

PERANCANGAN INTERIOR MRT JAKARTA
INFORMATION CENTER



Khairudin Nur Ikhsani
NIM 1311898023

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

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR MRT JAKARTA INFORMATION CENTER
diajukan oleh Khairudin Nur Ikhsani, NIM 131 1898 023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 9 Juli 2017.

Pembimbing I/Anggota



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

Pembimbing II/Anggota



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

Cognate/Anggota



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199901 1 001

Ketua Program Studi S-1 Desain Interior/Anggota



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

Ketua Jurusan Desain



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



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi. Sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain. Kecuali yang secara tertulis menjadi acuan dalam laporan Tugas Akhir ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 9 Agustus 2017



Khairudin Nur Ikhsani



PERSEMBAHAN

**Alhamdulillah Robbil ‘Alamin,
Puji dan Syukur hanya kepada
Allah Subhanahu Wata’ala
atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya
sehingga karya ini dapat terselesaikan
dan semoga dapat menjadi manfaat.**

*Karya ini penulis dedikasikan kepada:
kedua orang tua, ayah dan ibu.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas semua petunjuk, rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya ini selesai tentu tak pernah lepas dari bantuan, bimbingan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala.
2. Nabi besar Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam.
3. Kedua orang tua dan keluarga besar.
4. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. dan Mas Hangga Handika, S.Sn. selaku dosen pembimbing.
5. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta.
6. PT. Elenbee Dwi Panata.
7. Trisna Darmawan, Nurul Nada, Miftahul Khairah, dan teman-teman Gradasi 2013.
8. Erika Zahra Zafirah.
9. Serta semua yang turut membantu penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

Penulis menyadari akan banyaknya kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, masukan berupa kritik dan saran sangat diharapkan sehingga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 9 Agustus 2017

Penulis

Khairudin Nur Ikhsani

PERANCANGAN INTERIOR MRT JAKARTA INFORMATION CENTER

ABSTRACT

The development of transportation is happening rapidly. Nowadays, a lot of transportation has adapted a high-technology, one of which is MRT (Mass Rapid Transit). This MRT is included in train-like mass transportation mode which adapts quick transit transportation system. MRT, as a mass transportation which has not but will soon exist in Indonesia, surely is not a familiar thing for the society. Therefore, there is a need of an introduction media in the shape of vehicle / building of Information Center. A place with informative and educative function for visitors about all things related to Jakarta's MRT. Other than that, it is hoped that this Information Center of Jakarta's MRT could give a vivid image about Jakarta's MRT, from the stop station to the transportation mode. On that ground, the interior design of the Information Center of Jakarta's MRT is adapting a concept of station simulation of Jakarta's MRT. This concept has a purpose of giving information by direct experience with the object. The application of simulation concept in the design is manifested with the existence of props that arranged in such a way, so visitors feel as if they are inside the MRT Jakarta station.

Keyword : Interior Design, Information Center, MRT Jakarta, Simulation

ABSTRAK

Perkembangan alat transportasi di dunia dewasa ini mengalami perkembangan begitu pesat. Kini banyak alat transportasi yang sudah menggunakan teknologi tinggi, salah satunya yaitu MRT (*Mass Rapid Transit*). MRT ini termasuk moda transportasi massal sejenis kereta yang menerapkan sistem transportasi transit cepat. MRT sebagai alat transportasi massal yang belum tapi akan segera ada di Indonesia, pastinya belum menjadi hal yang familiar di masyarakat Indonesia. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media pengenalan berupa wahana/bangunan *Information center*. Sebuah tempat yang memiliki fungsi informatif dan edukatif bagi pengunjung mengenai segala hal yang berhubungan dengan MRT Jakarta. Selain itu diharapkan MRT Jakarta *Information center* ini dapat memberikan gambaran nyata tentang MRT Jakarta, mulai dari stasiun pemberhentiannya hingga moda transportasinya. Oleh karena itu, perancangan interior MRT Jakarta *Information center* mengangkat konsep simulasi stasiun MRT Jakarta. Konsep ini bertujuan untuk memberikan informasi melalui pengalaman secara langsung dengan objek. Pengaplikasian konsep simulasi dalam desain diwujudkan dengan adanya alat peraga yang disusun sedemikain rupa sehingga pengunjung dapat merasakan berada di dalam stasiun MRT Jakarta.

