

**PERANCANGAN INTERIOR RUMAH  
SAKIT RAWA LUMBU  
BEKASI**



**PERANCANGAN**

**Hasbie Alfie**

**NIM : 1311890023**

**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR**

**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2017**

**PERANCANGAN INTERIOR RUMAH  
SAKIT RAWA LUMBU  
BEKASI**



Hasbie Alfie

1311890023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar sarjana dalam bidang Desain Interior

2017

# PERANCANGAN INTERIOR RUMAH

## SAKIT RAWA LUMBU

### BEKASI

**Hasbie Alfie**

#### *Abstract*

*Various health problems in indonesia make health services become much needed that is hospital. Rawa Lumbu Hospital is a hospital with class C which is a city reference. In this modern era hospitals not only provide health services, but also make patients feel comfortable and safe. But now many hospitals are not paying attention to it. Therefore the interior design of the Rawa Lumbu hospital raised the method of techno-healing enviroment as the design concept. The Techno-Healing enviroment concept aims to create an atmosphere that can support the healing process supported by uptodate technology in order for patients to trust their health care at Rawa Lumbu Hospital. Good facilities and uptodate provided as well as a good circulation system can Affect better atmosphere in hospitals. Used must present the impression of a friendly, comfortable, professional and can bring the impression of healing in the room, in addition the use of the right materials can also make the room warmer. Therefore, color and material removal is also of great concern, so that the design design can be met well.*

***Keyword : Hospital, Amenities, Inpatient Care Unit, Healing Enviroment***

## **Abstrak**

Masalah kesehatan yang beragam di Indonesia membuat pelayanan kesehatan menjadi sangat dibutuhkan yaitu rumah sakit. Rumah Sakit Rawa Lumbu merupakan rumah sakit dengan kelas C yang menjadi rujukan kota. Di era modern ini rumah sakit tidak hanya memberikan pelayanan kesehatan, tapi juga membuat pasien merasa nyaman dan aman. Tetapi sekarang banyak rumah sakit yang tidak memperhatikan hal itu. Oleh karena itu perancangan interior rumah sakit Rawa Lumbu mengangkat metode *techno-healing environment* sebagai konsep perancangan. Konsep *Techno-Healing environment* bertujuan untuk menciptakan suasana yang dapat mendukung proses penyembuhan yang didukung dengan teknologi yang *uptodate* agar para pasien dapat mempercayai penanganan kesehatan mereka di Rumah Sakit Rawa Lumbu. Fasilitas yang baik dan *uptodate* diberikan dan juga sistem sirkulasi yang baik dapat mempengaruhi atmosfer yang lebih baik pada rumah sakit. Yang digunakan harus menghadirkan kesan yang ramah, nyaman, profesional dan dapat menghadirkan kesan penyembuhan pada ruangan, selain itu penggunaan material yang tepat juga dapat membuat ruangan menjadi lebih hangat. Maka dari itu pemilihan warna dan material juga sangat diperhatikan, agar perancangan desain dapat terpenuhi dengan baik.

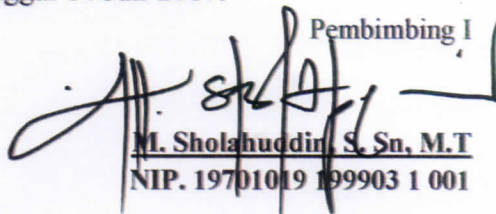
**Kata Kunci : Rumah Sakit, Fasilitas, Unit Rawat Inap, Healing Environment**

## PENGESAHAN


Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR RUMAH SAKIT RAWA LUMBU BEKASI**,  
diajukan oleh Hasbie Alfie, NIM 131 1890 023, Program Studi Desain Interior,  
Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah  
disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 14 Juli 2017.

Pembimbing I

  
M. Sholahuddin, S. Sn., M.T  
NIP. 19701019 199903 1 001

Pembimbing II

  
Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.  
NIP. 19870209 201504 1 001


Cognate

  
Dony Arsetyasmoro, SSn., M.Ds  
NIP. 19790407 200604 1 002

Ketua Program Studi Desain Interior/ Anggota

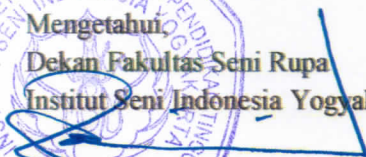
  
Yulyta Kodrat P., M. T.  
NIP. 19700727 20003 2 001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua Anggota

  
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

## KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa. Berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini dapat diselesaikan dengan lancar.

