



TUGAS AKHIR - DI 184836

LAPORAN TUGAS AKHIR

**DESAIN INTERIOR TIARA COMPETENCY CENTRE
YOGYAKARTA DENGAN KONSEP ATRAKTIF GUNA
MEMAKSIMALKAN PROSES PELATIHAN**

RIFANOVRI SYA RAMADHANI
NRP. 0841154000044

Dosen Pembimbing:
Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T
NIP. 19750429 200112 1 002

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2019



TUGAS AKHIR - DI 184836

LAPORAN TUGAS AKHIR

**DESAIN INTERIOR TIARA COMPETENCY CENTRE
YOGYAKARTA DENGAN KONSEP ATRAKTIF GUNA
MEMAKSIMALKAN PROSES PELATIHAN**

RIFANOVRI SYA RAMADHANI
NRP. 0841154000044

Dosen Pembimbing:
Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T
NIP. 19750429 200112 1 002

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2019

LEMBAR PERSETUJUAN

**DESAIN INTERIOR TIARA *TRAINING CENTER* YOGYAKARTA DENGAN
KONSEP ATRAKTIF UNTUK MEMAKSIMALKAN PROSES PELATIHAN**

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Desain

Pada

Departemen Desain Interior

Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

RIFANOVRI SYA RAMADHANI

NRP. 0841154000044

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir :



THOMAS ARI KRISTIAN TO, S.SN, M.T.

NIP 19750429 200112 1 002



JULI 2019

DESAIN INTERIOR “TIARA COMPETENCY CENTRE” YOGYAKARTA DENGAN KONSEP ATRAKTIF GUNA MEMAKSIMALKAN PROSES PELATIHAN

Nama Mahasiswa : Rifanovrisya Ramadhani
NRP : 0841154000044
Departemen : Desain Interior FADP - ITS
Dosen Pembimbing : Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.

ABSTRAK

Tiara Competency Centre adalah salah satu lembaga yang menyediakan fasilitas maupun sarana pelatihan untuk para calon *engineer* sebelum memasuki dunia kerja. Tiara Competency Centre adalah anak perusahaan dari PT. Tiara Vibrasindo Pratama. Perusahaan ini bergerak dalam bidang pemeliharaan yang menangani integrasi keandalan aset dan peningkatan praktik bisnis. PT. Tiara Vibrasindo Pratama telah membangun jaringan ahli pemeliharaan dan spesialis pada bidang *engineering*. Kebutuhan akan pelatihan dirasa penting sebagai langkah awal calon *engineer*, sehingga dibutuhkan tempat pelatihan dan asrama dengan standar desain interior.

Konsep desain Tiara Competency Centre ini ditentukan setelah melewati beberapa proses tahapan, seperti studi literatur mengenai ruang pelatihan menurut pendapat ahli, standart ruang asrama, studi pembanding dan lain sebagainya. Berdasarkan dengan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan menjadi konsep desain yang cocok untuk Tiara Competency Centre, yakni *modern attractive*.

Berdasarkan karakteristik pengguna yang memungkinkan warga negara asing untuk mengikuti pelatihan, konsep desain modern dinilai cocok untuk diterapkan yang memaksimalkan bentuk simple, bersih, efisien dan fungsional, sebagai poin utama. Dikombinasikan dengan konsep atraktif agar menambah ruangan lebih menarik baik dari segi fungsional dan estetis ruang. Pengaplikasian elemen interior juga mempertimbangkan dari segi sirkulasi dan kebutuhan fasilitas bagi para pengguna. Dengan konsep perancangan Tiara Competency Center diatas diharapkan dapat menambah keaktifan bagi peserta pelatihan, dan dapat meningkatkan semangat pengguna.

Kata kunci : Desain Interior, Tiara Competency Centre, Modern, Atraktif

***INTERIOR REDESIGN OF TIARA COMPETENCY CENTRE IN YOGYAKARTA
WITH THE ATTRACTIVE CONCEPT TO MAXIMIZE THE TRAINING PROCESS***

Name : Rifanovrisya Ramadhani
NRP : 0841154000044
Departement : Interior Design Departement (FADP - ITS)
Supervisors : Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.

ABSTRACT

Tiara Competency Center is one of the institutions that provide training facilities for prospective Engineers before entering the workforce. Tiara Competency Center is a subsidiary of PT. Tiara Vibrasindo Pratama. This company is engaged in maintenance that handles the integration of asset reliability and improvement of business practices. PT. Tiara Vibrasindo Pratama has built a network of maintenance experts and specialists in the engineering field. The need for training is considered important as the first step for prospective engineers, so that training and dormitory rooms are needed with interior design standards.

The Tiara Competency Center design concept is determined after going through several stages of the process, such as literature studies on training rooms according to expert opinion, standard dormitory rooms, comparative studies and etc. Based on the results obtained it can be concluded that the design concept is suitable for Tiara Competency Center, which is modern attractive.

Based on user characteristics that allow foreign nationals to take part in the training, the modern design concept is considered suitable to be applied which maximizes simple, clean, efficient and functional forms, as the main points. Combined with attractive concepts to add more attractive space both in terms of functional and aesthetic space. The application of interior elements also considers in terms of circulation and facility requirements for users. With the design concept of the Tiara Competency Center above, it is hoped that it can increase the activity of the trainees, and can increase the enthusiasm of the users.

Keyword : Interior Design, Tiara Competency Centre, Modern, Attractive

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis diberikan kesempatan untuk menyelesaikan laporan “Tugas Akhir Desain Interior” (DI 141501) Departemen Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya (ITS).

Dalam pelaksanaan dan pembuatan penelitian ini tentunya penulis menerima banyak bantuan dari berbagai pihak. Penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Desain Interior ini.
2. Haris Nurcahyo, SE dan Yuni Prihartini selaku orangtua penulis
3. Dr. Mahendra Wardhana, S.T.,M.T., selaku Kepala Departemen Desain Interior ITS;
4. Ibu Anggra Ayu Rucitra, S.T., M.MT. selaku koordinator dosen Tugas Akhir Desain Interior (DI 141501)
5. Bapak Thomas Ari Kristianto, S.Sn, M.T. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Desain Interior (DI 141501).
6. Seluruh teman-teman DI 05 yang telah membantu dalam penulisan laporan ini
7. Semua pihak yang telah membantu dalam menyusun laporan ini.

Diharap dengan laporan hasil desain interior ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan referensi bagi semua pihak. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak, penulis mengucapkan terimakasih.

Surabaya, Juli 2019

Penulis,

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	3
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II STUDI PUSTAKA	5
2.1 PELATIHAN	5
2.1.1 Pengertian Pelatihan	5
2.1.2 Tujuan dan Sasaran Pelatihan	6
2.1.3 Jam Pelatihan	7
2.2 KRITERIA RUANG PELATIHAN	7
2.3 ASRAMA	13
2.3.1 Pengertian Asrama	13
2.3.2 Fungsi Asrama	13
2.3.3 Macam, Jenis, dan Tipe Hunian	13
2.4 STANDAR UKURAN ASRAMA	16
2.4.1 Jenis Kamar Asrama dan Fasilitas	17
2.4.2 Standart Hotel Bintang 3	18
2.5 <i>ENGINEERING</i>	19
2.5.1 Definisi <i>Engineering</i>	19
2.5.2 Cabang-cabang <i>Engineering</i>	20
2.6 PRODUKTIVITAS	21

2.6.1 Faktor yang mempengaruhi produktivitas	21
2.7 TATA RUANG KELAS	22
2.7.1 Jumlah Peserta	23
2.8 INTERIOR KONDUSIF	23
2.9 INTERIOR NYAMAN	24
2.10 INTERIOR AKTIF	24
2.11 KEAKTIFAN PELATIHAN	25
2.11.1 Indikator Keaktifan	24
2.11.1 Desain Atraktif dapat Meningkatkan Keaktifan Pengguna	26
2.12 UNSUR UTILITAS RUANG	27
2.12.1 Pencahayaan	27
2.12.2 Penghawaan	27
2.12.3 Akustik	28
2.12.4 <i>Wayfinding</i>	28
2.12.5 <i>Mechanical Electrical</i>	29
2.13 STUDI ANTOPOMETRI	30
2.13.1 Antopometri Ruang Kelas Pelatihan	30
2.13.2 Antopometri Asrama	31
2.13.3 Antopometri Ruang Makan	32
2.14 STUDI EKSISTING	33
2.14.1 Sejarah Tiara Vibrasindo Pratama	33
2.14.2 Visi, Misi, <i>Corporate Identity</i>	33
2.14.3 Analisa Denah/Lay Out Ruang	34
2.14.4 Analisa Fungsi Ruang	36
2.15 STUDI PEMBANDING	40
2.15.1 Surabaya Training Centre	40
2.15.2 Yayasan Nurul Hayat Surabaya	42
2.15.3 Fave Hotel Rungkut Surabaya	43
2.16 STUDI KONSEPTUAL	46
2.16.1 Definisi Modern	46
2.16.2 Pengertian Laggam Modern	46
2.16.3 Sejarah Laggam Desain Modern	47

2.16.4 Desain Interior Modern	48
2.16.4 Desain Interior Atraktif	51
2.17 STUDI PENDUKUNG	51
BAB III METODE DESAIN	55
3.1 Bagan Metode Desain	55
3.2 Metode Pengumpulan Data	56
3.2.1 Data Lapangan	56
3.2.2 Kuesioner	56
3.2.3 Studi Literatur	57
3.3 Analisa Data	57
3.4 Tahap Desain	58
BAB IV ANALISA DAN KONSEP DESAIN	59
4.1 STUDI PENGGUNA	59
4.2 ANALISA RISET	57
4.2.1 Analisa Hasil Kuesioner Responden	59
4.2.2 Kesimpulan Kuisisioner	62
4.3 STUDI RUANG	63
4.3.1 Analisa Hubungan Ruang	67
4.4 KONSEP DESAIN	68
4.4.1 Konsep Makro	68
4.4.2 Konsep Mikro	68
BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN	73
5.1 ALTERNATIF LAYOUT	73
5.1.1 Alternatif Layout 1 Area Pelatihan dan Area Makan	73
5.1.2 Alternatif Layout 2 Area Pelatihan dan Area Makan	74
5.1.3 Alternatif Layout 3 Area Pelatihan dan Area Makan	75
5.1.4 Alternatif Layout 1 Area Asrama	76
5.1.5 Alternatif Layout 2 Area Asrama	77
5.1.6 Alternatif Layout 3 Area Asrama	78
5.1.7 Pemilihan Alternatif	78
5.2 PENGEMBANGAN ALTERNATIF LAYOUT TERPILIH	79
5.3 PENGEMBANGAN DESAIN AREA TERPILIH 1	79

5.3.1 Layout Furniture	79
5.3.2 Gambar 3D	80
5.3.3 Detail Furniture dan Elemen Estetis	81
5.4 PENGEMBANGAN DESAIN AREA TERPILIH 2	83
5.4.1 Layout Furniture	83
5.4.2 Gambar 3D	83
5.4.3 Detail Furniture dan Elemen Estetis	84
5.5 PENGEMBANGAN DESAIN AREA TERPILIH 3	88
5.5.1 Layout Furniture	88
5.5.2 Gambar 3D	88
5.5.3 Detail Furniture dan Elemen Estetis	90
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	92
6.1 KESIMPULAN	92
6.2 SARAN	93
DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Area minimum per double bunk, 60 sq ft.....	17
Gambar 2.2 Jenis-jenis Sign dalam Perancangan Wayfinding	29
Gambar 2.3 <i>General Purpose Chair</i>	30
Gambar 2.4 <i>Basic Workstation with Visitor Seating</i>	30
Gambar 2.5 <i>Single and Double Beds</i>	31
Gambar 2.6 <i>Two Bed / Clearances and Dimensions</i>	31
Gambar 2.7 <i>Lunch Counter</i>	32
Gambar 2.8 <i>Lunch Counter / Table Clearances</i>	32
Gambar 2.9 Logo Induk Perusahaan Tiara Competency Centre	33
Gambar 2.10 Denah Eksisting lantai 1 Ruang Pelatihan Tiara Competency Center Yogyakarta	34
Gambar 2.11 Denah Eksisting lantai 2 Ruang Pelatihan Tiara Competency Center Yogyakarta	35
Gambar 2.12 Analisa Fungsi Ruang lantai 1 Pelatihan TCC Yogyakarta.....	36
Gambar 2.13 Analisa Fungsi Ruang lantai 1 Asrama TCC Yogyakarta.....	37
Gambar 2.14 Suasana Ruang Pelatihan STC.....	42
Gambar 2.15 Eksisting Yayasan Nurul Hayat	44
Gambar 2.16 Suasana Ruang Kelas Kelas Yayasan Nurul Hayat	44
Gambar 2.17 Suasana Asrama Yayasan Nurul Hayat.....	44
Gambar 2.18 Interior Standart Room Fave Hotel Rungkut Surabaya.....	45
Gambar 2.19 Interior Suite Room Fave Hotel Rungkut Surabaya.....	45
Gambar 2.20 Interior Beerlagam Modern	46
Gambar 2.21 Material pada Langgam Modern.....	49
Gambar 2.22 Penempatan Warna pada Langgam Modern.....	49
Gambar 2.23 Desain Interior Langgam Modern.....	50
Gambar 2.24 Desain Elemen Estetis pada Langgam Modern	50
Gambar 3.1 Diagram Alur Metodologi Desain.....	55
Gambar 4.3 Diagram Usia dan Gender Responden	60
Gambar 4.4 Diagram Fasilitas yang dipilih responden	61
Gambar 4.5 Diagram Pemilihan Langgam pada Ruang Pelatihan.....	62

Gambar 4.6 Matris hubungan	67
Gambar 4.7 Buble Diagram.....	67
Gambar 4.8 Contoh penerapan pola lantai	68
Gambar 4.9 Contoh penerapan konsep atraktif pada dinding.....	68
Gambar 4.10 Penerapan konsep atraktif pada plafond.....	70
Gambar 4.11 Penerapan konsep pencahayaan	70
Gambar 4.12 Skema warna yang digunakan	71
Gambar 4.13 Contoh Aplikasi Atraktif Desain.....	72
Gambar 5.1 Alternatif Layout 1	73
Gambar 5.2 Alternatif Layout 2.....	74
Gambar 5.3 Alternatif Layout 3	75
Gambar 5.4 Alternatif Layout 1	76
Gambar 5.5 Alternatif Layout 2.....	77
Gambar 5.6 Alternatif Layout 3	78
Gambar 5.7 Layout Terpilih Area 1	79
Gambar 5.8 View 1 Area Terpilih 1.....	80
Gambar 5.9 View 2 Area Terpilih 1.....	80
Gambar 5.10 View 3 Area Terpilih 1.....	81
Gambar 5.11 Detail Furniture 1 Area 1.....	82
Gambar 5.12 Detail Furniture 2 Area 1.....	82
Gambar 5.13 Detail Elemen Estetis Area 1	83
Gambar 5.14 Layout Terpilih Area 2.....	83
Gambar 5.15 View 1 Area Terpilih 2.....	84
Gambar 5.16 View 2 Area Terpilih 2.....	84
Gambar 5.17 View 3 Area Terpilih 2.....	84
Gambar 5.18 Detail Furniture 1 Area 2.....	85
Gambar 5.19 Detail Furniture 2 Area 2.....	86
Gambar 5.20 Detail Elemen Estetis Area 2	87
Gambar 5.21 Layout Terpilih Area 3	88
Gambar 5.22 View 1 Area Terpilih 3.....	88
Gambar 5.23 View 2 Area Terpilih 3.....	89
Gambar 5.24 View 3 Area Terpilih 3.....	89

Gambar 5.25 Detail Furniture 1 Area 3.....	90
Gambar 5.26 Detail Furniture 2 Area 3.....	90
Gambar 5.27 Detail Elemen Estetis Area 3	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daya Pantul Warna.....	11
Tabel 2.2 Ukuran Asrama.....	16
Tabel 2.3 Area dan Aktifitas Perilaku Pengguna.....	37
Tabel 2.4 Area dan Kebutuhan Furniture Pengguna.....	38
Tabel 4.1 Studi Aktivitas dan Fasilitas TCC Lantai 1.....	63
Tabel 4.2 Studi Aktivitas dan Fasilitas TCC Lantai 2.....	65
Tabel 4.3 Studi Aktivitas dan Fasilitas TCC Lantai 3.....	66



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Engineer adalah profesi yang di dalamnya terdapat pengetahuan matematika dan ilmu alam yang diperoleh melalui pendidikan, pengalaman, dan praktek mengaplikasikan untuk menemukan inovasi cara yang ekonomis untuk memanfaatkan bahan-bahan dan kemampuan alam demi kemaslahatan umat manusia.

Pertambahan populasi penduduk yang disertai dengan pertumbuhan ekonomi memberikan dampak bagi perkembangan pembangunan dan infrastruktur. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi calon *engineer* untuk bisa berinovasi dalam menyikapi perkembangan pembangunan, terlebih lagi pembangunan infrastruktur yang dilakukan seringkali berdampak dengan alam yang dapat memicu terjadinya kerusakan. Hal tersebut menjadi salah satu persoalan yang cukup rumit untuk diselesaikan, sehingga pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk ketrampilan seseorang, termasuk calon *engineer* untuk memasuki dunia kerja. Pendidikan di perguruan tinggi masih sebatas pada pemberian teori dan praktek dalam skala kecil. Agar dapat memahami dan memecahkan setiap permasalahan pada lapangan yang muncul, maka calon *engineer* perlu melakukan kegiatan pelatihan kerja secara langsung atau yang lebih dikenal dengan sebutan “*Training*” di instansi/lembaga yang relevan dengan program pendidikan yang diikuti.

Tiara *Competency center* adalah salah satu lembaga yang menyediakan baik fasilitas maupun sarana pelatihan untuk para calon *engineer* sebelum memasuki dunia kerja. Tiara *Competency center* adalah salah satu anak perusahaan dari PT. Tiara Vibrasindo Pratama. Perusahaan ini bergerak dalam bidang *engineering* dengan lebih dari 21 tahun memberikan pelayanan kepada konsumen yang terus-menerus prima. PT. Tiara Vibrasindo Pratama telah membangun jaringan ahli pemeliharaan dan spesialis yang kuat dari Indonesia, Singapura, Amerika Serikat, Afrika Selatan, Australia dan Eropa, yang juga didukung oleh beberapa produsen teknologi pemantauan kondisi dan sertifikasi, memiliki pengalaman dalam pemeliharaan dan layanan keandalan dalam industri minyak dan gas, pembangkit listrik, petrokimia, semen, serat dan tekstil, pertambangan, ban, pulp dan kertas, baja dan pemeliharaan aset lainnya. Sehingga ditemukan permasalahan yang



timbul pada Tiara *Competency center*, diantaranya yaitu optimalisasi fungsi ruang, fasilitas, alur sirkulasi ruang pelatihan, dan suasana yang kurang mendukung keaktifan, kreativitas dan produktivitas untuk mengembangkan calon-calon *engineer*. Hal tersebut sangatlah dibutuhkan oleh PT. Tiara Vibrasindo Pratama.

Fasilitas itu mendasari untuk menciptakan “rumah singgah” yang dapat menunjang kebutuhan dan kenyamanan ketika pelatihan berlangsung. Salah satu pernyataan bahwa kebutuhan ruangan akan memberikan pengaruh positif dan keberhasilan dalam proses pelatihan yaitu, Raymond A Noe (2002) menyatakan bahwa ruangan diklat adalah “*the room where training will be conducted*”. Ruangan untuk diklat tidak seperti ruangan untuk kantor lainnya. Ruangan untuk diklat adalah ruangan yang secara fisiologis dan psikologis dapat membantu terciptanya situasi yang kondusif, Sugiyono (2002). Dua definisi tersebut memiliki makna bahwa ruang pelatihan merupakan suatu hal yang dapat dikendalikan, diatur atau dikelola. Dengan penjelasan diatas, penulis melihat besarnya peran desain interior dalam ikut serta membantu perkembangan Tiara *Competency Centre*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, berikut rumusan masalah yang akan dibahas:

- a. Menciptakan desain interior ruang pelatihan dan asrama yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna?
- b. Menghadirkan suasana desain interior yang dapat menambah kenyamanan terhadap suasana baru selama menjalani pelatihan?
- c. Menghadirkan desain interior yang mempengaruhi peserta untuk turut aktif dalam proses pelatihan?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan desain interior ruang pelatihan dan asrama dengan tata ruang yang dapat mengoptimalkan proses pelatihan.
- b. Menghadirkan suasana desain interior dengan karakteristik modern sehingga semua elemen peserta dapat merasa nyaman guna terciptanya proses pelatihan yang optimal.



- c. Menampilkan elemen desain interior yang atraktif sehingga tingkat keaktifan peserta pelatihan bertambah.

1.4 Manfaat

Dari hasil laporan ini, diharap dapat diambil manfaat sebagai berikut:

- a. Manfaat Akademis

Diharapkan hasil pengerjaan tugas akhir ini dapat membantu menunjang proses belajar dan turut memajukan khazanah pendidikan di Indonesia.

- b. Manfaat dalam Implementasi atau Praktik

Laporan ini memfokuskan kepada interior Tiara Competency Center sebagai objek desain, sehingga diharapkan para pembaca maupun pihak-pihak lain yang berkepentingan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pemicu lahirnya inovasi desain pembangunan *training center* sejenis yang lebih baik dalam proses perbaikan infrastruktur, sebagai bahan alternatif, pertimbangan dalam pengambilan keputusan, dan terobosan baru terhadap konsep desain *training center* yang menunjang produktivitas pelatihan bagi para *engineering*.

1.5 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan dan permasalahan, maka perlu adanya batasan masalah yaitu:

- a. Desain tidak mengubah struktur bangunan eksisting yang sudah ada.
- b. Area yang difokuskan hanya pada area ruang pelatihan lantai 1 beserta ruang makan dan asrama.

1.6 Sistematika Penulisan

Di bawah ini merupakan sistematika penulisan laporan oleh penulis, dengan penjabaran sebagai berikut

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis menguraikan latar belakang pemilihan “Tiara *Competency center*” Yogyakarta sebagai objek, berikut beserta rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, serta sistematika penulisan laporan.



BAB II STUDI PUSTAKA

Pada bab ini, penulis menguraikan studi dan kajian mengenai objek desain, studi pendukung, dan konseptual, serta pembandingan sebagai referensi dan acuan dalam proses mendesain.

BAB III METODE DESAIN

Pada bab ini, penulis menguraikan metode yang digunakan dalam proses mendesain.

BAB IV ANALISA DAN KONSEP DESAIN

Pada bab ini, penulis menguraikan analisis pradesain untuk diolah menjadi desain, berupa aplikatif gagasan desain yang akan diterapkan pada obyek dan koherensinya dengan data pradesain.

BAB V HASIL DESAIN

Pada bab ini, penulis menguraikan proses penerapan konsep desain secara aplikatif terhadap elemen perancangan obyek, dengan visualisasi hasil desain melalui beberapa output berupa gambar teknik dan detail serta gambar presentasi atau 3D.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini, penulis menguraikan kesimpulan dari evaluasi hasil desain terhadap tujuan dan rumusan masalah, serta saran untuk pengembangan berikutnya



BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1 PELATIHAN

2.1.1 Pengertian Pelatihan

Menurut Mathis (2002), Pelatihan adalah suatu proses dimana orang-orang mencapai kemampuan tertentu untuk membantu mencapai tujuan organisasi. Oleh karena itu, proses ini terikat dengan berbagai tujuan organisasi, pelatihan dapat dipandang secara sempit maupun luas. Secara terbatas, pelatihan menyediakan para pegawai dengan pengetahuan yang spesifik dan dapat diketahui serta keterampilan yang digunakan dalam pekerjaan mereka saat ini. Terkadang ada batasan yang ditarik antara pelatihan dengan pengembangan, dengan pengembangan yang bersifat lebih luas dalam cakupan serta memfokuskan pada individu untuk mencapai kemampuan baru yang berguna baik bagi pekerjaannya saat ini maupun di masa mendatang.

Sedangkan Payaman Simanjuntak (2005) mendefinisikan pelatihan merupakan bagian dari investasi SDM (human investment) untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan kerja, dan dengan demikian meningkatkan kinerja pegawai. Pelatihan biasanya dilakukan dengan kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan jabatan, diberikan dalam waktu yang relatif pendek, untuk membekali seseorang dengan keterampilan kerja.

Pelatihan didefinisikan oleh Ivancevich sebagai “usaha untuk meningkatkan kinerja pegawai dalam pekerjaannya sekarang atau dalam pekerjaan lain yang akan dijabatnya segera”. Selanjutnya, sehubungan dengan definisi nya tersebut, Ivancevich (2008) mengemukakan sejumlah butir penting yang diuraikan, Pelatihan (*training*) adalah “sebuah proses sistematis untuk mengubah perilaku kerja seorang/sekelompok pegawai dalam usaha meningkatkan kinerja organisasi”. Pelatihan terkait dengan keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk pekerjaan yang sekarang dilakukan. Pelatihan berorientasi ke masa sekarang dan membantu pegawai untuk menguasai keterampilan dan kemampuan (kompetensi) yang spesifik untuk berhasil dalam pekerjaannya.

Pelatihan menurut Gary Dessler (2009) adalah Proses mengajarkan karyawan baru atau yang ada sekarang, ketrampilan dasar yang mereka butuhkan untuk menjalankan pekerjaan mereka”. Pelatihan merupakan salah satu usaha dalam meningkatkan mutu



sumber daya manusia dalam dunia kerja. Karyawan, baik yang baru ataupun yang sudah bekerja perlu mengikuti pelatihan karena adanya tuntutan pekerjaan yang dapat berubah akibat perubahan lingkungan kerja, strategi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pelatihan adalah bagian dasar dimana seseorang mengembangkan keahliannya untuk mencapai tujuan organisasi. Di dalam proses pelatihan itu terdapat tiga fase diantaranya, fase perencanaan, fase pelaksanaan, dan fase pasca pelatihan.

2.1.2 Tujuan dan Sasaran Pelatihan

Tujuan umum pelatihan sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan keahlian, sehingga pekerjaan dapat diselesaikan dengan lebih cepat dan lebih efektif.
2. Untuk mengembangkan pengetahuan, sehingga pekerjaan dapat diselesaikan secara rasional.
3. Untuk mengembangkan sikap, sehingga menimbulkan kemauan kerjasama dengan teman-teman pegawai dan dengan manajemen (pimpinan).

Sedangkan komponen-komponen pelatihan sebagaimana dijelaskan oleh Mangkunegara (2005) terdiri dari :

1. Tujuan dan sasaran pelatihan dan pengembangan harus jelas dan dapat di ukur
2. Para pelatih (trainer) harus ahlinya yang berkualitas memadai (profesional)
3. Materi pelatihan dan pengembangan harus disesuaikan dengan tujuan yang hendak di capai
4. Peserta pelatihan dan pengembangan (trainers) harus memenuhi persyaratan yang ditentukan.

Dalam pengembangan program pelatihan, agar pelatihan dapat bermanfaat dan mendatangkan keuntungan diperlukan tahapan atau langkah-langkah yang sistematis. Secara umum ada tiga tahap pada pelatihan yaitu tahap penilaian kebutuhan, tahap pelaksanaan pelatihan dan tahap evaluasi. Atau dengan istilah lain ada fase perencanaan pelatihan, fase pelaksanaan pelatihan dan fase pasca pelatihan.

Mangkunegara (2005) menjelaskan bahwa tahapan-tahapan dalam pelatihan dan pengembangan meliputi :



1. Mengidentifikasi kebutuhan pelatihan / *need assessment*.
2. Menetapkan tujuan dan sasaran pelatihan.
3. Menetapkan kriteria keberhasilan dengan alat ukurnya.
4. Menetapkan metode pelatihan.
5. Mengadakan percobaan (try out) dan revisi.
6. Mengimplementasikan dan mengevaluasi.

2.1.3 Jam Pelatihan

Banyak kasus terjadi, bahwa jam pelatihan dalam suatu diklat dilakukan sampai dengan malam hari dengan alasan mengejar waktu diklat yang memang sempit. Beberapa pengalaman peserta yang pernah mengikuti diklat ketika berlangsung sampai dengan malam hari ternyata menjadi tidak efektif dan membuang-buang waktu. Walaupun kadang pada malam hari digunakan untuk menyelesaikan kasus-kasus ataupun belajar mandiri, para peserta kurang antusias apalagi mereka sudah merasa lelah telah melakukan pelatihan satu harian penuh. Sebaiknya malam digunakan untuk istirahat para peserta sehingga besok paginya mereka akan merasa segar kembali.

Berdasarkan uraian diatas, jam pelatihan mempengaruhi ke efektifan dalam suatu pelatihan yang mana perlu dipertimbangkan antara durasi dengan materi pelatihan yang akan diberikan agar para peserta bisa menerima materi dengan baik.

2.2 KRITERIA RUANG PELATIHAN

Untuk dapat mendukung tujuan dan kebutuhan, maka tempat atau ruangan yang akan digunakan perlu memperhatikan beberapa kriteria yang telah ditetapkan oleh beberapa ahli. Secara sederhana, Raymond A Noe (2002) mengemukakan tiga hal yang harus diperhatikan dalam menentukan tempat pelatihan yaitu:

1. *Comfortable and accessable* (nyaman secara fisik maupun psikologis dan secara geografis mudah dijangkau)
2. *Quite, private, and free from interruptions* (tenang, terjaga dari berbagai gangguan, baik suara, udara, maupun lainnya)
3. *Sufficient space for trainees to move easily around in, offers enough room for trainees to see each other, the trainer, and any visual displays or examples that will be used in training.* (memiliki ruang yang memudahkan peserta pelatihan



untuk bergerak, melihat peserta lain, dan tayangan yang ditampilkan dalam pelatihan).

Laird dalam buku Manajemen Diklat (Sugiyono, 2002) mengemukakan 4 kriteria yang harus dipenuhi sebuah ruangan diklat, yaitu fleksibilitas, ventilasi, isolasi, dan pencahayaan. Berikut ini akan dijabarkan satu persatu:

a. Fleksibilitas

Fleksibilitas yang dimaksud disini berupa tingkat kemudahan dan kecepatan dalam mengatur ruangan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Ruangan akan berubah pengaturannya jika digunakan untuk tujuan penyampaian materi pelajaran dengan tugas kelompok. Salah satu unsur fleksibilitas ruangan adalah luasnya ruangan. Cara yang dapat digunakan untuk menentukan luas ruangan adalah dengan mengukur kebutuhan setiap orang yang menggunakan. Setiap partisipan membutuhkan beberapa meter persegi. Kebutuhan setiap orang berdasarkan kepada aktifitas yang dilakukannya. Sebagai contoh, kegiatan pelajaran teori hanya memerlukan ruangan yang lebih kecil daripada untuk praktek.

Beberapa ukuran ruangan untuk beberapa kepentingan (Sugiyono, 2002):

1. Ruang konfrensi : luas ruangan = 2,070-2,250 m² perorang
2. Ruang kelas : luas ruangan = 1,350-1,530m² perorang
3. Teater : luas ruangan = 0,081-0,90 m² perorang
4. Resepsi : luas ruangan = 0,765-0,855 m² perorang
5. Ruang Makan : luas ruangan = 1,035-1,125m² perorang

b. Isolasi

Isolasi ini berarti bahwa ruangan harus bebas dari pengaruh suara (dekat airport, lalu lintas kendaraan) yang ramai, dan dapat menimbulkan gangguan terhadap proses pembelajaran. Lingkungan diklat sebaiknya jauh dari tempat kerja, agar tidak memungkinkan dan memudahkan peserta diklat untuk sering datang ke kantor atau dihubungi oleh kantor. Ruangan diklat akan lebih baik jika tidak dilengkapi jendela, karena dapat mengganggu konsentrasi peserta selama pelatihan. Jika ruangan memiliki jendela, sebaiknya harus disertai dengan tirai yang dapat menutup jendela tersebut. Sebagai contoh, ruangan yang dilengkapi jendela akan



memudahkan peserta pelatihan untuk melihat keluar dan mendapat gangguan dari luar. Akibatnya peserta juga akan mudah tergoda untuk ingin pergi keluar. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan juga oleh Blanchard dan Thacker (2002), bahwa *” Windows can distract the trainees. If the room does contain the windows, be sure they are fitted with shades or curtains you can close. Light coming through the windows can create glare as well as be distructing.”*

c. Pencahayaan

Karakteristik ketiga dari ruangan menurut Laird adalah pencahayaan. Sebaiknya pencahayaan ruangan kelas dapat diatur terang dan gelapnya. Ruangan akan membutuhkan pencahayaan yang lebih jika digunakan untuk kegiatan menulis, menggambar, demonstrasi, atau kegiatan yang memerlukan pengamatan tinggi. Namun untuk memutar film, atau OHP (Over Head Projector) diperlukan ruangan yang agak gelap. Blanchard & Thacker (2002: 323) juga mempunyai pendapat yang sama tentang pencahayaan. Menurut mereka, *“ lighting should be adjustable so it can be dimmed for overheads, video presentations, and the like and be made brighter for the lecture, discussions, and exercises.*

Pencahayaan yang cukup dan tepat akan menghasilkan efektifitas dalam proses pembelajaran, komunikasi menjadi lancar, dan tidak menyebabkan permasalahan pada mata.

Ada beberapa teknik pencahayaan lampu listrik yang bisa diterapkan dalam ruang pelatihan:

- Cahaya Langsung

Cahaya ini memancar langsung dari sumbernya ke permukaan meja. Bila digunakan lampu biasa (pijar), maka cahaya yang dihasilkan sangat tajam, bayangan yang ditimbulkan sangat tegas. Cahaya ini lekas menimbulkan kelelahan pada mata, apalagi jika terletak pada posisi 45 derajat dari pandangan mata, lampu tersebut akan menyilaukan mata.

- Pencahayaan Setengah Langsung

Cahaya ini memancar dari sumbernya melalui tudung lampu yang biasanya terbuat dari gelas dengan warna susu. Cahaya lampu tidak langsung dipantulkan melalui reflector, seperti halnya dalam pencahayaan langsung. Sistem ini lebih baik dari yang pertama, karena pantulan



cahaya tidak langsung dari reflector, dan bayang- bayang yang diciptakan tidak begitu tajam.

