

**REDESAIN INTERIOR STUDIO
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR DTAP FT
UNIVERSITAS GADJAH MADA
DENGAN PENDEKATAN – *INCLUSIVE DESIGN***



SKRIPSI

oleh:

Farah Nazlatul Qur'ani

NIM 2212489023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

ABSTRAK

Dalam konteks pendidikan, lingkungan belajar dapat berkontribusi sebesar 41,6 % terhadap kualitas akademik mahasiswa, oleh karenanya desain interior berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang mampu mendukung kenyamanan, produktivitas, serta kualitas aktivitas penggunanya. Studio arsitektur Departemen Teknik Arsitektur dan Perencanaan (DTAP) Fakultas Teknik (FT) Universitas Gadjah Mada (UGM) menjadi ruang utama dalam proses pembelajaran pendidikan arsitektur yang didalamnya harus mengakomodasi aktivitas dengan beragam karakter pengguna. Namun, dalam hasil observasi masih ditemukan beberapa masalah terkait aksesibilitas, fleksibilitas, efektivitas ruang dan belum responsif terhadap kebutuhan pengguna. Dengan demikian, perancangan ini bertujuan merancang interior studio DTAP FT UGM dengan menerapkan Inclusive Design dengan empat poin utama (Keselamatan, Kemudahan, Kegunaan, kemandirian) untuk menjawab permasalahan desain yang ditemukan. Sebagai kerangka perancangan menggunakan metode *Double Diamond* melalui empat fase yaitu *Discover, Define, Develop, dan Deliver*. Hasil perancangan menghasilkan desain yang lebih inklusif melalui peningkatan aksesibilitas ruang, penataan ruang yang fleksibel, penyediaan fasilitas pendukung, serta memperkuat identitas DTAP “*Better Space, Better Living*” . Adanya perancangan ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan mendukung seluruh aktivitas pengguna dengan optimal.

Kata Kunci: *Inclusive design*, Studio arsitektur, Desain interior

ABSTRACT

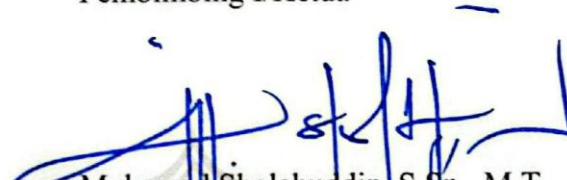
In the context of education, the learning environment can contribute up to 41.6% to students' academic performance; therefore, interior design plays a crucial role in creating an environment that supports comfort, productivity, and the quality of users' activities. The Departement of Architecture and Planning (DTAP) of the Faculty of Engineering (FT) architecture studio at Gadjah Mada University (UGM) serves as the primary space for architectural education, and it must accommodate activities involving users with diverse needs. However, observations still reveal several issues related to accessibility, flexibility, spatial effectiveness, and a lack of responsiveness to user needs. Consequently, this design aims to redesign the interior of the DTAP FT UGM studio by applying Inclusive Design which encompasses four key principles (Safety, Ease of Use, Usability, and Independence)—to address the identified design challenges. As a design framework, the Double Diamond method was used through four phases: Discover, Define, Develop, and Deliver. The design results produce a more inclusive design through improved spatial accessibility, flexible spatial arrangements, the provision of supporting facilities, and the reinforcement of DTAP's identity, "Better Space, Better Living." It is hoped that this design can create a learning environment that is safe, comfortable, and optimally supports all user activities.

Keyword: *Inclusive design, Architecture studio, Interior design, Double Diamond*


Skripsi berjudul:

REDESAIN INTERIOR STUDIO PROGRAM STUDI ARSITEKTUR DTAP FT UNIVERSITAS GADJAH MADA DENGAN PENDEKATAKAN – *INCLUSIVE DESIGN* diajukan oleh Farah Nazlatul Qur'ani, NIM 2212489023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 0351748649130073
Pembimbing II/Anggota



Dr. Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T
NUPTK 2045752653130123
Cognate/Anggota




Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NUPTK 7541765666130222

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



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi
Desain Interior



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NUPTK 0952769670130332

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Farah Nazlatul Qur'ani
NIM : 2212489023
Tahun lulus : 2026
Program studi : Desain Interior
Fakultas : Fakultas Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

