

**PERANCANGAN INTERIOR HALL
STASIUN BESAR TRANSIT TANAH ABANG
JAKARTA PUSAT**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

HANA PUJI HASTUTI

NIM 1612044023

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

2020

**PERANCANGAN INTERIOR HALL
STASIUN BESAR TRANSIT TANAH ABANG
JAKARTA PUSAT**



PERANCANGAN

oleh:

HANA PUJI HASTUTI

NIM 1612044023

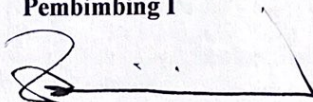
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Interior

2020

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR HALL STASIUN BESAR TRANSIT TANAH ABANG. JAKARTA PUSAT diajukan oleh Hana Puji Hastuti, NIM 1612044023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 2020.

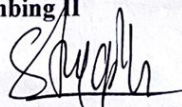
Pembimbing I



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002 / NIDN. 0002085909

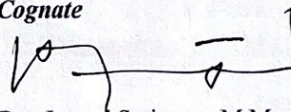
Pembimbing II



Hangga Hardhika, S.Sn.M.Ds

NIP. 19791129 200604 1 003 / NIDN. 0029117906

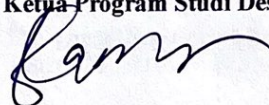
Cognate



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

19620528 199403 1 002 / NIDN. 0028056202

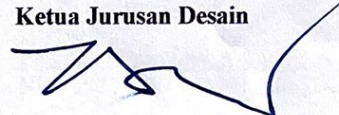
Ketua Program Studi Desain Interior



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

NIP. 19730830 200501 1 001 / NIDN. 0030087304

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

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



Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN. 0008116906

PERANCANGAN INTERIOR HALL STASIUN BESAR TRANSIT TANAH ABANG, JAKARTA PUSAT

Hana Puji Hastuti

1612044023

Abstract

Tanah Abang is one of the largest train station in Jabodetabek route. The design users aims to facilitate desire Tanah Abang station in main hall station. The transite oriented developmental chosen to tanah abang station. TOD system to renew zoning and layout to make from departure to the user, and separates area commercial and private providers. Aims to efficient the use of space and time the commuterline users. In addition Tanah Abang as a center of the textile in South Asia. Tanah Abang known as from of textile as an idea and mixed with contemporary in station.

Keywords: Commuterline Station, Transit Oriented Development, Tekstil.

Abstrak

Stasiun Tanah Abang merupakan salah satu stasiun transit terbesar pada KRL rute Jabodetabek. Perancangan ini bertujuan untuk memfasilitasi keinginan pengguna Stasiun Tanah Abang pada *hall* utama stasiun. Konsep *Transit Oriented Development* dipilih untuk Stasiun Tanah Abang. Sistem TOD ini memperbaharui *zoning* dan *layout* untuk mempermudah pengguna mulai dari keberangkatan hingga kedatangan, dan memisahkan area komersial dan privat penyedia. Bertujuan untuk mengefisienkan penggunaan ruang serta waktu para pengguna *commuterline*. Selain itu Tanah Abang sebagai pusat tekstil terbesar di Asia Tenggara. Tanah Abang yang dikenal dengan tekstilnya, bentuk dari tekstil sebagai ide utama dan digabungkan dengan gaya kontemporer pada stasiun.

Kata Kunci: Stasiun KRL, Transit Oriented Development, Tekstil.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir tidak dapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta,

Hana Puji Hastuti
NIM. 161 2044 023

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia Nya, sehingga penulis mendapatkan kesehatan serta kekuatan untuk dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Program Studi Desain Interior.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, banyak kekurangan dan keterbatasan. Namun demikian penulis berusaha agar penyusunan laporan kerja profesi ini tetap bisa memenuhi syarat. Tugas akhir ini tidak terlepas dari golongan dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua saya, dan Hasna yang sentiasa memberikan dukungan, semangat, doa dan memberikan saran yang membangun dalam menyelesaikan laporan kerja profesi ini.
3. Bachruddin Yusuf Oktaviandi, yang senantiasa memberi dukungan dan menjadi *personal adviser*.
4. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah memberikan semangat, nasehat, dan kritikan serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Desain ini.
5. Yth. Mas Hangga Hardhika, S.Sn, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah memberikan semangat, nasehat dan kritikan serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Desain ini.
6. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A., selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugraha, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Yth. Bapak Ade selaku Kepala Stasiun Tanah Abang atas bantuannya untuk memperoleh data selama penyusunan Tugas Akhir Desain ini.

