

**PENERAPAN IMAGINARY CITY DALAM REDESAIN
WAHANA EDUKASI PROFESI SANGGALURI PARK
PURBALINGGA**



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

2018

**PENERAPAN IMAGINARY CITY DALAM REDESAIN
WAHANA EDUKASI PROFESI SANGGALURI PARK
PURBALINGGA**



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

ABSTRAK

Sanggaluri Park merupakan obyek wisata yang memadukan antara rekreasi dan edukasi. Kini, Sanggaluri Park Purbalingga mengembangkan wahana edukasi baru dengan konsep metode *role playing*. Langkah ini dilakukan sebagai upaya pengalihan konsentrasi gadget pada anak . Karya desain ini menggunakan metode perancangan yang terdiri dari analisis dan sintesis yang mengumpulkan keseluruhan data-data kemudian mengolahnya menjadi alternatif desain yang dapat memberikan hasil solusi optimal.

Bangunan Wahana Edukasi Profesi menggunakan bangunan bekas museum reptile dan serangga. Dengan kondisi lahan yang terbatas dan harus mengikuti bentuk bangunan aslinya, Sanggaluri sebagai penyelenggara dirasa kurang optimal dalam perancangan Wahana Edukasi Profesi. Beberapa ruang profesi yang ada dibiarkan kosong, beralih fungsi dan sebagian tidak digunakan. Sehingga, Wahana Edukasi Profesi kurang mampu menghadirkan wahana yang dapat menstimulus kreatifitas serta imajinasi anak.

Agar permasalahan desain tersebut dapat terpecahkan maka terpilihlah gaya futuristik dan menerapkan konsep *Imaginary city*. Penerapan konsep *Imaginary city* dengan elemen-elemen interior pendukung lainnya akan memunculkan suasana imajinatif dan kreatif sehingga diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas, imajinasi serta sebuah pengalaman yang tak terlupakan pada anak-anak yang berkunjung. Konsep *imaginary city* dengan dipadukan gaya futuristik akan direfleksikan ke dalam desain interior Selasar, *Beauty Care*, Fotografer, *Movie Maker*, Reporter TV, Polisi, Bank, Arsitek, Dokter Hewan, *Interior Design* dan *Bakery*.

Kata Kunci : sanggaluri park, interior, role play, imajinasi , purbalingga

abstract

Sanggaluri Park is a tourist attraction that combines recreation and education. Now, Sanggaluri Park Purbalingga develops a new educational vehicle with the concept of role playing methods. This step is carried out as an effort to transfer the concentration of gadgets to children. This design work uses a design method which consists of analysis and synthesis that collects the entire data and then processes it into an alternative design that can provide optimal solution results.

Profession Building Professional Edition Building uses the former reptile and insect museum buildings. With limited land conditions and must follow the original form of the building, Sanggaluri as the organizer is considered not optimal in designing the Professional Education Forum. Some of the existing profession space is left empty, switching function and partly unused. So, the Professional Education Forum is less able to present a vehicle that can stimulate children's creativity and imagination.

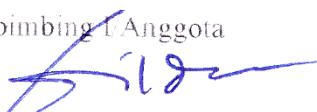
So that the design problem can be solved, a futuristic style is chosen and applies the concept of imaginary city. The application of the concept of Imaginary city with other supporting interior elements will bring an imaginative and creative atmosphere so that it is expected to increase creativity, imagination and an unforgettable experience for children who visit. The concept of imaginary city with a futuristic style combined will be reflected in the interior design of Selasar, Beauty Care, Photographers, Movie Maker, TV Reporters, Police, Banks, Architects, Veterinarians, Interior Design and Bakery.

Keywords: *sanggaluri park , interior, role play, imagination, purbalingga*

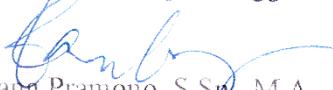
Tugas Akhir Karya Desain Berjudul :

PENERAPAN IMAGINARY CITY DALAM REDESAIN WAHANA EDUKASI PROFESI SANGGALURI PARK PURBALINGGA diajukan oleh Hardina Atsilia Qurbah NIM 1410117123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas SeniRupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah mempertanggung jawabkan didepan penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juli 2018.

