

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



**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 GEDUNG PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR “PSDI” INSTITUT SENI INDONESIA

Marendra Mukti Nirbhawa
muktimarendra@gmail.com

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 ssystem 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

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 ssystem pada Gedung Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus dapat mengedukasi mahasiswa, dosen, serta masyarakat umum dengan penarapan beberapa tema dan gaya yang baik dan benar pada setiap ruangnya.

Kata Kunci : Kampus Desain Interior, Logo PSDI, Kontemporer

PENDAHULUAN

Lingkungan dalam sebuah sarana akademik akan sangat berpengaruh bagi pengguna didalamnya baik dari segi perilaku, sifat, hingga pola pikirnya. Kampus misalnya, sebagian besar kurang merespon bangunan atau desain ruang di dalamnya dengan aktivitas penggunaannya terutama bagi mahasiswa dan dosen. Kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang berlokasi di Jalan Parangtritis Km. 6,5 Sewon Bantul Yogyakarta merupakan perguruan tinggi seni tertua di Indonesia diharapkan dapat menjadi patokan bagi institusi lainnya khususnya dalam bidang seni dan desain. Saat ini Institut Seni Indonesia Yogyakarta memiliki tiga fakultas di bidang seni yaitu Fakultas Seni Rupa, Fakultas Seni Pertunjukan, dan Fakultas Seni Media Rekam.

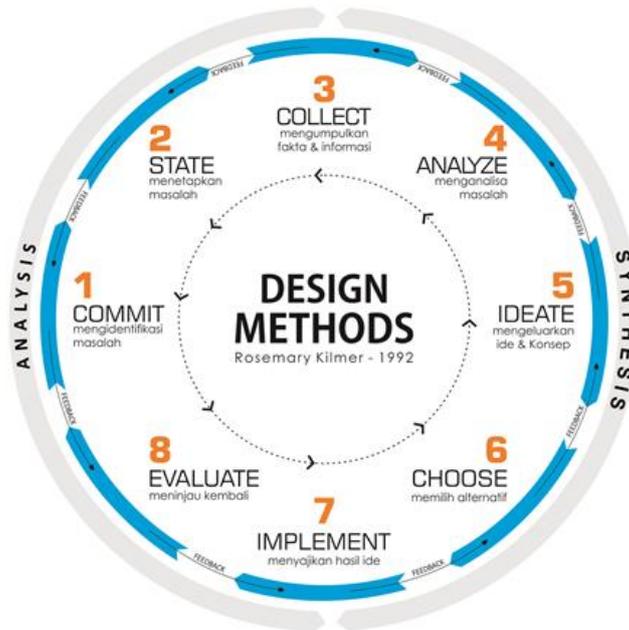
Desain Interior merupakan salah satu program studi dari Jurusan Desain di Fakultas Seni Rupa yang mendidik di bidang perencanaan dan perancangan ruang dalam bangunan hunian, baik komersial, sosial, maupun kultural. Tujuan adanya Program Studi Desain Interior adalah untuk menghasilkan sarjana yang mampu 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.

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 penarapan beberapa tema dan gaya yang baik dan benar pada setiap ruangnya.

METODE PERANCANGAN

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 dituliskannya 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*.



Gambar 1. Bagan Metodologi Desain (Sumber : Kilmer, Rosemary, 1992)

Berikut penjabaran dari metode desain yang digunakan:

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.

HASIL

1. Data lapangan



Foto 1. Fasad Bangunan Gedung Interior,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(sumber: dokumentasi penulis)



Foto 2. Fasad Bangunan Gedung Interior,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(sumber: dokumentasi penulis)



Foto 3. Fasad Bangunan Gedung Interior,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(sumber: dokumentasi penulis)



Foto 4. Pintu Utama Lantai 1 Gedung Jurusan
Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(sumber: dokumentasi penulis)



Foto 5. Hall/Lobby dan Lorong Lantai 1
Gedung Jurusan Desain Interior,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(sumber: dokumentasi penulis)



Foto 6. Admin Prodi dan Tangga Lantai 1 menuju
Lantai 2, Gedung Jurusan Desain Interior,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(sumber: dokumentasi penulis)

