



TUGAS AKHIR - DI 4731

**REVITALISASI DESAIN INTERIOR PASAR GEDE KOTA SURAKARTA
SEBAGAI GALERI DAN TOURISM CENTER DENGAN KONSEP ORNAMEN
SOLO DAN ECOFUTURE**

TIO SANDI AGUSTIAN
NRP. 0841164000009

Dosen Pembimbing:
Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2020

**TUGAS AKHIR
DESAIN INTERIOR
DI 184836**

**REVITALISASI DESAIN INTERIOR PASAR GEDE KOTA SURAKARTA
SEBAGAI GALERI DAN TOURISM CENTER DENGAN KONSEP ORNAMEN
SOLO DAN ECOFUTURE**

LAB : LINGKUNGAN DAN PERILAKU



**OLEH:
TIO SANDI AGUSTIAN
0841164000009**

**DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2020**

(halaman ini sengaja di kosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN

**REVITALISASI DESAIN INTERIOR PASAR GEDE KOTA
SURAKARTA SEBAGAI GALERI DAN TOURISM CENTER DENGAN
KONSEP ORNAMEN SOLO DAN ECOFUTURE**

TUGAS KULIAH

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Program Studi S-1 Departemen Desain Interior
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya

Oleh :

TIO SANDI AGUSTIAN

NRP : 0841164000009

Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing Tugas Akhir



Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T.

NIP. 19651109 199002 2 001



SURABAYA, AGUSTUS 2020

(halaman ini sengaja di kosongkan)

**REVITALISASI DESAIN INTERIOR PASAR GEDE KOTA
SURAKARTA SEBAGAI GALERI DAN TOURISM CENTER DENGAN
KONSEP ORNAMEN SOLO DAN ECOFUTURE**

Nama : Tio Sandi Agustian
NRP : 08411640000009
Departemen : Desain Interior ITS
Dosen Pembimbing : Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T.

ABSTRAK

Kota Surakarta dalam proses menjadi salah satu Kota Kreatif berbasis desain yang dinobatkan oleh UNESCO (United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization) memerlukan adanya pembenahan dan pembangunan infrastruktur antara lain pembangunan Galeri Kota. Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe sebagai Galeri Kota Surakarta merupakan suatu revitalisasi yang menggunakan konsep adaptasi kebudayaan.

Pasar Gedhe akan direvitalisasi menjadi bangunan dengan fungsi yang baru sesuai dengan kebutuhan saat ini yakni Galeri Kota Surakarta. Galeri Kota Surakarta akan dijadikan sebagai destinasi wisata bagi wisatawan yang ingin mengetahui informasi mengenai Kota Surakarta, selain itu Galeri Kota Surakarta dijadikan sebagai wadah Kreatif masyarakat di dalam bidang industri kreatif.

Desain interior Galeri Kota Surakarta mengangkat gaya desain Ecofuture dengan tema Batik Solo sebagai identitas kebudayaan Surakarta itu sendiri, Ecofuture merupakan suatu gaya interior yang menarik dan futuristik dengan menerapkan elemen Green Design pada interiornya, sedangkan tema Batik Solo merupakan representasi terhadap potensi Kreativitas dan Kebudayaan masyarakat. Oleh karena itu, Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe sebagai Galeri Kota Surakarta yang dinilai penting dilakukan guna menjadikan Kota Surakarta sebagai salah satu Kota Kreatif yang ada di Indonesia, dan menjadikan masyarakat Kota Surakarta dapat terus mengembangkan sosial dan budaya melalui industri kreatif.

Kata Kunci : *Pasar Gede, Kota Kreatif, Galeri, Ecofuture, Batik Solo*

(halaman ini sengaja di kosongkan)

**REVITALISASI DESAIN INTERIOR PASAR GEDE KOTA
SURAKARTA SEBAGAI GALERI DAN TOURISM CENTER DENGAN
KONSEP ORNAMEN SOLO DAN ECOFUTURE**

Nama : Tio Sandi Agustian
NRP : 08411640000009
Departemen : Desain Interior ITS
Dosen Pembimbing : Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T.

ABSTRAK

The city of Surakarta is in the process of becoming one of the design-based Creative Cities crowned by UNESCO (United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization) which requires improvements and infrastructure development, including the construction of the City Gallery. Revitalizing the Interior Design of Gedhe Market as the Surakarta City Gallery is a revitalization that uses the concept of cultural adaptation.

Pasar Gedhe will be revitalized into a building with a new function in accordance with the current needs, namely the Surakarta City Gallery. The Surakarta City Gallery will serve as a tourist destination for tourists who want to find out information about the city of Surakarta, in addition, the Surakarta City Gallery will serve as a creative forum for the community in the creative industry sector.

The interior design of the Surakarta City Gallery raises the Ecofuture design style with the theme of Solo Batik as the cultural identity of Surakarta itself, Ecofuture is an interesting and futuristic interior style by applying Green Design elements to its interior, while the Solo Batik theme is a representation of the creativity and cultural potential of the community. Therefore, the Revitalization of the Interior Design of Gedhe Market as a Surakarta City Gallery is considered important in order to make Surakarta City as one of the Creative Cities in Indonesia, and to enable the people of Surakarta to continue to develop socially and culturally through the creative industry.

Kata Kunci : Pasar Gede, Kota Kreatif, Galeri, Ecofuture, Batik Solo

(halaman ini sengaja di kosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan anugerahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir Desain Interior (DI 184836) Departemen Desain Interior, FDKBD, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS). Penulis sadar bahwa dalam membuat laporan ini, masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan. Maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar menjadi lebih baik kedepannya. Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar menjadi lebih baik kedepannya. Laporan ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak F.X. Hadi Rudyatmo selaku Walikota Surakarta periode 2015-2020
2. Bapak Ir. Heru Sunardi, SH.,MM. selaku Kepala Penelitian dan Pengembangan Daerah Kota Surakarta
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T. selaku Kepala Departemen Desain Interior periode 2015-2019.
4. Bapak Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T. selaku Dosen Koordinator mata kuliah Desain Interior dan Ekonomi.
5. Ibu Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T. selaku Dosen Pembimbing mata kuliah Desain Interior dan Ekonomi.

Semoga Laporan ini dapat menjadi rujukan bagi teman-teman mahasiswa Desain Interior, Departemen Desain Interior, dan juga ITS untuk pengembangan studi yang lebih baik kedepannya.

Surabaya, 21 Agustus 2020

Tio Sandi Agustian
NRP. 08411640000009

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Desain	4
1.5 Manfaat Desain	4
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING DAN PEMBANDING	7
2.1 Literatur Galeri dan Kantor	7
2.1.1 Tinjauan Umum Galeri.....	7
2.1.1.1 Fungsi Galeri.....	7
2.1.1.2 Bentuk Galeri	8
2.1.1.3 Keperluan Kegiatan pada Galeri	8
2.1.2 Tinjauan Umum Kantor	10
2.1.2.1 Pekerjaan pada Kantor	10
2.1.2.2 Bentuk Kantor	11
2.2 Pengambilan Tema Desain.....	11
2.2.1 Studi Ecofuture.....	11
2.2.2 Studi Budaya Solo.....	14
2.3 Prinsip Perancangan Ruang Galeri.....	17
2.3.1 Persyaratan Umum Galeri	17
2.3.2 Tata Cara Display Koleksi Galeri	17
2.3.3 Sistem Pencahayaan Galeri	19
2.3.4 Sistem Penghawaan.....	22
2.3.5 Sirkulasi Ruang	24
2.4 Antropometri dan Ergonomi pada Galeri	25
2.5 Studi Eksisting Pasar Gede Hardjonagoro	29
2.5.1 Ground Plan.....	30

2.5.2	Struktur Organisasi.....	31
2.5.3	Jam Operasional	32
2.5.4	Organisasi Ruang	33
2.5.5	Studi Pemandangan 1 (Rumah Seni Cemeti).....	35
2.5.6	Studi Pemandangan 2 (Selasar Sunaryo Art Space)	36
BAB 3 METODE DESAIN.....		39
3.1	Bagan Proses Desain	39
3.2	Teknik Pengumpulan Data	40
3.2.1	Data Primer	40
3.2.2	Data Sekunder	41
3.3	Analisa Data	41
3.4	Tahapan Desain.....	42
BAB 4 ANALISA DAN KONSEP DESAIN		45
4.1	Studi Pengguna.....	45
4.2	Studi Aktifitas dan Ruang	45
4.3	Matriks Hubungan Ruang	48
4.4	Bubble Diagram	49
4.5	Konsep Desain	50
4.6	Aplikasi Konsep Desain.....	52
BAB 5 PROSES DAN TAHAPAN DESAIN.....		57
5.1	Alternatif Layout.....	57
5.1.1	Alternatif 1	58
5.1.2	Alternatif 2	60
5.1.3	Alternatif 3	62
5.1.4	Weighted Method.....	64
5.2	Alternatif Layout Terpilih	65
5.3	Pengembangan Layout Area Galeri	69
5.3.1	Layout Ruang Galeri	69
5.3.2	Gambar 3D Ruang Galeri.....	70
5.3.3	Desain Furniture dan Elemen Estetis Area Galeri.....	72
5.4	Pengembangan Layout Area Culinary	74
5.4.1	Layout Ruang Culinary	74
5.4.2	Gambar 3D Ruang Culinary	75
5.4.3	Detail Furnitur dan Elemen Estetis Area Culinary.....	76
5.5	Pengembangan Layout Area Training Workshop	77
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN		79
6.1	Kesimpulan	79
6.2	Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi konsep Ecofuture oleh Eddie Bennun.....	12
Gambar 2.2 Ilustrasi konsep Ecofuture oleh Eddie Bennun.....	12
Gambar 2.3 Pallette warna konsep Ecofuture.....	13
Gambar 2.4 Ukiran khas Solo.....	14
Gambar 2.5 Motif Batik Slobong	15
Gambar 2.6 Motif Batik Truntum	16
Gambar 2.7 In Show Case Display.....	17
Gambar 2.8 Free Standing Display.....	18
Gambar 2.9 On Wall Display	18
Gambar 2.10 Konsep pencahayaan alami pada Pasar Gede Surakarta.....	20
Gambar 2.11 Konsep pencahayaan alami pada Pasar Gede Surakarta.....	20
Gambar 2.12 Sistem pencahayaan buatan	22
Gambar 2.13 Sistem kerja AC Central	23
Gambar 2.14 Sistem kerja AC Split	24
Gambar 2.15 Pola jalur ring circulation	25
Gambar 2.16 Antropometri dan Ergonomi Kursi.....	26
Gambar 2.17 Antropometri dan Ergonomi Meja Tamu	27
Gambar 2.18 Antropometri dan Ergonomi Meja Makan	27
Gambar 2.19 Antropometri dan Ergonomi Wastafel.....	28
Gambar 2.20 Antropometri dan Ergonomi Ergonomi Storage	28
Gambar 2.21 Denah Eksisting lantai 2	29
Gambar 2.22 Denah site plan Pasar Gede Hardjonagoro	30
Gambar 2.23 Denah rumah seni cemeti.....	35
Gambar 2.24 Area eksterior rumah seni cemeti	35
Gambar 2.25 Suasana interior rumah seni cemeti	36
Gambar 2.26 Site plan selasar sunaryo art space.....	36
Gambar 2.27 Suasana interior selasar sunaryo art space.....	37
Gambar 4 1 Tree Method.....	51
Gambar 4.2 Konsep lantai menggunakan parquet.....	52
Gambar 4.3 Konsep dinding polos dan terdapat display karya	53
Gambar 4.4 Konsep langit – langit.....	54
Gambar 4.5 Konsep warna ecofuture	54
Gambar 4.6 Visualisasi furniture ecofuture.....	55

Gambar 4.7 Penggunaan material pada perancangan Galeri Pasar Gede	56
Gambar 5.1 Layout alternatif 1.....	58
Gambar 5.2 Sirkulasi alternatif 1.....	59
Gambar 5.3 Layout alternatif 2.....	60
Gambar 5.4 Sirkulasi alternatif 2.....	61
Gambar 5.5 Layout alternatif 3.....	62
Gambar 5.6 Sirkulasi alternatif 3.....	63
Gambar 5.7 Pengembangan Layout terpilih	65
Gambar 5.8 Altrnatif Desain Ruang Galeri	67
Gambar 5.9 Alternatif Desain Ruang Culinary	68
Gambar 5.10 Layout Area Galeri	69
Gambar 5.11 Area Current Display dan Single Display	70
Gambar 5.12 Area Highlight Display.....	71
Gambar 5.13 Detail Furniture Area Galeri.....	72
Gambar 5.14 Detail Display dan Arsitektur Area Galeri	73
Gambar 5.15 Layout Area Culinary	74
Gambar 5.16 Pengembangan Ruang Terpilih 2	75
Gambar 5.17 Detail Display Kasir	76
Gambar 5.18 Detail Furniture Area Culinary	76
Gambar 5.19 Pengembangan Ruang Terpilih 3	77
Gambar 5.20 Alternatif Desain Ruang Workshop.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tugas pengelola Galeri Pasar Gede Surakarta	32
Tabel 2.2 Jam oprasional Pasar Gede Surakarta.....	32
Tabel 2.3 Organisasi ruang menurut Pamudji Suptandar	33
Tabel 4.1 Studi pengunjung Pasar Gede Hardjonagoro	45
Tabel 4.2 Studi Aktifitas dan Fasilitas	46
Tabel 5.1 Kriteria Penilaian Weighted Method.....	57
Tabel 5.2 Weighted Method	64
Tabel 5.3 Kriteria Penelitian Weighted Method.....	66
Tabel 5.4 Weighted Method	66

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Struktur Organisasi Pemkot Surakarta	31
Bagan 2.2 Rencana pola sirkulasi pada Pasar Gede Surakarta.....	34
Bagan 3.1 Bagan proses desain	39
Bagan 3.2 Bagan tahapan desain	42
Bagan 4.1 Matriks Hubungan Ruang	48
Bagan 4.2 Bubble diagram Galeri Pasar Gede Surakarta.....	49
Bagan 4.3 Proses brainstorming menentukan konsep desain	50

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	84
LAMPIRAN 2 FORM REVISI DAN BERITA ACARA.....	85
LAMPIRAN 3 RENCANA ANGGARAN BIAYA	92
LAMPIRAN 3 HASIL DESAIN 3D PERSPEKTIF.....	100
LAMPIRAN 4 GAMBAR KERJA	109



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Kreatif adalah kota yang mengapresiasi nilai-nilai kearifan lokal, gagasan dan inisiatif untuk mengembangkan Kota Kreatif diperlukan adanya penekanan terhadap proses penciptaan inovasi dan bakat individu. Mewujudkan Kota Kreatif banyak cara yang dapat dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat kota tersebut. Kota Kreatif dalam penerapannya memiliki banyak jenis diantaranya Kota Kreatif berbasis desain, Kota Kreatif berbasis kerajinan, Kota Kreatif berbasis musik, Kota Kreatif berbasis *Media Art* dan lain – lain. Suatu kota dapat memilih jenis basisnya sesuai dengan potensi kotanya untuk kemudian diajukan sebagai Kota Kreatif ke UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization*).¹

Salah satu kota di Indonesia yang mengajukan proposal ke UNESCO untuk dijadikan sebagai Kota Kreatif adalah Kota Surakarta. Namun untuk menjadikan Kota Solo sebagai Kota Kreatif diperlukan adanya pembenahan infrastruktur yang ada, seperti membangun galeri kota, museum kota dan pusat desain. Pembenahan infrastruktur tersebut akan sangat menunjang lolosnya Kota Surakarta untuk dinobatkan sebagai Kota Kreatif oleh UNESCO.²

Kota Surakarta memiliki banyak kegiatan seni pertunjukan, festival, tradisi budaya, dan lain – lain. Penggiat kreativitas di Kota Surakarta yang dinaungi oleh SCCN (Solo Creative City Network) mengusulkan untuk membangun suatu Galeri Kota. Galeri Kota Surakarta dapat dijadikan oleh masyarakat sebagai ruang kreasi yang dapat menghasilkan kreativitas. Tujuan lain dari dibangunnya Galeri Kota Surakarta selain sebagai wadah kreativitas masyarakat, juga dijadikan sebagai Tourism Center (Pusat Pariwisata) dimana wisatawan asing maupun lokal dapat mencari segala informasi tentang kota hanya dalam satu tempat/bangunan.³

¹ Dirjen Kebudayaan Kemendikbud, Angga B. Nasution (rri.co.id/surakarta)

² Nurul Ashida Bustomi, 25 Jan 2018, 16:20 WIB (<https://surakarta.liputan6.com>)

³ Kompas.com/kabarbudaya, 2015, Kadek Malawi



Galeri Kota Surakarta seperti yang direncanakan akan menjadi suatu bangunan yang menampilkan informasi kota, kebudayaan, sejarah, dan karya – karya seniman lokal. Galeri Kota yang difungsikan untuk menunjang kebutuhan edukasi, informasi, dan pusat kreativitas tersebut akan diletakkan pada salah satu bangunan pasar yang berada di pusat Kota Solo yakni Pasar Gedhe Hardjonagoro.⁴

Dengan Kondisi Pasar Gede yang sekarang, pemerintah Surakarta sangat menekankan bahwa nantinya Galeri tersebut dapat dibangun dengan menerapkan Eco Building di dalamnya, selaras dengan motto Kota Surakarta yaitu “Indah Kotaku, Bersih Kotaku, Berseri Kotaku”, yang dalamnya terdapat makna bawasanya semuanya harus selaras dengan alam, dari mulai pemanfaat material maupun pemanfaat energi yang ada. Tidak hanya Eco Building, pemerintah Surakarta juga ingin bahwa Galeri Pasar Gede nantinya juga dapat mencerminkan kebudayaan Solo di dalamnya dengan menerapkan ornamen – ornamen khusus yang dapat selaras dengan konsep Eco Building yang ada. Dengan adanya konsep Eco Building dan Penerapan unsur – unsur kebudayaan Solo di dalamnya, di harapkan Pasar Gede tidak hanya mampu memenuhi kebutuhan Kreatif masyarakat Surakarta, namun juga dapat menjadi cerminan Kota yang baik dan majunya peradaban yang berbudaya dan menyatu dengan alam yang selaras dengan misi Kota Surakarta.

⁴ Bapedda Kota Solo, Frank Budi (www.kabarsurakarta.com/news)



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat ditentukan rumusan masalah dalam Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota dan Tourism Center Surakarta sebagai berikut :

- a. Bagaimana Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* mampu mewujudkan Kota Kreatif Menurut UNESCO pada 2021 ?
- b. Bagaimana Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* menjadi ikon Kebudayaan masyarakat Surakarta ?
- c. Bagaimana misi Eco Building Kota Surakarta dapat diterapkan pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* ?

1.3 Batasan Masalah

a. *Tourism Information Area*

Galeri Kota Surakarta Tourism Information Center Area ini berisi tentang informasi tentang destinasi wisata yang berada di Kota Surakarta.

b. *Workshop dan Training Workshop Area*

Galeri Kota Surakarta Workshop dan Training Workshop Area merupakan area pembuatan produk-produk kreatif hasil kreasi dari masyarakat Kota Surakarta dan sekitarnya, serta area untuk pengunjung mencoba membuat suatu karya yang nantinya akan di pameran dapat disaksikan langsung oleh pengunjung yang lain.

c. *Area Galeri Kota*

Area Galeri Kota sebagai area display dari karya seniman dan budayawan Surakarta yang telah di data dan diseleksi yang kemudian di tampilkan di Area Galeri. Selain itu Area Galeri Kota akan menampilkan perkembangan pembangunan infrastruktur kota saat ini dan pembangunan infrastruktur Kota Surakarta yang akan datang.

d. *Souvenir & Culinary Area*

Souvenir & Culinary Area merupakan tempat yang memberikan fasilitas kepada pengunjung yang ingin membeli produk-produk hasil kreasi dari masyarakat Kota Surakarta atau berbagai macam makanan dan minuman tradisional khas Kota Surakarta.



1.4 Tujuan Desain

Tujuan dari Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta sebagai berikut :

- a. Menjadikan *Pasar Gedhe* sebagai wadah karya Seniman dan Budayawan dalam meningkatkan Industri Kreatif dan Pariwisata masyarakat Surakarta.
- b. Menjadikan Ornamen Khas Solo sebagai Identitas Kebudayaan Kota Surakarta.
- c. Menjadikan Ecofuture sebagai sarana terwujudnya bangunan dengan konsep Eco Building yang selaras dengan misi Kota Surakarta.

1.5 Manfaat Desain

Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe Sebagai Galeri Kota Surakarta diharapkan dapat bermanfaat bagi pemerintah Kota Surakarta, masyarakat, penulis/desainer, dan intitusi.

a. *Pemerintah Kota Surakarta*

Diharapkan dapat membantu memenuhi tolak ukur keberhasilan dalam menjadikan Kota Surakarta sebagai Kota Kreatif menurut UNESCO dengan meningkatkan Industri Kreatif dan Pariwisata masyarakat Surakarta.

b. *Masyarakat*

Memberikan kesempatan dan wadah bagi masyarakat untuk terus bergerak dalam berbagai sektor Industri Kreatif dan Pariwisata agar dapat berkreasi di bidangnya. Diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan wawasan tentang Kebudayaan dan Kesenian yang terdapat dalam Kota Surakarta.

c. *Penulis / Desainer*

Mengembangkan ide gagasan untuk merancang suatu desain interior yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan fungsi dari fasilitas yang ada. Penulis mendapatkan pengalaman untuk memecahkan masalah- masalah dalam Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe Sebagai Galeri Kota Surakarta dengan menerapkan ide, gagasan, serta analisis yang dibutuhkan.

d. *Institusi*



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836

Tio Sandi Agustian, NRP. 0841164000009

Diharapkan karya ini dapat mengenalkan salah satu perkembangan desain interior dalam dunia akademik dan dapat menambah referensi sebagai bahan pustaka.

**REVITALISASI DESAIN INTERIOR PASAR GEDE
KOTA SURAKARTA SEBAGAI GALERI DAN TOURISM CENTER
DENGAN KONSEP ORNAMEN SOLO DAN ECOFUTURE**





BAB 2

KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING DAN PEMBANDING

2.1 Literatur Galeri dan Kantor

Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe Sebagai Galeri Kota Surakarta terdiri dari beberapa fasilitas di antaranya *tourism information center, souvenir and culinary shop, ruang galeri kota, workshop dan training workshop area*. Kelengkapan area tersebut sebagai bentuk pemenuhan fasilitas yang diharapkan menjadi daya tarik tersendiri, baik bagi masyarakat umum, wisatawan lokal maupun internasional.

2.1.1 Tinjauan Umum Galeri

Sebagai suatu wadah untuk menggelar karya seni rupa. Galeri juga dapat diartikan sebagai tempat menampung kegiatan komunikasi visual di dalam suatu ruangan antara kolektor atau seniman dengan masyarakat luas melalui kegiatan pameran. Sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memajang aktifitas publik, area publik yang kadangkala digunakan untuk keperluan khusus.⁵

Diharapkan dari definisi di atas, galeri Pasar Gedhe Surakarta dapat diwujudkan fungsi-fungsinya sesuai penjelasan di atas.

2.1.1.1 Fungsi Galeri

Galeri memiliki fungsi utama sebagai wadah / alat komunikasi antara konsumen dengan produsen. *Galeri Pasar Gedhe Surakarta* sebagai objek yang akan dilaksanakan akan memiliki fungsi dasar sebagai berikut :

- a. Sebagai tempat promosi barang-barang seni.
- b. Sebagai tempat mengembangkan pasar bagi para seniman surakarta.
- c. Sebagai tempat melestarikan dan memperkenalkan karya seni dan budaya dari seluruh Indonesia (terutama wilayah Surakarta dan sekitarnya)

⁵ Dictionary of Architecture and Construction



- d. Sebagai tempat pembinaan usaha dan organisasi usaha antara seniman dan pengelola.
- e. Sebagai jembatan dalam rangka eksistensi pengembangan kewirausahaan.
- f. Sebagai salah satu obyek pengembangan pariwisata area Surakarta.

2.1.1.2 Bentuk Galeri

Bentuk - bentuk galeri yang dapat menjadi referensi *Galeri Pasar Gedhe Surakarta* dibedakan sebagai berikut :

1. Galeri di dalam museum

Galeri ini merupakan galeri khusus untuk memamerkan benda-benda yang dianggap memiliki nilai sejarah ataupun kelangkaan terutama peninggalan sejarah kerajaan surakarta.

2. Vanity Gallery

Galeri seni artistik yang dapat diubah menjadi suatu kegiatan didalamnya, seperti pendidikan dan pekerjaan.

3. Galeri Komersil

Galeri untuk mencari keuntungan, bisnis secara pribadi untuk menjual hasil karya. Tidak berorientasi mencari keuntungan kolektif dari pemerintah nasional atau lokal.

2.1.1.3 Keperluan Kegiatan pada Galeri

Jenis kegiatan pada *Galeri Pasar Gedhe Surakarta* dapat dibedakan menjadi beberapa bagian tugas, yaitu :

a. Pengadaan

Hanya beberapa benda yang dapat dimasukkan ke dalam galeri, yaitu hanya benda-benda yang memiliki nilai budaya, artistic dan estetis. Serta benda yang dapat diidentifikasi menurut wujud, asal, tipe, gaya, dan hal-hal lainnya yang mendukung identifikasi.



1. *Pemeliharaan*

Terbagi menjadi 2 aspek, yaitu :

a) *Aspek Teknis*

Dijaga serta dirawat supaya tetap awet dan tercegah dari kemungkinan kerusakan.

b) *Aspek Administrasi*

Benda-benda koleksi harus mempunyai keterangan tertulis yang membuatnya bersifat monumental.

2. *Konservasi*

Konservasi adalah pelestarian atau perlindungan. Secara harfiah, konservasi berasal dari bahasa Inggris “Conservation” yang artinya pelestarian atau perlindungan.

3. *Restorasi*

Restorasi merupakan pengembalian atau pemulihan kepada keadaan semula atau bisa disebut juga dengan pemugaran. Restorasi yang dilakukan berupa perbaikan ringan, yaitu mengganti bagian-bagian yang sudah usang/termakan usia.

4. *Pendidikan*

Kegiatan ini lebih ditekankan pada bagian edukasi tentang pengenalan- pengenalan materi koleksi yang dipamerkan.

5. *Rekreasi*

Rekreasi yang bersifat mengandung arti untuk dinikmati dan dihayati oleh pengunjung dan tidak diperlukan konsentrasi yang menimbulkan keletihan dan kebosanan.

6. *Bisnis*

Bisnis juga dapat dilakukan di dalam galeri, karena galeri merupakan wadah atau tempat untuk memperjual belikan karya-karya para kreator lokal Surakarta.



2.1.2 Tinjauan Umum Kantor

Melakukan kegiatan/aktivitas yang berhubungan dengan pelayanan berbagai keterangan pada yang membutuhkannya. Selain sebagai galeri, *Galeri Pasar Gedhe Surakarta* difungsikan sebagai kantor daripada pengurus. Dapat disimpulkan, pengertian kantor ditinjau dari dua segi, yaitu :

a. Segi fisik

Kantor dilihat dari bentuk luar atau gedung yang bersifat statis, yaitu suatu tempat penyelenggaraan kegiatan- kegiatan manajemen. Dalam hal ini, Dinas Perhubungan sebagai salah satu landmark kantor dari *Galeri Pasar Gedhe Surakarta*

b. Segi aktivitas

Kantor dilihat dari kegiatannya yang bersifat dinamis, yakin adanya pembagian pekerjaan di antara mereka yang bekerja sama untuk mencapai tujuan tersebut. Seperti halnya pengurus *Galeri Pasar Gedhe Surakarta* dan Dinas perhubungan sebagai pelaku aktifitas yang dapat dilihat.

2.1.2.1 Pekerjaan pada Kantor

Tujuan kantor sebagai pemberi pelayanan komunikasi ataupun perekaman. Sedangkan fungsi dari kantor yang akan diterapkan pada eksistng *Galeri Pasar Gedhe Surakarta* adalah sebagai berikut yaitu :

a. Menerima informasi.

Menerima informasi dalam bentuk surat, panggilan telepon, pesanan, faktur, maupun laporan mengenai berbagai kegiatan bisnis.

b. Merekam dan menyimpan data-data serta informasi.

Tujuan pembuatan rekaman merupakan sedang menyiapkan informasi sesegera mungkin apabila manajemen meminta informasi tersebut.

c. Mengatur informasi

Informasi yang akan diakumulasi oleh kantor jarang dalam bentuk yang sama layaknya akan ketika diberikan, seperti mengumpulkan informasi maupun sumber-sumber -yang berbeda dan membuat perhitungan/pembukuan.

d. Memberi informasi



Bila dimana manajemen diminta sejumlah informasi yang akan diperlukan, kantor segera memberikan informasi tersebut dari rekaman yang tersedia. Sebagian informasi -yang diberikan bersifat rutin, sebagian bersifat khusus.

e. Melindungi aset

yakni dengan mengamati secara cermat berbagai kegiatan dalam perusahaan seperti diperlihatkan di dalam rekaman dan mengantisipasi segala hal yang -tidak menguntungkan yang mungkin terjadi.

2.1.2.2 Bentuk Kantor

Bentuk kantor yang akan diterapkan pada *Galeri Pasar Gedhe Surakarta* adalah *Service Office*. Tempat kerja yang satu ini bukan hanya menyediakan tempat tetapi juga segala pengurusnya. Sebuah manajemen fasilitas yang menjadi pengurusnya akan menyewakan ruangan kerja atau lantai kerja untuk beberapa perusahaan berbeda. Tujuan dibentuknya ruang kantor serviced office adalah untuk memberikan fleksibilitas bagi pengelola *Galeri Pasar Gedhe Surakarta* dan Dinas Perhubungan yang menggunakannya.

2.2 Pengambilan Tema Desain

Desainer interior harus mampu menyelesaikan permasalahan yang ditemukan saat pengumpulan data untuk dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna terhadap aktivitas agar mendapatkan kenyamanan, keamanan dan estetikanya. Dengan memiliki beberapa pendekatan dalam mendesain interior akan mempermudah desainer untuk menemukan alternatif desain, solusi desain, menganalisis dan memperoleh hasil desain yang terbaik.

2.2.1 Studi Ecofuture

Ecofuture merupakan pengembangan dari gaya desain interior yang berasal dari gabungan antara konsep futuristik dan eco desain, mulai dikembangkan di awal abad ke-21 oleh desainer grafis arsitektur dan interior *Eddie Bennun*, yang juga bermakna sebagai konsep masa depan yang ramah lingkungan dan menyatu dengan alam.⁶

⁶ Ecofuture and Urban Living (<https://www.hausvonedden.com/urban-living/>)



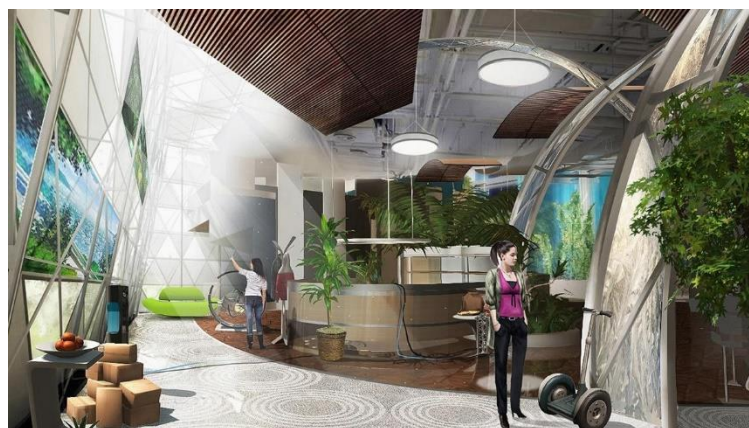
a. *Karakteristik dan Sejarah*

Gaya Futuristik muncul pada abad ke-20 di Italia. Pencetusnya antara lain *Umberto Boccioni* atau *Giacomo Balla*. Gaya ini dihidupkan oleh penyair *Filipo Tommaso Marinetti*. Dia bekerja pada tokoh arsitektur terkemuka seperti arsitek *Antonio Sant'elia* dan seniman *Uberto Boccioni*, *Giacomo Balla*.



