

**PERANCANGAN INTERIOR YOGYATORIUM DAGADU
DENGAN PENDEKATAN EVERYTHING ABOUT DJOKJA**



PERANCANGAN

Bachtiyar Dendy Ardiyan
NIM 121 1888023

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

ABSTRAK

PERANCANGAN INTERIOR YOGYATORIUM DAGADU DENGAN PENDEKATAN EVERYTHING ABOUT DJOKJA

Bachtiyar Dendy Ardiyan

clothing store di era masa kini tidak hanya tempat bekerja unrtuk menjual saja, tetapi menjadikan lahan tempat kreatifitas untuk berkarya. PT. Aseli Dagadu Djokdja merupakan perusahaan bergerak di bidang industri kreatif, seiring bertambahnya waktu PT. Aseli Dagadu Djokdja menginginkan suatu tempat untuk berkarya untuk semua kalangan yang ingin memamerkan karyanya. Riset pendukung data dilakukan dengan studi literatur dari berbagai sumber seperti buku, majalah, dan internet untuk mengetahui perkembangan *clothing store* di dunia interior. Riset awal yang di gunakan adalah pengamatan langsung / survei, pengambilan gambar serta wawancara dengan pemilik meliputi aktivitas, perilaku dan kebutuhan ruang. Secara keseluruhan, konsep penataan interior jogjatorium DAGADU dengan mengusung tema utama: *Everything about Djokdja*. Cakupan perancangan ini adalah stand pakaian, stand pameran, desain ruang bedah buku serta ruang pemutaran film dibalut dengan ciri khas dari DAGADU pada setiap interiornya. Jadi hasil akhir desain interior ini adalah terciptanya tempat yang menunjukkan kreatifitas serta menimbulkan kesan kangen untuk kembali ke yogyakarta lagi dan dagadu oleh para pengunjung yang kebanyakan masyarakat luar jogja.

Kata kunci:

desain, interior, *clothing store*, *Everything about Djokdja*, tempat kreatifitas

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR YOGYATORIUM DAGADU DENGAN PENDEKATAN EVERYTHING ABOUT DJOKJA diajukan oleh Bachtitar Dendy Ardiyan, NIM 1210005123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Telah di setujui Tim Pembina Tugas Akhir pada Tanggal 4 januari 2017.

Pembimbing 1

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

Pembimbing 2

Bambang Pramono, SSn.,M.A.
NIP. 19730830 200501 1 001

Cognate

Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19860924 201404 2 001

Ketua Program Studi Desain Interior

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

Ketua Jurusan Desain

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

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR YOGYATORIUM DAGADU DENGAN PENDEKATAN EVERYTHING ABOUT DJOKJA diajukan oleh Bachtitar Dendy Ardiyan, NIM 1210005123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Telah di setujui Tim Pembina Tugas Akhir pada Tanggal 29 November 2017.

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



Bambang Pramono SSn., M.A.
NIP. 19730830 200501 1 001

Cognate



Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19860924 201404 2 001

Ketua Program Studi Desain Interior



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

Ketua Jurusan Desain



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

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institit Seni Indonesia Yogyakarta



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

KATA PENGANTAR

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

penyusun tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan serta dukungan berbagai pihak. Dengan rasa hormat, ucapkan trimakasih yang sebesar-besarnya, kami ucapkan kepada:

1. Allah SWT atas segala hidayahnya dan karunia-Nya.
2. Ir. Yulyta Kodrat P., M.T, MT. Selaku dosen pembimbing 1 yang telah memeberi banyak masukan dan saran bagi penyusun Tugas Akhir Karya Desain ini.
3. Bambang Pramono, SSn.,M.A. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberi bimbingan, kritikan serta semangat bagi penyusun Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Drs.A. Hendro Purwoko, M,Sn. Selaku Dosen Wali atas segala dukungan dan motifasi yang diberikan.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, MA. ,slaku Kaprodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.
6. Bapak Noor Arif, selaku Pimpinan PT. Aseli Dagadu Djokdja yang telah memberi izin dapat emngambil data untuk Tugas Akhir.
7. Orang tua, Ibunda anik suryani yang tidak pernah berhenti memberikam motifasi, materi, dukungan, serta doa.
8. Teman-teman INDIS 2012
9. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
10. Dan pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis selama melaksanakanya Tugas Akhir dan peenyusunan laporan ini.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati. Saya menyadari penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih banyak terdapat kekurangan disana sini. Saya sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangaun dan Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 29 Oktober 2017

