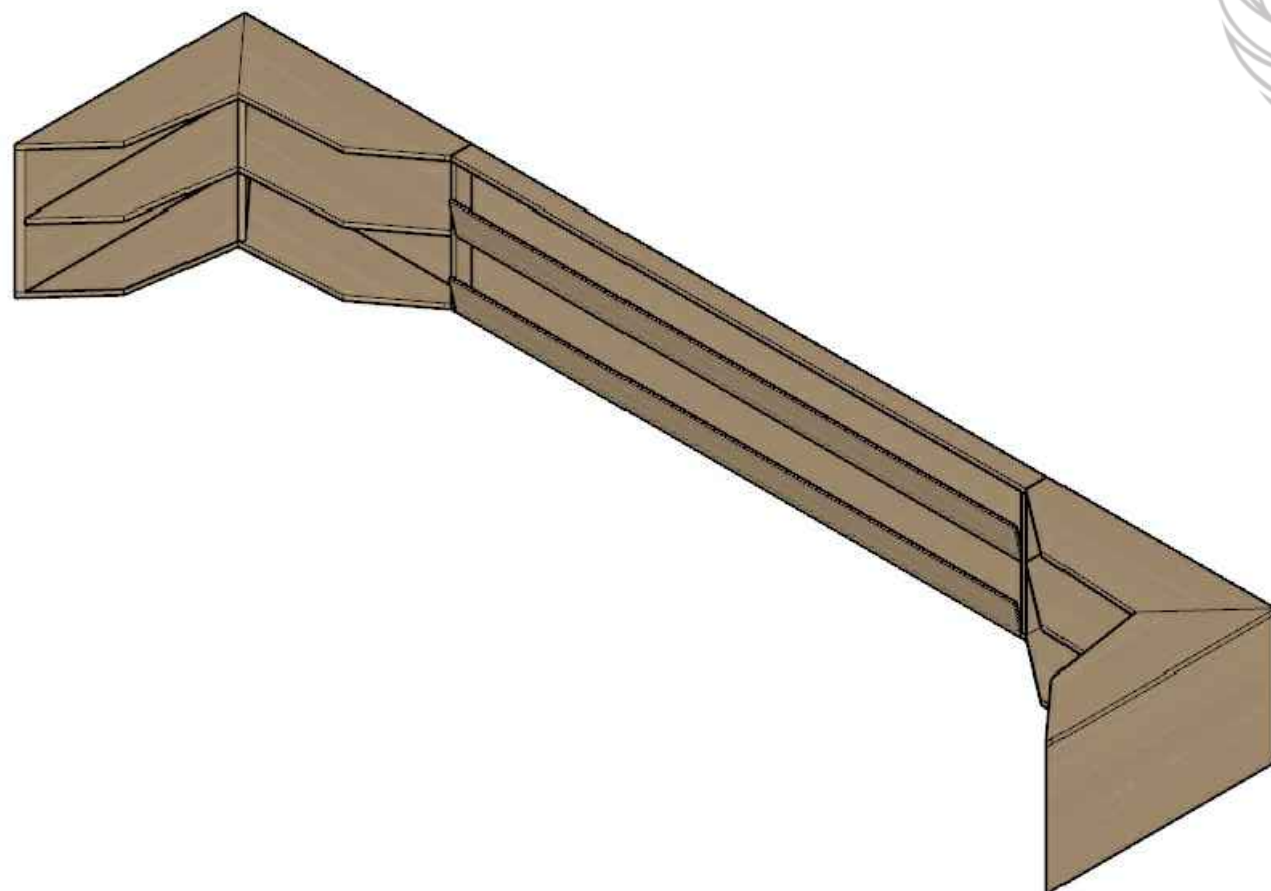
5 POTONGAN A
SCALE 1 : 20

6 POTONGAN B
SCALE 1 : 20

7 TAMPAK SAMPING
SCALE 1 : 20



LAPISAN PLYWOOD
Plywood
fin. HPL TACO



8 ISOMETRI STORAGE MUSHOLLA
SCALE NTS



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
FURNITURE CUSTOM 3	1 : 20

NAMA/NIM