Gambar 2.1 Ilustrasi konsep Ecofuture oleh Eddie Bennun
Sumber : Ubisoft/Assassin's CreedIVBlackFlag

Desain Interior Futuristik indentik dengan bentuknya yang unik dan juga modern. Gaya ini menerapkan bentuk yang asimetris dan geometris. Nilai yang terdapat pada gaya interior futuristik di antaranya dinamis, inovatif, dan estetis. Dari segi teknologi gaya ini sangat mengutamakan konsep dinamis dan juga canggih.



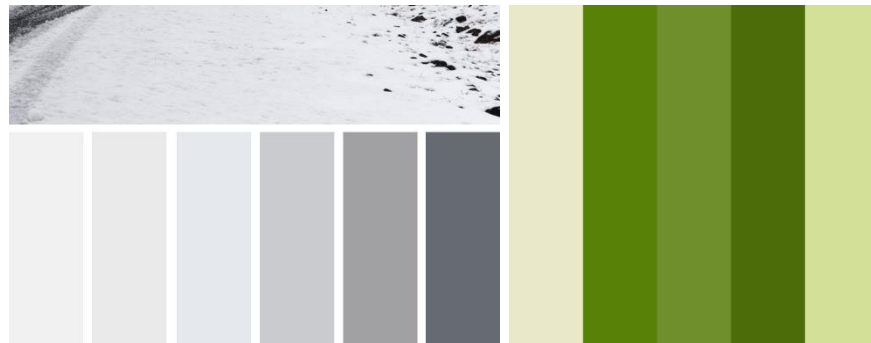
Gambar 2.2 Ilustrasi konsep Ecofuture oleh Eddie Bennun
Sumber : Ubisoft/Assassin's CreedIVBlackFlag



Green design atau eco design adalah sebuah gerakan berkelanjutan yang mencita-citakan terciptanya perancangan dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan pemakaian material yang ramah lingkungan. Penggunaan energi dan sumber daya yang efektif dan efisien. Yang akan di terapkan berupa tanaman pada elemen-elemen interior seperti dinding dan plafond, serta melakukan penghematan energi dengan pemanfaatan cahaya matahari sebagai salah satu sumber pencahayaan utama pada galeri.⁷

b. Warna

Pengaplikasian warna pada elemen pembentuk ruang interior menggunakan warna warna netral sebagai analogi dari dunia teknologi dan eco desain, selain itu penggunaan warna – warna ini sama seperti sifat dari



Gambar 2.3 Pallette warna konsep Ecofuture
Sumber : Google Search/colorpallette

fashion itu sendiri yaitu selalu berkembang dan berubah – ubah. aplikasi warna putih dan hijau dengan aplikasi warna dengan intensitas penuh sebagai aksentuasi ruang.

Penggunaan warna putih sebagai warna dasar dari konsep warna bertujuan untuk membuat sebuah objek menjadi lebih cerah, lapang dan luas, serta penambahan hijau sebagai aksentuasi dan pemanis pada ruang.

⁷ Arsitektur Modern, Moch. Soetomo, 2010 (www.wordpress/senidankehidupanmanusia)



d. Material

Untuk dapat mendukung tema desain yang bersifat futuristic maka material utama yang digunakan dalam perancangannya adalah pemilihan material yang mencirikan masa depan (future), antara lain yang dihasilkan melalui hasil proses industri seperti Penggunaan material stainless steel, clear glass, finishing kayu duco, finishing kayu laquer, acrylic, finishing HPL, dan stone granit. Memadukan material – material ini pada material dinding, ceiling, dan lantai.

Material lainnya yang digunakan adalah material yang memiliki sifat penyerap suara atau yang bersifat absorbent yang jauh lebih baik seperti penggunaan material lapisan karpet, karet padat, foam dan burgess steel . material – material ini akan diaplikasikan pada ruangan pagelaran fashion show dan ruangan yang memerlukan penanganan tata suara khusus lainnya dan dipadukan dengan material yang bersifat reflector.

2.2.2 Studi Budaya Solo

Solo sudah lama dikenal dengan budaya Jawanya yang sangat kental. Berbagai macam jenis budaya ada di sana, dan merasuk ke berbagai lini aktivitas masyarakat, seperti pernikahan, keagamaan, dan ritual tradisional. Tak salah mereka mengusung slogan ‘The Spirit of Java’.

a. Motif Ukiran Solo

Motif Ragam hias Solo mengambil gubahan patrari dan ukel pakis yang sedang menjalar dengan bebas, berbentuk cembung dan cekung, yang dilengkapi dengan buah dan bunga. Hasil seni merupakan gaya pembawaan dan watak penciptaan pengaruh alam sekitarnya.

Pada umumnya penduduk Surakarta gemar akan gerak irama yang bebas namun tetap memenuhi syarat komposisi Seolah-olah ada



*Gambar 2.4 Ukiran khas Solo
Sumber : Google Search/ukiran solo*



keseragaman hidup masyarakat Surakarta dengan aliran Bengawan Solo. Ragam hias ini masih banyak terdapat di sekitar keraton Solo, di Museum Radya Pustaka, dan di tebing.

Pokok dan dasar motif Surakarta :

Pokok : dasar motif Surakarta mirip motif campuran antara ragam hias Jepara dan Pekalongan yang berbentuk cembung dan cekung serta runcing dan bulat.

Angkup : digubah dari daun pakis yang berbentuk sesuai dengan angkup ragam hias Bali.

b. Batik Solo

Batik Solo merupakan salah satu batik yang cukup diminati oleh banyak masyarakat pecinta Batik tersebut. Dan tak jauh berbeda dari batik yang lainnya, maka batik khas dari Solo ini memiliki ciri khas tersendiri yang menjadi salah satu icon dari batik tersebut.

Berikut ini adalah beberapa ciri khas Batik Solo tersebut, antara lain adalah sebagai berikut :

- *Motif Batik Slobong*

Ciri khas yang pertama adalah memiliki motif batik Slobog. Adapun Slobong tersebut artinya adalah longgar atau besar. Batik Solo yang satu ini umumnya digunakan pada saat aka melayat. Sementara itu, makna yang terkandung dalam motif batik Slobog ini berarti agar arwah orang yang meninggal yang dikunjungi tersebut tidak mendapatkan halangan dan juga agar bisa diterima segala kebaikannya. ciri khas batik blora wajib anda ketahui sebagai informasi tambahan.

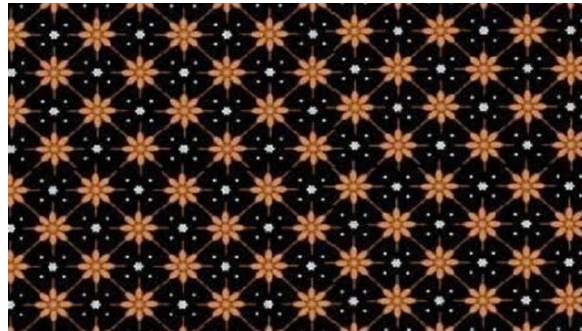


Gambar 2.5 Motif Batik Slobong
Sumber : Google Search/slobong



- *Batik Motif Truntum*

Ciri khas yang kedua adalah memiliki batik motif truntum. Berbeda dengan motif Slobong, maka batik motif truntum ini



*Gambar 2.6 Motif Batik Truntum
Sumber : Google Search/truntom*

digunakan untuk oleh-oleh tua pengantin yang sedang melangsungkan pernikahan. Kata “ truntum “ itu sendiri berarti menuntun, yang mengandung makna agar sebuah pernikahan tersebut mengandung arti agar orang tua menuntun pernikahan anaknya untuk menuju keluarga yang baru agar selalu sakinah.

- *Motif Batik Sidomukti*

Ciri khas yang ketiga adalah memiliki motif Sidomukti. Adapun batik Sidomukti tersebut merupakan salah satu batik yang dipakai oleh para mempelai pada saat acara pernikahan berlangsung. Kata “ sido” pada motif ini mempunyai arti terus menerus atau berkelanjutan, sedangkan kata mukti artinya berkecukupan. Atau dengan kata lain, arti dari motif batik Sidomukti ini adalah representasi dari sebuah harapan terhadap semua orang yang memakainya supaya mempunyai kehidupan yang penuh dengan kebahagiaan secara berkesinambungan dan tentu mendapatkan kebahagiaan dan rejeki yang berkecukupan dan berkesinambungan serta tak akan pernah putus.



2.3 Prinsip Perancangan Ruang Galeri

2.3.1 Persyaratan Umum Galeri

Menurut Neufert (1996), Ruang pameran pada galeri sebagai tempat untuk memamerkan atau mendisplay karya seni harus memenuhi beberapa hal yaitu: Terlindung dari kerusakan, pencurian, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu. Dari Persyaratan umum tersebut, yang akan digunakan pada Galeri *Pasar Gedhe Surakarta* antara lain :

- a) Pencahayaan yang cukup
- b) Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil
- c) Tampilan display dibuat semenarik mungkin dan dapat dilihat dengan mudah

2.3.2 Tata Cara Display Koleksi Galeri

Terdapat tiga macam penataan atau display benda koleksi yang akan digunakan pada *Galeri Pasar Gedhe Surakarta* antara lain :

a) *In show case*

Benda koleksi mempunyai dimensi kecil maka diperlukan suatu tempat display berupa kotak tembus pandang yang biasanya terbuat dari kaca.



Gambar 2.7 *In Show Case Display*
Sumber : *Book of high vitrine display*

Selain untuk melindungi, kotak tersebut terkadang berfungsi untuk memperjelas atau memperkuat tema benda koleksi yang ada.



b) Free standing on the floor or plinth or supports

Benda yang akan dipamerkan memiliki dimensi yang besar sehingga diperlukan suatu panggung atau pembuatan ketinggian lantai sebagai batas dari display yang ada. Contoh: patung, produk instalasi seni, dll.



Gambar 2.8 Free Standing Display
Sumber : Book of high vitrine display

c) On wall or panels

Benda yang akan dipamerkan biasanya merupakan karya seni 2 dimensi dan ditempatkan di dinding ruangan maupun partisi yang dibentuk untuk membatasi ruang. Contoh: karya seni lukis, karya fotografi, dll.



Gambar 2.9 On Wall Display
Sumber : Book of high vitrine display

Ada beberapa syarat tentang cara pemajangan benda koleksi seni yang ada antara lain adalah dengan cara berikut :

a) Random Typical Large Gallery

Penataan benda yang dipamerkan disajikan dengan acak, biasanya terdapat pada galeri yang berisi benda-benda non klasik dan bentuk galeri yang asimetris, ruang-ruang yang ada pada galeri dibentuk mempunyai jarak atau lorong



pembatasan oleh pintu. Jenis dan media seni yang ada dicampur dan menguatkan kesan acak. Contoh: menggabungkan display benda 2 dimensi dan 3 dimensi seperti seni lukis dan seni patung.

b) Large Space With An Introductory Gallery

Pengolahan ruang pameran dengan pembagian area pameran sehingga memperjelas tentang benda apa yang dipamerkan didalamnya, pembagian dimulai pada suatu ruang utama kemudian dengan memperkenalkan terlebih dahulu benda apa yang dipajang didalamnya.

2.3.3 Sistem Pencahayaan Galeri

Menurut Keputusan Menteri Kesehatan No.1405 tahun 2002, pencahayaan adalah jumlah penyinaran pada suatu bidang kerja yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan secara efektif. Pencahayaan pada galeri memberikan kontribusi yang besar tentang bagaimana menampilkan benda yang dipamerkan agar lebih memiliki kekuatan dan menarik sesuai tema yang ada, selain itu pencahayaan juga dapat memberikan fokus yang lebih menonjol dibandingkan dengan suasana galeri secara keseluruhan.⁸ Berdasarkan sumber dan fungsinya pencahayaan yang akan digunakan pada *Galeri Pasar Gedhe Surakarta* antara lain :

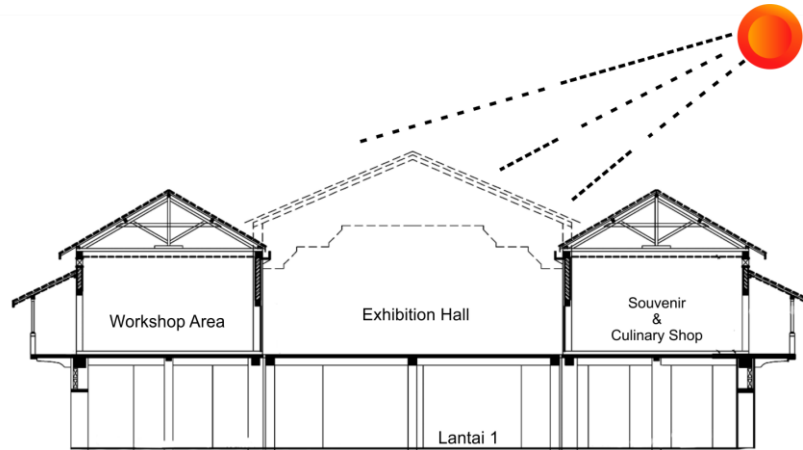
a. Pencahayaan Alami (*Natural Lighting*)

Pencahayaan *Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe Sebagai Galeri Kota Surakarta* dirancang untuk tetap dapat menerima cahaya matahari dengan cermat dan baik di beberapa area. Penerapan cahaya buatan tetap digunakan sebagai cahaya utama mengingat konsep gaya interior *EcoFuture* yang tetap menggunakan pencahayaan buatan sebagai elemen estetis interior Galeri Kota Surakarta.

⁸ Arnold Friedmann (1979) hlm.144

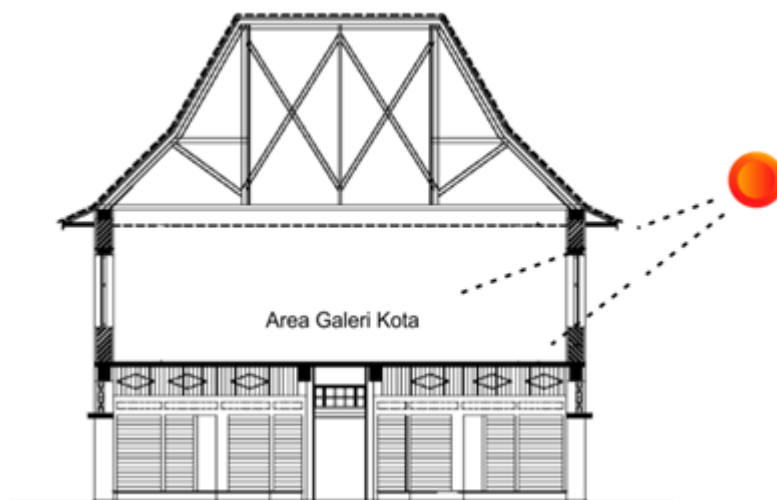


- 1) Memaksimalkan penerimaan pencahayaan alami yang baik dengan memperbanyak bukaan pada area-area *Galeri Pasar Gedhe Kota Surakarta*.



Gambar 2.10 Konsep pencahayaan alami pada Pasar Gede Surakarta
Sumber : Dokumen Pribadi

- 2) Menggunakan pencahayaan buatan, guna memaksimalkan fungsi ruang disetiap area-area *Galeri Kota Surakarta*.
- 3) Guna menjaga penghawaan dalam ruang, serta menghemat penggunaan energi dan ramah lingkungan maka pencahayaan buatan seluruhnya menggunakan lampu *LED* untuk menggantikan sinar UV dari matahari.



Gambar 2.11 Konsep pencahayaan alami pada Pasar Gede Surakarta
Sumber : Dokumen Pribadi



b. Pencahayaan Buatan (*General Artificial Lighting*)

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber listrik. Apabila pencahayaan alami tidak memadai atau posisi ruang sukar untuk dicapai oleh pencahayaan alami, maka dapat digunakan pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan sebaiknya memenuhi persyaratan sebagai berikut :

- Mempunyai intensitas yang cukup sesuai dengan jenis kegiatan.
- Tidak menimbulkan pertambahan suhu udara yang berlebihan pada ruang.
- Memberikan pencahayaan dengan intensitas yang tetap menyebar secara merata, tidak berkedip, tidak menyilaukan dan tidak menimbulkan bayang-bayang yang dapat mengganggu kegiatan.

Sistem pencahayaan merupakan salah satu faktor penting yang harus dipertimbangkan dalam proses mendesain. Untuk menciptakan suasana yang diinginkan pada sebuah ruang,

Sistem Pencahayaan buatan yang akan digunakan pada *Galeri Pasar Gedhe Surakarta* menurut cakupan cahaya dapat dibedakan menjadi :

- *General Lighting*

Pencahayaan merata pada ruangan & dimaksudkan untuk memberi kesan merata agar tidak terlalu gelap.

- *Ambience Lighting*

Pencahayaan tidak langsung yang di pantulkan plafon & dinding, lampu dapat digantung pada dinding atau menyatu dengan perabot.

- *Task Lighting*

Jenis pencahayaan yang hanya terdapat pada tempat & area sekelilingnya yang terkena cahaya.

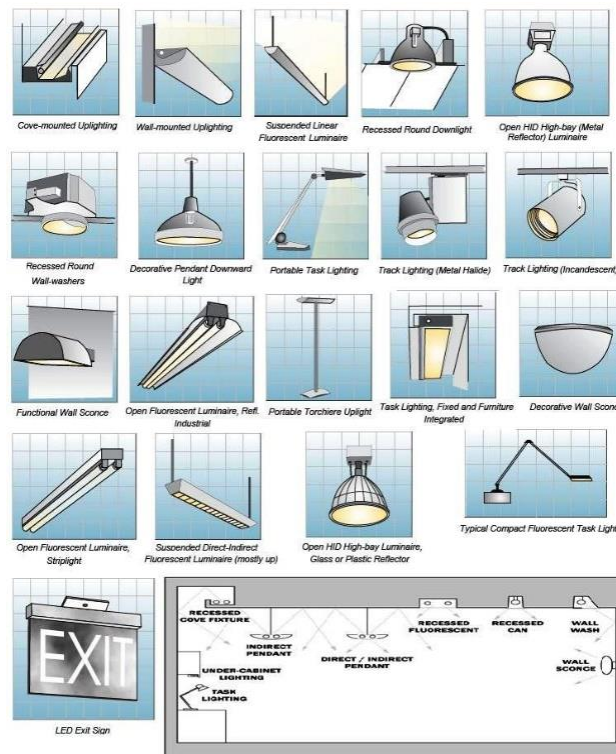
- *Accent Lighting*

Jenis pencahayaan yang digunakan pada obyek tertentu.

- *Decorative Lighting*



Pencahayaan dengan lampu sebagai object untuk di lihat.



Gambar 2.12 Sistem pencahayaan buatan
Sumber : phillip/lighting_solution

2.3.4 Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan memnberikan kenyamanan *thermal* bagi pengunjungnya. Kenyamanan fisik dapat dicapai pada kondisi temperatur rata-rata 23°C. Pencapaian kondisi kenyamanan ini tergantung dari banyaknya bukaan jendela, kondisi lingkungan, jumlah manusia dan dimensi ruang. Untuk mengatasinya dapat dicapai dengan banyaknya bukaan jendela atau menggunakan penghawaan seperti *Air Conditioner* atau *Fan*. Berikut adalah beberapa jenis *Air Conditioner* yang akan digunakan pada *Galeri Pasar Gedhe Surakarta* antara lain:

a) *Mounted type*

Ditanam didalam dinding atau didalam plafond ruangan.

b) *Ceiling type*

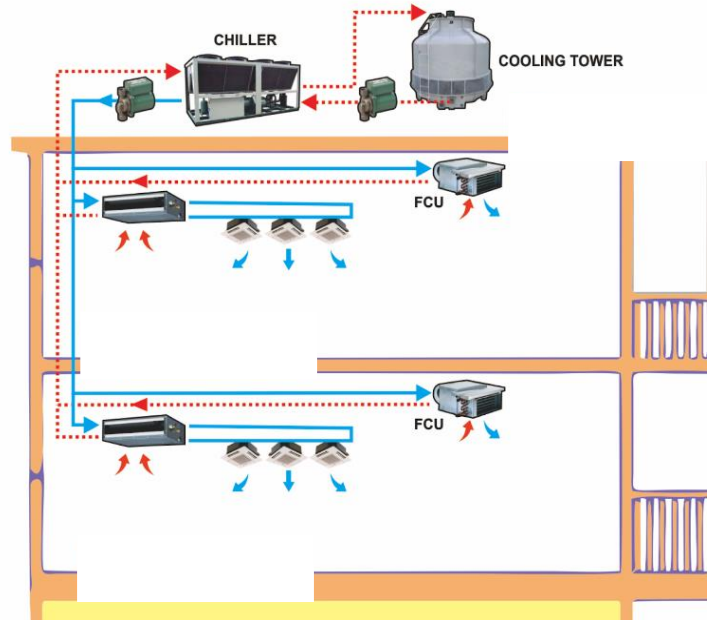
Ditanam di atas atau dipasang di langit-langit ruangan.

Di pasaran pada umumnya kita mengenal 3 jenis *Air Conditioner* yaitu:

a) *AC Window*



Umumnya dipakai pada perumahan dan dipasang pada salah satu dinding ruang dengan batas ketinggian yang terjangkau dan penyemprotan udara tidak mengganggu si pemakai.



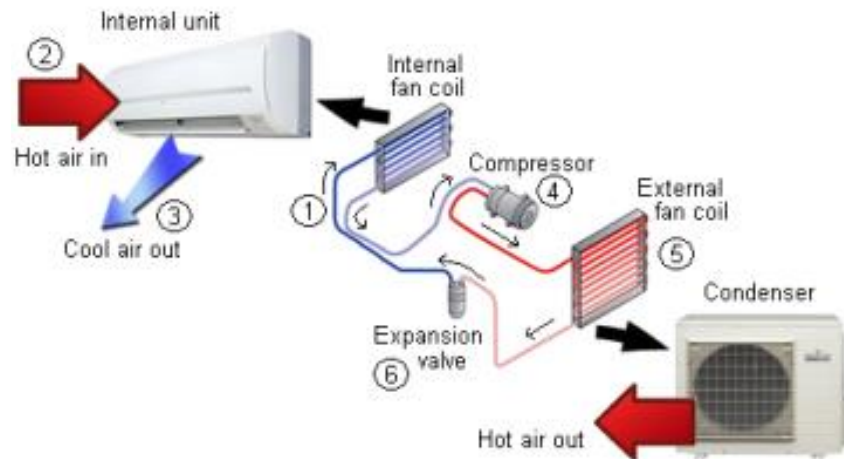
Gambar 2.13 Sistem kerja AC Central
Sumber : Google Search/sistemkerjaaccntreal

b) AC Central

Biasanya digunakan pada unit-unit perkantoran, hotel, supermarket dengan pengontrolan pengendalian yang dilakukan dari satu tempat.

c) AC Split

Memiliki bentuk yang hampir sama dengan AC window, bedanya hanya terletak pada konstruksi dimana alat kondensator terletak di luar ruangan.



Gambar 2.14 Sistem kerja AC Split
Sumber : Google Search/sistemkerjaacsplit

2.3.5 Sirkulasi Ruang

Sirkulasi dalam galeri adalah mengantarkan pengunjung untuk memberikan kelayakan dalam memamerkan hasil karya. Sirkulasi pergerakan jalur dalam suatu kegiatan ruang pameran perlu dilakukan agar memberikan kenyamanan antara objek dengan pengunjung.⁹ Tipe sirkulasi *Galeri Pasar Gedhe Surakarta* dalam suatu ruang yang dapat digunakan adalah sebagai berikut :

a) *Random Circulation*

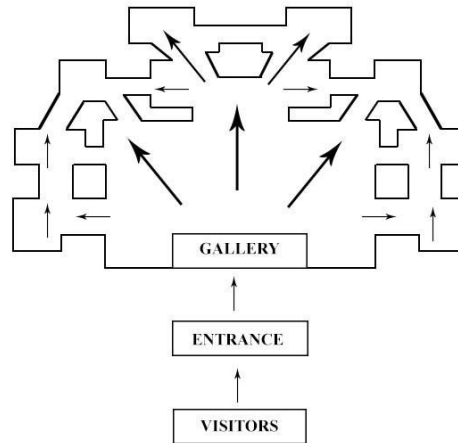
Sirkulasi yang memberikan kebebasan bagi para pengunjungnya untuk dapat memilih jalur jalannya sendiri dan tidak terikat pada suatu keadaan dan bentuk ruang tertentu tanpa adanya batasan ruang atau dinding pemisah ruang.

⁹ Tata Ruang dan Pencahayaan, Josept Stalin, 2011 (www.scrib/dfhqfuqvboi)



b) *Ring Circulation*

Sirkulasi yang memiliki dua alternatif, penggunaannya lebih aman karena memiliki dua rute yang berbeda untuk menuju keluar suatu ruangan.



Gambar 2.15 Pola jalur ring circulation
Sumber : De chiara and calladar 1973

2.4 Antropometri dan Ergonomi pada Galeri

Pemenuhan fungsi pada interior agar dapat memfasilitasi pengguna dalam beraktivitas di dalamnya diperlukan teori pendekatan ilmu ergonomi. Ilmu ergonomi berguna untuk memberikan pemecahan mengenai psikologi dan perilaku pengguna dalam beraktivitas, baik dari segi kenyamanan maupun keamanannya.

Terkait dengan tingkah laku dan psikologi manusia ditunjukkan dalam pemilihan *furniture*, ukuran, terhadap aktivitas yang difasilitasi. Perancangan elemen interior agar pengguna dapat melakukan aktivitasnya dengan nyaman dan aman tentunya harus memiliki dasar mengenai ukuran-ukuran elemen interior tersebut.¹⁰ Penggunaan *furniture* pada interior memperhatikan hal-hal terkait dengan kenyamanan, keamanan dan keselamatan, yaitu :

- a. Ukuran *furniture* sesuai dengan ukuran tubuh manusia
- b. Fungsi *furniture* sesuai dengan fungsi ruang

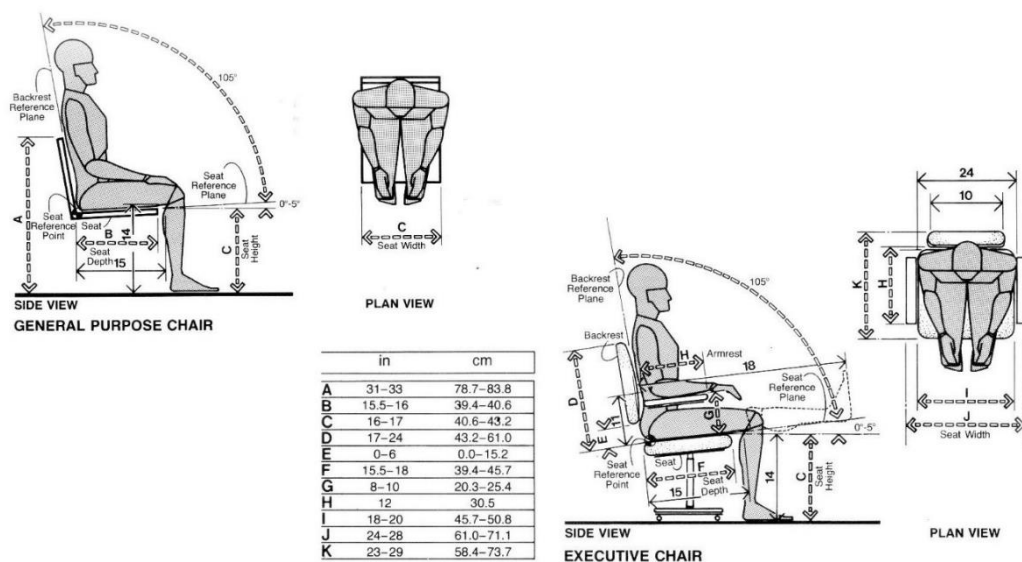
¹⁰ Ergonomi dan Manusia, Alan Suteja, 2008 (www.jurnal.id/desaininteriorterapan)



Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta, standar yang digunakan dalam perancangan perabot diadopsi dari buku *Dimensi Manusia dan Ruang Interior* yang disusun oleh *Julius Panero* dan *Martin Zelnik*. Standar yang digunakan di antaranya :

a. Antropometri dan Ergonomi Kursi

Dalam keterangan gambar tersebut terdapat 2 spesifikasi kursi, yaitu kursi pada umumnya dan kursi eksekutif yang diperuntukan kepada orang yang memiliki jabatan pada suatu instansi. Secara dimensi dan sudut tidak begitu memiliki perbedaan, hanya saja untuk kursi eksekutif memiliki fungsi tambahan berupa pengatur ketinggian kursi dan pengaturan sudut sandaran. Untuk kursi umum, biasanya memiliki dimensi panjang, lebar, tinggi dari 45cm-50cm yang tidak bisa di ubah-ubah.

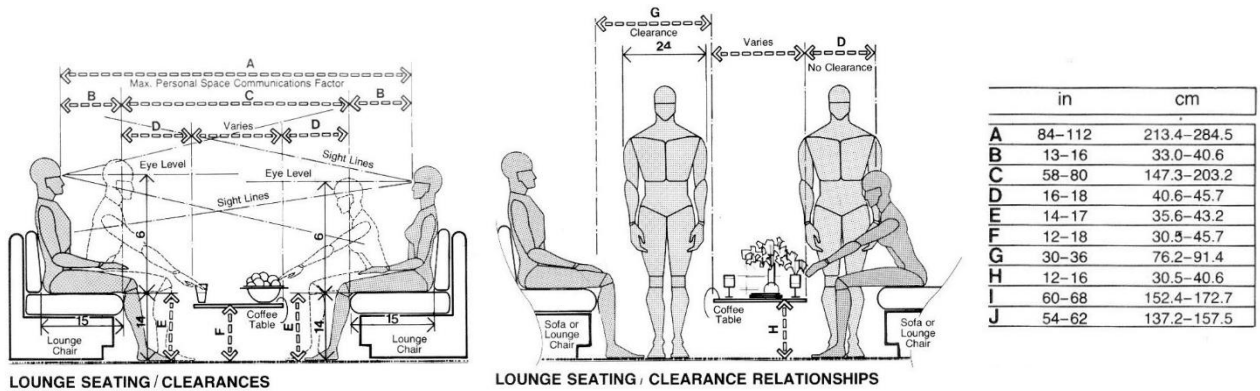


Gambar 2.16 Antropometri dan Ergonomi Kursi
Sumber : Human Dimension and Interior

b. Antropometri dan Ergonomi Meja Tamu



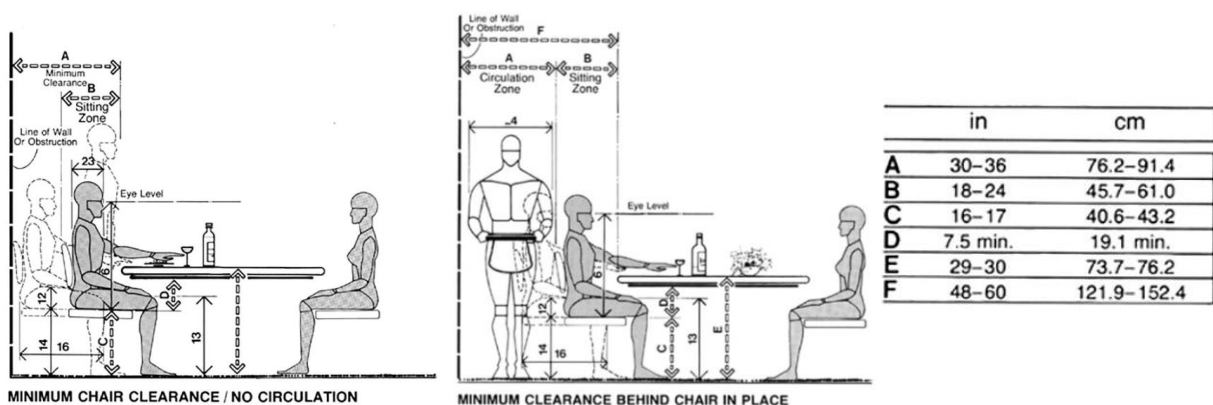
Dalam gambar tersebut memperlihatkan dimensi meja yang digunakan sebagai meja tamu pada ruangan Kepala Bagian Galeri *Pasar Gede* Surakarta. Dapat dilihat memiliki tinggi dan lebar 40-45cm dengan panjang relatif mengikuti panjang sofa yang ada.



