

**REDESAIN INTERIOR TERMINAL GIWANGAN  
YANG MEMENUHI KEBUTUHAN AKSESIBILITAS  
PENUMPANG DIFABEL**



**PERANCANGAN**

oleh :

Janne Nadya

NIM 131 1927 023

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

**REDESAIN INTERIOR TERMINAL GIWANGAN  
YANG MEMENUHI KEBUTUHAN AKSESIBILITAS  
PENUMPANG DIFABEL**



**PERANCANGAN**

oleh:

Janne Nadya

NIM 131 1927 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

2017

**REDESAIN INTERIOR TERMINAL GIWANGAN  
YANG MEMENUHI KEBUTUHAN AKSESIBILITAS  
PENUMPANG DIFABEL**

**Janne Nadya**

Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email : [jannenadya@gmail.com](mailto:jannenadya@gmail.com)

**ABSTRAK**

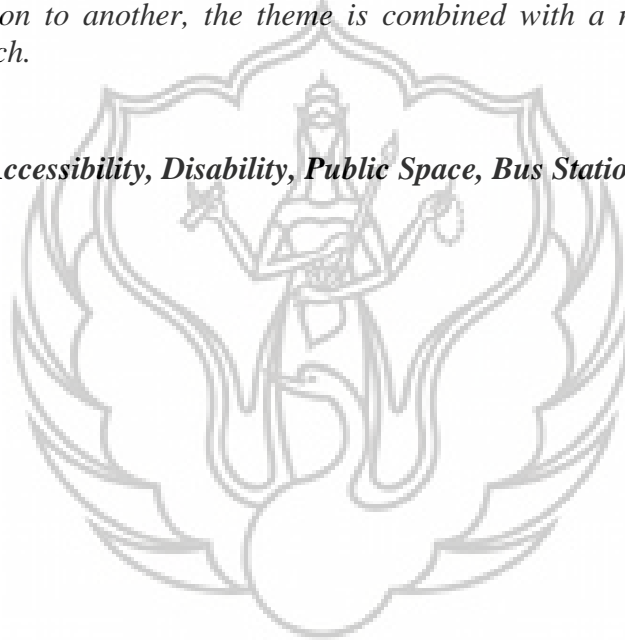
Terminal Bus merupakan salah satu sarana dan prasarana transportasi yang banyak dibutuhkan masyarakat saat ini. Peningkatan pertumbuhan kebutuhan masyarakat akan sarana transportasi menunjang sasaran pembangunan terminal yang lebih baik dan memadai bagi penumpang terminal secara keseluruhan seperti pada Terminal Giwangan. Terminal Giwangan merupakan terminal tipe A terbesar di Yogyakarta, tetapi kurangnya aksesibilitas yang menunjang difabel dengan memperhatikan unsur-unsur yang mendukung difabel dalam mengakses keseluruhan ruang secara mandiri dan aman pada terminal. Dari permasalahan yang ada, fokus perancangan Terminal Giwangan ada pada blok D yaitu area publik oleh-oleh, loket *ticketing*, *waiting room*, peron bus, dan foodcourt. Kurangnya akses difabel pada terminal, didapatkannya ide solusi bagi terminal yaitu memperhatikan fasilitas dan signage, optimalisasi fungsi ruang dan citra ruang. Perancangan Terminal Giwangan memiliki tema burung bermigrasi yang menyesuaikan dengan identitas terminal dimana sarana transportasi Terminal Giwangan yang berpindah-pindah mengantarkan penumpang dari satu tujuan ke tujuan lain, tema ini dipadu dengan gaya modern dengan sentuhan *futuristic*.

***Kata Kunci : Aksesibilitas, Difabel, Tempat Umum, Terminal Bus***

## **ABSTRACT**

*Bus Terminal is the one of the transportation facilities and infrastructure that many people need. Increased growth of community needs for transportation facilities to support the target of a better terminal development and appropriate for the terminal as a whole as in Terminal Giwangan. Giwangan terminal is the largest type A terminal in Yogyakarta, but does not have higher accessibility. From the existing problems, the focus of design of Terminal Giwangan is on block D that is public area souvenir, ticketing counter, waiting room, bus platform, and foodcourt. Lack of access to difable on the terminal, the idea idea of a solution for the terminal of facilities and signage, optimalisation of space and space space function. The design of Giwangan Terminal has a migratory bird theme that adapts to the identity of the terminal where Giwangan Terminal transport means to transport passengers from one destination to another, the theme is combined with a modern style with a futuristic touch.*


**Key words: Accessibility, Disability, Public Space, Bus Station**



Tugas Akhir Karya Desain Berjudul:

**REDESAIN INTERIOR TERMINAL GIWANGAN YANG MEMENUHI KEBUTUHAN AKSESIBILITAS PENUMPANG DIFABEL** diajukan oleh Janne Nadya, NIM. 131 1927 023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 22 Desember 2017.