- Cahaya Setengah Tidak Langsung

Cahaya yang berasal dari lampu tersaring dulu oleh tudung yang diletakkan di bawah lampu. Jadi cahaya lampu dipantulkan ke langit- langit terlebih dahulu, kemudian baru dipantulkan ke bawah lewat tudung yang terpasang.

- Pencahayaan Tidak Langsung

Pencahayaan tidak langsung ini adalah yang terbaik untuk kesehatan, hanya saja ini lebih mahal. Lampu yang berasal dari sumber dipancarkan ke langit-langit terlebih dahulu, baru kemudian dipancarkan ke arah permukaan meja. Sifat cahaya ini benar-benar lunak, sehingga tidak menimbulkan kelelahan pada mata. Cahaya pada sistem ini akan menyebar ke seluruh penjuru sehingga tidak akan menimbulkan bayangan. Pencahayaan jenis ini memang merupakan yang terbaik, namun selain mahal juga memerlukan banyak alat bantu. Pencahayaan ini cocok digunakan untuk ruang yang gelap dan pelatihan di malam hari.

Selain pencahayaan, ada beberapa hal lain yang perlu diperhatikan dalam menentukan ruangan. Menurut Blanchard dan Thacker (2002), Dinding ruangan sebaiknya polos dan tidak diberi gambar apapun sebagai hiasan dan warna terang/ menyala dan warna netral seperti beige. Ruangan juga lebih baik berbentuk bujur sangkar dan diberi karpet, serta langit-langit yang kedap suara. Ini sangat diperlukan jika pelatihan berbentuk off site (di kantor/tempat lain), pastikan bahwa dindingnya kedap suara, khususnya jika dinding tersebut menjadi pembatas dua ruangan. Jika merupakan ruangan dengan fasilitas sendiri, pastikan bahwa kedap suara telah dipasang sebelumnya di ruangan tersebut). Warna menurut Sugiyono (2002:104) juga merupakan faktor penting dalam memperbesar efisiensi pencahayaan, karena setiap warna akan berfungsi sebagai daya pantul sinar. Liang Gie dalam buku Sugiyono (2002) memberikan catatan beberapa warna seperti dalam tabel di bawah ini.



Tabel 2.1 Daya Pantul Warna

No	Macam Warna	Daya Pantul (%)
1	Putih	88
	Warna Sangat Muda	
2	Hijau kebiru-biruan	76
	Gading	81
	Biru	65
	Kuning Kecoklatan	76
	Abu-abu	83
3	Warna Sedang (Medium)	
	Hijau kebiru-biruan	54
	Kuning	65
	Kuning kecoklatan	63
	Abu-abu	63
4	Warna Tua (gelap)	
	Biru	8
	Kuning	50
	Coklat	10
	Abu-abu	25
	Hijau	7
5	Perabot Kayu	
	Kayu Kenari	16
	Kayu Mahoni	12

Sumber: Sugiyono (2002) (akses : 16/09/2018 12.00 WIB)

d. Ventilasi

Ventilasi dalam ruangan berfungsi mengatur kecukupan udara, suhu udara, dan uap air (Sugiyono, 2002:105). American Society of Heating and Ventilating Engineering mengatakan udara yang terbaik untuk bekerja adalah dengan suhu 25,6⁰ Celsius, dan tingkat kelembaban adalah 45% (Sugiyono, 2002). Dengan adanya Air Conditioning (AC) hal tersebut sudah bisa diatur dan diatasi. Blanchard and Thacker (2002:323) juga menyampaikan hal senada bahwa “the room should be equipped with its own temperature control, with quite heating/cooling fans. Ruang diklat sebaiknya dilengkapi dengan pendingin ruangan yang tidak mengeluarkan bunyi yang keras, karena menimbulkan gangguan terhadap konsentrasi selama proses pelatihan berlangsung.

Berikut ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan jika kita mengukur dan menilai ruangan pelatihan:

1. Suara berisik : periksa suara berisik yang berasal dari sistem pemanas atau pendingin, ruang sebelah dan koridor, dan dari luar gedung.



2. Warna : warna-warna seperti oranye, hijau, biru, dan kuning merupakan warna-warna hangat. Variasi dengan warna putih lebih terkesan sejuk dan bersih. Warna hitam dan coklat memberi kesan tertutup dan lelah.
3. Struktur ruangan : Gunakan ruangan yang berbentuk bujursangkar. Ruangan yang berbentuk panjang dan sempit akan membuat peserta pelatihan menjadi sulit untuk melihat, mendengar, dan mengikuti pelatihan.
4. Pencahayaan : Sumber utama cahaya sebaiknya adalah lampu pijar. Penggunaan lampu pijar hendaklah merata keseluruh ruangan dan digunakan lebih redup ketika proyektor dinyalakan.
5. Dinding dan penutup lantai: Untuk penutup lantai, sebaiknya digunakan karpet. Warna yang tidak menimbulkan masalah adalah warna gelap. Benda-benda yang terdapat di dinding hanyalah benda- benda yang ada hubungannya dengan pelatihan tersebut.
6. Kursi : Kursi sebaiknya yang memiliki roda, bisa berputar, dan memiliki sandaran untuk membantu mereka yang bermasalah dengan pinggang.
7. Cahaya yang menyilaukan: Periksa dan atasi cahaya menyilaukan yang berasal dari permukaan besi, monitor TV, dan cermin.
8. Langit-langit : jarak dari lantai ke langit-langit ruangan lebih baik kira- kira 10 kaki.
9. Sambungan listrik : sebaiknya tersedia dalam jarak setiap 6 kaki di dalam ruangan. Sambungan telepon sebaiknya berada disebelahnya, dan sambungan listrik untuk pelatih juga harus tersedia.
10. Bunyisuara: periksa daya seraps uara dari dinding,l langit-langit,l antai, dan perabot. Coba cek suara dengan menggunakan tiga atau empat orang yang berbeda, pantau kejelasan dan level suara tersebut. (Raymond A Noe, 2002)

Berdasarkan urain diatas dapat disimpulkan bahwa kriteria ruang pelatihan harus diperhatikan dengan baik, karena erat hubungannya dengan keberlangsungan dan keberhasilan program pelatihan. Hal yang harus diperhatikan dan harus dipenuhi adalah fleksibilitas, ventilasi, isolasi, dan pencahayaan.



2.3 ASRAMA

2.3.1 Pengertian Asrama

Asrama adalah suatu tempat penginapan yang ditujukan untuk anggota suatu kelompok. Asrama biasanya merupakan sebuah bangunan dengan kamar-kamar yang dapat di tempati oleh beberapa penghuni di setiap kamarnya. Para penghuninya menginap di asrama untuk jangka waktu yang lebih lama daripada di hotel atau losmen. Sedangkan menurut KH. Dewantoro, asrama adalah (pondok, pawiyatan, bahasa Jawa) merupakan rumah pengajaran dan pendidikan yang dipakai untuk pengajaran dan pendidikan.

Alasan untuk memilih menghuni sebuah asrama bisa berupa tempat tinggal asal penghuni yang terlalu jauh, maupun untuk biayanya yang terbilang lebih murah dibandingkan bentuk penginapan lain.

2.3.2 Fungsi Asrama

1. Menyediakan fasilitas tempat tinggal selama menjalankan proses pelatihan.
2. Menciptakan suasana tempat tinggal bagi peserta sebagai penunjang kegiatan serta proses pelatihan.
3. Menyediakan lingkungan untuk melakukan interaksi sosial antar peserta.

2.3.3 Macam, Jenis, dan Tipe Hunian

A. Berdasarkan Bentuk Hunian (Widiastuti, 1995)

- *Room in private homes*
Tempat tinggal berupa rumah pondokan atau saat ini biasa disebut kos-kosan, dengan jumlah kamar, fasilitas, dan peralatan yang sangat terbatas.
- *Co-operative house*
Tempat tinggal dengan sistem sewa yang diatur dan diurus secara bersama oleh penghuninya, saat ini biasa disebut rumah kontrakan. Terpisah dari pemilik rumah, memiliki fasilitas ruang peralatan yang lebih baik dari *room in private homes*.
- *Dormitory*



Tempat tinggal yang dapat menampung hingga beberapa ratus mahasiswa/peserta dengan fasilitas ruang dan peralatan yang cukup lengkap yang bertujuan agar dapat lebih meningkatkan hidup bersosial

- *Hostel*

Tempat tinggal yang hamper serupa dengan *dormitory*, tetapi hostel bersifat lebih santai dan biasanya tidak dihuni oleh satu disiplin ilmu. Memiliki fasilitas ruang dan peralatan yang cukup.

- *Apartement*

Biasanya target penghuninya adalah mahasiswa yang sudah berkeluarga, dan memiliki fasilitas ruang dan peralatan yang lengkap.

B. Berdasarkan Ketinggian Bangunan (Paul,1976)

- *Maisonette*

Asrama dengan tinggi 1-4 lantai,

- *Low rise*

Asrama dengan 4-6 lantai

- *Medium rise*

Asrama dengan 6-9 lantai

- *High rise*

Asrama dengan 9 lantai

C. Berdasarkan Macam Penghuni (Widiastuti,1995)

1. Menurut jenis kelamin

a. *Women student housing*

Tempat tinggal khusus mahasiswa putri yang banyak memiliki fasilitas untuk aktivitas di dalamnya

b. *Man student housing*

Tempat tinggal khusus mahasiswa putra yang banyak memiliki fasilitas untuk aktivitas di luar.

c. *Co – educational housing*

Tempat tinggal untuk umum putra dan putri yang berda dalam satu kompleks yang terpisah dalam 2 bangunan yang berbeda, tapi memiliki ruang bersama yang merupakan media penghubung 2 bangunan tersebut.



2. Menurut status pendidikan

a. *Undergraduate student housing*

Tempat tinggal bagi mahasiswa tingkat sarjana muda

b. *Graduate student housing*

Tempat tinggal bagi mahasiswa tingkat sarjana

c. *Doctural student housing*

Tempat tinggal bagi mahasiswa tingkat sarjana

d. Campuran

Tempat tinggal bagi mahasiswa dari semua tingkat pendidikan

D. Berdasarkan Sirkulasi Horisontal (Paul,1976)

1. *Open Corridor/ Single Loaded Corridor/ Gallery Acces*

Sirkulasi memanjang yang meletakkan ruang-ruang hunian hanya pada salah satu sisi selasar, sedangkan sisi satunya merupakan open view.

Kelebihan : Maksimalisasi pencahayaan dan penghawaan alami pada ruang sirkulasi maupun ruang lain.

Kekurangan : Membutuhkan lahan yang luas untuk sirkulasi, pencapaian ke sirkulasi vertical dari ruang hunian kurang terjaga

2. *Interior Corridor/ Double Loaded Corridor*

Sirkulasi memanjang yang berada di antara ruang-ruang hunian yang saling berhadapan.

Kelebihan : Pemanfaatan ruang sirkulasi dan ruang bersama lebih efisien, ruang hunian dapat dicapai dari berbagai arah

Kekurangan : Privasi ruang hunian sangat tidak terjaga karena melebur jadi satu dengan aktivitas yang terjadi di sepanjang selasar, pencahayaan alami dan ventilasi silang hanya dapat dirasakan oleh ruang hunian yang berada pada tepi selasar, serta memungkinkan munculnya kesan monoton dan masalah orientasi ruang hunian

3. *Centered Corridor*

Sirkulasi utama terpusat di seputar sirkulasi vertical.

Kelebihan : Pemanfaatan ruang vertical lebih efektif dan privasi ruang hunian cukup tinggi



Kekurangan : Ruang hunian memiliki jumlah yang terbatas di tiap lantainya dan memungkinkan adanya ruang hunian yang memiliki orientasi yang tidak menguntungkan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa asrama adalah tempat penginapan yang diperuntukkan bagi pengajaran dan pendidikan. Alasan menggunakan asrama diantaranya tempat tinggal yang jauh ataupun sedang menempuh pendidikan tertentu. Asrama juga dibagi dari beberapa klasifikasi diantaranya bentuk hunian, ketinggian bangunan, macam penghuni, sirkulasi horizontal.

2.4 STANDAR UKURAN ASRAMA

Berdasarkan Buku de Chiara, *Time Saver Standards for Building Types* mengenai persyaratan ruang area, ukuran asrama yang digunakan adalah:

Tabel 2.2 Ukuran Asrama

Number of double bunks	Number of people	Min. Area needed (sq ft)
2	4	120
6	12	240
8	16	480
10	20	600
12	24	720
14	28	840
16	32	960

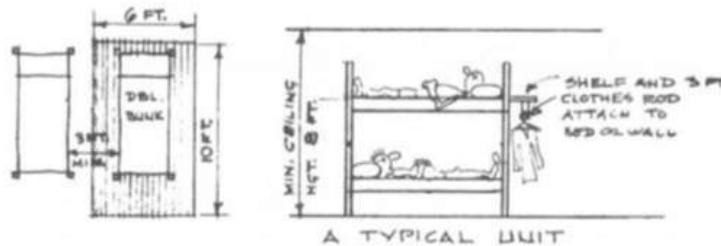
Sumber : *Idealog.com* (akses : 16/09/2018 13.30 WIB)

Time Saver Standards for Building Types menyebutkan bahwa luas ruangan minimum untuk satu kamar dengan 2 tempat tidur tingkat yang dihuni 4 orang adalah 120 kaki persegi atau $\pm 11\text{m}^2$. Dapat dipahami juga jika di kamar tersebut ditempatkan 2 tempat tidur tidak bertingkat, maka luasan yang dibutuhkan kurang lebih sama karena angka tersebut memperhitungkan area yang dibutuhkan oleh tempat tidur.



Luasan kamar asrama dipengaruhi oleh banyaknya penghuni, jumlah tempat tidur yang digunakan dan jenis tempat tidur yang digunakan.

Pada umumnya, kamar asrama yang dihuni oleh 2 atau lebih orang menggunakan tempat tidur double decker/double bunk untuk mengoptimalkan luas kamar agar dapat menampung banyak penghuni.



Gambar 2.1 Area minimum per double bunk, 60 sq ft
Sumber: Time Saver Standarts For building Types 2nd edition,
Sumber: *google.com* (akses : 16/09/2018 13.30 WIB)

2.4.1 Jenis Kamar Asrama dan Fasilitas

Berbagai artikel ilmiah yang membahas asrama memberikan contoh tipe kamar yang berbeda-beda. Dari berbagai artikel tersebut, tipe kamar yang umum disediakan di asrama antara lain sebagai berikut:

1. *Single Rooms* – kamar individual dihuni oleh satu orang.
2. *Double Rooms* – kamar dihuni 2 orang
3. *Triple Rooms* – kamar dihuni 3 orang
4. *Four – Student Rooms* – kamar dihuni 4 orang
5. *Dorm room* – kamar dihuni oleh lebih dari 4 orang. Kamar tipe ini digunakan di Eropa dan Amerika era 1950-1970 dan telah ditinggalkan.
6. *Suite Room* – kluster 3-4 kamar individual yang masing-masing dihuni satu sampai 2 orang dengan fasilitas ruang bersama sebagai penghubung.

Muslim et al. (2012) melakukan studi kepuasan mahasiswa terhadap tempat tinggalnya terkait jenis layanan dan fasilitas yang ditawarkan. Muslim et al. menemukan dalam artikel yang ditulis Li et al. dalam Thomsen (2008) bahwa di asrama mahasiswa senang dengan keberadaan ruang makan dan akses internet berkecepatan tinggi, sementara mereka tidak menyukai kesulitan memasak (tidak



tersedia fasilitas memasak), kamar mandi bersama, minim tempat parkir, peluang belajar di tempat tinggal (ketiadaan fasilitas belajar). Muslim et al. (2012) menambahkan bahwa saat ini terdapat kebutuhan terhadap fasilitas tambahan seperti area olahraga atau fitness, area rekreasi, jaringan nirkabel. Dari tulisan Muslim et al. (2012) dapat disimpulkan bahwa setidaknya diperlukan fasilitas bersama sebagai berikut dalam sebuah asrama:

- a. Ruang makan
- b. Dapur
- c. Kamar mandi pribadi
- d. Area belajar
- e. Area olahraga
- f. Area rekreasi
- g. Jaringan internet kecepatan tinggi
- h. Area parkir

Dalam Keppres yang dibahas sebelumnya, disebutkan juga fasilitas bersama sebuah asrama yang meliputi:

- A. Perpustakaan,
- B. Kantin,
- C. Koperasi,
- D. Sarana olahraga

Amole (2010) menambahkan perlunya fasilitas laundry untuk mewedahi kebutuhan perilaku domestik mahasiswi dan juga sebagai area komunal tempat berinteraksi.

2.4.2 Standart Hotel Bintang 3

Berdasarkan keinginan pemilik owner, standart asrama yang diinginkan adalah serupa dengan hotel bintang tiga. Berikut adalah klasifikasinya:

- a. Memiliki loby
- b. Kamar mandi di dalam
- c. Luas kamar standar minimal 24 m²
- d. Pintu kamar dilengkapi dengan pengaman
- e. Terdapat sarana rekreasi sekaligus olahraga
- f. Ruang kamar dilengkapi AC dan jendela



- g. Terdapat resto yang menghadirkan makanan untuk makan pagi, makan siang, dan makan malam
- h. Kapasitas penerangan minimum 150 lux

Berdasarkan standart ukuran asrama, dapat disimpulkan asrama yang baik harus memiliki beberapa fasilitas seperti ruang makan, dapur, area olahraga, dll. Serta harus memenuhi factor keselamatan, kesehatan, kenyamanan, dan keamanan serta dilengkapi dengan instalasi listrik yang memadai.

2.5 ENGINEERING

2.5.1 Definisi *Engineering*

Dewan Akreditasi untuk *Engineering* dan Teknologi (ABET), salah satu lembaga di Amerika Serikat, mendefinisikan *engineering* sebagai “profesi di mana di dalamnya pengetahuan matematika pendidikan, pengalaman, dan praktek diaplikasikan dengan semestinya untuk menemukan cara-cara yang ekonomis dalam memanfaatkan bahan-bahan dan kemampuan alam demi kemaslahatan umat manusia.”

Di dalam definisi ini terkandung elemen-elemen fundamental tertentu yang menggambarkan esensi dari disiplin ilmu *engineering*. *Engineering* adalah sebuah profesi. Sebagaimana layaknya hukum, kedokteran, arsitektur, pendidikan, dan manajemen/administrasi, profesi *engineering* menuntut standar sikap yang tinggi serta memiliki tanggung-jawab kepada klien, mitra, dan masyarakat sebagai satu kesatuan yang utuh. Profesi ini membutuhkan bidang pengetahuan yang spesifik, dan para anggotanya mendapatkan status profesional setelah melalui jalur-jalur pendidikan dan pelatihan yang jelas.

Landasan *engineering* adalah matematika dan ilmu alam. Baik insinyur maupun ilmuwan memiliki pengetahuan matematika dan ilmu alam yang sama baiknya, namun ilmuwan memanfaatkan pengetahuan ini terutama untuk memperoleh pengetahuan yang baru, sedangkan insinyur menerapkan pengetahuan ini untuk merancang dan menghasilkan perangkat-perangkat, struktur-struktur, dan proses-proses yang dapat digunakan. Dengan kata lain, ilmuwan berupaya untuk mengetahui, sedangkan insinyur berupaya untuk melakukan.



Berdasarkan dari uraian diatas, disimpulkan bahwa *engineering* adalah ilmu yang memanfaatkan bahan dan kemampuan alam demi kemaslahatan manusia, namun dengan tidak merusak ekosistem alam.

2.5.2 Cabang-cabang *Engineering*

Engineering adalah salah satu profesi yang sangat luas. *Engineering* memiliki beberapa cabang spesialisasi utama dan puluhan cabang yang lebih kecil. Pada paragraf di bawah ini, karakteristik dari beberapa cabang *engineering* yang banyak dikenal akan dibahas secara singkat, disajikan beruntun mulai dari yang terbesar hingga terkecil.

1) Teknik Elektro

Cabang terbesar dari semua yang ada di dalam bidang *engineering* adalah teknik elektro, cabang ini menggeluti perangkat-perangkat, sistem-sistem, dan arus listrik.

2) Teknik Komputer

Cabang *engineering* yang membicarakan desain dan penerapan sistem-sistem digital serta integrasi teknologi computer ke dalam beragam aplikasi dan sistem yang terus berkembang.

3) Teknik Mesin

Salah satu cabang *engineering* tertua dan terbesar adalah teknik mesin, sebuah disiplin yang berurusan dengan sistem-sistem mekanik, mesin-mesin bermotor, dan metode-metode manufaktur atau produksi.

4) Teknik Sipil

Sebuah cabang yang membicarakan desain gedung bertingkat, jembatan, bangunan tangka, Menara, waduk, dan bangunan besar lainnya.

5) Teknik Kimia

Teknik yang melibatkan ilmu kimia, fisika, dan *engineering* pada perancangan dan pengoperasian pabrik-pabrik yang memproduksi bahan-bahan yang dihasilkan melalui proses-proses kimiawi.

6) Teknik Industri

Cabang yang berkuat dengan perancangan, penyempurnaan, dan pemasangan sistem-sistem yang memadukan sumber-sumber daya manusai, bahan mentah, dan energi untuk memproduksi barang atau jasa.



7) Teknik Penerbangan

Teknik yang berkuat dengan semua aspek yang berkaitan dengan penerbangan wahana pada semua kecepatan dan ketinggian. Displin ini mencakup semua tahapan yang dimulai dari riset, desain, hingga pengembangan teknologi penerbangan.

8) Teknik Material

Spesialisasi *engineering* yang berurusan dengan pengembangan, produksi, fabrikasi, dan pemanfaatan bahan-bahan dalam teknologi-teknologi tertentu.

2.6 PRODUKTIVITAS

Produktivitas kerja merupakan perbandingan dari efektivitas keluaran dengan efisiensi salah satu masukan yang mencakup kuantitas, kualitas dalam waktu tertentu. Produktivitas kerja adalah suatu ukuran daripada hasil atau kinerja seseorang dengan proses input sebagai masukan dan output sebagai keluaranya yang merupakan indicator daripada kinerja karyawan dalam menentukan bagaimana usaha untuk mencapai produktivitas yang tinggi dalam suatu organisasi.

2.6.1 Faktor yang mempengaruhi produktivitas

1. Time and Motion Study

Deadline dan kinerja yang harus disesuaikan, jika salah satu aspek tersebut berlebihan akan berdampak pada produktivitas seseorang menjadi rendah.

2. Lingkungan Kerja

Apabila lingkungan kerjanya baik maka akan menciptakan suasana kerja yang nyaman dan sangat berpengaruh besar pada peningkatan produktivitas kerja seorang karyawan diperusahaan. Lingkungan kerja yang nyaman dan bersih maka akan membuat karyawan bekerja lebih giat dan baik.

3. Faktor Manajerial

Jika gaya kepemimpinan seorang pemimpin mengarahkan, memotivasi, memimpin bawahannya dengan baik maka semangat karyawan akan lebih tinggi dan termotivasi dalam menyelesaikan tugasnya.

4. Teknologi

Kemajuan teknologi meliputi peralatan yang semakin otomatis dan canggih, dimana bisa mendukung tingkat produksi dan mempermudah manusia melakukan pekerjaan.



Berdasarkan definisi produktivitas maka dapat disimpulkan bahwa suatu ukuran daripada hasil kerja atau kinerja seseorang, dilihat dari proses input yang menghasilkan suatu output optimal.

2.7 TATA RUANG KELAS

Pengaturan ruang kelas dan tempat duduk mempengaruhi jalannya diskusi, dan pada gilirannya mempengaruhi pula munculnya pola kepemimpinan dalam kelompok yang dapat mengefektifkan hasil dari tujuan pembelajaran. Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah disimpulkan, K. Davies (1987: 184) mengemukakan bahwa pengaturan ruang kelas terbagi atas klasifikasi ruang besar dan ruang kecil. Karakter dari ruang kelas besar antara lain: mampu menampung peserta didik lebih dari 12 orang, efektif untuk mengukur penerimaan informasi secara tradisional, keterampilan memimpin guru atau pendidik lebih diutamakan. Sedangkan untuk karakteristik tipe ruangan kelas kecil antara lain: menampung kurang dari 10 orang, lebih optimal untuk mengukur tujuan afektif maupun tujuan kognitif tingkat tinggi, metode tutorial akan lebih efektif, secara rasional dan irasional lebih disukai oleh guru maupun murid.

Kriteria utama ruang kelas menurut Laird adalah fleksibilitas. Tujuannya adalah agar posisi meja dan kursi dapat diubah dengan mudah dan cepat. Metode pembelajaran orang dewasa akan mengkondisikan perubahan yang sering pada meja dan kursi. Perubahan susunan meja dan kursi tersebut menurut Sugiyono (2002) bermanfaat untuk:

1. Komunikasi antara pengajar dan peserta, dan antara satu peserta dengan peserta yang lain akan menjadi semakin lancar, karena komunikasi akan berjalan dua arah secara langsung.
2. Akan memberikan suasana baru, tidak membosankan, karena posisi tempat duduk selalu berubah.
3. Dengan berubahnya posisi tempat duduk, maka komunikasi antar sesama peserta diklat lebih merata, dan tidak terfokus pada teman-teman tertentu saja.
4. Adil dalam memperoleh tempat duduk, karena yang sering duduk di belakang, tidak akan terus menerus di belakang saja atau sebaliknya.
5. Tidak akan terbentuk klik-klik kecil di dalam kelas.



Blanchard & Thacker (2004: 324) berpendapat bahwa, pengaturan tempat duduk tergantung pada jenis pelatihan yang diselenggarakan. The arrangement determines the degree of formality and where the attention focused. It also affects the level of two-ways communication. Menurut mereka, pengaturan tempat duduk ditentukan oleh tingkat keformalan sebuah pelatihan dan mempengaruhi juga terhadap komunikasi dua arah. Noe (2002:136) juga memiliki pendapat yang senada dengan apa yang sudah mereka paparkan, yaitu *setting arrangements at the training should be based on the understanding of the desired type of the trainee interaction and trainee-trainer interaction*. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Sugiyono dalam salah satu butir manfaat di atas.

2.7.1 Jumlah Peserta

Biasanya diklat yang diadakan pesertanya lebih dari 25 (dua puluh lima) orang, bahkan ada yang mencapai 40 (empat puluh) orang. Jumlah peserta yang demikian banyak akan menyebabkan kelas menjadi sangat *crowded* seperti layaknya sebuah pasar. Jumlah peserta yang ideal adalah 20 (dua puluh) orang setiap kelasnya.

Berdasarkan tata ruang kelas dapat disimpulkan bahwa ruangan sangat mempengaruhi keberlangsungan suatu pelatihan. Dan pengaturan ruang kelas yang cocok untuk diterapkan di Tiara *Competency center* adalah ruang berukuran besar dengan kapasitas antara 20-22 peserta.

2.8 INTERIOR KONDUSIF

Definisi kondusif dalam pembelajaran adalah suatu sikap tenang dalam melakukan aktifitas belajar, tertib dalam pelaksanaan berbagai tugas, dan mendukung semua kegiatan yang termasuk di dalam proses pembelajaran.

Berikut beberapa pendapat mengenai interior pelatihan yang kondusif

1. Menurut Menurut UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Perancangan interior “Harmony in equality” mampu membantu proses perkembangan pengguna ruang, menciptakan kondisi yang kondusif dari segi interior maupun lingkungan sekitar agar ABK dapat beraktivitas secara mandiri.

2. Menurut T. V. Savage dan D. G. Amstrong



Membangun desain interior yang kondusif yaitu dengan pengelolaan kelas yang efektif untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

2.9 INTERIOR NYAMAN

Berikut beberapa pendapat tentang interior yang nyaman

1. Menurut Denny Halim (2005)

Menurut Denny Halim, salah satu tugas penting seorang design interior adalah mampu menggambarkan sebuah tempat bagi orang lain dan membuatnya betah tinggal dan nyaman atau mau memakai tempat tersebut.

2. Menurut Sukesni (2009)

Suatu desain interior dikatakan nyaman dari aspek – aspek berikut :

a. Aspek psikologi pengguna

Dalam aspek psikologi pengguna, contoh dari kenyamanan desain interior berupa ketenangan dan keleluasaan bergerak.

b. Aspek estetika

Desain interior yang nyaman dengan penataan interior yang indah, serasi, bersih dan terang tanpa mengindahkan faktor fungsionalnya merupakan aspek estetika dari kenyamanan desain interior.

3. Menurut Francis D. K. Ching (1996)

Rumah ataupun bangunan merupakan tempat dimana sebagian besar aktifitas manusia dilakukan. Dengan demikian koordinasi yang seimbang antara nilai estetika dan aspek dalam desain interior diperlukan untuk menciptakan kenyamanan beraktifitas.

2.10 INTERIOR AKTIF

Menurut pendapat beberapa para ahli interior yang aktif adalah

1. Menurut Francis D. K. Ching (1996)

Mencocokkan warna sangat diperlukan dalam desain interior, pengaruh warna bersangkutan terhadap psikologis dan mengacu pada corak warna daripada intensitas. Warna yang hangat dengan intensitas tinggi dikatakan lebih aktif secara visual dan cenderung menstimulasi.



2. Menurut Cherry Anggraini Sutjipto (2009)

Dalam pusat terapi dan pelatihan untuk pewarnaan perabot digunakan warna-warna terang untuk menciptakan suasana yang tidak monoton dan membuat pengunjung atau pengguna ruangan lebih aktif.

2.11 KEAKTIFAN PELATIHAN

Keaktifan dalam suatu pelatihan merupakan unsur penting dalam meningkatkan hasil sumber daya manusia dan meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar. Keaktifan adalah bentuk dari pada aktivitas peserta didik. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, aktif diartikan sebagai giat. Keaktifan berarti suatu usaha atau kerja yang dilakukan dengan giat yang menghasilkan perubahan dari tidak melakukan apa-apa menjadi melakukan sesuatu.

Menurut Sardiman (Nugroho Wibowo : 2016) keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai sesuatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Sedangkan menurut Aunurrahman (dalam Diyan Puspita Sari dan Bambang Priyo Darminto : 2014) menyatakan bahwa “keaktifan dalam pelatihan adalah persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, didasari dan dikembangkan oleh setiap mentor didalam proses pelatihan“.

Berdasarkan beberapa pengertian keaktifan diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta adalah kegiatan atau kesibukan dalam kegiatan diklat didalam instansi yang berwenang menyelenggarakan suatu pelatihan yang berguna untuk mengembangkan keahlian, sehingga pekerjaan dapat diselesaikan dengan lebih cepat dan lebih efektif. Karakteristik keaktifan dalam proses pelatihan adalah adanya keterlibatan peserta dalam proses tersebut. Peserta tidak sekedar menerima dan menelan konsep-konsep yang disampaikan mentor, tetapi juga beraktivitas langsung. Dalam hal ini mentor perlu menciptakan situasi yang menimbulkan aktivitas para peserta, sehingga dapat terlibat langsung dalam proses pelatihan.

2.11.1 Indikator Keaktifan

Menurut Nana Sudjana (dalam Nugroho Wibowo, 2016) keaktifan dalam mengikuti proses pelatihan dapat dilihat dalam :

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas pelatihan.
- b. Terlibat dalam pemecahan masalah.



- c. Bertanya kepada peserta lain atau kepada mentor apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
- e. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk mentor.
- f. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- g. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
- h. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya

2.11.2 Desain Atraktif dapat Meningkatkan Keaktifan Pengguna

- a. Menurut D. K. Ching (2002)

Desain interior adalah perencanaan tata letak dan perancangan ruang di dalam bangunan. Keadaan fisiknya memenuhi kebutuhan dasar kita akan naungan dan perlindungan, mempengaruhi bentuk aktivitas dan memenuhi aspirasi kita dan mengekspresikan gagasan yang menyertai tindakan kita, disamping itu sebuah desain interior juga mempengaruhi pandangan, suasana hati dan kepribadian kita. Oleh karena itu, tujuan dari perancangan interior adalah pengembangan fungsi, pengayaan estetis dan peningkatan psikologi ruang interior.

- b. Menurut Kugler (2007)

Sebagai perpanjangan dari bagian perencanaan, desain dalam sebuah interior merupakan hal yang penting untuk menciptakan hirarki visual untuk membantu dalam penekanan ruangan yang digunakan untuk suatu fungsi ruang. Desain interior yang bersifat atraktif ditandai dengan adanya variasi dan fleksibilitas atas ruangnya, namun keberhasilan dari hal tersebut ditentukan dari kesederhanaan dan kejelasan dalam penekanan setiap ruangan yang menjadi tujuan utamanya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang desain atraktif dapat meningkatkan keaktifan pengguna diatas dapat disimpulkan bahwa atraktif adalah interior yang mengembangkan fungsi, pengayaan estetis dan peningkatan psikologi ruang interior. Selain itu ciri yang dapat dilihat perbedaanya dari interior atraktif agar dapat meningkatkan keaktifan penggunanya adalah adanya pengembangan variasi dan fleksibilitas atas



ruangannya, namun keberhasilan dari hal tersebut ditentukan dari kesederhanaan dan kejelasan dalam penekanan setiap ruangan yang menjadi tujuan utamanya.

2.12 UNSUR UTILITAS RUANG

2.12.1 Pencahayaan

Pencahayaan merupakan salah satu unsur terpenting dalam sebuah gedung atau bangunan. Faktor yang menentukan berhasil tidaknya perencanaan pencahayaan di dalam ruangan tergantung dari kondisi bangunan itu sendiri. Ada dua jenis pencahayaan, pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami, yang dimaksud adalah sinar matahari. Sedangkan pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dibuat oleh manusia, seperti cahaya lilin dan cahaya lampu listrik. Cahaya buatan mempunyai dua fungsi yakni sebagai sumber penerangan dan sebagai aksesoris yang dapat memberikan keindahan pada ruang.

Pencahayaan buatan dibedakan menjadi lima yaitu pencahayaan langsung (Direct Light), Pencahayaan tidak langsung (Indirect Light), pencahayaan setempat, pencahayaan yang diarahkan untuk menerangi suatu obyek, pencahayaan yang membias (diffused), dan pencahayaan khusus yaitu pencahayaan yang dibutuhkan untuk jenis-jenis pekerjaan. Berikut ini merupakan macam-macam metode pencahayaan buatan yang mampu memberikan efek-efek tertentu, seperti:

A. General Lighting (pencahayaan umum)

Pencahayaan umum adalah pencahayaan yang dapat dicapai oleh lampu-lampu portable, lampu langit-langit, atau lampu yang memanjang di dinding.