10. Pengelola DAOP 1 serta seluruh staf Stasiun Tanah Abang atas izin survey dan data-data yang diberikan.
11. Rida Fauzia Jasmine dan Yanida Almas selaku teman dekat seangkatan yang selalu menemani saat proses tugas akhir.
12. Teman-teman Guratan, serta semuanya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf atas kekurangan yang terdapat dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini, dan untuk itulah semua saran dan kritik sifatnya membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan ini serta besar harapan penulis semoga laporan kerja profesi ini memberikan manfaat bagi pembacaranya.

Yogyakarta, Juli 2020

Penulis

Hana Puji Hastuti

DAFTAR ISI

PERANCANGAN INTERIOR HALL	i
<i>Abstract</i>	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Metode.....	3
2. Penjelasan Metode	3
BAB II.....	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Umum	6
2. Tinjauan Khusus	11
B. Proses Desain	11
1. Tujuan Desain.....	11
2. Sasaran Desain.....	11
3. Deskripsi Umum Perusahaan.....	12
4. Data Non Fisik	16
5. Data Fisik	21
6. Data Literatur.....	32
7. Daftar Kebutuhan.....	34
BAB III.....	36
A. Pernyataan Masalah.....	36
B. Ide & Solusi Desain.....	37
BAB IV	38
A. Alternatif Desain	38
1. Alternatif Penataan Ruang.....	38
2. Alternatif Estetika	43
3. Alternatif Pembentuk Ruang	49
4. Alternatif Pengisi Ruang	50
5. Tata Kondisi Ruang.....	53
B. Hasil Desain	54

BAB V.....	61
A. KESIMPULAN	61
B. SARAN.....	62
DAFTAR PUSTAKA	xii
LAMPIRAN	xiii
A. Hasil Survey	xiii
1. Surat Izin Survey.....	xiii
2. Foto-Foto Survey	xv
B. Bill of Quantity / Detail Satuan Pekerjaan.....	xx
C. Persentasi Desain.....	xiii
1. Animasi / Aplikasi 360 (dalam alamat online/dalam CD).....	xiii
2. Rendering Eye View	xiii
3. Skema Bahan dan Warna.....	xiv
4. Poster Persentasi	xv
5. Booklet Persentasi.....	xvi
D. Gambar Kerja	xvii
1. <i>Layout</i> dan Rencana Lantai	xix
2. Rencana Plafon, Pencahayaan dan ME	xix
3. Tampak Potongan	xix
5. Detail Elemen Khusus	xix

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Stasiun KRL Terpadat	2
Gambar 2 Bagan Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 3 Logo PT Kereta Commuter Indonesia	13
Gambar 4 Logo Budaya PT Kereta Commuter Indonesia	15
Gambar 5 KRL Access	16
Gambar 6 Diagram Struktur Organisasi PT KCI Tanah Abang	17
Gambar 7 Rute Kereta Commuterline JABODETABEK	19
Gambar 8 Skema Aktivitas Stasiun Tanah Abang	20
Gambar 9 Peta Udara Eksisting Stasiun Tanah Abang	21
Gambar 10 Peta Eksisting Stasiun Tanah Abang	21
Gambar 11 Zoning Hall Utama Stasiun Tanah Abang	22
Gambar 12 Sirkulasi Eksisting Hall Utama Stasiun Tanah Abang	23
Gambar 13 Fasad Stasiun Tanah Abang	24
Gambar 14 Ruang Kepala Stasiun	31
Gambar 15 Ruang VIP Stasiun Tanah Abang	31
Gambar 16 Ruang Wakil Kepala dan Sekretaris Stasiun Tanah Abang	31
Gambar 17 Bendahara dan Staff Stasiun Tanah Abang	32
Gambar 18 Ruang Keamanan Stasiun Tanah Abang	32
Gambar 19 Problem Stasiun Tanah Abang	36
Gambar 20 Diagram Bubble Umum	39
Gambar 21 Diagram Bubble Khusus Hall Utama	39
Gambar 22 Bubble Plan Umum	40
Gambar 23 Bubble Plan Khusus	40
Gambar 24 Blok Plan Khusus	41
Gambar 25 Layout Hall Utama	41
Gambar 26 Pembagian Area dan Sirkulasi Hall Utama	43
Gambar 27 Moodboard Perancangan	44
Gambar 28 Komposisi Warna	45
Gambar 29 Moodboard Material	46
Gambar 30 Material Lantai	46
Gambar 31 Material Dinding	47
Gambar 32 Material Pladon	47
Gambar 33 Pot Tanaman (custome)	48
Gambar 34 Custome Elemen Dekoratif Dinding	48

