

**PERANCANGAN INTERIOR
KANTOR BALAI KOTA YOGYAKARTA**



**KEMENTRIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN INTERIOR
KANTOR BALAI KOTA YOGYAKARTA**



**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelara Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Interior
2018**

PERANCANGAN INTERIOR BALAI KOTA YOGYAKARTA

Desita Dwi Anggarini

ABSTRAK

Kantor Pemerintahan Kota merupakan wadah aktivitas penyelenggaraan pemerintahan daerah, tempat para wakil rakyat mengatur jalannya pemerintahan dan pembangunan di segala sektor kehidupan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Kantor Balai Kota Yogyakarta merupakan kantor pemerintahan di Kota Yogyakarta yang juga memerlukan tuntutan seperti Kantor Pemerintah pada umumnya. Perancangan ini menggunakan pendekatan Vijay Kumar. Kantor Balai Kota Yogyakarta ingin menciptakan perubahan pada pelayanan dan citra kantor bagi masyarakat. Maka dalam pertimbangan, perancangan Kantor Balai Kota Yogyakarta memilih tema modern dan transparan. Karya desain ini menggunakan analisa dan sintesa yang mengumpulkan keseluruhan data-data lalu mengolahnya menjadi alternatif desain yang memberikan hasil solusi optimal.

Kata Kunci: Pemerintahan, Kota, Citra, Transparan, Interior

ABSTRACT

Central Government Office is a place of activity of local government administration, where the representatives of the people manage the government and development in all sectors of life to improve the welfare of the community. Yogyakarta City Hall Office is a government office in Yogyakarta City which also needs demands like the Government Office in general. This design uses Vijay Kumar approach. Yogyakarta City Hall office wants to create changes to the service and image of the office for the community. So in consideration, the design of Yogyakarta City Hall Office chose a modern and transparent theme. This design works using analysis and synthesis that collects the entire data and then process it into an alternative design that provides optimal solution results.

Keywords: Government, City, Image, Transparent, Interior

Tugas Akhir Perancangan/Penciptaan berjudul:

PERANCANGAN BALAI KOTA YOGYAKARTA diajukan oleh Desita Dwi Anggarini, NIM 131 1921 023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 16 Februari 2018.

Pembimbing I/Anggota

M. Sholahuddin, S.Sn, M.T

NIP. 19701019 199903 1 001

Pembimbing II/Anggota

Danang Febriyantoko, S.Sn,M.Ds

NIP. 19870209 201504 1 001

Cognate/Anggota

Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP. 19740713 200212 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. Swastiwi, 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 sepengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain. Kecuali yang secara tertulis menjadi acuan Tugas Akhir ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 16 Februari 2018

Desita Dwi Anggarini



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas semua petunjuk, rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya ini selesai tentu tak lepas dari bantuan, bimbingan dari berbagai pihak.

Dengan rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Orang tua tercinta yang memberikan bimbingan, nasehat, dorongan dan restu hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
2. Bapak M. Sholahuddin, S. Sn, M. T selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, kritik maupun saran bagi penyusunan tugas akhir.
3. Bapak Danang Febriyantoko, S. Sn, M. Ds selaku dosen pembimbing II yang telah memberi banyak kritik maupun saran dan semangat bagi penyusunan Tugas Akhir Desain ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior.
5. Balon sebagai rekan terdekat yang selalu memberikan dukungan dan membantu proses penyelesaian Tugas Akhir.
6. Janne Nadya dan Putri Puspitasari rekan tercinta yang selalu memberikan semangat dan membantu dalam banyak hal termasuk untuk Tugas Akhir.
7. Alifa Mifty Fala yang telah membantu dan memberikan dukungan pada proses pengerjaan Tugas Akhir.
8. Dan rekan-rekan lainnya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati. Penulis menyadari banyaknya kekurangan dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.

Yogyakarta, 16 Februari 2018

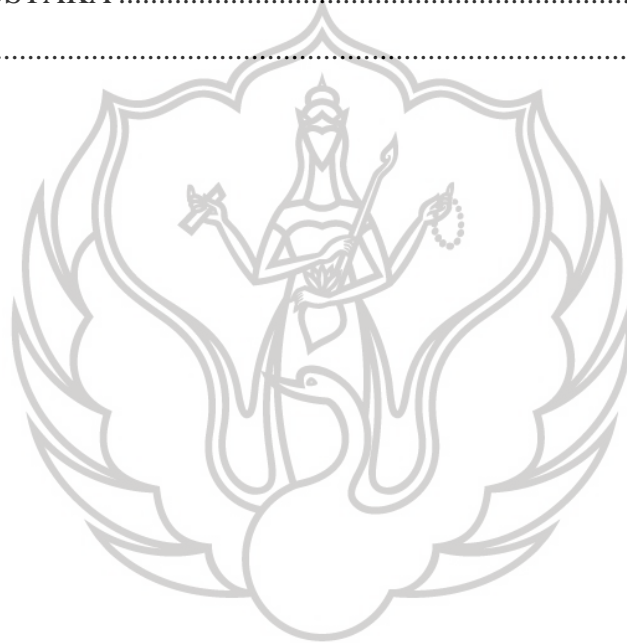
Penulis

Desita Dwi Anggarini

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	3
BAB II PRA DESAIN	5
A. Tinjauan Pustaka.....	5
B. Program Desain.....	14
1. Tujuan Desain	14
2. Fokus/ Sasaran Desain	14
3. Data	14
a. Deskripsi Umum Proyek	14
b. Data Non Fisik	15
c. Data Fisik	19
d. Data Literatur	24
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	28
BAB III PERMASALAHAN DAN SOLUSI DESAIN	31
A. Permasalahan Desain.....	31
B. Ide dan Solusi Desain.....	32
1. Konsep Program.....	32
2. Konsep Desain.....	33
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	35
A. Alternatif Desain.....	35

1. Alternatif Estetika Ruang.....	35
2. Alternatif Penataan Ruang.....	40
3. Alternatif Pembentuk Ruang.....	44
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	46
5. Rencana Tata Kondisional Ruang.....	47
B. Evaluasi Pemilihan Desain	54
C. Hasil Desain	54
BAB V PENUTUP.....	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 2. 1 Filosofi Tugu Yogyakarta	12
Gambar 2.2 Tampak Depan Kantor Balai Kota Yogyakarta	14
Gambar 2. 3 Site Plan Komplek Balai Kota Yogyakarta	15
Gambar 2. 4 Logo Pemerintahan Kota Yogyakarta.....	17
Gambar 2. 5 Struktur Organisasi Pemerintahan Kota Yogyakarta	18
Gambar 2. 6 Denah Layout Kantor Balai Kota Yogyakarta	19
Gambar 2. 7 Potongan Bangunan Tampak Depan	19
Gambar 2. 8 Potongan Bangunan Tampak Samping	20
Gambar 2. 9 Tampak Samping Kantor Bagian Umum	21
Gambar 2.10 Tampak Depan Kantor Bagian Umum	21
Gambar 2.11 Tampak Depan Kantor Bagian Umum.....	21
Gambar 2.12 Lorong Menuju Ruang Staff Bagian Umum	22
Gambar 2.13 Bagian Dalam Ruang Bagian Protokol.....	22
Gambar 2.14 Lorong Kantor Bagian Umum	22
Gambar 2.15 Tangga Menuju Aula Utama.....	23
Gambar 2.16 Pintu Masuk Ruang Bagian Protokol	23
Gambar 2.17 Lobby/Ruang Tunggu Kantor Bagian Umum	23
Gambar 2.18 Bagian Dalam Ruang Bagian Protokol	24
Gambar 3. 1 Standarisasi Meja Kerja Pelayanan	26
Gambar 3. 2 Standarisasi Kursi Kerja	27
Gambar 3. 3 Standarisasi Meja Kerja	27
Gambar 4. 1 Skema Warna	35
Gambar 4. 2 Referensi Suasana Ruang	36
Gambar 4. 3 Skema Komposisi Material	37
Gambar 4. 4 Referensi Elemen Pembentuk Ruang	38
Gambar 4. 5 Ide Bentuk Elemen Dekoratif	40
Gambar 5. 1 Bubble Diagram	41
Gambar 5. 2 Zoning	42

Gambar 5. 3 Layout Alternatif 1	43
Gambar 5. 4 Layout Alternatif 2	43
Gambar 5. 5 Rencana Lantai Alternatif 1.....	44
Gambar 5. 6 Rencana Lantai Alternatif 2	44
Gambar 5. 7 Rencana Plafon Alternatif 1	45
Gambar 5. 8 Rencana Plafon Alternatif 2	45
Gambar 5. 9 Alternatif Bench.....	46
Gambar 5.10 Alternatif Meja Resepsionis 1	46
Gambar 5.11 Alternatif Meja Resepsionis 2	46
Gambar 5.12 Alternatif Counter	46
Gambar 5.13 Furniture Pabrikasi	47
Gambar 5.14 Furniture Pabrikasi	47
Gambar 5.15 Perspektif Manual Area Lobby Kantor	54
Gambar 5.16 Perspektif Manual Ruang Protokol	55
Gambar 5.17 Hasil Rendering Area Lobby Kantor	55
Gambar 5.18 Hasil Rendering Waiting Area	56
Gambar 5.19 Hasil Rendering Ruang Meeting	56
Gambar 5.20 Hasil Rendering Ruang Bendahara Umum	57
Gambar 5.21 Hasil Rendering Ruang Protokol	57
Gambar 5.22 Hasil Rendering Ruang Wawali	58
Gambar 5.23 Hasil Rendering Ruang Staff Bagian Umum	58
Gambar 5.24 Hasil Rendering Ruang Tata Pemerintah	59
Gambar 5.25 Hasil Rendering Ruang Kepala Bagian Umum	59
Gambar 5.26 Hasil Rendering Ruang Sekertaris Daerah	60
Gambar 5.27 Gambar Kerja Layout Kantor	60
Gambar 5.28 Presentasi Layout Kantor	60
Gambar 5.29 Aksonometri Kantor	61
Gambar 5.30 Furniture Costum Resepsionis Utama	61
Gambar 5.31 Furniture Costum Counter	61
Gambar 5.32 Furniture Costum Bench	62
Gambar 5.33 Detail Partisi	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jumlah Luasan Perancangan	18
Tabel 1. 2 Daftar Kebutuhan dan Kriteria	28
Tabel 2. 1 Konsep Program	33
Tabel 3. 1 Diagram Matrix	40



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pergeseran paradigma dalam sistem penyelenggaraan pemerintah dari pola sentralisasi menjadi pola desentralisasi ditandai dengan lahirnya Undang-undang No. 22 Tahun 1999 tentang Pementahan Daerah, yang kemudian diubah menjadi Undang-undang no. 32 tahun 2004. Otonomi daerah pada prinsipnya adalah peningkatan pelayanan kepada masyarakat, partisipasi masyarakat, dan kesejahteraan masyarakat. Dari sudut pandang pelayanan umum/publik, otonomi daerah dimaksudkan untuk mendekatkan aparat pemerintahan daerah dengan publik sehingga memberi kualitas pelayanan yang prima. Dalam pemerintahan otonomi daerah, Pemerintah Kota memerlukan sarana dan prasarana, yakni kantor yang representatif. Bangunan kantor yang dapat menciptakan sistem/mekanisme kinerja pemerintahan yang lebih terkoordinasi.

Kantor Pemerintahan Kota merupakan wadah aktivitas penyelenggaraan pemerintahan daerah, tempat para wakil rakyat mengatur jalannya pemerintahan dan pembangunan di segala sektor kehidupan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Kantor Pemerintahan Kota membutuhkan tuntutan khusus yakni, wadah yang berperan sebagai simbol filosofis, fungsional, dan teknis, serta fungsi keterbukaan sebagai simbol wakil dari masyarakat suatu daerah. Seiring dengan laju pertumbuhan perekonomian dan pembangunan yang semakin pesat dan jumlah penduduk yang terus meningkat, maka meningkat pula tuntutan masyarakat terhadap pelayanan pemerintah yang profesional, efisien, efektif, transparan, partisipatif dan tanggap terhadap aspirasi masyarakat. Dalam rangka mengantisipasi pelaksanaan pemerintahan dan pembangunan, maka Kota Yogyakarta telah membentuk dinas-dinas daerah, lembaga daerah dan perusda.

Pembangunan Kantor Balai Kota Yogyakarta sampai saat ini masih belum mencerminkan keadilan bagi semua orang, dikarenakan adanya kelompok masyarakat yang memiliki keterbatasan fisik yang lazim disebut

kaum difabel belum menikmati hasil dari pembangunan kota terutama di bidang aksesibilitas pada ruang publik kota. Dalam skala Nasional, perumusan kebijakan dan undang-undang tentang aksesibilitas kaum difabel telah dikumandangkan dalam Undang-undang RI no. 4 tahun 1997 tentang upaya peningkatan sosial penyandang cacat dan Undang-undang RI No. 28 Tahun 2002 tentang bangunan gedung.

Berdasarkan isu aksesibilitas untuk kaum difabel diatas, penulis tertarik untuk merancang Kantor Balai Kota Yogyakarta berkaitan dengan tuntutan penerapan desain yang universal dimana sesuatu hal yang membatasi seseorang untuk melakukan suatu aktifitas gerak maupun penghambat keleluasaan ruang gerak dapat dibebaskan dengan suatu penyediaan fasilitas yang memenuhi prinsip universal design.

B. Metode Desain

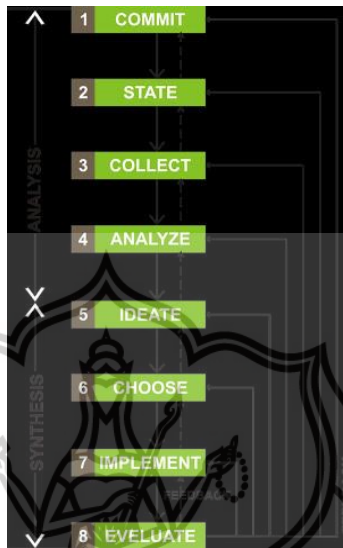
1. Proses Desain

Proses desain yang diterapkan menggunakan pola pikir perancangan dalam buku karya Rosmary Kilmer tahun 2014, yang mana disebutkan bahwa pada pola pikir ini terdapat 2 bagian pada proses desainnya yaitu, Analisa yang masuk dalam kategori Programming dan sintesa yang merupakan langkah designing. *Programming* merupakan penganalisaan permasalahan dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur dan data tambahan lainnya yang akan berguna nantinya. Langkah selanjutnya setelah data yang dibutuhkan terkumpul adalah tahap designing, pada tahap ini terjadilah proses sintesa, dimana muncul solusi permasalahan berupa beberapa bentuk inde alternatif yang selanjutnya akan dipilih dan dapat menjadi pemecah masalah optimal.

Dalam pola pikir perancangan Proses Desain ini, tahapan yang dikerjakan 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 terkumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.

- f. *Choose* adalah memilih alternative yang paling 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 sudah memecahkan masalah atau belum (Rosemary Kilmer, 2014)



Gambar 1.1: Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber: *Google image*, 2018))

2. Metode Desain

a. Metode Analisis (Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah)

Dalam tahap pengumpulan data, metode yang digunakan diambil dari buku *Designing Interiors* karya Rosemary & Otie Kilmer.

Commit: Penulis menemukan ketertarikan pada tantangan kompleksitas proyek. Kantor Balai Kota Yogyakarta merupakan kantor pusat pemerintahan Daerah Istimewa Yogyakarta.

State: Penulis merangkum kompleksitas yang ada dalam suatu kalimat permasalahan, yaitu merangkum citra dan guna.

Collect : penulis mengumpulkan data dari mulai data lapangan baik fisik maupun non-fisik, mengumpulkan data literature baik teori-teori umum maupun khusus. Data didapatkan melalui survey ke Kantor Balai Kota Yogyakarta, wawancara staf kantor, observasi aktifitas pengguna ruang, mendokumentasikan situasi lapangan, observasi masalah yang

terjadi, observasi kantor sejenis. Menambahkan literatur dari buku dan website.

Analyze: Pada tahap ini mulailah indentifikasi keadaan lapangan dengan standar-standar yang ada pada literatur ditambah keinginan klien. Dimulai dengan membuat tabel kriteria, diagram *matrix*, diagram *bubble*, dan sebagainya. Pada tahap ini ditemukanlah daftar kebutuhan baru, kedekatan, keterikatan, dan konsep besar solusi.

b. Metode Sintesis (Pencarian Ide & Pengembangan Desain)

Berdasarkan tahapan dari buku *Designing Interiors second edition* bahwa pada tahap pencarian ide terdiri dari dua fase, fase dalam bentuk gambar/ilustrasi, yang biasa disebut skematik, dan pernyataan konsep (*concept statement*), yang merupakan bentuk verbal tertulis.

Ideate: Proses pemikiran pemecahan masalah melalui alternatif-alternatif desain yang dibuat berpatokan pada hasil analisa. Teknik pencarian ide dan pengembangan desain dilakukan dengan sketsa/modeling, menerjemahkan diagram, dan membuat alternatif rencana.

Choose: Pemilihan desain yang terbaik dalam pemecahan masalah. Teknik yang digunakan adalah seleksi berdasarkan kriteria dan *personal judgment comparative*.

Implement: Proses Eksekusi dilakukan melalui visualisasi ide terpilih dengan teknik modeling 3D digital, gambar kerja, pembiayaan dan presentasi desain.

c. Metode Evaluasi (Pemilihan Desain)

Evaluate: Evaluasi berguna untuk mengecek apakah desain telah berhasil memecahkan masalah. Teknik yang digunakan adalah *Self Analysis, Solicited Opinions* dengan berkonsultasi dengan pengajar, dan *Studio Critism* dengan pertimbangan pendapat rekan.