



**TUGAS AKHIR - DI 184836**

**DESAIN INTERIOR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR ITS SURABAYA  
BERKONSEP *MODERN CREATIVE MULTIPURPOSE ROOM* DENGAN  
MEMANFAATKAN *COCOPEAT* DAN *COCOFIBER* DALAM PERENCANAAN  
FURNITUR**

**SHELLA JOVELINE TERRUKENI  
NRP. 0841144000049**

**Dosen Pembimbing  
Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.  
NIP 19720428 200312 1 001**

**Departemen Desain Interior  
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya 2019**



**FINAL PROJECT - DI 184836**

**ITS SURABAYA'S DEPARTMENT OF INTERIOR DESIGN'S INTERIOR DESIGN WITH MODERN CREATIVE MULTIPURPOSE ROOM CONCEPT USING COCOPEAT AND COCOFIBER FOR FURNITURE PLANNING**

**SHEILLA JOVELINE TERRUKENI  
NRP. 0841144000049**

**Supervisor Lecturer  
Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.  
NIP 19720428 200312 1 001**

**Interior Design Department  
Faculty of Architecture, Design and Planning  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya 2019**

**DESAIN INTERIOR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR ITS SURABAYA  
BERKONSEP *MODERN CREATIVE MULTIPURPOSE ROOM* DENGAN  
MEMANFAATKAN *COCOPEAT* DAN *COCOFIBER* DALAM PERENCANAAN  
FURNITUR**

Nama : Sheilla Joveline Terrukeni  
NRP : 0841144000049  
Pembimbing : Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.

**ABSTRAK**

Departemen Desain Interior merupakan program sarjana di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya bertujuan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam kegiatan pendidikan, penelitian, serta pengolahan sistem berbasis teknologi. Demi memenuhi kebutuhan mahasiswa, dosen dan karyawan Departemen Desain Interior harus siap menghadapi resolusi cara belajar mengajar yang *up to date* sesuai perkembangan *Education 4.0*, sehingga mampu bersaing secara akademik maupun non akademik dengan perguruan tinggi negeri dan perguruan tinggi swasta nasional lainnya.

Sebagai Departemen Desain Interior berakreditasi B, kebutuhan fasilitas edukasi yang diperlukan semakin kompleks. Hal ini menyebabkan kondisi luas dan fungsi ruang departemen yang terbatas tidak sebanding dengan standar fasilitas dalam perundang-undangan. Departemen Desain Interior didesain lebih modern untuk memaksimalkan fungsi ruang-ruang pada bangunan baru, dengan konsep ruang kreatif multifungsi sebagai media atau sarana tercipta jiwa inovasi desain, meningkatkan kualitas cara berpikir dan produktivitas mahasiswa, dosen maupun karyawan Departemen. Desain interior ini dapat meliputi desain layout, penghawaan, pencahayaan, utilitas, dan furnitur yang baik. Selain itu manfaat penerapan *cocofiber* dan *cocopeat* dalam perencanaan furnitur juga mendorong terjadinya interaksi sosial serta menstimulasi psikologis mahasiswa untuk apresiasi karya.

**Kata Kunci:** Departemen Desain Interior, ITS, *Modern, Creative, Multipurpose Room, Cocopeat, Cocofiber.*

**ITS SURABAYA'S DEPARTMENT OF INTERIOR DESIGN'S  
INTERIOR DESIGN WITH MODERN CREATIVE MULTIPURPOSE ROOM  
CONCEPT USING COCOPEAT AND COCOFIBER FOR FURNITURE**

*Name* : Sheilla Joveline Terrukeni  
*Student Number* : 08411440000049  
*Supervisor* : Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.

**ABSTRACT**

*The Department of Interior Design is a graduate program at the Sepuluh Nopember Institute of Technology in Surabaya aimed at facilitating students in educational, research and technology-based systems. In order to meet the needs of students, lecturers and employees of the Interior Design Department must be prepared to face the resolution of up-to-date teaching and learning methods in accordance with the development of Education 4.0, so that they can compete academically and non-academically with other national universities and private universities.*

*As an accredited B Department of Interior Design, the need for educational facilities needed is increasingly complex. This has caused the extensive conditions and functions of the limited departmental space not to be proportional to the standard of facilities in the legislation. The Interior Design Department is designed to be more modern to maximize the function of spaces in new buildings, with the concept of multifunctional creative space as a medium or means to create a spirit of design innovation, improve the quality of thinking and productivity of students, lecturers and employees of the Department. This interior design can include good layout, ventilation, lighting, utility and furniture design. In addition, the benefits of applying the cocofiber and cocopeat in furniture planning also encourage the occurrence of social interactions as well as stimulate psychological students to appreciate works.*

**Keyword** : Interior Design Department, ITS, Modern, Creative, Multipurpose Room, Cocopeat, Cocofiber

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan berkat, karunia, dan kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan laporan Tugas Akhir (DI 141501) dengan judul “**DESAIN INTERIOR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR ITS SURABAYA BERKONSEP MODERN CREATIVE MULTIPURPOSE ROOM DENGAN MEMANFAATKAN *COCOFIBER* DAN *COCOPEAT* DALAM PERENCANAAN FURNITUR**” ini. Laporan hasil tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat penilaian mata kuliah Tugas Akhir di Departemen Desain Interior, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Tersusunnya laporan ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesempatan, kesehatan, kemampuan untuk melaksanakan dan menyelesaikan Tugas Akhir (DI 141501) dengan baik.
2. Orang tua serta saudara kandung penulis yang selalu memberikan semangat dan doanya.
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, ST, MT. selaku Kepala Departemen Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember periode 2015-2019. Serta selaku Dosen Pembimbing penulis pada mata kuliah Tugas Akhir (DI 141501) yang selalu sabar membimbing serta membantu penulis dan terus memberikan semangat.
4. Bapak Caesario Ari Budianto, S.T., M.T. dan Ibu Anggra Ayu Rucitra, S.T, M.MT. selaku Dosen Koordinator mata kuliah Tugas Akhir (DI 141501).
5. Pihak Departemen Desain Interior ITS, yang telah bersedia membantu memberikan informasi terkait objek perancangan penulis.
6. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam pengerjaan laporan ini yang belum penulis sebutkan di atas, penulis ucapkan terima kasih.

Penulis berharap laporan Tugas Akhir ini dapat menambah wawasan pembaca mengenai kegiatan Perancangan Desain Interior pada ruang kelas, ruang studio dan koridor kampus desain. Penulis menyadari terdapat kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun demi perbaikan laporan Tugas Akhir ini untuk kedepannya. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan mudah dimengerti bagi pembaca.

Surabaya, 23 Juli 2018

**SHEILLA JOVELINE TERRUKENI**

NRP. 0841144000049

# DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>I</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>II</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>III</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>V</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>VI</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XIV</b>
<b>BAB IPENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 <b>LATAR BELAKANG.....</b>	<b>1</b>
1.2 <b>PERMASALAHAN .....</b>	<b>2</b>
1.2.1    Identifikasi Masalah.....	2
1.2.2    Batasan Masalah .....	3
1.2.3    Rumusan Masalah.....	3
1.3 <b>TUJUAN .....</b>	<b>3</b>
1.4 <b>MANFAAT PENELITIAN .....</b>	<b>4</b>
1.4.1    Manfaat untuk Departemen Desain Interior ITS .....	4
1.4.2    Manfaat untuk Mahasiswa, Dosen Pengajar dan Karyawan .....	4
1.4.3    Manfaat untuk Bidang Keilmuan .....	4
1.5 <b>RUANG LINGKUP .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 <b>KAJIAN PUSTAKA PERGURUAN TINGGI .....</b>	<b>7</b>
2.1.1    Pengertian Perguruan Tinggi.....	7
2.1.2    Tipe-tipe Perguruan Tinggi .....	7
2.1.3    Prinsip – Prinsip Perguruan Tinggi.....	9
2.1.4    Persyaratan Perguruan Tinggi .....	10
2.1.5    Pembanding Interior Perguruan Tinggi Desain .....	22
2.2 <b>STUDI EKSTISTING .....</b>	<b>28</b>
2.2.1    Sejarah Departemen Desain Interior ITS .....	28
2.2.2    Visi Departemen Desain Interior ITS .....	28
2.2.3    Misi Departemen Desain Interior ITS .....	29
2.2.4    Fasilitas Departemen Desain Interior ITS.....	29

2.2.5	Struktur Organisasi Departemen Desain Interior ITS.....	30
2.3	STUDI KONSEP MODERN CREATIVE MULTIPURPOSE ROOM .....	31
2.3.1	Konsep Modern Creative Multipurpose Room .....	31
2.3.2	Desain Ramah Lingkungan .....	33
2.3.3	Warna Untuk Interior Departemen .....	35
2.4	KUALITAS SUARA DALAM RUANG .....	40
2.4.1	Klasifikasi Material Dalam Akustik .....	40
2.4.2	Penerapan Material Bangunan pada Elemen Interior dan Pengaruhnya Terhadap Akustik Ruang .....	40
2.5	STUDI ANTHROPOMETRI DAN ERGONOMI .....	42
2.5.1	Ruang Kepala Departemen.....	42
2.5.2	Ruang Dosen .....	42
2.5.3	Ruang Dosen (Area Tata Usaha) .....	43
2.5.4	Area Koridor.....	44
2.5.7	Tangga.....	45
2.5.8	Toilet.....	46
<b>BAB III METODOLOGI DESAIN .....</b>		<b>48</b>
3.1	BAGAN PROSES DESAIN .....	48
3.2	OBYEK PENELITIAN .....	49
3.3	TEKNIK PENGUMPULAN DATA .....	49
3.4	TAHAP ANALISIS DATA .....	51
3.5	TAHAP DESAIN .....	52
3.6	DESAIN AKHIR .....	52
<b>BAB IV ANALISA DATA .....</b>		<b>55</b>
4.1	OBSERVASI .....	55
4.1.1	Analisis Aktivitas.....	57
4.1.2	Analisis Sirkulasi .....	61
4.1.3	Analisis Interior .....	62
4.2	INTERVIEW .....	66
4.2.1	Analisis Hasil Interview .....	66
4.3	KUISIONER.....	67
4.3.1	Analisis Hasil Kuisisioner .....	67
4.4	KONSEP DESAIN.....	74
4.4.1	Konsep Makro .....	74
4.4.2	Konsep Mikro .....	76
<b>BAB V HASIL DESAIN .....</b>		<b>81</b>
5.1	DESAIN ALTERNATIF RUANG KELAS .....	82
5.2	DESAIN ALTERNATIF RUANG STUDIO.....	83

# DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>I</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>II</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>III</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>V</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>VI</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XIV</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    LATAR BELAKANG .....	1
1.2    PERMASALAHAN .....	2
1.2.1    Identifikasi Masalah .....	2
1.2.2    Batasan Masalah.....	3
1.2.3    Rumusan Masalah .....	3
1.3    TUJUAN .....	3
1.4    MANFAAT PENELITIAN .....	4
1.4.1    Manfaat untuk Departemen Desain Interior ITS .....	4
1.4.2    Manfaat untuk Mahasiswa, Dosen Pengajar dan Karyawan .....	4
1.4.3    Manfaat untuk Bidang Keilmuan .....	4
1.5    RUANG LINGKUP.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1    KAJIAN PUSTAKA PERGURUAN TINGGI.....	7
2.1.1    Pengertian Perguruan Tinggi.....	7
2.1.2    Tipe-tipe Perguruan Tinggi .....	7
2.1.3    Prinsip – Prinsip Perguruan Tinggi .....	9
2.1.4    Persyaratan Perguruan Tinggi .....	10
2.1.5    Pembanding Interior Perguruan Tinggi Desain .....	22
2.2    STUDI EKSISTING .....	28
2.2.1    Sejarah Departemen Desain Interior ITS .....	28
2.2.2    Visi Departemen Desain Interior ITS.....	28
2.2.3    Misi Departemen Desain Interior ITS .....	29
2.2.4    Fasilitas Departemen Desain Interior ITS .....	29



2.2.5	Struktur Organisasi Departemen Desain Interior ITS .....	30
2.3	STUDI KONSEP MODERN CREATIVE MULTIPURPOSE ROOM.....	31
2.3.1	Konsep Modern Creative Multipurpose Room .....	31
2.3.2	Desain Ramah Lingkungan .....	33
2.3.3	Warna Untuk Interior Departemen.....	35
2.4	KUALITAS SUARA DALAM RUANG .....	40
2.4.1	Klasifikasi Material Dalam Akustik.....	40
2.4.2	Penerapan Material Bangunan pada Elemen Interior dan Pengaruhnya Terhadap Akustik Ruang .....	40
2.5	STUDI ANTHROPOMETRI DAN ERGONOMI.....	42
2.5.1	Ruang Kepala Departemen .....	42
2.5.2	Ruang Dosen.....	42
2.5.3	Ruang Dosen (Area Tata Usaha).....	43
2.5.4	Area Koridor .....	44
2.5.7	Tangga .....	45
2.5.8	Toilet.....	46
<b>BAB III METODOLOGI DESAIN .....</b>		<b>47</b>
3.1	BAGAN PROSES DESAIN.....	47
3.2	OBJEK PENELITIAN .....	48
3.3	TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	48
3.4	TAHAP ANALISIS DATA.....	50
3.5	TAHAP DESAIN .....	51
3.6	DESAIN AKHIR.....	51
<b>BAB IV ANALISA DATA .....</b>		<b>55</b>
4.1	OBSERVASI.....	55
4.1.1	Analisis Aktivitas.....	57
4.1.2	Analisis Sirkulasi .....	61
4.1.3	Analisis Interior .....	62
4.2	INTERVIEW.....	66
4.2.1	Analisis Hasil Interview .....	66
4.3	KUISIONER .....	67
4.3.1	Analisis Hasil Kuisisioner .....	67
4.4	KONSEP DESAIN .....	74
4.4.1	Konsep Makro.....	74
4.4.2	Konsep Mikro .....	76
<b>BAB V HASIL DESAIN.....</b>		<b>81</b>
5.1	DESAIN ALTERNATIF RUANG KELAS .....	82
5.2	DESAIN ALTERNATIF RUANG STUDIO.....	83

5.3	DESAIN ALTERNATIF AREA KORIDOR.....	85
5.4	PENGEMBANGAN DESAIN RUANG TERPILIH 1 .....	86
5.4.1	Layout Furnitur Ruang Terpilih 1 .....	86
5.4.2	Rencana Lantai Ruang Terpilih 1 .....	87
5.4.3	Rencana Plafond dan ME Ruang Terpilih 1 .....	87
5.4.4	Desain Furnitur Ruang Terpilih 1 .....	88
5.4.5	Desain Estetis Ruang Terpilih 1 .....	89
5.4.6	Perspektif 3D Ruang Terpilih 1 .....	90
5.5	PENGEMBANGAN DESAIN RUANG TERPILIH 2 .....	91
5.5.1	Layout Furnitur Ruang Terpilih 2.....	91
5.5.2	Rencana Lantai Ruang Terpilih 2 .....	91
5.5.3	Rencana Plafond dan ME Ruang Terpilih 2 .....	92
5.5.4	Desain Furnitur Ruang Terpilih 2 .....	92
5.5.5	Desain Estetis Ruang Terpilih 2 .....	93
5.5.6	Perspektif 3D Ruang Terpilih 2 .....	94
5.6	PENGEMBANGAN DESAIN RUANG TERPILIH 3 .....	95
5.6.1	Layout Furnitur Ruang Terpilih 3 .....	95
5.6.2	Rencana Lantai Ruang Terpilih 3 .....	95
5.6.3	Rencana Plafond dan ME Ruang Terpilih 3 .....	96
5.6.4	Desain Furnitur Ruang Terpilih 3 .....	96
5.6.5	Desain Estetis Ruang Terpilih 3 .....	97
5.6.6	Perspektif 3D Ruang Terpilih 3 .....	98
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>		<b>99</b>
6.1	KESIMPULAN .....	99
6.2	SARAN .....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>101</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>		<b>102</b>

Gambar 79 Rencana Lantai Ruang Terpilih 2 .....	95
Gambar 80 Rencana Plafon dan ME Ruang Terpilih 3 .....	96
Gambar 81 Detail Furnitur <i>Display Divider</i> .....	96
Gambar 82 Detail Furnitur <i>Coworking</i> .....	97
Gambar 83 Detail Estetis Papan Pengumuman .....	97
Gambar 84 Perspektif Area Koridor .....	98

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Jumlah Responden .....	67
Grafik 2 Jenis Kelamin Responden .....	67
Grafik 3 Tingkat Kunjungan Responden .....	68
Grafik 4 Aktivitas Sebelum Kelas Dimulai Responden.....	68
Grafik 5 Tingkat Kenyamanan Responden dengan Fasilitas Departemen .....	69
Grafik 6 Fasilitas Favorit Responden .....	69
Grafik 7 Tingkat Kenyamanan Suhu dan Pencahayaan Responden.....	70
Grafik 8 Kegiatan Responden Saat Mencari Inspirasi .....	71
Grafik 9 Pendapat Responden Terhadap Konsep Modern.....	72
Grafik 10 Pendapat Responden Terhadap <i>Cocofiber</i> dan <i>Cocopeat</i> .....	72

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Kuliah .....	10
Tabel 2 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Perpustakaan .....	11
Tabel 3 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Dosen .....	13
Tabel 4 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Belajar Mandiri .....	13
Tabel 5 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Bersama .....	14
Tabel 6 Sarana dan Prasarana Akademik Khusus Bidang Ilmu-Ilmu Seni dan Desain.....	15
Tabel 7 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Pimpinan .....	16
Tabel 8 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Tata Usaha .....	17
Tabel 9 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Rapat .....	18
Tabel 10 Respon Manusia Terhadap Warna .....	36
Tabel 11 Persepsi Warna .....	36
Tabel 12 Hasil Observasi .....	55
Tabel 13 Studi Aktivitas Pengguna Departemen Desain Interior Its.....	58
Tabel 14 Studi Ruang, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang .....	59
Tabel 15 Hasil Interview .....	66
Tabel 16 <i>Weighted Method</i> Ruang Kelas .....	81
Tabel 17 <i>Weighted Method</i> Ruang Studio.....	81
Tabel 18 <i>Weighted Method</i> Area Koridor .....	81

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran 1** : Surat Pernyataan Tidak Plagiat

**Lampiran 2** : Form Asistensi dan Revisi

**Lampiran 3** : Hasil Wawancara dan Lembar Kuisisioner

**Lampiran 4** : Dokumentasi Survey

**Lampiran 5** : Gambar Perspektif 3D

**Lampiran 6** : Gambar Teknik

**Lampiran 7** : RAB



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan dunia pendidikan khususnya perguruan tinggi mengalami dampak fenomena digital pada zaman modern ini. Dimana manusia dan mesin diselaraskan untuk mendapatkan solusi menghadapi masalah, menemukan kemungkinan inovasi baru, dan menghadapi tantangan digital secara langsung. Menurut Bolat dan Bas (2018:153) konsep *Education 4.0* sebagai filosofi pendidikan yang sesuai dengan perkembangan Industri 4.0 perlu disusun secara komprehensif. Dalam rangka memenuhi tuntutan kemampuan dasar dari perubahan tersebut, serta menghasilkan generasi penerus yang produktif. Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya khususnya Departemen Desain Interior merupakan bagian dari dunia pendidikan yang harus siap menghadapi resolusi cara belajar mengajar *up to date* sesuai perkembangan *Education 4.0*. Sehingga mampu meningkatkan kompetensi serta bersaing secara akademik maupun non akademik dengan Perguruan Tinggi Negeri dan Perguruan Tinggi Swasta Nasional lainnya.

Interior Departemen Desain Interior sebagai lingkungan pendidikan memiliki pengaruh cukup signifikan terhadap proses belajar mengajar mahasiswa. Demi mencetak mahasiswa yang mempunyai nilai etika, integritas, kreativitas, inovasi, eksekusi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, kebersamaan sosial dan tanggung jawab sosial. Serta memberikan kontribusi nyata terhadap perkembangan ilmu desain interior, paduan antara interior bangunan dengan jenis kebutuhan ruang perlu dipadankan. Konsep pertama yang diterapkan adalah modern kreatif serbaguna, suasana modern memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi, kreativitas mahasiswa, dan etos kerja dosen pengajar serta karyawan. Sedangkan ruang serbaguna dimana satu ruangan memiliki fungsi lebih dari satu didesain dengan kapasitas pengguna ruang lebih sedikit untuk menghasilkan kualitas interaksi belajar yang lebih efektif.

Konsep selanjutnya perancang menghadirkan alam sebagai bagian dari proses “menginspirasi”, dimana mahasiswa dapat mempelajari secara efisien manfaat dari penggunaan material alam yang dapat diperbaharui seperti *Cocopeat* dan *Cocofiber*. Penggunaan material *Cocopeat* dan *Cocofiber* terinspirasi dari data



dan *Cocofiber*. Penggunaan material *Cocopeat* dan *Cocofiber* terinspirasi dari data produksi buah kelapa di Indonesia yang menghasilkan limbah 1,8 juta ton serat sabut, dan 3,3 juta ton debu sabut kelapa setiap tahunnya. *Cocopeat* dan *Cocofiber* dapat diolah sesuai dengan mutu dan jenis produk menjadi *Cocofiber Board* dan *Cocomosaic*, material tersebut akan diaplikasikan pada plafond dan furnitur yang menjadi *point of interest* setiap ruang. Selain mengusung penerapan material alam dalam interior, warna dasar logo Departemen Desain Interior akan diaplikasikan pada furnitur, dinding, dan lantai sebagai identitas departemen. Area yang didesain perancang adalah ruang kelas, ruang studio dan area koridor lantai 3 Gedung Departemen Desain Interior. Pada area koridor dibagi menjadi 3 (tiga) area yaitu *Coworking Space*, *Business Start-Up*, dan Kolaborasi Industri. Desain interior dapat meliputi desain layout, penghawaan, pencahayaan, dan utilitas.

Penelitian ini memaparkan bagaimana desain interior menjadi salah satu upaya meningkatkan cara berpikir, wawasan mahasiswa, dan bahan kajian untuk mengembangkan interior berorientasi ekologis yang aman, nyaman dan menginspirasi pengguna bangunan seperti mahasiswa, dosen, dan karyawan. Penerapan produk hasil olahan material *Cocopeat* dan *Cocofiber* dalam desain interior berperan dalam mengurangi limbah serat sabut dan debu sabut kelapa, apabila produk hasil olahan tersebut dipasarkan secara lokal dan internasional dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat luas.

## 1.2 PERMASALAHAN

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Departemen Desain Interior ITS belum menyesuaikan resolusi cara belajar mengajar yang *up to date*.
- b. Departemen Desain Interior ITS belum maksimal dalam mendesain fungsi ruang dengan kebutuhan dan standar bangunan fisik perguruan tinggi.
- c. Mahasiswa desain interior membutuhkan fasilitas belajar, menggambar, internet, dan presentasi yang mampu meningkatkan proses belajar mengajar mahasiswa secara psikis.



- d. Departemen Desain Interior ITS belum menunjukkan identitas sebagai kampus desain yang menerapkan material ramah lingkungan dalam interiornya.

### 1.2.2 Batasan Masalah

- a. Lebih mengutamakan pembahasan mengenai elemen-elemen desain interior dan tidak mencakup masalah arsitektur maupun struktur bangunan.
- b. Penggunaan elemen interior yang komunikatif, serta peran-peran furniture dan elemen estetis dalam mendukung kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.
- c. Lebih memprioritaskan untuk memaksimalkan penggunaan ruang yang menunjang kebutuhan Departemen Desain Interior ITS.
- d. Pemilihan material ramah lingkungan tidak detail pada cara pengolahan limbah menjadi produk baru.

### 1.2.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana elemen interior dapat memfasilitasi kebutuhan mahasiswa Departemen Desain Interior ITS dengan maksimal sesuai fenomena *Education 4.0* ?
- b. Bagaimana elemen interior Departemen Desain Interior ITS dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas mahasiswa, sehingga proses edukasi yang dilakukan menjadi lebih efektif ?
- c. Bagaimana menerapkan standar kebutuhan ruang fasilitas perguruan tinggi pada interior ruangan dengan menggunakan material ramah lingkungan?

## 1.3 TUJUAN

Perkembangan konsep *Modern Creative Multipurpose Room* cukup *representative*, tidak sedikit bangunan yang mengusung tema tersebut, respon di pengguna bangunan pun cukup positif. Terkait dengan hal tersebut adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

- a. Meningkatkan fasilitas belajar, menggambar, internet, dan presentasi dengan teknologi canggih sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.
- b. Memaksimalkan fungsi ruang, *zoning* area dalam rangka mendorong interaksi mahasiswa dalam proses belajar mengajar.



- c. Pemilihan material ramah lingkungan berperan dalam mengurangi limbah serat sabut dan debu sabut kelapa.
- d. Mampu menghasilkan karya desain yang baik dan lengkap serta mampu dipertanggung jawabkan kelayakannya. Karya desain itu berupa konsep desain, gambar kerja, serta gambar 3D yang nantinya dapat dipresentasikan dengan baik kepada klien atau pemilik proyek.

## **1.4 MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Manfaat untuk Departemen Desain Interior ITS**

- a. Terealisasinya desain interior Departemen Desain Interior ITS sebagai departemen baru dengan motto, visi dan misi, serta tujuan.
- b. Ruang dan fasilitas dilengkapi dengan teknologi canggih menjadi lebih optimal sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

### **1.4.2 Manfaat untuk Mahasiswa, Dosen Pengajar dan Karyawan**

- a. Proses belajar mengajar lebih nyaman dan *up to date* karena fasilitas dan suasana mendukung sepenuhnya.
- b. Berpotensi dalam meningkatkan motivasi, kreativitas mahasiswa, dan etos kerja dosen pengajar serta karyawan.

### **1.4.3 Manfaat untuk Bidang Keilmuan**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta pengetahuan baru mengenai desain interior perguruan tinggi khususnya departemen desain sebagai fasilitas kegiatan pendidikan mahasiswa desain.
- b. Sebagai bahan kajian dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya di masa mendatang mengenai desain interior perguruan tinggi yang menggunakan material ramah lingkungan.

## **1.5 RUANG LINGKUP**

- a. Minimal luas eksisting yang akan didesain sebesar 800 m<sup>2</sup>.
- b. Redesain dilakukan pada ruang kelas, ruang studio, koridor yang terdiri dari area *coworking space*, area *business start-up*, dan area kolaborasi industri Departemen Desain Interior ITS.



- c. Prasarana dan sarana mengikuti ketentuan dari peraturan standar perguruan tinggi ITS.
- d. Studi ini hanya sebatas usulan tidak sampai pada tahap simulasi dan implementasi.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 KAJIAN PUSTAKA PERGURUAN TINGGI**

##### **2.1.1 Pengertian Perguruan Tinggi**

Pengertian perguruan tinggi menurut UU 2 tahun 1989, pasal 16, ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa :

“Perguruan Tinggi merupakan kelanjutan pendidikan menengah yang diselenggarakan untuk mempersiapkan peserta didik untuk menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademis dan profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian”.

##### **2.1.2 Tipe-tipe Perguruan Tinggi**

Penggolongan tipe perguruan tinggi didasarkan pada fasilitas kampus, dosen, mahasiswa, materi perkuliahan, dan biaya. Ada dua tipe yaitu :

###### **2.1.2.1 Perguruan Tinggi Negeri**

Perguruan Tinggi Negeri merupakan satuan pendidikan yang dikelola oleh Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia. Rektor perguruan tinggi negeri merupakan pejabat setingkat eselon 2 di bawah kementerian lainnya.

Fasilitas yang dimiliki lengkap seperti wi-fi, kantin, musholla, perpustakaan, dan lain sebagainya. Bangunan yang digunakan adalah bangunan lama atau bekas peninggalan jaman penjajahan. Dosen yang mengajar di PTN sebagian besar adalah pegawai negeri sipil (PNS) dan ilmu yang diberikan akademik secara teori maupun praktek.

Mahasiswa PTN sangat berprestasi, persaingan secara akademik cukup ketat sehingga memacu mahasiswa untuk bersaing dengan sehat dan bersungguh-sungguh dalam belajar. Materi perkuliahan di PTN standarnya tinggi, hal tersebut dilakukan untuk menjaga peringkat kampus secara nasional.



Akreditasi yang dimiliki PTN jelas dan sudah mendapat pengakuan dari pemerintah. Peminat PTN di Indonesia cukup banyak karena sudah diakui secara internasional bahwa mahasiswa pertukaran pelajar setiap tahun meningkat.

Dana PTN yang bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara dan/atau Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 83 dialokasikan sebagai biaya operasional, dosen dan tenaga kependidikan, serta investasi dan pengembangan. Karena banyak mendapatkan subsidi pemerintah biaya kuliah di PTN lebih terjangkau. Penerimaan Mahasiswa baru PTN secara nasional dibagi menjadi 3 sistem, yaitu SNMPTN, SBMPTN, dan Mandiri.

#### **2.1.2.2 Perguruan Tinggi Swasta**

Perguruan Tinggi Swasta merupakan satuan pendidikan yang dikelola oleh Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia. Rektor perguruan tinggi swasta merupakan dari kalangan dosen PTS, yang paling mampu memimpin serta mencapai visi dan target pengembangan PTS selama 5 (lima) tahun sebagaimana tercantum dalam Renstra yang telah ditetapkan oleh Badan Penyelenggara

Fasilitas yang dimiliki sangat lengkap seperti wi-fi, kantin, musholla, perpustakaan, dan lain sebagainya. Bangunan yang digunakan adalah bangunan modern. Dosen yang mengajar di PTS tidak semuanya adalah Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan ilmu yang diberikan akademik secara teori maupun praktek.

Persaingan Mahasiswa PTS secara akademik tidak terlalu ketat dan materi perkuliahan standarnya lebih rendah, Akreditasi yang dimiliki PTS jelas dan sudah mendapat pengakuan dari pemerintah. Peminat PTS di Indonesia cukup banyak karena sudah diakui secara nasional bahwa PTS berhasil membangun citra elit baik dari segi gedung maupun kualitas pendidikan.

Anggaran untuk PTS dialokasikan oleh Pemerintah dalam Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara dan/atau oleh



Pemerintah daerah, anggaran tersebut berupa hibah, bantuan program kegiatan Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian kepada Masyarakat sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Penerimaan Mahasiswa baru PTS untuk setiap Program Studi diatur oleh PTS masing-masing.

### **2.1.3 Prinsip – Prinsip Perguruan Tinggi**

Prinsip – prinsip Perguruan Tinggi diatur dalam Undang Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 63 tentang Otonomi pengelolaan Perguruan Tinggi, yaitu sebagai berikut :

#### **2.1.3.1 Akuntabilitas**

Kemampuan dan komitmen untuk mempertanggungjawabkan semua kegiatan yang dijalankan Perguruan Tinggi kepada semua pemangku kepentingan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Akuntabilitas antara lain dapat diukur dari rasio antara Mahasiswa dan Dosen, kecukupan sarana dan prasarana, penyelenggaraan pendidikan yang bermutu, dan kompetensi lulusan.

#### **2.1.3.2 Transparansi**

Keterbukaan dan kemampuan menyajikan informasi yang relevan secara tepat dan akurat kepada pemangku kepentingan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

#### **2.1.3.3 Nirlaba**

Prinsip kegiatan yang tujuannya tidak untuk mencari laba, sehingga seluruh sisa hasil usaha dari kegiatan harus ditanamkan kembali ke Perguruan Tinggi untuk meningkatkan kapasitas dan/atau mutu layanan Pendidikan.

#### **2.1.3.4 Penjaminan mutu**

Kegiatan sistemik untuk memberikan layanan Pendidikan Tinggi yang memenuhi atau melampaui standar nasional pendidikan tinggi serta peningkatan mutu pelayanan pendidikan secara berkelanjutan.



### 2.1.3.5 Efektivitas dan Efisiensi

Kegiatan sistemik untuk memanfaatkan sumber daya dalam penyelenggaraan Pendidikan Tinggi agar tepat sasaran dan tidak terjadi pemborosan.

## 2.1.4 Persyaratan Perguruan Tinggi

### 2.1.4.1 Persyaratan Sarana Prasarana

Kelompok Sarana dan Prasarana Akademik terdiri atas:

#### A. Sarana dan Prasarana Akademik Umum:

##### 1) Sarana dan Prasarana Kuliah

- a) Ruang kuliah adalah ruang tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran secara tatap muka. Kegiatan pembelajaran ini dapat dalam bentuk ceramah, diskusi, seminar, tutorial, dan sejenisnya.
- b) Kapasitas maksimum ruang kuliah adalah 25 orang dengan standar luas ruang 2 m<sup>2</sup>/mahasiswa, luas minimum 20 m<sup>2</sup>.
- c) Setiap kampus perguruan tinggi menyediakan minimum satu buah ruang kuliah besar.
- d) Kapasitas minimum ruang kuliah besar adalah 80 orang dengan standar luas ruang 1,5 m<sup>2</sup>/mahasiswa.
- e) Ruang kuliah dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada Tabel 1.

**Tabel 1** Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Kuliah

Sumber : <http://bsnp-indonesia.org/> (Akses : 27 Februari 2019 pukul 11.56 WIB)

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
1	Perabot	1 set/ruang	Dapat menunjang kegiatan pendidikan secara tatap muka. Minimum terdiri atas kursi mahasiswa dengan jumlah sesuai kapasitas ruang, kursi dosen, dan meja dosen.
2	Media pendidikan	1 set/ruang	Dapat menunjang kegiatan pendidikan secara tatap muka. Minimum terdiri atas papan tulis (1 set/ruang), OHP atau LCD <i>projector</i> (minimum 1 set/program studi), dan pengeras suara untuk ruang kuliah besar



## 2) Sarana dan Prasarana Perpustakaan

- a) Ruang perpustakaan berfungsi sebagai tempat mahasiswa dan dosen memperoleh informasi dari berbagai media dan tempat pustakawan mengelola perpustakaan.
- b) Minimum terdapat satu ruang perpustakaan per kampus perguruan tinggi. Perpustakaan dapat disediakan di tingkat universitas, fakultas, dan program studi, sepanjang memenuhi standar sesuai dengan jumlah sivitas akademika yang menggunakannya.
- c) Rasio luas ruang perpustakaan adalah  $0,2m^2$  per mahasiswa satuan pendidikan tersebut, dengan luas total minimum  $200 m^2$  dan lebar minimum 8 m.
- d) Ruang perpustakaan terletak di tempat yang strategis dalam kampus sehingga mudah dicapai dan memperhatikan pemakai berkebutuhan khusus.
- e) Ruang perpustakaan dilengkapi dengan sarana sebagaimana tercantum pada Tabel 2.

**Tabel 2** Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Perpustakaan

Sumber : <http://bsnp-indonesia.org/> (Akses : 27 Februari 2019 pukul 12.00 WIB)

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
1	Buku dan sumber belajar lain	50 judul/ perpustakaan	Meliputi berbagai jenis buku rujukan seperti kamus, ensiklopedi, indeks, direktori, kitab suci, bibliografi, dsb.
	a. Buku teks kuliah	2 judul/ mata kuliah	Jumlah minimum adalah 10% dari jumlah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah tersebut dengan memperhatikan kemutakhiran literatur.
	b. Buku pengayaan	Minimum 1000 judul/ perpustakaan	Rasio antara buku nonfiksi (ilmiah) dan buku fiksi (non-ilmiah) adalah 90 : 10
	c. Buku referensi	50 judul/ perpustakaan	
	d. Titik akses internet ( <i>access point</i> )	1 <i>access point</i> / perpustakaan	Tersambung ke server internet kampus. Dapat mengakses koleksi dalam bentuk digital.
	e. Jurnal ilmiah	2 judul jurnal internasional/ program studi	Berlangganan dan dapat diakses oleh mahasiswa Akses <i>database</i> jurnal



			(khusus untuk program Doktor)
	f. Sumber belajar lain	50 judul/ perpustakaan	Meliputi majalah, surat kabar, dan bahan bukan buku (multimedia).
2	Perabot kerja	1 set/ pengguna	Dapat menunjang kegiatan memperoleh informasi dan mengelola perpustakaan. Minimum terdiri atas kursi dan meja baca pengunjung, kursi dan meja kerja pustakawan, meja sirkulasi, dan meja multimedia
3	Perabot penyimpanan	1 set/ perpustakaan	Dapat menyimpan koleksi perpustakaan dan peralatan lain untuk pengelolaan perpustakaan. Minimum terdiri atas rak buku, rak majalah, rak surat kabar, lemari/laci katalog, dan lemari yang dapat dikunci.
4	Peralatan multimedia	1 set/ perpustakaan	Sekurang-kurangnya terdiri atas 1 set komputer.
5	Perlengkapan lain	1 set/ perpustakaan	Minimum terdiri atas buku inventaris untuk mencatat koleksi perpustakaan, buku pegangan pengolahan untuk pengatalogan bahan pustaka yaitu Bagan Klasifikasi, Daftar Tajuk Subjek dan Peraturan Pengatalogan, serta papan pengumuman.

### 3) Sarana Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

- a) Sarana TIK berfungsi sebagai penunjang kegiatan pembelajaran dan pencarian informasi yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, serta mendukung kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer.
- b) Sarana TIK minimum terdiri dari:
  1. 1 server internet/kampus
  2. 1 *access point*/15 pengguna
  3. *Bandwidth* 2 Kbps/mahasiswa (dihitung untuk jumlah seluruh mahasiswa), minimum *uplink/downlink* : 128Kbps/256Kbps.
  4. Komputer/laptop sebanyak 2% dari jumlah mahasiswa



5. Printer
6. Scanner
7. Akun email institusi

#### 4) Sarana dan Prasarana Dosen

- a) Ruang dosen berfungsi sebagai tempat dosen bekerja dan istirahat serta menerima tamu, baik mahasiswa maupun tamu lainnya.
- b) Rasio minimum luas ruang dosen adalah 4 m<sup>2</sup> /dosen dan luas minimum 24 m<sup>2</sup> untuk setiap program studi.
- c) Ruang dosen dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada Tabel 3.

**Tabel 3** Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Dosen

Sumber : <http://bsnp-indonesia.org/> (Akses : 27 Februari 2019 pukul 12.06 WIB)

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
1	Perabot kerja	1 set/ dosen	Dapat menunjang kegiatan dosen menulis, membaca, memeriksa dan memberikan konsultasi. Minimum terdiri atas kursi dan meja setengah biro.
2	Perabot penyimpanan	1 set/ dosen	Dapat menyimpan perlengkapan untuk persiapan dan pelaksanaan kegiatan dosen. Minimum terdiri atas lemari yang dapat dikunci
3	Peralatan informasi dan komunikasi	1 set/ ruang	Dapat menunjang kegiatan dosen termasuk mengakses internet, komunikasi internal dan eksternal baik untuk suara maupun data. Minimum terdiri atas komputer dan peralatan <i>fixed</i> dan/atau mobile phone untuk komunikasi suara serta <i>mobile network/local area network</i> untuk komunikasi data.

#### 5) Sarana dan Prasarana Belajar Mandiri

- a) Ruang belajar mandiri berfungsi sebagai tempat mahasiswa melakukan kegiatan belajar secara mandiri dalam rangka menyelesaikan program belajarnya.
- b) Rasio minimum luas ruang belajar mandiri adalah 4 m<sup>2</sup> /mahasiswa.



- c) Ruang belajar bersama dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada Tabel 4.

**Tabel 4** Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Belajar Mandiri

Sumber : <http://bsnp-indonesia.org/> (Akses : 27 Februari 2019 pukul 12.12 WIB)

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
1	Perabot kerja	1 set/ mahasiswa	Dapat menunjang kegiatan mahasiswa menulis, membaca, dan melakukan kegiatan-kegiatan lain dalam rangka kegiatan belajarnya. Minimum terdiri atas kursi dan meja setengah biro.
2	Perabot penyimpanan	1 set/ mahasiswa	Dapat menyimpan perlengkapan milik mahasiswa yang berkaitan dengan kegiatan belajarnya. Minimum terdiri atas lemari/laci/loker yang dapat dikunci.
3	Peralatan informasi dan komunikasi	1 set/ruang	Dapat menunjang kegiatan mahasiswa termasuk mengakses internet, komunikasi internal dan eksternal baik untuk suara maupun data. Minimum terdiri atas komputer dan peralatan <i>fixed</i> dan/atau <i>mobile phone</i> untuk komunikasi suara serta <i>mobile network/local area network</i> untuk komunikasi data.

## 6) Sarana dan Prasarana Bersama

- a) Ruang bersama berfungsi sebagai wadah untuk berbagai kegiatan informal mahasiswa yang mendukung kegiatan pembelajarannya.
- b) Ruang bersama dapat berupa ruang diskusi, ruang duduk, ruang berkumpul dan bentuk-bentuk ruang lainnya yang dapat menjadi wadah terbentuknya atmosfer akademik yang baik.
- c) Ruang bersama dapat menampung minimum 40% dari jumlah mahasiswa program magister, doktor, pascasarjana dan profesi.
- d) Rasio minimum luas ruang bersama adalah 2 m<sup>2</sup>/mahasiswa dan luas minimum 40 m<sup>2</sup> untuk setiap program studi.
- e) Ruang belajar bersama dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada Tabel 5.



**Tabel 5** Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Bersama

Sumber : <http://bsnp-indonesia.org/> (Akses : 27 Februari 2019 pukul 12.18 WIB)

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
1	Perabot kerja	1 set/ruang	Dapat menunjang kegiatan mahasiswa menulis, membaca, memeriksa dan memberikan konsultasi. Minimum terdiri atas
2	Peralatan informasi dan komunikasi	1 set/ruang	Dapat menunjang kegiatan mahasiswa termasuk mengakses internet, komunikasi internal dan eksternal baik untuk suara maupun data. Minimum terdiri atas komputer dan peralatan <i>fixed</i> dan/atau <i>mobile phone</i> untuk komunikasi suara serta <i>mobile network/local area network</i> untuk komunikasi data.

## B. Sarana dan Prasarana Akademik Khusus Rumpun Ilmu Budaya

(meliputi bidang ilmu-ilmu humaniora, seni, desain, dan keagamaan). Minimum tersedia sarana dan prasarana yang dipersyaratkan untuk Program Studi Sarjana, dengan ketentuan tambahan sebagai berikut :

**Tabel 6** Sarana dan Prasarana Akademik Khusus Bidang Ilmu-ilmu Seni dan Desain

Sumber : <http://bsnp-indonesia.org/> (Akses : 27 Februari 2019 pukul 12.24 WIB)

No	Jenis	Deskripsi Prasana	Deskripsi Sarana
1	Studio perancangan	Rasio luas 4 m <sup>2</sup> / mahasiswa sesuai dengan kapasitas ruang, luas minimum 45 m <sup>2</sup>	Dilengkapi dengan peralatan yang dapat mendukung pencapaian kompetensi profesi yang ditetapkan Himpunan Desain Interior Indonesia
2	Studio sebagai ruang praktek individual sesuai dengan	Rasio luas 15 m <sup>2</sup> / mahasiswa sesuai dengan kapasitas ruang, luas	Peralatan pendukung kompetensi bidang Seni Rupa dan Desain sesuai dengan bidang keahliannya (misalnya: meja gambar, peralatan seni kriya)



	bidang keahliannya	minimum 45 m <sup>2</sup>	
3	Laboratorium penelitian dan/atau prasarana sejenis	Luas 40 m <sup>2</sup> untuk setiap laboratorium	Peralatan pendukung kompetensi Seni Rupa dan Desain dan Seni Media Rekam (Minat Utama Pengkajian Seni) sesuai dengan bidang keahliannya

### C. Sarana dan Prasarana Manajemen

#### 1) Sarana dan Prasarana Pimpinan

- a) Ruang pimpinan berfungsi sebagai tempat melakukan kegiatan pengelolaan perguruan tinggi, pertemuan dengan pimpinan lembaga di bawahnya, dosen dan karyawan, dan tamu lainnya.
- b) Ruang pimpinan terdapat pada tingkat Perguruan Tinggi, Fakultas dan Program Studi.
- c) Luas minimum 12 m<sup>2</sup>/pimpinan dan lebar minimum 3 m.
- d) Ruang pimpinan mudah diakses oleh tamu.
- e) Ruang pimpinan dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada Tabel 7.

