

PERANCANGAN INTERIOR
GEDUNG PUSAT PENGAJIAN ISLAM
ISLAMIC CENTER NTB



PERANCANGAN

Dea Olanda Ardianti

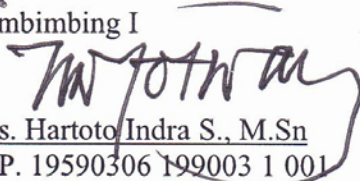
NIM: 131 0051 123

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana (S-1) dalam bidang Desain Interior
2017

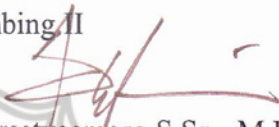
Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

Perancangan Interior Gedung Pusat Pengkajian Islam *Islamic Center*, NTB
diajukan oleh Dea Olanda Ardianti, NIM 131 0051 123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal ...

Pembimbing I


Drs. Hartoto Indra S., M.Sn
NIP. 19590306 199003 1 001

Pembimbing II


Dony Arsetyasmoro S.Sn., M.Ds
NIP. 19790407 200604 1 002

Cognate


Ivada Ariyani, ST., M.Des
NIP. 19760514 200501 1 001


Ketua Program Studi Desain Interior


Yulyta Kodrat P., M.T
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain


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

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


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



KATA PENGANTAR

Puja dan puji dan syukur dihajatkan pada kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan limpahan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir Karya Desain ini. Laporan ini merupakan salah satu syarat yang harus di penuhi untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan, dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat pada kesempatan ini penulis mengucapkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dengan limpahan rahmat, hidayah, rezeki, perlindungan, pertolongan serta berbagai kemudahan yang diizinkan-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
2. Orang Tua yang selalu mendoakan dan mendukung secara moril dan materil.
3. Bapak Drs. Hartoto Indra S., M.Sn serta Bapak Dony Arsetyasmoro S.Sn., M.Ds selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah mendorong dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Dekan Fakultas Seni Rupa bu Dr. Suastiwi., M.Des, Ketua Jurusan Desain Bapak Martino Dwi Nugroho., M.A, Ketua Program Studi Ibu Yulyta Kodrat P., M.T, serta seluruh dosen Program Studi Desain Interior atas dukungan, bimbingan serta limpahan ilmu yang diberikan.
5. Dinas Pekerjaan Umum Prov. NTB atas segala izin, bantuan, dan data-data yang diberikan.
6. Shalina Novianti dan Mentari Fajrin, selaku teman yang menemani menyelesaikan Tugas Akhir

7. Tito Tryantoro dan Anggih Adhis selaku teman yang membantu memberi hasutan untuk mundur yang sangat memotivasi tapi tetap membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Mazaya Nazar yang sudah memberikan alternatif bantuan pada detik-detik terakhir dan selalu mendengarkan curhatan selama mengerjakan Tugas Akhir ini.
9. *Ulakapuloh Squad* dan *Meja Nomer 4 Squad* yang selalu punya cara untuk memberikan semangat dan dukungan serta memori-memori *sweet escape* nya selama ini.
10. Kole selaku peliharaan yang tidak berbuat apa-apa namun tetap menghibur.
11. Teman-teman seangkatan, GRADASI (PSDI 2013) tersayang serta adik-adik dan kakak-kakak angkatan.
12. Serta semuanya pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah terlibat membantu terselesainya penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

Penulis berharap semoga baik langsung maupun tak langsung semua ini apat memberikan manfaat dalam perkembangan Desain Interior meskipun penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan.

