

**PERANCANGAN INTERIOR
GEDUNG PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT SENI INDONESIA, YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Marendra Mukti Nirbhawa

NIM 1111 802 023

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

**PERANCANGAN INTERIOR
GEDUNG PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT SENI INDONESIA, YOGYAKARTA**



**Marendra Mukti Nirbhawa
NIM 1111 802 023**

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

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR "PSDI" INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA diajukan oleh Marendra Mukti Nirbhawa, NIM 111 1802 023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 12 Juli 2017.

Pembimbing 1 / Anggota



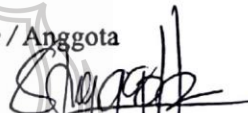
Drs. Ismael Setiawan, MM.
NIP. 19620528 199403 1 002

Pembimbing 2 / Anggota



Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19860924 201404 2 001

Cognate / Anggota



Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19791129 200604 1 003

Ketua Program Studi Desain Interior



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

Ketua Jurusan Desain



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



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 yang Maha Rahman dan Rahiim serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Mama sebagai orang tua satu-satunya dan keluarga tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a. Sri Hartati.
3. Kakakku satu-satunya yang turut mendukung dan selalu memberikan motivasi, Andhito Titah R.
4. Yth. Bapak Drs. Ismael Setiawan, MM. dan Ibu Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. 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.
5. Yth. Ibu Ivada Ariyani, ST., M.Des. selaku Dosen Wali atas segala masukan dan do'anya.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Pimpinan serta para staf PSDI ISI Yogyakarta atas izin survey dan data-data yang diberikan.
10. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini, Marina Semboor,
11. Teman-teman seperjuangan Garis (PSDI 2011).
12. Dyah Nuril yang membantu dalam segala hal, dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
13. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

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, 12 Juli 2017
Penulis

Marendra Mukti Nirbhawa

ABSTRAK

Lingkungan dalam sebuah sarana akademik akan sangat berpengaruh bagi pengguna didalamnya baik dari segi perilaku, sifat, hingga pola pikirnya. Kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai perguruan tinggi seni tertua di Indonesia diharapkan dapat menjadi patokan bagi institusi lainnya khususnya dalam bidang seni dan desain. Oleh karena itu tema perancangan menggunakan logo PSDI bertujuan sebagai branding sebuah kampus desain interior dengan pengaplikasian bentuk pada elemen pembentuk ruang dan furniture yang mengambil dari warna, bentuk dan filosofi logo. Sedangkan gaya perancangannya sendiri adalah “kontemporer”. Gaya perancangan ini digunakan agar dapat selaras dengan fungsi bangunan sebagai kampus yang sifat penggunaannya universal. Diharapkan dengan perancangan ini dapat memperbaiki fasilitas baik ruang kelas, studio, lobby, serta sign sstem pada Gedung Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus dapat mengedukasi mahasiswa, dosen, serta masyarakat umum dengan penerapan beberapa tema dan gaya yang baik dan benar pada setiap ruangnya.

Kata Kunci : Kampus Desain Interior, Logo PSDI, *Kontemporer*

Abstract

Environment in an academic facility will be very influential for users in it both in terms of behavior, nature, until the mindset. Institut Seni Indonesia Yogyakarta as the oldest art college in Indonesia is expected to be a benchmark for other institutions, especially in the field of art and design. Therefore, the design theme using PSDI logo aims to branding an interior design campus with the application of form on the elements of space and furniture that takes from the colors, shapes and philosophy of the logo. While the style of design itself is "contemporary". This design style is used to be aligned with the building function as a campus that the nature of its universal users. It is hoped that this design can improve the facilities of classrooms, studios, lobby, and ssstem sign at the Interior Design Building of the Indonesian Art Institute of Yogyakarta as well as to educate students, lecturers, and the general public with the expectation of several themes and styles that are good and correct in every space.

Keywords: Interior Design Campus, PSDI Logo, Contemporary

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR FOTO	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I – PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	4
1. Proses Desain	4
2. Penjelasan Proses Desain	6
a. Metode Analisis.....	6
b. Metode Sintesis.....	9
c. Metode Evaluasi	9
BAB II – PRA DESAIN	12
A. Tinjauan Pustaka	12
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek	12
a. Pengertian Kampus/Perguruan Tinggi	12
b. Sejarah Pendidikan Tinggi Negeri di Indonesia	12
c. Perkembangan Pendidikan Tinggi Umum Negeri	17
d. Perbedaan Macam Bentuk Perguruan Tinggi	22
2. Tinjauan Pustaka Khusus	30
B. Program Desain (<i>Progamming</i>)	46
1. Tujuan Desain	46
2. Fokus/Sasaran Desain	46
3. Data	47
a. Deskripsi Umum	47

