

**PERANCANGAN INTERIOR MRT JAKARTA
INFORMATION CENTER**



**Khairudin Nur Ikhsani
NIM 1311898023**

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

PERANCANGAN INTERIOR MRT JAKARTA INFORMATION CENTER

Khairudin Nur Ikhsani
khairudin.ikhsani@gmail.com

Dr. Suastiwi Triadmojo, M.Des.
stw_triat@yahoo.com

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

PENDAHULUAN

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.

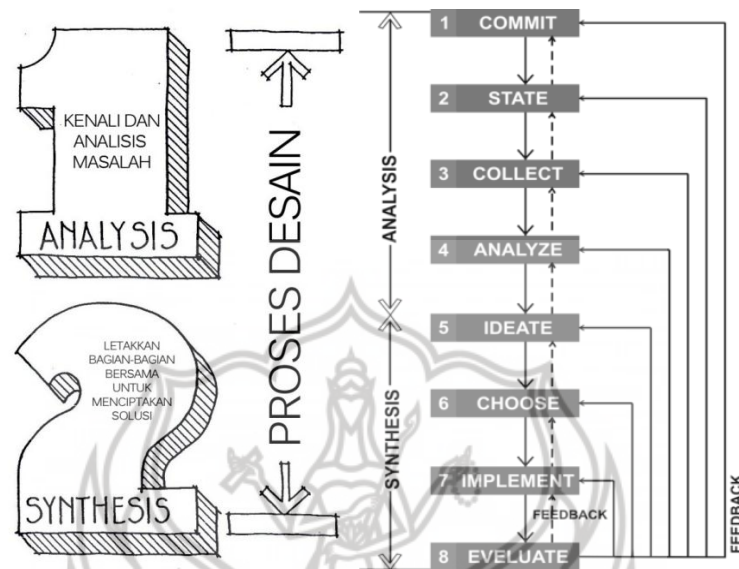
Indonesia merupakan salah satu negara yang saat ini sedang membangun MRT. Untuk pertama kalinya MRT di Indonesia dibangun di ibu kota negara Indonesia yaitu Jakarta. Saat ini proyek tersebut sedang berlangsung pembangunannya. Ditargetkan pada tahun 2018 nanti proyek ini sudah selesai dan dapat dimanfaatkan 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, dibutuhkannya 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 pencetusannya 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 pemberhentian 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 menyusun memilih merancang desain interior dari MRT Jakarta *Information Center*.

METODE PERANCANGAN

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. Adapun proses desainnya menggunakan model diagram sebagai berikut.



(Sumber: *Designing Interiors*, Telah Diolah Kembali oleh Penulis, 1992)

Proses desain dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah *analisis*, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah *synthesis*, di mana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan.

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.

1. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Proses yang dilakukan dalam tahapan ini adalah dengan mengumpulkan semua data yang dibutuhkan dalam proses perancangan yang didapat dari pihak terkait objek perancangan dan sumber referensi terpercaya. Sumber data dibagi dua 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. Sedangkan sumber data sekunder berupa data literatur dan referensi desain.

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

2. Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

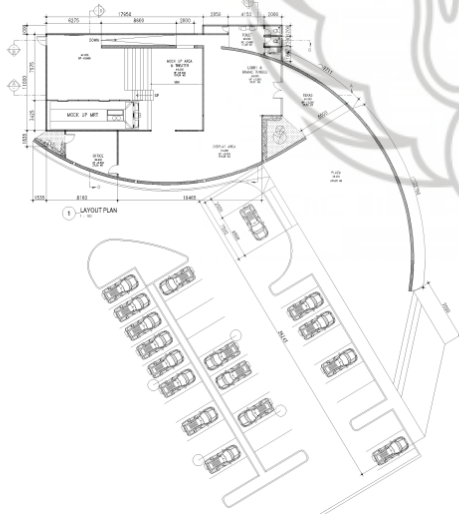
Proses yang dilakukan dalam tahapan ini adalah pencarian ide/gagasan desain yang dapat menjawab pernyataan masalah/*problem statement* yang telah dihasilkan dengan cara *brainstorming* dan penelusuran referensi desain interior yang sudah ada sebelumnya. Kemudian ide/gagasan tersebut dikembangkan, disesuaikan,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

