

**PERANCANGAN INTERIOR RAMAH TUNA DAKSA
TAMAN PINTAR YOGYAKARTA**



TUGAS AKHIR PERANCANGAN

Tifyan Wisnu Widiananda

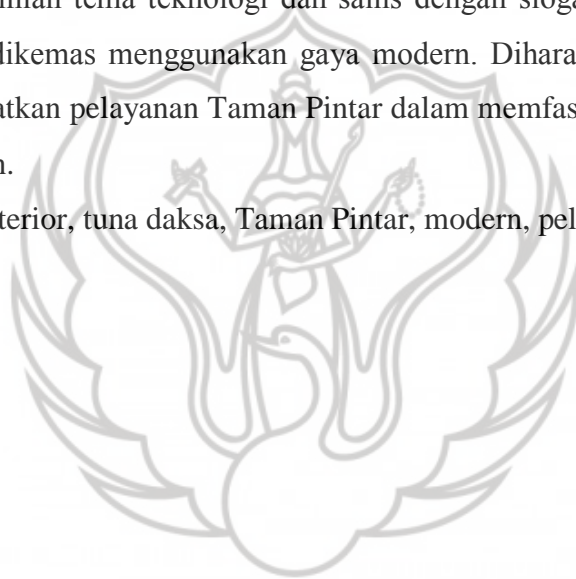
NIM 1311911023

**KEMENTRIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2017**

ABSTRAK

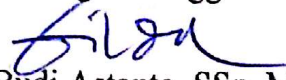
Taman Pintar Yogyakarta (TPY) merupakan wisata edukasi bertema sains yang banyak di kunjungi di Yogyakarta. Wahana edukasi yang disediakan pemerintah tersebut diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik oleh masyarakat tak terkecuali masyarakat berkebutuhan khusus seperti tuna daksa. Menanggapi hal tersebut, perlu adanya fasilitas untuk memenuhi kebutuhan tuna daksa tanpa mengganggu kegiatan pengunjung lain. Maka dari itu dalam karya desain kali ini, perancang menggunakan metode analisis dan sintesis dengan mengumpulkan data lalu mengolah menjadi alternatif desain sehingga dapat memberikan solusi yang optimal. Terpilihlah tema teknologi dan sains dengan slogan “ *Equality for The Future*” yang dikemas menggunakan gaya modern. Diharapkan perancangan ini dapat meningkatkan pelayanan Taman Pintar dalam memfasilitas pengunjung dari semua kalangan.

Kata Kunci : interior, tuna daksa, Taman Pintar, modern, pelayanan.




PERANCANGAN INTERIOR RAMAH TUNA DAKSA TAMAN PINTAR YOGYAKARTA. Diajukan oleh Tifyan Wisnu Widiananda, NIM 131 1911 023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 10 Agustus 2017.

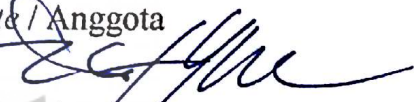
Pembimbing 1 / Anggota


Setya Budi Astanto, SSn., M., Sn
NIP. 19730129 200501 1 001


Pembimbing 2 / Anggota


Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NIP. 19720314 199403 1 002


Cognate / Anggota


Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19740713 200212 1 001


Ketua Program Studi Desain Interior


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

Ketua Jurusan Desain


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

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


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

PERNYATAAN KEASLIAN

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 yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 30 Juni 2017

Tifyan Wisnu Widiananda

NIM 131 1911 023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW. sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Kedua orang tua saya yang berjuang untuk memberikan dorongan mental dan material.
4. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. dan Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
6. Yth. Ibu Ir. Hartiningsih, M.T selaku Dosen Wali atas segala masukan, motivasi dan doanya.
7. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

10. Amalia Yudhaningrum yang senantiasa menemani dan membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman Green House Studio yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini. Dan teman yang lainnya yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu.
12. Hogi Tetra Putra, Bagus Aji Prakoso, Bagas Azis, Syaiful Anwar, dan teman-teman Kontron yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini. Dan teman yang lainnya yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu.
13. Teman-teman di Prodi Desain Interior.
14. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 10 Agustus 2017

Penulis

Tifyan Wisnu Widiananda

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Abstrak.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian.....	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	vii
Daftar Tabel	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	4
1. Proses Desain	4
2. Metode Desain	4
a. Commit.....	6
b. State.....	6
c. Collect	7
d. Analyze	9
e. Ideate	9
f. Choose.....	10
g. Implement	12
h. Evaluate.....	12
BAB II PRA DESAIN	
A. Tinjauan Pustaka	14
1. Museum.....	14
a. Pengertian.....	14
b. Fungsi.....	15
c. Jenis.....	16
d. Penyajian Koleksi.....	17
e. Pengguna Museum	20
f. Kegiatan Dalam Museum.....	21
2. Anthropometri.....	22

a. Pengertian.....	22
b. Antrhopometri Tuna Daksa.....	23
B. Program Desain.....	33
1. Tujuan	34
2. Sasaran	34
3. Data	35
a. Deskripsi Umum Proyek	35
1) Profil.....	35
2) Lokasi.....	36
3) Sejarah.....	36
4) Visi dan Misi	38
5) Tujuan	38
6) Logo	39
7) Maskot.....	40
b. Data Non Fisik	41
1) Data Kepemilikan.....	41
2) Struktur Organisasi.....	41
3) Data Pengunjung	42
4) Lingkup Perancangan.....	45
5) Keinginan Klien	45
c. Data Fisik	45
1) Fasade Bangunan	46
2) Site Plan	46
3) Potongan.....	47
4) Tampak.....	47
5) Kondisi Lapangan	48
d. Data Literatur	71
1) Aksesibilitas	71
2) Elemen Pembentuk Ruang.....	71
3) Pencahayaan.....	75
4) Penghawaan.....	76
5) Akustik	77
6) Zoning	78
7) Sirkulasi.....	78
4. Daftar Kebutuhan Eksisting	79