**Tabel 7** Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Pimpinan

Sumber : <http://bsnp-indonesia.org/> (Akses : 27 Februari 2019 pukul 12.30 WIB)

No	Jenis	Deskripsi Prasana	Deskripsi Sarana
1	Perabot kerja	1 set/ruang	Dapat menunjang pimpinan dalam bekerja, menerima tamu terbatas, melakukan rapat kecil. Minimum terdiri atas meja ukuran 1 biro, kursi kerja, kursi tamu dan meja tamu
2	Perabot penyimpanan	1 set/ruang	Dapat menyimpan dokumen dan peralatan yang perlu diamankan. Minimum terdiri atas lemari yang dapat dikunci.
3	Peralatan kantor	1 set/ruang	Dapat menunjang kegiatan operasional pimpinan. Minimum terdiri atas 1 set komputer.
4	Peralatan komunikasi	1 set/ruang	Dapat menunjang komunikasi internal dan eksternal baik untuk suara maupun data. Minimum terdiri atas



			peralatan <i>fixed</i> dan/atau mobile phone untuk komunikasi suara serta <i>mobile network/local area network</i> untuk komunikasi data.
5	Peralatan penunjang sistem informasi mutu pendidikan	1 set/ruang	Dapat menunjang sistem informasi mutu pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

## 2) Sarana dan Prasarana Tata Usaha

- Ruang tata usaha berfungsi sebagai tempat bekerja pegawai tata usaha untuk mengerjakan administrasi perguruan tinggi.
- Ruang tata usaha terdapat pada tingkat Perguruan Tinggi dan Program Studi.
- Rasio minimum luas ruang tata usaha adalah 4 m<sup>2</sup>/orang pegawai. Luas minimum ruang tata usaha adalah 48 m<sup>2</sup> dengan lebar minimum 6 m.
- Ruang tata usaha mudah dicapai dari halaman atau dari luar lingkungan perguruan tinggi, serta dekat dengan ruang pimpinan.
- Ruang tata usaha dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada Tabel 8.

**Tabel 8** Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Tata Usaha

Sumber : <http://bsnp-indonesia.org/> (Akses : 27 Februari 2019 pukul 12.36 WIB)

No	Jenis	Deskripsi Prasana	Deskripsi Sarana
1	Perabot kerja	1 set/ruang	Dapat menunjang pekerjaan administrasi perguruan tinggi Minimum terdiri atas kursi kerja dan meja set
2	Perabot kerja	1 set/ruang	Dapat menunjang pekerjaan administrasi perguruan tinggi Minimum terdiri atas kursi kerja dan meja set
3	Peralatan kantor	1 set/ruang	Dapat menunjang kegiatan operasional administrasi. Minimum terdiri atas mesin ketik/komputer dan printer.
4	Peralatan komunikasi	1 set/ruang	Dapat menunjang komunikasi internal dan eksternal baik



			untuk suara maupun data. Minimum terdiri atas peralatan <i>fixed</i> dan/atau <i>mobile phone</i> untuk komunikasi suara serta <i>mobile network/local area network</i> untuk komunikasi data.
--	--	--	--

### 3) Sarana dan Prasarana Rapat

- a) Ruang rapat berfungsi sebagai tempat kegiatan pertemuan koordinasi pimpinan baik dengan pejabat yang berada di bawahnya maupun pihak-pihak mitra lainnya.
- b) Ruang rapat terdapat pada tingkat Perguruan Tinggi dan/atau Program Studi.
- c) Luas minimum ruang rapat adalah 48 m<sup>2</sup>. Lebar minimum adalah 6 m.
- d) Ruang rapat mudah diakses oleh pimpinan dan tamu/mitra kerja.
- e) Ruang rapat dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada Tabel 9.

**Tabel 9** Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Rapat

Sumber : <http://bsnp-indonesia.org/> (Akses : 27 Februari 2019 pukul 12.42 WIB)

No	Jenis	Deskripsi Prasarana	Deskripsi Sarana
1	Perabot	1 set/ruang	Dapat menunjang kegiatan pertemuan. Minimum terdiri atas meja dan kursi dengan jumlah sesuai kapasitas ruang.
2	Peralatan media informasi dan komunikasi	1 set/ruang	Dapat menunjang kegiatan pertemuan dan menunjang komunikasi internal dan eksternal baik untuk suara maupun data. Minimum terdiri atas papan tulis, komputer, LCD <i>projector</i> dan layar, serta peralatan <i>fixed</i> dan/atau <i>mobile phone</i> untuk komunikasi suara serta <i>mobile network/local area network</i> untuk komunikasi data.



### 2.1.4.2 Persyaratan Elemen Interior

#### A. Langit – langit (*Plafond/Ceiling*)

- 1) Rangka langit-langit harus kuat karena berfungsi sebagai pelindung kegiatan manusia dan pembentuk ruang yang memperjelas area ruangan.
- 2) Tinggi langit-langit di ruangan, minimal 2,70 m, dan tinggi di selasar (koridor) minimal 2,40 m. Menciptakan kesan tertentu dari motifnya sebagai fungsi dekorasi ruang dalam.
- 3) Langit-langit pada ruang kelas menggunakan peredam suara / akustik.
- 4) Pemeliharaan ringan, meliputi pengecatan ulang, perbaikan penutup atap, plafon dilakukan minimum sekali dalam 5 tahun.

#### B. Dinding (*Wall*)

- 1) Persyaratan fisik dinding yang baik adalah keras, yaitu melapisi dinding dengan bahan formika untuk mempermudah proses pemeliharaan.
- 2) Dinding tidak lentur dan tidak tembus angin/udara, untuk sambungan pada dinding bisa di “*seal*” dengan *filler* plastik, kemudian di plester yang halus dan dicat untuk memberikan kesan *seamless*.
- 3) Mengurangi penggunaan keramik/porselen pada dinding, karena selain bisa retak dan patah, sambungan keramik yang diplaster cukup *porous* sehingga mudah ditinggali mikroorganisme meskipun telah dibersihkan.
- 4) Menggunakan cat dengan tingkat ketahanan yang tinggi, tidak menggunakan cat epoksi yang mempunyai kecenderungan untuk mengelupas atau membentuk serpihan.
- 5) Pelapis lembar/siku baja tahan karat (*stainless steel*) pada sudut-sudut tempat benturan membantu mengurangi kerusakan.



### C. Lantai (*Flooring*)

- 1) Pertemuan lantai dengan dinding harus berbentuk konus/lengkung agar mudah dibersihkan.
- 2) Lantai harus tahan terhadap kelembaban dan perembesan air, sehingga didesain dengan kemiringan yang cukup ke arah saluran pembuangan.
- 3) Lantai harus cukup konduktif, sehingga mudah untuk menghilangkan muatan listrik statik dari peralatan dan pengguna ruang. Contohnya seperti vinil anti statik, ubin aspal, *linolium*, dan *teraso*. Ketahanan terhadap listrik dari bahan-bahan ini bisa berubah dengan umur dan akibat pembersihan.
- 4) Lantai harus kuat menyangga beban, untuk permukaan lantai tidak boleh *porous*, sehingga cukup keras untuk pembersihan dengan penggelontoran (*flooding*), dan pemvakuman basah.

### D. Ram

- 1) Ram merupakan jalur sirkulasi yang memiliki kemiringan maksimal  $70^\circ$ , sebagai alternatif bagi difabel yang tidak dapat menggunakan tangga.
- 2) Panjang horisontal dari satu ram (dengan kemiringan  $70^\circ$ ) tidak boleh lebih dari 900 cm. Semakin rendah kemiringan semakin panjang ramnya. perhitungan kemiringan tersebut tidak termasuk awalan dan akhiran ram (*curb ramps/landing*).
- 3) Muka datar (*bordes*) pada awalan atau akhiran dari suatu ram adalah minimum 160 cm dan permukaannya bertekstur sehingga tidak licin baik diwaktu hujan. Lebar minimum dari ram adalah 2,40 m dengan tepi pengaman, lebar tepi pengaman maksimal 10 cm.
- 4) Ram harus dilengkapi dengan pegangan rambatan (*handrail*) yang dijamin kekuatannya dengan ketinggian yang sesuai.



### **E. Pintu**

- 1) Pintu ke luar/masuk utama memiliki lebar bukaan minimal 120 cm untuk sirkulasi 2 arah, dan pintu-pintu ruang kelas memiliki lebar bukaan minimal 90 cm.
- 2) Daerah sekitar pintu masuk sedapat mungkin dihindari adanya *ramp*.
- 3) Pintu khusus untuk kamar mandi / pintu toilet untuk *accessible*, harus terbuka ke luar dan lebar daun pintu minimal 85 cm.

#### **2.1.4.3 Persyaratan Keselamatan**

- A. Memiliki konstruksi yang stabil dan kukuh sampai dengan kondisi pembebanan maksimum dalam mendukung beban muatan hidup dan beban muatan mati, serta untuk daerah/zona tertentu kemampuan untuk menahan gempa dan kekuatan alam lainnya, semuanya sesuai dengan standar yang berlaku.
- B. Dilengkapi sistem proteksi pasif dan/atau proteksi aktif untuk mencegah dan menanggulangi bahaya kebakaran dan petir.
- C. Dilengkapi peringatan bahaya bagi pengguna, pintu keluar darurat dengan lebar minimum 1,2 meter, dan jalur evakuasi jika terjadi bencana kebakaran dan/atau bencana lainnya.
- D. Dilengkapi akses evakuasi yang dapat dicapai dengan mudah dan dilengkapi penunjuk arah yang jelas.

#### **2.1.4.4 Persyaratan Kesehatan**

- A. Mempunyai fasilitas secukupnya untuk penghawaan dan pencahayaan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
- B. Memiliki sanitasi di dalam dan di luar bangunan gedung meliputi saluran air bersih, saluran air kotor, sumber air bersih, instalasi pengolahan limbah, tempat sampah, dan saluran air hujan.
- C. Menggunakan bahan bangunan yang aman bagi kesehatan pengguna bangunan dan tidak menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan.



- D. Menyediakan instalasi pengolahan limbah khusus sesuai kebutuhan dan persyaratan program studi yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi.

## **2.1.5 Pembanding Interior Perguruan Tinggi Desain**

### **2.1.5.1 Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya**

- A. Fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh seluruh civitas Universitas Kristen Petra antara lain :

#### **1) Perpustakaan**

Perpustakaan UK Petra mulai berdiri pada akhir tahun 1966, 5 tahun setelah berdirinya Universitas Kristen Petra yang berlokasi di Jalan Embong Kemiri no. 11 Surabaya, dengan koleksi awal berjumlah 696 eksemplar buku, serta 46 judul majalah dalam dan luar negeri. Kemudian pada tahun 1977 secara berangsur-angsur kampus Universitas Kristen Petra beserta perpustakaan yang merupakan perpustakaan pusat ini pindah ke gedung yang dirancang sebagai kampus Universitas Kristen Petra di jalan Siwalankerto 121-131.

#### **2) Poliklinik**

Melayani seluruh lapisan masyarakat terutama di sekitar kampus serta seluruh civitas akademika UK Petra. Terdapat 2 poliklinik, yaitu Poliklinik Umum dan Poliklinik Gigi.

#### **3) Continuing Education Center**

Continuing Education Centre memberikan fasilitas bagi setiap personal yang ingin mengembangkan kemampuan dan memperoleh informasi terbaru. Selain mahasiswa dapat memperoleh tambahan pengetahuan, mahasiswa juga dapat membangun network dengan para profesional lain. Setiap kegiatan akan dipandu oleh profesional yang telah kompeten di bidangnya.

**B.** Fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa Desain Interior Universitas Kristen Petra antara lain :

**1) Laboratorium Komputer**

Laboratorium ini berada di lantai 2 gedung P. Laboratorium ini ada untuk membantu mahasiswa/i belajar dan mengembangkan kemampuan komputer mereka.

**2) Studio Desain**

Studio ini ada di lantai 7 gedung P, dibuat untuk studio menggambar, nirmana, dan desain furnitur. Tiap studio besar dapat menampung hingga 150 mahasiswa, sedangkan yang lebih kecil dapat menampung hingga 75 mahasiswa.



**Gambar 1** Ruang Studio Desain Universitas Kristen Petra

Sumber : <http://interior.petra.ac.id/>

(Akses : 16 April 2019 pukul 12.24 WIB)

**3) Laboratorium *Lighting* dan *Acoustics***

Laboratorium ini menyediakan mahasiswa untuk berekspreimen dan mengamati tata cahaya interior serta akustik.



**Gambar 2** Laboratorium *Lighting* dan *Acoustics* Universitas Kristen Petra

Sumber : <http://interior.petra.ac.id/>

(Akses : 16 April 2019 pukul 12.29 WIB)



#### 4) Laboratorium Material

Laboratorium ini digunakan sebagai area kerja untuk meneliti bahan baku dan mendokumentasikan bahan baku interior dalam proses pembelajaran mahasiswa.



**Gambar 3** Laboratorium Material Universitas Kristen Petra

Sumber : <http://interior.petra.ac.id/>

(Akses : 16 April 2019 pukul 12.34 WIB)

#### 2.1.5.2 Desain Interior Institut Teknologi Bandung

A. Fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa Desain Interior Institut Teknologi Bandung adalah :

- 1) **Galeri Seni**, Galeri merupakan tempat yang memamerkan karya seni tiga dimensional karya mahasiswa. Fungsi utama sebagai wadah / alat komunikasi mahasiswa dengan mahasiswa lain, dosen dan karyawan.



**Gambar 4** Galeri Seni ITB

Sumber : <http://interiordesign.fsrđ.itb.ac.id/>

(Akses : 18 April 2019 pukul 10.41 WIB)

- 2) **Ruang Studio**, Studio dikembangkan untuk mencapai atmosfer akademik yang profesional sebagai bagian terpenting dari kurikulum pendidikan desain interior serta dalam mengemban dua misi lainnya (penelitian dan pengabdian pada masyarakat).

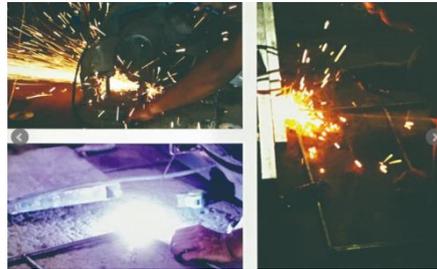


**Gambar 5** Ruang Studio ITB

Sumber : <http://interiordesign.fsrđ.itb.ac.id/>

(Akses : 18 April 2019 pukul 10.46 WIB)

- 3) **Workshop**, *workshop* dikembangkan dengan peran aktif staf dosen, asisten dan mahasiswa serta seluruh tenaga penunjang akademik untuk mewujudkan tujuan lembaga dalam menjalankan program pendidikan, penelitian dan pengabdian pada masyarakat.



**Gambar 6** Workshop ITB

Sumber : <http://interiordesign.fsrđ.itb.ac.id/>

(Akses : 18 April 2019 pukul 10.51 WIB)

- 4) **Ruang Kelas**, ruang yang berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan tatap muka dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Furnitur dalam ruangan ini terdiri dari meja mahasiswa, kursi mahasiswa, meja dosen, lemari simpan, papan tulis, serta aksesoris ruangan lainnya yang sesuai.



**Gambar 7** Ruang Kelas ITB

Sumber : <http://interiordesign.fsrđ.itb.ac.id/>

(Akses : 18 April 2019 pukul 10.56 WIB)



### 2.1.5.3 Desain Interior Nanyang Academy Of Fine Arts Singapore

A. Fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa Desain Interior  
Nanyang Academy of Fine Art Singapore sebagai berikut :

#### 1) Ruang Projek Material 3D



**Gambar 8** Ruang Projek Material 3D Nanyang Academy of Fine Arts Singapore

Sumber : <http://www.nafa.edu.sg/>(Akses : 22 April 2019 pukul 19.39 WIB)

#### 2) *Workshop*



**Gambar 9** Ruang Workshop Nanyang Academy of Fine Arts Singapore

Sumber : <http://www.nafa.edu.sg/>(Akses : 22 April 2019 pukul 19.44 WIB)

#### 3) Perpustakaan



**Gambar 10** Ruang Perpustakaan Nanyang Academy of Fine Arts Singapore

Sumber : <http://www.nafa.edu.sg/>(Akses : 22 April 2019 pukul 19.49 WIB)



#### 4) Galeri Seni



**Gambar 11** Galeri Seni Nanyang Academy of Fine Arts Singapore

Sumber : <http://www.nafa.edu.sg/>(Akses : 22 April 2019 pukul 19.54 WIB)

#### 5) Ruang kelas



**Gambar 12** Ruang Kelas Nanyang Academy of Fine Arts Singapore

Sumber : <http://www.nafa.edu.sg/>(Akses : 22 April 2019 pukul 19.59 WIB)

#### 6) *Drafting Studio*



**Gambar 13** *Drafting Studio* Nanyang Academy of Fine Arts Singapore

Sumber : <http://www.nafa.edu.sg/>(Akses : 22 April 2019 pukul 20.04 WIB)

#### 7) Laboratorium Komputer



**Gambar 14** Laboratorium Komputer Nanyang Academy of Fine Arts Singapore

Sumber : <http://www.nafa.edu.sg/>(Akses : 22 April 2019 pukul 20.09 WIB)



## **2.2 STUDI EKSISTING**

### **2.2.1 Sejarah Departemen Desain Interior ITS**

Departemen Desain Interior merupakan departemen baru yang berada dibawah naungan Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan (FTSP) Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS). Pada tahun 1999 hingga awal tahun 2013, Desain Interior merupakan bidang studi dibawah jurusan Desain Produk Industri. Dengan adanya Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 204/E/O/2013 tanggal 21 Mei 2013, Desain Interior resmi menjadi program studi baru di Institut Teknologi Sepuluh Nopember dengan nama Jurusan Desain Interior. Nama tersebut berubah menjadi Departemen Desain Interior sesuai Peraturan Rektor ITS Nomor 10 Tahun 2016 sejalan dengan diresmikannya ITS menjadi perguruan tinggi negeri berbadan hukum.

Desain interior adalah bidang ilmu desain yang mempelajari dan mengimplementasikan konsep desain pada ruang dalam (interior) berbasis: fungsi, ergonomi, ekonomi, sosial, budaya, teknologi, material, trend dan gaya hidup. Sedangkan lingkup keahlian Desain Interior ITS meliputi: desain interior arsitektur, desain interior transportasi, desain interior eksibisi, desain furnitur, aksesoris interior dan desain taman.

Dalam Departemen desain Interior mahasiswa akan belajar merancang interior maupun furnitur yang ada untuk mewujudkan interior yang estetik, nyaman, dan aman untuk pemilik hunian maupun pengguna fasilitas publik. Mahasiswa juga akan belajar untuk memahami kebutuhan manusia terhadap suatu ruangan, peka terhadap elemen desain, dan memiliki kemampuan organisasi yang baik. Nantinya dalam masa perkuliahan mahasiswa dapat memilih keilmuan sesuai dengan minat dan bakat, diantaranya Lingkungan dan Perilaku Manusia di Dalam Bangunan, Ilmu Bangunan dan Teknologi, dan Desain Bangunan dan Budaya.

### **2.2.2 Visi Departemen Desain Interior ITS**

Visi Departemen Desain Interior ITS adalah menjadi program studi dengan reputasi internasional dalam bidang desain interior terutama yang menunjang industri kreatif yang berwawasan lingkungan dan budaya nasional sehingga dalam jangka panjang program studi ini akan



dikembangkan bidang studi desain interior transportasi (interior dinamis), khususnya transportasi kelautan yang menjadi ciri khas ITS.

### 2.2.3 Misi Departemen Desain Interior ITS

Misi Departemen Desain Interior ITS yaitu memberikan kontribusi nyata pengembangan ilmu desain interior dan penerapannya untuk kesejahteraan masyarakat melalui kegiatan pendidikan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat dan pengelolaan sistem berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

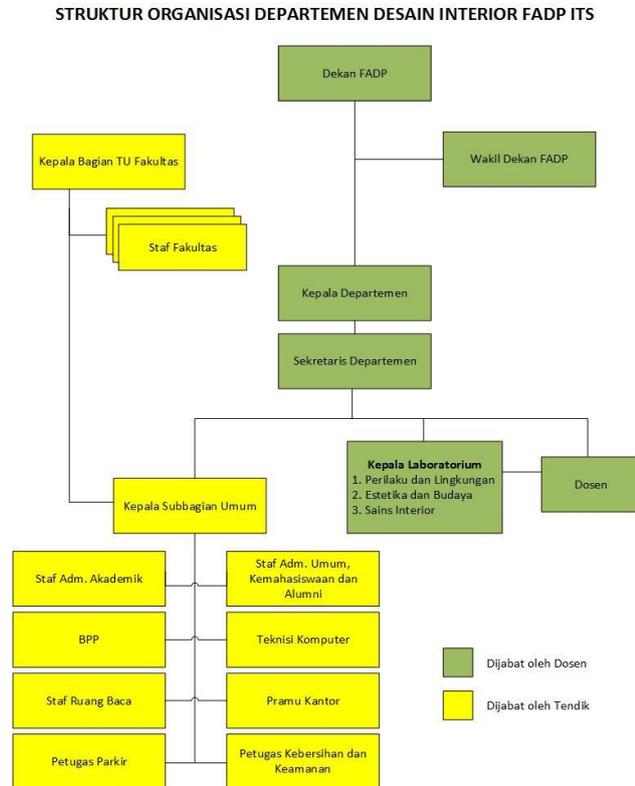
### 2.2.4 Fasilitas Departemen Desain Interior ITS

- A. Ruang Kepala Departemen
- B. Ruang Dosen
- C. Ruang Kelas, Studio, *Workshop*
- D. Ruangan *Training Center*, bertujuan memberikan layanan pelatihan dan sertifikasi profesi bagi mahasiswa maupun kalangan profesional dalam rangka meningkatkan kompetensi pada bidang profesi tertentu.
- E. Area *Business Start-Up*, Berbagai informasi dunia kerja sesuai dengan kompetensi yang dipelajari sangat membantu menjembatani mahasiswa untuk berkarir dengan penuh perencanaan sejak awal.
- F. Laboratorium Komputer untuk mengembangkan keahlian *hardskill* mahasiswa secara efisien dan efektif sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan.
- G. Pusat sumber belajar atau *Learning Resource Center* dengan fasilitas dan jasa berbasis teknologi informasi. Bertujuan untuk menunjang kurikulum dengan menyediakan informasi dan bahan pustaka yang memadai untuk mahasiswa dan dosen. Sehingga program akademik dapat dilaksanakan secara efektif serta membantu melestarikan karya ilmiah civitas akademika seperti, tugas akhir, skripsi, tesis, disertasi, prosiding dan lain-lain.
- H. Sarana pengelola yang melayani bidang produksi percetakan dan penerbitan di lingkungan Departemen untuk pendidikan serta penelitian.



- I. Kantin dan *Pantry*
- J. Kamar mandi
- K. Ruang beribadah / Musholla

## 2.2.5 Struktur Organisasi Departemen Desain Interior ITS



**Gambar 15** Struktur Organisasi Desain Interior ITS

Sumber : <https://www.its.ac.id/interior/id/dosen-staff/struktur-organisasi/>

Departemen dipimpin oleh seorang Kepala Departemen, yang dalam menjalankan tugasnya bertanggung jawab kepada dekan. Kepala Departemen dalam melaksanakan tugasnya dibantu oleh seorang Sekretaris Departemen. Sekretaris Departemen bertanggung jawab kepada Kepala Departemen. Laboratorium/Studio/Bengkel mempunyai tugas melakukan kegiatan Tri Dharma perguruan tinggi sebagai penunjang pelaksanaan tugas di lingkungan Departemen. Dalam melaksanakan tugasnya, Laboratorium/Studio/Bengkel menyelenggarakan fungsi :

- A. Pelaksanaan proses pembelajaran;
- B. Pelaksanaan penelitian; dan
- C. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.



Laboratorium/Studio/Bengkel dipimpin oleh seorang Kepala Laboratorium/Studio/Bengkel yang dalam menjalankan tugasnya bertanggung jawab kepada Kepala Departemen.

Subbagian tata usaha departemen mempunyai tugas melaksanakan administrasi di lingkungan departemen dalam bidang penyelenggaraan dan pengelolaan pendidikan tinggi serta membantu tugas Kepala Bagian Tata Usaha Fakultas dalam :

- A. Penjaminan dan pengendalian mutu penyelenggaraan Tri Dharma perguruan tinggi;
- B. Pengelolaan, pengembangan, dan penyelenggaraan kerja sama tridharma perguruan tinggi; dan
- C. Pengelolaan dan pengembangan sumber daya yang meliputi keuangan, kepegawaian, umum, serta sarana dan prasarana.

Subbagian tata usaha departemen dipimpin oleh seorang kepala subbagian yang dalam melaksanakan tugasnya berkoordinasi dengan Kepala Departemen dan bertanggung jawab kepada Kepala Bagian Tata Usaha Fakultas. Departemen Desain Interior memiliki seorang Kepala sub bagian umum. Kepala Sub Bagian (Kasubbag) umum mempunyai tugas utama sebagai pengelola proses administrasi dan operasional rutin di unit kerja. Kasubbag umum dibantu oleh beberapa tenaga kependidikan untuk menjalankan fungsinya. Jabatan ini juga memiliki peran penting dalam mendukung proses penjaminan dan pengendalian mutu dalam penyelenggaraan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Kasubbag membantu manajemen unit kerja dalam pengelolaan sumber daya yang meliputi pegawai, sarana prasarana, dan keuangan.

## 2.3 STUDI KONSEP *MODERN CREATIVE MULTIPURPOSE ROOM*

### 2.3.1 Konsep *Modern Creative Multipurpose Room*

Menurut Wijoyo Nitisastro, *Modern* adalah sebuah proses transformasi dengan sebuah perubahan ke arah yang lebih baik dan lebih maju dalam segala aspek yang ada dalam kehidupan baik sisi politik politik, ekonomi dan juga sosial. Sedangkan definisi dari kata "**kreatif**" menurut KBBI adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta,



kreativitas juga dapat bermakna sebagai kreasi terbaru dan orisinal yang tercipta, sebab kreativitas suatu proses mental yang unik untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal. Ruang serbaguna / *multipurpose room* merupakan pendekatan perancangan yang berusaha menyatukan berbagai aktivitas dan fungsi yang berada di bagian area suatu ruang karena keterbatasan luas area, sehingga terjadi satu struktur yang kompleks di mana semua kegunaan dan fasilitas saling berkaitan dalam kerangka integrasi yang kuat (Meyer, 1983)

Sehingga dapat disimpulkan *Modern Creative Multipurpose Room* merupakan konsep ruang kreatif serbaguna yang membangkitkan jiwa seni dan *social* kearah yang lebih baik. Dalam prosesnya mahasiswa, dosen dan karyawan secara tidak sengaja diajak untuk menciptakan sebuah ide kreatif yang memberikan keuntungan bagi individu, kelompok dan masyarakat luas. Berikut rencana penerapan konsep tersebut pada elemen interior :

- A. Plafond, menggunakan teknik *up-ceiling* dan *down-ceiling* dengan bentukan yang dinamis, warna cerah untuk memberikan kesan bersih dan luas. Material plafond menggunakan CFB (*Coconut Fiber Board*) dari material serat kelapa karena mudah dibentuk, memiliki fungsi akustik ruangan.
- B. Elemen estetis, penggunaan lampu *fluorescent*, lampu sorot dan lampu *downlight* sebagai pencahayaan buatan.
- C. Dinding, menerapkan penggunaan cat Nippon yang anti noda. Untuk aksesorisnya dipasang teknologi *Video Wall* yang menampilkan informasi departemen dan gambar hologram *vertical* untuk memberikan kesan modern yang kuat. Dinding ruang kelas dan ruang studio lebih tinggi dari area koridor. Sedangkan pada area koridor konsepnya semi *outdoor* sehingga cahaya dan udara alami dapat masuk.
- D. Lantai, untuk perbedaan area *business start-up*, *workspace* dan *industry collaboration* dipisahkan dengan jenis furnitur. Untuk area sirkulasi menggunakan lantai keramik motif *marble* geometris sedangkan untuk area ruang kelas dan studio menggunakan karpet sebagai isolasi suara/peredam suara. Perbedaan pola lantai pada



koridor untuk mengurangi kejenuhan, membentuk zona perletakan dan menyatukan susunan perabot.

## 2.3.2 Desain Ramah Lingkungan

### 2.3.2.1 *Cocopeat dan Cocofibre*

Sabut kelapa merupakan material ramah lingkungan yang dapat diolah menjadi beragam produk jadi dan setengah jadi yang memiliki nilai jual tinggi. Produk turunan buah kelapa antara lain tali sabut, keset, serat sabut (*cocofibre*), serbuk sabut (*cocopeat*), serbuk sabut padat (*cocopeatbrick*), *cocomesh*, *cocopot*, *cocosheet*, *coco fiberboard* (CFB), *cocomozaic* dan *cococoir*. Menurut Choir Institute, keunggulan yang dimiliki oleh serat sabut kelapa antara lain anti ngengat, memberikan insulasi yang sangat baik terhadap suhu dan suara, tidak mudah terbakar (flame-retardant), tahan terhadap jamur, resilient, statis, mudah dibersihkan serta mampu menampung air 3x dari beratnya. Sabut 15 kali lebih lama daripada kapas untuk rusak dan 7 kali lebih lama dari rami untuk rusak sedangkan kabut Geotextiles adalah 100% bio-degradable dan ramah lingkungan.

Negara Indonesia mampu memproduksi buah kelaparata-rata 15,5 milyar butir/tahun hal tersebut sama dengan 1,8 juta ton serat sabut, dan 3,3 juta ton debu sabut limbah (Agustian, et al., 2003; Allorerung & Lay, 1998; Anonim, 2000; Nur, et al., 2003; APCC, 2003). Akan tetapi ketersediaan material yang cukup banyak tersebut tidak sebanding dengan jumlah industri pengolahan sabut kelapa. Keterbatasan industri pengolahan sabut kelapa tidak mampu mengimbangi tingginya permintaan dari luar negeri akan produk turunan sabut kelapa.



## A. Coconut Fiber-Cement Board (CFB)



**Gambar 16** Coconut Fiber Cement Board

Sumber : <http://media.neliti.com/>

(Akses : 25 April 2019 pukul 17.19 WIB)

*Coco Fiber Board* merupakan papan serat (fiber board) dari jenis MDF (Medium Density Board) hasil olahan sabut kelapa. Data dari Sinar Tani dan PCA Zamboanga Research Center memaparkan keunggulan *Coco Fiber Board* antara lain :

1. Daya serap airnya lebih rendah dibanding MDF komersial.
2. Lebih ekonomis karena dikembangkan dengan teknologi sederhana. Pada dasarnya pembuatan CFB menggunakan proses penekanan (*pressing*) yang dikombinasi dengan pemanasan pada suhu cukup tinggi.
3. Mutu dan kekuatannya tidak kalah dari MDF komersial.
4. Tidak memerlukan bahan perekat kimiawi sehingga benar-benar ramah lingkungan.

Edwin R.P. Keijsers dari Wagening University and Research Center, Belanda mengungkapkan dalam "*Cocoinfo International*" bahwa empulur (*pith*) sabut kelapa mengandung banyak sekali *lignin* yang bila dipanaskan pada suhu tinggi akan menjadi perekat bagi serat sabut kelapa, sehingga tidak perlu menggunakan bahan perekat kimia. Tekanan cukup tinggi diperlukan untuk memperoleh kepadatan dan kehalusan permukaan papan yang ingin dihasilkan. Sedangkan suhu cukup tinggi digunakan untuk melelehkan perekat *lignous* pada sabut kelapa dan mendorong proses reaksi pengikatan dalam bahan. Karakteristik papan serat yang dihasilkan sangat dipengaruhi ukuran partikel/potongan serat.



## B. Coconut Fiber Board (CFB)

*Coconut Fiber Board* terbuat dari 100% sabut kelapa dan pengikat. Karakteristik papan yaitu tidak mengandung bahan semen seperti pada *Coconut Fiber Cement Board*. Dalam desain interior *Coconut Fiber Board* dapat diaplikasikan sebagai panel dinding, partisi pemisah (*divider*), furnitur dan lain-lain.

## C. Cocomozaic

*Cocomozaic* adalah produk ubin mosaik dengan bahan dasar menggunakan material batok kelapa yang tidak digunakan atau limbah dari hasil pengolahan daging kelapa dan santan yang dikumpulkan oleh masyarakat setempat untuk diolah kembali. Cara pemasangan *Cocomozaic* dalam interior yaitu dilekatkan ke pelapis dinding, aplikasi di langit-langit, furnitur, dan bahkan lantai dengan menggunakan lem silikon atau perekat ubin lainnya. *Cocomozaic* mudah dipotong sesuai ukuran dan bentuk menggunakan *angle grinder* atau *jigsaw*. Ubin *Cocomosaic* memiliki tekstur yang menarik dan tampilan yang hangat, alami namun canggih, menjadikannya ideal untuk menonjolkan elemen interior dalam ruangan.



**Gambar 17** Cocomozaic

Sumber : <http://id.pinterest.com/>

(Akses : 25 April 2019 pukul 20.59 WIB)

### 2.3.3 Warna Untuk Interior Departemen

Warna merupakan elemen yang dapat mempengaruhi emosi dan suasana hati seseorang. Menurut Marysa dan Anggraita (2016), warna merupakan sebuah sensasi, dihasilkan otak dari cahaya yang masuk



melalui mata. Warna tertentu dapat membuat suasana panas atau dingin, provokatif atau simpati, menggairahkan atau menenangkan. Kesan yang ditimbulkan warna dasar logo departemen bisa menjadi media untuk menginspirasi, memotivasi mahasiswa saat akan memulai, sedang berjalan, hingga selesainya proses belajar mengajar. Warna yang banyak dipakai untuk interior departemen diantaranya warna putih, hijau tosca, dan hitam.

Ditinjau dari efeknya terhadap kejiwaan dan sifat khas yang dimilikinya, Marcella Graham (Pierman, 1976), konsultan desain lingkungan menyatakan bahwa manusia merespon warna menjadi enam kategori.

**Tabel 10** Respon Manusia Terhadap Warna

Sumber :Pierman, 1976

Physiological:	Changes in blood pressure, pulse rate, automatic nervous system, hormonal activity, rate of tissue oxidation and growth.
Within the eye:	Change in size of pupil, shape of lens, position of eyeball, chemical response of retinal nerve endings.
Cognitive:	Memory and recall illusion and perceptive confusion, values judgment, associative response
Mood:	Stimulating, irritating, cheerful, relaxing, boring, exciting, melancholy, gay
Impressionistic:	Space seems larger, smaller, warmer, cooler, clean or dirty, bright or drab; people appear healthy or unhealthy, food is appetizing or not, older, younger, old, new
Associative:	With nature, with technology, religious and cultural traditions, with art and science, typical or atypical

Warna-warna yang dekat dengan jingga atau merah digolongkan kepada warna panas atau hangat dan warna-warna yang berdekatan dengan warna biru kehijauan termasuk golongan warna dingin atau sejuk.

**Tabel 11** Persepsi Warna

Sumber :Colour – Communication in Architectural Space (2007)

Warna	Kesan	Pesan
Kuning 	Ceria, bercahaya, menarik	Komunikasi, keterbukaan, aktif
Cokelat 	Stabil, alami	Aman, tradisi, membumi
Merah 	Proaktif, berapi-api, hidup	Gairah, dinamis, agresif
Merah muda 	Feminim, lembut	Romantis, menyenangkan
Biru 	Dingin, tenang, damai	Aman, konsentrasi, serius
Hijau 	Seimbang, natural, tenang	Simpel, aman, kehidupan
Putih 	Terbuka, terang, netral	Suci, kebebasan, kosong
Abu-abu 	Teratur, diam, tenang	Elegan, pasif, hati-hati
Hitam 	Berat, keras, mendominasi	Kekuatan, megah
Emas 	Berharga, bercahaya, hangat	Mewah, gengsi, kekuasaan



### 2.3.3.1 Warna Putih

Putih merupakan warna dasar yang sering dihubungkan dengan terang, kebaikan, kemurnian, kesucian, dan disarankan sebagai warna 'kesempurnaan'. Warna putih berarti aman, bersih dan bersifat *simple* dalam sebuah interior yang modern/canggih. Dalam ilmu kelambangan warna putih dapat melambangkan keberhasilan sedangkan dalam dunia periklanan, putih memiliki makna kesejukan sebab putih merupakan warna salju.

### 2.3.3.2 Warna Hijau Tosca

Hijau Tosca adalah warna yang identik dengan alam. Warna ini sering dihubungkan dengan cara pandang ilmu psikologi untuk membantu seseorang yang berada dalam situasi tertekan sehingga mampu menyeimbangkan emosi dan memudahkan keterbukaan dalam berkomunikasi. Dalam ilmu kelambangan, warna hijau tosca diyakini sebagai efek relaksasi dan menenangkan. Di dalam bidang desain warna tersebut memiliki nilai segar dan membumi. Melalui warna tersebut respon bisa fokus secara langsung pada reseptor (sel rangsangan) mata kita. Makna warna hijau tosca itu mengarah pada ketenangan, sebagai mayoritas warna tumbuhan.

### 2.3.3.3 Warna Hitam

Warna hitam melambangkan kesan elegan, keanggunan, kemakmuran, kecanggihan, dan juga merupakan warna *independent*. Filosofi warna hitam mengandung makna positif diantaranya mencerminkan keberanian, pusat perhatian (*point of interest*), ketenangan, dominasi, keteguhan, kekuatan, dan natural. Warna ini sangat cocok dengan kaum muda. Karena hitam adalah sering dihubungkan dengan perlindungan, kekuatan, formalitas dan tegas.

## 2.3.4 Motif Untuk Interior Departemen

### 2.3.4.1 Bentuk

Bentuk merupakan salah satu elemen dasar dalam desain. Bentuk memiliki variasi karakteristik yang tidak terbatas, bisa



berdiri secara tersendiri maupun dikombinasikan dengan bentuk lain atau dengan garis, dapat menyampaikan arti yang universal atau setiap bentuk dapat mengkomunikasikan pesan yang berbeda.

Perbedaan karakteristik dari bentuk menyampaikan mood yang berbeda dan arti yang berbeda pula. Mengubah karakteristik dari bentuk dapat merubah cara pandang kita terhadap bentuk dan membuat kita merasakan perbedaan dalam desain. Bentuk adalah cara yang *powerful* untuk berkomunikasi.

Terdapat tiga jenis bentuk dasar, yakni geometris, natural dan abstrak.

#### **A. Bentuk Geometris**

Bentuk geometris terstruktur dan umumnya merupakan bentuk yang simetris. Bentuk geometris ini contohnya adalah segi empat, lingkaran, segitiga, segitujuh, segidelapan dan kerucut. Bentuk geometris ini biasanya mudah untuk dikenali. Bentuk geometris ini juga biasanya teratur dan efisien.



**Gambar 18** Bentuk Geometris

Sumber : <http://id.pinterest.com/>

#### **B. Bentuk *Natural***

Bentuk *natural* atau organik dapat ditemukan di alam atau dapat juga berupa buatan manusia. Daun merupakan salah satu contoh dari bentuk *natural*. Tetesan tinta juga bisa disebut sebagai bentuk *natural*. Bentuk *natural* ini seringkali tidak beraturan dan berupa cairan.

Bentuk *natural* memiliki lebih banyak kurva yang tidak sama. Umumnya bentuk *natural* lebih menyenangkan



dan menenangkan. Bentuk organik pada halaman web biasanya dibuat melalui penggunaan ilustrasi dan fotografi. Bentuk *natural* ini memiliki bentuk bebas yang asimetris dan memberikan rasa spontanitas. Bentuk organik memberikan rasa tertarik dan juga memperkuat tema.



**Gambar 19** Bentuk Natural

Sumber : <http://id.pinterest.com/>

### C. Bentuk Abstrak

Bentuk abstrak merupakan bentuk natural dalam versi yang lebih sederhana atau lebih bergaya. Bentuk dari abstrak memiliki wujud yang mudah dikenali, namun tidak nyata. Misalnya seperti simbol yang ditemukan pada rambu-rambu, contohnya bentuk kursi roda untuk akses bagi penyandang cacat. Contoh lainnya pada gambar orang yang berbentuk seperti lidi. Ikon juga merupakan bentuk abstrak untuk mewakili ide-ide dan konsep-konsep. Beberapa bentuk abstrak memiliki bentuk yang diakui secara universal. Seperti ikon-ikon yang sering anda lihat sehari-hari.



**Gambar 20** Bentuk Abstrak

Sumber : <http://id.pinterest.com/>



## **2.4 KUALITAS SUARA DALAM RUANG**

### **2.4.1 Klasifikasi Material Dalam Akustik**

Bila bunyi menumbuk suatu permukaan, maka bunyi tersebut akan dipantulkan atau diserap. Energi bunyi yang diserap oleh lapisan penyerap sebagian diubah menjadi panas, tetapi sebagian besar ditransmisikan ke sisi lain lapisan tersebut, kecuali bila transmisi tadi dihalangi oleh penghalang yang berat dan kedap. Bahan-bahan dan konstruksi penyerap bunyi yang digunakan dalam rancangan akustik suatu ruang studio atau yang dipakai sebagai pengendali bunyi dalam ruang-ruang bising dapat diklasifikasikan menjadi :

- a. Bahan berpori-pori.
- b. Penyerap panel atau penyerap selaput.
- c. Resonator rongga (Helmholt).

### **2.4.2 Penerapan Material Bangunan pada Elemen Interior dan Pengaruhnya Terhadap Akustik Ruang**

#### **2.4.2.1 Karpets**

Karpets sebagai salah satu material penutup lantai yang banyak digunakan baik di rumah ataupun ruang publik mencerminkan keindahan dan kemewahan serta mampu menciptakan suasana yang hangat dan akrab. Beberapa keuntungan dari karpets:

- Dapat berfungsi sebagai elemen akustik (menjadi isolator bunyi / suara bising)
- Memperlemah perambatan suara
- Barang-barang yang jatuh di atasnya cenderung lebih aman (tidak mudah pecah)
- Pemeliharaannya mudah
- Ada berbagai macam warna dan corak yang tersedia di pasaran
- Lembut dan hangat saat dipijak
- Harga bervariasi dari yang murah hingga yang sangat mahal.

