

**REDESAIN INTERIOR *CONCERT HALL*
TAMAN BUDAYA YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Nastiti Aulia Hadi

NIM 131 0058 123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

**REDESAIN INTERIOR *CONCERT HALL*
TAMAN BUDAYA YOGYAKARTA**



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
2018

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

REDESAIN INTERIOR CONCERT HALL TAMAN BUDAYA YOGYAKARTA diajukan oleh Nastiti Aulia Hadi, NIM 1310058123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 1 Januari 2018

Pembimbing I/ Anggota

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

Pembimbing II/ Anggota

Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.
NIP. 19740713 200212 1 001

Cognate/ Anggota

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

Ketua Program Studi/ Anggota

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

Ketua Jurusan

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 saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dilembar daftar pustaka.

Yogyakarta, 1 Januari 2018



Nastiti Aulia Hadi

NIM 1310058123

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan Karya Desain ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Rasa syukur yang tiada tara kepada Allah SWT. yang telah memberi kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian Tugas Akhir
2. Kedua orangtua tercinta, serta keluarga terkasih yang telah memberikan dukungan penuh
3. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. dan Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T. selaku Dosen Pembimbing I dan II, yang senantiasa memberi pengarahannya dan kesabaran untuk kebaikan Tugas Akhir
4. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M. A. selaku Ketua Jurusan Desain
5. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P. M.T. selaku ketua Program Studi Desain Interior serta Dosen Wali
6. Yth. Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Insitut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan kekayaan ilmu
8. Kepala dan staf Taman Budaya Yogyakarta
9. Teman-teman GRADASI 2013, terima kasih untuk kata semangat kalian
10. Malaikat-malaikat TA tersayang, Mba Is, Yuri, dan Vianda yang tidak pernah lelah memberikan dukungan secara verbal

11. Atikafer, Miftah, dan Mba Vivien, terima kasih untuk kalian yang selalu berkenan memberikan masukan, membantu gambar kerja dan animasi
12. Teman suka, duka, sehat, sakit semester ini, Nisa, terima kasih selalu menemani begadang dan mengerjakan *maquette*
13. Stanley terima kasih untuk bantuan poster dan *leaflet*-nya
14. Para *senpai* dan *kohai* PSDI, yang juga memotivasi dalam berkarya
15. Serta semua pihak yang selalu membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, yang tentunya tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih.

Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi program studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Fakultas Seni Rupa di masa yang akan datang.



Yogyakarta, 1 Januari 2018

Penulis

Nastiti Aulia Hadi

REDESAIN INTERIOR CONCERT HALL TAMAN BUDAYA YOGYAKARTA

Nastiti Aulia Hadi

Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email : nastitiauliahadi09@gmail.com

Abstract

Yogyakarta is one of the provinces in Indonesia that is famous for its cultural richness. However, in this globalization era, people's love for art and culture continues to decrease. Therefore required a container that can accommodate the activities of art. One such container is Taman Budaya Yogyakarta. In performing his duties as "The Window of Yogyakarta", the cultural park must be able to show how Yogyakarta and Yogyakarta society can look out. This design will take the theme of the macrocosm of Yogyakarta, namely the shaft of Mount Merapi and the southern sea as the forerunner to the formation of Yogyakarta itself.

Keywords: Taman budaya, macrocosm, Yogyakarta

Abstrak

Yogyakarta merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terkenal akan kekayaan budaya. Namun, di era globalisasi ini rasa cinta masyarakat terhadap seni budaya terus berkurang. Oleh karenanya dibutuhkan suatu wadah yang dapat menampung kegiatan berkesenian. Salah satu wadah tersebut adalah Taman Budaya Yogyakarta. Dalam menjalankan tugasnya sebagai "The Window of Yogyakarta", maka taman budaya harus mampu menunjukkan bagaimana wujud Yogyakarta serta masyarakat Yogyakarta mampu melihat keluar. Perancangan ini akan mengambil tema makrokosmos Yogyakarta, yaitu poros gunung merapi dan laut selatan sebagai cikal bakal terbentuknya Yogyakarta itu sendiri.

Kata kunci: Taman budaya, makrokosmos, Yogyakarta

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rasa cinta masyarakat terhadap budaya di era globalisasi ini semakin terus berkurang. Tidak perlu menumbuhkan rasa cinta tersebut, mengenal saja dirasa hal itu sudah cukup. Salah satu sarana yang dapat memberikan edukasi mengenai budaya lokal tersebut adalah taman budaya.