BAB III PERMASALAHAN DAN IDE DESAIN

A. Permasalahan Desain	81
1. Permasalahan Umum	81
2. Permasalahan Ruang	81

a. Locket	81
b. Lobby	81
c. Toilet	82
d. Memorabilia	82
B. Solusi Desain.....	82
1. Konsep.....	82
a. Tema.....	82
b. Gaya	83
c. Furnishing	84
2. Solusi Tiap Ruang.....	85
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	
A. Alternatif Desain Dan Evaluasi	88
1. Alternatif Estetika Ruang	88
a. Alternatif Suasana Ruang	88
b. Komposisi Warna	90
c. Komposisi Bentuk	91
d. Alternatif Komposisi Material	91
e. Alternatif Dekorasi	93
2. Alternatif Penataan Ruang.....	94
a. Diagram Matrix	94
b. Alternatif Diagram Bubble	95
c. Alternatif Zoning.....	97
d. Sirkulasi.....	99
e. Alternatif Layout	100
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	102
a. Lantai.....	102
b. Dinding dan Plafon.....	103
4. Alternatif Pengisi Ruang	104
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	105
a. Rencana Lampu	105
b. Rencana Penghawaan	107
B. Hasil Desain	110
1. Rendering Perspektif	110
a. Locket.....	110
b. Ruang Informasi	111
c. Lobby.....	112
d. Kamar Mandi.....	114
e. Memorabilia	117
2. Layout.....	121
3. Furniture	123

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	126
B. Saran.....	126

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

A. Hasil Survey	
1. Surat Izin Survey.....	
2. Dokumentasi Survey	
3. Gambar Kerja Eksisting	
B. Proses Desain	
1. Mind Mapping.....	
2. Sketsa Ide	
C. Presentasi Desain	
1. Rendering Perspektif.....	
2. Poster dan Leaflet.....	
3. Skema Bahan.....	
4. Animasi	
D. Gambar Kerja	
E. Perhitungan Cahaya	
F. Rencana Anggaran Biaya	

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1.1 Proses Desain Rosemary Kilmer.....	5
Gb. 1.2 Ilustrasi Menerima Masalah.....	6
Gb. 1.3 Ilustrasi Mencari Masalah.....	7
Gb. 1.4 Ilustrasi Mengumpulkan Fakta.....	8
Gb. 1.5 Ilustrasi Manganalisa Data.....	9
Gb. 1.6 Ilustrasi Mendapatkan Ide.....	10
Gb. 1.7 Ilustrasi Memilih Alternatif.....	11
Gb. 1.8 Ilustrasi Penerapan Ide.....	12
Gb. 1.9 Ilustrasi Cara Evaluasi.....	13
Gb. 2.1 Difabel Menggunakan Tongkat Atau Kruk.....	20
Gb. 2.2 Difabel Menggunakan Tongkat Atau Kruk.....	20
Gb. 2.3 Dimensi Kursi Roda.....	24
Gb. 2.4 Perbandingan Kepadatan Kursi roda.....	25
Gb. 2.5 Perbandingan pengguna kursi roda dengan manusia.....	26
Gb. 2.6 Perbandingan kepadatan kursi roda dengan ruang.....	26
Gb. 2.7 Standardisasi Kebutuhan Fasilitas Pengguna Kursi Roda.....	27
Gb. 2.8 Standardisasi Kebutuhan Fasilitas Pengguna Kursi Roda.....	28
Gb. 2.9 Jarak Jangkauan Pengguna Kursi Roda.....	28
Gb. 2.10 Ketinggian Kontrol Lift.....	29
Gb. 2.11 Tata Letak Urinal.....	30
Gb. 2.12 Tata Letak Urinal Pemakai Kursi Roda.....	31
Gb. 2.13 BilikWC/Pemindahan Dari Depan.....	31
Gb. 2.14 Letak Lavatory.....	33
Gb. 2.15 Lavatory Pemakai Kursi Roda.....	33

Gb. 2.16 Taman Pintar Yogyakarta.....	35
Gb. 2.17 Lokasi.....	36
Gb. 2.18 Logo	39
Gb. 2.19 Maskot.....	40
Gb. 2.20 Alur Pengunjung Umum	44
Gb. 2.21 Alur Pengunjung Rombongan.....	44
Gb. 2.22 Fasade Bangunan Taman Pintar Yogyakarta	46
Gb. 2.23 Site Plan.....	46
Gb. 2.24 Potongan.....	47
Gb. 2.25 Tampak.....	47
Gb. 2.26 Halaman Taman Pintar Yogyakarta	48
Gb. 2.27 Air Mancur	49
Gb. 2.28 Locket.....	49
Gb. 2.29 Kondisi Locket.....	51
Gb. 2.30 Undakan Tangga Locket.....	52
Gb. 2.31 Halaman Depan.....	53
Gb. 2.32 Lobby	54
Gb. 2.33 TV di lantai Yogyakarta	54
Gb. 2.34 Pagar Steinlees <i>Lobby</i>	55
Gb. 2.35 Alat Regristasi Tiket.....	56
Gb. 2.36 Pagar Pembatas Antrian	56
Gb. 2.37 Instalasi Robot.....	57
Gb. 2.38 Difiable Tools.....	57
Gb. 2.39 Monumen Tanda Tangan Presiden dan Sultan.....	58
Gb. 2.40 Fasade Ruang Informasi.....	58