Gambar 2.17 Antropometri dan Ergonomi Meja Tamu
Sumber : Human Dimension and Interior

c. Antropometri dan Ergonomi Meja Makan

Dari gambar di bawah diketahui dimensi meja makan yang akan digunakan pada area Culinary Shop memiliki tinggi standart masyarakat asia yang memiliki tinggi rata-rata sekitar 150-170cm, tinggi meja antara 50-60cm dan lebar meja 120-150cm. Tinggi meja disesuaikan dari tinggi kursi yaitu 45cm. Meja tersebut di peruntukan untuk kebutuhan makan 2-4 orang yang saling berhadapan.

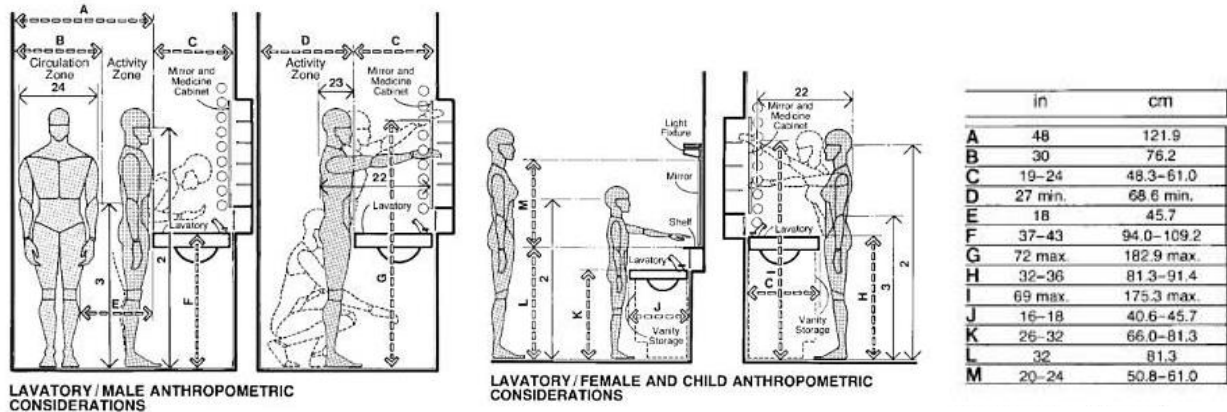


Gambar 2.18 Antropometri dan Ergonomi Meja Makan
Sumber : Human Dimension and Interior



d. Antropometri dan Ergonomi Wastafel

Area cuci tangan memiliki dimensi seperti di bawah, terdapat dimensi untuk orang dewasa dan anak2. Untuk tinggi wastafel orang dewasa laki-laki antara 90-100cm dengan lebar wastafel 50-60cm. Sedangkan untuk orang

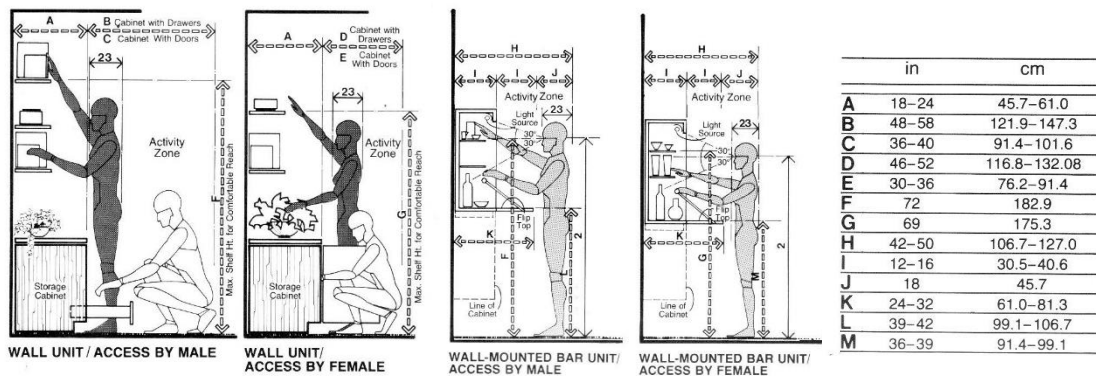


*Gambar 2.19 Antropometri dan Ergonomi Wastafel
Sumber : Human Dimension and Interior*

dewasa perempuan, memiliki tinggi antara 85-90cm dengan lebar yang sama. Untuk anak-anak antara usia 7-12 tahun, tinggi wastafel dibuat lebih rendah antara 40-45cm. Untuk dimensi orang dewasa laki-laki dan perempuan, tinggi wastafel dibuat sama yaitu 90cm, dalam upaya penghematan tempat dan efisiensi biaya.

e. Antropometri dan Ergonomi Storage

Storage yang digunakan pada area Office dan area Culinary Shop memiliki dimensi tinggi maksimal 180cm untuk top storage, dengan alasan agar mudah untuk dijangkau. Untuk tinggi meja lemari sendiri memiliki tinggi antara 50-



*Gambar 2.20 Antropometri dan Ergonomi Ergonomi Storage
Sumber : Human Dimension and Interior*

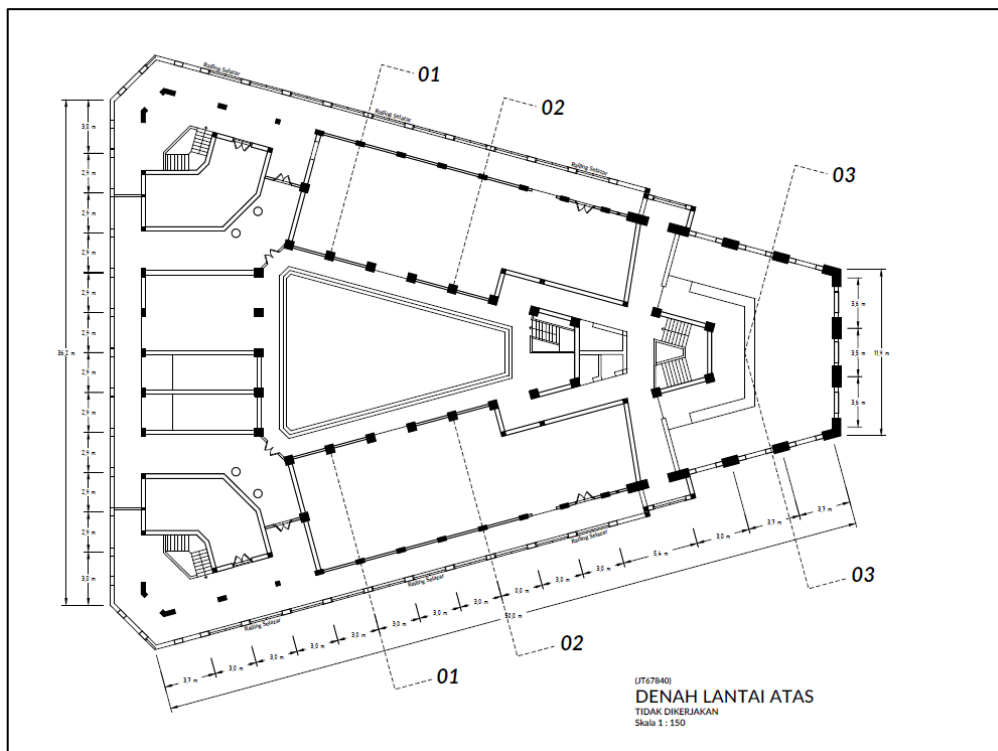


90cm, sedangkan untuk laci bagian bawah memiliki tinggi 10-20cm untuk meletakkan barang-barang kecil agar mudah untuk di jangkau.

2.5 Studi Eksisting Pasar Gede Hardjonagoro

Pasar Gedhe Hardjonagoro, dikenal sebagai salah satu jati diri Kota Surakarta. Dari sudut historis *Pasar Gedhe* tidak terlepas dari sejarah Keraton Surakarta Hadiningrat. Keberadaan pasar merupakan syarat keberadaan Keraton Jawa. *Pasar Gedhe* dibangun dimasa pemerintahan PB X dengan arsitek Thomas Karsten, diresmikan oleh oleh PB X dan permaisuri GKR. Hemas pada tanggal 12 januari 1930, sebagai pasar rakyat monumental dua lantai, dengan dana 650.000 gulden, dengan bentuk khas arsitektur kolonial jawa. Keberadaan *Pasar Gedhe* menjadi pendukung utama Kota Surakarta sebagai Kota Budaya, Kota Pariwisata, Kota Jasa dan Perdagangan.¹¹

Kawasan *Pasar Gedhe* Hardjonagoro termasuk dalam bangunan cagar budaya, kawasan bangunan *Pasar Gedhe* terdiri dari 2 bangunan yakni bangunan barat dan bangunan timur, bangunan tersebut dihubungkan dengan jembatan layang.



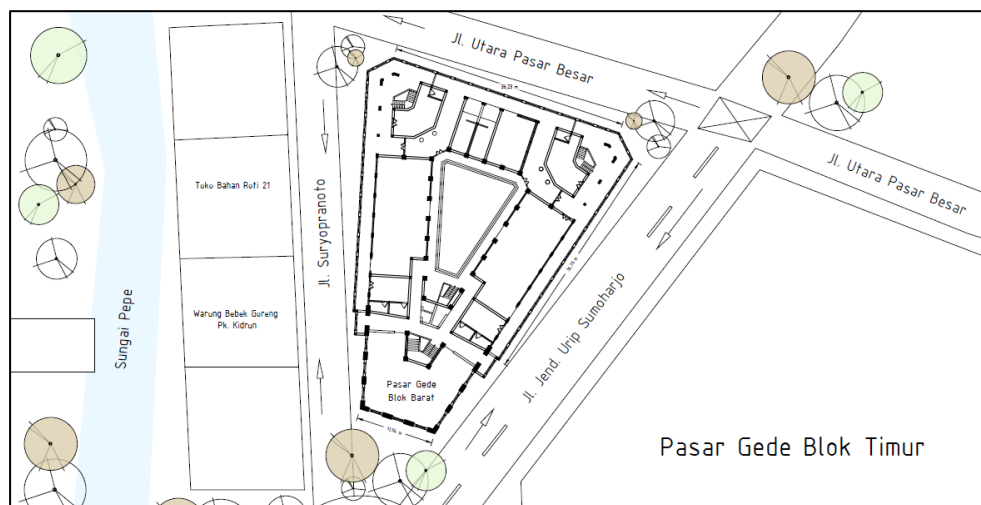
Gambar 2.21 Denah Eksisting lantai 2
Sumber : Pemkot Surakarta

¹¹ Pasar Gede Hardjonagoro, 2013 (www.wikipedia.org/id/history)



2.5.1 Ground Plan

Berdasarkan data dari Dinas Pengelola Pasar Kota Surakarta, Pasar Gedhe bagian bagian barat terbagi menjadi dua lantai, lantai pertama digunakan untuk perdagangan buah-buah sedangkan untuk lantai dua digunakan Kantor DPU (Dinas Pekerjaan Umum). Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta akan menggunakan bagian lantai satu dan lantai dua *Pasar Gedhe* yang sekarang sudah tidak dipergunakan lagi sebagai Kantor Dinas Pekerjaan Umum.



Gambar 2.22 Denah site plan Pasar Gedhe Hardjonagoro
Sumber : Dokumen Pribadi, template Google Maps

- a. Nama Bangunan : Pasar Gedhe Hardjonagoro Barat, Surakarta
- b. Luas Bangunan : ± 1850 m² terdiri dari 2 lantai
- c. Alamat : Jalan Urip Sumoharjo
- d. Gaya Arsitektur : Arsitektur Kolonial
- e. Lingkungan :
 - Utara : Komplek Pertokoan
 - Barat : Mie Gajah Mas
 - Timur : Pasar Hardjonagoro Timur
 - Selatan : Tugu Jam Pasar Gedhe, Bank Mayapada

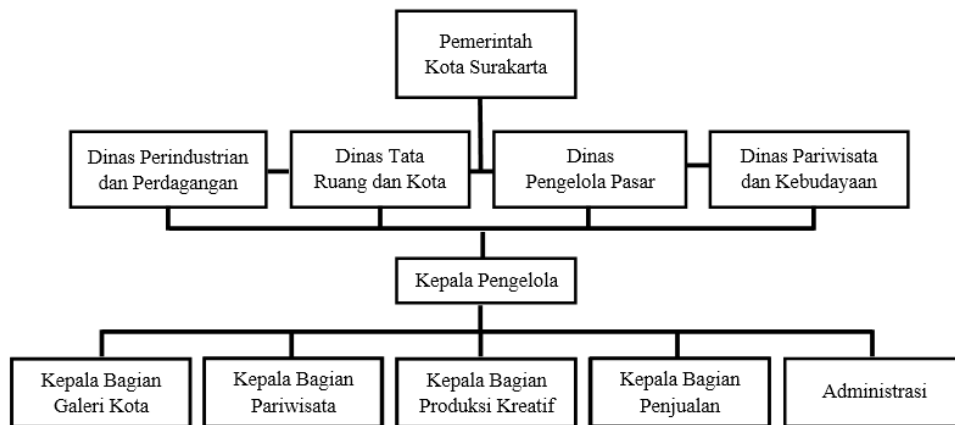
Kawasan kompleks *Pasar Gedhe* Surakarta merupakan kawasan yang menjadi pusat Kota Surakarta. Sesuai dengan peta rencana tata wilayah Kota Surakarta kawasan *Pasar Gedhe* Surakarta merupakan kawasan perdagangan dan



jasa serta kawasan perkantoran. Letaknya yang strategis menjadikan *Pasar Gedhe* dapat ditempuh oleh pengunjung atau wisatawan dengan kendaraan umum (angkot, taksi, bus, kendaraan pribadi, dan lain- lain).

2.5.2 Struktur Organisasi

Galeri Kota Surakarta nantinya akan menjadi bangunan milik pemerintahan Kota Surakarta yang bergerak dibidang kebudayaan, pariwisata, dan ekonomi kreatif. Galeri Kota Surakarta merupakan tempat tujuan menarik



Bagan 2.1 Struktur Organisasi Pemkot Surakarta

Sumber : Dokumen Pemkot Surakarta

bagi pengunjung maupun wisatawan karena pada Galeri Kota ini akan memperkenalkan lebih dalam tentang sejarah Kota Surakarta, berbagai wisata yang ada di Kota Surakarta, pengetahuan tentang rencana pembangunan infrastruktur yang akan datang dan menampilkan serta menjual produk hasil karya dari masyarakat asli Kota Surakarta. Adapun struktur organisasi pengelola Galeri Kota Surakarta seperti di bawah ini :



Tabel 2.1 Tugas pengelola Galeri Pasar Gede Surakarta

Jabatan	Tugas
<i>Kepala Pengelola</i>	Bertanggung jawab atas pengelolaan dan penyelenggaraan Galeri Kota Surakarta setiap harinya
<i>Kepala Bagian Edukasi</i>	Mengurus, mengelola, bertanggung jawab, dan mengintegrasikan semua bagian di divisi edukasi Galeri Kota Surakarta.
<i>Kepala Bagian Pariwisata</i>	Mengurus, mengelola, bertanggung jawab, dan mengintegrasikan semua bagian di divisi informasi pariwisata Galeri Kota Surakarta.
<i>Kepala Bagian Produksi Kreatif</i>	Mengurus, mengelola dan bertanggung jawab untuk menyeleksi, mengembangkan dan menyempurnakan kualitas produk kreatif yang ada pada Galeri Kota Surakarta.
<i>Kepala Bagian Penjualan</i>	Mengurus, mengelola dan bertanggung jawab atas proses pemasaran produk kreatif yang ada pada Galeri Kota Surakarta.
<i>Administration</i>	Mengurus, mengelola dan bertanggung jawab atas proses ketatausahaan Galeri Kota Surakarta.

Sumber : Dokumen Pribadi

2.5.3 Jam Operasional

Jam operasional dari Galeri Kota Surakarta terdiri dari :

Tabel 2.2 Jam oprasional Pasar Gede Surakarta

Area	Jam Operasional
Tourism Information Center	<i>Senin s/d Minggu</i> <i>Pukul 08.00 - 20.00 WIB</i>
Workshop Area	<i>Senin s/d Minggu</i> <i>Pukul 08.00 - 15.00 WIB</i>
Galeri Kota	<i>Senin s/d Minggu</i> <i>Pukul 08.00 - 20.00 WIB</i>
Souvenir & Culinary Shop	<i>Senin s/d Minggu</i> <i>Pukul 08.00 – 20.00 WIB</i>
Office	<i>Senin s/d Minggu</i> <i>Pukul 08.00 - 20.00 WIB</i>

Sumber : Pemkot Surakarta


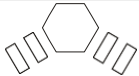
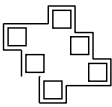
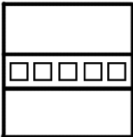


2.5.4 Organisasi Ruang

Galeri Kota Surakarta memiliki ruang yang memiliki fungsi masing-masing dan antar ruang satu dengan yang lainnya tidak dapat dipisahkan karena merupakan satu kesatuan bangunan.

Bentuk-bentuk organisasi ruang menurut Pamudji Suptandar dapat dikelompokkan menjadi :

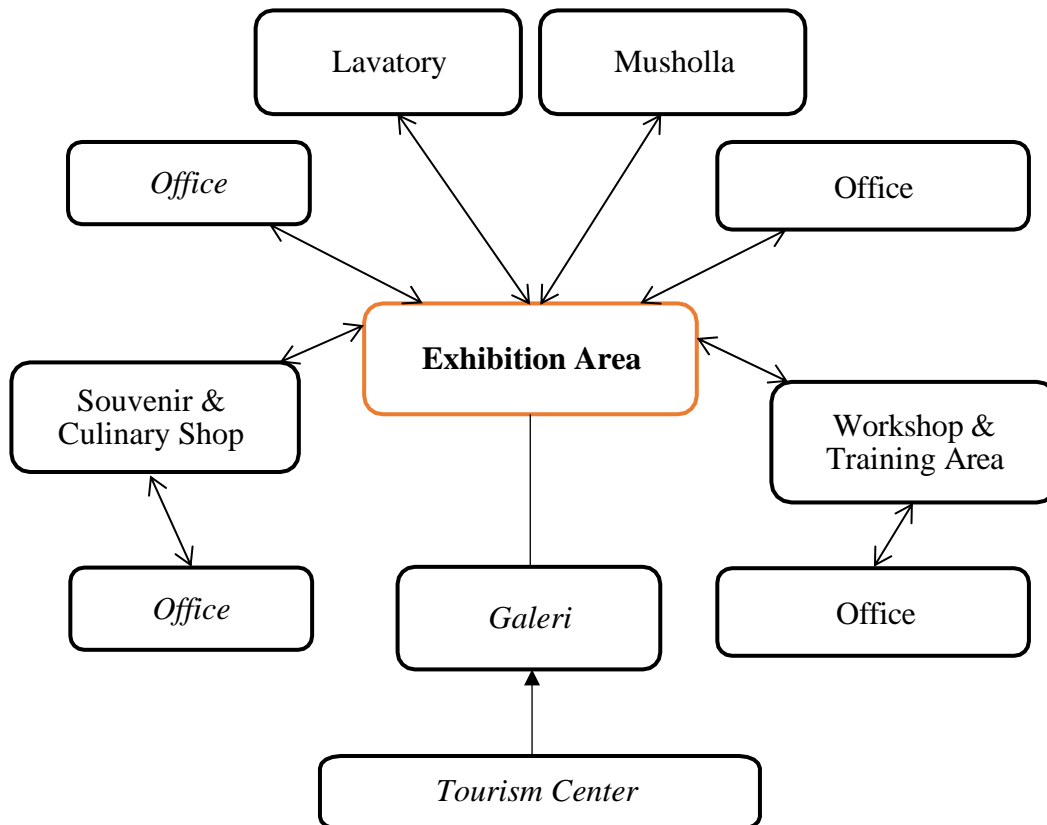
Tabel 2.3 Organisasi ruang menurut Pamudji Suptandar

Terpusat	
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang-ruang di sekitarnya. 2) Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran dan fungsi sama dengan ruang lain. 3) Ruang sekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran maupun fungsi.
Radial	
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Kombinasi dari organisasi terpusat dan linear. 2) Organisasi terpusat mengarah ke dalam, sedangkan organisasi radial mengarah ke luar. 3) Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.
Mengelompok	
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk fungsi sama, tetapi dengan komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi. 2) Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.
Linear	
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Merupakan deretan ruang-ruang, masing dihubungkan dengan ruang lain yang sifatnya memanjang 2) Ruang dihubungkan secara langsung 3) Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda.

Sumber : Jurnal Analisa Sirkulasi Ruang oleh Pamudji Suptandar



Dari literatur bentuk organisasi ruang di atas, *Revitalisasi Pasar Gedhe Sebagai Galeri Kota Surakarta* menggunakan organisasi ruang secara *radial*. Organisasi radial merupakan kombinasi dari organisasi ruang terpusat dan linear, Organisasi ruang terpusat mengarah ke dalam, sedangkan organisasi radial mengarah ke luar. Berikut pola program ruang pada *Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe Sebagai Galeri Kota Surakarta*. Gambar Sebagai berikut :



Bagan 2.2 Rencana pola sirkulasi pada Pasar Gede Surakarta
Sumber : Dokumen Pribadi



2.5.5 Studi Perbandingan 1 (Rumah Seni Cemeti)

Rumah Seni Cemeti/Cemeti Art House terletak di . D.I. Panjaitan no.41 Yogyakarta. Rumah Seni Cemeti dikelola oleh Yayasan Seni Cemeti yang aktif mengadakan berbagai pameran seni kontemporer yang diadakan secara periodik. Bangunan Rumah Seni Cemeti ini bergaya arsitektur vernakular, yang dapat dilihat dari ruangan lobby penerima bergaya joglo yang mencirikan bangunan tradisional Jawa. Terdapat ruang kegiatan penunjang untuk kegiatan pengelolaan



*Gambar 2.24 Area eksterior rumah seni cemeti
Sumber : Google Search/rumahsenicemeti*

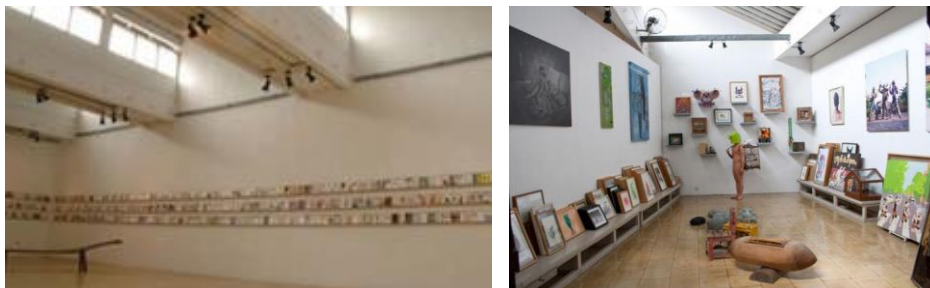
yang terletak di sisi depan massa bangunan yang terhubung pada ruang lobby dan ruang penerima, selain itu terdapat pula ruang storage peralatan dan ruang studio konsep mini yang keduanya terhubung pada selasar yang menghubungkan ruang penerima dengan ruang pameran dan taman mini yang berada di tengah massa bangunan.



*Gambar 2.23 Denah rumah seni cemeti
Sumber : Google Search/denahrumahsenicemeti*



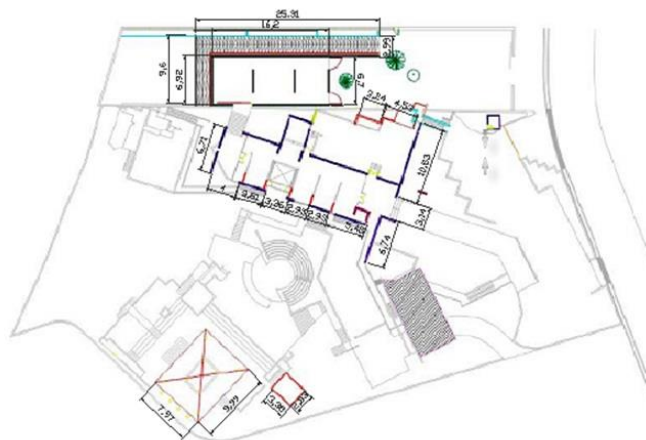
Ruang pameran Rumah Seni Cemeti berukuran 105 m² dengan konsep ruang yang semi terbuka yang salah satunya menghadap selasar yang menghubungkannya ke ruang lobby penerima. Ruang pameran dilengkapi dengan sistem pencahayaan alami menggunakan atap *skylight* dan sistem pencahayaan artifisial dari lampu sorot, selain itu terdapat suplay listrik dari stop-kontak untuk mensuplay listrik karya-karya seni instalasi yang membutuhkan listrik, seperti sebagai energi penggerak mekanik, pemutaran video art, dll. *Finishing* dinding ruang pameran menggunakan warna putih netra tanpa ornamen, plafon juga dibiarkan tanpa *finishing* pencahayaan alami, sedangkan *finishing* lantai dari ubin dengan warna krem merata dari ruang penerima hingga ruang pameran.



*Gambar 2.25 Suasana interior rumah seni cemeti
Sumber : Google Search/rumahsenicemeti*

2.5.6 Studi Perbandingan 2 (Selasar Sunaryo Art Space)

Selasar Sunaryo Art Space diambil dari nama seniman yang memiliki galeri seni tersebut. Istilah selasar mengacu pada filosofi bahwa karya seninya adalah suatu proses kreatif yang terus berjalan. Selasar Sunaryo terletak di



*Gambar 2.26 Site plan selasar sunaryo art space
Sumber : Jurnal analisa display seni kawasan selasar sunaryo art space*



propinsi Jawa Barat tepatnya di Daerah tingkat II Bandung, Kecamatan Lembang. Letaknya sendiri berada di kawasan perbukitan alami di jl. Bukit Pakar Timur, Dago, Bandung.

Letak Selasar Sunaryo yang berada di kawasan perbukitan sangat menentukan pola peletakan fungsi massa bangunan yang mengisi ruang seluas 5000m² dengan tingkat kemiringan sekitar 20-40%. Maka dalam perancangannya dilakukan pemisahan massa bangunan berdasarkan pengelompokan fungsi aktifitas. Berikut pengelompokan massa bangunan di Selasar Sunaryo berdasarkan fungsinya :

- a. *Fungsi Bangunan Utama*, dengan dimensi sekitar 8,4 x 22 m² yang terdiri atas tiga lantai yang berbeda dengan split level yang memanfaatkan pola kontur eksisting.
- b. *Fungsi Bangunan Penunjang*, yang terdiri atas dua lantai yang berbeda dengan split level.
- c. *Ruang Amphiteater* terbuka berbentuk setengah lingkaran dengan diameter sekitar 20m dari lingkaran luar amphiteater dan 10m dari lingkaran luar panggung.



Gambar 2.27 Suasana interior selasar sunaryo art space

Sumber : Jurnal analisa display seni kawasan selasar sunaryo art space

Konsep sirkulasi cenderung menggunakan pola linier yang mengukung pola ruang yang menerus. Citra bangunan menampilkan image “modern abstrak” yang menjadi ekspresi karya-karya seni kontemporer dari Sunaryo. Tampilan interior tidak menonjol dan cenderung netral untuk lebih menonjolkan karya-karya seni yang dipamerkan di dalamnya.

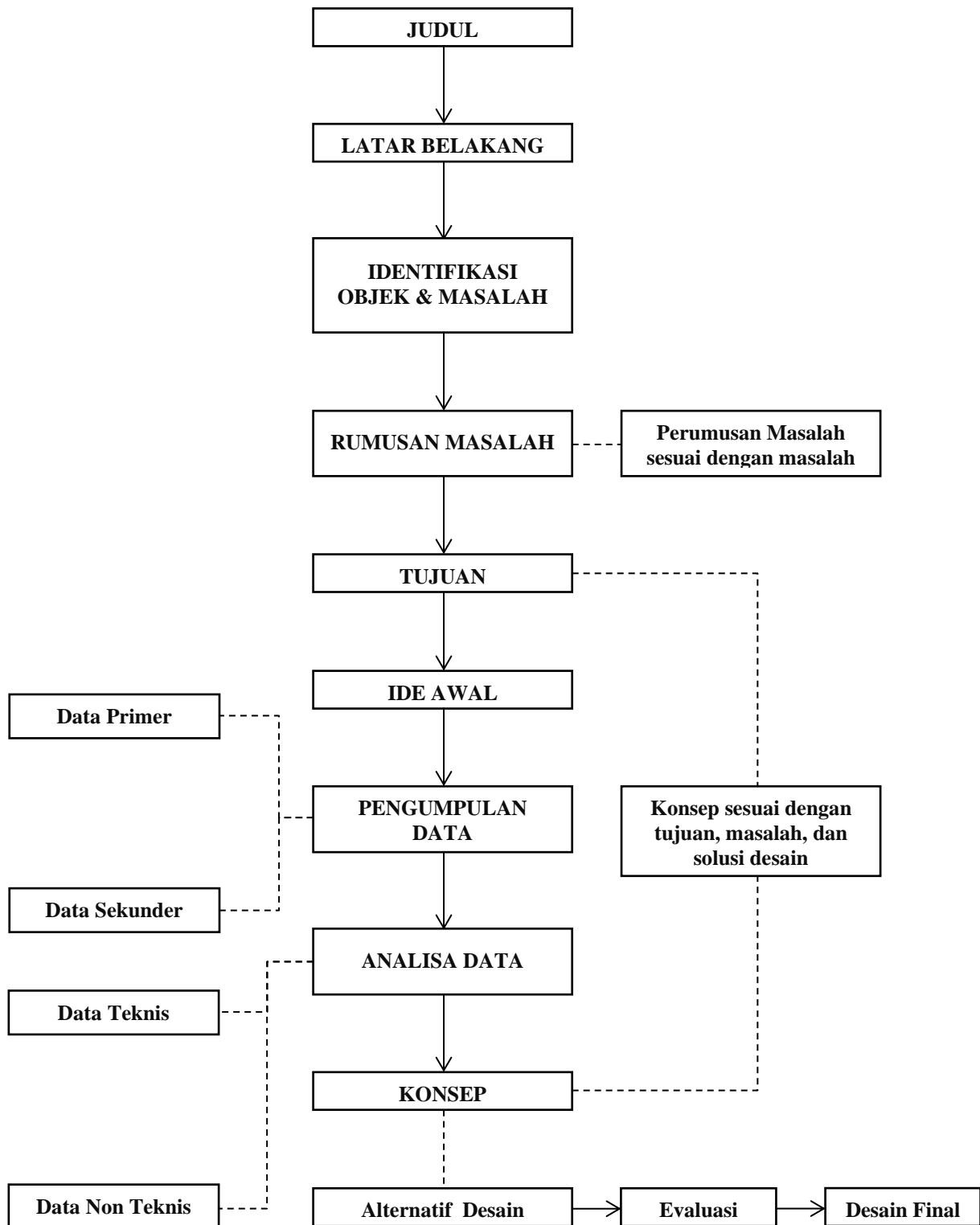
**REVITALISASI DESAIN INTERIOR PASAR GEDE
KOTA SURAKARTA SEBAGAI GALERI DAN TOURISM CENTER
DENGAN KONSEP ORNAMEN SOLO DAN ECOFUTURE**





BAB 3 METODE DESAIN

3.1 Bagan Proses Desain



*Bagan 3.1 Bagan proses desain
Sumber : Dokumen Pribadi*



3.2 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data berupa suatu sifat, keadaan, kegiatan tertentu dan sejenisnya. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan suatu informasi yang dibutuhkan dalam mewujudkan tujuan desain dari masalah yang ada.

