

**PERANCANGAN INTERIOR
SURABAYA TOURISM CENTER**



PERANCANGAN

Oleh:

Firman Ardi Yulian Pratama

NIM 1610190123

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

2021

LEMBER PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR SURABAYA TOURISM CENTER diajukan oleh Firman Ardi Yulian Pratama, NIM 1610190123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada Tanggal 12 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Yulyia Kodrat Prasetyaningsih, M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001/NIDN. 0027077005

Pembimbing II/


Ivada Ariyani, M.Des.

NIP. 19760514 200501 2 001/NIDN. 0014057604

Cogman/ Anggota


Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn.

NIP. 19590306 199003 1 001/NIDN. 0006035908

Ketua Program Studi/Ketua/ Anggota


Bambang Pramono, M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001/NIDN. 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,MA.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


D. Timbul Roharjo, M.Hum

NIP-19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firman Ardi Yulian Pratama

NIM : 1610190123

Tahun Lulus : 2020

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ Lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini. Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/ atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 12 Januari 2021

Firman Ardi Yulian Pratama
1610190123

KATA PENGANTAR

Mengucap syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, atas segala berkat, karunia, juga anugerahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Keluarga yang terkasih yang selalu memberikan dukungan serta dorongan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, M.T dan Ibu Ivada Ariyani, ST., M.Des. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain.
3. Bapak Setya Budi Astanto, M.Sn. selaku Dosen Wali atas segala masukan dan motivasinya.
4. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Teman – teman UMS yang terkasih, Habib Wahyudi, Arowiga Karera dan HRX Prasetyo yang turut membantu penulis dalam melengkapi data-data survey lapangan.
7. Teman – teman Guratan yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.
8. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Kediri, 12 Januari 2021

Penulis,

Firman Ardi Yullian Pratama

NIM. 1610190123



ABSTRACT

Culture is a signature style that belong together by a group of people, and passed along from generation to generation. Each country has different culture in which every single the state of having the unique characteristics of each so that it can make the country was different with the state of being elsewhere This article will discuss the application of three aspects of EGD (Environmental Graphic Design) and the importance of the role of culture in helping created the character and local identities of an area that is going to be capable of being applied a central chamber information into a tourism that is a suggestion in promoting and introduced of local resources possessed by the region whether it is art, the craft, up to tourist destinations. That is going to be may be a reference for designers in designing a tourism information center who had played a role as the gateway for tourists.

Keywords: *culture, design, tourism information center*

INTISARI

Kebudayaan merupakan sebuah ciri khas yang dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Setiap negara memiliki budaya yang berbeda-beda dimana setiap negara memiliki ciri khas masing-masing sehingga mampu menjadikan negara tersebut berbeda dengan negara yang lain. Artikel ini akan membahas mengenai penerapan tiga aspek EGD (*Environmental Graphic Design*) dan pentingnya peranan budaya dalam membantu menciptakan karakter dan jati diri suatu daerah setempat yang nantinya mampu diterapkan kedalam sebuah ruang pusat informasi pariwisata yang merupakan sebuah sarana dalam mempromosikan dan mengenalkan kekayaan daerah yang dimiliki oleh wilayah tersebut baik itu kesenian, kerajinan, sampai dengan destinasi wisata yang nantinya bisa menjadi sebuah acuan bagi para desainer dalam mendesain sebuah pusat informasi pariwisata yang berperan sebagai pintu gerbang bagi para wisatawan

Kata Kunci: Budaya, Desain, Pusat Informasi Pariwisata

DAFTAR ISI

PERANCANGAN INTERIOR.....	i
LEMBER PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain	3
2. Metode Desain.....	4
BAB II.....	7
PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Umum.....	7
2. Tinjauan Khusus.....	9
B. Program Desain (<i>Programming</i>).....	12
1. Tujuan Desain.....	12
2. Fokus dan Sasaran Desain	12
3. Data Proyek	12
4. Daftar Kebutuhan Ruang.....	41