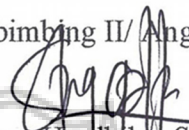
Pembimbing I/ Anggota



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

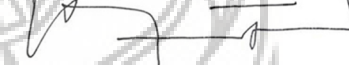
Pembimbing II/ Anggota



Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19791129 200604 1 003

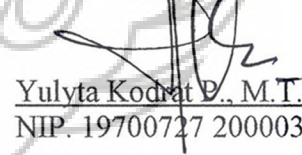
Cognate/ Anggota



Drs. Ismael Setiawan, MM.

NIP. 19620528 199403 1 002

Ketua Prodi Desain Interior



Yulyta Kodrat P., 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. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

## KATA PENGANTAR

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

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. dan Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
2. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Dosen Wali dan Ketua Program S-1 Desain Interior atas segala masukannya.
3. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama masa pembelajaran dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Pimpinan serta para staff Terminal Giwangan atas izin survey dan data-data yang diberikan.
6. Orangtua dan keluarga yang banyak memberi dukungan doa dan semangat.
7. Spesial untuk Riza Wikaningtyas yang bersedia bertukar pikiran, dukungan dan banyak membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini dari awal hingga akhir pengerjaan.
8. Teman-teman dan sahabat khususnya Putri Puspitasari dan Desita Dwi Anggarini yang menemani dari awal masa perkuliahan hingga masa perkuliahan berakhir.

9. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat 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, 22 Desember 2017  
Penulis



Janne Nadya

HALAMAN DALAM.....	i
ABSTRAK .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Program Desain .....	3
1. Proses Desain .....	3
2. Metode Desain .....	4
BAB II PRA DESAIN .....	5
A. Tinjauan Pustaka .....	5
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain .....	5
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus .....	5
a. Aksesibilitas .....	5
b. Difabel.....	8
B. Program Desain.....	24
1. Tujuan Desain .....	24
2. Fokus/ Sasaran Desain .....	24
3. Data .....	25
a. Deskripsi Umum Proyek .....	25
b. Data Non Fisik .....	26
c. Data Fisik .....	32
d. Data Literatur .....	37
e. Tabel Kebutuhan .....	62
BAB III PERMASALAHAN DESAIN .....	70
A. Permasalahan Desain.....	70
B. Ide Solusi Desain .....	70
1. Fasilitas dan Signage.....	70



2. Optimalisasi Fungsi Ruang .....	73
3. Citra Ruang .....	73
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....	75
A. Alternatif Desain .....	75
1. Alternatif Estetika Ruang .....	75
2. Alternatif Penataan Ruang .....	87
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	93
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	99
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	104
B. Evaluasi Pemilihan Desain .....	107
C. Hasil Desain .....	108
1. Layout .....	108
2. Perspektif Rendering.....	110
3. Detail-detail Khusus.....	114
4. Perspektif Manual .....	116
5. BoQ ( <i>Bill of Quantity</i> ) .....	117
BAB V PENUTUP.....	125
A. Kesimpulan .....	125
B. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA .....	127
LAMPIRAN .....	
A. Surat Izin Survey	
B. Hasil Survey Lapangan	
C. Gambar Kerja Data Lapangan	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kebutuhan Disabilitas .....	24
Tabel 2. 2 Daftar Fungsi Ruang dan Aktivitas Pengguna Ruang .....	32
Tabel 2. 3 Tabel Kebutuhan Ruang .....	62
Tabel 4. 1 BoQ (Bill of Quantity) .....	117