3.2.1 Data Primer

Data primer merupakan sejumlah data yang didapat langsung dari lapangan melalui pihak-pihak yang berkaitan langsung dengan objek tersebut. Pengumpulan data dalam mendesain *Pasar Gede* sebagai Galeri dan Tourism Center Surakarta menggunakan 3 cara berikut merupakan uraian yang digunakan:

a. Observasi

Suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati Langsung, melihat dan mengambil suatu data yang dibutuhkan di lokasi tersebut. Pengumpulan data yang dilakukan di Pasar Gede Hardjonagoro Surakarta berupa pengamatan akan kondisi mulai pencahayaan, penghawaan, akustik ruang dan lain sebagainya.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan Melalui tatap muka langsung dengan narasumber dengan cara tanya jawab Langsung. Wawancara dilakukan dengan Wakil Sekertaris Dinas Pariwisata beserta jajarannya. Menganalisa serta mencatat segala keinginan dan kebutuhan dari narasumber yang nantinya akan

c. Dokumentasi

Suatu pengumpulan data dengan cara melihat langsung sumber-sumber Dokumen yang terkait. Dokumentasi sebagai Pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik. Digunakan Sebagai mendukung kelengkapan data yang lain. Dokumen yang di ambil salah satunya berasal dari arsip pemkot kota Surakarta, terutama dalam bidang pengembangan wilayah kota dan data dari Dinas Pariwisata kota Surakarta.



3.2.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan sejumlah data yang diperoleh secara tidak langsung dari lapangan maupun pihak yang berkaitan langsung dengan objek melainkan melalui studi pustaka, majalah, internet dan media lainnya.

Dengan melakukan pengumpulan data baik melalui data sekunder ataupun primer guna mendukung Revitalisasi *Pasar Gede* sebagai Galeri dan Tourism Center Surakarta dengan membandingkan beberapa data yang sudah diperoleh, sehingga akan dihasilkan beberapa kesimpulan yang dapat menunjang dan melengkapi kekurangan serta permasalahan yang ada sebelumnya.

Kesimpulannya data yang didapat pada akhirnya merupakan pengumpulan data yang didapat langsung dari lapangan serta data yang diperoleh dari data sekunder akan menghasilkan ide yang bagus bagi Revitalisasi *Pasar Gede* sebagai Galeri dan Tourism Center Surakarta. Dari data pustaka yang dapat dijadikan referensi yang baik untuk menunjang perancangan Revitalisasi *Pasar Gede* sebagai Galeri dan Tourism Center Surakarta adalah :

- a. *Data antropometri*, dimana sangat berguna untuk mengetahui standar dimensi furniture yang sesuai untuk pengunjung.
- b. *Definisi konsep rancangan* yaitu Revitalisasi Desain Interior Pasar Gede Kota Surakarta sebagai Galeri dan Tourism Center dengan konsep Ornamen Jawa Tengah dan Ecofuture.
- c. *Studi pembandingan* yang mencakup data-data referensi sehingga dapat menunjang proses perancangan, terutama mendesain Interior Pasar Gede Kota Surakarta sebagai Galeri dan Tourism Center Surakarta.

3.3 Analisa Data

Data yang telah didapatkan kemudian diolah dan dianalisa untuk mendapatkan solusi dari masalah yang ada pada objek terkait. Hasil analisa kemudian dijadikan acuan pada proses desain dengan tujuan hasil desain sesuai dengan yang diinginkan dan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada. Analisa dilakukan dari beberapa aspek yaitu :



a. Analisa Pengguna

Analisa ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik dari pengguna Galeri *Pasar Gede* Surakarta. Dimana pengguna ditargetkan ke segala usia.

b. Analisa Ergonomi

Analisa untuk mengetahui standar-standar yang ideal untuk segala usia agar aktifitas mereka tidak terhambat serta terhindar dari kecelakaan pada saat mengunjungi Galeri *Pasar Gede* Surakarta.

c. Analisa Kebutuhan Ruang

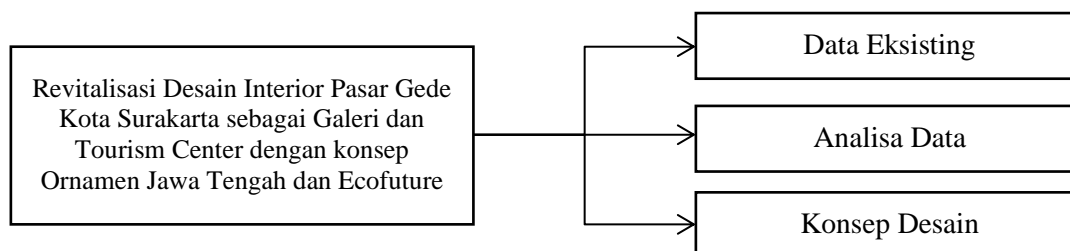
Analisa ini untuk mengetahui ruang apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna umum dan para pekerja yang sedang bertugas atau mengunjungi area Galeri *Pasar Gede* Surakarta, yang disesuaikan dengan aktifitas serta standar operasional galeri dan kantor yang ada.

d. Analisa Konsep Desain

Analisa ini untuk menentukan konsep apa yang sesuai untuk diterapkan ke dalam Desain Interior Pasar Gede Kota Surakarta sebagai Galeri dan Tourism Center Surakarta. Hasil konsep desain ini digunakan dalam perumusan judul dari perancangan desain. Konsep desain ini selanjutnya digunakan dalam merancang elemen interior seperti warna, bentuk ruang, dan furnitur.

3.4 Tahapan Desain

Dalam kajian ini, metode penelitian dilakukan untuk mengetahui kata kunci utama dalam Desain Interior Pasar Gede Kota Surakarta sebagai Galeri dan Tourism Center, yaitu :



*Bagan 3.2 Bagan tahapan desain
Sumber : Dokumen Pribadi*



a. Identifikasi Objek Desain

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan latar belakang, judul, dan definisi judul. Pada tahap ini dasar-dasar pemikiran dan landasan yang menjadi alasan untuk melakukan riset tentang Desain Interior Pasar Gede Kota Surakarta sebagai Galeri dan Tourism Center.

b. Identifikasi Masalah Desain

Tahapan ini dilakukan untuk menemukan permasalahan yang ada pada *Pasar Gede* Surakarta untuk mencari tujuan yang diharapkan dari masalah yang ada. Tujuan desain merupakan hal-hal yang ingin dicapai sebagai hasil akhir dari riset yang dilakukan. Permasalahan muncul akibat konflik yang ada antara keadaan yang ada sekarang dengan keadaan hasil akhir dari riset revitalisasi desain interior ini, hal ini berguna untuk menjadi acuan dalam proses desain.

**REVITALISASI DESAIN INTERIOR PASAR GEDE
KOTA SURAKARTA SEBAGAI GALERI DAN TOURISM CENTER
DENGAN KONSEP ORNAMEN SOLO DAN ECOFUTURE**





BAB 4

ANALISA DAN KONSEP DESAIN

4.1 Studi Pengguna

Dari data yang dikutip dari Arsip Pribadi Pemkot Surakarta, tentang data pengunjung Museum Kota Surakarta, Galeri Tawang Mowo Surakarta, dan Ruang Galeri Pribadi ISI Yogja, 2017, Rata-rata pengunjung yang datang sebagai berikut :

Tabel 4.1 Studi pengunjung Pasar Gede Hardjonagoro

No	Area	Gender	Usia	Domisili	Pekerjaan
1	Tourism Information Center	L/P	20-60	Luar/Dalam Kota	Traveller
2	Workshop Area	L/P	15-30	Luar/Dalam Kota	Pelajar
3	Galeri Kota	L/P	5-60	Luar/Dalam Kota	Umum
4	Souvenir dan Culinary	L/P	5-60	Luar/Dalam Kota	Umum
5	Office	L/P	25-55	Dalam Kota	ASP/PNS

Sumber : Pemkot Surakarta

4.2 Studi Aktifitas dan Ruang

Pada dasarnya ruang adalah tempat aktifitas manusia, oleh karena itu untuk dapat menghitung besaran suatu ruang, terdapat sejumlah pertimbangan. Analisis besaran ruang yang harus memenuhi kebutuhan perabot dilakukan untuk menyesuaikan luas ruangan dengan aktivitas dan kebutuhannya. Standar minimal luasan perabot diperoleh dari Julius Panero dalam bukunya Dimensi Manusia dan Ruang Interior yang memberikan data antropometri untuk memenuhi kebutuhan aktivitas dalam ruang. Analisis aktivitas dan kebutuhan ruang diatas menunjukkan perabot yang dibutuhkan dengan itu dapat dihitung luasan terhadap pengisi ruang sebagai berikut :

**REVITALISASI DESAIN INTERIOR PASAR GEDE
KOTA SURAKARTA SEBAGAI GALERI DAN TOURISM CENTER
DENGAN KONSEP ORNAMEN SOLO DAN ECOFUTURE**



Tabel 4.2 Studi Aktifitas dan Fasilitas

	<i>Aktifitas</i>	<i>Nama Ruang</i>	<i>Asumsi Jumlah Perabot</i>		<i>Luas (m²)</i>	
1	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari informasi - Tempat singgah - Pelayanan pengunjung - Foto – foto - Tempat penitipan barang 	<i>Tourism Information Center</i>	<i>Meja Resepsionis</i>	1	x 4.5 x 1.0	4.5
			<i>Kursi Kerja</i>	3	x 0.4 x 0.45	0.54
					= 5.04	
2	<ul style="list-style-type: none"> - Penukaran voucher - Foto – foto - Melihat display karya - Duduk – duduk - Membereskan display - Menata display 	<i>Ruang Galeri Kota</i>	<i>Meja Resepsionis</i>	1	x 3.5 x 0.8	2.8
			<i>Kursi Kerja</i>	2	x 0.4 x 0.45	0.36
			<i>Panel Display 1</i>	6	x 2.0 x 0.8	9.6
			<i>Panel Display 2</i>	2	x 4.5 x 0.45	4.05
			<i>Komputer Interaktif</i>	1	x 3.5 x 0.6	2.1
					= 18.91	
3	<ul style="list-style-type: none"> - Membeli souvenir - Melihat-lihat Souvenir - Penukaran voucher 	<i>Souvenir Shop</i>	<i>Meja Kasir</i>	1	x 2.0 x 1.25	2.5
			<i>Kursi Kerja</i>	1	x 0.4 x 0.45	0.18
			<i>Rak Display 1</i>	1	x 6.5 x 0.5	3.25
			<i>Rak Display 2</i>	2	x 4.8 x 0.5	4.8
			<i>Meja display</i>	2	x 1.6 x 0.4	0.64
					= 11.37	
4	<ul style="list-style-type: none"> - Mengajar dan belajar - Praktek Kerja - Mencuci Material - Menonton Materi - Bermain - Bersih – bersih 	<i>Training Workshop</i>	<i>Meja Workshop 1</i>	2	x 3.0 x 0.9	5.4
			<i>Meja Workshop 2</i>	2	x 3.14 x 1.0	6.28
			<i>Kursi workshop</i>	6	x 0.5 x 0.4	7.2
			<i>Lemari Toolkit 1</i>	4	x 2.0 x 0.4	3.2
			<i>Lemari Toolkit 2</i>	2	x 3.0 x 0.4	2.4
			<i>Rak Display</i>	1	x 9.6 x 0.5	4.8
					= 29.28	
5	<ul style="list-style-type: none"> - Meletakkan barang - Membongkar barang - Memindahkan barang - Membuang barang - Checklist barang - Membersihkan barang 	<i>Ruang Penyimpanan</i>	<i>Rak Dokumen</i>	6	x 1.8 x 0.8	8.64
			<i>Rak kebersihan</i>	6	x 0.55 x 0.5	1.65
			<i>Rak Toolkit</i>	3	x 0.9 x 0.4	0.36
			<i>Rak Penyimpanan</i>	5	x 1.0 x 0.4	2.0



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836

Tio Sandi Agustian, NRP. 0841164000009

6	<ul style="list-style-type: none"> - Menjual makanan - Membeli makanan - Menyiapkan makanan - Mengantarkan makanan - Menyantap makanan - Berbincang-Bincang - Istirahat - Merokok - Minum Kopi - Membereskan makanan 	Culinary Shop	Meja Konter	1	x 12 x 0.9	10.8
			Snack Bar	2	x 1.6 x 0.45	1.44
			Meja Makan 1	2 4	x 1.0 x 0.65	15.6
			Kursi Makan 1	4 8	x 0.5 x 0.4	9.6
			Meja Makan 2	3	x 1.15 x 0.7	2.41
			Kursi Makan 2	6	x 1.6 x 0.7	6.72
			= 46.57			
7	<ul style="list-style-type: none"> - Menerima tamu - Bekerja - Sholat - BAB & BAK - Presentasi - Makan dan minum - Menerima telepon 	Ruang Kepala Pengelola	Meja Kerja	1	x 3.5 x 0.8	2.8
			Kursi Kerja	1	x 0.4 x 0.5	0.2
			Sofa	2	x 1.8 x 0.7	2.52
			Meja Sekretaris	1	x 1.8 x 0.8	1.44
			Kursi Kerja	5	x 0.4 x 0.45	0.9
			= 7.86			
8	<ul style="list-style-type: none"> - Memantau CCTV - Sholat - BAB & BAK - Presentasi - Makan dan minum - Menerima telepon 	Ruang Staf Galeri Kota	Meja Kerja	3	x 1.8 x 0.8	4.32
			Kursi Kerja	3	x 0.4 x 0.45	0.54
			Lemari Arsip	1	x 3.0 x 0.45	1.35
			= 6.21			
9	<ul style="list-style-type: none"> - Presentasi - Menerima telepon - Memilah dokumen - Makan dan minum - Sholat - BAB & BAK 	Ruang Staf Workshop	Meja Kerja	4	x 1.8 x 0.8	5.76
			Kursi Kerja	4	x 0.4 x 0.45	0.72
			Lemari Arsip	2	x 3.0 x 0.45	1.35
			= 7.83			
10	<ul style="list-style-type: none"> - Menerima telepon - Memilah dokumen - Makan dan minum - Mensortir barang dagangan - Pendataan dagangan - BAB & BAK 	Ruang Staf Penjualan	Meja Kerja	4	x 1.8 x 0.8	5.76
			Kursi Kerja	4	x 0.4 x 0.45	0.72
			Lemari Arsip	2	x 3.0 x 0.45	1.35
			= 7.83			
11	<ul style="list-style-type: none"> - Sholat - Mengaji - Bersih – bersih 	Mushola	Rak	1	x 0.5 x 0.5	0.25
			= 0.25			

**REVITALISASI DESAIN INTERIOR PASAR GEDE
KOTA SURAKARTA SEBAGAI GALERI DAN TOURISM CENTER
DENGAN KONSEP ORNAMEN SOLO DAN ECOFUTURE**

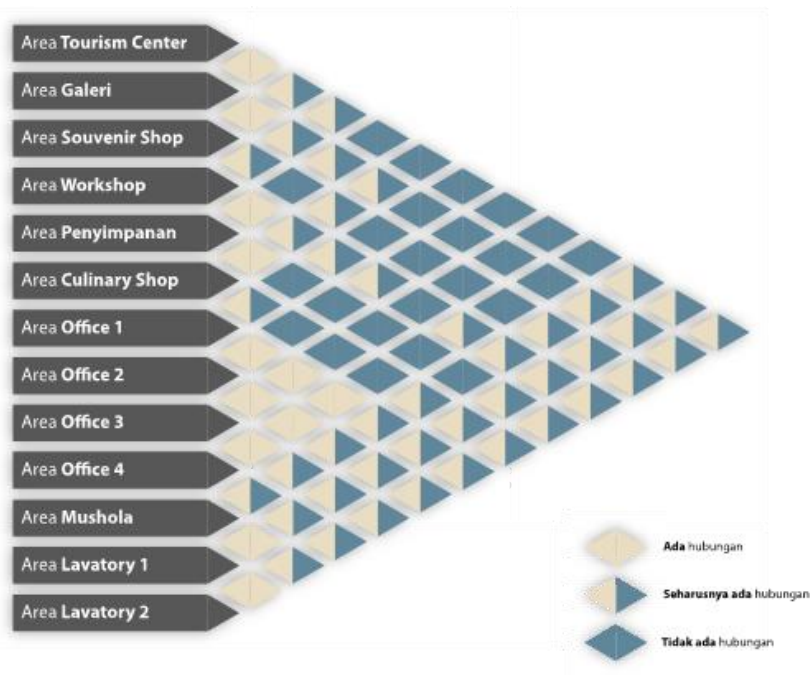


	- Menata ulang mushola					
12	- Wudlu - BAB & BAK - Cuci muka - Cuci tangan - Cuci alat kerbersihan - Bercermin	Lavatory Laki- Laki	Closet Wastafel Urinal	5 2 3	x 0.5 x 1 x 0.5 x 0.5 x 0.4 x 0.3	2.5 0.5 0.36
					= 3.36	
13	- Wudlu - BAB & BAK - Cuci muka - Cuci tangan - Cuci alat kerbersihan - Make up	Lavatory Perempuan	Closet Wastafel	5 3	x 0.5 x 1 x 0.5 x 0.5	2.5 0.75
					= 3.25	

Sumber : Dokumen Pribadi

4.3 Matriks Hubungan Ruang

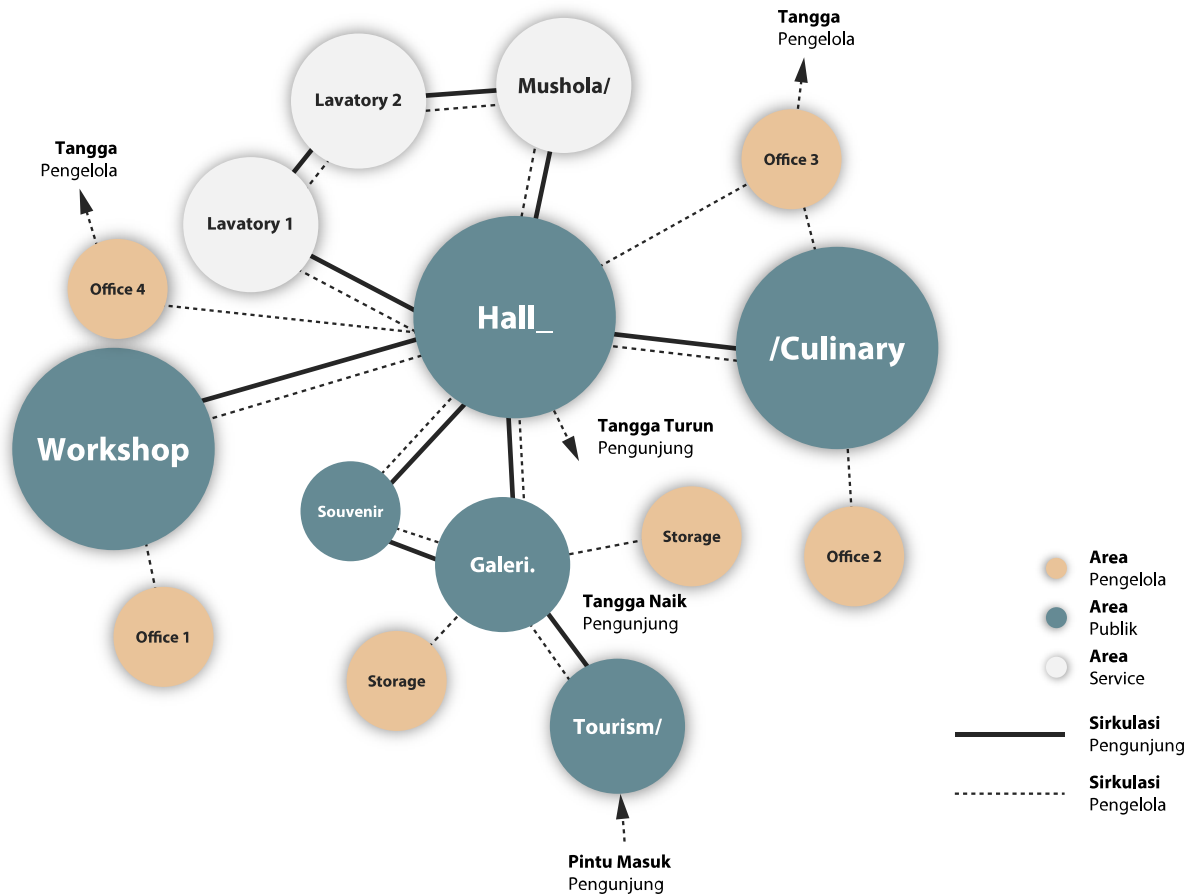
Dasar dalam menentukan tata letak ruang dapat diperoleh dari menganalisis hubungan dari tiap ruang. Letak setiap ruang dalam suatu bangunan harus menentukan ruangan tersebut terletak dalam kategori ruangan berhubungan secara langsung, berhubungan tidak langsung atau tidak berhubungan, berikut skema hubungan antar ruang.





4.4 Bubble Diagram

Bubble diagram menggambarkan alur sirkulasi pengguna yang berada di dalam objek perancangan, yaitu pengunjung galeri dan staff galeri. Alur sirkulasi dan pembagian zoning di Galeri Pasar Gede Surakarta dapat dilihat pada bagan berikut :



*Bagan 4.2 Bubble diagram Galeri Pasar Gede Surakarta
Sumber : Dokumen Pribadi*



4.5 Konsep Desain

Berdasarkan kesimpulan yang didapat dari hasil pengumpulan data diatas, serta melakukan brainstorming untuk memberikan alur perancangan, maka konsep desain yang dapat diterapkan sebagai desain interior Pasar Gede Surakarta sebagai galeri dan tourism center adalah Ecofuture dan Ornamen khas Solo.

Ecofuture bertujuan untuk memberikan nuansa alam dalam desain yang futuristik. Memberikan kesan luas terhadap ruangan karena memiliki warna yang cerah serta memberikan kesan bersih dan indah. Konsep future ini akan diterapkan mulai pada area plafond, dinding, lantai dan furniture. Dalam konsep eco sendiri memberikan nuansa yang lebih environment friendly, dengan menambahkan indoor plan pada setiap sudut ruangan sebagai aksen dan penghasil oksigen alami bagi ruangan, serta pengaplikasian warna hijau sebagai aksen tambahan pada elemen dinding.

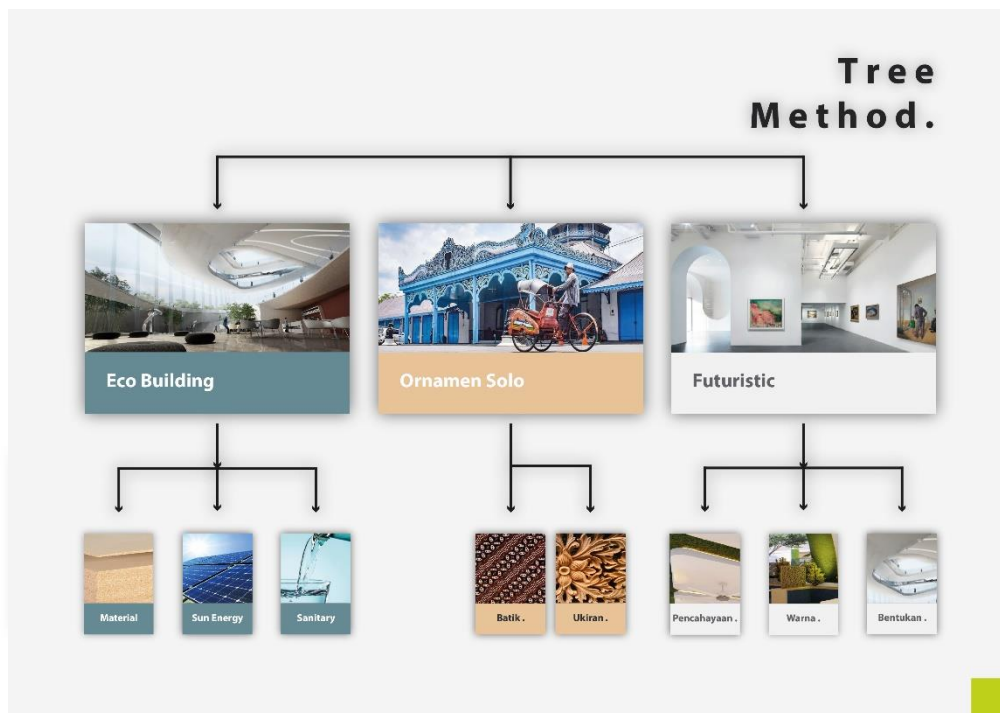


*Bagan 4.3 Proses brainstorming menentukan konsep desain
Sumber : Dokumen Pribadi*



Penambahan konsep budaya Jawa Tengah yang di tambahkan sebagai ikon khusus yang dimiliki oleh Galeri Pasar Gede Surakarta. Di dasari oleh keinginan dari pemkot Surakarta yang menginginkan Galeri Pasar Gede dapat menjadi cermin dari kebudayaan Jawa Tengah terutama wilayah Surakarta dan Sekitarnya. Menjadi saksi akan maju dan berkembangnya masyarakat Surakarta dalam melahirkan karya-karya yang dapat membantu mewujudkan Surakarta menjadi Kota Kreatif dan berbudaya.

Selain itu, konsep berjalan sejajar dengan tujuan pembuatan *Galeri Pasar Gede Surakarta* Konsep ini juga memperhatikan segala kebutuhan dari pemkot Surakarta sendiri yang ingin galerinya memiliki nilai tersendiri. Secara keseluruhan, konsep *budaya jawa tengah* diharapkan dapat mendukung terwujudnya Kota Surakarta sebagai kota kreatif dan berbudaya, baik secara lokal maupun mancanegara. Berikut metode penerapan konsep tersebut kedalam aplikasi desain interior :



Gambar 4 1 Tree Method
Sumber : Dokumen Pribadi



4.6 Aplikasi Konsep Desain

a. Lantai

Desain lantai pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta menggunakan lantai berbahan granit, *carpets* dan *parquete*. Pemilihan material tersebut disesuaikan dengan area-area pada Galeri Kota Surakarta. Pola lantai akan disesuaikan sebagai pengelola aktivitas dan penunjang sirkulasi pengguna Galeri Kota Surakarta.



*Gambar 4.2 Konsep lantai menggunakan parquet
Sumber : Google Search/museuminteriorconcept*

b. Dinding

Desain dinding pada *Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta menerapkan pemasangan dinding partisi *gypsum* dan kaca sebagai pembagi antar area pada Galeri Kota Surakarta. Selain material tersebut penggunaan material dinding akustik juga penggunaan material dinding partisi *gypsum* selain sebagai pembatas antar area ruang Galeri Kota Surakarta, penambahan partisi dinding tersebut dimaksudkan agar tidak melanggar undang-undang terkait bagian-bagian bangunan cagar budaya *Pasar Gedhe Surakarta* yang tidak boleh dirubah.



Salah satu desain yang diwujudkan dalam bentuk panel dengan mempertimbangkan unsur estetis yang terlihat pada penggunaan bentuk-bentuk geometris karakter dari gaya *Ecofuture*.



Gambar 4.3 Konsep dinding polos dan terdapat display karya
Sumber : Google Search/museuminteriorconcept

Pengolahan pertama, dinding menggunakan plester semen lalu dilakukan proses finishing dengan menggunakan wall paint dengan warna dan jenis yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan.

Pengolahan yang kedua, yaitu dinding menggunakan treatment berbahan acrylic yang juga berfungsi sebagai pencahayaan ruang. Dan gypsum board yang di finishing dengan hpl berwarna putih dan juga berfungsi sebagai pencahayaan ruang karena adanya aplikasi lampu electroluminescent wire pada dinding.

pengolahan pada dinding ruang pagelaran fashion show yang memerlukan penanganan tata suara khusus menggunakan sistem dinding dobel dan wall covering dengan pengaplikasian glass wool sebelum proses plester semen dan finishing dengan menggunakan foam ruber yang dilapisi lagi dengan kain jenis suede. Sehingga mampu meredam suara dengan baik.



c. Plafond

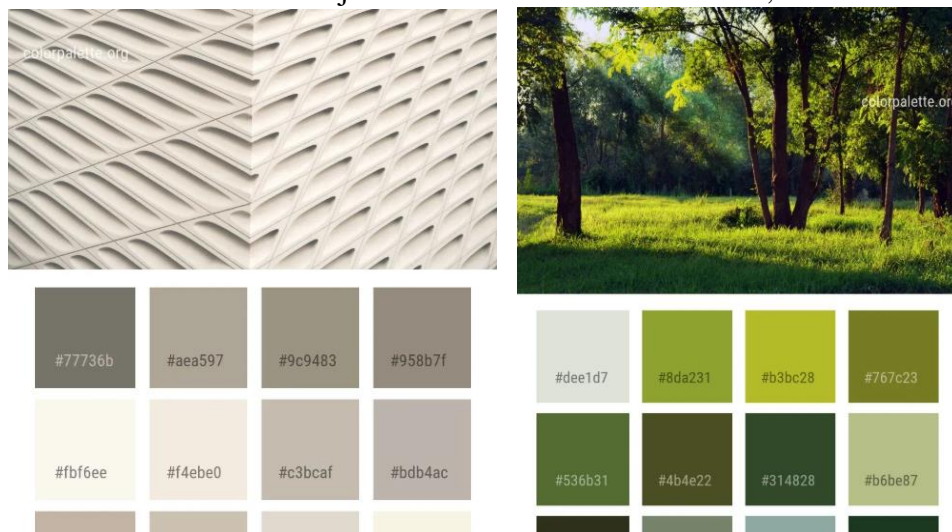
Desain *ceiling* pada *Revitalisasi Pasar Gedhe Sebagai Galeri Kota Surakarta* memberikan unsur estetis sesuai dengan gaya *Ecofuture* namun masih tetap memperhatikan peraturan terkait bangunan cagar budaya. Penggunaan pencahayaan buatan berupa *spotlight*, *Indirect lamp*, *downlight* berfungsi sebagai pencahayaan buatan sekaligus sebagai unsur estetis interior Galeri Kota Surakarta. Penambahan teknologi seperti *CCTV* dan pengeras suara (*speaker*) pada area tertentu memiliki fungsi untuk menunjang fungsi ruang, suasana dan pengkondisian ruang.



Gambar 4.4 Konsep langit – langit
Sumber : Google Search/museuminteriorconcept

d. Warna

Warna yang dipilih merupakan warna-warna monokrom, terutama putih dan abu – abu. Hal ini bertujuan memberikan kesan futuristik, bersih dan luas.



Gambar 4.5 Konsep warna ecofuture
Sumber : www.colorpallette.net



Sedangkan untuk eco nya sendiri diberikan aksen warna hijau agar lebih segar dan memberikan nuansa sejuk pada ruang.