Penulis,

Bachtiyar Dendy Ardiyan



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	
A. Tinjauan Pustaka	
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek	7
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Kusus	11
B. Program Disain	
1. Tujuan Disain	26
2. Fokus Disain	28
3. Data	
a. Data Umum	
1) Profil Perusahaan	28
2) Nama Proyek	30
3) Lokasi Proyek	30

4. Data Non Fisik	
1) Jam Kerja	31
2) Struktur Organisasi	32
3) Aktifitas Pengelola	34
5. Data Fisik	
1) Denah Bangunan	36
2) Eksisting	39
6. Literatur	40
7. Daftar Kebutuhan dan Ruang	57

BAB III PERMASALAHAN DESAIN	
A. Pernyataan Msalah	59
B. Ide Solusi Disain	60
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	62
BAB V PENUTUP	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	71
1. RAB	
2. Lembar asistensi	
3. Poster Pameran	
4. Katalog Pameran	
5. Konsep Grafis	
6. Gambar Prespekttif	
7. Gambar Kerja	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gambar digram pola pikir	3
Gambar 2.1 Arsitektural Yogyakarta	14
Gambar 2.2 Arsitektural Yogyakarta	14
Gambar 2.3 Layout lantai 1A	14
Gambar 2.4 Gambar 2.4 spasial dinamis 2a	15
Gambar 2.6 Standarisasi Retail	19
Gambar 2.7 Standarisasi Retail	20
Gambar 2.8 Standarisasi Retail	21
Gambar 2.9 Standarisasi Ruang Pameran	23
Gambar 2.10 Standarisasi pengamat berkelompok	25
Gambar 2.11 Logo	29
Gambar 2.12 Nama Proyek	30
Gambar 2.13 Lokasi proyek	30
Gambar 2.14 Gambar Pembantu	33
Gambar 2.15 Denah Bangunan lantai 1 halaman depan	36
Gambar 2.16 Denah Basement	36
Gambar 2.17 Denah Bangunan lantai 1A	37
Gambar 2.18 Denah Bangunan lantai 2A	37
Gambar 2.19 Denah Bangunan lantai 2B	38
Gambar 2.20 Halaman Belakang	38
Gambar 2.21 Esisting	39
Gambar 3.1 Sumur gemuling	65
Gambar 3.2 Monumen tugu	66
Gambar 3.3 Pasar bringgarjo	67

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Jam Kerja	31
2. Tabel 2.2 Struktur Organisasi	32
3. Tabel 2.3 Urutan Aktifitas Pengelola	34
4. Tabel 2.4 Penggunaan Ruang, Letak Ruang, dan sifat ruang	35
5. Tabel 2.5 Daftar Ruang Lantai 1,2 dan Halaman Belakang	57
6. Tabel 2.6 Daftar Kebutuhan	58
7. Tabel 3.1 Rencana Ruang dan Penggunaan Ruang	60
8. Tabel 3.2 Hubungan Antar Ruang	64



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

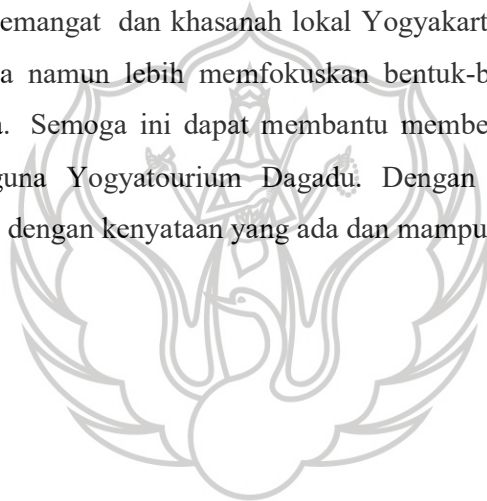
PERANCANGAN INTERIOR YOGYATORIUM DAGADU DENGAN PENDEKATAN EVERYTHING ABOUT DJOKJA

Sejak awal kelahirannya, Dagadu Djokdja memosisikan diri sebagai produk cinderamata alternatif dari Djokdja dengan mengusung tema utama: *Everything about Djokdja*. dari artefaknya, bahasanya, kultur kehidupannya, maupun remeh-temeh keseharian yang terjadi di dalamnya. Terminologi “alternatif” digunakan untuk membedakan produk Dagadu Djokdja dengan cinderamata lain dengan karakteristik : memberi bingkai estetika pada hal-hal keseharian yang dianggap sederhana dan remeh, mengungkapkan gagasan dengan gaya bermain-main yang mudah dipahami, memberi penekanan pada aspek keatraktifan melalui bentuk-bentuk sederhana yang mencolok, memilih fabrikasi ketimbang citra craft atau kerajinan, baik melalui material yang digunakan maupun unsur-unsur desain dari pemilihan warna hingga finishing.