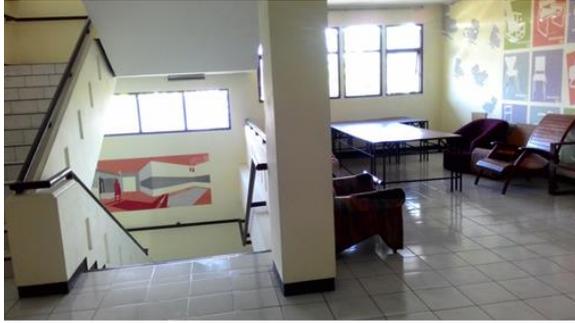


Foto 7. Lobby Lantai 2, Gedung Jurusan Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(sumber: dokumentasi penulis)



Foto 8. Lorong dan Ruang Kelas Lantai 2, Gedung Jurusan Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(sumber: dokumentasi penulis)



Foto 9. Musholla Lantai 2, Gedung Jurusan Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(sumber: dokumentasi penulis)



Foto 10. Selasar Lantai 2, Gedung Jurusan Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(sumber: dokumentasi penulis)



Foto 11. Kamar Mandi Lantai 2, Gedung Jurusan Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(sumber: dokumentasi penulis)



Foto 12. Lobby Lantai 3, Gedung Jurusan Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(sumber: dokumentasi penulis)



Foto 13. Balkon Lantai 3, Gedung Jurusan Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(sumber: dokumentasi penulis)



Foto 14. Lorong dan Ruang Kelas Lantai 3, Gedung Jurusan Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(sumber: dokumentasi penulis)



Foto 15. Selasar Lantai 3, Gedung Jurusan Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(sumber: dokumentasi penulis)

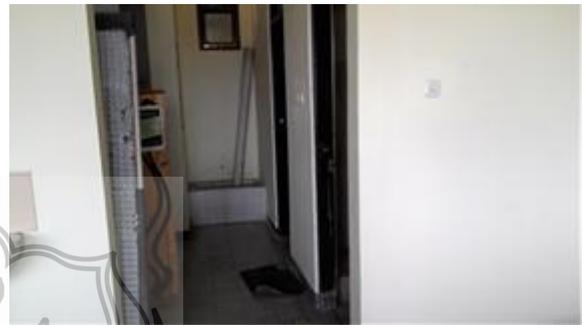


Foto 16. Kamar Mandi Lantai 3, Gedung Jurusan Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(sumber: dokumentasi penulis)

Ruang Lingkup Perancangan

Lantai 1			
No	RUANG	JUMLAH	LUAS
1	Ruang Komputer (A1)	1	96 m ²
2	Ruang Dosen Interior (A5)	1	168 m ²
3	Loket Admin Prodi	1	8 m ²
4	Ruang Rapat Dosen	1	24 m ²
5	Ruang Kaprodi Interior (A4)	1	32 m ²
6	Kantin (A2)	1	16 m ²
7	Kamar Mandi/WC	1	42 m ²
8	Selasa/Koridor Interior	1	149.75 m ²
9	Hall/Lobby	1	80 m ²
10	Mushola	1	16 m ²
Luas Lantai 1			631.75 m ²
Lantai 2			
No	RUANG	JUMLAH	LUAS
1	Ruang Laboratorium (B1)	1	64 m ²
2	Ruang Kuliah Teori (B2)	1	92 m ²
3	Ruang Kelas Teori (B4)	1	96m2

4	Ruang Studio TA (B3)	1	76 m ²
5	Ruang Kelas Teori (B5)	1	93.5 m ²
6	Hall/Lobby Lt.2	1	60 m ²
7	Selasar/Koridor	1	90 m ²
8	Mushola/Balkon	1	11 m ²
9	Kamar Mandi/WC Lt.2	1	40 m ²
Luas Lantai 2			622.5 m ²
Lantai 3			
No	RUANG	JUMLAH	LUAS
1	Ruang Praktek (C2, C4, C5)	3	96 m ²
2	Ruang Studio Desain Interior (C1)	1	64 m ²
3	Perpustakaan (C3)	1	76 m ²
4	Hall/Lobby Lt.3	1	60 m ²
5	Selasar/Koridor Lt.3	1	80 m ²
6	Kamar Mandi/WC Lt.3	1	40 m ²
7	Balkon	1	11 m ²
Luas Lantai 3			619 m ²
Total luas ruang yang dirancang			1873.25 m ²

