PERANCANGAN INTERIOR STASIUN MANGGARAI, TEBET, JAKARTA SELATAN



PERANCANGAN

EUFRASIA DEANDRA KUSUMA

NIM: 141 1974 023

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

PERANCANGAN INTERIOR STASIUN MANGGARAI, TEBET, JAKARTA SELATAN

Eufrasia Deandra Kusuma¹

Abstrak

Stasiun Manggarai merupakan stasiun KRL yang dikelola oleh PT Kereta Commuter Indonesia (KCI). Stasiun ini mengusung prinsip environment graphic design. Sebagai aspek penting dalam mendukung aktivitas masyarakat, Stasiun Manggarai ingin membuat stasiun menjadi prasarana yang mengedepankan fungsi (kecepatan dan ketepatan). Perancangan ini bertujuan untuk dapat menampung dan memfasilitasi keinginan pengguna KRL ke dalam desain interior area Hall Utama, area Transisi, dan Jalur *underpass* pada bangunan stasiun. Maka terpilihlah gaya kontemporer dengan konsep Communicationg Graphic in Interior. Karya desain ini menggunakan metode perancangan proses desain yang terdiri dari analisis, sintesis dan evaluasi yang mengumpulkan keseluruhan data-data lalu mengolahnya menjadi alternatif desain yang dapat memberikan hasil solusi kemudian menevaluasi dan memungkinkan untuk mengulang prosesnya kembali sampai menemukan solusi optimal. Penerapan gaya kontemporer dengan konsep Communicationg Graphic in Interior serta prinsip Environmental Graphic Design (EGD) dan elemen-elemen interior pendukung lainnya diharapkan dapat mengoptimalkan aktivitas dan sirkulasi pergerakan dalam sebuah stasiun KRL terbesar.

Kata Kunci: interior, Stasiun Manggarai, KRL, Environmental Graphic Design, modern

Abstract

Manggarai Station is a commuterline station arranged by PT Kereta Commuter Indonesia (KCI). This service brings the principles of graphic design environment. As an important aspect of supporting the community, Manggarai Station wants to make the station into a functioning facility (speed and accuracy). This design aims to be able to customize and facilitate the commuter users into the interior design of the Main Hall area, Transitional area, and underpass lane on the station building. Thus, it has been chosen a contemporary style with Communicationg Graphic in Interior as the concept. This design uses the design method process which consists

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

HP: +628176565508

Email: eufrasiadeandra@gmail.com

¹ Korespondensi penulis dialamatkan ke

of analysis, synthesis and evaluation of all the data then process it into alternative design that can give result and it possible to repeat again until it was a really optimal result. The application of contemporary modern style with the concept of Communicationg Graphics in the Interior and the principles of Environmental Graphic Design (EGD) and other supporting interior elements are expected to optimize and drive in a large KRL station.

Keywords: interior, Manggarai Station, commuterline, Environmental Graphic Design, modern

I. Pendahuluan

Stasiun KRL sebagai sebuah prasarana memiliki peran yang besar dalam mengantarkan dan menerima pengguna KRL. Segala aktivitas yang terjadi merupakan aktivitas dengan pergerakan yang cepat dan tepat. Stasiun KRL Manggarai dikelola oleh PT Kereta *Commuter* Indonesia (KCI) yang bergerak dibidang jada transportasi kereta.

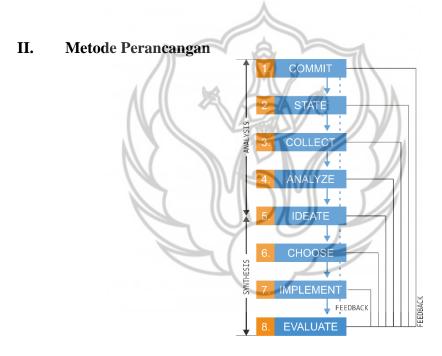
Bangunan stasiun merupakan hal pokok dari sebuah sistem pelayanan moda transportasi kereta api. Keberadaan stasiun sebagai tempat penumpang naik dan turun berpindah dari angkutan jalan raya ke angkutan rel (kereta api) menuntut sebuah stasiun untuk dapat mencukupi kebutuhan-kebutuhan dasar penggunanya. Kebutuhan tersebut yang membuat stasiun harus mencerminkan ketepatan dan kecepatannya di era modern ini.