Yogyakarta, 11 Juli 2017

Dea Olanda Ardianti

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.	1
B. Metode Perancangan.....	3
BAB II PRA DESAIN	
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Umum.....	6
1.1 Islamic Center	6
2. Tinjauan Khusus.....	7
2.1 Edutainment	7
2.2 Hukum Mendesain Ruang Menurut Islam	10
B. Progran Desain.	14
1. Tujuan.	14
2. Sasaran.	15
3. Data	15
3.1 Deskripsi Umum Proyek	15
3.2 Data NonFisik.	17
3.2.1 Lingkup Perancangan.....	17
3.2.2 Pembagian area, fungsi ruang dan pengguna ruang.	17
3.2.3 Cangkupan dan arahan tugas.....	19
3.2.4 Keinginan klien.	20

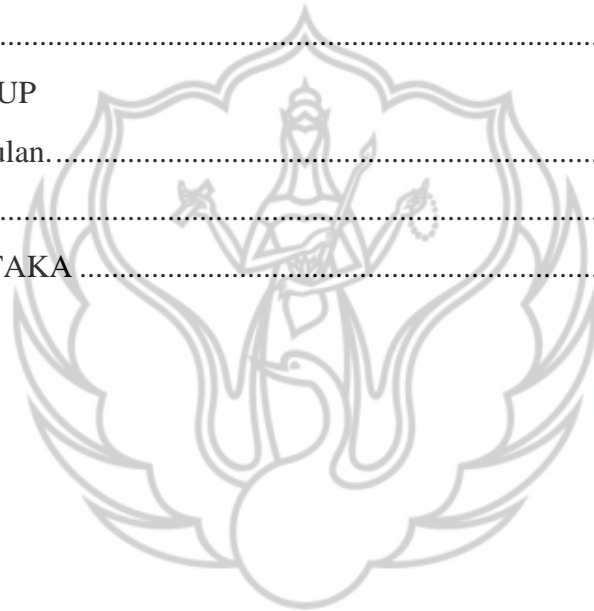
3.2.5 Organisasi dan hubungan antar ruang.	21
3.2.6 Pengguna dan aktivitasnya	22
3.3 Data Fisik.	24
3.3.1 Lokasi Proyek	24
3.3.2 Site Plan.	24
3.3.3 Fasad bangunan.	26
3.3.4 Denah bangunan.	29
3.3.5 Tampak.	30
3.3.6 Aspek arsitektural	31
3.3.7 Unsur pembentuk ruang.	31
3.3.8 Tata kondisional	31
3.3.9 Pencitraan ruang.	32
3.4 Data Literatur	35
3.4.1 Perpustakaan.	35
3.4.2 Museum	38
2.4.3 Gaya Arsitektural Islam	42
2.4.4 Kebudayaan Lokal NTB	45
3.4.5 Sejarah Islam di Pulau Lombok.	49
3.4.6 Persyaratan Arsitektur Bangunan Gedung Publik.	51
3.5 Daftar Kebutuhan dan Kriteria	60

BAB III PERMASALAHAN PERANCANGAN

A. Pembentukan Karakter Ruang dan Elemen Desain.	64
1. Permasalahan.	64
2. Solusi Desain.	65
2.1 Fasilitas Edutainment	65
2.2 Konsep perancangan.	67
2.2.1 Gaya	67

2.2.2 Tema	68
2.3 Kearifan lokal NTB	69
B. Identifikasi Permasalahan dan Solusi Ruang	72
1. Museum.....	70
2. Perpustakaan.	71
3. Area Diskusi.....	71
4. Ruang Kajian.	71
5. Ruang TPA	72
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	
A. Alternatif dan pemilihan desain.....	73
1. Alternatif Estetika Ruang	73
1.1 Penerapan gaya dan tema	73
1.2 Material	74
1.3 Colour Scheme	75
1.4 elemen dekoratif	76
1.5 ragam hias dan bentuk.	76
2. Alternatif Penataan Ruang	78
2.1 Organisasi Ruang.	78
2.2 Alternatif Bubble Plan.	79
2.3 Alternatif Block Plan.	80
2.4 Stacking Diagram	82
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	82
3.1 Lantai	82
3.2 Dinding	86
3.3 Plafon.	89
4. Alternatif Pengisi Ruang.	90
4.1 <i>Fabric Furniture</i>	90