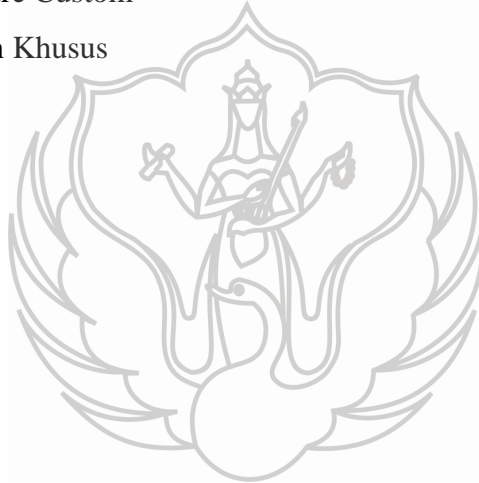
1) Profil Perusahaan	47
2) Lokasi.....	52
b. Data Non Fisik	53
1) Keinginan Klien	53
2) Data Pengguna	54
c. Data Fisik	58
1) Data Survey Lapangan	58
2) Denah Bangunan	66
3) Axonometric.....	69
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	71
BAB III – PERMASALAHAN PERANCANGAN	78
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	78
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	79
1. Konsep Perancangan	79
a. Tema	79
b. Gaya.....	80
c. Warna Perancangan.....	81
d. Material Perancangan.....	83
2. Solusi Permasalahan.....	84
a. Lantai 1	84
b. Lantai 2.....	95
c. Lantai 3.....	101
BAB IV – PENGEMBANGAN DESAIN	105
A. Alternatif Desain (<i>Schematic Design</i>).....	105
1. Alternatif Estetika Ruang.....	105
a. Suasana Ruang.....	105
b. Penjelasan Gaya dan Tema.....	107
1) Intepretasi Warna, Bentuk dan Filosofi Logo PSDI ...	108
2) Arti Warna Hijau dalam Logo Secara Umum.....	109

3) Tema Pendukung	110
c. Komposisi Bentuk	122
1) Transformasi Logo PSDI	122
2) Stilasi Logo PSDI	123
d. Penerapan Gaya dan Tema	126
1) Dinding	126
2) Lantai	126
3) Plafon	127
e. Elemen Dekoratif.....	128
f. Komposisi Warna	130
g. Komposisi Material	131
2. Alternatif Penataan Ruang	132
a. Organisasi Ruang	132
1) Diagram Matrix.....	132
2) Diagram Bubble.....	135
b. Zoning dan Sirkulasi	138
c. Layout	144
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	150
a. Rencana Lantai	150
b. Rencana Dinding.....	156
c. Rencana Plafon.....	162
4. Alternatif Pengisi Ruang	168
a. Furniture	168
b. Equipment	170
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	171
B. Evaluasi Pemilihan Desain (<i>choose/evaluation</i>).....	174
1. Suasana Ruang	174
2. Zoning dan Sirkulasi	175
3. Layout	178
4. Rencana Lantai	181
5. Rencana Dinding.....	184

6. Rencana Plafon.....	187
C. Hasil Desain	190
1. Rendering Perspektif	190
2. Layout	193
3. Detail-detail Khusus.....	196
a. Desain Custom Elemen Khusus	196
b. Desain Custom Furniture.....	197
4. BoQ (<i>bill of quantity</i>)	199
5. Sistem Perkuliahan dan Penjadwalan.....	201
a. Penggunaan Ruang Lantai 1	202
b. Penggunaan Ruang Lantai 2 – Semester Gasal	203
c. Penjadwalan Ruang Lantai 2 – Semester Gasal	204
d. Penggunaan Ruang Lantai 2 – Semester Genap	205
e. Penjadwalan Ruang Lantai 2 – Semester Genap	206
f. Penggunaan Ruang Lantai 3 – Semester Gasal	207
g. Penjadwalan Ruang Lantai 3 – Semester Gasal	208
h. Penggunaan Ruang Lantai 3 – Semester Genap	209
i. Penjadwalan Ruang Lantai 3 – Semester Genap	210
BAB V. PENUTUP	211
A. Kesimpulan	212
B. Saran.....	212
DAFTAR PUSTAKA	213
LAMPIRAN	215
1. Proses Pengembangan Desain	
a. Sketsa Ide Desain	
b. Sketsa Perspektif Manual	
c. Sketsa <i>Furniture Custom</i>	

2. Presentasi Desain
 - a. Rendering Perspektif
 - b. Animasi (CD)
 - c. Skema Bahan dan Warna
 - d. Poster dan Leaflet Pameran

3. Gambar Kerja
 - a. Layout & Rencana Lantai
 - b. Rencana Plafon, Pencahayaan & ME
 - c. Tampak Potongan
 - d. Furniture Custom
 - e. Elemen Khusus



