

**PERANCANGAN INTERIOR
FOOD COURT APARTEMEN GREEN
PRAMUKA CITY, JAKARTA PUSAT**



PERANCANGAN

oleh:

Pipin Pabisangan

NIM 1111 832 023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDO NESIA YOGYAKARTA**

2018

**PERANCANGAN INTERIOR
FOOD COURT APARTEMEN GREEN
PRAMUKA CITY, JAKARTA PUSAT**



PERANCANGAN

oleh:

Pipin Pabisangan

NIM 1111 832 023

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

**PERANCANGAN INTERIOR FOOD COURT APARTEMEN GREEN
PRAMUKA CITY, JAKARTA PUSAT** diajukan oleh Pipin Pabisangan, NIM
1111832023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni
Rupa, Institut Seni Indonesia, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji
Tugas Akhir pada tanggal 13 Juli 2018

Pembimbing I/Anggota

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

Pembimbing 2 / Anggota

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

Cognate / Anggota

Ivada Ariyani S.T., M.Des.
NIP 19760514 200501 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

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Tuhan Yang Maha Esa, yang senantiasa melimpahkan berkatnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang merupakan syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari dalam penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan, dorongan dan bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas semua kesempatan, kemudahan dan kesehatan yang diberikan.
2. Kedua orang tua, Helena Sinaga dan Andarias Pabisangan yang selalu memberikan semangat baik secara moral maupun materiil.
3. Kakak-kakak dan adik-adik saya yang selalu setia bertanya kapan lulus.
4. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des. dan bapak Hangga hardika, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat dan nasehat, maupun kritik dan saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. bapak Hangga hardika, S.Sn., M.Sn selaku dosen wali.
6. Yth. Ibu Yulyta kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institute Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan dan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Ibu Yuniar Trisianti, bapak Aprianto Ari, serta seluruh staff/Karyawan PT. Keekoo Cipta Dimensi atas bantuan survey dan perizinan.
10. Staff/karyawan Apartemen Green Pramuka City atas izin survey dan data-data yang diberikan.
11. Sahabat dan teman-teman yang turut membantu dalam segala hal, Prima Dwi Hartanto, Marina semboor, Nuryanti Eryz, Novanda, Suci rahmadani, Yuni Asri

- Maya, Anggita Manggala N.N, Fudla Nurul, Marendra Mukti, Mirza Maulana, Nesa Nanda, Beneditte Devina Ulina, Farah El Freeda, dan Muhammad Rifky.
12. Teman-teman Garis (PSDI 2011).
 13. Teman-teman kosan Tejowati, Ella, Okta, Disty, Tysa dan Gita.
 14. Percetakan DIMENSI untuk segala bantuannya.
 15. Adope CS yang telah membantu kelancaran penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
 16. Serta semua pihak yang telah turut membantu penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga tugas akhir karya desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.



Yogyakarta, 06 Agustus 2018

Penulis,

Pipin Pabisangan

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk merepresentasikan *brand* dari green pramuka city dengan mengangkat warna dari logo perusahaan. Penerapan gaya kontemporer pada perancangan ini mewakili kehidupan masyarakat urban Jakarta yang fleksibel dan dinamis. Karya desain ini menggunakan metode perancangan proses desain yang terdiri dari analisis dan sintesis yang mengumpulkan keseluruhan data-data lalu mengolahnya menjadi alternatif desain yang dapat memberikan hasil solusi yang optimal. Pemilihan material perancangan yang berdasarkan pada gaya kontemporer dan warna yang menjadi ciri khas Apartemen Green Pramuka City.

Kata Kunci: apartemen, interior, kontemporer



Abstract

This design aims to represent the brand from Green Pramuka City Apartment by lifting the color of the company logo. The application of contemporary style to this design represents the vibrant and dynamic life of Jakarta. This design uses the method of designing process which is consist of analysis and synthesis that collect all data then process it into alternative design that can give result of optimal solution. The selection of design materials is based on the contemporary style and colors that characterize the Green Pramuka City Apartment.

