

**REDESAIN INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM
RADIO BUKU YOGYAKARTA**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

REDESAIN INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM RADIO BUKU YOGYAKARTA

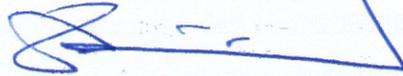


Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Interior
2018

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

REDESAIN PERPUSTAKAAN UMUM RADIO BUKU YOGYAKARTA diajukan oleh Christophorus Andika, NIM 13118964023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 18 februari 2019.

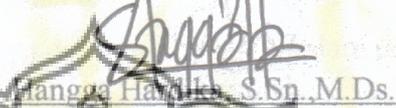
Pembimbing 1 / Anggota



Dr. Suastiwi, M. Des

NIP. 19590802 198803 2 002

Pembimbing 2 / Anggota



Hanga Hana, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19791129 200604 1 003

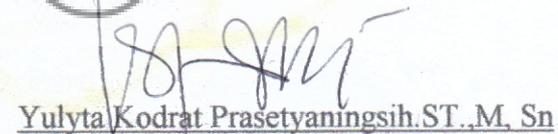
Pembimbing 3 / Anggota



Ivach Ariyani, ST., M.Ds.

NIP. 19760514 200501 2 001

**KETUA PROGRAM STUDI, DESAIN
INTERIOR**



Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, ST., M., Sn

NIP. 19770315 200212 1 005

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19650522 199203 1 003

Mengetahui:

**Dekan Fakultas Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Dr. Suastiwi, M. Des

NIP. 19590802 198803 2 002



REDESAIN INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM RADIO BUKU YOGYAKARTA

ABSTRACT

The Radio Books Library is one of the private dwellings located in the southern part of the city of Yogyakarta, a location surrounded by rice fields and close to a research institute that has a small library and exhibition hall that can be used by students or artists or just to learn and get together. The problems that exist in the interior of this building make it a special attraction to redesign from the start of function, image, comfort and effectiveness combined with the industrial contemporary style with Life Style theme that reflects how many visitors from various races, tribes, religions, and age. The concept applied is Story Telling as a space separator image and reading genre.

Keywords: *Radio Buku Yogyakarta, interior, industrial, Life Style, contemporary, Story Telling*



ABSTRAK

Perpustakaan Radio Buku, merupakan salah satu hunian pribadi yang berlokasi di bagian selatan kota Yogyakarta, lokasi yang dikelilingi area persawahan dan dekat dengan lembaga pendidikan yang memiliki sebuah perpustakaan kecil dan ruang pameran yang mampu di manfaatkan oleh para mahasiswa ataupun pelaku seni atau hanya sekedar belajar dan berkumpul. Permasalahan yang ada pada interior bangunan ini menjadikan daya tarik tersendiri untuk merancang kembali dari mulai fungsi, citra, kenyamanan dan efektivitas yang dipadukan dengan gaya industrial kontemporer dengan tema *Life Style* yang mencerminkan betapa banyaknya para pengunjung dari berbagai ras, suku, agama, dan umur. Konsep yang diaplikasikan adalah *Story Telling* sebagai citra pemisah ruang dan genre bacaan.

Kata Kunci: *Radio Buku Yogyakarta, interior, industrial, gaya hidup, kontemporer*

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. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya
2. Bu Gini dan Pak Rudi selaku orang tua dan donatur utama dalam proyek tugas akhir ini yang telah memberi dorongan semangat, nasihat, dan doanya selama ini.
3. Adik-adik ku, Mas Dewa, Dek Deis.
4. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds. yang telah memberi dorongan semangat nasehat, kritik dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Ibu Yulita Kodrat P. MT. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior.
8. Pimpinan Perpustakaan Radio Buku Yogyakarta dan Gus Muh atas izin survey dan data-data yang diberikan.
9. *Special thanks*, Tifyan, Bagas, Aro, Site, Oni, Aji, Fobel, Nella, Vino, DASONJAH dan lainnya yang tak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih telah menjadi tangan-tangan mungil saya hingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teman-teman studio “SLUMINGGIRAN” atas hiburan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis.
11. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir, teman-teman INDIS (Interior Desain 2012) dan GRADASI (Interior Desain 2013) ISI Yogyakarta.