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

Yogyakarta, 15 Juni 2026

Farah Nazlatul Qur'ani

NIM 2212489023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan seluruh proses yang panjang penulisan tugas akhir berjudul “Redesain Interior Studio Program Studi Arsitektur DTAP (Departemen Teknik Arsitektur dan Perencanaan) FT (Fakultas Teknik) Universitas Gadjah Mada dengan pendekatan-*Inclusive Design*” dengan baik dan tepat pada waktunya. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S-1) pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapannya penulisan ini dapat memberi manfaat kepada pembaca. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih belum sepenuhnya sempurna, untuk itu penulis terbuka atas segala bentuk kriti dan saran membangun sebagai upaya perbaikan dan penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Yth. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn. M.T. dan Bapak Dr. Sn Artbanu Wisnu Aji, S.Sn., M.T. selaku dosen Pembimbing 1 dan II atas arahan, masukan serta bimbingan selama proses penulisan tugas akhir.
2. Yth. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Kaprodi Desain Interior ISI Yogyakarta atas arahan dan masukannya.
3. Yth. Dosen Wali Ibu Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. yang telah memberi saran dan masukan selama mas studi.
4. Yth. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman berharga selama masa studi.
5. Diri sendiri yang sudah mau terus berjuang dan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Kedua orang tua, Abah dan Umi tercinta atas doa yang dipanjatkan, dukungan moral maupun material, serta kasih sayang yang tiada henti kepada penulis. Serta saudara ku Mas Ical dan Fatim yang memberikan semangat dan dukungan.
7. Studio Krya Design and Build yang telah memberikan referensi objek untuk perancangan tugas akhir.
8. Teman-teman seperjuangan, Trah Mitra Suwignyo yaitu Fani, Nanas, Haqkem, Krisna dan Sota yang selalu membersamai penulis dengan canda tawa dan memberikan dukungan serta bantuan selama masa perkuliahan.
9. Mas Adhika dan Mas Tori yang selalu mendukung penulis selama proses penulisan tugas akhir ini.
10. Teman-teman seperjuangan Arsir 22.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Yogyakarta, 15 Juni 2026

Farah Nazlatul Qur'ani
NIM. 2212489023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	2
DAFTAR TABEL.....	5
BAB I	6
PENDAHULUAN	6
A. Latar Belakang	6
B. Metode Desain	8
1. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah	8
2. Metode Pembangkitan Ide dan Pengembangan Desain	8
3. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih	9
C. Diagram Proses Desain / Alur Pikir Perancangan	9
BAB II.....	11
PRA DESAIN	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Landasan Teori Tentang Objek Desain.....	11
2. Landasan Teori Tentang Teori Khusus	13
3. Referensi Desain	23
B. Program Desain.....	25
1. Tujuan Desain	25
2. Sasaran Desain	25
3. Data	25
4. Data Literatur	49
5. Daftar Kebutuhan & Kriteria	69
BAB III	74
PERNYATAAN MASALAH & KONSEP DESAIN	74

A. Pernyataan Masalah	74
B. Konsep Desain (<i>Ideation</i>)	74
1. Konsep Perancangan	74
2. Identifikasi Permasalahan & Solusi Ide	76
BAB IV	78
PENGEMBANGAN DESAIN.....	78
BAB V.....	111
PENUTUP.....	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN.....	116



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 2. Double Diamond Design Thinking	9
Gambar 2. 1 Universal Design	19
Gambar 2. 2 ED Robert Campus	20
Gambar 2. 3 Gallaudet University’s Interior	22
Gambar 2. 4 Taubman Collage of Architect and Urban Planning	23
Gambar 2. 5. Logo DTAP & FT UGM	26
Gambar 2. 6. Lokasi Gedung Arsitektur DTAP FT UGM	26
Gambar 2. 7. Struktur Organisasi DTAP FT UGM	29
Gambar 2. 8. Fungsi dan Persepsi Ruang	30
Gambar 2. 9. Aktivitas Pengguna Ruang	32
Gambar 2. 10. Kondisi Eksisting	35
Gambar 2. 11. Kondisi Eksisting	36
Gambar 2. 12. Gambar Kerja Layout	36
Gambar 2. 13. Analisis Ruang Eksisting	37
Gambar 2. 14. Analisis Ruang Eksisting	37
Gambar 2. 15. Analisis Ruang Eksisting	38
Gambar 2. 16. Analisis Ruang Eksisting	38
Gambar 2. 17. Analisis Ruang Eksisting	39
Gambar 2. 18. Analisis Ruang Eksisting	39
Gambar 2. 19. Citra Ruang	40