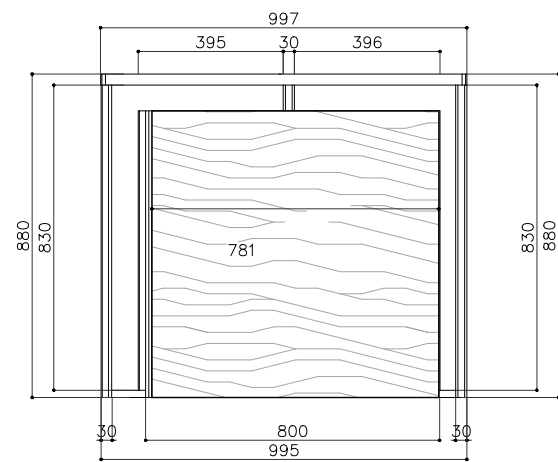
CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

DOSEN PEMBIMBING

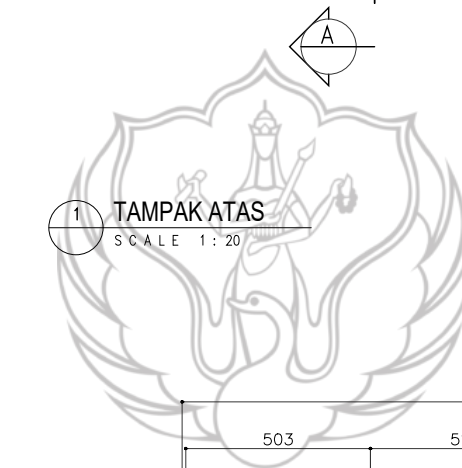
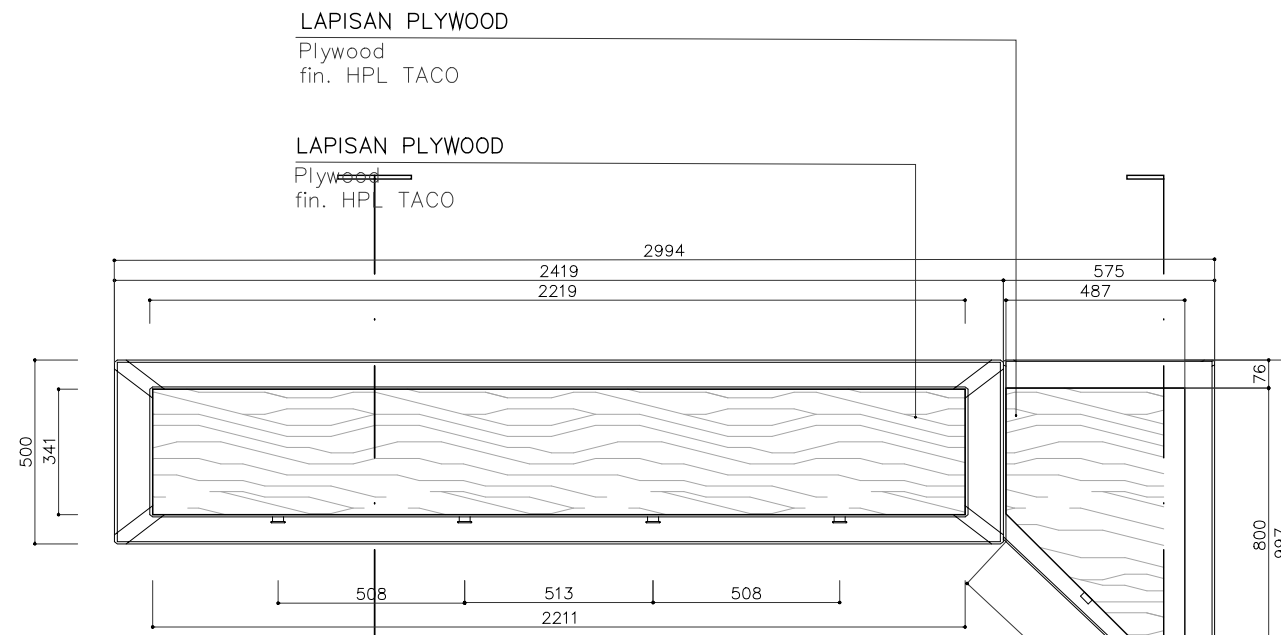
Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002
Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	27