12. 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, 4 Januari 2019

Penulis,

Christophorus Andika



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Design / Diagram Pola Pikir Desain.....	2
2. Metode Desain.....	3
BAB II	5
PRA DESAIN	5
A. Tinjauan Pustaka.....	5
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain	6
2. Tinjauan Khusus.....	11
B. Program Desain.....	14
1. Tujuan Desain.....	14
2. Sasaran Desain	15
3. Data	15
1. Identitas Proyek	15
BAB III.....	31
PERMASALAHAN DESAIN	31
A. Pernyataan Masalah.....	31
B. Ide Solusi Desain.....	31
C. Konsep Perancangan.....	32
BAB IV	33
PENGEMBANGAN DESAIN.....	33
A. Tema	33
B. Gaya.....	34

C. Ide-ide	35
D. Warna Perancangan	42
E. Material Perancangan	42
F. Penataan Ruang	43
1. Hubungan antar ruang	43
2. Alternatif Zoning dan Sirkulasi	44
3. Zoning	45
4. Layout	48
5. Pola Lantai	51
6. Pola Plafon	53
7. Alternatif Furniture	55
8. Perhitungan Lampu	59
G. Hasil Desain	63
1. Bird View	63
2. Hasil Render	64
BAB V	68
PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	1
1. Surat Ijin Survey	
2. Foto Lokasi	
3. Foto Maket	
4. Sketsa dan Perspektif	
5. Rendering	
6. Foto Poster dan leaflet	
7. RAB	
8. Gambar Kerja	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Metodologi Desain (Sumber: Rosmary Kilmer 2014).....	2
Gambar 2 Logo Perpustakaan Radio Buku (Sumber: RadioBuku.com)	16
Gambar 3. Denah Lokasi Perpustakaan Radio Buku	17
Gambar 4. Fasad Radio Buku	18
Gambar 5. Pintu masuk dan ruang siaran radio	19
Gambar 6. Warung Arsip dan Store	19
Gambar 7. Ruang Baca Lantai 1	20
Gambar 8. Ruang Baca Lantai 2	20
Gambar 9. Denah lantai 1 dan 2.....	21
Gambar 10. Zoning lantai 1 dan 2.....	21
Gambar 11. Standarisasi Ukuran Rak Buku	25
Gambar 12. Standarisasi Ukuran Meja Baca	25
Gambar 13. Standarisasi Minimal Jarak Lorong Antar Rak	26
Gambar 14. Standarisasi Jarak Antar Meja.....	26
Gambar 15. Mind Mapping 1	32
Gambar 16. Mind Mapping 2.....	33
Gambar 17. Konsep yg diterapkan.....	34
Gambar 18. Refrensi Gaya Industrial.....	35
Gambar 19. Konsep Desain.....	36
Gambar 20. Konsep lantai dan dinding.....	37
Gambar 21. Refrensi zoning lantai.....	38
Gambar 22. Konsep dinding.....	38
Gambar 23. Refrensi konsep dinding.....	39
Gambar 24. Konsep Plafon	39
Gambar 25. Refrensi Rencana Plafon	40
Gambar 26. Ide furniture store	40
Gambar 27. Ide furniture store.....	41
Gambar 28. Ide furniture store.....	41
Gambar 29. Refrensi Store Furniture	42
Gambar 30. Skema Warna Perancangan.....	42
Gambar 31. Skema Material Perancangan	43
Gambar 32. Diagram Metrix	43
Gambar 33. Diagram Bubble	44
Gambar 34. Alternatif 1 Zoning lantai 1.....	45
Gambar 35. Alternatif 1 Zoning lantai 2.....	45
Gambar 36. Alternatif 2 Zoning lantai 1.....	46
Gambar 37. Alternatif 2 Zoning lantai 2.....	46
Gambar 38. Alternatif 1 Sirkulasi lantai 1.....	47
Gambar 39. Alternatif 1 Sirkulasi lantai 2.....	47
Gambar 40. Alternatif 2 Sirkulasi lantai 1.....	48
Gambar 41. Alternatif 2 Sirkulasi lantai 2.....	48
Gambar 42. Alternatif 1 Layout lantai 1.....	49
Gambar 43. Alternatif 1 Layout Lantai 2.....	49