Sedangkan kekurangan dari karpets yaitu menyimpan debu (kurang cocok bagi penderita asma) dan apabila terkena noda susah dihilangkan.



#### 2.4.2.2 Kayu

Kayu memiliki sifat yang cukup menyerap bunyi, sehingga cocok untuk menunjang absorpsi suara. Namun jika dikombinasikan dengan beberapa macam finishing yang keras, bisa mengurangi daya serap tersebut. Kelebihan material papan kayu :

- Tampilannya elegan
- Daya tahannya dapat diandalkan asal pengawetannya sesuai dengan standar
- Warna tidak cepat pudar
- Memberi suasana ruang lebih natural dan hangat
- Memiliki sifat isolasi udara (pada suhu dingin, lantai tetap hangat dan sebaliknya)

Kelemahannya adalah harga mahal karena sumber daya terbatas dan pemasangannya sulit.

#### 2.4.2.3 Gypsum

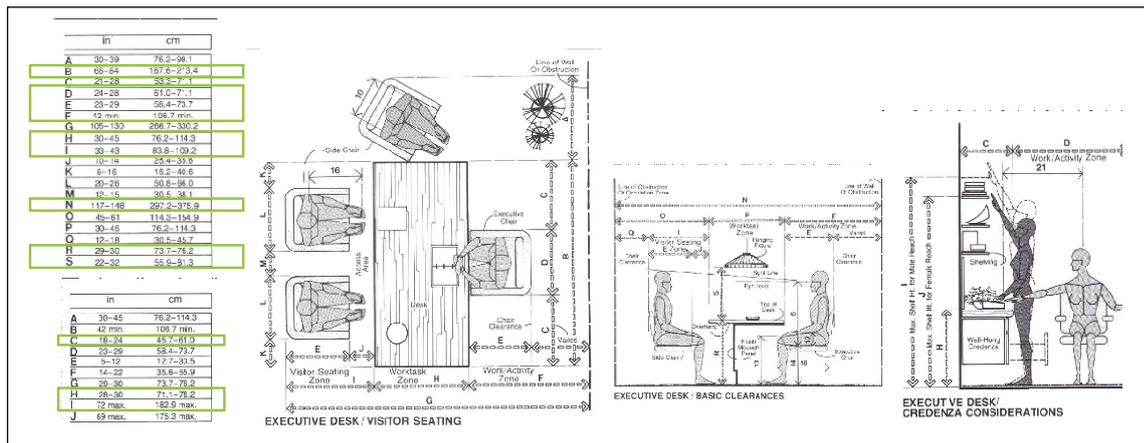
*Gypsum* dapat dipasang pada salah satu dinding atau kedua dinding. Pada ruangan yang membutuhkan sistem akustik, gipsum sebaiknya diaplikasikan pada kedua dinding dan mengisi celah diantaranya dengan material penyerap seperti *glasswool* untuk mencegah terjadinya perambatan bunyi ke ruangan lain. Namun sekarang telah diproduksi *gypsum* yang memiliki kemampuan untuk meredam suara, selain itu juga *gypsum* yang tahan api dan air.

*Gypsum* merupakan isolasi panas yang baik. Jika ruangan dalam suhu dingin, ruangan di sebelahnya tidak mengalami dingin juga. Hal ini juga berlaku untuk suhu panas. *Gypsum* tampil lebih rapi dan jika terjadi kerusakan/kecacatan pada sebagian kecil dinding tidak perlu mengganti keseluruhan papan, tetapi dapat dilakukan pemotongan pada bagian yang rusak kemudian diganti dengan papan gipsum lain berukuran sama kemudian diberi *compound* dan dihaluskan dengan menggunakan amplas, lalu di-*finishing* kembali. *Finishing* yang digunakan umumnya adalah cat tembok.



## 2.5 STUDI ANTHROPOMETRI DAN ERGONOMI

### 2.5.1 Ruang Kepala Departemen



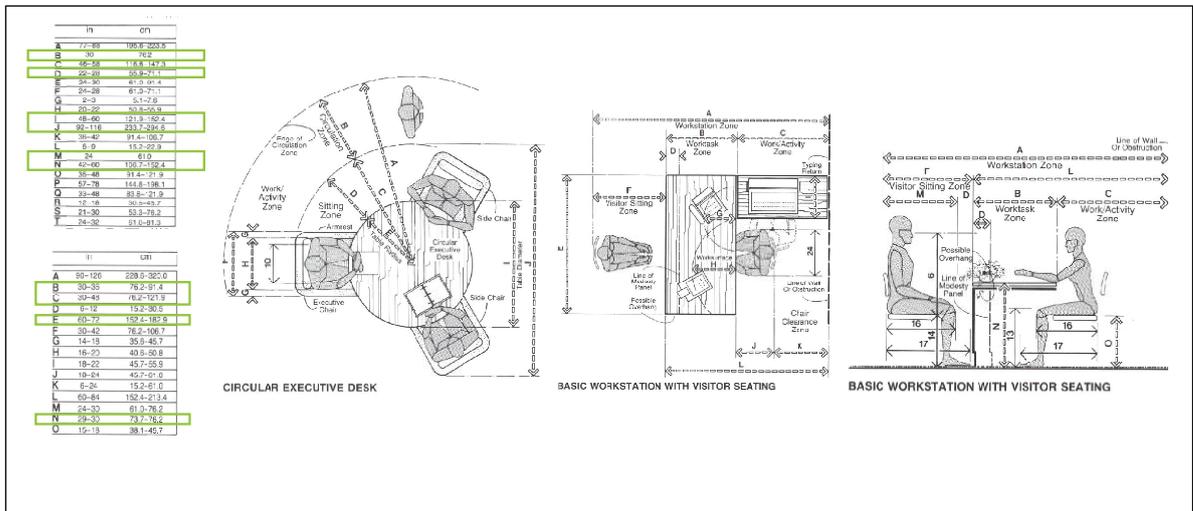
Gambar 21 Dimensi Ruang Kepala

Sumber : Panero Julius (2003). Dimensi Manusia & Ruang Interior. Erlangga

Ruang Kepala Departemen terdiri atas area kerja dan area tamu. Area kerja terdiri atas meja kerja dengan panjang, lebar dan tinggi minimal 167 cm x 76 cm x 73 cm, kursi kerja 61 cm x 58 cm. Untuk jarak bersih zona kerja minimal 106 cm. Sedangkan jarak bersih zona tamu adalah 83 cm. Untuk jarak elemen aksesoris ruangan dari meja kerja minimal 53 cm. Sedangkan ukuran minimal area kerja adalah 297 cm. Furnitur lainnya adalah lemari arsip dengan kedalaman minimal 45 cm dan tinggi minimal 182 cm. Sedangkan tinggi *credenza* minimal 71 cm.

### 2.5.2 Ruang Dosen

Ruang Dosen Departemen terdiri atas area kerja, area diskusi, area arsip dan area *receptionist*. Area diskusi dengan lebar minimal 233 cm terdiri atas *coffee table* dengan diameter 121 cm, kursi kerja dengan lebar 61 cm. Untuk zona duduk minimal 56 cm, sedangkan jarak bersih zona sirkulasi adalah 76 cm. Area kerja terdiri atas meja dengan panjang, lebar, tinggi minimal 76 cm x 152 cm x 73 cm, dan kursi dengan tinggi maksimal 45 cm. Zona kerja dan tamu minimal dari meja kerja adalah 76 cm.



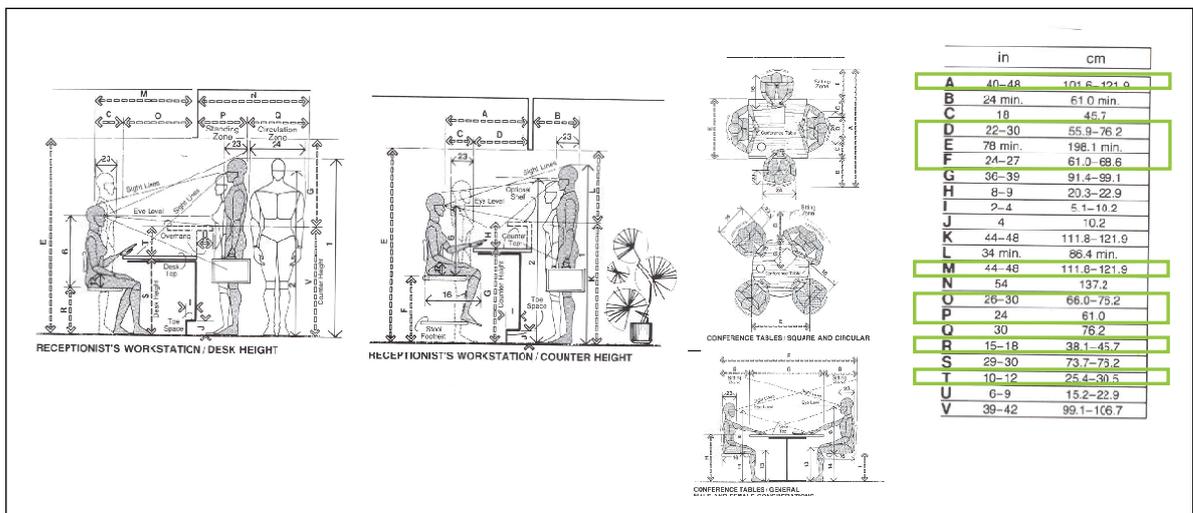
Gambar 22 Dimensi Ruang Dosen

Sumber : Panero Julius (2003). Dimensi Manusia & Ruang Interior. Erlangga

### 2.5.3 Ruang Dosen (Area Tata Usaha)

Area *receptionist* terdiri atas meja dengan tinggi minimal 73 - 91 cm dan lebar 56 - 76 cm. Kursi dengan tinggi minimal 38 - 61 cm. Zona bebas dari lantai ke tinggi pengguna ruang minimal adalah 198 cm sehingga peletakan aksesoris yang menempel pada plafond tidak mengganggu sirkulasi.

Area kerja *receptionist* dari meja sampai dinding minimal 101 - 112 cm, sedangkan zona sirkulasi tamu berdiri depan meja *receptionist* minimal adalah 51 - 61 cm.



Gambar 23 Dimensi Ruang Dosen (Area tata Usaha)

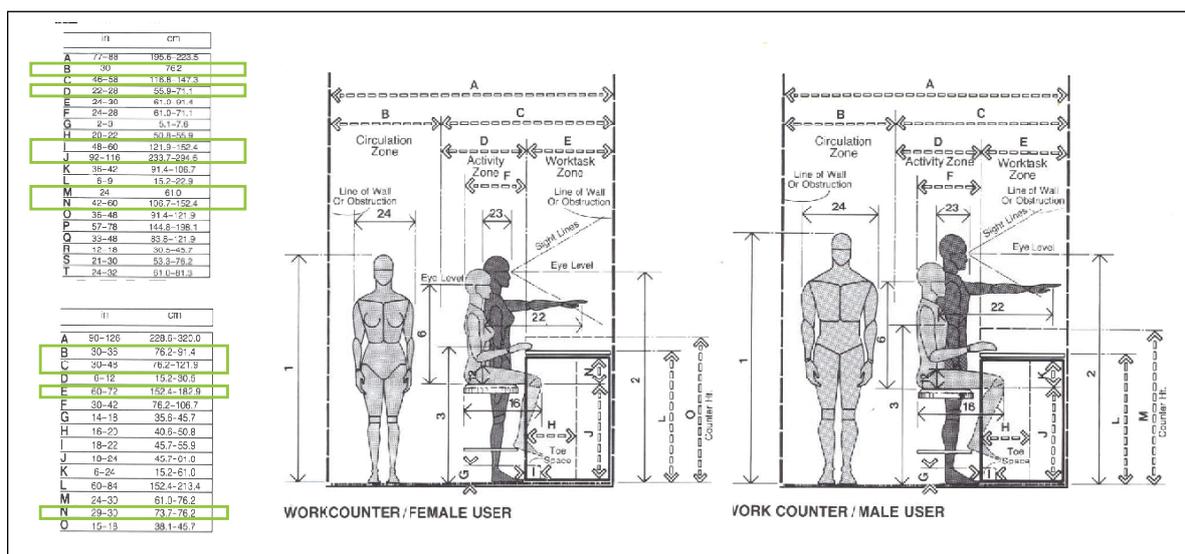
Sumber : Panero Julius (2003). Dimensi Manusia & Ruang Interior. Erlangga



## 2.5.4 Area Koridor

Ruang koridor terdiri atas area *coworking*, *business start up*, dan kolaborasi industri. Untuk tinggi meja yang menempel ke dinding minimal 86 cm, kedalaman meja minimal 45 cm dengan tinggi kursi 56 cm. Zona aktivitas minimal 50 cm, sedangkan zona sirkulasi 76 cm.

*Area coworking*, *business start up* dan kolaborasi industri berupa area diskusi dengan kapasitas 2-4 orang dengan alternatif desain meja menempel dinding atau meja rapat mini dengan diameter atau panjang, lebar minimal 91 cm, dan tinggi minimal 73 cm. Untuk zona duduk minimal 45 cm, sedangkan ukuran panjang dan lebar kursi 50 cm, tinggi 40 cm.



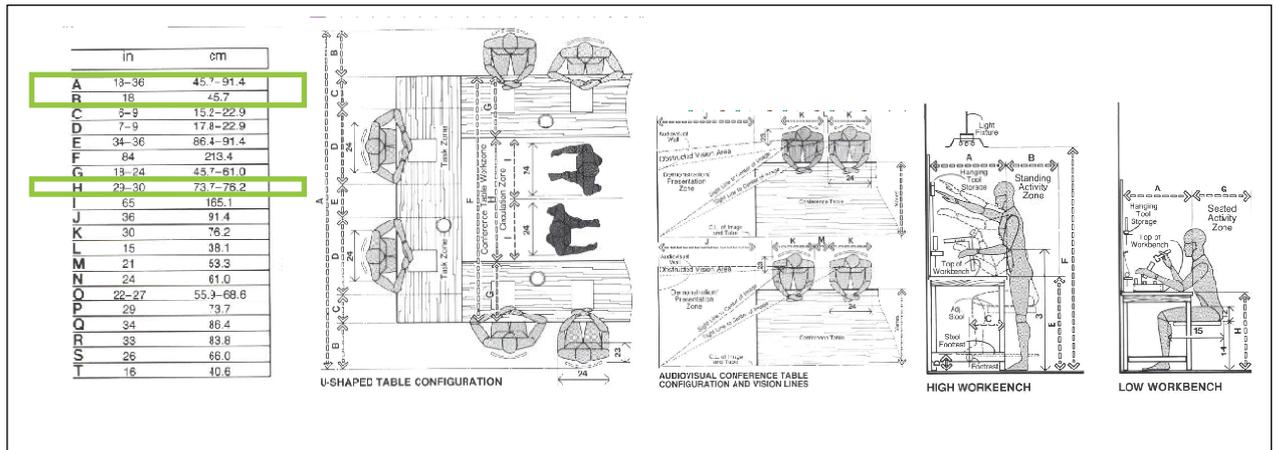
Gambar 24 Dimensi Area Koridor

Sumber : Panero Julius (2003). Dimensi Manusia & Ruang Interior

## 2.5.5 Ruang Seminar dan Studio Desain

Ruang seminar terdiri atas meja konferensi, kursi konferensi, dan kursi *audiance*. Untuk meja konferensi lebar minimal 274 cm dan panjang 61 cm, untuk zona duduk minimal adalah 81 cm sedangkan zona bebas adalah 95 cm.

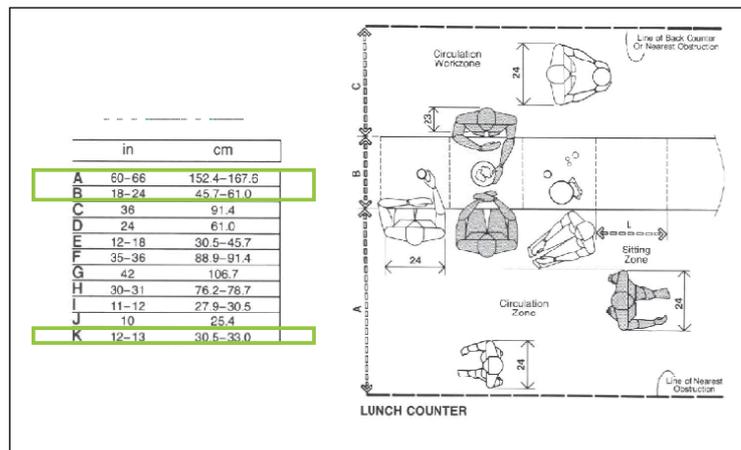
Ruang studi terdiri atas meja studio dengan lebar minimal 45,7 cm dan zona aktivitas minimal 45 cm. Untuk ketinggian meja studio minimal adalah 73,7 cm, standarisasi ukuran bertujuan untuk memberikan desain furnitur yang ergonomi bagi mahasiswa.



Gambar 25 Ruang Seminar dan Studio Desain  
Sumber : Panero Julius (2003). Dimensi Manusia & Ruang Interior

### 2.5.6 Area Coffee Break

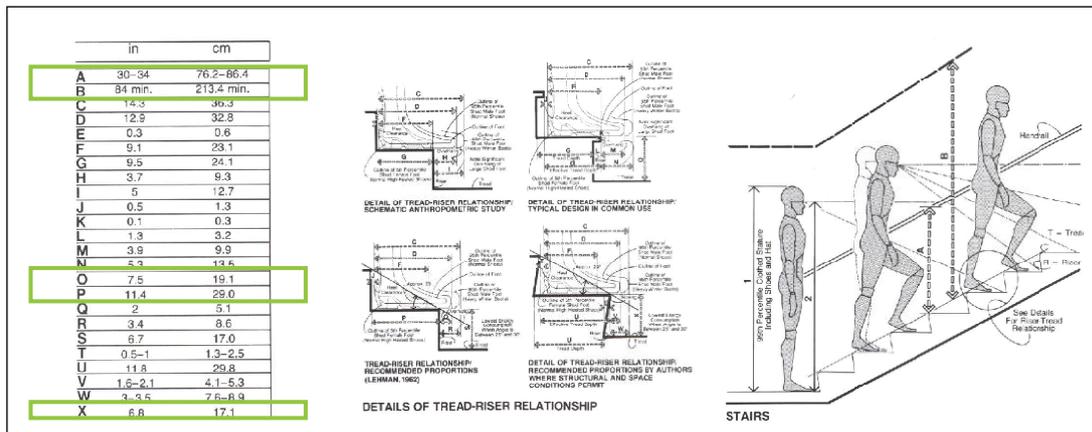
Area *coffee break* terdiri atas meja dengan lebar minimal 45,7 cm. Untuk jarak sirkulasi dari meja *coffee break* adalah 152 cm dengan jarak bersih area duduk 30,5 cm.



Gambar 26 Area Coffee Break  
Sumber : Panero Julius (2003). Dimensi Manusia & Ruang Interior

### 2.5.7 Tangga

Area tangga terdiri atas anak tangga dan *railing* tangga, untuk anak tangga lebar minimal 29 cm dengan kedalaman 19 cm. Sedangkan tinggi *railing* tangga dari anak tangga minimal 76 cm, dan jarak bersih dari anak tangga ke *plafond* untuk area tangga adalah 213,4 cm.



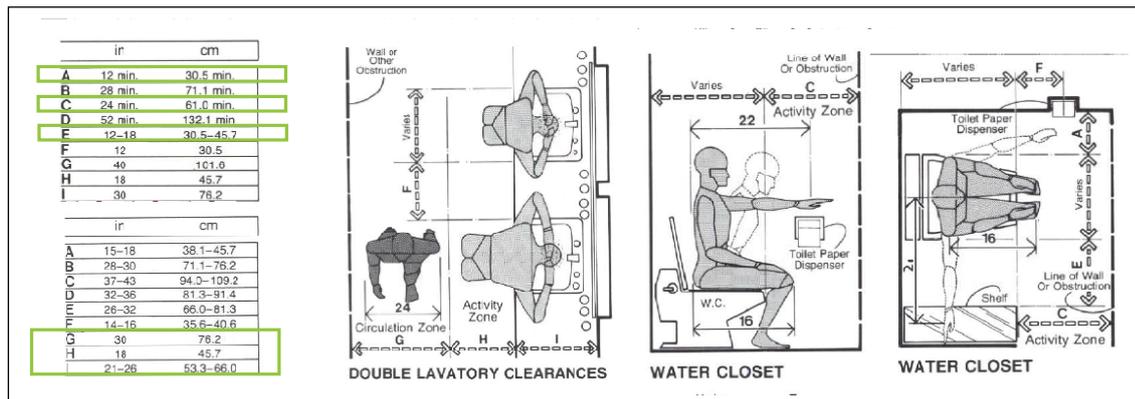
**Gambar 27** Sirkulasi Tangga

Sumber : Panero Julius (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*

### 2.5.8 Toilet

Area kamar mandi terdiri atas area *washtafel* dan closet duduk dalam kubikal. Untuk area closet duduk jarak bersih untuk aktivitas dari closet duduk ke pintu kamar mandi minimal 61 cm. Sedangkan jarak bersih untuk area penyimpanan atau *tissue* dari closet adalah 30 cm.

Area *washtafel* terdiri atas meja *washtafel* dengan lebar minimal 53 cm, kemudian zona aktivitas mencuci tangan adalah minimal 45 cm. Sedangkan zona bersih untuk sirkulasi adalah 76 cm.



**Gambar 28** Dimensi Toilet

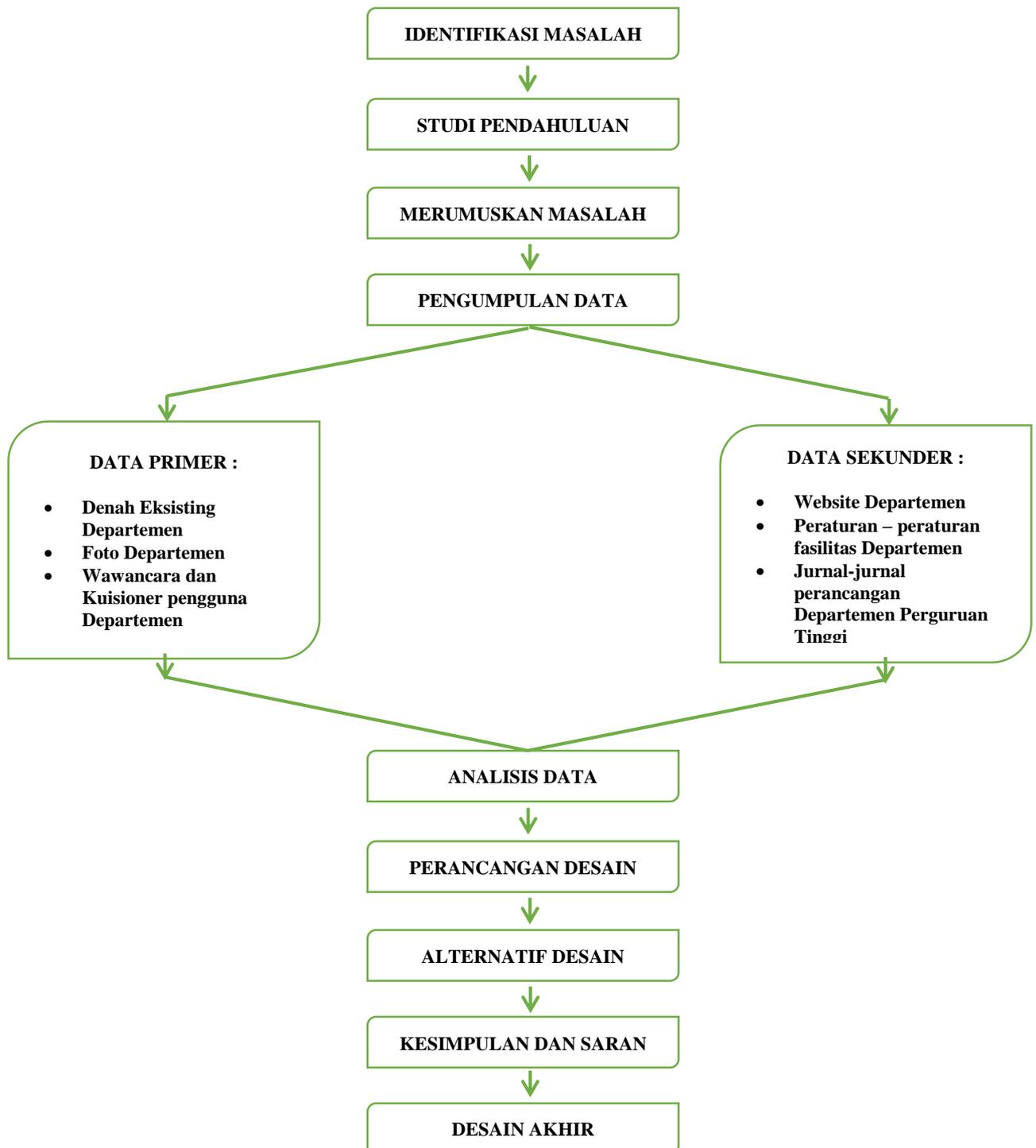
Sumber : Panero Julius (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*

## BAB III

### METODOLOGI DESAIN

#### 3.1 BAGAN PROSES DESAIN

Tujuan perancangan ini untuk memperjelas konsep desain yang diterapkan pada *public space* sesuai dengan permasalahan yang ada. Berikut adalah *mind mapping* metodologi desain yang diterapkan pada perancangan interior Departemen Desain Interior ITS :



Gambar 29 Metodologi Desain

Sumber : Penulis



### **3.2 OBYEK PENELITIAN**

Penelitian dilakukan di Departemen Desain Interior ITS yang terletak di Jalan Teknik Kimia, Keputih, Sukolilo, Surabaya.

### **3.3 TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Tahap pengumpulan data menggunakan langkah-langkah pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dengan cara observasi dengan memosisikan diri sebagai mahasiswa, sedangkan data kuantitatif didapatkan dengan melakukan kuisisioner pada mahasiswa, karyawan dan dosen. Jenis-jenis data yang digunakan dalam metode penelitian adalah sebagai berikut:

#### **3.3.1 Data Primer**

Data primer merupakan data yang diperoleh dari pihak internal Departemen Desain Interior ITS yang mengandung latar belakang pembangunan Departemen, visi dan misi, nilai etika, integritas, kreativitas, inovasi, eksekusi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, kebersamaan sosial dan tanggung jawab sosial yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah observasi, wawancara, dan kuisisioner.

##### **3.3.1.1 Observasi**

Observasi merupakan proses pengamatan suatu objek atau hal secara langsung. Observasi dilakukan di Departemen Desain Interior ITS yang terletak di Jalan Teknik Kimia, Keputih, Sukolilo, Surabaya. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai kondisi riil Departemen Desain Interior ITS. Kondisi riil tersebut meliputi keadaan bangunan *eksisting*, pembagian ruang, fasilitas yang tersedia, elemen interior yang digunakan, dan aktivitas pengguna. Elemen interior yang diamati meliputi lantai, dinding, plafon, furnitur, elemen estetis (material dan warna), pencahayaan (jenis dan warna cahaya), dan penghawaan. Aktivitas pengguna yang dimaksud merupakan aktivitas mahasiswa, dosen, dan karyawan.



### 3.3.1.2 Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung kepada Kepala Departemen Desain Interior ITS, Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT. Wawancara dilakukan untuk mengetahui beberapa data tentang departemen, kondisi eksisting fungsi ruang terutama ruang kelas, dan keluhan, baik dari mahasiswa, dosen, maupun karyawan. Berikut ini daftar pertanyaan yang diajukan kepada pengguna ruang Departemen Desain Interior ITS.

1. Berapa rata-rata kapasitas jumlah pengguna ruang kelas, studio, seminar, ruang dosen?
2. Apakah jenis ruangan yang intens digunakan?
3. Apakah ada keluhan dari pengguna ruang Departemen Desain Interior ITS terkait fasilitas dan kenyamanan ruang kelas? Apa saja keluhan tersebut?
4. Bagaimana sistem penggunaan ruang dan alur sirkulasi di Departemen Desain Interior ITS?
5. Apakah Anda mengalami kesulitan yang berkaitan dengan fasilitas dan sirkulasi saat proses belajar mengajar?
6. Apakah ada fasilitas yang belum tersedia ataupun yang perlu ditambahkan?

### 3.3.1.3 Kuisisioner

Kuisisioner diberikan kepada pengguna ruang Departemen Desain Interior ITS melalui kuisisioner *online*. Total sasaran responden minimal 50 orang. Kuisisioner diberikan untuk mengetahui ketertarikan mahasiswa, dosen dan karyawan terhadap konsep *Modern Creative Multipurpose Room* dan kenyamanan pengguna terkait fasilitas ruang departemen.

### 3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder didapat melalui literatur seperti buku dan *e-book*, artikel dari media elektronik / internet, dan studi eksisting.



### 3.3.2.1 Literatur

Studi literatur merupakan mencari referensi teori yang relevan melalui buku, jurnal, artikel, dan situs internet. Tujuan dari studi literatur adalah untuk memperkuat dan melengkapi data yang didapatkan serta sebagai dasar teori dalam mendesain. Data yang dikumpulkan melalui studi literatur adalah kajian mengenai subyek desain (departemen dan hal yang terkait), obyek desain (Departemen Desain Interior ITS), konsep desain (*style*, ergonomi, dan elemen interior), dan studi perbandingan.

## 3.4 TAHAP ANALISIS DATA

Metode analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analitis, yaitu metode yang menganalisa kembali setiap hal yang ada dalam perancangan (Putri, Wardhana, dan Anggraita, 2016). Metode analitis yang digunakan yaitu metode analisa deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan dengan melakukan analisa dan pengamatan kebutuhan pengguna. Hasil penelitian yang diperoleh tidak bersifat statistik dan akan dianalisa dengan kalimat-kalimat penjelasan. Data yang akan dianalisa adalah sebagai berikut.

- 3.4.1 **Analisis segmen**, yaitu analisis tentang faktor pengguna ruang berupa gaya hidup, pendidikan, strata sosial, umur dan karakteristik user.
- 3.4.2 **Analisis aktivitas**, yaitu analisis tentang kegiatan baik kebutuhan sarana dan juga fasilitas-fasilitas Departemen Desain Interior ITS. Analisis aktivitas dilakukan untuk menentukan sirkulasi, hubungan antar ruang, fungsi ruang dan kebutuhan ruang.
- 3.4.3 **Analisis pengguna**, yaitu analisis tentang user/pengguna yang melakukan aktivitas di Departemen Desain Interior ITS diantaranya mahasiswa, dosen dan karyawan.
- 3.4.4 **Analisis penghawaan**, yaitu analisis tentang penghawaan yang digunakan di dalam Departemen Desain Interior ITS dan pengaruhnya pada kenyamanan pengguna.

- 3.4.5 **Analisis Pencahayaan**, yaitu analisis tentang pencahayaan yang digunakan di dalam Departemen Desain Interior ITS, jenis pencahayaan berdasarkan fungsi dan pengaruhnya pada kenyamanan pengguna.
- 3.4.6 **Analisis Sirkulasi**, yaitu analisis tentang jalur sirkulasi dalam Departemen Desain Interior ITS, yang meliputi jalur sirkulasi koridor, ruang kelas, ruang studio.
- 3.4.7 **Analisis Ruangan**, yaitu analisis tentang pembagian ruang dalam Departemen Desain Interior ITS berdasarkan fungsi, pembagian zonasi publik, non-publik dan privat.

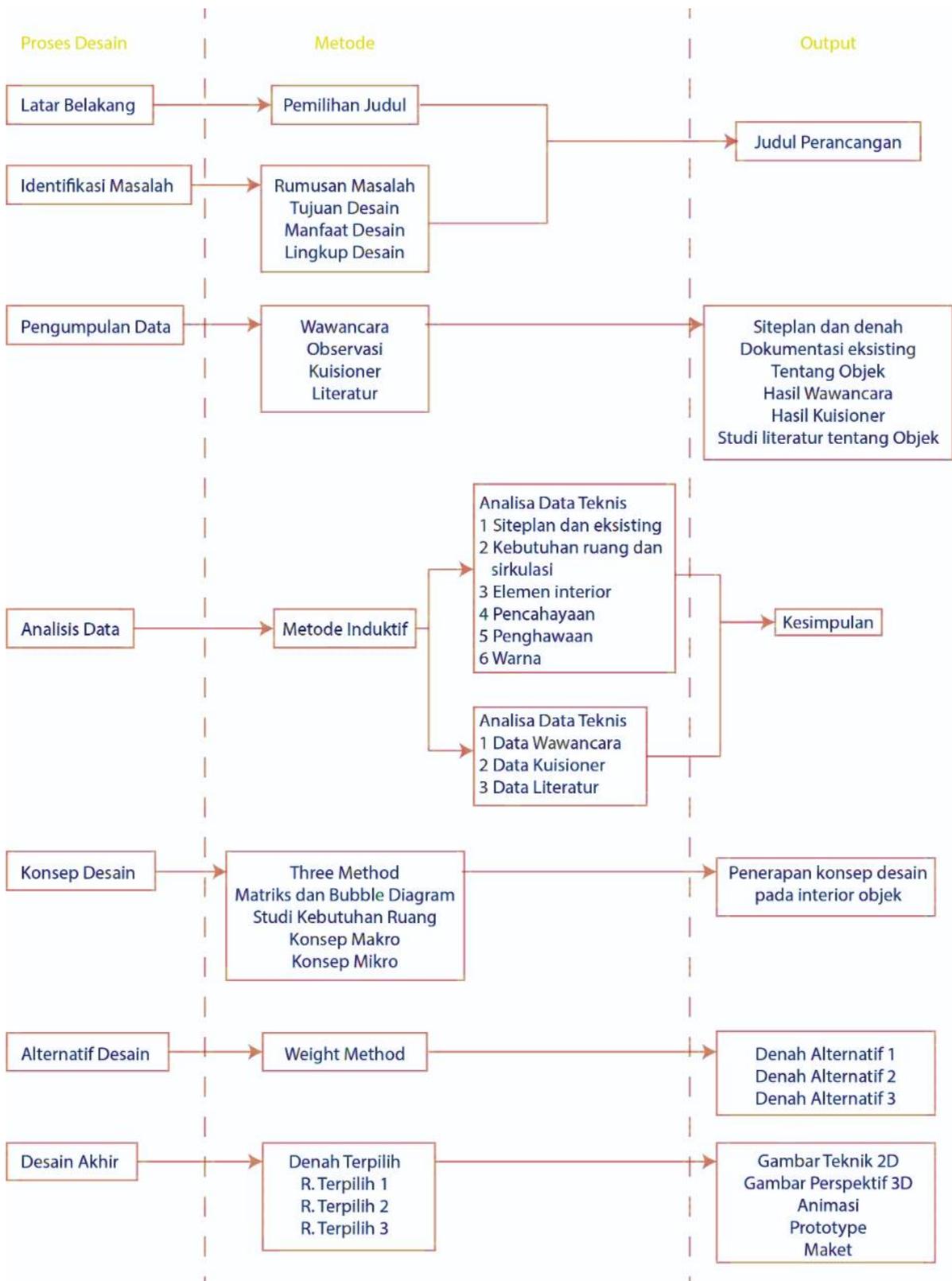
### 3.5 TAHAP DESAIN

Tahapan desain merupakan proses visualisasi konsep pada desain interior, yaitu proses perubahan ide desain ke dalam desain nyata. Dengan menggunakan metode *Heuristik* yang dapat diperoleh dengan menggunakan hipotesis analogi, intuisi dan kemampuan inferatif, kreatifitas dan kejelian dalam menemukan ide yang unik dan orisinal. Pada tahap ini dibentuklah alternatif-alternatif desain yang mendukung konsep desain. Gagasan ide yang dibuat mencakup kebutuhan ruang dan fasilitas, sirkulasi, visualisasi bentuk, warna, dan elemen interior lainnya.



**Gambar 30** Tree Method

Sumber : Penulis



Gambar 31 Tahapan Desain

Sumber : Penulis



### **3.6 DESAIN AKHIR**

Perwujudan desain akhir dari konsep desain yang dirancang berdasarkan analisis data dan data eksisting yang menjadi solusi dari permasalahan desain.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



## BAB IV

### ANALISA DATA

Dalam proses perencanaan desain interior data-data yang valid diperlukan untuk menunjang proses analisis. Data tersebut dibagi menjadi dua kategori yaitu data fisik yang didapat dari literatur, buku dan jurnal, sedangkan data non fisik yaitu data yang didapat dari survei pada objek riset. Data non fisik terdiri dari hasil observasi lapangan, interview, dan kuisisioner.

Pada desain interior Departemen Desain Interior ITS, pengumpulan data non fisik dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu pengumpulan data observasi, interview dan pengumpulan data kuisisioner. Hasil pengumpulan data non fisik adalah sebagai berikut :

#### 4.1 OBSERVASI

Observasi dilakukan secara langsung pada Departemen Desain Interior yang terletak di Jalan Teknik Kimia, Sukolilo, Surabaya merupakan jalan raya dalam lingkungan ITS yang cukup ramai dilalui oleh kendaraan bermotor. Departemen ini satu lokasi dengan gedung Desain Produk Industri, bersebrangan dengan gedung Robotika ITS.

Departemen Desain Interior buka setiap hari Senin - Jumat mulai pukul 08.00 sampai dengan pukul 16.00 WIB. Khusus laboratorium komputer 24 jam karena digunakan oleh mahasiswa tingkat akhir. Elemen interior yang digunakan oleh Departemen Desain Interior diobservasi untuk mengetahui karakteristik Modern yang digunakan dan ciri khas interior Departemen. Elemen interior yang digunakan oleh Departemen Desain Interior dijelaskan pada tabel berikut.

**Tabel 12** Hasil Obervasi

Sumber : Penulis

<b>Elemen Interior</b>	<b>Deskripsi</b>
Lantai	Koridor, laboratorium komputer: keramik abu-abu <i>glossy</i> 40 x 40 cm. Ruang kelas, studio, ruang baca: keramik putih <i>glossy</i> 40 x 40 cm.



	Kamar mandi : keramik abu-abu <i>glossy</i> 30 x 30 cm.
Dinding	Koridor, lab komputer: dinding bata, <i>finishing</i> cat. Ruang kelas, studio, ruang baca: dinding bata, <i>finishing</i> cat mural. Kamar mandi : dinding bata, <i>finishing</i> cat.
Plafond	Semua area : plafon <i>gypsum finishing</i> cat putih.
Furnitur	Meja dan kursi studio kombinasi kayu dan pipa besi, Meja ruang dosen dari material kayu.
Elemen Estetis	Kreasi mural mahasiswa pada background belakang ruang kelas, karya 3D mahasiswa yang digunakan sebagai dekorasi ruang <i>workshop</i> .
Pencahayaan	Pencahayaan alami didapatkan dari dinding samping yang menggunakan jendela kaca. Pencahayaan buatan menggunakan lampu <i>downlight</i> . Warna cahaya yang digunakan adalah <i>warm white</i> .
Penghawaan	AC split Dapur : <i>exhaust fan</i>



## 4.1.1 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

### 4.1.1.1 Studi Pengguna

Pengguna ruang Departemen Desain Interior ITS terbagi menjadi tiga yaitu :

a. Mahasiswa

Mahasiswa Desain Interior terdiri dari mahasiswa baru, mahasiswa *middle* dan mahasiswa tingkat akhir. Usia mahasiswa berkisar 18-25 tahun. Untuk mahasiswa terdapat jadwal mata kuliah, sehingga adanya pembagian waktu penggunaan ruang kelas dan ruang studio.

b. Dosen

Tenaga pengajar Departemen Desain Interior ITS berjumlah 12 orang pengajar. Pengajar tersebut dikategorikan berdasarkan keahlian dasar yaitu Dosen Laboratorium Perilaku dan Lingkungan Interior, Dosen Laboratorium Estetika dan Budaya, Serta Dosen Laboratorium Sains Interior. Tugas pokok dan fungsi dosen secara eksplisit tertera pada pasal 1 ayat 2 Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, bahwa “Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat”.

c. Karyawan

Tenaga Tata Usaha yang membantu proses administrasi kemahasiswaan dan operasional unit kerja berjumlah 8 orang. Terdiri atas Kepala Subbagian Umum, Staf Administrasi Akademik, Staf Administrasi Umum, Kemahasiswaan, Alumni, kemudian Teknisi Komputer, Staf Ruang Baca, Pramu Kantor, Petugas Parkir, Kebersihan dan Keamanan.

### 4.1.1.2 Studi Ruang

Berikut merupakan tabel studi aktivitas pengguna Departemen Desain Interior ITS dengan kebutuhan ruang.