3. Pemilihan Desain

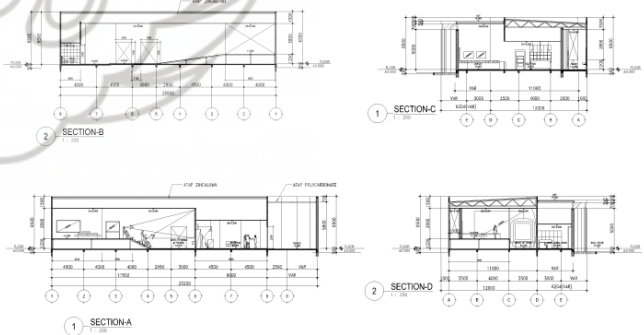
Alternatif-alternatif desain yang sudah dihasilkan pada tahap sebelumnya kemudian dipilih satu sebagai desain terpilih. Proses pemilihan desain terpilih dilakukan dengan sistem penilaian panel *reviewer*, yaitu dengan cara memilih beberapa *reviewer* berdasarkan kapasitas pengetahuannya dalam desain 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.

HASIL

1. Data lapangan



Gambar 1. Layout Plan
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar 2. Potongan
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)

Pengamatan/*survey* langsung di lapangan belum dapat penyusun lakukan dikarenakan objek pengamatan sedang dalam proses perencanaan dan pembangunan, sehingga data fisik yang penyusun miliki berupa gambar kerja bangunan.

Ruang Lingkup Perancangan:

No.	Area	Luas
1	Plaza	274,0 m ²
2	Teras	55,5 m ²
3	Lobby dan R. Tunggu	65,3 m ²
4	Display Area	101,9 m ²
5	Office	27,0 m ²
6	Ruang <i>Mock up</i> dan <i>Theater</i>	197,5 m ²
7	Toilet	27,4 m ²
Total Luas		748.6 m ²

2. Permasalahan Desain

Permasalahan desain yang dapat disimpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah sebagai berikut:

- Guna/fungsi: Bagaimana merancang interior MRT Jakarta *Information Center* sebagai pusat informasi dan edukasi suatu hal baru di Indonesia namun juga dihadapkan pada masalah ruang yang keluasannya terbatas.
- Citra/estetik: Bagaimana merancang interior MRT Jakarta *Information Center* yang mencitrakan transportasi masa depan.

PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

Secara keseluruhan konsep desain interior dari MRT Jakarta *Information Center* ini adalah menciptakan simulasi dari sebuah stasiun MRT Jakarta dalam sebuah wahana *information center*. Sehingga dalam penyampaian informasi kepada pengunjung tidak hanya bersifat edukasi namun juga dapat bersifat interaktif. Konsep tersebut didukung dengan diaplikasikannya berbagai alat peraga atau *prototype* seperti alat atau media yang ada di stasiun MRT. Konsep desain ini dibalut dengan gaya desain modern futuristik yang akan memunculkan citra akan masa depan dunia transportasi yang lebih baik dan menjadi solusi permasalahan yang ada.

a. Tema

Pada perancangan MRT Jakarta *Information Center* ini tema desain yang diusung yaitu "*Future Station*". Tema ini dipilih dengan maksud untuk menyelaraskan sasaran perancangan yaitu desain interior MRT Jakarta *Information Center* yang berperan sebagai simulasi dari sebuah stasiun MRT Jakarta.

b. Gaya

“Modern Futuristik” dipilih sebagai gaya desain untuk perancangan MRT Jakarta *Information Center* ini. Gaya tersebut dipilih karena dapat menjadi solusi akan citra yang akan dimunculkan dalam perancangan yaitu gambaran akan masa depan yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan visi, misi, dan slogan dari perusahaan MRT Jakarta. Ciri khas dari gaya futuristik yang terkesan dingin dan tegas dipadukan dengan gaya modern yang memunculkan kesan bersih dan simple agar lebih terkesan humanis.

c. Suasana Ruang

Agar informasi yang tersaji dalam MRT Jakarta *Information Center* ini dapat tersampaikan dengan baik, maka suasana ruang yang ingin dicapai yaitu nyaman dan kondusif. Nyaman yang dimaksud disini yaitu desain interior yang tidak berlebihan namun tetap menarik dan mencitrakan masa depan. Sedangkan maksud kondusif disini yaitu desain interior yang dapat mewujudkan ruangan yang tidak terkesan ramai secara audio maupun visual. Sehingga pengunjung dalam proses menerima informasi dapat berjalan dengan baik.