4.2 <i>Custom Furniture</i>	91
5. Penghawaan dan Pencahayaan	94
B. Hasil Desain	95
1. Perspektif Ruang	95
2. Layout	104
3. Detail Khusus	105
3.1 <i>Custom Furniture</i>	105
3.2 Elemen Estetis	110
4. BoQ	113
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	116
B. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 bagan pola pikir perancangan.....	3
Gambar 2.1 Master Plan.....	16
Gambar 2.2 diagram matrix antar ruang yang akan didesain menurut rencana pengembangan.....	21
Gambar 2.3 lokasi Masjid ATTAQWA	24
Gambar 2.4 site plan IC NTB	25
Gambar 2.5Fasad Masjid Attaqwa tampak depan.....	26
Gambar 2.6 fasad Masjid Attaqwa tampak samping.....	27
Gambar 2.7 Rencana gerbang depan gedung pusat pengkajian.	27
Gambar 2.8 Rencana fasad depan gedung pusat pengkajian.....	28
Gambar 2.9 Rencana fasad samping gedung pusat pengkajian.....	28
Gambar 2.10 Rencana denah lantai 1.....	29
Gambar 2.11 Rencana denah lantai 2.....	29
Gambar 2.12 Tampak depan gedung.....	30
Gambar 2.13 lantai 1 masjid ATTAQWA).....	32
Gambar 2.14 lantai 1 masjid ATTAQWA).....	33
Gambar 2.15 plafond Masjid.....	33
Gambar 2.16 halaman samping kanan masjid)	34
Gambar 2.17 dekorasi pintu samping masjid.	34
Gambar 2.18 lantai 2 masjid At-Taqwa	35
Gambar 2.19 Diagram organisasi ruang museum	39
Gambar 2.20 Motif geomtri islami.....	44
Gambar 2.21 Kaligrafi pada Masjid.....	44
Gambar 2.22 Lumbung sasak.....	46
Gambar 2.23 Beruqaq.	47
Gambar 2.24 Motif tokek.....	48

Gambar 2.25 Motif Ngusu Tolu.	49
Gambar 4.1 Mood Board suasana	73
Gambar 4.2 Mood Board elemen pembentuk ruang.	74
Gambar 4.3 Material yang digunakan.	75
Gambar 4.4 Colour Scheme	75
Gambar 4.5 Furnishing dan dekorasi yang digunakan.	76
Gambar 4.6 alternatif ragam hias	77
Gambar 4.7 Alternatif ragam hias	77
Gambar 4.8 Diagram Matrix.	78
Gambar 4.9 Diagram Bubble	78
Gambar 4.10 diagram matrix per-ruang.	79
Gambar 4.11 Alternatif bubble plan lantai 1.	79
Gambar 4.12 Alternatif bubble plan lantai 2.	80
Gambar 4.13 Alternatif block plan lantai 1.	80
Gambar 4.14 Alternatif block plan lantai 2.	81
Gambar 4.15 Stacking diagram	82
Gambar 4.16 Alternatif parquete	83
Gambar 4.17 rumput sintetis	83
Gambar 4.18 Alternatif karpet	84
Gambar 4.19 alternatif motif vinyl	84
Gambar 4.20 Pola Lantai 1.	85
Gambar 4.21 Pola Lantai 2.	85
Gambar 4.22 Alternatif dinding tanaman.	86
Gambar 4.23 Alternatif wall painting	87
Gambar 4.24 Alternatif motif bambu laminasi	88
Gambar 4.25 tempered glass	88
Gambar 4.26 alternatif 1 warna cat	88