BAB III	42
RUMUSAN MASALAH DAN IDE SOLUSI DESAIN	42
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	42
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	42
BAB IV	49
PENGEMBANGAN DESAIN.....	49
A. Alternatif Desain.....	49
1. Alternatif Estetika Ruang	49
2. Alternative Penataan Ruang	55
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	64
4. Alternatif Pengisi Ruang	69
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	75
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	79
C. Hasil Desain	79
BAB V.....	87
PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 2. Komponen EGD	10
Gambar 3. Logo TIC Surabaya	12
Gambar 4. Bagan Struktur Organisasi	13
Gambar 5. Lokasi Surabaya Tourism Center	14
Gambar 6. Tampak Depan Surabaya Tourism Center	15
Gambar 7. Orientasi Matahari	16
Gambar 8. Arah Angin	16
Gambar 9. Denah Lantai 1	17
Gambar 10. Denah Lantai 2	18
Gambar 11. Potongan Lt. 1	19
Gambar 12. Potongan Lt. 2	20
Gambar 13. Titik Lampu Lt.	21
Gambar 14. Titik Lampu Lt. 2	22
Gambar 15. Zonasi TIC Surabaya	23
Gambar 16. Foto Lantai 1	24
Gambar 17. Foto Lantai 1	25
Gambar 18. Foto Area Lantai 2	25
Gambar 19. Foto Area Lantai 1	26
Gambar 20. Foto Area Lantai 1	26
Gambar 21. Foto Area Lantai 1	26
Gambar 22. Foto Lantai 2	27
Gambar 23. Foto Area Lantai 2	27
Gambar 24. Foto Lantai 2	27
Gambar 25. Sirkulasi Pengguna	29
Gambar 26. Standarisasi Area Resepsionis	32
Gambar 27. Standarisasi Area Lounge	32
Gambar 28. Standarisasi Area Display	33
Gambar 29. Standarisasi Area Display	34
Gambar 30. Standarisasi Tangga	35

Gambar 31. Hachinohe Visitor Center, Japan.....	36
Gambar 32. Dublin Office.....	36
Gambar 33. Tourist Information Baiersbronn, Germany.....	37
Gambar 34. Tourist Information Center Swietokrzyskie, Polandia.....	37
Gambar 35. Moodboard Lobby dan Resepsionis.....	49
Gambar 36. Moodboard Mini Exhibition	49
Gambar 37. Mooodboard Toilet.....	50
Gambar 38. Peta Berpikir Desain.....	50
Gambar 39. Ikon Kota Surabaya.....	51
Gambar 40. Transformasi Bentuk.....	52
Gambar 41. Skema Warna Tari Remo	53
Gambar 42. Skema Warna Rumah Jawa Timur.....	53
Gambar 43. Skema Material Surabaya Tourism Center	54
Gambar 44. Matrix Diagram.....	55
Gambar 45. Bubble Diagram	56
Gambar 46. Bubble Diagram	57
Gambar 47. Bubble Plan Alt. 1	58
Gambar 48. Bubble Plan Alt. 2	59
Gambar 49. Zoning Alternatif 1.....	60
Gambar 50. Zoning Alternatif 2.....	61
Gambar 51. Alternatif Layout 1	62
Gambar 52. Alternatif Layout 2	63
Gambar 53. Alternatif Rencana Lantai 1	64
Gambar 54. Alternatif Rencana Lantai 2	65
Gambar 55. Alternatif Rencana Lantai 2	65
Gambar 56. Alternatif Rencana Lantai 2	66
Gambar 57. Alternatif Rencana Plafon	67
Gambar 58. Alternatif Rencana Plafon	68
Gambar 59. Alternatif Merchandise Display	69
Gambar 60. Alternatif Interactive Kiosks	70
Gambar 61. Alternatif Reception Desk Lantai 1.....	71
Gambar 62. Alternatif Reception Desk Lantai 2.....	72