2. Permasalahan Desain

Permasalahan desain yang dapat di simpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah:

- a. Fasilitas merupakan salah satu yang dibutuhkan mahasiswa dan dosen saat ini dalam menunjang aktifitas kegiatan belajar khususnya dalam kuliah praktek, pembagian atau penataan ruang kelas yang terorganisir sehingga konektifitas terhubung dengan baik.
- b. Bagaimana merancang interior Gedung Prodi Desain Interior ISI Yogyakarta dapat merepresentasikan fungsinya sebagai kampus yang bergerak dalam bidang Desain Interior diharapkan dapat menumbuhkan kreatifitas, produktifitas mahasiswa dan dosen.

PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

1. Tema

Pada perancangan *Gedung Prodi Studi Desain Interior*, tema perancangan yang di ambil adalah Logo PSDI sebagai brand ambassador diharapkan kampus Institut Seni Indonesia yang berada di kawasan Yogyakarta dapat mampu membuat citra yang mempunyai identitas di dalamnya. Warna Yogyakarta sebagai tema pendukung dalam pengaplikasian pemilihan warna.

a) Interpretasi Warna, Bentuk dan Filosofi Logo PSDI

Tiap huruf berbentuk kotak merepresentasikan sebuah ruang yang selaras dengan pengajaran di dalamnya.

Menghilangkan jarak pada tiap huruf yang mempunyai arti “harmonisasi” atau konektivitas ruang yang selalu terhubung.

Curve/lengkungan disatu sisi diharapkan mempunyai karakter “luwes” dalam berkarya, sudut tegas pada sisi lain mengartikan ketegasan dalam setiap pemecahan permasalahan desain.

Disertakannya logo Saraswati pada logo menandakan bahwa PSDI merupakan bagian dari Institut Seni Indonesia.

white	chartreuse
daisy	lime
porcelain	pear
	green

Pemilihan warna hijau pada logo PSDI tanpa adanya pertimbangan khusus dan terjadi secara alami, akan tetapi warna tersebut merupakan bagian dari Institut Seni Indonesia yang mengadopsi warna cat CMYK. Tiap fakultas memiliki peran pada pemilihan warna CMYK yaitu : C (Cyan) untuk Fakultas Seni Rupa, M (Magenta) untuk Fakultas Pertunjukan dan Y (Yellow) untuk Fakultas Media Rekam yang setia turunan warnanya diterapkan pada tiap-tiap jurusan. Sedangkan Institut Seni Indonesia mengambil warna abu-abu memiliki arti modernism yang selalu mengikuti zaman.

b) Arti warna hijau dalam logo secara umum

Hijau dikaitkan dengan alam. Karena hubungannya dengan alam, hijau dianggap sebagai warna menenangkan dan santai. Warna ini dapat membantu orang yang sering merasa tegang. Hijau akan menyeimbangkan emosi, menciptakan keterbukaan antara anda dan orang lain. Warna ini juga terkait dengan cakra jantung sehingga dipercaya membantu masalah emosional. Seperti cinta, kepercayaan dan kasih sayang.

Para peneliti juga menemukan warna hijau dapat meningkatkan kemampuan membaca pelajar. Para pelajar yang membaca materi tulisan di atas lembaran hijau transparan akan meningkatkan kecepatan membaca dan pemahaman. Efek rileksasi dan menenangkan dari warna hijau ini mungkin jadi penyebabnya.

Di dalam desain kita bisa menggunakan warna hijau untuk memberikan kesan segar. Warna hijau juga melambangkan harmoni yang penuh dengan kedamaian.

2. Gaya

Gaya yang akan diaplikasikan pada Gedung Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta adalah kotemporer. Gaya perancangan ini digunakan agar dapat selaras dengan fungsi bangunan sebagai kampus yang sifat penggunanya *universal*. "*Kontemporer*" sendiri mempunyai arti kekinian, modern atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu saat ini. Suatu gaya yang mencerminkan *simple, clean and fungsional*.