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Metodologi Desain	4
Gambar 2.1 Jenis Pendidikan Tinggi	24
Gambar 2.2 Cakupan Rumpun Ilmu Perguruan Tinggi Akademi	27
Gambar 2.3 Cakupan Rumpun Ilmu Perguruan Tinggi Vokasi	29
Gambar 2.4 Hak Penyelenggaraan Program Pendidikan.....	29
Gambar 2.5 Daftar Standar Kelas Kuliah	30
Gambar 2.6 Daftar Standar Kelas Kuliah 2.....	31
Gambar 2.7 Daftar Standar Kelas Praktek.....	31
Gambar 2.8 Daftar Standar Kelas Praktek 2.....	32
Gambar 2.9 Daftar Standar Kelas Praktek 3.....	32
Gambar 2.10 Daftar Standar Kelas Praktek 4.....	33
Gambar 2.11 Daftar Standar Kelas Praktek 5.....	33
Gambar 2.12 Daftar Standar Perpustakaan Universitas	34
Gambar 2.13 Daftar Standar Perpustakaan Universitas 2	34
Gambar 2.14 Daftar Standar Perpustakaan Universitas 3	35
Gambar 2.15 Daftar Standar Ruang Komputer	35
Gambar 2.16 Daftar Standar Ruang Komputer 2	36
Gambar 2.17 Daftar Standar Ruang Komputer 3	36
Gambar 2.18 Daftar Standar Ruang Dosen	37
Gambar 2.19 Daftar Standar Ruang Dosen 2	37
Gambar 2.20 Daftar Standar Ruang Dosen 3	38
Gambar 2.21 Daftar Standar Ruang Dosen 4	38
Gambar 2.22 Daftar Standar Furnitur Kantor	39
Gambar 2.23 Daftar Standar Ruang Kerja Privasi	39
Gambar 2.24 Daftar Standar Ruang Kerja Privasi 2	40

Gambar 2.25 Daftar Standar Ruang Rapat	40
Gambar 2.26 Daftar Standar Ruang Rapat 2	41
Gambar 2.27 Daftar Standar Ruang Rapat 3	41
Gambar 2.28 Daftar Standar Ruang Rapat 4	42
Gambar 2.29 Daftar Standar Kamar Mandi Universitas	42
Gambar 2.30 Daftar Standar Kamar Mandi Universitas 2	43
Gambar 2.31 Daftar Standar Kamar Mandi Universitas 3	43
Gambar 2.32 Daftar Standar Kamar Mandi Universitas 4	44
Gambar 2.33 Daftar Standar Dapur Kantin Universitas	44
Gambar 2.34 Daftar Standar Dapur Kantin Universitas 2	45
Gambar 2.35 Daftar Standar Receptionist	45
Gambar 2.36 Logo PSDI Institut Seni Indonesia	47
Gambar 2.37 Site Plan Institut Seni Indonesia	52
Gambar 2.38 Block Plan Gedung PSDI	53
Gambar 2.39 Denah lantai 1 Gedung Desain Interior	66
Gambar 2.40 Denah lantai 2 Gedung Desain Interior	67
Gambar 2.41 Denah lantai 3 Gedung Desain Interior	68
Gambar 2.42 Axonometric Lantai 1	69
Gambar 2.43 Axonometric Lantai 2	69
Gambar 2.44 Axonometric Lantai 3	70
Gambar 3.1 Penerapan Konsep Dengan Logo	79
Gambar 3.2 Logo PSDI Sebagai Tema Perancangan	79
Gambar 3.3 Contoh Kampus Gaya Kontemporer	80
Gambar 3.4 Warna Netral Gaya Kontemporer	82
Gambar 3.5 Warna Logo PSDI	82
Gambar 4.1 Alternatif 1 Gaya Kontemporer	105
Gambar 4.2 Alternatif 2 Gaya Kontemporer	106

Gambar 4.3 Logo Daerah Istimewa Yogyakarta	110
Gambar 4.4 Arti Bintang “Bersegilima” Pada Logo DIY	111
Gambar 4.5 Arti Padi dan Kapas Pada Logo DIY	113
Gambar 4.6 Arti “Golong” Pada Logo DIY	115
Gambar 4.7 Arti Tugu “Gilig” Pada Logo DIY	116
Gambar 4.8 Arti Umpak Bertatakan Teratai Pada Logo DIY	118
Gambar 4.9 Arti “Sengkalan” Pada Logo DIY	120
Gambar 4.10 Penerapan Gaya dan Tema Pada Dinding	126
Gambar 4.11 Penerapan Gaya dan Tema Pada Lantai	126
Gambar 4.12 Penerapan Gaya dan Tema Pada Plafon	127
Gambar 4.13 Elemen Dekoratif Kontemporer	128
Gambar 4.14 Elemen Dekoratif Mural Kontemporer	129
Gambar 4.15 Warna Turunan Tema dan Gaya Kontemporer	130
Gambar 4.16 Material Perancangan	131
Gambar 4.17 Diagram Matrix PSDI Lt. 1 Alt. 1	132
Gambar 4.18 Diagram Matrix PSDI Lt. 1 Alt. 2	132
Gambar 4.19 Diagram Matrix PSDI Lt. 2 Alt. 1	133
Gambar 4.20 Diagram Matrix PSDI Lt. 2 Alt. 2	133
Gambar 4.21 Diagram Matrix PSDI Lt. 3 Alt. 1	134
Gambar 4.22 Diagram Matrix PSDI Lt. 3 Alt. 2	134
Gambar 4.23 Diagram Bubble PSDI Lt. 1 Alt. 1	135
Gambar 4.24 Diagram Bubble PSDI Lt. 1 Alt. 2	135
Gambar 4.25 Diagram Bubble PSDI Lt. 2 Alt. 1	136
Gambar 4.26 Diagram Bubble PSDI Lt. 2 Alt. 2	136
Gambar 4.27 Diagram Bubble PSDI Lt. 3 Alt. 1	137
Gambar 4.28 Diagram Bubble PSDI Lt. 3 Alt. 2	137
Gambar 4.29 Zoning PSDI Lantai 1 Alternatif 1	138