Stasiun Manggarai merupakan stasiun KRL dengan jalur kereta terbanyak dan menjadi stasiun transit terbesar. Tercatat dari April 2017 PT KAI *Commuter* Indonesia (KCI) melayani 154 perjalanan KRL setiap harinya meliputi 6 jalur dengan 15 relasi dan 80 stasiun termasuk 8 stasiun transit. Keberadaan Stasiun Manggarai menjadi penting melihat banyaknya peminat kereta KRL. Dengan kata lain, keberadaan stasiun Manggarai sangat berpengaruh terhadap kelangsungan aktivitas masyarakat.

Naiknya peminat KRL dari tahun ke tahun membuat Stasiun Manggarai ingin memperbaharui desainnya agar mampu memfasilitasi penumpang dengan cepat dan tepat. Adapun prinsip desain yang ingin ditonjolkan yaitu prinsip environmental graphic desgin (EGD). Perancang memilih menerapkan konsep Communicating Graphic in Interior sebagai solusi untuk dapat menjawab keinginan klien akan interior stasiun yang menerapkan prinsip environmental graphic design. Hal ini disebabkan perlunya pengkomunikasian grafis dalam interior agar terciptanya kesatuan desain yang mudah dilihat, dimengerti dan diingat oleh pengguna KRL dengan segala aktivitas dan pergerakan yang cepat di dalamnya.

Perancangan terfokus pada ruang-ruang publik pada stasiun, lebih khusus lagi pada ruang-ruang yang dilewati oleh pengguna KRL yang akan berangkat dan pulang menggunakan kereta yaitu, *Hall* Utama, Area Transisi, dan Jalur *Underpass*.

Sebelumnya terdapat beberapa permasalahan pada ruang-ruang tersebut. Untuk area *Hall* Utama, diperlukan sirkulasi yang jelas dan pengorganisasian pada setaip aktivitasnya seperti membeli tiket via loket dan mesin, menunggu, *Check-in/ Check-out*, mengambil jaminan, dan pergi ke toilet, area Transisi yang terlalu padat dengan pengguna yang saling bertabrakan (2 arah) dan jalur *underpass* yang minim peminatnya. Secara keseluruhan komposisi ruang yang monoton dan kurang tertata serta terdapat beberapa lokasi penempatan *sign system* yang kurang tepat dan tidak mudah dilihat sehingga seringkali membuyarkan alur pergerakan penguna ruang.



Gambar 1. Graphic Thinking Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer. Metode desain yang digunakan terdiri dari 2 tahap, yakni Analisa dan Sintesis. Tahap analisa merupakan langkah programming dan menggali ide sebanyak-banyaknya. Tahap sistesis merupakan langkah *designing* yang sudah menyaring ide-ide tersebut seuai denga kebutuhan yang nantinya dari kedua tahap tersebut akan membentuk solusi sebagai pemecah masalah yang kemudian di evaluasi untuk menghasilkan keputusan desain akhir.

- 1. Commit adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
- 2. State adalah mendefinisikan masalah.
- 3. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
- 4. Analyze adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
- 5. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
- 6. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
- 7. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
- 8. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan.

III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

Perancangan interior Stasiun Manggarai akan difokuskan pada area depan yang menjadi bagian awal dan terakhir pengguna untuk masuk dan keluar bangunan. Perancanagan meliputi area hall utama, area transisi dan jalur underpass. Pada area hall utama terdapat subarea untuk aktivitas membeli tiket baik menggunakan mesin maupun loket, menunggu, check in/check out, menukarkan jaminan, area toilet dan area kantor staff. Area transisi merupakan area penghubung antara hall utama dengan jalur underpass. Area ini difokuskan untuk berlalu-lalangnya pengguna sesuai dengan kebutuhannya, seperti pengguna yang akan menggunakan kereta dia peron 1-2 akan melewati jalur biasa, namun pengguna yang akan menggunakan kereta di peron 3-6 diarahkan melewati jalur underpass. Dari area tersebut didapatkan daftar kebutuhan ruang dan aktivitas yang ada di dalamnya.

Data yang dikumpulkan berupa data fisik dan non-fisik. Proses pengumpulan data didapatkan langsung dari DAOP 1, staf dan beberapa peengguna KRL Stasiun Manggarai. Wawancara dan observasi merupakan metode yang sesuai untuk mengumpulkan *brief* dari proyek ini. Didapatkan penjelasan bahwa klien menginginkan interior stasiun yang lebih tertata sesuai dengan fungsinya.