Kata kunci: Desain Interior, Pusat Informasi, MRT Jakarta, Simulasi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	3
BAB II.....	6
PRA DESAIN.....	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek.....	6
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus.....	9
B. Program Desain.....	11
1. Tujuan Desain.....	11
2. Sasaran Desain.....	12
3. Data.....	12
4. Daftar Kebutuhan.....	34
5. Kriteria.....	38
BAB III.....	40
PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN.....	40
A. Pernyataan Masalah.....	40
B. Ide Solusi Desain.....	40
BAB IV.....	46

PENGEMBANGAN DESAIN.....	46
A. Alternatif Desain	46
1. Alternatif Estetika Ruang	46
2. Alternatif Penataan Ruang.....	49
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	55
4. Alternatif Pengisi Ruang	57
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	59
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	61
1. Pemilihan Desain Zoning dan Sirkulasi	62
2. Pemilihan Desain Layout	64
C. Hasil Desain	66
1. Rendering Perspektif / Presentasi Desain.....	66
2. Layout.....	70
3. Detail-detail Khusus	71
BAB V.....	73
PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Proses Desain.....	4
Gambar 2. Diagram Hubungan Tiga Komponen Utama EGD.....	11
Gambar 3. Logo PT. MRT Jakarta	15
Gambar 4. Standar jarak pandang dengan karya di dinding.....	25
Gambar 5. Standar jarak pandang dengan karya di lemari display	25
Gambar 6. Standar jarak pandang dengan karya di ruang tersendiri.....	26
Gambar 7. Keterangan standar jarak pandang dengan karya	26
Gambar 8. Standar ukuran <i>counter</i> resepsionis	27
Gambar 9. Standar ukuran meja resepsionis	27
Gambar 10. Ketengan standar ukuran konter/meja resepsionis	28
Gambar 11. Standar Ukuran Tangga.....	28
Gambar 12. Standar detail ukuran anak tangga.....	29
Gambar 13. Keterangan standar ukuran tangga.....	29
Gambar 14. Standar jarak penglihatan mata dari layar	30
Gambar 15. Standar dasar meja kerja dengan pengunjung	30
Gambar 16. Standar dasar meja kerja dengan pengunjung	31
Gambar 17. Keterangan standar dasar meja kerja dengan pengunjung.....	31
Gambar 18. Standar lebar daya pandang pria posisi berdiri.....	32
Gambar 19. Standar lebar daya pandang wanita posisi berdiri	32
Gambar 20. Standar lebar daya pandang pria posisi duduk	33
Gambar 21. Standar lebar daya pandang wanita posisi duduk.....	33
Gambar 22. Keterangan standar lebar daya pandang	34
Gambar 23. Referensi desain area plaza dan teras	42
Gambar 24. Referensi desain lobby dan ruang tunggu.....	43
Gambar 25. Referensi desain display area.....	44
Gambar 26. Referensi desain ruang <i>mock up</i> dan <i>theater</i>	45
Gambar 27. Skema warna.....	47
Gambar 28. Skema warna.....	48
Gambar 29. Skema material	49
Gambar 30. Diagram matrik.....	49
Gambar 31. Bubble diagram.....	50
Gambar 32. Alternatif zoning 1	50

Gambar 33. Alternatif zoning 2.....	51
Gambar 34. Bagan alur aktifitas	51
Gambar 35. Pola alur aktifitas	52
Gambar 36. Alternatif layout 1	53
Gambar 37. Alternatif layout 2.....	54
Gambar 38. Rencana lantai.....	55
Gambar 39. Rencana dinding	56
Gambar 40. Rencana plafon	56
Gambar 41. Referensi furnitur.....	57
Gambar 42. Pengembangan desain furnitur front desk	57
Gambar 43. Referensi equipment	58
Gambar 44. Pengembangan desain equipment stading monitor.....	58
Gambar 45. Pengembangan desain equipment table monitor	59
Gambar 46. Pencahayaan	60
Gambar 47. AC central sebagai penghawaan.....	60
Gambar 48. Pemilihan desain alternatif zoning 1	62
Gambar 49. Pemilihan desain alternatif zoning 2	63
Gambar 50. Pemilihan desain alternatif layout 1	64
Gambar 51. Pemilihan desain alternatif layout 2	65
Gambar 52. Perspektif lobby dan ruang tunggu	66
Gambar 53. Perspektif display area.....	67
Gambar 54. Perspektif theater area.....	68
Gambar 55. Perspektif mock up area	68
Gambar 56. Perspektif plaza.....	69
Gambar 57. Layout.....	70
Gambar 58. Toilet sign	71
Gambar 59. Direction sign.....	71
Gambar 60. Costume Furniture	72
Gambar 61. Costume equipment	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Luas Bangunan	16
Tabel 2. Aktifitas Pengguna Ruang.....	18
Tabel 3. Daftar Kebutuhan Perabot tiap Ruang.....	37



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Alat transportasi sudah dikenal manusia sejak berabad-abad lalu. Manusia banyak menggunakannya guna mempermudah kehidupannya sehari-hari. Sejalan dengan maknanya, alat transportasi dimanfaatkan sebagai media untuk berpindah dari suatu tempat ke tempat yang lain.

