

**PERANCANGAN ALINGFUNGSI INTERIOR BANGUNAN RUANG KOMUNAL
MULTIFUNGSI, KANTOR, PERPUSRTAKAAN DARI POD CINERE**



Nusaiba Sholiha Wibowo
NIM 2012294023

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

2025

ABSTRAK

Kebutuhan akan ruang untuk berkegiatan dan bersosialisasi mendorong POD Cinere memanfaatkan bangunan rumah menjadi ruang komunal multifungsi, kantor virtual, dan perpustakaan. Proses perubahan fungsi dari rumah tinggal menjadi ruang publik memberikan dampak signifikan pada aspek interior karena adanya kebutuhan untuk menyesuaikan konfigurasi ruang dengan fungsi baru. Maka dari itu, dibutuhkan desain yang dapat beradaptasi dengan kebutuhan pengguna ruang yang baru. Diterapkan metode *Design Thinking* yang dikembangkan oleh Vijay Kumar yang diurai ke dalam tujuh mode aktivitas; memahami tujuan, mengetahui konteks, mengenal masyarakat, menyusun gagasan, mengeksplorasi konsep, menyusun solusi, dan merealisasikan penawaran. Hasil desain menerapkan konsep fleksibilitas untuk memenuhi beragam fungsi ruang, sekaligus memberikan kenyamanan bagi pengguna, menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas sosial dan kolaboratif.

Kata kunci: Pemanfaatan Ruang, Interior Adaptif, Fleksibilitas.



The growing need for spaces to engage and socialize has inspired POD Cinere to transform a residential house into a multifunctional communal space, virtual office, and public library. The change in function from a private residence to a public space impacts the interior, requiring a design that can adapt to the new needs. The design approach follows the design thinking method developed by Vijay Kumar, which is divided into seven activity modes: Sense Intent, Know the Context, Know the People, Frame Insights, Explore Concepts, Frame Solutions, and Realize Offerings. The resulting design applies the concept of flexibility to accommodate a variety of space functions while ensuring user comfort and creating an environment that supports social and collaborative activities.

Keywords: Space Utilization, Adaptive Interior, Flexibility.

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul: PERANCANGAN INTERIOR RUANG KOMUNAL MULTIFUNGSI “POD CINERE” JAKARTA diajukan oleh Nusaiba Sholiha Wibowo, dengan NIM. 2012294023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Desain Pada Tanggal 7 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

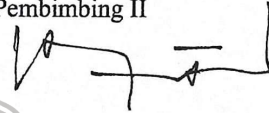
Pembimbing I



Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.

NIP 19720314 199802 1001 /NIDN 0014037206

Pembimbing II



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP 1962058 199403 1002 /NIDN 0028056202

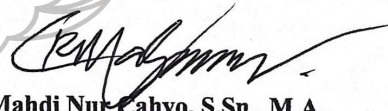
Cognate/Penguji Ahli



Yulyta Kodrat P, S.T., M.T.

NIP 19700727 200003 2001 /NIDN 0027077005

Koordinator Program Studi Desain Interior



Mahdi Nur Cahyo, S.Sn., M.A.

NIP 19910620 20193 1014 /NIDN 0020069105

Ketua Jurusan Desain



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

NIP 19730129 200501 1001 /NIDN 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1001 /NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nusaiba Sholiha Wibowo

NIM : 2012294023

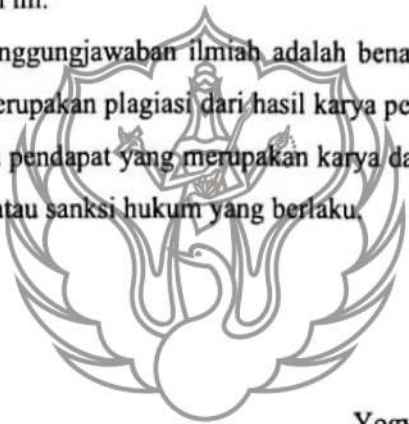
Tahun Lulus : 2025

Program Studi : S-1 Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa pada laporan pertanggungjawaban ilmiah ini, yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/pihak/lembaga lain, kecuali yang tertulis distilasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika pada kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan karya dari penulis lain, maka saya bersedia menerima sanksi dan/atau sanksi hukum yang berlaku.