**Tabel 13** Studi Aktivitas Pengguna Departemen Desain Interior ITS

Sumber : Penulis

No.	AKTIVITAS			KEBUTUHAN RUANG
	MAHASISWA	DOSEN	KARYAWAN	
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Asistensi dengan dosen</li> <li>Diskusi perihal FRS</li> <li>ACC Skem</li> <li>Tanda tangan surat atau proposal perijinan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menilai Tugas / karya Mahasiswa</li> <li>Makan siang</li> <li>Membuat jadwal mata kuliah</li> <li>Asistensi dengan mahasiswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Administrasi</li> <li>Pengecekan data mahasiswa</li> <li>Pusat informasi departemen</li> <li>Membersihkan lantai</li> <li>Mengelap meja</li> <li>Mengisi ulang air minum botol dosen</li> </ul>	RUANG DOSEN
2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diundang dosen untuk ikut rapat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rapat perihal akademik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyalakan AC dan lampu</li> <li>Diundang dosen untuk ikut rapat</li> <li>Membersihkan lantai</li> <li>Mengelap meja</li> </ul>	RUANG RAPAT
3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dipanggil Kepala Departemen untuk menghadap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menilai Tugas / karya Mahasiswa</li> <li>Makan siang</li> <li>Membuat jadwal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dipanggil Kepala Departemen untuk menghadap</li> <li>Membersihkan lantai</li> <li>Mengelap meja</li> </ul>	RUANG PIMPINAN + RUANG TAMU
4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengikuti seminar internal</li> <li>Menyiapkan ruang seminar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengisi seminar</li> <li>Menghadiri seminar sebagai perwakilan departemen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyalakan AC dan lampu</li> <li>Membersihkan lantai</li> <li>Mengelap meja dan kursi</li> </ul>	RUANG SEMINAR
5.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fotokopi dokumen</li> <li>Mencetak dokumen</li> <li>Membeli alat tulis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fotokopi dokumen</li> <li>Mencetak dokumen</li> <li>Membeli alat tulis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fotokopi dokumen</li> <li>Mencetak dokumen</li> <li>Membeli alat tulis</li> </ul>	BUSINESS CENTER
6.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memasang karya</li> <li>Melepas karya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apresiasi karya</li> <li>Menilai hasil karya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apresiasi karya</li> <li>Sesuai instruksi dosen, menginformasikan kepada mahasiswa bahwa karya harus segera diambil</li> </ul>	GALERI TETAP
7.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Makan dan minum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Makan dan minum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membersihkan lantai</li> <li>Mengelap meja</li> <li>Mempersiapkan coffee break</li> </ul>	AREA MAKAN & COFFEE BREAK
8.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Duduk menunggu dosen untuk asistensi</li> <li>Berdiskusi dengan mahasiswa lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Duduk untuk istirahat</li> <li>Berdiskusi dengan mahasiswa</li> <li>Menerima tamu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membersihkan lantai</li> <li>Mengelap meja</li> </ul>	AREA TAMU
9.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyimpan barang</li> <li>Mengambil barang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memastikan barang mahasiswa tidak ada yang diletakkan sembarangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membersihkan lantai</li> <li>Memastikan barang mahasiswa tidak ada yang diletakkan sembarangan</li> </ul>	AREA SIMPAN SEMENTARA
10.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Asistensi dengan dosen</li> <li>Diskusi dengan mahasiswa lain</li> <li>Presentasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengabsen kehadiran mahasiswa</li> <li>Mengajar teori Desain</li> <li>Menilai hasil presentasi</li> <li>Mengadakan ujian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyalakan AC dan lampu</li> <li>Membersihkan lantai</li> <li>Mengelap meja dan kursi</li> </ul>	RUANG KELAS
11.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Asistensi dengan dosen</li> <li>Diskusi dengan mahasiswa lain</li> <li>Progres perancangan</li> <li>Bersantai untuk mencari inspirasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengabsen kehadiran mahasiswa</li> <li>Memberi arahan konsep Desain</li> <li>Berdiskusi dengan mahasiswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyalakan AC dan lampu</li> <li>Membersihkan lantai</li> <li>Mengelap meja dan kursi</li> </ul>	RUANG STUDIO
12.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Beraktivitas bebas</li> <li>Belajar</li> <li>Berdiskusi</li> <li>Mengerjakan tugas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bersantai</li> <li>Berdiskusi dengan mahasiswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membersihkan lantai</li> <li>Mengelap meja dan kursi</li> </ul>	SELAZAR dan COWORKING AREA
13.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Beraktivitas bebas</li> <li>Belajar</li> <li>Berdiskusi</li> <li>Mengerjakan tugas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bersantai</li> <li>Berdiskusi dengan mahasiswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membersihkan lantai</li> <li>Mengelap meja dan kursi</li> </ul>	SELAZAR dan BUSINESS START UP AREA
14.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Beraktivitas bebas</li> <li>Belajar</li> <li>Berdiskusi</li> <li>Mengerjakan tugas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bersantai</li> <li>Berdiskusi dengan mahasiswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membersihkan lantai</li> <li>Mengelap meja dan kursi</li> </ul>	AREA KOLABORASI INDUSTRI
15.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencuci tempat bekal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencuci tempat bekal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memasak</li> <li>Mencuci piring</li> <li>Menyajikan makanan untuk dosen</li> </ul>	AREA SERVIS + PANTRY
16.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buang air kecil</li> <li>Buang air besar</li> <li>Mencuci tangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buang air kecil</li> <li>Buang air besar</li> <li>Mencuci tangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buang air kecil</li> <li>Buang air besar</li> <li>Mencuci tangan</li> <li>Membersihkan kamar mandi</li> </ul>	TOILET



Berdasarkan analisa studi aktivitas pengguna, dapat diprogramkan kebutuhan fasilitas yang sesuai untuk mewadahi aktivitas yang terjadi di Departemen Desain Interior ITS. Berikut hasil program kebutuhan fasilitas menurut hasil pembagian ruang dan aktivitas.

**Tabel 14** Studi Ruang, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang

Sumber : Penulis

NO	RUANG & AKTIVITAS	FURNITUR	DIMENSI (M <sup>2</sup> )	JUMLAH	SIRKULASI	KEBUTUHAN RUANG (M <sup>2</sup> )	DENAH
1	Ruang Dosen	Meja Kantor Kursi Kantor Lemari Arsip Dispenser Meja Makan Kursi Makan	1.2x0.6x0.78 M = 0.56 0.5x0.52x0.45 M = 0.18 0.9x0.87x1 M = 0.78 0.42x0.42x1.1 M = 0.19 1.2x1.8x0.79 M = 1.7 0.45x0.48x0.5 M = 0.11	15 15 4 1 1 8	1:1 1:3 1:2 1:2 1:1 1:2	16.99	
2	Ruang Rapat	Meja Rapat Kursi Rapat Credenza	1.2x2x0.8 M = 1.92 0.5x0.52x0.45 M = 0.12 0.4x1.2x0.65 M = 0.31	1 10 1	1:2 1:3 1:2	3.13	
3	Ruang Pimpinan & Ruang Tamu	Meja Kantor Kursi Kantor Lemari Arsip Sofa Single Sofa Double Coffee Table Side Table	1.2x0.6x0.78 M = 0.56 0.5x0.52x0.45 M = 0.12 0.9x0.87x1 M = 0.78 0.65x0.7x0.78 M = 0.35 0.65x1.4x0.78 M = 0.71 0.5x1.1x0.45 M = 0.25 0.45x0.48x0.45 M = 0.01	1 3 1 2 1 1 1	1:1 1:3 1:2 1:3 1:3 1:1 1:1	3.37	
4	Ruang Seminar	Kursi Audience Meja Rapat Kursi Rapat	0.45x0.48x0.49 M = 0.01 0.8x1.95x0.7 M = 1.09 0.5x0.52x0.45 M = 0.11	80 2 5	1:3 1:1 1:3	2.29	
5	Business Center	Etalase Meja Kasir Kursi Kasir	0.5x1.2x1.5 M = 0.9 0.5x1x0.7 M = 0.35 0.45x0.48x0.49 M = 0.1	1 1 1	1:2 1:1 1:3	1.35	
6	Galeri Karya Tetap	Standing Display Etalase Kursi Tunggu	0.49x0.65x1.5 M = 0.48 0.5x1.2x1.5 M = 0.9 0.49x1.5x0.49 M = 0.36	5 1 1	1:1 1:1 1:3	3.66	
7	Area Makan & Coffee Break Seminar	Meja Makan Kursi Makan	0.5x3x0.7 M = 1.05 0.45x0.48x0.5 M = 0.108	1 10	1:1 1:3	2.13	

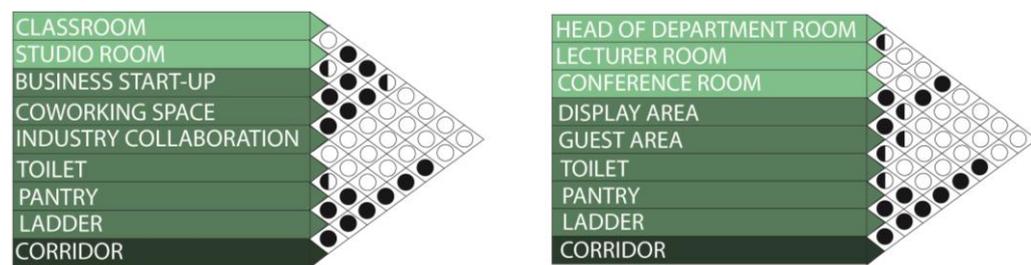


8	Area Tamu	Sofa Single Side Table	0.65x0.7x0.78 M = 0.35 0.45x0.48x0.45 M = 0.09	4 1	1:3 1:1	1.49	
9	Area Simpan Sementara	Locker Barang	0.45x2.7x1.7 M = 2.06	1	1:2	2.06	
10	Ruang Kelas	Kursi Audiance Meja Dosen Kursi Dosen Papan Tulis Locker	0.45x0.48x0.49 M = 0.1 1.2x0.6x0.78 M = 0.56 0.5x0.52x0.45 M = 0.11 0.2x1.98x2.15 M = 0.85 0.45x2.7x1.7 M = 2.06	40 1 1 1 1	1:3 1:1 1:3 1:2 1:2	7.58	
11	Ruang Studio	Meja Studio Kursi Studio Meja Dosen Kursi Dosen Locker	0.6x1.2x0.7 M = 0.5 0.49x0.48x0.5 M = 0.18 1.2x0.6x0.78 M = 0.56 0.5x0.52x0.45 M = 0.12 0.45x2.7x1.7 M = 2.07	60 60 1 1 1	1:1 1:3 1:1 1:3 1:2	43.55	
12	Selazar Coworking Area	Meja Kerja Kursi Kerja Papan Tulis Mini	0.5x2x0.7 M = 0.7 0.49x0.48x0.5 M = 0.12 0.2x1x2 M = 0.4	1 6 1	1:1 1:3 1:2	1.82	
13	Selazar Business Start Up Area	Meja Craft Kursi Craft Etalase	0.5x1x0.7 M = 0.35 0.49x0.48x0.5 M = 0.12 0.5x1.2x1.5 M = 0.9	1 3 1	1:1 1:3 1:1	1.61	
14	Area Kolaborasi Industri	Etalase Standing Display Meja Kerja Kursi Kerja	0.5x1.2x1.5 M = 0.9 0.49x0.65x1.5 M = 0.48 0.5x1.5x0.7 M = 0.12 0.49x0.48x0.5 M = 0.12	1 3 1 3	1:1 1:1 1:1 1:3	2.82	
15	Area Servis & Pantry	Kitchen Set Meja Makan Kursi Makan	0.7x1.79x2 M = 2.51 1x1x0.7 M = 0.7 0.45x0.48x0.5 M = 0.11	1 1 4	1:2 1:1 1:3	3.65	
16	Toilet	Washtafel Cubicle Closet Urinoir	0.65x0.49x0.86 M = 0.27 1.15x1.27x2 M = 2.92 0.49x0.72x0.45 M = 0.16 0.28x0.49x0.52 M = 0.07	2 6 6 2	1:1 1:1 1:1 1:1	19.16	
TOTAL						117.66	

#### 4.1.2 Analisis Sirkulasi

Analisis alur dan sirkulasi disesuaikan dengan aktivitas pengguna Departemen Desain Interior ITS. Berdasarkan hasil observasi alur dan sirkulasi pada ruang dosen, ruang workshop eksisting masih dapat dioptimalkan, dikarenakan ukuran ruang yang terbatas dan penataan *layout furniture* membuat ruangan tampak sempit. Sirkulasi yang baik memperhatikan jangkauan ruangan sesuai dengan alur aktivitas atau kegiatan yang terjadi dengan tidak mengganggu aktivitas lain. Sehingga aktivitas pengguna lebih efisien dan efektif. Hal tersebut dapat mempengaruhi optimalnya penggunaan ruang pada sebuah bangunan. Berdasarkan aktivitas-aktivitas yang ada dan meninjau standar hubungan ruang pada Departemen Desain Interior ITS didapatkan analisa hubungan ruang sebagai berikut :

##### 4.1.2.1 Diagram Matriks



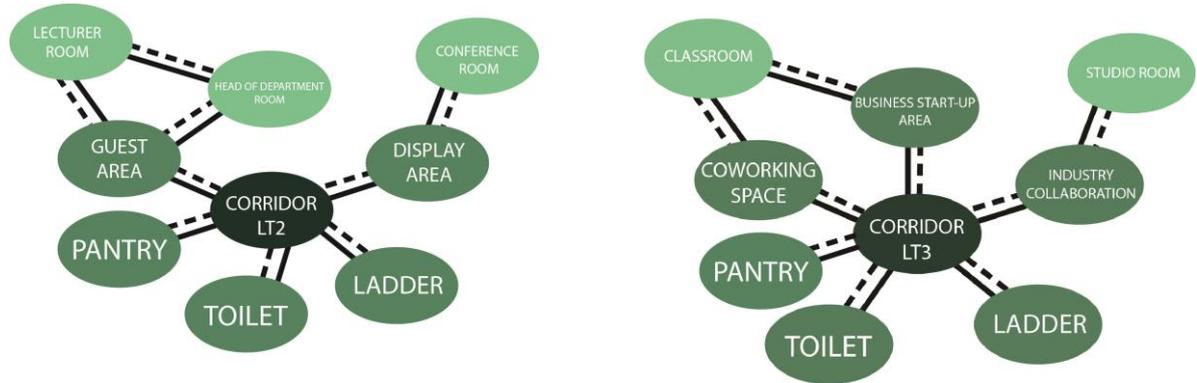
WARNA	KETERANGAN
●	Berhubungan
○	Tidak Berhubungan
◐	Seharusnya Berhubungan

Gambar 32 Diagram Matriks

Sumber : Penulis

##### 4.1.2.2 Bubble Diagram

Selain berkaitan dengan jangkauan, pembagian ruangan juga disesuaikan dengan kelompok tingkat privasi sebuah ruangan sehingga keamanan dan kenyamanan ruang semakin baik. Berikut ini adalah diagram interaksi antar ruang sesuai dengan jalur umum dan jalur khusus serta tingkat privasi sebuah ruangan:



GARIS	KETERANGAN
	Mahasiswa, Dosen, Karyawan
	Tamu

**Gambar 33** Bubble Diagram

Sumber : Penulis

### 4.1.3 Analisis Interior

#### 4.1.3.1 Analisis Bentuk

Pada bangunan Departemen Desain Interior ITS bentukan bangunan mengacu pada bentuk fasad Departemen Desain Produk Industri, tetapi untuk perencanaan gedung mandiri sudah banyak perombakan seperti penambahan bentukan persegi panjang sebagai elemen estetis eksterior pada jendela luar, dan aplikasi sekat-sekat dari *gypsum* untuk memisah ruangan-ruangan interior.



**Gambar 34** Tampak Luar Koridor Departemen Desain Interior ITS

Sumber : <http://www.its.ac/interior/id/>

#### 4.1.3.2 Analisis Ruang

Warna yang digunakan pada interior Ruang Kantor Dosen 206, Ruang Kelas 305, 309, Ruang Baca 308, Ruang Laboratorium Komputer 306, dan Ruang *Workshop* 101-104 dominan putih pada dinding ruangan, dan warna biru pada *gate* pintu masuk ruangan. Beberapa area *background* kelas dipenuhi gambar mural hasil karya *Interior Project* para mahasiswa. Tidak ada tema warna spesifik

dan warna furnitur cenderung netral yaitu hitam, putih, coklat, abu-abu. Pada area dinding eksterior ruang workshop juga dipenuhi gambar mural hasil karya *Interior Project* para mahasiswa.



**Gambar 35** Ruang Dosen Departemen Desain Interior ITS

Sumber : Penulis

Ruang Dosen terdiri atas area Tata Usaha, Area Dosen, Area Kepala Departemen, dan Area Rapat. Tidak terdapat sekat pembatas untuk memberikan kesan luas. Untuk ruang print menjadi satu dengan Ruang Laboratorium Komputer 306 berukuran 2 m x 2.5 m dengan sekat dari material *stainless stell* yang hanya boleh beroperasi saat tidak ada proses belajar mengajar.



**Gambar 36** Ruang Kelas dan Worksuop Departemen Desain Interior ITS

Sumber : <http://www.its.ac/interior/id/>

Pada Ruang Kelas 305 dan 309 furnitur yang tersedia yaitu kursi belajar lengkap dengan meja samping, papan tulis, proyektor, meja dan kursi dosen. Sedangkan Ruang Laboratorium Komputer 306 terdapat  $\pm$  40 set komputer, dengan furnitur meja studio, kursi kayu, lemari arsip dari material MDF yang menutupi dinding belakang kelas.



**Gambar 37** Laboratorium Komputer Departemen Desain Interior ITS

Sumber : <http://www.its.ac/interior/id/>

Ruang Baca 308 merupakan perpustakaan yang menyimpan jurnal Tugas Akhir, Buku Laporan Kerja Profesi, Buku Ide Arsitek maupun Ide Interior Nasional dan Internasional. Tidak tersedia meja dan kursi baca, karena fungsinya untuk membaca dengan teknik lesehan, terdapat 1 set komputer lengkap dengan meja dan kursinya untuk administrasi ruang baca. Terdapat area *display* material di sebelah kiri ruangan.

#### 4.1.3.3 Analisis Penghawaan dan Pencahayaan

Penghawaan pada bangunan menggunakan penghawaan alami dan buatan. Untuk koridor masih menggunakan penghawaan alami, yakni melalui jendela, sedangkan untuk ruang kelas, ruang dosen, ruang workshop, ruang baca menggunakan AC *Split Duct* untuk menjaga suhu ruangan agar tidak panas.



**Gambar 38** Sistem Penghawaan Ruang Dosen Departemen Desain Interior ITS

Sumber : Penulis

Pencahayaan pada bangunan ada dua macam, yaitu : pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami menggunakan jendela di dinding luar ruangan dan pencahayaan buatan menggunakan lampu *Floresenrecessed* (TL). Pada siang dan pagi hari, penggunaan lampu TL tidak terlalu dibutuhkan karena masih terang. Lampu TL digunakan sebagai *general lighting*.

#### 4.1.3.4 Analisis *Anthropometri* dan Ergonomi

Keterbatasan luas yang menjadi awal permasalahan dari analisa ini. Terbatasnya jumlah ruang kelas, serta kebutuhan fungsi ruang yang semakin kompleks mengakibatkan kenyamanan dan standar minimum fungsi ruang Departemen terabaikan. Sehingga perlu adanya redesain dengan menerapkan regulasi standar, memaksimalkan fungsi ruang dan mengedepankan kenyamanan pengguna ruang.

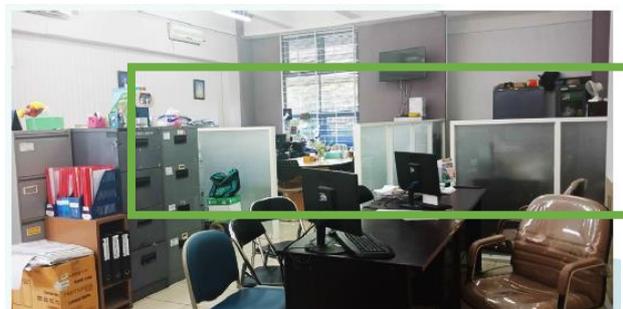


**Gambar 39** Jarak antar meja Ruang Dosen Departemen Desain Interior ITS

Sumber : pribadi

#### 4.1.3.5 Analisis *Zoning*

Pada ruang dosen jarak antar meja, dan jarak dari meja ke dinding partisi terlalu berdekatan dan tidak memenuhi standar ergonomi. Hal ini dapat mengurangi tingkat kenyamanan dosen saat proses asistensi dan penilaian tugas. Selain itu fungsi sekat pembatas yang ada di ruang dosen kurang optimal. Hal ini mengurangi privasi dan ketenangan bagi masing-masing pengguna.



**Gambar 40** Sekat pembatas Ruang Dosen Departemen Desain Interior ITS

Sumber : pribadi



#### 4.1.3.6 Analisis Fasilitas

Pada bangunan Departemen Desain Interior belum mengakomodasi ruang untuk makan siang dan beribadah secara mandiri, sehingga makan siang dilakukan di kantin lantai 3, dan ibadah di musholla lantai 1 Departemen Desain Produk Industri. Ruangan-ruangan di Departemen belum mengakomodasi tempat istirahat, area *coworking space*, pusat bisnis sehingga istirahat dilakukan di dalam kantor atau kelas.

## 4.2 INTERVIEW

### 4.2.1 Analisis Hasil Interview

Waktu : 17 Februari 2019

Tempat : Ruang Dosen

Narasumber : Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.

**Tabel 15** Hasil Interview

Sumber :Penulis

Pertanyaan	Jawaban
A. Berapa rata-rata kapasitas jumlah pengguna ruang kelas, studio, seminar, ruang dosen?	Ruang Kelas 305, 306, 309 ±40 orang Ruang Dosen ±20 orang Ruang Workshop 101, 102 ±60 orang
B. Apakah jenis ruangan yang intens digunakan?	Ruang Kelas dan Ruang Studio
C. Apakah ada keluhan dari pengguna ruang Departemen Desain Interior ITS terkait fasilitas dan kenyamanan ruang kelas? Apa saja keluhan tersebut?	Suhu ruangan panas dan kurang area diskusi eksternal
D. Bagaimana sistem penggunaan ruang dan alur sirkulasi di Departemen Desain Interior ITS?	Cukup baik, untuk rencana pembangunan gedung baru bisa diperbaiki lagi kedepannya
E. Apakah Anda mengalami kesulitan yang berkaitan dengan fasilitas dan sirkulasi saat proses belajar mengajar?	Setiap ruang punya kekurangan, oleh karena itu perlu ada redesain.
F. Apakah ada fasilitas yang belum tersedia ataupun yang perlu ditambahkan?	Area <i>Coworking Space</i> , <i>Business Start-Up</i> , Kolaborasi Industri, dll

Berdasarkan tabel hasil wawancara di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

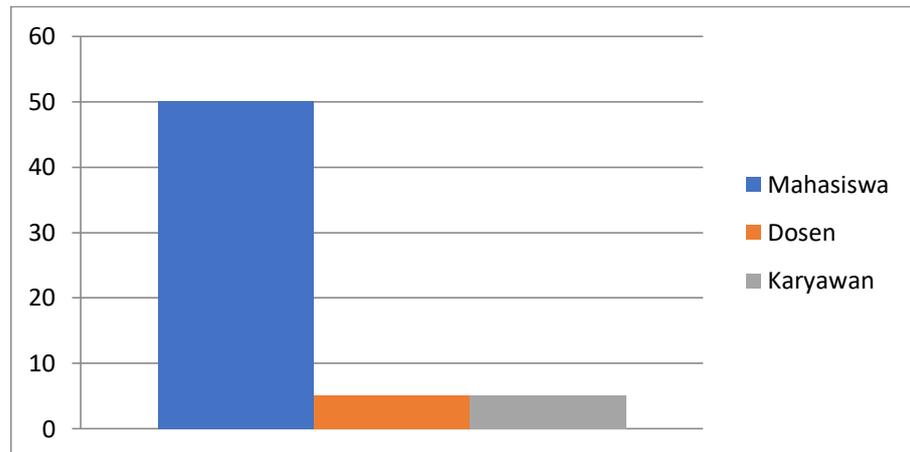
- 1) Penghawaan Ruang Kelas masih dapat dioptimalkan.
- 2) Ruang yang paling sering digunakan adalah Ruang Kelas dan Ruang Workshop.
- 3) Penambahan fungsi area pada koridor akan diterapkan dalam bangunan baru.



## 4.3 KUISIONER

### 4.3.1 Analisis Hasil Kuisisioner

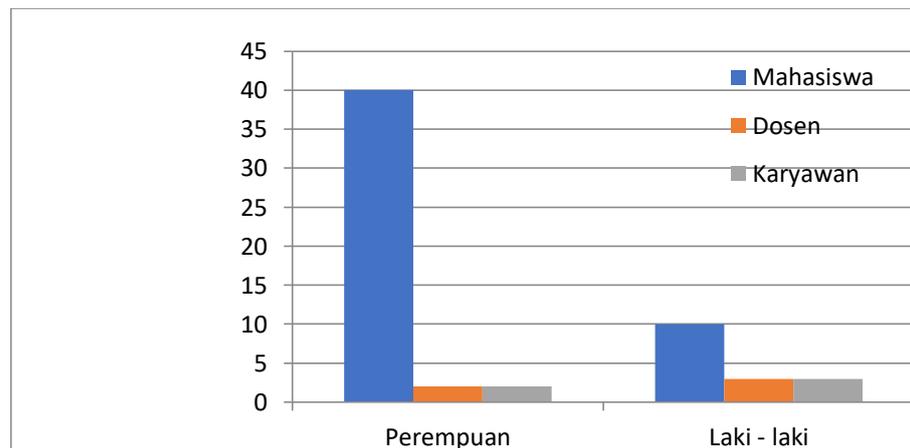
#### A. Jumlah Responden



**Grafik 1** Jumlah Responden

Berdasarkan hasil kuisisioner online jumlah responden yang mengisi adalah 60 orang, 50 orang adalah mahasiswa, 5 dosen, dan 5 karyawan. Mahasiswa angkatan 2018 ada 10 orang, 2017 ada 14 orang, 2016 ada 20 orang, 2015 ada 6 orang.

#### B. Jenis Kelamin Responden

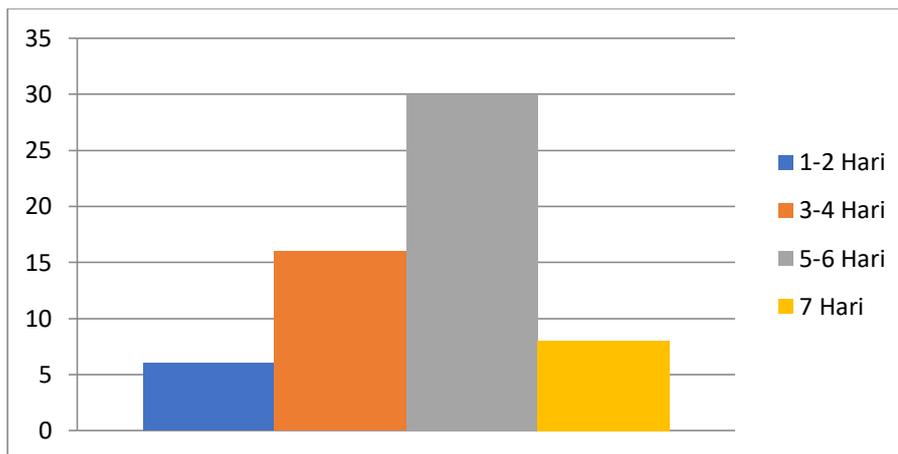


**Grafik 2** Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan hasil kuisisioner jenis kelamin responden adalah 50 perempuan dan 10 orang laki-laki. Kategori usia responden adalah 29 orang berusia 15-20 tahun, 21 orang berusia 21-25 tahun, 2 orang berusia 31-35 tahun, dan 8 orang berusia 36 tahun keatas.



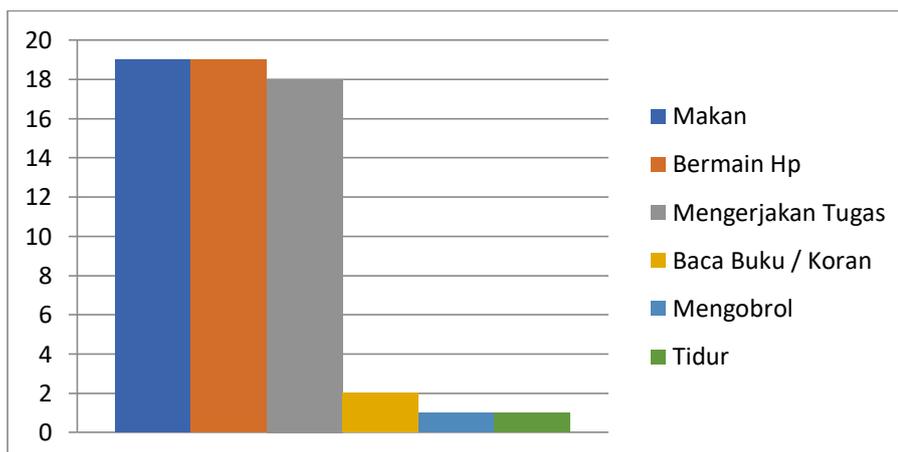
### C. Tingkat Kunjungan



**Grafik 3** Tingkat kunjungan Responden

Berdasarkan hasil kuisioner tingkat kunjungan responden dalam kurun satu minggu adalah 30 orang untuk 1-2 hari, 16 orang untuk 3-4 hari, 8 orang untuk 7 hari, dan 6 orang untuk 1-2 hari dalam seminggu. Kategori lama aktivitas reponden di departemen adalah 34 orang selama 4-6 jam, 14 orang selama 7-9 jam, dan 2 orang selama 1-3 jam.

### D. Aktivitas Sebelum Kelas Dimulai



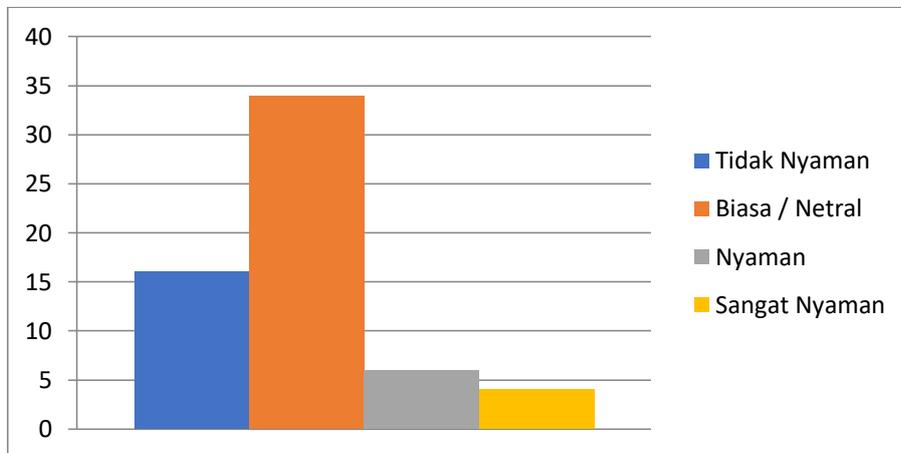
**Grafik 4** Aktivitas Sebelum Kelas Dimulai Responden

Berdasarkan hasil kuisioner aktivitas sebelum kelas dimulai responden adalah 19 orang memilih untuk makan, 19 orang memilih untuk bermain *Handphone*, 18 orang memilih untuk mengerjakan tugas, 2 orang memilih untuk membaca buku, 1 orang memilih untuk mengobrol, 1 orang memilih untuk tidur.



Kategori aktivitas responden saat jam istirahat adalah 24 orang memilih untuk makan, 20 orang memilih untuk bermain *Handphone*, 15 orang memilih untuk mengerjakan tugas, 14 orang memilih untuk sholat, 13 orang memilih untuk asistensi, 3 orang memilih untuk membaca buku.

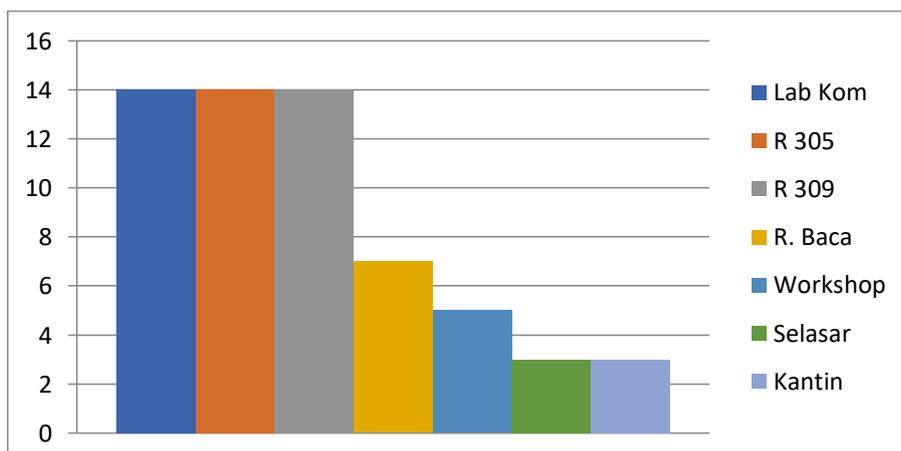
### E. Tingkat Kenyamanan Responden dengan Fasilitas Departemen



**Grafik 5** Tingkat Kenyamanan Responden dengan Fasilitas Departemen

Berdasarkan hasil kuisioner tingkat kenyamanan responden dengan fasilitas departemen adalah 34 orang merasa biasa / netral, 16 orang merasa tidak nyaman, 6 orang merasa nyaman, 4 orang merasa sangat nyaman. Alasan yang menjadi dasar jawaban tersebut adalah lokasi toilet dan kantin cukup jauh, belum ada wi-fi, ACnya kurang dingin, tidak lengkap dan kurangnya fasilitas gedung, material furni kurang halus, *stop contact* sedikit, tidak mencerminkan kelasnya interior, musholla kurang bersih, perlu *layout* dan suasana baru.

### F. Fasilitas Favorit dan yang Perlu Ditingkatkan

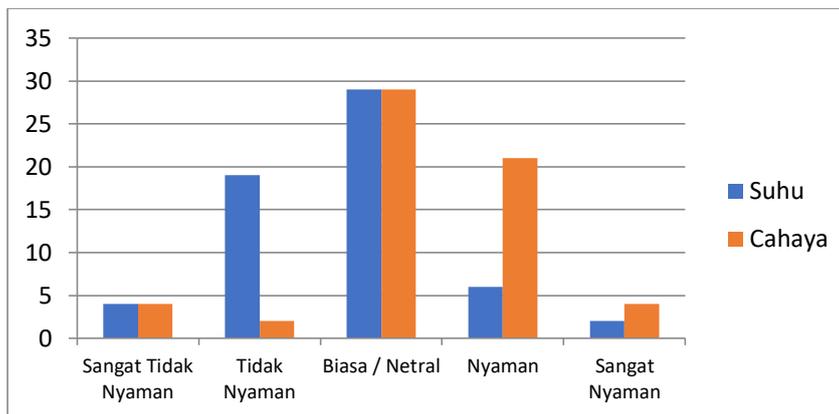


**Grafik 6** Fasilitas Favorit Responden



Berdasarkan hasil kuisisioner fasilitas favorit responden adalah Laboratorium Komputer 14 orang, R 305 14 orang, R 309 14 orang, Ruang Baca 7 orang, *Workshop* 5, Selazar 3 orang, Kantin 3 orang. Sedangkan fasilitas yang perlu ditingkatkan adalah Ruang Baca yang kurang luas, Ruang Dosen yang terkesan sempit sehingga kurang maksimal pada saat asistensi atau proses FRS, jumlah kapasitas Laboratorium Komputer, kapasitas dan furnitur Ruang *Workshop*, penambahan karpet, *system acoustic* dan *furniture* di Ruang Baca, Musholla yang difasilitasi tempat khusus wanita berhijab, layanan printer yang mandiri tidak menyatu dengan kelas,

### G. Tingkat Kenyamanan Suhu dan Pencahayaan Ruang Departemen



**Grafik 7** Tingkat Kenyamanan Suhu dan Pencahayaan Responden

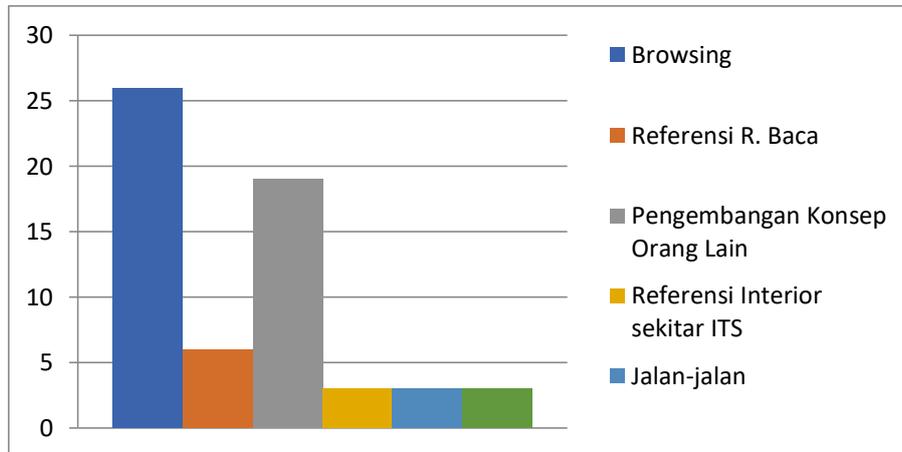
Berdasarkan hasil kuisisioner tingkat kenyamanan responden terhadap suhu ruangan adalah 29 orang memilih biasa/netral, 19 orang memilih tidak nyaman, 6 orang memilih nyaman, 4 orang memilih tidak nyaman, 2 orang sangat tidak nyaman. Sedangkan untuk pencahayaan 28 orang memilih biasa/netral, 21 orang memilih nyaman, 4 orang memilih sangat nyaman, 4 orang memilih sangat tidak nyaman dan 2 orang memilih tidak nyaman.

Untuk tingkat keamanan 48 orang merasa aman meninggalkan barang didalam kelas, sedangkan 12 orang merasa tidak aman. Keluhan lain yang disebutkan oleh responden adalah kurang pengawasan, jaringan Wifi kurang lancar, fungsi furnitur kursi di *workshop* yang kurang maksimal, kurang *stop contact*, ruangan terasa sempit, fungsi AC kurang maksimal. Saran yang diberikan oleh responden adalah perbaiki fungsi AC, pasang spot Wifi baru,



memaksimalkan fungsi toilet, jumlah ruang kelas diperbanyak, *update* jenis furnitur, penambahan *stop contact* di semua area.

#### H. Kegiatan Responden Saat Mencari Inspirasi



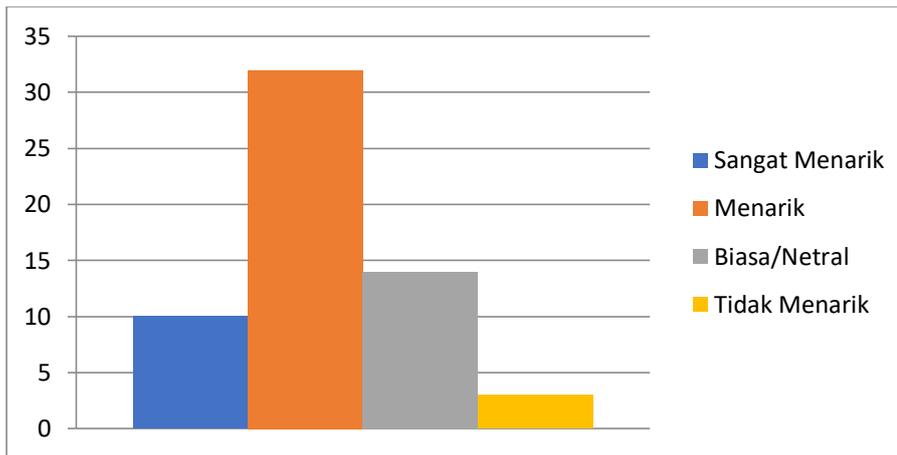
**Grafik 8** Kegiatan Responden Saat Mencari Inspirasi

Berdasarkan hasil kuisisioner responden cenderung *browsing* di internet dengan pemilih sebanyak 26 orang, mengembangkan konsep dari orang lain 19 orang, mencari referensi di Ruang Baca sebanyak 6 orang, mencari referensi interior di sekitar ITS sebanyak 3 orang, jalan-jalan sebanyak 3 orang.

Untuk mendorong pengguna ruang berpikir kreatif, inovatif dan pro-aktif dalam mengerjakan tugas dengan mengubah penataan layout Ruang Kelas sebanyak 13 orang responden, furnitur Ruang Studio dibuat lebih *moveable* sebanyak 21 orang, memaksimalkan Koridor sebagai area diskusi sebanyak 19 orang, memperbanyak area mural pada dinding interior sebanyak 5 orang, memaksimalkan fungsi jendela 2 orang, dan memperhatikan sirkulasi udara dalam ruang sebanyak 2 responden.



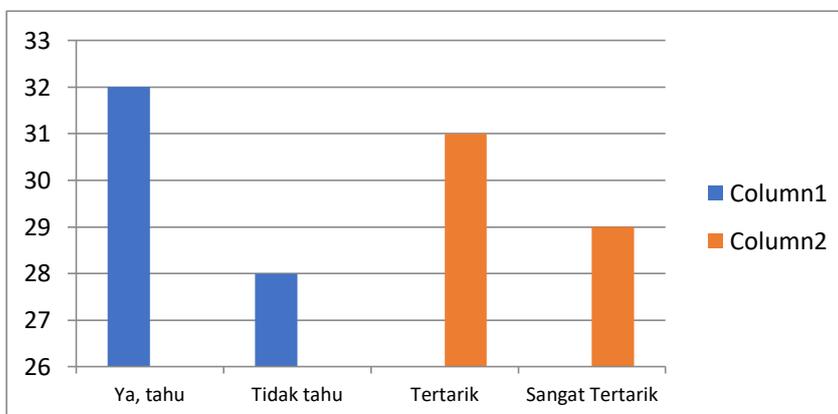
## I. Pendapat Responden terhadap Konsep Modern



**Grafik 9** Pendapat Responden terhadap Konsep Modern

Berdasarkan hasil kuisisioner responden yang tertarik dengan konsep modern adalah 32 orang yang memilih tertarik, dan 10 orang memilih sangat tertarik, yang beranggapan konsep modern biasa 14 orang dan 3 orang tidak tertarik dengan konsep modern. Untuk konsep *Modern Creative Multipurpose Room* adalah 32 orang dengan pilihan tertarik, dan 28 orang memilih sangat tertarik. Responden beranggapan konsep tersebut terlihat nyaman, unik, *long last design*, ada *mix match* material, cocok untuk anak muda, membantu pengguna ruang untuk *brainstorming*, desainnya *fresh*, bentukan dan warnanya menarik pengguna ruang.

## J. Pendapat Responden terhadap *Cocofiber* dan *Cocopeat*



**Grafik 10** Pendapat Responden terhadap *Cocofiber* dan *Cocopeat*

Berdasarkan hasil kuisisioner responden yang mengetahui informasi material *cocopeat* dan *cocofiber* adalah 32 orang, dan 28 orang memilih tidak



tahu. Sedangkan responden yang tertarik dengan manfaat *cocofiber* dan *cocopeat* adalah 31 orang, dan 29 orang memilih sangat tertarik. Menurut responden tekstur alaminya memberikan ciri khas, berpotensi sebagai material *alternative* setelah kayu, kesan alami namun tetap terlihat elegan dan unik, inovasi ramah lingkungan.

### K. Pilihan Desain Interior Ruang Alternatif Responden



**Gambar 41** Desain Interior Ruang Alternatif Pilihan Responden

Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)

Berdasarkan hasil kuisioner responden memilih interior kelas kombinasi dengan alasan furnitur meja menjadi lebih nyaman, area untuk beraktivitas lebih luas, ada ruang untuk berdiskusi dan ruang untuk privasi, tidak terkesan monoton dan membosankan, ada lebih dari satu macam posisi duduk, desain jadi lebih universal, bias menyesuaikan kebutuhan aktivitas pengguna ruang.

Sedangkan interior studio dipilih dengan alasan warna lebih cerah sehingga pengguna ruang tidak cepat mengantuk, lebih mudah untuk berkomunikasi secara kelompok, sirkulasi nyaman, penataan lebih fleksibel, tidak berantakan tapi tetap asyik, desain terlihat *flawless* (alur rapi tapi tidak kaku)

Interior Koridor terpilih karena alam menjadi bagian dari aksesoris ruangan, sirkulasi lancar, kelihatan rapi dan tidak terlalu *crowded*, banyak ruang terbuka, ada tanaman di beberapa area, tata cahaya mendukung, multifungsi, furniturnya unik, *open space* dengan bukaan ruang yang lebar.



## L. Pilihan Elemen Estetis Interior Responden



Gambar 42 Elemen Interior Pilihan Responden

Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)

Berdasarkan hasil kuisioner responden memilih *coworking space* dengan alasan multifungsi, fleksibel, tidak memakan banyak tempat, terlihat lebih modern, warna netral bias membuat pengguna ruang lebih fokus, desain yang *unusual* dan *semi private*, memberikan kesan luas dan tidak ramai, nilai estetika dan fungsional sepadan, *open space*.