Gambar 35 Referensi Bentuk dan Material	48
Gambar 36 Rencana Plafon Ticketing.....	49
Gambar 37 Furnitur Pabrik 1 Kursi.....	50
Gambar 38 Furnitur Pabrik 2 Desk	50
Gambar 39 Furnitur Pabrik 3 Sofa	50
Gambar 40 Furnitur Pabrik 4 Rak	51
Gambar 41 Furnitur Pabrik 5 Trash.....	51
Gambar 42 Furnitur Custom Kursi Tunggu	51
Gambar 43 Furnitur Custom Loket	52
Gambar 44 Furnitur Custom Meja Tamu	52
Gambar 45 Furnitur Custom Signage 1	52
Gambar 46 Furnitur Custom Signage 2.....	53
Gambar 47 AC dan Ducting Fan	54
Gambar 48 Layout Hall Utama Stasiun Tanah Abang.....	54
Gambar 49 View dari Jembatan Pasar Tanah Abang.....	55
Gambar 50 Loket Pembelian Tiket	55
Gambar 51 Ruang Staf.....	55
Gambar 52 Loket Pengembalian Jaminan	56
Gambar 53 Area Food & Beverages	56
Gambar 54 Area Gate In	56
Gambar 55 Toilet	57
Gambar 56 Ruang Kepala Stasiun	57
Gambar 57 Ruang VIP	58
Gambar 58 ATM.....	58
Gambar 59 Area Menunggu	58
Gambar 60 Hall Utama Stasiun	59
Gambar 61 Gate Out	59
Gambar 62 Perspektif 1.....	60
Gambar 63 Perspektif 2.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Data Analisis Survey	30
Tabel 2 Daftar Kebutuhan	35
Tabel 3 Diagram Matrix Umum	38
Tabel 4 Diagram Bubble	38

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

DKI Jakarta, di samping merupakan wilayah pusat bagi kegiatan pemerintahan Indonesia, juga merupakan salah satu wilayah berpenduduk padat yang memiliki tingkat pergerakan kehidupan yang tinggi, mulai dari aspek sosial, budaya hingga ekonomi. Status ekonomi prospektif berskala nasional dan internasional, wilayah ini dipadati oleh variasi jenis aktifitas yang digerakkan oleh berbagai elemen masyarakat mulai dari penduduk tetap ataupun tidak tetap.

Tanah Abang merupakan suatu kawasan di Jakarta yang terkenal sebagai pusat perdagangan berbagai macam produk yang dijual secara grosir mau pun eceran. Berbagai macam pilihan produk dan murahnya harga yang ditawarkan membuat tempat ini menjadi ‘surga belanja’ yang selalu didatangi banyak orang.

Kawasan perdagangan yang besar ini menjadi pertimbangan dari aspek transportasi agar bisa menuju ke kawasan ini. Maka dari itu, sangat dibutuhkan integral dalam kelancaran aktivitas di kawasan ini. Salah satu moda transportasi yang paling diminati untuk mencapai kawasan ini adalah KRL (Kereta Rel Listrik) atau yang disebut *Commuter Line* Jabodetabek arena paling nyaman, efisien, terhindar dari kemacetan serta harganya yang masih terjangkau.

Kereta Api merupakan sarana transportasi darat yang sekarang mendapatkan banyak perhatian dari masyarakat. Kereta api merupakan sarana yang dapat mengangkut banyak penumpang dalam sekali perjalanan. Sarana transportasi ini dirasa lebih cepat sampai tujuan dan juga terbebas dari kemacetan. Hal ini merupakan kelebihan kereta api daripada transportasi darat lainnya.

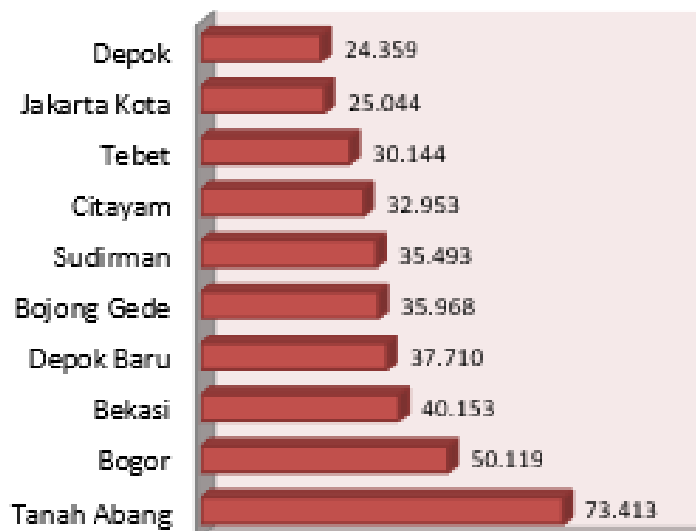
Seiring berjalannya waktu, fasilitas dan pelayanan jasa transportasi ini, stasiun di kawasan ini yaitu Stasiun Tanah Abang terus menerus dipadati oleh penumpang yang hendak berpergian ke pasar Tanah Abang. Selain itu, peran stasiun ini sebagai stasiun transit menambah jumlah penumpang yang harus singgah di stasiun ini.