Taman Budaya merupakan suatu bangunan publik yang terdapat kompleksitas antara ruang terbuka dan ruang tertutup sebagai wadah kegiatan untuk menggelar berbagai pertunjukan dan pagelaran sekaligus tempat bertemu dan berkumpulnya para seniman untuk saling bertukar informasi juga sebagai ajang pengenalan serta pelestarian budaya.

Salah satu taman budaya yang terletak di pusat Kota Yogyakarta, tepatnya di Jalan Sriwedari No. 1 adalah Taman Budaya Yogyakarta. Taman Budaya Yogyakarta atau biasa disebut TBY merupakan salah satu tempat pagelaran seni yang paling aktif di Yogyakarta. Pada dasarnya taman budaya ini memiliki fasilitas yang sudah cukup untuk sebuah taman budaya, seperti ruang pameran, ruang pertunjukan (*concert hall*), museum, perpustakaan, kafe, toilet, dan tempat parkir. Namun karena minimnya tim pelayanan semua fasilitas tersebut kurang dan bahkan tidak menunjang untuk sarana edukasi yang bebas diakses pengguna umum. Dalam kaitannya dengan menjadi sumber belajar masyarakat, taman budaya yang tertata secara baik dan sistematis secara langsung maupun tidak langsung dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung, pembelajar seni, maupun seniman.

Terlebih kurangnya penataan ruang, bangunan ini tidak ramah dan kurang memfasilitasi para penggunanya. Sebagai contoh pada bagian auditorium penataan akustik ruang kurang bekerja secara maksimal sebab suara yang dihasilkan masih memantul sehingga memekakkan telinga.

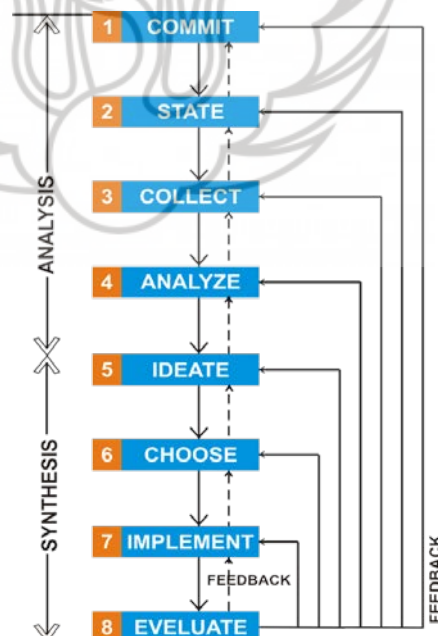
Selain itu kurangnya media informasi yang disediakan menjadikan pengunjung umum kurang mengerti apa sebenarnya taman budaya tersebut.

Sebab permasalahan di atas, maka perancangan kembali interior Taman Budaya Yogyakarta sangat diperlukan. agar lebih dapat memfasilitasi kegiatan berkesenian bagi para penggunanya yang memberikan kemudahan akses, efisiensi gerak dan efektivitas ruang. Perancangan interior Taman Budaya Yogyakarta ini diharapkan mampu berperan aktif mendukung para seniman untuk selalu berkarya serta menjaga, melestarikan, dan meningkatkan apresiasi masyarakat luas terhadap seni budaya.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain yang digunakan dalam perancangan ulang Taman Budaya Yogyakarta menggunakan Pola Pikir Perancangan Desain Rosemary Kilmer dengan bagan:



Gambar 1. Pola Pikir Perancangan
(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

Dari bagan Pola Pikir Perancangan menurut Rosemary Kilmer dapat disimpulkan:

- a. *Commit*: menerima atau berkomitmen dengan masalah. Untuk dapat menerima dan berkomitmen terhadap masalah dengan cara membuat daftar prioritas. Daftar prioritas ini bersangkutan dengan manajemen waktu desainer dalam memecahkan sebuah masalah.
- b. *State*: mendefinisikan masalah. Seorang desainer harus dapat menghadapi masalah dengan pikiran terbuka, serta konsisten. Dengan cara membuat *checklist* apa yang perlu diselesaikan untuk memecahkan masalah. Isi *checklist* terdiri dari semua aspek (fisik, sosial, ekonomi, psikologis) sehingga dapat memahami masalah secara keseluruhan. Selain itu dengan cara wawancara dengan pihak yang bersangkutan
- c. *Collect*: mengumpulkan fakta. Fakta dapat terkumpul dengan cara melakukan *survey* lapangan, *research*, dan wawancara.
- d. *Analyze*: menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan. Untuk menganalisa dengan cara membuat sketsa konsep.
- e. *Ideate*: mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mendapatkan ide, dengan cara *brainstorming*.
- f. *Choose*: memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada. Dalam memilih alternatif menggunakan cara *personal judgment*, dimana penulis berhati-hati dalam membandingkan setiap pilihan terhadap orang lain dan memutuskan pilihan yang memenuhi kriteria atau tujuan masalah. Serta dengan cara *comparative analysis*.
- g. *Implement*: melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan bentuk 3D serta presentasi yang mendukung. Dengan cara membuat gambar desain akhir yang telah memenuhi kriteria. Membuat *time schedule* sehingga pekerjaan bisa berjalan dengan lancar dan sesuai harapan. Memikirkan anggaran biaya, setelah itu membuat gambar konstruksi.

- h. *Evaluate*: meninjau desain yang telah dibuat, apakah sudah mampu memecahkan permasalahan. Untuk melakukan evaluasi, dapat menggunakan cara *self-analysis*, *solicited opinion*, *critic's analysis*.

2. Metode Desain

Proses desain dalam Pola Pikir Perancangan menurut Rosemary Kilmer melalui 3 tahapan, antara lain:

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode ini merupakan proses analisis adalah tahap programming, yaitu tahap untuk menganalisis permasalahan dengan mengumpulkan data fisik, non-fisik, literatur, dan data-data lainnya yang dibutuhkan. Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

1. Wawancara terhadap klien untuk mendapatkan data non-fisik berupa keinginan dan kebutuhan ruang.
2. Mendapatkan data fisik melalui *survey* lokasi dengan mendokumentasikan situasi dan kondisi ruang serta melakukan pengukuran untuk memastikan kecocokan dengan data non-fisik.
3. *Collect*, yaitu mengumpulkan seluruh data fisik dan non-fisik yang didapat untuk segera didapatkan kelebihan dan kelemahan objek sehingga memunculkan permasalahan desain.

Cara kerja metode ini: pertama, rencanakan Protokol Lapangan, rencana mendetail tentang objek yang akan dikunjungi, siapa yang akan diamati dan dengan siapa akan berinteraksi, berapa lama akan di tempat objek, apa yang akan direncanakan dieksplor (tema umum atau pertanyaan spesifik). Kedua, kumpulkan sumber kumpulkan perangkat kunjungan seperti buku catatan, kamera, perekam suara, dokumen-dokumen surat izin untuk kunjungann lapangan. Ketiga, terjun ke lapangan. Keempat, rekam

observasi, melakukan pendokumentasian yaitu menulis catatan, mengambil foto, membuat rekaman audio atau video untuk merekam percakapan, membuat data terorganisir untuk dianalisis nanti.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode ini merupakan proses sintesis adalah tahap mendesain, yaitu tahap untuk menghasilkan beberapa alternatif solusi desain. Untuk mendapatkan alternatif desain dibutuhkan kriteria desain melalui daftar kebutuhan dan permasalahan desain yang didapatkan pada tahap *programming*. Dari beberapa alternatif tersebut kemudian akan dipilih alternatif terbaik yang dapat memecahkan permasalahan.

Untuk menjawab permasalahan desain dengan mengeluarkan ide melalui metode konfigurasi (*color scheme, prototype*) sehingga didapatkan pemecahan masalah dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mengeluarkan ide dan pengembangan desain menggunakan metode metafora dan analogi konsep. Dalam metode ini, sebuah metafora digunakan untuk menghasilkan konsep dengan perbandingan yang jelas tapi tidak bermakna secara literal. Sedangkan analogi bersifat lebih langsung saat membuat perbandingan. Metode ini menuntut pada konsep-konsep yang menyusun pemikiran konvensional.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode ini merupakan metode untuk menentukan alternatif yang dibutuhkan klien dan sesuai untuk dapat dilanjutkan ke tahap final (presentasi dan gambar kerja).

Metode evaluasi pemilihan desain yang akan dilakukan yaitu dengan menguji seluruh alternatif untuk didapatkan alternatif yang paling sesuai dan optimal untuk memecahkan permasalahan dari ide-ide yang ada.