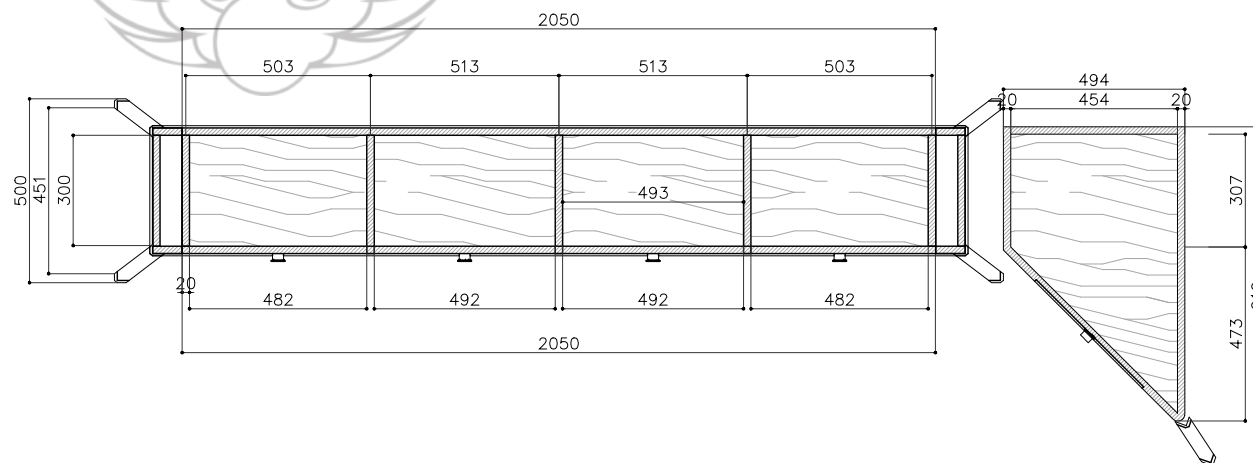
CATATAN



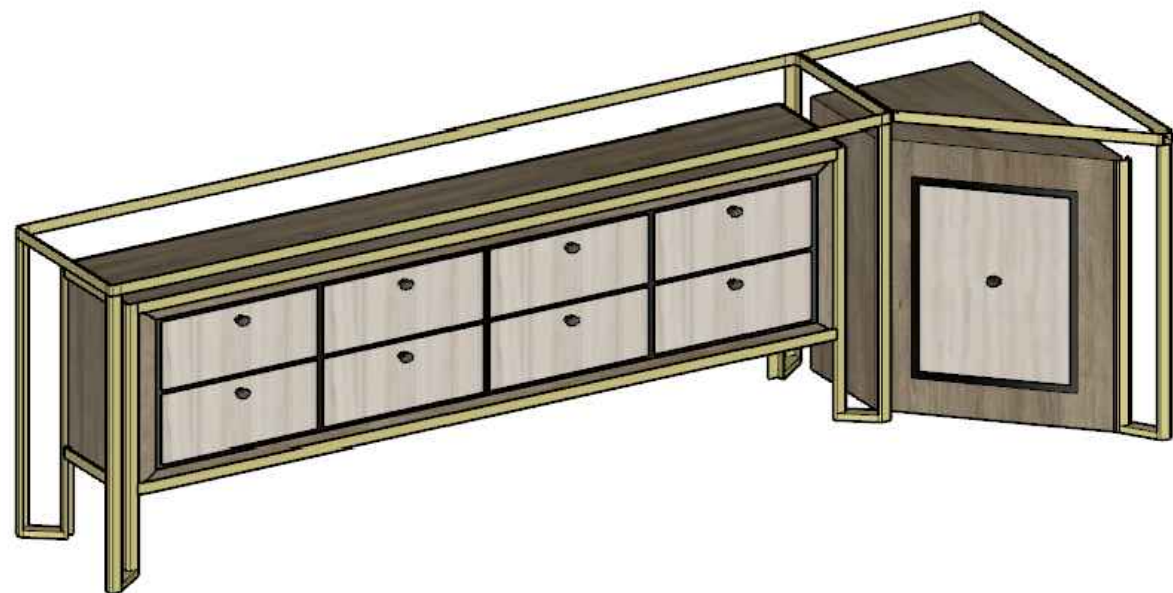
3 TAMPAK SAMPING
SCALE 1 : 20



1 TAMPAK ATAS
SCALE 1 : 20



2 POTONGAN TAMPAK ATAS
SCALE 1 : 20



4 ISOMETRI CREDENZA HOSPITALITY LAB
SCALE NTS



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
