

**REVITALISASI BANGUNAN HERITAGE TINS
PLAZA WOONHUIS TE PANGKAL PINANG
BANGKA BELITUNG**



PERANCANGAN

oleh:

Hilmania Dalila

NIM 1610194123

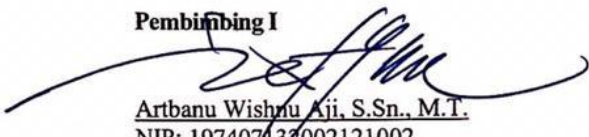
**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

LEMBAR PENGESAHAN

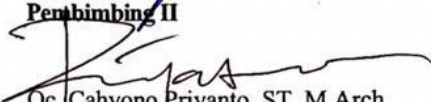
Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

REVITALISASI BANGUNAN HERITAGE TINS PLAZA WOONHUIS TE PANGKAL PINANG BANGKA BELITUNG diajukan oleh Hilmania Dalila, NIM 1610194123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir tanggal dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

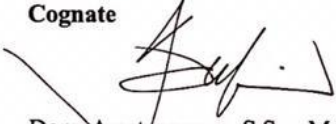
Pembimbing I


Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.
NIP: 197407132002121002

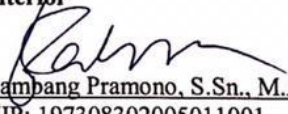
Pembimbing II


Oc Cahyono Priyanto, ST., M.Arch
NIP: 197010172005011001

Cognate


Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.
NIP: 19790407006041002

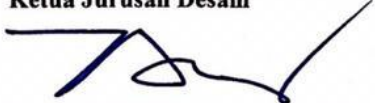
Ketua Program Studi Desain Interior


Bambang Pramono, S.Sn., M.A
NIP: 197308302005011001

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


Dr. Bambang Waharjo, M.Hum.
NIP: 196911081993031001

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP: 197703152002121005

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat 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,..... 2020
Penulis,

Hilmania Dalila
NIM. 1610194123

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Desain Interior pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kesempurnaan seperti apa yang diharapkan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan segala kritik dan saran-saran demi kesempurnaan proposal ini. Dalam menyusun skripsi ini tentu saja peneliti banya menemui kesulitan dan hambatan, akan tetapi berkat bantuan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya terutama kepada :

1. Bapak Hero Saparudin, Anna Maria, dan Adik Haidar Fathurozi yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa kepada penulis.
2. Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T. dan Bapak Oc. Cahyono Priyanto, ST.,M.Arch. 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 ini.
3. Bapak Dony Arsetyasmor, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Penguji atas segala masukan dan motivasinya.
4. Ibu Ivada Ariyani, ST., M.Des. selaku Dosen Wali.
5. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain
7. Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Pak Yahya, Pak Ismail, dan Pak Efendi dari pihak PT.Timah Kota Pangkal Pinang yang telah memberikan penulis izin untuk menjadikan Tins Plaza Woonhuis Te Pangkal Pinang sebagai objek Tugas Akhir, melakukan survey lapangan, serta membantu penulis dalam melengkapi data-data yang ada di lapangan.

9. Rafif Bekhamalez yang selalu mendukung, mendoakan, serta menemani penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir dengan sabar.
10. Teman-teman ; Rafael, Mbah Bening, Cerli, Titi, Andra, Ilham, Mufid, Rara, Adzra, Bakhatiar dan lainnya yang telah membantu, menyemangati, dan mendengarkan keluh kesah penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir dengan sabar.
11. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Yogyakarta,..... 2020
Penulis,

Hilmania Dalila
NIM. 1610194123

ABSTRAK

Bangunan cagar budaya merupakan bangunan yang memiliki banyak nilai sejarah yang berusia sekitar 50 tahun atau lebih. Dengan seiringnya waktu bangunan cagar budaya semakin lama banyak yang statusnya menjadi bangunan yang tidak terawat atau mengalami perubahan karena telah di renovasi. Perancangan revitalisasi ini bertujuan agar bangunan cagar budaya dapat terus bertahan sebagai peninggalan sejarah, dengan menjadikannya sebagai tempat fasilitas publik berupa restoran dan galeri untuk menarik masyarakat agar bisa lebih mengapresiasi bangunan cagar budaya tidak hanya sebagai bangunan restoran dan juga galeri tetapi juga agar masyarakat dapat mengapresiasi bangunan dan sejarahnya. Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan design thinking dengan tahapan berupa *Discover, Observe, Ideate, Prototype, Selection* dan, *Implement*. Hasil dari perancangan merupakan sebuah desain revitalisasi bangunan cagar budaya menjadi restoran dan galeri dengan konsep *Vintage Colonial* yang menyesuaikan dengan suasana fasilitas ruang tanpa menghilangkan elemen dari bangunan cagar budaya ini.