Gambar 63. Alternatif F&B Cabinet.....	73
Gambar 64. Alternatif Furniture Pabrikasi.....	74
Gambar 65. Hasil Desain Area Resepsionis & Lounge Lantai 1.....	79
Gambar 66. Hasil Desain Interactive Information Lantai 1.....	80
Gambar 67. Hasil Desain Area Resepsionis & Lounge Lantai 1.....	80
Gambar 68. Hasil Desain Interactive Information Lantai 1.....	81
Gambar 69. Hasil Desain Interactive Information Lantai 1.....	81
Gambar 70. Hasil Desain Lounge Lantai 2.....	82
Gambar 71. Hasil Desain Lounge Lantai 2.....	82
Gambar 72. Hasil Desain Lantai 2.....	83
Gambar 73. Hasil Desain Lantai 2.....	83
Gambar 74. Hasil Desain Lantai 2.....	84
Gambar 75. Hasil Desain Lounge & Resepsionis Lantai 2.....	84
Gambar 76. Perspektif Manual Lantai 1.....	85
Gambar 77. Perspektif Manual Lantai 1.....	85
Gambar 78. Perspektif Manual Lantai 2.....	86
Gambar 79. Perspektif Manual Lantai 2.....	86
Gambar 80. Lampiran Poster 1.....	90
Gambar 81. Lampiran Poster 2.....	91
Gambar 82. Lampiran Poster 3.....	91
Gambar 83. Lampiran Booklet 1.....	91
Gambar 84. Lampiran Booklet 1.....	91
Gambar 85. Aksonometri.....	91
Gambar 86. Perspektif Manual Lantai 1.....	91
Gambar 87. Perspektif Manual Lantai 1.....	91
Gambar 88. Perspektif Manual Lantai 2.....	91
Gambar 89. Perspektif Manual Lantai 2.....	91
Gambar 91. Video Animasi Surabaya Tourism Center.....	91
Gambar 90. Video Animasi Surabaya Tourism Center.....	91
Gambar 92. Skema Bahan.....	91

DAFTAR TABEL

Table 1. Tabel Aktifitas dan Jenis Ruang	31
Table 2. Tabel Daftar Kebutuhan Ruang	41
Table 3. Identifikasi dan Solusi Permasalahan	43
Table 4. Perhitungan Titik Lampu	75
Table 5. Perhitungan Penghawaan	78



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam membantu perekonomian di Indonesia. berdasarkan *World Travel and Tourism Council* periode September 2018, Indonesia menempati peringkat ke 9 pertumbuhan pariwisata tercepat di dunia. Namun angka tersebut masih kalah dari Vietnam yang pertumbuhan rata-rata mencapai 7 digit lebih besar dari Indonesia. Hadirnya wisatawan pada suatu daerah tujuan wisata telah memberikan kesejahteraan negara maupun juga bagi penduduk setempat.

Sebagai negara kepulauan, Indonesia memiliki potensi besar dalam sektor pariwisata. Banyaknya kultur, budaya, dan kesenian serta ragam perbedaan yang dimiliki Indonesia merupakan sebuah nilai tambah yang akan membantu meningkatkan nilai pariwisata Indonesia. Selain membantu meningkatkan devisa negara, sektor pariwisata juga mampu membuka lapangan kerja baru bagi masyarakat dalam mengatasi pengangguran di daerah dan juga sebagai media *branding* atau pengenalan budaya dan keindahan alam daerah. Pariwisata merupakan sumber pendapatan yang dapat terus diperbaharui dan diremajakan, bentuk peremajaan yang dimaksud bisa berupa renovasi, maupun perawatan secara berkala. Oleh sebab itu pariwisata merupakan investasi yang penting bagi Indonesia. Industri wisata juga dinilai sebagai sebuah industri yang ramah terhadap lingkungan. Dimana orientasi industri wisata adalah menyediakan kenyamanan bagi wisatawan sehingga pengelola diwajibkan untuk memperhatikan dan mengelola lingkungan sekitar wisata tersebut agar tetap dapat menarik minat wisatawan.

Dari sekian banyak daerah wisata di Indonesia, Surabaya merupakan salah satu kota di Indonesia yang cukup sering dikunjungi oleh wisatawan. Surabaya memiliki cukup banyak destinasi wisata serta berbagai macam kekayaan daerah yang menjadikan kelebihan serta pembeda terhadap daerah wisata lainnya. Selain itu kota Surabaya juga mendapat predikat kota terbaik di

bidang pariwisata versi *Yokatta Wonderful Indonesia Tourism Awards 2018*. Kota Surabaya dinilai memiliki komitmen, performansi, inovasi, kreasi dan *leadership* dalam membangun pariwisata daerah (travel.kompas.com, 2019).

Besarnya peningkatan di sektor pariwisata mau tidak mau membutuhkan arus informasi yang super cepat, akurat, dan *up to date*. Selain itu di tengah industri digital saat ini dimanasumber informasi dituntut untuk semakin cepat dan mudah dicari. Hanya saja, disisi lain, arus informasi yang begitu cepat dan jumlah yang begitu banyak dapat membuat wisatawan sulit mendapatkan informasi yang tepat, akurat dan *up to date*. Untuk itu dibutuhkan satu sumber yang dapat diandalkan, yakni dibangunnya Pusat Informasi Pariwisata di setiap tempat sebagai sumber terpercaya.