Gambar 4.27 alternatif 2 warna cat	89
Gambar 4.28 Alternatif cushion wall	89
Gambar 4.29 alternatif pola bamboo layer	90
Gambar 4.30 alternatif furnitur pabrikan.	90
Gambar 4.31 desain Counter hapalan.	91
Gambar 4.32 alternatif desain kursi belajar	91
Gambar 4.33 alternatif desain rak buku.	92
Gambar 4.34 desain sitting area	92
Gambar 4.35 alternatif desain etalase museum	93
Gambar 4.36 desain Bench.....	93
Gambar 4.37 desain sofa perpustakaan.....	93
Gambar 4.38 Lampu LED stripe.....	94
Gambar 4.39 Lampu LED Ceilling.....	94
Gambar 4.40 desain area diskusi pria.....	95
Gambar 4.41 desain area diskusi pria.....	95
Gambar 4.42 desain area diskusi pria.....	96
Gambar 4.43 desain area diskusi pria.....	96
Gambar 4.44 desain area diskusi wanita	97
Gambar 4.45 desain area diskusi wanita	97
Gambar 4.46 desain area diskusi universal	98
Gambar 4.47 desain area perpustakaan.	98
Gambar 4.48 desain area perpustakaan.	99
Gambar 4.49 desain area perpustakaan.	99
Gambar 4.50 desain Museum area pameran	100
Gambar 4.51 desain area Game Komputer	100
Gambar 4.52 desain area Game Komputer	101
Gambar 4.53 desain area game komputer	101

Gambar 4.54 desain area Bermain anak.....	102
Gambar 4.55 desain area Lobby.....	102
Gambar 4.56 desain sign System Lantai 2.	103
Gambar 4.57 sketsa manual lantai 1.....	103
Gambar 4.58 sketsa manual lantai 2.....	104
Gambar 4.59 Layout lantai 1.....	104
Gambar 4.60 Layout lantai 2.....	105
Gambar 4.61 desain counter hafalan.	105
Gambar 4.62 desain etalase museum	106
Gambar 4.63 desain Kursi belajar.....	106
Gambar 4.64 desain rak buku perpustakaan.....	107
Gambar 4.65 desain receptionist.....	107
Gambar 4.66 desain meja bermain anak.	108
Gambar 4.67 desain sign system.....	108
Gambar 4.68 desain sofa perpustakaan.....	109
Gambar 4.69 desain sofa area diskusi	109
Gambar 4.70 desain bench.	110
Gambar 4.71 desain terowongan area game komputer	110
Gambar 4.72 desain dinding tanaman.	111
Gambar 4.73 desain kolam.....	111
Gambar 4.74 desain partisi museum	112
Gambar 4.75 dekorasi motif nggusu tolu.	112
DAFTAR TABEL	
Tabel 2.1 Pembagian ruang.....	10
Tabel 2.2 Fungsi dan pengguna ruang.	19
Tabel 2.3 Daftar Kebutuhan.	60

ABSTRAK

Pengembangan wisata halal kini sangat gencar dilakukan oleh pemerintah NTB. Islamic Center hadir sebagai icon wisata halal bagi provinsi NTB yang dapat menjadi wadah bagi masyarakat dalam memperdalam ilmu agama islam. Namun kurangnya minat generasi muda masa kini terhadap ilmu agama perlu mendapat penanganan khusus. Beracuan pada pola pikir perancangan Rosemarry Kilmer gedung pusat pengkajian islam islmaic center NTB didesain dengan menggabungkan sistem pembelajaran edutainment dan unsur kearifan lokal NTB yang islami demi menarik perhatian para generasi muda dan wisatawan. Metode edutainment merupakan metode pembelajaran dengan cara yang menyenangkan sehingga materi pembelajaran dapat dengan mudah diterima. Metode ini diterapkan pada desain fasilitas belajar yang ditawarkan pada islmain center ini. Sementara itu unsur kearifan lokal dimunculkan melalui bentuk dan dekorasi ruang untuk menciptakan suasana yang familiar bagi masyarakat dan sebagai sarana mempromosikan identitas daerah. Hal tersebut diharapkan dapat berdampak pada peningkatan ketaqwaan dan kereligiusan masyarakat dan citra yang baik bagi Provinsi NTB sebagai pengembang wisata halal.