Yogyakarta, 15 Januari 2025



Nusaiba Sholiha Wibowo

NIM 2012294023

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga karya ini bermanfaat bagi penulis dan menjadi kontribusi positif bagi semua.

Penulisan Tugas Akhir ini merupakan bagian dari kewajiban akademik penulis sebagai mahasiswa Strata Satu (S1), Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Yogyakarta. Tugas Akhir ini bertujuan untuk menguji kemampuan analitis, kritis, dan kreatif setelah menyelesaikan perkuliahan. Adapun penulisan Laporan Tugas Akhir karya ini jauh dari kata sempurna dan penulis dapat menyelesaikan dengan adanya dukungan dari banyak pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing, dosen pengampu mata kuliah Tugas Akhir, orang tua, teman-teman, dan semua pihak yang dengan senang hati mendukung dan memberikan masukan selama proses Tugas Akhir. Penulis ucapkan terima kasih terutama kepada yang penulis hormati:

1. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A., selaku Koordinator Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc., selaku Pembimbing I yang telah membimbing, memberikan masukan, kritik dan saran yang sangat bermanfaat untuk Tugas Akhir.
4. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M., selaku Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan masukan, kritik dan saran yang sangat bermanfaat untuk Tugas Akhir.
5. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior sebagai pengajar selama perkuliahan yang telah memberikan ilmu desain interior,
6. Keluarga saya, Ibu, Ayah, Kakak, dan Adik yang selalu mendukung dan memberikan dukungan emosional yang sangat membantu dalam memotivasi.
7. Bapak Fathi, selaku pengelola sekaligus narasumber dari POD Cinere
8. Semua pihak dari pengelola POD Cinere
9. Syeila, Sari, Niki, Nuka, selaku teman seperjuangan Tugas Akhir.
10. Seluruh teman-teman Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

11. Pingkan, selaku teman desainer yang senantiasa menemani selama menulis.
12. Maung, selaku kucing peliharaan sebagai teman selama menulis.
13. Dan juga seluruh pihak yang telah mendukung hingga penulisan ini selesai, yang penulis tidak dapat sebutkan satu per satu namun tidak mengurangi rasa hormat.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada seluruh pihak yang telah mendukung hingga penulisan Tugas Akhir ini selesai. Penulis berharap semoga Tugas Akhir karya ini dapat memberi manfaat bagi penulis dan bagi semua.

Yogyakarta, 15 Januari 2025



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nusaiba Sholiha Wibowo', positioned above the printed name.

Nusaiba Sholiha Wibowo

NIM 2012294023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses dan Metode Desain	4
1. Proses Desain	4
2. Metode Desain	5
BAB II PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka.....	8
1. Landasan Teori Umum.....	8
2. Landasan Teori Khusus.....	17
B. Program Desain.....	19
1. Tujuan Desain	19
2. Sasaran Desain	19
3. Data.....	19
BAB III PERNYATAAN MASALAH DAN IDEASI	54
A. Pernyataan Masalah	54
B. Ide dan Solusi Desain.....	55
1. Konsep Perancangan.....	55
2. Ideasi dan Solusi Permasalahan	59
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	69
A. Alternatif Desain.....	69
1. Alternatif Estetika Ruang.....	69
2. Alternatif Organisasi Ruang (Desain Skematik).....	81
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	90

4. Alternatif Pengisi Ruang.....	94
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	99
B. Evaluasi Pemilihan Desain	107
C. Hasil Desain	108
1. Layout	108
2. 3D Render Perspektif.....	109
BAB V KESIMPULAN	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA.....	118
LAMPIRAN.....	121