Gb. 2.41 Kondisi Ruang Informasi	59
Gb. 2.42 Meja Kerja Ruang Informasi	60
Gb. 2.43 Pintu Kaca Ruang Informasi	61
Gb. 2.44 TV Ruang Informasi.....	62
Gb. 2.45 Pintu Masuk Memorabilia	63
Gb. 2.46 Pintu Masuk Zona Presiden.....	63
Gb. 2.47 Penyajian Materi Zona Presiden	64
Gb. 2.48 Pintu Masuk Zona Karaton	65
Gb. 2.49 Penyajian Materi Zona Karaton	66
Gb. 2.50 Pintu Masuk Zona Pendidikan	66
Gb. 2.51 Penyajian Materi Zona Pendidikan	67
Gb. 2.52 Wastafel Kamar Mandi	68
Gb. 2.53 Kondisi Kamar Mandi	69
Gb. 2.54 Urinal Kamar Mandi	69
Gb. 2.55 WC Kamar Mandi	70
Gb. 3.1 Stilasi Logo Taman Pintar	83
Gb. 3.2 Contoh gaya modern	84
Gb. 4.1 Alternatif 1 Suasana Ruang.....	89
Gb. 4.2 Alternatif 2 Suasana Ruang.....	89
Gb. 4.3 Komposisi Warna.....	90
Gb. 4.4 Ilustrasi Proses Transformasi Bentuk.....	91
Gb. 4.5 Alternatif 1 Komposisi Material	92
Gb. 4.6 Alternatif 2 Komposisi Material	92
Gb. 4.7 Alternatif 1 Dekorasi.....	93
Gb. 4.8 Alternatif 2 Dekorasi.....	94

Gb. 4.9 Diagram Matrix	95
Gb. 4.10 Alternatif 1 Diagram Buble.....	96
Gb. 4.11 Alternatif 2 Diagram Buble.....	96
Gb. 4.12 Alternatif 1 Zoning Lantai 1.....	97
Gb. 4.13 Alternatif 2 Zoning Lantai 2.....	98
Gb. 4.14 Alternatif Zoning Lantai 2.....	99
Gb. 4.15 Sirkulasi.....	100
Gb. 4.16 Alternatif 1 Layout Lantai 1.....	101
Gb. 4.17 Alternatif 2 Layout Lantai 1.....	101
Gb. 4.18 Alternatif Layout Lantai 2.....	102
Gb. 4.19 Alternatif Lantai	103
Gb. 4.20 Alternatif Dinding Plafon.....	104
Gb. 4.21 Alternatif Kursi Kerja.....	104
Gb. 4.22 Alternatif Meja Informasi.....	105
Gb. 4.23 Rencana Lampu Lantai 1.....	106
Gb. 4.24 Rencana Lampu Kamar Mandi	106
Gb. 4.25 Rencana Lampu Memorabilia	107
Gb. 4.26 Rencana Penghawaan Lantai 1.....	108
Gb. 4.27 Rencana Penghawaan Kamar Mandi.....	108
Gb. 4.28 Rencana Penghawaan Memorabilia	109
Gb. 4.29 Desain Locket Taman Pintar Yogyakarta	110
Gb. 4.30 Desain Ruang Informasi Taman Pintar Yogyakarta	111
Gb. 4.31 Desain Lobby Taman Pintar Yogyakarta	112
Gb. 4.32 Desain Lobby Taman Pintar Yogyakarta	113
Gb. 4.33 Axonometri Lantai 1 Taman Pintar Yogyakarta.....	114

Gb. 4.34 Desain Kamar Mandi Taman Pintar Yogyakarta	114
Gb. 4.35 Desain Kamar Mandi Taman Pintar Yogyakarta	115
Gb. 4.36 Desain Kamar Mandi Taman Pintar Yogyakarta	116
Gb. 4.37 Axonometri Kamar Mandi Taman Pintar Yogyakarta	117
Gb. 4.38 Desain Memorabilia Taman Pintar Yogyakarta.....	117
Gb. 4.39 Desain Zona Presiden Taman Pintar Yogyakarta	118
Gb. 4.40 Desain Zona Karaton Taman Pintar Yogyakarta	119
Gb. 4.41 Desain Zona Pendidikan Taman Pintar Yogyakarta	119
Gb. 4.42 Axonometri Memorabilia Taman Pintar Yogyakarta.....	120
Gb. 4.43 Layout Lantai 1	121
Gb. 4.44 Layout Kamar Mandi	121
Gb. 4.45 Layout Memorabilia.....	122
Gb. 4.46 Kursi Tunggu.....	123
Gb. 4.47 Meja Informasi	123
Gb. 4.48 Kursi Tamu.....	124
Gb. 4.49 Penyimpanan Kursi Roda.....	124
Gb. 4.50 Railing	125
Gb. 4.51 Storage Taman Pintar Yogyakarta	125

DAFTAR TABEL

Tb. 2.1 Keterangan Kursi Roda.....	30
Tb. 2.2 Keterangan Tata Letak Urinal	32
Tb. 2.3 Keterangan Tata Letak <i>Lovatory</i>	34
Tb. 2.4 Tabel Indikator Jumlah Pengunjung.....	42
Tb. 2.5 Daftar Biaya Restribusi.....	43
Tb. 3.1 Permasalahan dan Slusi Desain	85



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Berdasarkan hasil penelitian, sekitar 50% kapabilitas kecerdasan anak telah terjadi ketika berumur 4 tahun. Ketika anak berumur 8 tahun, telah terjadi perkembangan yang pesat tentang jaringan otak sekitar 80% dan mencapai puncaknya ketika anak berumur 18 tahun. Setelah itu, perkembangan kognitif tidak bisa dipengaruhi meskipun dilakukan perbaikan nutrisi. Kesadaran masyarakat bahwa pendidikan sejak dini merupakan hal yang penting sangatlah kurang. Salah satu cara pemerintah untuk meningkatkan kecerdasan bangsa adalah mengembangkan wahana rekreasi berbasis edukasi. Hal tersebut dilakukan pemerintah agar masyarakat memiliki wadah dalam belajar mengenai pendidikan-pendidikan dasar sejak dini yang dekat dengan kehidupan sehari-hari serta dapat dilakukan dengan cara yang lebih menyenangkan tetapi tetap bisa terjamah oleh seluruh kalangan masyarakat tanpa terikat suatu faktor apapun.