Keywords: apartment, interior, contemporary



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I - PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain	2
2. Penjelasan Proses Desain.....	3
BAB II - PRA DESAIN	5
A. Tinjauan Pustaka	5
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek.....	5
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus	10
B. Program Desain.....	15
1. Tujuan Perancangan.....	15
2. Fokus perancangan/Sasaran perancangan.....	15
3. Manfaat Perancangan.....	15
4. Data.....	15
BAB III - PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	30
A. Pernyataan Masalah (<i>problem statement</i>)	30
B. Ide Solusi Desain (<i>ideation</i>).....	30

BAB IV - PENGEMBANGAN DESAIN	41
A. Alternatif Desain (<i>Schematic Design</i>).....	41
1. Alternatif Estetika Ruang.....	41
a. Penerapan Gaya	41
2. Alternatif Penataan Ruang	45
a. Organisasi Ruang.....	45
1) Diagram Matrix	45
2) Diagram Bubble.....	46
b. Zoning dan Sirkulasi	47
c. Alternatif layout	49
d. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	51
e. Rencana dinding.....	53
f. Rencana Plafon	55
3. Alternatif Pengisi Ruang.....	56
4. Alternatif tata kondisi ruang	58
B. Hasil Desain.....	59
1. Perspektif rendering.....	59
2. Detail Custom	61
a. Gerobak.....	61
b. Tenant	62
BAB V - PENUTUP	65
A. Penutup.....	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67
1. Proses Pengembangan Desain	
a. Sketsa Ide Desain	

- b. Sketsa Perspektif Manual
- c. Sketsa Furniture *Custom*
- 2. Presentasi desain
 - a. Rendering Perspektif
 - b. Skema Bahan Dan Warna
 - c. Poster Dan Leaflet Pameran
- 3. Gambar Kerja
 - a. Layout & Rencana Lantai
 - b. Rencana Plafon dan ME
 - c. Tampak Potongan
 - d. Furniture *Custom*



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 2.1 <i>Chair and Table Unit</i>	10
Gambar 2.2 <i>Types and Sizes of Table Arrangements</i>	11
Gambar 2.3 <i>Types and Sizes of Table Arrangements</i>	11
Gambar 2.4 <i>Design Criteria</i>	12
Gambar 2.5 <i>Types and Sizes of Banquette Arrangements</i>	12
Gambar 2.6 <i>Wheelchair Accessibility</i>	13
Gambar 2.7 <i>Bar Section Details</i>	13
Gambar 2.8 <i>Bar Shapes: Planning Criteria</i>	14
Gambar 2.9 <i>Bar Shapes: Planning Criteria</i>	15
Gambar 2.10 Peta Lokasi Apartemen Green Pramuka City	16
Gambar 2.11 <i>Site Plan</i> Apartemen Green Pramuka City.....	16
Gambar 2.12 Logo Green Pramuka City	17
Gambar 2.13 Fasad Gedung Green Pramuka City	18
Gambar 2.15 Layout Foodcourt Apartemen Green Pramuka City	18
Gambar 2.16 Area Food Court yang Akan Didesain	19
Gambar 2.17 Layout Food Court yang Akan Didesain.....	20
Gambar 2.18 Tampak Susunan Lantai Food Court Apartemen Green Pramuka City.....	22
Gambar 2.19 Tampak Plafon <i>Expose</i> Food Court Apartemen Green Pramuka City	23
Gambar 2.20 Tampak Furniture Pengisi Food Court Apartemen Green Pramuka City.....	24
Gambar 2.21 Tampak Eskalator Penghubung Food Court Di LG dan G Tower Pino	24
Gambar 2.23 Tampak Suasana Area Food Court Apartemen Green Pramuka City	25
Gambar 2.24 Tampak Kasir Area Food Court Apartemen Green Pramuka City	25

Gambar 2.25 Tampak Area Washtafel Food Court Apartemen Green Pramuka City.....	26
Gambar 3.1 Warna Logo Apartemen Green Pramuka City	30
Gambar 3.2 Food Court Dengan Konsep Branding Dengan Warna Logo Perusahaan.....	32
Gambar 4.1 Gaya Kontemporer	42
Gambar 4.2 Elemen Dekoratif Ruang.....	43
Gambar 4.3 Warna Logo Apartemen Green Pramuka City	43
Gambar 4.5 Komposisi Warna Netral.....	44
Gambar 4.6 Material Perancangan.....	44
Gambar 4.7 Diagram Matrix Hubungan Antar Ruang Alternatif 1 Food Court Apartemen Green Pramuka City	45
Gambar 4.8 Diagram Matrix Hubungan Antar Ruang Alternatif 2 Food Court Apartemen Green Pramuka City	45
Gambar 4.9 Diagram Bubble Hubungan Antar Ruang Alternatif 1 Food Court Apartemen Green Pramuka City	46
Gambar 4.10 Diagram Bubble Hubungan Antar Ruang Alternatif 2 Food Court Apartemen Green Pramuka City	46
Gambar 4.11 Zoning dan Sirkulasi Alternatif 1 Food Court Apartemen Green Pramuka City.....	47
Gambar 4.12 Zoning dan Sirkulasi Alternatif 1 Food Court Apartemen Green Pramuka City.....	48
Gambar 4.13 Layout Alternatif 1 Food Court Apartemen Green Pramuka City ..	49
Gambar 4.14 Layout Alternatif 2 Food Court Apartemen Green Pramuka City .	50
Gambar 4.15 Rencana Lantai Alternatif 1 Food Court Apartemen Green Pramuka City.....	51
Gambar 4.16 Rencana Lantai Alternatif 1 Food Court Apartemen Green Pramuka City.....	52
Gambar 4.17 Rencana Dinding Alternatif 1 Food Court Apartemen Green Pramuka City.....	53