Gambar 44. Alternatif 2 Sirkulasi lantai 1	50
Gambar 45. Alternatif 2 Sirkulasi lantai 2	50
Gambar 46. Alternatif 1 Rencana lantai 1	51
Gambar 47. Alternatif 1 Rencana lantai 2	51
Gambar 48. Alternatif 2 Rencana lantai 1	52
Gambar 49. Alternatif 2 Rencana lantai 2	52
Gambar 50. Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 1 Sumber:	53
Gambar 51. Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 2	53
Gambar 52. Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai 1	54
Gambar 53. Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai 2	54
Gambar 54. Alternatif meja kasir 1	55
Gambar 55. Alternatif meja kasir 2	55
Gambar 56. Alternatif rak buku 1	56
Gambar 57. Alternatif rak buku 2	56
Gambar 58. Alternatif rak buku tengah 1	57
Gambar 59. Alternatif rak buku tengah 2	57
Gambar 60. Alternatif rak store 1	58
Gambar 61. Alternatif rak store 2	58
Gambar 62. Tabel Standarisasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 63. Tabel pencahayaan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 64. Aksonometri 1	64
Gambar 65. Aksonometri 2	64
Gambar 66. Rendering Perspektif 1	65
Gambar 67. Rendering Perspektif 2	65
Gambar 68. Rendering Perspektif 3	66
Gambar 69. Rendering Perspektif 4	66
Gambar 70. Rendering Perspektif 5	67
Gambar 71. Rendering Perspektif 6	67

DAFTAR TABEL

Table 1. Daftar Fungsi dan Pengguna Ruang.....	29
Table 2. Daftar Kebutuhan ruang dan Kriteria.....	30



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini pertumbuhan ekonomi mampu dikatakan meningkat dengan cepat, terlihat dari semakin banyaknya sektor bisnis yang berkembang serta banyaknya perusahaan-perusahaan mandiri yang terlahir saat ini. Pada era millennial ini, sector kreatif memiliki peranan yang paling besar, banyak pengusaha muda yang bergelut di media kreatif ataupun menciptakan sebuah ruang-ruang kreatif sebagai wadah.

Yogyakarta, merupakan sebuah kota kecil yang dihuni oleh ribuan pelajar dari berbagai daerah dari seluruh Indonesia bahkan dari mancanegara. Dikenal sebagai kota pelajar dan kaya akan tradisi menjadikan Yogyakarta kaya akan keanekaragaman. Tidak bisa disangkal lagi bahwa perkembangan teknologi mengakses internet dan mendapatkan berbagai informasi. Hal tersebutlah yang banyak dimanfaatkan oleh para *creator* muda untuk terus berkembang.

