

**PERANCANGAN RUANG PELAYANAN MAL  
PELAYANAN PUBLIK KABUPATEN BREBES**



**PERANCANGAN**

oleh:

**Kharisma Riyadi**

**NIM 1710237123**

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

**2021**

## ABSTRAK

Mal Pelayanan Publik adalah regenerasi terbaru layanan pemerintah di era industri 4.0 dari kedua pelayanan sebelumnya yaitu Pelayanan Terpadu Satu Atap dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu. Sistem pelayanan diringkas menjadi sederhana, cepat dan efisien menjadi terobosan baru dari pemerintah yang sebelumnya memakan waktu, berbelit dan tidak efektif. Kabupaten Brebes akan menjadi salah satu daerah yang mendirikan Mal Pelayanan Publik. Sehubungan dengan tujuan Brebes menjadi kabupaten inklusi melalui Deklarasi Brebes Kudu Inklusi, Brebes berkomitmen menjadi daerah yang dapat memberi layanan terbaik termasuk dalam ruang lingkup layanan publik. Inklusif menjadi satu kunci yang perlu diperhatikan dalam merepresentasikan layanan publik yang humanis dan peduli dengan masyarakat berdasarkan kebutuhan, kondisi fisik dan latar belakang beragam dalam masyarakat menjadikan kesetaraan adalah inti masalah. Perancangan ini bertujuan untuk mewujudkan pelayanan prima untuk semua lapisan masyarakat dengan menghilangkan kesenjangan yang ada tanpa membatasi citra ruang yang informatif dan atraktif. Ruang lingkup perancangan berupa area pelayanan dinas pemerintah yang terdiri dari loket layanan, ruang tunggu dan ruang penunjang lainnya. Metode perancangan menerapkan analisa dan sintesa yang akan menjadi petunjuk dalam berproses menghasilkan desain yang tepat dan optimal. Inklusif, Informatif dan Atraktif (INKLORATIF) menjadi konsep dasar perancangan Mal Pelayanan Publik Kabupaten Brebes dengan tema *Bold in Clarity*. Sebagai pelengkap tema, interior perancangan menggunakan gaya kontemporer dengan sentuhan warna, simbol dan bentuk yang tidak hanya diperuntukkan sebagai aspek estetis saja tetapi menjadi media informasi yang dapat memicu kemandirian masyarakat dalam menggunakan layanan publik.

**Kata kunci:** MPP, Brebes, inklusif

## **ABSTRACT**

*Public Service Hall is the newest generation of government service in industry 4.0 from the previous versions, one-stop integrated services (PTSA) and one-door integrated services (PTSP). Service system can be shortened as simple, fast and efficient to be an innovation from the government that was time-consuming, complicated and ineffective. Related to the purpose of Brebes District to be an inclusive district through Brebes Kudu Inklusi declaration, Brebes District committed to give best services including public services. Inclusive is the key that must be noticed in representing humanist and caring public services based on diverse needs, physical condition, and background in society that make equality is the main problem. Public Service Hall of Brebes District interior design aims to create excellent services for society by eliminating the social gaps that exist devoid limiting an informative and attractive space image. The scope of design is government service area consisting of service counters, waiting room, toilets and other supporting areas. The design methods using analysis and synthesis methods which will guide the process of creating good and optimal design of Public Service Hall. Inclusive, informative and attractive (INKLORATIF) are the main concept of Public Service Hall of Brebes District with Bold in Clarity as theme of project. The design uses contemporary as the interior style with a touch of colours, symbols and shapes that are not only intended as aesthetics aspects nevertheless become information media which can generate community independence in using public services.*

**Keywords:** *public service hall, Brebes, inclusive*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN RUANG PELAYANAN MAL PELAYANAN PUBLIK KABUPATEN BREBES** diajukan oleh Kharisma Riyadi, NIM 1710237123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 90221, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

**Pembimbing I/Anggota**



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

NIP. 19730830 200501 1 001

NIDN. 0030087304

**Pembimbing II/Anggota**



Dony Arsetvasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19790407 200604 1 002

NIDN. 0007047904

**Cognate/Anggota**



Setya Budi Astanto, M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001

NIDN. 0029017304

**Ketua Program Studi Desain Interior**



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

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. Tumbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001

NIDN. 0008116906

**Surat Pernyataan Keaslian**

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kharisma Riyadi  
NIM : 1710237123  
Tahun lulus : 2021  
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, 24 Mei 2021



Kharisma Riyadi  
NIM. 1710237123

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini 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 peran penting berbagai pihak yang turut memberikan bimbingan, dorongan dan semangat dalam membantu penulis untuk bisa berkembang dan menjadi lebih baik.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih sebesar – besarnya khususnya kepada:

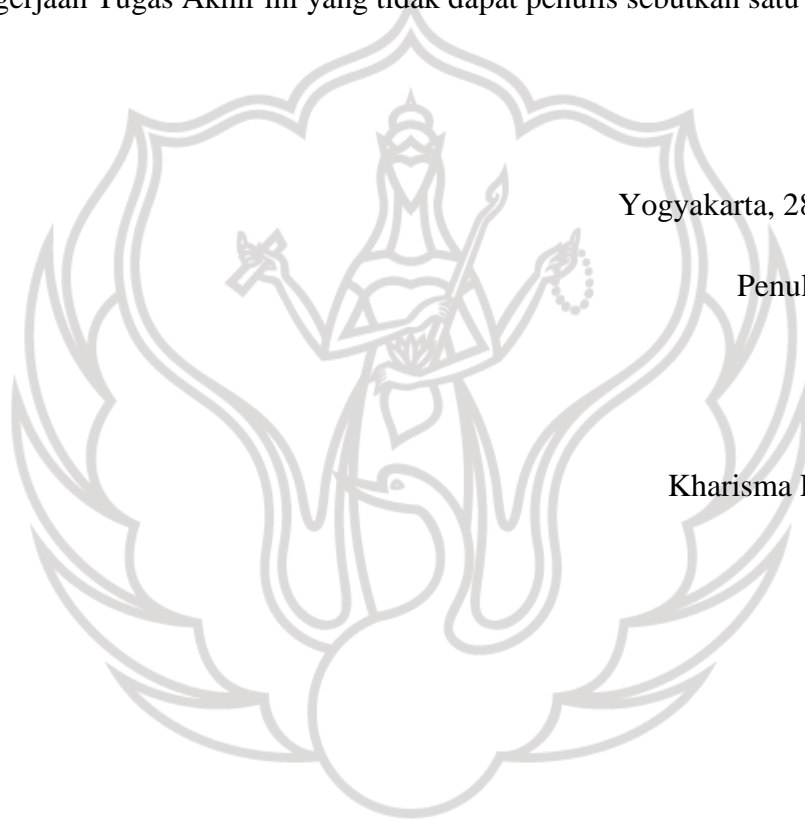
1. Allah SWT yang telah memberikan karunia dan anugerah tak terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan lancar.
2. Kedua orang tua, Bapak Sugeng Riyadi dan Ibu Nadiroh serta kedua adik penulis, Sabrina dan Syakira beserta keluarga yang selalu mendoakan, memberi nasehat, suportif dan mengerti keadaan penulis sebagai mahasiswi tingkat akhir.
3. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Interior sekaligus Dosen pembimbing I dan Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat dan saran yang membangun untuk penulis agar menjadi lebih baik serta tidak meragukan penulis untuk terus maju dalam menyusun Tugas Akhir hingga tuntas.
4. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.ST., M.T. selaku Dosen Wali atas masukan selama perkuliahan.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan yang berharga selama perkuliahan.
7. Cowema Studio, Bapak Welly Kusumo dan Bapak Paul Mamo beserta staff selaku mentor selama penulis melakukan Kerja Profesi yang telah membantu dalam memberikan data – data survey proyek Tugas Akhir dan sangat suportif terhadap penulis. Terima kasih atas ilmu dan pengalaman yang berharga.

8. Irgantara Arda Pratama yang selalu mendukung, mendoakan, membantu dan menemani penulis selama proses pengerjaan tugas akhir dengan sigap dan sabar. Semoga skripsinya juga berjalan dengan lancar.
9. Teman – teman Dimensi 17, kontrakan dan lainnya yang telah menyemangati, dan mendengarkan keluh kesah penulis dalam proses pengerjaan Tugas Akhir dengan sabar.
10. Okka, Edi, Mas Rio, Mbak Cerli, Mbak Septi dan Iqbal yang telah membantu penulis dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
11. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu – persatu.

Yogyakarta, 28 Juni 2021

Penulis,

Kharisma Riyadi



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	3
1. Proses Desain .....	3
2. Metode Desain.....	4
BAB II.....	10
PRA DESAIN .....	10
A. Tinjauan Pustaka .....	10
1. Tinjauan Pustaka Umum .....	10
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus.....	14
B. Program Desain.....	21
1. Tujuan Perancangan .....	21
2. Sasaran Perancangan .....	21
3. Data .....	22
4. Daftar Kebutuhan .....	61
BAB III .....	70
PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN .....	70
A. Pernyataan Masalah .....	70
B. Ide Solusi Desain .....	70
BAB IV .....	79
PENGEMBANGAN DESAIN.....	79
A. Alternatif Desain .....	79
1. Alternatif Estetika Ruang .....	79
2. Alternatif Penataan Ruang.....	95



3. Elemen Pembentuk Ruang .....	104
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	106
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	110
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	120
C. Hasil Desain .....	121
BAB V.....	127
PENUTUP.....	127
A. Kesimpulan .....	127
B. Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA .....	129
LAMPIRAN.....	133