B. Special Lighting (pencahayaan khusus)

Pencahayaan khusus bertugas untuk menciptakan efek khusus dari cahaya langsung pada area yang diinginkan.

C. Decorative Lighting (pencahayaan dekoratif)

Pencahayaan di dalam ruang-ruang berolahraga dapat diatur sedemikian rupa untuk mendukung serangkaian aktivitas yang dilakukan. Lampu dengan bola lampu bereflektor sebagai pengarah cahaya akan sangat bermanfaat untuk aktivitas berolahraga. (Rorke, Messana. 2007)

2.12.2 Penghawaan

Penghawaan terbagi menjadi 2, yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan alami dapat memanfaatkan sistem *cross ventilation*. Sedangkan



penghawaan buatan dapat bersumber dari kipas atau AC (*Air Conditioner*). Secara umum terdapat tiga jenis AC yaitu:

- A. Window AC umumnya digunakan di perumahan dan hanya dipasang pada salah satu dinding ruangan dengan batas ketinggian tertentu agar saat udara keluar tidak mengganggu penggunanya.
- B. Central AC digunakan pada unit-unit perkantoran, hotel supermarket dengan pengendalian yang dilakukan dari satu tempat.
- C. Split AC hampir sama dengan window AC, perbedaan dari kedua AC tersebut terletak pada konstruksi dimana alat condensator terletak di luar ruangan. Dari hasil percobaan oleh beberapa ahli menunjukkan bahwa temperatur yang nyaman bagi manusia di dalam ruangan berkisar antara 20-24 C, dengan kelembaban relatif 40-45%, serta kecepatan udara segar yang diperlukan dalam suatu ruangan berkisar 30 m/orang/jam (Suptandar, 1982).

2.12.3 Akustik

Akustik merupakan unsur penunjang dalam sebuah disain, karena akustik dapat menimbulkan efek psikis dan emosional bagi orang yang mendengarnya. Pengendalian akustik yang baik membutuhkan penggunaan bahan dengan tingkat penyerapan yang tinggi seperti pada lapisan permukaan lantai, dinding, plafond, luas ruang, fungsi ruang, isi ruang, bahan tirai, tempat duduk dengan lapisan lunak, karpet, udara di dalam ruang dan pengaruh lingkungan sekitarnya, akustik yang perlu diperhatikan dalam sebuah ruang untuk mampu meredam bunyi bising yang ditimbulkan dengan persyaratan tingkat kebisingan. (Francis D. K. Ching, 1996).

2.12.4 Wayfinding

Rambu-rambu atau saat ini lebih dikenal dengan istilah wayfinding merupakan hal penting yang dibutuhkan pengguna dalam ruang publik. Disimpulkan dari beberapa literatur bahwa *wayfinding* adalah sebuah metodologi dalam mengatur elemen-elemen untuk membimbing orang menuju ke tujuan mereka. Sign adalah alat yang membantu dalam wayfinding. Elemen arsitektur seperti cahaya, warna, bahan, dan jalur juga berperan besar dalam *wayfinding*. Perancangan *wayfinding* yang sukses adalah jika dapat secara intuitif mengarahkan seseorang (self-navigable), dan dapat mendukung visual dari keseluruhan area. *Wayfinding* adalah tentang tempat itu sendiri dan pengunjung.



Beneicke, Biesek, dan Brandon (2003) menjelaskan bahwa signs dapat meningkatkan kejelasan perancangan wayfinding. Fungsi dari sign adalah untuk mengidentifikasi, menginformasikan, mengarahkan, menghormati, membatasi, atau mengizinkan, hal ini dapat diperjelas melalui Gambar 2.2. Ditekankan bahwa sebuah sistem sign yang baik harus sesuai dengan informasi yang ingin diberikan. (Darmajaya, 2017)



Gambar 2.2 Jenis-Jenis Sign dalam Perancangan Wayfinding Sumber: Beneicke, Biesek, dan B-randon (2003)

Sumber: *google.com* (akses : 25/01/2019 18.30 WIB)

2.12.5 Mechanical Electrical

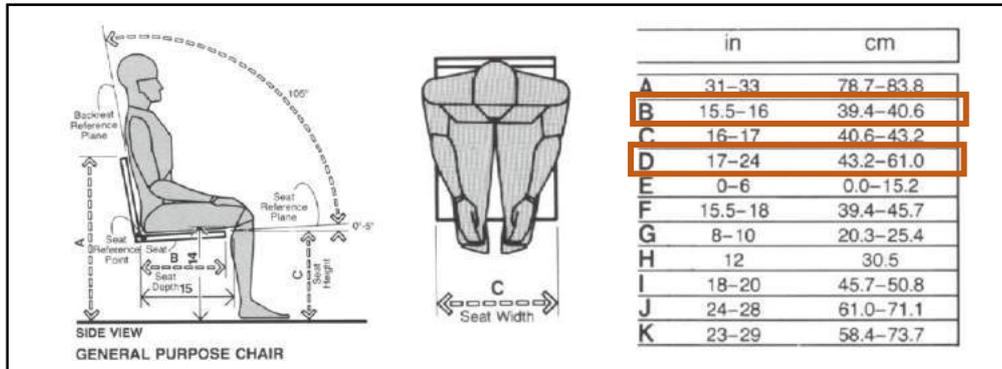
Rencana *mechanical electrical* pada pusat pelatihan harus memenuhi standar kebutuhan pengguna. Jalur listrik untuk mendukung peralatan pelatihan dan jalur listrik pada audio visual harus dipisahkan untuk menghindari bahaya arus pendek dan memudahkan dalam perawatan dan perbaikan.

Berdasarkan utilitas ruangan yang ada, area pelatihan sebaiknya memiliki beberapa aspek diantaranya pencahayaan yang mencukupi, sirkulasi udara yang bagus, aspek akustik yang memadai, *wayfinding* dan juga ditunjang standar kebutuhan mechanical engineering yang baik. Dengan adanya unsur tersebut program pelatihan dapat berjalan dengan lancar.



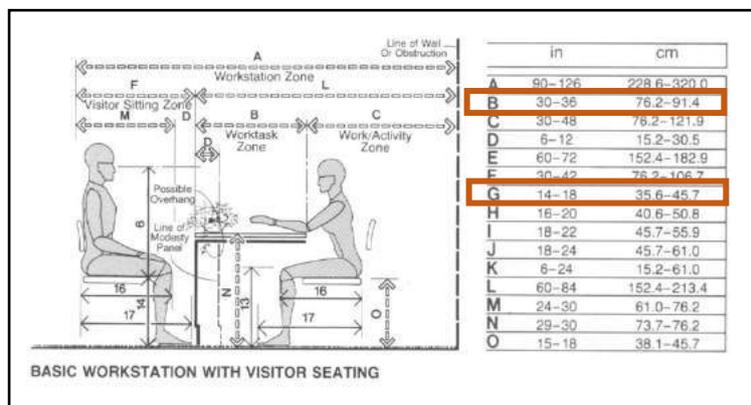
2.13 STUDI ANTOPOMETRI

2.13.1 Antopometri Ruang Kelas Pelatihan



Gambar 2.3 *General Purpose Chair*
Sumber: Human Dimention & Interior Space (1979)

Ukuran furniture duduk area pelatihan memiliki tinggi 78,7 – 83,8 cm dan lebar furniture berukuran 40,6 – 43,2 cm. Ukuran ini adalah standar yang dapat mendukung kegiatan secara optimal.

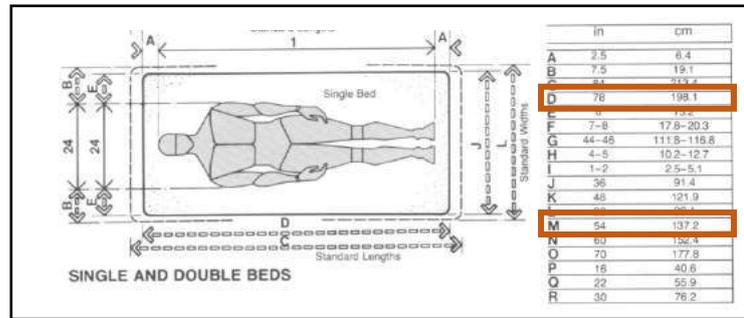


Gambar 2.4 *Basic Workstation with Visitor Seating*
Sumber: Human Dimention & Interior Space (1979)

Berikut hal yang harus diperhatikan adalah *worktask zone*. Karena para peserta pelatihan akan menggunakan dalam waktu yang cukup lama, maka ukuran zone yang disarankan adalah 76,2 – 91,4 cm agar mengurangi terjadinya gangguan kesehatan dan mengoptimalkan proses pelatihan berlangsung. Selain itu, *work activity zone* memiliki luasan 76,2 – 121,9 cm sehingga alur sirkulasi tidak akan mengganggu peserta pelatihan yang lain.

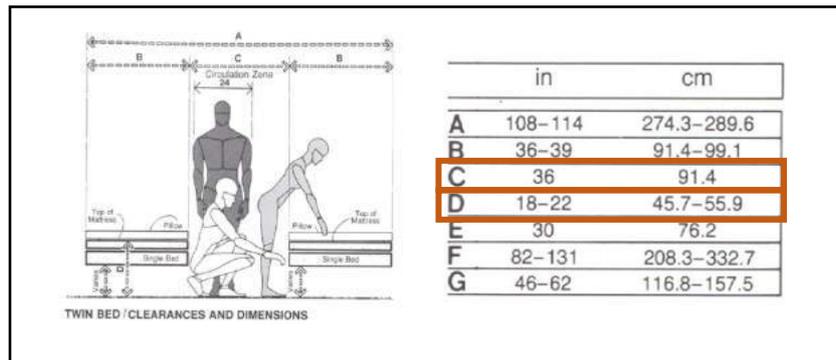


2.13.2 Antropometri Asrama



Gambar 2.5 *Single and Double Beds*
Sumber: Human Dimention & Interior Space (1979)

Kebutuhan istirahat dalam pelatihan sangatlah penting untuk menjaga kesehatan para peserta. Standar ukuran bed single untuk asrama berkisar antara 213,4 cm dan lebar 99,1 cm.

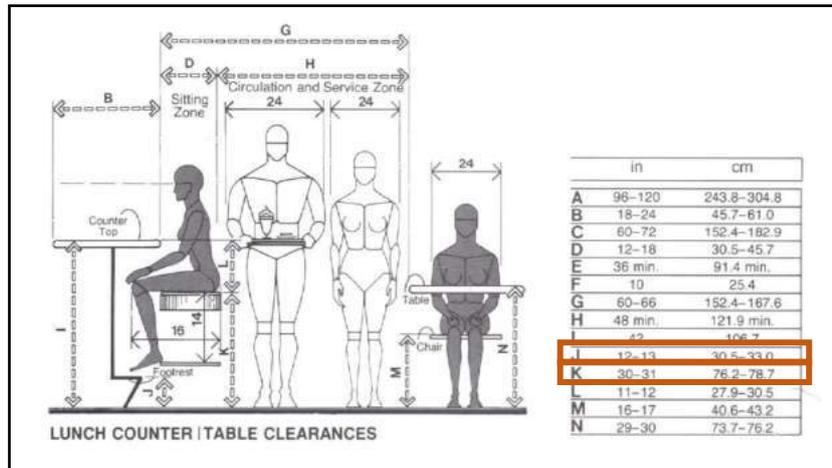


Gambar 2.6 *Two Bed / Cleareances and Dimensions*
Sumber: Human Dimention & Interior Space (1979)

Pada ruang asrama terdapat dua bed dalam satu kamar, jarak antar satu bed dengan yang lain adalah 91,4 cm. selanjutnya mempertimbangkan kenyamanan dalam menggunakan bed maka tinggi bed sesuai standart adalah 45,7 – 55,9 cm.



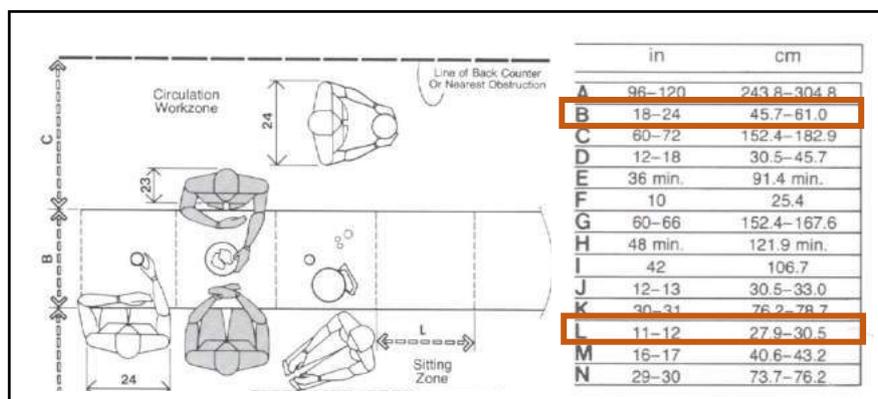
2.13.3 Antropometri Ruang Makan



Gambar 2.7 *Lunch Counter*

Sumber: Human Dimension & Interior Space (1979)

Pada ruang makan menggunakan furniture berupa meja counter panjang dan beberapa table stool lingkaran, jarak sitting zone sesuai standart adalah 27,9 – 30,5 cm. Sedangkan lebar meja untuk makan berdampingan yang ideal yaitu 45,7 – 61,0 cm.



Gambar 2.8 *Lunch Counter / Table Clearances*

Sumber: Human Dimension & Interior Space (1979)

Area makan harus memiliki alur sirkulasi yang ideal dengan minimal luasan area 121,9 cm. Sedangkan jarak antara area duduk dan sirkulasi atau area service memiliki luasan sekitar 152,4 – 157,6 cm.



2.14 STUDI EKSISTING

2.14.1 Sejarah Tiara Vibrasindo Pratama

Sejak tahun 1995, Tiara Vibrasindo Pratama telah berkomitmen untuk menangani integrasi Keandalan Aset dan peningkatan praktik bisnis. Dalam perjalanannya sekitar 21 tahun, Tiara Vibrasindo Pratama juga telah mengembangkan untuk mempengaruhi setiap aspek keandalan asset hingga Keandalan Integrator & Konsultasi serta Pelatihan & Sertifikasi. Selanjutnya, Tiara Vibrasindo Pratama berpegang pada misi yaitu sebagai mitra berpengalaman dalam menjawab kebutuhan yang terus meningkat dari optimasi keandalan pabrik. Sebagai hasil dari peningkatan berkelanjutan dan aktivitas *benchmarking* kelas dunia. Tiara Vibrasindo Pratama telah mengembangkan jasanya pada bidang pelatihan calon-calon engineering baru, anak perusahaan tersebut adalah Tiara *Competency center*. Luas bangunan total pada area ini sekitar 15345 m² yang berlokasi di daerah Yogyakarta-Jawa Tengah.

2.14.2 Visi, Misi, Corporate Identity



Gambar 2.9 Logo Induk Perusahaan Tiara *Competency center*
Sumber: *tiaravib.com* (akses : 16/07/2018 16.30 WIB)

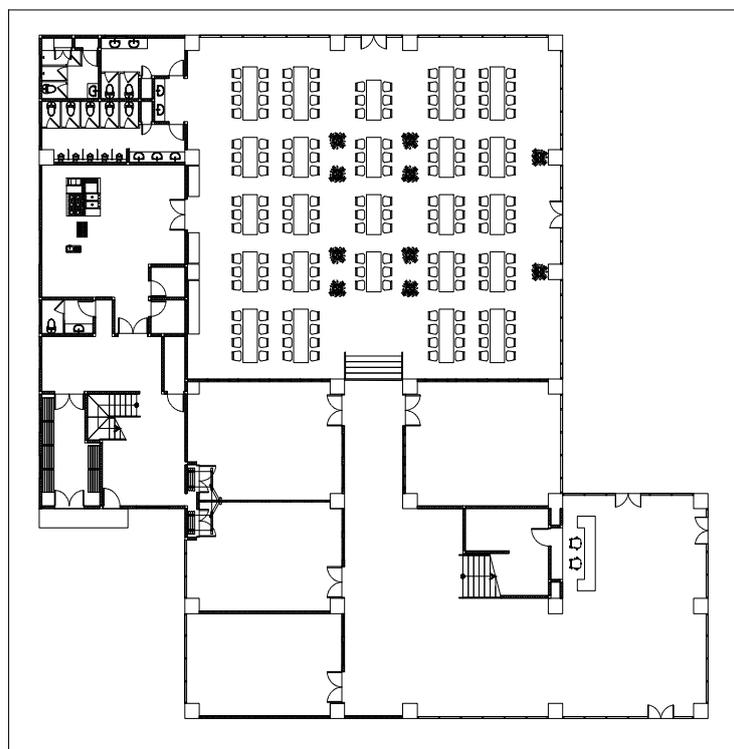
Berikut ini merupakan visi dan misi Tiara *Competency center*:

- Visi perusahaan:
Untuk memberikan solusi terintegrasi lengkap terbaik dan terpercaya dengan mengoptimalkan Teknologi, Kompetensi, dan Proses Bisnis untuk meningkatkan kinerja aset.
- Misi perusahaan:



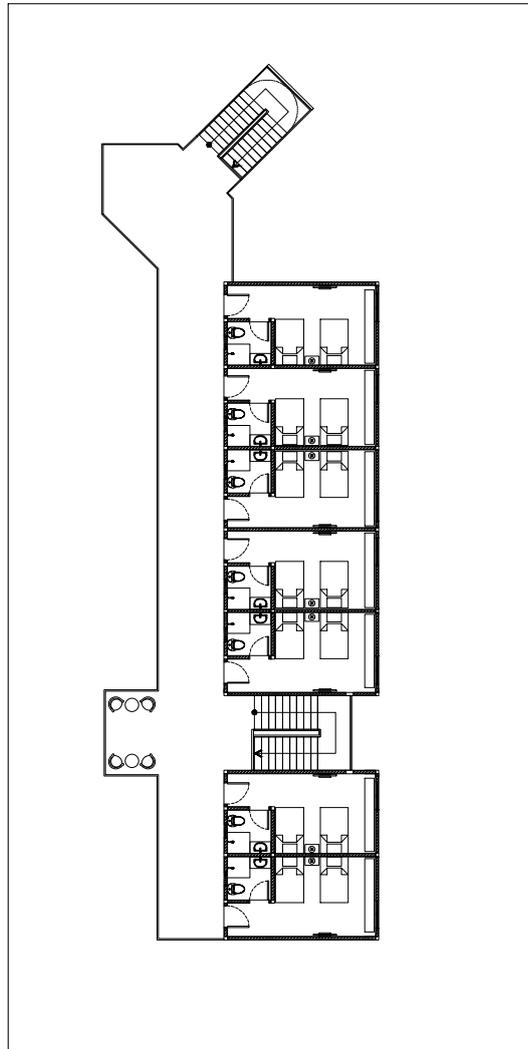
- MEMBANTU pelaksanaan proses manajemen keandalan praktik terbaik dan kerangka kerjanya
- MEMBERI pelatihan terbaik, pelatihan dan layanan mentoring yang didukung oleh insinyur yang berpengalaman dan terampil
- MEMASTIKAN teknologi yang dibutuhkan digunakan secara optimal dalam semua proses yang mendukung semua kinerja keandalan asset.

2.14.3 Analisa Denah/Lay Out Ruang



Gambar 2.10 Denah Eksisting lantai 1 Ruang Pelatihan TCC Yogyakarta
Sumber: Dokumentasi Griyanggita (2018)

Denah eksisting dirasa kurang menarik dan terlalu monoton, baik dari segi penataan layout dan beberapa area yang menjadi ruang terpilih. Penataan yang bersifat atraktif akan memberikan kesan yang berbeda dan memungkinkan para pengguna untuk dapat menambah keaktifan dalam mengikuti serangkaian proses pelatihan.

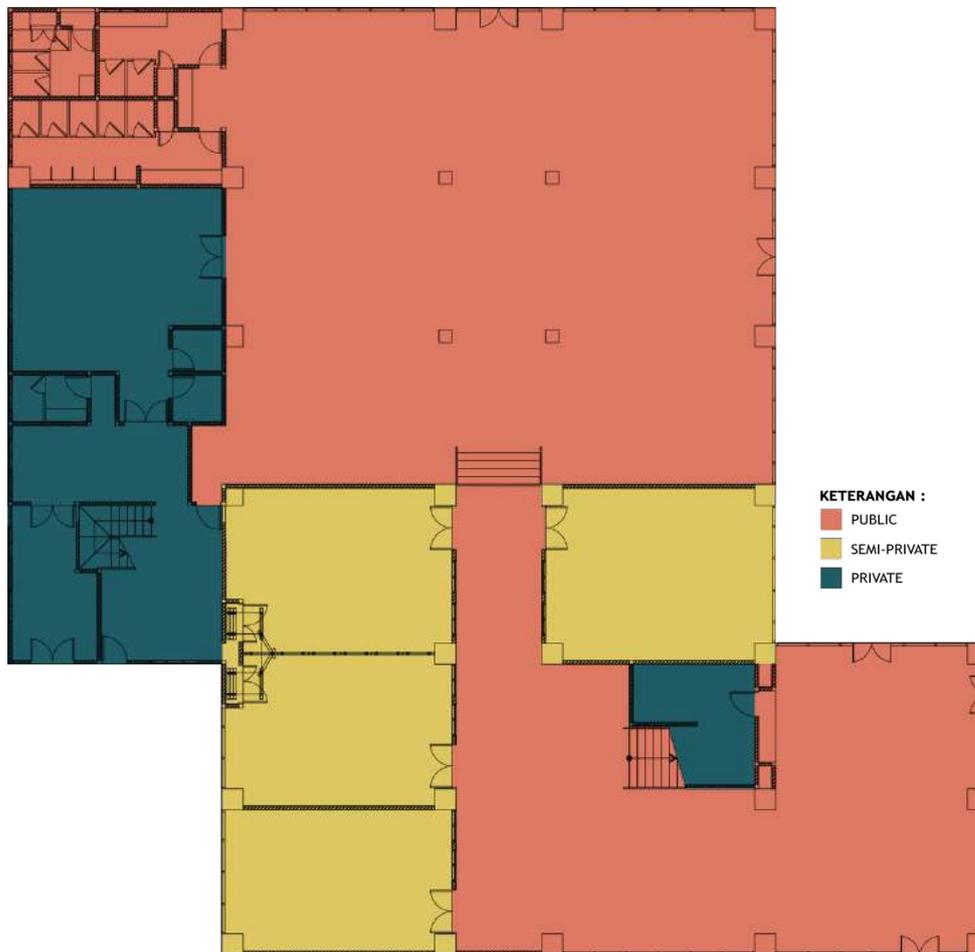


Gambar 2.11 Denah Eksisting lantai 2 Ruang Pelatihan TCC Yogyakarta
Sumber: Dokumentasi Griyanggita (2018)

Sedangkan pada area asrama penataan layout dirasa sudah cukup untuk digunakan para pengguna pelatihan menginap. Pemilihan single bed dirasa sangat cocok untuk menjaga privasi satu sama lain karena memungkinkan pengguna dicampur dengan peserta lain yang baru dikenal, namun juga tetap dapat berinteraksi satu dengan yang lain.

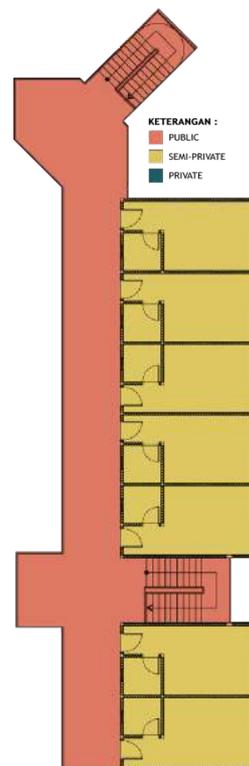


2.14.4 Analisa Fungsi Ruang



Gambar 2.12 Analisa Fungsi Ruang area Pelatihan TCC Yogyakarta
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Berdasarkan gambar diatas area public hampi menyeluruh karena area tersebut dapat diakses oleh siapapun baik dari pengguna sampai staff, sedangkan pada area semi privat merupakan area pelatihan yang hanya dapat diakses oleh peeserta dan staff. Selanjutnya pada area private merupakan area dapur, ruang karyawan, dan ruang keamanan maupun ruang panel yang hanya dapat diakses oleh staff yang bersangkutan.



Gambar 2.13 Analisa Fungsi Ruang area Asrama TCC Yogyakarta
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Berdasarkan gambar diatas area public merupakan area koridor / foyer yang dapat digunakan oleh siapapun, sedangkan area kamar asrama merupakan area semi private yang dapat diakses oleh pengguna kamar tersebut. Pada eksisting area asrama ini tidak ada area private karena beberapa ruang sudah ada di area pelatihan.

Tabel 2.3 Area dan Aktifitas Perilaku Pengguna

Nama Ruang	Aktivitas	Pelaku	Waktu
Lobby	<ul style="list-style-type: none">MenungguBerkumpul	Peserta, Staff	Pagi, siang, sore, malam
Ruang Keamanan	<ul style="list-style-type: none">Berkumpul	Staff	Pagi, siang, sore, malam
Ruang Panel	<ul style="list-style-type: none">Mengecek KondisiMenyalakan sistem utilitas yang akan digunakan	Staff	Pagi, siang, sore, malam
Laboratorium	<ul style="list-style-type: none">Melakukan kegiatan pelatihan	Peserta	Pagi, siang, sore



Ruang <i>Training</i> 1,2,3	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan kegiatan pelatihan 	Peserta, Staff	Pagi, siang, sore
Food Area	<ul style="list-style-type: none"> Makan Berbincang Berdiskusi 	Peserta, Staff	Pagi, siang, sore
Ruang Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> Berkumpul Briefing 	Staff	Pagi, siang, sore
Dapur	<ul style="list-style-type: none"> Memasak Menyiapkan makanan peserta dan staff 	Staff	Pagi, siang, sore, malam
Pendingin dan Pembeku	<ul style="list-style-type: none"> Menyimpan bahan baku makanan dan minuman 	Staff	Pagi, siang, sore, malam
Toilet	<ul style="list-style-type: none"> Buang Air Mencucui Muka 	Peserta, User	Pagi, siang, sore, malam
Asrama	<ul style="list-style-type: none"> Beristirahat Berkumpul 	Peserta	Pagi, siang, sore, malam

Tabel 2.4 Area dan Kebutuhan Furniture Pengguna

Nama Ruang	Aktivitas	Pengguna	Furniture	Luasan (cm)
Lobby	<ul style="list-style-type: none"> Menunggu Berkumpul 	Peserta, Staff	<ul style="list-style-type: none"> Meja Receptionis Sofa Coffe Table Internet Corner Meja Display 	(300x 110x 90) (127 x 127 x 70) (140 x 120 x 55) (42 x 80 x 65) (240 x 120 x 110)
Ruang Keamanan	<ul style="list-style-type: none"> Berkumpul 	Staff	<ul style="list-style-type: none"> Meja Kursi Storage 	(300x 110x 90) (55 x 60 x 60) (240 x 120 x 110)
Ruang Panel	<ul style="list-style-type: none"> Mengecek Kondisi Menyalakan sistem utilitas 	Staff	<ul style="list-style-type: none"> Meja Kursi Storage 	(300x 110x 90) (55 x 60 x 60) (240 x 120 x 110)



	yang akan digunakan			
Laboratorium	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan kegiatan pelatihan 	Peserta	<ul style="list-style-type: none"> Meja Kursi Storage 	(300x 110x 90) (55 x 60 x 60) (240 x 120 x 110)
Ruang Training 1,2,3	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan kegiatan pelatihan Berdiskusi 	Peserta, Staff	<ul style="list-style-type: none"> Meja Kursi Storage 	(300x 110x 90) (55 x 60 x 60) (240 x 120 x 110)
Food Area	<ul style="list-style-type: none"> Makan Berbincang Berdiskusi 	Peserta, Staff	<ul style="list-style-type: none"> Meja Makan Kursi Makan Stool Instalasi Meja Makan Meja Saji 	(280 x 80 x 75) (50 x 300 x 85) (50 x 300 x 85) (450 x 430 x 120) (350 x 80 x 80)
Ruang Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> Berkumpul Briefing 	Staff	<ul style="list-style-type: none"> Meja Kursi Storage 	(300x 110x 90) (55 x 60 x 60) (240 x 120 x 110)
Dapur	<ul style="list-style-type: none"> Memasak Menyiapkan makanan peserta dan staff 	Staff	<ul style="list-style-type: none"> Meja Saji Kompore Storage 	(350 x 80 x 80) (55 x 45 x 15) (240 x 120 x 110)
Pendingin dan Pembeku	<ul style="list-style-type: none"> Menyimpan bahan baku makanan dan minuman 	Staff	<ul style="list-style-type: none"> Storage Kulkas Pemanas 	(240 x 120 x 110) (80 x 180 x 180) (80 x 180 x 180)
Toilet	<ul style="list-style-type: none"> Buang Air Mencucui Muka 	Peserta, User	<ul style="list-style-type: none"> Closet Urinoir Wastafel 	(60 x 50 x 65) (225 x 50 x 85) (225 x 50 x 85)
Asrama	<ul style="list-style-type: none"> Beristirahat Berkumpul 	Peserta	<ul style="list-style-type: none"> Wardrobe Bed Workdesk Storage 	(105 x 50 x 150) (120 x 200 x 75) (80 X 40 X 75) (250 x 50 x 80)



Analisis sirkulasi dilakukan untuk memperoleh pola sirkulasi pengguna dan staff pada Tiara *Competency center*. Sirkulasi ini akan mengarah pada organisasi ruang pada konsep desain.

1. Organisasi Ruang dan Pola Sirkulasi Pengguna

Sirkulasi pengguna pada Tiara *Competency center* dimulai dari area pintu masuk. Terdapat 2 pintu masuk yaitu pada lobby dan area tangga di bagian belakang. Permasalahan sirkulasi peserta pelatihan yang terdapat di Tiara *Competency Centre* adalah sebagai berikut:

- a. Kurang adanya wayfinding atau penunjuk arah pada lokasi lobby utama. Sehingga ketika pertama kali masuk, pengguna akan kebingungan dan tidak tahu kelengkapan fasilitas yang ada di dalam TCC.
- b. Area koridor terlalu kosong dan kurang elemen estetis untuk mendukung suasana yang ditimbulkan.
- c. Area makan terlalu formal yaitu posisi layout yang terbagi menjadi dua dan tidak adanya *zoning*.

2. Organisasi Ruang dan Pola Sirkulasi Staff

Sirkulasi staff dimulai dari pintu masuk lobby kemudian menuju area karyawan untuk melakukan check lock. Setelah itu, staff langsung pergi ke area kerja masing-masing. Permasalahan sirkulasi staff yang terjadi pada Tiara *Competency center* adalah sebagai berikut:

- a. Lokasi ruang karyawan yang minim akses untuk ke beberapa area lainnya, misalnya antara ruang karyawan dan area lobby yang cukup jauh dan harus melewati beberapa ruangan lainnya, hal ini dirasa kurang efektif.
- b. Semua aktifitas staff seperti istirahat, makan, locker barang menjadi satu dalam satu ruang. Sehingga dirasa kurang begitu nyaman bagi para staff dan karyawan.

2.15 STUDI PEMBANDING

2.15.1 Surabaya *Training Centre*

A. Profile Surabaya Training Center

Surabaya *Training Center* (STC) adalah lembaga yang memiliki jalur pendidikan dan pelatihan, yang mencakup beberapa program atau pelatihan mata pelajaran yaitu Bahasa Inggris, Komputer, Konseling Studi, Manajemen Sumber Daya Manusia, Manajemen Keselamatan (SMK3), dan Manajemen Mutu. Lembaga



ini telah beroperasi selama lebih dari 2 dekade. Perusahaan ini awalnya dikenal sebagai “10 STUDI PELAJARAN CLUB SURABAYA (SCS)” yang didirikan pada tahun 1987 di bawah lisensi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 2767/10 4.10A / LA. Ia memiliki dua koordinator operasi yang koordinator pertama berurusan dengan mata pelajaran Ujian Nasional sementara yang lain berurusan dengan kursus bahasa Inggris. Pada tahun 1990, lembaga ini mengubah namanya menjadi “YAYASAN 10 NOPEMBER SURABAYA” yang lembaga tersebut dikelola di bawah satu koordinator dan masih di satu tempat. Sejak itu pelatihan bahasa Inggris telah beroperasi hingga sekarang.

Pada tahun 1999 kursus bahasa Inggris dipisahkan dari institusi utamanya karena permintaan pasar dan mengubah namanya menjadi “Surabaya *Training Center* (STC)” di bawah lisensi Dinas Pendidikan Surabaya No. 188/4193 / 436.7.1 / 2017 tanggal 3 Mei 2017 Sejak saat itu, institusi ini telah dikenal luas karena teknik pengajaran dan inovasi dalam pendidikan. Lembaga ini fokus pada pendidikan dan pelatihan untuk tujuan umum, siswa Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, Universitas, Korporasi dan peserta umum untuk membuat mereka siap menghadapi persaingan era global. Kisah suksesnya dibuat melalui kerja keras, kesabaran, dedikasi dan disiplin stafnya oleh beberapa inovasi yang luar biasa dalam masalah pendidikan. Sejak 2012, STC mulai melayani permintaan dari beberapa klien untuk memberikan pelatihan tentang manajemen sumber daya manusia, manajemen keselamatan (Sistem Manajemen Keselamatan dan Kesehatan Kerja - SMK3), dan manajemen mutu.

B. Visi Misi Surabaya Training Center

Surabaya *Training Center* (STC) adalah lembaga visioner yang dilengkapi dengan komitmen kuat untuk mencapai persiapan peserta untuk berkompetisi di Era Global. Sejauh ini lembaga telah menjalankan kegiatan dengan menerapkan praktik terbaik yang mengoptimalkan kemampuan guru dan instruktur, menggunakan teknologi yang kompetitif, dan menggunakan teknik pengajaran atau pelatihan yang inovatif sesuai dengan tingkat dan karakteristik para peserta. Oleh karena itu, misi lembaga diarahkan untuk peningkatan kualitas pengetahuan peserta sehingga Pusat Pelatihan Surabaya dapat menjadi pusat pelatihan profesional terkemuka.