d. Komposisi Warna

Warna-warna yang diterapkan dalam perancangan MRT Jakarta *Information Center* ini lebih banyak kepada warna *monochrome*. Agar terkesan monoton diberikan aksent warna biru dan hijau diambil dari warna logo perusahaan PT MRT Jakarta. Selain itu warna biru muda dan kuning dipilih untuk menambahkan kesan yang lebih menarik. Berikut ini gambaran skema warna yang digunakan dalam perancangan.

e. Komposisi Bentuk

Pada perancangan MRT Jakarta *Information Center* ini bentuk-bentuk yang diterapkan bercirikan gaya modern dan futuristik yaitu bentuk-bentuk yang sederna dan tegas seperti bangun datar segi enam, jajar genjang, lingkaran, segi tiga, dan lain sebagainya. Agar menambah kesan menarik maka ditambahkan bentuk garis dan lingkaran yang terlihat pada gambar di bawah ini. Bentuk tersebut terinspirasi dari bentuk-bentuk yang terdapat pada papan PCB atau biasanya terdapat pada mesin-mesin elektronik. Kemudian bentuk tersebut ditransformasikan ke dalam bentuk yang lebih sederhana.

Selain dari papan PCB, bentuk garis dan lingkaran terinspirasi dari bentuk-bentuk yang ada pada baju karakter film Tron. Film ini dipilih sebagai inspirasi bentuk desain karena menggambarkan keadaan di masa depan seperti yang terlihat pada gambar dibawah.

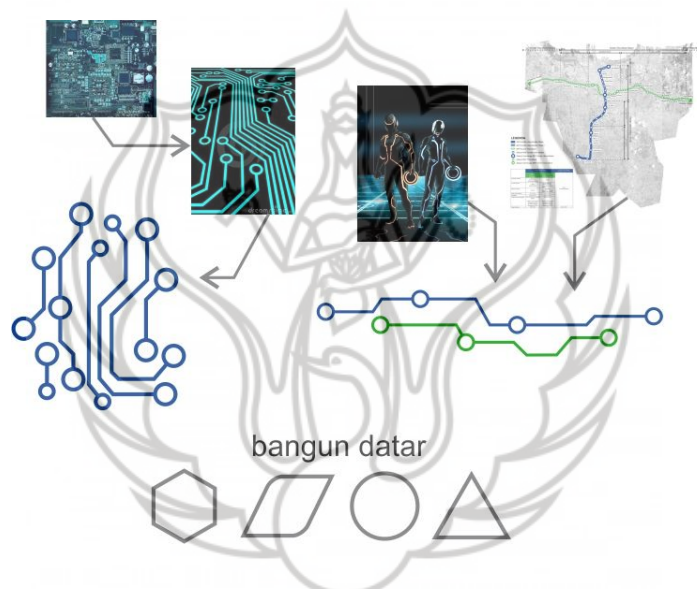
Selain dari dua sumber inspirasi di atas, bentuk garis dan lingkaran juga ditemukan pada gambar informasi alur perjalanan MRT Jakarta.



Gambar 3. Skema Material
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 4. Skema Warna
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar 5. Skema Komposisi Bentuk
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Berikut adalah penjelasan konsep desain tiap ruangan atau area dalam perancangan interior MRT Jakarta *Information Center* ini.

a. Plaza dan Teras

Konsep desain yang diterapkan pada area plaza dan teras berupa taman yang berkesan modern. Elemen taman yang ada berupa tanaman hijau, kolam, area duduk dan bersantai, atap peneduh, serta jalan setapak. Pada area ini juga ditempatkan logo dan tipografi MRT Jakarta *Information Center* sebagai sarana identifikasi objek. Area plaza dan teras ini dirancang senyaman mungkin agar masyarakat tertarik untuk datang ke MRT Jakarta *Information Center*

b. *Lobby dan Ruang Tunggu*

Konsep desain yang diterapkan di area *lobby* dan ruang tunggu adalah sebuah ruang penerimaan dan transit bagi pengunjung atau tamu yang datang ke MRT Jakarta *Information Center*. Di ruangan ini pengunjung akan diarahkan untuk menggunakan alat peraga simulasi berupa mesin tiket dan *gate* sebelum memasuki ruangan berikutnya yaitu *display area*. Di ruangan ini pengunjung juga dapat bertanya pada meja resepsionis atau menggunakan fasilitas papan informasi untuk mendapat informasi. Selain itu, di ruangan ini disediakan kursi tunggu bagi pengunjung atau tamu.