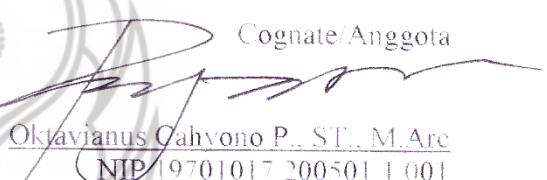
Pembimbing I/ Anggota


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 19730129 200501 1 001

Pembimbing II/ Anggota


Bambang Pramono, S.Si., M.A.
NIP 19730830 200501 1 001

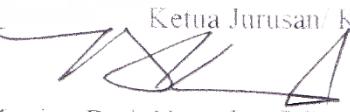
Cognate/Anggota

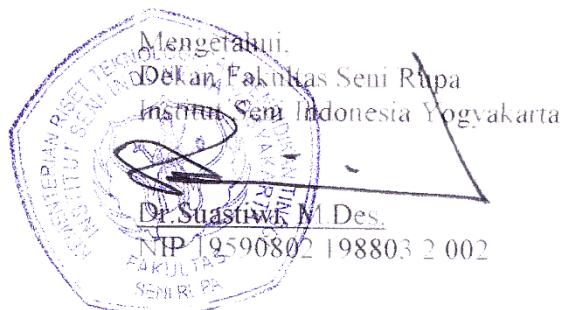

Oktavianus Cahyono P., ST., M.Arc
NIP 19701017 200501 1 001

Ketua Program Studi/ Ketua Anggota


Yulyta Kodrat Prasetyatiningsih, S.T., M.T.
NIP 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan/ Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT.
NIP 19770315 200212 1 005



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat 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 SeniRupa, InstitutSeni 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 terimakasih sebesar besarnya kepada :

1. Ibu dan bapak tercinta yang dengan penuh kasih saying memberikan bimbingan, nasehat, dorongan dan restu hingga terselesaiannya tugas akhir ini.
2. Yth. Bapak Setya Budi Astanto S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, kritik maupun saran serta semangat bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
3. Yth. Bapak Bambang Pramono S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing II dan dosen wali yang telah memberi banyak masukan dan saran bagi penyusunan serta penulisan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Oktavianus Cahyono P., ST., M.Arc selaku *cognate* yang telah memberi banyak masukan dan saran bagi perbaikan penulisan serta konsep desain pada Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. 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 yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga selama penulis kuliah.
8. Pengelola serta para staff Sanggaluri Park atas izin survey dan data-data yang diberikan.
9. Teman-teman yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan penggerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini. Fitri, Yuanita, Ima, Jemima, Hanun, Idel, Hana, Nadia, Mba Bella, Ibnu, Crew

Greenhouse Studio, dan semua orang-orang yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

10. Teman-teman seperjuangan KONCOKANDUNK (PSDI 2014).

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, 12 Juli 2018

Penulis

Hardina Atsilia Qurbah



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar belakang	Error! Bookmark not defined.
B. Metode Desain	Error! Bookmark not defined.
1. Proses desain	Error! Bookmark not defined.
BAB II PRA DESAIN	Error! Bookmark not defined.
A. Tinjauan pustaka	Error! Bookmark not defined.
1. Tinjauan pustaka objek.....	Error! Bookmark not defined.
2. Tinjauan pustaka khusus	Error! Bookmark not defined.
B. Program Desain.....	Error! Bookmark not defined.
1. Tujuan.....	Error! Bookmark not defined.
2. Data	Error! Bookmark not defined.
3. Data kebutuhan dan kriteria.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	Error! Bookmark not defined.
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>) ..	Error! Bookmark not defined.
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	Error! Bookmark not defined.
A. Alternatif Desain	Error! Bookmark not defined.
B. Evaluasi Pemilihan desain.....	Error! Bookmark not defined.
C. Hasil Desain	Error! Bookmark not defined.

BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Metode Desain	14
Gambar 2. 1 Logo Sanggaluri Park Purbalingga.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2 Site Plan Sanggaluri Park.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 3 Fasad Belakang Wahana Edukasi Profesi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 4 Pintu Masuk Wahana Edukasi Profesi dan Cita-Cita.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 5 Area Lorong Wahana Edukasi Profesi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 6 Interior Beauty Care.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 7 Layout Wahana Edukasi Profesi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 8 Analisis Elemen Pembentuk Ruang.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 9 Proses Pemasangan Plafond.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 10 Mural Ruangan Bank.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 11 Mural Ruangan Arsitek.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 12 Mural Ruangan Reporter TV.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 13 Mural Ruangan Movie Maker.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 14 Mural Ruangan Dokter Hewan.....	Error! Bookmark not defined.

- Gambar 2. 15 Mural Ruangan Fotografer.....
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 2. 16 Mural Ruangan Beauty Care.....
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 2. 17 Mural Ruangan Polisi.....
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 2. 18 Mural Ruangan Bakery.....
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 2. 19 Mural Ruangan Interior Design.....
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 3. 1 Ilustrasi Imaginary City.....
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 3. 2 Warna Logo Sanggaluri Park
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 1 Suasana Ruang Alternatif I
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 2 Suasana Ruang Alternatif II
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 3 Penjelasan gaya futuristik.....
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 4 Penjelasan Konsep
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 5 Elemen dekoratif pada elemen pembentuk ruang ..
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 6 Warna yang digunakan.....
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 7 Material Perancangan.....
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 8 Diagram Matrix Alternatif I
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 9 Bubble Diagram Alt. I.....
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 10 Bubble Diagram Alt. II.....
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 11 Zoning dan Sirkulasi Alt. I.....
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 12 Zoning dan Sirkulasi Alt. II.....
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 13 Layout Alternatif I.....
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 14 Layout Alternatif II
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 15 Gambar 4.15 Rencana Lantai Alternatif I
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 16 Gambar 4.15 Rencana Lantai Alternatif II....
Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 17 Rencana Dinding Alternatif I.....
Error! Bookmark not defined.

- Gambar 4. 18 Rencana Dinding Alternatif II.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 19 Rencana Plafon Alternatif I.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 20 Rencana Plafon Alternatif II**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 21 Alternatif Furniture Fabrikasi.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 22 Equipment yang digunakan.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 23 Alternatif Tata Kondisi Ruang**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 24 Suasana Ruang Terpilih**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 25 Zoning Ruang Terpilih**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 26 Layout Terpilih.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 27 Rencana lantai Terpilih**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 28 Rencana dinding terpilih**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 29 Rencana plafond terpilih**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 30 Rendering Prespektif Beauty Care ..**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 31 Rendering Prespektif Movie Maker **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 32 Rendering Prespektif Reporter TV..**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 33 Rendering Prespektif Bank**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 34 Rendering Prespektif Polisi.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 35 Rendering Prespektif Arsitek**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 36 Rendering Prespektif Interior Deisgn.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 37 Rendering Prespektif Bakery**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 38 Layout Wahana Edukasi Profesi Sanggaluri Park Purbalingga**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 39 Custom Elemen Khusus– Ornamen Arsitek.. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 40 Custom furniture – Meja Bakery.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 41 Custom Furniture – Storage lego**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 42 Custom Furniture – Storage pakaian..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 43 Custom Furniture – Meja Nail Art ..**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 44 Custom Furniture – Meja Teller.....**Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR TABEL

- Tabel 2. 1 Fase Perkembangan Anak**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 2. 2 Respon Warna Terhadap Psikologi.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 2. 3 Kesan Warna Terhadap Elemen Pembentuk Ruang ..**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2. 4 Daftar Fungsi dan Pengguna Ruang.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2. 5 Daftar Kebutuhan Klien**Error! Bookmark not defined.**