Gambar 4.30 Zoning PSDI Lantai 2 Alternatif 1	139
Gambar 4.31 Zoning PSDI Lantai 3 Alternatif 1	140
Gambar 4.32 Zoning PSDI Lantai 1 Alternatif 2	141
Gambar 4.33 Zoning PSDI Lantai 2 Alternatif 2	142
Gambar 4.34 Zoning PSDI Lantai 3 Alternatif 2	143
Gambar 4.35 Layout PSDI Lantai 1 Alternatif 1.....	144
Gambar 4.36 Layout PSDI Lantai 2 Alternatif 1.....	145
Gambar 4.37 Layout PSDI Lantai 3 Alternatif 1.....	146
Gambar 4.38 Layout PSDI Lantai 1 Alternatif 2.....	147
Gambar 4.39 Layout PSDI Lantai 2 Alternatif 2.....	148
Gambar 4.40 Layout PSDI Lantai 3 Alternatif 2.....	149
Gambar 4.41 Rencana Lantai 1 Alternatif 1.....	150
Gambar 4.42 Rencana Lantai 2 Alternatif 1.....	151
Gambar 4.43 Rencana Lantai 3 Alternatif 1.....	152
Gambar 4.44 Rencana Lantai 1 Alternatif 2.....	153
Gambar 4.45 Rencana Lantai 2 Alternatif 2.....	154
Gambar 4.46 Rencana Lantai 3 Alternatif 2.....	155
Gambar 4.47 Rencana Dinding Lantai 1 Alternatif 1.....	156
Gambar 4.48 Rencana Dinding Lantai 2 Alternatif 1.....	157
Gambar 4.49 Rencana Dinding Lantai 3 Alternatif 1.....	158
Gambar 4.50 Rencana Dinding Lantai 1 Alternatif 2.....	159
Gambar 4.51 Rencana Dinding Lantai 2 Alternatif 2.....	160
Gambar 4.52 Rencana Dinding Lantai 3 Alternatif 2.....	161
Gambar 4.53 Rencana Plafon Lantai 1 Alternatif 1	162
Gambar 4.54 Rencana Plafon Lantai 2 Alternatif 1	163
Gambar 4.55 Rencana Plafon Lantai 3 Alternatif 1	164
Gambar 4.56 Rencana Plafon Lantai 1 Alternatif 2	165

Gambar 4.57 Rencana Plafon Lantai 2 Alternatif 2	166
Gambar 4.58 Rencana Plafon Lantai 3 Alternatif 2	167
Gambar 4.59 Tata Kondisi Ruang PSDI Lantai 1	171
Gambar 4.60 Tata Kondisi Ruang PSDI Lantai 2	172
Gambar 4.61 Tata Kondisi Ruang PSDI Lantai 3	173
Gambar 4.62 Rendering Perspektif - Lantai 1	190
Gambar 4.63 Rendering Perspektif Ruang Dosen dan Lantai 2	191
Gambar 4.64 Rendering Perspektif Ruang Kelas dan Lantai 3	192
Gambar 4.65 Layout PSDI Lantai 1	193
Gambar 4.66 Layout PSDI Lantai 2	194
Gambar 4.67 Layout PSDI Lantai 3	195
Gambar 4.68 Elemen Khusus – Papan Informasi	196
Gambar 4.69 Elemen Khusus - Tribun	196
Gambar 4.70 Custom Furniture – Sofa Lobby	197
Gambar 4.71 Custom Furniture – Bench Lobby	197
Gambar 4.72 Custom Furniture – Meja Administrasi	198
Gambar 4.73 Custom Furniture – Meja dan Kursi Praktek	198
Gambar 4.74 Penggunaan Ruang Lantai 1	202
Gambar 4.75 Penggunaan Ruang Lantai 2 Semester Gasal	203
Gambar 4.76 Penggunaan Ruang Lantai 2 Semester Genap	205
Gambar 4.77 Penggunaan Ruang Lantai 3 Semester Gasal	207
Gambar 4.78 Penggunaan Ruang Lantai 3 Semester Genap	209