Pusat Informasi Pariwisata merupakan suatu wadah yang dibentuk pemerintah, khususnya Dinas Pariwisata yang bertujuan untuk memberikan pelayanan secara langsung kepada wisatawan maupun masyarakat setempat. Pusat Informasi Pariwisata memiliki tugas memberikan pelayanan kepada wisatawan, mempromosikan wisata yang ada, serta melaksanakan *event* atau kegiatan yang dilaksanakan Dinas Pariwisata daerah tersebut.

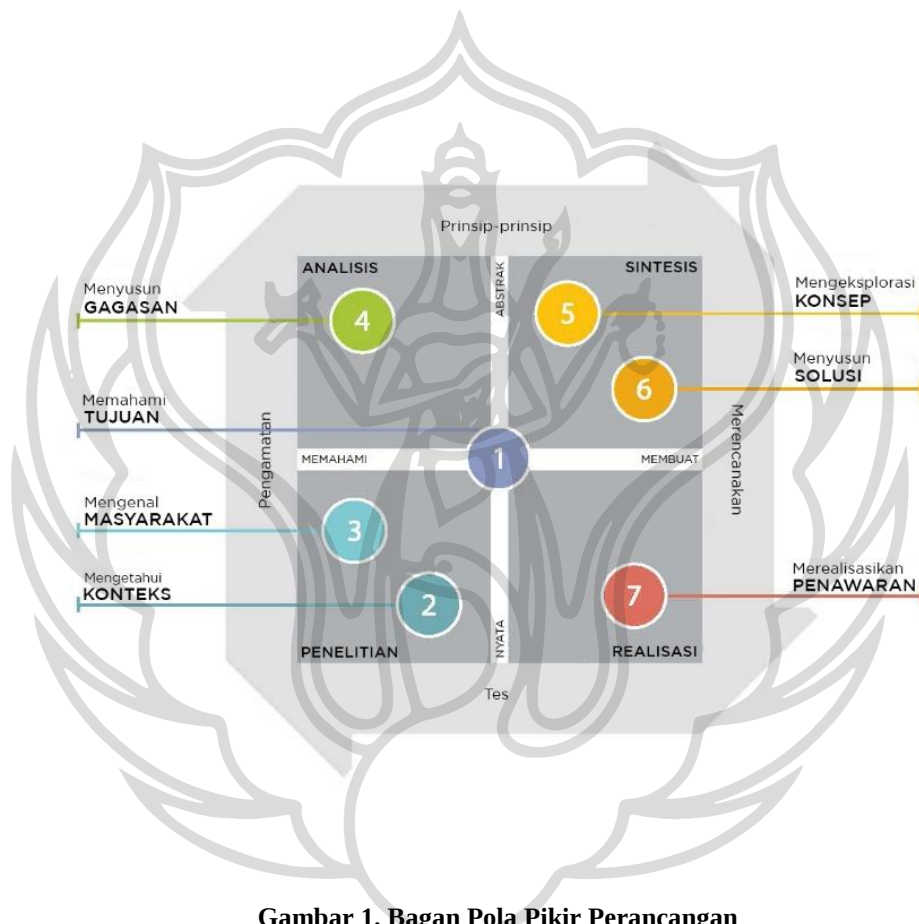
Fungsi dan manfaat Pusat Informasi Pariwisata antara lain berperan aktif dalam mendatangkan pengunjung ke sebuah destinasi dengan cara melakukan promosi, serta meningkatkan lama tinggal dan jumlah pengeluaran wisatawan, menyampaikan informasi yang terkait dengan pariwisata di sebuah destinasi, seperti Atraksi, Amenitas, Aksesibilitas, dan Aktivitas Wisata, serta mengedukasi wisatawan tentang nilai-nilai kearifan lokal dan adat istiadat yang berlaku di daerah tersebut.

Oleh sebab itu diperlukan ada sebuah wadah yang mampu memfasilitas wisatawan dalam mengakses informasi dalam kata lain pusat inforasi pariwisata yang memiliki fasilitas pendukung sehingga dapat membantu memajukan sektor pariwisata di daerah tersebut dan nantinya akan lebih banyak lagi wisatawan yang tertarik untuk melakukan wisata di daerah tersebut.

