

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR**  
**OPEN STUDIO EL NOSS SABLONASE**  
**YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

oleh :

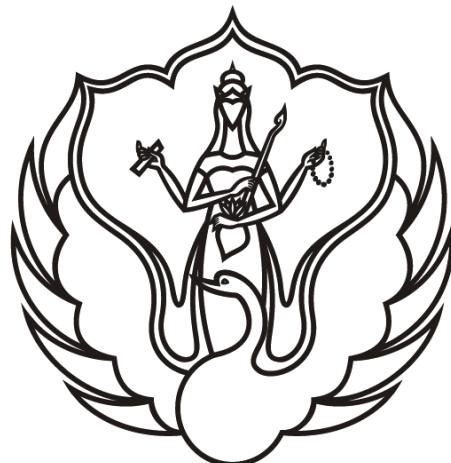
**DHAMAR SETYA DHARANA**

**NIM: 1510157123**

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

**2020**

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR**  
**OPEN STUDIO EL NOSS SABLONASE**  
**YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

oleh :

**DHAMAR SETYA DHARANA**

**NIM: 1510157123**

Tugas Akhir diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah Syarat  
untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang Desain  
Interior  
2020

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR OPEN STUDIO EL NOSS SABLONASE YOGYAKARTA** diajukan oleh Dhamar Setya Dharana, NIM 1510157123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Dr. Suastiwi , M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002/NIDN 002085909

Pembimbing II/Anggota

Drs. Hartoto Indra Suwahyunto

NIP. 19590306 199003 1 001/NIDN 0006035908

Cognate/Anggota

Hangga Hardhika, S.Sn, M.Ds

NIP. 19791129 200604 1 002/NIDN 0029117906

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

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

NIP 19730830 200501 1 001/NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua

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

## PRAKATA

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“Perencanaan dan Perancangan Interior Open Studio El Noss Sablonase Yogyakarta”**, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, atas segala kemudahan, kelancaran, serta kesehatan.
2. Bapak Setyo Joyo, selaku ayah yang mendanai dan memberikan
3. Ibu Emie Yustini, selaku orang tua yang selalu memberikan semangat dan doa tiada henti.
4. Saudara penulis, Jalastanta Intan Sannidhya yang telah memberikan bantuan dalam hal materi maupun tenaga serta semangatnya.
5. Ibu Dr. Suastiwi , M.Des.,selaku Dosen Pembimbing 1.
6. Bapak Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, selaku Dosen Pembimbing 2.
7. Bambang Pramono, S.Sn., M.A, selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak Hangga Hardhika, S.Sn, M.Ds., selaku dosen wali atas segala masukan dan doanya.
9. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Bapak Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas segala ilmu yang telah diberikan.
12. Utami Linangkung yang menemani dari semester satu hingga semester akhir.
13. Diri saya sendiri yang telah berjuang dimasa masa sulit dan penuh cobaan dengan atau tanpa bantuan orang lain

- 14.Teman-teman terdekat penulis yang datang dan pergi lalu bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir ini.
- 15.Teman-teman Sak Omah (PSDI 2015), KONS ,dan SWS Workshop.
- 16.Teman-teman seperjuangan bimbingan.
- 17.Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir perancangan ini jauh dari sempurna, baik segi penyusunan, bahasan, ataupun penulisannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun, demi perbaikan yang sifatnya membangun di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 28 Agustus 2020  
Penulis,

Dhamar Setya Dharana  
NIM 1510157123

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR  
OPEN STUDIO EL NOSS SABLONASE  
YOGYAKARTA**

**Dhamar Setya Dharana<sup>1</sup>**

**Abstrak**

El Noss sablonasse adalah tempat produksi yang menggunakan teknik *screen printing* sebagai peluang bisnis, diantara banyaknya pesaing, El Noss memiliki konsep *open space* dan kafe sebagai daya tarik untuk calon konsumen yang datang. Selain *open space* dan kafe, El Noss memiliki galeri sebagai koleksi motor pribadi, sehingga tempat tersebut sering dijadikan area berkumpul klub motor.

Perancangan ini mengusung konsep *Open Studio* dalam melakukan pemasaran produk dan studionya sendiri. Keberhasilan pemasaran yang menarik bagi pengunjung perlu ditunjang dengan kemasan interior yang ergonomis dan nyaman bagi pengguna.

Sehingga, pada perancangan tersebut diterapkan gaya *Memphis* pada era *postmodern* dengan konsep *Open studio*.

Pada perancangan Studio ini digunakan metode dan proses desain yang terdiri dari analisa dan sintesa yang mengumpulkan keseluruhan data-data lalu mengolahnya menjadi alternatif desain.