DAFTAR FOTO

Foto 2.1 Fasad Gedung Interior Institut Seni Indonesia.....	58
Foto 2.2 Fasad Gedung Interior Institut Seni Indonesia.....	58
Foto 2.3 Fasad Gedung Interior Institut Seni Indonesia.....	59
Foto 2.4 Pintu Utama Gedung PSDI Lantai 1	59
Foto 2.5 Hall dan Lorong Gedung PSDI Lantai 1	60
Foto 2.6 Admin dan Tangga Lantai 1 menuju Lantai 2.....	60
Foto 2.7 Lobby Lantai 2 Gedung PSDI.....	61
Foto 2.8 Lorong dan Ruang Kelas Lantai 2 Gedung PSDI	61
Foto 2.9 Mushola Lantai 2 Gedung PSDI	62
Foto 2.10 Selasar Lantai 2 Gedung PSDI.....	62
Foto 2.11 Kamar Mandi Lantai 2 Gedung PSDI.....	63
Foto 2.12 Lobby Lantai 3 Gedung PSDI	63
Foto 2.13 Balkon Gedung PSDI Lantai 3.....	64
Foto 2.14 Lorong dan Kelas Gedung PSDI Lantai 3.....	64
Foto 2.15 Selasar Gedung PSDI Lantai 3.....	65
Foto 2.16 Kamar Mandi Lantai 3 Gedung PSDI.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Fungsi dan Pemakai Ruang Gedung PSDI.....	54
Tabel 2.1 Daftar Kebutuhan Klien Gedung PSDI	71
Tabel 3.1 Daftar Kebutuhan Ruang Dosen Lantai 1	84
Tabel 3.2 Daftar Kebutuhan Ruang Rapat Lantai 1	85
Tabel 3.3 Daftar Kebutuhan Ruang Administrator Lantai 1	86
Tabel 3.4 Daftar Kebutuhan Ruang Kaprodi Lantai 1.....	87
Tabel 3.5 Daftar Kebutuhan Ruang Komputer Lantai 1	88
Tabel 3.6 Daftar Kebutuhan Mushola Lantai 1	90
Tabel 3.7 Daftar Kebutuhan Kantin Lantai 1	91
Tabel 3.8 Daftar Kebutuhan Selasar Lantai 1.....	92
Tabel 3.9 Daftar Kebutuhan Kamar Mandi Lantai 1	93
Tabel 3.10 Daftar Kebutuhan Lobby Lantai 1.....	94
Tabel 3.11 Daftar Kebutuhan Ruang Kelas Teori Lantai 2.....	95
Tabel 3.12 Daftar Kebutuhan Ruang Persiapan TA Lantai 2.....	97
Tabel 3.13 Daftar Kebutuhan Ruang Laboratorium Lantai 2.....	98
Tabel 3.14 Daftar Kebutuhan Hall Lantai 2	99
Tabel 3.15 Daftar Kebutuhan Kamar Mandi Lantai 2.....	100
Tabel 3.16 Daftar Kebutuhan Ruang Kelas Praktek Lantai 3	101
Tabel 3.17 Daftar Kebutuhan Ruang Praktek Kelompok Lantai 3....	102
Tabel 3.18 Daftar Kebutuhan Perpustakaan Lantai 3.....	103
Tabel 3.19 Daftar Kebutuhan Hall Lantai 3	104
Tabel 4.1 Jadwal Perkuliahan Lt. 2 Kelas Teori - Gasal	204
Tabel 4.2 Jadwal Perkuliahan Lt. 2 Kelas Teori - Genap.....	206
Tabel 4.3 Jadwal Perkuliahan Lt. 3 Kelas Praktek - Gasal.....	208
Tabel 4.4 Jadwal Perkuliahan Lt. 3 Kelas Praktek - Genap	210

BAB I

PENDAHULUAN

PERANCANGAN

GEDUNG PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR

“PSDI” INSTITUT SENI INDONESIA

A. LATAR BELAKANG

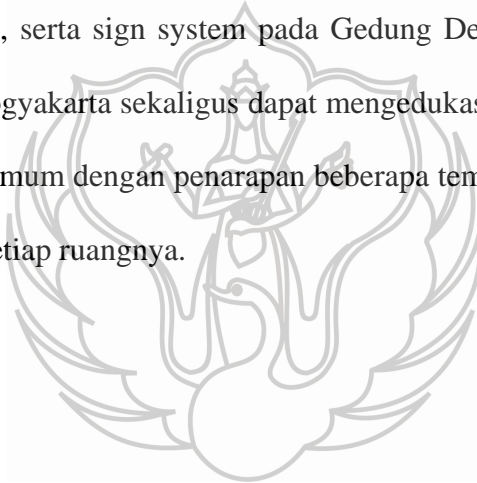
Lingkungan dalam sebuah sarana akademik akan sangat berpengaruh bagi pengguna didalamnya baik dari segi perilaku, sifat, hingga pola pikirnya. Di Indonesia bisa dikatakan sedikit sekali sarana akademik seperti sekolah dan kampus yang benar-benar merepresentasikan bidang akademik tersebut. Kampus desain khususnya, sebagian besar kurang merespon bangunan atau desain ruang di dalamnya dengan aktivitas penggunaannya terutama bagi mahasiswa dan dosen. Padahal respon dari bangunan maupun sebuah desain ruang dalam pada gedung kampus dapat mempengaruhi kualitas aktivitas akademik di dalamnya.

Kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai perguruan tinggi seni tertua di Indonesia diharapkan dapat menjadi patokan bagi institusi lainnya khususnya dalam bidang seni dan desain. Kampus yang merupakan penggabungan dari beberapa sekolah tinggi seni di Yogyakarta antara lain ASRI (Akademi Seni Rupa Indonesia), ASTI (Akademi Seni Tari Indonesia), dan AMI (Akademi Musik Indonesia) tersebut berdiri

sejak 23 Juli 1984 dan berlokasi di Jalan Parangtritis Km. 6,5 Sewon Bantul Yogyakarta dengan menempati tanah seluas 18 hektar. Saat ini Institut Seni Indonesia Yogyakarta memiliki tiga fakultas di bidang seni yaitu Fakultas Seni Rupa, Fakultas Seni Pertunjukan, dan Fakultas Seni Media Rekam. Desain Interior merupakan salah satu program studi dari Jurusan Desain di Fakultas Seni Rupa yang mendidik di bidang perencanaan dan perancangan ruang dalam bangunan hunian, baik komersial, sosial, maupun kultural. Tujuan adanya Program Studi Desain Interior adalah untuk menghasilkan sarjana yang mampu memahami, menganalisis, dan memecahkan berbagai persoalan desain interior secara sistematis, dan kontekstual, serta dengan cerdas menerapkan konsep-konsep seni ke dalam karya visual maupun verbal.

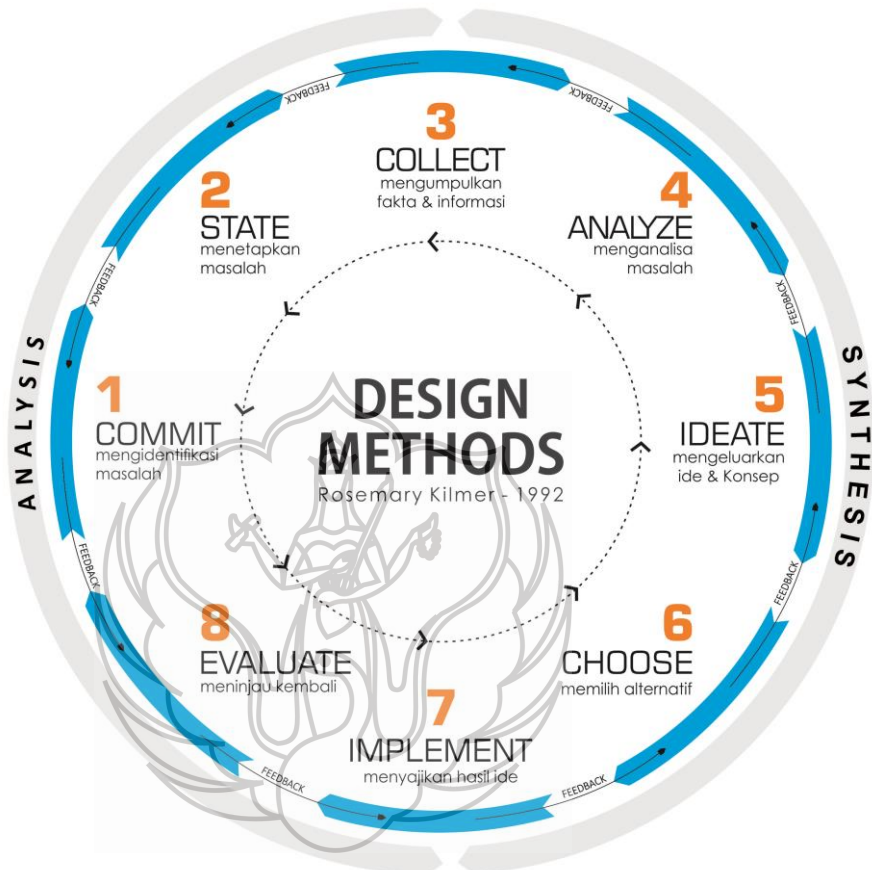
Penerapan tema maupun gaya pada sebuah ruang merupakan salah satu hal krusial yang dipelajari di Program Studi Desain Interior. Seringkali mahasiswa belum bisa memahami dengan baik dan benar saat menerapkan sebuah tema maupun gaya seperti yang diajarkan para dosen dan juga yang terdapat pada literatur, sehingga tak jarang memunculkan perbedaan persepsi antara mahasiswa dan dosen. Mahasiswa harus memperbanyak referensi secara pribadi baik dari literatur maupun studi banding ke tempat yang menerapkan tema dan gaya yang kuat. Hal tersebut membuktikan bahwa visualisasi akan sebuah ruang berperan penting bagi mahasiswa dan juga dosen desain interior.