Penggunaan konsep "Communicating Graphic in Interior" telah disesuai dengan kebutuhan dan juga keinginan klien. Dalam hal ini prinsip yang digunakan adalah Environtmental Graphic Design (EGD). Prinsip EGD dibagi menjadi 3 yaitu; Exhibition Design, Wayfinding Systems, Information Graphic Design. Tujuan utama dari Information Graphic Design adalah untuk membantu para audiens untuk memberikan pilihan yang terbaik dalam mencari informasi tentang suatu objek. Elemenelemen penting lainnya yang mampu menunjang dalam memberikan

sistem navigasi dan informasi yang baik yaitu; unsur kedalaman, skala dan ukuran, konteks, *complexity, typography*, dan tingkat ketahanan (material). Prinsip EGD akan difokuskan kepada *wayfinding system* dan *place making*. Secara garis besar, stasiun akan dirancang untuk mempermudah pengguna menemuka tempat tujuan sesuai aktivitasnya.

Dengan mengkomunikasikan desain grafis dalam interior diharapkan pengunjung dapat dengan mudah melihat, mengetahui, dan mengingat dimana tempat tujuannya berada secara efektif dan efisien dengan melihat bentuk, warna khusus dan penempatan yang tepat. Pemilihan konsep dan tema merupakan hasil observasi bahwa stasiun modern merupakan stasiun yang dinamis, lebih mengedepankan fungsi tanpa mengabaikan *style*. Selain pada konsep, gaya juga ikut berperan dalam menjawab keinginan-keinginan klien.



Gaya perancangan yang dipilih adalah gaya kontemporer. Gaya kontemporer sesuai dengan karakteristik dari sebuah stasiun yang lebih mengutamakan kecepatan dan ketepatan tanpa mengabaikan *style* yang terbaru. Penerapan konsep dan gaya ini diharapkan nantinya dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi para pengguna KRL Stasiun Manggarai.

Warna yang akan digunakan adalah warna-warna netral seperti putih, abu muda dan abu tua untuk bangunan secara umum dan warna-warna terang seperti kuning, orange, merah dan biru sebagai warna pembeda pada tiap zona penting. Selain karena warna netral yang didominasi putih akan memberikan kesan bersih dan terang, warna netral juga telah disesuaikan dengan bangunan yang sudah ada yakni bangunan konservasi.

COLOR SCHEME

- Warna yang mendukung dan seseuai dengan konsep, gayadan tema yang digunakan
- · Warna yang dapat dikenali dengan mudah
- · Warna yang memberi kesan bersih dan mendukung aktivitas pengunjung





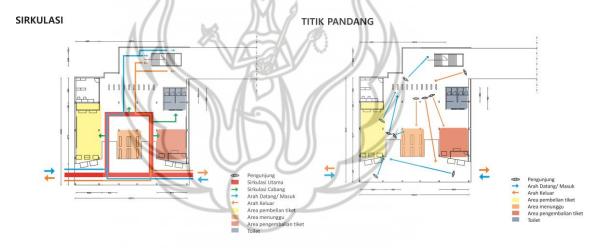
Gambar 3. Warna dan Material yang digunakan

Penggunaan material akan mewakili gaya kontemporer seperti material *stainless steel*, *concrete*, GRC *Board*, akrilik dan kaca. Material yang digunakan sudah disesuaikan dan dipertimbangkan dengan fungsi dan penggunanya. Pemilihan material juga didasarkan dari pemilihan warna yang telah dipilih yakni warna netral dan warna pembedanya.

Pada area *hall* utama terdapat 2 pintu utama yang dapat diakses dari bagian kiri dan kanan bangunan dengan kaca besar, menggunakan *tempered* berlapis film agar mengurangi intensitas panas sinar matahari sebagai pembatas bangunan dengan jalan raya. Hal ini dilakukan agar area menjadi lebih fungsional serta merupakan pertimbangan hasil evaluasi dari aktivitas, sirkulasi dan aksesibilitas yang ada. Sirkulasi merupakan elemen penting dalam menjawab permasalahan Stasiun Manggarai. Dibuat menjadi

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

sirkulasi utama dan sirkulasi bercabang, karena kebutuhan pengguna yang berbeda-beda. Perancangan sirkulasi juga didukung oleh tata letak yang baru, , yang membedakan ketinggian antara bagian depan stasiun (dari pintu masuk) dengan bagian aktivitas pengguna serta 2 jalur ramp pada dua bagian bangunan (keberangkatan dan kedatangan) yang tidak menggunakan anak tangga agar tidak ada pengguna yang duduk di anak tangga seperti pada desain sebelumnya. Tata letak dibuat miring kedalam dengan maksud mempermudah pengguna untuk melihat sign dan secara tidak langsung mengarahkan pengguna untuk masuk. Area hall utama dibagi menjadi subarea, yaitu area pembelian tiket, area tunggu, area check in/check out, are pengembalian jaminan dan toilet. Selain pada tata letak, prinsip fungsionalisme dan EGD juga diterapkan pada wayfinding (place making) signage, dan Information Graphic Design. Penunjuk arah yang ditempatkan pada bagian strategis telah mempertimbangkan jarak pandang serta arus pengunjung. A Pembuatan sign datang/keluar system mempertimbangkan ke7 elemen penting dalam prinsip EGD. Gaya modern diterapkan dalam kesederhanaan bentuk dan material yang digunakan.