Pengaplikasian warna pada elemen pembentuk ruang interior menggunakan warna warna netral sebagai analogi dari dunia teknologi, selain itu penggunaan warna – warna ini sama seperti sifat dari fashion itu sendiri yaitu selalu berkembang dan berubah – ubah. aplikasi warna putih dengan aplikasi warna dengan intensitas penuh sebagai aksen ruang. Penggunaan warna putih sebagai warna dasar dari konsep warna bertujuan untuk membuat sebuah objek menjadi lebih cerah, lapang dan luas. warna putih merupakan warna netral yang cocok diaplikasikan dengan warna apapun.

e. Furniture

Konsep furniture yang digunakan pada proyek ini mengacu pada konsep futuristic dan eco yang sudah dipilih, tidak harus tampil kaku, dingin dengan garis-garis lurus dan tegas. Gaya ini juga dapat pula menerapkan dasar rancangan melalui bentuk geometris, seperti bentuk lengkung, lingkaran dan



*Gambar 4.6 Visualisasi furniture ecofuture
Sumber : Google Search/ecofuturefurniture*

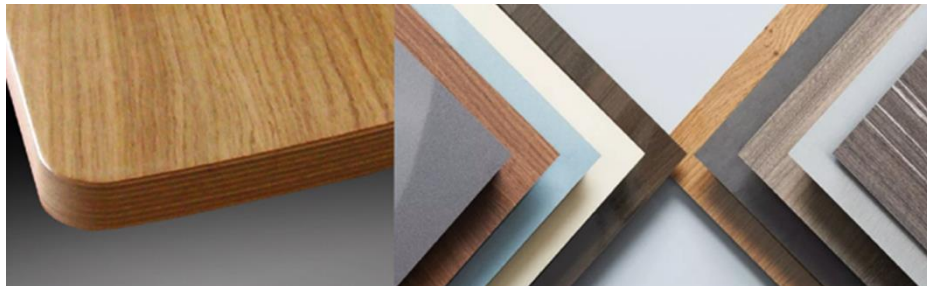
bentuk lainnya yang asimetris serta desain yang simple dan berorientasi pada masa depan. Interior futuristik itu terdiri dari beberapa cermin pantul yang “menangkap” dunia luar, lalu menciptakan bentrokan estetika antara alam sekitar dan modernisasi di dalam ruangan. Bentuk furniture mengikuti bentuk pada langgam ecofuture yang memiliki karakteristik memiliki ciri



serta penambahan konsep modular yang mudah untuk di bongkar pasang namun teta kokoh pada penggunaannya.

f. Material

Material yang dipilih dalam ruangan yang ditujukan haruslah memberikan kenyamanan serta keamanan bagi pengunjung galeri. Pada desain ini, di dominasi material yang digunakan sebagai bahan dasar furnitur merupakan kayu olahan partikel board ringan dengan finishing HPL. Selain itu, digunakan pula plywood maupun PVC yang difinishing baik menggunakan cat maupun menggunakan HPL. Cat yang dipilih untuk finishing furnitur adalah cat duco sehingga mudah dibersihkan, selain itu cat dinding juga dipilih yang berbahan dasar air atau waterbased. Selain itu, material lantai pada galeri menggunakan kombinasi parquet dan plaster benton serta sedikit menggunakan karpet sebagai pemanis ruangan.



*Gambar 4.7 Penggunaan material pada perancangan Galeri Pasar Gede
Sumber : Google Search/ omahkayu.net*



BAB 5

PROSES DAN TAHAPAN DESAIN

5.1 Alternatif Layout

Dalam tahap mendesain, proses awal yang dilakukan adalah membuat layout. Untuk itu, dibuatlah tiga buah alternatif layout untuk dipilih menjadi layout terpilih yang nantinya akan dijadikan acuan dalam mendesain secara keseluruhan. Berikut adalah penjabaran mengenai alternatif-alternatif layout yang telah dibuat.

Kriteria	A	B	C	D	Hasil	Ranking	Mark	Bobot Relatif
Organization (A)		1	0	1	2	II	75	0,27
Concept (B)	0		0	1	1	III	70	0,23
Zoning Grouping (C)	1	1		1	3	I	80	0,28
Layout Efficiency (D)	0	0	0		0	IV	65	0,22
OVERALL VALUE							290	1,00

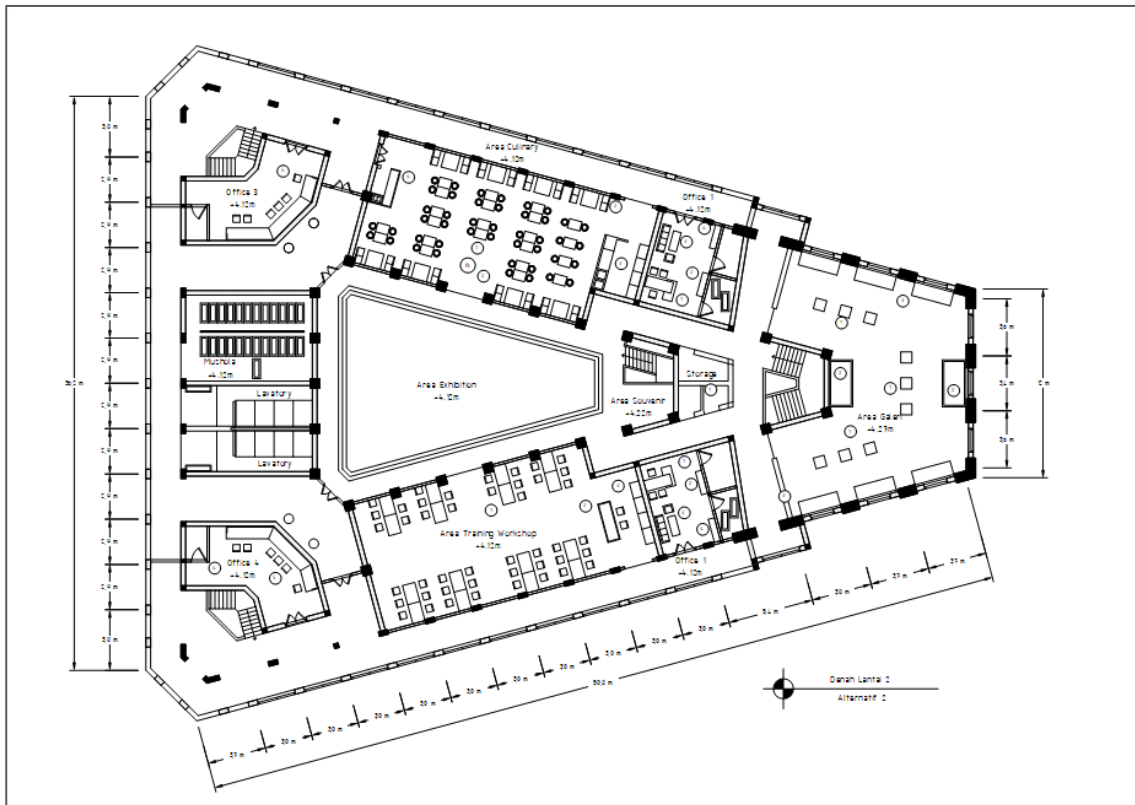
Tabel 5.1 Kriteria Penilaian Weighted Method
Sumber : Dokumen Pribadi

Berdasarkan hasil penilaian yang terdapat di dalam tabel, dapat diketahui bahwa *Zoning Grouping* merupakan prioritas utama dalam mendesain interior Galeri Pasar Gede Surakarta. Hal ini disebabkan zoning yang kurang tepat dapat menyebabkan kurang optimalnya pembagian area privat dan area publik.

Dalam menentukan desain *layout* yang paling optimal, dilakukan proses pembuatan tiga alternatif yang nantinya akan dipilih berdasarkan hasil akumulasi bobot relatif terhadap *score* yang didapatkan pada masing-masing alternatif. Berikut ketiga alternatif desain yang telah dibuat :



5.1.2 Alternatif 2



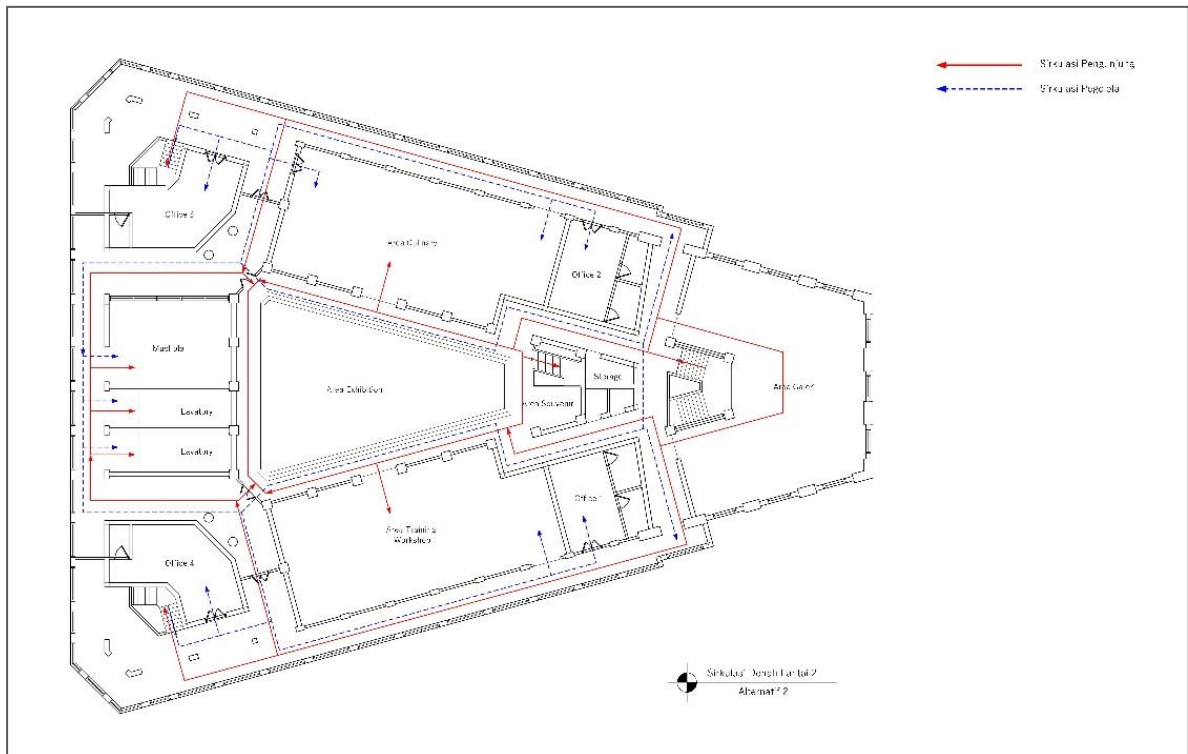
Gambar 5.3 Layout alternatif 2
Sumber : Dokumen Pribadi

Untuk layout alternatif 2 memberikan fungsi yang lebih efisien dalam segi utilitas, karena pemindahan area culinary yang sebelumnya berada pada area training workshop telah di pindahkan. Untuk mendapatkan utilitas terutama pada saluran air dan pembuangan yang lebih optimal di gunakan. Penempatan area storage pada pintu masuk galeri mengurangi kenyamanan pengunjung karena lokasinya yang kurang strategis. Kemudian terdapat tambahan pada area lavatory yaitu tempat wudlu yang terpisah dari toilet agar para jamaah sholat tidak terganggu dengan orang yang sedang ingin buang air. Analisis denah layout alternatif 2 pada revitalisasi desain, antara lain :

1. Kemudahan para pengunjung dan pengelola culinary untuk melakukan proses sirkulasi dan utilitas yang memadai.
2. Penempatan area lavatory yang lebih mudah di gunakan dalam hal berwudlu dan buang air lebih tertata dan efisien dalam penggunaan.



3. Tata ruang area storage kurang tepat karena mengganggu kenyamanan para pengguna galeri.



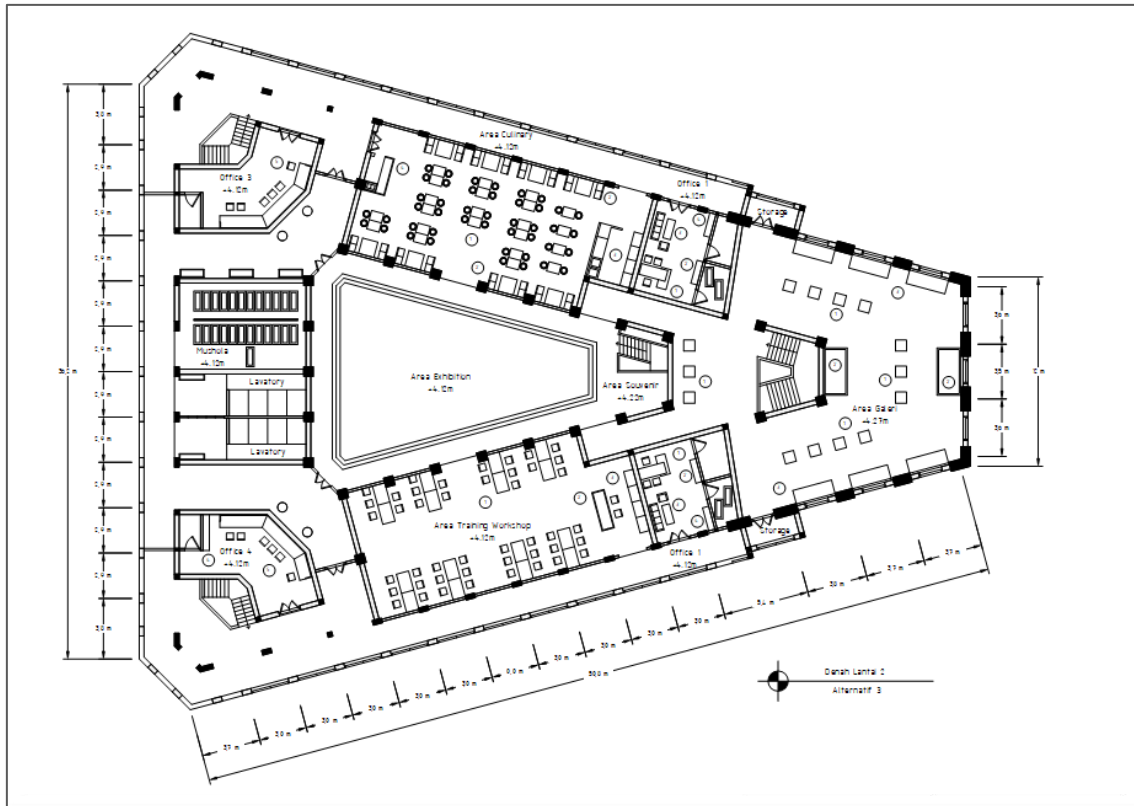
Gambar 5.4 Sirkulasi alternatif 2
Sumber : Dokumen Pribadi

Sirkulasi pada lantai dua masih belum banyak perbedaan dengan alternatif 1, karena pada alternatif 2 hanya berkonsentrasi pada pemindahan area culinary dan area training workshop saja. Analisis sirkulasi ruang terpilih pada perancangan antara lain :

1. Sirkulasi dalam ruang kurang sesuai dengan uraian pengelompokan aktivitas
2. Keterkaitan sirkulasi dengan Zoning Grouping perlu dirombak lagi agar tertatanya antara area publik dan area privasi yang lebih aman dan terjaga.



5.1.3 Alternatif 3



Gambar 5.5 Layout alternatif 3
Sumber : Dokumen Pribadi

Untuk layout alternatif 3 merupakan penyempurnaan dari alternatif 1 dan 2 yang pada analisa sebelumnya memiliki masalah pada sirkulasi dan pembagian area publik dan privasi yang masih kurang tertata. Pada alternatif 3 di upayakan untuk pembagian area agar lebih efisien dari segi privasi pengelola, kenyamanan pengunjung dan keamanan gedung. Dalam hal mengurangi risiko kejahatan dan penyalahgunaan fasilitas umum pada galeri pasar gede. Kemudian terdapat tambahan pada area lavatory yaitu tempat wudlu yang terpisah dari toilet dengan partisi pemisah, yang dapat di bongkar pasang oleh pengelola galeri untuk mempermudah dalam proses training perawatan dan kebersihan area lavatory pasar gede. Analisis denah layout alternatif 2 pada revitalisasi desain, antara lain :

1. Pembagian fungsi berdasarkan Zoning Grouping sudah dibuat lebih tertata dengan mengutamakan fungsi – fungsi dasar dari area publik, area servis dan area pribadi.
2. Penempatan area lavatory yang lebih mudah dengan adanya partisi yang dapat mempermudah pekerjaan pengelola.



5.1.4 Weighted Method

Setelah melakukan analisa dari ketiga alternatif layout tersebut, maka kemudian di buatlah suatu metode penilaian untuk menentukan alternatif mana yang terpilih. Berikut tabel weighted method mengenai nilai – nilai kelayakan dari setiap alternatif layout di atas :

Tabel 5.2 Weighted Method

Kriteria	Weighted	Parameter	Alternatif 1				Alternatif 2				Alternatif 3			
			M	S	V	Rata - Rata	M	S	V	Rata - Rata	M	S	V	Rata - Rata
Organization	0,22	Maintenance	Poor	5	1,1	1,10	Poor	5	1,1	1,39	Good	7	1,54	1,65
		Services	Poor	5	1,1		Good	5	1,1		Good	8	1,76	
Concept	0,28	Ecofuture	Good	7	1,96	2,10	Good	7	1,96	1,88	Excellent	9	2,52	2,52
		Local Ornament	Good	8	2,24		Excellent	9	2,52		Excellent	9	2,52	
Zoning Grouping	0,23	Privacy	Poor	5	1,15	1,27	Poor	5	1,15	1,55	Good	7	1,61	1,61
		Public	Good	6	1,38		Good	7	1,61		Good	7	1,61	
Layout Efficiency	0,27	Sirculation	Poor	5	1,35	1,62	Good	7	1,89	1,89	Excellent	9	2,43	2,16
		Facility	Good	7	1,89		Good	7	1,89		Good	7	1,89	
OVERALL VALUE UTILITY			6,09				6,70				7,94			

Skala Score : 1 – 10 M = Magtitude S = Score V = Value
 Poor = 1-5 Good = 6-8 Excellent = 9-10

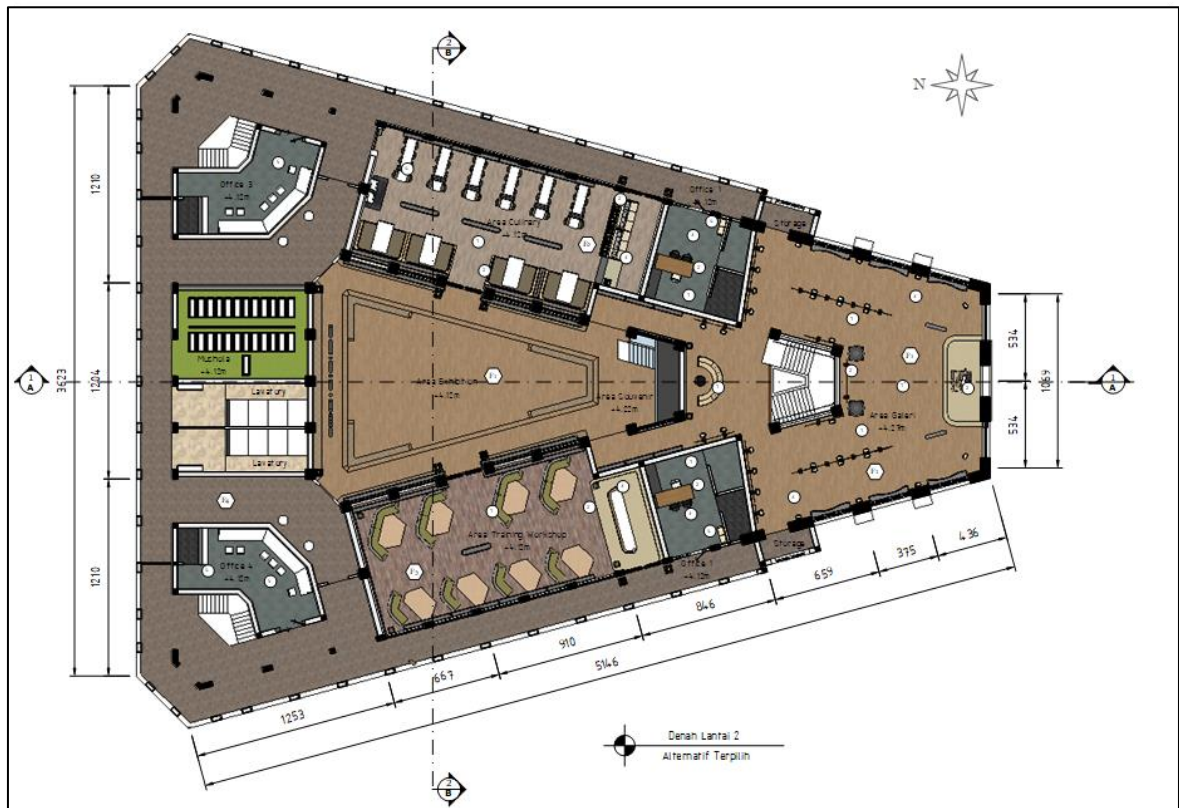
Sumber : Dokumen Pribadi

Berdasarkan tabel weighted method di atas, dapat dilihat akumulasi nilai pada masing-masing alternatif yang nantinya berupa alternatif layout yang lebih efisien untuk di terapkan (ditunjukkan dengan *overall value utility* paling besar).

Keterangan weighted method tersebut menyebutkan bahwa alternatif layout ke-3 mendapatkan nilai yang paling tinggi dibandingkan alternatif layout lainnya. Dapat disimpulkan bahwa alternatif layout ke-3 merupakan alternatif layout yang paling efisien untuk diaplikasikan pada Galeri Pasar Gede Surakarta



5.2 Alternatif Layout Terpilih



*Gambar 5.7 Pengembangan Layout terpilih
Sumber : Dokumen Pribadi*

Dari hasil perhitungan weighted method di atas, diketahui bahwa alternatif layout ke tiga memiliki nilai yang lebih banyak daripada dua alternatif sebelumnya, ditinjau dari segi zoning grouping, fungsi ruang dan sirkulasi pada desain Galeri Pasar Gede Surakarta.

Pada layout terpilih ini, pembagian menurut fungsi dan kebutuhan ruang pengguna telah di optimalkan secara maksimal, daripada alternatif lainnya yang masih kurang dalam pembagian area publik dan area privat. Pada alternatif ini pembagiannya di buat lebih tertata dengan dibedakannya jalur masuk untuk pengunjung dengan pengelola galeri. Jalur keluar terpisah dari tangga masuk utama untuk pengunjung dengan tujuan agar lebih mudah dalam mengatur sistim keamanan pada galeri. Pada eksisting awal area pasar memiliki empat tangga untuk menuju ke lantai dua yang akan di bangun galeri. Tangga yang berada di sebelah utara bangunan ditujukan untuk keluar masuknya pengelola dimana memiliki dua tangga yang ditujukan untuk sirkulasi pengelola menuju ke ruang galeri, kemudian pada sisi selatan memiliki dua tangga untuk menuju ke atas.

**REVITALISASI DESAIN INTERIOR PASAR GEDE
KOTA SURAKARTA SEBAGAI GALERI DAN TOURISM CENTER
DENGAN KONSEP ORNAMEN SOLO DAN ECOFUTURE**



Tangga yang pertama ditujukan untuk jalur masuk pengunjung, untuk menuju ke lantai dua perlu melalui pintu depan yang berada di area Tourism Center. Kemudian untuk pintu keluar pengunjung melalui tangga yang lain disebelah tangga masuk guna memecah sirkulasi agar tidak menumpuk pada satu pintu masuk.

Kriteria	A	B	C	D	Hasil	Ranking	Mark	Bobot Relatif
Ukiran Solo (A)		1	0	1	2	II	75	0,27
Batik Solo (B)	0		0	1	1	III	70	0,23
Eco Desain (C)	1	1		1	3	I	80	0,28
Futuristic (D)	0	0	0		0	IV	65	0,22
OVERALL VALUE							290	1,00

*Tabel 5.3 Kriteria Penelitian Weighted Method
Sumber : Dokumen Pribadi*

Pengembangan yang dilakukan terhadap alternatif *layout* ketiga terdapat pada penyediaan fasilitas, tata ruang, serta pembagian area pada masing-masing zona pada keseluruhan area, dikembangkan tata ruang yang dianggap lebih optimal untuk diaplikasikan pada area tersebut. Beberapa aspek yang dapat diamati lebih lanjut seperti sirkulasi, dimensi dan bentukan furnitur, keamanan gedung galeri, dll. juga ikut dipertimbangkan dalam pengembangan *layout* terpilih.

Kriteria	Weighted	Parameter	Alternatif 1				Alternatif 2				Alternatif 3			
			M	S	V	Rata-Rata	M	S	V	Rata-Rata	M	S	V	Rata-Rata
Ukiran Solo	0,22	Bentuk Daun	Poor	5	1,1	1,10	Poor	5	1,1	1,39	Good	7	1,54	1,65
		Bentuk Bunga	Poor	5	1,1		Good	5	1,1		Good	8	1,76	
Batik Solo	0,28	Motif	Good	7	1,96	2,10	Good	7	1,96	1,88	Excellent	9	2,52	2,52
		Kerumitan	Good	8	2,24		Excellent	9	2,52		Excellent	9	2,52	
Eco Desain	0,23	Pencahayaan	Poor	5	1,15	1,27	Poor	5	1,15	1,55	Good	7	1,61	1,61
		Penghawaan	Good	6	1,38		Good	7	1,61		Good	7	1,61	
Futuristic	0,27	Bentukan	Poor	5	1,35	1,62	Good	7	1,89	1,89	Excellent	9	2,43	2,16
		Warna	Good	7	1,89		Good	7	1,89		Good	7	1,89	
OVERALL VALUE UTILITY			6,09				6,70				7,94			

*Tabel 5.4 Weighted Method
Sumber : Dokumen Pribadi*



Gambar 5.8 Alternatif Desain Ruang Galeri

Sumber : Dokumen Pribadi

Mengacu kepada hasil Weighted Method diatas, Dari 3 Alternatif Ruang Galeri tersebut. Dapat disimpulkan bahwa Alternatif 3 Ruang Galeri adalah yang paling memenuhi parameter di atas dari segi konsep. Dapat dilihat bahwa Alternatif 3 terkesan lebih tertata dan sirkulasinya terjaga. Untuk display karya juga dibuat lebih Futuristik dan ramping, demi menunjang Konsep Ecofuture yang ada.



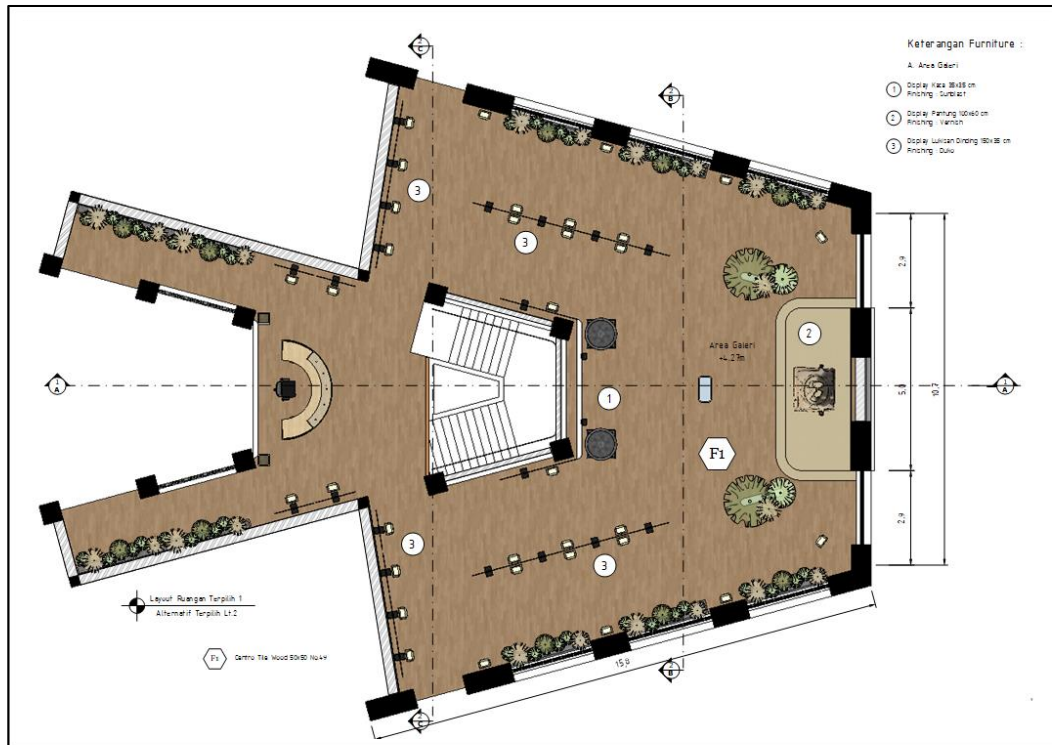
*Gambar 5.9 Alternatif Desain Ruang Culinary
Sumber : Dokumen Pribadi*

Untuk Area Culinary, mengacu pada hasil Weighted Method, Alternatif 3 Ruang Culinary yang paling memenuhi Parameter tersebut. Di nilai dari segi Konsep. Penerapan elemen interior yang sesuai juga terlihat pada alternatif 3. Pada area tengahnya terdapat hiasan tanaman yang berfungsi sebagai sekat sirkulasi antara area kursi dan lesehan.

5.3 Pengembangan Layout Area Galeri

Area Galeri diperuntukan untuk memajang karya – karya seniman Surakarta yang telah melakukan registrasi dan karyanya telah mendapat persetujuan untuk dipamerkan dan di jual belikan untuk kepentingan seniman itu sendiri.

5.3.1 Layout Ruang Galeri



Gambar 5.10 Layout Area Galeri

Sumber : Dokumen Pribadi

Dari area tersebut dapat dilihat memiliki beberapa display dari mulai display lukisan, display ornamen hingga patung. Setiap display memiliki keterangan akan karya yang telah dipajang, setiap bulannya karya – karya pada Galeri Pasar Gede akan selalu diperbarui dengan karya – karya baru agar seniman – seniman lain memiliki kesempatan untuk mengekspresikan karyanya di Galeri Pasar Gede Surakarta.

Pada area tengah terdapat area resepsionis yang menghubungkan area galeri dan area eksibisi. Terdapat dua arah jalan masuk yang bebas dipilih oleh para pengunjung galeri. Di setiap sisinya terdapat display dan hiasan – hiasan pengisi ruang seperti tanaman – tanaman dan dinding yang dilapisi rumput sintentis dengan ambient light di bawahnya.



5.3.2 Gambar 3D Ruang Galeri

Area display dibagi menjadi 3 bagian, yaitu Highlight Display, Current Display dan Single Display. Untuk area Current Display, per panelnya akan ditempatkan kurang lebih 6-10 Karya tergantung pada ukuran karya itu sendiri. Karya tersebut akan dipanjang sesuai dengan kontrak di awal kurang lebih 1 bulan untuk selanjutnya di ganti, karya – karya yang di ganti nantinya juga akan ikut di lelang nantinya.

Pada area tengah, terdapat stand untuk meletakkan kamera untuk berfoto di area lukisan. Pada area tersebut terdapat display yang diperuntukan untuk karya yang memiliki nilai jual tinggi, seperti lukisan, patung, dsb. karya yang diletakan tersebut biasanya dibuat oleh seniman lokal yang sudah dikenal oleh masyarakat luas. Karya yang dipanjang apabila ada yang berminat nantinya juga akan di adakan lelang untuk diperjual belikan.