FURNITURE CUSTOM 3	1 : 20

NAMA/NIM

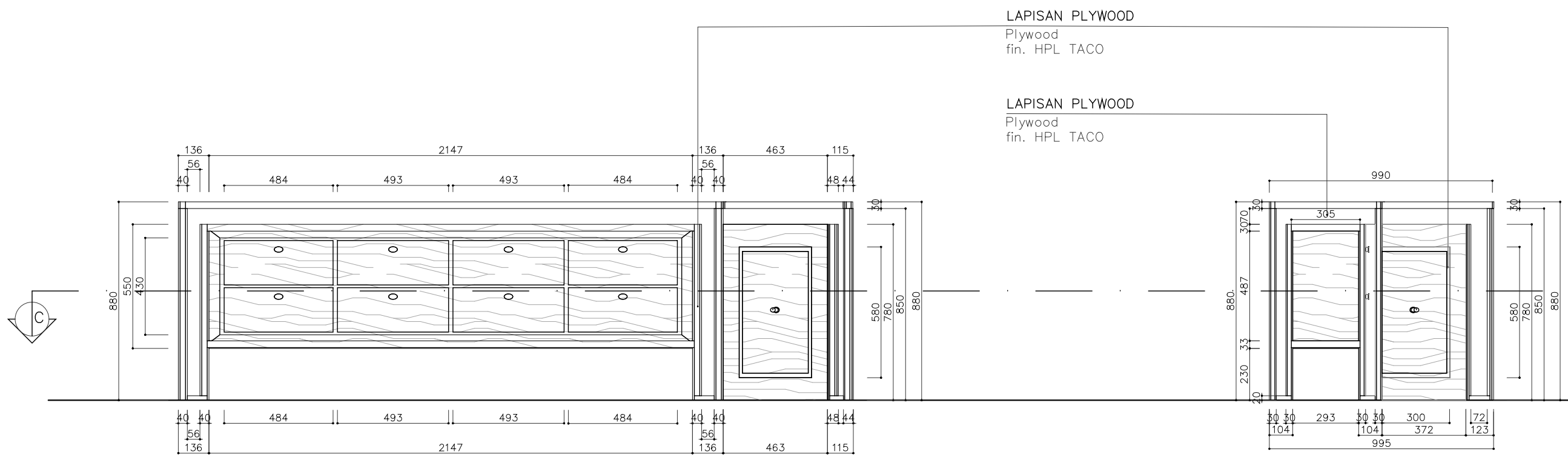
CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002
Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

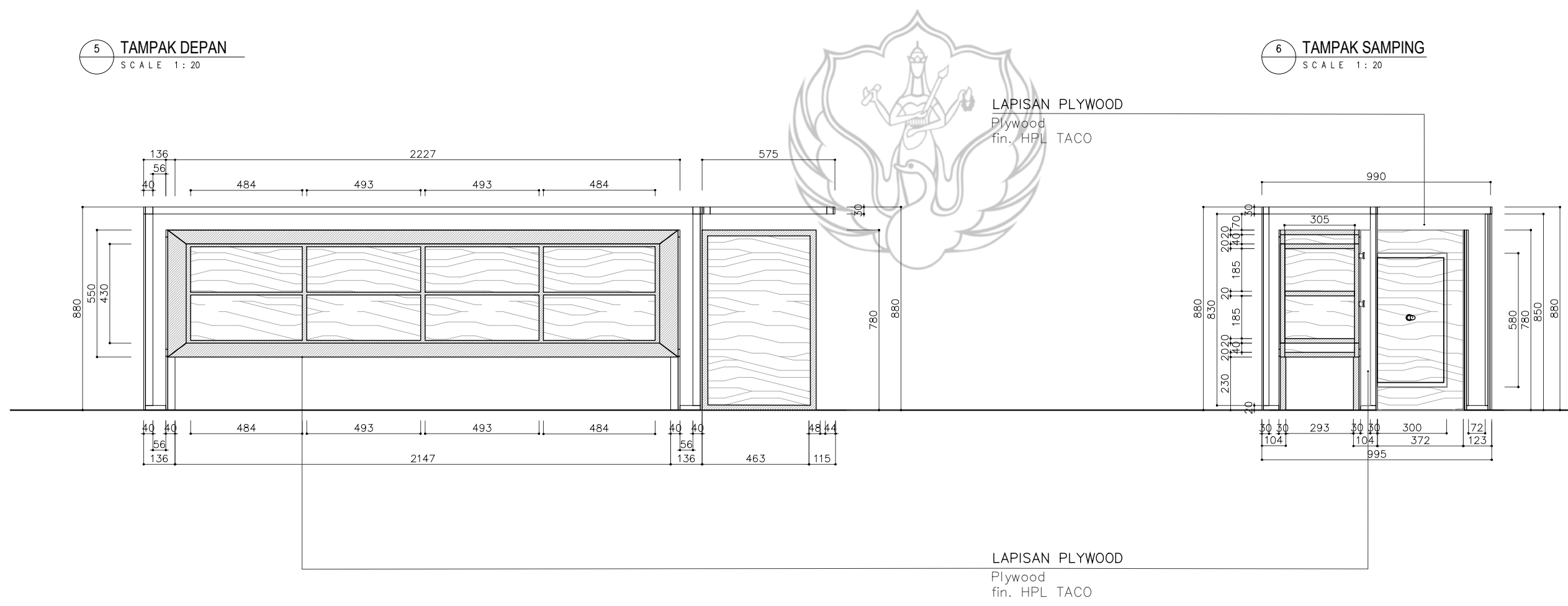
KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	28