Desain papan pengumuman terpilih menurut responden karena terlihat *simple*, menarik, bisa diletakkan di akses-akses jalan masuk, *moveable*, hemat tempat, ada permainan lightning, terlihat lebih rapi dan mudah diganti. Sedangkan desain *signage* yang dipilih responden mempunyai dasar yaitu estetika, fungsinya jelas, lebih komunikatif, terlihat rapi dan modern, bentuknya unik, lebih jelas dan menarik, mudah dikenali dan mudah dibuat, terlihat lebih *professional*, jadi *point of interest*, *eyecatching*, tulisan signage proposional dan tegas, sehingga pengunjung yang pertama kali datang tidak salah ruang, desain *artistic*.

## 4.4 KONSEP DESAIN

### 4.4.1 Konsep Makro

#### 4.4.1.1 Konsep *Modern Creative Multipurpose Room*

Konsep perancangan berpatokan pada visi departemen desain interior sehingga gaya perancangan menggunakan gaya modern.

1. *Layout* dibuat *open space* sehingga mudah diakses dan mudah dibersihkan, dengan *layout* seperti ini, mahasiswa maupun dosen dapat berdiskusi dimanapun dengan fasilitas yang mendukung.



**Gambar 43** Konsep *Open Space*

Sumber : Dokumentasi Penulis

2. Departemen mengakomodasi pengguna ruang, hal ini dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk berpikir kreatif.



**Gambar 44** Konsep Layout Yang Tidak Memerlukan Banyak *Space*

Sumber : Dokumentasi Penulis

3. Furnitur mendorong pengguna ruang untuk berinteraksi, maupun memilih posisi saat beraktivitas, sehingga ruangan terkesan “*welcome*” pada pengguna.



**Gambar 45** Konsep Furnitur Dengan Kombinasi Warna Netral dan Strong

Sumber : Dokumentasi Penulis

#### 4.4.1.2 Manfaat *Cocofiber* dan *Cocopeat*

1. Nuansa alam dihadirkan ke dalam interior ruang

Menghadirkan suasana alam dalam ruang diharapkan mampu mengusir kebosanan mahasiswa maupun pengguna ruang Departemen yang menghabiskan waktu di dalam ruang.



**Gambar 46** Konsep Furniture Dengan Material *Cocopeat* dan *Cocofiber*

Sumber : Dokumentasi Penulis

Untuk mewujudkan suasana natural, dipilih warna natural sebagai berikut :



**Gambar 47** Konsep Pemilihan Suasana Natural

Sumber : Dokumentasi Penulis

Penerapan material *Coco Fiber Board* antara lain pada area-area yang menjadi elemen penting dalam ruang yaitu papan partisi penyekat ruang, meja dosen dalam ruang kelas, meja diskusi pada area koridor.



**Gambar 48** Konsep Elemen Interior Material *Cocopeat* dan *Cocofiber*

Sumber : Dokumentasi Penulis

## 4.4.2 Konsep Mikro

### 4.4.2.1 Konsep Lantai

Sesuai dengan karakteristik *Modern* dan menciptakan suasana inovatif, lantai akan menggunakan material karpet dan granit. Lantai koridor menggunakan granit. Lantai Ruang Kelas, Ruang Studio, Ruang Dosen, Ruang Kepala Departemen dan Ruang Seminar akan menggunakan pola lantai polos dengan material *Homogenous tile* warna terang atau opsi material lain berupa lantai *Vinyl* untuk kemudahan proses aplikasi renovasi. Pola lantai dengan kombinasi material berbeda di

beberapa bagian dapat menjadi pembatas ruang imajiner (Putri, Wardhana, dan Anggraita, 2016).



**Gambar 49** Aplikasi Lantai Interior

Sumber : Dokumentasi Penulis

#### 4.4.2.2 Konsep Dinding

Dinding pada area publik akan dimanfaatkan sebagai display informasi seputar Departemen Interior yang ditujukan kepada tamu. Informasi disampaikan melalui stiker yang ditempel pada dinding yang dicat dulu terlebih dahulu. Warna dinding yang digunakan adalah warna terang yaitu putih kombinasi warna lain yang *soft* agar pengunjung dapat fokus membaca informasi yang disajikan. Bagian vertikal ruangan menggunakan aplikasi grafis fungsional dan repetisi garis dengan warna modern dan aplikasi warna aksen.



**Gambar 50** Aplikasi Dinding Interior

Sumber : Dokumentasi Penulis

#### 4.4.2.3 Konsep Plafon

Departemen memiliki plafon yang tinggi. Untuk memberikan kesan unik namun tetap menarik, digunakan permainan plafon tidak masif yang menyerupai garis-garis semu. Plafon dominan polos dengan warna terang netral serta pemberian aplikasi pencahayaan *general* yang merata untuk kebutuhan baca dan tulis.



**Gambar 51** Aplikasi Dinding Interior

Sumber : Dokumentasi Penulis

#### 4.4.2.4 Konsep Furnitur

Furnitur didesain dengan karakteristik modern yaitu menggunakan bentuk *simple* dan geometris serta menggunakan kombinasi material alam. Material alam yang digunakan adalah pengganti kayu solid seperti *multipleks finishing HPL* motif kayu, *Coco Fiberboard (CFB)*. Kursi area koridor didesain dengan beberapa jenis sesuai dengan fungsinya, yaitu kursi sandaran, kursi bar, dan kursi sofa. Untuk menciptakan suasana inovatif, kursi menggunakan material yang beragam, mahasiswa dapat memilih tempat duduk sesuai dengan preferensi dan tingkat kenyamanan masing-masing.



**Gambar 52** Aplikasi Furnitur Interior

Sumber : Dokumentasi Penulis

#### 4.4.2.5 Konsep Warna dan Pattern

Warna dominan yang digunakan pada ruang adalah warna hijau toska yang berasal dari Logo Departemen, warna material alam yaitu *Cocomozaic*, dan warna netral seperti hitam, abu-abu, putih untuk memberikan kesan bersih dan modern.



**Gambar 53** Aplikasi Konsep Warna

Sumber : Dokumentasi Penulis

#### 4.4.2.6 Konsep Elemen Estetis

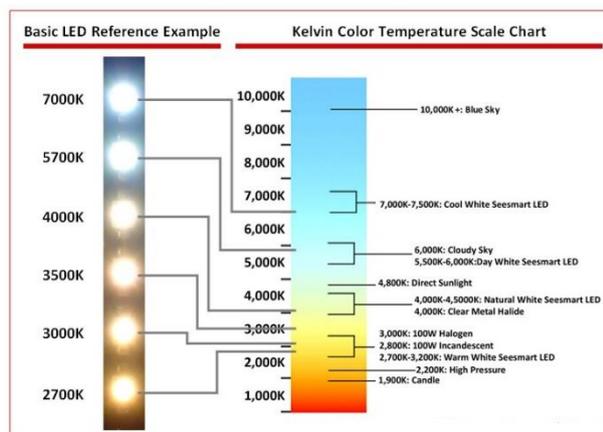
Sebagai Departemen Interior harus mengaplikasikan ornamen-ornamen seperti logo sebagai *corporate identity*. Pada desain interior, ornamen logo tersebut diaplikasikan pada *signage* dinding.



Gambar 53 Aplikasi Elemen Sstetis

Sumber : Dokumentasi Penulis

#### 4.4.2.7 Konsep Pencahayaan



Gambar 54 Warna Temperatur Kelvin

Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)

Selain pencahayaan alami, Departemen Interior juga menggunakan pencahayaan buatan. *General lighting* menggunakan TL dan *downlight* sebagai sumber pencahayaan utama. *Accent lighting* menggunakan *hidden lamp* dan *spotlight* dipasang menyorot dinding informasi agar informasi terbaca dengan jelas. *Hidden lamp* dipasang pada *drop ceiling*. Untuk tingkat pencahayaan rata-rata, renderansi dan temperatur warna yang direkomendasikan bagi lembaga pendidikan adalah sebagai berikut :

- Ruang Kelas : Tingkat Pencahayaan (Lux) 250,  
Temperatur Warna Cool White (3300k-5300k) dan Daylight (>5300k)
- Ruang Gambar : Tingkat Pencahayaan (Lux) 500  
Temperatur Warna Cool White (3300k-5300k) dan



Daylight (>5300k)

- c. Koridor : Tingkat Pencahayaan (Lux) 100  
Temperatur Warna Warmlight (<3300k) dan  
Cool White (3300k-5300k)

#### 4.4.2.8 Konsep Penghawaan

Departemen Interior menggunakan penghawaan buatan, yaitu *exhaust fan* dan *AC split*. *Exhaust fan* digunakan pada *pantry* untuk mengeluarkan udara panas dan bau serta menghirup udara segar dari luar. *AC split* digunakan pada seluruh ruangan kelas, ruang dosen kecuali koridor dan kamar mandi. *AC split* digunakan untuk menjaga suhu udara Departemen Interior agar tetap stabil dan nyaman bagi pengguna.

#### 4.4.2.9 Konsep Keamanan

Seperti yang sudah dijelaskan pada kajian pustaka, Departemen Interior juga membutuhkan dua sistem keamanan, yaitu sistem proteksi kebakaran dan keamanan terhadap pencurian. Untuk proteksi kebakaran, *sprinkler* akan digunakan pada seluruh ruangan dan APAR akan disediakan pada kolom-kolom koridor Departemen Interior. Untuk keamanan, CCTV *dome* akan dipasang pada setiap sudut Departemen Interior dan diawasi oleh kepala Departemen Interior.

#### 4.4.3 Konsep Material

Material yang digunakan pada desain interior Departemen Interior mayoritas merupakan material yaitu CFB. *Finishing* yang akan digunakan adalah *finishing natural coating*. Selain material alam, beberapa material fabrikasi juga digunakan. Multipleks dan *finishing* HPL motif kayu digunakan sebagai pengganti kayu asli. Keramik digunakan sebagai material lantai dan dinding area servis. Material yang mengkilap dapan memberikan kesan mewah (Sari dan Indraprasti, 2016).



## BAB V

### HASIL DESAIN

Pada proses pembuatan *layout*, dipilih tiga kriteria yang nantinya menjadi acuan untuk menemukan desain *layout* yang terbaik. Kriteria yang diambil yaitu: *Modern Creative*, *Eco-Design*, dan *Identity*. Berikut merupakan *Weighted Method Ruang Kelas*, *Area Koridor* dan *Ruang Studio*.

**Tabel 16** *Weighted Method Ruang Kelas*

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

KRITERIA	WEIGHT	PARAMETER	ALTERNATIF 1			ALTERNATIF 2			ALTERNATIF 3		
			MAGNITUDE	SCORE	VALUE	MAGNITUDE	SCORE	VALUE	MAGNITUDE	SCORE	VALUE
MODERN CREATIVE	0.38	Open Space	GOOD	7	2.66	VERY GOOD	9	3.42	GOOD	7	2.66
		Multifungsi	GOOD	8	3.04	GOOD	8	3.04	GOOD	7	2.66
		Mendorong Interaksi	GOOD	7	2.66	VERY GOOD	9	3.42	VERY GOOD	9	3.42
ECO-DESIGN	0.35	Material Alam	GOOD	8	2.80	GOOD	8	2.80	GOOD	8	2.80
		Hemat Listrik	GOOD	7	2.45	GOOD	8	2.80	GOOD	8	2.80
		Pencahayaan Alami	GOOD	7	2.45	GOOD	8	2.80	GOOD	8	2.80
IDENTITAS	0.27	Warna Logo	VERY GOOD	9	2.43	VERY GOOD	9	2.43	VERY GOOD	9	2.43
		Area Pameran	GOOD	8	2.16	GOOD	8	2.16	GOOD	7	1.89
		Kapasitas	GOOD	8	2.16	GOOD	7	1.89	GOOD	7	1.89
OVERALL VALUE			22.81			24.76			23.35		

**Tabel 17** *Weighted Method Ruang Studio*

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

KRITERIA	WEIGHT	PARAMETER	ALTERNATIF 1			ALTERNATIF 2			ALTERNATIF 3		
			MAGNITUDE	SCORE	VALUE	MAGNITUDE	SCORE	VALUE	MAGNITUDE	SCORE	VALUE
MODERN CREATIVE	0.38	Open Space	GOOD	8	3.04	GOOD	7	2.66	VERY GOOD	9	3.42
		Multifungsi	GOOD	8	3.04	GOOD	8	3.04	GOOD	8	3.04
		Mendorong Interaksi	VERY GOOD	9	3.42	VERY GOOD	9	3.42	VERY GOOD	9	3.42
ECO-DESIGN	0.35	Material Alam	GOOD	8	2.80	GOOD	8	2.80	GOOD	7	2.45
		Hemat Listrik	GOOD	8	2.80	GOOD	8	2.80	GOOD	7	2.45
		Pencahayaan Alami	GOOD	8	2.80	GOOD	7	2.45	GOOD	8	2.80
IDENTITAS	0.27	Warna Logo	GOOD	8	2.16	GOOD	8	2.16	GOOD	7	1.89
		Area Pameran	GOOD	7	1.89	GOOD	8	2.16	GOOD	8	2.16
		Kapasitas	GOOD	8	2.16	GOOD	8	2.16	GOOD	7	1.89
OVERALL VALUE			21.95			23.59			23.52		

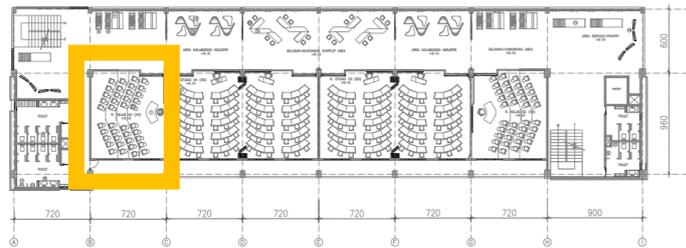
**Tabel 18** *Weighted Method Area Koridor*

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

KRITERIA	WEIGHT	PARAMETER	ALTERNATIF 1			ALTERNATIF 2			ALTERNATIF 3		
			MAGNITUDE	SCORE	VALUE	MAGNITUDE	SCORE	VALUE	MAGNITUDE	SCORE	VALUE
MODERN CREATIVE	0.38	Open Space	VERY GOOD	9	3.42	VERY GOOD	9	3.42	GOOD	8	3.04
		Multifungsi	GOOD	8	3.04	GOOD	8	3.04	GOOD	8	3.04
		Mendorong Interaksi	VERY GOOD	9	3.42	VERY GOOD	9	3.42	VERY GOOD	9	3.42
ECO-DESIGN	0.35	Material Alam	GOOD	8	2.80	GOOD	8	2.80	GOOD	8	2.80
		Hemat Listrik	GOOD	8	2.80	GOOD	8	2.80	GOOD	8	2.80
		Pencahayaan Alami	GOOD	7	2.45	GOOD	8	2.80	GOOD	8	2.80
IDENTITAS	0.27	Warna Logo	GOOD	8	2.16	VERY GOOD	9	2.43	GOOD	8	2.16
		Area Pameran	GOOD	8	2.16	GOOD	8	2.16	GOOD	7	1.89
		Kapasitas	GOOD	8	2.16	GOOD	7	1.89	GOOD	8	2.16
OVERALL VALUE			24.35			24.76			21.95		



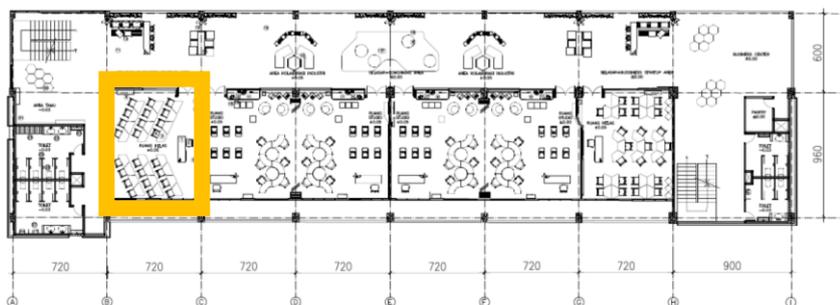
## 5.1 Desain Alternatif Ruang Kelas



**Gambar 55** Denah Alternatif 1 Ruang Kelas

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

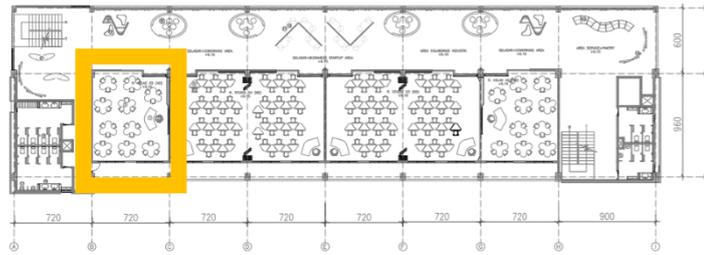
Pada alternatif 1 ini, furnitur mahasiswa untuk ruang kelas menggunakan kursi kuliah standar yaitu meja yang menyatu dengan kursi dan dapat dilipat. Untuk desain lantainya menggunakan *levelling*  $\pm 20$  cm setiap 150 cm dari depan kelas menyerupai desain kursi bioskop / ruang *theatre*, ide tersebut bertujuan untuk membantu mahasiswa yang duduk pada area belakang tetap bias melihat kearah *smartboard*. Kekurangan dari layout ini adalah pada saat diskusi berkelompok, mahasiswa hanya dapat duduk berdampingan satu dengan yang lain. Kapasitas *layout* ini untuk 40 orang mahasiswa.



**Gambar 56** Denah Alternatif 2 Ruang Kelas

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Pada alternatif 2 ini, furnitur mahasiswa untuk ruang kelas dilengkapi dengan kursi dan meja yang terpisah, namun bentuk mejanya adalah *trapezium* sehingga dapat disatukan saat berdiskusi kelompok dengan kapasitas 3 orang atau 6 orang per kelompok. Saat kelas teori meja dan kursi disusun seperti arah panah, ide tersebut bertujuan untuk memudahkan dosen dalam memperhatikan seluruh mahasiswa yang hadir saat proses belajar mengajar. Kapasitas *layout* ini untuk 24 mahasiswa, desain *layout* lebih mengutamakan kualitas daripada kuantitas. Setiap *alternative* desain dilengkapi dengan *smart board*.

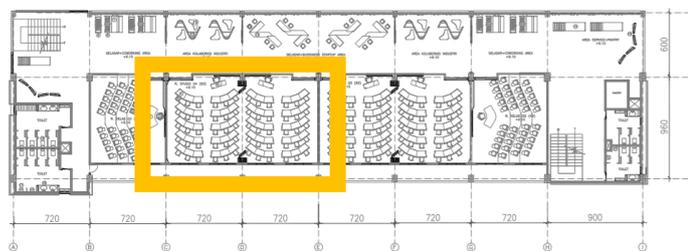


**Gambar 57** Denah Alternatif 3 Ruang Kelas

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Pada alternatif 3 ini, furnitur mahasiswa untuk ruang kelas menggunakan kursi dan meja dengan bentuk yang dinamis dengan kapasitas 3 orang mahasiswa setiap unitnya, tidak ada permainan leveling lantai untuk memberikan kesan luas, jenis *furniture* tidak bisa dipisahkan menjadi dudukan individual sehingga kurang menguntungkan bagi dosen pada saat *test*. Kapasitas layout ini untuk 30 mahasiswa.

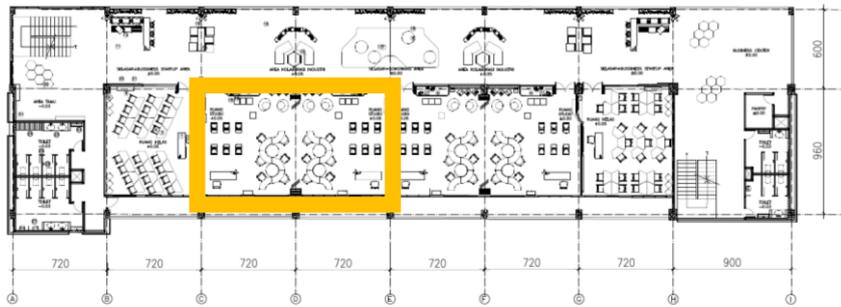
## 5.2 DESAIN ALTERNATIF RUANG STUDIO



**Gambar 58** Denah Alternatif 1 Ruang Studio

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

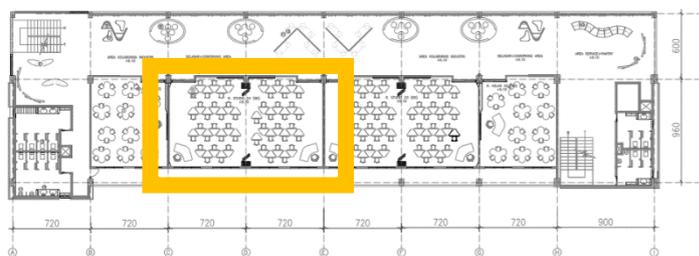
Pada alternatif 1 ini, hanya terdapat satu fungsi ruang studio yaitu proses desain. Jenis furnitur mahasiswa adalah meja studio dengan bentuk *trapezium* sehingga dapat disusun melengkung kearah depan dengan kapasitas 3 orang mahasiswa setiap sisi sehingga menyisakan area sirkulasi untuk dosen pada tengah ruangan, kemudian kursi studio tanpa roda untuk mahasiswa. Kapasitas ruang studio ini adalah 60 orang.



**Gambar 59** Denah Alternatif 2 Ruang Studio

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Pada alternatif 2 ini, terdapat 3 fungsi ruang yaitu area diskusi, area santai, dan area proses desain. Untuk furnitur pada area diskusi adalah meja dan kursi yang menyatu dari material rangka dudukan pipa besi dan alas meja dari MDF yang disusun saling berhadapan di depan *smart board*. Kemudian area santai terdapat *stool* berjumlah 4 buah terbuat dari busa spons, 2 buah sofa, dan kabinet material untuk mahasiswa yang ingin bersantai mencari inspirasi. Area proses desain menggunakan furnitur meja dan kursi yang terpisah, bentuk mejanya adalah setengah lingkaran, kursinya adalah kursi kantor dengan roda, dan terdapat *myself cabinet* yang dapat digunakan oleh mahasiswa yang membutuhkan tempat untuk menyimpan tas, laptop, alat tulis. Kapasitas layout ini untuk 18 mahasiswa, desain layout lebih mengutamakan kualitas daripada kuantitas

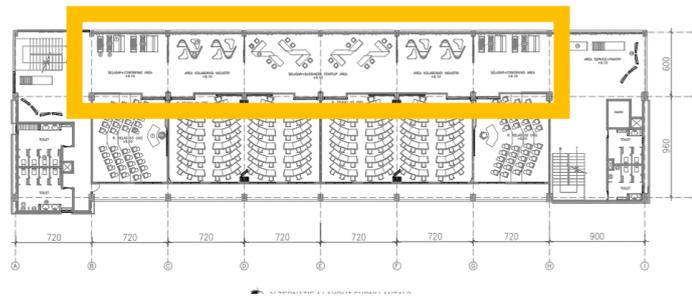


**Gambar 60** Denah Alternatif 3 Ruang Studio

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Pada alternative 3 ini, hanya terdapat satu fungsi ruang studio yaitu proses desain. Jenis furnitur mahasiswa adalah meja studio dengan bentuk *trapezium* sehingga dapat disusun saling berhadapan kearah samping dengan kapasitas 7 orang mahasiswa setiap grup sehingga menyisakan area sirkulasi untuk dosen, kemudian kursi studio tanpa roda untuk mahasiswa. Kapasitas ruang studio ini adalah 50 orang.

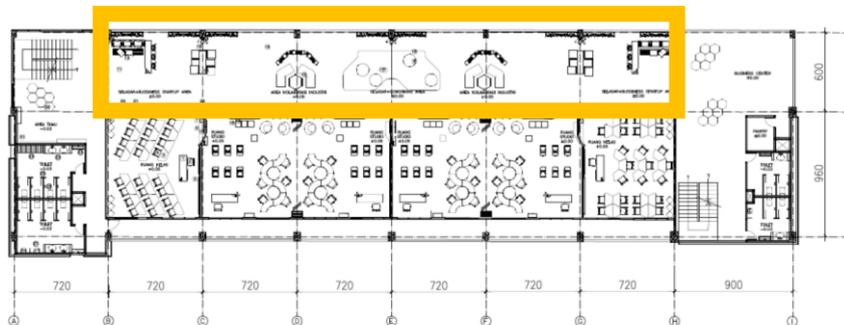
### 5.3 DESAIN ALTERNATIF AREA KORIDOR



Gambar 61 Denah Alternatif 1 Ruang Koridor

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

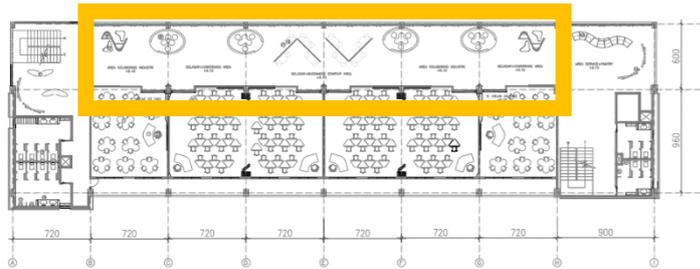
Pada alternatif 1 ini, didesain dengan banyak area duduk. Area duduk di *coworking space* menggunakan material rangka pipa besi yang berkapasitas 4 orang yang dilengkapi dengan elemen estetis berupa vertikal garden sebagai *divider*. Sedangkan dudukan area kolaborasi industri menggunakan set meja kursi yang berbentuk dinamis dengan kapasitas 8 orang, serta area *business start-up* menggunakan sofa dan *coffee table* sehingga memberikan kesan individual fokus.



Gambar 62 Denah Alternatif 2 Ruang Koridor

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Pada alternatif 2 ini, didesain dengan area duduk yang beragam. Untuk area *coworking space* dilengkapi dengan dudukan berbentuk L yang multifungsi, bisa digunakan sebagai area duduk dengan beda ketinggian atau meja dan kursi. Untuk area kolaborasi industri menggunakan satu set meja kursi dengan kapasitas 4 orang, sedangkan area *business start-up* menggunakan sofa berbentuk seperti panah dengan rangka display karya mahasiswa sebagai dividernya, untuk mejanya menggunakan meja rangka besi dengan alas meja berbentuk heksagon. Satu set *business start-up* didesain menghadap ke layar LCD. Untuk area tengah koridor terdapat panggung dengan ketinggian  $\pm 20$  cm untuk mahasiswa bersantai, area santai tersebut dilengkapi dengan 4 buah *bean bag*.



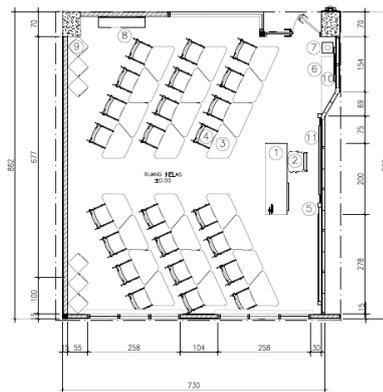
**Gambar 63** Denah Alternatif 3 Ruang Koridor

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Pada alternatif 3 ini, didesain dengan banyak area duduk. Area duduk di *coworking space* menggunakan kubikal berbentuk oval yang berkapasitas 3 orang yang dilengkapi dengan papan tulis, meja dan kursi pada area dalamnya. Sedangkan dudukan area kolaborasi industri menggunakan set meja kursi yang berbentuk dinamis dengan kapasitas 8 orang, serta area *business start-up* menggunakan sofa dan *coffee table* sehingga memberikan kesan modern, *cozy*, dan santai.

## 5.4 PENGEMBANGAN DESAIN RUANG TERPILIH 1

### 5.4.1 Layout Furnitur Ruang Terpilih 1

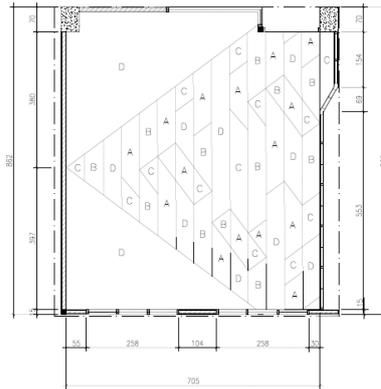


**Gambar 64** Layout Furnitur Ruang Terpilih 1

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Pada layout furnitur ruang kelas menggunakan konsep multifungsi, pada saat diskusi set meja dan kursi mahasiswa bisa ditata berkelompok sedangkan pada saat ujian maka set bisa ditata menjadi individual, bentuk dasar meja adalah trapesium dengan ukuran yang identik sehingga mudah saat disatukan.

#### 5.4.2 Rencana Lantai Ruang Terpilih 1

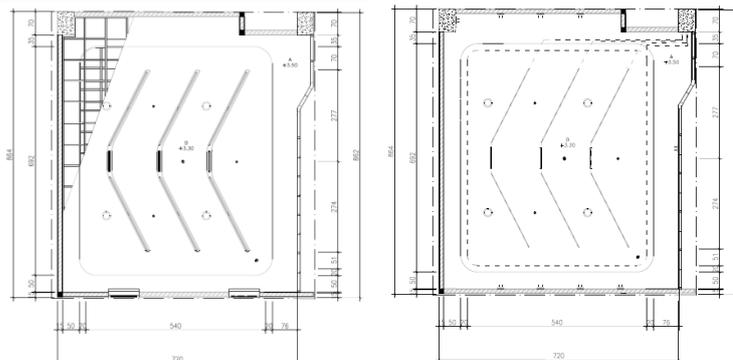


Gambar 65 Rencana Lantai Ruang Terpilih 1

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Lantai area ruang kelas menggunakan material karpet sehingga mampu menambah tingkat akustik ruangan, untuk memasuki ruangan ini mahasiswa diharuskan melepas sepatunya sehingga bisa lebih leluasa saat beraktivitas, untuk warna karpetnya adalah dominan biru yang memberikan kesan nyaman dan menginspirasi.

#### 5.4.3 Rencana Plafond dan ME Ruang Terpilih 1



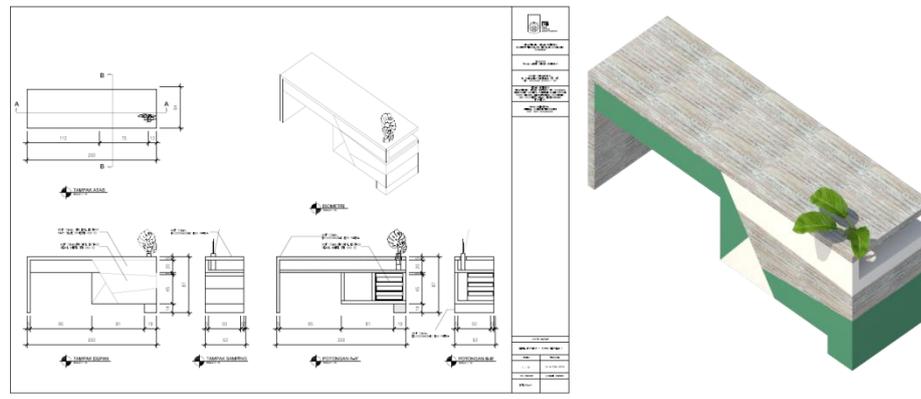
Gambar 66 Rencana Plafond dan ME Ruang Terpilih 1

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Pada area plafon menggunakan *down ceiling*  $\pm 20$  cm dengan menggunakan tatanan lampu berbentuk dinamis, terdapat *hidden lamp* pada *ceiling* utamanya. Plafon dilengkapi dengan CCTV, sprinkler, alarm kebakaran dan *speaker* plafon. Untuk pencahayaan utama menggunakan jendela 2 arah yaitu barat dan timur, sehingga dapat menghemat penggunaan lampu pada pagi dan siang hari.



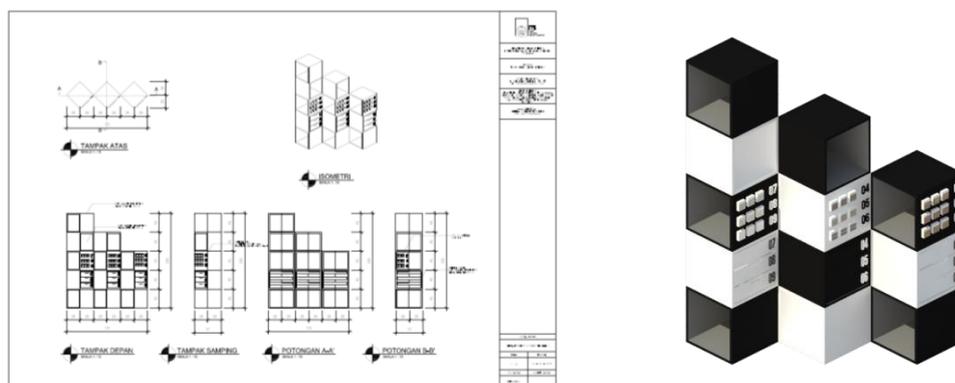
#### 5.4.4 Desain Furnitur Ruang Terpilih 1



**Gambar 67** Detail Furnitur Meja Dosen

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Sebagai salah satu fasilitas dosen dalam ruang kelas, meja dosen dilengkapi dengan 3 laci, ada elemen estetik berupa tanaman dalam pot silinder dari material kaca yang dapat digunakan sebagai temperatur udara dalam ruangan. Kemudian terdapat media simpan dengan kedalaman 40 cm. Material meja dosen menggunakan MDF dengan ketebalan 15mm, *finishing* HPL dan *cocomosaic* untuk menambah keunikan furnitur.



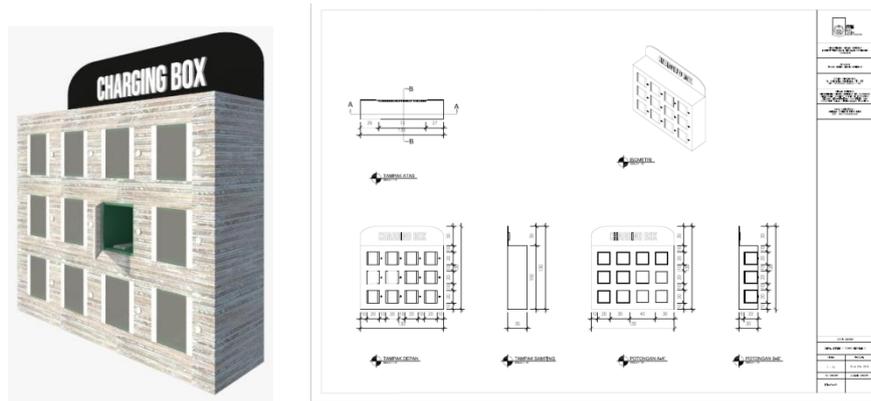
**Gambar 68** Detail Furnitur Kabinet Material

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Furnitur kabinet material ini berfungsi untuk menyimpan koleksi material yang dapat membantu mahasiswa dalam proses desain. Terbuat dari material MDF 15mm, *finishing* HPL *doff* hitam dan putih, terdapat 3D *lettering* sebagai penanda fungsi dan nomor laci. Pada bagian sampingnya terdapat area simpan dengan kedalaman 40cm, mampu menampung buku referensi desain atau buku katalog.



### 5.4.5 Desain Estetis Ruang Terpilih 1



**Gambar 69** Detail Estetik *Charging Box*

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Pada dinding sebelah barat terdapat *charging box* yang mampu menampung 12 *handphone* dengan kapasitas 1500 mah setiap kubikalnya, untuk kabel *charging* mahasiswa harus membawa sendiri dan mengunci saat menggunakan fasilitas tersebut, mahasiswa tidak diperkenankan meninggalkan *handphone* pada saat istirahat, walaupun ada CCTV dalam ruangan tidak menjamin keamanan barang milik pribadi.



### 5.4.6 Perspektif 3D Ruang Terpilih 1

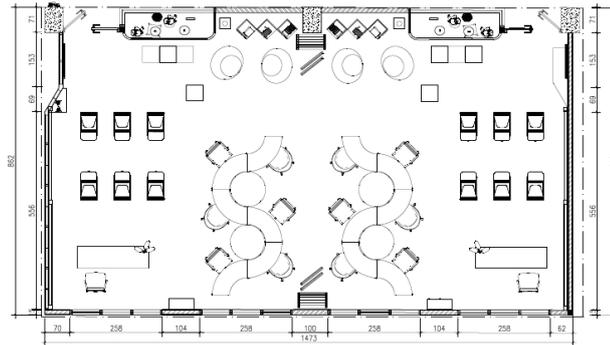


**Gambar 70** Perspektif Ruang Kelas

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

## 5.5 PENGEMBANGAN DESAIN RUANG TERPILIH 2

### 5.5.1 Layout Furnitur

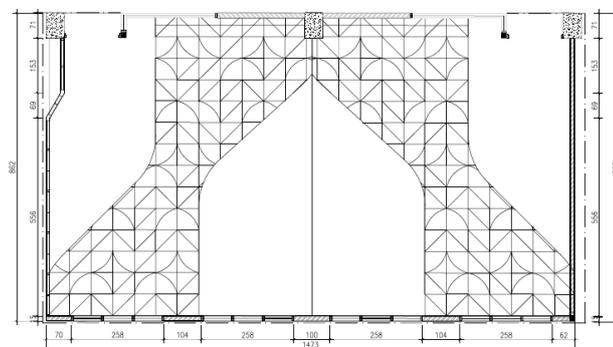


Gambar 71 Layout Furnitur Ruang Terpilih 2

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Ruang studio mempunyai 3 (tiga) fungsi ruang yaitu area diskusi, area santai, dan area proses desain. Untuk furnitur pada area diskusi adalah meja dan kursi yang menyatu dari material rangka dudukan pipa besi dan alas meja dari MDF yang disusun saling berhadapan di depan *smart board*. Kemudian area santai terdapat *stool* berjumlah 4 buah terbuat dari busa spons, 2 buah sofa, dan kabinet material untuk mahasiswa yang ingin bersantai mencari inspirasi. Area proses desain menggunakan furnitur meja dan kursi yang terpisah, bentuk alas mejanya adalah  $\frac{1}{4}$  lingkaran, kursinya adalah kursi kantor dengan roda, dan terdapat *myself cabinet* yang dapat digunakan oleh mahasiswa yang membutuhkan tempat untuk menyimpan tas, laptop, alat tulis.

### 5.5.2 Rencana Lantai Ruang Terpilih 2



Gambar 72 Rencana Lantai Ruang Terpilih 2

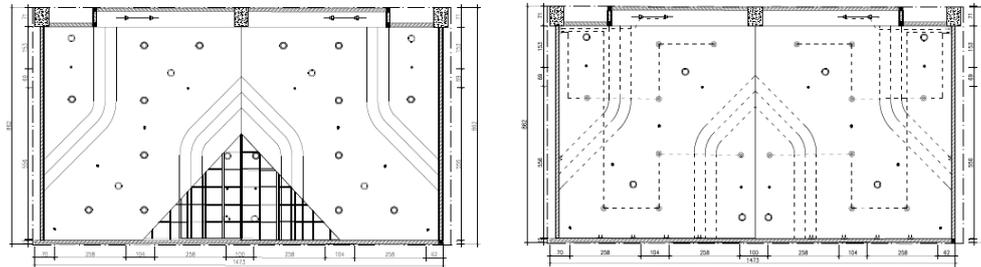
Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Lantai area ruang studio menggunakan material karpet sehingga mampu menambah tingkat akustik ruangan, untuk memasuki ruangan ini mahasiswa diharuskan melepas



sepatunya sehingga bisa lebih leluasa saat beraktivitas, untuk warna karpetnya adalah dominan biru yang memberikan kesan nyaman dan menginspirasi.

### 5.5.3 Rencana Plafond an ME Ruang Terpilih 2

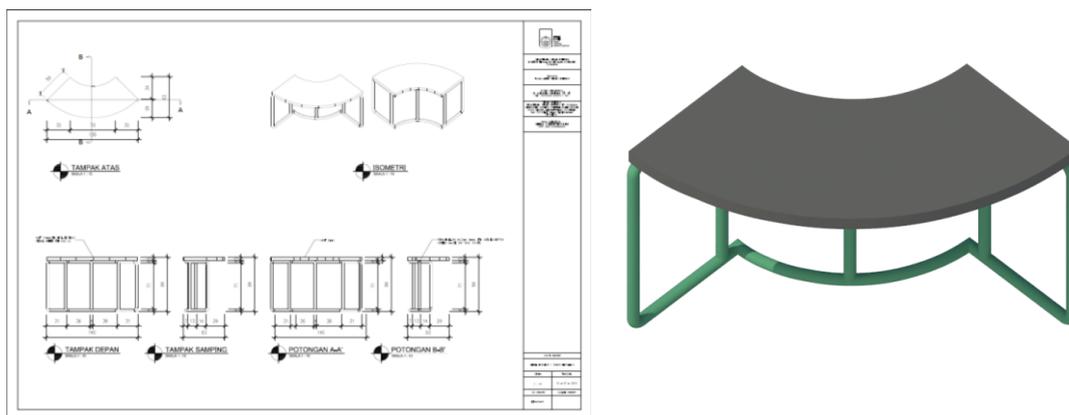


**Gambar 73** Rencana Plafond an ME Ruang Terpilih 2

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Plafon ruang studio sudah dilengkapi dengan CCTV, sprinkler, alarm kebakaran dan *speaker* plafon. Untuk rangka plafon menggunakan rangka besi *hollow* ukuran 4 x 4 cm, sedangkan pelapisnya adalah *gypsum*. Desain plafon menggunakan *down ceiling* ±20 cm dengan menggunakan tatanan lampu berbentuk dinamis, terdapat hidden lamp pada *ceilingnya*. Untuk pencahayaan utama menggunakan jendela 2 arah yaitu barat dan timur, sehingga dapat menghemat penggunaan lampu pada pagi dan siang hari.

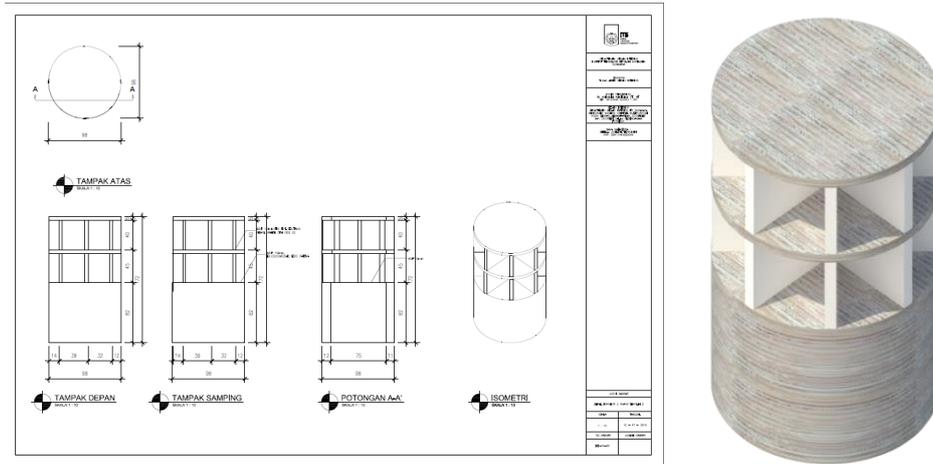
### 5.5.4 Desain Furnitur Ruang Terpilih 2



**Gambar 74** Detail Furnitur Meja Studio

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Meja Desain adalah meja dengan bentuk  $\frac{1}{4}$  lingkaran serta rangka besi sebagai kaki penguatnya, meja ini disusun seperti ular tangga dengan kapasitas maksimal 6 orang/set nya. Untuk material mejanya adalah finishing HPL *Black Dove* sedangkan finishing rangkanya adalah cat besi warna hijau *tosca*.