Selaras dengan visi dan misi lembaga, Surabaya *Training Center* adalah yang paling dibutuhkan bagi klien dan peserta umum untuk meningkatkan diri mereka yang berfokus pada bagaimana membuat target kami tercapai. Selain itu, untuk memenuhi kebutuhan klien, STC mengembangkan pelatihan in-house bahasa Inggris untuk program pribadi dan perusahaan.

C. *Suasana Ruang*



Gambar 2.14 Suasana Ruang Pelatihan STC
Sumber: *surabayatraining.co.id* (akses : 28/11/2018 12.30 WIB)

2.15.3 Yayasan Nurul Hidayat Surabaya

A. *Profile Yayasan Nurul Hayat Surabaya*

Yayasan Nurul Hayat berdiri pada tahun 2001 yang bergerak dalam bidang layanan sosial dan dakwah. Yayasan Nurul Hayat merupakan Lembaga Amil Zakat Nasional berdasarkan SK Meteri Agama RI no 422 tahun 2015. Nurul Hayat sejak awal didirikan sudah dicita-citakan untuk menjadi lembaga milik ummat yang mandiri. Lembaga milik ummat artinya lembaga yang dipercaya oleh ummat karena mengedepankan transparansi dan akuntabilitas pengelolaan dana-dana amanah ummat. Sedangkan lembaga yang mandiri artinya hak kami sebagai amil (gaji karyawan) tidak mengambil dana zakat dan sedekah ummat. Kami berusaha memenuhi gaji karyawan secara mandiri dari hasil usaha yayasan.

B. *Visi dan Misi Yayasan Nurul Hayat Surabaya*

Yayasan Nurul Hayat memiliki visi dan misi sebagai berikut, Visi Mengabdikan pada Allah dengan Membangun Ummat dan Misi Menebar kemanfaatan dan pemberdayaan di bidang Dakwah, Sosial, Kesehatan, Pendidikan dan Ekonomi. Yayasan Nurul Hayat juga memiliki motto yakni “Sejuk Untuk Semua”.



Nurul Hayat Sejuk Untuk Semua adalah sebuah tekad agar dimanapun Nurul Hayat berada harus selalu menghadirkan kesejukan bagi sekitarnya. Sejuk Untuk Semua juga penegasan bahwa NH secara organisasi tidak berafiliasi dengan suatu paham atau golongan tertentu sehingga diharapkan Nurul Hayat dapat diterima dan memberi kemanfaatan untuk golongan manapun dan dimanapun. Sejuk untuk semua adalah misi qurani untuk menjadi Rahmatan lil 'Alamiin. Yaitu berdakwah Islam menggunakan hikmah dan perkataan yang baik (mau'idzah hasanah), serta tolong menolong dalam kebaikan.

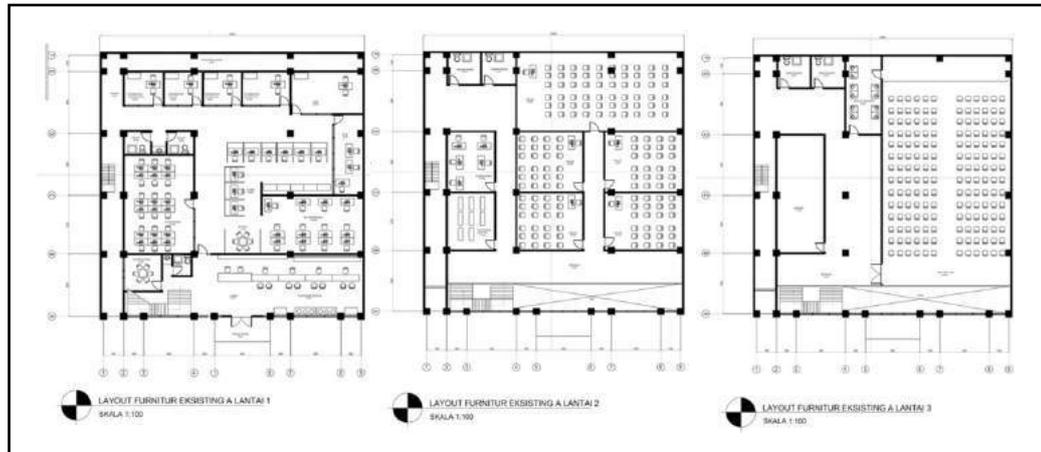
Selain itu Yayasan Nurul Hayat juga memiliki komitmen diantaranya sebagai berikut:

- **Mandiri**
Gaji karyawan Nurul Hayat dipenuhi dari hasil unit usaha. Sehingga amanah Zakat dan Sedekah menjadi makin optimal untuk program sosial dan dakwah lainnya.
- **Amanah**
Nurul Hayat teraudit akuntan publik dengan nilai dan wajar tanpa pengecualian.
- **Profesional**
Nurul Hayat telah menerapkan Sistem Manajemen Mutu ISO 9001 : 2008 dan konsisten menerapkan budaya 5R (Ringkas, Rapi, Resik, Rawat dan Rajin).
- **Memberdayakan**
Lebih dari 100.000 orang menerima program kemanfaatan Nurul Hayat. Karena kemanfaatan itu pula Nurul Hayat menerima berbagai apresiasi seperti Pro Poor Awards, Penghargaan Lembaga Peduli Anak dari Kementerian PP dan PA, Panti Asuhan terbaik dan lain-lain.



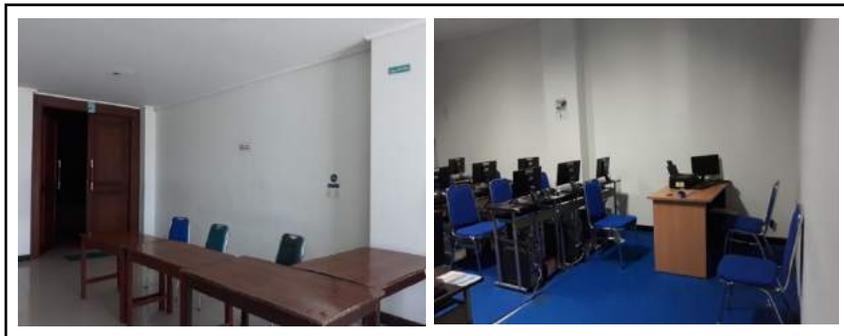
C. Studi Eksisting dan Suasana Ruang Nurul Hayat

Berikut ini eksisting lantai 1, lantai 2, dan lantai 3 Yayasan Nurul Hayat.



Gambar 2.15 Eksisting Yayasan Nurul Hayat
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Selanjutnya berikut ini hasil suasana ruang kelas dan asrama pada Nurul Hayat.



Gambar 2.16 Suasana ruang kelas Yayasan Nurul Hayat
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)



Gambar 2.17 Suasana asrama Yayasan Nurul Hayat
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)



2.15.4 Fave Hotel Rungkut Surabaya

A. Profile Fave Hotel Rungkut Surabaya

Fave hotel Rungkut Surabaya terletak pada lokasi yang strategis di area pusat industri di Surabaya selatan. Lokasi nya dekat dengan area populer dan tempat perjalanan bisnis, berbagai macam restoran, organisasi bisnis, perbankan, universitas. Pada Fave hotel terdapat 173 kamar hotel. Konsep kamar dengan bernuansa stylish modern diusung oleh Fave hotel ini. Fasilitas yang terdapat di hotel ini mencakup 10 ruang pertemuan modern untuk pertemuan bisnis dan intim, kolam renang, dan restoran.

B. Dokumentasi Fave Hotel Rungkut Surabaya

Berikut merupakan contoh interior dari standart room dan suite room Fave hotel:



Gambar 2.18 Interior Standart Room Fave Hotel Rungkut Surabaya
Sumber: *Favehotel.com* (akses : 04/04/2019 09.00 WIB)



Gambar 2.19 Interior Suite Room Fave Hotel Rungkut Surabaya
Sumber: *Favehotel.com* (akses : 04/04/2019 09.00 WIB)

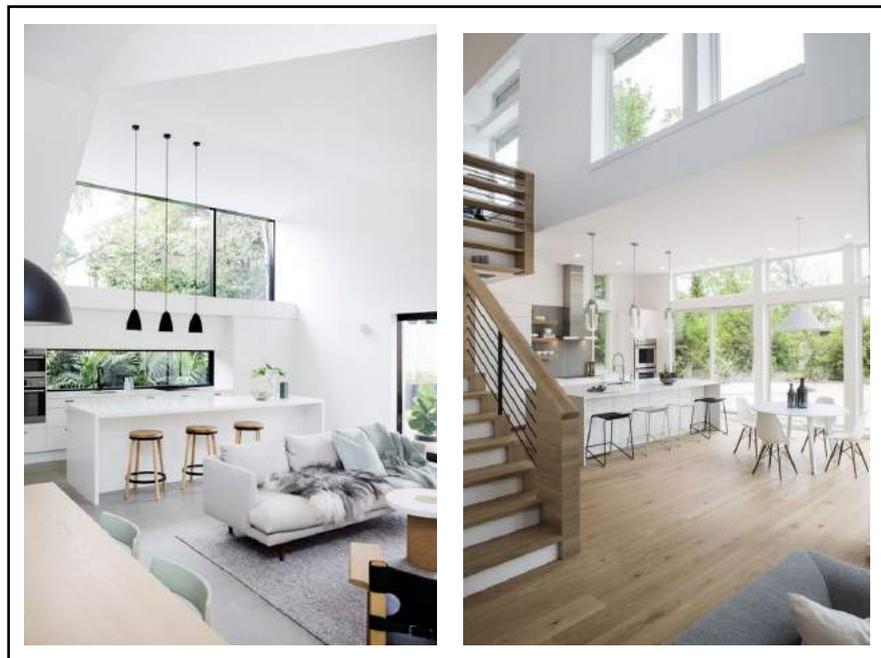


2.16 STUDI KONSEPTUAL

2.16.1 Definisi Modern

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, modern memiliki definisi yaitu terbaru; mutakhir; sikap dan cara berpikir serta cara bertindak sesuai dengan tuntutan zaman. Modern berhubungan dengan kata baru dan barat. Hingga saat ini, segala sesuatu dianggap modern bila mengadopsi dari apa yang dilakukan oleh masyarakat dunia barat, walaupun paradigma tersebut tidak sepenuhnya benar. Kata modern juga berhubungan dengan hal-hal yang baru, yang ter up to date, tidak kuno, dan memiliki teknologi tinggi. Menurut Henry S. Sabari, modern merupakan sebuah era di mana kemajuan dan optimisme menjadi sebuah keniscayaan. Menurut R. Soekmono, modern merupakan jaman yang coraknya ditentukan oleh pengaruh Eropa Barat. Menurut Gatot P. Soemartono, modern akan selalu berkaitan dengan revolusi industri.

2.16.2 Pengertian *Langgam Modern*



Gambar 2.20 Interior Berlanggam Modern

Sumber : <http://pinterest.com> (akses : 04/04/2019 14.30 WIB)

Langgam modern adalah langgam desain yang simple, bersih, fungsional, *stylish* dan selalu mengikuti perkembangan jaman. Langgam hidup modern ditopang oleh kemajuan teknologi, dimana banyak hal yang sebelumnya tidak bisa dibuat dan



didapatkan menjadi tersedia bagi banyak orang. Dalam mendesain konsep dan langgam modern selalu melihat nilai benda berdasarkan besar fungsi dan banyaknya fungsi benda tersebut, prinsip “*form follow function*” serta berdasarkan kesesuaiannya dengan gaya hidup yang menuntut serba cepat, mudah dan fungsional. Dalam arsitektur, gaya hidup modern berimbas kepada keinginan untuk memiliki bangunan yang simple, bersih, efisien dan fungsional, sebagai symbol dari semangat modern.

Konsep minimalis pada konsep modern merupakan sebuah konsep yang berdiri sendiri sebagai respon kejenuhan dari sebuah gaya arsitektur-arsitektur terdahulu. Hal ini bisa kita lihat kemunculannya pada tahun 1980 yang condong berdasar pada gaya arsitektur art deco. Tetapi pada saat ini kita melihat minimalis lahir kembali dari background gaya modern sehingga kita bisa memahami bahwa pada dasarnya istilah minimalis merupakan modifikasi desain bergaya modern. Sehingga para arsitek sering menamakan turunan dari arsitektur modern. Ada juga yang mengartikan bahwa arsitektur minimalis merupakan arsitektur modern tetapi arsitektur modern belum tentu arsitektur minimalis maka dari pernyataan itu kita akan mendapati istilah gaya arsitektur lain yang memiliki unsure modern seperti : klasik modern, arsitektur modern etnik, arsitektur tradisional modern, arsitektur bali modern, dan sebagainya yang tidak masuk dalam klasifikasi arsitektur minimalis tapi memiliki pendekatan modern. Pada gaya minimalis ini permainan unsur garis tegas, tegak lurus dan bidang, serta pewarnaan yang cenderung lebih berani. Adapun bangunan modern minimalis bisa kita simpulkan bangunan yang bersifat singular, seragam dan tunggal, esensial, fungsi ruang sebagai titik awal desain (*functionalism*) atau *form follow function*, *clarity* (kejelasan) dan minimum sebagai tujuan dan nilai estetika (*simplicity*), menggunakan unsur garis, tegak lurus dan bidang.

2.16.3 Sejarah Langgam Desain Modern

Desain Interior modern berasal dari gerakan modernisme yang dimulai pada abad 20. Modernisme awalnya merupakan desain yang timbul akibat kejenuhan manusia akan bentuk yang rumit seperti ornament, ragam hias, ukiran. Desain-desain modern pada awalnya banyak terinspirasi dari gerakan kubisme. Oleh karena itu karyanya banyak menghasilkan bentuk desain seperti kubus.



Modernisme dipopulerkan oleh Bauhaus. Awalnya modernisme dicemooh oleh seniman dan desainer yang ada namun Amerika memiliki pola pikirnya berbeda. Mereka terbuka akan sebuah langgam desain dan karya seni yang ada. Oleh karena itu desain modernisme lebih banyak ditemui di Amerika dan berkembang pesat. Seiring dengan berkembangnya jaman termasuk desain dan karya seni, modernisme pun berkembang menjadi bermacam langgam dan bentuk. Ada yang sebagian diakui dan ada yang tidak diakui. Dari modern asli yang sifatnya berbentuk kubus mulai berubah menggunakan lengkung dan pengetahuan modern yang baru seperti konstruksi yang modern, bentuk yang modern, dan ragam seni yang modern.

2.16.4 Desain Interior Modern

a. Bentuk

Filosofi dari desain interior modern diantaranya adalah bersih, simpel, dan fokus pada fungsi. Desain interior berlanggam modern memiliki kesan tenang dan kesederhanaan sangat tampak. Bentuk bangunan lebih tegas dan simetris. Bentuk bangunan seringkali memiliki liku-liku kotak yang tajam dan bukan dengan bentuk dinding yang lurus seperti persegi. Pengelolaan tata ruang yang apik mengikuti geometri dasar membuat ruangan tampak lebih luas. Interior ruang pada bangunan berlanggam modern umumnya transparan, menerus, ruang-ruang saling terhubung dengan ruang perantara dibatasi oleh dekorasi interior yang tidak masiv. Bagian jendela biasa berbentuk persegi panjang yang memanjang dengan tegas.

b. Material

Bahan-bahan interior rumah modern biasanya lebih ringan dan praktis, sesuai dengan ciri utama masyarakat modern yang menyukai hal yang praktis. Pemakaian material biasanya berupa bahan bangunan metal dan chrome, seperti stainless steel finishing polished dan aluminum anodized. Juga kebanyakan menggunakan kaca berwarna / tinted glass yang merupakan bahan dengan jenis finishing dimana akan mencirikan desain interior modern. Material-material tersebut dimunculkan untuk dapat merefleksikan karakternya. Metal dan chrome, untuk menampilkan kesan massif dan dingin. Sedangkan kaca untuk kesan ringan, transparan, melayang. Terdapat juga menggunakan material kayu / *wood* untuk kesan natural simpel.



Penggunaan material jenis keramik dapat juga diterapkan di lantai agar memiliki kesan modern elegan.



Gambar 2.21 Material pada Langgam Modern
Sumber: <https://www.google.co.id/> (akses : 22/11/2018 14.30 WIB)

c. Warna

Pengaplikasian warna pada elemen pembentuk ruang interior menggunakan warna warna netral sebagai analogi dari dunia modern. Warna putih, hitam ataupun warn abu-abu adalah ciri langgam ini. Jika memilih warna cokelat kayu, pilihlah warna yang solid dan tegas. Cat warna yang digunakan tidak hanya menggunakan satu warna, melainkan dengan menggunakan minimal dua paduan warna yang disesuaikan dengan lekuk ruangan.

Untuk memperkuat kesan tegas pada ruangan diperlukan aplikasi warna non-klasik seperti warna-warna cerah dan terang seperti biru dan merah sebagai warna aksen atau elemen pembeda yang memberikan ciri khas. Warna-warna cerah dan terang ini mampu menciptakan kesan lapang pada ruangan. Aplikasi warna cerah dan terang boleh di terapkan pada furnitur maupun dinding / lantai rumah.



Gambar 2.22 Penerapan Warna pada Langgam Modern
Sumber: <https://www.google.co.id/> (akses : 22/11/2018 14.30 WIB)



d. Furnitur

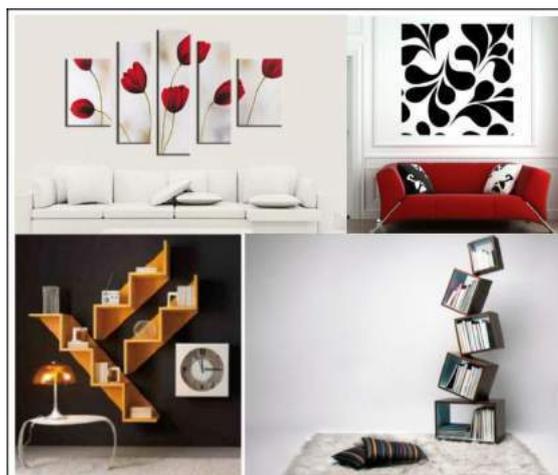
Ciri dari furnitur modern interior ini biasanya didesain sederhana, *plain* dengan bentuk yang persegi atau bentuk lain yang geometris, garisnya jelas, lurus atau lengkung, tegas, bersih tanpa banyak hiasan. Apabila diinginkan ada aksent juga berupa garis atau massa yang senada. Furnitur modern sebagai perabot interior yang fungsional, walaupun simpel, juga harus ergonomis, enak atau nyaman digunakan dan sesuai dengan fungsinya.

Bentuk dari furnitur diusahakan mempunyai proporsi sebaik mungkin antara bagian-bagiannya, disamping proporsinya sesuai dengan furnitur lain dalam ruangan. Ruangan akan terlihat sederhana dengan penempatan beberapa furnitur yang diperlukan saja. Furnitur yang kiranya kurang fungsional tidak ditempatkan.



Gambar 2.23 Desain Furniture pada Laggam Modern
Sumber: <https://www.google.co.id/> (akses : 22/11/2018 19.20 WIB)

e. Elemen Estetis



Gambar 2.24 Desain Elemen Estetis pada Laggam Modern
Sumber: <https://www.google.co.id/> (akses : 22/11/2018 19.25 WIB)



Elemen estetis yang dipilih untuk hiasan bagian dalam ruangan dipilih yang sederhana serta tidak terkesan rumit. Untuk mempertinggi nilai estetika ruangan, dapat menambahkan aksesoris warna-warna terang serta pernak-pernik dekorasi. Faktor elemen estetis sebagai sentuhan yang diperuntukan guna memberi warna dan nuansa yang ingin dicapai oleh perancangannya dan diinginkan oleh pemakai atau pemiliknya. Elemen estetis ini bisa berupa hal-hal yang bersifat pribadi ataupun universal baik berupa permainan warna, motif, maupun ukiran atau relief.

2.16.4 Desain Interior Atraktif

a. Menurut Suptandar (1995)

Suatu desain interior klasik dapat terlihat lebih atraktif, tergantung dari pemilihan warna pada ruangan, pemilihan warna pada pintu, jendela dan bagian-bagian interior suatu ruangan tersebut. Warna tan/beige cenderung lebih netral dan inviting namun terlihat lebih atraktif.

b. Menurut Rahadian (2013)

Bentuk interior desain yang atraktif dapat membuat para penggunanya lebih produktif dan merasa nyaman saat berada didalamnya.

2.17 STUDI PENDUKUNG

Perancangan interior *training center* ini memiliki tujuan untuk menciptakan rasa nyaman, aman dan suasana yang *fresh* untuk mengurangi kejenuhan pengguna. Sedangkan, rasa aman dan nyaman merupakan sebuah persepsi dari berbagai preferensi pengguna di ruang publik. Menurut Walgito (1988: 69) dalam (Septiani & Jumani, 2015) persepsi merupakan proses yang didahului oleh proses pengindraan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indra. Secara alur dapat dikemukakan bahwa proses persepsi berlangsung sebagai berikut:

1. Stimulus mengenai alat indra, merupakan sifat yang kealaman (fisik);
2. Stimulus kemudian dilangsungkan ke otak oleh syaraf sensoris, proses fisiologis;
3. Terjadi proses di otak sebagai pusat susunan urat syaraf, yang akhirnya individu dapat menyadari atau memersepsi tentang apa yang dilihat atau diterima alat indra, ini merupakan proses psikologis.



Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan serangkaian proses seseorang memperoleh dan menginterpretasi informasi dari sesuatu yang didapat melalui pancaindra sehingga dapat memberikan makna atau nilai pada hal tersebut. Meskipun hal tersebut adalah hal yang sama, seseorang dapat saja memiliki persepsi yang berbeda dengan orang lain. Oleh sebab itu keamanan dan kenyamanan akan sulit untuk diukur secara kuantitatif. Berkaitan dengan penjelasan tersebut, dalam (Riesmaya, 2012) dijabarkan bahwa interior sebagai obyek amatan, memiliki beberapa elemen-elemen sebagai pembentuk ruang itu sendiri. Biasanya suatu ruang interior memiliki batas-batas berupa dinding, kolom, langit-langit dan lantai, yang merupakan elemen-elemen tradisionalnya (Rob Krier, 2001: 72). Sedangkan jendela dan pintu merupakan elemen penghubung dengan ruang luar/ eksterior. Elemen-elemen tersebut harus jelas definisi ukuran, proporsi dan bentuknya. Berikut elemen-elemen desain interior menurut Ching (1996) sebagai studi pendukung yang dapat dijadikan acuan teoritis mengenai elemen pembentuk suasana interior yang aman dan nyaman:

1. Lantai

Lantai adalah bidang ruang interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata. Penerapan pada objek yaitu dengan memilih parket dan keramik sebagai alur zoning pada Tiara *Competency center* ini.

2. Dinding

Dinding memberi proteksi dan privasi pada ruang interior yang dibentuknya. Dinding yang stabil, akurat dan simetris akan memberikan kesan formal, yang oleh beberapa pihak dapat diperbaiki dengan menggunakan tekstur halus. Penerapan yang di aplikasikan yaitu dengan menampilkan material *concrete*. Selain itu juga mewujudkan konsep atraktif yang menjadi aspek desain pada objek ini.

3. Plafon

Langit-langit adalah elemen yang menjadi naungan dalam desain interior dan menyediakan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada di bawahnya. Penerapan atap dengan levelling memberikan efek lebih menarik dan juga akan memperindah suasana ruang.

4. Pintu

Pintu adalah jalan masuk yang memungkinkan manusia untuk mengakses sebuah ruang pada lingkungannya. Pintu juga sebagai akses berbagai macam benda yang lain



seperti cahaya, suara, perabot, udara, dll. Pintu sesuai fungsinya dapat dibagi menjadi pembatas dan penghubung. Pada area objek menggunakan pintu dengan standart yang sudah ditetapkan sehingga ketika terjadi hal yang tidak diinginkan dapat mengevakuasi secara cepat.

5. Jendela

Jendela merupakan elemen transisi dari desain arsitektur dan interior yang menghubungkan, baik secara visual dan fisik. Perencanaan jendela harus efektif, atau malah mengganggu privasi manusia. Hal yang perlu dipertimbangkan dari perencanaan jendela adalah cahaya matahari & udara penghawaan yang nantinya masuk melalui jendela. Skala sebuah jendela tidak hanya berkaitan dengan bidang dinding di sekelilingnya tetapi juga dengan dimensi-dimensi manusia sendiri.

6. Perabot

Perabot berdasarkan kualitas desainnya dapat menambah atau membatasi kenyamanan fisik secara nyata. Untuk membuat perabot sesuai dengan fungsinya, manusia adalah faktor utama yang mempengaruhi bentuk, proporsi dan skala perabot. Perabot bisa saja ditaruh hanya sebagai obyek seni dalam ruang. Meskipun demikian, sering kali perabot ditata menjadi kelompok-kelompok sesuai fungsinya. Pengelompokan ini, pada gilirannya dapat dirangkai untuk mengatur dan menyusun ruang.

Sedangkan berikut merupakan unsur-unsur ruang menurut beberapa teori dalam (Riesmaya, 2012):

1. Sirkulasi Udara (HVAC)

Sirkulasi udara menurut Buchard (1994: 70) terdiri dari sirkulasi alami dan buatan, tingkat kenyamanan berada pada segi suhu dan kelembaban relatif (Relative Humidity - RH): yaitu suhu minimum 25°C dengan tingkat kelembaban atau RH 47% - 85% dan suhu maksimum 26,7°C dengan RH 18% - 45%. Kondisi yang ideal yaitu berkisar antara 25-26.7°C dengan RH 50%.

2. Warna

Warna menurut Gon dkk. (2006: 26) dalam dunia psikologi dikenal istilah asosiasi warna (colour association), yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara sebuah warna dengan emosi tertentu yang ditimbulkannya.

3. Cahaya



Cahaya menurut Ching (1996) adalah faktor utama untuk menghidupkan ruang interior, tanpa cahaya tidak akan terlihat bentuk, tekstur, warna ataupun ruang interior itu sendiri.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui keamanan dan kenyamanan dalam interior, perlu adanya kajian berkaitan dengan elemen di atas sebagai variabel penelitian.

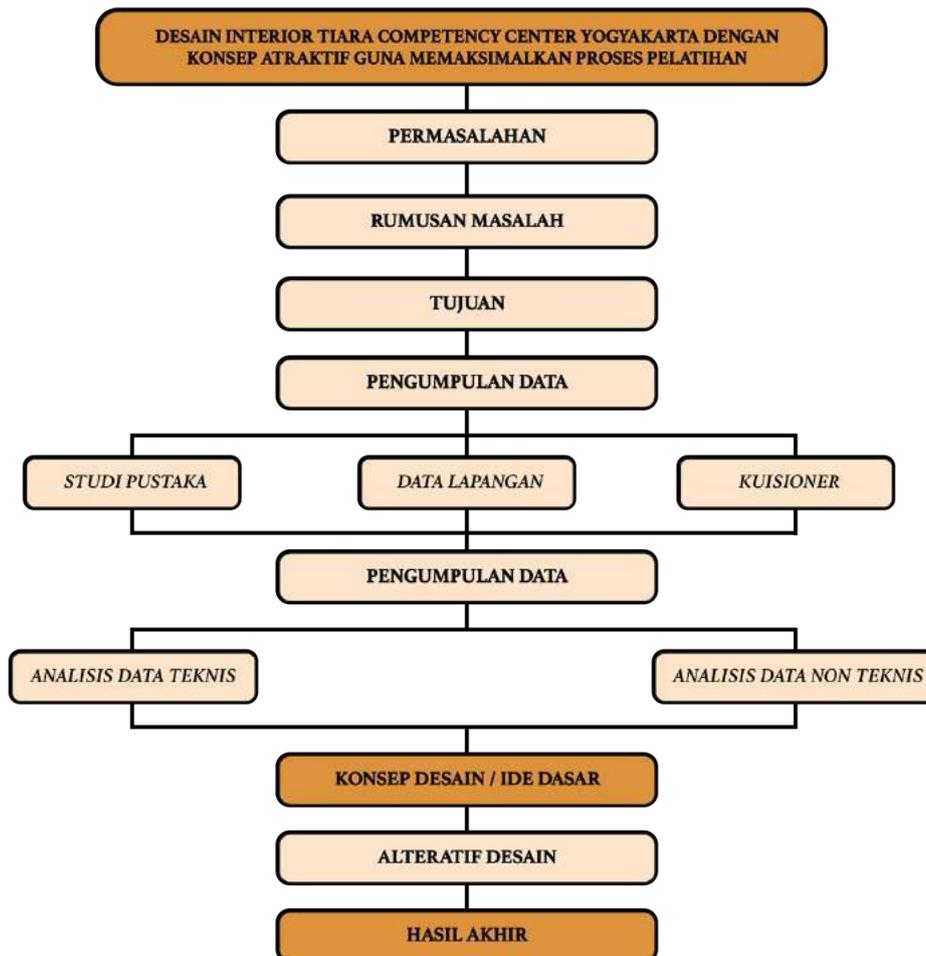


BAB III

METODE DESAIN

3.1 Bagan Metode Desain

Untuk mendapatkan desain dengan hasil yang baik diperlukan metode desain yang tepat dan berurutan. Hal ini berguna memberikan kemudahan dalam pembuktian kebenaran, analisa, perbaikan kesalahan, dan juga berguna bagi pengembangan selanjutnya. Tujuan dari metode desain adalah untuk mengidentifikasi permasalahan dan solusi yang dapat diusulkan untuk *Tiara Competency center*. Pada metode desain, dijabarkan mengenai langkah yang dilakukan untuk mencapai rumusan solusi tersebut. Berikut di bawah ini merupakan bagan proses desain yang dilaksanakan penulis:



Gambar 3.1 Diagram Alur Metode Desain



3.2 METODE PENGUMPULAN DATA

Berdasarkan bagan proses desain tersebut, terdapat kebutuhan data primer dan sekunder yang diperoleh penulis melalui beberapa cara. Data primer dalam hal ini merupakan data yang bersifat utama dan digunakan sebagai acuan khusus dalam merumuskan solusi desain. Sedangkan data sekunder merupakan data pendukung yang menjadi acuan umum dan mempengaruhi solusi desain. Cara memperoleh kedua jenis data tersebut dijabarkan sebagai berikut:

3.2.1 Data Lapangan

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung atau melalui pihak terkait untuk memperoleh data yang berkaitan dengan objek desain. Metode observasi dilakukan di awal penelitian untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam laporan ini.

3.2.2 Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan dan pernyataan kepada responden untuk dijawab. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan angket menurut Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2007:163) terkait dengan prinsip penulisan angket, prinsip pengukuran dan penampilan fisik. Prinsip Penulisan angket menyangkut beberapa faktor antara lain :

- a. Isi dan tujuan pertanyaan artinya jika isi pertanyaan ditujukan untuk mengukur maka harus ada skala yang jelas dalam pilihan jawaban.
- b. Bahasa yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan responden. Tidak perlu menggunakan bahasa yang penuh istilah-istilah bahasa Inggris pada responden yang tidak mengerti bahasa Inggris.
- c. Tipe dan bentuk pertanyaan apakah terbuka atau tertutup. Jika terbuka artinya jawaban yang diberikan adalah bebas, sedangkan jika pernyataan tertutup maka responden hanya diminta untuk memilih jawaban yang disediakan.

Dalam melakukan pengumpulan data melalui kuesioner, penulis membuat naskah pertanyaan versi cetak dan online menggunakan fasilitas typeform. Fasilitas ini memungkinkan peneliti untuk membuat kuesioner dan menyebarkannya secara langsung dan online. Penulis melampirkan naskah kuesioner pada halaman lampiran.



3.2.3 Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari kajian literatur dari buku, laporan dan jurnal, internet, serta peraturan yang berlaku. Dalam pengumpulan data yang dilakukan, penulis mendapatkan informasi antara lain sebagai berikut:

- Company Profile PT. Tiara Vibrasindo Pratama selaku induk dari *Tiara Competency Center*
- Literatur mengenai pelatihan dan asrama, serta klasifikasinya
- Studi Anthropometri dan Studi Ergonomi berkaitan dengan fasilitas pelatihan dan asrama

3.3 METODE ANALISIS DATA

Metode yang digunakan dalam pengolahan data dengan cara mengumpulkan semua data yang ada kemudian dianalisis berdasarkan literatur dan kemudian diambil kesimpulannya. Metode yang digunakan dalam menganalisa data adalah sebagai berikut:

- Pengumpulan data secara keseluruhan.
- Mengelompokkan berdasarkan tinjauan dan kepentingan desain.
- Menentukan fasilitas yang akan menjadi objek desain.
- Membandingkan dan menyesuaikan data terhadap judul desain.

Selanjutnya akan di lakukan tahap analisa data sesuai dengan kebutuhannya. Berdasarkan data yang di dapat analisa konsep desain akan menentukan penggunaan langgam yang sesuai dan akan diaplikasikan pada objek *Tiara Competency center*. Konsep desain akan digunakan dalam proses desain dan pemilihan judul.

Analisa aktivitas, fasilitas ruang, dan kebutuhan ruang dilakukan untuk mengetahui aktivitas apa saja yang dilakukan oleh masing-masing peserta dan apakah sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

Analisa ergonomic dan anthropometri akan digunakan untuk mengetahui kondisi ukuran maupun standar yang ditentukan berkaitan dengan sirkulasi ruang, furniture, penchayaan maupun penghawaan.

Analisa konsep desain yang akan digunakan untuk mengetahui kegunaan dan pemilihan langgam yang sesuai untuk diterapkan. Pemilihan tone warna untuk diterapkan kedalam furniture juga diperhatikan agar dapat menyesuaikan langgam yang dipilih.



3.4 TAHAP DESAIN

Tahapan desain merupakan proses visualisasi konsep pada desain interior pelatihan Tiara *Competency center*. Pada tahapan ini terdapat proses pembuatan gagasan desain yang dilakukan setelah melakukan analisa data yang disebutkan pada sebelumnya. Gagasan ide yang dibuat mencakup kebutuhan ruang dan fasilitas, sirkulasi, visualisasi bentuk, warna, elemen interior maupun objek pendukung lainnya. Proses ini akan menghasilkan beberapa alternatif desain yang akan mengalami perubahan seiring dengan analisa permasalahan yang ada. Pada tahap mendesain diperlukan konsultasi dengan pembimbing sebagai salah satu bentuk evaluasi.