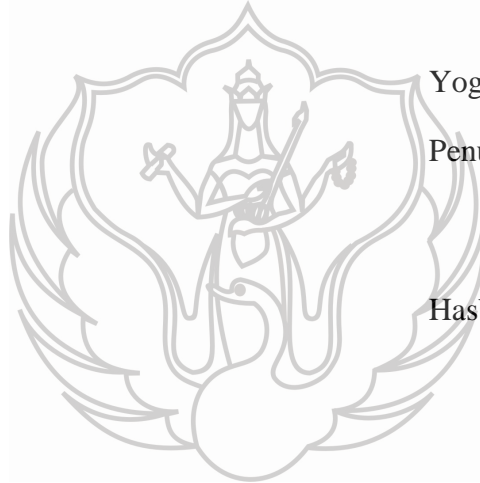
Penyusunan menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat penyusun mengucapkan terimakasih yang besar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang maha kuasa serata berbagi kemudahan yang telah diberikan.
2. Ibu dan ayah tercinta yang dengan penuh kasih sayang memberikan dukungan, nasehat, dorongan dan restu hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
3. Bapak M.Sholahuddin, S. Sn, M.T selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, kritik maupun saran serta semangat bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini,
4. Mas Danang febriyantoko, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing II yang telah memberi banyak masukan dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T selaku ketua program studi S-1 Desain interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.sn, M.A selaku dosen wali atas segala masukan, nasihat dan doanya
7. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga selama penulis kuliah.
8. Brainnisa Ramadhani yang sudah bersedia meminjamkan laptop untuk mengerjakan tugas akhir.
9. Maulana Malik Firdaus yang sudah membantu dalam pengerjaan

gambar kerja.

10. Nindya Rachma Latifani yang sudah banyak membantu dalam proses menuju sidang tugas akhir.
11. Tulus Mulia Praja, Galih Arya Wicaksana, Lintang Trio, Assilmi yasya, Anggih Adhis, Nuha Arifah terima kasih sudah ikut berperan dalam menyelesaikan tugas akhir ini
12. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati. Penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih banyak terdapat kekurangan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.



Yogyakarta, Juli 2017

Penulis,

Hasbie Alfie

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv

### BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	2
1. Proses Desain .....	2
2. Metode Desain .....	3
a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah .....	3
b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain .....	4
c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain .....	4

### BAB II. PRA DESAIN

A. Tinjauan Pustaka .....	5
1. Tinjauan Pustaka Objek .....	5
2. Tinjauan Pustaka Teori .....	5
B. Program Desain .....	13
1. Tujuan Desain .....	13
2. Sasaran Desain .....	13
3. Data .....	13
a. Deskripsi Umum Proyek .....	13
b. Data Non Fisik .....	14
c. Data Fisik .....	16
d. Data Literatur .....	21
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria .....	35

### BAB III. PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN

A. Pernyataan Masalah .....	38
B. Ide Solusi Desain .....	39



## **BAB IV. KONSEP PERANCANGAN**

A. Alternatif Desain .....	41
1. Alternatif Estetika Ruang .....	41
a. Konsep Desain .....	41
b. Gaya .....	42
c. Warna .....	43
d. Furniture .....	47
e. Material .....	48
f. Elemen Dekoratif .....	51
g. Referensi Desain .....	53
2. Alternatif Penataan Ruang .....	55
a. Diagram Matrix .....	55
b. Diagram Bubble .....	56
c. Bubble Plan .....	56
d. Blok Plan .....	58
e. Stacking Plan .....	59
f. Layout .....	60
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang .....	62
a. Rencana Plafond .....	62
b. Rencana Lantai .....	63
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	65
a. Furniture Pabrik .....	65
b. Furniture Custom .....	67
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	73
a. Pencahayaan .....	73
b. penghawaan .....	73
B. Hasil Desain .....	74
1. Rendering Perspektif .....	74

## **BAB V. PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	78
B. Saran .....	80

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
-----------------------------	-----------