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Pola Pikir Desain	4
Gambar 1.2 Sistem Diagram ERAF.....	6
Gambar 2.1 Logo POD Cinere	20
Gambar 2.2 Daftar Komunitas dan Yayasan di POD Cinere	21
Gambar 2.3 Lima <i>Value</i> Podjok Ojo Dumeh Cinere.	21
Gambar 2.4 Lokasi POD Cinere	24
Gambar 2.5 Tampak Di Samping POD Cinere, Jalan Melati I.	25
Gambar 2.6 Tampak utara POD Cinere, Jl. Bukit Cinere.	25
Gambar 2.7 Visualisasi Orientasi Matahari	26
Gambar 2.8 Gambar Denah Awal POD Cinere	27
Gambar 2.9 Visualisasi Ruang Lingkup Perancangan	27
Gambar 2.10 Visualisasi Zonasi POD Cinere	29
Gambar 2.11 Fasad Depan Bangunan menghadap Barat Laut	30
Gambar 2.12 Fasad Samping Bangunan yang Menghadap Barat.....	30
Gambar 2.13 Area Tengah Komunal Multifungsi	31
Gambar 2.14 Pintu Masuk Utama.....	31
Gambar 2.15 Area Komunal Multifungsi.....	32
Gambar 2.16 Area Komunal Bagian Samping.....	32
Gambar 2.17 Teras dan Pintu Belakang Ruang Kantor	32
Gambar 2.18 Teras Belakang.....	33
Gambar 2.19 Ruang Kantor	33
Gambar 2.20 Ruang Kantor saat Digunakan	34
Gambar 2.21 Taman Belakang.....	34
Gambar 2.22 Taman Belakang.....	35
Gambar 2.23 Toilet Kamar	35
Gambar 2.24 Lantai Teras.....	36
Gambar 2.25 Lantai dalam Bangunan.....	36
Gambar 2.26 Dinding Pintu Masuk	37
Gambar 2.27 Dinding dalam Bangunan.....	37
Gambar 2.28 Dinding Kantor.....	37
Gambar 2.29 Plafon Teras	38
Gambar 2.30 Plafon Ruang Komunal.....	38
Gambar 2.31 Plafon Ruang Komunal.....	38
Gambar 2.32 Sirkulasi Pengguna Ruang	40
Gambar 2.33 Bubble Diagram	40
Gambar 2.34 Diagram Matrix POD Cinere	42
Gambar 2.35 Jarak Privasi antar Manusia, Buffer Zone.....	44
Gambar 2.36 Jarak Privasi antar Manusia, Buffer Zone.....	44
Gambar 2.37 Jarak Sirkulasi di Koridor	45
Gambar 2.38 Jarak Lorong Rak Buku Perpustakaan	46
Gambar 2.39 Area Sirkulasi Rak Buku Perpustakaan.....	46

Gambar 2.40 Sirkulasi Antar Meja Baca	47
Gambar 2.41 Jarak Kursi Panjang.....	47
Gambar 2.42 Meja Lounge Melingkar.....	48
Gambar 2.43 Meja Konferensi.....	48
Gambar 2.44 Meja Konferensi Kotak.....	49
Gambar 2.45 Meja Kerja dan Pengujung.....	50
Gambar 2.46 Dimensi Toilet Ramah Difabel	51
Gambar 2.47 WC Compartment	50
Gambar 2.48 Diagram Kriteria Desain	53
Gambar 3.1 Problem Brekdown Mapping	54
Gambar 3.2 Tangent Art by Dimitris L.....	56
Gambar 3.3 Puzzle Tangram.....	56
Gambar 3.4 Skema Warna	57
Gambar 3.5 Skema Warna Area Baca Anak.....	58
Gambar 3.6 Ideasi Ruang Komunal	60
Gambar 3.7 Ideasi Ruang Komunal Furnitur	60
Gambar 3.8 Ideasi Furntur <i>Merged Table</i>	61
Gambar 3.9 Ideasi Furniture <i>Merged Table</i> Kedua.....	62
Gambar 3.10 Beragam Skema Layout dengan <i>Merged Table</i>	62
Gambar 3.11 Ideasi Kantor Virtual.....	63
Gambar 3.12 Ideasi Mushola dan Toilet	64
Gambar 3.13 Ideasi <i>Kids Zone Library</i>	65
Gambar 3.14 Ideasi <i>Kids Zone Library</i> Alternatif.....	66
Gambar 3.15 Ideasi Perpustakaan Lantai Dua	67
Gambar 3.16 Ideasi Ruang Serbaguna.....	68
Gambar 4.1 Alternatif Satu Suasana Ruang.....	69
Gambar 4.2 Alternatif Datu Suasana Ruang.....	70
Gambar 4.3 Skema Material	71
Gambar 4.4 Penerapan Komposisi Bentuk	72
Gambar 4.5 Penerapan Tangram.....	72
Gambar 4.6 Penerapan Gaya Desain.....	73
Gambar 4.7 Variasi Layout R. Komunal A	74
Gambar 4.8 Variasi Layout R. Komunal B	74
Gambar 4.9 Variasi Layout R. Komunal Taman	75
Gambar 4.10 Elemen Lantai	78
Gambar 4.11 Elemen Dinding	78
Gambar 4.12 Elemen Plafon	79
Gambar 4.13 Elemen Estetika.....	79
Gambar 4.14 <i>Wall Decor</i>	80
Gambar 4.15 Diagram Matriks Lantai 1	81
Gambar 4.16 Diagram Matriks Lantai 2	82
Gambar 4.17 Bubble Diagram Lantai 1	83
Gambar 4.18 Bubble Diagram Lantai 2.....	83