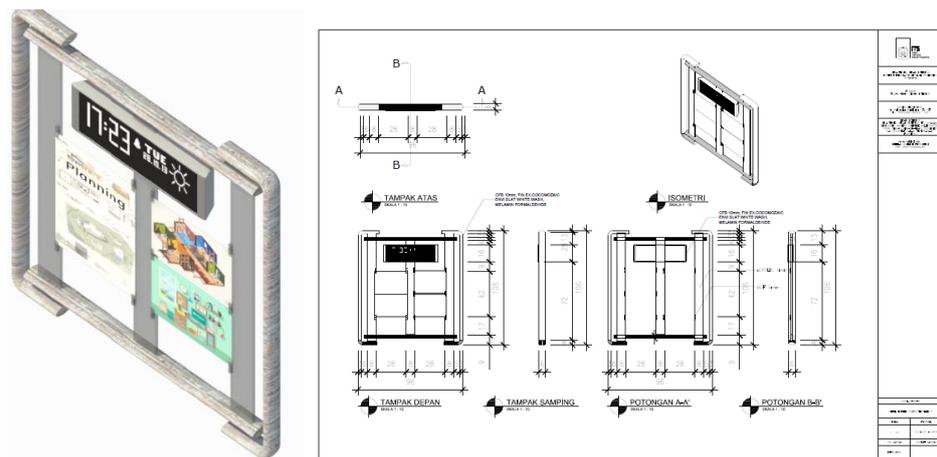


Gambar 75 Detail Furnitur *Myself Cabinet*

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Sebagai pelengkap meja desain, dibuatlah *Myself Cabinet* dengan media simpan 16 sisi kedalaman adalah 45cm. Bentuknya yang silinder bisa diakses dari segala arah, berfungsi untuk menampung barang bawaan mahasiswa. Materialnya dari MDF 15 mm dengan *finishing cocomozaic envy slate* dan HPL putih glossy untuk mempertahankan keunikan konsep ruang studio.

### 5.5.5 Desain Estetis Ruang Terpilih 2



Gambar 76 Detail Estetis Papan Pengumuman

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Papan pengumuman diletakan pada area dekat pintu masuk, dibuat menempel pada dinding dan dilengkapi dengan jam digital. Papan pengumuman ini bisa menampung kertas dengan ukuran A3 dan A4, untuk materialnya dari MDF dengan *finishing cocomozaic envy slate* dan untuk media penjepitnya adalah *Acrylic Clip*.



### 5.5.6 Perspektif 3D Ruang Terpilih 2

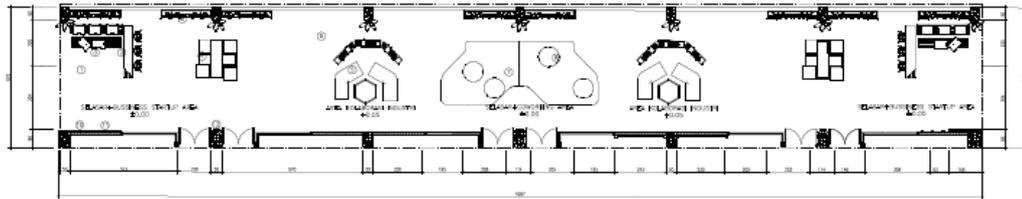


**Gambar 77** Perspektif Area Koridor

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

## 5.6 PENGEMBANGAN DESAIN RUANG TERPILIH 3

### 5.6.1 Layout Furnitur Ruang Terpilih 3

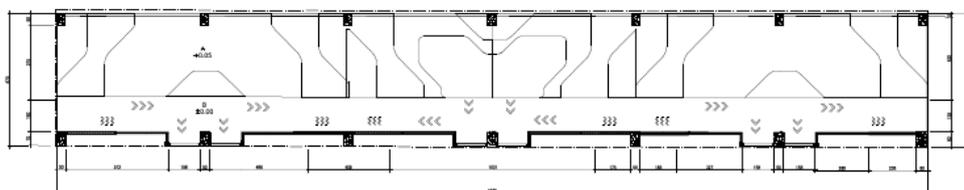


Gambar 78 Layout Furnitur Ruang Terpilih 3

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Pada area koridor didesain dengan area duduk yang beragam. Untuk area *coworking space* dilengkapi dengan dudukan berbentuk L yang multifungsi, bias digunakan sebagai area dudukan dengan beda ketinggian atau meja dan kursi. Untuk area kolaborasi industri menggunakan satu set meja kursi dengan kapasitas 4 orang, sedangkan area *business start-up* menggunakan sofa berbentuk seperti panah dengan rangka *display divider* karya mahasiswa sebagai dividernya, untuk mejanya menggunakan meja rangka besi dengan alas meja berbentuk heksagon. Satu set *business start-up* didesain menghadap ke layar LCD. Untuk area tengah koridor terdapat panggung dengan ketinggian  $\pm 20$  cm untuk mahasiswa bersantai, area santai tersebut dilengkapi dengan 4 buah *bean bag*. Kapasitas ruang koridor adalah 40 orang.

### 5.6.2 Rencana Lantai Ruang Terpilih 3



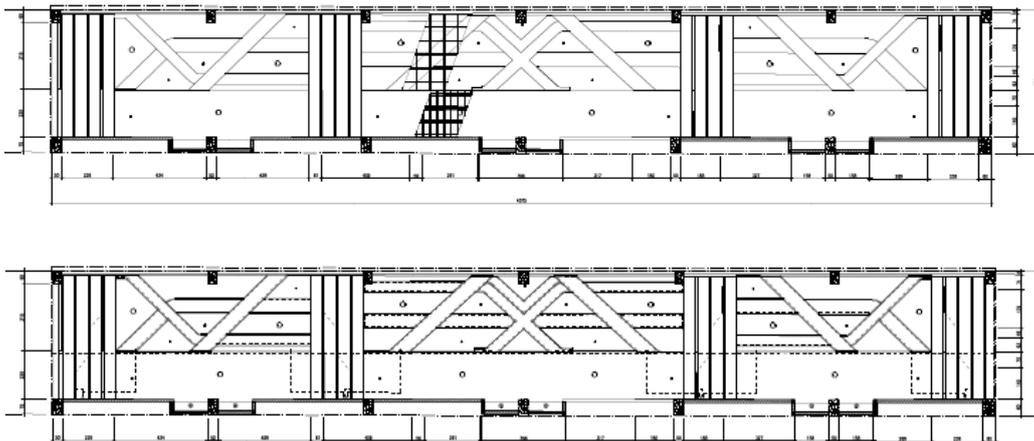
Gambar 79 Rencana Lantai Ruang Terpilih 2

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Lantai pada area koridor menggunakan keramik *granite semi terazo* dengan motif segitiga dikombinasi dengan lantai keramik motif *marble* berwarna putih dan *syntetic grass* khusus pada area panggung, untuk area sirkulasi yang dekat dengan ruang kelas dan ruang studio menggunakan lantai keramik motif *marble* berwarna hitam sehingga lebih terlihat elegan dan eksklusif.



### 5.6.3 Rencana Plafond dan ME Ruang Terpilih 3

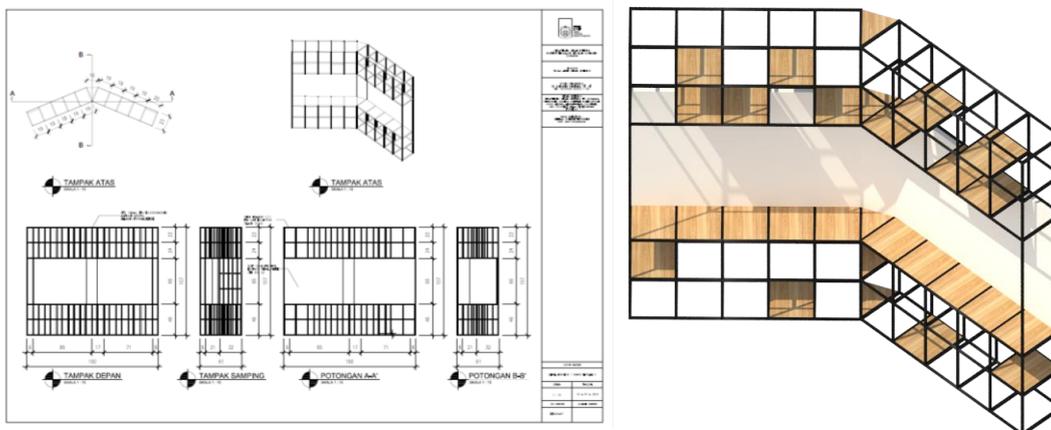


**Gambar 80** Rencana Plafon dan ME Ruang Terpilih 3

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Plafon ruang koridor sudah dilengkapi dengan CCTV, sprinkler, alarm kebakaran dan *speaker* plafon. Untuk rangka plafon menggunakan rangka besi *hollow* ukuran 4 x 4 cm, sedangkan pelapisnya adalah *gypsum*. Pada area yang dekat dengan *outdoor*, plafond berbentuk dinamis menggunakan *finishing cocomozaic* sebagai batas semu antar area koridor. Pada plafondnya terdapat 3 jenis lampu yaitu TL, *hidden light* pada area *down ceiling* dan *downlight* pada plafond pintu masuk ruang kelas maupun ruang studio.

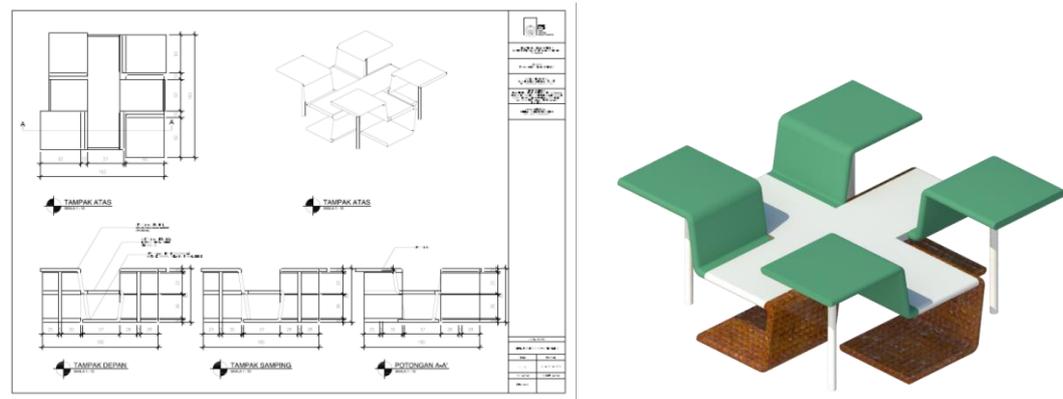
### 5.6.4 Desain Furnitur Ruang Terpilih 3



**Gambar 81** Detail Furnitur *Display Divider*

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

*Display Divider* adalah salah lemari multi fungsi, pada area sekat-sekatnya yang pendek bisa diisi tanaman, sedangkan pada area yang bersekat panjang bisa digunakan sebagai area display karya mahasiswa.

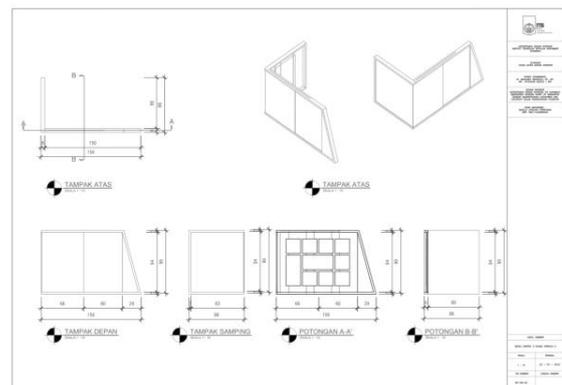


Gambar 82 Detail Furnitur Coworking

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Sebagai pelengkap area *coworking space*, dibuatlah meja dan kursi *coworking* dengan bentukan yang unik, tinggi dudukannya adalah 45 cm, dan dilengkapi dengan bantalan/*puff* pada alas kursinya. Material furnitur tersebut terbuat dari MDF 15 mm dan CFB 10 mm dengan *finishing cocomozaic* pada area kakinya. Kemudian *finishing HPL glossy hijau toska* pada alas mejanya, dan kulit *syntetic* warna putih pada alas duduknya untuk mempertahankan keunikan konsep koridor.

### 5.6.5 Desain Estetis Ruang Terpilih 3



Gambar 83 Detail Estetis Papan Pengumuman

Sumber : Dokumen Penulis (2019)

Papan pengumuman diletakan pada area selatan dan utara koridor, dibuat menempel pada dinding dan dilindungi dengan kaca sehingga menghindari mahasiswa yang hendak mengambil atau mengotori lembar pengumuman. Papan pengumuman ini bisa dilengkapi dengan LCD tergantung kebutuhan mahasiswa, untuk materialnya dari MDF dengan *finishing HPL* dan tentunya dilengkapi dengan papan beragam ukuran dan tali pengait untuk *area display* papan pengumuman.



### 5.6.6 Perspektif 3D Ruang Terpilih 3



**Gambar 84** Perspektif Area Koridor

Sumber : Dokumen Penulis (2019)



## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan mengenai desain interior Departemen Desain Interior berkonsep *Modern Creative Multipurpose Room* diambil kesimpulan bahwa:

- d. Interior ruang kelas harus memenuhi regulasi agar semua aktivitas belajar mengajar dapat berjalan dengan optimal.
- b. Diperlukan fasilitas yang lengkap untuk mendukung proses belajar mengajar dan meningkatkan produktivitas mahasiswa, dosen, karyawan. Hal ini dapat tercapai dengan perancangan layout, furnitur, utilitas, dan pemilihan warna yang tepat.
- c. Konsep *Modern Creative Multipurpose Room* yang berarti ruang kreatif dan inovatif yang memiliki fungsi lebih dari satu dapat menjawab permasalahan yang ada di Departemen Desain Interior melalui proses pengumpulan data dan analisis.
- d. Pengguna ruang kelas, studio, dan koridor membutuhkan suasana yang tak hanya nyaman, tetapi suasana kondusif melalui lingkungan kreatif, yakni konsep material ramah lingkungan yaitu *cocopeat* dan *cocofiber*.

#### 6.2 Saran

Beberapa saran yang menjadi pertimbangan dalam proses desain interior Departemen Desain Interior berkonsep *Modern Creative Multipurpose Room* untuk interaksi pengguna ruang yang lebih efektif dan efisien yakni sebagai berikut :

1. Manajemen anggaran biaya harus diperhatikan dengan memilih material yang ekonomis.
2. Perlunya memperhatikan perencanaan interior fasilitas penunjang departemen sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)

## DAFTAR PUSTAKA

1. Agustian, A, Friyatno, S, Supadi, Askin, A. 2003. *Analisis Pengembangan Agroindustri Komoditas Perkebunan Rakyat (Kopi Dan Kelapa) Dalam Mendukung Peningkatan Daya Saing Sektor Pertanian*. Makalah Seminar Hasil Penelitian Pusat Penelitian Dan Pengembangan Sosial Ekonomi Pertanian Bogor. T.A. 38 Hal.
2. Allorerung, D, Lay, A. 1998. *Kemungkinan Pengembangan Pengolahan Buah Kelapa Secara Terpadu Skala Pedesaan*. Prosiding Konperensi Nasional Kelapa IV. Bandar Lampung 21 – 23 April 1998 Pp.327 – 340.
3. Anonim. 2000. *Hasil Pengkajian Sabut Kelapa Sebagai Hasil Samping*. Jakarta: Bank Indonesia. 15 Hal.
4. APCC. 2003. *Coconut Statistical Yearbook 2002*. Asia Pacific Coconut Community.
5. <http://bsnp-indonesia.org/> (diakses pada 25 Februari 2019)
6. <http://interior.petra.ac.id/> (diakses pada 16 Maret 2019)
7. <http://interiordesign.fsrđ.itb.ac.id/> (diakses pada 4 Maret 2019)
8. <http://www.nafa.edu.sg/> (diakses pada 4 Maret 2019)
9. <https://www.its.ac.id/interior/id/> (diakses pada 18 Januari 2019)
10. <https://kbbi.web.id/kreatif> (diakses pada 6 Maret 2019)
11. I. H, Marysa, A.W, Anggraita. 2016. *Studi Pengaruh Warna Pada Interior Terhadap Psikologis Penggunanya, Studi Kasus Pada Unit Transfusi Darah Kota X*. Jurnal Desain Interior Vol. 1, No. 1.
12. Indahyani, Titi. 2011. *Pemanfaatan Limbah Sabut Kelapa Pada Perencanaan Interior Dan Furniture Yang Berdampak Pada Pemberdayaan Masyarakat Miskin*. Tugas Akhir Vol.2, No.1: 15-23 Hal.
13. Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2000. 3rd Ed. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan,
14. Panero, Julius, Martin Zelnik. 2003. *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga,.
15. Putri, Chrysan Adi, Wardhana, Mahendra, Anggraita, Aria Weny. 2016. *Desain Interior Insumo Palace Hotel And Resort Kediri Untuk Pengunjung Keluarga Bertema Modern Dengan Sentuhan Aplikasi Motif Batik Brantas Mulya Khas Kediri*. Jurnal Sains Dan Seni ITS Vol. 5, No.2.
16. Nityasa, N.P.N, Yudiata, Ketut Witarka, Juniarta, I Made. 2017. *Landasan Konseptual Kawasan Perdagangan dan Hotel Di Kabupaten Gianyar*. Jurnal 6 Hal.
17. Nur, I. I, Kardiyo, U, Aris, A. (2003). *Pemanfaatan Limbah Debu Sabut Kelapa Dalam Usaha Tani Padi Pasang Surut*. Kelembagaan Perkelapaan Di Era Otonomi Daerah. Prosiding Konferensi Nasional Kelapa V. Tembilahan, 22 – 24 Oktober 2002.
18. Republik Indonesia. 1989. Undang Undang No 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara RI Tahun 1989, Pasal 16, Ayat 1. Sekretariat Negara. Jakarta.
19. Republik Indonesia. 2012. Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Otonomi Pengelolaan Perguruan Tinggi. Lembaran Negara RI Tahun 2012, Pasal 63. Sekretariat Negara. Jakarta.
20. Republik Indonesia. 2017. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 90 Tahun 2017 tentang Penerimaan Mahasiswa Baru Program Sarjana Pada Perguruan Tinggi Negeri. Sekretariat Negara. Jakarta.
21. Sari, Rosita, Indraprasti, Anggri. 2016. *Desain Interior Hotel Horison Bekasi Berkesan Mewah Dengan Sentuhan Etnik*. Jurnal Sains Dan Seni ITS Vol. 5, No.2.
22. SNI 03-6575-2001. *Tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Buatan Pada Bangunan Gedung*. 5 Hal.
23. Tristy, Masyithah, Kristianto, Thomas Ari. 2017. *Desain Interior RSUD Gambiran Kediri Berkonsep Convivial Untuk Interaksi Pengunjung Yang Lebih Bersahabat*. TA 21 Hal.
24. Wardhana, Mahendra. (2018). *Rancang Bangun Otomasi Bangunan Untuk Meningkatkan Efisiensi Operasional Peralatan Di Dalam Bangunannya*. Jurnal Desain Interior Vol. 3, No. 2.

## BIODATA PENULIS



Sheilla Joveline Terrukeni, dilahirkan pada tanggal 25 Juni di Surabaya pada tahun 1996, merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Pendidikan dasar hingga menengah diselesaikan di Surabaya, kemudian pada tahun 2014 hingga saat ini melanjutkan pendidikan tinggi di Jurusan Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Selama menempuh pendidikan kuliah, penulis memiliki beberapa pengalaman organisasi dan kepanitiaan semasa kuliah diantaranya staff HDMI (2017-2018), Koordinator Pubdekdok PKMBK ITS (2016-2017), anggota DPK PKMBK ITS (2015-2016), peserta TKMDII (2014-2015). Penulis telah beberapa kali mendesain interior tempat umum sebagai objek perancangan kuliah, di antaranya Showroom dan Training Sentral Yamaha Dupak Surabaya, Asoka Resto & Café Jalan Jimerto Surabaya, dan untuk tugas akhir mengambil Departemen Desain Interior ITS. Penulis memilih untuk mendesain tempat umum dengan harapan adanya peningkatan kualitas tempat umum sebagai pendorong terbentuknya *smart and eco-environment* yang nyaman, aman, bersih, dan *affordable* bagi masyarakat.

Apabila ingin berkorespondensi dengan penulis bisa melalui email [sheillajoveline.id@gmail.com](mailto:sheillajoveline.id@gmail.com).

## Lampiran 1 : Surat Pernyataan Bebas Plagiat

### SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sheilla Joveline Terrukeni

NRP : 08411440000049

Menyatakan bahwa :

**Judul :** Desain Interior Departemen Desain Interior ITS Surabaya Berkonsep *Modern Creative Multipurpose Room* dengan Memanfaatkan *Cocofiber* dan *Cocopeat* dalam Perencanaan Furnitur

Merupakan hasil pekerjaan saya sendiri. Apabila terbukti laporan ini bukan hasil saya sendiri, saya bersedia menerima segala sanksi yang telah ditetapkan. Demikian surat pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya dan benar apa adanya.

Surabaya, 23 Juli 2018



Sheilla Joveline Terrukeni

NRP 08411440000049

Lampiran 2 : Lembar Asistensi dan Revisi

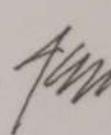
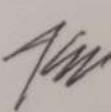
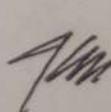
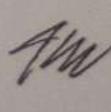
LEMBAR KENDALI ASISTENSI

TUGAS AKHIR SEMESTER 8 TAHUN 2019

PERHATIAN

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

NAMA MAHASISWA : SHEILLA JOVELINE T  
 NRP : 08911440000049  
 JUDUL TUGAS AKHIR : Desain Interior Departemen Desain Interior ITS  
 Surabaya Berkonsep Modern Spirit of Innovator  
 DOSEN PEMBIMBING : Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.

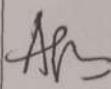
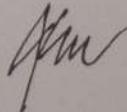
NO	TANGGAL	CATATAN ASISTENSI & REVISI	PARAF
1	5 Februari 2019	Asistensi Bab 1-4 ✓ kerja di studio / kelas studio ✓ Cocofiber & Cocopeat dipelajari : ⊕ ⊖ kecocokan dengan penggunaan kelas studio.	
2	20 Februari 2019	Asistensi konsep ✓ Diperkuat & dipelajari dr perbandingan Interior Pengukuran : tinggi desain Interior ✓ Pertajam konsep energy, kesehatan & keamanan, smart building	
3	27 Februari 2019	Asistensi Gambar Teknik ✓ Diperkuat Identitas Interior dalam elemen Interior ✓ Pelajari azas kekuatan konstruksi	
4	6 Maret 2019	Asistensi Sketsa Perspektif ✓ Karakter Cocofiber & cocopeat ditampilkan di bagian penting Interior	
5	15 Maret 2019	Asistensi dan Simulasi Stdang K1 ✓ Terapkan paradigma edukasi 4.0 ✓ Buat table gagasan ide + riset yang mendukung	

LEMBAR KENDALI ASISTENSI  
TUGAS AKHIR SEMESTER 8 TAHUN 2019

PERHATIAN

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

NAMA MAHASISWA : Sheilla Joveline Terrukeni  
NRP : 0841144000049  
JUDUL TUGAS AKHIR : Desain Interior Departemen Desain Interior ITS Surabaya berkonsep Modern Spirit of Innovation  
DOSEN PEMBIMBING : Dr. Mahendra W.

NO	TANGGAL	CATATAN ASISTENSI & REVISI	PARAF
1	24-4-2019	Asistensi desain koridor <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Desain lantai</li> <li>✓ Desain plafond</li> <li>✓ Desain dinding</li> <li>✓ Desain furni</li> <li>✓ Desain El. estetik</li> </ul>	
2	30-4-2019	Asistensi desain R. Studio <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Desain lantai</li> <li>✓ Desain Plafond</li> <li>✓ Desain dinding</li> <li>✓ Desain Furni</li> <li>✓ Desain El. estetik</li> </ul>	
3.	7-5-2019	Asistensi judul dan Bab 1 <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ada saran perubahan dari P. Thomas</li> <li>✓ Melengkapi daftar pustaka</li> </ul>	
4	10-5-2019	Asistensi Gambar Teknik <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Potongan</li> <li>✓ Rencana ME, Lampu, Plafond.</li> </ul>	
5.	13-5-2019	Asistensi Perspektif 3D <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pencahayaan</li> <li>✓ Arah kamera</li> <li>✓ Tone warna</li> </ul>	

LEMBAR KENDALI ASISTENSI  
TUGAS AKHIR SEMESTER 8 TAHUN 2019

PERHATIAN

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

NAMA MAHASISWA : SHEILA JOVELINE T  
 NRP : 0341144000049  
 JUDUL TUGAS AKHIR : Desain Interior Dept. Desain Interior IPS sbg berkonsep modern creat multi purpose room dengan menggunakan konsep & catapan dalam perencanaan floor  
 DOSEN PEMBIMBING : Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT

NO	TANGGAL	CATATAN ASISTENSI & REVISI	PARAF
1.	28 Mei 2019	Asistensi Bab 1 dan judul sesuai dengan revisi ✓ Sketsa aktifitas, fasilitas ✓ konsep, masalah	
2	12 Juni 2019	Asistensi desain maket dan animasi ± 5 menit	
3	17 Juni 2019	Asistensi material board dan konsep setelah revisi judul dan revisi bab 1	
4	24 Juni 2019	Asistensi output sidang K3 -melengkapi gartek dan lampiran laporan	
5.	1 Juli 2019	Asistensi output sidang TA ✓ Gartek ✓ Jurnal ✓ Laporan ✓ dst ✓ Animasi ✓ RAB	

FORM REVISI  
SIDANG TUGAS AKHIR  
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
SEMESTER ~~GANJIL~~ <sup>GENAP</sup> TAHUN 2018/2019

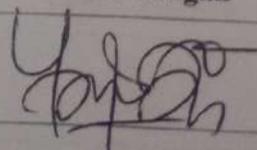
Hari / Tanggal	KAMIS, 28 MARET 2019
Nama Mahasiswa/i	SHEILLA JOVELINE TERRUKEM.
NRP	0841194000005
Dosen Pembimbing / Penguji *	YASMIN ZAINUL MOCHTAR, ST, M.A.

\*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir

- Koreksi penulisan (salah ketik / bahasa asing italic)
- implementasi sustainability dalam desain untuk mendukung perilaku pengguna. ↳ yang merujuk pada
- implementasi cocofiber/peat → dieksplorasi mahasiswa untuk pengalaman belajar / material.
- penyesuaian konsep dengan style & design.

Tanda Tangan



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

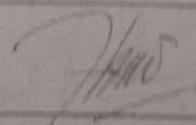
Hari / Tanggal	KAMIS / 17 MEI 2019
Nama Mahasiswa/i	ANAYAH AHADINI SHEILA JOVEUNE
NRP	
Dosen Pembimbing / <b>Penguji*</b>	THOMAS ARI KRISTANTO

\* Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir

1. Studi aktivitas & fasilitas di detailkan
2. Permasalahannya di detailkan.
3. Konsep dibicarakan dengan pembimbing
4. Aplikasi konsep berbasis SAF, menambahkan detail<sup>2</sup> solusi masalah, misalnya masalah presentasi
5. Tampilan desain kelas ok
6. Desain koridor dibuat lebih adaptif / ~~dan~~ multifungsi dan lebih "fun".
7. Kehadiran vegetasi di koridor, dipikirkan teknik perawatannya.

Tanda Tangan



FORM REVISI  
SIDANG TUGAS AKHIR  
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
SEMESTER GENAP TAHUN 2018 - 2019

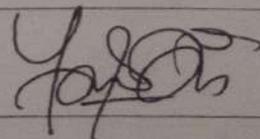
Hari / Tanggal	KAMIS / 16 MEI 2019
Nama Mahasiswa/i	SHELLA JOVELINE TERRUKENI
NRP	08411940000049
Dosen Pembimbing / Penguji *	YASMIN ZAINUL MOCHTAR, ST, MA

\* ) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir

1. Detail gambar furnitur, tebal-tipis garis & hatch.
2. Switch Lampu. dan alumya. / ME.
3. Seberapa butuh ~~Des~~ kabinet display? Apakah terlihat?
4. Koridor. Panas / hujan? <sup>display</sup>

Tanda Tangan



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

Hari / Tanggal	JUMAT / <del>5 JUNI</del> 5 JULI 2019
Nama Mahasiswa/i	SHEILA JOVEUNE T
NRP	
Dosen Pembimbing / Penguji *	THOMAS ARI K.

\*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir

- Kaya 

→	komposisi	
→	Aksen	bagus
- Gambar teknik diperbaiki dengan skala 1:50 pot.
- Area panar di dasar diperbaiki

Tanda Tangan



FORM REVISI  
SIDANG TUGAS AKHIR  
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
SEMESTER \_\_\_\_\_ TAHUN \_\_\_\_\_

Hari / Tanggal	
Nama Mahasiswa/i	SHELA JOVELIN
NRP	02411440000049
Dosen Pembimbing / Penguji *	ANGGRA A.R

\*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir

- ① Aplikasi 4.0
- ② laburblts why cocopeat → coco-fiber? Relevansi dg judul.
- ③ Sistematika → laburbelakang!
- ④ Gbr koga

Tanda Tangan  
*Ah*

### Lampiran 3 : Hasil Wawancara dan Lembar Kuisisioner

#### Hasil Wawancara

Pertanyaan	Jawaban
A. Berapa rata-rata kapasitas jumlah pengguna ruang kelas, studio, seminar, ruang dosen?	Ruang Kelas 305, 306, 309 ±40 orang Ruang Dosen ±20 orang Ruang Workshop 101, 102 ±60 orang
B. Apakah jenis ruangan yang intens digunakan?	Ruang Kelas dan Ruang Studio
C. Apakah ada keluhan dari pengguna ruang Departemen Desain Interior ITS terkait fasilitas dan kenyamanan ruang kelas? Apa saja keluhan tersebut?	Suhu ruangan panas dan kurang area diskusi eksternal
D. Bagaimana sistem penggunaan ruang dan alur sirkulasi di Departemen Desain Interior ITS?	Cukup baik, untuk rencana pembangunan gedung baru bisa diperbaiki lagi kedepannya
E. Apakah Anda mengalami kesulitan yang berkaitan dengan fasilitas dan sirkulasi saat proses belajar mengajar?	Setiap ruang punya kekurangan, oleh karena itu perlu ada redesain.
F. Apakah ada fasilitas yang belum tersedia ataupun yang perlu ditambahkan?	Area <i>Coworking Space</i> , <i>Business Start-Up</i> , Kolaborasi Industri, dll

## Lembar Kuisisioner

Berikut ini daftar pertanyaan dalam kuisisioner yang diajukan kepada pengguna ruang Departemen Desain Interior ITS.

1. Siapa nama anda ?
2. Apakah jenis kelamin anda? (perempuan / laki-laki)
3. Usia berapakah anda?
  - a. 15-20 tahun
  - b. 21-25 tahun
  - c. 26-30 tahun
  - d. 31-35 tahun
  - e. 36 tahun >
4. Apa pekerjaan anda?
  - a. Mahasiswa
  - b. Dosen
  - c. Karyawan
5. Mahasiswa angkatan berapakah anda?
  - a. 2018
  - b. 2017
  - c. 2016
  - d. 2015
  - e. alumni
6. Seberapa sering anda mengunjungi Departemen Desain Interior dalam kurun waktu satu minggu?
  - a. 1-2 hari dalam seminggu
  - b. 3-4 hari dalam seminggu
  - c. 5-6 hari dalam seminggu
  - d. 7 hari full
7. Berapa lama waktu yang anda habiskan dalam sehari di Departemen Desain Interior ?
  - a. 1-3 jam
  - b. 4-6 jam
  - c. 7-9 jam
  - d. lebih dari 9 jam

8. Apa yang anda lakukan saat menunggu jam masuk kelas? \*bisa memilih lebih dari satu
- makan pagi/siang
  - mengerjakan tugas
  - baca buku atau koran
  - bermain handphone
  - belajar
9. Apa yang anda lakukan saat jam istirahat ? \*bisa memilih lebih dari satu
- makan untuk menambah energi
  - mengerjakan tugas
  - sholat di musholla
  - asistensi dengan dosen
  - bermain handphone
  - membaca buku / belajar
10. Apakah anda nyaman dengan fungsi ruang fasilitas yang tersedia di Departemen Desain Interior saat ini ?
- sangat tidak nyaman
  - tidak nyaman
  - biasa / netral
  - nyaman
  - sangat nyaman
11. Sebutkan alasan anda!
12. Fasilitas ruang apa yang menjadi favorit anda?, mengapa ?
13. Fasilitas ruang apa yang sangat perlu ditingkatkan?, mengapa?
14. Apakah anda nyaman dengan suhu udara di Departemen Desain Interior ?
- sangat tidak nyaman
  - tidak nyaman
  - biasa / netral
  - nyaman
  - sangat nyaman
15. Apakah anda nyaman dengan pencahayaan dalam ruang kelas maupun ruang studio di Departemen Desain Interior ?
- sangat tidak nyaman
  - tidak nyaman
  - biasa / netral
  - nyaman
  - sangat nyaman

16. Apakah anda merasa aman saat meninggalkan barang milik anda di kelas ?

- a. ya, saya merasa aman
- b. tidak, saya merasa tidak aman

17. Apakah anda memiliki keluhan terhadap fasilitas yang tersedia di Departemen Desain Interior ITS?

- a. Ya
- b. Tidak

18. Sebutkan keluhan anda!

19. Apakah saran anda untuk mengatasi keluhan tersebut?

20. Apa yang anda lakukan untuk mencari inspirasi saat mengerjakan tugas studio di dalam kelas ? \*bisa memilih lebih dari satu

- a. browsing di internet
- b. mencari referensi di ruang baca
- c. mengembangkan konsep dari contoh yang dipaparkan dosen

21. Cara apakah yang tepat untuk mendorong mahasiswa untuk berpikir kreatif, inovatif dan pro-aktif dalam mengerjakan tugas ? \*bisa memilih lebih dari satu

- a. mengubah penataan layout kelas
- b. furnitur ruang studio dibuat lebih moveable
- c. koridor dimaksimalkan sebagai area diskusi
- d. memperbanyak area mural pada dinding interior kelas

22. Bagaimana menurut anda mengenai desain interior berkonsep Modern?



- a. Sangat tidak menarik
- b. Tidak menarik
- c. Biasa / netral
- d. Menarik
- e. Sangat menarik

23. Sebutkan alasan anda!

24. Apa yang ada dibayangkan anda mengenai konsep interior Modern Creative Multipurpose Room?

25. Perancang menawarkan konsep Modern Creative Multipurpose Room yaitu konsep yang membangkitkan jiwa seni dan sosial kearah yang lebih baik, dalam prosesnya pengguna ruang secara tidak sengaja diajak untuk menciptakan sebuah ide kreatif yang memberikan keuntungan bagi individu, kelompok dan masyarakat luas. Bagaimana menurut anda tersebut?



- a. Sangat tidak menarik
- b. Tidak menarik
- c. Biasa / netral
- d. Menarik
- e. Sangat menarik

26. Sebutkan alasan anda!

27. Apakah anda mengetahui info seputar penggunaan material Cocofiber / Cocopeat?



- a. Ya, saya pernah dengar
- b. Tidak, saya tidak pernah dengar

28. Produksi buah kelapa Indonesia rata-rata 15,5 milyar butir/tahun atau setara dengan 1,8 juta ton serat sabut, dan 3,3 juta ton debu sabut. Material tersebut dapat diolah menjadi beragam produk antara lain *cocopot*, *cocosheet*, *coco fiber board (CFB)*, *cococoirdan cocomozaic*. Bagaimana menurut anda, apakah anda tertarik memanfaatkan material tersebut dalam perencanaan furnitur ?

- a. Sangat tidak menarik
- b. Tidak menarik
- c. Biasa / netral
- d. Menarik
- e. Sangat menarik

29. Sebutkan alasan anda!

30. Desain interior kelas mana yang menjadi favorit anda ?

- a. Kelas Full Furni



- b. Kelas Less Furni



- c. Kelas Kombinasi



31. Sebutkan alasan anda!

32. Desain interior ruang studio mana yang menjadi favorit anda ?

- a. studio 1



b. studio 2



c. studio 3



33. Sebutkan alasan anda!

34. Desain interior area koridor mana yang menjadi favorit anda ?

a. Koridor 1



b. Koridor 2



c. Koridor 3



35. Sebutkan alasan anda!

36. Desain area coworking space pada koridor yang menjadi favorit anda ?

a. Coworking 1



b. Coworking 2



c. Coworking 3



37. Sebutkan alasan anda!

38. Apakah anda sering memperhatikan papan pengumuman yang terdapat di Desain Interior ITS ?

- Tidak pernah memperhatikan
- Jarang memperhatikan
- Biasa / netral
- Ya, memperhatikan
- Sangat memperhatikan

39. Sebutkan alasan anda!

40. Apa yang harus dikembangkan dari papan pengumuman yang

41. Desain papan pengumuman mana yang anda sukai ?

a. Papan pengumuman yang menempel di dinding



b. Papan pengumuman yang digantung



c. Papan pengumuman standing



42. Sebutkan alasan anda!

43. Desain signage bangunan mana yang menjadi favorit anda ?

a. Signage 1



b. Signage 2



c. Signage 3



44. Sebutkan alasan anda!

## Lampiran 4 : Dokumentasi Survey



Tampak Luar Koridor Departemen Desain Interior ITS



Ruang Dosen Departemen Desain Interior ITS



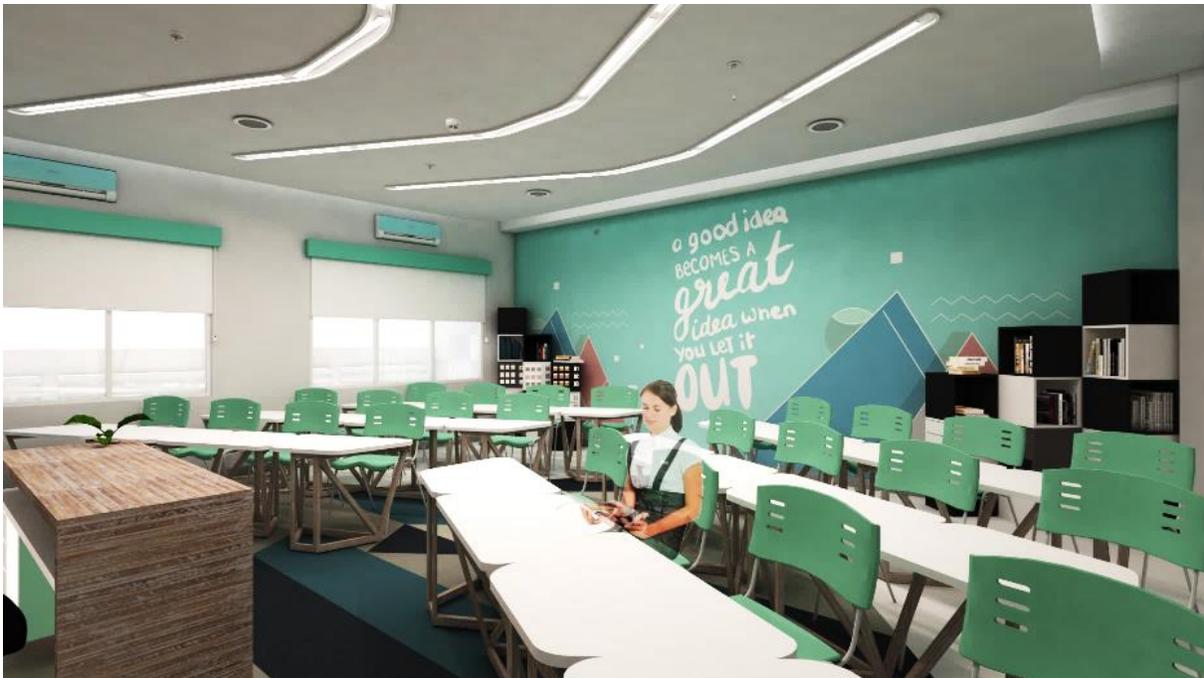
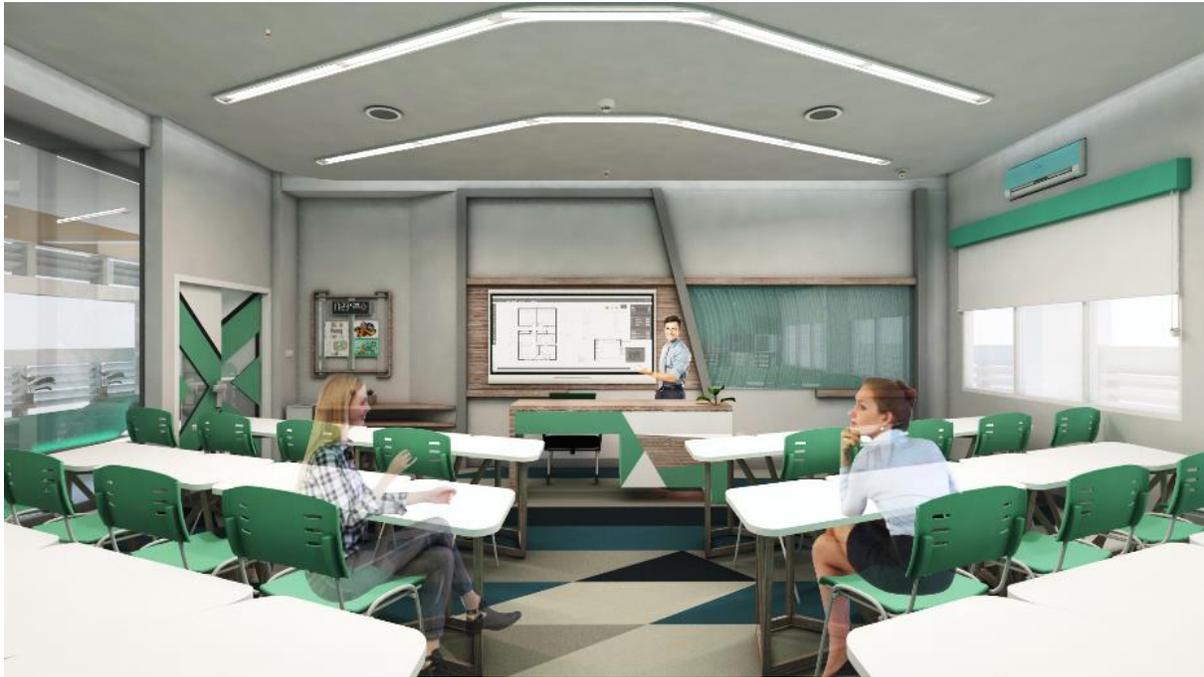
Ruang Dosen Departemen Desain Interior ITS



Ruang Laboratorium Komputer Departemen Desain Interior ITS

## Lampiran 5 : Gambar Perspektif 3D

### Perspektif 3D Ruang Kelas



**Perspektif 3D Ruang Kelas**



**Perspektif 3D Ruang Studio**



## Perspektif 3D Ruang Studio



## Perspektif 3D Area Koridor



## Perspektif 3D Area Koridor



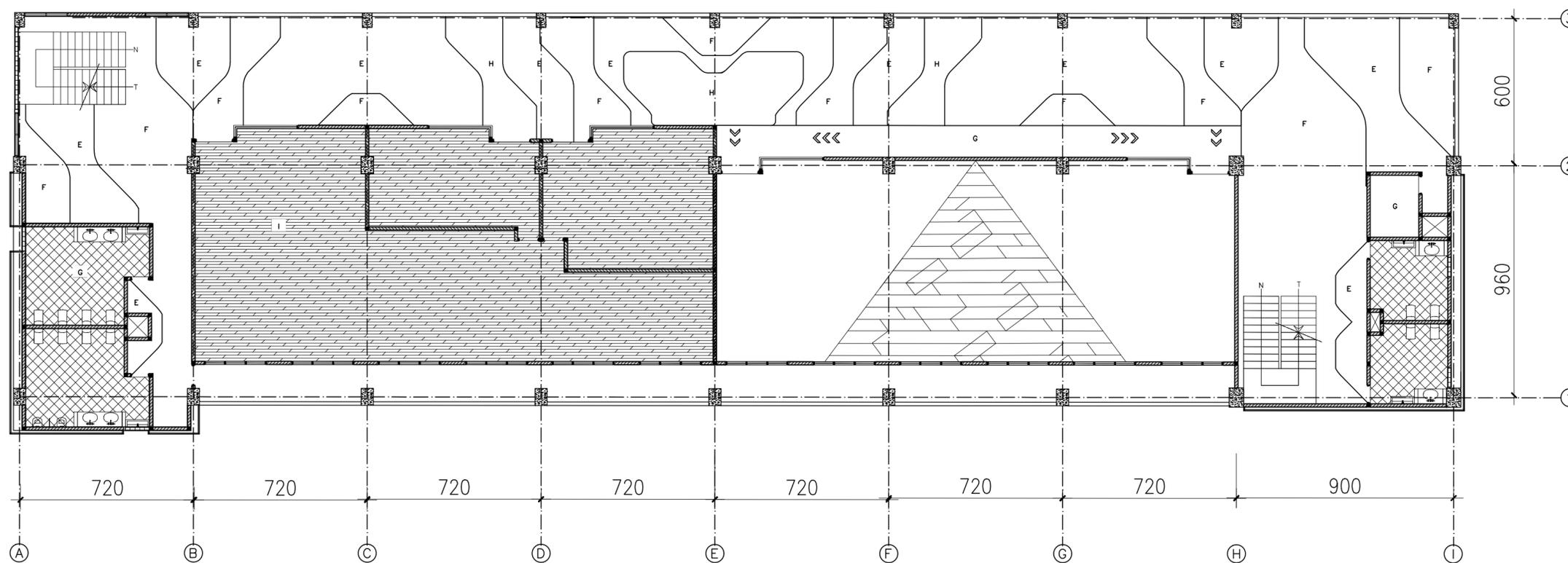
## **Lampiran 6 : Gambar Teknik**

Berikut ini daftar gambar kerja yang dilampirkan, gambar kerja selengkapnya dapat dilihat di Perpustakaan Departemen Desain Interior ITS.