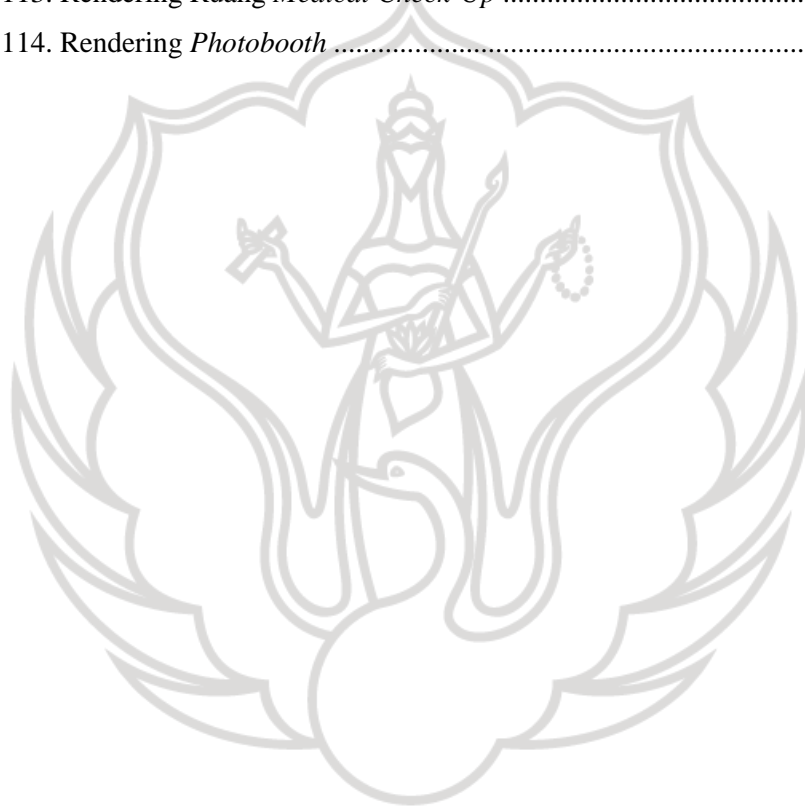
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses Desain .....	4
Gambar 2. Strategi desain inklusif yang dikembangkan oleh Center for Desain dan Teknologi Inklusif (CITD).....	17
Gambar 3. Proses Desain Inklusif.....	18
Gambar 4. Logo Pemerintah Kabupaten Brebes.....	23
Gambar 5. <i>Siteplan</i> Mal Pelayanan Publik .....	24
Gambar 6. Lokasi Mal Pelayanan Publik.....	24
Gambar 7. Struktur Organisasi DPMPTSP.....	25
Gambar 8. Site Proyek dan area sekitarnya .....	28
Gambar 9. Lintas Matahari .....	28
Gambar 10. Arah Cahaya Alami Masuk.....	29
Gambar 11. Arah Angin Masuk.....	29
Gambar 12. Layout Sirkulasi Ruang Pelayanan Lt.1 .....	30
Gambar 13. Denah Eksisting Ruang Pelayanan Lt.1 .....	31
Gambar 14. Denah Eksisting Parsial A.....	32
Gambar 15. Denah Eksisting Parsial B.....	32
Gambar 16. Denah Eksisting Parsial C.....	33
Gambar 17. Tampak Depan MPP Kab. Brebes.....	33
Gambar 18. Tampak Samping MPP Kab. Brebes.....	34
Gambar 19. Potongan Tampak Depan MPP Kab. Brebes .....	34
Gambar 20. Potongan Tampak Samping MPP Kab. Brebes.....	34
Gambar 21. Zoning Eksisting Ruang Pelayanan MPP Brebes .....	35
Gambar 22. <i>Top View</i> MPP Kab. Brebes.....	35
Gambar 23. <i>Entrance</i> Utama MPP Brebes .....	36
Gambar 24. Gedung Sayap Kiri MPP Brebes.....	36
Gambar 25. <i>Sign Name</i> MPP Brebes .....	36
Gambar 26. <i>Side View</i> MPP Brebes.....	36
Gambar 27. <i>Entrance</i> Parkir MPP Kab. Brebes.....	37
Gambar 28. <i>Waiting Area</i> MPP Brebes .....	37
Gambar 29. <i>Seating Area</i> & Loker Pelayanan .....	37
Gambar 30. Area Tunggu & Loker.....	37
Gambar 31. <i>Seating Area</i> .....	37
Gambar 32. Koridor MPP Kab. Brebes .....	38