Gambar 4. Sirkulasi dan Titik pandang dalam hall utama

Elemen pembentuk lantai menggunakan material utama *concrete* sebagai sirkulasi utama (dan tambahan warna kuning untuk simbol jalur kursus kursi roda), material keramik hexagonal berwarna putih pada subarea dan keramik abu muda pada kantor staff. Terdapat perbedaan ketinggian lantai pada bagian depan *hall* utama yang menandakan perbedaan aktivitas. Material yang digunakan pada bagian dinding menggunakan batu bata berlapis plester dan finishing cat dengan warna putih dan ditambah dengan peredam akustik pada kantor staff. Hal ini berlaku disemua bagian bangunan termasuk bangunan konservasi. Elemen pembentuk plafon menggunakan

material GRC Board. Material ini dipilih karena sifatnya yang luwes dan dapat mengikuti bentuk-bentuk melengkung tertentu. Hal ini terjadi karena adanya campuran *glassfiber*. Selain itu material ini juga aman untuk ruangan semi outdoor (tahan api dan air), mudah dalam perawatan dan tahan lama.. Penunjuk arah pada umumnya berwarna orange membentuk panah berbahan akriliki dengan lampu LED didalamnya dan papan plat besi berisikan keterangan berwarna putih juga dengan lampu LED didalmnya. Lampu LED ini kemudian akan berfungsi pada malam hari. Mengedepankan fungsi stasiun yang dinamis berarti bangunan ini lebih mengedepankan sirkulasi, furniture hanya ada pada sub area tunggu yakni 4 kursi tunggu berbahan dasar besi dilapisi cat putih. Pemilihan bentuk dan material didasarkan pada pertimbangan bahwa pengguna KRL berbeda dengan pengguna Kereta Api jarak jauh. Pengguna cenderung tidak akan duduk untuk waktu yang lama dan dengan kapasitas yang dapat diperkirakan. Terdapat juga sign system tambahan pada sub area pembelian tiketdan pengembalian jaminan mengenai tata cara pembelian maupun pengambilan jaminam. Pada siang hari, pencahayaan menggunakan pencahayaan alami dari bagian depan dan belakang bangunan yang dibatasi kaca dan lampu TL yang ditutup dengan akrilik putih susu pada malam hari agar cahaya dapat membias. Penghawaan menggunakan penghawaan alami karena terdapat bukaan pada bagian depan dan belakang bangunan yang cukup besar.



Gambar 5. Hall utama Stasiun Manggarai



Gambar 6. Hall utama (area pemeblian tiket)



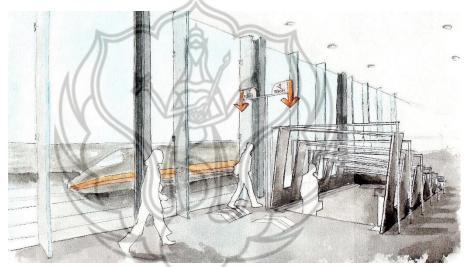
Gambar 7. Sketsa *Hall* utama (area tunggu)



Gambar 8. Titik pandang pengguna KRL dari pintu masuk

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Material yang digunakan pada area transisi secara garis besar sama dengan area *hall* utama. Elemen pembentuk lantai menggunakan *concrete*. Area ini dibagi menjadi 2 arah berlawanan dengan tiap arahnya berasal dari jalur *underpass* dan dari jalur biasa. Terdapat penunjuk arah yang menjelaskan jalur *underpass* diperuntukan bagi pengguna dengan kereta pada peron 3-6 dan jalur biasa untuk pengguna dengan kereta peron 1-2. Penggunaan *concrete* sebagai warna netral dirasa cocok pada area transisi karena pada area ini pergerakan pengguna begitu tinggi. Pengguna akan cenderung berjalan sembari memilih jalur mana yang akan dilewati, sehingga dengan adanya elemen dekoratif sebagai penanda adanya tangga dan penggunaan penunjuk arah yang bermaterialkan akrilik susu dilengkapi dengan lampu LED pada malam hari akan menjadi *point of interest*. Pencahayaan dan penghawaan pada area transisi sama seperti area hal utama yang pada siang hari menggunakan pencahayaan alami karena berbatas dengan kaca besar dan penghawaan alami dari bukaan yang besar.