Penerapan desain yang *iconic* dengan gaya *Memphis* diharapkan dapat menarik minat pengunjung dengan pengemasan interior yang lebih menarik dan *up to date* mengingat banyaknya kaum remaja saat ini yang berkumpul dicafe.

**Kata Kunci : interior, Open Studio, Memphis, Postmodern, iconic**

---

<sup>1</sup> Korespondensi penulis dialamatkan ke  
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,  
Telp/Fax: +62274417219 HP: +628563706896  
Email : herlianajanuar@gmail.com

## ***Abstract***

*El Noss sablonasse is a production place that uses screen printing techniques as a business opportunity, among the many competitors, El Noss has the concept of open space and cafes as an attraction for potential customers who come. In addition to open space and cafes, El Noss has a gallery as a collection of private motorcycles, so the place is often used as a motorcycle club gathering area.*

*This design carries the concept of Open Studio in marketing its own products and studios. Attractive marketing success for visitors needs to be supported by ergonomic and comfortable interior packaging for users.*

*So, the design was applied in Memphis style in the postmodern era with the concept of Open Studio. In the design of the studio used design methods and processes consisting of analysis and synthesis that collected all the data and then processed it into an alternative design.*

*Application of the iconic design in the Memphis style is expected to attract the interest of visitors with interior packaging that is more attractive and up to date given the large number of teenagers currently gathered at the cafe.*

***Keywords:*** *interior, Open Studio, Memphis, Postmodern, iconic*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PRAKATA .....	iii
Abstrak .....	v
<i>Abstract</i> .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. PROSES DAN METODE DESAIN .....	3
BAB II.....	6
PRA DESAIN.....	6
A. Tinjauan Pustaka .....	6
1. Tinjauan Umum .....	6
2. Tinjauan Khusus .....	8
B. Program Desain .....	11
1. Tujuan Perancangan.....	11
2. Sasaran .....	11
3. Data .....	11
a. Deskripsi Umum Proyek .....	11
b. Data Non Fisik .....	15
c. Data Fisik.....	15
k. <i>Literatur</i> .....	24

BAB III.....	42
PERMASALAHAN DESAIN.....	42
A. Pernyataan Masalah.....	42
B. Identifikasi Permasalahan Ruang.....	42
C. Ide Solusi Desain .....	42
BAB IV .....	47
KONSEP PERANCANGAN .....	47
A. ALTERNATIF DESAIN.....	47
1. Alternatif Estetika.....	47
2. Alternatif Penataan Ruang .....	55
3. Alternatif Pembentuk Ruang .....	60
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	63
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	66
B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN .....	72
C. HASIL DESAIN .....	74
1. Rendering 3D Perspektif.....	74
2. Layout .....	83
3. Detail khusus ( <i>Custom Furniture dan elemen dekoratif</i> ) .....	83
BAB V.....	87
PENUTUP .....	87
DAFTAR PUSTAKA .....	89
LAMPIRAN .....	91

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Proses Desain.....	3
Gambar 2. Lokasi El Noss Sablonase .....	13
Gambar 3.Struktur Organisasi El Noss Sablonase) .....	14
Gambar 4.Wawancara Pemilik .....	15
Gambar 5. Layout denah El Noss Sablonase.....	15
Gambar 6.Front Office .....	16
Gambar 7.Koleksi Motor Pemilik .....	16
Gambar 8. Pantry .....	17
Gambar 9.Ruang Jahit.....	17
Gambar 10.Gudang .....	18
Gambar 11.Kamar Mandi.....	18
Gambar 12 .Ruang Pemotongan Kain.....	19
Gambar 13.Ruang Cuci Screen.....	19
Gambar 14.Ruang Screen.....	20
Gambar 15.Ruang Produksi Sablon.....	20
Gambar 16. Ruang Press .....	21
Gambar 17. Ruang Packing.....	21
Gambar 18.Mini Bar Kafe.....	22
Gambar 19. Lahan Parkir .....	22
Gambar 20.Rak Display Pakaian.....	24
Gambar 21.Rak Display Penyimpanan .....	24
Gambar 22. Jenis Sirkulasi di dalam Galeri .....	31
Gambar 23.Penerangan yang Baik dan Ruang dengan Dimensi yang Baik.....	31
Gambar 24.Sudut Pandang dengan Jarak Pandan dalam Display .....	32
Gambar 25. Alur Sirkulasi Menyebar .....	43
Gambar 26.Moodboard Perancangan.....	44
Gambar 27.Sketsa Ide Perancangan I .....	45
Gambar 28.Sketsa Ide Perancangan II .....	46
Gambar 29.Suasana Ruang .....	47
Gambar 30.Colour Wheel .....	48