LAMPIRAN

A. Hasil Survey

1. Surat Ijin Survey
2. Foto-Foto Survey
3. Gambar Kerja Survey

- B. Proses Pengembangan Desain
 - 1. Sketsa Alternatif Desain
 - 2. Foto-foto Proses Desain
- C. Presentasi Desain
 - 1. Rendering Prespektif 3D
 - 2. Rendering Bird Eye View
 - 3. Foto Maket Ruang Terpilih
 - 4. Animasi
 - 5. Skema Bahan dan Warna
 - 6. Poster dan Leaflet
- D. Detail Satuan Pekerjaan/BQ
- E. Gambar Kerja
 - 1. Layout dan Rencana Lantai
 - 2. Rencana Plafon, Pencahayaan dan ME
 - 3. Tampak Potongan
 - 4. Furniture
 - 5. Detail Elemen Khusus

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar. Akibat *gadget* yang merajalela ditengah anak-anak, kini mereka telah membuat dunianya sendiri dan menciptakan fantasi yang tidak terarah. Perlahan mereka mulai mengasingkan dirinya dalam dunia nyata dan memilih untuk larut dalam dunia imajinasinya sendiri. Ini akan memberikan dampak yang buruk bagi perilaku dan kegiatan sosial disekitar mereka.

Dengan melihat kondisi tersebut, maka diperlukan sebuah metode bermain yang dapat memberi dampak positif terhadap perilaku anak dan pengalihan konsentrasi pada *gadget*. Dari beberapa wahana permainan yang sudah ada, salah satu metode yang digunakan adalah metode *role playing*. Dimana metode ini juga disebut dengan istilah sosiodrama yang artinya permainan yang dilakukan oleh anak tentang satu situasi,dapat pula diartikan bermain peran. Metode role playing diterapkan atas dasar pemilihan profesi yang memiliki nilai-nilai moral. Pada pengenalan profesi yang direncanakan dengan baik, metode ini memberikan dampak positif bagi anak, antara lain dapat menanamkan pengertian peranan suatu profesi dalam kehidupan, menanamkan kemampuan bertanggung jawab dalam bekerjasama dengan orang lain, menghargai pendapat dan kemauan orang lain dan belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja kelompok.

Sanggaluri Park Purbalingga tergerak untuk mengembangkan dan membuka wahana edukasi baru dengan konsep metode *role playing*. Wahana baru ini diberi nama Wahana Edukasi Profesi dan Cita-Cita, dimana tempat ini membantu anak-anak usia prasekolah hingga usia sekolah untuk merangsang tumbuhnya impian masa depan anak-anak. Tempat ini melakukan pengembangan wahana baru seirama dengan upaya pemerintah mewujudkan Kabupaten Purbalingga sebagai kabupaten layak anak pada

tahun 2017. Mengingat kabupaten ini masih kurang menyediakan fasilitas bermain dan edukasi untuk anak-anak.

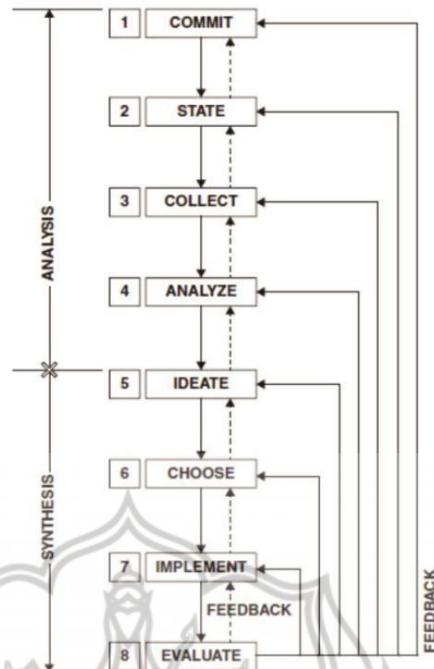
Dalam perancangan ini perancang berfokus pada interior wahana edukasi profesi dan cita-cita untuk anak-anak usia 4-12 tahun. Dimana nantinya interior wahana ini akan menghadirkan suasana ruang yang mewakilkan suasana tiap profesi dalam wahana edukasi profesi dan cita-cita, agar anak dapat lebih menjiwai peran yang dikerjakannya. Hal tersebut dikarenakan Sanggaluri sebagai lembaga penyelenggara wahana baru berupa wahana edukasi profesi dan cita-cita untuk anak usia prasekolah hingga usia sekolah dirasa kurang mampu menghadirkan wahana edukasi yang ramah anak dan kurang mampu merangsang hingga menumbuhkan imajinasi serta kreatifitas untuk dapat mewujudkan impian dan cita-cita masa kecil menjadi nyata dikemudian hari.