Kata Kunci : Revitalisasi, Perancangan, *Heritage*.

ABSTRACT

The cultural heritage building is a building that has a historical value that is associated with the events of the struggle and also the age gauge of the building is at least 50 years old. With time, the building of cultural heritage becomes more and more, the status of which is a building that is not maintained or even changes because it has been renovated. The design of this revitalization aims so that cultural heritage buildings can continue to survive as historical heritage, by making it a public facility in the form of restaurants and galleries to attract so that people can better appreciate cultural heritage buildings not only as restaurant buildings and galleries but also so that people can appreciate buildings and its history. the method used in this design uses design thinking with stages in the form of Discover, Observe, Ideate, Prototype, Selection and, Implement. The result of the design is a revitalization design of a heritage building into a restaurant and gallery with a Vintage Colonial concept that adjusts to the layout of the spatial facilities without removing elements from the heritage building.

Keywords : *Revitalization, Designing, Heritage.*

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABLE.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	3
BAB II.....	7
PRA DESAIN	7
A. TINJAUAN PUSTAKA	7
B. PROGRAM DESAIN (PROGRAMMING)	16
BAB III	41
PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	41
A. PERNYATAAN MASALAH.....	41
B. IDE SOLUSI DESAIN	41
BAB IV	44
PENGEMBANGAN DESAIN.....	44
A. ALTERNATIF DESAIN	44
B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN	60
C. HASIL DESAIN	61
BAB V.....	76
PENUTUP.....	76
A. KESIMPULAN	76
B. SARAN	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	80
A. Hasil Survei.....	81
B. Proses Pengembangan Desain.....	83

C. Presentasi Desain	84
D. <i>Bill of Quantity</i>	90
E. Gambar Kerja	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Design Thinking 101</i>	3
Gambar 2 Logo Objek.....	17
Gambar 3 Lokasi Objek	18
Gambar 4 Struktur Organisasi.....	20
Gambar 5 Pola Aktivitas Pengguna Ruang.....	22
Gambar 6 Tampak Fasad Bangunan	22
Gambar 7 <i>Layout Plan</i> Objek	22
Gambar 8 <i>Layout Furniture Plan</i>	23
Gambar 9 <i>Floor Plan</i>	23
Gambar 10 Tampak Depan Tins Plaza.....	24
Gambar 11 Tampak Depan Tins Plaza (2).....	24
Gambar 12 <i>Counter Bar</i>	25
Gambar 13 Meja <i>Counter Bar</i>	25
Gambar 14 Meja <i>Counter Bar</i> (2).....	26
Gambar 15 Suasana Restaurant Bagian Depan.....	26
Gambar 16 Suasana Restaurant Bagian Dalam.....	27
Gambar 17 <i>Vip & Meeting Room</i>	27
Gambar 18 Suasana Bangunan Samping (<i>Staff Room</i>).....	28
Gambar 19 Area Kosong Menghadap Restoran	28
Gambar 20 Area Kosong Menghadap Kedepan	30
Gambar 21 <i>Zoning</i>	30
Gambar 22 Sirkulasi.....	30
Gambar 23 Standar Ukuran Meja 6 Orang	35
Gambar 24 Standar Ukuran Meja 4 Orang	35
Gambar 25 Jarak Antar Meja	36
Gambar 26 Jarak Antar Meja (2)	36
Gambar 27 Jarak Minimum dan Zona Non Sirkulasi	37
Gambar 28 Jarak Untuk Pelayan dan Sirkulasi.....	37
Gambar 29 Jalan Pelayan / Jarak Antar Kursi	38
Gambar 30 Jalan Pelayan / Jarak Antar Kursi	38
Gambar 31 Pengembangan Ide Desain	43
Gambar 32 Pengembangan Ide Desain	45
Gambar 33 Pengembangan Ide Desain	46
Gambar 34 Matrix Diagram.....	47
Gambar 35 <i>Bubble Diagram</i>	47
Gambar 36 <i>Zoning</i>	49
Gambar 37 <i>Layout Alt 1</i>	49