Gambar 33. Material MPP Kab. Brebes .....	39
Gambar 34. Material MPP Kab. Brebes .....	40
Gambar 35. Material Lantai .....	41
Gambar 36. <i>Cross Ventilation</i> MPP Kab. Brebes .....	41
Gambar 37. Akustik Ruang MPP Kab. Brebes .....	42
Gambar 38. Pintu Masuk Lobi.....	43
Gambar 39. Ergonomi Kantor Publik .....	44
Gambar 40. Ergonomi Kantor Publik .....	44
Gambar 41. Ergonomi Kantor Publik .....	44
Gambar 42. Ergonomi Kantor Publik .....	45
Gambar 43. Ergonomi Kantor Publik .....	45
Gambar 44. Ergonomi Kantor Publik .....	45
Gambar 45. Ergonomi Kantor Publik .....	46
Gambar 46. Sirkulasi Horizontal .....	46
Gambar 47. Sirkulasi Horizontal .....	47
Gambar 48. Sirkulasi Horizontal .....	47
Gambar 49. Sirkulasi Horizontal untuk Difabel .....	48
Gambar 50. Sirkulasi Horizontal untuk Difabel .....	48
Gambar 51. Sirkulasi Vertikal .....	49
Gambar 52. Sirkulasi Vertikal .....	49
Gambar 53. Sirkulasi Vertikal untuk Difabel .....	50
Gambar 54. Dimensi Ruang Tunggu .....	50
Gambar 55. <i>Layout Urinal</i> Toilet Difabel .....	51
Gambar 56. <i>Layout Kloset</i> Toilet Difabel.....	51
Gambar 57. <i>Layout Lavatory</i> Toilet Umum & Difabel.....	52
Gambar 58. Kontras Visual.....	58
Gambar 59. <i>Mindmap</i> Ideasi.....	71
Gambar 60. Fakta Bangunan MPP Kab. Brebes .....	71
Gambar 61. Sistem <i>Signage Wayfinding</i> .....	76
Gambar 62. Orientasi Pengguna Berkebutuhan Khusus .....	77
Gambar 63. Eksplorasi Elemen Penunjang.....	77
Gambar 64. Alternatif 1 .....	79
Gambar 65. Alternatif 2 .....	80
Gambar 66. Inspirasi Stilasi Bentuk Lengkung .....	82
Gambar 67. Inspirasi Stilasi Bentuk Sudut .....	83

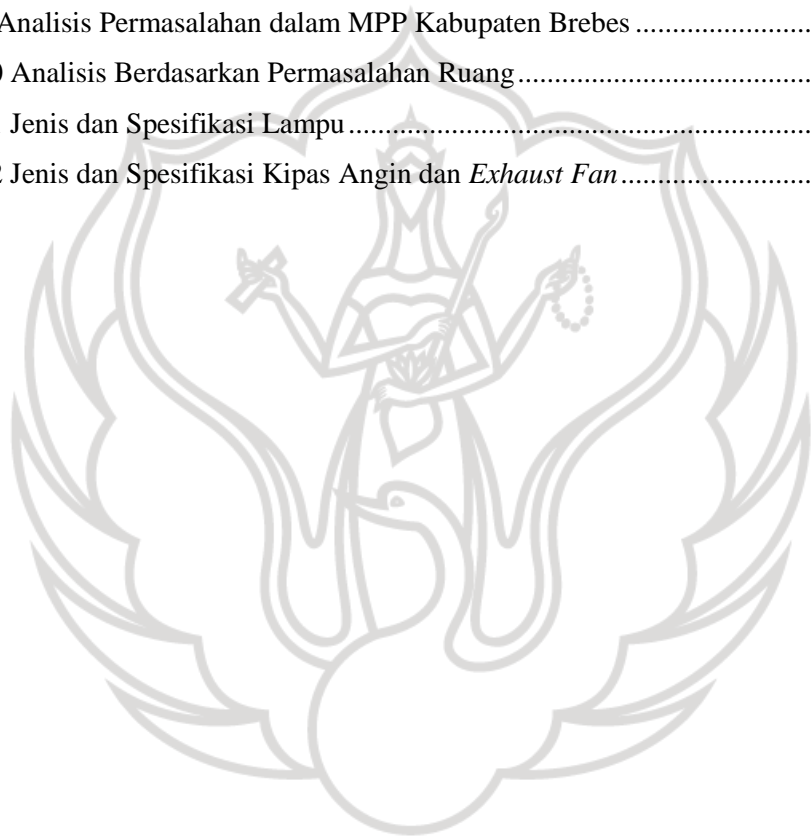
Gambar 68. Motif Baru.....	84
Gambar 69. Kombinasi Garis dan Bentuk .....	84
Gambar 70. Penerapan Komposisi Bentuk dalam Desain .....	85
Gambar 71. Komposisi warna dari Logo Kab. Brebes .....	86
Gambar 72. Penerapan Komposisi Warna .....	87
Gambar 73. <i>Tone</i> warna netral.....	88
Gambar 74. <i>Tone</i> warna <i>bright-soft</i> .....	88
Gambar 75. <i>Material Scheme</i> .....	89
Gambar 76. <i>Moodboard</i> Lantai.....	90
Gambar 77. <i>Moodboard</i> Dinding.....	91
Gambar 78. <i>Moodboard Ceiling</i> .....	92
Gambar 79. Penerapan Elemen Dekoratif.....	93
Gambar 80. Penerapan Elemen Dekoratif pada Dinding dan Backdrop.....	94
Gambar 81. Penerapan Elemen Dekoratif pada Backdrop dan Resepsionis.....	94
Gambar 82. Diagram Matriks .....	95
Gambar 83. Diagram Bubble .....	96
Gambar 84. <i>Block Plan</i> Alternatif 1.....	97
Gambar 85. <i>Block Plan</i> Alternatif 2.....	98
Gambar 86. Diagram Zoning Alternatif 1.....	99
Gambar 87. Diagram Sirkulasi Alternatif 1 .....	100
Gambar 88. Diagram Zoning Alternatif 2.....	101
Gambar 89. Diagram Sirkulasi Alternatif 2 .....	102
Gambar 90. Alternatif Layout 1 .....	103
Gambar 91. Alternatif Layout 2.....	104
Gambar 92. Rencana Lantai Terpilih.....	105
Gambar 93. Rencana Plafon Terpilih.....	105
Gambar 94. Rencana Dinding Terpilih.....	106
Gambar 95. <i>Furniture Custom</i> .....	108
Gambar 96. <i>Furniture</i> Fabrikasi .....	109
Gambar 97. Sistem Penggunaan Kipas Angin dan Exhaust Fan .....	117
Gambar 98. Sistem Kipas Angin Sensor Suhu Tubuh .....	118
Gambar 99. Rendering Area Locket Biru.....	121
Gambar 100. Rendering Area Locket Merah.....	121
Gambar 101. Rendering Layanan Difabel .....	121
Gambar 102. Rendering Area Tunggu dan Kios Informasi .....	122