BAB IV

ANALISA DAN KONSEP DESAIN

Setelah proses pengambilan data-data dari objek desain dilakukan, dalam proses mendesain sebuah interior diperlukan tahapan selanjutnya yaitu proses analisa data. Hasil analisa data tersebut akan dijadikan acuan dalam menyelesaikan masalah yang ada dan menentukan solusi.

4.1 STUDI PENGGUNA

Pengguna *training center* merupakan pihak yang bekerja sama dengan PT. Tiara Vibrasindo Pratama. Beberapa diantara pihak yang pernah bekerja sama diantaranya PT. Chevron Geothemal Indonesia, PT. PLN (Persero), PT Freeport Indonesia, PT. Trakindo Utama Jakarta, Badak NGL Bontang, PT. Pertamina, dll. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pengguna untuk pusat pelatihan ini bersifat *universal* yang tidak menutup kemungkinan Warga Negara Asing (WNA) mengikuti program pelatihan di Tiara *Competency center*.

4.2 ANALISA RISET

4.2.1 Analisa Hasil Kuesioner Responden

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data primer salah satunya dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner disebar dengan cara *online* kepada masyarakat sekitar yang pernah mengikuti pelatihan baik dalam aspek pendidikan ataupun aspek pelatihan kerja. Daftar pertanyaan dibentuk pilihan ganda dan pertanyaan terbuka. Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang persepsi dan kebutuhan pengguna terhadap interior Tiara *Competency center*. Berikut hasil kuisisioner yang didapat.

1. Pertanyaan di bawah bertujuan untuk menganalisa segmentasi rata-rata usia responden yang pernah sebuah pelatihan.



Gambar 4.1 Diagram Usia dan Gender Responden

Dari diagram diatas dapat disimpulkan bahwa mayoritas yang pernah mengikuti pelatihan berusia 17-25 tahun. Jumlah tersebut terdiri dari 64% Wanita dan 36% Pria. Kuisisioner ini diisi kurang lebih oleh 80 responden.

2. Fasilitas apa yang mendukung kegiatan anda ketika mengikuti pelatihan?



Gambar 4.2 Diagram Fasilitas yang dipilih responden

Pertanyaan diatas bertujuan untuk mengetahui kebutuhan yang berpengaruh terhadap berlangsungnya suatu proses pelatihan. Dari 80 responden yang mengisi, 40 orang memilih suasa kelas, sedangkan 27 orang memilih pada penataan ruang kelas, dan 3 orang memilih bentukan dari furniture.



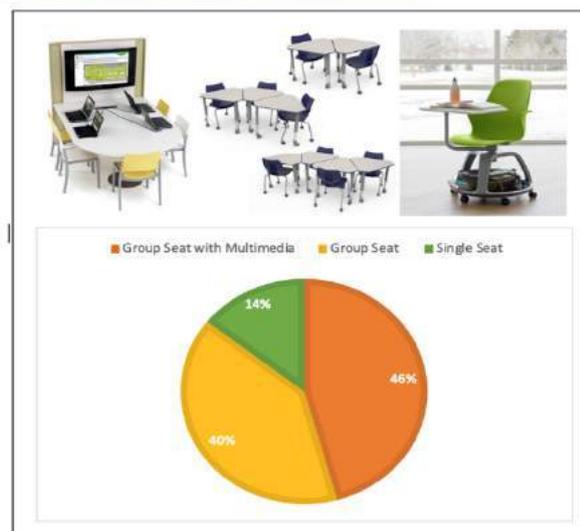
3. Dari gambar di bawah ini, manakah yang menurut anda cocok untuk diterapkan pada ruang pelatihan?



Gambar 4.3 Diagram Pemilihan Laggam pada Ruang Pelatihan

Berdasarkan diagram diatas responden memilih konsep atraktif sebanyak 37,1%, sedangkan diurutan kedua dengan konsep modern sebanyak 27,1% responden. 18,7% responden memilih menerapkan konsep minimalis, dan 17,1% memilih konsep industrial. Data di atas dapat membantu penulis dalam memilih konsep desain yang tepat dan sesuai dengan harapan pengguna.

4. Dari gambar furniture fasilitas duduk dibawah ini, manakah yang menurut anda cocok untuk diterapkan pada ruang pelatihan.



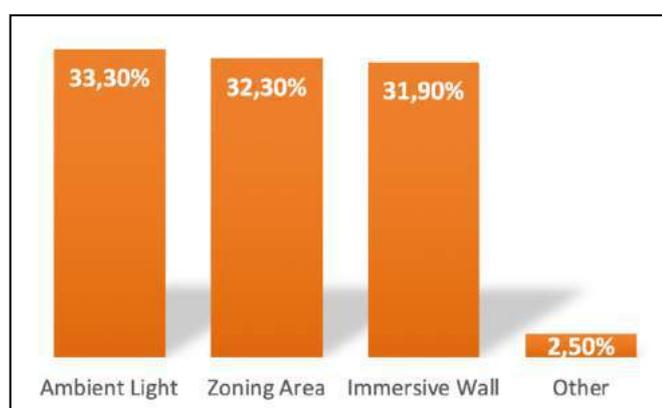
Gambar 4.4 Diagram Pemilihan Fasilitas Furniture Duduk



Berdasarkan diagram diatas responden cenderung memilih *group seat with multimedia* yaitu sebanyak 46%, sedangkan responden yang memilih *group seat* sebanyak 40% dan sisanya 14% memilih *single seat*.

Dari data ini dapat digunakan sebagai analisa untuk mengetahui kebutuhan fasilitas terutama untuk metode *group seat* atau *single seat* pada ruang pelatihan guna mengefektifkan proses pelatihan berlangsung.

5. Sarana apa yang perlu ditambah pada ruang pelatihan guna melancarkan kegiatan anda?



Gambar 4.5 Diagram suasana yang diinginkan responden

Dari diagram diatas responden memilih penambahan sarana yaitu 33,3% memilih ambient light , 32,3% memilih zoning area pada ruang pelatihan, 31,9% memilih immersive wall atau display led pada dinding, dan 2,5% untuk pendapat lain.

Data ini dapat digunakan sebagai analisa penulis sebagai pertimbangan untuk menambah sarana dalam ruang pelatihan yang akan di desain.

4.2.2 Kesimpulan Kuisisioner

Berdasarkan hasil kuisisioner yang telah dibagikan melalui media online tentang objek Tiara *Competency center*, masih ada beberapa aspek yang perlu di perhatikan dan ditingkatkan dalam pemilihan jenis furniture yaitu grouping furniture maupun penambahan sarana dan fasilitas guna mendukung kegiatan penyampaian materi dalam pelatihan dan asrama.



Dari aspek fasilitas dan penataan ruang pada ruang pelatihan masih perlu di tingkatkan, fasilitas seperti ambient light dirasa akan menambah kenyamanan dan suasana berbeda bagi peserta pelatihan. Pemilihan material juga harus diperhatikan agar mudah dalam perawatan dan konsep desain yang sederhana serta penataan ruang yang baik merupakan point utama yang perlu di perhatikan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

4.3 STUDI RUANG

Tiara *Competency center* memiliki 3 tingkat dengan bagian yang berbeda fungsinya. Pada lantai 1 terdiri dari lobby, ruang pelatihan, laboratorium, auditorium, ruang makan, ruang karyawan dan asrama peserta pelatihan. Lantai 2 terdiri dari area pelatihan lanjutan, auditorium, coffe shop indoor maupun outdoor dan bar yang disediakan untuk para peserta pelatihan, selain itu juga terdapat ruang mess karyawan, ruang linen dan laundry serta asrama untuk peserta pelatihan. Dan pada lantai 3 hanya terdapat area asrama dan auditorium. Dari penjelasan tiap lantai diatas, berikut studi ruang pada Tiara *Competency center* Yogyakarta yang dikategorikan tiap lantai:

Tabel 4.1 Studi Aktivitas dan Fasilitas TCC Lantai 1

RUANG	AKTTIVITAS	KEBUTUHAN
Lobby	<ul style="list-style-type: none">• Menunggu• Berkumpul	<ul style="list-style-type: none">• Meja Receptionis• Sofa• Coffe Table
Ruang Keamanan	<ul style="list-style-type: none">• Berkumpul	<ul style="list-style-type: none">• Meja• Kursi• Storage• Monitor CCTV
Ruang Panel	<ul style="list-style-type: none">• Mengecek Kondisi• Menyalakan sistem utilitas yang akan digunakan	<ul style="list-style-type: none">• Meja• Kursi• Storage• Monitor
Laboratorium	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan kegiatan pelatihan	<ul style="list-style-type: none">• Meja• Kursi• Storage• Papan Tulis



		<ul style="list-style-type: none"> • Monitor & Proyektor
Ruang <i>Training</i> 1,2,3	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kegiatan pelatihan 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja • Kursi • Papan Tulis • Monitor & Proyektor • PC Computer
Food Area	<ul style="list-style-type: none"> • Makan • Berbincang • Berdiskusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Dining Table • Kursi • Stool • Coffe Table • Meja Saji • Entertainment (TV) • Stage
Ruang Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> • Berkumpul • Briefing 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja • Kursi • Storage
Dapur	<ul style="list-style-type: none"> • Memasak • Menyiapkan makanan peserta dan staff 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja Masak • Storage • Serve Table
Pendingin dan Pembeku	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpan bahan baku makanan dan minuman 	<ul style="list-style-type: none"> • Refrigerator
Toilet	<ul style="list-style-type: none"> • Buang Air • Mencucui Muka 	<ul style="list-style-type: none"> • Wastafel • Urinarial • Closet
Auditorium	<ul style="list-style-type: none"> • Berkumpul • Berinteraksi • Menonton Pertunjukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kursi • Monitor • Sound System
Asrama	<ul style="list-style-type: none"> • Beristirahat • Berkumpul 	<ul style="list-style-type: none"> • TV • Single Bed • Coffe Table • Stool • Nakas • Wardrobe



Tabel 4.2 Studi Aktivitas dan Fasilitas TCC Lantai 2

RUANG	AKTTIVITAS	KEBUTUHAN
Coffe Shop Indoor dan Out Door	<ul style="list-style-type: none"> • Makan • Berbincang • Berdiskusi • Bersantai 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja Receptionis • Sofa • Coffe Table
Bar	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih Menu • Berbincang • Bersantai • Minum 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja • Kursi • Storage
Ruang <i>Training</i> 4, 5	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kegiatan pelatihan 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja • Kursi • Papan Tulis • Monitor & Proyektor • PC Computer
Perpustakaan	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca • Menulis • Mencari Buku 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja • Kursi • Sofa • Storage
Ruang Jemur	<ul style="list-style-type: none"> • Menjemur Laundry 	<ul style="list-style-type: none"> • Tali Jemur • Storage
Laundry	<ul style="list-style-type: none"> • Mencuci Sandang dan Papan • Kursi • Meja 	<ul style="list-style-type: none"> • Mesin Cuci • Storage • Kursi • Meja
Ruang Linen	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpan Hasil Laundry 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja • Kursi • Storage
Mess	<ul style="list-style-type: none"> • Beristirahat • Menyimpan Barang 	<ul style="list-style-type: none"> • Single Bed • Storage • Meja • Kursi



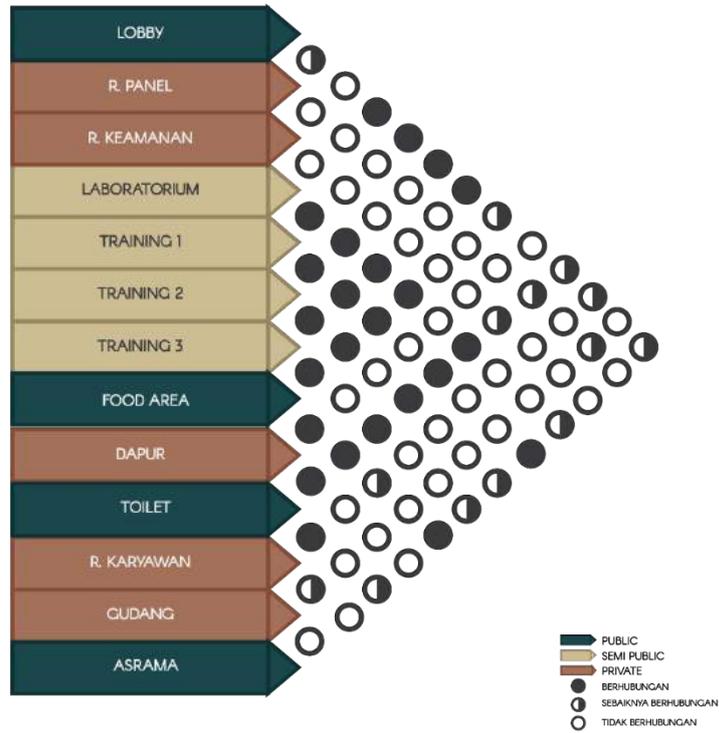
Toilet	<ul style="list-style-type: none"> • Buang Air • Mencucui Muka 	<ul style="list-style-type: none"> • Wastafel • Urinarial • Closet
Auditorium	<ul style="list-style-type: none"> • Berkumpul • Berinteraksi • Menonton Pertunjukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kursi • Monitor • Sound System
Asrama	<ul style="list-style-type: none"> • Beristirahat • Berkumpul 	<ul style="list-style-type: none"> • TV • Single Bed • Coffe Table • Stool • Nakas • Wardrobe

Tabel 4.3 Studi Aktivitas dan Fasilitas TCC Lantai 3

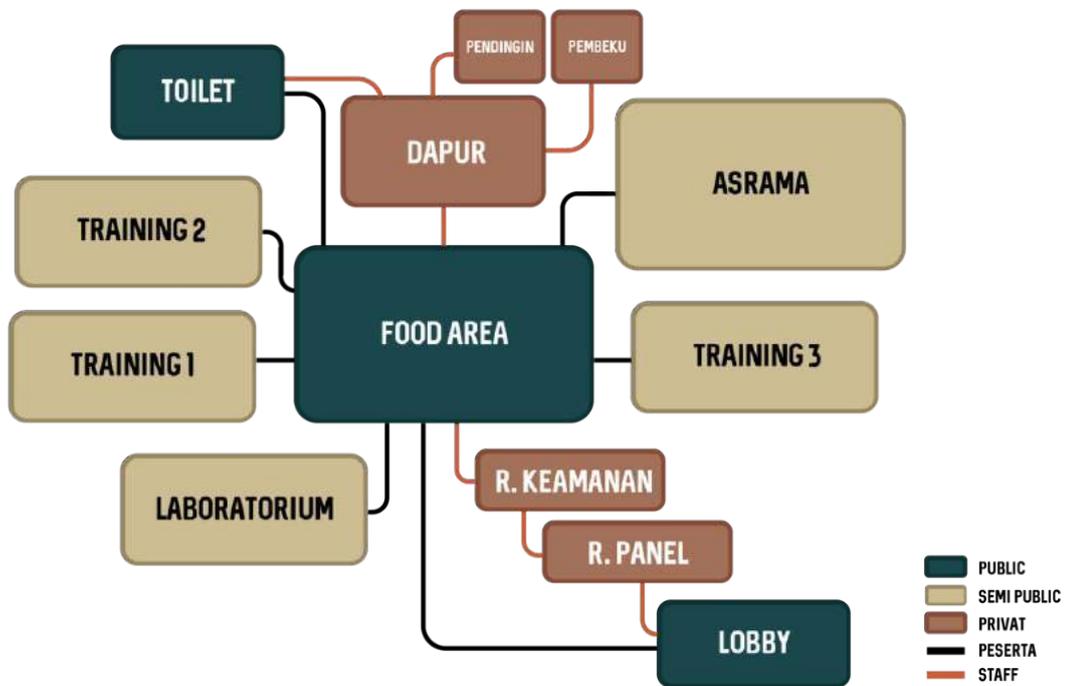
RUANG	AKTTIVITAS	KEBUTUHAN
Auditorium	<ul style="list-style-type: none"> • Berkumpul • Berinteraksi • Menonton Pertunjukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kursi • Monitor • Sound System
Asrama	<ul style="list-style-type: none"> • Beristirahat • Berkumpul 	<ul style="list-style-type: none"> • TV • Single Bed • Coffe Table • Stool • Nakas • Wardrobe



4.3.1 Analisa Hubungan Ruang



Gambar 4.6 Matriks Hubungan Ruang



Gambar 4.7 Bubble Diagram



4.4 KONSEP DESAIN

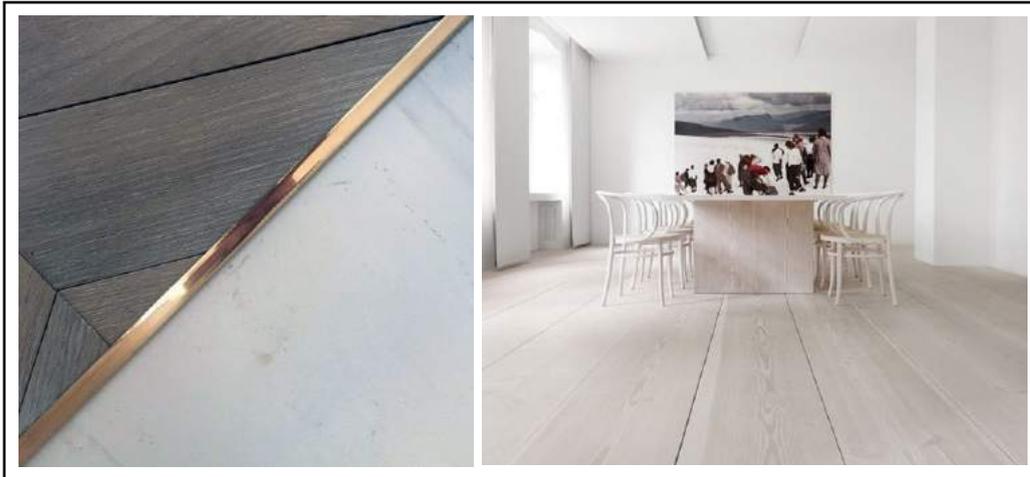
4.4.1 Konsep Makro

Tiara *Competency center* merupakan salah satu pusat pelatihan engineering yang penggunaannya bersifat *universal* sehingga memungkinkan warga negara asing mengikuti program pelatihan. Maka dari itu konsep desain yang akan di aplikasikan modern dengan perpaduan atraktif sebagai elemen estetisnya. Selain itu standar kenyamanan pada pusat pelatihan dari aspek fasilitas dan penataan ruang masih perlu di perhatikan, fasilitas pada ruang pelatihan seperti bentuk furniture kursi pelatihan, penambahan aksesoris ambient light juga dapat memberikan nuansa yang berbeda. Pemilihan material yang mudah dalam maintenance sangat direkomendasikan dan konsep desain yang sederhana serta penataan ruang yang baik merupakan point utama yang perlu di perhatikan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Berdasarkan dari olahan data yang ada merujuk pada dua konsep besar sebagai acuan dalam mendesain Tiara *Competency center* ini.

4.4.2 Konsep Mikro

a. Lantai

Lantai adalah elemen dasar dari desain interior yang memiliki peran penting untuk memperkuat eksistensi obyek yang berada di dalam ruangan, selain itu lantai juga memiliki fungsi sebagai area pembatas atau ruangan yang akan membentuk sebuah sirkulasi pada ruang. Dan juga menjadi elemen pendukung untuk memperkuat karakter ruang dalam suatu konsep desain interior, maka dari itu perencanaan konsep lantai sangat diperlukan untuk memaksimalkan sirkulasi pengguna. Pada bagian lobby yang terdapat fasilitas duduk pola lantai dibuat lebih menarik dan bermotif sedangkan pada area kelas pelatihan dibuat lebih sederhana, tujuannya agar pengguna paham dengan area mana yang digunakan sebagai ruang bergerak/sirkulasi dan area mana yang digunakan untuk diam atau beristirahat.



Gambar 4.8 Contoh penerapan pola lantai
Sumber : *Pinterest.com* (akses : 29/06/2019 19.40 WIB)

b. Dinding

Konsep dinding pada *Tiara Competency center* sebagian besar concrete dengan finishing cat, pada beberapa area menggunakan kombinasi motif geometris dengan bahan metal untuk memberikan kesan modern dan juga pada area makan menggunakan kombinasi concrete dan tile berwarna putih yang memberikan kesan bersih dan luas.



Gambar 4.9 Contoh penerapan konsep atraktif pada dinding
Sumber : *Pinterest.com* (akses : 29/06/2019 19.50 WIB)



c. Plafond

Konsep pada plafond tidak jauh berbeda dengan konsep dinding yaitu penerapan konsep atraktif yang membuat ruangan agar lebih hidup dan dinamis. Ornamen dinding dan konsep plafond akan dibuat menjadi satu kesatuan yang bersambung. Bentuk dari ornamen dinding akan dilanjutkan sampai ke atas dan ditambah hidden lamp atau downlight untuk memberikan kesan lebih menarik dan membawa unsur atraktif. Penerapan aksesoris plafond downceiling juga akan dimunculkan agar desain tidak monoton.



Gambar 4.10 Penerapan konsep atraktif pada plafond
Sumber : *Pinterest.com* (akses : 29/06/2019 20.20 WIB)

d. Pencahayaan



Gambar 4.11 Konsep penerapan pencahayaan
Sumber : *Pinterest.com* (akses : 29/06/2019 20.00 WIB)



Konsep pencahayaan yang akan diterapkan menggunakan pencahayaan general, down light, dan hidden lamp. Penempatan titik cahaya akan ditutup dengan bentukan ornamen sehingga akan menimbulkan ambient light. Konsep ini akan memberikan suasana yang mewah dan dapat bersifat informatif.

e. Skema Warna

Konsep warna yang digunakan pada Tiara *Competency center* adalah warna-warna cerah. Untuk memberikan kesan bersih, luas dan stylist, warna dominan yang digunakan adalah warna putih. Pemilihan warna putih adalah karakteristik dari konsep modern, sedangkan warna coklat akan diterapkan dalam bentuk ornament yang merupakan pengaplikasian konsep atraktif. Lalu pemilihan warna kuning adalah sampel warna dari identitas perusahaan.

Sebagai aksentuasi dan pemanis dalam pemilihan konsep akan ditambahkan sampel warna yang di ambil dari karakteristik lokasi dibangunya Tiara *Competency center* ini yaitu warna hijau. Warna hijau akan memberikan penyegaran dalam mata agar desain ruangan juga tidak monoton.



Gambar 4.12 Skema warna yang digunakan
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

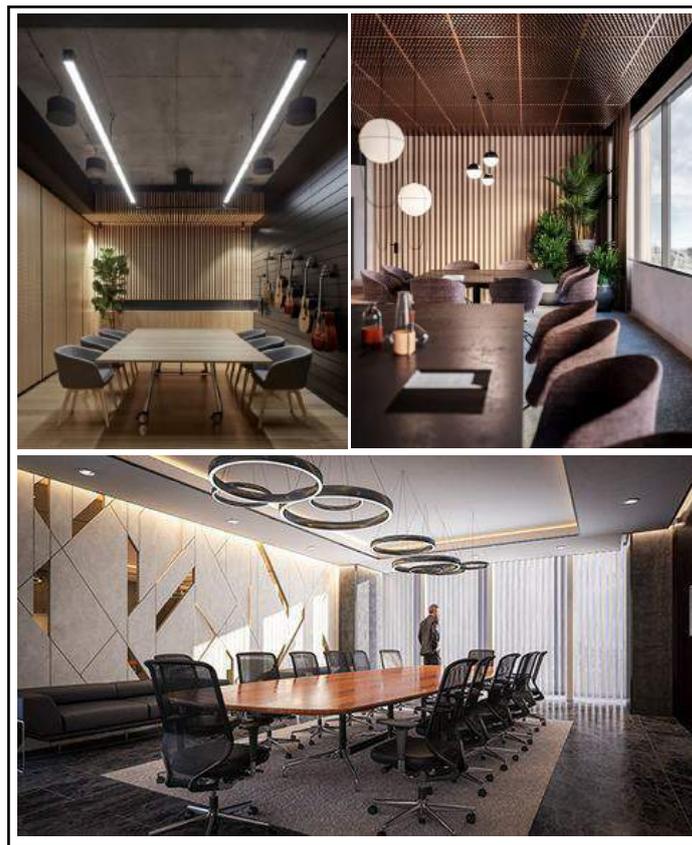
f. Konsep Atraktif

Desain atraktif adalah istilah yang bebas dipakai untuk sejumlah ciri gaya yang berkembang saat ini. Dalam pengertian pada kamus menunjukkan bahwa pengertian atraktif ialah mempunyai daya Tarik atau bersifat menyenangkan sehingga desain yang akan munculkan dalam kata atraktif dapat memberikan



suasana yang berbeda dengan desain lain. Walaupun istilah atraktif sangat luas pemaham yang dapat dimengerti namun dapat juga diartikan sebagai salah satu gaya desain yang kontemporer atau modern atau sesuatu yang up to date, tapi dalam pengertian desain kerap dibedakan. Istilah ini digunakan untuk menandai sebuah desain yang lebih maju, variatif, fleksibel dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, pengolahan material, maupun teknologi yang dipakai.

Konsep yang akan diterapkan yaitu memaksimalkan ambient light dengan memberikan beberapa hident light dan juga led strip untuk menambah suasana pada beberapa sudut ruangan. Dan juga penambahan beberapa instalasi yang dapat dijadikan point of view pada area tersebut. Beberapa pengaplikasian yang diterapkan pada objek juga ditunjang pada kegunaan dan fungsinya.



Gambar 4.13 Contoh Aplikasi Atraktif Desain
Sumber : *Pinterest.com* (akses : 29/06/2019 22.00 WIB)



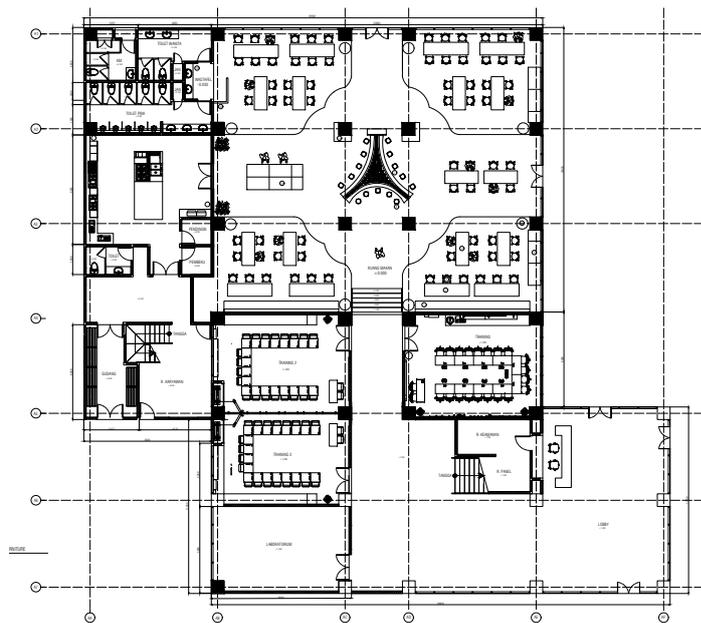
BAB V

PROSES DAN HASIL DESAIN

5.1 ALTERNATIF LAYOUT

Proses pembuatan layout Tiara *Competency center* dipilih berdasarkan 3 kriteria sebagai acuan untuk mendapatkan alternative layout yang sesuai dengan konsep desain yang akan diaplikasikan pada objek. Kriteria yang dibutuhkan adalah Atraktif, Modern, dan Sirkulasi. Dari kriteria tersebut, akan diberikan bobot sesuai dengan kebutuhan perancangan. Setelah mengetahui kriteria dan bobot masing-masing, yang dilakukan desainer selanjutnya adalah membuat 3 alternatif layout untuk perancangan Tiara *Competency center* yang nantinya akan terpilih 1 denah untuk diaplikasikan pada objek perancangan.

5.1.1 Alternatif Layout 1 Area Pelatihan dan Area Makan



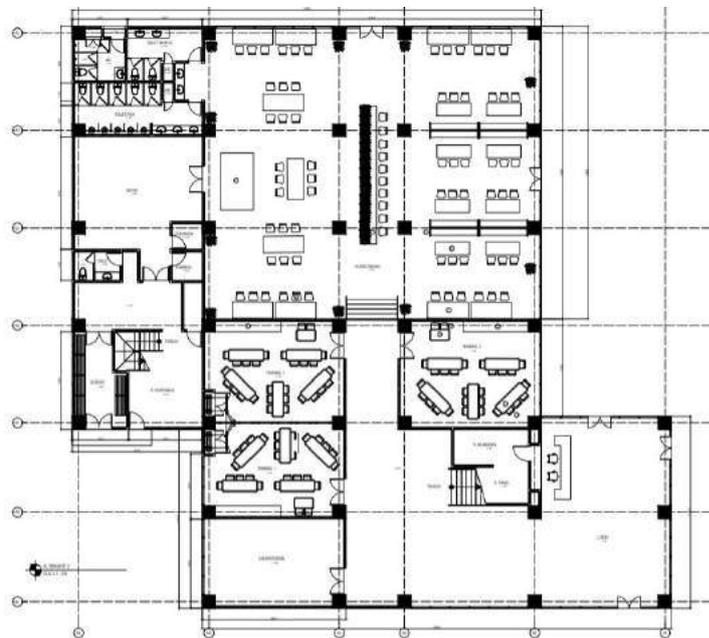
Gambar 5.1 Alternatif Layout 1
Sumber : Dokumentasi Penulis

Pada desain alternatif layout 1 ini terdapat 3 ruang pelatihan dan 1 laboratorium untuk memenuhi kebutuhan pelatihan yang ada. Terdapat lobby yang menghubungkan akses menuju area ruang pelatihan dan area makan. Pada area ruang pelatihan terdapat penerapan dari konsep atraktif yang berguna untuk menambah keefektifan dalam proses pelatihan, terdapat elemen estetis pada sisi kiri ruang berupa instalasi lampu dengan



perpaduan pipa besi sebagai tempat kabelnya. Lalu pada sisi kanan ruangan terdapat estetis jam dengan berbagai daerah di Indonesia yang terdapat ambiet light untuk menambah suasana ruang, dan juga terdapat terdapat rak penyimpanan barang dengan material drum yang dipadukan dengan plywood agar menambah kesan *engineer* pada ruangan ini. Sedangkan pada area makan terdapat instalasi meja makan dengan bentuk unik yang merupakan transformasi bentuk furniture dan berada ditengah area makan memberikan suasana lebih atraktif dan lebih asri. Dinding pada area makan ini menggunakan sebagian besar tembok kaca agar pencahayaan dapat maksimal dan juga hemat energi. Penataan layout kursi dan meja makan diharapkan dapat membuat para pengguna untuk lebih dapat berinteraksi satu sama lain. Material yang dipilih pada keseluruhan menggunakan material concrete, pemilihan tersebut merupakan *tools* para enginer agar tidak merasa “asing” ketika berada di Tiara *Competency Center*, maka dari itu dinding dikombinasikan dengan keramik bentuk balok putih sehingga ruangan akan terlihat bersih. Pada area makan ini terdapat beberapa area meja saji yang ditujukan kepada pengguna ketika berbeda kelompok sewaktu mengikuti program pelatihan.

5.1.2 Alternatif Layout 2 Area Pelatihan dan Area Makan



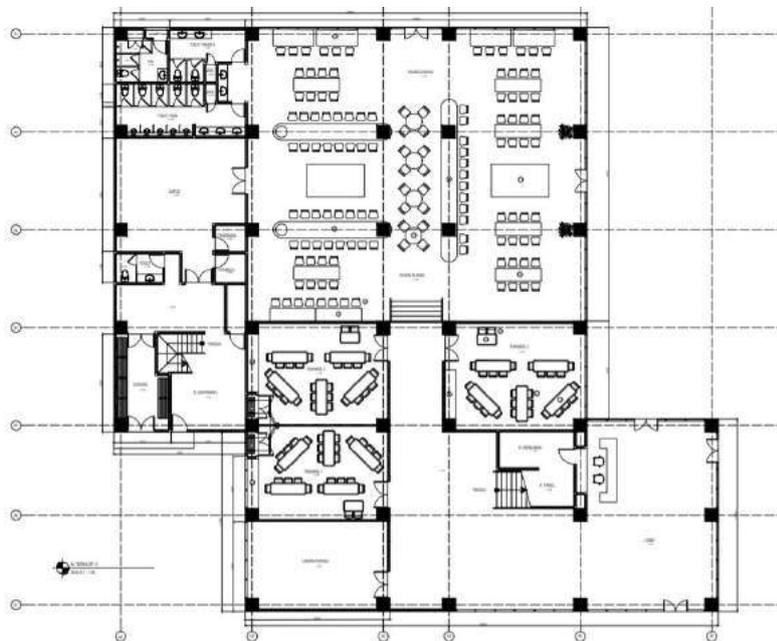
Gambar 5.2 Alternatif Layout 2
Sumber : Dokumentasi Penulis



Pada desain alternatif layout 2 ini penataan layout pada beberapa area yang membedakan antara alternatif 1, namun bentuk furniture tetap sama. Area yang terlihat berbeda signifikan yaitu pada area makan yang tidak terdapat instalasi meja makan di tengah. Terdapat instalasi meja makan yang memanjang di tengah area makan. Meja ini dapat digunakan secara bersama-sama para peserta sehingga akan tercipta suasana akrab yang juga akan berdampak pada kegiatan pelatihan tersebut. Pada alternatif ini hanya ada terdapat satu meja saji yaitu pada area dekat dapur sehingga dapat memudahkan memasok makanan maupun minuman yang sudah habis.

Selanjutnya pada area pelatihan berbeda bentuk furniture yang digunakan pada alternative sebelumnya, bentuk furniture dibuat memanjang kesamping sehingga membuat posisi peserta berkelompok. Penataan layout ini menarik karena dapat diwujudkan program pelatihan berbasis kelompok atau grup, namun memberikan dampak pada sirkulasi yang sedikit sempit. Terdapat juga beberapa elemen estetis pendukung maupun furniture untuk memberikan kenyamanan para pengguna. Bentuk dan pemilihan material juga disesuaikan dengan karakter pengguna.