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Pola Pikir Perancangan Proses Design.....	9
Gambar 2. 1 Logo <i>Sign System</i> Disabilitas .....	8
Gambar 2. 2 Kursi Roda Kebutuhan Disabilitas .....	12
Gambar 2. 3 Pengenalan Posisi Dots Abjad Braille.....	13
Gambar 2. 4 Pengenalan Sistem Penulisan Huruf Braille.....	14
Gambar 2. 5 <i>Handrail</i> .....	14
Gambar 2. 6 <i>Ramp</i> .....	16
Gambar 2.7 <i>Tactile Paving Blister</i> .....	19
Gambar 2. 8 <i>Tactile Paving Offset</i> .....	19
Gambar 2. 9 <i>Tactile Paving Lozenge</i> .....	20
Gambar 2. 10 <i>Tactile Paving Directional</i> .....	21
Gambar 2. 11 <i>Tactile Paving Corduroy Hazard</i> .....	22
Gambar 2. 12 <i>Cycle Tactile Paving</i> .....	23
Gambar 2. 13 Macam Tombol <i>Power Operated Door</i> .....	24
Gambar 2. 14 Tampilan Area Sekitar Terminal Giwangan .....	26
Gambar 2. 15 Lokasi Site Map Terminal Giwangan .....	26
Gambar 2. 16 Tampilan Bangunan Terminal Giwangan .....	27
Gambar 2. 17 Logo Perusahaan Perhubungan .....	29
Gambar 2. 18 Bagan Struktur Organisasi Pengolah Terminal Giwangan .....	29
Gambar 2. 19 Bagan Pola Aktivitas Pengguna Terminal .....	32
Gambar 2. 20 Area Perancangan.....	33
Gambar 2. 21 Penampakan Area Kios Lantai 1 .....	34
Gambar 2. 22 <i>Sign System</i> Pada Terminal Giwangan.....	35
Gambar 2. 23 Peron Bus dan Area Loker Bagian Luar.....	35
Gambar 2. 24 Ruang Tunggu Terminal Giwangan .....	35
Gambar 2. 25 Suasana Padat Ruang Tunggu Terminal Giwangan .....	36
Gambar 2. 26 <i>Box</i> Retribusi .....	36
Gambar 2. 27 Penumpang Melakukan Transaksi Pembayaran .....	36
Gambar 2. 28 Penampakan Kios Penjualan Tiket.....	37

Gambar 2. 29 Hall Kios Penjualan Tiket .....	37
Gambar 2. 30 Sistem Sirkulasi Grid .....	40
Gambar 2. 31 Sistem Sirkulasi Linier .....	41
Gambar 2. 32 Sistem Sirkulasi Radial .....	41
Gambar 2. 33 Sistem Sirkulasi Kurvalinier .....	41
Gambar 2. 34 Syarat Sirkulasi Pada Terminal .....	41
Gambar 2. 35 Standar Bus Jarak Jauh.....	43
Gambar 2. 36 Standar Area Peron.....	44
Gambar 2. 37 <i>Accomodation of Small and Large Users Breast</i> .....	45
Gambar 2. 38 Jarak Antar Penumpang .....	46
Gambar 2. 39 <i>Circulation and Passage</i> .....	46
Gambar 2. 40 <i>Body Breadth Clearance with Luggage</i> .....	47
Gambar 2. 41 <i>Public Area Activities</i> .....	47
Gambar 2. 42 <i>Comparative Densities Including Wheelchair Bound</i> .....	48
Gambar 2. 43 <i>Wheelchair Circulation</i> .....	49
Gambar 2. 44 <i>Wheelchair and Handicap Circulation</i> .....	49
Gambar 2. 45 <i>Anthropometric</i> .....	50
Gambar 2. 46 <i>Wheelchair Circulation</i> .....	50
Gambar 2. 47 <i>Common Reaching Zone</i> .....	51
Gambar 2. 48 <i>Elevatory Standart</i> .....	52
Gambar 2. 49 <i>Elevatory Standart</i> .....	50
Gambar 2. 50 <i>Urinal Layout</i> .....	53
Gambar 2. 51 <i>W.C. Compartment Side Approach Transfer</i> .....	54
Gambar 2. 52 <i>Technic for Side Approach Transfer</i> .....	54
Gambar 2. 53 <i>Lavatory/ Wheelchair User</i> .....	55
Gambar 2. 54 <i>Banquette Seating</i> .....	55
Gambar 2. 55 <i>Staggered Seating</i> .....	56
Gambar 2. 56 <i>Food Service Counter/ Wheelchair Access</i> .....	56
Gambar 2. 57 <i>Standart Circulation Table for Four</i> .....	56
Gambar 2. 58 <i>Standart Tables for Wheelchair Clearance</i> .....	57
Gambar 2. 59 <i>Standart Tables for Wheelchair Clearance</i> .....	57