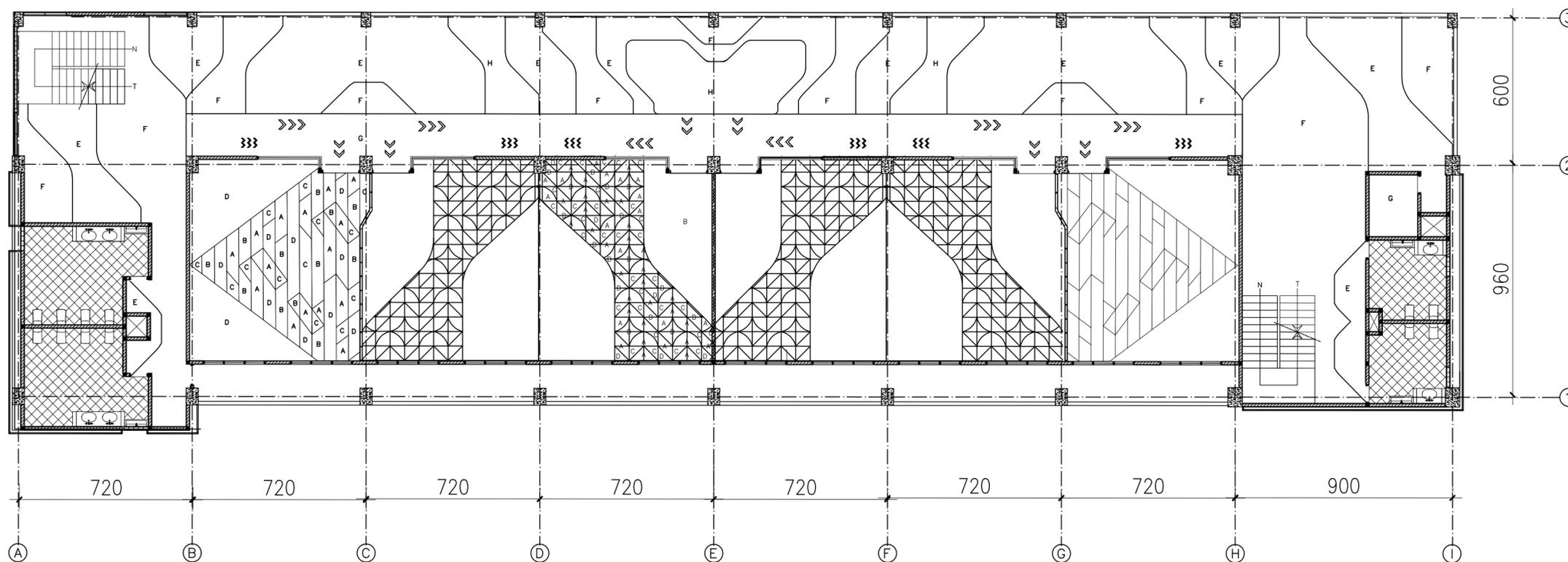
1. Denah dan Layout Keseluruhan
2. Rencana Lantai Layout Terpilih Keseluruhan
3. Detail Furnitur 1 Ruang Terpilih 1
4. Detail Furnitur 2 Ruang Terpilih 1
5. Detail Elemen Estetis Ruang Terpilih 1
6. Detail Furnitur 1 Ruang Terpilih 2
7. Detail Furnitur 2 Ruang Terpilih 2
8. Detail Elemen Estetis Ruang Terpilih 2
9. Detail Furnitur 1 Ruang Terpilih 3
10. Detail Furnitur 2 Ruang Terpilih 3
11. Detail Elemen Estetis Ruang Terpilih 3



- A. CARPET, EX.RAINBOW TUFTED BROADLOOM CR 654
- B. CARPET, EX.RAINBOW TUFTED BROADLOOM CR 613
- C. CARPET, EX.RAINBOW TUFTED BROADLOOM CR 622
- D. CARPET, EX.RAINBOW TUFTED BROADLOOM CR 611
- E. CERAMIC, EX.ROMAN, dMINUET BLANCO (W63366R)  
UK 60x30cm
- F. CERAMIC, EX.KIA, TERAZZO WHITE MATT, ANTISLP.  
UK 40x40cm
- G. SYNTHETIC GRASS
- H. CERAMIC, EX.ROMAN, dPORTORO BLACK (W63456R)  
UK 60x30cm
- I. PARKET KAYU



**DENAH TERPILIH LANTAI 2**  
SKALA 1 : 150



**DENAH TERPILIH LANTAI 3**  
SKALA 1 : 150

JUDUL GAMBAR

RENCANA LANTAI KESELURUHAN

SKALA

TANGGAL

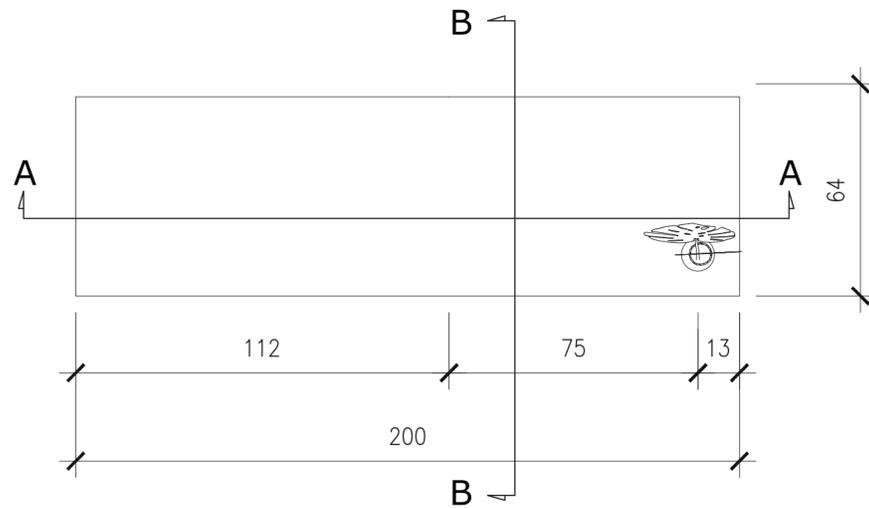
1 : 150

23 - 07 - 2019

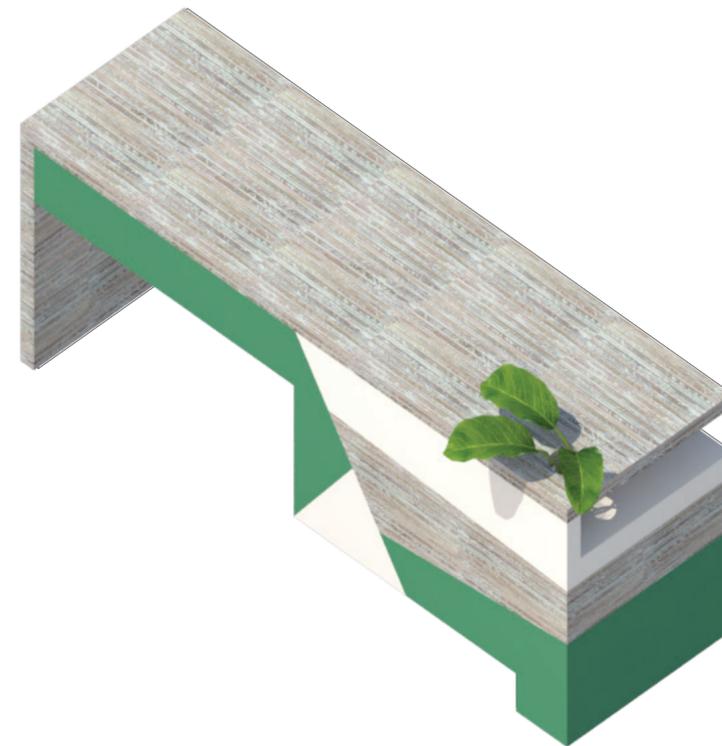
NO. GAMBAR

JUMLAH GAMBAR

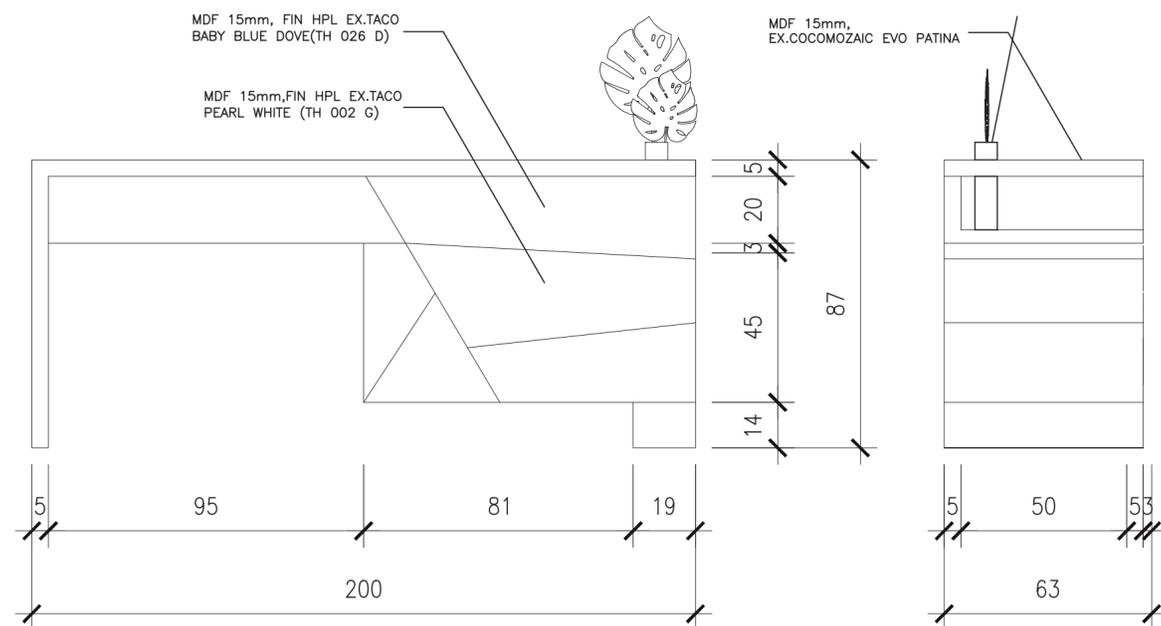
INT-01-04



**TAMPAK ATAS**  
SKALA 1 : 15

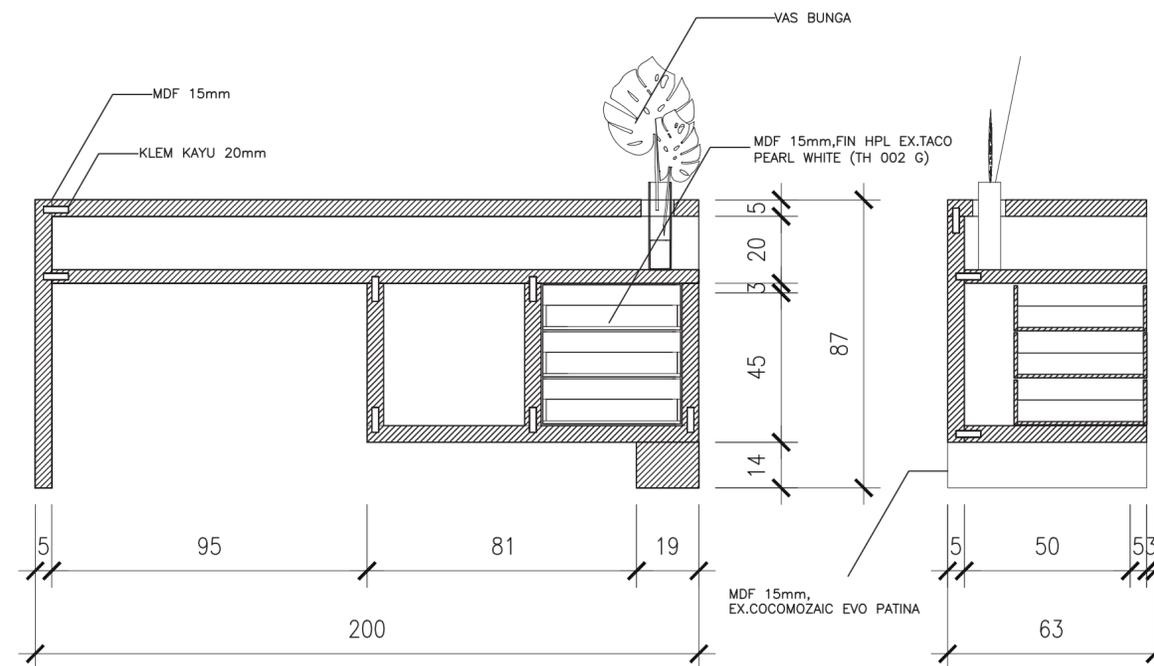


**ISOMETRI**



**TAMPAK DEPAN**  
SKALA 1 : 15

**TAMPAK SAMPING**  
SKALA 1 : 15



**POTONGAN A-A'**  
SKALA 1 : 15

**POTONGAN B-B'**  
SKALA 1 : 15

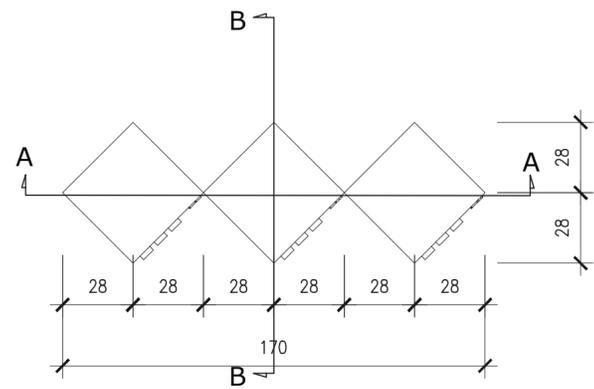
JUDUL GAMBAR

DETAIL FURNITUR 1 RUANG TERPILIH 1

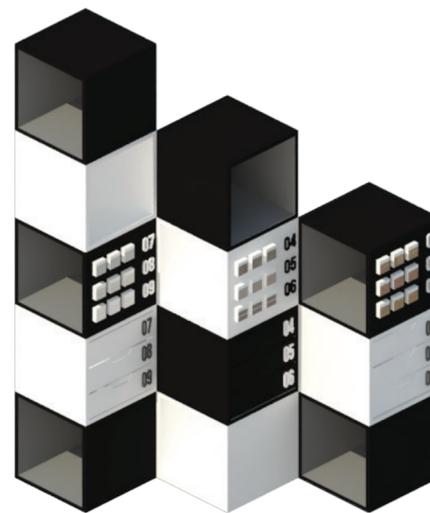
SKALA	TANGGAL
1 : 15	23 - 07 - 2019

NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
INT-05-01	

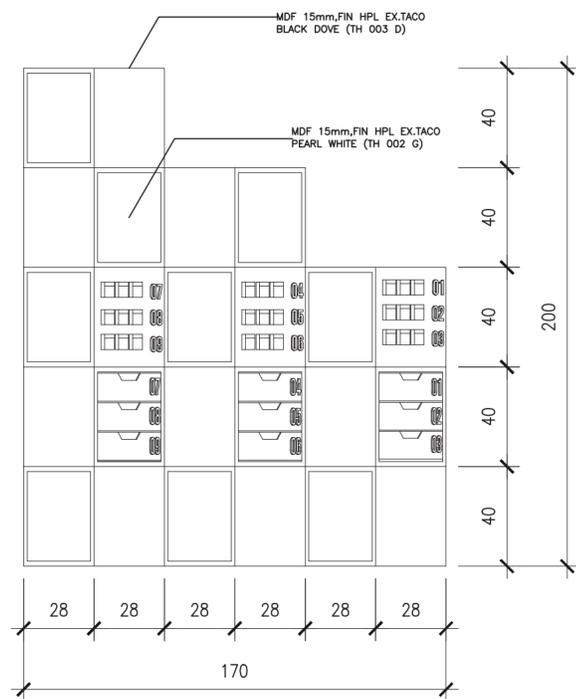
INT-05-01



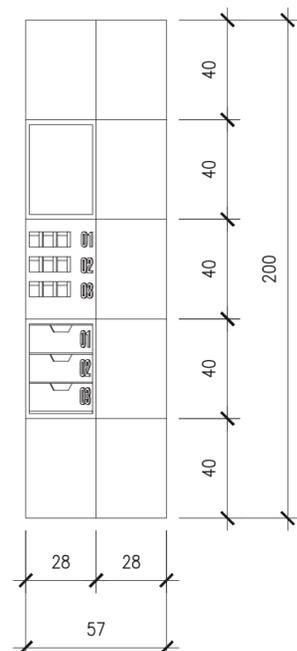
**TAMPAK ATAS**  
SKALA 1 : 20



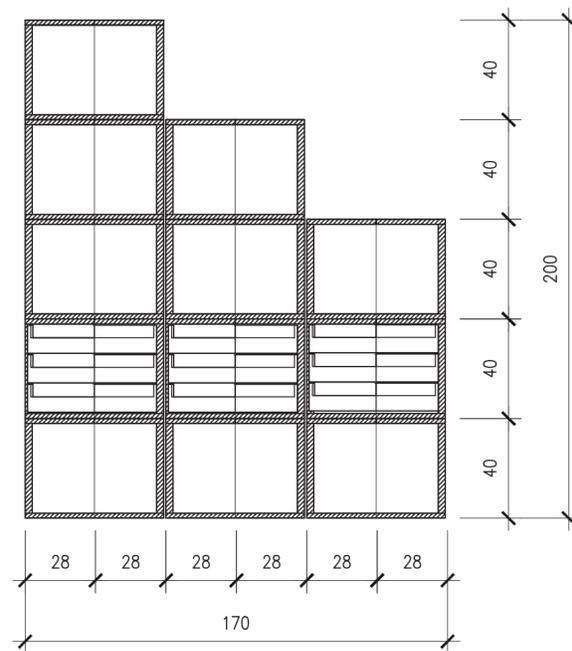
**ISOMETRI**  
SKALA 1 : 20



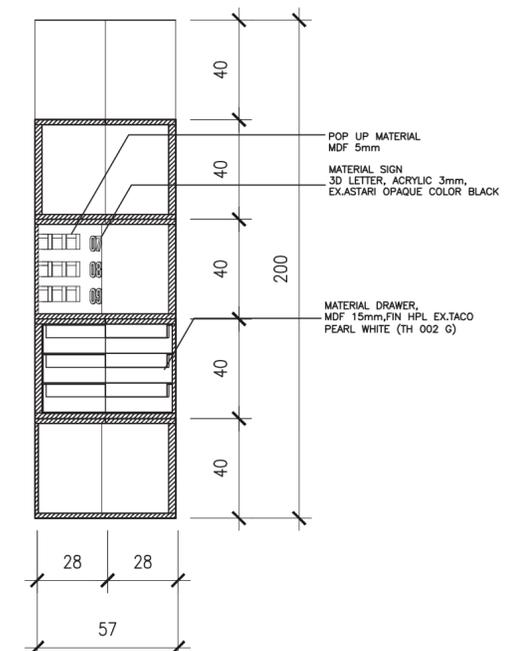
**TAMPAK DEPAN**  
SKALA 1 : 20



**TAMPAK SAMPING**  
SKALA 1 : 20



**POTONGAN A-A'**  
SKALA 1 : 20



**POTONGAN B-B'**  
SKALA 1 : 20

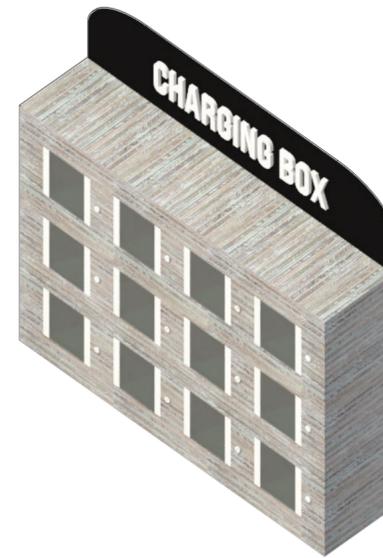
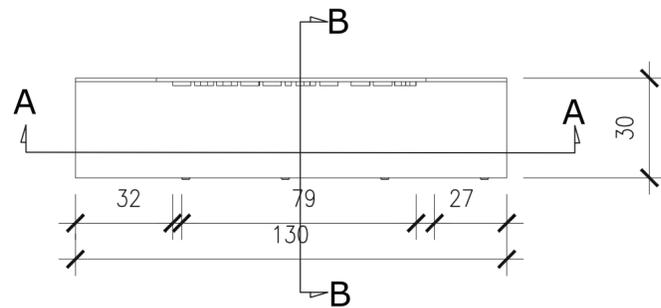
JUDUL GAMBAR

DETAIL FURNITUR 2 RUANG TERPILIH 1

SKALA	TANGGAL
1 : 20	23 - 07 - 2019

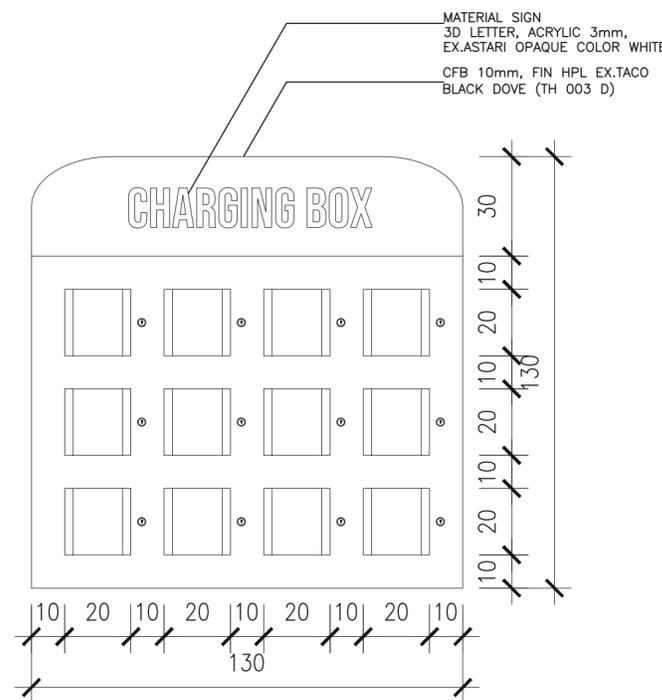
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
INT-05-02	

INT-05-02

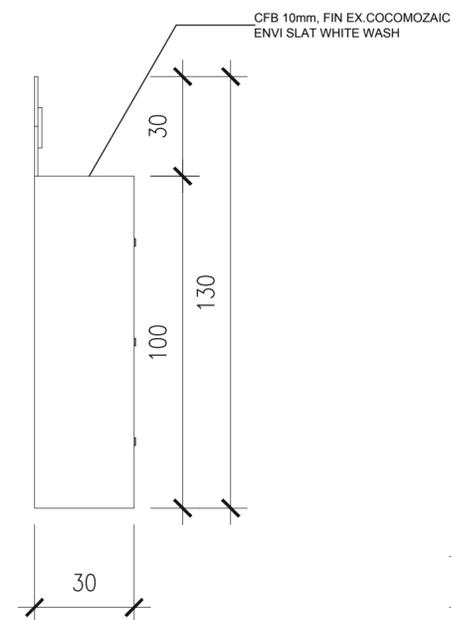


ISOMETRI  
SKALA 1 : 15

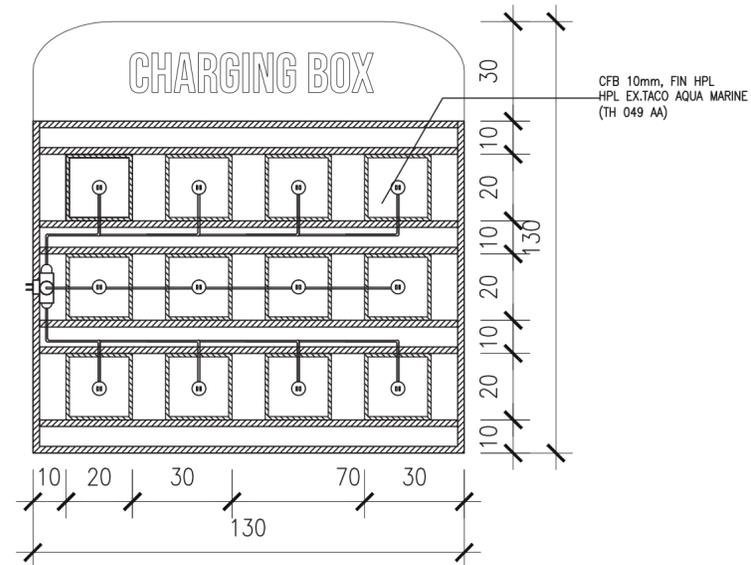
TAMPAK ATAS  
SKALA 1 : 15



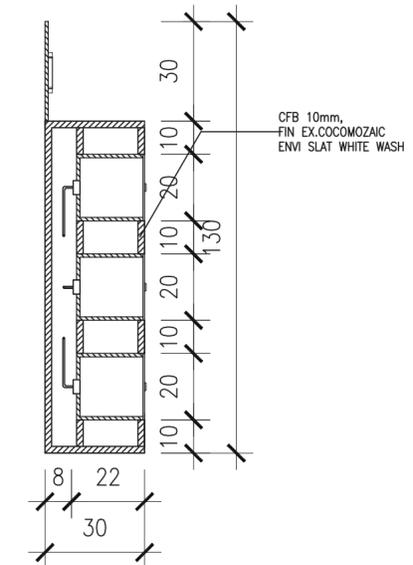
TAMPAK DEPAN  
SKALA 1 : 15



TAMPAK SAMPING  
SKALA 1 : 15



POTONGAN A-A'  
SKALA 1 : 15



POTONGAN B-B'  
SKALA 1 : 15

JUDUL GAMBAR

DETAIL ESTETIK RUANG TERPILIH 1

SKALA

TANGGAL

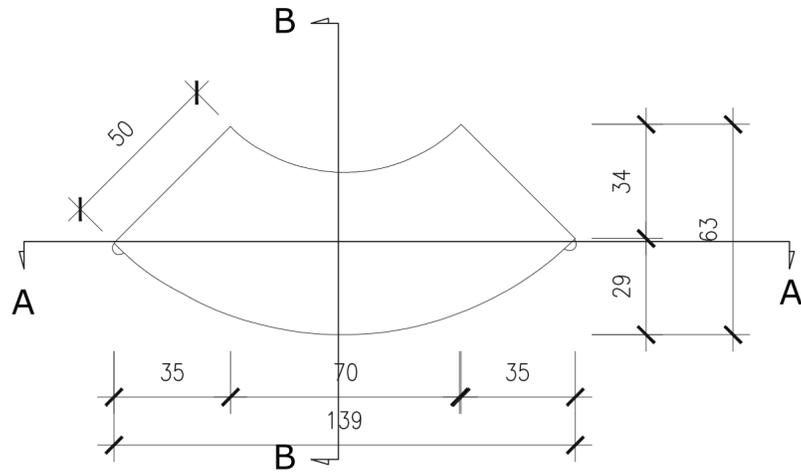
1 : 15

23 - 07 - 2019

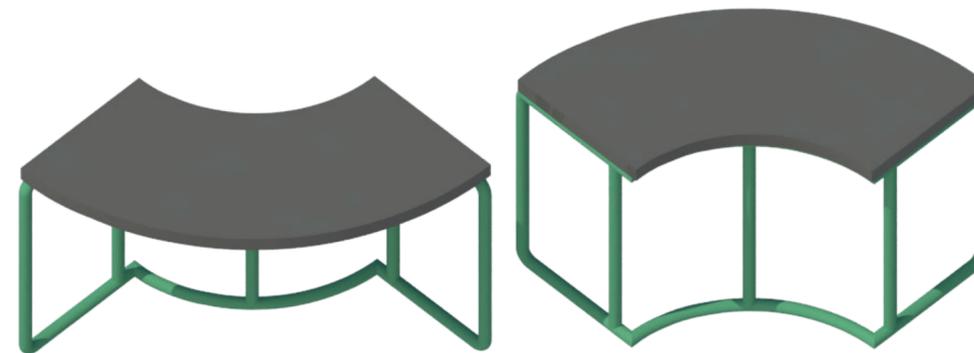
NO. GAMBAR

JUMLAH GAMBAR

INT-05-03

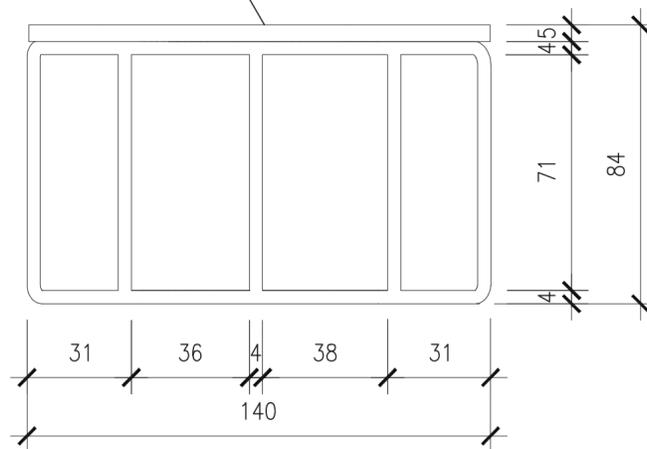


 **TAMPAK ATAS**  
SKALA 1 : 15

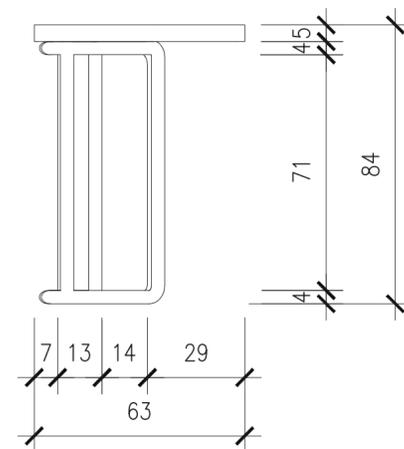


 **ISOMETRI**  
SKALA 1 : 15

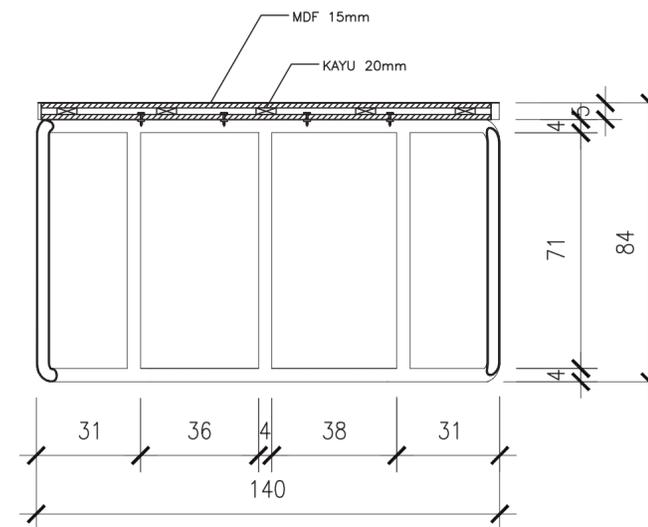
MDF 15mm, FIN HPL EX.TACO  
BLACK DOVE (TH 003 D)