## LAMPIRAN

- A. Hasil Survey
  - 1. Surat Ijin Survey
  - 2. Foto-foto Survey
  - 3. Gambar Kerja Survey
- B. *Bill of Quantity* / Detail Satuan Pekerjaan
- C. Perhitungan Titik Lampu
- D. Presentasi Desain
  - 1. Animasi / Aplikasi 360
  - 2. Skema Bahan dan Warna
  - 3. Poster Presentasi dan *Leaflet* Presentasi
- E. Gambar Kerja
  - 1. Layout dan Rencana Lantai
  - 2. Rencana Plafon, Pencahayaan dan ME
  - 3. Tampak Potongan
  - 4. *Furniture Custom*
  - 5. Detail Elemen Khusus



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.0. Skema Metode Desain Rosemery Kilmer .....	3
Gambar 1.1. Skema Installasai Rawat Inap .....	8
Gambar 1.2. Suasana Menunggu di Lobby .....	14
Gambar 1.3. Suasana Menunggu di Ruang Tunggu UGD .....	14
Gambar 1.4. Suasana Menunggu di Ruang Tunggu ICU.....	15
Gambar 1.5. Gambar Kerja Lantai I .....	16
Gambar 1.6. Gambar Kerja Lantai II .....	16
Gambar 1.7. Gambar Kerja Lantai III.....	17
Gambar 1.8. Gambar Kerja Lantai IV.....	17
Gambar 1.9. Foto Fasad Bangunan .....	18
Gambar 2.0. Foto Lobby .....	18
Gambar 2.1. Foto Lobby .....	19
Gambar 2.2. Foto Ruang Tunggu Poli .....	19
Gambar 2.3. Foto Ruang Poli .....	20
Gambar 2.4. Foto Ruang Tunggu Tamu .....	20
Gambar 2.5. Standar Spasial Tempat Tidur Pasien .....	31
Gambar 2.6. Standar Spasial Sekita Tempat Tidur Pasien.....	32
Gambar 2.7. Standar Spasial Perputaran Kursi roda.....	33
Gambar 2.8. Standar Spasial Lavatory tempat tidur .....	33
Gambar 2.9. Standar Lebar Pintu Untuk Dilalu Tempat Tidur.....	34
Gambar 3.0 Standar Tempat Tidur Pasien .....	34
Gambar 3.1 Moodboard Perancangan .....	42
Gambar 3.2. Konsep Warna .....	43
Gambar 3.3. Tone Warna Hijau .....	44
Gambar 3.4. Tone Warna Tosca .....	45

Gambar 3.5. Tone Warna Putih.....	46
Gambar 3.6. Tone Warna Krem.....	47
Gambar 3.7. Moodboard Material.....	48
Gambar 3.8. Material Lantai .....	49
Gambar 3.9. Material Dinding .....	50
Gambar 4.0. Material Plafond.....	51
Gambar 4.1 Stilasi Logo RS Rawa Lumbu.....	52
Gambar 4.2. Contoh Vegetasi Ruangan.....	52
Gambar 4.3 Contoh Lukisan Ruangan.....	53
Gambar 4.4. Referensi Desain Kamar Rawat Inap .....	53
Gambar 4.5. Referensi Desain Lorong Rumah Sakit.....	54
Gambar 4.6. Referensi Desain Lobby Rumah Sakit .....	54
Gambar 4.7. Referensi Desain ruang Poli.....	55
Gambar 4.8. Diagram Bubble .....	56
Gambar 4.9. Bubble Plan Lantai I.....	56
Gambar 5.0. Bubble Plan Lantai II .....	57
Gambar 5.1. Bubble Plan Lantai III.....	57
Gambar 5.2. Blok Plan Lantai I.....	58
Gambar 5.3. Blok Plan Lantai II .....	58
Gambar 5.4. Blok Plan Lantai III.....	59
Gambar 5.5. Stacking Plan A .....	59
Gambar 5.6. Stacking Plan B .....	60
Gambar 5.7. Layout Lantai I.....	60
Gambar 5.8. Layout Lantai II.....	61
Gambar 5.9. Layout Lantai III .....	61
Gambar 6.0. Rencana Plafond Lantai I.....	62
Gambar 6.1. Rencana Plafond Lantai II.....	62