Gambar 4.19 Bubble Plan Lantai 1 Alt.1.....	84
Gambar 4.20 Bubble Plan Lantai 1 Alt.2.....	84
Gambar 4.21 Bubble Plan Lantai 2 Alt.1.....	85
Gambar 4.22 Bubble Plan Lantai 2 Alt.2.....	85
Gambar 4.23 Block Plan Lantai 1 Alt.1.....	86
Gambar 4.24 Block Plan Lantai 1 Alt.2.....	86
Gambar 4.25 Block Plan Lantai 2 Alt.1.....	87
Gambar 4.26 Block Plan Lantai 2 Alt.2.....	87
Gambar 4.27 Layout Lantai 1 Alt.1	88
Gambar 4.28 Layout Lantai 1 Alt.2	88
Gambar 4.29 Layout Lantai 2 Alt.1	89
Gambar 4.30 Layout Lantai 2 Alt.2	89
Gambar 4.31 Rencana Lantai, Lantai 1 Alt.1	90
Gambar 4.32 Rencana Lantai , Lantai 1 Alt.2	90
Gambar 4.33 Rencana Lantai, Lantai 2 Alt.1	91
Gambar 4.34 Rencana Lantai, Lantai 2 Alt.2	91
Gambar 4.35 Rencana Plafon, Lantai 1 Alt.1	92
Gambar 4.36 Rencana Plafon, Lantai 1 Alt.2.....	92
Gambar 4.37 Rencana Plafon, Lantai 2 Alt.1	93
Gambar 4.38 Rencana Plafon, Lantai 2 Alt.2	93
Gambar 4.39 Alt. <i>Merged Table</i>	95
Gambar 4.40 Alt. Sistem Rak Buku.....	96
Gambar 4.41 Alt. Stool Stack	96
Gambar 4.42 Titik Lampu Lantai 1	104
Gambar 4.43 Titik Lampu Lantai 2	104
Gambar 4.44 Layout Lantai 1	108
Gambar 4.45 Layout Lantai 2	108
Gambar 4.46 Lantai Satu Communal Area, Center	109
Gambar 4.47 Lantai Satu Communal Area	109
Gambar 4.48 Lantai Satu Communal Area	110
Gambar 4.49 Lantai Satu Communal Area	110
Gambar 4.50 Lantai Satu, <i>Virtual Office</i>	111
Gambar 4.51 Lantai Satu, <i>Virtual Office</i>	111
Gambar 4.52 Lantai Satu Communal Area, Side.....	112
Gambar 4.53 Lantai Satu Communal Area, Side	112
Gambar 4.54 Lantai Satu, Toilet Ramah Difabel	113
Gambar 4.55 Lantai Satu, <i>Prayer Room</i>	113
Gambar 4.56 Lantai Dua, <i>Ambiguous Area</i>	114
Gambar 4.57 Lantai Dua, <i>Multipurpose Room</i>	114
Gambar 4.58 Lantai Dua, <i>Kids Library</i>	115
Gambar 4.59 Lantai Dua, <i>Kids Library</i>	115
Gambar 4.60 Lantai Dua, <i>General Library</i>	116
Gambar 4.61 Lantai Dua, <i>General Library</i>	116