Sampai saat ini kampus interior memerlukan banyak perbaikan akan fasilitas yang dapat menunjang aktivitas akademik di dalamnya khususnya bagi para mahasiswa dan dosen agar proses belajar mengajar serta aktivitas diluar jam kuliah dapat terlaksana dan memiliki sarana prasarana yang baik, karena kondisi akan sebuah ruang memiliki peran penting untuk dapat memunculkan ambience yang baik bagi aktivitas akademik di dalamnya. Beberapa hal tersebutlah yang menarik penulis mengangkat proyek ini. Diharapkan proyek tersebut dapat memperbaiki fasilitas baik ruang kelas, studio, lobby, serta sign system pada Gedung Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus dapat mengedukasi mahasiswa, dosen, serta masyarakat umum dengan penerapan beberapa tema dan gaya yang baik dan benar pada setiap ruangnya.



B. METODE DESAIN

1. Proses Desain



Gambar 1.1 Bagan Metodologi Desain (Sumber : Kilmer, Rosemary, 1992)

Metode desain yang digunakan dalam merancang interior Gedung Prodi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini menggunakan metode proses desain yang diterapkan oleh Rosemary Killmer yang ditulisnya pada buku *Designing Interior* (1992 :156). Menurut (kilmer, 2014) Proses desain adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap

penyusunnya. Proses desain menurut Killmer terbagi pada dua tahap utama yaitu analisis dan sintesis. Dua tahap ini kemudian dibagi kepada beberapa tahap yang lebih spesifik. Tahap analisis terdiri dari tahap *commit, state, collect, analyze*. Sedangkan tahap synthesis terdiri dari tahap *ideate, choose, implement, evaluate*.

- 1) *Commit* adalah mengidentifikasi permasalahan. Tahap ini dapat dilakukan dengan mengenali prioritas permasalahan yang harus dihadapi bagi desainer pada sebuah proyek interior.
- 2) *State* adalah menetapkan masalah, dengan cara membuat *checklist* permasalahan apa saja yang harus diselesaikan pada sebuah proyek, kemudian membuat *perception list*, berupa pihak mana saja yang perlu diambil pendapatnya terhadap proyek yang sedang dilaksanakan. Terakhir dengan melakukan *visual diagram*, merangkum *goal* yang ingin dicapai dari list masalah-masalah, objektifitas yang harus tercapai, dan pernyataan permasalahan yang akan diolah pada tahap selanjutnya dalam bentuk diagramatik.
- 3) *Collect* adalah mengumpulkan fakta dan informasi terkait proyek yang dilaksanakan. Dapat dengan cara *survey, interview*, atau metode *research* lainnya.
- 4) *Analyze* adalah menganalisa masalah dari data yang telah dikumpulkan. Dengan membuat diagram hubungan antar ruang dengan diagram *bubble* dan diagram *matrix*. Pada diagram

dimasukkan aspek-aspek penting seperti kategorisasi zona, hubungan ruang, sirkulasi, *view*, dan sebagainya.

- 5) *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Pada konsep skematik sudah ditentukan pembagian ruang dan sirkulasi secara lebih jelas dan spesifik dibanding sketsa diagram *bubble* pada tahap sebelumnya.
- 6) *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
- 7) *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
- 8) *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan.

2. Penjelasan Proses Desain

a. Metode Analisis (Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah)

Pengumpulan data yang dilakukan terdiri dari dua kategori yakni data primer dan data sekunder. Dalam pencarian data dari informasi primer dan sekunder, digunakan metode yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh dari proses pengambilan data langsung pada lokasi. Pengumpulan data primer yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Survei Lapangan

Dilakukan dengan survei langsung ke lapangan untuk memperoleh data yang dapat diamati langsung dengan mendatangi lokasi. Sehingga dapat mengamati keadaan Gedung Prodi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan juga mendapatkan informasi mengenai keadaan lapangan. Dengan melakukan survei lapangan ini akan mendapatkan informasi – informasi yang berkaitan dengan objek perancangan, misalnya mencari data komparasi objek, data eksisting sekitar Kampus. Survei dilakukan di Yogyakarta, tepatnya berada Jalan Parangtritis KM 6, Sewon, Bantul. Yang merupakan satu-satunya daerah istimewa di Indonesia. Survei menggunakan alat kamera smartphone sebagai dokumentasi, alat tulis catatan dan data arsitektur gambar kerja bangunan.

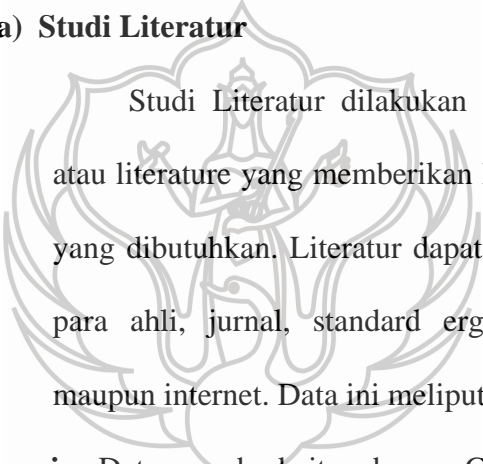
b) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan berdasarkan peristiwa dilapangan. Dapat juga digunakan sebagai dokumentasi *visual* data hasil survei untuk memperjelas data-data yang telah disampaikan. Data dokumentasi dapat berupa gambaran *eksisting* yang sebenarnya.