Gambar 103. Rendering <i>Signage</i> Toilet.....	122
Gambar 104. Rendering <i>Signage</i> Loker dan Sistem Antri.....	122
Gambar 105. Rendering Anjungan Pendaftaran Mandiri .....	123
Gambar 106. Rendering Lift Prioritas.....	123
Gambar 107. Rendering Area Loker Tiket.....	123
Gambar 108. Rendering Area <i>Playground</i> .....	124
Gambar 109. Rendering Media Promosi.....	124
Gambar 110. Rendering Pojok Baca.....	124
Gambar 111. Rendering Cafeteria .....	125
Gambar 112. Rendering Loker Tampak Depan .....	125
Gambar 113. Rendering Ruang <i>Medical Check-Up</i> .....	125
Gambar 114. Rendering <i>Photobooth</i> .....	126



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Analisis Kegiatan Pengguna .....	27
Tabel 2 Hubungan Antar Ruang Lt.1 .....	31
Tabel 3 Jenis Perlengkapan Toilet .....	52
Tabel 4 Standardisasi Desain Universal Pada Bangunan.....	53
Tabel 5 Karakteristik Pelapis Lantai .....	55
Tabel 6 Pencahayaan Internal .....	58
Tabel 7 Pencahayaan Eksternal.....	59
Tabel 8 Daftar Kebutuhan Ruang Pelayanan .....	61
Tabel 9 Analisis Permasalahan dalam MPP Kabupaten Brebes .....	72
Tabel 10 Analisis Berdasarkan Permasalahan Ruang .....	74
Tabel 11 Jenis dan Spesifikasi Lampu .....	110
Tabel 12 Jenis dan Spesifikasi Kipas Angin dan <i>Exhaust Fan</i> .....	119



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Seiring perkembangan waktu manusia semakin membutuhkan kemudahan dalam setiap aktivitas yang dilakukan baik dari pemenuhan kebutuhan primer sampai kebutuhan penunjang hidup lainnya. Namun, kebutuhan yang semakin banyak tidak sebanding dengan solusi permasalahan yang ditawarkan dan terus menimbulkan permasalahan baru yang sampai saat ini belum terselesaikan, khususnya dalam bidang sarana dan prasarana pelayanan masyarakat. Dewasa ini, bidang sarana dan prasarana pelayanan masyarakat berusaha ditingkatkan oleh pemerintah sebagai wujud solusi dari permasalahan kebutuhan masyarakat Indonesia yang bertambah setiap waktunya. Dalam mewujudkan peningkatan sarana dan prasarana ini pun kembali menimbulkan masalah baru, yaitu ketersediaan lahan yang terbatas. Setiap pelayanan publik pemerintah membutuhkan lahan untuk mendirikan bangunan sebagai pendukung aktivitas pelayanan.

Pemerintah berusaha memecahkan permasalahan lahan dengan satu solusi baru, yaitu pelayanan publik yang berjumlah banyak diintegrasikan menjadi satu di dalam satu bangunan. Pelayanan publik masyarakat terdiri dari banyaknya jenis pelayanan dan instansi terkait yang menaungi pelayanan tertentu seperti instansi kementerian, lembaga, BUMN, BUMD, swasta maupun unit pendukung lainnya. Dengan adanya pelayanan publik terintegrasi akan meningkatkan kualitas pelayanan publik terhadap masyarakat.

Pelayanan Terpadu Satu Atap (PTSA) muncul sebagai solusi pelayanan terpadu pertama yang dicanangkan oleh pemerintah. Kemudian berevolusi menjadi Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP) sebagai generasi kedua. Terakhir adalah MPP yaitu Mal Pelayanan Publik sebagai generasi terbaru tanpa mengubah sistem PTSP yang sudah ada hanya saja peningkatan dalam kualitas pelayanan terutama pada bidang teknologi dan informasi sebagai tantangan di era industri 4.0. Dengan adanya pelayanan terpadu diharapkan masyarakat mendapatkan kemudahan baik

dari segi aksesibilitas maupun kenyamanan dalam pelayanan. Sistem pelayanan pun menjadi lebih sederhana dan terbuka antara pihak sektor usaha, masyarakat, dan pemerintah. Selain kemudahan dalam pelayanan, MPP dalam masyarakat dapat meningkatkan daya saing global dalam memberikan kemudahan berusaha di Indonesia. Sebelum adanya pelayanan terpadu, ego sektoral antar institusi masih terbilang tinggi sehingga dengan adanya MPP dapat mengubah pola pikir individualis institusi menjadi sebuah kerjasama yang saling menguntungkan dan bersama membangun komitmen untuk menjadi lebih baik terutama dari segi pelayanan.