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ruang Lingkup Perancangan	28
Tabel 2.2 Analisis Pengguna Ruang	42
Tabel 2.3 Demografi Pengguna Ruang.....	43
Tabel 3.1 Ideasi Ruang Komunal.....	59
Tabel 3.2 Ideasi Kantor Virtual.....	63
Tabel 3.3 Ideasi Toilet Umum	64
Tabel 3.4 Ideasi Mushola.....	64
Tabel 3.5 Ideasi Kids <i>Zone Library</i>	65
Tabel 3.6 Ideasi Perpustakaan Lantai Dua.....	66
Tabel 3.7 Ideasi Ruang Serbaguna.....	67
Tabel 4.1 Kapasitas Ruang POD Cinere.....	75
Tabel 4.2 Penyesuaian Desain POD Cinere	76
Tabel 4.3 Furnitur Pabrikasi	95
Tabel 4.4 Furnitur Custom	97
Tabel 4.5 Equipment	98
Tabel 4.6 Jenis Lampu	99
Tabel 4.7 Perhitungan Titik Lampu	100
Tabel 4.8 Jenis Penghawaan	105
Tabel 4.9 Perhitungan Penghawaan Mekanik.....	107
Tabel 4.10 Evaluasi Pemilihan Desain	107



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara konvensional rumah dibangun sebagai ruang hidup pribadi yang memberikan privasi dan juga perlindungan bagi para penghuninya. Menurut Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2011 tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman, rumah adalah bangunan fisik digunakan untuk berlindung, bertempat tinggal, dan beraktivitas bagi individu, kelompok, atau keluarga. Rumah merupakan suatu tempat yang digunakan oleh individu atau keluarga menjalani kehidupan sehari-hari dan beragam aktivitas sesuai dengan ketersediaan ruang sehingga kegiatan berjalan dengan lancar (Hirdanto, 2007).

Kebutuhan tinggi akan ruang untuk berbagai aktivitas sosial saat ini membuat pemanfaatan lahan dan bangunan menjadi sangat beragam. Saat ini di Indonesia terutama di kota-kota besar, banyak diadakan kegiatan sosial untuk masyarakat dapat memiliki aktivitas yang bermanfaat di antara kesibukan dan kesehariannya. Banyak diselenggarakan acara seperti pameran seni, *workshop* atau kelas untuk belajar keterampilan baru, *bazaar*, ruang diskusi, dan banyak kegiatan lainnya untuk hobi, hiburan, rekreasi dan bersosialisasi. Kegiatan-kegiatan sosial tersebut yang berlangsung sementara ini membutuhkan tempat untuk diselenggarakan. Karena kebutuhan akan ruang, sehingga banyak pemanfaatan ruang pun terjadi. Konsep rumah sebagai ruang tinggal pribadi yang statis bahkan dapat tergantikan oleh kebutuhan baru yang melibatkan perubahan fungsi ruang dalam suatu bangunan. Sebuah rumah yang tidak lagi dihuni oleh pemiliknya dapat beralih fungsi dan dimanfaatkan untuk kegiatan-kegiatan bermanfaat tersebut.

Perubahan fungsi bangunan terutama peralihan fungsi rumah tinggal menjadi tempat usaha dan ruang publik sudah lazim terjadi di Indonesia. Salah satu contoh hasil dari perubahan fungsi bangunan tersebut adalah M-bloc Space yang merupakan ruang komunal yang sudah eksis di antara masyarakat Jakarta dan sekitarnya. M-bloc Space yang berlokasi di Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, memanfaatkan rumah-rumah bergaya arsitektur jengki dari bekas kompleks perumahan Perum Percetakan Uang Republik Indonesia (Peruri) yang dibangun pada tahun 1940. Tidak hanya itu, kawasan Kotabaru di Yogyakarta yang merupakan objek wisata yang diisi dengan bangunan pertokoan dan

penginapan bergaya arsitektur *indishce* juga merupakan bekas kawasan pemukiman kolonial. Perubahan fungsi bangunan dari rumah tinggal menjadi fungsi baru telah diatur dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 16 Tahun 2021 tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2002 tentang Bangunan Gedung.