3. Warna Perancangan

Pengaplikasian warna pada interior *Gedung prodi desain interior* ini mengarah pada gaya dan tema. Penerapan dilakukan dengan memadukan antara warna - warna netral dan cerah dari gaya *kontemporer* serta perpaduan warna dari Yogyakarta dan logo PSDI sebagai tema dengan pemilihan warna-warna turunannya yang akan dikomposisikan dengan material yang digunakan yaitu : Putih, Kuning, Merah, Hijau, Coklat, Abu-abu dan Hitam.



white	pearl	alabaster	snow	yellow	canary	gold	dafodil
ivory	cream	egg shell	cotton	flaxen	butter	lemon	mustard
chiffon	salt	lace	coconut	corn	medallion	dandelion	fire
linen	bone	daisy	powder	bumblebee	banana	butterscotch	dijon
frost	porcelain	parchment	rice	honey	blonde	pineapple	tuscan sun
red	cherry	rose	jam	green	chartreuse	juniper	sage
merlot	garnet	crimson	ruby	lime	fem	olive	emerald
scarlet	wine	brick	apple	pear	moss	shamrock	seafoam
mahogany	blood	sangria	berry	pine	parakeet	mint	seaweed
currant	blush	candy	lipstick	pickle	pistachio	basil	crocodile
brown	coffee	mocha	peanut	grey	shadow	graphite	iron
carob	hickory	wood	pecan	pewter	cloud	silver	smoke
walnut	caramel	gingerbread	syrup	slate	anchor	ash	porpoise
chocolate	tortilla	umber	tawny	dove	fog	flint	charcoal
brunette	cinnamon	peppy	cedar	pebble	lead	coin	fossil

Gambar 2. Warna Turunan Tema dan Gaya Kontemporer (Sumber : Pinterest)

4. Material Perancangan

Material alami membawa rasa baru yang menyegarkan pada interior bergaya kontemporer. Bahan organik seperti kayu, acian semen, *slate*, HPL, *cotton*, *wool* dan lainnya bisa tampil mengesankan pada desain interior gaya kontemporer. Pemakaian material akan sangat penting karena dengan material dalam elemen pembentuk ruang akan dapat mengenalkan identitas atau karakter ruang tersebut. Beberapa furniture dipadukan dengan material besi sebagai kerangka dan multiplek yang dilapisi HPL. Material lain yang digunakan adalah kaca, karpet, wiremesh dan duco.



Gambar 3. Material Perancangan
(Sumber : Google Search)

B. Desain Akhir



Foto 17. Lobi, Gedung Jurusan Desain Interior,
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 4. Hasil Redesain Lobi,
(sumber: dokumentasi penulis)

Pada area lobi, furniture yang dipakai yaitu sofa sekaligus berfungsi untuk display karya. Fungsi lobi selain tempat menunggu juga berfungsi sebagai area pameran yang menyambung dengan galeri PSDI. Lantai pada merupakan semen polis. Material ini dipilih agar suasana santai yang berkarakter merupakan tujuan tema dan gaya dari area lobi.



Foto 18. Adimistrasi, Gedung Jurusan
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 5. Hasil Redesain Administrasi
(sumber: dokumentasi penulis)

Ruang yang tertutup membuat pengunjung tidak mengetahui letak administrasi prodi desain interior sehingga kesulitan untuk mendapatkan informasi. Pada redesain menjadikan administrasi lebih terbuka yang menjadikan ruangan terlihat lebih luas.



Foto 19. Lorong Lantai 1
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 6. Hasil Redesain Lorong Lantai 1
(sumber: dokumentasi penulis)

Pemindahan fungsi pada ruang A2 yang semulanya sebagai ruang kelas komputer sebagai galeri PSDI sangat dibutuhkan mahasiswa dalam menunjang fasilitas dalam pameran karya yang diadakan tiap semester. Dinding pada galeri merupakan kaca yang bisa dibuka penuh. Kaca ini dipilih agar gedung lantai 1 terlihat lebih luas.



Foto 20. Area Tangga
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 7. Hasil Redesain Area Tangga
(sumber: dokumentasi penulis)

Pemanfaatan area pada bawah tangga digunakan untuk ruang sharing yang bersifat privasi berkapasitas 3 orang. Area tersebut ditutup menggunakan kaca. Pada dinding Tangga diganti menggunakan Jendela besar agar lobi mendapatkan cahaya yang cukup tanpa bantuan lampu, serta membuat suasana lantai 1 lebih terbuka.