Selain sebagai pusat perdagangan, Stasiun Tanah Abang sebagai Stasiun transit untuk perpindahan tujuan dan mempunyai tujuan kota yang berbeda-beda. Aktifitas di stasiun ini tidak hanya perdagangan namun dekatnya Tanah Abang dengan pusat kota, banyak pekerja yang menggunakan moda transportasi ini untuk mencapai tujuan tempat kerja ataupun pulang ke rumah.

Tidak hanya aktifitas stasiun yang semakin beragam, area pelayanan dari Stasiun Tanah Abang pun mengalami perkembangan. Hal yang kemudian menjadi target perancangan bagi bangunan baru Stasiun Tanah Abang adalah pengaturan Zonasi Ruang dan sirkulasi pengguna berdasarkan aktifitas stasiun, serta kemampuan Stasiun dalam memenuhi tuntutan pengguna dengan variasi latar belakang keadaan, kebutuhan dan rentang usia.

Semakin diandalkannya KRL oleh masyarakat membuat kawasan terdekat stasiun berkembang pesat menjadi ‘perluasan’ pasar yang menjadikan kawasan ini sangat padat dan blok-blok yang lebih jauh menjadi lebih sepi. Tidak hanya itu, banyak pedagang yang memanfaatkan trotoar bahkan jalan kendaraan untuk berjualan, meski pun jalan sudah cukup sempit dan padat oleh angkutan perkotaan, bajaj, ojek yang mangkal di pinggir stasiun.

Stasiun KRL Terpadat (orang/hari)



Gambar 1. Bagan Stasiun KRL Terpadat
(Sumber: PT KAI, 2012)

Berdasarkan grafik Departemen Perhubungan, Jakarta akan mempunyai sebuah stasiun untuk menerima kedatangan komuter dan pendatang dari luar

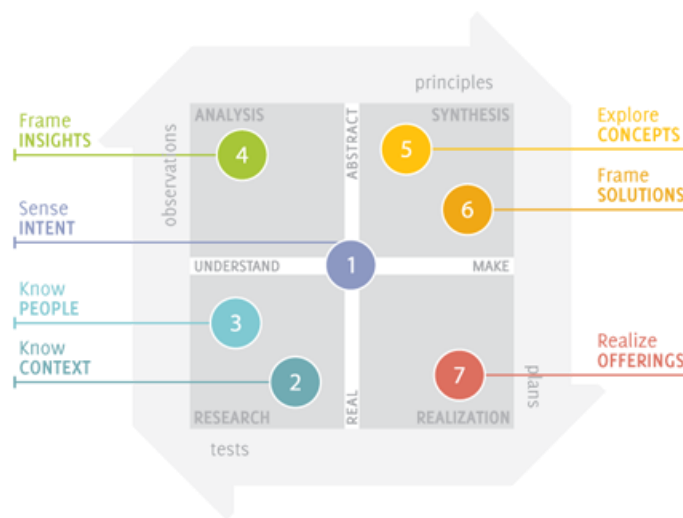
propinsi di daerah Tanah Abang. Letak stasiun berdekatan dengan pasar dan halte Transjakarta dan akan menjadi stasiun yang mengangkat perekonomian Kota Jakarta.

B. Metode Desain

1. Metode

Dalam perancangan Stasiun Tanah Abang ini memerlukan metode desain atau langkah-langkah yang digunakan untuk merancang interior Stasiun Tanah Abang atau yang biasa disebut dengan proses desain. Proses desain mengutip pola pikir Proses Desain Inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar. Tahap pertama dimulai dengan mengamati dan belajar dari faktor-faktor nyata dari situasi di dunia nyata.