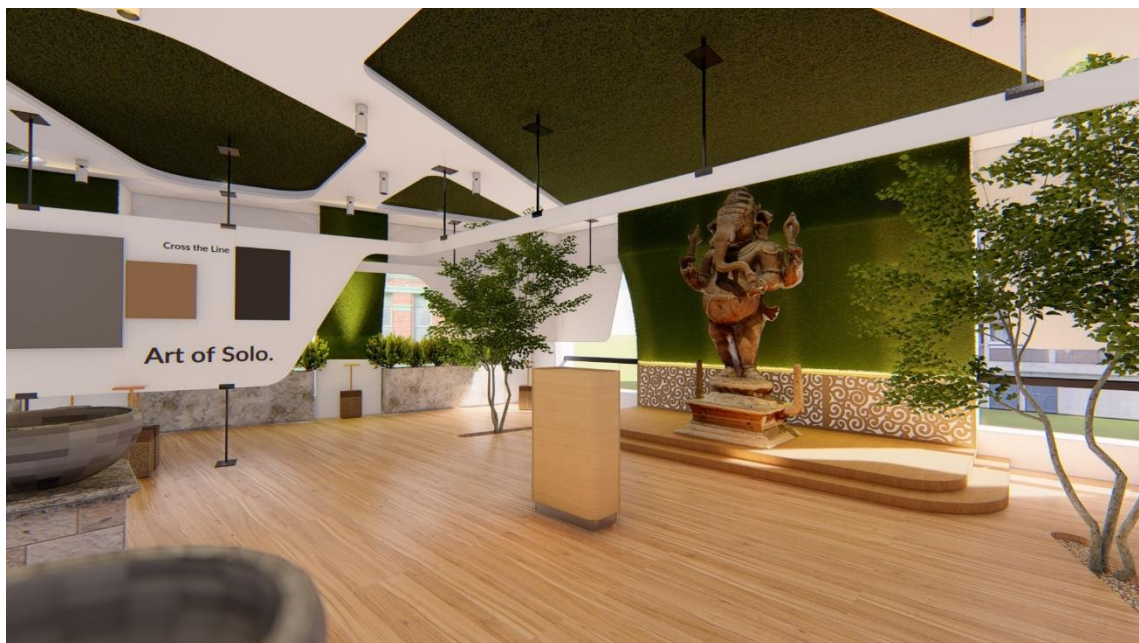


*Gambar 5.11 Area Current Display dan Single Display
Sumber : Dokumen Pribadi*



Detail pada plafon Area Galeri dibuat melekung dan asimetris mengikuti konsep dari Futuristik. Kemudian pada tengahnya diberikan aksentuasi rumput sintetis hijau yang mewakili konsep Green Desain.

Pada area bawah kaca terdapat pot yang dibuat dari granit dengan finishing halus. Kemudian di atasnya ditanami tanaman Rosmary sebagai penghias ruangan. Pada area display terdapat papan nama yang di bawahnya diberi aksentuasi ukiran batik khas Solo sebagai elemen estetis. Kanan dan kiri Highlight display terdapat pohon pine yang menambah kesan Eco di dalamnya. Lantai pada area galeri menggunakan parquet kayu kelas A agar tahan dengan gesekan dan warna yang awet saat digunakan jangka panjang.

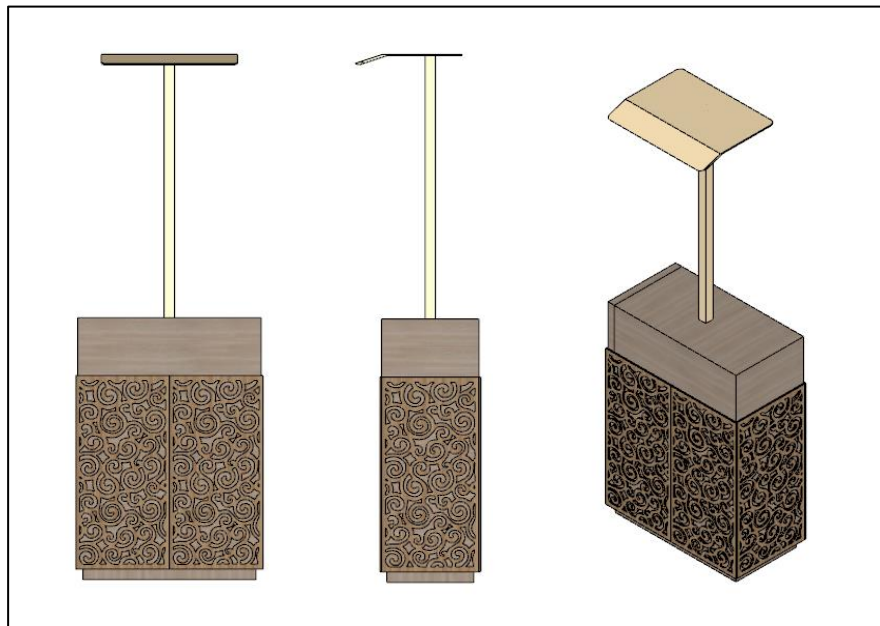


Gambar 5.12 Area Highlight Display
Sumber : Dokumen Pribadi



5.3.3 Desain Furniture dan Elemen Estetis Area Galeri

Pengembangan furnitur dan elemen estetis area galeri dibuat dengan transformasi batik solo dan ukiran solo. Kemudian dari bentuk tersebut dibuatlah bentukan baru yang mengacu pada bentukan Futuristik yang dinamis. Penggunaan material dan warna – warna yang cocok didukung untuk menyatunya desain bentuk secara keseluruhan, antara konsep Ecofuture dan Ornamen Solo.

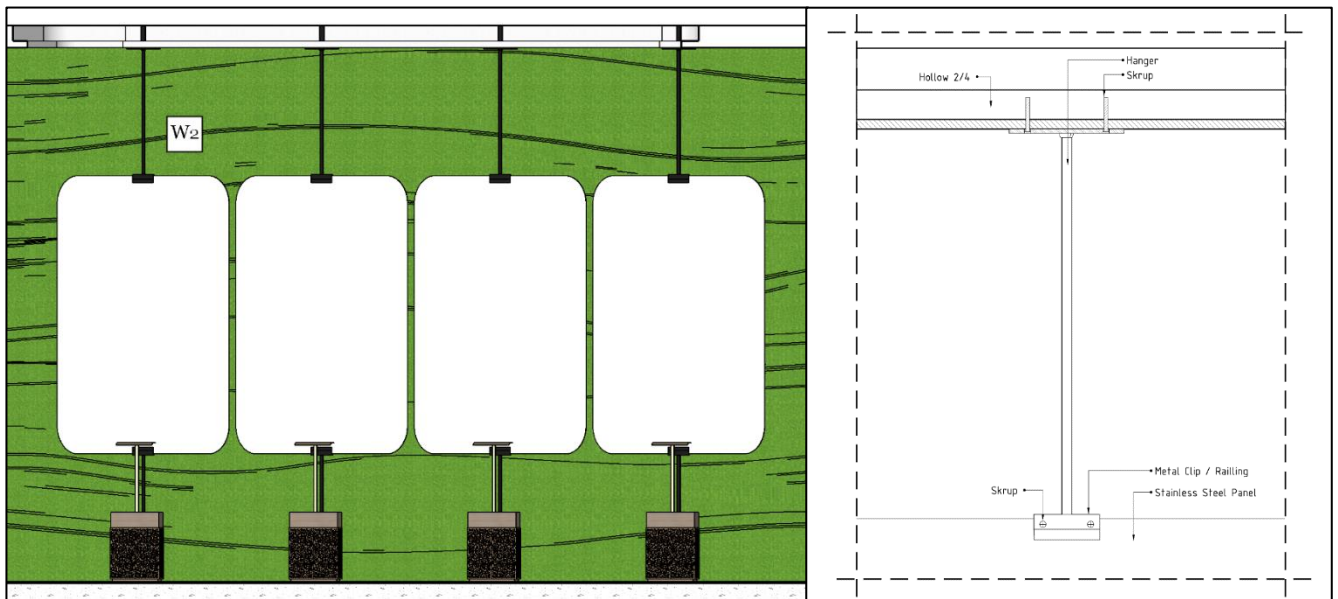


*Gambar 5.13 Detail Furniture Area Galeri
Sumber : Dokumen Pribadi*

Material yang digunakan pada papan nama menggunakan papan particle board. Serbuk kayu yang digunakan merupakan kayu daur ulang yang telah diproses agar awet dan tahan lama. Lapisan finishing kayu menggunakan Taco HPL dengan edging kayu pada sudut-sudutnya. Kemudian pada badan papan nama menggunakan papan triplek yang di cutting laser agar membentuk ukiran batik. Pada ganggang papan nama menggunakan besi yang difinishing cat seprot dengan warna emas dengan tambahan finishing gloss anti karat untuk menjaga keawetannya.



Material yang digunakan pada papan nama menggunakan papan particle board. Serbuk kayu yang digunakan merupakan kayu daur ulang yang telah diproses agar awet dan tahan lama. Lapisan finishing kayu menggunakan Taco HPL dengan edging kayu pada sudut-sudutnya. Kemudian pada badan papan nama menggunakan papan triplek yang di cutting laser agar membentuk ukiran batik. Pada ganggang papan nama menggunakan besi yang difinishing cat seprot dengan warna emas dengan tambahan finishing gloss anti karat untuk menjaga keawetannya.



Gambar 5.14 Detail Display dan Arsitektur Area Galeri
Sumber : Dokumen Pribadi

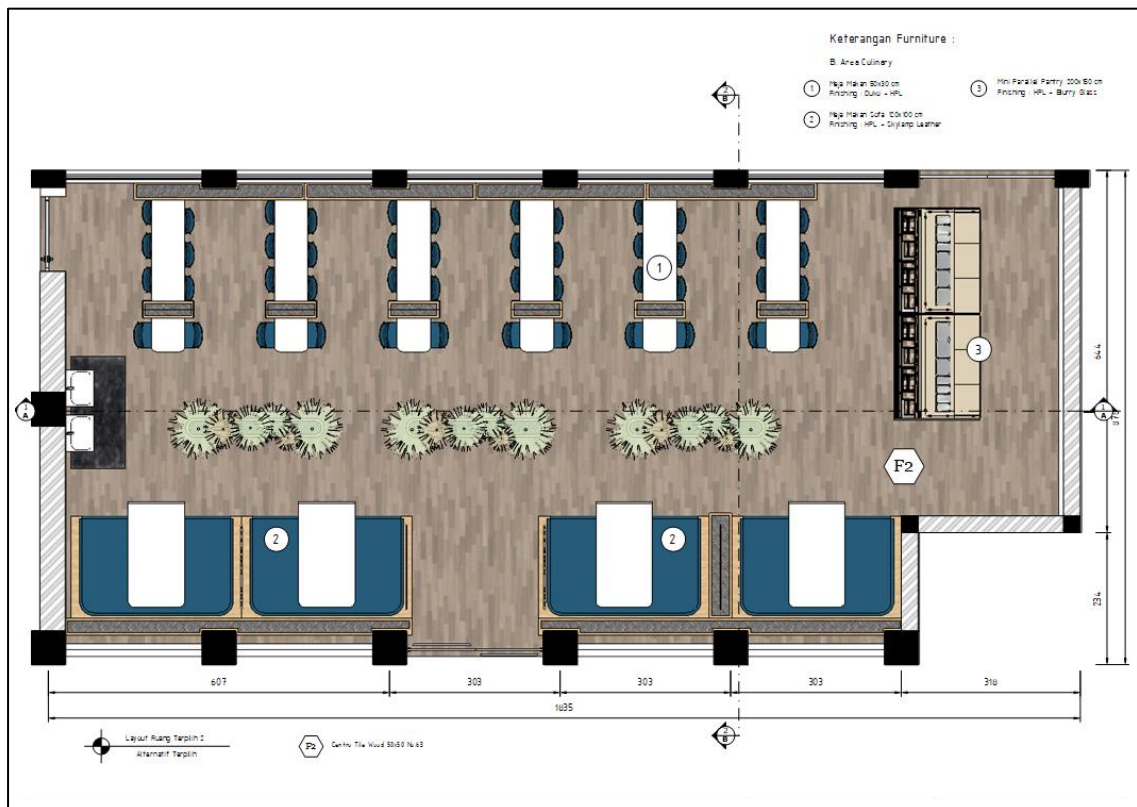


5.4 Pengembangan Layout Area Culinary

Area Culinary pada area tengah galeri di isi oleh penjual makanan tradisional khususnya jajanan khas Surakarta yang di ambil dari masyarakat sekitar dengan tujuan untuk memberdayakan para penghuni kompleks pasar Gede agar lebih produktif.

5.4.1 Layout Ruang Culinary

Dilihat dari rencana layout tersebut, memiliki 3 jalur sirkulasi diamana 1 untuk pengunjung dan 2 untuk pengelola. Dalam area tersebut memiliki 2 varian tempat duduk, yaitu kursi dan lesehan. Juga disediakan kursi untuk para pengunjung yang datang sendiri maupun 2 orang.



*Gambar 5.15 Layout Area Culinary
Sumber : Dokumen Pribadi*



5.4.2 Gambar 3D Ruang Culinary

Dapat dilihat dari gambar tersebut, area culinary merupakan tempat untuk mengenalkan masakan khas Surakarta yang kian lama menghilang dimakan zaman. Menu – menu pada area culinary juga tidak terpaku pada menu – menu tradisional, namun juga makanan – makanan masa kini yang keduanya akan diberikan menu baru setiap bulannya. Pada area kasir terdapat pintu keluar yang ditujukan untuk pengelola meloading makanan kedalam area culinary. Pada sisi utara terdapat pintu darurat yang sekaligus sebagai pintu untuk pengelola melakukan tugas kebersihan pada area culinary.

Desain yang ditampilkan di atas merupakan representasi seimbang nya konsep Ecofuture dan Batik Solo sebagai ikon kebudayaan Surakarta. Dengan memperhatikan juga aspek – aspek interior mulai dari pencahayaan, penghawaan dan sirkulasi pengunjung.



Gambar 5.16 Pengembangan Ruang Terpilih 2

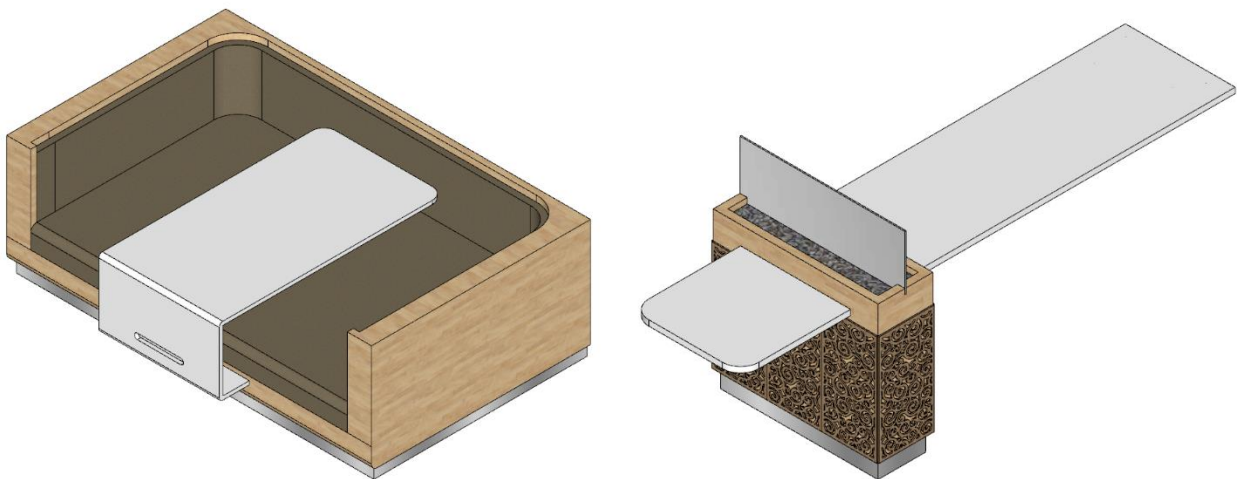
Sumber : Dokumen Pribadi



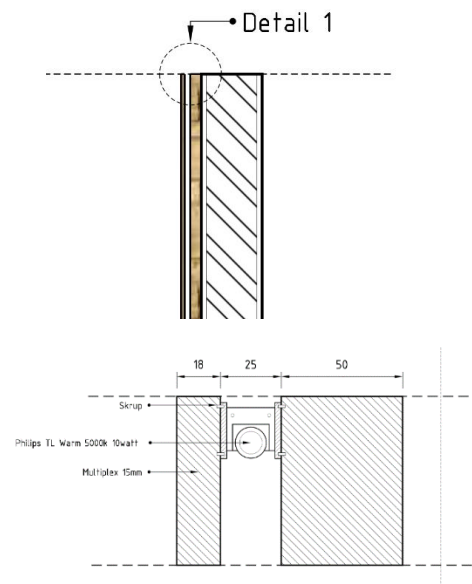
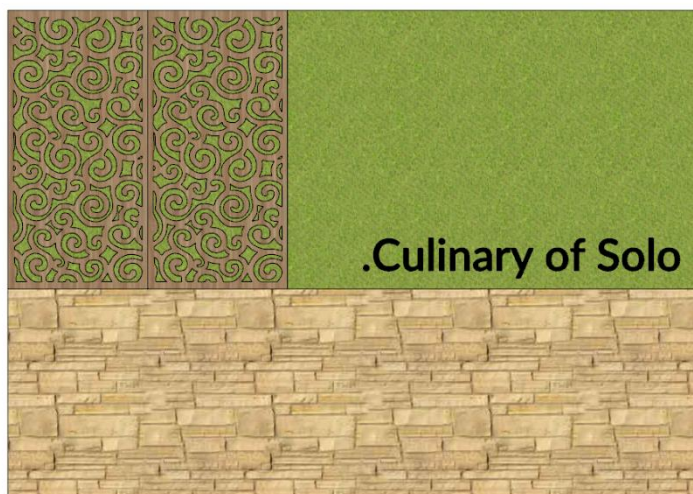
5.4.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetis Area Culinary

Furniture pada area culinary dibuat dengan analisa perilaku masyarakat jawa yang cenderung suka dengan dengan tempat makan yang terdapat area lesehan. Kemudian dari hasil analisa perilaku tersebut dibuatlah area lesehan panggung per panggungnya dapat menampung orang maksimal 5-6 orang per panggungnya.

Menggabungkan konsep ornamen solo pada area culinary dengan menambahkan ukiran batin pada partisi dan elemen penghias lainnya, yang kemudian di gabungkan dengan ecofuture dengan tujuan dapat membaurnya dua konsep tersebut menjadi satu kesatuan.



*Gambar 5.18 Detail Furniture Area Culinary
Sumber : Dokumen Pribadi*



*Gambar 5.17 Detail Display Kasir
Sumber : Dokumen Pribadi*



5.5 Pengembangan Layout Area Training Workshop

Area Workshop digunakan secara berkala dan di isi dengan aktifitas kebudayaan dari mulai seminar dan kegiatan yang berhubungan dengan pencerdasan masyarakat akan budaya Surakarta. Area ini lebih digunakan untuk masyarakat luar kota atau rombongan dari mulai umum sampai pelajar.



*Gambar 5.20 Alternatif Desain Ruang Workshop
Sumber : Dokumen Pribadi*



*Gambar 5.19 Pengembangan Ruang Terpilih 3
Sumber : Dokumen Pribadi*



Untuk menyewa area tersebut diperlukan reservasi terlebih dahulu kepada pengelola galeri untuk disiapkan segala sesuatunya dari mulai pembicara hingga alat peraga yang diperlukan. Pada area workshop memiliki dua sirkulasi dimana jalur masuk pengelola pada kasus ini adalah pengisi workshop dengan para pengunjung yang mengikuti workshop dibedakan untuk terjaganya privasi dan keamanan pengunjung Galeri Pasar Gede Surakarta.



BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Revitalisasi Desain Interior Pasar Gede Kota Surakarta Sebagai Galeri dan Tourism Center Dengan Konsep Ornamen Solo dan Ecofuture diharapkan mampu membantu mewujudkan Visi dan Misi Kota Surakarta sebagai ikon Kota Kreatif menurut UNESCO tahun 2021 mendatang. Mampu mewadahi para pengiat seni terutama pada area Solo dan sekitarnya. Menjadikan Galeri sebagai cerminan masyarakat yang berbudaya yang diwujudkan dengan pendekatan Ornamen Solo yang diharapkan mampu mencerminkan kota yang maju dalam hal Kebudayaan.

Konsep interior Ecofuture yang dinilai sesuai dengan motto Kota Surakarta yaitu “Indah Kotaku, Bersih Kotaku, Berseri Kotaku” diharapkan mampu menjadi contoh kota – kota yang lain dalam mengembangkan dan lebih memperhatikan lingkungan hidup hingga dari mulai instansi pemerintahan maupun seluruh elemen masyarakat.

Oleh karena itu, Revitalisasi Desain Interior Pasar Gede Kota Surakarta Sebagai Galeri dan Tourism Center dinilai penting guna memberikan dukungan terhadap masyarakat, pemerintah, akademisi, praktisi, media untuk dapat membaaur dan terus bergerak dalam bidang sektor industri kreatif dan lingkungan hidup.

6.2 Saran

Revitalisasi Desain Interior Pasar Gede Kota Surakarta Sebagai Galeri dan Tourism Center Dengan Konsep Ornamen Solo dan Ecofuture diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pengunjung, pengelola dan pemerintah Kota Surakarta, bila revitalisasi ini direalisasikan maka berikut adalah beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan oleh beberapa pihak antara lain :

1. Pemerintah

Pemerintah Kota Surakarta hendaknya mengembangkan potensi sektor industri kreatif di Kota Surakarta agar dapat terus bersaing di lokal maupun di mancanegara. Pemerintah Kota Surakarta lebih banyak lagi untuk memperkenalkan potensi wisata dan potensi industri kreatif yang ada di Kota Surakarta serta cermat dalam meneliti dan memahami apa kendala yang menghambat potensi industri kreatif yang ada di Kota Surakarta.



2. Pengelola

Memperkenalkan Galeri Kota Surakarta sebagai wadah masyarakat kreatif Kota Surakarta dapat terus berkarya di bidang sektor industri kreatif. Selain itu, agar dapat menjadikan Galeri Kota Surakarta sebagai salah satu destinasi wisata yang wajib dikunjungi oleh wisatawan lokal maupun mancanegara

3. Masyarakat

Masyarakat yang kreatif dan terus berinovasi hendaknya dapat menjadi masyarakat yang dapat membantu Kota Surakarta untuk dapat lebih dikenal lagi oleh kota-kota lain di Indonesia maupun di Luar Negeri dalam bidang industri kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, I., Daryanto, T. J., & jani Rahayu, M. (2007). Peran Pasar Tradisional dalam Mendukung Pengembangan Pariwisata Kota Surakarta. *GEMA TEKNIK Majalah Ilmiah Teknik*, 10(2), 111-118.
- Dharmawan, V., Conyтин, F., & Rachmaniyah, N. (2018). Kajian Perilaku dan Interior Restoran Cepat Saji di Pusat Perbelanjaan. *Jurnal Desain Interior*, 3(2), 27-36.
- Dharsono, S. K., & Nanang, G. P. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains. Bandung.
- Djelantik, A. A. M., Rahzen, T., & Suryani, N. N. M. (1999). *Estetika: sebuah pengantar. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia*.
- Ebdi, S. S. (2009). *Nirmana; Elemen-elemen seni dan desain (edisi ke-2)*.
- Fauzi, F., & Indarto, I. (2018). PERENCANAAN INTERIOR INDONESIAN CREATIVE CHARACTER CENTER DI BANDUNG. *Pendhapa: Jurnal ilmiah Pengkajian & Penciptaan Seni Rupa dan Desain*, 9(1).
- Haq, F. H. (2011). *Desain Interior Walt Disney Galery di Surakarta (dengan Pendekatan Konsep Pop Art)*.
- Jenks, C. (1987). *The New Classicism in Art and Architecture*. New York: Riz-zoli. JencksPost-Modernism: The New Classicism in Art and Architecture1987.
- Mertins, D., & Jennings, M. W. (Eds.). (2010). *G: An Avant-garde Journal of Art, Architecture, Design, and Film, 1923-1926*. Getty Publications.
- Nugroho, M. A., & Tulistyantoro, L. (2014). Perancangan Interior Galeri Batik Semar di Surabaya. *Intra*, 2(2), 783-788.
- Pile, J. F. (1988). *Interior Design*. New York: Harry N. Abrams.
- Rachmaniyah, N., Anggraeni, L. K., & Adiwijaya, C. P. (2016). Studi Langgam Desain sebagai Dasar Mendesain Hotel. *Jurnal Desain Interior*, 1(1), 1-10.
- Restrepo, F. B., & Marquez, I. D. (2015). *Orange Economy*. Noura Books.
- Suptandar, J. P. (1999). *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan.

Surat Kabar

- "Bentuk Zona-Zona Kreatif Beri Tempat Masyarakat Solo untuk Berkreasi", dalam KOMPAS, 12 Februari 2015
- "Hadi Rudyatmo:Kreativitas yang Berbudaya" dalam KOMPAS, 17 Februari 2015
- "Kerja Sama untuk Solo: Memaksimalkan Potensi untuk Jadi Kota Kreatif" dalam KOMPAS, 16 Februari 2015
- "Seminar Kota Kreatif" dalam SOLOPOS, Tim SOLOPOS. 16 Februari 2013

Narasumber

Rully Novianto, 51 tahun, Surakarta, Tim SCCN (*Solo Creative City Network*), 23 Agustus 2016 pukul 10:35 WIB

Sumber Internet

<http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/creative-cities-network/about-creative-cities/> diakses pada tanggal 19 April 2015, pukul 23.02 WIB

<http://jogja.in/14-sub-sektor-industri-kreatif-di-indonesia/#.VTNCuyHtmko> (Diakses pada Minggu 19 April 2015, pukul 13:15 WIB)

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tio Sandi Agustian

NRP : 08411640000009

Menyatakan bahwa :

Laporan Tugas Akhir dengan judul “REVITALISASI DESAIN INTERIOR PASAR GEDE KOTA SURAKARTA SEBAGAI GALERI DAN TOURISM CENTER DENGAN KONSEP ORNAMEN SOLO DAN ECOFUTURE”. Merupakan hasil pekerjaan saya sendiri. Apabila terbukti laporan ini bukan hasil saya sendiri, saya menerima segala sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya dan benar adanya.

Surabaya, 17 Agustus 2020



Tio Sandi Agustian

NRP. 0841640000009

LAMPIRAN 2 FORM REVISI DAN BERITA ACARA

TIO SANDI

FORM REVISI
SIDANG KOLOKIUUM 1 *
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER ~~GANP~~ 2019 / 2020
GANP

Catatan Revisi Sidang Kolokium ___ *

EKSISTENS

TOURISM CENTER → HALL → HALL ?
↓
SEBAGAI ?

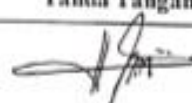
FUTURISTIK ETNIK

↓

ALASAN PENSTABILAN / TERPILIHNYA
FUTURISTIK SEBAGAI LANGSAM.

(* Isi sesuai berita acara sidang)

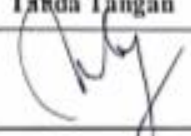
Tanda Tangan



Catatan Revisi Sidang Kolokium ___*

- 1) PPT tidak terbaca → tulisan² terlalu kecil
- 2) Manajemen waktu → PPT tidak sesuai dan ~~4~~ koordinasi.
- koordinasi*
• ket. baik → kelengkapan Fasilitas Interior masalah.
- Rumus Masalah & Tujuan → ~~lebih~~ lebih spesifik dan jelas!
(Lingkup → Batas → masalah)
 - Met. Jab 3 → proses Desain (feed back).
 - Tahapan³
 - Weighted Method → parameter & kriteria.
- cahier*
• kmp. Futuristik?
•

(* Isi sesuai berita acara sidang)

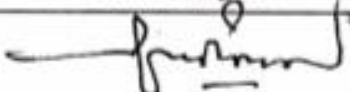
Tanda Tangan


Catatan Revisi Sidang Kolokium ___*

Nama : Tio Sandi Agustian

- ~ Latar Belakang → kelayakan Masalah & Konsep ?
- ~ Rumusan Masalah → 'Uraian kpk kreatif
→ yg bgmn ?
- ~ Proses Desain → - feedback ?
- deskripsi tiap tahap desain ?
- ~ Konsep Desain → Tree Method ?
- Aplikasi konsep ? → konsep!
- konsep Elemen Interior } ?
" " Elemen Desain } ?
- ~ Weighted Method → - set. layout → Parameter ?

(* Isi sesuai berita acara sidang)

Pengisi /
Tanda Tangan


LEMBAR KENDALI ASISTENSI**TUGAS AKHIR SEMESTER** 8 **TAHUN** 2020**PERHATIAN**




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

NAMA MAHASISWA : Tio Sandi Agustian

NRP : 0841164000009

JUDUL TUGAS AKHIR : REVITALISASI DESAIN INTERIOR PASAR GEDE KOTA SURAKARTA SEBAGAI GALERI DAN TOURISM CENTER DENGAN KONSEP ORNAMEN JAWA-TENGAH DAN ECOFUTURE SOTO

DOSEN PEMBIMBING : Ir. Nanik Rachmanlyah, M.T.

NO	TANGGAL	CATATAN ASISTENSI & REVISI	PARAF
1.	17/2 6/2020	<ul style="list-style-type: none">- membaca ulang R. Masalah.- Kerangka L. Berakang, Tujuan, W. Method- memisahkan data studi yg cocok	
2.	20/2 2020	<ul style="list-style-type: none">- weighted method mengenai pd konsep- membuat W.M. dr alt. Rucy Terpisah.- penulisan/pencerahan kutipan.- efektivitas kerja pd i. kerangka.- studi pustaka. alternatif lebih spesifik mengenai.	
3.	24/2 2020	<ul style="list-style-type: none">- penulisan cite latar belakang- redaksi struktur pustaka dan sumber.	

BERITA ACARA
KOLOKSIUM __ TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER ____ / ____

Pada hari ini, tanggal	SEHIN, 9 MARET 2020.
Telah dilaksanakan Kolokium	, atas nama
Nama Mahasiswa	TIO SANDI
NRP	
Dosen Pembimbing	HANIK RAHMANNIYATI.
Judul	
Catatan Kolokium	<ol style="list-style-type: none"> 1) Latar Belakang : kelayakan Fas Interior ds masalah 2) Rumusan Masalah - Tujuan Uth spesifik dan jelas. 3) Proses desain & weighted method 4) Kenapa Foto R&H.

Dengan mempertimbangkan hasil Kolokium __, maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS** / **TIDAK LOLOS** * ke Kolokium __.