CATATAN



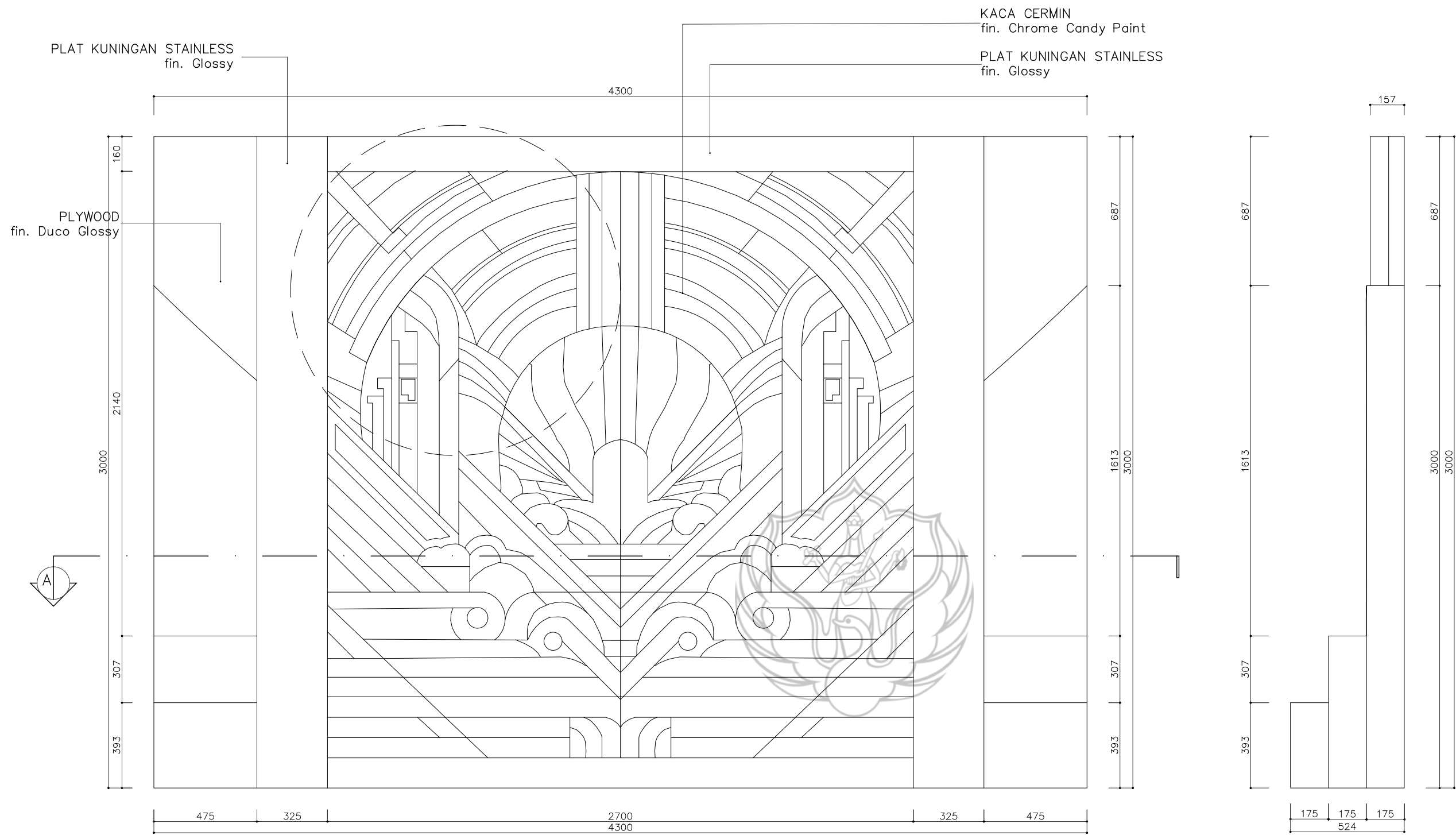
5 TAMPAK DEPAN
SCALE 1 : 20

6 TAMPAK SAMPING
SCALE 1 : 20



7 POTONGAN TAMPAK DEPAN
SCALE 1 : 20

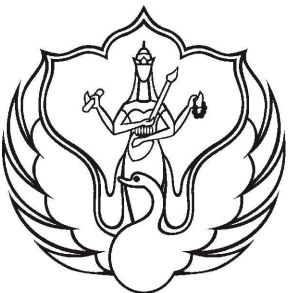
8 POTONGAN TAMPAK SAMPING
SCALE 1 : 20



2 TAMPAK DEPAN
SCALE 1 : 20

3 TAMPAK SAMPING
SCALE 1 : 20

1 TAMPAK ATAS
SCALE 1 : 20



**FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**

JURUSAN DESAIN

**PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR**

**TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN**

**PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA**

GAMBAR	SKALA
DETAIL ELEMEN KHUSUS	1 : 20

NAMA/NIM

CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002
Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	29