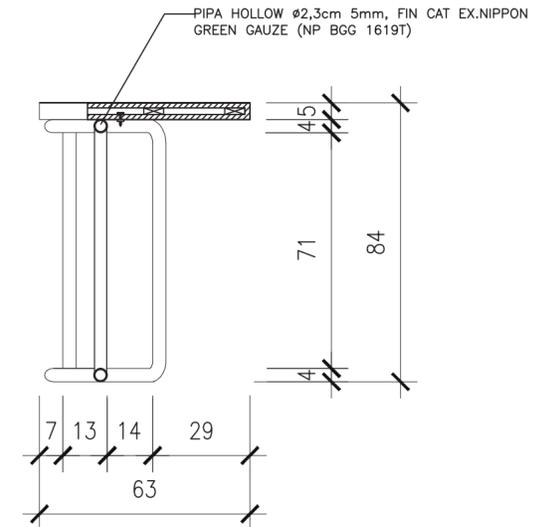
 **TAMPAK DEPAN**  
SKALA 1 : 15



 **TAMPAK SAMPING**  
SKALA 1 : 15



 **POTONGAN A-A'**  
SKALA 1 : 15



 **POTONGAN B-B'**  
SKALA 1 : 15

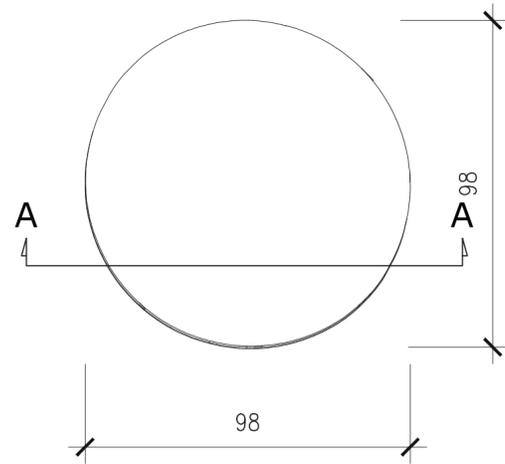
JUDUL GAMBAR

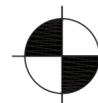
DETAIL FURNITUR 1 RUANG TERPILIH 2

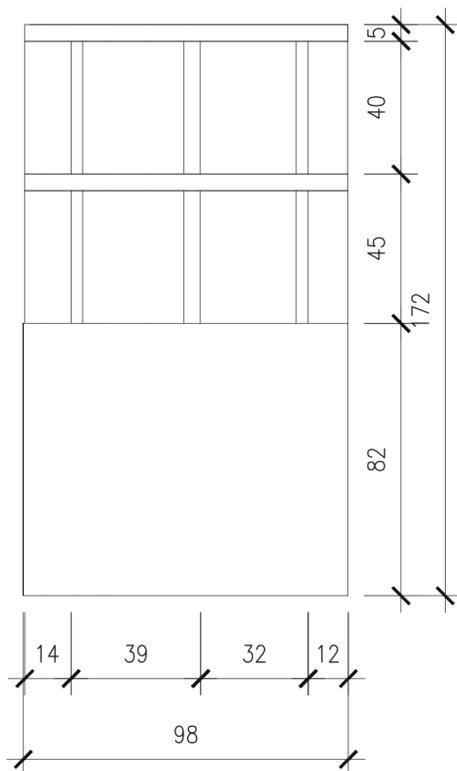
SKALA	TANGGAL
1 : 15	23 - 07 - 2019

NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
INT-05-04	

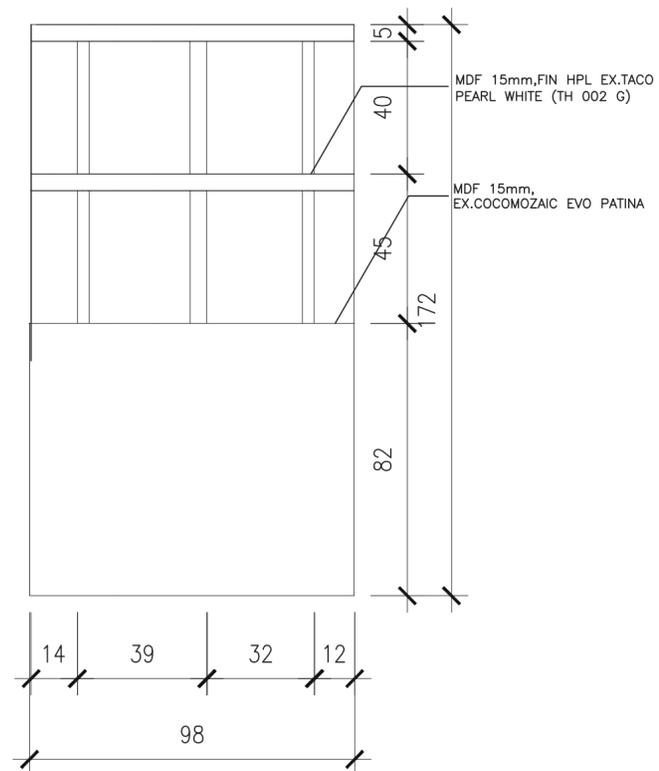
INT-05-04



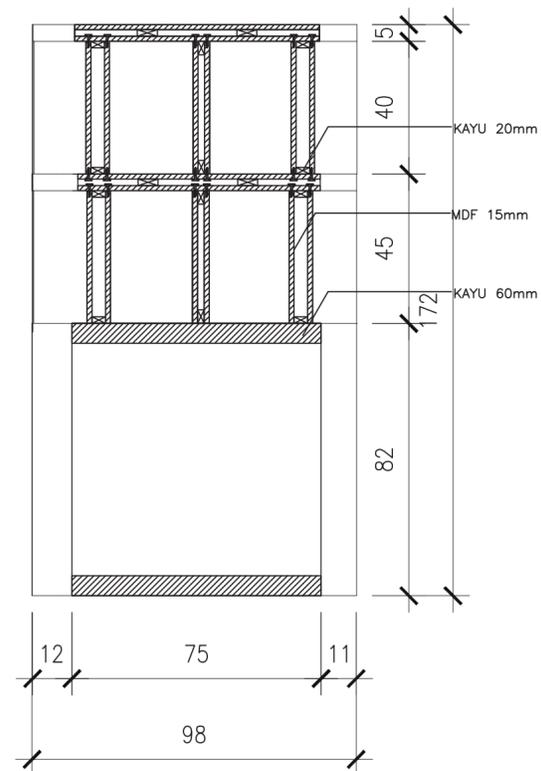
 **TAMPAK ATAS**  
SKALA 1 : 15



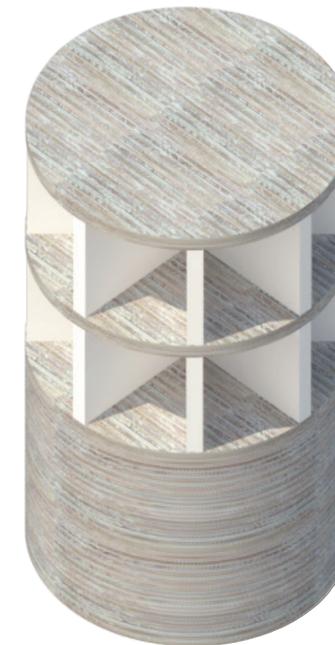
 **TAMPAK DEPAN**  
SKALA 1 : 15

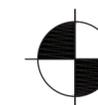


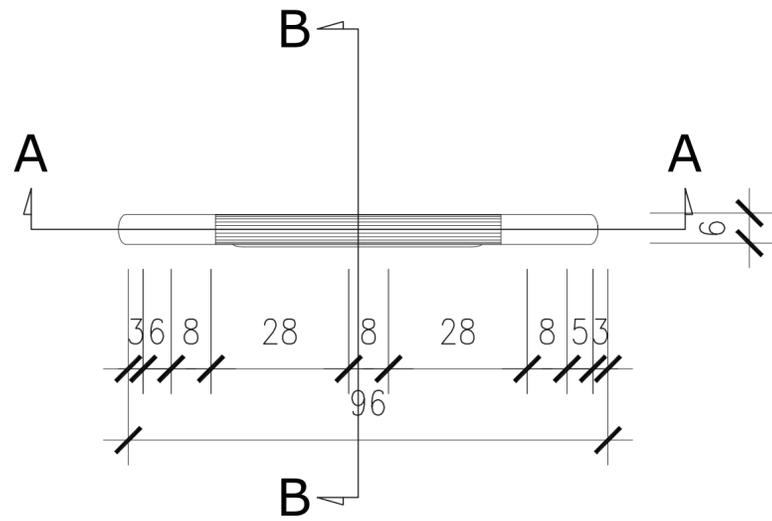
 **TAMPAK SAMPING**  
SKALA 1 : 15



 **POTONGAN A-A'**  
SKALA 1 : 15



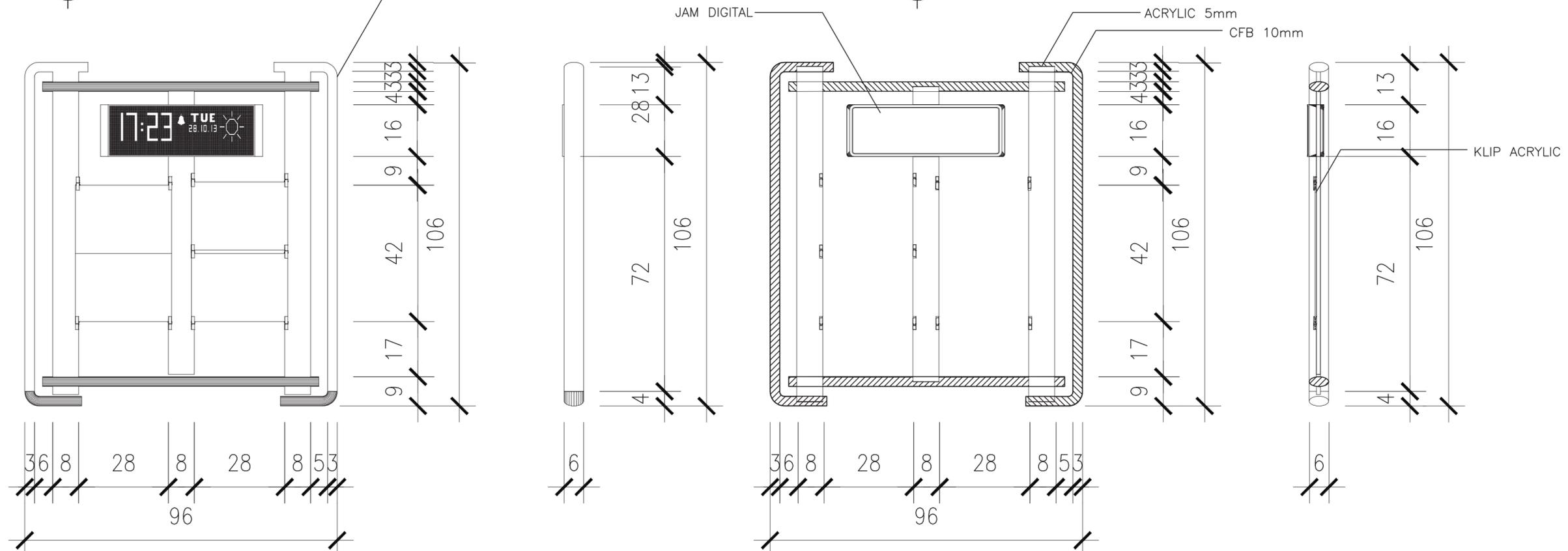
 **ISOMETRI**  
SKALA 1 : 15



**TAMPAK ATAS**  
SKALA 1 : 10

CFB 10mm, FIN EX.COCOMOZAIC  
ENVI SLAT WHITE WASH,  
MELAMIN FORMALDEHIDE

**ISOMETRI**  
SKALA 1 : 10



**TAMPAK DEPAN**  
SKALA 1 : 10

**TAMPAK SAMPING**  
SKALA 1 : 10

**POTONGAN A-A'**  
SKALA 1 : 10

**POTONGAN B-B'**  
SKALA 1 : 10

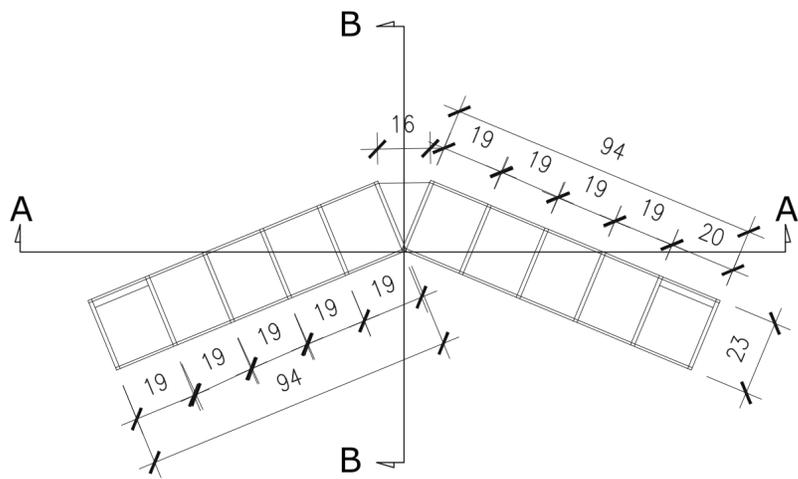
JUDUL GAMBAR

DETAIL ESTETIK RUANG TERPILIH 2

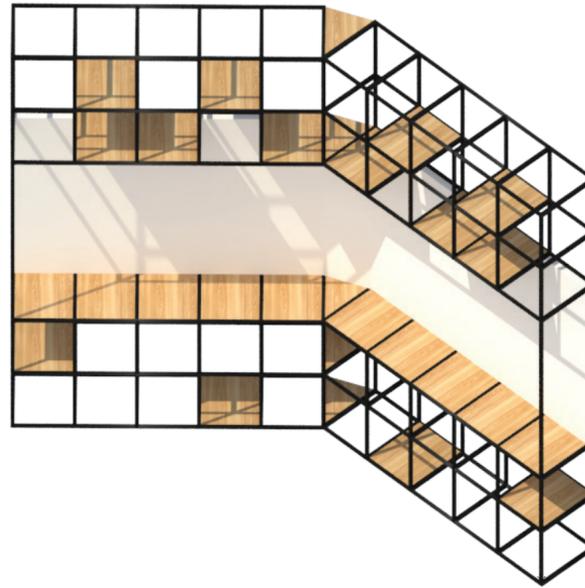
SKALA	TANGGAL
1 : 10	23 - 07 - 2019

NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
INT-05-06	

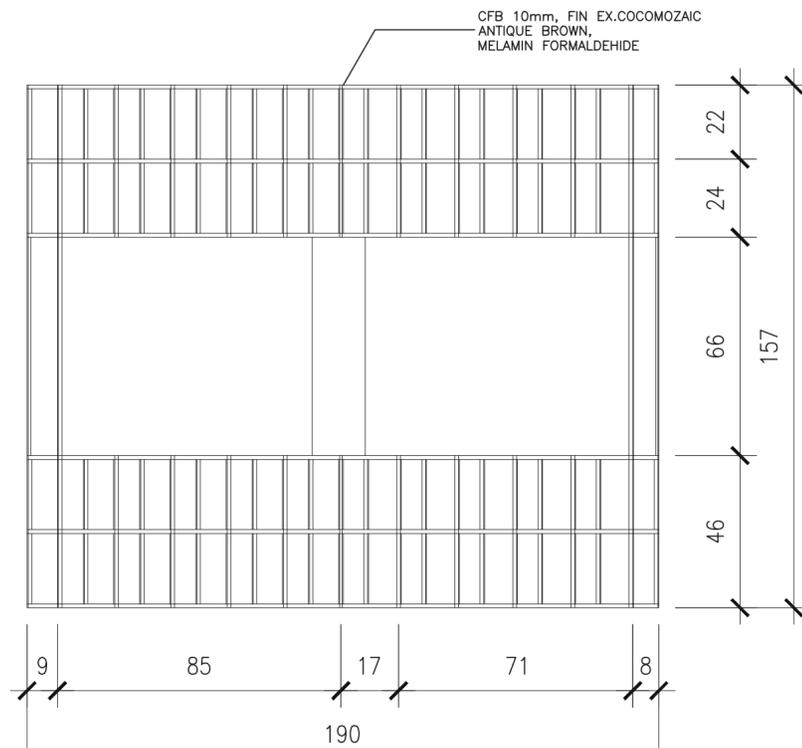
INT-05-06



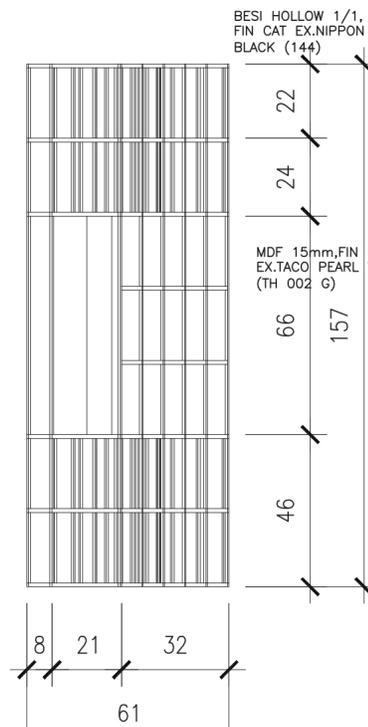
**TAMPAK ATAS**  
SKALA 1 : 15



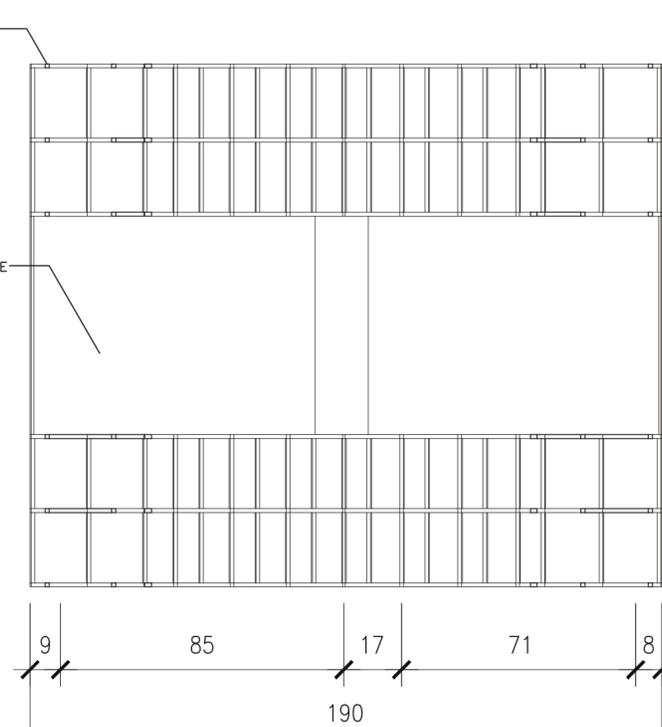
**TAMPAK ATAS**  
SKALA 1 : 15



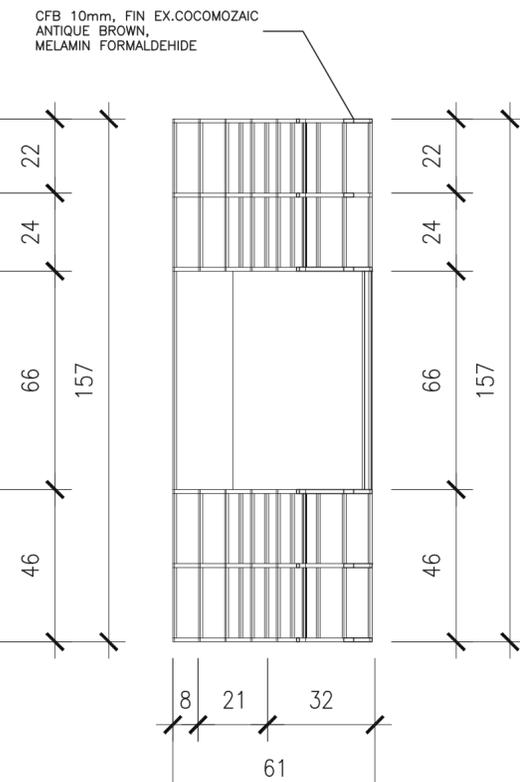
**TAMPAK DEPAN**  
SKALA 1 : 15



**TAMPAK SAMPING**  
SKALA 1 : 15



**POTONGAN A-A'**  
SKALA 1 : 15



**POTONGAN B-B'**  
SKALA 1 : 15

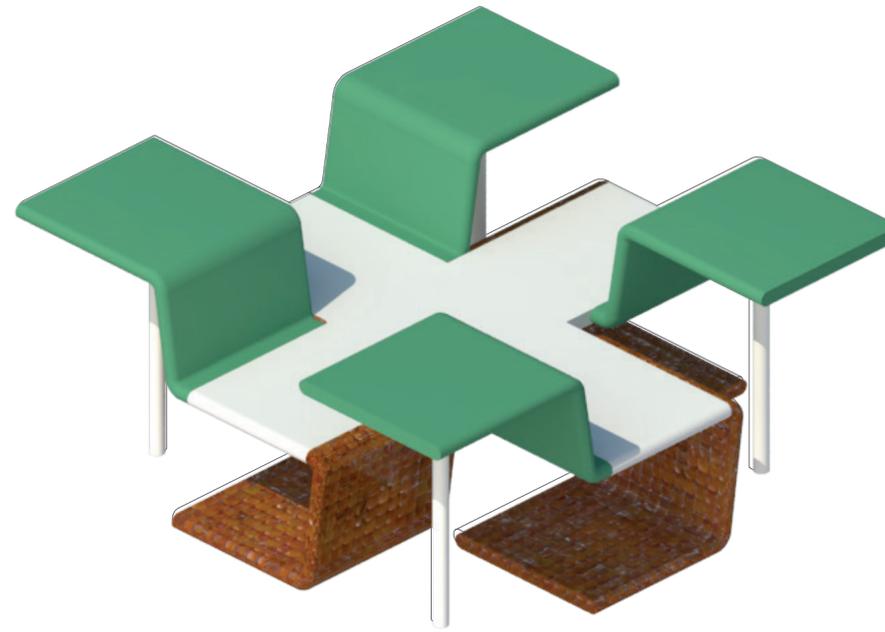
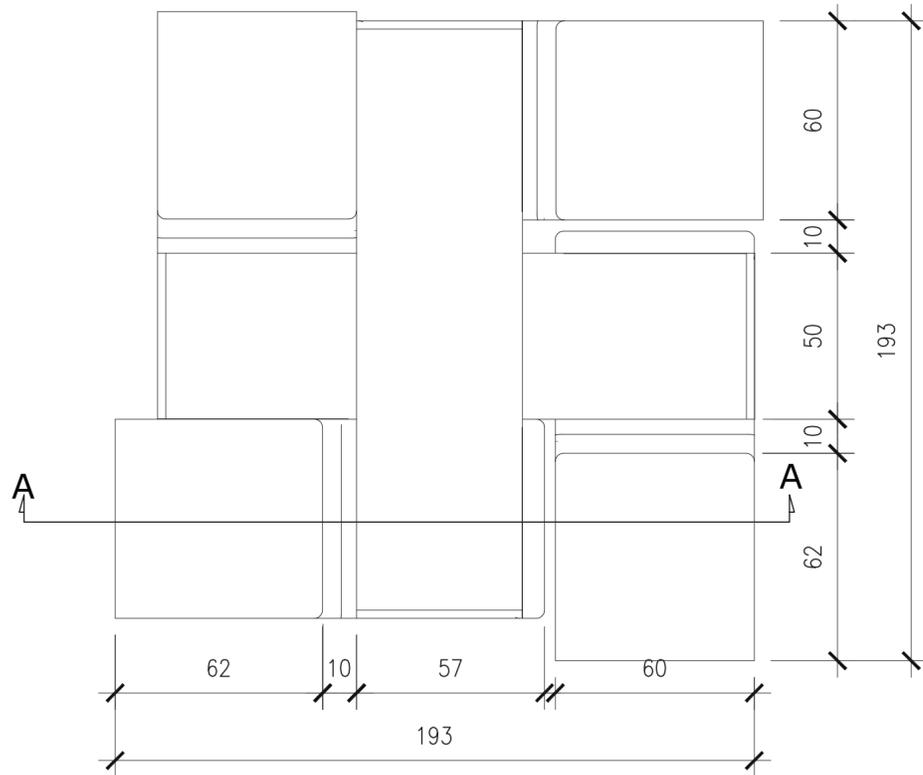
JUDUL GAMBAR

DETAIL FURNITUR 1 RUANG TERPILIH 3

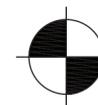
SKALA	TANGGAL
1 : 15	23 - 07 - 2019

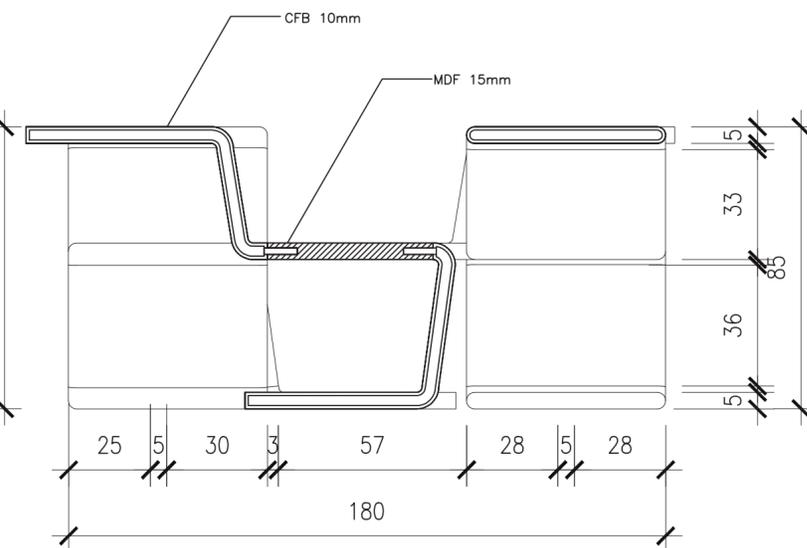
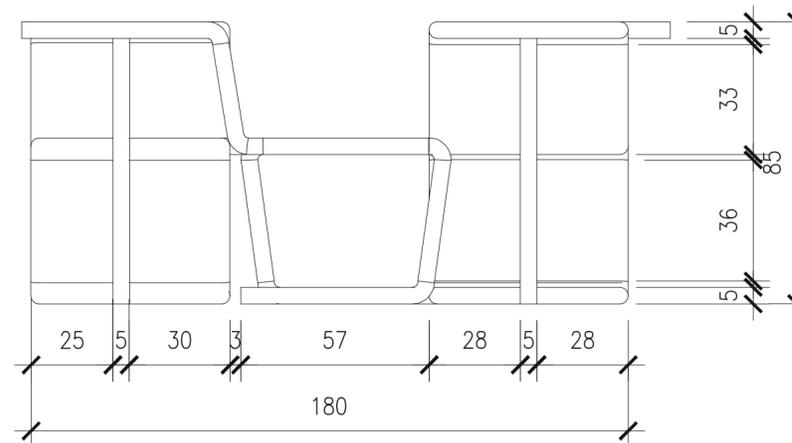
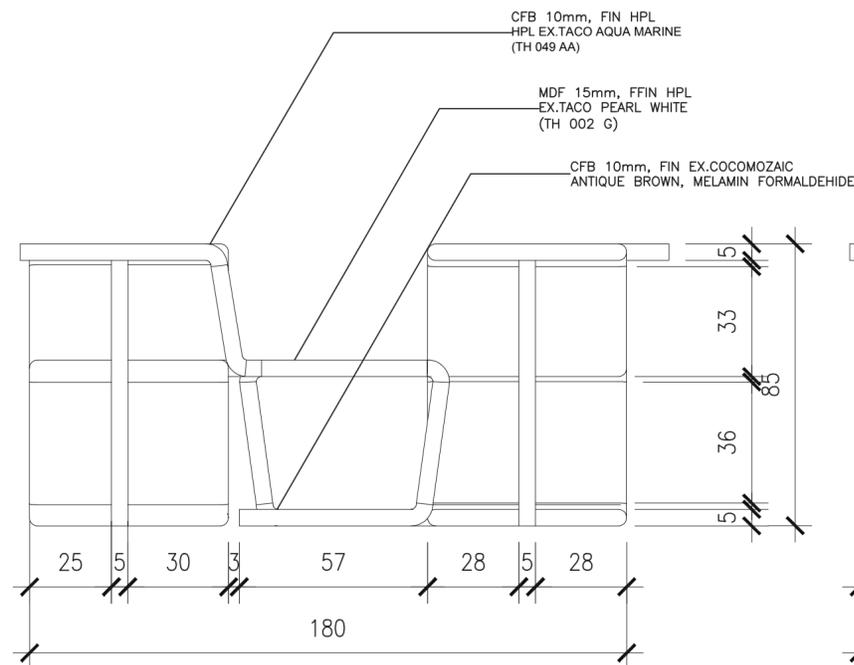
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
INT-05-07	

INT-05-07

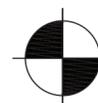


 **TAMPAK ATAS**  
SKALA 1 : 15

 **TAMPAK ATAS**  
SKALA 1 : 15



 **TAMPAK DEPAN**  
SKALA 1 : 15

 **TAMPAK SAMPING**  
SKALA 1 : 15

 **POTONGAN A-A'**  
SKALA 1 : 15

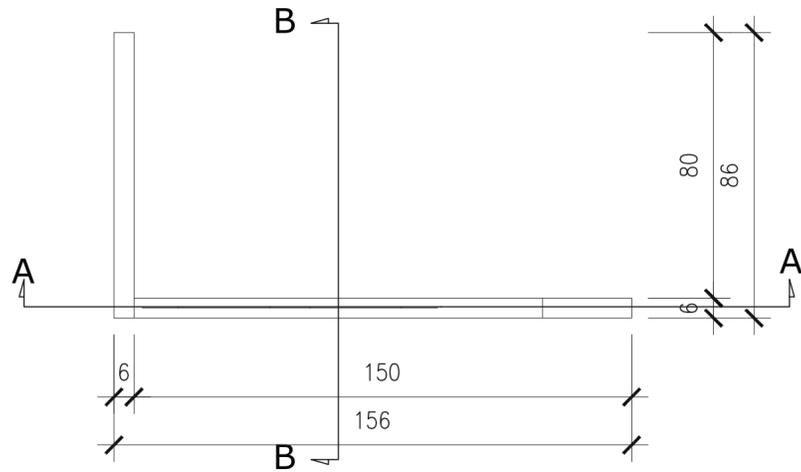
JUDUL GAMBAR

DETAIL FURNITUR 2 RUANG TERPILIH 3

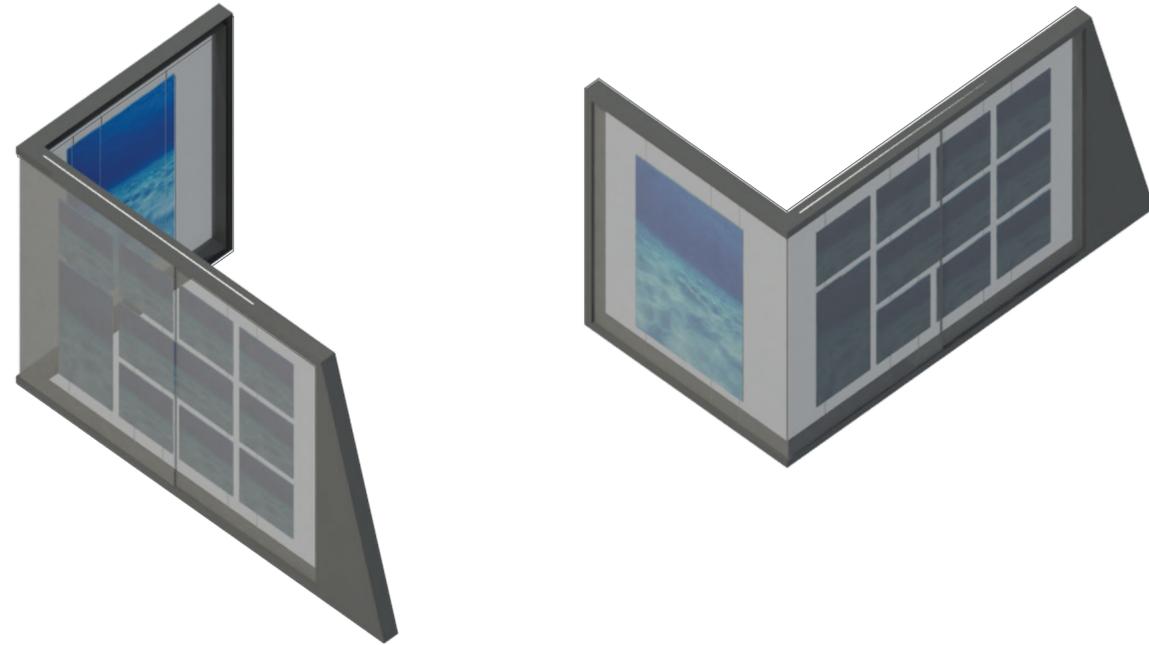
SKALA	TANGGAL
1 : 15	23 - 07 - 2019

NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
INT-05-08	

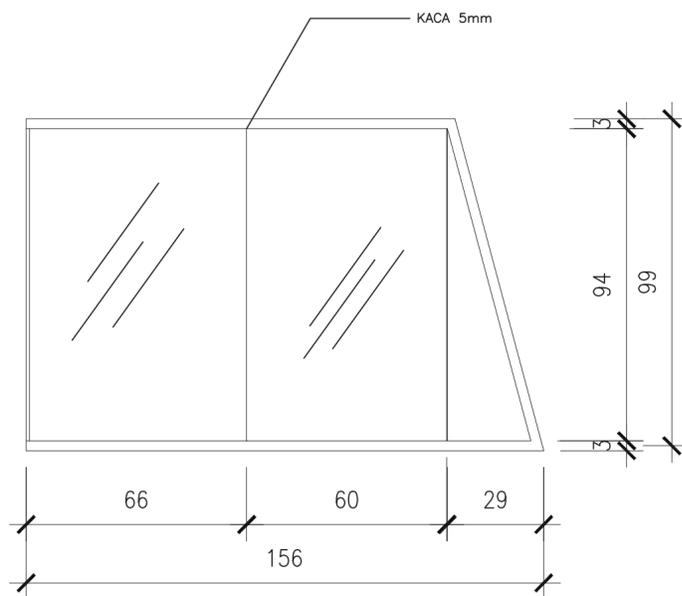
INT-05-08



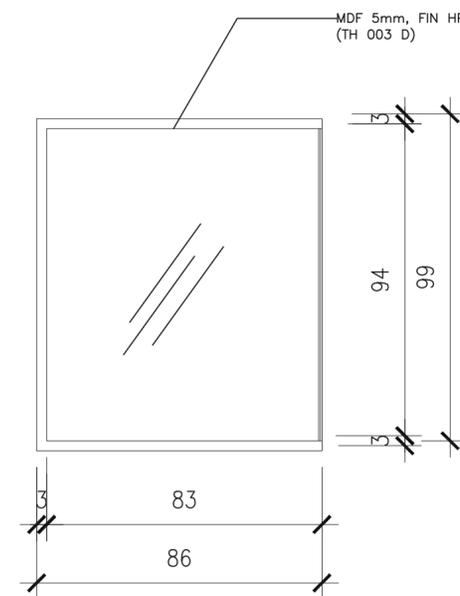
 **TAMPAK ATAS**  
SKALA 1 : 15



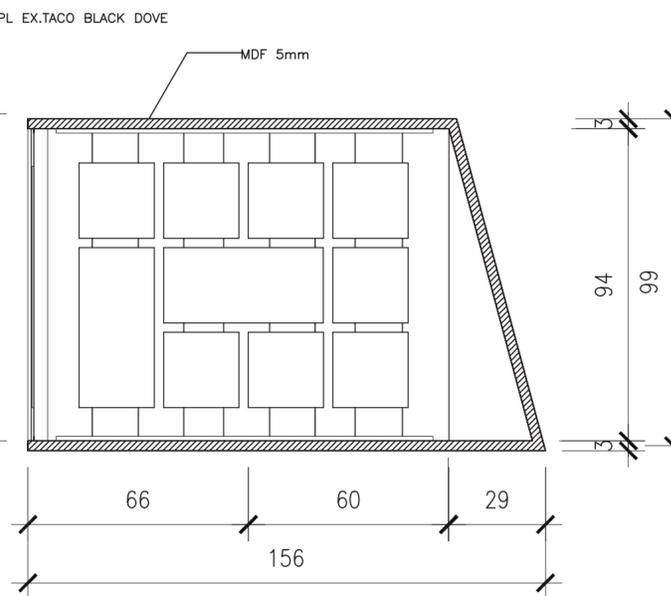
 **TAMPAK ATAS**  
SKALA 1 : 15



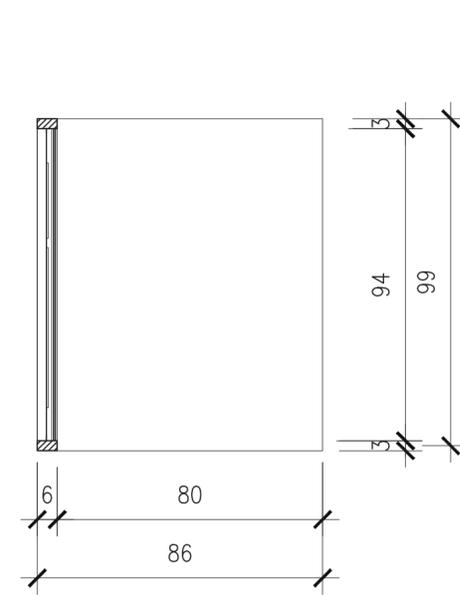
 **TAMPAK DEPAN**  
SKALA 1 : 15

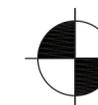


 **TAMPAK SAMPING**  
SKALA 1 : 15



 **POTONGAN A-A'**  
SKALA 1 : 15



 **POTONGAN B-B'**  
SKALA 1 : 15

**Lampiran 7 : RAB**

**DAFTAR ANALISA HARGA SATUAN POKOK KEGIATAN  
PEKERJAAN INTERIOR RUANG KELAS R301  
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR ITS**

<b>No</b>	<b>Nama Pekerjaan</b>	<b>Harga</b>	
A	Pekerjaan Lantai	Rp	32.836.298,00
B	Pekerjaan Dinding	Rp	35.484.915,20
C	Pekerjaan Plafon	Rp	41.125.507,50
D	Pekerjaan Furnitur	Rp	42.882.527,00
E	Pekerjaan Kelistrikan	Rp	7.448.888,00
<b>TOTAL HARGA</b>		Rp	159.778.135,70
<b>PPN</b>	<b>10%</b>	Rp	15.977.813,57
<b>TOTAL</b>		<b>Rp</b>	<b>175.755.949,27</b>

**RENCANA ANGGARAN BIAYA**  
**PEKERJAAN INTERIOR RUANG KELAS R301**  
**DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR ITS**

NO	ITEM PEKERJAAN	VOL	SAT	HARGA SAT	HARGA
1	2	3	4	5	6
<b>A Pekerjaan Lantai</b>					
1.	Pemasangan lantai karpet	67	m <sup>2</sup>	Rp 490.094,00	Rp 32.836.298,00
<b>Total</b>					Rp 32.836.298,00
<b>B. Pekerjaan Dinding</b>					
1.	Pembuatan dinding partisi	50	m <sup>2</sup>	Rp 442.800,00	Rp 22.140.000,00
2.	Pembuatan backdrop papan	1	set	Rp 4.129.800,00	Rp 4.129.800,00
3.	Pengecatan dinding	64	m <sup>2</sup>	Rp 52.800,00	Rp 3.379.200,00
4.	Pemasangan wallpaper dinding	25	m <sup>2</sup>	Rp 170.000,00	Rp 4.250.000,00
5.	Pemasangan kaca	7,2	m <sup>2</sup>	Rp 220.266,00	Rp 1.585.915,20
<b>Total</b>					Rp 35.484.915,20
<b>C. Pekerjaan Plafon</b>					
1.	Pemasangan ceiling gypsumboard 9mm	57,5	m <sup>2</sup>	Rp 392.557,00	Rp 22.572.027,50
1.	Pemasangan drop ceiling gypsumboard 9mm	40	m <sup>2</sup>	Rp 392.557,00	Rp 15.702.280,00
2.	Pengecatan plafon	54	m <sup>2</sup>	Rp 52.800,00	Rp 2.851.200,00
<b>Total</b>					Rp 41.125.507,50
<b>D. Pekerjaan Furnitur</b>					
1.	Pengadaan kursi studio	24	unit	Rp 170.000,00	Rp 4.080.000,00
2.	Pengadaan kursi dosen	1	unit	Rp 2.000.000,00	Rp 2.000.000,00
3.	Pembuatan meja studio	24	unit	Rp 872.650,00	Rp 20.943.600,00
4.	Pembuatan meja dosen	1	unit	Rp 2.475.850,00	Rp 2.475.850,00
5.	Pembuatan rak sepatu	1	unit	Rp 1.032.450,00	Rp 1.032.450,00
6.	Pembuatan charger box	1	unit	Rp 2.395.370,00	Rp 2.395.370,00
7.	Pembuatan papan pengumuman	1	unit	Rp 786.000,00	Rp 786.000,00
8.	Pembuatan loker	2	set	Rp 2.890.859,00	Rp 5.781.718,00
9.	Pembuatan daun pintu kombinasi kaca	1	set	Rp 3.387.539,00	Rp 3.387.539,00
<b>Total</b>					Rp 42.882.527,00
<b>E. Pekerjaan Kelistrikan</b>					
1.	Pemasangan titik stop kontak	10	titik	Rp 210.395,00	Rp 2.103.950,00
2.	Pemasangan titik lampu gedung	9	titik	Rp 330.327,00	Rp 2.972.943,00
3.	Pemasangan titik lampu TL led	9	titik	Rp 206.400,00	Rp 1.857.600,00
4.	Pemasangan saklar	1	titik	Rp 61.395,00	Rp 61.395,00
5.	Pemasangan stop kontak	10	titik	Rp 45.300,00	Rp 453.000,00
<b>Total</b>					Rp 7.448.888,00

**DAFTAR ANALISA HARGA SATUAN POKOK KEGIATAN  
PEKERJAAN INTERIOR RUANG KELAS R301  
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR ITS**

PEKERJAAN LANTAI					
NOMOR	URAIAN KEGIATAN	KOEFISIEN	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
24.05.01.09	Pemasangan lantai karpet		m2	SNI 7395:2008 (6.44)	
	<u>Upah:</u>				
23.02.04.01.02. F	Kepala Tukang / Mandor	0,009073	Orang Hari	180.000	1.633
23.02.04.01.02. F	Kepala Tukang / Mandor	0,017139	Orang Hari	180.000	3.085
23.02.04.01.03. F	Tukang	0,171521	Orang Hari	165.000	28.301
23.02.04.01.04. F	Pembantu Tukang	0,171637	Orang Hari	155.000	26.604
				<b>Jumlah:</b>	<b>59.623</b>
	<u>Bahan:</u>				
02.06.02.06.36. 01.F	Karpet Wold Cels	1,05	M2	360.000	378.000
20.01.01.06.03. 03.F	Lem Kayu	0,35	Kg	149.910	52.469
				<b>Jumlah:</b>	<b>430.469</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>Rp 430.468,50</b>
PEKERJAAN DINDING					
NOMOR	URAIAN KEGIATAN	KOEFISIEN	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
24.05.01.03	Penebalan Dinding Gypsumboard 12 mm		m2		
	<u>Upah:</u>				
23.02.04.01.01. F	Mandor	0,0750	O.H	180.000	13.500
23.02.04.01.02. F	Kepala Tukang Kayu	0,0450	O.H	180.000	8.100
23.02.04.01.03. F	Tukang Kayu	0,4500	O.H	165.000	74.250
23.02.04.01.04. F	Pembantu Tukang	0,1500	O.H	155.000	23.250
				<b>Jumlah:</b>	<b>119.100</b>
	<u>Bahan:</u>				
	Rangka Metal Stud	0,0154	m3	5028912	77.445
	Gypsum Tebal 12 mm	1,0000	Lembar	134200	134.200
20.01.01.02.02. F	Paku Sekrup	28,0000	Buah	4000,00	112.000
				<b>Jumlah:</b>	<b>323.645</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>442.745</b>
24.04.02.10	Pengecatan Dinding Dalam Lama Tanpa Plamir		m2	SNI 2002 Pekerjaan Pengecatan (6.15)	
	<u>Upah:</u>				
23.02.04.01.02. F	Kepala Tukang / Mandor	0,00423	Orang Hari	180.000	761

23.02.04.01.03.F	Tukang	0,04238	Orang Hari	165.000	6993
23.02.04.01.04.F	Pembantu Tukang	0,02827	Orang Hari	165.000	4665
				<b>Jumlah:</b>	<b>12.419</b>
<b><u>Bahan:</u></b>					
20.01.01.06.04.02.F	Cat Tembok Dalam 2.5 Kg	0,18000	Kaleng	188.815	33.987
20.01.01.06.04.05.F	Dempul Tembok	0,12000	Kg	36.500	4.380
20.01.01.23.01.F	Kertas Gosok Halus	0,10000	Lembar	20.467	2.047
				<b>Jumlah:</b>	<b>40.413</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>52.832</b>
<b>PEKERJAAN PLAFON</b>					
<b>NOMOR</b>	<b>URAIAN KEGIATAN</b>	<b>KOEFISIEN</b>	<b>SATUAN</b>	<b>HARGA SATUAN</b>	<b>HARGA</b>
<b>24.06.03.14</b>	<b>Pemasangan Plafond Kalsiboard Rangka Plafon Metal Furing</b>		<b>m2</b>		
<b><u>Upah:</u></b>					
23.02.04.01.02.F	Kepala Tukang / Mandor	0,025204094	Orang Hari	180.000	4.537
23.02.04.01.02.F	Kepala Tukang / Mandor	0,075612281	Orang Hari	180.000	13.610
23.02.04.01.03.F	Tukang	0,151342308	Orang Hari	165.000	24.971
23.02.04.01.04.F	Pembantu Tukang	0,252406897	Orang Hari	155.000	39.123
				<b>Jumlah:</b>	<b>82.241</b>
<b><u>Bahan:</u></b>					
20.01.01.08.04.01.F	Besi Hollow 40 X 40 X 1.10 mm	0,75	Lonjor	124.160	93.120
20.01.01.08.04.03.F	Besi Hollow 20 x 40 x 1.10 mm	2	Lonjor	81.600	163.200
20.01.01.19.01.F	Papan Semen 1200x2400x35mm	0,3819	Lembar	47000	17.949
20.01.01.28.01.01.F	Paku Asbes Sekrup 4 inchi	4	Buah	8900	35.600
				<b>Jumlah:</b>	<b>309.869</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>392.111</b>
	<b>Pengecatan Plafond</b>		<b>m2</b>	<b>SNI 2002 Pekerjaan Pengecatan (6.15)</b>	
<b><u>Upah:</u></b>					
23.02.04.01.02.F	Kepala Tukang / Mandor	0,00423	Orang Hari	180.000	761
23.02.04.01.03.F	Tukang	0,04238	Orang Hari	165.000	6993
23.02.04.01.04.F	Pembantu Tukang	0,02827	Orang Hari	165.000	4665
				<b>Jumlah:</b>	<b>12.419</b>

	<b>Bahan:</b>				
20.01.01.06.04.02.F	Cat Tembok Dalam 2.5 Kg	0,18000	Kaleng	188.815	33.987
20.01.01.06.04.05.F	Dempul Tembok	0,12000	Kg	36.500	4.380
20.01.01.23.01.F	Kertas Gosok Halus	0,10000	Lembar	20.467	2.047
				<b>Jumlah:</b>	<b>40.413</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>52.832</b>

**PEKERJAAN KELISTRIKAN**

NOMOR	URAIAN KEGIATAN	KOEFISIEN	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
	<b>Pemasangan Titik Lampu Gedung</b>		<b>Titik</b>		
	<b>Upah:</b>				
	Kepala Tukang Listrik	0,05	O.H	171.000	8.550
	Tukang Listrik	0,5	O.H	156.000	78.000
	Pembantu Tukang	0,3	O.H	145.000	43.500
				<b>Jumlah:</b>	<b>130.050</b>
	<b>Bahan:</b>				
	Kabel NYM 3 x 2.5 mm	10	m	20.575	205.750
	Pipa Pralon 5/8	2,5	Lonjor	6.800	17.000
	T Doos Pvc	1	Buah	2.500	2.500
				<b>Jumlah:</b>	<b>225.250</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>330.327</b>

	<b>Pemasangan Titik Stop Kontak Gedung</b>		<b>Titik</b>		
	<b>Upah:</b>				
	Kepala Tukang Listrik	0,05	O.H	171.000	8.550
	Tukang Listrik	0,2	O.H	156.000	31.200
	Pembantu Tukang	0,001	O.H	145.000	145
				<b>Jumlah:</b>	<b>39.895</b>
	<b>Bahan:</b>				
	Kabel NYM 3 x 2.5 mm	10	m	20.575	20.575
	Pipa Pralon 5/8	2,5	Lonjor	6.800	17.000
	T Doos Pvc	1	Buah	2.500	2.500
				<b>Jumlah:</b>	<b>170.500</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>210.395</b>

	<b>Pemasangan Titik Lampu LED Strip</b>		<b>Titik</b>		
	<b>Upah:</b>				
	Tukang Listrik	0,5	O.H	156.000	78.000
				<b>Jumlah:</b>	<b>78.000</b>
	<b>Bahan:</b>				
	LED Strip	1,1	m	95.000	104.500
	Trafo 3A( maks 10 meter)	0,1	buah	90.000	9.000
				<b>Jumlah:</b>	<b>113.500</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>191.500</b>

	<b>Pemasangan Titik Lampu Downlight</b>		<b>Titik</b>		
	<b>Upah:</b>				

	Tukang Listrik	0,8	O.H	156.000	124.800
				<b>Jumlah:</b>	<b>124.800</b>
	<b><u>Bahan:</u></b>				
	Lampu LED bulb 5 watt			141419	141.419
				<b>Jumlah:</b>	<b>141.419</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>266.219</b>
	<b>Pemasangan Saklar Ganda</b>				
				<b>Titik</b>	
	<b><u>Upah:</u></b>				
	Kepala Tukang Listrik	0,05	O.H	171.000	8.550
	Tukang Listrik	0,2	O.H	156.000	31.200
	Pembantu Tukang	0,001	O.H	145.000	145
				<b>Jumlah:</b>	<b>39.895</b>
	<b><u>Bahan:</u></b>				
	Saklar Ganda	1	Buah	21.500	21.500
				<b>Jumlah:</b>	<b>21.500</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>61.395</b>
	<b>Pemasangan Stop Kontak Dinding</b>				
				<b>Titik</b>	
	<b><u>Upah:</u></b>				
	Tukang Listrik	0,2	O.H	156.000	31.200
				<b>Jumlah:</b>	<b>31.200</b>
	<b><u>Bahan:</u></b>				
	Stop Kontak	1	Buah	14.100	14.100
				<b>Jumlah:</b>	<b>14.100</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>45.300</b>