Gambar 2. 60 <i>Standart Tables for Wheelchair Clearance</i> .....	57
Gambar 2. 61 <i>Standart for Ticketing Table</i> .....	58
Gambar 2. 62 <i>Customer Service Seating</i> .....	58
Gambar 2. 63 <i>Standart Access Ramp</i> .....	59
Gambar 2. 64 <i>Standart Handrail</i> .....	60
Gambar 2. 64 <i>Standart Handrail</i> .....	60
Gambar 2. 65 <i>Handrail Design and Dimensions</i> .....	61
Gambar 2. 66 <i>Access Power Operated Door</i> .....	61
Gambar 2. 67 <i>Step to Use Power Operated Door</i> .....	62
Gambar 2. 68 <i>Step to Use Power Operated Door</i> .....	63
Gambar 3. 1 Grafik Ide Solusi Fasilitas dan Signage .....	72
Gambar 3. 2 <i>Handrail</i> dengan Huruf Braille .....	73
Gambar 3. 3 <i>Lift Power Operated Door</i> .....	73
Gambar 3. 4 <i>Tactical Map and Tactile Paving</i> .....	74
Gambar 3. 5 <i>Power Operated Sliding Door</i> .....	74
Gambar 3. 6 Grafik Ide Solusi Optimalisasi Fungsi Ruang.....	75
Gambar 3. 7 Grafik Ide Solusi Citra Ruang.....	75
Gambar 3. 8 Formasi Burung Bermigrasi.....	76
Gambar 4. 1 Formasi Burung Bermigrasi.....	77
Gambar 4. 2 Gaya Modern <i>Futuristic</i> .....	77
Gambar 4. 3 Terminal Bus Tirtonadi.....	78
Gambar 4. 4 <i>Tactile Paving</i> dan <i>Ramp</i> .....	78
Gambar 4. 5 Suasana Ruang Alternatif 1 .....	79
Gambar 4. 6 Suasana Ruang Alternatif 2 .....	79
Gambar 4. 7 Komposisi Warna.....	80
Gambar 4. 8 Komposisi Bentuk.....	80
Gambar 4. 9 Komposisi Material Alternatif 1 .....	81
Gambar 4. 10 Komposisi Material Alternatif 2 .....	81
Gambar 4. 11 Ilustrasi Akses Pintu Masuk Lift.....	82
Gambar 4. 12 Ilustrasi <i>Handrail Custom</i> with Braille .....	82
Gambar 4. 13 Ilustrasi <i>Power Operated Door</i> .....	83

Gambar 4. 14 Ilustrasi Signage Tactual Map.....	83
Gambar 4. 15 Ilustrasi Akses Meja Loker Tiket .....	84
Gambar 4. 16 Ilustrasi Area Tunggu Difabel.....	84
Gambar 4. 17 Elemen Dekoratif Kios Oleh-oleh.....	85
Gambar 4. 18 Elemen Dekoratif Backdrop Information.....	85
Gambar 4. 19 Elemen Dekoratif Pilar.....	86
Gambar 4. 20 Elemen Dekoratif Fasad Kiosk Foodcourt .....	86
Gambar 4. 21 Elemen Dekoratif Plafon.....	87
Gambar 4. 22 Elemen Dekoratif Fasad Ruang Entertainment.....	87
Gambar 4. 23 Elemen Dekoratif Fasad Loker Tiket .....	88
Gambar 4. 24 Organisasi Ruang Alternatif 1.....	89
Gambar 4. 25 Organisasi Ruang Alternatif 2.....	89
Gambar 4. 26 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi Lantai 1 .....	90
Gambar 4. 27 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi Lantai 2 Alternatif 1.....	90
Gambar 4. 28 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi Lantai 1 .....	91
Gambar 4. 29 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi Lantai 2 Alternatif 2.....	91
Gambar 4. 30 Layout Lantai 1 .....	92
Gambar 4. 31 Layout Lantai 2 Alternatif 1.....	93
Gambar 4. 32 Layout Lantai 2 Alternatif 2.....	94
Gambar 4. 33 Rencana Lantai 1 .....	95
Gambar 4. 34 Rencana Lantai 2 Alternatif 1 .....	96
Gambar 4. 35 Rencana Lantai 2 Alternatif 2 .....	97
Gambar 4. 36 Rencana Dinding 1 .....	98
Gambar 4. 37 Rencana Dinding 2.....	98
Gambar 4. 38 Rencana Plafon Lantai 1 .....	99
Gambar 4. 39 Rencana Plafon Lantai 2 .....	100
Gambar 4. 40 Kursi Karyawan Alternatif 1 dan 2 .....	101
Gambar 4. 41 <i>Credenza</i> Alternatif 1 dan 2 .....	101
Gambar 4. 42 <i>Sign System</i> Alternatif 1 dan 2 .....	102
Gambar 4. 43 <i>Table Set Foodcourt</i> Alternatif 1 dan 2.....	102
Gambar 4. 44 Information Chair Alternatif 1 dan 2.....	103