Mal Pelayanan Publik dibutuhkan untuk solusi sistem prosedur pelayanan Indonesia yang sebelumnya berbelit dan memakan waktu karena proses yang lama menjadi tempat berlangsungnya kegiatan atau aktivitas penyelenggaraan pelayanan publik atas barang, jasa dan lainnya dengan pelayanan yang cepat, efisien dan progresif. Dengan adanya pembangunan nasional MPP secara bertahap di berbagai kota di Indonesia, Kabupaten Brebes menjadi salah satu wilayah yang berencana untuk mendirikan MPP sebagai wadah pelayanan terpadu masyarakat Kabupaten Brebes. (Idza Priyanti, 2020) Keberadaan MPP mutlak diperlukan di Brebes, seiring pertumbuhan Kawasan Industri Brebes (KIB) dan Kawasan Peruntukan Industri Brebes (KPIB) yang menunjukkan kebutuhan akan suatu sistem pelayanan yang mudah dan sederhana.

Perencanaan pembangunan MPP Kabupaten Brebes akan dibangun di Gandasuli, Kecamatan Brebes, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah di atas lahan seluas 7.636 m<sup>2</sup> yang diusulkan oleh Bupati Brebes, Idza Priyanti dengan tetap melakukan konsultasi bersama Kementrian PANRB. Wilayah di sekitar lahan bangunan yang akan dijadikan MPP termasuk lokasi strategis dimana area tersebut berdekatan dengan ruang publik lain seperti taman edukasi, hutan kota, taman Gandasuli dan kantor kelurahan setempat. Dengan adanya pendekatan area publik ini diharapkan pembangunan MPP dapat menambah potensi wilayah dalam interaksi antar ruang publik di Kabupaten Brebes dan menjadi pusat pelayanan yang mudah untuk masyarakat Brebes.

Pada 22 Oktober 2019, Bupati Brebes, Idza Priyanti secara resmi mendeklarasikan Kabupaten Brebes sebagai kabupaten inklusi dengan jargon



Brebes Kudu Inklusi. Hal ini tentu mempengaruhi segala aspek terutama komitmen pemerintah daerah setempat dalam memberi layanan terbaik yang menekankan prinsip kesetaraan tanpa ada diskriminasi terutama dalam bidang pendidikan maupun pelayanan publik (Bahrul Ulum, 2019). Deklarasi Brebes Kudu Inklusi dapat menjadi pedoman utama dalam perancangan Mal Pelayanan Publik Kabupaten Brebes yang akan difokuskan dalam hal inklusivitas masyarakat agar kebutuhan dan kemampuan yang berbeda-beda dapat terfasilitasi dengan baik dan tepat.

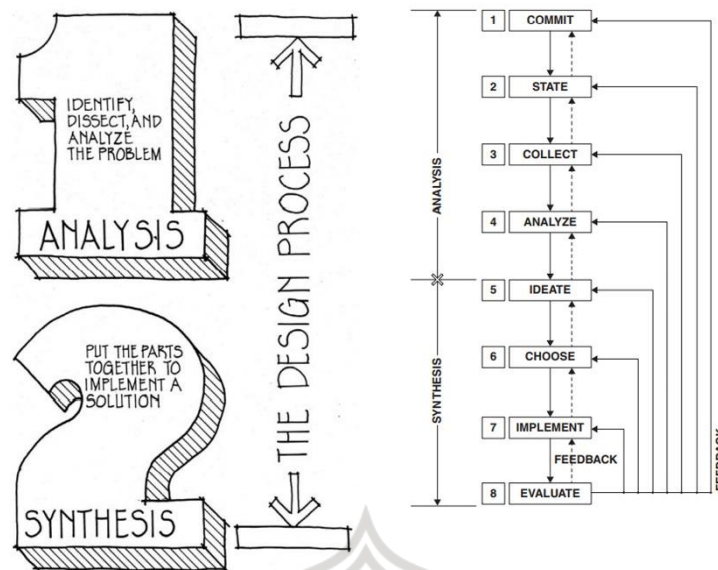
Mal Pelayanan Publik termasuk perencanaan infrastruktur Indonesia yang masih terbilang hangat dan sudah pasti *branding* menjadi hal yang sangat penting untuk ditonjolkan karena setiap daerah memiliki ciri khas lokalitas yang unik dan berbeda. Sehingga tidak hanya memperkenalkan Mal Pelayanan Publik sebagai pembangunan baru melainkan dapat menjadi ikon inklusif dalam bidang pelayanan publik di Kabupaten Brebes dengan tetap menampilkan citra lokalitas daerah setempat.