2) Data Sekunder

Data Sekunder yaitu data perancangan yang diperoleh dari hasil pemikiran atau kesaksian orang lain yang tidak terlibat secara pribadi. Data sekunder tidak berkaitan secara langsung dengan objek perancangan, akan tetapi sangat mendukung program perancangan. Pengumpulan data sekunder yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Studi Literatur



Studi Literatur dilakukan dengan mencari referensi atau literature yang memberikan keterangan atas data-data yang dibutuhkan. Literatur dapat berupa artikel, pendapat para ahli, jurnal, standard ergonomi, baik dari buku maupun internet. Data ini meliputi:

- i. Data yang berkaitan dengan Gedung Prodi Desain Interior disesuaikan dengan *Visi Misi Kampus*
- ii. Yang kemudian dijadikan konsep dalam perancangan

b) Studi Banding

Studi banding yaitu memuat konsep sebagai kegiatan untuk meninjau dan melakukan evaluasi pada sebuah objek atau tempat lain. Terutama mengenai aspek-aspek kelebihan yang memiliki orientasi untuk pengembangan dan development. Secara definitive studi

banding memiliki definisi sebagai riset pada bagian dari sebuah struktur secara sistematis.

b. Metode Sintesis (Pencarian Ide & Pengembangan Desain)

Pencarian ide dan pengembangan desain yakni saya mengambil teknik **Brainstorming**. Dalam pencarian ide dan pengembangan desain, metode **Brainstorming** adalah teknik untuk mendapatkan ide-ide kreatif sebanyak mungkin dalam kelompok. Brainstorming memiliki jenis-jenis pemecahan masalah didalamnya, meliputi:

- 1) **Verbal brainstorming** : Saling bertukar pikiran dalam suatu grup yang dilakukan secara *verbal* dengan tatap muka dan pertemuan langsung.
- 2) **Nominal brainstorming** : Mengeluarkan ide secara terpisah, tidak saling berinteraksi dengan menuliskan idenya di kertas atau komputer.
- 3) **Electronic brainstorming** : Saling bertukar pikiran dalam suatu grup secara elektronik dengan menggunakan *tools* seperti *Group Support System*.

c. Metode Evaluasi (Pemilihan Desain)

Metode evaluasi pemilihan desain yakni saya mengambil teknik *Cognitive Walkthrough*. Dalam metode evaluasi pemilihan

desain, metode *Cognitive Walkthrough* yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) *Cognitive Walkthrough*

Suatu usaha yang dilakukan untuk mengenalkan teori psikologi ke dalam bentuk informal dan subjektif. Dengan kata lain, usaha ini bertujuan untuk mengevaluasi perencanaan dengan melihat seberapa besar dukungan yang diberikan ke pengguna guna mempelajari berbagai tugas yang diberikan. Pendekatan ini dikemukakan oleh Polson, dkk. *Walkthrough* dilaksanakan oleh perancang atau seorang ahli psikologi kognitif. Ahli bekerja melalui perancangan tugas tertentu, tahap demi tahap, mengidentifikasi masalah yang berpotensi pada kriteria psikologi dan kemudian dibandingkan dengan proses dimana perancangan *software* akan bekerja dengan *coding* pada kondisi yang berbeda, guna mengevaluasi untuk kerja setiap *software*

Cognitive Walkthrough harus menunjukkan jika dan bagaimana *interface* merujuk *user* untuk membangkitkan tujuan yang benar dari pelaksanaan tugas yang diinginkan, dan memilih aksi yang diperlukan untuk memenuhi setiap tujuan. Untuk melakukan *cognitive walkthrough* harus mempunyai informasi yang dibutuhkan.

a) Deskripsi dari *interface* yang dibutuhkan.

- b) Deskripsi tugas, termasuk usaha yang benar untuk melakukannya dan struktur tujuan untuk mendukungnya. Dengan informasi ini maka evaluator dapat melakukan langkah *walkthrough*
- c) Pilih tugas
- d) Deskripsi tujuan awal dari *user*
- e) Lakukan kegiatan /aksi yang tepat
- f) Analisis proses keputusan untuk setiap kegiatan.

Cognitive walkthrough berbasis formulir yang disediakan untuk merujuk evaluator melalui sekumpulan pertanyaan yang berhubungan dengan tugas dan tujuan user. *Cognitive walkthrough* merupakan metode analisis yang dapat digunakan untuk fase perancangan awal maupun untuk mengevaluasi system, berisi informasi yang berhubungan dengan kemampuan belajar (*learnability*) dari *interface*. Jika digunakan diawal perancangan maka akan dapat mengidentifikasi masalah perancangan sebelum tahap *prototype* dan langsung difokuskan pada evaluasi selanjutnya. Meskipun dirancang untuk digunakan oleh perancang sendiri tetapi juga memerlukan pengetahuan teori psikologi secara terminologi agar efektif.