Perkembangan alat transportasi di dunia dewasa ini mengalami perkembangan begitu pesat. Kini banyak alat transportasi yang sudah menggunakan teknologi tinggi, salah satunya yaitu MRT (*Mass Rapid Transit*). MRT ini termasuk moda transportasi massal sejenis kereta yang menerapkan sistem transportasi transit cepat. MRT memiliki jalur perjalanan tersendiri di atas maupun di bawah tanah. Di dunia alat transportasi ini sudah banyak digunakan di berbagai negara-negara maju, karena dianggap salah satu alat transportasi yang memiliki banyak kelebihan dan dapat memecahkan persoalan kemacetan di jalan. Sehingga tak heran jika MRT menjadi salah satu moda transportasi terbaik di dunia.

Indonesia merupakan salah satu negara yang saat ini sedang membangun MRT. Untuk pertama kalinya MRT di Indonesia dibangun di ibu kota negara Indonesia yaitu Jakarta. Saat ini proyek tersebut sedang berlangsung pembangunannya. Ditargetkan pada tahun 2018 nanti proyek ini sudah selesai dan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Dengan moda transportasi massal yang baru ini, diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan transportasi yang ada di Indonesia khususnya di Jakarta. Warga Jakarta nantinya akan memiliki alternatif sarana transportasi publik yang andal, cepat, aman dan nyaman. Dengan semakin mudahnya warga bepergian di Jakarta, diharapkan mampu memberi dampak positif pada pertumbuhan ekonomi serta perbaikan kualitas hidup warga kota.

MRT sebagai alat transportasi massal yang belum tapi akan segera ada di Indonesia, pastinya belum menjadi hal yang familiar di masyarakat

Indonesia. Dan mungkin saja tidak semua orang Indonesia yang mengetahui apa itu MRT, lebih khususnya MRT Jakarta. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pengenalan berupa wahana/bangunan *Information Center* atau dapat diartikan sebuah tempat/pusat yang dapat memberikan berbagai informasi tentang suatu objek. Sehingga masyarakat akan dengan mudah mendapat berbagai informasi mengenai suatu objek hanya dengan mengunjungi satu tempat saja. *Information Center* ini nantinya akan menjadi tempat yang multifungsi, yaitu tidak hanya sebagai media *display* informasi saja tetapi juga sebagai media sosialisasi mengenai pelaksanaan proyek, konferensi pers, *knowledge sharing*, *focus group*, *media campaign*, dan kegiatan pendukung lainnya. Disinilah dasar yang digunakan dalam pencetusan dibangunnya sebuah pusat informasi mengenai MRT Jakarta atau dengan nama lain yaitu MRT Jakarta *Information Center*.

Melihat pemaparan di atas, dirasa penting untuk menjadi perhatian bagaimana desain interior dari MRT Jakarta *Information Center*. Sebuah tempat yang memiliki fungsi informatif dan edukatif bagi pengunjung mengenai segala hal yang berhubungan dengan MRT Jakarta. Selain itu diharapkan MRT Jakarta *Information Center* ini dapat memberikan gambaran nyata tentang MRT Jakarta, mulai dari stasiun pemberhentiannya hingga moda transportasinya. Dan juga belumlah banyak karya Tugas Akhir yang membahas mengenai *Information Center*. Padahal jika kita melihat kembali apa yang menjadi tujuan dari adanya sebuah *Information Center* ini merupakan hal yang menarik untuk dikaji. Sehingga hal inilah yang menjadi dasar pemikiran penyusun memilih merancang desain interior dari MRT Jakarta *Information Center*.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain adalah tata urutan atau tahapan dalam mendesain. Pada perancangan interior MRT Jakarta *Information Center* ini penyusun menggunakan proses desain yang dicetuskan oleh Rosemary Kilmer dalam

bukunya *Designing Interiors* tahun terbit 1992. Walaupun sudah sejak lama teori ini dicetuskan, namun masih relevan untuk dijadikan panduan dalam proses desain perancangan interior ini.

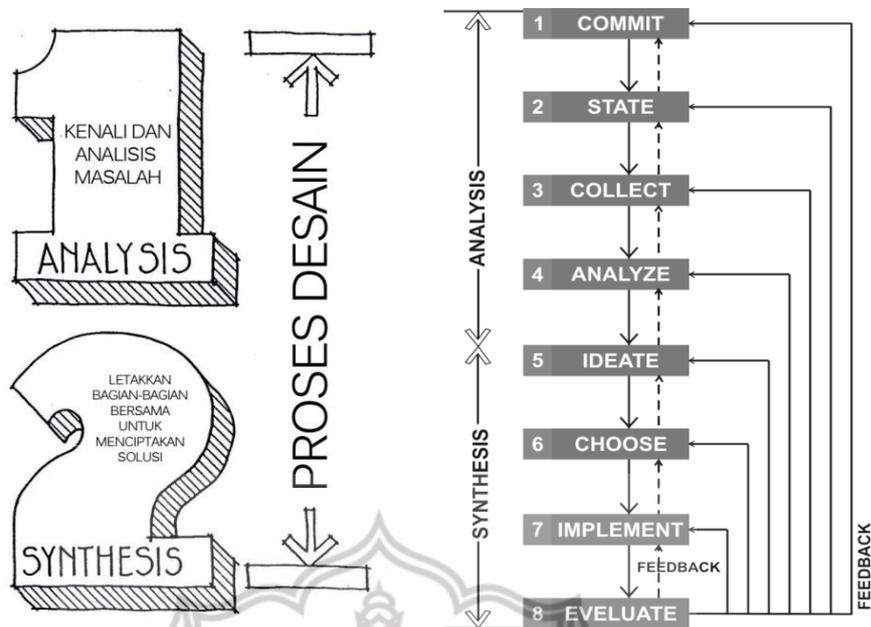
Pola pikir perancangan yang digunakan adalah proses desain yang terdiri dari 2 bagian, yakni analisa merupakan langkah *programming* dan sintesa merupakan langkah *designing*. (Kilmer, 1992)

Tahap pertama, *programming*, merupakan proses menganalisa permasalahan, dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang berguna. Kemudian setelah semua data terkumpul, masuk pada tahap *designing* yang merupakan proses sintesa dimana muncul beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses *programming*. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling optimal.

2. Metode Desain

Telah dibahas sebelumnya bahwa dalam proses desain menurut Rosemary Kilmer menggunakan dua tahapan proses desain yaitu analisis dan sintesis. Kemudian proses desain tersebut dijabarkan menjadi delapan metode desain. Penjelasannya adalah sebagai berikut.

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan permasalahan.



Gambar 1. Diagram Proses Desain
(Sumber : *Designing Interiors*, 1992)

Setelah diketahui metode desain seperti yang sudah dijelaskan di atas, kemudian metode tersebut diimplementasikan ke dalam proses perancangan dan dirangkum ke dalam tiga tahapan. Penjelasan adalah sebagai berikut.

a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Proses yang dilakukan dalam tahapan ini adalah dengan mengumpulkan semua data yang dibutuhkan dalam proses perancangan yaitu dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer berupa data fisik, data non fisik, daftar kebutuhan, keinginan klien, dan deskripsi proyek. Data tersebut didapatkan melalui konsultan desain interior dari PT MRT Jakarta yaitu PT Elenbee Dwi Panata. Sedangkan sumber data sekunder berupa data literatur dan referensi desain yang didapatkan melalui buku, website, majalah, jurnal, dan pengamatan langsung di lapangan.

Setelah data terkumpul langkah selanjutnya adalah penelusuran masalah dengan cara menganalisis persoalan yang terlihat dari data-data telah terkumpul. Dan dihasilkan sebuah pernyataan masalah/*problem statement*.

b. Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Proses yang dilakukan dalam tahapan ini adalah pencarian ide/gagasan desain yang dapat menjawab pernyataan masalah/*problem statement* yang telah dihasilkan dengan cara *brainstorming* dan penelusuran referensi desain interior yang sudah ada sebelumnya. Kemudian ide/gagasan tersebut dikembangkan, disesuaikan, dan diimplementasikan ke dalam perancangan. Dan dihasilkan alternatif-alternatif desain.

c. Pemilihan Desain

Alternatif-alternatif desain yang sudah dihasilkan pada tahap sebelumnya kemudian dipilih satu sebagai desain terpilih. Proses pemilihan desain terpilih dilakukan dengan sistem penilaian panel *reviewer*, yaitu dengan cara memilih beberapa *reviewer* berdasarkan kapasitas pengetahuannya dalam desain interior untuk menilai beberapa alternatif desain. *Reviewer* yang dimaksud disini adalah dosen pengajar di Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta atau mahasiswa tingkat akhir Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta. *Reviewer* menilai alternatif-alternatif desain sesuai dengan kriteria penilaian desain yang penulis berikan. Alternatif desain dengan nilai tertinggi menjadi desain terpilih. Sistem ini dipilih untuk menjaga objektivitas penilaian.