Gambar 31.Tone Warna kuning .....	48
Gambar 32.Tone Warna Biru .....	49
Gambar 33.Moodboard Material .....	50
Gambar 34.Moodboard Lantai .....	51
Gambar 35. Moodboard Dinding.....	52
Gambar 36. Moodboard Plafon .....	52
Gambar 37.Contoh Partisi Ruangan .....	53
Gambar 38. Referensi Desain.....	54
Gambar 39. Diagram Matrix (Hubungan Antar Ruang)	55
Gambar 40. Bubble Plan .....	55
Gambar 41. Alternatif Layout I .....	56
Gambar 42.Alternatif Layout II.....	57
Gambar 43.Alternatif zona dan sirkulasi I .....	58
Gambar 44. Alternatif zona dan sirkulasi II.....	59
Gambar 45. Alternatif Rencana Lantai I.....	60
Gambar 46. Alternatif Rencana Lantai II.....	61
Gambar 47 .Rencana Plafon.....	62
Gambar 48. Alternatif Furnitur Pabrikan .....	63
Gambar 49. Alternatif Furnitur Custom I .....	64
Gambar 50. Alternatif Furnitur Custom II .....	65
Gambar 51.Referensi Pencahayaan .....	66
Gambar 52. Downlight Philip.....	66
Gambar 53.Led Strip Philip.....	67
Gambar 54.Wall Fan.....	71
Gambar 55. Hasil Desain Showroom .....	74
Gambar 56.Hasil Desain Area Amphiteater.....	74
Gambar 57.Hasil Desain Ruang Packing.....	75
Gambar 58.Hasil Desain Ruang potong .....	75
Gambar 59.Hasil Desain Area cuci .....	76
Gambar 60.Hasil Desain Ruang Press.....	76
Gambar 61.Hasil Desain toilet .....	77
Gambar 62.Hasil Desain Ruang Gudang .....	77

Gambar 63.Hasil Desain Ruang Jahit .....	78
Gambar 64.Hasil Desain Front Office .....	78
Gambar 65. Hasil Desain Area Sablon.....	79
Gambar 66.Hasil Desain Area Sablon.....	79
Gambar 67.Hasil Desain Ruang Lounge Area .....	80
Gambar 68.Hasil Desain Ruang Area Sablon .....	80
Gambar 69.Hasil Desain Kamar tidur pemilik .....	81
Gambar 70. Hasil Desain Kamar tidur karyawan .....	81
Gambar 71.Hasil Desain Area Sablon.....	82
Gambar 72.Hasil Desain Ruang Screen .....	82
Gambar 73. Layout Terpilih .....	83
Gambar 74.Custom Furniture I .....	83
Gambar 75.Custom Furniture II .....	84
Gambar 76. Custom Furniture III.....	84
Gambar 77. Custom Furniture IV.....	85
Gambar 78. desain partisi .....	85
Gambar 79. Neon Box .....	86

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Daftar Kebutuhan .....	39
Tabel 2. Evaluasi pemilihan desain .....	72

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Semakin banyaknya kebutuhan sandang membuat peluang usaha kini semakin tinggi. Hal ini dapat dilihat dari pengusaha yang kian bersaing dibidang kreatif dalam mengikuti tren yang berkembang dimasyarakat. Tren yang semakin pesat dapat dilihat dari perkembangan *fashion* yang sangat dratis. Perkembangan tren *fashion* yang mengalami kemajuan menuntut para *designer* untuk memberikan konsep pilihan yang bervariatif kepada konsumen. Salah satu konsep yang masih tren saat ini adalah dibidang industri *fashion* khususnya teknik pengaplikasian pada *printing*.

El Noss sablonasse adalah tempat produksi yang menggunakan teknik *screen printing* sebagai peluang bisnis, diantara banyaknya pesaing, El Noss memiliki konsep *open space* dan kafe sebagai daya tarik untuk calon konsumen yang datang. Selain *open space* dan kafe, El Noss memiliki galeri sebagai koleksi motor pribadi, sehingga tempat tersebut sering dijadikan area berkumpul klub motor.

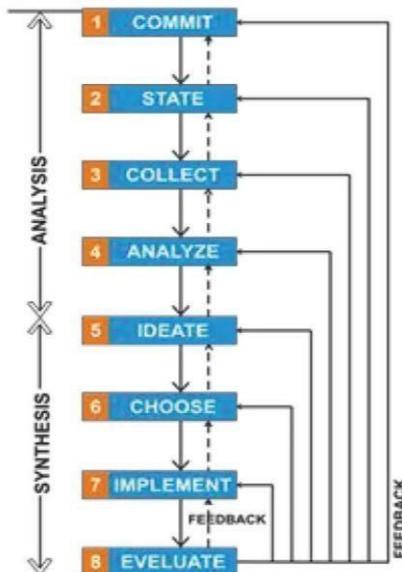
Ruang terbuka (*Open Space*) merupakan ruang terbuka yang selalu terletak di luar massa bangunan yang dapat dimanfaatkan dan dipergunakan oleh setiap orang serta memberikan kesempatan untuk melakukan bermacam-macam kegiatan. Yang dimaksud dengan ruang terbuka antara lain jalan, pedestrian, taman lingkungan, plaza, lapangan olahraga, taman kota dan taman rekreasi (Hakim, 2003 : 50).