Kata kunci: Wisata Halal, Edutainment, Kearifan Lokal, Islami

Abstract

The development of halal tours are very heavily done by the NTB governors. Islamic Center is presented as a Halal tourist icon for the province of NTB which can be a place for people in deepening the science of Islamic religion. But the lack of interest of the young generation of today towards the science of religion needs to get special handling. Referring to the design pattern of Rosemarry Kilmer, the central studies building of NTB Islam center is designed by combining the edutainment learning system and the element of local wisdom of NTB to attract the attention of the younger generations and tourists. Edutainment method is a method of learning in a fun way so that learning materials can be easily accepted. This method is applied to the design of the learning facilities offered at this Islamic center. Meanwhile, the element of local wisdom is raised through the form and decoration of space to create a familiar atmosphere for the community and as a means of promoting regional identity. It is expected to have an impact on the increase of devotion, community religiosity and a good image for NTB province as a developer of halal tourism.

Keywords: Halal Tour, Edutainment, Local Wisdom, Islamic

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia kini telah banyak daerah yang mengembangkan wisata halal. Menurut sebuah artikel yang diterbitkan oleh travelturismindonesia.com industri pariwisata halal dapat dikatakan sebagai pertumbuhan terbesar dibandingkan dengan jenis pariwisata lainnya. Salah satu daerah yang kini sedang gencar dalam mengembangkan wisata halal ialah Provinsi NTB khususnya di Pulau Lombok. Pulau Lombok dirasa memiliki potensi yang besar sebagai wilayah pengembangan wisata halal. Hal tersebut tidak hanya didukung oleh reputasi Pulau Lombok sebagai salah satu *icon* wisata di Indonesia yang terkenal dengan keindahan alamnya saja, tetapi fakta-fakta unik mengenai pulau Lombok seperti julukan “pulau 1000 Masjid” dan “Serambi Madinah” juga dianggap sangat menguntungkan dalam pembentukan reputasi yang baik bagi wisata halal. Melihat potensi tersebut, pemerintah Provinsi NTB kemudian mendirikan Islamic Center sebagai induk dari ribuan Masjid yang ada di Pulau Lombok dalam upayanya mengembangkan Konsep wisata Halal.

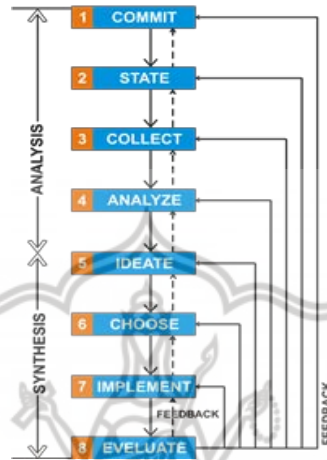
Islamic Center merupakan *icon* bagi peradaban Islam modern di NTB. *Islamic Center* tidak hanya berfungsi sebagai tempat peribadatan semata tetapi juga sebagai pusat kegiatan baik pendidikan maupun hiburan bagi masyarakat

NTB khususnya yang tinggal di kota Mataram. Status sebagai pengembang wisata halal memiliki tanggung jawab yang cukup besar. Label tersebut tentunya harus diimbangi dengan kondisi masyarakat yang mencerminkan kereligiusan sesuai dengan slogan kota Mataram yaitu Maju, Religius dan Berbudaya. Keberadaan *Islamic Center* tentu saja dapat mendukung konsep wisata halal yang sedang dicanangkan oleh pemerintah namun disisi lain *Islamic Center* juga dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat menuju masyarakat yang religius. Untuk mewujudkan hal itu, pemerintah membangun gedung pusat pengkajian islam yang merupakan bagian dari *Islamic Center* sebagai pusat pembelajaran Islam dan hiburan khususnya bagi para remaja. Gedung Pengkajian Islam ini memiliki beberapa fasilitas seperti museum, perpustakaan, kantor MUI, ruang kelas bagi para santri dan satriwati serta TPA.