5.1.3 Alternatif Layout 3 Area Pelatihan dan Area Makan

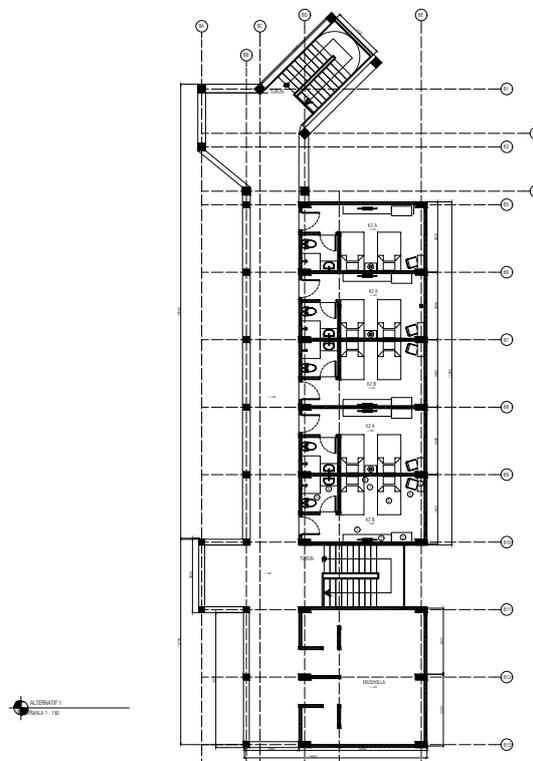


Gambar 5.3 Alternatif Layout 3
Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)



Pada desain alternatif layout ini area kelas menggunakan penempatan layout yang sama dengan alternative kedua. Namun pada area makan menerapkan alur sirkulasi linear yang menggunakan furniture sejajar lurus. Penggunaan bentuk seperti memiliki sirkulasi yang cukup luas namun dirasa tidak efektif karena dapat membuat pengguna kebingungan dalam memilih tempat duduk sewaktu makan. Penggunaan system zoning juga diterapkan pada area makan, misalnya pemilihan material lantai yang terbagi menjadi beberapa bagian merupakan salah satu contoh penerapannya. Instalasi meja yang panjang juga memberikan dampak pengguna dapat berinteraksi satu sama lain walaupun kurang maksimal karena posisi duduk yang tidak saling berhadapan membuat interaksi terganggu.

5.1.4 Alternatif 1 Layout Area Asrama



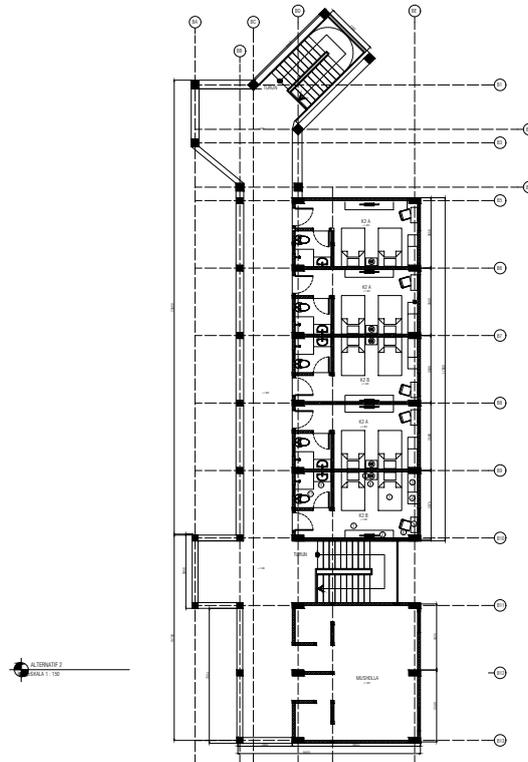
Gambar 5.4 Alternatif Layout 1
Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)

Pada desain alternatif layout 1 area asrama penataan bed dibuat berdempetan dengan dinding agar sirkulasi lebih luas. Namun, penambahan workdesk yang berada di sisi kanan bed memberikan sirkulasi menjadi sempit karena letaknya berada di sisi pojok ruangan. Kekurangan pada alternative ini adalah tidak adanya wardrobe yang diganti dengan hanging sebagai tempat menggantungkan pakaian peserta pelatihan. Terdapat satu



nakas yang berada di tengah bed. Terdapat juga credenza yang berfungsi sebagai pengganti storage dan tatakan untuk TV pada tengah ruangan.

5.1.5 Alternatif 2 Layout Area Asrama

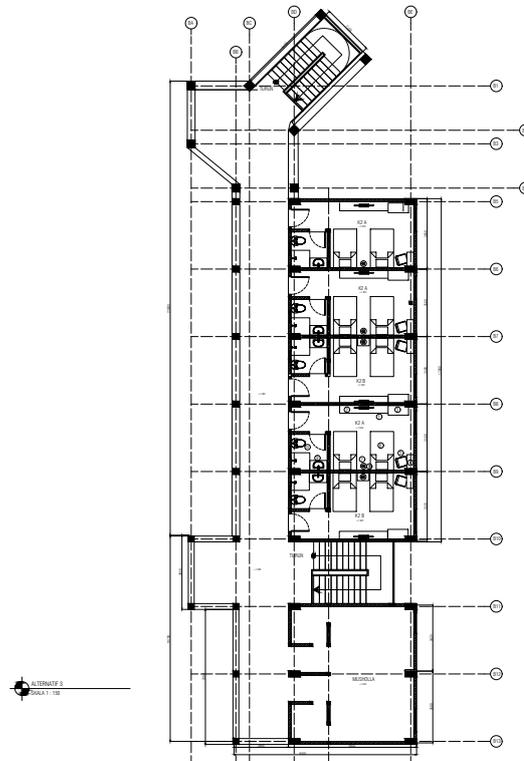


Gambar 5.5 Alternatif Layout 2
Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)

Pada desain alternatif layout 2 penempatan bed ditempatkan pada tengah area kamar agar memberikan ruang pada pengguna yang menginap. Alternatif kedua ini terdapat wardrobe yang diletakkan pada pojok sisi ruangan yang cukup untuk dua orang pengguna. Workdesk ditempatkan pada pojok sisi sebelah credenza. Terdapat juga nakas yang dibentuk menyatu dengan headbed agar terlihat menarik. Headbed dilapisi material busa fabrik yang disesuaikan dengan motif berwarna toska.



5.1.6 Alternatif 3 Layout Area Asrama



Gambar 5.6 Alternatif Layout 3
Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)

Pada desain alternatif layout 3 bed ditempatkan sama seperti alternative ke 2 pada tengah area kamar agar memberikan ruang pada pengguna. Pada alternatif ketiga ini wordesk berada pada sebelah bed yang dirasa cukup sempit karena sirkulasi yang tidak teralalu luas. Posisi wardrobe yang diletakkan berdempetan pada credenza dirasa bisa mengurangi space yang menjadi sempit.

5.1.7 Pemilihan Alternatif

Berdasarkan hasil perhitungan dalam table weighted method, dapat diketahui bahwa alternatif layout 1 lebih unggul dari alternatif lainnya dengan perolehan nilai sebesar 7,09. Sementara pada alternatif layout 2 memperoleh nilai sebesar 7,08 dan alternatif layout 2 memperoleh nilai sebesar 6,47. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alternatif layout terpilih dari ketiga alternatif adalah alternatif layout 1.



5.2 PENGEMBANGAN ALTERNATIF LAYOUT TERPILIH

Sebagaimana telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya mengenai pemilihan alternatif layout terpilih, bahwa alternatif pertama menjadi alternatif yang paling sesuai dengan konsep desain yang akan diaplikasikan.

Pengembangan dan penggabungan dari ketiga layout tersebut dapat mewujudkan desain yang sangat menarik untuk objek *Tiara Competency Center* ini. Karena fungsi dari objek ini adalah untuk memfasilitasi program pelatihan untuk para *engineering* sehingga perlu dikembangkan desain sesuai dengan kebutuhan pengguna dan konsep yang akan di aplikasikan.

5.3 PENGEMBANGAN DESAIN AREA TERPILIH 1

5.3.1 Layout Furniture



Gambar 5.7 Layout Terpilih Area 1

Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)

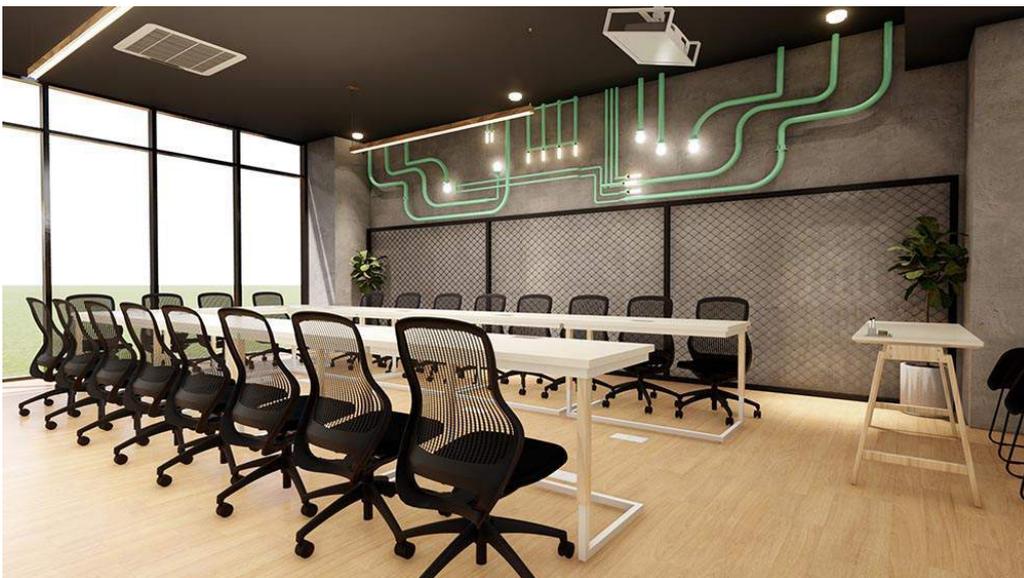
Area terpilih 1 ini merupakan area pelatihan dengan kapasitas 20 orang peserta pelatihan. Di dalam ruangan ini terdapat meja dengan kapasitas per meja 2 orang, kursi, multimedia. Aktivitas yang dilakukan pada ruangan ini untuk pelatihan berbasis multimedia dengan perangkat yang digunakan seperti laptop dan pemrograman sehingga hanya dibutuhkan meja dan kursi sebagai furniturnya.



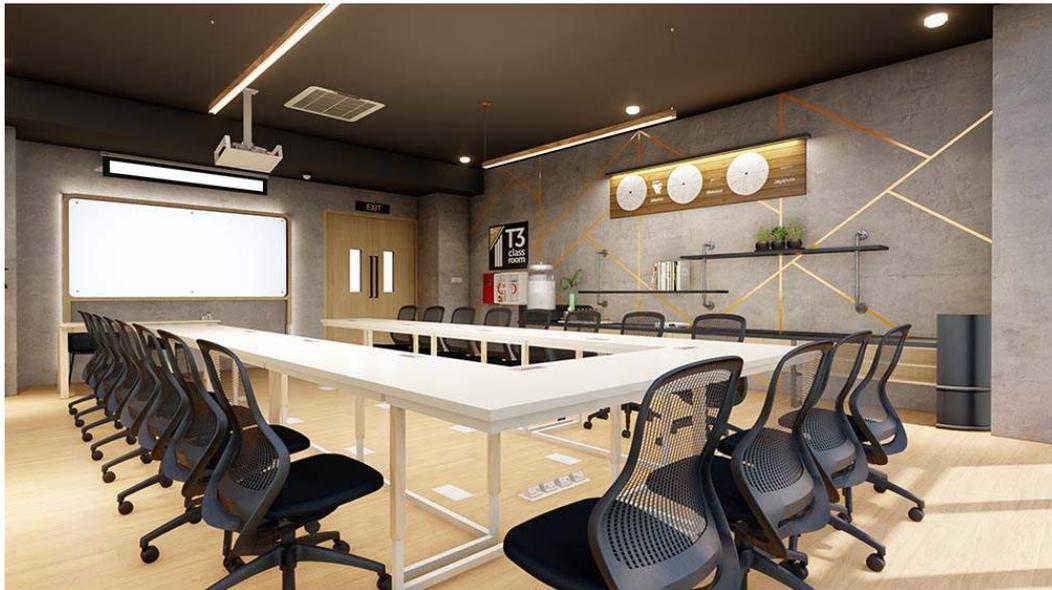
5.3.2 Gambar 3D



Gambar 5.8 View 1 Area Terpilih 1
Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)



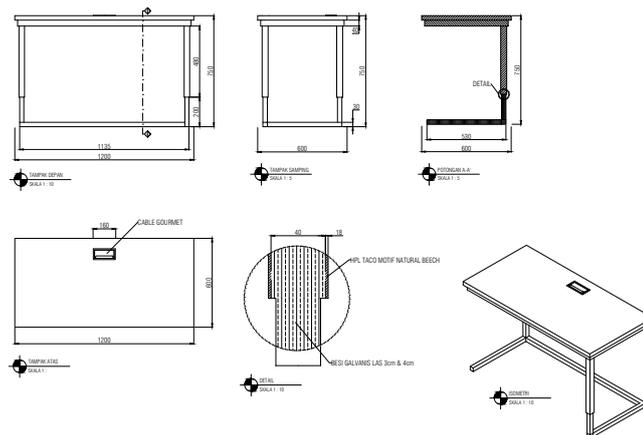
Gambar 5.9 View 2 Area Terpilih 1
Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)



Gambar 5.10 View 3 Area Terpilih 1
Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)

Gambar tersebut merupakan area ruang pelatihan T3 pada lantai 1 Tiara *Competency Center*. Penambahan elemen estetis pada area ini yang menggunakan material pipa besi sebagai pemanis ruangan membantu menambah suasana ruang lebih atraktif, dan juga ditambahkan storage dengan perpaduan material drum dan plywood sebagai rangkanya.

5.3.3 Detail Furniture dan Elemen Estetis

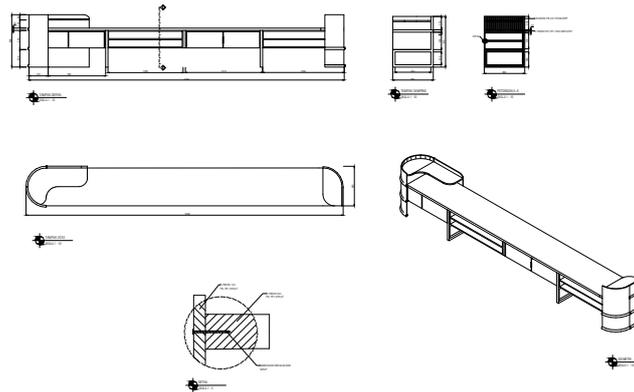


Gambar 5.11 Detail Furniture 1 Area 1
Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)



Furniture pertama ini adalah meja pelatihan yang terletak pada ruang pelatihan, berfungsi untuk menunjang aktivitas pengguna saat sedang melaksanakan pelatihan. Meja ini dapat digunakan untuk 2 orang.

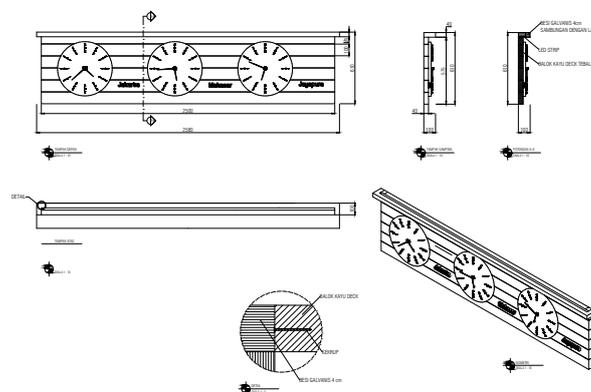
Material pada meja ini menggunakan plywood dengan tebal 3 cm dan difinishing dengan hpl dari Taco Putih dengan rangka kaki terbuat dari besi galvanis 4cm dan beberapa lapisan hpl motif kayu berwarna coklat muda.



Gambar 5.12 Detail Furniture 2 Area 1

Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)

Furniture kedua ini adalah meja penyimpanan yang terletak pada sisi kanan ruang pelatihan, berfungsi untuk menyimpan barang-barang pelatihan. Material pada meja ini menggunakan perpaduan drum besi dan plywood sebagai rangkanya sedangkan untuk kaki menggunakan material besi galvanis dengan hpl Taco motif Natural Beech. Panjang furniture ini 630cm dengan tinggi sekitar 70cm yang dirasa cukup untuk mengakomodir barang para peserta.



Gambar 5.13 Detail Elemen Estetis Area 1

Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)



Elemen Estetis ini adalah jam dinding yang terletak pada ruang pelatihan. Jam dinding ini terinspirasi dari bentuk kepulauan Indonesia yang memanjang dari Sabang hingga Merauke. Estetis ini adalah penggambaran dari para pengguna TCC ini yang bersifat universal.

Material pada meja ini menggunakan balok kayu dan juga besi galvanis dengan tambahan led strip untuk menambah kesan atraktif pada elemen estetis ini.

5.4 PENGEMBANGAN DESAIN AREA TERPILIH 2

5.4.1 Layout Furniture



Gambar 5.14 Layout Terpilih Area 2
Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)

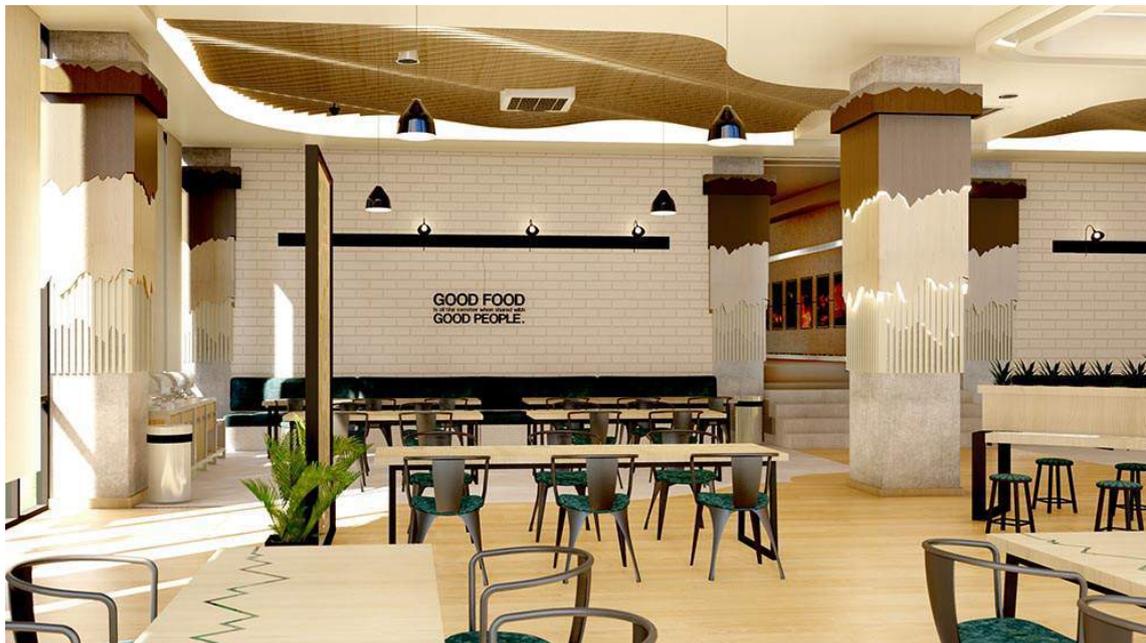
Area terpilih 2 ini merupakan area makan dengan kapasitas kurang lebih 100 orang yang dapat dibagi menjadi beberapa area sehingga dapat digunakan dalam jumlah peserta yang banyak maupun sedikit. Di dalam ruangan ini terdapat meja, kursi, serta terdapat instalasi meja makan yang unik sebagai *point of view*. Aktivitas yang dilakukan pada ruangan ini adalah untuk makan dan bersosialisasi bersama.



5.4.2 Gambar 3D



Gambar 5.15 View 1 Area Terpilih 2
Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)



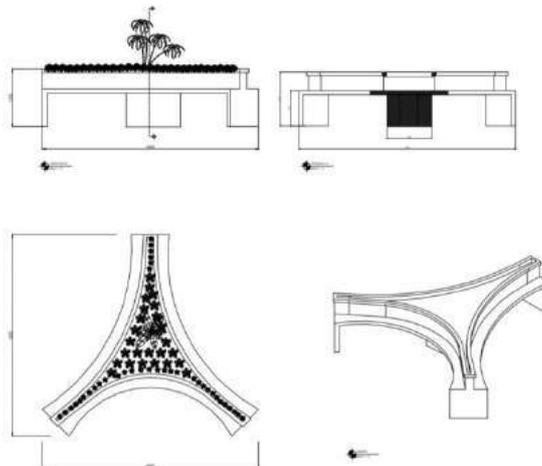
Gambar 5.16 View 2 Area Terpilih 2
Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)



Gambar 5.17 View 3 Area Terpilih 2
Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)

Gambar tersebut merupakan area makan pada lantai 1 *Tiara Competency Center*. Terdapat beberapa set meja dan kursi dan juga satu instalasi meja yang cukup digunakan sekitar 15 orang pengguna.

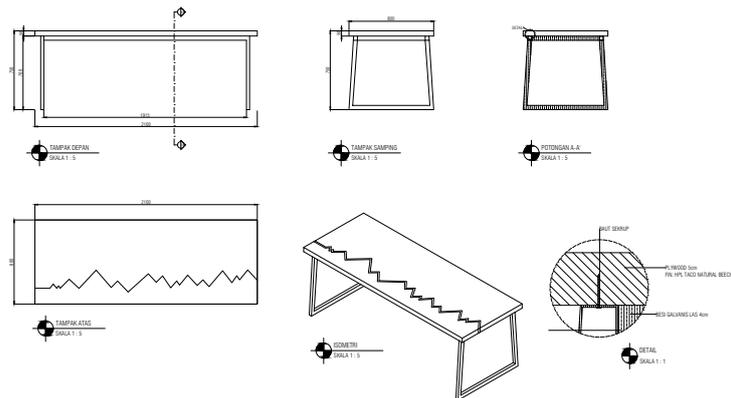
5.4.3 Detail Furniture dan Elemen Estetis



Gambar 5.18 Detail Furniture 1 Area 2
Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)



Furniture pertama ini adalah meja makan yang terletak pada ruang makan. Meja ini dapat digunakan untuk kurang lebih 15 orang. Material pada meja ini menggunakan material plywood sebagai bahan utama dan rangka modul kakinya menggunakan besi galvanis dan besi plat. Dan juga pada tengah meja ini terdapat mini taman sebagai sarana penghijauan agar terlihat lebih segar.

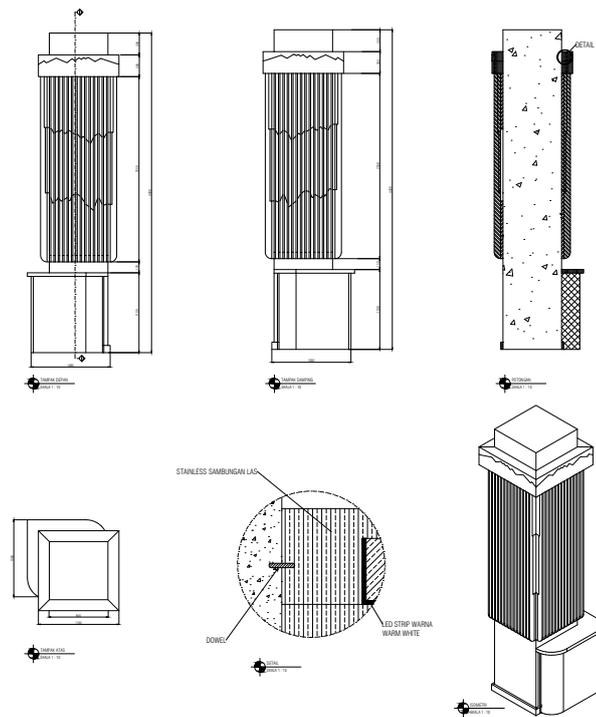


Gambar 5.19 Detail Furniture 2 Area 2

Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)



Furniture ini adalah meja makan yang terletak pada ruang makan Tiara *Competency Center* lantai 1. Meja ini dapat digunakan untuk 4 sampai 6 orang. Material pada meja ini menggunakan plywood sebagai base dengan finishing hpl dan rangka kaki menggunakan besi galvanis dengan sambungan las.



Gambar 5.20 Detail Elemen Estetis Area 2

Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)

Elemen Estetis ini adalah perlambangan dari letak objek yang berada pada pegunungan sehingga diwujudkan seperti motif pohon. Material yang digunakan berbahan plywood dengan fin. Hpl taco dengan penambahan ambient led strip.



5.5 PENGEMBANGAN DESAIN AREA RUANG 3

5.5.1 Layout Furniture

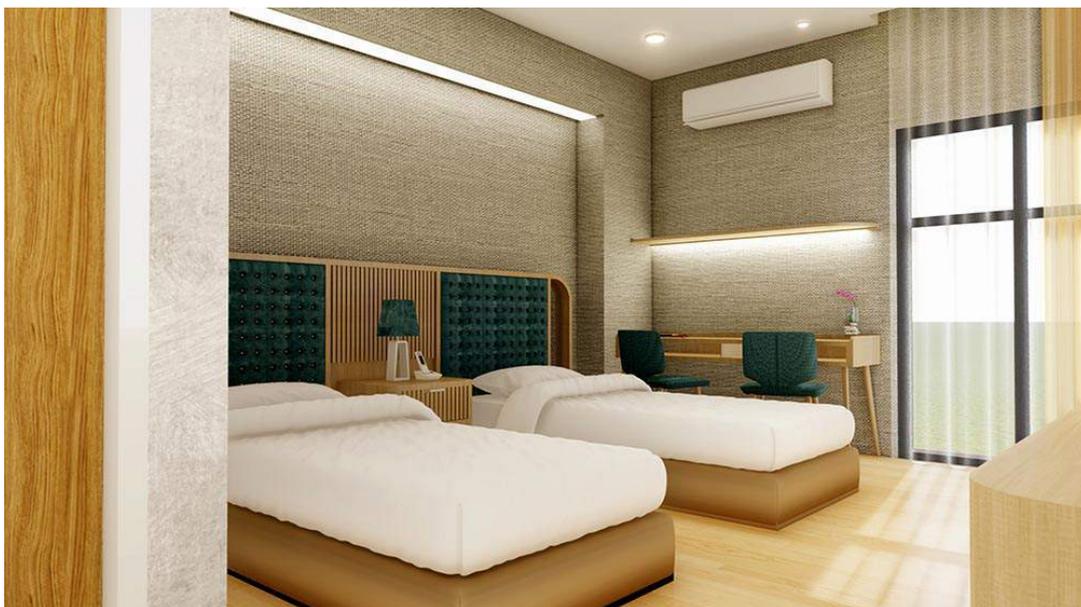


Gambar 5.21 Layout Terpilih Area 3

Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)

Area terpilih 3 ini merupakan area asrama dengan luasan 6,6 x 3,8 m berkapasitas dua orang. Di dalam asrama ini terdapat dua single bed yang di bagi menjadi dua bagian dengan nakas di tengahnya. Terdapat satu wardrobe disebelah bed dan workdesk yang dapat digunakan pengguna untuk mengerjakan sesuatu atau membaca santai di dalam kamar, sedangkan di area kamar mandi terdapat wastafel dan closed serta shower. Luasan ini dirasa cukup untuk digunakan dua orang.

5.5.2 Gambar 3D



Gambar 5.22 View 1 Area Terpilih 3

Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)



Gambar 5.23 View 2 Area Terpilih 3
Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)

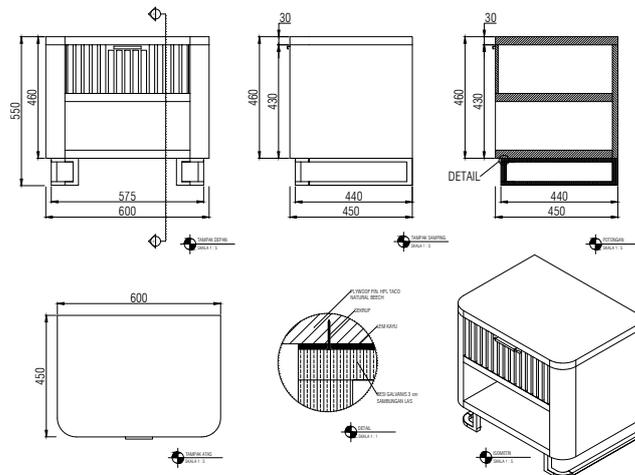


Gambar 5.24 View 3 Area Terpilih 3
Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)

Gambar tersebut merupakan area ruang asrama Tiara *Competency Center*. Motif yang diterapkan pada dinding memberi kesan bersih dan mewah. Dinding concrete diterapkan agar memberi kesan yang luas. Pemberian furniture juga ditambahkan secukupnya agar sirkulasi cukup untuk digunakan dua orang. Workdesk disediakan untuk digunakan bersantai membaca buku atau mengerjakan tugs hasil pelatihan yang telah diikuti.

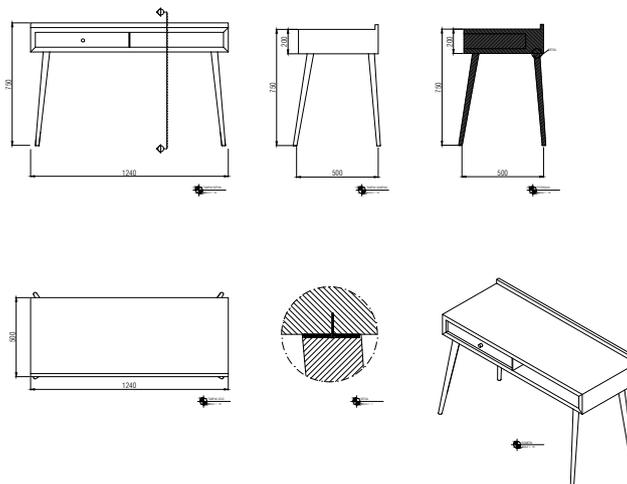


5.5.3 Detail Furniture dan Elemen Estetis



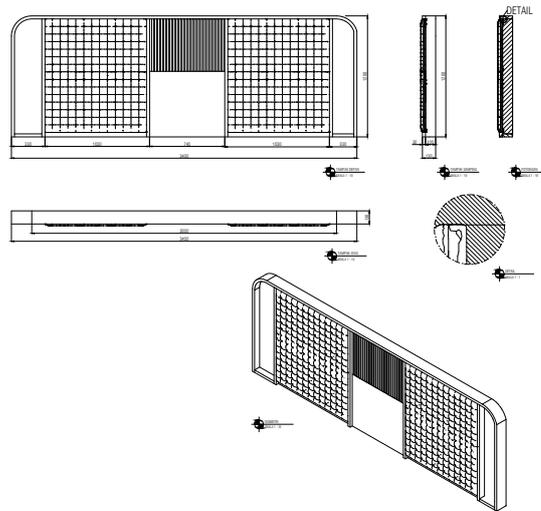
Gambar 5.25 Detail Furniture 1 Area 3
Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)

Furniture ini adalah nakas yang dapat digunakan sebagai tempat menyimpan barang-barang kecil pengguna. Nakas ini bermaterial plywood dengan finishing hpl Taco. Untuk rangka kaki menggunakan material besi galvalume dengan system pemasangan di sekrup.



Gambar 5.26 Detail Furniture 2 Area 3
Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)

Furniture kedua ini adalah workdesk yang terletak di pojok sudut ruangan. Material pada furniture ini menggunakan plywood yang difinishing dengan hpl merk Taco. Workdesk ini dapat digunakan untuk mengerjakan tugas atau membaca buku ketika memiliki waktu senggang.



Gambar 5.27 Detail Estetis Area 3
Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)

Elemen Estetis ini adalah headbed pada bed. Headbed ini dibuat menyatu dengan nakas agar lebih efisien dan tidak memakan banyak space. Material yang digunakan tetap menggunakan plywood dengan fin hpl dan dipadukan dengan busa yang dilapisi kain fabrikai berwarna toska.



BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan tentang Tiara *Competency Center* berkonsep Modern dengan perpaduan desain atraktif untuk memaksimalkan proses pelatihan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelatihan TCC mengupayakan pelayanan sebagai pusat yang mewadahi para calon *engineer* untuk siap terjun ke dalam dunia pekerjaan.
2. Konsep modern merupakan gambaran dari gaya hidup pengguna yang bersifat general dan praktis sehingga dengan adanya konsep ini sangat mendukung pada fungsi ruang yang digunakan. Bentuk atraktif yang diterapkan sebagai estetis yang dapat menunjang dari desain interior Gedung TCC ini sendiri. Contoh pengaplikasian konsep atraktif pada beberapa kolom maupun pola pegunungan yang mewakili lokasi pada Gedung ini akan memberikan suasana yang baru pada pengguna.
3. Pegunungan dipilih sebagai motif yang ditransformasikan ke dalam desain karena sangat ikonik dengan lokasi Gedung TC. Sehingga motif pegunungan yang diterapkan pada beberapa area desain merupakan bagian dari motif yang mudah dikenali.
4. Bentuk beberapa furniture yang didesain agar efisien akan sangat membantu berjalanya kegiatan pelatihan, yang berguna pada keefektifan dan memungkinkan membuat para pengguna untuk tidak cepat bosan.
5. Konsep atraktif yang diterapkan bertujuan agar pengguna merasa nyaman dan menciptakan suasana kekeluargaan. Pada beberapa furniture didesain dengan system duduk bersama agar para pengguna bisa beradaptasi dengan suasana pada TCC ini.
6. Pengaplikasian konsep modern dengan perpaduan atraktif diterapkan pada beberapa aspek, misalnya melalui pengadaan elemen estetis, dinding, dan plafon dengan bentuk menarik agar para pengguna merasa nyaman dan tertarik untuk menggunakannya, dan dengan finishing tone warna netral yang merupakan karakteristik konsep modern. Selain itu melalui furniture-furniture berbentuk geometris dengan warna material yang senada akan memberikan kenyamanan pada pengguna.