Gambar 4. 45 Meja Informasi Alternatif 1 dan 2.....	103
Gambar 4. 46 <i>Custom Waiting Chair</i> Alternatif 1 dan 2 .....	104
Gambar 4. 47 <i>Waiting Chair</i> Alternatif 1 dan 2.....	104
Gambar 4. 48 Kursi Entertainment Alternatif 1 dan 2.....	105
Gambar 4. 49 Meja Entertainment Alternatif 1 dan 2.....	105
Gambar 4. 50 Kursi Laktasi dan Meja Nursing .....	105
Gambar 4. 51 Tata Kondisional Ruang Lantai 1 Foodcourt A dan Store .....	106
Gambar 4. 52 Tata Kondisional Ruang Lantai 1 Area Peron Bus .....	107
Gambar 4. 53 Tata Kondisional Ruang Lantai 1 Area Foodcourt B.....	107
Gambar 4. 54 Tata Kondisional Ruang Lantai 2 Area Publik Oleh-oleh .....	108
Gambar 4. 55 Tata Kondisional Ruang Lantai 2 Area Loket Tiket.....	109
Gambar 4. 56 Tata Kondisional Ruang Lantai 2 Area Ruang Tunggu .....	109
Gambar 4. 57 Layout Lantai 1 Terminal Giwangan .....	110
Gambar 4. 58 Layout Lantai 2 Terminal Giwangan .....	111
Gambar 4. 59 Hasil Rendering Area Foodcourt.....	112
Gambar 4. 60 Hasil Rendering Area Publik Oleh-oleh.....	112
Gambar 4. 61 Hasil Rendering Area Publik Oleh-oleh.....	112
Gambar 4. 62 Hasil Rendering Area Publik Oleh-oleh.....	113
Gambar 4. 63 Hasil Rendering Area Publik Oleh-oleh.....	113
Gambar 4. 64 Hasil Rendering Area Loket Tiket .....	113
Gambar 4. 65 Hasil Rendering Area Loket Tiket .....	114
Gambar 4. 66 Hasil Rendering Meja Informasi Ruang Tunggu .....	114
Gambar 4. 67 Hasil Rendering Area Ruang Tunggu .....	114
Gambar 4. 68 Hasil Rendering Area Ruang Tunggu .....	115
Gambar 4. 69 Hasil Rendering Area Ruang Tunggu .....	115
Gambar 4. 70 Hasil Rendering Area Ruang Tunggu .....	115
Gambar 4. 71 Detail Khusus <i>Tactual Map Foodcourt</i> .....	116
Gambar 4. 72 Detail Khusus <i>Signage</i> .....	116
Gambar 4. 73 Detail Khusus Akses Meja Loket.....	116
Gambar 4. 74 Detail Khusus <i>Tactual Map Umum</i> .....	117
Gambar 4. 75 Detail Khusus Area Tunggu Difabel.....	117

Gambar 4. 76 Detail Khusus Unit *Power Operated Door* ..... 117  
Gambar 4. 77 Perspektif Manual Area *Foodcourt*..... 118  
Gambar 4. 78 Perspektif Manual Area Menuju Ruang Tunggu ..... 118