Keberhasilan ruang yang memiliki sirkulasi mencukupi tidak lepas dari proses perancangan interior yang tepat. Banyaknya ruang serta aktivitas yang beragam mempengaruhi terciptanya suasana dalam ruang. Oleh

karena itu, dalam menarik minat konsumen maka perlu ditunjang dengan sirkulasi ruang yang mencukupi.

Pada Perancangan ini penulis mencoba menuangkan konsep awal El Noss sablonasse sebagai *open space* yang mewadahi berbagai aktivitas ruang melalui elemen-elemen desain seperti warna untuk menciptakan kesan ruang yang luas namun tetap menggunakan dasar-dasar ergonomis pada ruang kerja. Ruangan yang terbatas dengan banyaknya aktivitas pengguna ruang merupakan tantangan bagi perancang dalam menciptakan ruang yang *clean and safety*.

## B. PROSES DAN METODE DESAIN



**Gambar 1. Proses Desain**

(Sumber: *Designing Interiors*, Rosemary Kilmer, 1992)

Metode perancangan yang digunakan ialah metode yang dipelopori oleh Rosemary Kilmer. Proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama yaitu analisis, pada tahap ini masalah diidentifikasi, diebedah, ditelaah, diteliti dan di analisis. Pada tahap ini, desainer menghasilkan sebuah proposal ide mengenai langkah – langkah pemecahan masalah. Tahap kedua yaitu sintesis, pada tahap ini desainer mengolah hasil dari proses analisis untuk menghasilkan solusi desain yang kemudian diterapkan.

Pada perancangan ulang interior EL Noss sablonase ini menggunakan pola pikir dengan dua tahap yakni analisa yang merupakan tahap *programing* dan sintesa yang merupakan tahap *designing*. Tahap pertama *programing*, merupakan proses menganalisa dimana desainer mengumpulkan segala data lapangan seperti data fisik, non fisik, serta berbagai data lainnya. Kemudian setelah mendapatkan data- data, masuk pada tahap *designing*,

yaitu memunculkan ide – ide mengenai solusi desain dari permasalahan yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya.

Dalam proses desain menurut Rosemery Kilmer ini ada beberapa tahapan berdasarkan bagan pola pikir perancangan dan apa yang akan saya lakukan pada tahap tersebut. Tahapannya adalah sebagai berikut:

**a. *Commit***

Merupakan tahap menerima dan berkomitmen akan sebuah projek.

Pada tahap ini saya mengajukan surat izin survey kepada pemilik EL Noss Sablonase untuk menjadikan tempat produksi EL Noss sebagai objek perancangan Tugas Akhir.

**b. *State***

Tahap ini merupakan tahap mendefinisikan masalah. Pada tahap ini perancang membuat latar belakang perancangan.

**c. *Collect***

Merupakan tahap mengumpulkan fakta-fakta dan data lapangan yang ada. Pada tahap ini saya melakukan survei lapangan dan mendapat beberapa data-data fisik yang dibutuhkan. Selain itu, juga mengumpulkan beberapa data non fisik dan literatur melalui media internet dan buku.

**d. *Analyze***

Merupakan tahap menganalisa masalah dari data dan fakta yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini saya membuat peta konsep untuk merumuskan permasalahan dan solusi desain yang dibutuhkan.

**e. *Ideate***

Tahap ini merupakan tahap mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Pada proses ini saya membuat Alternatif desain melalui gambar dari

media internet sebagai acuan desain dan gambar sketsa-sketsa ide perancangan.

**f. *Choose***

Choose adalah tahap memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang sudah ada. Pada Tahap ini perancang menyeleksi ide yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya melalui kriteria yang telah ditetapkan.

**g. *Implement***

Merupakan tahap menyalurkan ide melalui penggambaran 2D atau 3D maupun presentasi yang mendukung. Pada tahap ini saya membuat visualisasi 3D secara digital maupun manual, presentasi power point dan animasi.

**h. *Evaluate***

Merupakan tahap meninjau kembali desain yang telah dihasilkan. Pada tahap ini saya membuat revisi desain yang telah ditinjau dan kemudian membuat gambar kerja desain yang telah disetujui.