Salah satu wahana rekreasi beredukasi adalah Taman Pintar Yogyakarta. Taman Pintar Yogyakarta (TPY) merupakan salah satu wisata pendidikan atau wisata edukasi bertema sains yang banyak dikunjungi di Yogyakarta. Taman ini menawarkan wahana belajar dan rekreasi yang lengkap untuk anak-anak, baik usia pra sekolah sampai tingkat sekolah menengah. Pada rentang usia tersebut merupakan rentang usia generasi penerus yang potensial untuk mendapat pencerahan belajar ilmu dan teknologi (iptek).

Taman Pintar berisi materi yang terbagi menurut kelompok usia dan penekanan materi. Untuk kelompok usia dibagi lagi menjadi tingkat pra sekolah, taman kanak-kanak, sekolah dasar sampai sekolah menengah. Sedangkan untuk penekanan materinya disampaikan dalam bentuk interaksi antara pengunjung dengan materi yang disampaikan melalui

bentuk anjungan yang ada seperti anjungan pengenalan, anjungan pengenalan ilmu-ilmu dasar, anjungan permainan dan anjungan penerapan iptek.

Konsep pembelajaran yang dipakai pada taman ini garis besarnya bertujuan untuk meningkatkan mutu penguasaan materi pendidikan yang diberikan di sekolah ditengah menurunnya minat baca dari masyarakat dan anak-anak pada khususnya. Dengan model alat peraga, anak-anak akan lebih tertarik untuk mengunjungi di setiap wahana sains yang ada sehingga dapat mencoba merasakan terapan ilmu sains yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Orang tuapun harus berperan aktif dalam memilih wahana pembelajaran dan permainan yang sesuai dengan usia anak.

Masyarakat diharapkan dapat memanfaatkan dengan baik wahana edukasi yang disediakan pemerintah. Begitu juga dengan masyarakat berkebutuhan khusus atau biasa disebut difabel yang memiliki kebutuhan pendidikan yang sama dengan masyarakat umum lainnya sebagai bekal untuk berkarya. Melihat pendidikan merupakan hak setiap masyarakat untuk modal dalam berkehidupan untuk menjadi lebih baik, namun dalam kenyataannya prosentase masyarakat berkebutuhan khusus yang mendapatkan layanan pendidikan jumlahnya sangat sedikit. Hal itu ditunjukkan dengan fasilitas yang belum memperhatikan kebutuhan fisik dan psikologis masyarakat berkebutuhan khusus tersebut.

Difabel atau *Differently able* atau juga dapat disebut *Different Ability* merupakan istilah yang merujuk pada seseorang dengan kemampuan yang berbeda atau mengerjakan sesuatu dengan cara yang berbeda. Dikatakan memiliki kemampuan yang berbeda atau mengerjakan sesuatu dengan cara yang berbeda dikarenakan belum adanya akomodasi dan fasilitas untuk orang-orang berlabel difabel tersebut. Ketika akomodasi dan fasilitas mendukung kemampuan yang dimiliki mereka sehingga dapat mengerjakan suatu hal tanpa halangan seperti orang pada umumnya, maka tidak ada lagi label difabel dan pada akhirnya semua orang dapat dikatakan setara.

Indonesia, berdasarkan data Pusdatin Kemensos sampai dengan tahun 2010 jumlah penyandang difabel mencapai 11.580.117. Sedangkan data dari Kementerian Ketenagakerjaan jumlah tenaga kerja penyandang difabel pada tahun 2010 mencapai 7.126.409 orang yang terdiri dari tuna netra 2.137.923 orang, tuna daksa 1.852.866 orang, tuna rungu 1.567.810 orang, cacat mental 712.641 orang dan cacat kronis sebanyak 855.169 orang. Dengan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pemerintah harus berperan penuh mendukung fasilitas umum untuk orang-orang difabel dalam hal ini, tuna daksa.

Taman Pintar sebagai wahana rekreasi berbasis edukasi milik pemerintah diharapkan dapat memberi pelayanan secara penuh kepada seluruh masyarakat tak terkecuali tunadaksa khususnya pengguna kursi roda. Fasilitas yang terdapat di Taman Pintar Yogyakarta saat ini belum cukup memenuhi kebutuhan pengguna kursi roda secara optimal. Akses pengguna kursi roda yang masih minim membuat para pengguna kursi roda sulit melakukan mobilisasi di dalam alur pengunjung dari awal masuk sampai akses keluar. Kebutuhan pribadi para pengguna kursi roda seperti kamar mandi pun tidak difasilitasi dengan baik. Padahal di kamar mandilah para pengguna kursi roda melakukan segala sesuatu sendiri. Desainer interior bertanggungjawab untuk membuat desain yang memperhatikan kebutuhan fisik dan psikologis yang memenuhi standart untuk pengguna kursi roda, sehingga pengguna kursi roda juga dapat menikmati wahana yang ada dengan desain interior yang membantu mereka dalam melakukan hal yang orang lain lakukan.

Dalam menunjang usaha memberikan pelayanan yang optimal dapat dipenuhi dengan berbagai cara, salah satunya melalui perancangan interior Taman Pintar Yogyakarta. Banyak ruang dan wahana yang dimiliki oleh Taman Pintar Yogyakarta tetapi memiliki fungsi dan kebutuhan yang sama. Maka dari itu, dalam perancangan kali ini di fokuskan pada area loket, *lobby*, toilet, memorabilia sebagai acuan desain oleh ruangan yang lain.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain

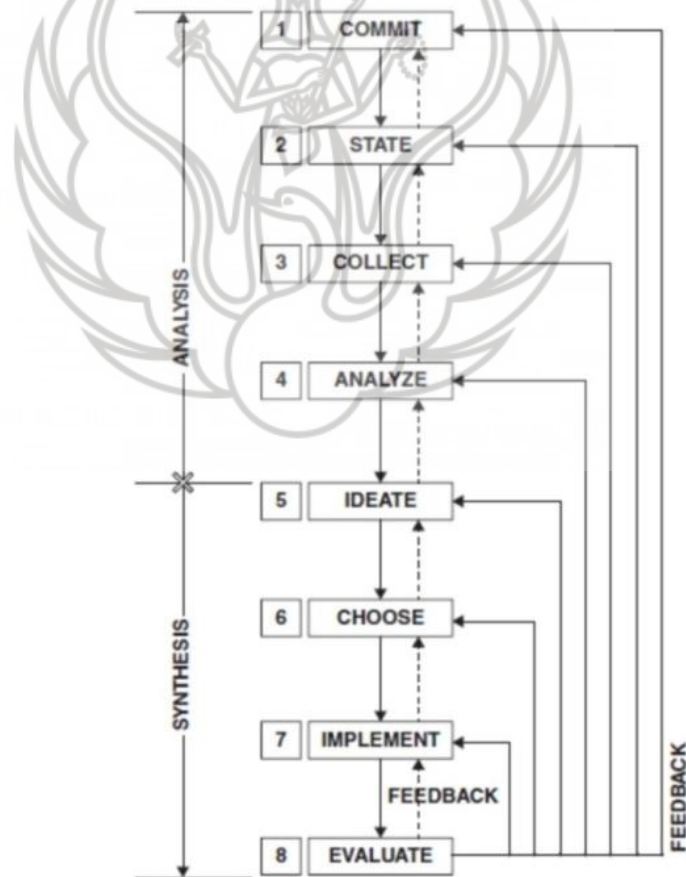
Proses merancang interior meliputi beberapa hal yaitu mendefinisikan masalah, menghasilkan solusi, mengevaluasi alternatif, dan menerapkan solusi. Desain interior yang baik tidak terjadi begitu saja. Desain adalah cara memecahkan masalah dengan kemampuan kreatif yang menggunakan seni dan ilmu untuk memberi solusi. Dalam memecahkan masalah, desainer memerlukan berbagai cara yang efektif. Proses tersebut terkadang merupakan upaya sadar atau alam bawah sadar desainer yang digunakan pada tiap proyek. Banyak penelitian yang telah ditulis pada metodologi desain. Penelitian tersebut kritis menganalisis, mengevaluasi, membandingkan proses desain, dan mengusulkan metode alternatif untuk pemecahan masalah secara kreatif sehingga meningkatkan kualitas proses desain. Hal ini umumnya dipercaya dengan meningkatnya kualitas proses desain maka akan menyebabkan meningkatnya kualitas desain.

Bidang desain interior sangat menuntut desainer untuk lebih sadar bahwa dalam menyelesaikan masalah harus melayani kebutuhan pengguna serta tidak lepas dari estetika. Desain interior adalah pekerjaan professional yang kreatif tetapi memecahkan masalah dengan solusi yang tepat. Dengan mengidentifikasi masalah menggunakan proses desain, desainer berusaha memahami seluruh masalah. Proses desain juga membantu desainer melihat langkah apa yang sudah dilakukan dan langkah apa yang akan dilakukan. Hal ini memungkinkan fleksibilitas dalam pengambilan keputusan.

2. Metode Desain

Ada beberapa pendekatan untuk merancang dan memecahkan masalah secara kreatif. Kata kreatif menyiratkan bahwa desainer tidak hanya memecahkan masalah tetapi juga menciptakan hal-hal yang sebelumnya tidak pernah ada.

Dalam proses desain, desainer harus menyadari masalah sebelum dapat ditangani. Menurut Rosemary Kilmer dalam bukunya yang berjudul “*Designing Interior*”, proses desain dibagi menjadi dua tahap. Pertama adalah analisis, bertujuan mengidentifikasi masalah yang kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana agar mudah dipahami. Yang kedua adalah sintesis, bertujuan menyatukan bagian-bagian yang sudah dipahami agar bisa menemukan solusi untuk diimplementasikan. Pada tahap ini akan terbentuk ide-ide menciptakan sesuatu sebagai solusi dari masalah yang ada. Dua tahap ini dibagi menjadi delapan langkah. Langkah-langkah tersebut berurutan dengan berkonsentrasi satu langkah sebelum berlanjut pada langkah selanjutnya. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut :

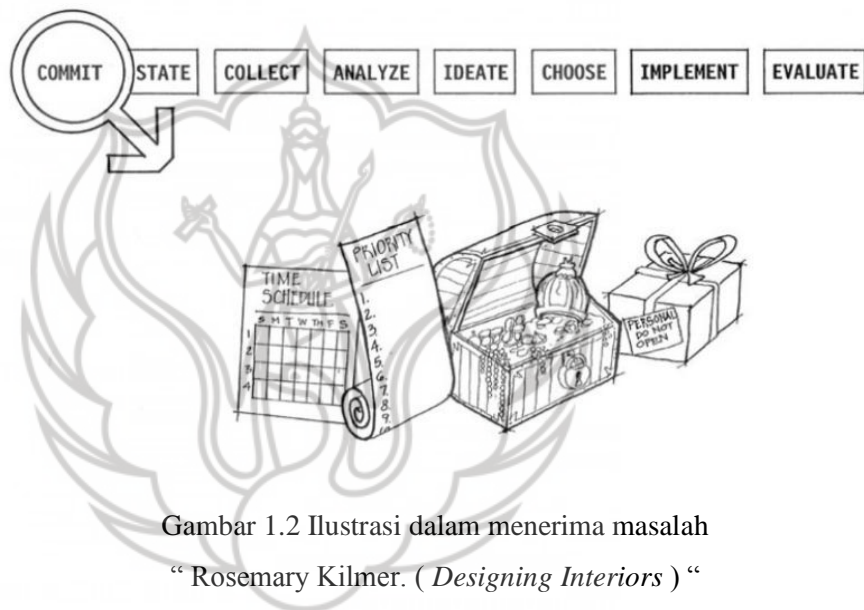


Gambar 1.1 Proses desain

“ Rosemary Kilmer. (*Designing Interiors*) “

a. *Commit* (Menerima masalah)