Gambar 38 Layout Alt 2	50
Gambar 39 Penerapan Gaya dan Suasana Ruang	50
Gambar 40 Penerapan Gaya dan Suasana Ruang	50
Gambar 41 Inspirasi Tema	50
Gambar 42 Penerapan Elemen Dekoratif.....	51
Gambar 43 Penerapan Elemen Dekoratif.....	53
Gambar 44 Penerapan Komposisi Warna dan Material.....	52
Gambar 45 Rencana Lantai Tins Plaza	53
Gambar 46 Rencana Plafon Tins Plaza.....	55
Gambar 47 Rencana Dinding Tins Plaza	56
Gambar 48 Alt Furnitur Fabrikasi	55
Gambar 49 <i>Alt Furniture Custom</i>	56
Gambar 50 <i>Alt Furniture Custom</i>	57
Gambar 51 Render Galeri	62
Gambar 52 Render Galeri	62
Gambar 53 Render Galeri	63
Gambar 54 Render Eksklusif Galeri	64
Gambar 55 Render Eksklusif Galeri	64
Gambar 56 Render <i>Coffee Shop</i>	65
Gambar 57 Render <i>Coffee Shop</i>	65
Gambar 58 Render <i>Coffee Shop</i>	66
Gambar 59 Render <i>Smooking Area</i>	66
Gambar 60 Render <i>Smooking Area</i>	67
Gambar 61 Render Restoran	67
Gambar 62 Render Restoran	68
Gambar 63 Render Restoran.....	68
Gambar 64 Render VIP	69
Gambar 65 Render VIP.....	69
Gambar 66 <i>Layout</i>	70
Gambar 67 Axonometri <i>Galeri</i>	70
Gambar 68 Axonometri Galeri.....	70
Gambar 69 Axonometri <i>Coffee Shop</i>	71
Gambar 70 Axonometri <i>Smooking Area</i>	71
Gambar 71 Axonometri Restoran	72
Gambar 72 Axonometri ruang VIP.....	72
Gambar 73 Detail Khusus <i>Backdrop Display Pangan</i>	73
Gambar 74 Detail Khusus Partisi Sejarah Bangsa	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Literatur Daftar Kriteria dan Kebutuhan.....	39
Tabel 2 Jenis Lampu yang Digunakan	57
Tabel 3 Jenis AC yang Digunakan	59
Tabel 4 <i>Bill of Quantity Furniture</i>	72
Tabel 5 <i>Bill of Quantity</i> Elemen Pembentuk Ruang.....	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

PT.TIMAH merupakan produsen dan eksportir logam timah, dan memiliki segmen usaha penambangan timah terintegrasi mulai dari kegiatan eksplorasi, penambangan, pengolahan hingga pemasaran. Ruang lingkup kegiatan Perusahaan. Meliputi juga bidang pertambangan, perindustrian, perdagangan, dan jasa. Kegiatan utama perusahaan adalah sebagai perusahaan induk yang melakukan kegiatan penambangan timah dan melakukan jasa pemasaran kepada kelompok usaha mereka. Karena telah mendirikan perusahaan di wilayah tersebut perusahaan memiliki tanggung jawab sosial perusahaan (*Corporate Social Responsibility – CSR*) yaitu adalah pendekatan bisnis dengan memberikan kontribusi terhadap pembangunan yang berkelanjutan dengan memberikan manfaat ekonomi, sosial dan lingkungan bagi seluruh pemangku kepentingan. Tanggung jawab sosial adalah komitmen bisnis untuk bertindak secara etis, beroperasi secara legal dan berkontribusi untuk meningkatkan kualitas kehidupan karyawan dan masyarakat.