Gambar 4.18 Rencana Dinding Alternatif 2 Food Court Apartemen Green Pramuka City.....	54
Gambar 4.19 Rencana Dinding Alternatif 2 Food Court Apartemen Green Pramuka City.....	54
Gambar 4.20 Rencana Dinding Alternatif 2 Food Court Apartemen Green Pramuka City.....	54
Gambar 4.21 Alternatif <i>Equipment</i> Pengisi Ruang.....	54
Gambar 4.22 Alternatif Furniture Pengisi Ruang	54
Gambar 4.23 Rencana ME Alternatif 1 Food Court Apartemen Green Pramuka City.....	54
Gambar 4.24 Rencana ME Alternatif 2 Food Court Apartemen Green Pramuka City.....	58
Gambar 4.25 Perspektif Ruang Dining Area Food Court Apartemen Green Pramuka City.....	54
Gambar 4.26 Perspektif Ruang Dining Area, Washtafel Area, Ruang Cuci Bersama, dan ruang Karyawan Food Court Apartemen Green Pramuka City	60
Gambar 4.27 Detail Khusus Gerobak Makanan dan Minuman	61
Gambar 4.28 Detail Tenant Makanan dan Minuman.....	54
Gambar 4.29 Detail Tenant Makanan dan Minuman.....	63
Gambar 4.30 Detail Tenant Makanan dan Minuman.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Kondisi Intensitas Cahaya Berdasarkan Area dan Visual Task..	29
Tabel 3.1 Permasalahan dan Ide Solusi Desain	33
Tabel 3.2 Daftar Kebutuhan Ruang Food Court Apartemen Green Pramuka City	40



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Apartemen Green Pramuka City City merupakan sebuah kawasan apartemen dengan konsep Super Blok yang berlokasi di Cempaka Putih, Jakarta Pusat. Saat ini, pembangunan Apartemen Green Pramuka City masih terus berjalan dan rencananya akan dibangun sebanyak 17 tower. Hingga saat ini telah dibangun delapan tower yang sudah dihuni. Delapan tower DP 1 kemudian terbagi menjadi dua bagian, yaitu DP 1 dan DP 2, dimana dikelola oleh manajemen yang berbeda. Untuk DP 1 terdiri dari tower Fagio (warna hijau), Pino (warna kuning), Chrysant (warna biru), Bougenville (warna merah), dengan fasilitas publik berupa kolam renang di masing-masing tower. *Foodcourt*, fasilitas bermain anak berbayar *Fun World*, gereja, masjid, apotek, *barber shop*, parkir motor dan mobil, serta keamanan 24 jam. Untuk DP 2 terdiri dari Tower Orchid (hijau toska), Penelope (warna merah jambu), Scarlett (warna ungu) dan Nerinne (warna magenta). Fasilitas yang disediakan untuk DP 2 berupa sebuah kolam renang untuk digunakan keempat tower, mall di lantai dasar yang terkoneksi ke keempat tower.

Pembangunan apartemen ini dimulai pada 2012. Tower yang dibangun paling awal adalah tower Pino. Awalnya dibangun dengan konsep rusunami, sehingga untuk pemilihan material menyesuaikan dengan konsep, dimana untuk lantai menggunakan keramik ukuran 25x25 cm, begitu juga dengan tower Pino dan Chrysant. Untuk DP2 konsep apartemen sudah ditingkatkan baik dari segi material maupun fasilitas. Keempat tower ini terkoneksi dengan pusat perbelanjaan/mall yang menyediakan berbagai kebutuhan dan hiburan lengkap. Keberadaan pusat perbelanjaan yang diresmikan pada Desember 2016 ini mengakibatkan sepi pengunjung area ruang publik yang ada di *lower ground* tower Chrysant berupa *foodcourt* dan *fun world* sepi pengunjung. Berdasarkan pengamatan area *foodcourt* hanya terlihat ramai pada jam makan siang oleh karyawan dan staff apartemen yang memang mendapat jatah makan siang di *foodcourt*. Fasilitas seperti stop kontak

yang minim juga mengakibatkan penghuni maupun pengunjung *foodcourt* yang membutuhkan fasilitas ini merasa enggan untuk berlama-lama di area ini. Untuk area *fun world* hampir tanpa pengunjung sama sekali dikarenakan pihak mall membuka area *fun world* yang lebih luas dibandingkan yang ada di tower Chrysant.