Foto 21. Kantor Dosen
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 8. Hasil Redesain Kantor Dosen
(sumber: dokumentasi penulis)

Penataan layout pada ruang dosen sangat berbeda dengan yang ada saat ini, layout yang baru lebih luas dan area kerja dosen mempunyai privasi yang lebih. Pembatas ruang kerja dosen diganti warna menjadi hijau yaitu warna khas dari program studi desain interior Yogyakarta.

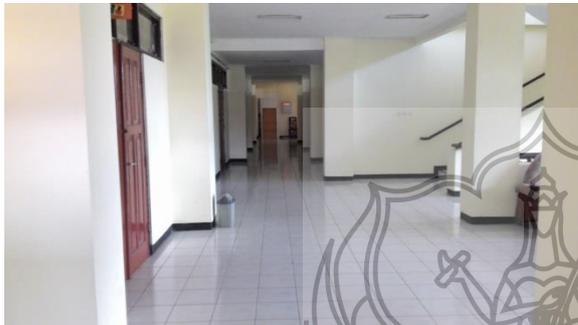
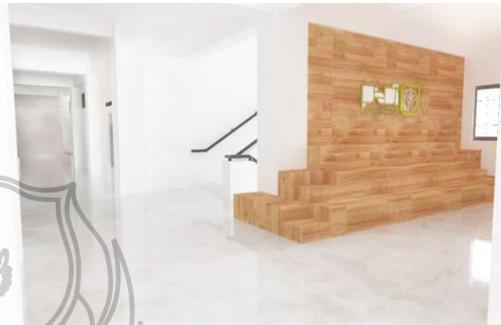


Foto 22. Lorong Lantai 2
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 9. Hasil Redesain Lorong Lantai 2,
(sumber: dokumentasi penulis)

Pemanfaatan area pada lantai 2 yaitu hall menjadi kelas terbuka yang berfungsi sebagai sarana mahasiswa sharing dan presentasi atau perkuliahan yang tidak harus menggunakan ruang kelas. Nuansa menjadi lebih cerah dengan mengganti material lantai menggunakan cement polish dan cat pada dinding menggunakan warna abu-abu muda.