Objek dalam perancangan desain interior ini adalah sebuah bangunan berupa rumah milik Bapak Hadi Pramono yang berlokasi di Kelurahan Gandul, Kecamatan Cinere, Kota Depok, yang beralihfungsi menjadi ruang komunal fungsional, kantor *virtual*, dan perpustakaan. Bangunan rumah ini pada awalnya memang difungsikan sebagai rumah tinggal, namun setelah pemilik rumah pensiun dan memutuskan untuk tinggal di Bandung, rumah ini tidak lagi dihuni dan kemudian dimanfaatkan oleh sebuah yayasan pendidikan bernama Penggerak Indonesia Cerdas (PENGINCER). Yayasan PENGINCER menggunakan rumah ini untuk dapat memenuhi kebutuhan ruang akan beragam kegiatan sosial sebagai penyedia tempat, perpustakaan untuk umum, dan kantor virtual. Bangunan rumah saat ini dinamai Podjok Ojo Dumeh (POD) atau POD Cinere.

POD Cinere merupakan sebuah bisnis dengan konsep *sosial entrepreneurship*, di mana tempat usaha dibentuk tidak hanya untuk mencari keuntungan, namun juga memberikan kebermanfaatan kepada masyarakat. Memanfaatkan bangunan rumah, POD Cinere menjawab kebutuhan ruang akan beragam kegiatan dengan menyediakan ruang komunal fungsional untuk beragam aktivitas kolaboratif dan kantor *virtual* untuk ruang rapat dan berdiskusi. POD Cinere merupakan kantor dari Yayasan Penggerak Indonesia Cerdas, sebuah komunitas yang bergerak dalam bidang pendidikan. Kepedulian yang tinggi dari yayasan terhadap pendidikan dan literasi, sehingga POD Cinere menyediakan layanan perpustakaan gratis yang dapat dinikmati untuk masyarakat sekitar dan umum.

Peralihan fungsi bangunan dari tempat tinggal pribadi menjadi ruang komunal fungsional, kantor, dan perpustakaan menimbulkan dampak signifikan pada aspek interior ruang. Bangunan rumah yang awalnya dibangun untuk kebutuhan pribadi keluarga kini harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna baru yang lebih beragam. Ketika fungsi bangunan dan ruang di dalamnya berubah dari fungsi yang semula, elemen-elemen interior yang sudah ada menjadi tidak sesuai untuk mendukung kegiatan baru di ruang tersebut karena peruntukannya yang berbeda.

Perubahan fungsi bangunan akan mempengaruhi perubahan kebutuhan sehingga berdampak pada tata letak dan sirkulasi ruang. Kebutuhan dan penempatan furnitur, partisi, pintu masuk dan keluar, serta beragam elemen interior berganti sehingga merubah alur pergerakan dan aksesibilitas di dalam ruang. Misalnya area dapur di dalam ruang keluarga yang ditiadakan agar ruangan menjadi lebih luas untuk dapat menampung pengguna ruang yang lebih banyak. Kamar tidur yang beralih menjadi ruang ruang kerja mengubah area yang sebelumnya ditaruh dipan kasur menjadi meja panjang dengan kursi untuk penunjang aktivitas diskusi.

Desain interior harus disesuaikan dengan fungsi baru dari bangunan. Ruang fungsional sebagai area komunal membutuhkan ruang terbuka yang luas untuk pertemuan Area kantor sebagai ruang diskusi memerlukan area yang kerja yang efisien dan perpustakaan memerlukan penyimpanan buku dan area baca yang nyaman. Desain interior dari objek perancangan haruslah dapat mendukung kebutuhan ini. Namun, saat ini bangunan belum memaksimalkan fungsi ruangnya sesuai kebutuhan baru. Elemen interior dalam ruangan masih menggunakan unsur-unsur bawaan dari rumah tinggal, sehingga belum optimal dalam mendukung kegiatan POD Cinere.