Desain sangat berpengaruh dalam perancangan tata letak Mal Pelayanan Publik yaitu bagaimana menciptakan tata letak sektor - sektor yang ada tetap berkesinambungan tetapi tidak mempersulit ruang gerak dari *user*. Dalam hal ini, desain interior berperan penting dalam menentukan alur gerak dan koordinasi tata letak interior bangunan dengan sirkulasi dari pengunjung. Berbagai pertimbangan desain selain sirkulasi dan juga tata letak interior adalah pertimbangan terhadap *user* yang beragam dimulai dari jenis kelamin, umur, dan kemampuan fisik maupun kebutuhan lain yang berbeda – beda.

## **B. Metode Desain**

### **1. Proses Desain**

Dalam merancang, terdapat proses desain sebagai pedoman desainer. Berkaitan dengan ini, perancangan pada Mal Pelayanan Publik Kabupaten Brebes menggunakan proses desain dari Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer. Diagram pola pikir desain dapat digambarkan seperti berikut:



**Gambar 1. Proses Desain**

(sumber : Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014:178)

Seperti yang tergambar di atas, terdapat dua proses desain secara garis besar. Proses desain pertama adalah analisis data dan seputar permasalahan dengan pengumpulan data, mengidentifikasi masalah, lalu membedah dan menganalisisnya secara merinci yang terbagi lagi menjadi beberapa langkah. Setelah menganalisis permasalahan secara jelas, proses desain selanjutnya adalah sintesis dimana penyelesaian masalah mulai dilakukan dengan mengimplementasikan pemecahan masalah melalui solusi - solusi yang sudah ditemukan.

## 2. Metode Desain

Desain terdiri dari dua proses besar yang terbagi lagi menjadi beberapa langkah yang lebih rinci yaitu:

### a. Analisis (Pengumpulan Data dan Identifikasi Masalah)

#### *Commit (Accept The Problem)*

Seorang desainer harus menerima masalah sebagai langkah pertama dalam berproses dan menganggap sebagai tugas yang harus diselesaikan dengan totalitas. Metode dalam menerapkan *Commit* adalah dengan cara sebagai berikut:

a. *Prioritization*

Desainer harus bisa menyusun skala prioritas mana yang harus didahulukan dan mampu mengatur waktu dengan baik.

b. *Reward Concept*

Berpikir mengenai apa yang akan dicapai dari masalah ini yang berhubungan dengan aset desainer seperti uang, kemampuan, ataupun dikenal.

c. *Personal Value Analogies*

Cara desainer untuk menciptakan sebuah permasalahan menjadi sesuatu yang berharga atau bermakna. Berharga disini tidak diartikan sebagai '*uang*' tetapi lebih kepada kepuasan pribadi karena bisa menyelesaikan sebuah permasalahan.

*State (Define the Problem)*

Langkah *State* ini adalah awal dari programming yang akan dimulai. Identifikasi masalah menjadi hal yang sangat penting karena akan berpengaruh pada cara penyelesaiannya. Desainer akan mencari kata kunci dari sebuah permasalahan untuk memudahkannya dalam menemukan solusi. Penerapan *State* dapat dilakukan dengan tahapan berikut:

1. *Checklist*

Desainer merancang daftar kebutuhan apa saja yang harus diselesaikan untuk memecahkan masalah yang dapat berupa aspek fisik, sosial, psikologi dan ekonomi.

2. *Perception List*

Tanggapan dari orang lain tentang situasi ataupun masalah pun juga penting sebagai referensi dari pandangan yang berbeda tiap orang baik klien maupun para ahli yang berkaitan dengan permasalahan tersebut.

### 3. *Visual Diagram*

Jika data yang diperlukan sudah siap perlu membuat daftar tujuan dan permasalahan utama dalam bentuk diagram untuk membantu desainer dalam menggambarkan informasi secara lebih jelas.

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

Pengumpulan data yang bersangkutan dilakukan setelah memahami permasalahan. Tahap *collect* diartikan sebagai *programming* yaitu mengumpulkan data – data yang telah dikelompokkan. Tahap ini juga termasuk melakukan riset dan survey.

#### ***Analyze***

Informasi yang sudah dikumpulkan disusun dalam pengelompokan yang berhubungan. Tahap ini sangat membantu dalam melihat hubungan antar informasi dan kesimpulan. Tahapan *analyze* dapat dilakukan dengan menggunakan sketsa konseptual, matriks, maupun pengelompokan. Adapun tahapan lebih lengkap adalah sebagai berikut:

##### 1. *Conceptual Diagram*

Tahap ini adalah dimulainya penggambaran hubungan fungsional pada suatu masalah. Sketsa abstrak dapat membantu untuk Menyusun konsep desain.

##### 2. *Parti Diagram*

Salah satu *visual diagram* yang mengkomunikasikan penyusunan ide di belakang projek.