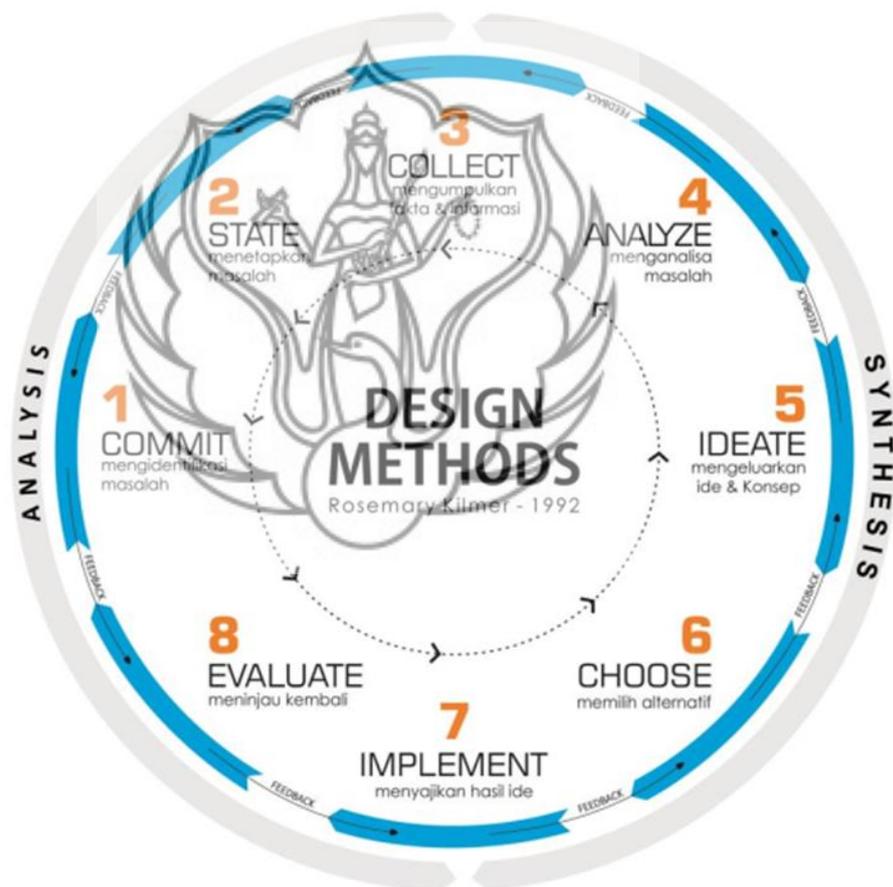
Media sosial menjadi salah satu factor terbesar dalam kehidupan social saat ini. Seperti yang telah dikatakan tadi, bahwasannya mayoritas masyarakat Yogyakarta adalah pelajar. Hal tersebut yang menjadikan manjamurnya kafe serta ruang-ruang kretatif lainnya sebagai wadah mereka bersosialisasi. Di era “media-sosial” ini, keutamaan fungsi dan keamanan bukan lagi menjadi prioritas, namun lebih pada nilai-nilai kreatif yang dihadirkan pada ruang-ruang tersebut. Masyarakat tidak mudah puas hanya dengan kenyamanan ataupun kualitas makanan yang disajikan di setiap kafe tersebut. Ruang yang memiliki design unik dan menarik untuk di foto memiliki nilai tambah yang besar, karena dengan demikian maka mereka mampu memamerkannya di media social masing-masing.

Fenomena inilah yang menjadi latar belakang penulis dalam proses penciptaan nantinya. Berbekal latar belakang tersebut, penulis ingin menciptakan sebuah ruang bagi mahasiswa ataupun public dengan nilai edukasi serta kenyamanan yang memiliki nilai tambah tersebut. Sebuah ruang kreatif yang tetap

mengutamakan fungsi dan manfaatnya. Radio Buku, merupakan salah satu hunian pribadi yang berlokasi di bagian selatan kota Yogyakarta, lokasi yang dikelilingi area persawahan dan dekat dengan lembaga pendidikan yang memiliki sebuah perpustakaan kecil dan ruang pameran yang mampu di manfaatkan oleh para mahasiswa ataupun pelaku seni atau hanya sekedar belajar dan berkumpul. Dengan membawa judul “PERANCANGAN RADIO BUKU YOGYAKARTA” penulis akan menjelaskan proses penciptaannya dalam menciptakan sebuah ruang kreatif bagi masyarakat sekitar dengan prinsip lifestyle.

B. Metode Desain

1. Proses Design / Diagram Pola Pikir Desain



Gambar 1. Bagan Metodologi Desain (Sumber: Rosmary Kilmer 2014)

Dalam proses re-desain Radio Buku ini, penulis mengadopsi proses desain yang dikembangkan oleh Rosemary Kilmer dalam bukunya *Design Interiors, Rosmary Kilmer 2014*.