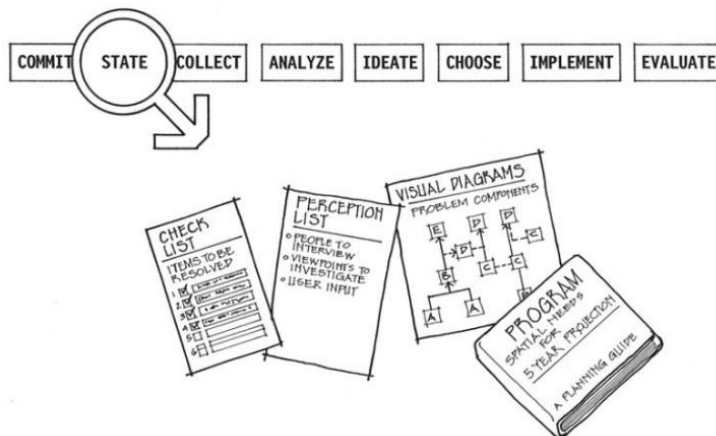
Tahap pertama dalam proses desain adalah desainer harus memiliki masalah dan menyadarinya. Desainer harus mengerti benar bahwa dia menerima masalah sebagai tanggung jawab besar dan perlu dikerjakan dengan komitmen yang tinggi. Beberapa desainer cenderung menunda dalam mengerjakan suatu tugas dalam proses menyelesaikan masalah. Hal tersebut merupakan salah satu kebiasaan yang buruk dan memberi kesan tidak benar-benar berkomitmen.



Gambar 1.2 Ilustrasi dalam menerima masalah
“ Rosemary Kilmer. (*Designing Interiors*) “

b. *State* (Mencari masalah)

Pada tahap ini desainer harus mengidentifikasi masalah yang diterima dan mengelompokanya menjadi bagian-bagian yang lebih bisa dipahami. Desainer harus menyadari bahwa sub-masalah ini memiliki solusi yang khusus tetapi tetap memiliki keterkaitan dengan solusi lainnya.



Gambar 1.3 Ilustrasi dalam mencari masalah
 “ Rosemary Kilmer. (*Designing Interiors*) “

c. *Collect* (Mengumpulkan fakta)

Setelah desainer memiliki pemahaman yang jelas mengenai masalah yang sudah diidentifikasi, desainer harus mengumpulkan fakta yang ada di lapangan. Fakta yang harus dikumpulkan adalah data fisik dan data non fisik. Desainer juga membutuhkan data literatur yang sesuai dengan masalah yang ditangani. Dengan seiring perkembangan teknologi, mengumpulkan data sangatlah mudah. Bahkan dibutuhkan wawancara dengan pengguna ruang. Survei lapangan merupakan suatu kewajiban dimana dari survei, desainer akan memiliki pandangan apa yang akan dibuat.

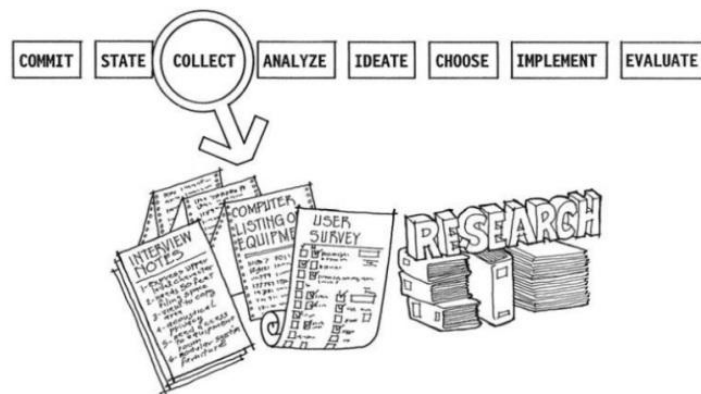
Penelitian ini dalam mengumpulkan data menggunakan cara wawancara dan kunjungan lapangan. Langkah untuk wawancara seperti di bawah ini.

- 1) Menentukan subjek yang akan ditanyakan.
- 2) Mengidentifikasi para ahli seperti berbicara dengan rekan satu profesi, mencari *literature* bahasan yang akan ditanyakan, membandingkan pendapat para ahli agar pemikiran semakin terbuka.

- 3) Mempersiapkan diri dengan mencari informasi tentang bahasan yang akan ditanyakan melalui buku atau artikel sehingga data membiasakan diri.
- 4) Melakukan wawancara dengan cara sebaik mungkin dan mencari informasi sebanyak-banyaknya tanpa harus keluar dari pokok bahasan.
- 5) Menggunakan media rekam atau cetak agar informasi dapat tertangkap dengan baik.

Untuk tahap kunjungan lapangan sebagai berikut :

- 1) Merencanakan protokol lapangan dengan menentukan tentang apa yang akan di kunjungi, siapa yang akan diamati, berapa lama mereka disana, apa yang mereka rencanakan dan sebagainya.
- 2) Mengumpulkan alat yang digunakan seperti kamera, meteran, buku catatan, perekam suara, tas, dan sebagainya.
- 3) Mengunjungi lapangan untuk menjalin hubungan yang nyaman dengan orang yang disana agar mudah dalam mencari data yang dibutuhkan.
- 4) Mendokumentasikan kunjungan dengan cara mencatat, merekam suara, merekam video, mengambil gambar, dan membuat data yang terorganisir agar bisa dianalisis.

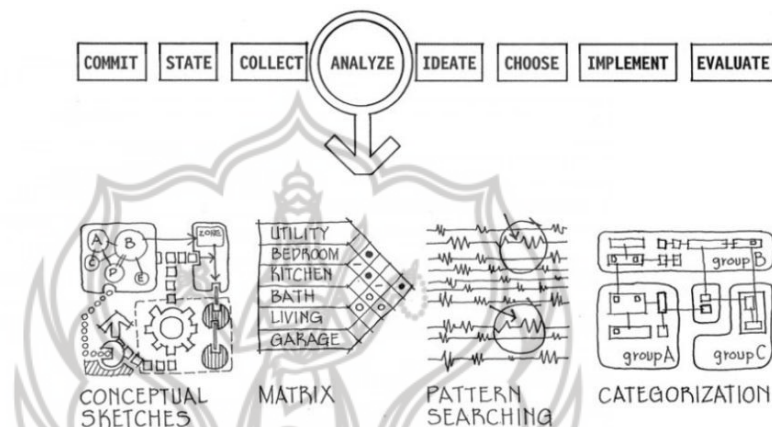


Gambar 1.4 Ilustrasi dalam mengumpulkan fakta

“ Rosemary Kilmer. (*Designing Interiors*) “

d. *Analyze* (Menganalisa data)

Disaat semua sudah terkumpul, desainer harus mampu mengolah data yang ada menjadi suatu pegangan dalam memberikan solusi. Solusi seorang desainer merupakan suatu produk yang memiliki unsur estetis, ergonomi, dan fungsional. Unsur tersebut harus sesuai dengan solusi dari hasil analisa. Pemilihan bentuk, warna, material, dan beberapa aspek interior juga harus sesuai dengan pegangan tersebut.



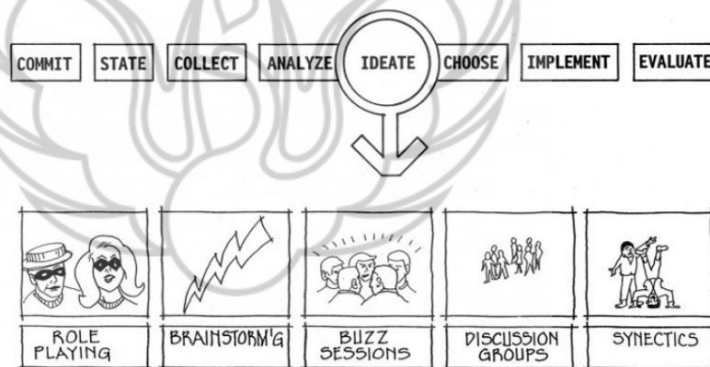
Gambar 1.5 Ilustrasi dalam menganalisa data
“ Rosemary Kilmer. (*Designing Interiors*) “

e. *Ideate* (Mencari ide)

Tahap ini adalah tahap yang paling menarik dalam proses desain. Karakteristik desainer dapat terlihat dalam tahap ini. Dalam memberikan solusi, desainer memiliki wewenang penuh untuk menentukan bentuk estetis, ergonomi, dan fungsi. Tuntutan kreatif dalam desain terkadang tidak sesuai dengan kondisi harus menyesuaikan dengan fakta yang ada dilapangan. Ide-ide yang tercipta harus menjadikan solusi terbaik bagi pengguna ruang.

Dalam mencari ide, penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Menetapkan berapa banyak konsep yang akan dikumpulkan dan seberapa baik ide-ide itu bisa diorganisir serta diselesaikan dalam waktu tertentu.
- 2) Menentukan keperluan tenaga profesional yang dibutuhkan pada setiap bidangnya.
- 3) Menorganisir gagasan, prinsip, dan rangka kerja yang digunakan untuk memandu memproses pembentukan ide.
- 4) Membuat lingkungan diskusi yang nyaman untuk jalannya sesi pembentukan ide.
- 5) Memulai pembentuka ide dan memfasilitasi aktivitasnya seperti peralatan, bahan baku bentuk, teknologi untuk mencari referensi dan hal lainnya yang mendorong kreatifitas.
- 6) Menghasilkan banyak konsep dengan waktu yang tersedia.
- 7) Mencatat dan merangkum hasil pembentukan ide menggunakan sketsa agar lebih komunikatif



Gambar 1.6 Ilustrasi dalam mendapatkan ide
 “ Rosemary Kilmer. (*Designing Interiors*) “

f. *Choose* (Memilih alternatif)

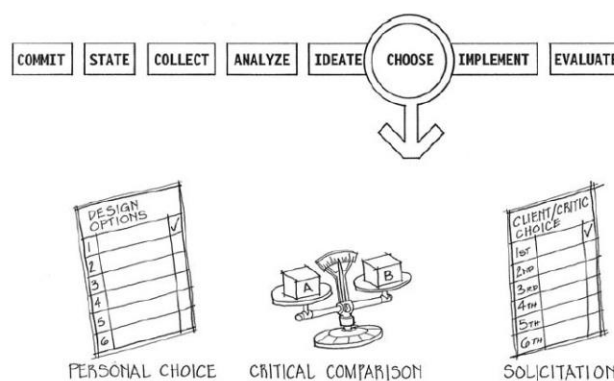
Ide yang dibuat oleh desainer sebaiknya diberi alternatif. Hal ini dilakukan sebagai langkah antisipasi karena ide-ide desainer perlu dilakukan pemilahan agar mendapat ide yang paling sesuai dari ide-ide yang diciptakan. Alternatif tersebut kemudian

dibandingkan satu sama lain dengan memperhatikan beberapa aspek yang sudah ditentukan di tahap sebelumnya.

Pernyortiran konsep ini adalah upaya untuk mengulas kumpulan konsep, mengorganisirnya secara rasional, dan mengkategorikanya dalam kelompok. Konsep-konsep yang paling sering dihasilkan selama sesi pembentukan ide yang terfokus. Tetapi konsep juga bisa dihasilkan ditahap mana pun dalam proses inovasi pada tahap menyusun gagasan, mengenal klien, mengetahui konteks, atau memahami tujuan.