Gedung pusat pengkajian Islam ini diharapkan dapat menjadi wadah bagi masyarakat dalam mengembangkan dan meningkatkan ketaqwaan diri serta dapat menjadi tempat *favorite* terutama bagi remaja muslim di Mataram. Faktanya di jaman sekarang kebanyakan remaja lebih suka mengkabiskan waktu di mall atau *cafe*. Menjadikan *Islamic Center* sebagai tempat *favorite* bagi remaja memerlukan daya tarik yang cukup kuat sehingga dapat menarik perhatian masyarakat banyak untuk mengisi waktu luang mereka di *Islamic Center*. Design interior dapat menjadi solusi yang tepat dalam menciptakan

daya tarik tersebut. Maka dari itu, Gedung Pengkajian Islam ini memerlukan perencanaan yang matang dalam perancangan interior yang akan digunakan.

B. Metode Perancangan



Gambar 1.1 Bagan pola pikir perancangan
(Sumber: *Designing Interiors*, Rosemary Kilmer, 1992)

Menurut Rosemary Kilmer proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama yaitu analisis, pada tahap ini masalah diidentifikasi, dibedah, ditelaah, diteliti dan dianalisis. Pada tahap ini, desainer menghasilkan sebuah proposal ide mengenai langkah-langkah pemecahan masalah. Tahap kedua, yaitu sintesis, pada tahap ini desainer mengolah hasil dari proses analisis untuk menghasilkan solusi desain yang kemudian diterapkan.

Pada perancangan interior Gedung pengkajian Islam *islamic center* ini menggunakan pola pikir dengan dua tahap yakni analisa yang merupakan tahap *programming* dan sintesa yang merupakan tahap *designing*. Tahap

pertama *programming*, merupakan proses menganalisa dimana desainer mengumpulkan segala data lapangan seperti data fisik, non-fisik, literatur serta berbagai data lainnya yang mendukung. Kemudian setelah mendapatkan data-data, masuk pada tahap *designing*, pada tahap ini mulai muncul ide-ide mengenai solusi desain dari permasalahan yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya. Beberapa alternatif tersebut kemudian dipilih sebagai solusi desain yang paling baik dan sesuai.

Dalam proses desain menurut Rosemary Kilmer ini ada beberapa tahapan berdasarkan bagan pola pikir perancangan (gambar 2.51) dan apa yang dilakukan desainer pada tahap tersebut. Tahapannya adalah sebagai berikut:

- a. *Commit*, adalah tahap menerima dan berkomitmen akan sebuah proyek. Pada tahap ini perancang mengajukan surat kepada Dinas Pekerjaan Umum Provinsi NTB untuk menjadikan Islamic Center sebagai objek perancangan Tugas Akhir.
- b. *State*, adalah tahap mendefinisikan masalah.
- c. *Collect*, adalah tahap mengumpulkan fakta-fakta yang ada. Pada tahap ini perancang melakukan survey lapangan didampingi oleh ketua penanggung jawab proyek dan mendapat beberapa data-data fisik yang dibutuhkan. Selain itu perancang juga mengumpulkan

beberapa data nonfisik dan literatur melalui media internet dan buku.

- d. *Analyze*, adalah tahap menganalisa masalah dari data dan fakta yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini perancang membuat peta konsep untuk merumuskan permasalahan dan solusi desain yang dibutuhkan.
- e. *Ideate*, adalah tahap mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Pada tahap ini perancang membuat Alternatif desain melalui gambar dari media internet dan sketsa-sketsa desain.
- f. *Choose*, adalah tahap memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang sudah ada. Pada Tahap ini perancang menyeleksi ide yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya melalui kriteria yang telah ditetapkan.
- g. *Implement*, adalah tahap menyalurkan ide melalui penggambaran 2D atau 3D maupun presentasi yang mendukung. Pada tahap ini perancang membuat visualisasi 3D secara digital maupun manual dan animasi.
- h. *Evaluate*, adalah tahap meninjau kembali desain yang telah dihasilkan.