Dalam bukunya Rosemary menjelaskan bahwa dalam proses desain pada umumnya terbagi menjadi dua tahapan, yakni tahapan analisa, pada tahapan ini akan dilakukan pengumpulan data dan penganalisaan secara mendalam dengan tujuan untuk menemukan inti permasalahan untuk pemahaman yang lebih baik dan tahapan kedua adalah sintesis, tahapan ini adalah sebuah proses pengumpulan dari semua hasil yang didapat pada tahapan pertama dan kemudian dilakuakn sebuah evaluasi dengan tujuan untuk mendapatkan solusi atau menciptakan sebuah ide baru.

2. Metode Desain

Metode desain yang dikembangkan oleh Rosemary Kilmer dalam buku yang ia tulis yakni “Design Interior” ini merupakan penjabaran dari dua tahapan sederhananya. Terdapat delapan metode yang dijabarkan dari dua proses sederhana tersebut.

a. *Commit (Accept the Problem)*

Memahami permasalahan yang akan dihadapi maka langkah pertama yang harus diambil oleh desainer adalah komitmen. Berhubungan dengan proses penulis, maka langkah pertama yang harus diambil ialah berkomitmen dengan segala permasalahan yang berada di Radio Buku, baik permasalahan yang sudah ada ataupun permasalahan lain seperti pengembangan konsep dan ide lainnya.

b. *State (Define the Problem)*

Pendefinisian masalah, pada tahapan ini maka penulis harus mampu mendefinisikan masalah-masalah yang berada di ruang Radio Buku, dengan tujuan untuk menemukan solusi dan ide-ide yang baru.

c. *Collect (Gather the Facts)*

Setelah penulis selesai mendefinisikan permasalahan yang ada di Radio Buku dan mampu memahaminya secara jelas, maka tahapan berikutnya adalah mengumpulkan semua data dan informasi

yang ada dengan daftar permasalahan tersebut. Tahapan ini pada umumnya juga biasa disebut dengan “*programming*”.

d. Analyze

Pada tahapan ini, penulis mulai menganalisa seluruh data yang dimiliki. Penulis hendaknya melihat kembali data-data serta informasi yang telah didapatkan dari Radio Buku, mulai mengembangkan solusi atau kemungkinan-kemungkinan yang mampu dikembangkan, membaginya dalam beberapa katagori sehingga akan memudahkan dalam proses berikutnya.

e. Ideate

Tahapan ini merupakan tahapan yang paling menarik. Setelah penulis memahami permasalahan yang ada di Radio Buku serta beberapa gambaran solusi dari proses sebelumnya, dititik ini penulis akan mulai mengembangkan ide, mulai dengan mengembangkan beberapa konsep dan membuat skema atau gambar sebagai salah satu bentuk dari pengembangan ide tersebut.

f. Choose (Select the Best Option)

Pemilihan, setelah melalui beberapa tahapan sebelumnya penulis telah mendapatkan solusi dari segala permasalahan serta berbagai ide dalam proses mendesain Radio Buku. Maka, langkah berikutnya adalah melihatnya kembali dan memilih yang terbaik dari berbagai ide yang muncul tersebut.

g. Implement (Take Action)

Implementasi atau juga biasa disebut dengan eksekusi. Setelah semua tahapan sebelumnya selesai, maka dengan data akhir yang dimiliki, penulis siap untuk menerapkan ide serta gagasan yang ia dapatkan untuk memebentuk sebuah ruang baru di Radio Buku.

h. Evaluate (Critically Review)

Evaluasi, tahapan ini dalah tahapan terakhir yang diambil oleh penulis. Penulis melihat kembali pada hasil yang telah diraih, apakah telah sesuai dengan yang direncanakan atau bahkan lebih baik. Tahapan ini sangat penting bagi penulis, karena pada tahapan