CATATAN



FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
KAPAL PESIAR CAPTAIN'S CLUB
COLLEGE YOGYAKARTA

GAMBAR	SKALA
DETAIL ELEMEN KHUSUS	1 : 20

NAMA/NIM

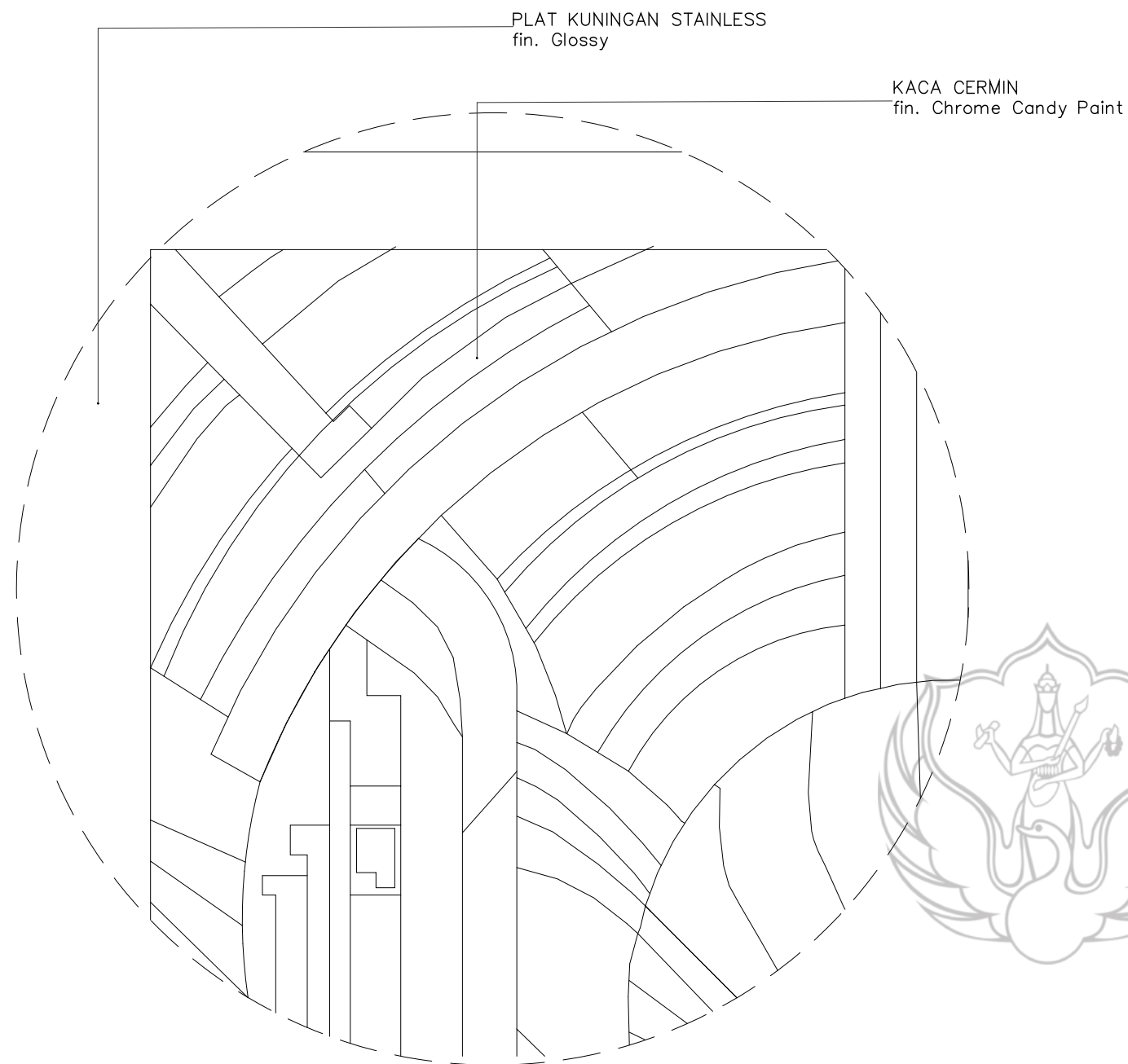
CHEVY AULIA LAZUARDY
2012291023

DOSEN PEMBIMBING