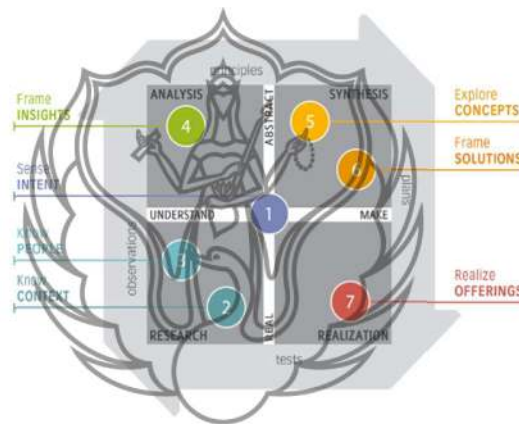
Judul dari tugas akhir ini adalah "Perancangan Interior Ruang Komunal Multifungsi POD Cinere Jakarta" yang akan membahas tentang perancangan interior yang beralih fungsi. Dalam proses perancangan akan diobservasi lebih lanjut mengenai desain interior yang transformatif, di mana sebuah rumah tunggal mampu mengubah peran konvensional dan berfungsi sebagai tempat aktivitas yang beragam.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain

Proses Desain merupakan tahapan-tahapan yang memiliki hubungan timbal balik yang dilaksanakan secara sistematis untuk dapat mengolah dan menghasilkan rancangan desain. Perancangan ini menerapkan proses *Design Thinking* yang dikembangkan oleh Vijay Kumar dengan mengacu pada buku “101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Generation” sebagai pedoman.

Proses desain dimulai dari kenyataan melalui observasi terhadap faktor-faktor yang ditemui dari situasi dunia nyata yang kemudian dipahami dengan membuat abstraksi dan model konseptual. Setelah dapat mendefinisikan ulang masalah dengan ide-ide perancangannya, barulah proses mengeksplorasi konsep, pengevaluasian, dan kemudian diterapkan sebagai solusi desain.



Gambar 1.1 Diagram Pola Pikir Desain
(Sumber: Kumar, 2013)

Proses desain dibagi menjadi 4 tahap; penelitian, analisis, sintesis, dan realisasi. Terdapat 7 mode aktivitas berbeda di dalam ke-4 tahapan ini, sebagai berikut:

1. *Sense of Intent* (Memahami Tujuan)
2. *Know Context* (Mengetahui Konteks)
3. *Know People* (Mengenal Masyarakat)
4. *Frame Insights* (Menyusun Gagasan)
5. *Explore Concepts* (Mengeksplorasi Konsep)
6. *Frame Solutions* (Menyusun Solusi)
7. *Realize Offerings* (Merealisasikan Penawaran)

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan empat mode aktivitas pertama dari proses desain yang dikembangkan Vijay Kumar, yakni mode memahami tujuan, mode mengetahui konteks, mode mengetahui masyarakat, dan mode menyusun gagasan.

1.) *Sense Intent* (Memahami Tujuan)

Tahap pertama adalah mode memahami tujuan yang dilakukan untuk dapat memahami konteks perancangan sehingga langkah pertama dapat ditentukan. Prosesnya adalah mengumpulkan informasi mengenai POD Cinere melalui tanya jawab dengan pihak pengelola yang kemudian dilakukan pemetaan tren untuk mempelajari fenomena serupa mengenai perubahan fungsi bangunan sebagai contoh kasus. Pemetaan tren dilakukan untuk memahami secara lebih menyeluruh mengenai topik permasalahan.

2.) *Know Context* (Mengetahui Konteks)

Setelah topik mengenai perubahan fungsi bangunan dipahami, kemudian dilakukan mode mengetahui konteks dengan mengumpulkan segala informasi dan data mengenai objek perancangan. Tahapan ini dilakukan dengan memahami keadaan yang memengaruhi topik. Prosesnya dengan memperhatikan faktor-faktor di dalam konteks dengan mendata kebutuhan pengguna ruang, fungsi-fungsi ruang, tujuan perancangan, serta mendata masalah-masalah yang ditemui di dalam ruang akibat perubahan fungsi bangunan, kondisi eksisting ruang, kondisi lingkungan sekitar, dan sebagainya.

Pengumpulan segala informasi mengenai objek perancangan dilakukan dengan cara kunjungan lapangan dan wawancara dengan pengelola. Informasi yang dikumpulkan kemudian diolah dan dianalisis untuk dapat menemukan pola-pola yang sedang terjadi atau berkembang. Informasi diolah dengan pembuatan pemetaan informasi-informasi penting untuk memberikan pandangan menyeluruh mengenai fokus permasalahan.