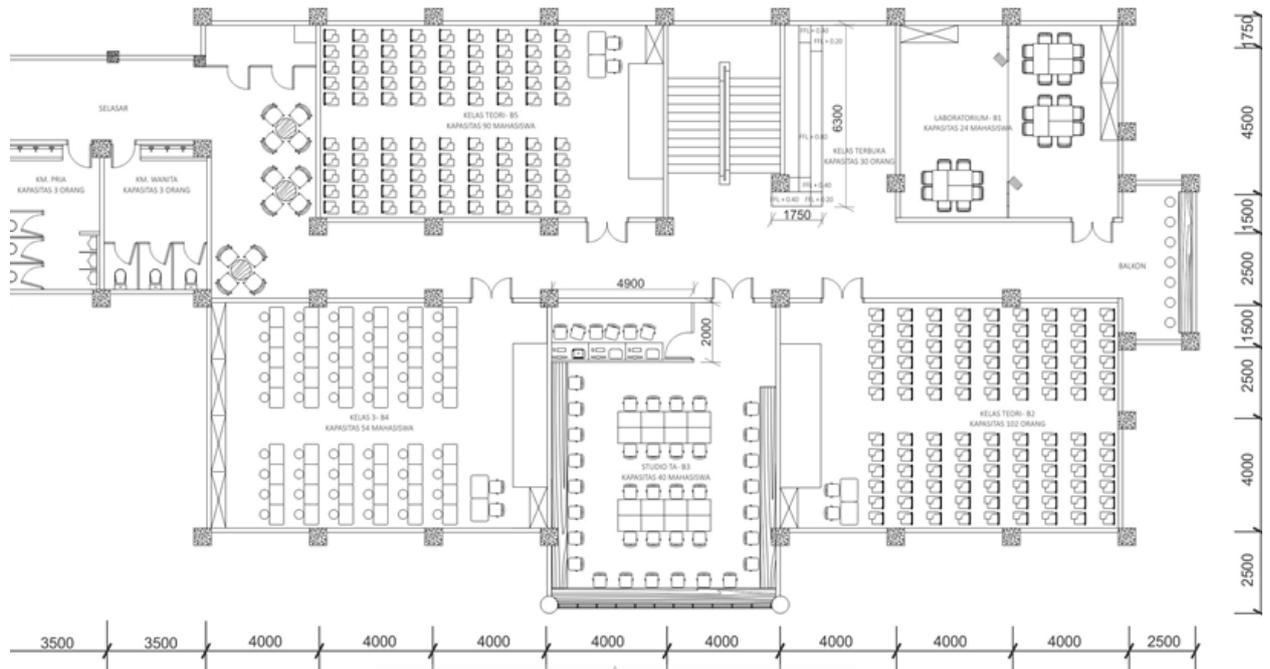


Foto 23. Kelas Praktek
(sumber: dokumentasi penulis)

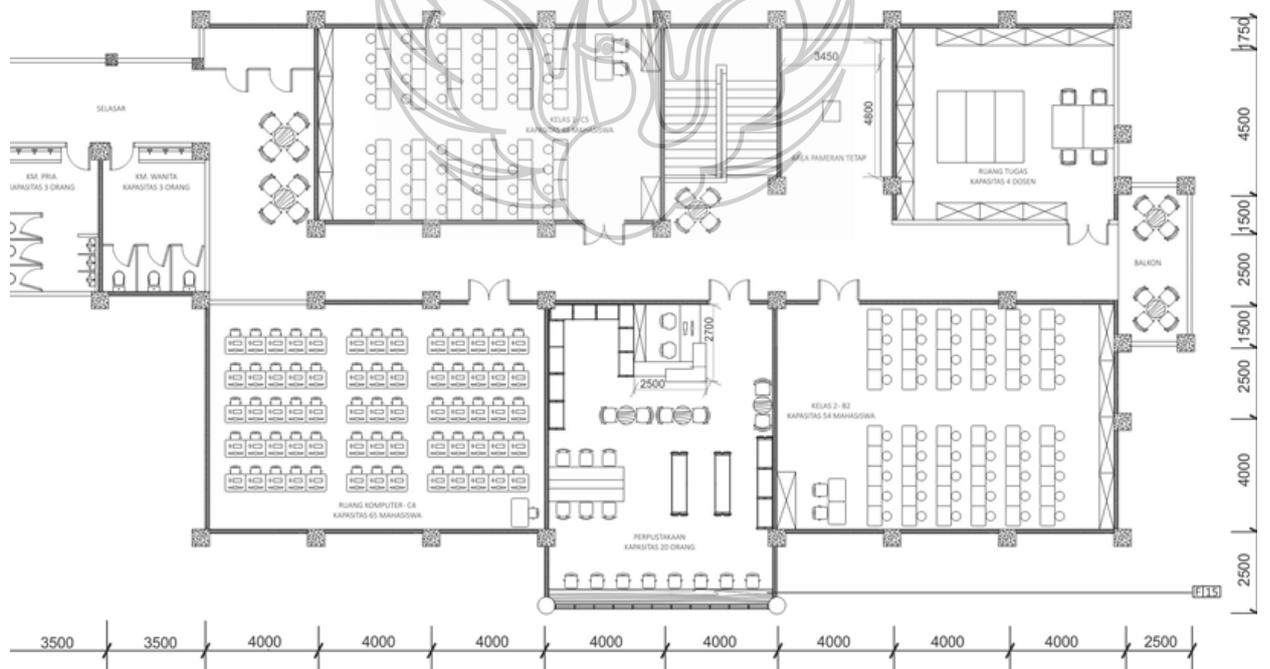


Gambar 10. Hasil Redesain Kelas Praktek
(sumber: dokumentasi penulis)

Ruang kelas praktek setelah diredesain menjadi lebih menyenangkan, dapat dilihat perbedaan dari penggunaan meja praktek dengan material HPL putih. Peletakan proyektor dan papan tulis lebih praktis dan rapi.