Perancangan ruang dengan pendekatan psikologi anak diperlukan dalam mendesain wahana edukasi profesi dan cita-cita. Dengan menerapkan pendekatan psikologi anak, diharapkan dapat menciptakan ruang dan suasana tertentu sesuai dengan psikologi anak. Karena sifat psikologi anak dapat mempengaruhi pembentukan tatanan bangunan dan suatu ruang, maka psikologi anak akan menjadi acuan dalam melakukan perancangan ruang. Sehingga perancangan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap psikologi anak.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis tertarik untuk menjadikan “Perancangan Interior Wahana Edukasi Profesi dan Cita-Cita di Sanggaluri Park Purbalingga” sebagai proyek tugas akhir.

B. Metode Desain

1. Proses desain



Gambar 1. 1 Bagan Metode Desain

Sumber : Kilmer, Rosemary, 1992

Metode desain yang digunakan pada perancangan Wahana Edukasi Profesi Sanggaluri Park Purbalingga menggunakan proses desain dari Rosemary Kilmer yang terdiri dari dua bagian, yaitu analisis dan sintesis.

Proses analisis merupakan tahap programming dimana pada tahap ini kita menganalisa permasalahan dengan mengumpulkan data fisik, non-fisik, literatur, dan data-data lainnya yang dibutuhkan.

Proses sintesis adalah tahap designing. Tahap ini merupakan tahap lanjutan dimana dihasilkan beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang didapatkan pada tahap programming sebelumnya. Dari beberapa alternatif tersebut dipilih alternatif terbaik yang dapat memecahkan permasalahan secara optimal. Tahap-tahap metode desain dari Rosemary Kilmer yang digunakan perancang antara lain :

a. Analisis

- 1) *State* atau mendefinisikan masalah. Perancang membuat *checklist* apa yang perlu diselesaikan untuk memecahkan masalah. Isi *checklist* terdiri dari semua aspek (fisik, sosial, dan psikologis)

sehingga dapat memahami masalah secara keseluruhan di Wahana Edukasi Profesi Sanggaluri Park Purbalingga.

- 2) *Collect* atau mengumpulkan fakta. Perancang mengumpulkan fakta dengan cara melakukan survey lapangan, *research*, dan wawancara.

b. Sintesis

- 1) *Ideate* atau mengeluarkan ide. Dalam hal ini perancang mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mendapatkan ide, perancang melakukan *brainstorming*.
- 2) *Choose* atau memilih alternatif. Perancang membuat beberapa alternatif desain untuk digunakan pada objek perancangan yang kemudian dipilih yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada. Dalam memilih alternatif, perancang menggunakan cara *personal judgment*, dimana perancang membandingkan setiap pilihan dan memutuskan pilihan yang memenuhi kriteria / tujuan masalah desain.
- 3) *Implement* atau melaksanakan penggambaran desain. Perancang melaksanakan penggambaran desain dengan cara membuat gambar desain akhir yang telah memenuhi kriteria dalam bentuk 2D dan 3D, memikirkan anggaran biaya, setelah itu membuat gambar kerja dan presentasi desain.
- 4) *Evaluate* atau meninjau kembali desain yang dihasilkan. Dalam tahap ini perancang meninjau kembali apakah desain yang telah dirancang telah mampu memecahkan permasalahan. Untuk melakukan evaluasi, perancang melakukan *self-analysis* atau menganalisis sendiri desain yang dihasilkan dan *solicited opinions* atau meminta pendapat dari orang lain.