Gambar 9. Sketsa Area Transisi KRL

Elemen pembentuk ruang pada jalur *underpass* juga mengikuti area *hall* utama dan transisi, dimana material lantai adalah *concrete* dan dinding merupakan batu bata berlapis plester dan finishing cat dengan warna putih dan peredam akustik (suara lewatnya kereta diatas). Pada area ini juga diberikan elemen dekoratif berbentuk persegi yang berirama disepanjang jalur dengan material akrilik putih susu dan lampu LED putih dan beberapa biru didalamnya. Lampu ini dimaksudkan agar jalur terasa lebih terang dan menarik. Apabila dalam keadaan darurat, semua lampu LED elemen dekoratif akan berubah menjadi warna putih dan lampu berwarna merah sebagai penunjuk arah keluar akan menyala. Antisipasi keadaan darurat juga didukung dengan penggunaan *speaker* pada area ini. Pencahayaan pada

jalur underpass menggunakan pencahyaan buatan seperti lampu LED dan di beberapa titik lampu *downlight*. Sementara penghawaan juga menggunakan penghawaan buatan yakni *ducting fan*. Dikarenakan fungsi utama jalur *underpass*, tidak terdapat banyak *furniture* selain elemen dekoratif, *sign system* dan *advertising board* pada beberapa titik guna mengoptimalkan pergerakan pengguna KRL.



Gambar 10. Jalur *underpass*



Gambar 11. Jalur underpass (dalam keadaan darurat)



Gambar 12. Jalur *underpass* (dalam keadaan darurat)

IV. Kesimpulan

Perancangan desain interior pada stasiun menjadi hal yang penting untuk dapat mendukung mobilitas masyarakat modern. Stasiun sebagai prasarana harus memiliki desain yang memperhatikan kecepatan dan ketepatan. Selain itu, dalam merancang, desainer harus dapat mengerti kebutuhan dan aktivitas pengguna, hal ini guna mengoptimalkan fungsi stasiun. Stasiun Manggarai merupakan stasiun transit KRL yang memiliki jalur terbanyak. Pengguna KRL menginginkan sebuah desain yang mampu mempermudah mereka dalam memenuhi urutan agar sampai pada peron kereta. Oleh karena itu, dibuatlah sebuah desain interior bergaya kontemporer berprinsip *Environmental Graphic Design*, dan mengusung konsep *Communicating Graphic in Interior*.

Konsep yang diangkat, *Communicating Graphic in Interior* merupakan perefleksian dari prinsip *EGD* dan mewakili solusi dari permasalahan utama stasiun itu sendiri. Dari kebutuhan dan aktivitas pengguna didapat bentuk tata letak yang didesain sedemikian rupa hingga dengan sendirinya akan mengatur sirkulasi stasiun. Desain stasiun ini difokuskan kepada sirkulasi yang didukung dengan prinsip *wayfinding* (place making), dan Information Graphic Design dalam. Sedangkan repetisi bentuk dasar, penggunaan warna yang dominan netral dan pemilihan material menyesuaikan dengan bangunan konservasi yang sudah ada. Mengedepankan fungsi (kecepatan dan ketepatan), perancangan stasiun dibuat sederhana tanpa meninggalakan style.

Untuk mencapai segala tujuan dan keinginan klien tersebut, permasalahan pada interior yang sekarang didata kembali serta literatur pendukung digunakan sebagai panduan dalam mendesain. Referensi visual tentang wayfinding (place making), dan Information Graphic Design dalam interior juga diperlukan sebagai bahan acuan dalam mendesain.

Area *Hall* Utama mengedepankan fungsi ruang dan sirkulasi utama dalam melakukan aktivitas serta menekankan pada *wafinding* dan *Information Graphic Design (signsystem)* sebagai suatu hal yang harus mudah dilihat, dimengerti dan diingat. Sedangkan pada area transisi dan jalur *underpass* desain lebih mengedepankan *Information Graphic Design (signsystem)* sebagai cara agar pengguna dengan mudah mengetahui kemana ia harus memilih arah dan tetap mengetahui informasi keberangkatan kereta yang tidak terlihat.

V. Daftar Pustaka

Jones, Louis. 2008. Environmentally Responsible Design: Green and Sustainable Design for Interior Designers. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Wheeler, alina. 2009. Designing Brand Identity. New Jersey: John & Wiley

Kilmer, Rosemary. 1992. *Designing Interiors*. California: Wadsworth Publishing Company.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta