

**PERANCANGAN INTERIOR**  
**KANTOR CLC (COMMUNITY LEARNING CENTRE)**  
**TITIAN FOUNDATION KLATEN**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Diajukan oleh:

**Arum Chayu Anafi**

**NIM 1511978023**

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

**2019**

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR CLC (COMMUNITY LEARNING CENTRE) TITIAN FOUNDATION KLATEN** diajukan oleh Arum Chayu Anafi, NIM 1511978023, Pogram Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

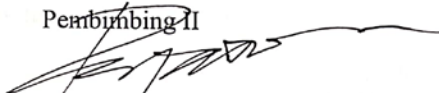
Pembimbing I



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197730129 200501 1 001

Pembimbing II



Oc. Cahyono Priyanto, S.T., M.Arc.

NIP 19701017 200501 1 001

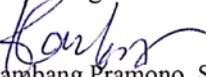
Cognate/Anggota



Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.

NIP 19870209 201504 1 001

Ketua Program Studi



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

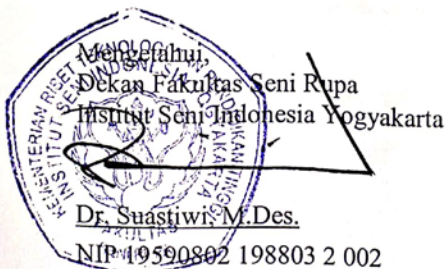
NIP 19730830 200501 1 001

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT.

NIP 19770315 200212 1 005



### **Abstrak**

Kantor CLC Titian Foundation merupakan sebuah kantor yayasan yang bergerak dalam bidang pendidikan dan sosial, selain itu juga digunakan sebagai tempat edukatif bagi masyarakat sekitar dengan menjadi salah satu perpustakaan terbuka yang ada di daerah Bayat, Klaten. Yayasan Titian Masa Depan didirikan oleh Lily kasoem pada tahun 2006 akibat bencana yang melanda Yogyakarta dan Jawa Tengah, dan pilihannya jatuh pada kecamatan Bayat. CLC Titian Foundation ini bertujuan untuk membantu masyarakat dengan memberikan pelatihan/kursus serta membantu anak sekolah dengan memberikannya beasiswa pendidikan sekolah tingkat atas, dengan begitu diharapkan masyarakat mampu berusaha mandiri di kemudian hari. Perancangan ini bertujuan untuk mampu mewadahi seluruh kegiatan kantor, kreatif dan sosial baik yang dilakukan oleh pegawai maupun dari pengunjung dengan lahan yang terbatas. Berdasarkan *brief* dari klien terpilihlah gaya eklektik dengan tema *Javanese local ethnic*. Karya desain ini menerapkan metode perancangan proses desain terdiri dari analisa dan sintesa, proses yang dilakukan yaitu dengan cara mengumpulkan data kemudian mengolahnya menjadi alternatif desain yang bisa memberikan ide solusi yang maksimal. Penerapan gaya eklektik dan tema *Javanese local ethnic* dan seluruh elemen interior di dalamnya diharapkan mampu mengoptimalkan aktivitas dan sirkulasi didalam kantor dan CLC Titian foundation ini.

***Kata Kunci : interior, CLC, eklektik, etnik local***

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR CLC (COMMUNITY LEARNING CENTRE) TITIAN FOUNDATION KLATEN** diajukan oleh Arum Chayu Anafi, NIM 1511978023, Pogram Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

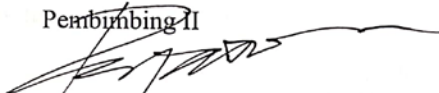
Pembimbing I



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197730129 200501 1 001

Pembimbing II



Oc. Cahyono Priyanto, S.T., M.Arc.

NIP 19701017 200501 1 001

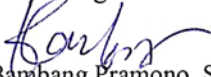
Cognate/Anggota



Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.

NIP 19870209 201504 1 001

Ketua Program Studi



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

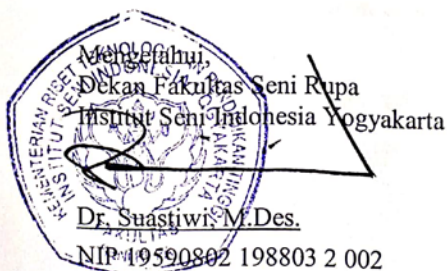
NIP 19730830 200501 1 001

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT.

NIP 19770315 200212 1 005



## Kata Pengantar

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN INTERIOR KANTOR CLC (COMMUNITY LEARNING CENTRE) TITIAN FOUNDATION KLATEN”. Penyusunan laporan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Desain di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan tugas akhir ini terutama kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, ayahanda Budiyono dan Ibunda Sri Widati yang selalu memberi dukungan baik berupa moril maupun materil serta doa yang dipanjatkan tiada henti kepada saya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT, selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, ST. ,MT. selaku Ketua Prodi Desain Interior Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., selaku pembimbing I dan Bapak M.Sn. Oc. Cahyono Priyanto, S.T., M.Arc. selaku pembimbing II. Terimakasih atas segala bimbingan, ajaran serta ilmu baru yang penulis dapatkan selama ini.
7. Ibu Yayu Rubiyanti M.Sn, selaku dosen pembimbing akademik, terimakasih telah membimbing hasil dan rencana akademik saya selama ini.

8. Seluruh dosen dan staf prodi desain interior atas ilmu dan bantuan yang diberikan selama saya menjalani perkuliahan.
9. Kepada Adik-adiku tersayang Wildan dan Syifaai terimakasih telah turut memberi semangat dan perhatian untuk mbak.
10. Segenap keluarga besar Trah Harjo Suparno yang selalu mendorong untuk mengerjakan penulisan laporan ini.
11. Adam Triyono yang selalu memberi pengertian dan semangat.
12. Teman-teman Sak Omah yang selalu menemani sejak masa perkuliahan hingga saat ini.
13. Putri Wening dan Dhiah Riska yang selalu meluangkan waktu untuk membantu tiap kekurangan ketika mengerjakan penulisan ini.
14. Sahabat Tiri dan Forum Sambatan yang memberi hiburan dan membuat panik selama pengerjaan penulisan ini.
15. Perkumpulan Bunga Merah yang turut mendoakan dan memberi semangat sampai akhir penulisan.
16. Serta seluruh teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah ikut serta memberi support dalam pengerjaan tugas akhir ini.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	2
1. Proses Desain .....	2
2. Metode Desain .....	4
<b>BAB II PRA DESAIN</b>	
A. Tinjauan Pustaka .....	7
1. Tinjauan Pustaka tentang Obyek yang akan didesain.....	7
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus .....	10
B. Program Desain.....	12
1. Tujuan Desain .....	12
2. Fokus/Sasaran .....	12
3. Data .....	12
4. Daftar Kebutuhan Dan Kriteria.....	25
<b>BAB III PERMASALAHAN &amp; IDES SOLUSI DESAIN</b>	
A. Pernyataan Masalah .....	28
B. Ide Solusi Desain .....	28
<b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN</b>	
A. Alternatif Desain .....	30
1. Alternatif Estetika Ruang.....	30
2. Alternative Penataan Ruang.....	33
3. Alternative Elemen Pembentuk Ruang.....	39

4. Alternative Pengisi Ruang .....	40
5. Alternative Tata Kondisi Ruang .....	43
B. Evaluasi Pemilihan Desain .....	48
C. Hasil desain .....	49
1. Rendering Perspektif.....	49
2. Layout .....	53
3. Detail Khusus.....	55
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	56
B. Saran .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses Desain .....	3
Gambar 2. Bagan Pola Pikir Perancangan .....	3
Gambar 3. Logo Yayasan.....	15
Gambar 4. Struktur Organisasi.....	16
Gambar 5. Peta Lokasi CLC Titian Foundation.....	20
Gambar 6. Layout Lantai 1 .....	21
Gambar 7. Layout Lantai 2 .....	21
Gambar 8. Gaya Bangunan .....	30
Gambar 9. Suasana Ruang .....	31
Gambar 10. Skema Warna .....	32
Gambar 11. Skema Material .....	32
Gambar 12. Elemen Dekoratif .....	33
Gambar 13. Diagram Matriks .....	33
Gambar 14. Bubble diagram lantai 1 .....	34
Gambar 15. Bubble diagram lantai 2 .....	34
Gambar 16. Zoning dan sirkulasi alternatif 1 lantai 1.....	35
Gambar 17. Zoning dan sirkulasi alternatif 1 lantai 2.....	35
Gambar 18. Zoning dan sirkulasi alternatif 2 lantai 2.....	36
Gambar 19. Zoning dan sirkulasi alternatif 2 lantai 2.....	36
Gambar 20. Layout alternatif 1 lantai 1 .....	37
Gambar 21. Layout alternatif 1 lantai 2 .....	37
Gambar 22. Layout alternatif 2 lantai 1 .....	38
Gambar 23. Layout alternatif 2 lantai 2 .....	38
Gambar 24. Skema Material Rencana Lantai .....	39
Gambar 25. Skema Material Rencana Dinding.....	39
Gambar 26. Motif Truntum.....	40
Gambar 27. Storage Bench .....	40
Gambar 28. Meja Resepsionis.....	41
Gambar 29. Meja Mesin Jahit .....	41

Gambar 30. LCD TV.....	40
Gambar 31. Sprinkler .....	42
Gambar 32. Mesin Jahit .....	42
Gambar 33. Imac .....	42
Gambar 34. Self Machine .....	43
Gambar 35. Standarisasi Tata Cara Perancangan Pencahayaan Buatan pada Bangunan.....	46
Gambar 36. AC Split.....	47
Gambar 37. Rendering Ruang Display .....	49
Gambar 38. Rendering Ruang Kerja.....	49
Gambar 39. Rendering Ruang Rapat .....	50
Gambar 40. Rendering Ruang Bermain dan Rapat Fleksible .....	50
Gambar 41. Rendering Ruang Perpustakaan .....	51
Gambar 42. Rendering Ruang Kursus .....	51
Gambar 43. Perspektif Manual Ruang Perpustakaan.....	52
Gambar 44. Perspektif Manual Ruang Bermain .....	52

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Daftar Kebutuhan Ruang Kriteria .....	25
Table 2. Analisis Alternatif Zoning dan Sirkulasi .....	35
Table 3. Analisis Alternatif Layout.....	37
Table 4. Perhitungan Lampu Setiap Ruang.....	43

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Yayasan Titian Masa Depan atau yang lebih dikenal dengan Titian Foundation merupakan organisasi sukarelawan yang di kelola secara profesional dan berfokus dalam membantu masyarakat Indonesia yang kurang mampu, melalui peningkatan pendidikan, pengetahuan, dan ketrampilan. Yayasan ini berdiri di Bayat, Klaten setelah terjadinya gempa bumi pada tahun 2007 yang memiliki tujuan untuk membantu masyarakat dalam pendidikan dan membangun sekolah-sekolah di sekitar wilayah yang terdampak gempa bumi tersebut. Pendidikan merupakan salah satu usaha manusia dalam menumbuhkan dan mengembangkan potensi diri baik secara jasmani maupun rohani yang sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat dan budaya. Pendidikan juga memiliki peran yang penting dalam menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa.

Menurut UU No.28 Tahun 2004 Yayasan merupakan badan hukum yang terdiri atas kekayaan yang dipisahkan dan diperuntukkan untuk mencapai tujuan tertentu di bidang sosial, keagamaan dan kemanusiaan yang tidak mempunyai anggota.( UU No.28 Tahun 2004 pasal 1). Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa yayasan adalah suatu badan hukum yang mempunyai maksud dan tujuan bersifat sosial, keagamaan dan kemanusiaan, yang didirikan dengan memperhatikan persyaratan formal yang ditentukan dalam undang-undang.

Seiring berjalannya waktu kini Titian Foundation menjadi yayasan yang populer di wilayah Klaten yang tidak hanya memberi bantuan bagi warga sekitar yang terkena dampak gempa bumi 2007 saja, namun mencakup seluruh wilayah Klaten. Berawal dari kantor yang hanya menumpang di sekolah yang dibangunnya dan berfokus untuk membantu masyarakat sekitar saja, kini Titian Foundation telah memiliki kantor di Bayat, Klaten dan memiliki banyak fasilitas yang lebih bisa menunjang segala kegiatan yang diadakan oleh Titian

Foundation untuk anak-anak beasiswanya yang kini lebih di kenal dengan sebutan *CLC (Community Learning Centres)* Titian Foundation. *CLC* juga memainkan banyak peran penting dalam masyarakat kurang berkembang di sekitar lokasi *CLC*. Terkadang *CLC* menjadi satu-satunya perpustakaan terbuka yang dimiliki masyarakat, dan di lain waktu, *CLC* berfungsi sebagai tempat mengadakan lokakarya dan program pendidikan yang diharapkan bermanfaat bagi masyarakat secara menyeluruh.

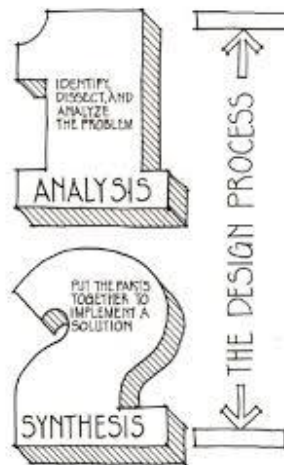
*CLC* Titian Foundation merupakan kantor yayasan yang di dalamnya terdapat fasilitas lain untuk umum juga seperti perpustakaan terbuka, ruang kursus komputer dan lainnya. Bangunan dengan arsitektur bergaya semi tradisional atau berbentuk rumah kampung ini memiliki luas kurang lebih 600 m<sup>2</sup>, selain digunakan sebagai kantor yayasan, juga terdapat perpustakaan terbuka. Selain itu *CLC* ini juga digunakan sebagai tempat anak-anak sekitar bermain dan mengikuti kursus, serta sebagai pusat kegiatan dan informasi bagi anak-anak beasiswa yang biaya sekolahnya di tanggung oleh Titian Foundation.

Bangunan dari *CLC* Titian Foundation ini perlu untuk di rancang ulang karena kompleksitas kegiatan yang tinggi sehingga kantor ini di tuntut untuk dapat menyediakan fasilitas yang mampu mewadahi seluruh kegiatannya. Hal lain yang penting untuk di perhatikan adalah pengguna yang usianya berbeda-beda, serta memiliki keperluan yang beragam dalam satu waktu.

## **B. Metode Desain**

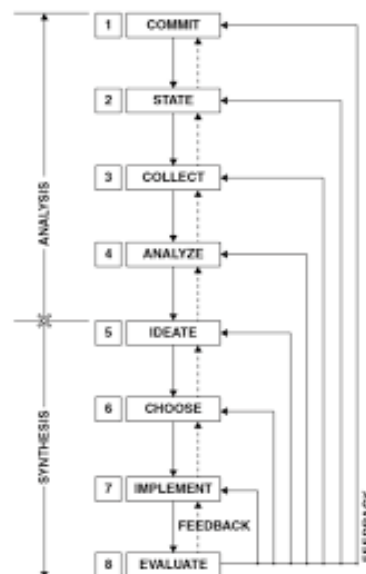
### **1. Proses Desain**

Proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan di analisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah sintesis, dimana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk mebuat solusi yang kemudian diterapkan (Kilmer, 2014)



**Gambar 1. Proses Desain**  
(Sumber: Kilmer, 2014)

Pada perancangan *CLC* Titian Foundation metode desain yang digunakan adalah metode desain dari Rosemary Kilmer, dimana proses desain yang akan di rancang dibagi menjadi dua tahap, tahap pertama adalah analisis dan tahap kedua adalah sintesis. Pada tahap pertama atau analisis dilakukan identifikasi terhadap masalah, kemudian melakukan penelitian, dan membedahnya. Selanjutnya tahap sintesis, tahap kedua ini semua masalah yang telah teranalisis di tarik kembali supaya membentuk solusi atau ide yang tepat untuk perancangan desain yang akan dibuat.



**Gambar 2. Bagan Pola Pikir Perancangan**  
(Sumber: Kilmer, 2014)

## 2. Metode Desain

### a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah (Analisis)

#### 1) *Commit (Accept the Problem)*

Tahap ini adalah tahapan paling awal yang dilakukan oleh seorang desainer dalam melakukan proses desain, yaitu menerima masalah yang ada.

#### 2) *State (Define the Problem)*

Tahap kedua yang dilakukan oleh seorang desainer selanjutnya adalah mendefinisikan masalah. Tahap ini merupakan tahap yang penting sebab mendefinisikan masalah merupakan sebuah tahap awal yang akan berdampak langsung terhadap solusi akhir. Pada tahap ini diharapkan desainer dapat mendefinisikan berbagai masalah yang ada sehingga dapat menentukan solusi yang tepat guna di terapkan pada desain akhir.

#### 3) *Collect (Gather the Facts)*

Tahap ini merupakan tahap mencari informasi setelah masalah dapat di pahami. Data yang dicari bukan hanya berbentuk data fisik saja namun juga informasi yang berkaitan dengan masalah pada objek dan yang akan mempengaruhi keputusan desain. Pengumpulan data ini dapat dilakukan dengan cara melakukan wawancara dengan pengguna ruang, survey pengguna ruang dan mencari referensi dari proyek serupa.

#### 4) *Analyze*

Tahap yang selanjutnya ini merupakan tahap meneliti, mengolah dan mengelompokkan data-data maupun permasalahan yang sudah di dapat dari tahapan-tahapan sebelumnya kedalam kategori yang berhubungan agar bisa menentukan solusi desain dengan tepat.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain (Sintesis)

1) *Ideate*

Tahap ini merupakan proses yang dilakukan seorang desainer untuk berfikir kreatif dan inovatif sehingga muncul alternatif ide-ide untuk mencapai tujuan perancangan. Dalam memunculkan ide kreatif ini tentunya tiap-tiap individu memiliki cara tersendiri. Sebagai salah satu contoh cara memunculkan ide kreatif seorang desainer yaitu dengan membaca majalah desain, dan masih banyak cara lainnya seperti *browsing* internet, dan bias juga dengan *traveling* ke tempat-tempat yang menambah wawasan tentang desain. Selanjutnya inspirasi dan ide dituangkan dalam kalimat. Kalimat tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika. Langkah yang dilakukan adalah dengan membuat sketsa-sketsa ide dan *experiment* bentuk berupa *prototype* sederhana yang telah disesuaikan dengan referensi.

2) *Choose (Select the Best Option)*

Tahap ini merupakan tahap dimana seorang desainer memilih pilihan yang paling tepat dari banyaknya ide yang muncul dari proses sebelumnya. Proses ini hendaknya dilakukan dengan memikirkan juga tentang kebutuhan, keinginan klien dan konsep yang sesuai dengan *budget*.

3) *Implement (Take Action)*

Tahap ini merupakan tahap dimana seorang desainer menuangkan ide yang terpilih kedalam bentuk fisik seperti final drawing, gambar kerja, layout, rendering maupun presentasi. Tahap ini bertujuan agar desainer dan klien bisa melihat hasil sebelum akhirnya direalisasikan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap meninjau kembali dan *mereview* terhadap desain akhir, apakah ada hal yang perlu diubah, ditambahkan atau dikurangi. Tahap ini juga digunakan sebagai tahap menilai desain



apakah desain tersebut sudah bisa memecahkan masalah yang ada atau belum, sehingga desain yang terpilih akan dirasa sebagai solusi yang tepat dengan masalah yang ada.

## **BAB II**

### **PRA DESAIN**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

Berikut ini akan dijelaskan mengenai teori berkenaan tentang perancangan desain interior kantor Titian Foundation, yaitu teori tentang objek yang akan di desain dan juga teori khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan dalam mendesain. Teori tentang objek desain yang dimaksud adalah yang berkaitan tentang kantor yayasan, sedangkan teori khusus adalah teori yang digunakan sebagai acuan dalam membuat karya desain.

#### **1. Tinjauan Pustaka tentang Obyek yang akan didesain**

##### **a. Kantor**

Kantor merupakan tempat dimana orang-orang bekerja bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan yang telah di tetapkan bersama. Berbagai macam kegiatan dapat dilakukan seseorang di dalam kantor, sebagaimana yang telah dikemukakan Sedarmayanti (2009), bahwa kantor merupakan tempat diselenggarakannya kegiatan penanganan informasi, mulai dari menerima, mengumpulkan, mengolah menyimpan, sampai mendistribusikan informasi.

Menurut Nuraida (2008) kantor adalah tempat diselenggarakannya kegiatan tata usaha dimana terdapat ketergantungan sistem antara orang, teknologi dan prosedur untuk menangani data dan informasi mulai dari menerima, mengumpulkan, mengolah, menyimpan, sampai menyalurkannya.

Pekerjaan dalam ruang perkantoran yang utama adalah dalam penanganan informasi dan kegiatan pembuatan maupun pengambilan keputusan berdasarkan informasi tersebut. Umumnya ruang kerja gedung perkantoran tidak berpindah-pindah, karena gedung perkantoran tersebut dilengkapi pula dengan ruang-ruang untuk mesin-mesin, kantin, ruang rapat, arsip, perpustakaan, dan aktivitas penunjang lainnya

yang menyita sepertiga luas ruang yang dibutuhkan oleh suatu organisasi. (Neufert, 1995).

Sedangkan menurut Kamisa (1997), kantor berarti sebuah bangunan yang di gunakan untuk bekerja yang berkenaan dengan urusan administrasi.

Dari beberapa pendapat mengenai definisi kantor diatas dapat disimpulkan bahwa kantor merupakan sebuah tempat yang digunakan untuk kegiatan penanganan informasi dan data, mulai dari menerima, mengumpulkan, mengolah, menyimpan sampai menyalurkannya secara rutin dan umumnya bersifat tidak berpindah-pindah atau menetap, sebab kantor di tunjang oleh banyak hal yang menyita banyak ruang.

Sebagai pusat kegiatan administratif dan kreatif, kantor tentunya memiliki banyak fungsi, antara lain yaitu sebagai tempat pertama kali disalurkan tugas keseluruh bagian untuk menjamin kelancaran penyelesaian proyek yang di jalankan. Kantor juga berfungsi sebagai tempat menyimpan macam-macam dokumen, tempat merancang banyak kegiatan, tempat mengamati kegiatan keuangan guna menjamin penggunaannya secara terarah, serta menjalankan kegiatan administrasi lainnya.

#### b. Ruang Kerja

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Ruang Kerja berarti ruang yang dilengkapi sarana kerja yaitu meja, kursi, computer atau mesin ketik, dan sebagainya untuk melakukan suatu pekerjaan.

Sedangkan menurut Akmal (2007) ruang kerja adalah tempat kita melakukan kegiatan yang umumnya berhubungan dengan mata pencaharian atau sumber nafkah. Pekerjaan yang dilakukan bisa bermacam-macam, mulai dari administrasi sampai kreatif. Dalam perkembangannya, kegiatan yang merupakan hobi atau aktivitas untuk mengisi waktu juga layak disebut pekerjaan, apalagi jika hobi atau aktivitas tersebut bias menghasilkan uang, walaupun mungkin tidak berkala.

Dari beberapa pengertian tentang ruang kerja diatas dapat di Tarik kesimpulan bahwa ruang kerja merupakan sebuah tempat untuk melakukan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan pekerjaan baik administrasi maupun kreatif yang dilengkapi dengan sarana prasarana yang mendukung kegiatan atau pekerjaan tersebut, seperti meja, kursi, computer dan lainnya.

c. Lobby

Lobby tidak hanya digunakan sebagai lalu lintas utama pintu masuk dan keluar bagi para tamu, tetapi juga dipergunakan oleh pengunjung bukan tamu yang mempunyai keperluan lain (Lawson F. R., 1995)

d. Perpustakaan

Perpustakaan diartikan sebagai sebuah ruang atau gedung yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu yang digunakan pembaca bukan untuk dijual (Basuki, 1991).

Perpustakaan merupakan sumber informasi. Fungsi sebuah perpustakaan secara umum ialah mengumpulkan, mengelola serta menyimpan bahan-bahan informasi sedemikian rupa sehingga dengan mudah dapat disampaikan kepada pemakai perpustakaan dan masyarakat luas (Proyek Pengembangan Perpustakaan Dekdikbud, 1997:2).

e. Kursus

Menurut PP nomor 73 tahun 1991 menjelaskan bahwa kursus adalah satuan pendidikan luar sekolah yang terdiri atas sekumpulan warga masyarakat yang memberikan pengetahuan ketrampilan dan sikap mental tertentu bagi warga belajar.

Menurut Artasasmita (dalam Hatimah dan Sadri, 2008) menerangkan bahwa kursus adalah sebagai mata kegiatan pendidikan yang berlangsung didalam masyarakat yang dilakukan secara sengaja, terorganisir, dan sistematis untuk memberikan materi pelajaran tertentu kepada orang dewasa atau remaja dalam waktu yang relatif singkat agar dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang dapat

dimanfaatkan untuk mengembangkan diri dan masyarakat. Contoh kursus antara lain : kursus menjahit, kursus komputer, kursus kecantikan, dan masih banyak lagi.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahawa kursus adalah sebuah kegiatan untuk belajar yang dilakukan diluar kegiatan sekolah oleh masyarakat atau komunitas tertentu guna mengembangkan ketrampilan yang dimiliki diri.

## **2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus**

### **a. *Universal* Desain**

Istilah desain universal dikemukakan pertama kali oleh arsitek Ronal L. Marce yaitu sebuah konsep yang dapat diterapkan pada perancangan produk, lingkungan, bangunan, ruang public, program dalam computer, dan layanan yang dapat digunakan oleh semua kelompok pengguna, semaksimal mungkin, tanpa perlu adanya adaptasi atau desain khusus (Keumala, 2016)

Desain universal menurut Sheryl Burgstahler dalam (Andanwerti, 2005) dapat berarti suatu proses, sebuah bentuk aplikasi dari ikatan berbagai prinsip dalam mendesain untuk memastikan bahwa produk atau lingkungan yang tercipta memperhatikan dan mencakup semua orang, dalam berbagai kelompok, dengan perbedaan tingkat kondisi fisik, ukuran, Bahasa, budaya dan pengetahuan. Konsep universal desain mengacu pada ide-ide yang menghasilkan suatu desain bangunan, produk, lingkungan yang dapat diakses oleh semua orang dari berbagai kalangan, dengan kemampuan dan karakter yang berbeda-beda. (Naima, 2018).

Sejauh ini, bangunan-bangunan di Indonesia yang menerapkan konsep desain universal mengacu pada Permen PU no.30 tahun 2006, yang mengatur mengenai aksesibilitas dan fasilitas pada bangunan gedung dan lingkungan. Terdapat 4 asas aksesibilitas dan fasilitas menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum, yang ditulis oleh Naima (2018) dalam jurnalnya yang berjudul Kajian Penerapan Prinsip Desain Universal yaitu :

- Keselamatan, yaitu setiap bangunan yang bersifat umum dalam suatu lingkungan terbangun, harus memperhatikan keselamatan bagi semua orang.
- Kemudahan, yaitu semua orang dapat mencapai semua tempat atau bangunan yang bersifat umum dalam suatu lingkungan
- Kegunaan, yaitu semua orang harus dapat mempergunakan semua tempat atau bangunan yang bersifat umum dalam suatu lingkungan.
- Kemandirian, yaitu setiap orang harus bisa mencapai, masuk dan mempergunakan semua tempat atau bangunan yang bersifat umum dalam suatu lingkungan dengan tanpa membutuhkan bantuan orang lain.

Sementara itu, prinsip-prinsip desain universal menurut The Center of Universal Design, North Carolina State University terdiri dari:

- Equitable Use
- Flexibility in Use
- Simple and Intuitive Use
- Perceptible Information
- Tolerance for Error
- Low Physical Effort
- Size and Space for Approach and Use

#### b. Gaya Eklektik

Gaya Eklektik merupakan gaya yang berkaca pada masa lampau. Selain itu juga merupakan symbol romantisme dalam arsitektur karena di dalamnya terdapat beragam detail yang penuh cerita sejarah (amorani, 2009)

Eklektik berarti memadukan unsur terbaik yang ada dari tiap gaya. Anda membutuhkan ruang lebih besar untuk bereksperimen dalam nuansa eklektik yang memadukan warna, corak, dan aksesor. Kelebihan nuansa eklektik adalah menjadikan rumah lebih segar, memikat, hangat, dan *homey*. Dalam gaya/style ini, anda dituntut untuk lebih peka

sehingga bisa menyeimbangkan berbagai unsur rupa-rupa gaya yang disisipkan pasti lebih sedap dipandang. (Harisah, 2007)

Dapat ditarik kesimpulan berdasarkan beberapa definisi yang ada jika gaya eklektik merupakan konsep desain yang sudah dimulai sejak lampau. Secara estetika konsep gaya eklektik ini berfokus terhadap gaya-gaya pada masa lampau. Konsep desain ini banyak disukai karena memiliki banyak kekayaan budaya, seni dan tradisi yang dapat dipadukan secara bersamaan.

Seiring dengan perkembangannya, saat ini konsep desain interior eklektik dapat diartikan sebagai penggabungan gaya antara gaya modern dengan ciri khas gaya tradisional. Namun tidak menutup kemungkinan untuk dipadukan dengan gaya atau khas lainnya seperti klasik, mediterania kontemporer, dan masih banyak lainnya.

## **B. Program Desain (*Programming*)**

### **1. Tujuan Desain**

Merancang sebuah interior kantor yayasan bidang sosial dan pendidikan dengan desain multifungsi yang mampu mewadahi seluruh kegiatan kantor, kreatif dan sosial baik yang dilakukan oleh pegawai maupun dari pengunjung dengan lahan yang terbatas.

### **2. Fokus/Sasaran Desain**

- a. Menciptakan ruang-ruang yang multifungsi
- b. Merancang furniture yang fleksibel supaya mudah dipindah sesuai kebutuhan pengguna
- c. Menciptakan ruang untuk kegiatan yang belum terwadahi

### **3. Data**

- a. Deskripsi Umum Proyek
  - 1) Gambaran Singkat Proyek

CLC Titian Foundation merupakan sebuah kantor yayasan dan juga digunakan sebagai tempat edukatif bagi masyarakat sekitar. Yayasan yang bergerak pada bidang sosial dan pendidikan ini juga menjadi salah satu perpustakaan terbuka yang ada di sekitar daerah Bayat, Klaten. Diadakannya CLC ini bertujuan untuk membantu

masyarakat sekitar dengan memberi pelatihan/kursus seperti menjahit dan penggunaan dasar computer, serta membantu anak sekolah dengan diberikannya beasiswa pendidikan. Dengan luas bangunan keseluruhan kurang lebih 600 m<sup>2</sup> CLC mampu menjalankan berbagai kegiatan didalamnya dalam satu waktu meski dengan segala keterbatasannya terutama keterbatasan ruang.

## 2) Data Proyek

- a) Nama Proyek : Perancangan Interior Kantor CLC Titian Foundation
- b) Lokasi Proyek : Dk. Bendungan Rt. 03 Rw. 03 Ds. Paseban, Bayat, Klaten
- c) Telepon : +62 213911634
- d) Email : [info@titianfoundation.org](mailto:info@titianfoundation.org)
- e) Web : [www.titianfoundation.org](http://www.titianfoundation.org)
- f) Luas : 725 m<sup>2</sup>
- g) Pemilik : Lily Kasoem

## b. Data Non Fisik

### 1) Sejarah Perusahaan

Yayasan Titian Masa Depan didirikan oleh Lily kasoem pada tahun 2006. Sebagai *project manager* Soroptimist International, beliau juga merupakan penggagas proyek pembangunan kembali desa Lamreh, sebuah desa di Aceh yang hancur akibat bencana tsunami 2004. Semula, Lily berkunjung ke Aceh untuk mencari tahu bantuan apa yang didapat dan apa yang mampu diberikan, tetapi setibanya disana beliau sangat menikmati pekerjaan di lapangan. Beliau juga mengalami secara langsung manfaat dari organisasi kecil, karena lebih cepat dalam pengambilan keputusan dan meminimalkan birokrasi dalam menjalankan proyek, karena waktu sangatlah berharga dalam situasi darurat.

Pada tahun 2006 bencana kembali melanda Yogyakarta dan Jawa Tengah, Lily sadar, inilah kesempatan lain untuk menerapkan



mengulurkan bantuan dan membangun rencana yang sama seperti desa Lamreh di Aceh. Pilihannya jatuh pada kecamatan Bayat, kecamatan ini mengalami dampak bencana yang terbilang parah. Saat terjun ke lapangan Lily melihat banyaknya anak yang putus sekolah akibat dari bencana ini serta hilangnya sebagian mata pencaharian masyarakat kecamatan Bayat. Dengan alasan ini Lily dibantu pemerintah dan berbagai yayasan dalam dan luar negeri mendirikan sekolah menengah kejuruan dan merenovasi sekolah dasar dan sekolah menengah pertama yang ada di Bayat, serta memberikan bantuan dengan wujud biaya sekolah oleh Titian Foundation, yang dimilikinya.

Setelah sekolah yang didirikannya sudah dapat digunakan, Lily menempatkan kantor Titian ini di dalam sekolah menengah kejuruan yang dibangunnya bersama pemerintah, karena dinilai mudah dalam mengawasi anak beasiswanya. Seiring berjalannya waktu, beasiswa ini tidak hanya diberikan kepada anak yang bersekolah di sekolah yang didirikannya saja, namun ia mulai merambah keseluruh sekolah yang ada di daerah Klaten, dengan begitu kantor Titian memerlukan *space* ruang yang bertambah besar dan tidak bisa dia dapatkan di sekitar sekolahnya.

Pada tahun 2013 akhirnya Kantor Titian berpindah lokasi, namun masih disekitar kecamatan Bayat., tepatnya di desa Paseban. Selain menangani masalah pendidikan kantor Titian yang baru juga menangani masalah masyarakat sekitar yang tidak memiliki pekerjaan ketika dia datang pertama kali ke kecamatan ini, tempat ini disebut CLC atau *Community Learning Centre*.

## 2) Visi Perusahaan

Meningkatkan pendidikan, pengetahuan, dan keterampilan masyarakat Indonesia, demi mendayagunakan, membangkitkan kepercayaan diri, serta mendorong perkembangan masyarakat dan pelestarian warisan budaya.

### 3) Misi Perusahaan

Bekerjasama dengan sesama LSM, pemerintah, perusahaan nasional dan multinasional, Titian Foundation menyediakan dukungan jangka panjang yang berkesinambungan kepada masyarakat kurang mampu dan korban bencana alam atau konflik. Kami menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang terciptanya masyarakat mandiri. Wilayah kerja Titian Foundation meliputi:

- a) Pembangunan sekolah, perpustakaan dan pusat belajar masyarakat.
- b) Penyaluran bantuan buku dan alat-alat sekolah.
- c) Kursus keterampilan untuk masyarakat usia dewasa.
- d) Mendorong dan memfasilitasi pertumbuhan mikro ekonomi.
- e) Menyebarluaskan keterampilan komputer untuk pendidikan melalui program ICT4E – program teknologi informasi dan internet untuk pendidikan.
- f) Penyebarluasan Jaringan Informasi Teknologi antar sekolah di dalam dan luar negeri.

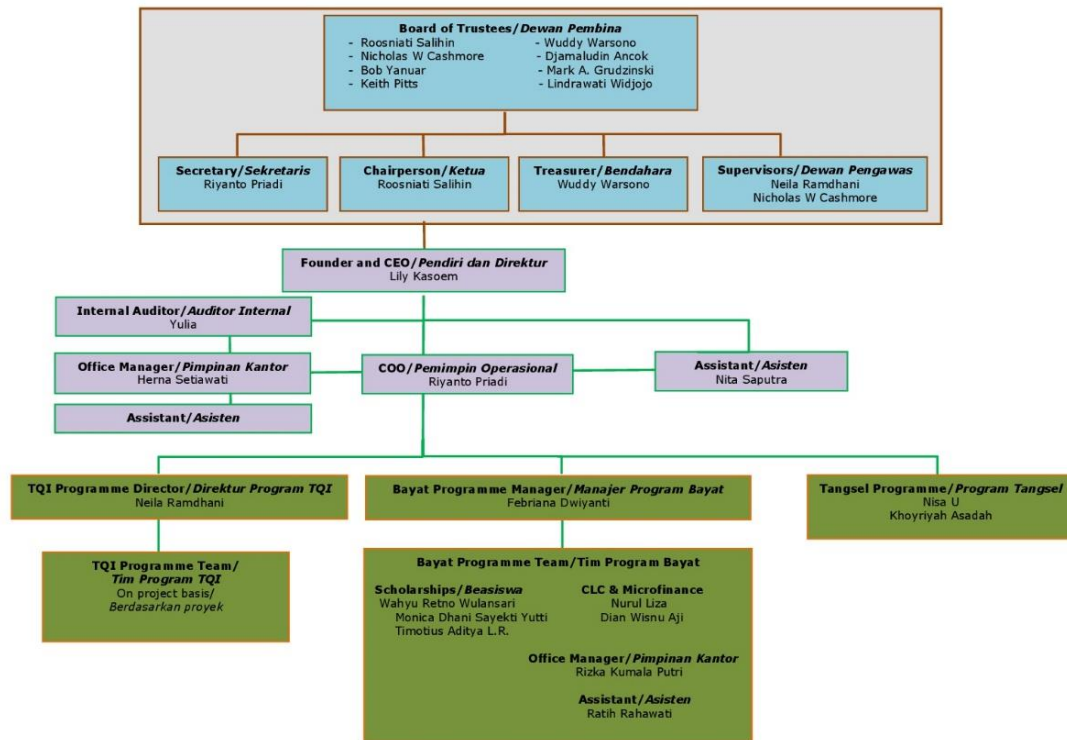
### 4) Logo Yayasan



**Gambar 3. Logo Yayasan**  
(Sumber: Titian Foundation, 2018)

## 5) Struktur Organisasi

### TITIAN FOUNDATION - ORGANISATION STRUCTURE



**Gambar 4. Struktur Organisasi**  
(Sumber: Titian Foundation, 2018)

## 6) Aktifitas Pengguna Ruang

### a) Ruang Lobby

Ruang ini posisinya berada di paling depan dari bangunan CLC. Tempat ini digunakan untuk mencari informasi ketika awal memasuki kantor. Aktivitas yang dilakukan antara lain mengisi buku tamu, menitipkan tas, dan mengambil koran untuk dibaca.

### b) Perpustakaan

Perpustakaan merupakan fasilitas yang diberikan untuk seuruh masyarakat yang ingin mengaksesnya, secara gratis. Aktivitas yang ada didalamnya berupa membaca dan meminjam buku, berdiskusi kecil dengan teman, menonton video.

c) Ruang serbaguna

Ruang ini merupakan ruang yang berada disamping barat perpustakaan. Ruang ini biasanya digunakan untuk menerima berbagai perkumpulan yang diadakan masyarakat sekitar tentunya guna membahas yang berkaitan dengan kegiatan CLC Titian. Ruang ini juga sering digunakan berkumpul oleh siswa Titian untuk membahas atau berdiskusi tentang event-event yang diadakan secara rutin oleh CLC Titian.

d) Ruang bermain

Ruang ini berada dan berhubungan langsung dengan perpustakaan. Ruang ini dibuat guna memancing anak-anak sekitar untuk mengunjungi CLC Titian. Terdapat juga berbagai mainan anak-anak yang disediakan. Aktivitas yang sering ditemukan antara lain anak-anak serta siswa Titian yang sedang bermain, dan merefresh pikiran.

e) Ruang Komputer

Ruang computer ini berada di sebelah selatan dari perpustakaan, ruang ini didirikan guna memfasilitasi siswa Titian dalam kegiatan belajar. Ruang Komputer ini juga digunakan untuk memberikan kursus penggunaan dasar computer untuk masyarakat sekitar. Aktivitas di dalamnya meliputi, browsing, kursus, dan mengerjakan tugas.

f) Ruang Display

Ruang ini merupakan ruang yang digunakan untuk mendisplay hasil karya masyarakat sekitar baik dalam mengikuti kursus maupun karya pribadinya. Barang yang didisplay berupa gerabah, kain batik dan berbagai pernak Pernik lainnya. Aktivitas yang seriang dilakukan di ruang ini antara lain mendisplay karya, melakukan transaksi apabila ada pembeli, serta menawarkan dan memberi penjelasan tentang produk kepada calon pembeli.

g) Ruang Kerja

Ruang ini berada di lantai 2. Aktivitas yang diadakan antara lain melakukan briefing, memproses dan melakukan pekerjaan, dan melakukan kegiatan administratif lainnya.

h) Ruang *Meeting*

Ruang ini berada di lantai 2 tepat di ujung dari bangunan lantai 2 tersebut. Memiliki ruangan meeting dengan desain formal dengan meja kursi yang di lengkapi dengan LCD proyektor.kegiatan yang biasa dilakukan disini yaitu melakukan diskusi-diskusi kecil, pertemuan bulanan staff serta meeting dengan owner dari Titian Foundation.

i) Ruang Berkas

Ruang ini digunakan sebagai tempat penyimpanan berkas-berkas kantor. Letaknya berada di ujung utara dari gedung ini.

j) Ruang tunggu kantor

Ruang ini berada di lantai 2, letaknya yang menghadap ke timur dan didesain tanpa sekat membuat suasana yang berbeda dengan nampaknya pemandangan persawahan dari lantai 2 yang menyejukan. Ruang ini didesain untuk menunggu dan bersantai para staf

k) Pantry

Ruang ini berada di lantai 1 dan 2. Pantry di lantai 2 didesain lebih kecil karena penggunaanya hanya staff saja, namun pantry yang letaknya di lantai 1 didesain lebih luas sebab penggunaanya umum dan untuk memasak juga. Aktivitas yang dilakukan antara lain, memasak, mengambil makan, minum, membuat minuman tamu dan lainnya.

l) Toilet

Terdapat 2 toilet yang terbagi pada lantai 1 dan 2. Seperti yang lainnya, toilet di lantai 2 digunakan khusus bagi staff

sedangkan toilet di lantai 1 digunakan untuk umum.aktifitasnya antara lain membersihkan badan, buang air dan lainnya.

m) Guest House

Ruang ini digunakan untuk menginap owner, tamu, atau siswa yang memang terpaksa menginap di CLC. Aktivitas yang dilakukan seperti beristirahat, menaruh barang bawaan, makan minum dan lainnya.

n) Gudang

Aktivitas yang sering dilakukan di ruang ini antara lain mengambil barang yang secara berkala di gunakan, menyimpan barang-barang yang tidak terpakai

o) Mushola

Ruang mushola ini berada di lantai 2, namun ruang ini dapat diakses secara umum. Kegiatan didalamnya berupa beribadah.

7) Suasana Yang di harapkan

Berdasarkan wawancara kepada pemilik dari Titian Foundation, suasana yang diharapkan dari tiap-tiap ruangnya yaitu mampu membuat pengguna ruang tersebut antusias dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang sedang dikerjakannya serta bersemangat untuk melakukan perubahan, seperti contoh ruang kerja yang diharapkan mampu membuat staff betah dan semangat dalam bekerja, membimbing serta membantu masyarakat dan siswa Titian meraih mimpi.

c. Data Fisik

1) Lokasi dan Orientasi

Lokasi : Dk. Bendungan Rt. 03 Rw. 03 Ds. Paseban, Bayat,  
Klaten

Orientasi : Bangunan CLC Titian Foundation terletak di sebuah desa di kecamatan Bayat. Bangunan CLC menghadap ke arah barat dan dikelilingi rumah-rumah warga yang lumayan padat serta terdapat ladang warga di bagian

belakang gedung CLC. Akses jalan utama ke kantor ini sekitar 4 meter layaknya jalan-jalan di pedesaan lainnya. Jalan menuju CLC ini juga terpantau tenang dan sepi sebab jarangny kendaraan yang melintasi jalanan ini kecuali warga sekitar dan pengunjung CLC.



**Gambar 5. Peta Lokasi CLC Titian Foundation**  
(Sumber: googlemaps.com)

## 2) Elemen Pembentuk Ruang

### a) Lantai

Material lantai yang digunakan pada bangunan CLC Titian Foundation ini 90% menggunakan keramik ukuran 30cm x 30cm dan 10% lainnya merupakan paving.

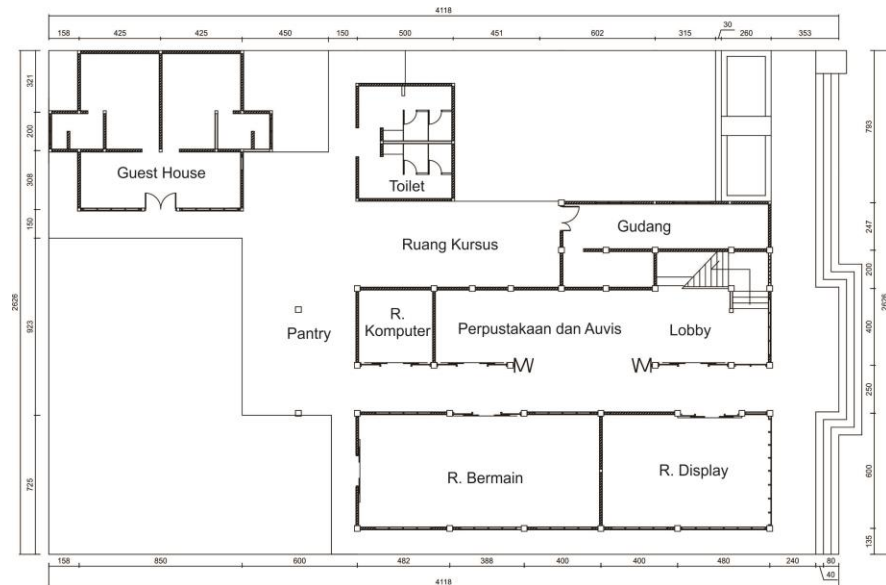
### b) Dinding

Material yang digunakan untuk elemen dinding ini berupa beton dan batu bata yang sebagian di ekspose dan diberi finishing cat dinding.

c) Plafond

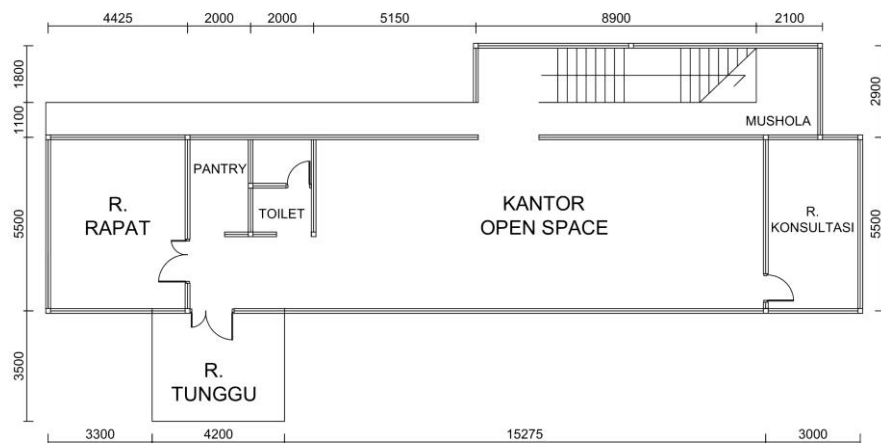
Material yang digunakan untuk keseluruhan plafond bangunan CLC ini menggunakan eternity dengan finishing putih dan kombinasi dengan kayu papan finishing coklat tua.

3) Denah dan Tata Letak Ruang



**Gambar 6. Existing Lantai 1**

(Sumber: Penulis, 2019)



**Gambar 7. Existing Lantai 2**

(Sumber: Penulis, 2019)



#### 4) Tata Kondisi Ruang

##### a) Pencahayaan

Pencahayaan pada bangunan CLC Titian Foundation ini hampir seluruhnya menggunakan pencahayaan alami pada siang hari, sebab bangunan ini memiliki bukaan-bukaan yang lebar. Untuk malam hari seluruhnya menggunakan pencahayaan buatan.

##### b) Penghawaan

Penghawaan yang diterapkan pada CLC Titian Foundation ini merupakan penghawaan alami sebab bangunan ini memiliki bukaan-bukaan yang besar sehingga sirkulasi udara dapat berputar dengan baik, namun pada ruang tertentu seperti ruang computer, ruang display dan guest house menggunakan penghawaan buatan sebab berhubungan dengan *maintenance* peralatan yang ada di dalamnya.

#### d. Data Literatur

##### 1) Pencahayaan

Kuantitas pencahayaan dapat diukur kedalam 3 bentuk satuan yaitu watt, lumen, dan foot candle. Watt adalah satuan yang digunakan untuk mengukur daya listrik dan didefinisikan sebagai konsumsi energi rata-rata selama beroperasi. Sedangkan Lumen adalah ukuran output dari sistem pencahayaan. Besarnya lumen menunjukkan tingkat penerangan/pencahayaan (brightness) dari sumber penerangan sedangkan fluks luminous yang datang pada permukaan atau hasil bagi antara lumen cahaya dengan luas permukaan yang disinari dinyatakan dalam bentuk lumen.

Dalam CIBS Code (1984), terdapat standar iluminasi pada bidang kerja yaitu sebagai berikut :

- a) 50 lux : Jalan
- b) 100 lux : Koridor, area entrance, auditorium
- c) 150 lux : Toko obat, rak buku
- d) 200 lux : Ruang makan, foyer
- e) 300 lux : Area display, area public, ruang kuliah

- f) 500 lux : Kantor umum, laboratorium
- g) 750 lux : Ruang gambar
- h) 1000 lux : Ruang inspeksi, supermarket

Untuk bisa menentukan berapa jumlah lampu yang dibutuhkan dalam satu ruangan maka dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$E = \frac{F.n . N . UF . LLF}{A}$$

E = Illuminance/kuat terang (lux)

F = Luminous flux of light source (lumen)

N = The number of lamps per luminaire

N = The number of luminaires

A = Luas area yang diterangi

UF = Utilisation Factor for the luminaire in the room

LLF = Light Loss Factor

## 2) Penghawaan

Temperature ideal yang digunakan pada ruang kantor adalah kurang lebih 3-4 derajat Celcius dari temperature di luar, sehingga tubuh pegawai tidak akan terkejut pada saat akan memasuki ruang kantor. Apabila di luar kantor sedang panas dengan temperatur udara 30 derajat Celcius, sebaiknya temperatur di dalam kantor diatur pada 26 derajat Celcius, dan apabila di luar suhunya sebesar 14 derajat Celcius, sebaiknya temperatur diatur pada tingkat 18 derajat Celcius. Dua tipe unit pendingin yang tersedia adalah (Sukoco, 2007) :

- a) Central Unit yang biasa terdapat pada kebanyakan gedung perkantoran baru.
- b) Self-contained unit yang biasanya terdapat pada gedung yang tidak di desain untuk mengakomodasi system sentral, karena terlanjur menggunakan dinding permanen sebagai penyekat antar bagian.

Penghawaan alami adalah penghawaan yang sumbernya dari tiupan angin yang sudah tersedia di alam (bukan hasil rekayasa). Udara di alam terdiri dari Oksigen 21% Karbondioksida 0,03-0,04% Nitrogen 78% dan gas lain terutama Argon 1% serta uap air sejumlah 5-25 gram/m<sup>3</sup> udara. Angin yang ada di alam dapat kita manfaatkan untuk sirkulasi dalam ruang. Udara bersih yang kita hirup dan uap air dari nafas yang kita keluarkan sama-sama membutuhkan angin untuk proses sirkulasi, sehingga ruang yang sirkulasi udaranya lancar akan terasa nyaman. Luasnya bukaan, letak/posisi bukaan sangat mempengaruhi sirkulasi udara dalam ruang, yang berarti juga sangat mempengaruhi kenyamanan penghuninya. (Syamsiyah, 1995) (Anam, 2014)

### 3) Warna

Faktor lain yang mempengaruhi ruang atau lingkungan kerja dan kegiatan pegawai maupun pengunjung selain cahaya dan hawa yaitu warna. Setiap warna yang ada pada suatu ruangan pada umumnya akan berpengaruh pada keadaan jiwa pengguna yang berkegiatan di dalamnya. Seperti yang diungkapkan oleh The Liang Gie (Gie, 2007) bahwa dengan menggunakan warna yang tepat pada dinding ruangan, peralatan, dan perlengkapan kerja lainnya, akan menimbulkan kegembiraan dan ketenangan saat bekerja.

Menurut Meerwein, Rodeck & Mahnke (2007) reaksi manusia terhadap warna di suatu ruang tergantung beberapa factor, yaitu :

- a) Corak warna dan nuansa
- b) Jumlah dan Penempatan warna
- c) Warna cat dan fungsi spasial
- d) Efek warna dari waktu ke waktu

Warna yang kontras jelas terlihat ketika tiga atau lebih warna murni dimunculkan bersama-sama seperti warna biru, merah dan kuning. Kontras menggunakan warna murni terlihat sangat mencolok, bersemangat, dan *powerfull*. (Meerwein, 2007).

#### 4) Sirkulasi dan Furnitur

Menurut Kim. W. (1987) sirkulasi mempunyai pengertian sebagai peredaran di satu tempat ke tempat lain. Sedangkan menurut Ching (1985) ruang tempat kita bergerak/ruang sirkulasi diatikan sebagai tali pergerakan yang terlihat menghubungkan ruang-ruang suatu bangunan atau bagian yang satu dengan yang lain di dalam maupun di luar bangunan.

Furnitur adalah perlengkapan untuk mengisi ruang dalam dan luar seperti kursi, meja, bangku, cabinet, atau lemari-lemari dan perlengkapan sejenisnya (Sailor, 1952)

Furnitur harus sesuai dengan gaya atau dekor ruang. Perpaduan berbagai macam gaya membutuhkan keseimbangan yang baik dalam hal pemilihan warna, tekstur, dan bentuk untuk mempertahankan aspek kesatuan (Lawson F. , 1997)

#### 4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria

**Table 1. Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria**  
(Sumber: Penulis, 2018)

Area	Aktivitas	Pengguna	Daftar Kebutuhan	Jml	Keterangan
Lobby	-Menerima tamu	-Staff	-Meja resepsionis	1	Custom
	-Menyimpan barang	-Pengunjung	-Kursi	1	Pabrikasi
	-Mengisi buku tamu	-Siswa Titian	-Loker	1	Custom
			-Meja dan kursi tamu	1st	Pabrikasi
Ruang Display	-Mendisplay karya-karya yang dihasilkan dari kursus	-Staff	-Gawangan batik	6	Pabrikasi
		-Pengunjung	-Rak display	1	Custom
	-Mendisplay karya hasil individu	-Siswa titian	-Meja display	2	Pabrikasi
			-Meja kasir	1	Pabrikasi
	-Transaksi jual beli		-Kursi	1	Pabrikasi
	-Mendata karya yang di display		-Kursi sofa	1	Custom
		-Rak kayu	1	Pabrikasi	

Ruang Bermain + Ruang Rapat Fleksible	-Bermain	- Pengunjung	-Rak penyimpanan	8	Custom
	-Berkumpul	- Staff	-Karpets tikar	3	Pabrikasi
		- Siswa Titian	-Meja	4	Custom
			-Kursi bangku	2	Custom
			-Partisi	1	Custom
			-Bean Bag	6	Pabrikasi
Perpustakaan	-Meminjam serta mengembalikan buku	- Staf	-Rak buku	6	Custom
	-Membaca buku	- Pengunjung	-Meja baca	1	Pabrikasi
	-Melakukan pembukuan	- Siswa Titian	-Dingklik	1	Pabrikasi
	-Melihat video		-Karpets	1	Pabrikasi
			-Cabinet tv	1	Custom
Ruang Serbaguna (R. Jahit & R. Tari)	-Melakukan perkumpulan masyarakat dan siswa titian	- Staff	-Karpets lipat	2	Pabrikasi
	-Latihan menari	- Pengunjung	-Meja mesin jahit	6	Custom
	-Berdiskusi	- Siswa Titian	-Kursi	6	Pabrikasi
	-Melakukan kursus jahit		-Rak penyimpanan	2	Pabrikasi
			-Meja lipat	2	Pabrikasi
Ruang Komputer	-Mengadakan kursus	- Pengunjung	-Meja computer	8	Pabrikasi
	-Browsing	- Siswa Titian	-Kursi	8	Pabrikasi
	-Mengerjakan tugas siswa penerima beasiswa	- Staf	-Papan tulis	1	Pabrikasi
Ruang Kerja	-Memasukan data-data	- Staff	-Meja kerja	8	Custom
	-Melakukan kegiatan akuntan		-Kursi	8	Pabrikasi
	-Mengeprint		-Lemari dokumen	2	Pabrikasi
	-Melakukan diskusi kecil		-Papan tulis	1	Pabrikasi
			-Partisi	1	Custom
Ruang Rapat	-Melakukan rapat bulanan	- Staff	-Meja meeting	1	Custom
	-Melakukan rapat event	- Siswa Titian	-Kursi	10	Pabrikasi
	-Memberikan presentasi		-LCD proyektor	1	Pabrikasi
			-Lemari berkas	1	Pabrikasi
Ruang Berkas	-Melakukan penyimpanan berkas kerja	- Staff	-Lemari dokumen	1	Pabrikasi
			-Rak folder	2	Pabrikasi

Ruang santai Kantor	-Menunggu apabila ada keperluan	- Pengunjung	- Bean bag	4	Pabrikasi
	-Bersantai	- Staff	- Coffe table	1	Pabrikasi
Pantry Umum	-Memasak	- Siswa Titian	- Kitchen set	1	Custom
	-Membuat minuman	- Pengunjung	- Kulkas	1	Pabrikasi
		- Staff	- Dispenser	1	Pabrikasi
Pantry Staff	-Memasak	- Staff	- Kitchen set	1	Custom
	-Membuat minuman		- Kulkas	1	Pabrikasi
			- Dispenser	1	Pabrikasi
Toilet Umum	-Membersihkan badan (ringan)	- Siswa Titian	- Closet duduk	4	Pabrikasi
	-Buang air	- Pengunjung	- Urinoir	2	Pabrikasi
		- Staff	- Wastafel	2	Pabrikasi
			- Cermin	2	Custom
Toilet Staff	-Membersihkan badan ringan	- Staff	- Wastafel	1	Pabrikasi
	-Buang air		- Closet duduk	1	Pabrikasi
			- Bak air	1	Pabrikasi
Guest House	-Tempat beristirahat owner, tamu maupun siswa titian yang terpaksa menginap	- Owner	- Kasur	2	Pabrikasi
		- Tamu	- Lemari	2	Pabrikasi
		- Siswa Titian	- Meja makan	1	Pabrikasi
			- Kursi makan	4	Pabrikasi
			- Wastafel	2	Pabrikasi
			- Closet duduk	2	Pabrikasi
			- Shower	2	Pabrikasi
			- Cabinet tv	1	Pabrikasi
Gudang	-Menyimpan barang-barang yang digunakan secara berkala dan yang itdak terpakai	- Staff	- Rak barang	2	Pabrikasi
		- Siswa Titian			
Mushola	-Melaksanakan sholat	- Staff	- Rak Kecil	1	Pabrikasi
		- Siswa Titian			
		- Pengunjung			

## **BAB III**

### **PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN**

#### **A. Pernyataan Masalah (*problem statement*)**

Permasalahan desain yang dapat dirumuskan berdasarkan latar belakang, data literature, kondisi lapangan, dan keinginan klien dalam perancangan kantor CLC Titian Foundation yaitu :

1. Bagaimana merancang interior kantor yayasan yang memiliki kegiatan kompleks baik dibidang kantor maupun kegiatan sosial dengan area ruang yang terbatas.
2. Bagaimana merancang interior ruangan yang memiliki gaya eklektik dengan perpaduan gaya tradisional dan modern.

#### **B. Ide Solusi Desain (*ideation*)**

Berdasarkan permasalahan desain yang telah dibahas sebelumnya, maka penulis memberikan beberapa ide solusi berikut :

1. Merancang ulang layout ruang, sirkulasi serta menambahkan fasilitas untuk menunjang kebutuhan kegiatan yang belum terwadahi secara maksimal.
2. Merancang ruangan yang dapat diakses pengunjung serta berganti fungsi secara cepat.

Ide tersebut diwujudkan berdasarkan wawancara dengan siswa Titian dan staff kantornya (lampiran: D. Wawancara) yang menginginkan adanya ruang khusus yang dapat berganti fungsi dengan cepat dengan menciptakan ruang yang fleksibel. Penerapannya dengan menciptakan ruang rapat bagi siswa Titian yang berdampingan dengan ruang bermain anak. Fleksibel disini dapat terlihat dengan menerapkan sliding doors pada area ruang bermain dengan begitu ketika siswa Titian mengadakan pertemuan dapat menyekat ruangan dengan sliding doors tersebut sehingga dapat melakukan kegiatan dengan maksimal. Selain itu terdapat pula ruang kursus menjahit yang menjadi satu dengan area kursus menari. Fleksibel disini diterapkan dengan

menciptakan meja mesin jahit yang multifungsi, dapat di lipat sehingga ketika disimpan tidak memakan banyak tempat dan menggunakan roda sehingga memudahkan ketika akan dipindah ke area lain ketika ruang ini akan digunakan untuk kegiatan lainnya.

3. Memadukan gaya eklektik berdasarkan *brief* dari klien.

Pada tiap ruangan didesain semenarik mungkin dengan memadukan gaya modern dan tradisional sebagai ciri bangunan Titian Foundation, sehingga dapat menciptakan kenyamanan bagi karyawan dan pengunjung yang berkegiatan didalamnya. Gaya modern dimunculkan pada bagian bangunan seperti dinding, dan plafon. Sedangkan gaya tradisional akan diaplikasikan pada lantai serta furniture yang digunakan.



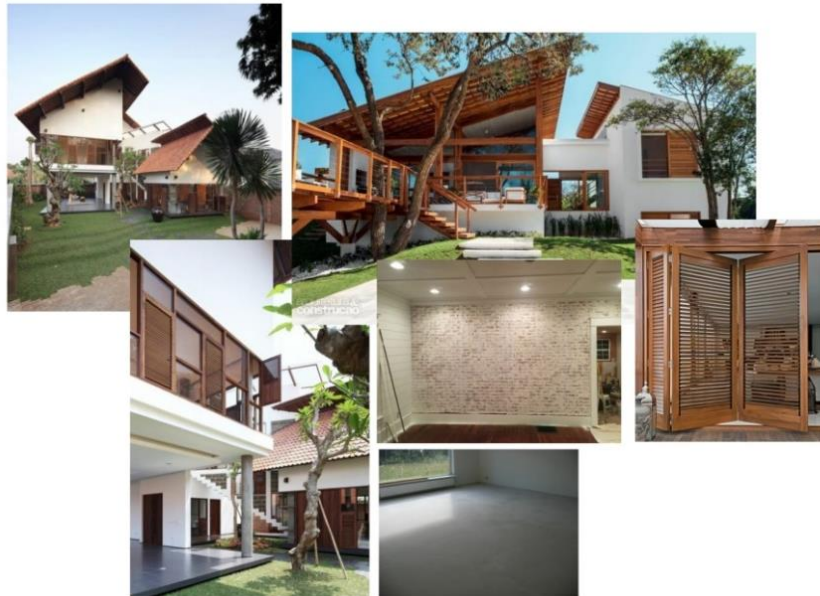
## BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN

### A. Alternatif Desain

#### 1. Alternatif Estetika Ruang

##### a. Gaya

Gaya yang akan diterapkan pada desain tiap ruang di kantor CLC Titian Foundation ini menerapkan gaya eklektik. Gaya eklektik merupakan gaya yang dimulai sejak masa lampau yang merupakan perpaduan antara dua gaya atau lebih yang diaplikasikan didalam suatu ruang. Gaya yang dipadukan disini adalah gaya modern dengan mempertimbangkan kecanggihan teknologi pada era modern ini, dan gaya tradisional yang dimunculkan karena kantor Titian Foundation sangat mendukung, mencintai dan melestarikan budaya-budaya yang terdapat dimana kantor ini berdiri. Gaya ini merupakan desain yang ditetapkan berdasarkan brief dari klien.



**Gambar 8. Gaya Bangunan**

(Sumber: [casaa.site/casa-moderna-en-brasil/fc642e7aa9a5a3657fc8199882bd7764-3/](https://casaa.site/casa-moderna-en-brasil/fc642e7aa9a5a3657fc8199882bd7764-3/), 2019)

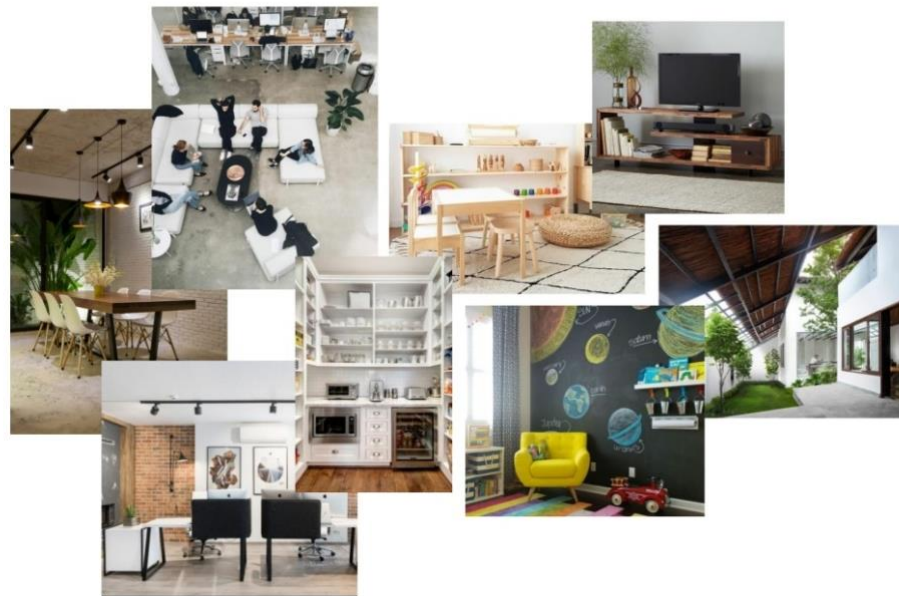
##### b. Tema

Tema yang diterapkan pada kantor dan CLC Titian Foundation ini adalah *Javanese Local Ethnic* yaitu dengan mengangkat budaya-

budaya tradisional dimana yayasan ini berdiri, yaitu budaya Jawa. Pemilihan tema ini sesuai dengan apa yang diinginkan klien untuk memajukan kebudayaan di mana yayasan Titian Foundation ini berdiri.

c. Suasana Ruang

Suasana yang di harapkan tercipta pada ruang ini yaitu suasana kekeluargaan dan kebersamaan. Suasana ini tentunya ditujukan untuk seluruh pengguna baik itu staff, siswa, dan warga sekitar, supaya dapat saling membantu dan bekerjasama layaknya sebuah keluarga. Dengan suasana yang demikian tujuan untuk menjadikan usaha sekitar lebih maju dan pendidikan yang lebih baik akan tersalurkan dengan baik pula.



**Gambar 9. Suasana Ruang**

(Sumber: [id.pinterest.com/pin/362258363768036911/?autologin=true](https://id.pinterest.com/pin/362258363768036911/?autologin=true), 2019)

d. Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang penting untuk dipertimbangkan dalam penerapannya sebab beberapa warna memiliki arti tersendiri dan juga dampak yang bias mempengaruhi psikologis seseorang.

Warna yang dipilih untuk di terapkan pada perancangan interior Titian Foundation ini yaitu putih, coklat, kuning.

<b>PUTIH</b>	
<b>COKLAT MUDA</b>	
<b>COKLAT TUA</b>	
<b>HIJAU</b>	
<b>BIRU</b>	
<b>KUNING</b>	

**Gambar 10. Skema Warna**  
(Sumber: Penulis, 2019)

e. Material

Material yang digunakan pada perancangan kantor Titian ini yaitu material-material yang mengandung unsur dari gaya modern dan tradisional serta gabungan keduanya, sesuai dengan gaya yang dipilih. Material yang dipilih yaitu, kayu, kaca, besi.

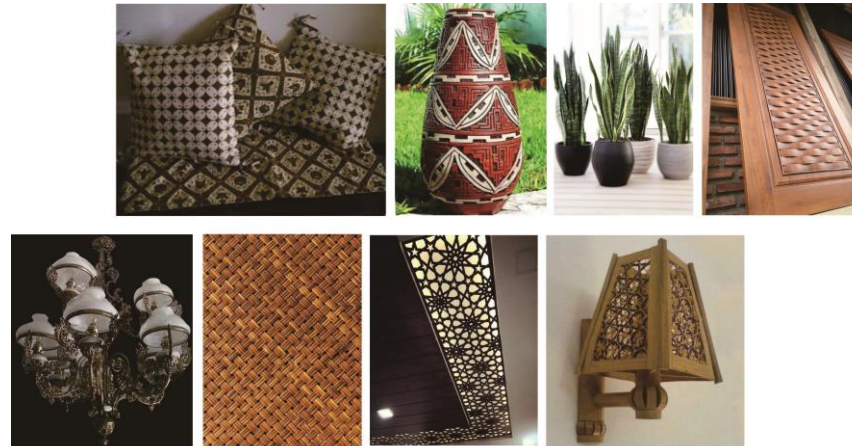


**Gambar 11. Skema Material**  
(Sumber: Penulis, 2019)

f. Elemen Dekoratif

Elemen dekoratif disini menggunakan elemen-elemen yang mencirikan gaya tradisional sebab gaya modern sudah sangat

kental dari bentuk bangunan, teknologi serta ruang-ruang di dalamnya sehingga suasana eklektik akan lebih terasa dengan adanya elemen dekoratif bergaya tradisional didalamnya.



Elemen Dekoratif

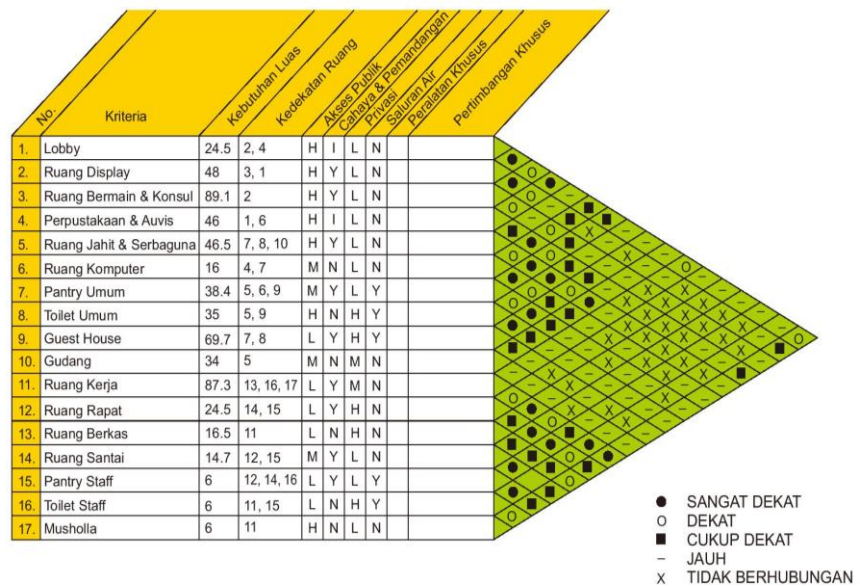
Gambar 12. Elemen Dekoratif

(Sumber: [id.pinterest.com/pin/423338433722058569/?lp=true](https://id.pinterest.com/pin/423338433722058569/?lp=true), 2019)

## 2. Alternatif Penataan Ruang

### a. Hubungan Antar Ruang

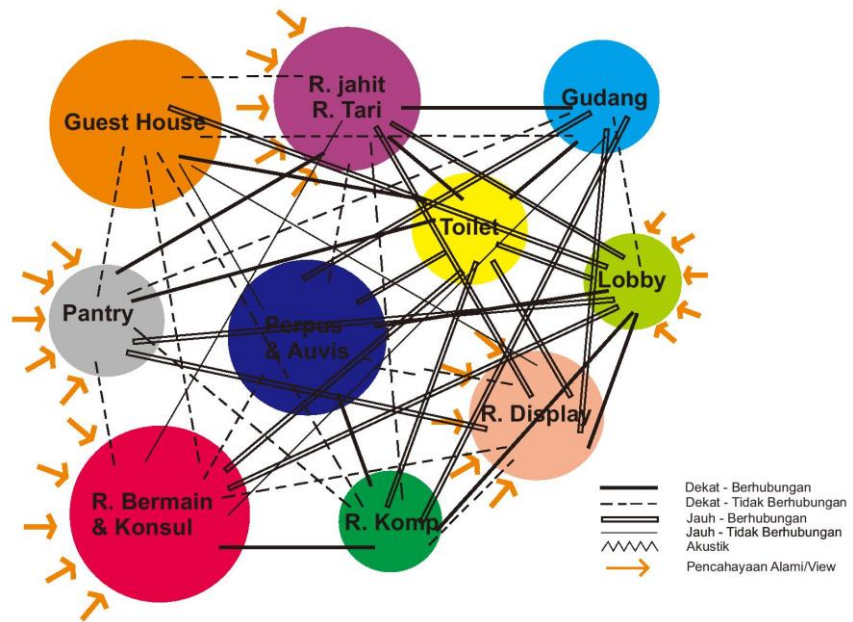
#### 1) Diagram Matriks



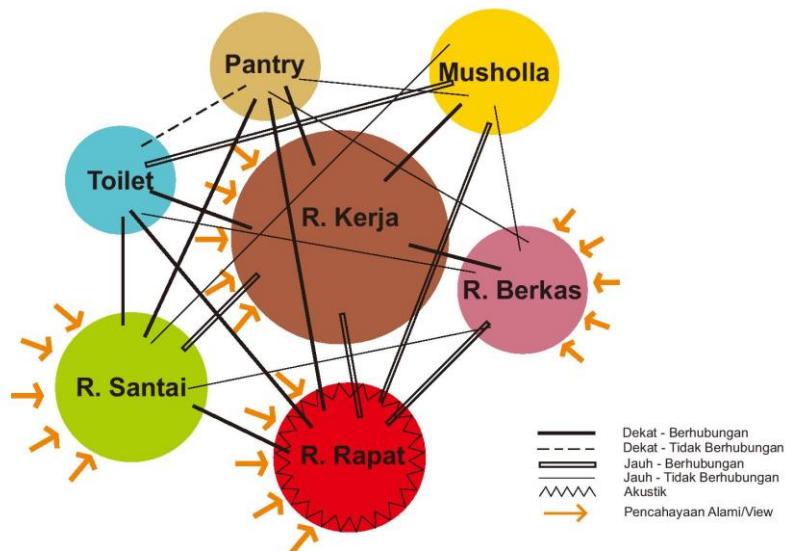
Gambar 13. Diagram Matriks

(Sumber: Penulis, 2019)

2) Bubble Diagram

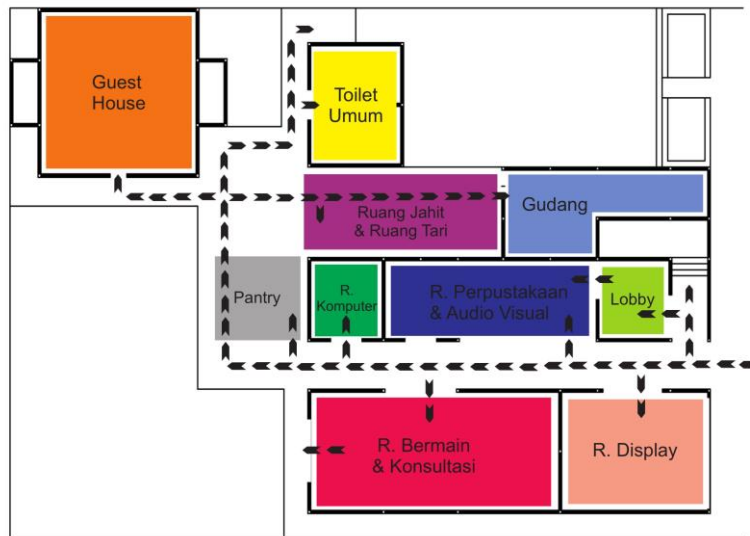


Gambar 14. Bubble diagram lantai 1  
(Sumber: Penulis, 2019)

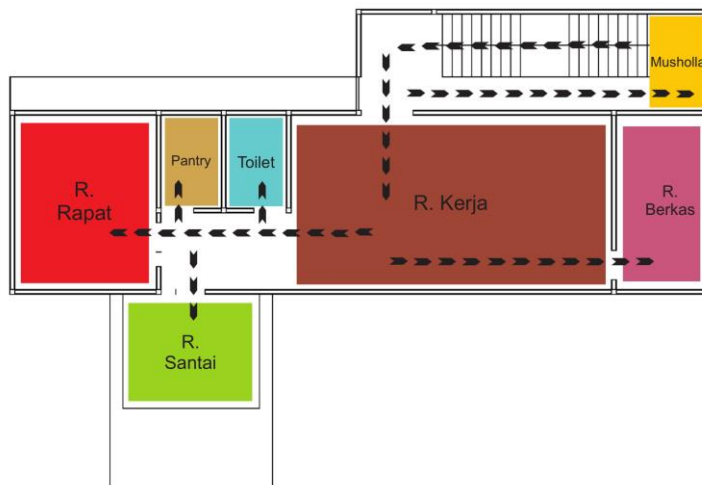


Gambar 15. Bubble diagram lantai 2  
(Sumber: Penulis, 2019)

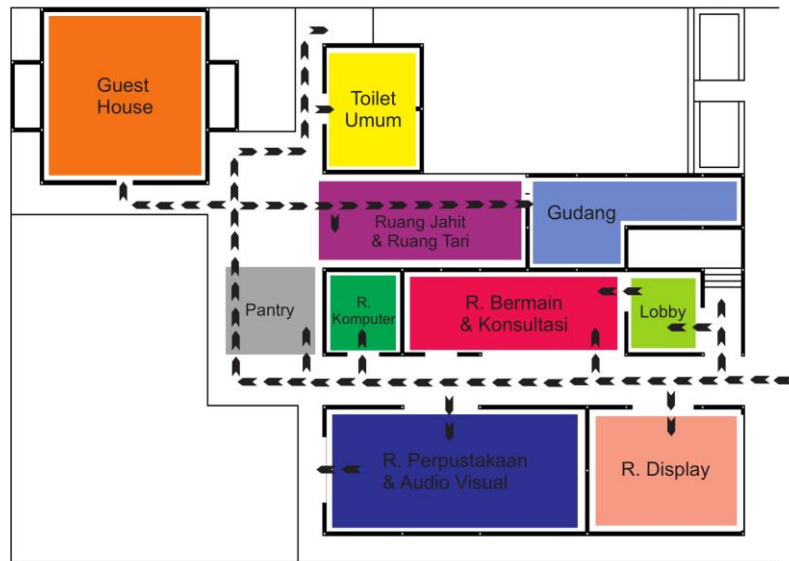
b. Alternatif Zoning dan Sirkulasi



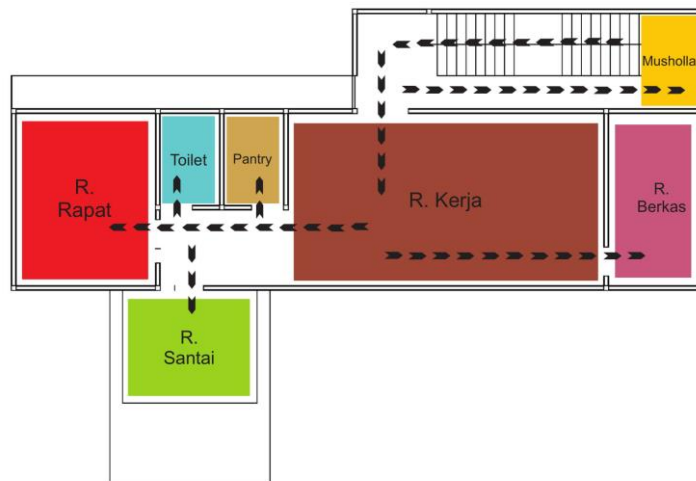
**Gambar 16. Zoning dan sirkulasi alternatif 1 lantai 1**  
(Sumber: Penulis, 2019)



**Gambar 17. Zoning dan sirkulasi alternatif 1 lantai 2**  
(Sumber: Penulis, 2019)



**Gambar 18. Zoning dan sirkulasi alternatif 2 lantai 2**  
(Sumber: Penulis, 2019)

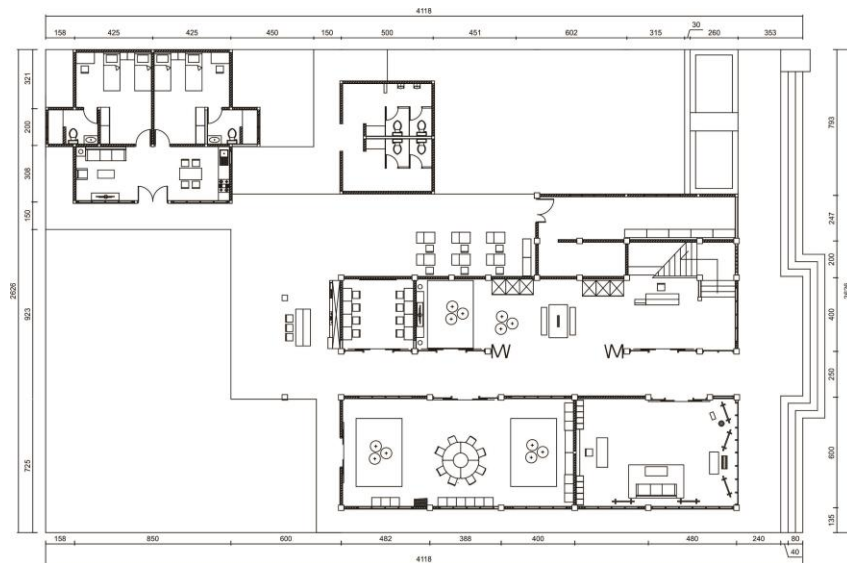


**Gambar 19. Zoning dan sirkulasi alternatif 2 lantai 2**  
(Sumber: Penulis, 2019)

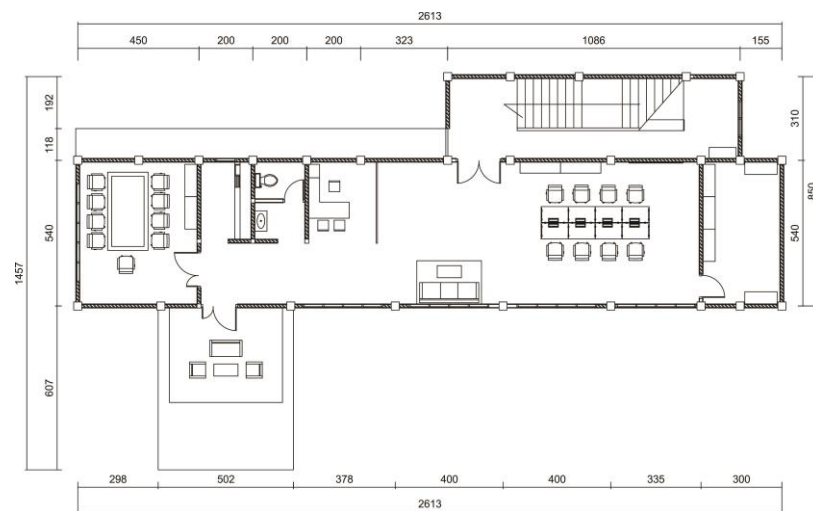
**Tabel 2. Analisis Alternatif Zoning dan Sirkulasi**  
(Sumber: Penulis, 2019)

Alternatif	Aksesibilitas	Sirkulasi	Efektifitas	Terpilih
1				✓
2				

c. Alternatif Layout

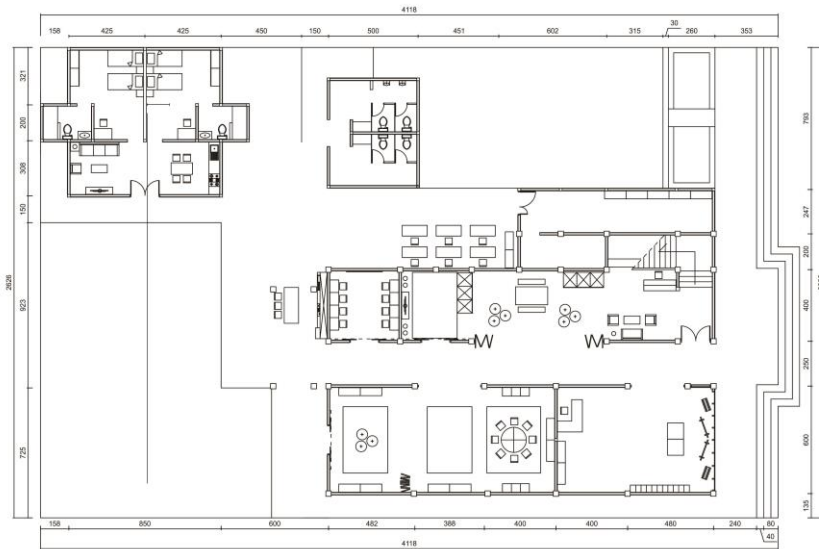


**Gambar 20. Layout alternatif 1 lantai 1**  
(Sumber: Penulis, 2019)

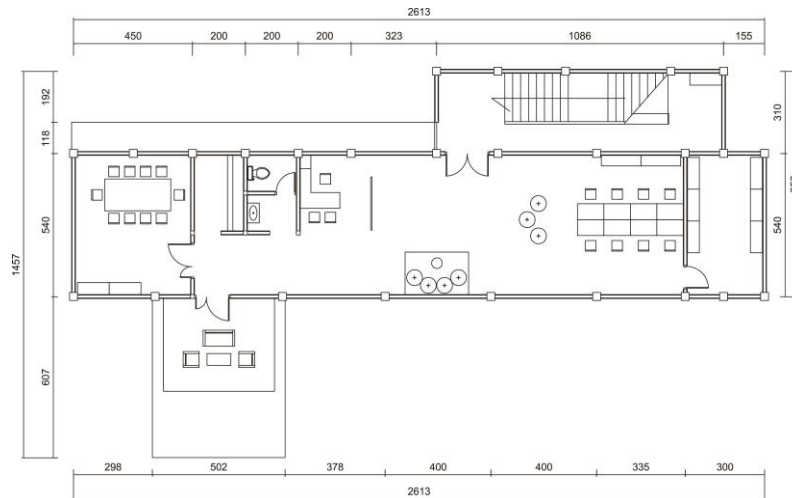


**Gambar 21. Layout alternatif 1 lantai 2**  
(Sumber: Penulis, 2019)





**Gambar 22. Layout alternatif 2 lantai 1**  
(Sumber: Penulis, 2019)



**Gambar 23. Layout alternatif 2 lantai 2**  
(Sumber: Penulis, 2019)

**Tabel 3. Analisis Alternatif Layout**  
(Sumber: Penulis, 2019)

Alternatif	Aksesibilitas	Sirkulasi	Efektifitas	Terpilih
1	<div style="width: 40%; background-color: #4a86e8; height: 15px;"></div>	<div style="width: 40%; background-color: #4a86e8; height: 15px;"></div>	<div style="width: 60%; background-color: #4a86e8; height: 15px;"></div>	✓
2	<div style="width: 30%; background-color: #4a86e8; height: 15px;"></div>	<div style="width: 40%; background-color: #4a86e8; height: 15px;"></div>	<div style="width: 40%; background-color: #4a86e8; height: 15px;"></div>	

### 3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang

#### a. Rencana Lantai



**Gambar 24. Skema Material Rencana Lantai**

(Sumber: Penulis, 2019)

Rencana lantai yang akan di terapkan pada seluruh ruangan yaitu kombinasi antara keramik putih dan tegel kunci motif. Pola lantai yang digunakan yaitu terpusat dengan mengaplikasikan tegel kunci di tengah ruang.

#### b. Rencana Dinding



**Gambar 25. Skema Material Rencana Dinding**

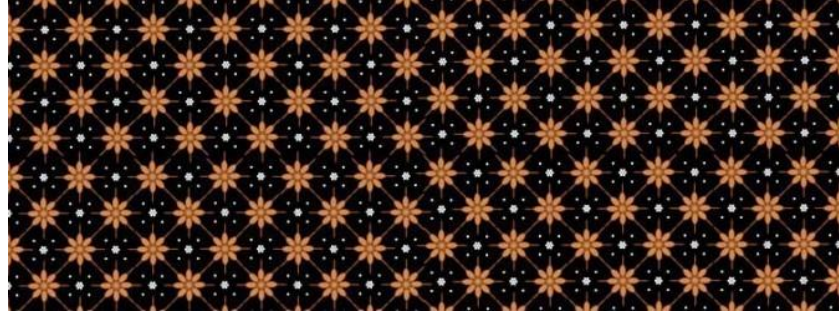
(Sumber: Penulis, 2019)

Untuk lebih menunjukkan kesan eklektik dengan perpaduan gaya modern dan tradisional pada bangunan Titian Foundation ini maka pada bagian dinding akan terdapat beberapa batu bata ekspos dengan finishing cat berwarna putih.

#### c. Rencana Plafond

Bagian Plafond pada interior Titian Foundation ini menggabungkan dua unsur yaitu modern dan tradisional supaya terasa kesan eklektik yang di terapkan. Unsur modern yang dipilih yaitu plafond dengan model *drop ceiling* yang dikombinasi dengan motif

truntum serta penggunaan kayu papan finishing coklat tua sebagai elemen tradisionalnya.



**Gambar 26. Motif Truntum**  
(Sumber: Liputan6.com, 2019)

Motif truntum dipilih sebab banyaknya pembatik sekitar menerapkan motif ini pada kain panjang yang dibuatnya sebagai *background* maupun isen-isen. Truntum sendiri berasal dari bahasa jawa *teruntum-tuntum* yang memiliki arti bersemi dan bersemarak lagi. Dari arti tersebut penerapan motif truntum ini diharapkan dapat menciptakan pendidikan serta perekonomian warga bersemarak pula seperti sebelum terjadinya bencana. Selain itu, motif truntum dipilih karena motif ini tercipta pada saat Ratu Beruk melihat bintang maka motif ini diterapkan pada plafond yang berada di ketinggian

#### **4. Alternatif Pengisi Ruang**

##### *a. Furniture Custom*

##### *1) Storage Bench*



**Gambar 27. Storage Bench**  
(Sumber: Penulis, 2019)

## 2) Meja Resepsionis



**Gambar 28. Meja Resepsionis**

(Sumber: Penulis, 2019)



**Gambar 29. Meja mesin jahit**

(Sumber: Penulis, 2019)

## 3) *Equipment*



**Gambar 30. LCD TV**

(Sumber: [https://www.benchmark.rs/plasma\\_tv\\_42pn450b\\_hd\\_ready-4711](https://www.benchmark.rs/plasma_tv_42pn450b_hd_ready-4711), 2019)



**Gambar 31. Sprinkler**

(Sumber: <https://www.google.com/search?sa=G&hl=en-ID&q=automatic+fire+sprinkler+systems>, 2019)



**Gambar 32. Mesin Jahit**

(Sumber: <http://www.madreview.net/daftar-harga-mesin-jahit-typical-terbaru-high-speed-untuk-konveksi-obras-dan-bordir.html>, 2019)



**Gambar 33. imac**

(Sumber: <https://www.buycott.com/upc/885909731510>, 2019)



**Gambar 34. Self Machine**

(Sumber:

[http://www.oskglobal.com/product\\_27\\_Interactive\\_kiosk\\_with\\_metal\\_keyboard\\_information\\_interactive\\_kiosk\\_can\\_with\\_touch\\_screen.html](http://www.oskglobal.com/product_27_Interactive_kiosk_with_metal_keyboard_information_interactive_kiosk_can_with_touch_screen.html),

2019)

## 5. Alternatif Tata Kondisi Ruang

### a. Pencahayaan

Pencahayaan pada perancangan ulang interior Titian Foundation ini menggunakan cahaya alami pada siang hari dan bantuan beberapa cahaya lampu hidden light pada bagian tertentu. Namun pada malam hari akan menggunakan *general lighting, down light, hidden light*.

**Tabel 4. Perhitungan Lampu Setiap Ruang**

(Sumber: Penulis, 2019)

No.	Ruang	Keterangan	Perhitungan	Jumlah
1	Kamar Guest House	LED 19 watt	$F = \frac{100 \times 17,7}{0,5}$ $= 3540$ $N = \frac{3540}{2300}$ $= 1,53$	2

2	Toilet Staff	LED 10 watt	$F = \frac{100 \times 4,9}{0,5}$ $= 980$ $N = \frac{980}{1020}$ $= 0,96$	1
3	Ruang Tamu Guest House	LED 19 watt	$F = \frac{100 \times 24,3}{0,5}$ $= 4860$ $N = \frac{4860}{2300}$ $= 2,11$	2
4	Toilet Umum	LED 10 watt	$F = \frac{100 \times 28,3}{0,5}$ $= 5660$ $N = \frac{5660}{1020}$ $= 5,54$	6
5	Ruang Kursus	LED 19 watt	$F = \frac{100 \times 63,6}{0,5}$ $= 25440$ $N = \frac{25440}{2300}$ $= 11,06$	11
6	Gudang	LED 19 watt	$F = \frac{100 \times 24,8}{0,5}$ $= 4960$ $N = \frac{4960}{2300}$ $= 2,15$	2
7	Gudang Kecil	LED 19 watt	$F = \frac{50 \times 8,7}{0,5}$ $= 870$ $N = \frac{870}{2300}$ $= 0,37$	1

8	Pantry	LED 19 watt	$F = \frac{100 \times 23,7}{0,5}$ $= 4740$ $N = \frac{4740}{2300}$ $= 2,06$	2
9	Ruang Komputer	LED 19 watt	$F = \frac{100 \times 14,8}{0,5}$ $= 2960$ $N = \frac{2960}{2300}$ $= 1,28$	1
10	Perpustakaan	LED 19 watt	$F = \frac{300 \times 44,1}{0,5}$ $= 26460$ $N = \frac{26460}{2300}$ $= 11,5$	12
11	Lobby	LED 19 watt	$F = \frac{100 \times 15,3}{0,5}$ $= 3060$ $N = \frac{3060}{2300}$ $= 1,33$	1
12	Tangga	LED 19 watt	$F = \frac{100 \times 11,7}{0,5}$ $= 2340$ $N = \frac{2340}{2300}$ $= 1,01$	1
13	Lorong	LED 19 watt	$F = \frac{150 \times 51}{0,5}$ $= 15300$ $N = \frac{15300}{2300}$ $= 6,65$	7



14	Ruang Bermain	LED 19 watt	$F = \frac{150 \times 73,4}{0,5}$ $= 22020$ $N = \frac{22020}{2300}$ $= 9,57$	10
15	Ruang Display	LED 19 watt	$F = \frac{200 \times 51,3}{0,5}$ $= 20520$ $N = \frac{20520}{2300}$ $= 8,92$	9

Tabel : 4.1.2 : Tingkat pencahayaan minimum dan renderasi warna yang direkomendasikan

Fungsi ruangan	Tingkat Pencahayaan (lux)	Kelompok renderasi warna	Keterangan
<b>Rumah Tinggal :</b>			
Teras	60	1 atau 2	
Ruang tamu	120 ~ 250	1 atau 2	
Ruang makan	120 ~ 250	1 atau 2	
Ruang kerja	120 ~ 250	1	
Kamar tidur	120 ~ 250	1 atau 2	
Kamar mandi	250	1 atau 2	
Dapur	250	1 atau 2	
Garasi	60	3 atau 4	
<b>Perkantoran :</b>			
Ruang Direktur	350	1 atau 2	
Ruang kerja	350	1 atau 2	
Ruang komputer	350	1 atau 2	Gunakan armatur berkisi untuk mencegah silau akibat pantulan layar monitor.
Ruang rapat	300	1 atau 2	
Ruang gambar	750	1 atau 2	Gunakan pencahayaan setempat pada meja gambar.
Gudang arsip	150	3 atau 4	
Ruang arsip aktif	300	1 atau 2	
<b>Lembaga Pendidikan :</b>			
Ruang kelas	250	1 atau 2	
Perpustakaan	300	1 atau 2	
Laboratorium	500	1	
Ruang gambar	750	1	Gunakan pencahayaan setempat pada meja gambar.
Kantin	200	1	
<b>Hotel dan Restoran</b>			
Lobby, koridor	100	1	Pencahayaan pada bidang vertikal sangat penting untuk menciptakan suasana/kesan ruang yang baik.
Ballroom/ruang sidang.	200	1	Sistem pencahayaan harus di rancang untuk menciptakan suasana yang sesuai. Sistem pengendalian 'switching' dan 'dimming' dapat digunakan untuk memperoleh berbagai efek pencahayaan.
Ruang makan.	250	1	
Cafetaria.	250	1	
Kamar tidur.	150	1 atau 2	Diperlukan lampu tambahan pada bagian kepala tempat tidur dan cermin.
Dapur.	300	1	
<b>Rumah Sakit/Balai pengobatan</b>			
Ruang rawat inap.	250	1 atau 2	

5 dari 32

### Gambar 35. Standarisasi Tata Cara Perancangan Pencahayaan Buatan pada Bangunan

(Sumber: SNI 03-6575-2001)

b. Penghawaan

Penghawaan yang diterapkan pada perancangan ulang interior Titian Foundation ini menggunakan penghawaan alami dan buatan dengan menggunakan AC split agar tidak terasa panas pada saat tidak bisa menggunakan penghawaan alami.



**Gambar 36. AC Split**

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/775604367049824535/?lp=true>, 2019)

Jumlah AC dapat diperkirakan dengan perhitungan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Kebutuhan AC} = \frac{(p \times l \times t) \times 500}{3}$$

Keterangan : Koefisien per m<sup>3</sup> = 500 Btu/ jam

1) Perhitungan titik AC ruang baca dan lobby

$$\begin{aligned} \text{Kebutuhan AC} &= \frac{(p \times l \times t) \times 500}{3} \\ &= \frac{(17,5 \times 4,5 \times 3) \times 500}{3} \\ &= (78,75) \times 500 \text{ Btu} \\ &= 39.375 \text{ Btu} \end{aligned}$$

Berdasarkan dari hasil yang di dapat yaitu 39.375 Btu dapat disimpulkan kebutuhan AC area tersebut adalah 3 unit masing masing 1 ½ PK.

## 2) Perhitungan titik AC ruang kantor

$$\begin{aligned}
 \text{Kebutuhan AC} &= \frac{(p \times l \times t)}{3} 500 \text{ Btu} \\
 &= \frac{(5 \times 9,5 \times 3)}{3} 500 \text{ Btu} \\
 &= (47,5) 500 \text{ Btu} \\
 &= 23.750 \text{ Btu}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan dari hasil yang di dapat yaitu 23.750 Btu dapat disimpulkan kebutuhan AC area tersebut adalah 2 unit masing masing 1 1/2 PK.

$$\begin{aligned}
 \text{Kebutuhan AC} &= \frac{(p \times l \times t)}{3} 500 \text{ Btu} \\
 &= \frac{(2,5 \times 5 \times 3)}{3} 500 \text{ Btu} \\
 &= (12,5) 500 \text{ Btu} \\
 &= 6.250 \text{ Btu}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan dari hasil yang di dapat yaitu 6.250 Btu dapat disimpulkan kebutuhan AC area tersebut adalah 1 unit AC 3/4 PK.

## B. Evaluasi Pemilihan Desain

### 1. Alternatif Desain

Desain terpilih adalah alternative yang dipilih berdasarkan gaya dan tema pada alternatif yang telah dibuat dalam perancangan ulang kantor dan *CLC* Titian Foundation.

### 2. Alternatif Penataan Ruang

Penataan ruang dipilih berdasarkan kriteria sirkulasi, aksesibilitas, serta efektifitas yang memenuhi standar ketentuan desain interior.

### 3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang

Elemen pembentuk ruang dipilih atas dasar kriteria fungsional, estetika dan ergonomis dari elemen tersebut.

### 4. Alternatif Pengisi Ruang

Pengisi ruang terpilih atas dasar pertimbangan yang sama dengan kriteria pemilihan elemen pembentuk ruang yaitu fungsi, estetika, ergonomis.

## 5. Alternatif Tata Kondisi Ruang

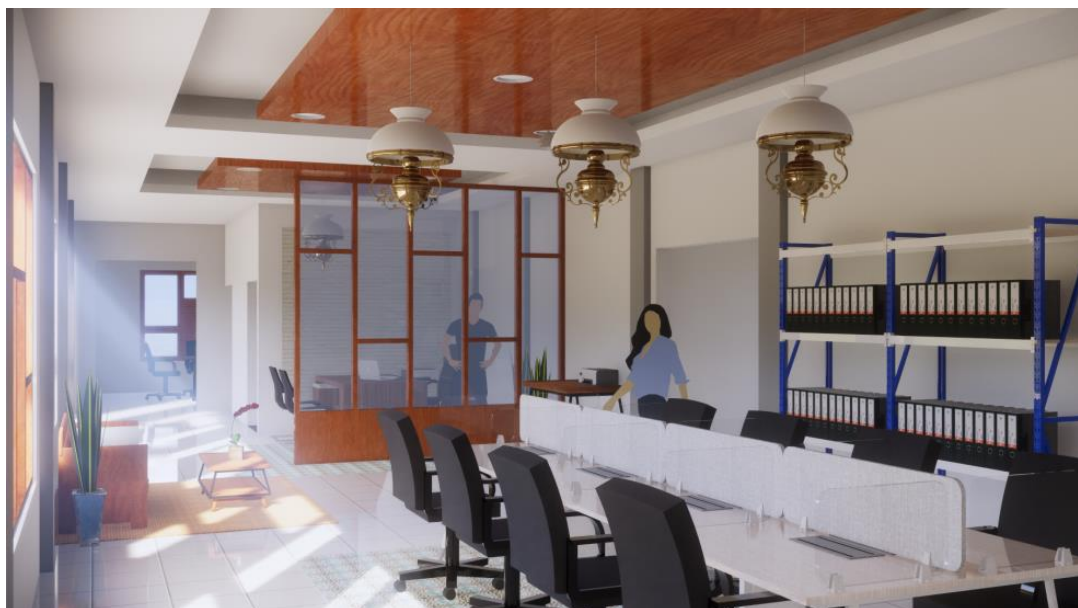
Tata kondisi ruang dipilih berdasarkan fungsi dan nilai ergonomic yang sesuai dengan melakukan pertimbangan melalui perhitungan mulai dari pencahayaan, penghawaan, dan HVAC.

### C. Hasil Desain

#### 1. Rendering Perspektif



**Gambar 37. Rendering Ruang Display**  
(Sumber: Penulis, 2019)



**Gambar 38. Rendering Ruang Kerja**  
(Sumber: Penulis, 2019)



**Gambar 39. Rendering Ruang Rapat**  
(Sumber: Penulis, 2019)



**Gambar 40. Rendering Ruang Bermain dan Rapat Fleksible**  
(Sumber: Penulis, 2019)



**Gambar 41. Rendering Ruang Perpustakaan**  
(Sumber: Penulis, 2019)



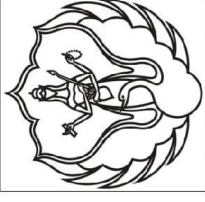
**Gambar 42. Rendering Ruang Kursus**  
(Sumber: Penulis, 2019)



**Gambar 43. Perspektif Manual Ruang Perpustakaan**  
(Sumber: Penulis, 2019)



**Gambar 44. Perspektif Manual Ruang Bermain**  
(Sumber: Penulis, 2019)



FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI  
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR  
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR  
KANTOR & CLC TITIAN  
FOUNDATION

GAMBAR	SKALA
LAYOUT LT 1	1 : 150

NAMA / NIM

ARUM CHAYU ANAFI  
1511978023

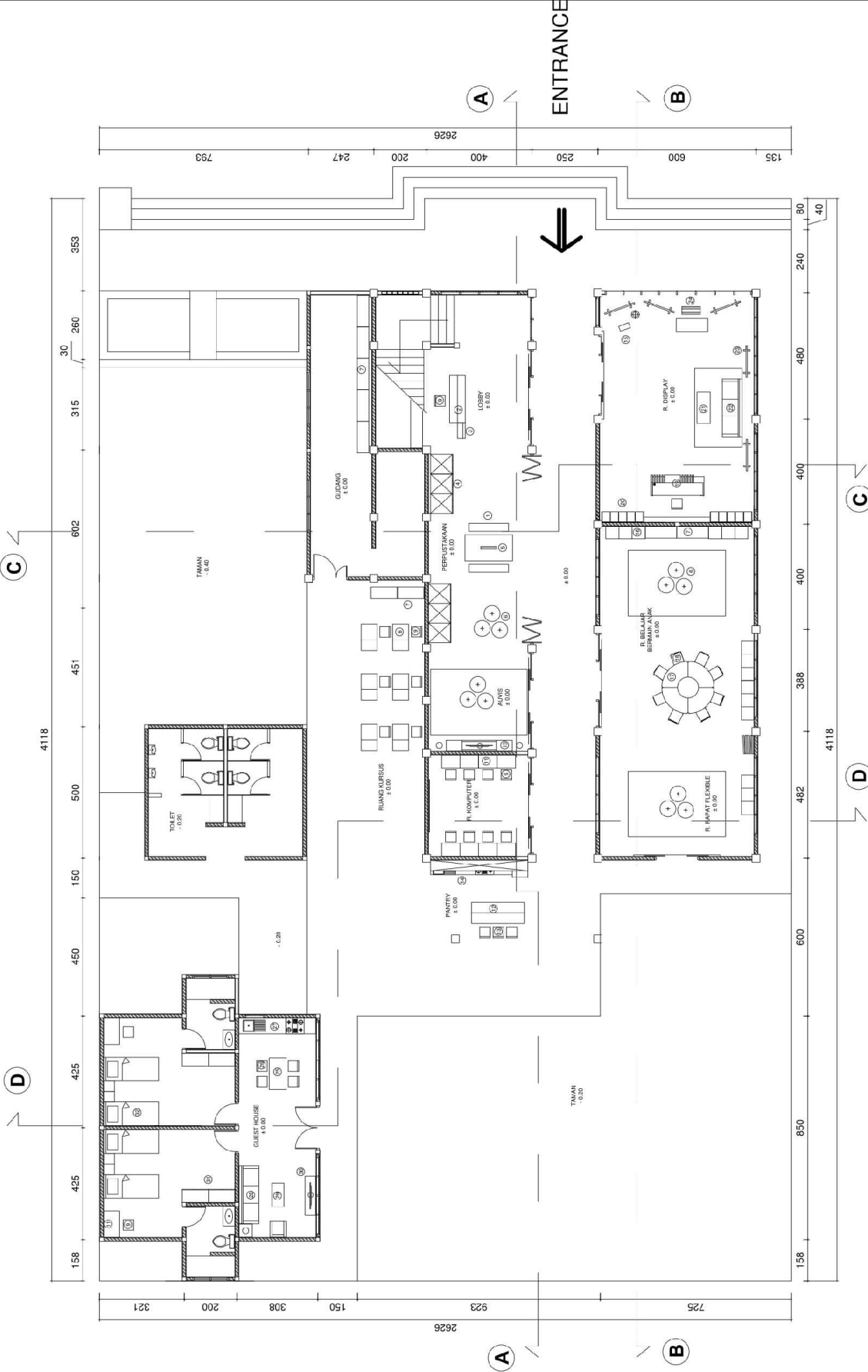
DOSEN PEMBIMBING

Selvia Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.  
NIP.197730128 200501 1 001  
Oc. Cahyono Priyanto, S.T., M.Arc.  
NIP.19701017 200501 1 001