Salah satu program CSR PT.TIMAH adalah program kemitraan yaitu adalah program yang diberikan dalam bentuk pinjaman (dana bergulir) untuk membiayai modal kerja dan atau pembelian aktiva tetap dalam rangka meningkatkan produksi dan penjualan, selain itu tujuan lain dari program kemitraan CSR ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan usaha kecil dan koperasi agar menjadi tangguh dan mandiri, melalui pemanfaatan dana bergulir dari Perseroan, bantuan ini tersebar di berbagai wilayah operasional perusahaan. Tujuan program kerja CSR antara lain adalah :

1. Membantu Usaha Mikro Kecil & Menengah (UMKM) dan Koperasi yang sudah berjalan agar dapat berkembang dan mandiri.

2. Mendorong kegiatan usaha dan pertumbuhan ekonomi masyarakat serta terciptanya pemerataan pembangunan, melalui perluasan lapangan kerja dan kesempatan usaha.
3. Meningkatkan kepedulian perusahaan terhadap pembinaan masyarakat dan lingkungan, terutama disekitar daerah operasional perusahaan.

Dalam menjalankan program kerja PT TIMAH berperan aktif menciptakan peluang kerja, pelatihan dan memberikan bantuan modal usaha dengan bunga rendah. Mereka yang menerima bantuan modal usaha adalah para pengusaha kecil yang memiliki lokasi usaha di sekitar lokasi Perseroan berada, dan selanjutnya disebut sebagai mitra binaan.

Demi mensukseskan program kemitraan PT.TIMAH memfasilitasi CSR dengan memberi tempat untuk mendukung kegiatannya, oleh sebab itu Tins Plaza di kelola oleh CSR PT.TIMAH. Tins Plaza sendiri adalah salah satu bangunan cagar budaya yang berada di kota Pangkal Pinang, pengelola dan CSR sering mengadakan acara dan pelatihan dengan para mitra binaannya di area parkir dan halaman Tins Plaza, contoh kegiatan yang diadakan di Tins Plaza setiap minggunya adalah pelatihan untuk para mitra binaan bagaimana cara berbisnis dan cara meningkatkan potensi berwirausaha, juga sering diadakan pameran dan bazar hasil dari mitra binaan.

Selain itu juga pengelola menjalankan bisnis restoran dan *coffee shop* yang dibuka untuk umum, restoran itu sendiri menyajikan banyak hidangan mulai makanan berat, makanan ringan, dan berbagai macam minuman. Tujuan CSR dalam mendirikan restoran di Tins Plaza ini untuk memberi lapangan pekerjaan untuk masyarakat sekitar dan sebagai salah satu tempat hiburan di pusat kota. Tetapi untuk saat ini restoran Tins Plaza lah yang lebih aktif beroperasi.

Alasan penulis untuk memilih proyek ini karena Tins Plaza merupakan salah satu bangunan cagar budaya di kota Pangkal Pinang yang di kelola oleh CSR PT.TIMAH guna menjadi wadah dan tempat kegiatan program CSR. Tetapi pada kenyataannya bangunan Tins Plaza belum bisa di manfaatkan dengan tepat sasaran, maka dari itu dengan mengolah kembali tatanan interior dan mengubah konsep agar lebih tepat sasaran diharapkan mampu memberikan nilai lebih bila di dibandingkan dengan Tins Plaza yang sebelumnya.

B. METODE DESAIN

Metode perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking*, berikut tahapan pada metode perancangan yang di gunakan menurut *Design Thinking 101*, yaitu :



Gambar 1 *Design Thinking 101*

(Sumber : <https://www.nngroup.com/>)

1. *Discover*

Pada tahapan ini penulis memahami lebih dalam terkait dengan revitalisasi dan fasilitas publik sebagai objek perancangan. Selain itu, juga memahami mengenai revitalisasi sebagai topik perancangan terkait dengan pengaruh fasilitas publik terhadap aktivitas. Memahami permasalahan yang akan diambil lalu penulis mengumpulkan data literatur dan pendapat ahli yang mendukung dan berkaitan dengan perancangan dengan cara :

- a. Mencari data-data literatur.
- b. Menyaring data yang berkaitan dengan perancangan.
- c. Mengumpulkan atau mengoleksi data .

2. *Observe*

Pada tahapan ini penulis membandingkan kondisi lapangan yang sudah diamat dengan teori-teori terkait yang sudah didapat dari literatur dan jurnal sehingga nantinya perancang dapat mengetahui dan menyimpulkan kebutuhan dan permasalahan yang biasanya ada disaat merevitalisi dan fasilitas publik juga mengetahui standart apa saja yang harus diikuti untuk perancangan revitalisasi dan fasilitas publik.