(*Coret yang tidak perlu)

Dosen Penguji 1

Nama : Ir. Budiono, MSu.
 NIP :

Dosen Penguji 2

Nama : CAESARIO AKI B.
 NIP :

Dosen Pembimbing

Nama : HANIK RAHMANNIYATI.
 NIP :

BERITA ACARA
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER GENAP 2019/2020

Pada hari ini, tanggal	Selasa / 30 Juni 2020
Telah dilaksanakan Sidang TA , atas nama	
Nama Mahasiswa	Tio Sandi Agustian
NRP	08411640000009
Dosen Pembimbing	Nanik Rachmaniyah, MT
Judul	Revitalisasi Desain Interior Pasar Gede Sebagai Galeri dan Tourism Center Dengan Konsep Ornamen Solo Dan Eco Future.
Catatan Sidang TA	<ol style="list-style-type: none">1. Sidang online via zoom berjalan lancar, pukul 15.05 -16.05 wib.2. Dokumen out put TA lengkap dengan presentasi sangat bagus.3. Beberapa catatan penting dalam diskusi sidang :<ol style="list-style-type: none">a) Buat Deskripsi benda2 yang akan dipamerkan, dikategorisasikan dan dibuat pola sequensinya.b) Selain di Studi Pustaka (bab 2), Konsep Eco harus dijabarkan dengan lengkap pada Aplikasi konsep (bab 4) dan penjelasan hasil desain (bab 5).c) Konsep Furnitur pada workshop perlundipikirkan kembali denganfokus pada 3 kegiatan yang telah ditetapkan.4. Lihat catatan pada lembar Revisi Penguji 1 dan 25. Lihat catatan Pembimbing pada Laporan dan Gambar Kerja,

Dengan mempertimbangkan hasil **SIDANG TA** maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS / TIDAK-LOLOS ***

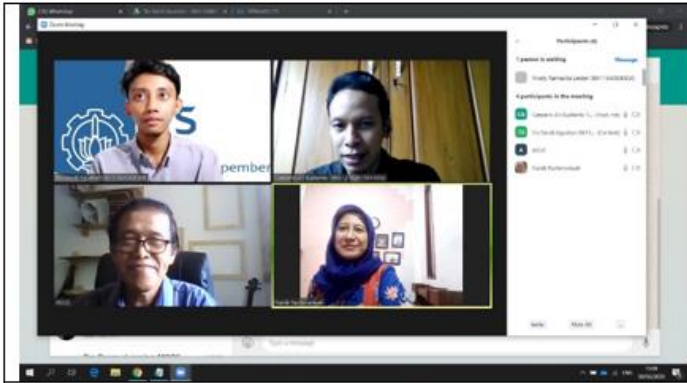
(*Coret yang tidak perlu)

Dosen Pembimbing



Nama : Nanik Rachmaniyah, MT

NIP : 196511091990022001



Tujuan

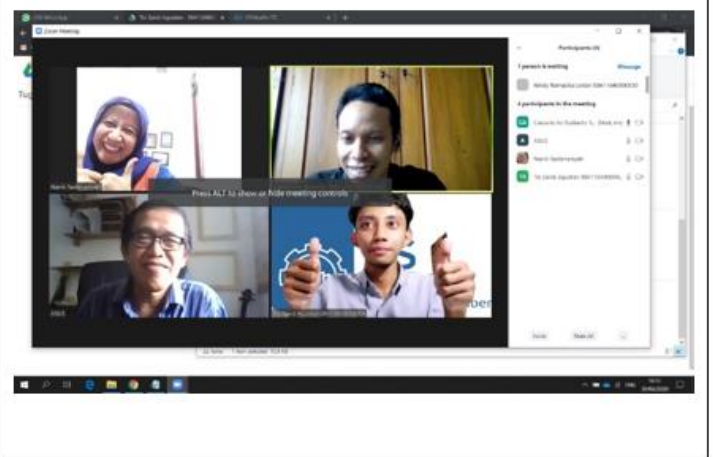
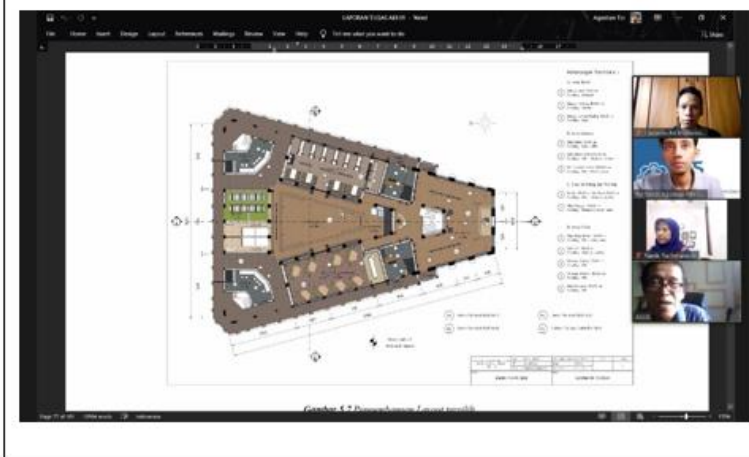
- Mengajukan Pagar Geder sebagai salah karga Sistem dan Budaya dalam meningkatkan Indeks Keselamatan Masyarakat Sukuarta.
- Mengajukan Ornamen Khas Sukuarta sebagai Identitas Kebudayaan Kuku Sukuarta.
- Mengajukan Ecolature sebagai sarana berbudaya Sukuarta dengan konsep Eco Building yang sejalan dengan nilai Kuku Sukuarta.

Rumusan Masalah

- Apakah Persepsi Desain Interior Pagar Geder sebagai Interaksi dalam Meningkatkan Persepsi Sukuarta untuk menjadi Kota Smart (Kusuma 1983:222 pada 2017) ?
- Apakah Persepsi Desain Interior Pagar Geder menjadi Aspek Kebudayaan Masyarakat Sukuarta ?
- Apakah Eco Building dapat Meningkatkan dan Meningkatkan dengan Kebudayaan Sukuarta ?

Manfaat

- Ditampilkan dapat membantu para ahli dan mahasiswa dalam mempelajari Sukuarta sebagai kota smart di Indonesia dengan meningkatkan industri dan Masyarakat Masyarakat Sukuarta.
- Meningkatkan kemampuan dan wawasan masyarakat untuk terus belajar dan belajar dalam meningkatkan dan meningkatkan dengan meningkatkan dan meningkatkan dengan meningkatkan dan meningkatkan yang terdapat dalam Kuku Sukuarta.



LAMPIRAN 3 RENCANA ANGGARAN BIAYA

REKAPITULASI

PROYEK : **REVITALISASI INTERIOR GALERI PASAR GEDE SURAKARTA AREA GALERI**
LOKASI : Jl. Jend. Urip Sumoharjo, Sudiroprajan, Kec. Jebres, Kota Surakarta,
LUAS AREA : **284 m²**

No.	ITEM PEKERJAAN		JUMLAH UPAH	BOBOT (%)
1	PEKERJAAN PERSIAPAN DAN PERENCANAAN	Rp	17.507.086,00	1,7%
2	PEKERJAAN PEMBONGKARAN	Rp	366.765.840,00	35,1%
3	PEKERJAAN DINDING	Rp	334.315.156,77	32,0%
4	PEKERJAAN PLAFOND	Rp	37.972.794,29	3,6%
5	PEKERJAAN LANTAI	Rp	287.522.704,70	27,5%
	TOTAL	: Rp	1.044.083.581,76	
	PPN 10%	: Rp	1.148.491.939,94	
	PEMBULATAN	: Rp	1.148.492.000,00	

BILL OF QUANTITY

PROYEK : REVITALISASI INTERIOR GALERI PASAR GEDE SURAKARTA AREA GALERI

LOKASI : Jl. Jend. Urip Sumoharjo, Sudiroprajan, Kec. Jebres, Kota Surakarta,

No.	JENIS PEKERJAAN	VOL	SATUAN	SNI	HARGA SATUAN		HARGA TOTAL		BOBOT
					(Rp)		(Rp)		(%)
PEKERJAAN PERSIAPAN DAN PERENCANAAN									
A.	Persiapan Loading In Alat dan Bahan	5,0	Km	RSNI-T-12-2002	Rp	7.950,00	Rp	39.750,00	0,004%
	Pekerjaan Pembersihan Lokasi	201,0	m ²	RSNI-T-12-2002	Rp	7.950,00	Rp	1.597.950,00	0,153%
	Pembuatan Papan Proyek	5,0	m ²	RSNI-T-12-2002	Rp	18.100,00	Rp	90.500,00	0,009%
	Pembuatan Pagar Keliling	179,0	m ²	RSNI-T-12-2002	Rp	56.434,00	Rp	10.101.686,00	0,968%
	Penyediaan Gudang dan Direksi Kit	15,0	m ²	RSNI-T-12-2002	Rp	378.480,00	Rp	5.677.200,00	0,544%
					JUMLAH	Rp	Rp	17.507.086,00	1,677%
PEKERJAAN PEMBONGKARAN									
B.	Pembongkaran Dinding	306,7	m ²	RSNI-T-12-2002	Rp	529.200,00	Rp	162.305.640,00	15,545%
	Pembongkaran Plafond dan Atap	231,0	m ²	RSNI-T-12-2002	Rp	454.200,00	Rp	104.920.200,00	10,049%
	Pembongkaran Lantai	197,5	m ²	RSNI-T-12-2002	Rp	504.000,00	Rp	99.540.000,00	9,534%
						Rp	Rp	366.765.840,00	35,128%
PEKERJAAN DINDING									
C.	Pemasangan Bata Roster	18,0	m ²	SNI-6897-2008	Rp	1.610.124,80	Rp	28.982.246,40	2,776%
	Pekerjaan Plaster Dinding	168,9	m ²	SNI-2837-2008	Rp	1.782.037,40	Rp	300.986.116,86	28,828%
	Pekerjaan Pengecatan dan Finishing	168,9	m ²	PT-T-38-2000	Rp	25.735,90	Rp	4.346.793,51	0,416%
						Rp	Rp	334.315.156,77	32,020%
PEKERJAAN PLAFOND									
D.	Pemasangan Hollow Cross T, Main T	231,0	m ²	SNI-2839-2008	Rp	64.380,00	Rp	14.871.780,00	1,424%
	Pemasangan PVC Kalsi Board	226,1	m ²	SNI-2839-2008	Rp	76.936,60	Rp	17.395.365,26	1,666%
	Pekerjaan Pengecatan dan Finishing	221,7	m ²	PT-T-38-2000	Rp	25.735,90	Rp	5.705.649,03	0,546%
						Rp	Rp	37.972.794,29	3,637%
PEKERJAAN LANTAI									
E.	Pemasangan Parquet Kayu	127,5	m ²	SNI-7395-2008	Rp	597.455,00	Rp	76.175.512,50	7,296%
	Pemasangan Keramik	76,9	m ²	SNI-7395-2008	Rp	2.748.338,00	Rp	211.347.192,20	20,242%
						Rp	Rp	287.522.704,70	27,538%

TOTAL	Rp	1.044.083.581,76	100%
KEMAJUAN MINGGUAN			
KEMAJUAN KUMULATIF			

ANALISA SATUAN DASAR

PROYEK : REVITALISASI INTERIOR GALERI PASAR GEDE SURAKARTA AREA GALERI

LOKASI : Jl. Jend. Urip Sumoharjo, Sudiroprajan, Kec. Jebres, Kota Surakarta,

No.	INDEKS	SNI ITEM	SATUAN	PEKERJAAN	HARGA UPAH (Rp)	HARGA TOTAL (Rp)
1		RSNI-T-12-2002		Persiapan Loading In Alat dan Bahan		
	0,100	Pekerja	OH		Rp 75.000,00	Rp 7.500,00
	0,005	Mandor	OH		Rp 90.000,00	Rp 450,00
				JUMLAH		Rp 7.950,00
2		RSNI-T-12-2002		Pekerjaan Pembersihan Lokasi		
	0,100	Pekerja	OH		Rp 75.000,00	Rp 7.500,00
	0,005	Mandor	OH		Rp 90.000,00	Rp 450,00
				JUMLAH		Rp 7.950,00
3		RSNI-T-12-2002		Pembuatan Papan Proyek		
	0,100	Pekerja	OH		Rp 75.000,00	Rp 7.500,00
	0,005	Mandor	OH		Rp 90.000,00	Rp 450,00
	0,100	Tukang	OH		Rp 75.000,00	Rp 7.500,00
	0,010	Kepala Tukang	OH		Rp 85.000,00	Rp 850,00
	0,012	Kayu 5/7	m ³		Rp 94.000,00	Rp 1.128,00
	0,020	Paku Triplek	Kg		Rp 33.600,00	Rp 672,00
				JUMLAH		Rp 18.100,00
4		RSNI-T-12-2002		Pembuatan Pagar Keliling		
	0,400	Pekerja	OH		Rp 75.000,00	Rp 30.000,00
	0,020	Mandor	OH		Rp 90.000,00	Rp 1.800,00
	0,200	Tukang	OH		Rp 75.000,00	Rp 15.000,00
	0,010	Kepala Tukang	OH		Rp 85.000,00	Rp 850,00
	0,072	Kayu 5/7	m ³		Rp 94.000,00	Rp 6.768,00
	0,060	Paku Triplek	Kg		Rp 33.600,00	Rp 2.016,00
				JUMLAH		Rp 56.434,00
5	1,000	RSNI-T-12-2002 Pekerja	OH	Penyediaan Gudang dan Direksi Kit	Rp 75.000,00	Rp 75.000,00

	0,050	Mandor	OH	Rp	90.000,00	Rp	4.500,00
	0,200	Tukang	OH	Rp	75.000,00	Rp	15.000,00
	0,010	Kepala Tukang	OH	Rp	85.000,00	Rp	850,00
	2,000	Kayu	m ³	Rp	94.000,00	Rp	188.000,00
	0,300	Paku Triplek	Kg	Rp	33.600,00	Rp	10.080,00
	1,500	Seng Gelombang	Lembar	Rp	56.700,00	Rp	85.050,00
				JUMLAH		Rp	378.480,00
6		RSNI-T-12-2002					
	6,660	Pekerja	OH	Rp	75.000,00	Rp	499.500,00
	0,330	Mandor	OH	Rp	90.000,00	Rp	29.700,00
				JUMLAH		Rp	529.200,00
7		RSNI-T-12-2002					
	5,660	Pekerja	OH	Rp	75.000,00	Rp	424.500,00
	0,330	Mandor	OH	Rp	90.000,00	Rp	29.700,00
				JUMLAH		Rp	454.200,00
8		RSNI-T-12-2002					
	6,180	Pekerja	OH	Rp	75.000,00	Rp	463.500,00
	0,450	Mandor	OH	Rp	90.000,00	Rp	40.500,00
				JUMLAH		Rp	504.000,00
9		SNI-6897-2008					
	0,300	Pekerja	OH	Rp	75.000,00	Rp	22.500,00
	0,015	Mandor	OH	Rp	90.000,00	Rp	1.350,00
	0,100	Tukang	OH	Rp	75.000,00	Rp	7.500,00
	0,010	Kepala Tukang	OH	Rp	85.000,00	Rp	850,00
	14,000	Acian Dinding	Kg	Rp	112.500,00	Rp	1.575.000,00
	0,032	Plaster Dinding	Kg	Rp	91.400,00	Rp	2.924,80
				JUMLAH		Rp	1.610.124,80
10		SNI-2837-2008					
	0,300	Pekerja	OH	Rp	75.000,00	Rp	22.500,00
	0,015	Mandor	OH	Rp	90.000,00	Rp	1.350,00
	0,150	Tukang	OH	Rp	75.000,00	Rp	11.250,00
	0,015	Kepala Tukang	OH	Rp	85.000,00	Rp	1.275,00
	15,504	Acian Dinding	Kg	Rp	112.500,00	Rp	1.744.200,00
	0,016	Plaster Dinding	Kg	Rp	91.400,00	Rp	1.462,40

				JUMLAH		Rp	1.782.037,40
11	PT-T-38-2000		Pekerjaan Pengecatan dan Finishing				
	0,030	Pekerja	OH	Rp	75.000,00	Rp	2.250,00
	0,003	Mandor	OH	Rp	90.000,00	Rp	270,00
	0,030	Tukang	OH	Rp	75.000,00	Rp	2.250,00
	0,005	Kepala Tukang	OH	Rp	85.000,00	Rp	425,00
	0,016	Plaster Dinding	Kg	Rp	91.400,00	Rp	1.462,40
	0,015	Kuas Cat 1/2	Buah	Rp	7.900,00	Rp	118,50
	0,240	Cat Dinding	Kg	Rp	79.000,00	Rp	18.960,00
				JUMLAH		Rp	25.735,90
12	SNI-2839-2008		Pemasangan Hollow Cross T, Main T				
	0,060	Pekerja	OH	Rp	75.000,00	Rp	4.500,00
	0,003	Mandor	OH	Rp	90.000,00	Rp	270,00
	0,060	Tukang	OH	Rp	75.000,00	Rp	4.500,00
	0,006	Kepala Tukang	OH	Rp	85.000,00	Rp	510,00
	1,050	Profil U Hollow tipe 1		Rp	52.000,00	Rp	54.600,00
				JUMLAH		Rp	64.380,00
		SNI-2839-2008	Pemasangan PVC Kalsi Board				
	0,100	Pekerja	OH	Rp	75.000,00	Rp	7.500,00
	0,005	Mandor	OH	Rp	90.000,00	Rp	450,00
	0,050	Tukang	OH	Rp	75.000,00	Rp	3.750,00
	0,005	Kepala Tukang	OH	Rp	85.000,00	Rp	425,00
	0,364	Plafon PVC Kalsi Board	Lembar	Rp	167.900,00	Rp	61.115,60
	0,110	Paku Triplek	Kg	Rp	33.600,00	Rp	3.696,00
				JUMLAH		Rp	76.936,60
		PT-T-38-2000	Pekerjaan Pengecatan dan Finishing				
	0,030	Pekerja	OH	Rp	75.000,00	Rp	2.250,00
	0,003	Mandor	OH	Rp	90.000,00	Rp	270,00
	0,030	Tukang	OH	Rp	75.000,00	Rp	2.250,00
	0,005	Kepala Tukang	OH	Rp	85.000,00	Rp	425,00
	0,016	Plaster Dinding	Kg	Rp	91.400,00	Rp	1.462,40
	0,015	Kuas Cat 1/2	Buah	Rp	7.900,00	Rp	118,50
	0,240	Cat Dinding	Kg	Rp	79.000,00	Rp	18.960,00

	SNI-7395-2008		Pemasangan Parquet Kayu	JUMLAH		Rp	25.735,90
0,700	Pekerja	OH		Rp	75.000,00	Rp	52.500,00
0,035	Mandor	OH		Rp	90.000,00	Rp	3.150,00
0,350	Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	26.250,00
0,035	Kepala Tukang	OH		Rp	85.000,00	Rp	2.975,00
1,050	Parquet Kayu Sintetis	Unit		Rp	445.600,00	Rp	467.880,00
0,600	Lem Kuning	Kg		Rp	74.500,00	Rp	44.700,00
	SNI-7395-2008		Pemasangan Keramik	JUMLAH		Rp	597.455,00
0,700	Pekerja	OH		Rp	75.000,00	Rp	52.500,00
0,035	Mandor	OH		Rp	90.000,00	Rp	3.150,00
0,350	Tukang	OH		Rp	75.000,00	Rp	26.250,00
0,035	Kepala Tukang	OH		Rp	85.000,00	Rp	2.975,00
10,000	Acian Dinding	Kg		Rp	112.500,00	Rp	1.125.000,00
0,045	Plaster Dinding	Kg		Rp	91.400,00	Rp	4.113,00
26,500	Keramik Centro 30x30 motif 1	Buah		Rp	57.900,00	Rp	1.534.350,00
				JUMLAH		Rp	2.748.338,00

HARGA UPAH DAN BAHAN

PROYEK : **REVITALISASI INTERIOR GALERI PASAR GEDE SURAKARTA AREA GALERI**

LOKASI : Jl. Jend. Urip Sumoharjo, Sudiroprajan, Kec. Jebres, Kota Surakarta,

No.	ITEM MATERIAL	VOL	HARGA SATUAN	BOBOT HARGA (%)
1	Acian Dinding	Kg	Rp 112.500,00	0,11%
2	Artificial Plant	Buah	Rp 78.900,00	0,08%
3	Bata Roster	Buah	Rp 24.000,00	0,02%
4	Cat Dinding	Kg	Rp 79.000,00	0,08%
5	Cat Duko	Kg	Rp 87.400,00	0,09%
6	Edging HPL	Lembar	Rp 89.000,00	0,09%
7	Fire Alarm Set	Unit	Rp 22.155.400,00	22,11%
8	Fitting Lampu Downlight	Unit	Rp 133.400,00	0,13%
9	Fitting Lampu Spotlight + Railing	Unit	Rp 138.000,00	0,14%
10	HPL Taco 2mm Motif 1	Lembar	Rp 233.400,00	0,23%
11	HPL Taco 2mm Motif 2	Lembar	Rp 147.700,00	0,15%
12	HPL Taco 2mm Motif 3	Lembar	Rp 225.600,00	0,23%
13	Kaca Cermin 4mm	Unit	Rp 148.000,00	0,15%
14	Kaca Tempered 5mm	Unit	Rp 671.500,00	0,67%
15	Kawat Baja 3mm	Buah	Rp 57.000,00	0,06%
16	Kayu Reng	Buah	Rp 94.000,00	0,09%
17	Keramik Centro 30x30 motif 1	Unit	Rp 2.461.000,00	2,46%
18	Keramik Centro 30x30 motif 2	Unit	Rp 2.350.900,00	2,35%
19	Keran Air 1/2	Buah	Rp 34.500,00	0,03%
20	Keran Air 3/4	Buah	Rp 29.000,00	0,03%
21	Kerikil Batu Alam	Unit	Rp 89.700,00	0,09%
22	Kertas Amplas	Lembar	Rp 8.000,00	0,01%
23	Kloset Duduk (American Standart)	Unit	Rp 1.324.000,00	1,32%
24	Kuas Cat 1/2	Buah	Rp 7.900,00	0,01%
25	Kuas Cat 1/4	Buah	Rp 11.200,00	0,01%
26	Kuas Cat 3/4	Buah	Rp 15.600,00	0,02%
27	Kuas Roller	Buah	Rp 28.900,00	0,03%
28	Lampu Philips LED Warm White 6000K 10 Watt	Unit	Rp 67.000,00	0,07%
29	Lampu Philips LED Warm White 6000K 5 Watt	Unit	Rp 58.000,00	0,06%
30	Lem Kuning	Kg	Rp 74.500,00	0,07%
31	Melamin TACO 2mm	Lembar	Rp 194.900,00	0,19%

32	Multiplek Softwood 5mm	Lembar	Rp	181.000,00	0,18%
33	Mur dan Baut	Unit	Rp	16.700,00	0,02%
34	Paku Triplek	Kg	Rp	33.600,00	0,03%
35	Panel Box	Unit	Rp	210.700,00	0,21%
36	Parquet Kayu Sintetis	Unit	Rp	445.600,00	0,44%
37	Pipa PVC 1/2	m	Rp	34.000,00	0,03%
38	Pipa PVC 3/4	m	Rp	27.800,00	0,03%
39	Plafon PVC Kalsi Board	Lembar	Rp	167.900,00	0,17%
40	Plamir	Kg	Rp	21.000,00	0,02%
41	Plaster Dinding	Kg	Rp	91.400,00	0,09%
42	Profil U Hollow tipe 1	m	Rp	52.000,00	0,05%
43	Profil U Hollow tipe 2	m	Rp	34.000,00	0,03%
44	QLED TV Samsung 42 Inch	Unit	Rp	57.890.000,00	57,78%
45	Rak Sabun Krisbow	Unit	Rp	145.600,00	0,15%
46	Rak Tissue Krisbow	Unit	Rp	167.900,00	0,17%
47	Roller Blind Informa	Unit	Rp	213.500,00	0,21%
48	Rumput Sintetis	Unit	Rp	244.600,00	0,24%
49	Saklar Scheneider Ganda	Unit	Rp	113.400,00	0,11%
50	Saklar Scheneider Tunggal	Unit	Rp	89.900,00	0,09%
51	Selotip Kertas	Buah	Rp	3.500,00	0,00%
52	Stop Kontak Scheneider	Buah	Rp	71.000,00	0,07%
53	Tempat Sampah Krisbow	Buah	Rp	67.900,00	0,07%
54	Unit AC 2pk Samsung	Unit	Rp	5.876.000,00	5,86%
55	Wallpaper Dinding Zinnia Tipe 1 (1 roll)	Unit	Rp	735.000,00	0,73%
56	Wallpaper Dinding Zinnia Tipe 2 (1 roll)	Unit	Rp	835.000,00	0,83%
57	Wastafel	Unit	Rp	871.400,00	0,87%
		TOTAL	Rp	99.870.300,00	

No.	ITEM PEKERJA	VOL	HARGA SATUAN		
1	Pekerja	OH	Rp	75.000,00	0,07%
2	Kepala Tukang	OH	Rp	85.000,00	0,08%
3	Mandor	OH	Rp	90.000,00	0,09%
4	Tukang	OH	Rp	75.000,00	0,07%
		TOTAL	Rp	325.000,00	

TOTAL KESELURUHAN Rp 100.195.300,00





WELCOME TO
Galeri Pasar Gede Surakarta









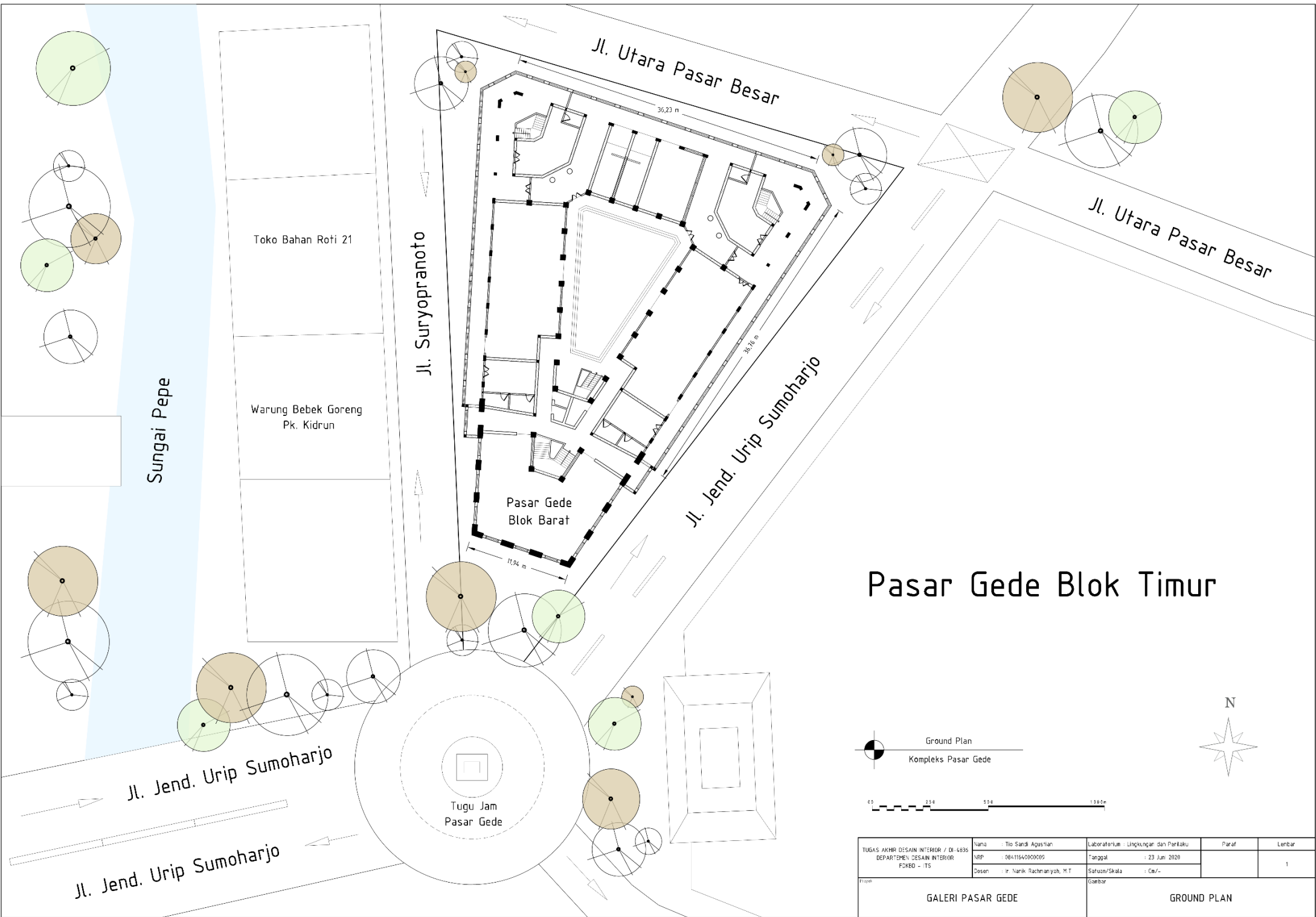






Workshop dan
Tourism Center

Gabung dan Tourist Center
Pusat Wisata Sunda Baru

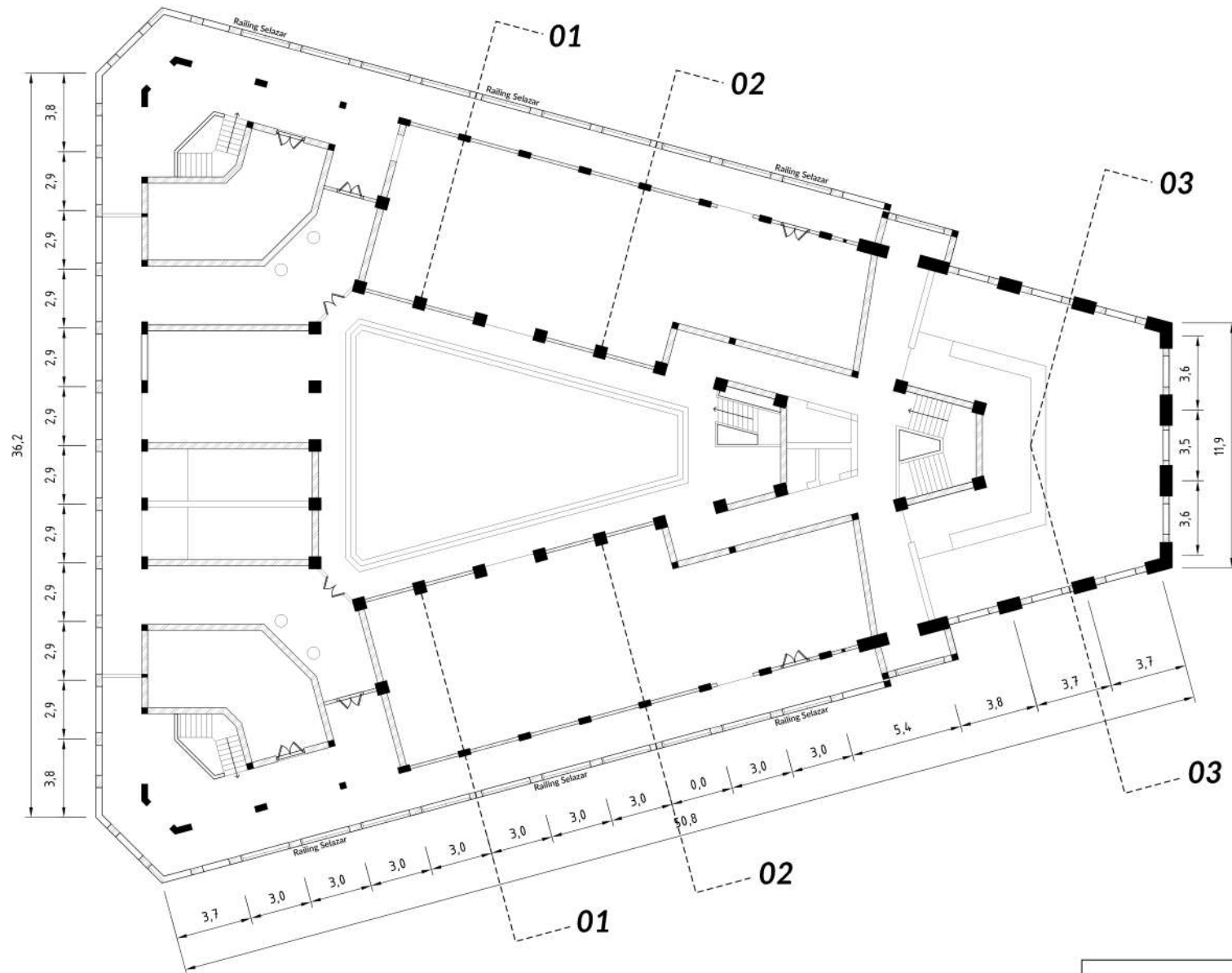


Pasar Gede Blok Timur

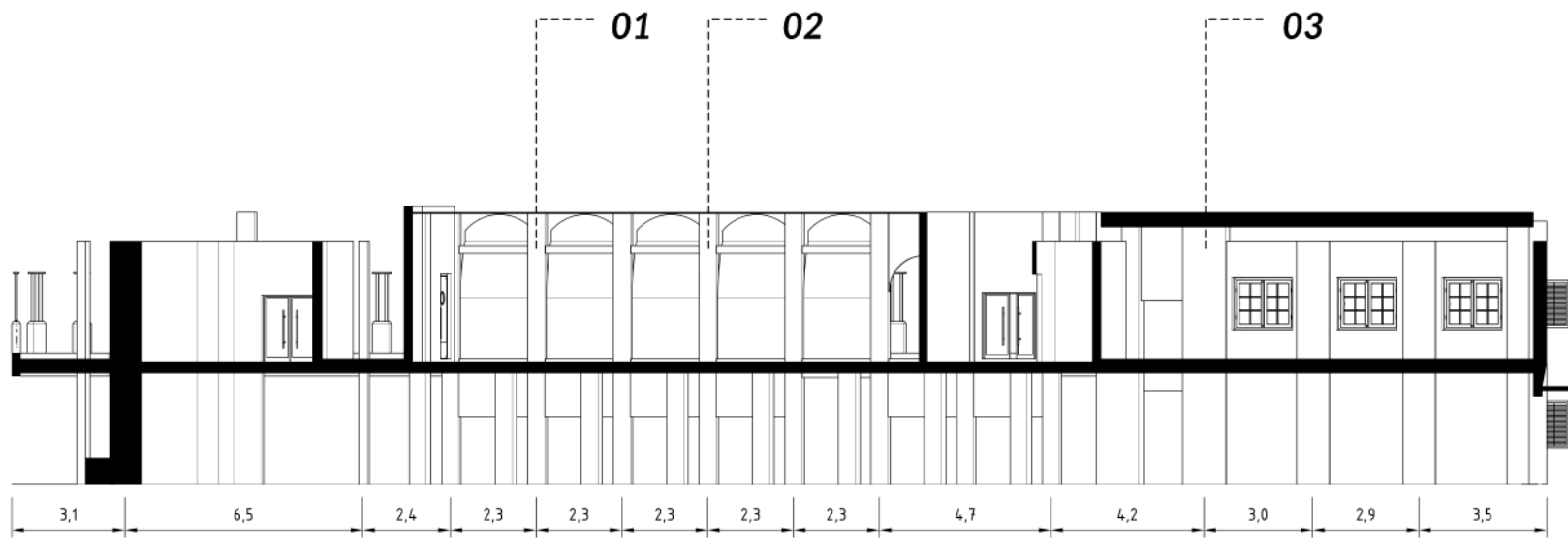
Ground Plan
Kompleks Pasar Gede


0 25 50 100

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI.4835 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKHD - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NRP : 084154000005	Tanggal : 23 Juni 2020		1
Desain : Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T	Status/Skala : Ca/-			
GALERI PASAR GEDE		GROUND PLAN		