KODE	JUNLAH GAMBAR	LEMBAR KE-
	22	1

CATATAN

NILAI



ENTRANCE

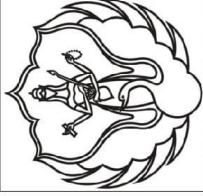
LAYOUT LT 1  
SKALA 1 : 150

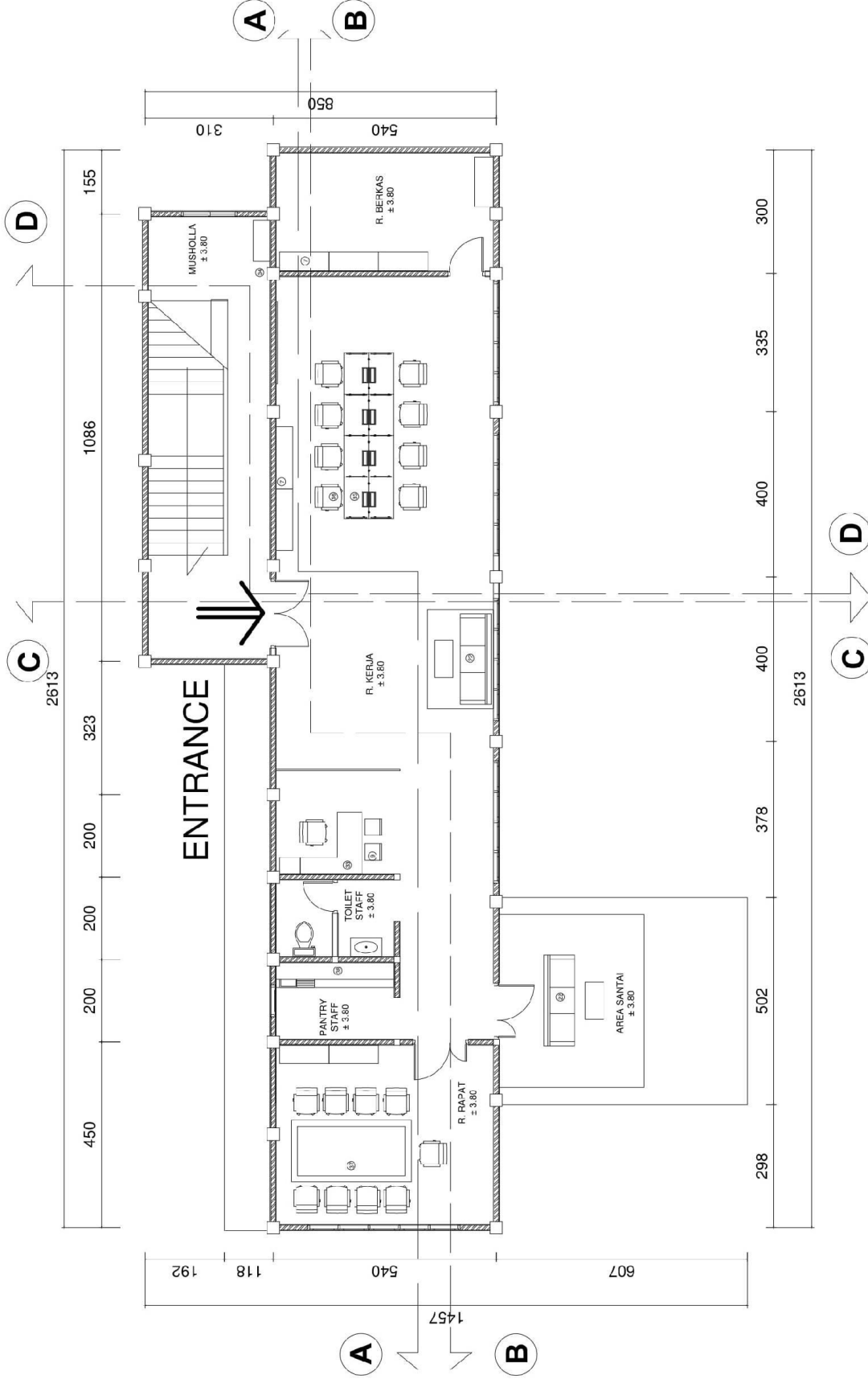
KODE	JENIS FURNITUR	DIMENSI
27	KITCHEN SET	295 x 60 x 80
28	SOFA	220 x 70 x 80
29	COFFE TABLE	90 x 45 x 45
30	KABINET TV	150 x 40 x 50
31	LEMARI	100 x 50 x 200
32	BED	100 x 205 x 50

KODE	JENIS FURNITUR	DIMENSI
14	KITCHEN SET	300 x 60 x 80
15	DINGKLIK DISPLAY	20 x 32 x 20
16	STORAGE BENCH	150 x 70 x 52
17	MEJA ANAK	135 x 60 x 70
18	KURSI ANAK	40 x 40 x 70
19	MEJA KASIR	200 x 80 x 90
20	RAK DISPLAY	160 x 40 x 200
21	MEJA DISPLAY	100 x 45 x 50
22	SOFA	185 x 75 x 70
23	GAWANGAN	120 x 20 x 160
24	RAK KAYU	70 x 30 x 150
25	MEJA MAKAN	120 x 65 x 80
26	KURSI MAKAN	45 x 40 x 90

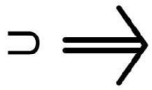
KODE	JENIS FURNITUR	DIMENSI
1	BENCH	45 x 180 x 45
2	MEJA RESEPSIONIS	200 x 70 x 100
3	SELF MACHINE	60 x 40 x 160
4	RAK BUKU	60 x 60 x 200
5	MEJA BACA	100 x 200 x 80
6	BEAN BAG	Ø 60 x 50
7	RAK PENYIMPANAN	120 x 45 x 180
8	MEJA MESIN JAHIT	100 x 60 x 80
9	KURSI CHTOSE	42 x 50 x 87
10	KABINET TV	200 x 45 x 50
11	MEJA KOMPUTER	47 x 70 x 80
12	MEJA MINI BAR	200 x 70 x 110
13	KURSI BAR	40 x 40 x 90

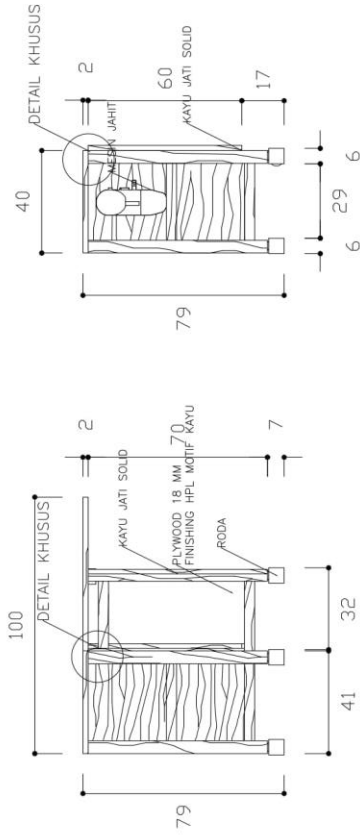


 <p>FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA</p>		
JURUSAN DESAIN		
PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR		
TUGAS AKHIR KARYA DESAIN		
PERANCANGAN INTERIOR KANTOR & CLC TITIAN FOUNDATION		
GAMBAR	SKALA	
LAYOUT LT 2	1 : 100	
NAMA / NIM		
ARUM CHAYU ANAFI 1511978023		
DOSEN PEMBIMBING		
Setya Budi Astianto, S.Sn., M.Sn. NIP. 197730129 200501 1 001		
Oc. Cahyono Priyanto, S.T., M.Arc. NIP. 19701017 200501 1 001		
KODE	JUMLAH GAMBAR	LEMBAR KE-
	22	2
CATATAN		
NILAI		

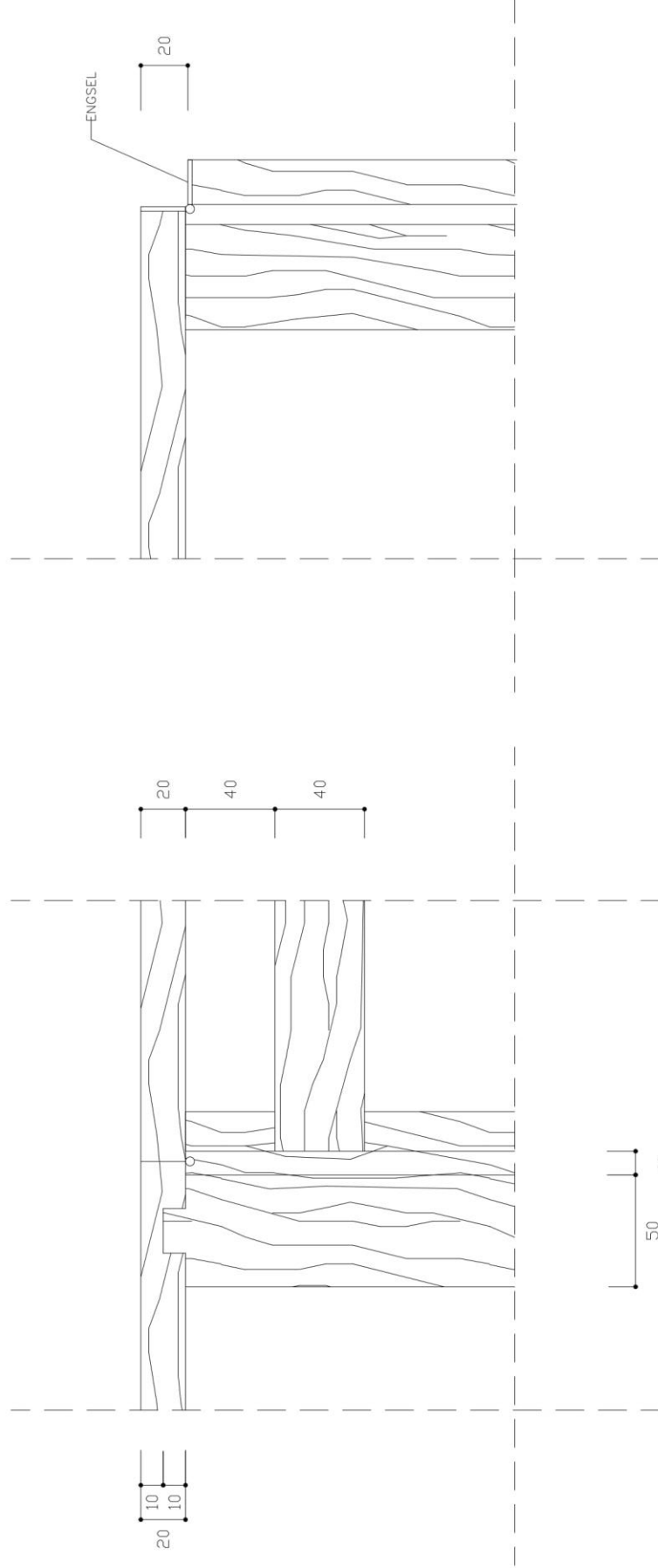


KODE	JENIS FURNITUR	DIMENSI
7	RAK PENYIMPANAN	120 x 45 x 180
22	SOFA	185 x 75 x 70
9	KURSI CHITOSE	42 x 50 x 87
33	MEJA KERJA MANAGER	145 x 60 x 80
34	RAK PENYIMPANAN	100 x 40 x 80
35	MEJA KERJA	400 x 130 x 80
36	KURSI KERJA	50 x 50 x 87
37	MEJA RAPAT	290 x 150 x 80
38	KITCHEN	285 x 60 x 80


  
**LAYOUT LT 2**  
 SKALA 1 : 100

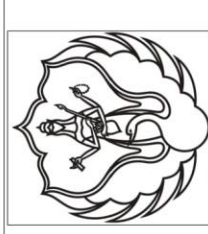


## TAMPAK DEPAN



## DETAIL KHUSUS

SKALA 1 : 20



FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI  
DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR  
KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR  
KANTOR & CLC TITIAN  
FOUNDATION

GAMBAR SKALA

DETAIL KHUSUS 1 : 20

NAMA / NIM

ARUM CHAYU ANAFI  
1511978023

DOSEN PEMBIMBING

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

Oc. Cahyono Priyanto, S.T., M.Arc.  
NIP. 19701017 200501 1 001

KODE JUMLAH GAMBAR LEMBAR KE.

- 22 22

CATATAN

NILAI

## **A. Kesimpulan**

Perancangan interior kantor dan CLC Titian Foundation ini didasari atas latar belakang mewadahi kegiatan siswa dan masyarakat untuk belajar, bersosialisasi serta mengembangkan potensi yang dimiliki. Dalam perancangan ini diperlukan adanya inovasi dan kreatifitas dalam mendesain tiap ruangannya supaya nyaman dan mampu mewadahi kegiatan yang dilakukan didalam ruang secara optimal. Selain itu, perancangan ini menjadi cukup penting sebab memiliki peran sebagai tempat yang akan mengantarkan kehidupan masyarakat sekitar menjadi lebih baik lagi.

Dengan mengusung gaya eklektik, Titian foundation akan menerapkan konsep modern pada fasadnya serta interior dan beberapa sentuhan tradisional pada interiornya. Karena pada dasarnya gaya ini merupakan brief dari klien agar gaya dan konsep sesuai dengan kantor cabang lain. Penerapan gaya ini akan dihadirkan pada setiap ruang yang ada di Titian Foundation baik dalam hal material, warna, dan elemen dekoratif maupun dalam pemilihan elemen pengisi ruang, elemen pembentuk ruang sampai dalam hal tata kondisi ruang.

Seluruh area yang terdapat pada bangunan kantor dan CLC ini mengedepankan fungsi ruang yang optimal dan sirkulasi pengunjung maupun staff dalam melakukan kegiatan didalamnya serta memperhatikan aspek kenyamanan dalam beraktifitas di setiap ruangannya.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan diatas maka penulis merekomendasikan berupa saran untuk desainer sebagai berikut :

1. Ruang display di desain semenarik dan semaksimal mungkin guna menarik perhatian pengunjung yang datang dan dapat meningkatkan penjualan karya dari masyarakat sekitar.
2. Mendesain ruang kursus dengan maksimal supaya menimbulkan ketertarikan kepada masyarakat sekitar untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki serta memajukan perekonomiannya.

## Daftar Pustaka

- Akmal, I. (2007). *Seri Menata Rumah Ruang Kerja*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Amorani, K. (2009). *Ide-Ide Segar Menata Rumah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Anam, K. &. (2014). Tingkat Pencapaian Penghawaan Alami Pada Omah Sinten Heritage Hotel dan Resto di Surakarta. *Sinektika Jurnal Teknik Arsitektur Vol. 14*, 173.
- Basuki, S. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gie, T. L. (2007). *Administrasi Perkantoran Modern*. Yogyakarta: Liberty.
- Harisah, A. (2007). *Eklektisisme dan Arsitektur Eklektik*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Hatimah, I. &. (2008). *Pembelajaran Berwawasan Kemasyarakatan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kamisa. (1997). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kartika.
- Keumala, C. R. (2016). Pengaruh Konsep Desain Universal Terhadap Tingkat Kemandirian Difabel. *Journal of Disability Studies*, 22.
- Kilmer, R. (2014). *Designing Interior Second Edition*. New York: Wiley.
- Lawson, F. (1997). *Restaurant Planning Design*. London: Van Nostrand Reinhold Company.
- Lawson, F. R. (1995). *Hotels and Resorts: Planning, Design, and Refurbishment*. London: Butterworth Architecture.
- Meerwein, G. R. (2007). *Color Communication in Architectural Space*. Berlin: Birkhauser.
- Naima, S. P. (2018). Kajian Penerapan Prinsip Desain Universal Pada Museum. *MODUL vol 18 no 2, issues period*, 83.
- Neufert, E. d. (1995). *Data Arsitek, Jilid 2 Edisi Kedua*. Jakarta: Erlangga.
- Nuraida, I. (2008). *Manajemen Administrasi Perkantoran*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sailor, H. H. (1952). *Dictionary of Architecture*. New York: John Willy & Son.
- Sedarmayanti, M. (2009). *Tata Kerja dan Produktivitas Kerja*. Bandung: Mandar Maju.

Sukoco, B. M. (2007). *Manajemen administrasi perkantoran modern*. Bandung: Erlangga.

Todd, K. W. (1987). *Ruang dan Struktur*. Bandung: Terjemahan Intermatra.