3. *Ideate*

Pada tahapan ini setelah mengetahui kebutuhan dan standar untuk perancangan revitalisasi dan fasilitas publik, perancang mulai memikirkan ide-ide desain untuk merancang konsep restoran, galeri, dan *coffee shop* dengan membuat konsep desain kemudian sketsa-sketsa gambar dan membuat beberapa skematik desain.

4. *Prototype*

Pada tahapan ini setelah desain sudah *fix* yang mana berarti desain sudah final, perancang membuat berkas gambar kerja mulai dari *layout*, pola plafon, pola lantai, detail furnitur, detail elemen interior, RAB, 3D, dan animasi sebagai penunjang kelengkapan desain akhir.

5. *Test*

Pada tahapan ini perancang melakukan asistensi akhir ke tutor dan presentasi akhir kepada beberapa penguji di sidang akhir ujian akhir. Dari melakukan presentasi di sidang akhir, perancang akan mendapatkan kritik dan masukan yang nantinya berguna untuk memperbaiki desain akhir perancangan galeri dan pusat wisata kuliner ini sebelum perancangan ini diperkenalkan lebih luas lagi.

6. Implement

Pada tahapan ini penulis akan memamerkan desain ke masyarakat dengan mengikuti pameran dan juga membuat poster sebagai penunjang pengenalan desain. Dari pameran ini harapan penulis adalah perancangan revitalisasi dan penyedia ruang publik ini nantinya akan menginspirasi seseorang untuk melakukan revitalisasi bangunan *heritage* menjadi sebuah ruang publik untuk meningkatkan ruang terbuka umum untuk memberikan fasilitas bersama. Selain itu, karya ini juga dapat menginspirasi desainer lain untuk merevitalisasi bangunan *heritage*.

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode yang digunakan untuk menyusun karya desain ini adalah :

1) Studi Pustaka

Yaitu dengan melakukan pengumpulan data untuk mendapatkan data sebagai landasan teori melalui literatur, buku, internet baik berupa gambar maupun artikel, maupun media lain yang diperlukan dalam perancangan interior Tins Plaza.

2) Studi Lapangan

Yaitu dengan mengadakan survei lapangan untuk memperoleh data fisik lokasi perancangan. Untuk memperoleh data lapangan dengan pihak terkait, maka perlu dilakukan metode sebagai berikut :

a) Wawancara

Yaitu dengan bertanya jawab secara langsung dengan pihak terkait dengan perancangan ini untuk mendapatkan data lapangan.

c) Observasi

Yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap fasilitas pada bangunan Tins Plaza lain untuk memperoleh data-data.

d) Survei

Yaitu dengan mengadakan pengamatan dan pengukuran terhadap objek.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Data yang telah diperoleh akan dikumpulkan dan di olah dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan lalu dianalisis untuk mencari suatu kesimpulan akhir atas pemecahan masalah yang ada dan sebagai acuan dalam proses perancangan nantinya. Pada tahap ini juga ide dan konsep dilahirkan dan dikembangkan. Kemudian data-data tersebut diseleksi untuk memperoleh data yang berhubungan dengan elemen pembentuk ruang (pola lantai, pola dinding, pola plafon), sistem interior (utilitas, pencahayaan, penghawaan, keamanan), struktur organisasi, elemen pengisi ruang (furnitur), dan data eksisting. Lalu, data-data tersebut akan digunakan sebagai acuan dalam penyusunan *programming*, pembuatan konsep, dan aplikasi konsep dalam perancangan interior.

Data-data yang diperoleh setelah melakukan pengolahan data di atas akan dikomparasikan juga dengan sehingga menemukan pemecahan masalah dan kemudian menemukan kesimpulan.

c. Metode Evaluasi Desain

Metode evaluasi desain menggunakan Metode Evaluasi *test*. Metode ini membantu mengevaluasi solusi-solusi dengan menggunakan nilai pengguna dan nilai penyedia. Metode ini memberikan perbandingan yang bisa membantu dalam memutuskan *prototype* mana yang harus digunakan.