Gambar 2. 20. Data Aktivitas Pengguna Ruang.....	40
Gambar 2. 21. Sirkulasi Ruang & Zoning	41
Gambar 2. 22. Layout/Tata Letak Furnitur	41
Gambar 2. 23. Desain Lantai	42
Gambar 2. 24. Dinding Partisi	42
Gambar 2. 25. Desain dinding utama.....	43
Gambar 2. 26. Desain Plafond	44
Gambar 2. 27. Sistem Pencahayaan	47
Gambar 2. 28. Kondisi Ruang Hanya dengan Pencahayaan Alami	48
Gambar 2. 29. Sistem Penghawaan	48
Gambar 2. 30. Mekanikal Elektrikal.....	49
Gambar 2. 31. Persyaratan Udara	55
Gambar 2. 32. Akustik	57
Gambar 2. 33. Piramida Warna	59
Gambar 2. 34. Pola Organisasi	61
Gambar 2. 35. Pola Penataan	61
Gambar 2. 36 Ergonomi Meja Kerja	63
Gambar 2. 37 Ergonomi Sirkulasi.....	64
Gambar 2. 38 Ergonomi Meja	65
Gambar 3. 1 MIND MAP	76
Gambar 4. 2 Lobby Gedung 2.....	99

Gambar 4. 3 Lobby Gadung 1	99
Gambar 4. 4 Ruang Studio Kelompok	100
Gambar 4. 5 ruang Studio Mandiri.....	101
Gambar 4. 6 Hall 2/ Ruang Pembekalan	102
Gambar 4. 7 Hall Saat Partisi dibuka	103
Gambar 4. 8 Hall 1/ Ruang Pameran Serbaguna.....	103
Gambar 4. 9 ruang Meeting 1&2.....	104
Gambar 4. 10 Ruang Meeting 1&2.....	105
Gambar 4. 11 Area Display Material & Baca	105
Gambar 4. 12 Area Komputer & Print, Komunal	107
Gambar 4. 13 Area Komputer & Print, Komunal	106
Gambar 4. 14 Pantry.....	108
Gambar 4. 15 Detail kabinet Pantry	108
Gambar 4. 16 Kommunal Space	109
Gambar 4. 17 Communal Space	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Guidelines Deaf Space	22
Tabel 2. 2 Aktivitas Pengguna	32
Tabel 2. 3 Daftar Pengisi Ruang , Furnitur	44
Tabel 2. 4 Equipment Pengisi Ruang.....	46
Tabel 2. 5 Light Level.....	54
Tabel 2. 6 Daftar Kebutuhan dan Kriteria	70
Tabel 3. 1 Identifikasi Permasalahan & Solusi.....	76
Tabel 4. 1 Jenis-jenis Lampu.....	92
Tabel 4. 2 Perhitungan Titik Lampu	94
Tabel 4. 3 Jenis-jenis AC.....	95
Tabel 4. 4 Perhitungan AC	97

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Program Studi Arsitektur Departemen Teknik Arsitektur dan Perencanaan (DTAP) Fakultas Teknik (FT) Universitas Gadjah Mada (UGM) berdiri sejak 1962, menjadi salah satu program arsitektur tertua dan paling bergengsi di Indonesia. DTAP UGM memiliki semboyan “*Better Space, Better Living*”, sebuah pernyataan nilai yang menegaskan bahwa kualitas ruang secara langsung menentukan kualitas kehidupan (DTAP UGM, 2025). Tidak hanya sebagai tagline, melainkan sebuah identitas yang seharusnya terwujud tidak hanya dalam karya yang dihasilkan mahasiswa dan akademisi arsitektur tetapi juga dalam ruang tempat mereka sendiri belajar, berkreasi, dan berkembang. Ruang Studio yang menjadi medium utama dalam proses pendidikan arsitektur sudah seharusnya menjadi contoh dari nilai-nilai semboyan tersebut. Namun kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak ditemukan kesenjangan antara ruang ideal dengan kondisi aktual ruang studio yang ada.

Menurut wong (2023) berbeda dari program studi lain dengan ruang kelas konvensional, pembelajaran arsitektur menuntut ruang yang mampu mengakomodasi beragam aktivitas seperti menggambar teknis, pembuatan maket, diskusi kelompok, presentasi, hingga eksplorasi digital berbasis komputer. Ruang Studio menjadi jantung dari pendidikan arsitektur, dimana mahasiswa dapat menghabiskan sepertiga hingga setengah dari seluruh pengalaman pendidikan mereka di dalam studio untuk berkegiatan yang bersifat multidensi (Hussein dan Mustafa (2022), Wong (2023)). Hal ini menyatakan ruang studio tidak sebatas sebagai lingkungan fisik untuk belajar dan mengajar tetapi juga sebagai ruang hidup. Kualitas dari lingkungan studio menjadi faktor primer yang mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran dan capaian akademik mahasiswa.