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 195908021988032002
Dr. Artbanu Wishnu Aji, M.T
NIP 197407132002121002

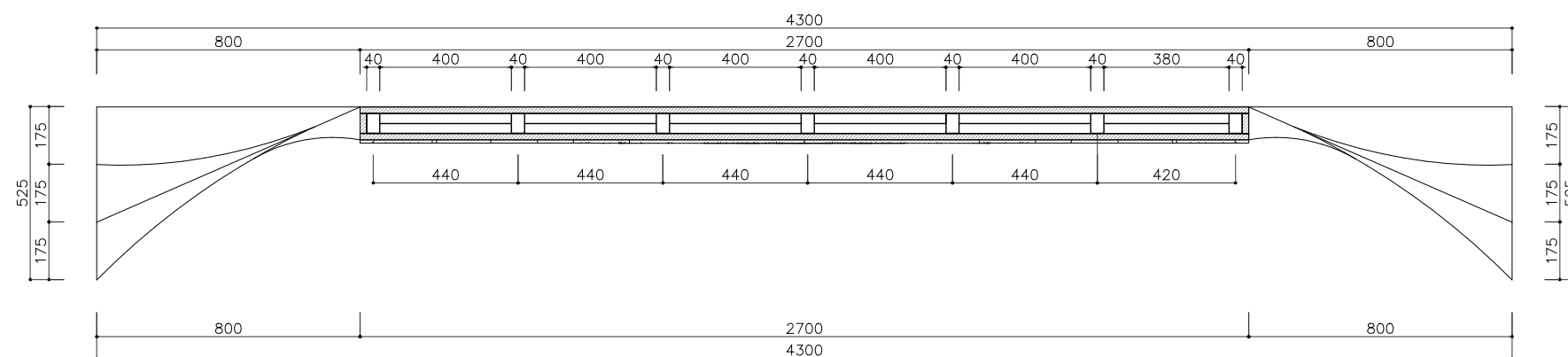
KODE	JUMLAH LEMBAR	LEMBAR KE
	30	30

CATATAN



4 DETAIL
SCALE 1 : 10

5 AKSONOMETRI BACKDROP LOBBY



6 POTONGAN TAMPAK ATAS
SCALE 1 : 20