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Terminal adalah salah satu komponen dari sistem transportasi yang mempunyai fungsi utama sebagai tempat pemberhentian sementara kendaraan umum untuk menaikkan dan menurunkan penumpang dan barang hingga sampai ke tujuan akhir suatu perjalanan, juga sebagai tempat pengendalian, pengawasan, pengaturan dan pengoperasian sistem arus angkutan penumpang dan barang, disamping juga berfungsi untuk melancarkan arus angkutan penumpang atau barang (Departemen Perhubungan, 1996). Sesuai dengan fungsinya sebagai tempat pemberhentian sementara maka di dalam terminal akan terjadi perpindahan penumpang atau barang dari satu jenis angkutan ke jenis moda angkutan yang lainnya, sehingga tuntutan efisiensi dari suatu perjalanan bisa tercapai. Berdasarkan tuntutan tersebut maka suatu terminal harus mampu menampung, menata dan mengendalikan serta melayani semua kegiatan yang terjadi akibat adanya perpindahan kendaraan, penumpang maupun barang sehingga semua kegiatan yang ada pada terminal dapat berjalan lancar, tertib, teratur, aman dan nyaman. Terminal bus merupakan suatu area dan fasilitas yang didalamnya terdapat interaksi berbagai elemen seperti penumpang, pedagang dan kru bus. Fasilitas yang tersedia di terminal seperti tempat duduk, ruang tunggu, fasilitas loket tiket, loket informasi dan pengaduan, rambu dan informasi, tempat penitipan barang, lahan parkir pengantar, taman, fasilitas komunikasi, lingkungan dll.

Terminal Giwangan adalah sebuah terminal angkutan umum yang terletak di kota Yogyakarta. Terminal ini terletak di Kelurahan Giwangan, Umbulharjo, Yogyakarta, tepatnya di Jalan Imogiri Timur Km 6, di dekat perbatasan antara Kota Yogyakarta dengan Kabupaten Bantul. Terminal Giwangan dibangun untuk menggantikan Terminal Umbulharjo. Terminal Giwangan merupakan terminal tipe A terbesar di Indonesia yang merupakan tempat singgah bus dari seluruh kota besar di Sumatra, Jawa, Bali dan Nusa Tenggara. Terminal ini diresmikan pada tanggal 10 Oktober 2004, rata-rata jumlah penumpang yang dilayani sarana itu berkisar

20.000 per hari sedangkan jumlah bus yang melaluinya, berdatangan maupun bertujuan ke provinsi lain, mencapai 850 buah. Terminal Giwangan merupakan ruang publik yang banyak digunakan orang-orang dan didalamnya orang berinteraksi, sehingga harus menciptakan suasana dan fungsi yang tepat untuk dapat digunakan oleh semua karakteristik manusia.

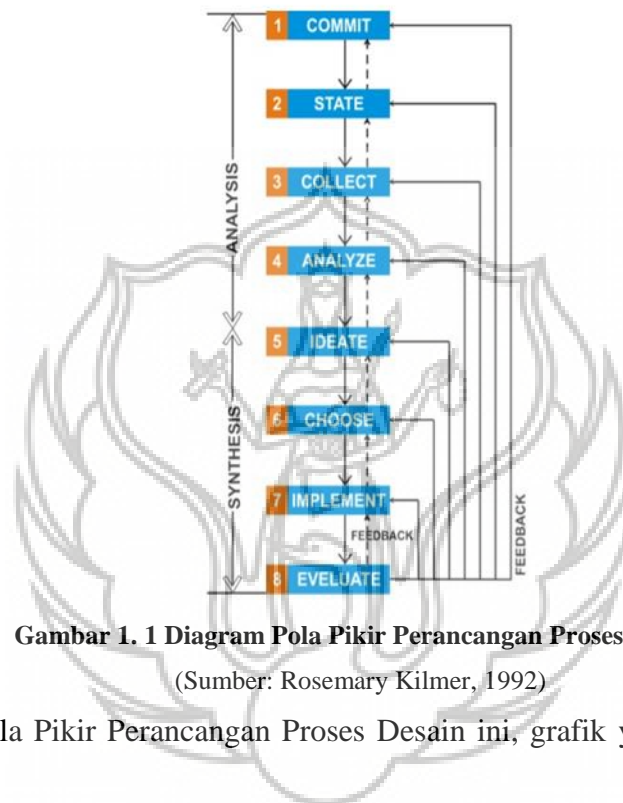
Mengingat bahwa Terminal Giwangan merupakan salah satu sarana transportasi yang dibutuhkan dan saat ini terus-menerus mengalami peningkatan kuantitas pengguna tiap tahunnya, tetapi tidak diimbangi dengan perbaikan kualitas yang masih tetap bahkan berkurang. Perbaikan kuantitas tersebut dirasakan baik tetapi bila melihat kembali pada kualitas terminal dirasa masih kurang terlihat baik pada sisi Interior maupun Arsitektural.

Seiring perkembangan segi kuantitas pada terminal, terdapat berbagai tipe pengguna yang membutuhkan kebutuhan berbeda seperti pada difabel. Kurangnya aksesibilitas bagi difabel membuat Terminal Giwangan kebanyakan hanya dapat digunakan oleh non-disabilitas. Penyandang disabilitas memiliki hak asasi yang sama dengan manusia lain yang tidak dapat dibatasi, dihalangi, dikurangi bahkan dicabut atau dihilangkan. Dalam suatu Negara, disabilitas adalah bagian dari warga Negara yang hak asasinya wajib dihormati, dilindungi dan dipenuhi oleh Negara. Masyarakat non-disabilitas menilai bahwa disabilitas dialami seseorang karena kesalahan pada kondisi fisiknya dan harus dilakukan adalah penyandang difabel yang harus menyesuaikan diri padahal dari pandangan disabilitas bahwa hambatan yang dialaminya karena lingkungan atau fasilitas yang tidak aksesibel. Seperti, bila ada difabel pengguna kursi roda yang ingin ke lantai dua, bukan semata karena kesalahan fisiknya, tetapi karena bangunan tersebut kurang melengkapi fasilitas yang landai atau sesuai yang dapat diakses semua orang, termasuk penyandang disabilitas. Dalam konsep disabilitas dikatakan, semua manusia sama dengan berbagai keunikannya dan keunikan itu yang harus mampu diakomodasi oleh lingkungan. Maka dari itu, perubahan bukan dilakukan terhadap ketidaknormalan fisik seseorang, menuntut mereka yang harus menyesuaikan dengan kondisi lingkungan atau fasilitas yang sudah ada. Seharusnya dalam permasalahan difabel, penyelesaian dilakukan dalam segala aspek kehidupan karena tidak membedakan

pemenuhan hak disabilitas dan non-difabel. Maka kurangnya segi fungsi pada fasilitas yang dirasa perlu terutama aksesibilitas untuk pengguna disabilitas berkeinginan untuk meredesain gedung terminal yang sebagai pusat aktivitas utama, sehingga cukup memadai bagi semua pengguna.

## B. Program Desain

### 1. Proses Desain



**Gambar 1. 1 Diagram Pola Pikir Perancangan Proses Desain**

(Sumber: Rosemary Kilmer, 1992)

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain ini, grafik yang terlihat sebagai berikut :

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah dengan membuat checklist kebutuhan lapangan.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah terkumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling optimal dari ide-ide yang ada.
- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D dan presentasi yang mendukung.

h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan sudahkah memecahkan permasalahan.

## 2. Metode Desain

### a. Metode Pengumpulan Data/Penelusuran Masalah

Analisis adalah pengumpulan data lapangan yang berguna untuk pengambilan kesimpulan pada proses sintesis. Dalam Rosemary (1992), proses analisis terdapat pada *commit*, *state*, *collect*, dan *analyze*. Dari keempat poin tersebut dapat dilihat masalah aksesibilitas pada terminal giwangan harus diatasi dengan penelusuran lebih lanjut yaitu kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah aksesibilitas, hal tersebut membutuhkan pengumpulan bukti-bukti pada lapangan lalu menganalisa dan mempertimbangkan lebih lanjut.

### b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Sintesis berguna untuk menyatukan kesimpulan-kesimpulan dan permasalahan yang ada pada terminal giwangan melalui pencarian dan pemahaman dengan menggunakan dasar pengetahuan, pengalaman dan imajinasi. Proses sintesis dalam bagan Rosemary terdapat pada proses *ideate*, *choose* dan *implement*.

### c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi merupakan tahap pencarian kelebihan dan kekurangan pada hasil untuk menemukan alternatif desain yang paling baik. Evaluasi dikembalikan pada masing-masing proses pada bagan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada masing-masing proses.