Gambar 6.2. Rencana Plafond Lantai III .....	63
Gambar 6.3. Rencana Lantai Lantai I .....	63
Gambar 6.4. Rencana Lantai Lantai II.....	64
Gambar 6.5. Rencana Lantai Lantai III.....	64
Gambar 6.6. Alternatif Furniture Custom I.....	65
Gambar 6.7. Alternatif Furniture Custom II .....	65
Gambar 6.8. Alternatif Furniture Custom III.....	66
Gambar 6.9 Alternatif Furniture Custom IV .....	66
Gambar 7.0. Furniture Custom Partisi .....	67
Gambar 7.1. Furniture Custom Meja Resepsionis .....	67
Gambar 7.2. Furniture Custom Sofa I.....	68
Gambar 7.3. Furniture Custom Sofa II.....	68
Gambar 7.4. Furniture Custom Meja Nurse Station .....	69
Gambar 7.5. Furniture Custom Meja Dokter .....	69
Gambar 7.6. Furniture Custom Almari Dokter .....	70
Gambar 7.7. Furniture Custom Almari Dokter Gigi.....	70
Gambar 7.8 Furniture Custom Meja Nurse Station II.....	71
Gambar 7.9. Furniture Custom Meja Nurse Station III .....	71
Gambar 8.0 Furniture Custom Panel TV .....	72
Gambar 8.1 Furniture Custom Almari VIP.....	72
Gambar 8.2. Referensi Bukaan Jendela .....	73
Gambar 8.3. Hasil Rendering Lobby .....	74
Gambar 8.4. Hasil Rendering Lobby II.....	74
Gambar 8.5. Hasil Rendering Ruang Tunggu Poli .....	75
Gambar 8.6. Hasil Rendering Ruang Tunggu Pharmacy.....	75
Gambar 8.7. Hasil Rendering Ruang Poli.....	76
Gambar 8.8. Hasil Rendering Nurse Station.....	76

Gambar 8.9. Hasil Rendering Kamar Rawat Inap..... 77  
Gambar 9.0. Hasil Rendering Interior Lobby ..... 79



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.0. Daftar Kebutuhan .....	35
Tabel 4.1. Tabel diagram matrix .....	55



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk ciptaan tuhan yang memiliki kesempurnaan dibanding makhluk tuhan lainnya. Hal yang membedakan antara manusia dengan makhluk ciptaan tuhan lainnya adalah akal pikiran. Dengan akal dan pikiran, manusia dapat membedakan hal yang baik dan buruk. Setiap makhluk hidup, demikian pula dengan manusia, mempunyai beberapa kebutuhan hidup, baik yang primer, sekunder maupun tersier. Demi kelangsungan hidupnya manusia akan berusaha untuk memenuhi kebutuhan tersebut, salah satunya kesehatan. Kesehatan adalah keadaan sejahtera dari badan, jiwa, dan sosial yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara sosial dan ekonomis. Kesehatan itu sendiri merupakan faktor terpenting dalam kehidupan karena dengan tubuh yang sehat setiap individu mampu menjalankan segala aktifitas kehidupan dengan baik. Menjaga kesehatan adalah upaya pencegahan gangguan kesehatan yang memerlukan pemeriksaan, pengobatan dan perawatan.

Indonesia merupakan negara berkembang yang memiliki pertumbuhan penduduk yang pesat. Pertumbuhan penduduk yang pesat serta penghasilan ekonomi yang berbeda-beda membuat permasalahan kesehatan juga beragam. Banyaknya masyarakat Indonesia dan masalah kesehatan yang beragam membuat fasilitas kesehatan menjadi sangat dibutuhkan salah satunya rumah sakit. Tujuan utama Rumah Sakit menurut undang-undang Republik Indonesia nomor 44 tahun 2009 ialah mempermudah akses masyarakat untuk mendapatkan pelayanan kesehatan, memberikan perlindungan terhadap keselamatan pasien, masyarakat, lingkungan rumah sakit dan sumber daya manusia dirumah sakit, meningkatkan mutu dan mempertahankan standar pelayanan rumah sakit.