c. *Display Area*

Konsep desain area display adalah pengenalan MRT Jakarta melalui media informasi berupa monitor interaktif, papan informasi, *storyline*, dan maket. Dengan menempatkan *storyline* disepanjang dinding melengkung diharapkan pengunjung dapat mengetahui sejarah dan perkembangan pembangunan MRT Jakarta. Monitor interaktif mempermudah pengunjung mendapat informasi secara menarik, dan juga dapat mendukung gaya desain yang diterapkan yaitu modern futuristik dengan pemanfaatan teknologi terkini.

d. Ruang *Mock up* dan *Theater*

Konsep desain yang dibangun pada ruang *mock up* dan *theater* adalah pengunjung seakan dibawa ke dalam ruangan peron stasiun MRT Jakarta. Hal ini didukung dengan penempatan *mock up* MRT dan desain ruangan yang dirancang menyerupai stasiun. Untuk lebih memberikan pengalaman yang berharga, pengunjung diperkenankan untuk dapat menggunakan fasilitas alat peraga berupa *mock up* tersebut.

B. Desain Akhir

Hasil akhir dari proses perancangan MRT Jakarta *Information Center* diwujudkan melalui gambar kerja, gambar perspektif, dan animasi. Berikut ini gambar perspektif hasil proses perancangan.



Gambar 6. Perspektif Ruang Lobby
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 7. Perspektif Ruang Lobby
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)



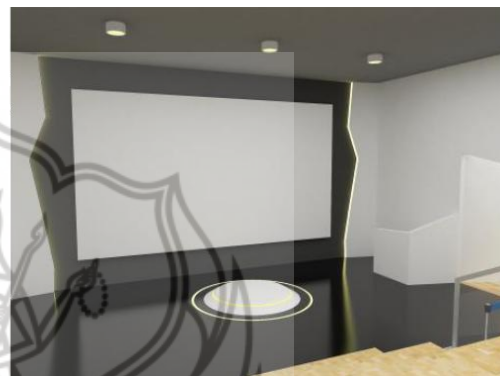
Gambar 8. Perspektif Display Area
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 9. Perspektif Display Area
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar 10. Amphiteater
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 11. Amphiteater
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar 12. Perspektif Mock Up Area
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 13. Perspektif Mock Up Area
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar 14. Perspektif Plaza
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 15. Perspektif Plaza
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)

KESIMPULAN

Information Center atau pusat informasi layaknya menjadi tempat rujukan untuk menggali dan mendapatkan segala informasi mengenai suatu objek. Sehingga tersampainya informasi secara optimal kepada pengunjung menjadi poin penting dalam merancangnya. Dalam perancangan MRT Jakarta *Information Center* ini solusi yang ditawarkan berupa simulasi dari stasiun MRT Jakarta. Hal tersebut diwujudkan dengan pengaplikasian media peraga berupa mesin tiket mandiri, *gate*, papan informasi, mock up kereta, dan tempat duduk. Desain ruangan dibuat menyerupai keadaan di dalam stasiun MRT Jakarta. Sehingga pengunjung bisa mendapatkan pengalaman langsung dengan objek/media informasi.

Penerapan konsep desain simulasi didukung dengan alur yang searah dan memutar pada tiap-tiap ruang. Dan agar lebih memudahkan pengunjung dalam mengakses ruangan-ruangan yang ada, diterapkan konsep wayfinding. Hal ini dirahapkan dapat mengatasi persoalan terbatasnya luas ruangan dan menumpuknya pengunjung pada satu area. Dengan begitu informasi yang tersedia dapat sampai ke pengunjung secara optimal.

Selain sebagai wahana pengenalan mengenai MRT Jakarta, MRT Jakarta *Information Center* ini bersifat ruang multifungsi karena dapat juga difungsikan sebagai media sosialisasi mengenai pelaksanaan proyek, konferensi pers, *knowledge sharing*, *focus group*, *media campaign*, dan kegiatan pendukung lainnya. Lebih luas lagi, MRT Jakarta *Information Center* bisa menjadi ruang untuk bersosial. Hal ini sejalan dengan slogan perusahaan yang bertekad meningkatkan nilai kehidupan manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Calori, C., & Vanden-Eyden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.
- Ching, Francis DK. (1987). *Interior Design Illustrated*, New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Kilmer, R. (1992). *Designing Interiors*. California: Wardsworth Publishing Company.
- MRTJakarta. (n.d.). Tentang Kami. Retrieved Desemberr 31, 2016, from MRT Jakarta: <http://jakartamrt.co.id>