Dalam penelitian oleh Battisto (2024) mengungkapkan mahasiswa arsitektur mengalami gangguan kecemasan hingga 46% dan sisanya teridentifikasi mengalami depresi ringan hingga berat. Budaya studio yang menormalisasi jam kerja panjang, tekanan tinggi, dan ekspektasi perfeksionisme menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kondisi mental mahasiswa (Samaratunga & Kamardeen, 2025). Kondisi ini tidak terlepas dari kualitas fisik ruang studio yang tidak nyaman, tidak memiliki zonasi yang jelas, minim cahaya alami, dan tidak mendukung berbagai moda belajar (Ibrahim, 2018). Pencahayaan yang tidak memadai, akustik yang buruk, kondisi termal yang tidak nyaman, serta kualitas udara yang rendah berdampak pada penurunan konsentrasi dan capaian akademik (Al-Jokhdar et al., 2023). Kualitas lingkungan belajar berkontribusi sebesar 41,6% terhadap perubahan tingkat kesejahteraan mahasiswa (Hussein dan Mustafa, 2023). Studio yang dirancang tanpa mempertimbangkan kebutuhan psikologis dan ergonomis penggunaannya akan menghasilkan lingkungan yang tidak interaktif dan menghambat kreativitas (Shaqour dan Abo Alela, 2022).

Selain aspek lingkungan fisik, terdapat aspek lain yang tak kalah penting namun kerap terabaikan dalam perancangan ruang studio arsitektur yaitu aspek inklusivitas. Desain inklusif merupakan pendekatan perancangan yang bertujuan menciptakan lingkungan yang dapat diakses oleh sebanyak mungkin orang secara masuk akal, dalam berbagai situasi, tanpa memerlukan adaptasi khusus (Szewczenko dan Widzisz-Pronobis, 2020). Dalam konteks studio arsitektur, prinsip inklusif tidak hanya relevan bagi penyandang disabilitas, tetapi juga mencakup akomodasi terhadap pola aktivitas yang dimiliki oleh seluruh mahasiswa, kemudahan bernavigasi dan berinteraksi. Dalam hal ini akan berdampak terhadap potensi belajar, kemandirian, dan pengalaman pengguna (Nasir et al, 2025). Dengan demikian, inklusivitas selain sebagai pemenuhan regulasi aksesibilitas, tetapi juga menjadi komitmen terhadap nilai kesetaraan dan keadilan yang seharusnya menjadi pondasi perancangan ruang belajar.

Maka dari itu, berdasarkan seluruh uraian diatas, perancangan ini dibuat sebagai respon terhadap belum optimalnya kualitas ruang studio dan minimnya penerapan prinsip inklusif dalam ruang studio arsitektur DTAP UGM, yang secara langsung berpengaruh terhadap kesejahteraan dan kinerja akademik mahasiswa. Perancangan ini bertujuan menghadirkan ruang belajar yang secara menyeluruh mengakomodasi kebutuhan fisik, sensoris dan kognitif seluruh mahasiswa, sehingga terwujud lingkungan belajar yang kondusif dan setara. Sekaligus menjadi manifestasi nyata dari semboyan DTAP FT UGM “*Better Space, Better Living*”.

B. Metode Desain

1. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Tahap pengumpulan data dan penelusuran masalah dilakukan melalui survei lapangan untuk memperoleh data fisik yang berkaitan dengan kondisi eksisting, potensi, serta kebutuhan ruang. Survei dilakukan di Jalan Grafika, Kec. Mlati, Kab. Sleman, DI. Yogyakarta. Lalu dilakukan pula wawancara dengan beberapa pihak terkait, guna memperoleh informasi mendalam. Hasil dari wawancara ini melengkapi data nonfisik berupa keinginan, persepsi, dan aspirasi pengguna terhadap kualitas ruang yang ideal.