Rumah sakit Rawa lumbu merupakan rumah sakit yang dikelola oleh pihak swasta di daerah Rawa Lumbu, Kota Bekasi dan merupakan rumah sakit tipe C yang berarti rumah sakit tersebut adalah rumah sakit yang dijadikan sebagai rumah sakit



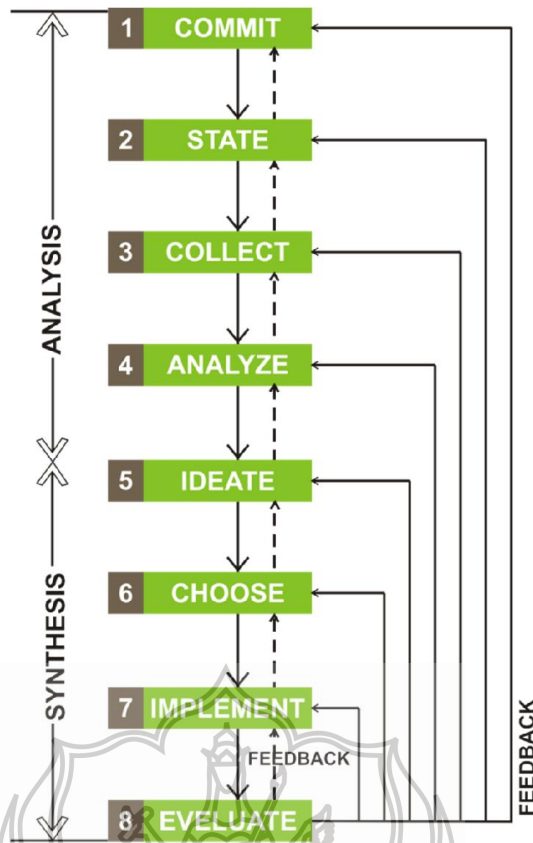
rujukan bagi sebagian besar masyarakat daerah Rawa Lumbu. Dengan meningkatnya jumlah pasien setiap harinya rumah sakit rawa lumbu membuat rumah sakit tersebut semakin penuh dan sesak karena banyak masyarakat yang datang. Fenomena ini terjadi karena banyaknya masyarakat yang datang tetapi kurangnya lahan untuk ruang tunggu, akses pengambilan nomer antrian registrasi yang membingungkan dan pelayanan yang membuat pasien bingung harus menuju kemana bila telah selesai registrasi.

Sebagai salah satu instansi yang bergerak dibidang kesehatan maka rumah sakit merupakan sektor penting yang harus diperhatikan, dikembangkan dan dievaluasi bersama. Perancangan desain interior sangat diperlukan untuk mengatasi kebutuhan yang mendesak, dan kelanjutan aktivitas publik khususnya yang dapat menjadi salah satu solusi untuk memaksimalkan fungsi dari rumah sakit tersebut sehingga dapat memberikan efek yang baik dalam pelayanan dan peningkatan mutu rumah sakit tersebut.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain

Metode desain yang digunakan dalam merancang Rumah sakit rawa lumbu ialah metode desai Rosemary Kilmer. Menurut (kilmer, 2014) metode desain dapat dipecah menjadi delapan langkah, meliputi: commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, evaluate.



Gambar 1.0 Skema Metode Desain Rosemary Kilmer  
(Sumber : Kilmer, 2014)

## 2. Metode Desain

### a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Pengumpulan data dapat dilakukan melalui wawancara, survey pengguna atau pemakai, dan dari penelitian yang telah diterbitkan. Cara menggambarkan permasalahan ialah dengan memikirkan apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah, membuat visual diagram yang akan membantu desainer dalam memvisualkan dan mengelompokkan seluruh informasi yang didapat. Visual diagram dibuat dengan mempertimbangkan seluruh aspek yaitu fisik, sosial psikologi, dan ekonomi.

## **b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain**

Dalam pencarian ide desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokkannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi yang didapat harus disaring dan hanya yang berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan. Dalam pencarian ide dapat dilakukan dengan dua tahap, tahap pertama ialah dengan fase menggambar mencakup gambar diagram, plan, sketsa yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang berupa Bubble Diagram yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas. Tahap kedua ialah dengan menuangkan inspirasi dan ide dalam kalimat yang mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika. Dalam mendapatkan ide dapat dilakukan dengan cara bermain peran, bertukar pikiran dan diskusi kelompok.

## **c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain**

Desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok dengan budget, kebutuhan, hal objektif dan keinginan klien. Dalam menentukan solusi terbaik dapat dilakukan dengan *Personal Judgement*, *Comparative Analysis* dan *Consultant or User Decision*.