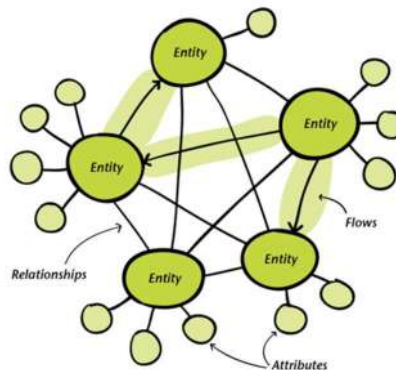
3.) *Know People* (Mengetahui masyarakat)

Mode mengetahui masyarakat merupakan proses untuk memahami dan berempati terhadap pikiran, perasaan, dan kebutuhan pengguna ruang dengan mendengarkan, mengamati, berinteraksi, dan menganalisis perilaku pengguna ruang. Tahapan ini dilakukan dengan cara kujungan lapangan untuk berdiskusi dengan pengguna dan pengelola POD Cinere dan mengumpulkan *feedback* dari pengguna ruang. Hal ini sebagai upaya untuk benar-benar memahami manusia sebagai pengguna ruang dengan meresapi dan merasakan pengalaman, pandangan, dan kebutuhan ruang.

Mode mengetahui masyarakat dilakukan juga untuk dapat memahami dan mengeksplorasi kebutuhan yang tidak diungkapkan. Hal ini dilakukan dengan observasi langsung disaat POD Cinere sedang digunakan untuk sebuah acara untuk memahami pengguna ruang.

4.) *Frame Insights* (Menyusun Gagasan)

Seluruh data yang didapatkan kemudian diolah dalam tahap mode menyusun gagasan untuk dapat merumuskan hasil pengamatan, hasil analisis, dan dapat menentukan fokus permasalahan utama. Dalam mode ini, informasi akan dipilah, dikelompokkan, dan diorganisir agar terlihat pola-pola penting yang dapat membantu dalam menyusun gagasan. Kemungkinan-kemungkinan yang ada diidentifikasi, dan kemudian menyimpulkan seluruh informasi yang didapatkan melalui visualisasi diagram dan pernyataan.



Gambar 1.2 Sistem Diagram ERAF

(Sumber: Kumar, 2013)

Sistem Diagram ERAF merupakan contoh metode yang digunakan di dalam mode menyusun gagasan. ERAF merupakan akronim dari *entities, relations, attributes, dan flows*. Tujuan dari metode diagram ini untuk memberikan gambaran umum, pemahaman mendalam, mengungkapkan hubungan, mengorganisir data, dan memvisualisasikan informasi.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

1.) Explore Concept (Mengeksplorasi Konsep)

Mode mengeksplorasi konsep merupakan tahap merancang konsep yang kemudian dirumuskan ke dalam prototipe kasar seperti sketsa. Inspirasi dalam merancang konsep bisa diambil dari metafora atau analogi untuk menghasilkan ide yang segar dan inovatif. Proses pembentukan ide untuk menyusun konsep dapat dilakukan dengan *role playing, brainstorming, dan buzz session*. Rancangan konsep yang dihasilkan kemudian dikomunikasikan melalui narasi dan visualisasi.

2.) Frame Solution (Menyusun Solusi)

Setelah rancangan konsep terbentuk kemudian dilakukan mode menyusun solusi. Dalam tahap ini konsep akan dikembangkan menjadi ide-ide solusi yang lebih spesifik. Mode ini dilakukan secara iteratif hingga didapatkan beragam alternatif desain. Gagasan desain kemudian diterjemahkan menjadi prototipe berupa sketsa dan *3D modelling*.

c. Metode Pemilihan Alternatif Desain

1.) Realize Offerings (Merealisasikan Penawaran)

Tahap pemilihan alternatif dilakukan dengan mode merealisasikan penawaran dengan cara mengevaluasi dan memberikan penilaian terhadap alternatif ide yang telah dikembangkan berdasarkan kriteria prinsip desain, aspek ketepatan sasaran, dan aspek kelebihan dan kekurangan.