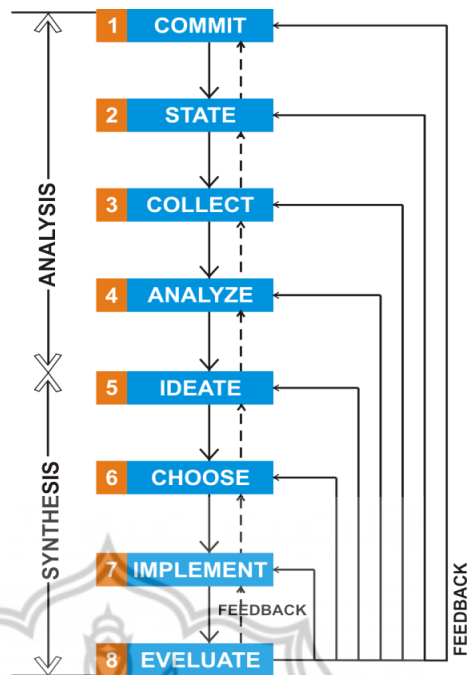
Kehidupan bermasyarakat yang terbentuk pada hunian vertikal berkaitan erat dengan *living habit* atau kebiasaan penghuninya. Rata-rata penghuni apartemen/kondominium merupakan pekerja kantoran yang lebih banyak menghabiskan aktifitas di luar hunian yang berimbas pada kentalnya pola individualisme yang berkembang didalamnya. Merupakan sebuah tantangan untuk membangkitkan kesadaran dalam kehidupan urban Jakarta.

Untuk meningkatkan komunikasi dan kepedulian terhadap sekitar yang dimulai dengan berinteraksi dengan sesama penghuni apartemen. Maka dari itu, diharapkan perancangan *Food court* dan *Playground* Apartemen Green Pramuka City diharapkan menjadi solusi yang logis untuk mengatasi masalah kurangnya fasilitas dan ruang interaksi yang ada di Apartemen Green Pramuka City City ini.

B. Metode Desain

1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain

Proses desain dapat 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 *sisntesis*, di mana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan. (Kilmer, 1992)



Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

2. Penjelasan Proses Desain

Proses ini dimulai dari tahap inspirasi atau memahami. Dalam tahap ini, desainer mengumpulkan berbagai informasi baik observasi berupa tinjauan ke lokasi sehingga dapat mempertimbangkan lingkungan seperti apa yang akan dirancang, wawancara baik terhadap *user*/pengguna maupun klien. Apartemen Green Pramuka City sebagai salah satu kawasan hunian vertikal yang berupaya untuk memenuhi kebutuhan para penghuni.

Pada Perancangan Interior Apartemen Green Pramuka City pola pikir perancangan yang digunakan adalah proses desain yang terdiri dari dua bagian, yakni analisa merupakan langkah *programming* dan sintesa merupakan langkah *designing*.

Pada tahap pertama yaitu *programming* yang 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.

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer (1992) ini, bagan yang terlihat adalah sebagai berikut (lihat pada Gambar 1.1):

- a. *Commit* adalah mengidentifikasi masalah. Tahap ini dapat dilakukan dengan mengenali prioritas permasalahan yang harus dihadapi bagi desainer pada sebuah proyek interior.
- b. *State* adalah menetapkan masalah, dengan cara membuat *checklist* permasalahan apa saja yang harus diselesaikan pada sebuah proyek, kemudian membuat *perception list*, berupa pihak mana saja yang disetujui dan diambil pendapatnya terhadap proyek yang sedang dikerjakan. Membuat visual diagram yang merangkum tujuan yang ingin dicapai dari permasalahan yang ada kemudian dinyatakan dalam bentuk diagram.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta dan informasi terkait proyek yang sedang dilaksanakan, baik berupa *survey*, *interview* atau metode *research* lainnya.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dari data yang telah dikumpulkan dengan membuat diagram hubungan antar ruang dalam bentuk diagram *bubble* dan diagram *matrix*. Diagram ini meliputi zona, hubungan antar ruang, sirkulasi, view, dan sebagainya.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide berupa skematik dan konsep. Pada konsep skematik pembagian ruang dan sirkulasi sudah lebih jelas dan spesifik dibandingkan dengan diagram *bubble* ditahap sebelumnya.
- 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.