Setelah berjalanya selama sekitar 20 tahun maka PT. Aseli Dagadu Djokdja membuka gerai baru yang di beri nama Yogyatourium Dagadu. Bangunannya sendiri terdiri dari 3 level: lantai dasar, lantai atas dan taman serta coffee eshop yang ada dibagian belakang gedung. Yogyatourium Dagadu sendiri terletak di Jl. Gedongkuning Sel. No.128, Rejowinangun, Kotagede, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan keinginan direktur PT. Aseli Dagadu Djokdja, Noor Arif Yogyatourium Dagadu atau kepanjangan Yogyakarta, tourism dan laboratorium selain untuk *show room* berharap bisa menjadi laboratorium kecil untuk segala kreativitas di Yogyakarta. Namun belum terlaksananya ke inginan tersebut.

Kota Yogyakarta sendiri jarang ada sebuah perusahaan yang memiliki keinginan selain untuk menjual produknya namun juga membantu untuk menciptakan tempat untuk berkarya untuk seseorang, oleh karena itu pentingnya dan menariknya proyek ini bagaimana menciptakan keinginan direktur PT. Aseli Dagadu Djokdja tersebut dapat tercapai.

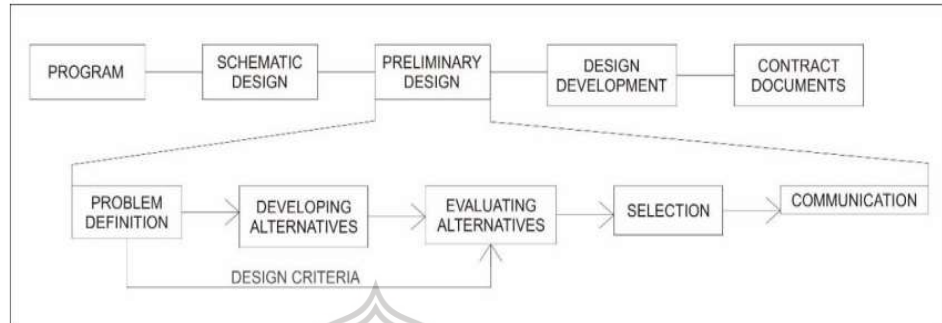
Maka berdasarkan pengamatan serta survey lapangan langsung pada tempat objek, wawancara, melalui website internet untuk perolehan data sekaligus pengumpulan referensi maka dapat di buatnya display dan furniture untuk keperluan seperti tempat kreativitas bagi anak-anak muda di Yogyakarta seperti pameran, bedah buku hingga putar film dan tentunya tidak melupakan element interior yang bercirikan dagadu dengan tema utama *Everything about Djokdja* yang mengeksplorasi semangat dan khasanah lokal Yogyakarta yang di terapkan pada bentuk interiornya namun lebih memfokuskan bentuk-bentuk arsitektural yang adadi Yogyakarta. Semoga ini dapat membantu memberikan solusi baru untuk kebutuhan pengguna Yogyatourium Dagadu. Dengan demikian hasil desain diharapkan sesuai dengan kenyataan yang ada dan mampu memenuhi kebutuhan.



B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain berisi sejumlah tahapan atau langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mendapatkan sebuah hasil akhir rancangan. Adapun proses desain yang digunakan dalam perancangan interior ini menggunakan model Paul Laseau (2001), dengan diagram pola pikir desain di bawah ini:



Gambar 1.1 digram pola pikir

2. Metode Desain

Pengumpulan Data dan & Penelusuran Masalah

Dengan menggunakan diagram Model Paul Laseau di atas, berikut merupakan penjabaran tahapan metode yang digunakan:

a. Tahap Program (Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah)