B. Metode Desain

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

Pada perancangan Surabaya Tourism Centre penulis menggunakan Proses Desain Inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar dalam buku yang berjudul “101 Metode Desain”. Dalam Model Desain Inovasi dijelaskan terdapat empat tahapan. Penelitian, Analisis, Sintesis, dan Realisasi.



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber: 101 Design Method, Vijay Kumar, 2019)

Didalam empat tahapan tersebut terbagi menjadi 7 tahapan. Antara lain: Memahami Tujuan, Mengetahui Konteks, Mengenal Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi, dan Merealisasikan Penawaran.

2. Metode Desain

a) Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1) Memahami Tujuan

Pada proses ini dilakukan pengamatan tentang kejadian-kejadian terkini serta perkembangan yang terjadi di lingkungan sekitar. Hal ini bertujuan untuk membantu memikirkan bagaimana nantinya sebuah desain akan dibuat. Dalam hal ini, langkah yang dapat dilakukan adalah:

Melakukan Pengamatan

Pengamatan dilakukan dari berbagai media. Untuk mencari tahu segala informasi yang berkaitan dengan *Tourist Information Centre*. Mulai dari internet, saluran televisi, hingga media cetak seperti surat kabar dan majalah.

2) Mengetahui Konteks

Untuk memperoleh informasi lebih terkait *Tourist Information Centre*, kembali dilakukan pendalaman informasi yang berhubungan dengan pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya. Beberapa tahapan yang dapat dilakukan adalah:

a) Studi Literatur

Studi literatur dilakukan guna memperoleh data informasi mengenai konteks yang akan dikerjakan. Literatur yang digunakan dapat berupa buku, ataupun jurnal.

b) Wawancara

Melakukan wawancara dengan staff pengelola guna mendapatkan pemahaman lebih terkait *Tourist Information Centre* beserta informasi perkembangan terbaru.

3) Mengetahui Masyarakat

Proses ini bertujuan untuk dapat memahami serta mengamati segala aktifitas yang dilakukan pengguna baik dari *staff* pengelola maupun pengunjung *Tourist Information Centre*. Tahap yang dapat dilakukan adalah:

a) Kunjungan Lapangan

Melakukan survey lokasi guna mengamati segala keadaan sekitar obyek *Tourist Information Centre* guna mendapat informasi lebih mulai dari lokasi bangunan, tapak, iklim, sampai arah angin.

b) Aktifitas Lapangan

Proses ini bertujuan untuk mengetahui segala bentuk aktifitas pengguna *Tourist Information Centre* mulai dan memahami perilaku pengguna di dalam ruang baik itu *staff* pengelola maupun pengunjung *Tourist Information Centre*.

4) Menyusun Gagasan

Setelah melakukan penelitian pada proses sebelumnya. Data-data yang diperoleh mulai diorganisir dan dikelompokkan secara sistematis sehingga dapat diperoleh pemahaman yang lebih lengkap.

b) Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Metode pencarian ide dan pengembangan desain merupakan tahap sintesis. Pada tahapan ini data-data yang sudah diperoleh mulai dipelajari dan digali untuk mendapatkan ide baru. Penulis menggunakan metode *Brainstorming* dalam pencarian dan pengembangan desain. Metode *brainstorming* mampu memunculkan banyak ide dasar yang nantinya akan terus dikembangkan. Ide-ide yang muncul dalam proses *Braistorming* nantinya akan disortir dan dikombinasikan ulang dan dibagi menjadi system-sistem yang sistematis dan pengelompokan yang lebih logis dengan menggunakan *Mind Mapping*. *Mind Mapping* berguna untuk membantu penulis

menarasikan ide dan gagasan yang telah tercipta menjadi lebih terstruktur sehingga ide-ide tersebut dapat dikembangkan dan divisualisasikan dengan membuat *prototype*.

c) Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi bertujuan untuk menilai kelebihan dan kekurangan suatu alternatif yang nantinya akan diwujudkan dalam desain perancangan. Pada tahapan ini perancang membuat beberapa alternatif desain yang nantinya akan diperoleh desain terpilih yang akan dikembangkan dalam bentuk gambar kerja dan visualisasi desain.