6.2 SARAN

Dari hasil yang didapatkan tentang *Tiara Competency Center* berkonsep Modern dengan perpaduan desain atraktif untuk memaksimalkan proses pelatihan, dapat diambil saran sebagai berikut:

1. Mendesain sebuah ruang interior seperti *Tiara Competency Center* hendaknya sesuai dengan standar kriteria desain ruang interior, memperhatikan fungsi dari bangunan, dan sesuai dengan konsep desain yang telah dipilih
2. Mendesain bangunan selain *Tiara Competency Center* seperti hotel, restoran atau bangunan lain yang menggunakan konsep atraktif hendaknya disesuaikan dengan fungsi bangunan serta kondisi lingkungan sekitar.



DAFTAR PUSTAKA

- AECT (1977). *The Definition of Educational Technology (AECT Taks Force on Definition and Terminology)*. Washington DC. 20036: AECT 1126 16th Street New York.
- Asri, Zamz. *Asrama Mahasiswa Dumai di Yogyakarta*.
<http://thesis.binus.ac.id/doc/Bab2/2008-2-0063%20bab%202.pdf>. Diakses 20 November 2018.
- Bimo Walgito (1988). Psikologi Sosial. Yogyakarta : ANDI.
- Beneike, Alice; Biesek, Jack; Brandon, Kelley. 2003. *Wayfinding and Signage in Library Design. Libris Design Project*.
- Blanchard, P.Nick & Thacker, James W. (2004). *Effective Training: Systems, Strategies, and Practices* (2nd ed). New Jersey: Pearson Education.
- Buchard, Jhon E. 1994. *Planning University Library Building*. New Jersey: Princeton University Press.
- Dimas, Setiawan. *Definisi Pelatihan*. <http://definisimu/2012/08/definisi-pelatihan.html>. Diakses 24 February 2019.
- Dodsworth, Simon. *The Fundamentals of Interior Design*. (2009). London : Ava Publishing.
- Ching, Francis D.K. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- D. K. Ching, Francis (1996). *Architecture; Form, Space, And Order*. Cetakan ke – 6. Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Emilia, Erlin Kandou. *Pengaruh Pelatihan Dan Pengembangan Karyawan Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan (Studi Pada Pt. Air Manado)*.
<https://media.neliti.com/media/publications/90365-ID-pengaruh-pelatihan-dan-pengembangan-kary>. Diakses 15 November 2018.
- Etsu Miyarso. (2015). *Menyiapan Ruang Pembelajaran Diklat*.
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/menyiapkan%20ruang%20pembelajaran%20diklat.pdf>. Diakses 20 November 2018.
- Dessler, Gary. 2009. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta : Index
- Halim Danny; Murti Harry; Sandra Ferry; Boediono Arief; Djuwantono Tono; Setiawan Boenjamin. *Stem cell*. (2010). *Dasar Teori & Aplikasi Klinis*. Penerbit Erlangga.
- Handoko, T.Hani. 2011. *Manajemen*, Edisi Kedua, Yogyakarta : BPFE-YOGYAKARTA.



- Ivancevich, John, M, dkk. 2008. *Perilaku dan Manajemen Organisasi*, jilid 1 dan 2 Jakarta : Erlangga.
- Ivor K. Davies. (1987). *Pengelolaan Belajar*. Diterjemahkan oleh Soedarsono Sudirjo dkk. Jakarta: CV. Rajawali
- Gon, Harry dkk. 2006. *Tabloid Ruma: Serial Rumah Spesial Kombinasi Warna*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Khan, Rezky Diningrat & Wulandari Ratri. (2016). *Studi komparasi fasilitas dan standar asrama di Indonesia*.
https://www.researchgate.net/publication/324771240_STUDI_KOMPARASI_FASILITAS_DAN_STANDAR_ASRAMA_DI_INDONESIA_Studi_Kasus_5_Universitas.
Diakses 11 November 2018
- Kugler, Cecilia. 2007. *Interior Design Considerations And Developing The Brief*. Principal. Sydney. Australia: CK Design International
- Kusnadi. (2018). *Metode Pembelajaran Kolaboratif*.
<https://books.google.co.id/books?id=C9B5DwAAQBAJ&pg=PA34&dq=tata+ruang+kelas&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjvJJSn8-XeAhWOWX0KHayiA0IQ6AEIKTAA#v=onepage&q=tata%20ruang%20kelas&f=false>.
Diakses 20 November 2018.
- Krier, Rob (2001). *Komposisi Arsitektur*, Erlangga. Jakarta Rencana Umum Tata Ruang Kota (RUTRK) Bandung 2002-2012.
- Lasa HS. (2008). *Manajemen Perpustakaan*. Yogyakarta: Gama Media.
- Mangkunegara, Anwar Prabu. 2003. *Perencanaan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*, Cetakan Pertama, Bandung : PT. Refika Aditama.
- Mathis, L. Robert & Jackson, H. John. (2002). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Salemba Empat.
- Noe, Raymond A. (2002). *Employee Training and Development*. Second Edition. New York: McGraw-Hill Companies.
- Paul H Wriyth. (2005). *Pengantar Engineering*. <https://books.google.co.id/pengantar-engineering-edisi-ketiga.co.id>. Diakses 7 November 2018.
- Savage, T.V., M.K. Savage, and D.G. Armstrong. (2006). *Teaching in the Secondary School (6th ed.)*. Upper Saddle River, NJ : Pearson Merrill Prentice Hall,



- Simanjuntak, Payaman J. 2005. *Manajemen dan Evaluasi Kerja*. Lembaga Penerbit FEUI, Jakarta.
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2002). *Manajemen Diklat*. Bandung: Alfabeta
- Sukei, Dini. (2009). *Pengaruh Desain Interior Bagian Layanan Perpustakaan Terhadap Minat Berkinjung ke Perpustakaan dan Arsip Kota Semarang*. Skripsi Jurusan Ilmu Perpustakaan Reguler II Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
- Suptandar, Pamudji. (1995). *Manusia dan Ruang dalam Proyeksi Desain Interior*. Jakarta: UPT Penerbitan Universitas Tarumanegara.
- Sutjipto, Cherry Anggraini. (2009). *Pengaruh warna dan bentuk pada interior ruang terapi Sekolah Harapan Bunda terhadap perkembangan kesembuhan anak autis*. Bachelor thesis, Petra Christian University.
- Tahta Iswandar. (2015). *Pelatihan dan Pengembangan*.
<https://tahtaiswandar.wordpress.com/2015/01/20/pelatihan-dan-pengembangan>.
Diakses 12 November 2018.
- Tiara Vibrasindo Pratama. 2015. *About Us*. <https://www.tiaravib.com/aboutus#about>.
Diakses 13 November 2018.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Widiastuti. (1995). *Psikologi Penghuni Asrama*. 5.
- Yusuf, Dade Gumilar. *Tinjauan Mengenai Program Pelatihan Dalam Peningkatan Kinerja Karyawan Pada Pt. Pos Indonesia (Persero) Bandung*.
<https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/2529/Dade%20Yusuf%20Gumilar%200409U073.pdf?sequence=1>. Diakses 31 Februari 2019.

BIODATA PENULIS



Rifanovrisya Ramadhani, yang biasa dipanggil Vano, lahir di Kediri pada 13 November 1996. Merupakan anak tunggal dari pasangan Bapak Haris Nurcahyo dan Yuni. Telah menempuh jenjang pendidikan formal melalui SD (SDN Banjaran 5 Kediri), SMP (SMP Negeri 2 Kediri) dan SMA (SMA Negeri 1 Kediri). Penulis yang memiliki hobi membuat *stopmotion*, berolah raga, bermain game dan *travelling* ini melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi yaitu di Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya melalui jalur masuk SBMPTN pada tahun 2015.

Selama masa perkuliahan, penulis aktif mengikuti organisasi baik di dalam maupun di luar perkuliahan, yaitu sebagai Staff Ahli (sie *Motion Picture*) ITS EXPO 2017 dan Staff Ahli Departemen Komunikasi dan Informasi (Kominfo) Himpunan Mahasiswa Desain Interior (HMDI) ITS. Selain pada kegiatan berorganisasi, penulis juga aktif dalam menjadi panitia dalam kegiatan - kegiatan seperti, sie Dokumentasi pada acara IDEART 2017, Anggota Sie Dokumentasi Spasial 2016 *Econatura* dan Spasial 2018 Kotakotak. Mengikuti lomba dibidang non akademis dengan lingkup regional Surabaya, di bidang fotografi dan videografi dalam acara Lomba *Video Competition Surabaya Art* 2016 dan *Miko Video Competition*.

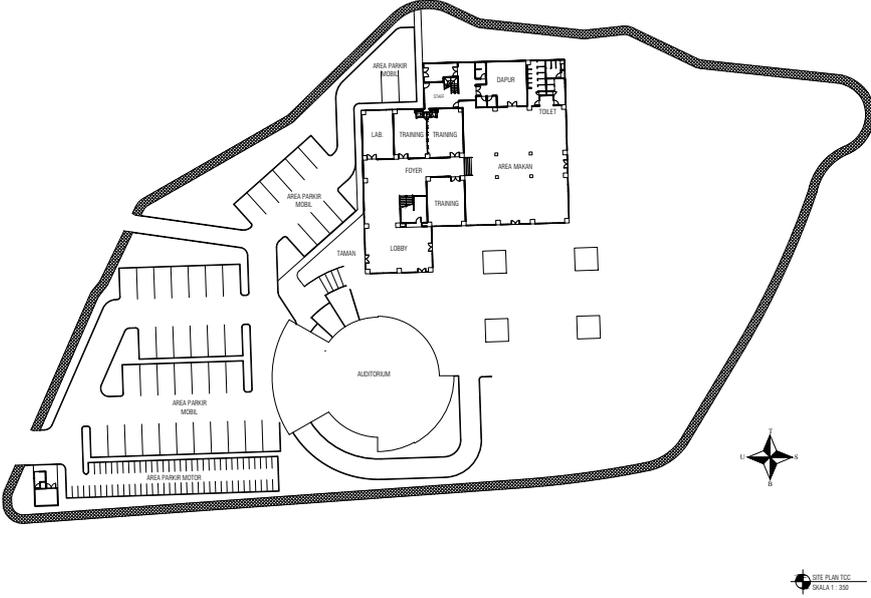
Pemilihan objek tugas akhir yang dibuat berdasarkan keinginan penulis untuk mendesain interior *training center* dan asrama, yang dapat memengaruhi keaktifan pengguna dan semangat dalam mengikuti pelatihan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk memilih Tiara Competency Center Yogyakarta, sebagai objek tugas akhir yang berpotensi untuk dilakukannya penelitian mengenai pengaruh desain interior terhadap keaktifan. Besar harapan agar tugas akhir yang dikerjakan ini dapat bermanfaat bagi objek itu sendiri dan masyarakat umum yang membaca nuku ini. Penulis dapat dihubungi untuk berdiskusi lebih lanjut mengenai hal - hal yang berkaitan dengan tugas akhir ini maupun hal - hal yang berkaitan dengan desain interior pada umumnya di rifanovrisyaramadhani@gmail.com

DAFTAR LAMPIRAN

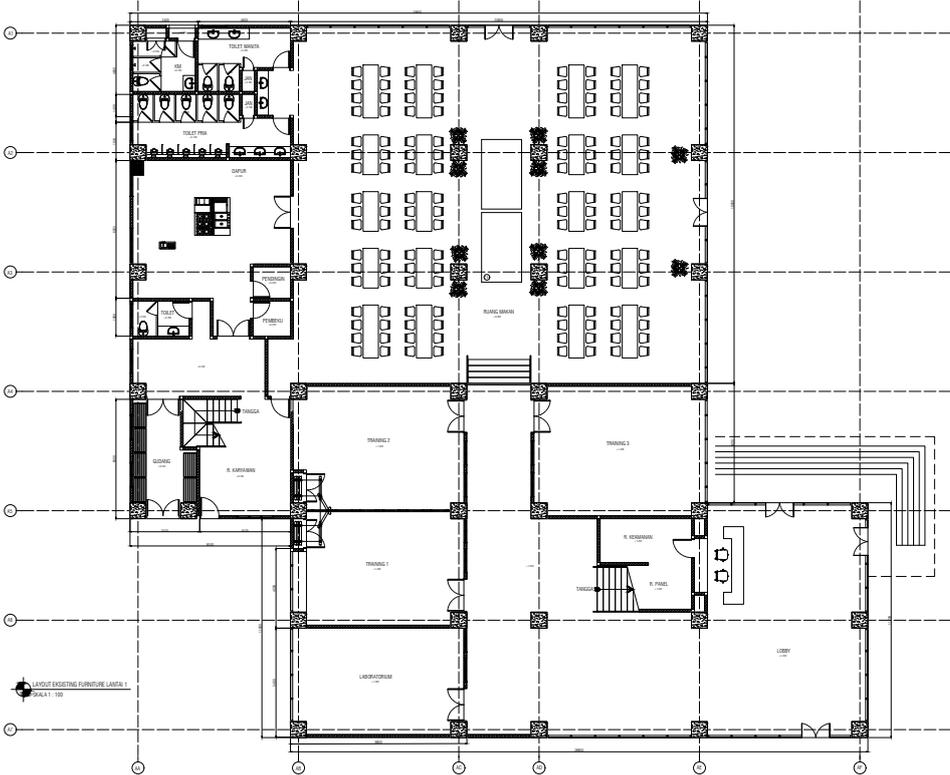
- LAMPIRAN 1** : GAMBAR TEKNIK
- LAMPIRAN 2** : PERSPEKTIF / RENDER 3D
- LAMPIRAN 3** : RAB (Area Pelatihan)
- LAMPIRAN 4** : ANALISA HSPK
- LAMPIRAN 5** : LEMBAR ASISTENSI, LEMBAR REVISI
- LAMPIRAN 6** : FOTO DOKUMENTASI PAMERAN
- LAMPIRAN 7** : LEMBAR BEBAS PLAGIAT

LAMPIRAN 1.
GAMBAR TEKNIK KESELURUHAN

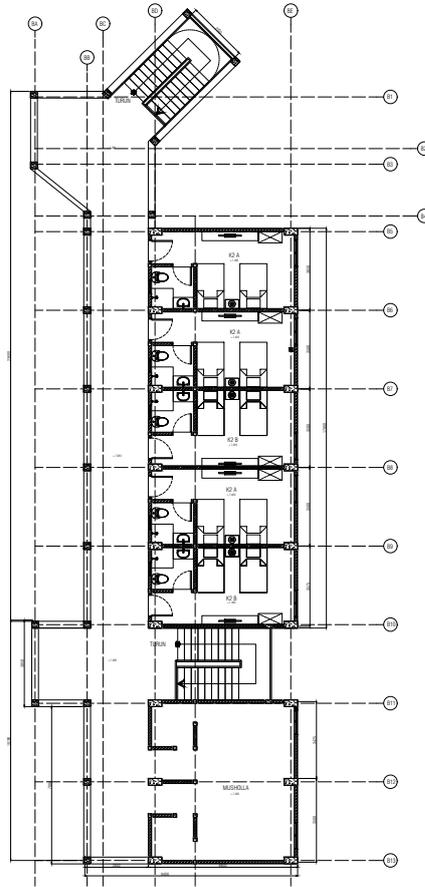
A. SITEPLAN



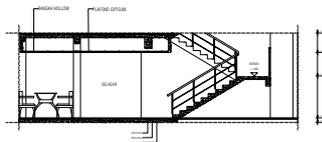
B. LAYOUT FURNITURE EKSTING LT.1



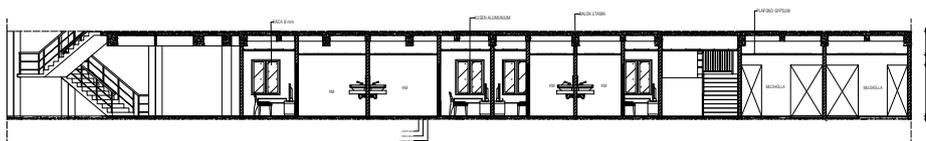
C. LAYOUT FURNITURE EKSTING LT.2



D. POTONGAN MEMANJANG KESELURUHAN

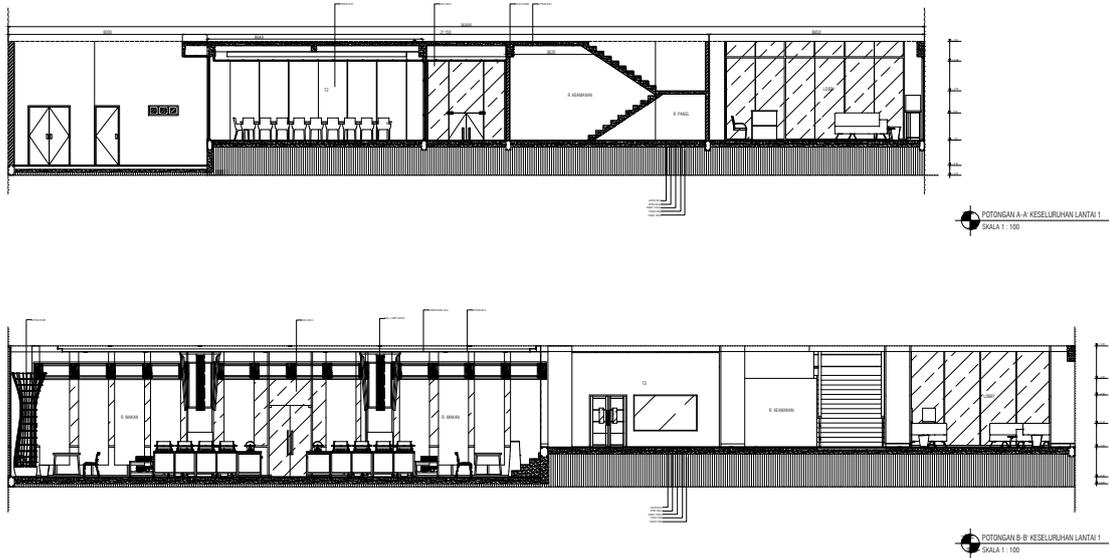


POTONGAN A-A KESELURUHAN LANTAI 2
SKALA 1 : 100

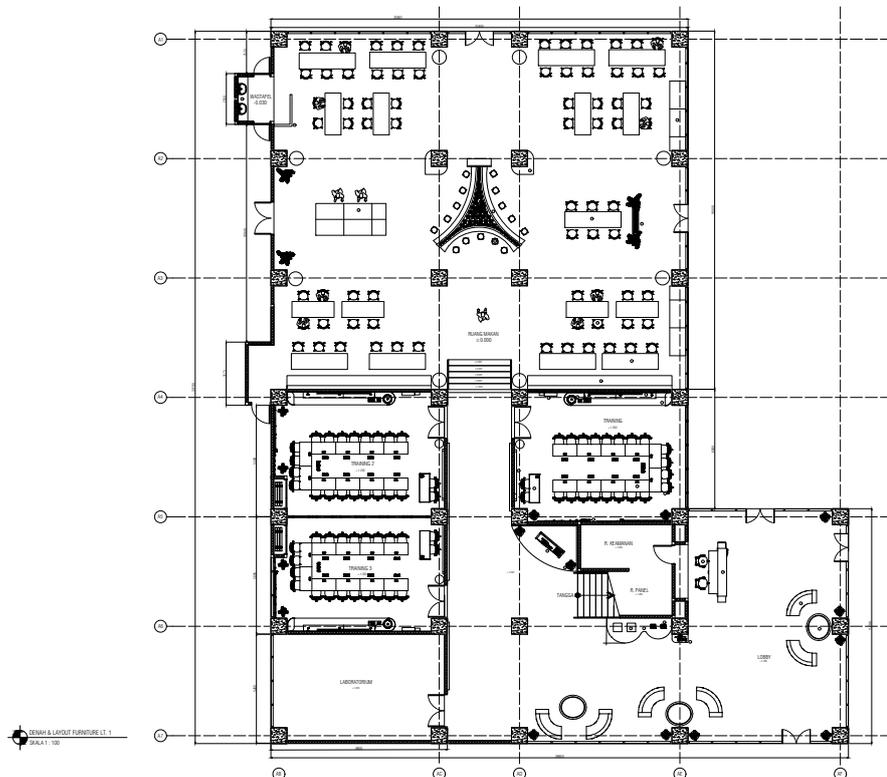


POTONGAN B-B KESELURUHAN LANTAI 2
SKALA 1 : 100

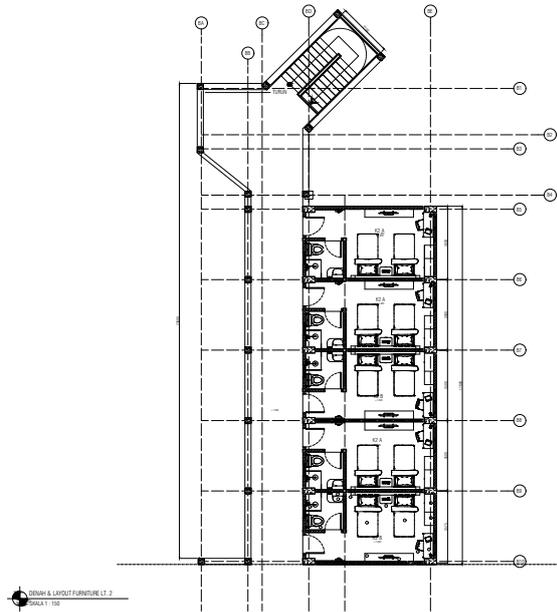
E. POTONGAN MELINTANG KESELURUHAN



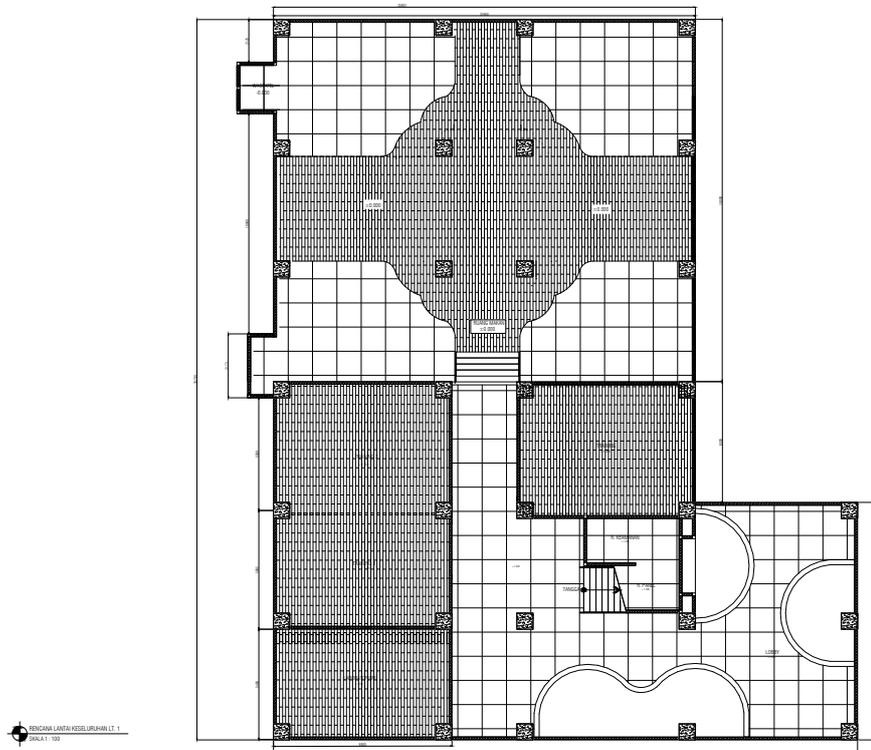
F. DENAH & LAYOUT FURNITURE KESELURUHAN TERPILIH LT. 1



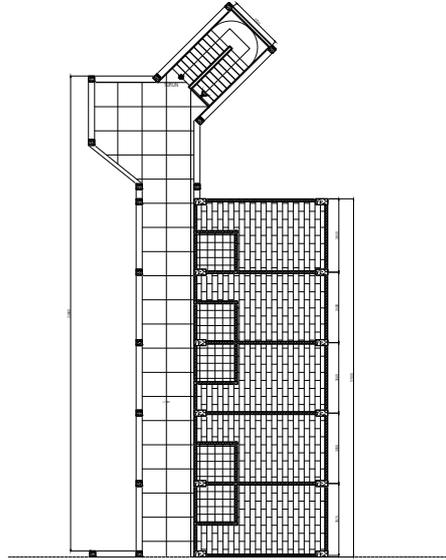
G. DENAH & LAYOUT FURNITURE KESELURUHAN TERPILIH LT. 2



H. RENCANA LANTAI KESELURUHAN LT.1



I. RENCANA LANTAI KESELURUHAN LT.2



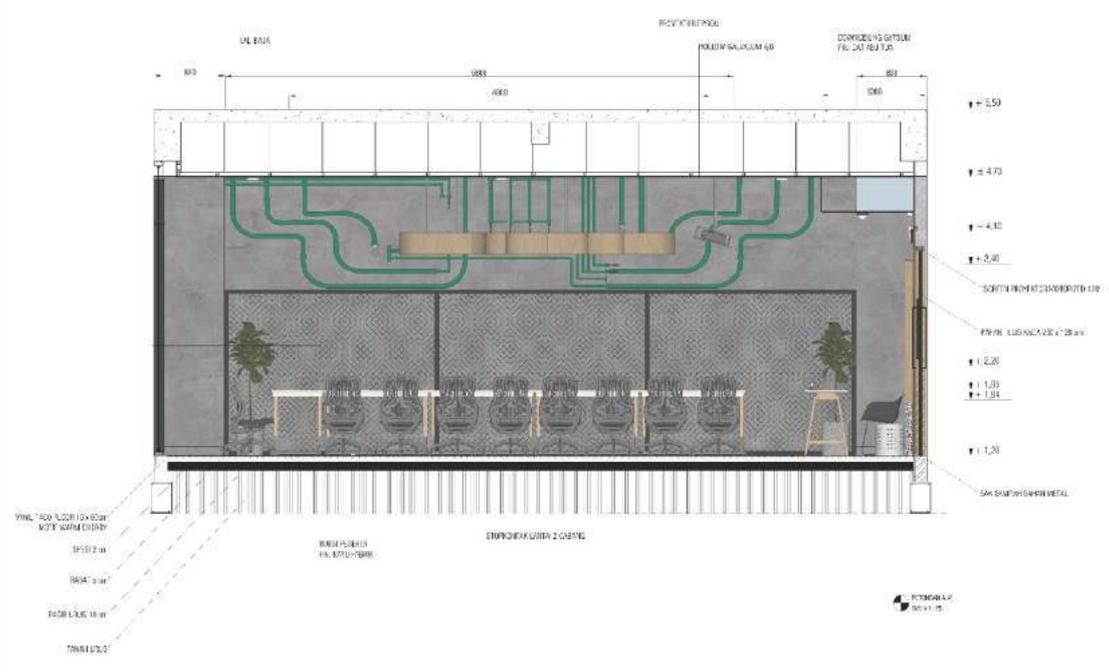
DESIGN & LAYOUT FURNITURE LT. 2
SKALA 1:100