Berdasarkan diagram model Paul Laseau di atas, pengumpulan data dan penelusuran masalah dilakukan pada tahap program (lihat gambar 1). Pada tahap ini, dilakukan tahap pengumpulan data dengan menganalisis masalah yang menjadi fokus. Tahap programming ini bertujuan untuk menelusuri masalah sehingga mampu menjadi dasar dari proses desain yang dilakukan. Adapun metode-metode yang diterapkan dalam melakukan pengumpulan data, antara lain:

a. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mendapatkan data non-fisik, seperti kebutuhan pengguna ruang (dalam hal retail Jogjatorium Dagadu), keinginan pihak terkait, dan sebagainya.

b. Survey langsung

Perancang melakukan survey langsung ke Jogjatorium dagadu untuk mendapatkan data fisik dengan pemotretan situasi dan kondisi ruang. Selain itu, dilakukan pula untuk memperoleh data ruang dengan meteran, agar mendapatkan data detail ukuran seluruh ruang yang akan didesain.

c. Pengumpulan Dokumen

Perancang melakukan pengumpulan dokumen untuk mendapatkan data profil perusahaan dan data gambar kerja arsitektural.

Data yang terkumpul lalu dianalisis masalah yang dialami dengan menggunakan analisis SWOT. Perancang menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang dan tantangan yang dihadapi oleh objek sehingga mampu mengetahui masalah-masalah yang perlu dipecahkan melalui perancangan.

b. Skematik Desain

Pada diagram Paul Laseau, setelah tahap program dilakukan tahap skematik desain. Tahap skematik desain merupakan tahap mewujudkan konsep/gagasan hasil analisis masalah ke dalam gambar desain seperti mood board atau sketsa. Selain itu, tahap ini dilakukan guna memahami peraturan-peraturan yang berkaitan dengan rancangan/proyek serta membantu dalam berkonsultasi dengan pihak-pihak yang terkait.

c. Desain Awal

Pada tahap ini, terdapat tahapan lanjutan yang terdiri dari langkah-langkah berikut:

a. Definisi Masalah

Mengidentifikasi batas tertentu dari masalah yang harus dipecahkan. Kemudian dilakukan analisis mengenai berbagai bagian dari masalah tersebut untuk menentukan kebutuhan, kendala, dan sumber daya. Hasil yang diharapkan dalam tahap ini adalah desainer mampu melakukan set up tujuan desain tertentu.

b. Mengembangkan alternatif

Setelah melakukan definisi masalah, perancang meneliti solusi yang ada, kemudian mengembangkan beberapa opsi alternatif yang layak menjadi solusi masalah yang ingin dipecahkan. Pengembangan alternatif dilakukan dengan cara brainstorming.

c. Evaluasi Alternatif

Alternatif-alternatif yang disediakan oleh perancang kemudian dievaluasi berdasarkan tujuan perancangan. Dalam mengevaluasi alternatif, kriteria evaluasi digunakan untuk menentukan tingkatan solusi alternatif yang dinilai menggunakan kriteria desain.

d. Pemilihan

Setelah mengevaluasi setiap alternatif yang ada, dilakukan pemilihan terhadap satu alternatif yang dianggap paling sesuai dengan kriteria desain yang ada. Jika proses evaluasi alternatif tidak menunjukkan satu alternatif yang menonjol, perancang dapat mengkombinasikan dua atau lebih solusi alternatif yang ada. Dalam hal ini, alternatif yang dipilih biasanya dimodifikasi lebih lanjut dengan mengkombinasikan beberapa bagian dari alternatif lain yang lebih sesuai sebagai solusi masalah desain yang ingin dipecahkan.

e. Komunikasi

Alternatif solusi akhir yang dipilih untuk masalah yang disoroti kemudian harus dikomunikasikan dan dijelaskan sedemikian rupa agar dapat digunakan untuk tahap berikutnya dari proses desain.

f. Pengembangan Desain

Tahap sebelumnya menghasilkan output berupa alternatif solusi akhir yang dipilih untuk mengatasi kebutuhan desain dari objek yang dipilih. Kemudian, dilakukan pengembangan desain dari alternatif yang telah dipilih. Pada tahap ini, perancang mewujudkan rancangan skematik dalam skala yang lebih jelas dan detail.

g. Dokumen Kontruksi

Tahap terakhir ini bertujuan untuk menyelesaikan gambar kerja yang telah terpilih untuk mengembangkan detail-detail, menyusun detail spesifikasi material, dan penyiapan dokumen.