Penelitian ini dalam memilih alternatif konsep menggunakan langkah sebagai berikut :

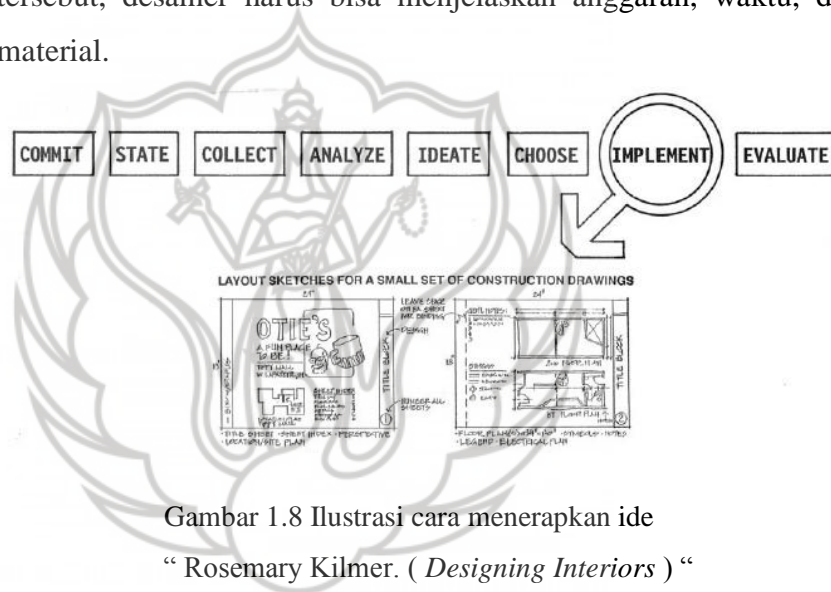
- 1) Mengumpulkan semua konsep yang dihasilkan dari sesi pembentukan ide dan semua metode yang telah dilakukan.
- 2) Menormalisasikan konsep dengan membandingkan kesepakatan yang dibuat sebelum proses pembentukan ide.
- 3) Menyortir konsep-konsep yang sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat. Mulai dengan menyortir konsep menjadi kelompok kecil-kecil.
- 4) Sempurnakan konsep yang telah dikelompokkan atau menghasilkan konsep baru dari konsep yang sudah disortir.
- 5) Ulas kembali konsep yang terpilih.



Gambar 1.7 Ilustrasi dalam memilih alternatif ide
“ Rosemary Kilmer. (*Designing Interiors*) “

g. *Implement* (Penerapan ide)

Ide yang terpilih akan diwujudkan dalam bentuk fisik berupa gambar, sketsa, *rendering*, serta bentuk lain agar bisa dipresentasikan ke klien. Proses desain tidak berhenti pada ide kreatif tetapi sampai membawa ide tersebut berwujud. Presentasi yang baik harus disertakan ilustrasi desain yang baik agar keinginan desainer dalam idenya dapat tersampaikan ke klien. Tahap ini merupakan cara bagaimana agar klien memberi desainer persetujuan untuk melanjutkan proyek tersebut. Pada presentasi tersebut, desainer harus bisa menjelaskan anggaran, waktu, dan material.



Gambar 1.8 Ilustrasi cara menerapkan ide
“ Rosemary Kilmer. (*Designing Interiors*) “

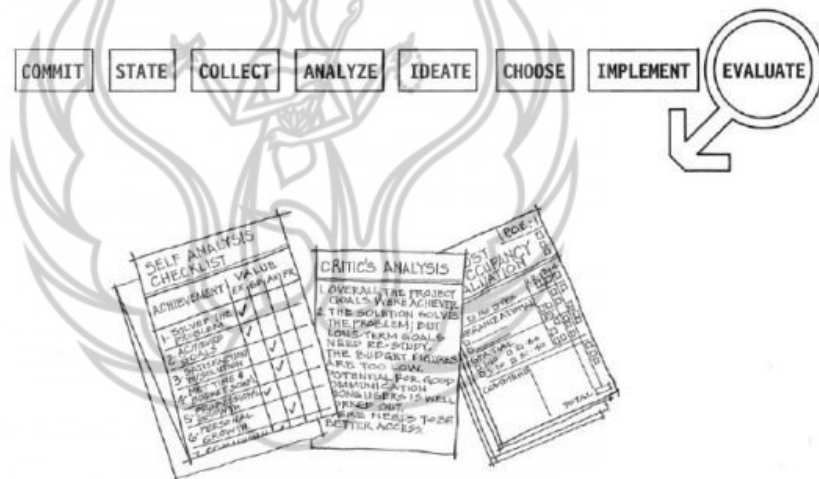
h. *Evaluate* (Evaluasi desain)

Tahap ini merupakan ulasan mengenai proses desain yang sudah dilakukan dalam memecahkan masalah. Evaluasi juga berguna untuk meninjau kembali apa yang sudah dilakukan dan apa yang sudah dipelajari. Penelitian ini menggunakan evaluasi dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Membuat daftar konsep yang akan dievaluasi.
- 2) Membuat kriteria khusus untuk pengujian konsep seperti fungsi, ergonomi, ramah lingkungan, dan sebagainya.
- 3) Membuat diagram penilaian.

- 4) Menilai konsep dengan kriteria yang ada.
- 5) Mengelompokkan konsep dengan evaluasi yang sudah dihasilkan.
- 6) Menganalisa konsep.
- 7) Mendiskusikan hasil evaluasi konsep.

Setelah evaluasi, desainer menjadi tahu apa yang sudah dilakukan, benar atau salah langkah dan keputusan yang diambil. Hal tersebut menjadikan kewaspadaan yang lebih apa bila melakukan proses desain yang selanjutnya. Hal ini penting bagi desainer untuk memahami dan meningkatkan kemampuan dalam proses desain. Dengan meningkatnya kemampuan desainer, hasil yang dicapainya menjadi lebih berkualitas.



Gambar 1.9 Ilustrasi cara evaluasi

“ Rosemary Kilmer. (*Designing Interiors*)