Di dalam rangka kerja Pola Pikir Perancangan Proses Desain Inovasi menurut Vijay Kumar terdapat tujuh mode aktivitas yang berada untuk desain inovasi: Memahami Tujuan, Mengetahui Konteks, Mengenal Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi, dan Merealisasikan Penawaran.



Gambar 2 Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber: *101 Design Methods: A Structure Approach For Driving Innovation In Your Organization*, Vijay Kumar, 2012)

2. Penjelasan Metode

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelurusan Masalah

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dibagi dalam beberapa cara dari Vijay Kumar, yaitu **(1) Fakta-Fakta Kunci**, adalah potongan informasi singkat dari sumber-sumber terpercaya yang menunjukkan kondisi dari topik yang ditentukan. Fakta-fakta kunci bias bersifat statistic, atau berupa pendapat para ahli yang disimpulkan dalam pernyataan singkat, yang disusun dalam dokumen bersama untuk didiskusikan. **(2) Wawancara Pakar Subjek**, adalah metode untuk memahami dengan cepat bidang peminatan yang dipilih. Wawancara ini berfungsi sebagai percakapan yang terarah yang selama berlangsungnya wawancara ini kombinasi informasi yang penting, fakta, pendapat ahli, dan gagasan-gagasan menarik bias dikumpulkan dan dibagikan.

Metode penelusuran masalah juga dibagi ke dalam beberapa cara yang masih menggunakan metode Vijay Kumar, yaitu **(1) Lima Faktor Manusia**, adalah metode untuk mendukung observasi di lapangan, mendorong peneliti untuk mencari elemen-elemen fisik, kognitif, social, budaya, dan emosional yang ada di situasi mana pun untuk memahami bagaimana mereka memengaruhi pengalaman seseorang secara keseluruhan. Dengan ini, metode penelitian memerinci pengalaman seseorang dalam bagian-bagian pokoknya untuk dipahami secara mendetail, dan kemudian menyusun ulang hasil penelitian kita guna memahami bagaimana mereka membentuk pengalaman keseluruhan. **(2) Kunjungan Lapangan**, adalah cara paling langsung untuk membangun empati dengan orang lain. Metode ini adalah cara untuk mengenal pengguna dengan cara yang tidak memihak dan sering kali memberikan gambaran tentang perilaku yang tidak jelas terlihat dan gagasan tentang kebutuhan yang tidak terpenuhi. **(3) Simulasi Pengalaman**, adalah metode penelitian yang digunakan untuk membantu peneliti memahami bagaimana orang-orang berperilaku atau berinteraksi dalam suatu situasi. Metode ini memungkinkan penulis untuk mengeksplorasi apa yang penting bagi sebagian besar pengguna dalam suatu pengalaman. **(4) Metode Jaringan Aktivitas** memungkinkan penulis membuat daftar aktivitas yang dikumpulkan selama penelitian dan melihat bagaimana aktivitas tersebut

dikelompokkan berdasarkan hubungan-hubungan mereka. Metode ini terutama efektif untuk menyusun gambaran besar dari aktivitas manusia dan kebutuhan mereka yang kemudian bisa membantu mengungkapkan peluang-peluang inovasi.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Metode pencarian ide yang digunakan adalah dengan **Metode Hipotesis Nilai**, menetapkan dengan jelas nilai apa yang akan diciptakan oleh solusi yang ditunjukkan bagi pengguna dan penyedia. Hipotesis Nilai adalah definisi dari nilai yang dituju untuk sebuah penawaran baru yang memungkinkan dan digunakan pada awal pengembangan untuk menyusun area eksplorasi.

Metode pengembangan desain yang akan digunakan adalah **Metode Skenario Konsep**, mengilustrasikan konsep sebagai kisah nyata yang menampilkan pengguna dan konteks. Skenario konsep membuat serangkaian sketsa, ilustrasi, atau kolase foto untuk mengekspresikan bagaimana konsep itu akan dipakai oleh calon pengguna dalam situasi yang diusulkan.

c. Metode Evaluasi Desain

Metode evaluasi desain menggunakan **Metode Evaluasi**. Pada tahap ini merupakan tahap penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu alternatif desain yang sudah dibuat pada pengembangan desain. Mulai dari evaluasi alternatif dan elemen interior muncul dari ide dan konsep pada tahap pencarian ide. Penilaian ini menyangkut beberapa hal, yang nantinya menghasilkan satu alternatif terpilih yang akan dilanjutkan untuk diproses ke gambar kerja. Selanjutnya bisa *direview* untuk menilai kelebihan dan kekurangan suatu alternatif desain maupun menentukan kriteria tertentu dalam suatu desain.