LAMPIRAN 1 GAMBAR TEKNIK RUANG TERPILIH 1

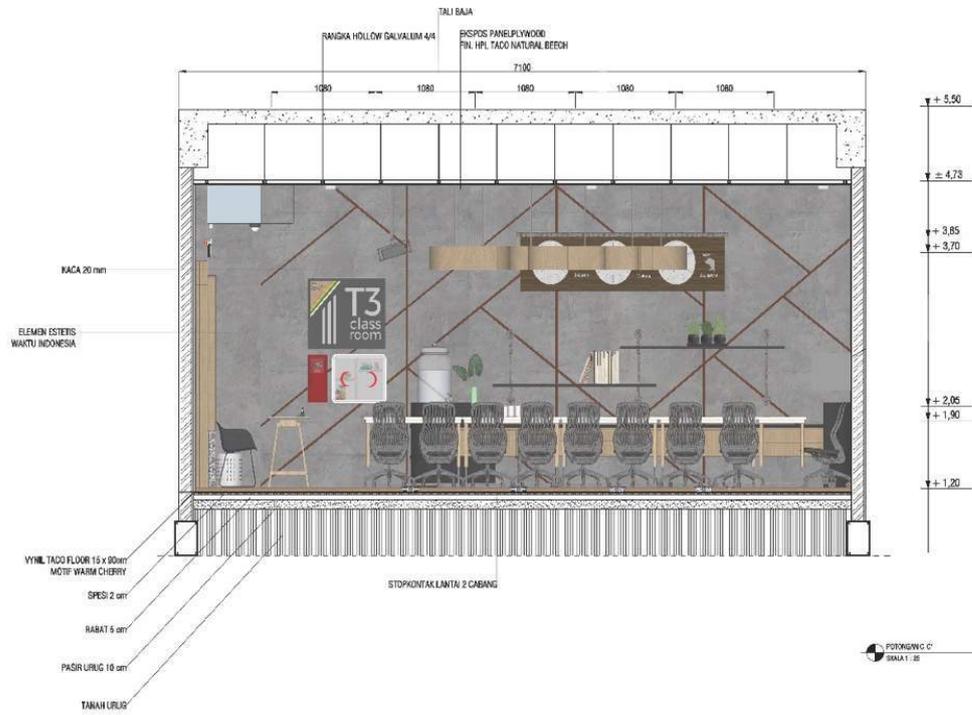
A. LAYOUT FURNITURE



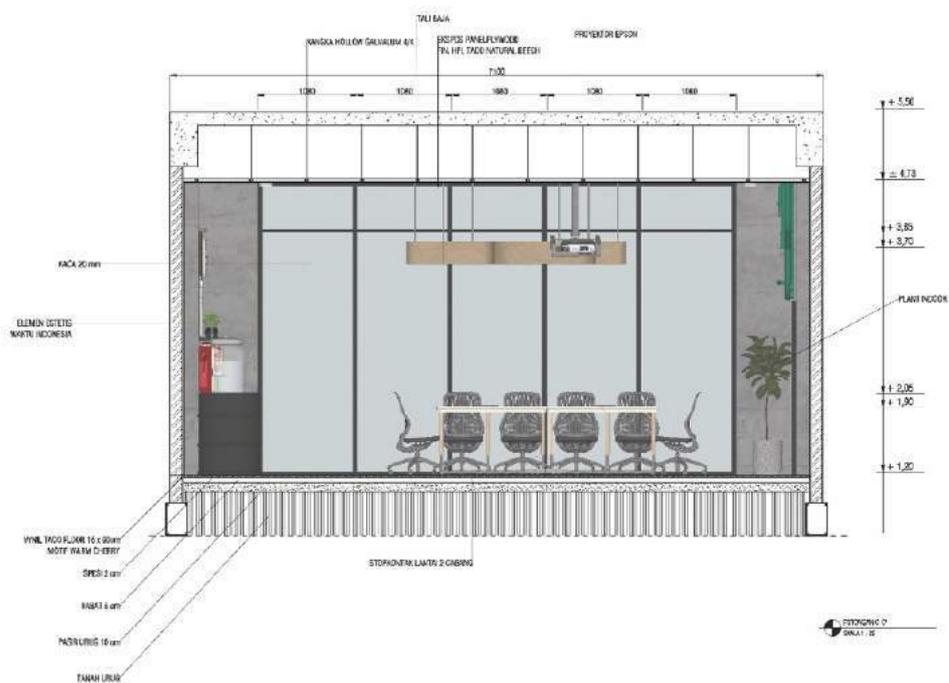
B. POTONGAN MEMANJANG 1



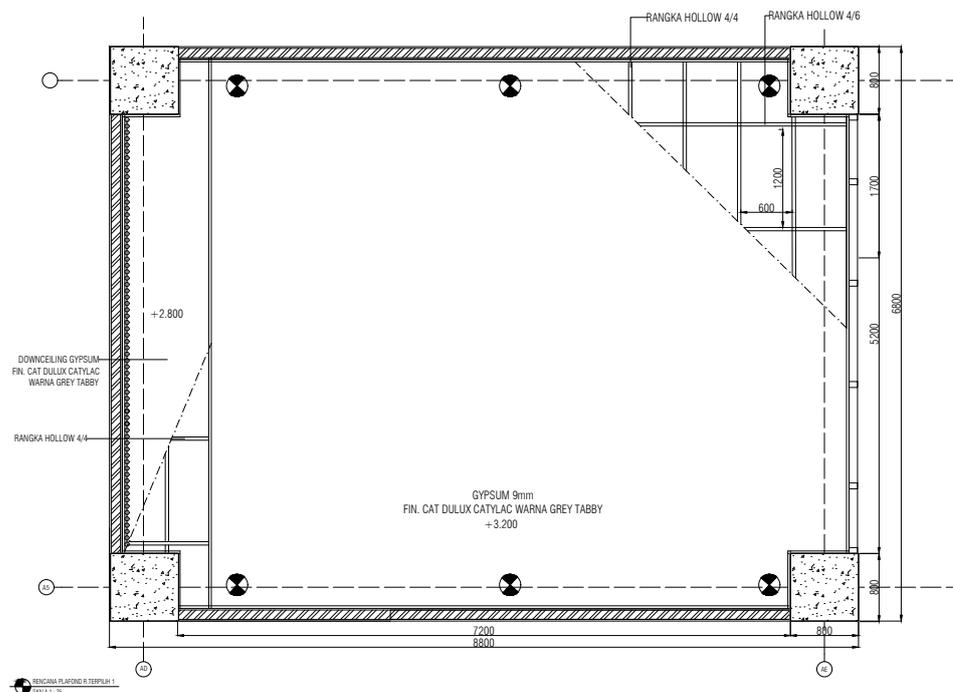
C. POTONGAN MEMANJANG 2



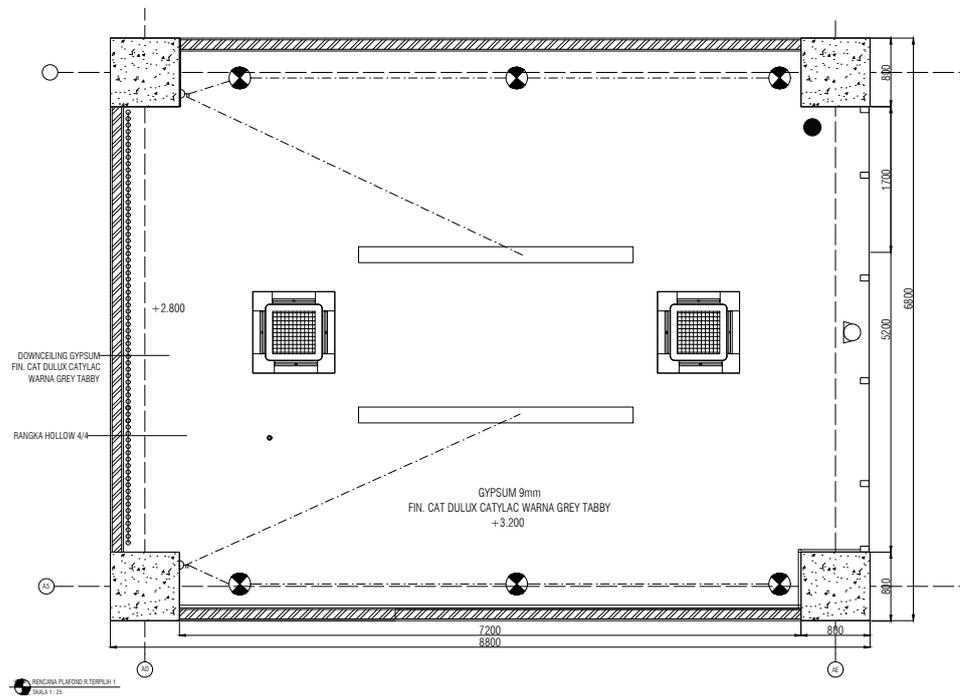
D. POTONGAN MELINTANG 1



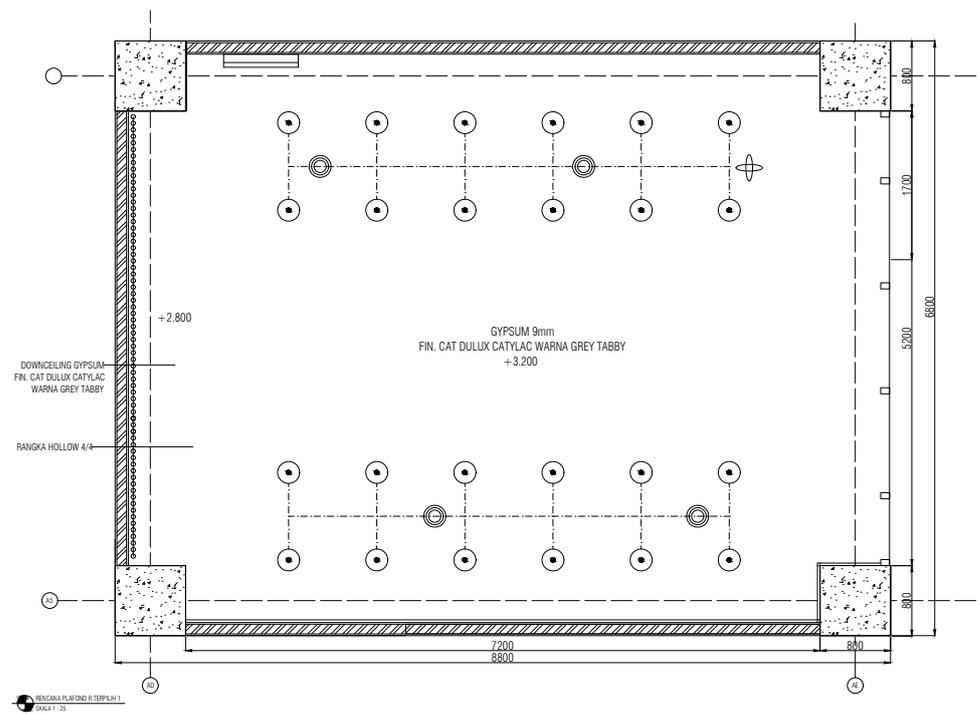
E. POTONGAN MELINTANG 2



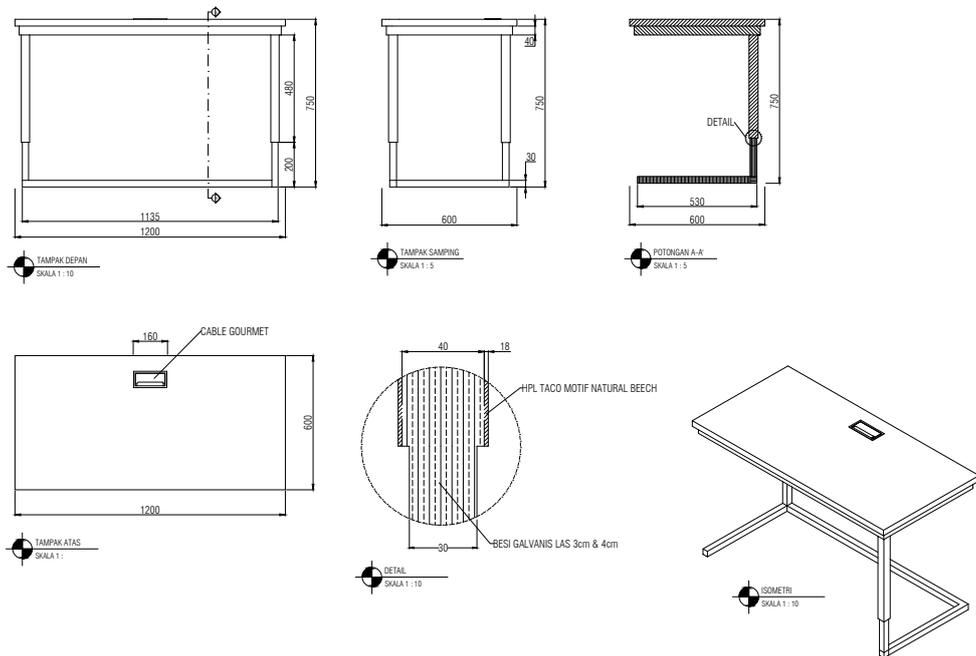
G. RENCANA MEKANIKAL ENGINEERING



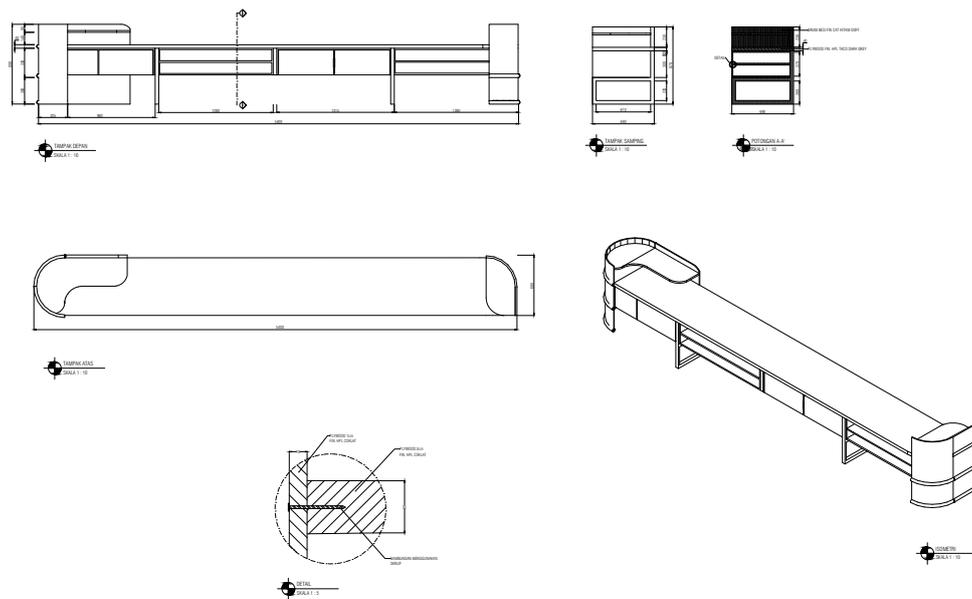
H. RENCANA TITIK SPRINGKLER



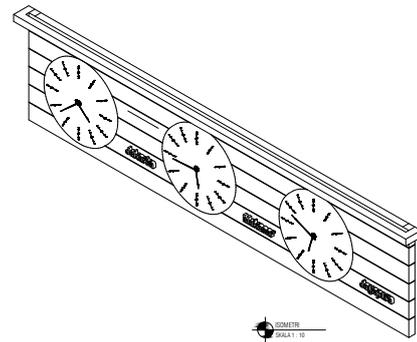
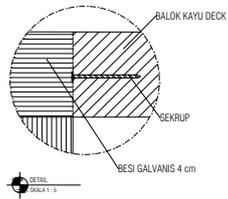
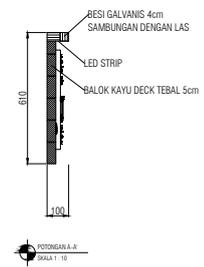
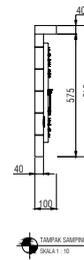
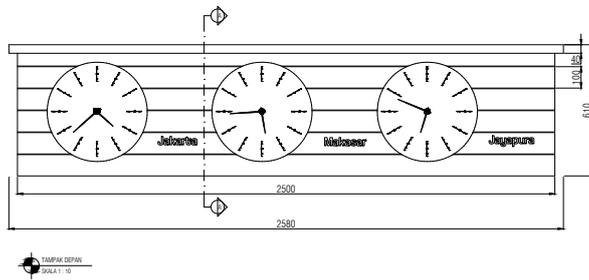
I. RENCANA DETAIL FURNITURE 1



J. RENCANA DETAIL FURNITURE 2

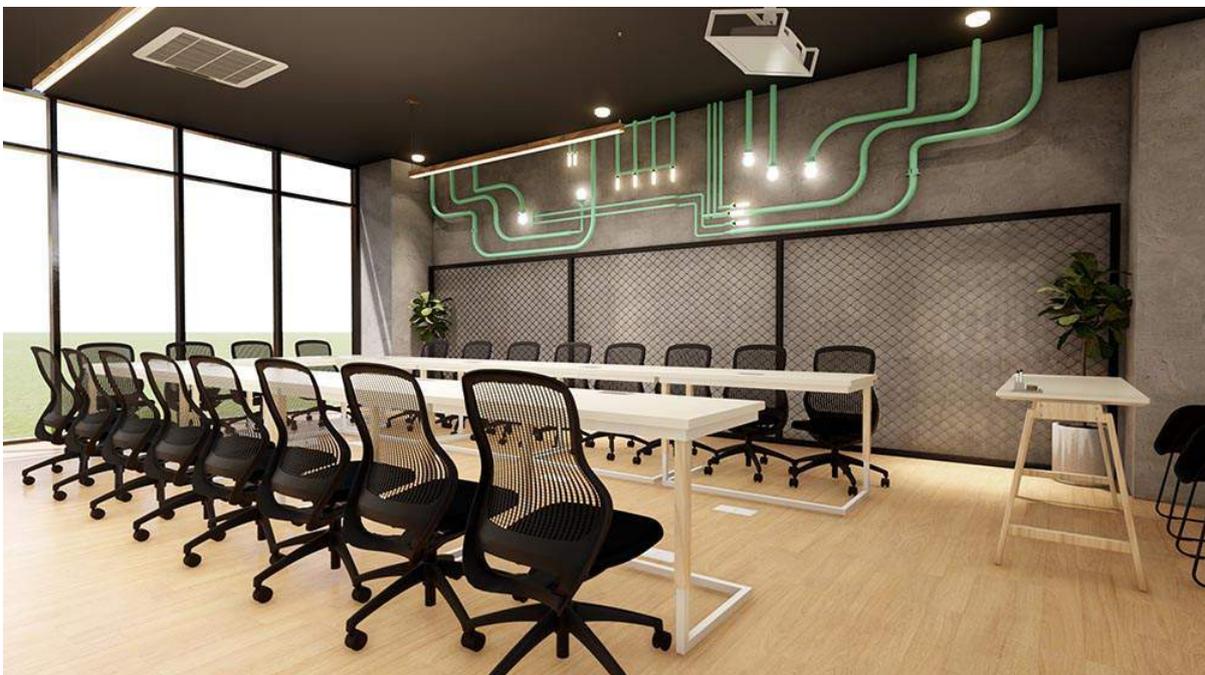


K. RENCANA DETAIL ESTETIS



LAMPIRAN 2
PERPEKTIF 3D RENDER

A. RUANG TERPILIH 1 - RUANG PELATIHAN



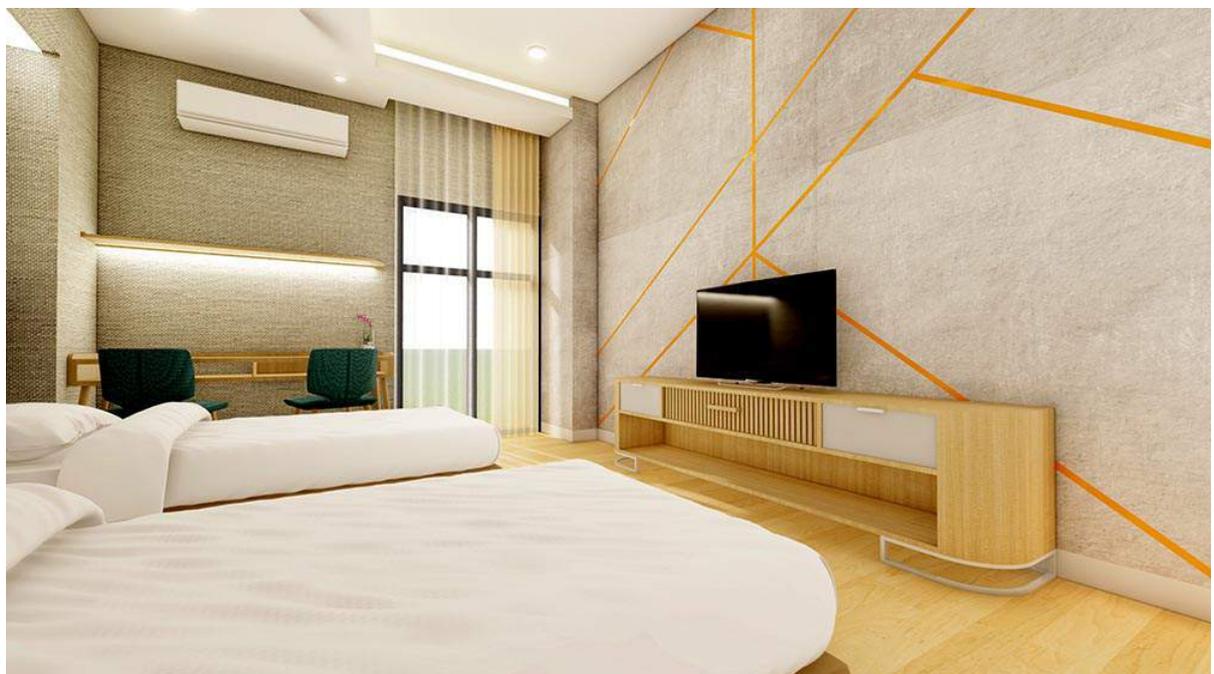


B. RUANG TERPILIH 2 – AREA MAKAN





C. RUANG TERPILIH 3 – AREA ASRAMA





LAMPIRAN 3
RAB AREA PELATIAN

PEKERJAAN : RUANG PELATIHAN

LOKASI : TIARA COMPETENCY CENTER

NO	ITEM PEKERJAAN	VOL	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
A	PEKERJAAN LANTAI				
1	Pemasangan Lantai Vynil Taco	48	M2	Rp 609,070.00	Rp 29,235,360.00
				Sub total	Rp 29,235,360.00
B	PEKERJAAN DINDING				
3	Pemasangan wiremesh	3	Panel	Rp 680,485.00	Rp 2,041,455.00
4	Pemasangan estetis pipa galvanis	3	Lonjor	Rp 435,000.00	Rp 1,305,000.00
5	Pekerjaan Acian	132	M2	Rp 276,703.00	Rp 36,524,796.00
				Sub total	Rp 39,871,251.00
C	PEKERJAAN PLAFON				
1	Pemasangan plafon gypsumboard 9mm	48	M2	Rp 222,015.00	Rp 10,656,720.00
2	rangka metal hollow	12	lonjor	Rp 43,000.00	Rp 516,000.00
3	Pembuatan drop ceiling	6.8	M2	Rp 144,992.50	Rp 985,949.00
4	Pengecatan plafon	48	M2	Rp 469,096.21	Rp 22,516,618.08
				Sub total	Rp 34,675,287.08
D	PEKERJAAN KUSEN PINTU JENDELA				
1	Pemasangan pintu	1	Buah	Rp 6,691,830.00	Rp 6,691,830.00
2	Pemasangan kaca jendela frameless	20	M2	Rp 981,330.00	Rp 19,626,600.00
				Sub total	Rp 26,318,430.00
E	PEKERJAAN KELISTRIKAN				
1	Instalasi Titik stop kontak gedung	20	Titik	Rp 291,295.00	Rp 5,825,900.00
2	Instalasi titik lampu gedung	6	Titik	Rp 488,446.00	Rp 2,930,676.00
3	Instalasi titik lampu spotlight	8	Titik	Rp 527,700.00	Rp 4,221,600.00
4	Instalasi lampu Estetis	2	Titik	Rp 449,200.00	Rp 898,400.00
5	Pemasangan Saklar Tunggal	2	Titik	Rp 73,095.00	Rp 146,190.00
6	Pemasangan Saklar Ganda	3	Titik	Rp 89,295.00	Rp 267,885.00
				Sub total	Rp 14,290,651.00
F	PEKERJAAN FINISHING DAN MEUBELAIR				
1	Pembuatan kursi pelatihan	22	unit	Rp 2,000,000.00	Rp 44,000,000.00
2	Pembuatan meja Pelatihan	11	unit	Rp 3,000,000.00	Rp 33,000,000.00
3	Pembuatan Papan Tulis Kaca	1	unit	Rp 1,000,000.00	Rp 1,000,000.00
4	Pembuatan estetis jam dinding Indonesia	1	unit	Rp 575,000.00	Rp 575,000.00
5	Pembuatan Storage	1	unit	Rp 3,250,000.00	Rp 3,250,000.00
6	Pengadaan kotak P3K	1	unit	Rp 89,295.00	Rp 89,295.00
7	pengadaan Fire Extinguisher 1 kg	1	unit	Rp 200,000.00	Rp 200,000.00
				Sub total	Rp 82,114,295.00
Jumlah					Rp 191,829,987.00

LAMPIRAN 4 ANALISA HSPK

ANALISA SATUAN PEKERJAAN
PEKERJAAN : RUANG PELATIHAN
LOKASI : TIARA COMPETENCY CENTER

NO	URAIAN PEKERJAAN	KOEF	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
A PEKERJAAN LANTAI					
1	Pemasangan Lantai Vinyl			SNI 7395:2008(6.46)	
	Upah				
	Mandor	0.009	OH	Rp 171,000.00	Rp 1,539.00
	Kepala Tukang	0.017	OH	Rp 171,000.00	Rp 2,907.00
	Tukang	0.17	OH	Rp 156,000.00	Rp 26,520.00
	Pembantu Tukang	0.17	OH	Rp 145,000.00	Rp 24,650.00
				Jumlah	Rp 55,616.00
	Bahan				
	Vinyl Floor	1.05	m2	Rp 220,000.00	Rp 231,000.00
	Lem Kayu	0.275	kg	Rp 71,500.00	Rp 19,662.50
				Jumlah	Rp 250,662.50
				Nilai HSPK	Rp 306,278.50
B PEKERJAAN DINDING					
1	Pekerjaan Acian			SNI 7395:2008(6.27)	
	Upah				
	Mandor	0.008	OH	Rp 171,000.00	Rp 1,368.00
	Kepala Tukang	0.01	OH	Rp 171,000.00	Rp 1,710.00
	Tukang Kayu	0.1	OH	Rp 156,000.00	Rp 15,600.00
	Pekerja	0.15	OH	Rp 145,000.00	Rp 21,750.00
				Jumlah	Rp 40,428.00
	Bahan				
	Portland cement	3.25	kg	Rp 72,700.00	Rp 236,275.00
				Jumlah	Rp 236,275.00
				Nilai HSPK	Rp 276,703.00
2	Pemasang Wiremesh			SNI 7395:2008(6.27)	
	Upah				
	Mandor	0.035	OH	Rp 171,000.00	Rp 5,985.00
	Tukang	0.35	OH	Rp 156,000.00	Rp 54,600.00
	Pembantu Tukang	0.62	OH	Rp 145,000.00	Rp 89,900.00
				Jumlah	Rp 150,485.00
	Bahan				
	Wiremesh M5	2	Lembar	Rp 265,000.00	Rp 530,000.00
				Jumlah	Rp 530,000.00
				Nilai HSPK	Rp 680,485.00
C PEKERJAAN PLAFON					
1	Pemasangan plafon gypsumboard 9mm rangka metal hollow			SNI 2839:2008(6.27)	
	Upah				
	Mandor	0.02	OH	Rp 171,000.00	Rp 3,420.00
	Kepala Tukang	0.07	OH	Rp 171,000.00	Rp 11,970.00
	Tukang Kayu	0.15	OH	Rp 156,000.00	Rp 23,400.00
	Pekerja	0.25	OH	Rp 145,000.00	Rp 36,250.00
				Jumlah	Rp 75,040.00
	Bahan				
	Gypsumboard tebal 9mm	1.05	Lembar	Rp 70,500.00	Rp 74,025.00

	Paku skrup	39	Buah	Rp	300.00	Rp	11,700.00
	Metal hollow 40 x 40	1	Lonjor	Rp	43,100.00	Rp	43,100.00
	Metal hollow 20 x 40	0.55	Lonjor	Rp	33,000.00	Rp	18,150.00
					Jumlah	Rp	146,975.00
					Nilai HSPK	Rp	222,015.00
3	Pengecatan plafon				SNI 2839:2008(6.27)		
	Upah						
	Kepala Tukang	0.00423	OH	Rp	171,000.00	Rp	7,246.98
	Tukang Kayu	0.04238	OH	Rp	156,000.00	Rp	6,611.28
	Pekerja	0.02827	OH	Rp	145,000.00	Rp	4,099.15
					Jumlah	Rp	17,957.41
	Bahan						
	Cat tembok dalam 2.5kg	0.18	OH	Rp	157,668.00	Rp	157,668.18
	HPL	2.4	Lembar	Rp	165,000.00	Rp	165,002.40
	Lem kayu	1	kg	Rp	71,500.00	Rp	71,501.00
	Dempul tembok	0.12	OH	Rp	36,500.00	Rp	36,500.12
	Kertas gosok halus	0.1	OH	Rp	20,467.00	Rp	20,467.10
					Jumlah	Rp	451,138.80
					Nilai HSPK	Rp	469,096.21
D	PEKERJAAN KUSEN PINTU JENDELA						
1	Pemasangan pintu						
	Upah						
	Mandor	0.005	OH	Rp	171,000.00	Rp	855.00
	Kepala Tukang	0.09	OH	Rp	171,000.00	Rp	15,390.00
	Tukang Kayu	0.085	OH	Rp	156,000.00	Rp	13,260.00
	Pekerja	0.085	OH	Rp	145,000.00	Rp	12,325.00
					Jumlah	Rp	41,830.00
	Bahan						
	Kaca tempered 12 mm	1	m2	Rp	900,000.00	Rp	900,000.00
	Kayu	1	set	Rp	1,250,000.00	Rp	1,250,000.00
	Pull Handle	2	set	Rp	2,250,000.00	Rp	4,500,000.00
					Jumlah	Rp	6,650,000.00
					Nilai HSPK	Rp	6,691,830.00
2	Pemasangan kaca frameless						
	Upah						
	Mandor	0.005	OH	Rp	171,000.00	Rp	855.00
	Kepala Tukang	0.09	OH	Rp	171,000.00	Rp	15,390.00
	Tukang Kayu	0.085	OH	Rp	156,000.00	Rp	13,260.00
	Pekerja	0.085	OH	Rp	145,000.00	Rp	12,325.00
					Jumlah	Rp	41,830.00
	Bahan						
	List aluminium U	1	m	Rp	39,500.00	Rp	39,500.00
	Kaca tempered 12 mm	1	m2	Rp	900,000.00	Rp	900,000.00
					Jumlah	Rp	939,500.00
					Nilai HSPK	Rp	981,330.00
E	PEKERJAAN KELISTRIKAN						
1	Instalasi Titik stop kontak gedung						
	Upah						
	Mandor	0.05	OH	Rp	171,000.00	Rp	8,550.00
	Tukang Listrik	0.2	OH	Rp	156,000.00	Rp	31,200.00

	Pekerja	0.001	OH	Rp	145,000.00	Rp	145.00
				Jumlah	Rp	39,895.00	
	Bahan						
	Stop Kontak	1	Buah	Rp	26,000.00	Rp	26,000.00
	Kabel NYM 3 x 2.5 mm	10	m	Rp	20,200.00	Rp	202,000.00
	Pipa paralon 5/8	2.5	lonjor	Rp	7,800.00	Rp	19,500.00
	T Doos PVC	1	buah	Rp	3,900.00	Rp	3,900.00
				Jumlah	Rp	251,400.00	
				Nilai HSPK	Rp	291,295.00	
2	Instalasi titik lampu gedung						
	Upah						
	Mandor	0.05	OH	Rp	171,000.00	Rp	8,550.00
	Tukang Listrik	0.5	OH	Rp	156,000.00	Rp	78,000.00
	Pekerja	0.23	OH	Rp	145,000.00	Rp	33,350.00
				Jumlah	Rp	119,900.00	
	Bahan						
	Isolator	4	Buah	Rp	8,100.00	Rp	32,400.00
	Kabel NYM 3 x 2.5 mm	10	m	Rp	20,200.00	Rp	202,000.00
	Pipa paralon 5/8	2.5	lonjor	Rp	7,800.00	Rp	19,500.00
	T Doos PVC	1	buah	Rp	3,900.00	Rp	3,900.00
	Fiting Plafon	1	buah	Rp	14,500.00	Rp	14,500.00
	downlight	1	buah	Rp	96,246.00	Rp	96,246.00
				Jumlah	Rp	368,546.00	
				Nilai HSPK	Rp	488,446.00	
3	Instalasi spotlight						
	Upah						
	Mandor	0.05	OH	Rp	171,000.00	Rp	8,550.00
	Tukang Listrik	0.5	OH	Rp	156,000.00	Rp	78,000.00
	Pekerja	0.23	OH	Rp	145,000.00	Rp	33,350.00
				Jumlah	Rp	119,900.00	
	Bahan						
	Isolator	4	Buah	Rp	8,100.00	Rp	32,400.00
	Kabel NYM 3 x 2.5 mm	10	m	Rp	20,200.00	Rp	202,000.00
	Pipa paralon 5/8	2.5	lonjor	Rp	7,800.00	Rp	19,500.00
	T Doos PVC	1	buah	Rp	3,900.00	Rp	3,900.00
	Spotlight	1	buah	Rp	150,000.00	Rp	150,000.00
				Jumlah	Rp	407,800.00	
				Nilai HSPK	Rp	527,700.00	
4	Instalasi lampu estetik						
	Upah						
	Mandor	0.05	OH	Rp	171,000.00	Rp	8,550.00
	Tukang Listrik	0.5	OH	Rp	156,000.00	Rp	78,000.00
	Pekerja	0.23	OH	Rp	145,000.00	Rp	33,350.00
				Jumlah	Rp	119,900.00	
	Bahan						
	Isolator	4	Buah	Rp	8,100.00	Rp	32,400.00

	Kabel NYM 3 x 2.5 mm	10	m	Rp	20,200.00	Rp	202,000.00
	Pipa paralon 5/8	2.5	lonjor	Rp	7,800.00	Rp	19,500.00
	T Doos PVC	1	buah	Rp	3,900.00	Rp	3,900.00
	Fiting	1	buah	Rp	14,500.00	Rp	14,500.00
	LED Philips	1	buah	Rp	57,000.00	Rp	57,000.00
					Jumlah	Rp	329,300.00
					Nilai HSPK	Rp	449,200.00
3	Pemasangan Saklar Tunggal						
	Upah						
	Mandor	0.05	OH	Rp	171,000.00	Rp	8,550.00
	Tukang Listrik	0.2	OH	Rp	156,000.00	Rp	31,200.00
	Pekerja	0.001	OH	Rp	145,000.00	Rp	145.00
					Jumlah	Rp	39,895.00
	Bahan						
	Saklar Tunggal	1	Buah	Rp	33,200.00	Rp	33,200.00
					Jumlah	Rp	33,200.00
					Nilai HSPK	Rp	73,095.00
4	Pemasangan Saklar Ganda						
	Upah						
	Mandor	0.05	OH	Rp	171,000.00	Rp	8,550.00
	Tukang Listrik	0.2	OH	Rp	156,000.00	Rp	31,200.00
	Pekerja	0.001	OH	Rp	145,000.00	Rp	145.00
					Jumlah	Rp	39,895.00
	Bahan						
	Saklar Ganda	1	Buah	Rp	49,400.00	Rp	49,400.00
					Jumlah	Rp	49,400.00
					Nilai HSPK	Rp	89,295.00

LAMPIRAN 5
LEMBAR REVISI, LEMBAR ASISTENSI

LEMBAR KENDALI ASISTENSI
TUGAS AKHIR SEMESTER GENAP TAHUN 2018/2019

PERHATIAN

Syarat mengikuti KOLOKIUUM adalah telah melakukan minimal 5x (lima kali) asistensi dan / atau dinyatakan layak oleh pembimbing.

NAMA MAHASISWA : RIFANOVRI SYA RAMADHANI
 NRP : 081518000044
 JUDUL TUGAS AKHIR : DESAIN INTERIOR "TIARA TRAINING CENTRE" YOGYAKARTA
 DENGAN KONSEP APLIKATIF GUNA MEMAKSIMALKAN PROSES PELATIHAN
 DOSEN PEMBIMBING : THOMAS ARI KRISTIANO, S.SN., M.T.

NO	TANGGAL	CATATAN ASISTENSI & REVISI	PARAF
1.	19/02/2019	Asistensi 1 • Penilaian format layout pada foto ruang kelas • Bentuk furniture dipertimbangkan untuk memudahkan sirkulasi	
2	01/03/2019	Asistensi 2 • Rumusan masalah diangkat dari permasalahan dari peserta • Perbaiki free method	
3.	08/03/2019	Asistensi 3 • Revisi dari abstrak dengan penjelasan yang ada • Revisi dari rumusan masalah & tujuan perlu diperkuat • Revisi pengetahuan	
4	14/03/2019	Asistensi 4 • Tambah keterangan pada grafik patangan • Upper ceiling ikut dipotong • Keterangan pada kolom pintu ditambah	

LEMBAR KENDALI ASISTENSI**TUGAS AKHIR SEMESTER** GEMAP **TAHUN** 2018/2019**PERHATIAN**

Syarat mengikuti KOLOKIUUM adalah telah melakukan minimal 5x (lima kali) asistensi dan / atau dinyatakan layak oleh pembimbing.

NAMA MAHASISWA : RIFANOVRISYA RAMADHANI
NRP : 0891154000049
JUDUL TUGAS AKHIR : DESAIN INTERIOR "TARA TRAINING CENTER" YOGYAKARTA
DENGAN KONSEP ATRAKTIF CUNA MEMAKSIMALKAN PROSES PELATIHAN
DOSEN PEMBIMBING : THOMAS ADI KRISTIANTO, S.Sn., M.T.

NO	TANGGAL	CATATAN ASISTENSI & REVISI	PARAF
5.	03/05/2019	Asistensi 5 <ul style="list-style-type: none">Perhatikan bentuk meja pada area makanKursi pada area pelatihan perlu diperhatikan ukuran & fungsionalnyaOrnamen ceiling diganti lebih menyolkan sisi engineeringLampu boleh ditambah dengan transformasi budaya	
6	23/05/2019	<ul style="list-style-type: none">Pilar area makan diganti lebih berfilosofiTop table area makan lebih di kreasikan di mix materialKursi area makan diganti lebih industrial (mix material metal & wood)UtK area makan lobby & r. pelatihan	

FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER II TAHUN 2019

Hari / Tanggal	1 Juni 2019
Nama Mahasiswa/i	RIVANOYRISYA R.
NRP	08415100049
Dosen Pembimbing / Penguji*	THOMAS ARI K.

*) Coret yang tidak perlu

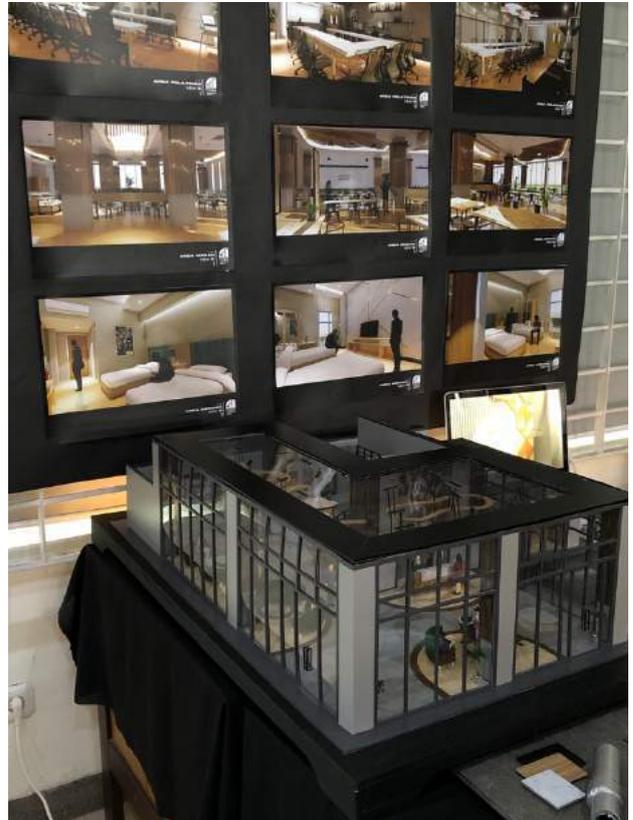
Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir

- Buku laporan banyak perbaikan, terutama referensi.
- 1 ↳ ketelitian penulisan.
- Gambar dibangkar perbaikan hampir total.
- Desain yang masuk terutama treatment kolom di ubah.

Tanda Tangan



LAMPIRAN 6
FOTO DOKUMENTASI PAMERAN



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Kampus ITS Sukolilo, Surabaya 60111
Telp: 031-5925223 ext 1438 Fax: 031-5925223
<http://www.interior.its.ac.id>