#### **b. *Sintesis* (Pencarian Ide & Pengembangan Desain)**

##### ***Ideate***

Bagian paling menarik dalam sebuah proses desain adalah ideasi. Tahap ini adalah kesempatan dalam menuangkan ide -ide kreatif dan berbagai alternatif untuk memecahkan masalah. Ada dua fase penting dalam proses ideasi yaitu:

1. *Schematic*

Tempat menuangkan banyak ide kreatif untuk menemukan solusi yang kuat dalam berbagai cara pandang. Biasanya digambarkan dengan menggunakan *bubble diagram*.

2. *Concept Statement*

Desainer bisa mengeksplor berbagai alternatif desain dan mulai mengembangkan sebuah konsep desain. Fase ini adalah hati dan jiwa dari sebuah ide desain.

***Choose (Select the Best Option)***

Tahap memilih menjadi momok yang sedikit sulit untuk dilakukan karena banyaknya alternatif dan ide desain yang ada. Hanya saja jika semua hal yang dicari dan dibutuhkan dari pencarian masalah sampai metode pemecahan masalah sudah ditemukan tentu bisa membantu dalam memilih konsep yang sesuai. Dalam menentukan keputusan ada beberapa cara yang dapat dilakukan yaitu:

1. *Personal Judgement*

Banyak dari desainer menggunakan penilaian pribadinya berdasarkan pengalaman ataupun kepercayaan diri dalam mengambil keputusan. Sekarang ini sangat dibutuhkan pandangan maupun pendapat dari orang lain karena sudut pandang yang beragam dapat memperjelas titik terang dari permasalahan.

2. *Comparative Analysis*

Melakukan perbandingan antar solusi juga dapat digunakan dalam mengambil keputusan dengan cara membuat daftar kriteria dari setiap ide lalu kekurangan dan kelebihan dari ide – ide tersebut dapat terlihat serta penentuan keputusan dirasa lebih tepat daripada hanya berdasarkan penilaian pribadi saja.

3. *Consultant or User Decision*

Pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan cara membiarkan pengguna ataupun konsultan ikut serta dalam penentuan. Hanya saja proses dalam membuat keputusan tetap harus terstruktur karena

pengguna mungkin memiliki pandangan yang berbeda dari solusi yang ada.

### ***Implement (Take Action)***

Ide desain yang sudah terpilih selanjutnya akan diwujudkan dengan melakukan tindakan dalam bentuk fisik. Solusi dan ide kreatif tidak berhenti begitu saja dalam proses desain, melainkan terus berjalan karena ide yang telah dibuat akan diwujudkan secara nyata. Dalam mengimplementasikan konsep desain dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

#### ***1. Final Design Drawings***

Gambar awal sudah jauh berkembang menjadi gambar final berupa perencanaan, potongan, tampak dan detail lainnya.

#### ***2. Time Schedules***

Efektifitas waktu menjadi hal yang penting dalam mewujudkan konsep desain yang akan berlangsung. Penyusunan skala prioritas dengan mengurut berbagai tugas, aktivitas, dan proses lainnya agar lebih terorganisir.

#### ***3. Construction Drawings***

Gambar kerja disiapkan untuk detail dari semua bagian proyek.

#### ***4. Specification***

Instruksi tertulis diperlukan sebagai pedoman dalam proses pembuatan, khususnya untuk kontraktor maupun vendor perihal material, standar kinerja, dan metode konstruksi yang akan digunakan.

#### ***5. Contract Administration***

Pengawasan secara berkala harus dilakukan dalam proses mengimplementasi proyek menjadi wujud nyata.

### ***c. Evaluate (Evaluasi Pemilihan Desain)***

Peninjauan kembali menjadi hal yang penting dalam pemecahan masalah apakah sudah tercapai tujuan yang diinginkan atau belum.

Tahap evaluasi juga meninjau apa yang dapat dipelajari ataupun didapatkan dari pengalaman dan efek dari hasil aktivitas desain. Tahap ini juga sebagai pengembangan diri dari desainer dan proses desain yang telah digunakan.

Cara – cara dalam mengevaluasi adalah sebagai berikut:

1. *Self Analysis*

Melakukan perbandingan antara pencapaian yang sudah dilakukan dengan tujuan awal menjadi hal yang penting. Dalam mencapai hal ini dapat dilakukan dengan mengevaluasi diri dan tindakan secara jujur dan kritis.

2. *Solicited Opinion*

Cara lain dalam melakukan evaluasi adalah dari pihak luar seperti desainer lain, supervisor, konsultan, klien, dan lainnya. Penilaian dari pihak luar dapat membantu dalam melihat solusi dari suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda yang dapat menambah wawasan diri.

3. *Studio Criticism*

Bentuk umum dalam evaluasi adalah sebuah kritik yang dilakukan setelah proyek selesai.

4. *Postoccupancy*

Teknik evaluasi ini merupakan proses formal apakah solusi yang dibuat dapat memecahkan permasalahan. Analisis ini juga berupaya untuk mencari tahu seberapa baik bidang interior memenuhi kinerja, perilaku, dan psikologis kebutuhan pengguna