Gambar 13. Hasil Redesain Layout PSDI Lantai 2
(Sumber : Dokumen Penulis)



Gambar 14. Redesain Layout PSDI Lantai 3
(Sumber : Dokumen Penulis)

2. Detail Khusus

a. Desain *custom* elemen khusus



Gambar 15. Elemen Khusus – Papan Informasi
(Sumber : Dokumen Penulis)



Gambar 16. Elemen Khusus - Tribun
(Sumber : Dokumen Penulis)

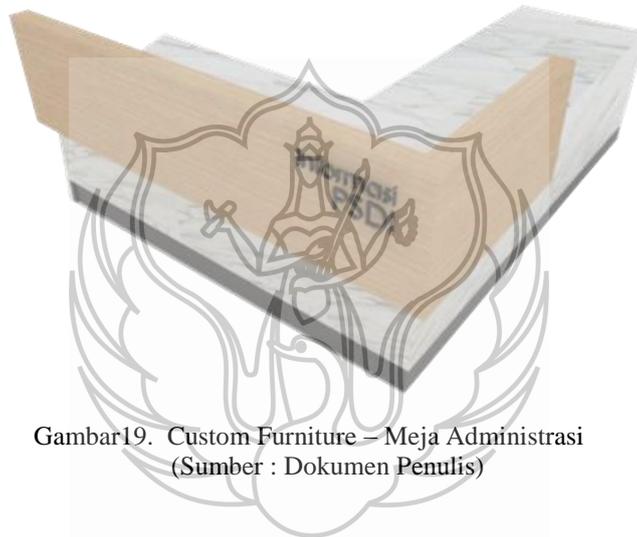
b. Desain custom furniture



Gambar 17. Custom Furniture – Sofa Lobby
(Sumber : Dokumen Penulis)



Gambar 18. Custom Furniture – Bench Lobby
(Sumber : Dokumen Penulis)



Gambar19. Custom Furniture – Meja Administrasi
(Sumber : Dokumen Penulis)



Gambar 20. Custom Furniture – Meja dan Kursi Praktek
(Sumber : Dokumen Penulis)

KESIMPULAN

Berdasarkan data-data yang sudah didapatkan, baik data lapangan, data literatur ataupun data informasi yang didapatkan dari klien. Pada perancangan interior Gedung Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta, area yang akan didesain pada Area Lobby, Area Pelayanan, Ruang Dosen, Ruang Kelas/Studio, Kafetaria, Selasar, Gudang, Balkon, Mushola, Lorong, Perpustakaan dan Kamar Mandi dengan pertimbangan keluasan lantai serta kompleksitas permasalahan yang terjadi. Kebutuhan untuk membuat sebuah Kampus yang nyaman dan menyenangkan bagi Mahasiswa, dosen, karyawan dan pengunjung melibatkan suatu perencanaan lay-out, sirkulasi, existing, pencahayaan, dan pertimbangan pada pemilihan material, finishing dan warna sehingga keseluruhan proyek dapat memenuhi kebutuhan sehingga menunjang aktifitas di dalam kampus dan meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Pada perancangan Gedung Prodi Studi Desain Interior, tema perancangan yang di ambil adalah Logo PSDI sebagai brand ambassador diharapkan kampus Institut Seni Indonesia yang berada di kawasan Yogyakarta dapat mampu membuat citra yang mempunyai identitas di dalamnya. Warna Yogyakarta sebagai tema pendukung dalam pengaplikasian pemilihan warna Gaya perancangannya sendiri adalah “kontemporer”. Gaya perancangan ini digunakan agar dapat selaras dengan fungsi bangunan sebagai kampus yang sifat penggunaannya universal. “Kontemporer” sendiri mempunyai arti kekinian, modern atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu saat ini. Suatu gaya yang mencerminkan simple, clean and fungsional.

DAFTAR PUSTAKA

- <http://www.rumah.com/berita-properti/2016/2/117182/definisi-gaya-kontemporer-pada-ruangan>
- <https://streamline3d.wordpress.com/2014/10/06/konsep-interior-kontemporer/>
- <http://desaininterior.me/2013/10/10-tips-untuk-mendapatkan-tampilan-kontemporer>
- <http://arsitektur.me/2015/08/material-utama-untuk-arsitektur-rumah-kontemporer/>