2. Metode Pembangkitan Ide dan Pengembangan Desain

Dalam perancangan ini, metode pembangkitan dan pengembangan desain mengacu pada proses design *Double Diamond* oleh *Design Council UK* (2005), yang membagi proses desain ke dalam empat fase utama, yaitu *Discover*, *Define*, *Develop*, dan *Deliver*. Dalam pengimplementasiannya dengan cara merumuskan dan menentukan konsep perancangan dengan membuat mindmap/diagram sebagai media eksploratif untuk memetakan hubungan antar isu, kebutuhan pengguna dan kemungkinan alternatif desain. Kemudian *prototyping* dilakukan

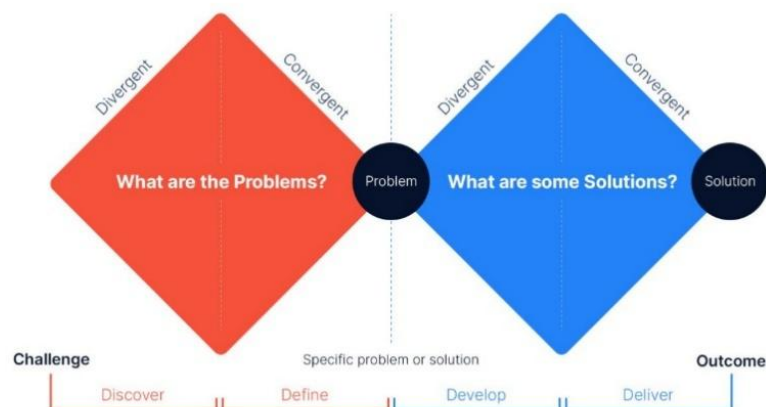
dengan membuat gambar 3D dan sketsa ide sebagai sarana untuk menguji, mengevaluasi, dan mengembangkan alternatif konsep desain.

3. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih

Metode evaluasi dalam perancangan ini mengacu pada tahap Deliver dalam proses desain *Double Diamond* oleh *Design Council* (2005), yang memfokuskan proses testing dan *feedback loop* sebelum pengimplementasian solusi. Evaluasi dilakukan secara terbatas hanya untuk pengguna dengan meminta tanggapan langsung sehingga kesesuaian solusi dapat diukur secara nyata. Dengan demikian, metode evaluasi pada perancangan ini dilaksanakan dengan analisis umpan balik pengguna dan iterasi desain hingga diperoleh hasil yang paling optimal dan siap untuk diimplementasikan.

C. Diagram Proses Desain / Alur Pikir Perancangan

Proses perancangan Gedung Arsitektur UGM menggunakan metode desain *Double Diamond Design Thinking* yang dikembangkan oleh *Design Council UK* yang digagas pada tahun 2005. Metode ini membagi proses berpikir desain ke dalam empat fase utama, yaitu *Discover*, *Define*, *Develop*,



Gambar 1. 1. Double Diamond Design Thinking
(Sumber : Council UK, 2005)

dan Deliver. Setiap tahap merepresentasikan proses *divergen* (eksplorasi luas) dan *konvergen* (penyaringan fokus) dalam mencari, menganalisis, serta mengembangkan solusi desain.

1) *Discover* (Divergen 1)

Tahap pertama berfokus pada pengumpulan data dan pemahaman menyeluruh dari berbagai sumber yang terdampak oleh permasalahan. Proses ini meliputi observasi lapangan, wawancara pengguna, serta analisis kondisi eksisting objek dari aspek ergonomi, kenyamanan, dan perilaku pengguna ruang. Tujuan dari tahap ini untuk menemukan kebutuhan nyata dan tantangan utama yang dihadapi pengguna.

2) *Define* (Konvergen 1)

Data dan temuan dari tahap pertama kemudian diolah dan dianalisis untuk mengidentifikasi inti permasalahan yang akan diselesaikan melalui desain untuk kemudian dirumuskan ke dalam problem statement.

3) *Develop* (Divergen 2)

Pada tahap ini, mendorong pengembangan ide-ide kreatif dan solusi untuk memecahkan permasalahan yang telah diidentifikasi sehingga akan terbentuk banyak alternatif desain. Metode yang dapat digunakan melalui brainstorming, mind mapping, sketsa desain, layouting, hingga eksplorasi konsep desain.

4) *Deliver* (Konvergen 2)

Tahap terakhir merupakan proses konvergen, menyempurkan alternatif solusi terpilih untuk kemudian diwujudkan dalam bentuk desain akhir yang terperinci. Tahap ini menjadi representasi implementasi solusi desain yang terukur dan aplikatif.