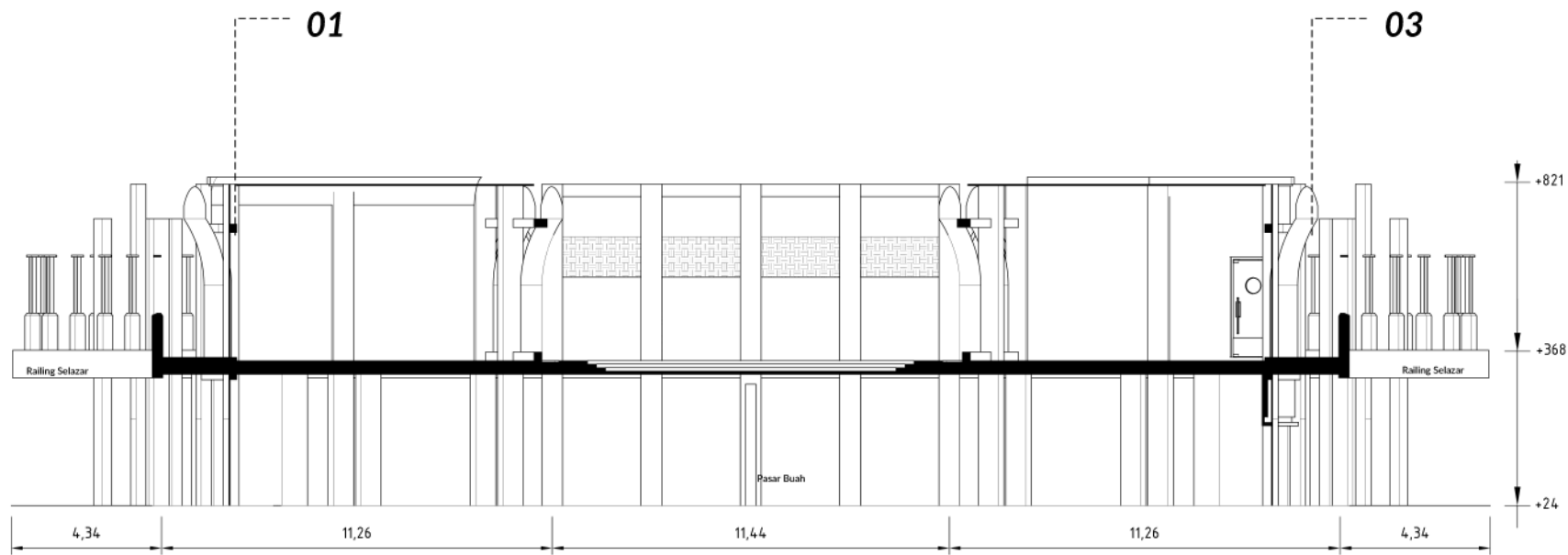



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKIBD - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPM : 084164000009	Tanggal : 23 Juni 2020		2
	Dosen : Ir. Nani Rachmaniyah, M.T	Safuan/Skala : Cm / 1 : 150		
GALERI PASAR GEDE		DENAH EKSISTING		




 Denah Potongan AA
 Eksisting

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKBD - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NRP : 0841640000009	Tanggal : 23 Juni 2020		3
	Dosen : Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T	Safuan/Skala : Cm / 1 : 50		
Proyek GALERI PASAR GEDE		Gambar GAMBAR POTONGAN EKSISTING AA		




 Denah Potongan BB
 Eksisting

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKBD - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPM : 0841640000009	Tanggal : 23 Juni 2020		4
	Dosen : Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T	Satuan/Skala : Cm / 1 : 50		
Gambar		Gambar		
GALERI PASAR GEDE		GAMBAR POTONGAN EKSISTING BB		

Keterangan Furniture :

A. Area Galeri

- ① Display Kaca 35x35 cm
Finishing : Sunblast
- ② Display Pantung 180x60 cm
Finishing : Vernish
- ③ Display Lukisan Dinding 150x35 cm
Finishing : Duko

B. Area Culinary

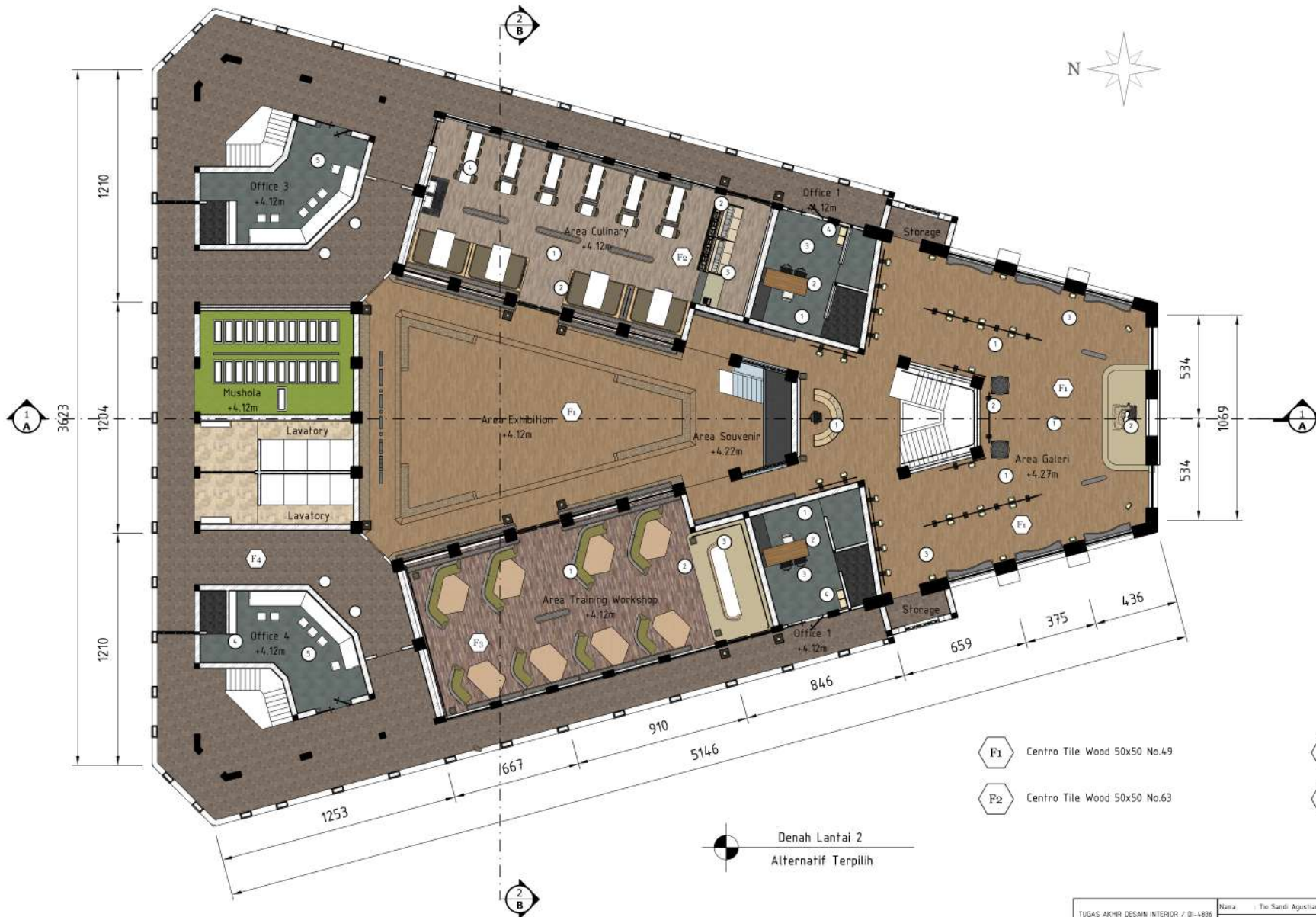
- ① Meja Makan 50x30 cm
Finishing : Duko + HPL
- ② Meja Makan Sofa 120x100 cm
Finishing : HPL + Skylamp Leather
- ③ Mini Paralel Pantry 200x150 cm
Finishing : HPL + Blurry Glass

C. Area Workshop dan Training

- ① Bangku 30x60 cm dan Kursi 45x45 cm
Finishing : HPL + Skylamp Leather
- ② Meja Pengajar 150x50 cm
Finishing : Melaminto White Pearl

D. Area Office

- ① Meja Kerja Direksi 120x70 cm
Finishing : HPL + Glass 4mm
- ② Sofa set 150x60 cm
Finishing : Skylamp Leather
- ③ Storage Display 120x50 cm
Finishing : HPL
- ④ Storage Dokumen 120x50 cm
Finishing : HPL
- ⑤ Meja Karyawan 120x50 cm
Finishing : HPL

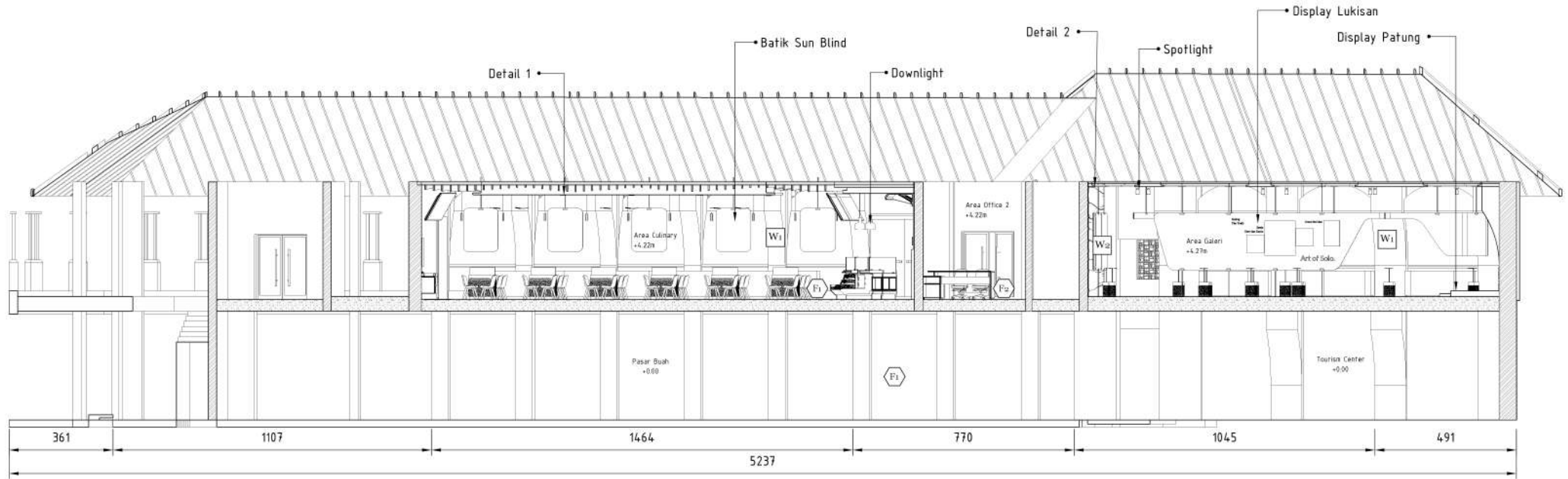


Denah Lantai 2
Alternatif Terpilih

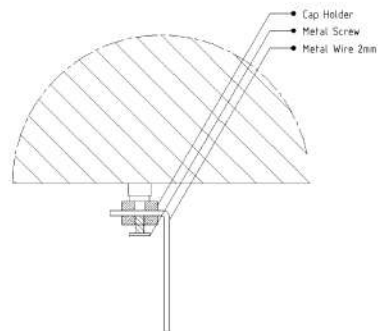
- F1 Centro Tile Wood 50x50 No.49
- F2 Centro Tile Wood 50x50 No.63

- F3 Centro Tile Wood 50x50 No.22
- F4 Platinum Tile Grey Orchid P34 30x30

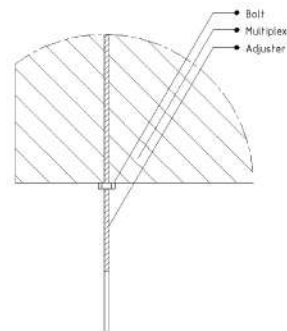
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKKBD - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPM : 0841644000009	Tanggal : 23 Jun 2020		5
Proyek	Dosen : Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T	Satuan/Skala : Cm / 1 : 150		
GALERI PASAR GEDE		ALTERNATIF TERPILIH		



Denah Potongan AA
Alternatif Terpilih



DETAIL 1
1:2



DETAIL 2
1:2

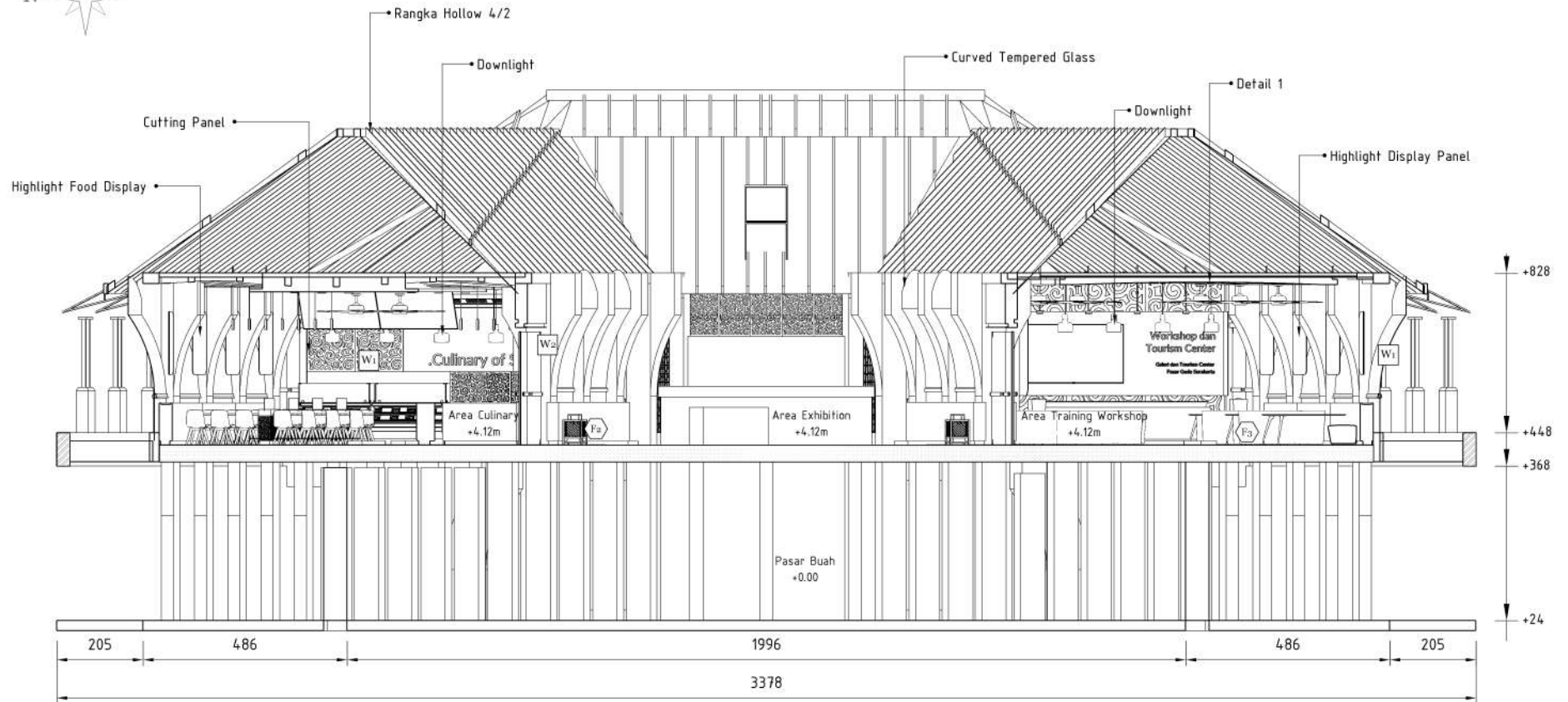
F1 Centro Tile Wood 50x50 No.49

F2 Centro Tile Wood 50x50 No.63

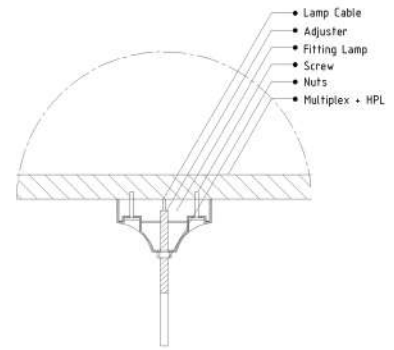
W1 Nippon Paint White Pearl N6719

W2 Syntetic Grass Preview No.091

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKKB - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPP : 084164000009	Tanggal : 23 Jun 2020		6
Dosen : Ir. Nani Rachmaniyah, M.T	Satuan/Skala : Cm/1/00	Garbar		
GALERI PASAR GEDE		GAMBAR POTONGAN AA LAYOUT TERPILIH		



Denah Potongan BB
Alternatif Terpilih





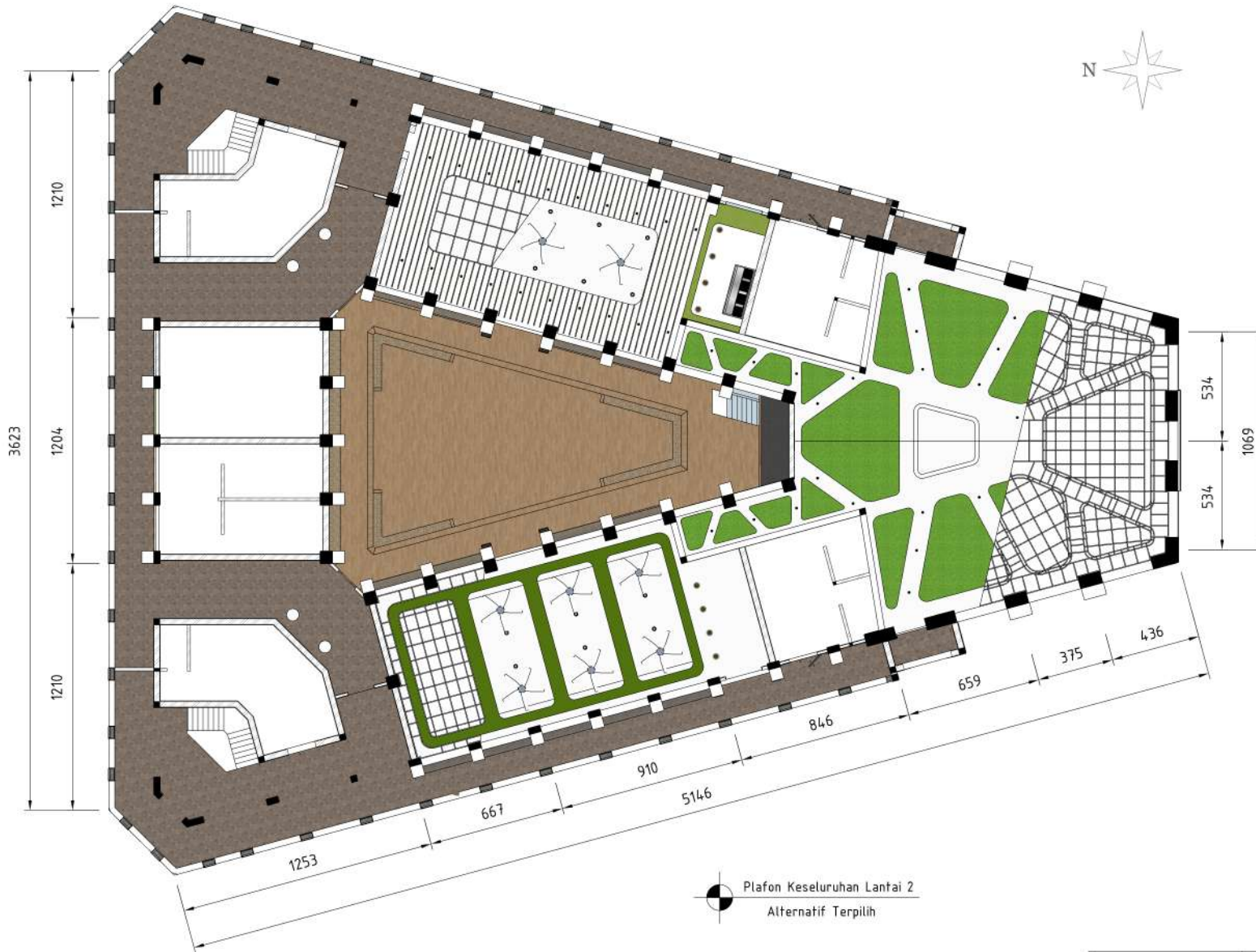
DETAIL 1
1/2

- F1 Centro Tile Wood 50x50 No.49
- F2 Centro Tile Wood 50x50 No.63

- W1 Nippon Paint White Pearl N6719
- W2 Syntetic Grass Preview No.091

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKKB - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPP : 084164000009	Tanggal : 23 Juni 2020		7
	Dosen : Ir. Nani Rachmaniyah, M.T	Satuan/Skala : Cm / 1 : 25		
Prayak	Gambar		GAMBAR POTONGAN BB LAYOUT TERPILIH	

 Downlight Warmwhite 6000K
 Philips Hub 20watt



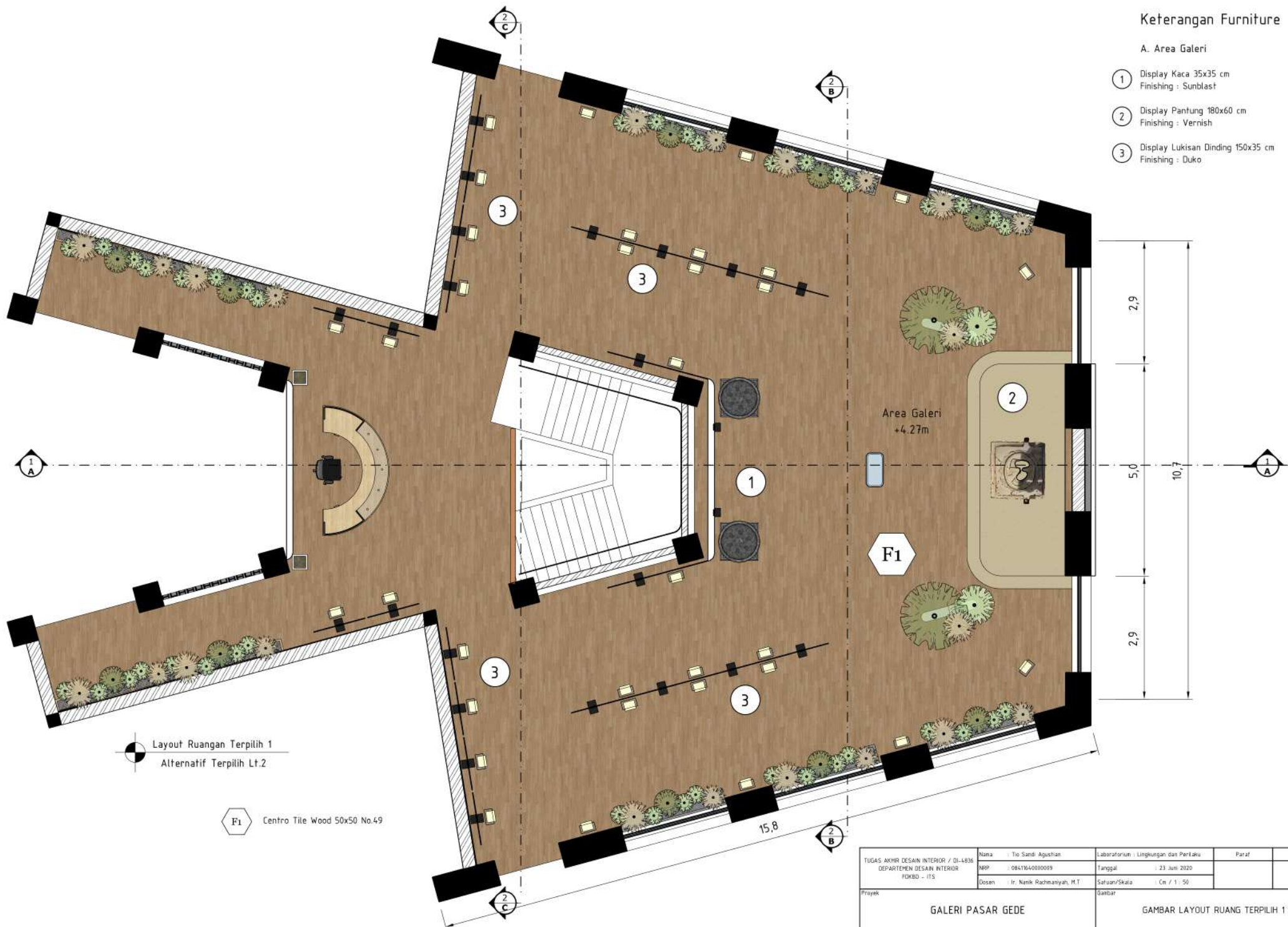
 Plafon Keseluruhan Lantai 2
 Alternatif Terpilih

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKBD - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf :	Lembar :
	NPM : 084164000009	Tanggal : 23 Juni 2020		8
	Dosen : Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T	Satuan/Skala : Cm / 1 : 150		
Proyek : GALERI PASAR GEDE	Gambar : RENCANA PLAFOND KESELURUHAN			

Keterangan Furniture :

A. Area Galeri

- ① Display Kaca 35x35 cm
Finishing : Sunblast
- ② Display Pantung 180x60 cm
Finishing : Vernish
- ③ Display Lukisan Dinding 150x35 cm
Finishing : Duko



Layout Ruangan Terpilih 1
Alternatif Terpilih Lt.2

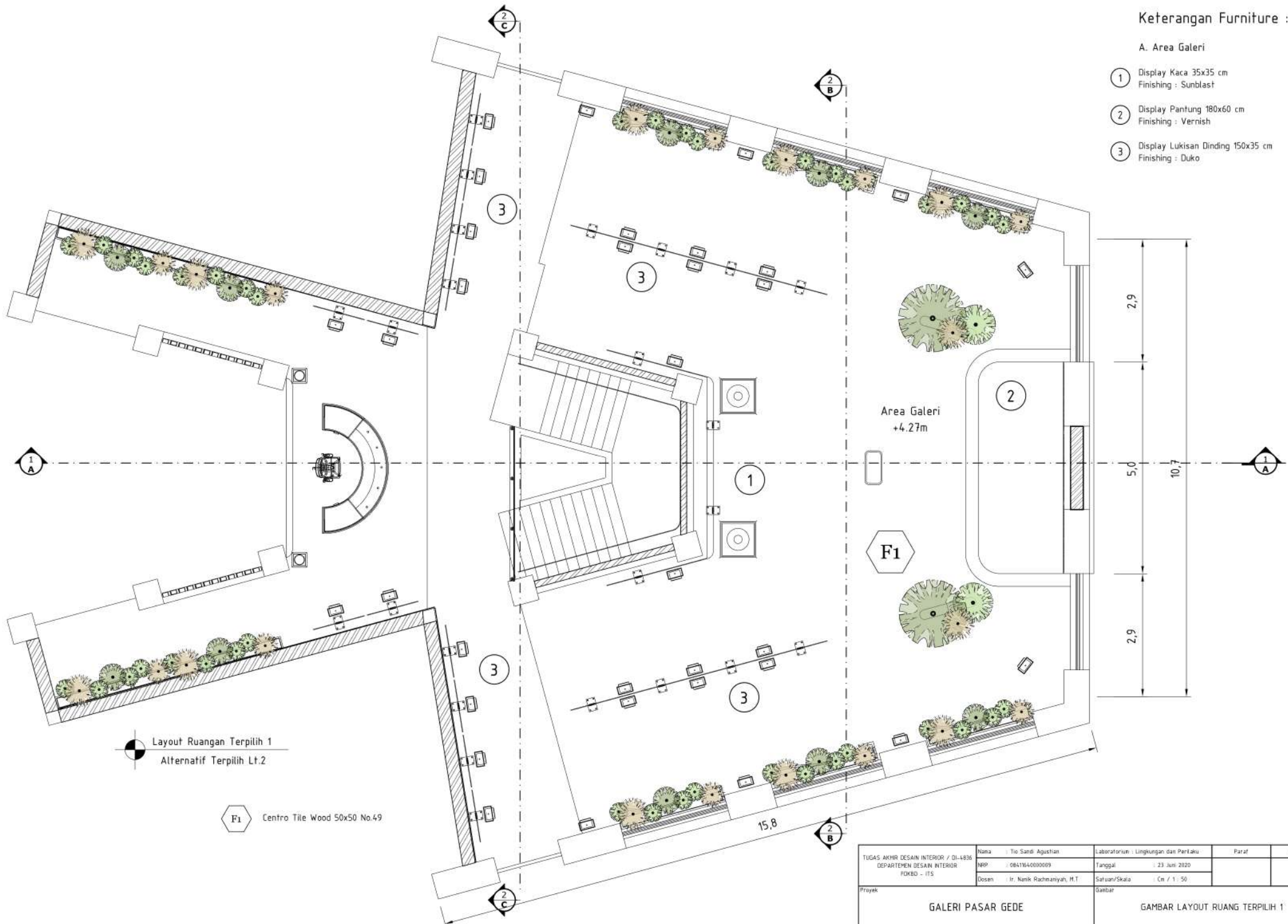
F1 Centro Tile Wood 50x50 No.49

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKKBD - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPP : 084164000009	Tanggal : 23 Jun 2020		9
Prnyak	Dosen : Ir. Nani Rachmanyah, M.T	Satuan/Skala : Cm / 1 : 50		
GALERI PASAR GEDE		GAMBAR LAYOUT RUANG TERPILIH 1		

Keterangan Furniture :

A. Area Galeri

- ① Display Kaca 35x35 cm
Finishing : Sunblast
- ② Display Pantung 180x60 cm
Finishing : Vernish
- ③ Display Lukisan Dinding 150x35 cm
Finishing : Duko



Layout Ruangan Terpilih 1
Alternatif Terpilih Lt.2

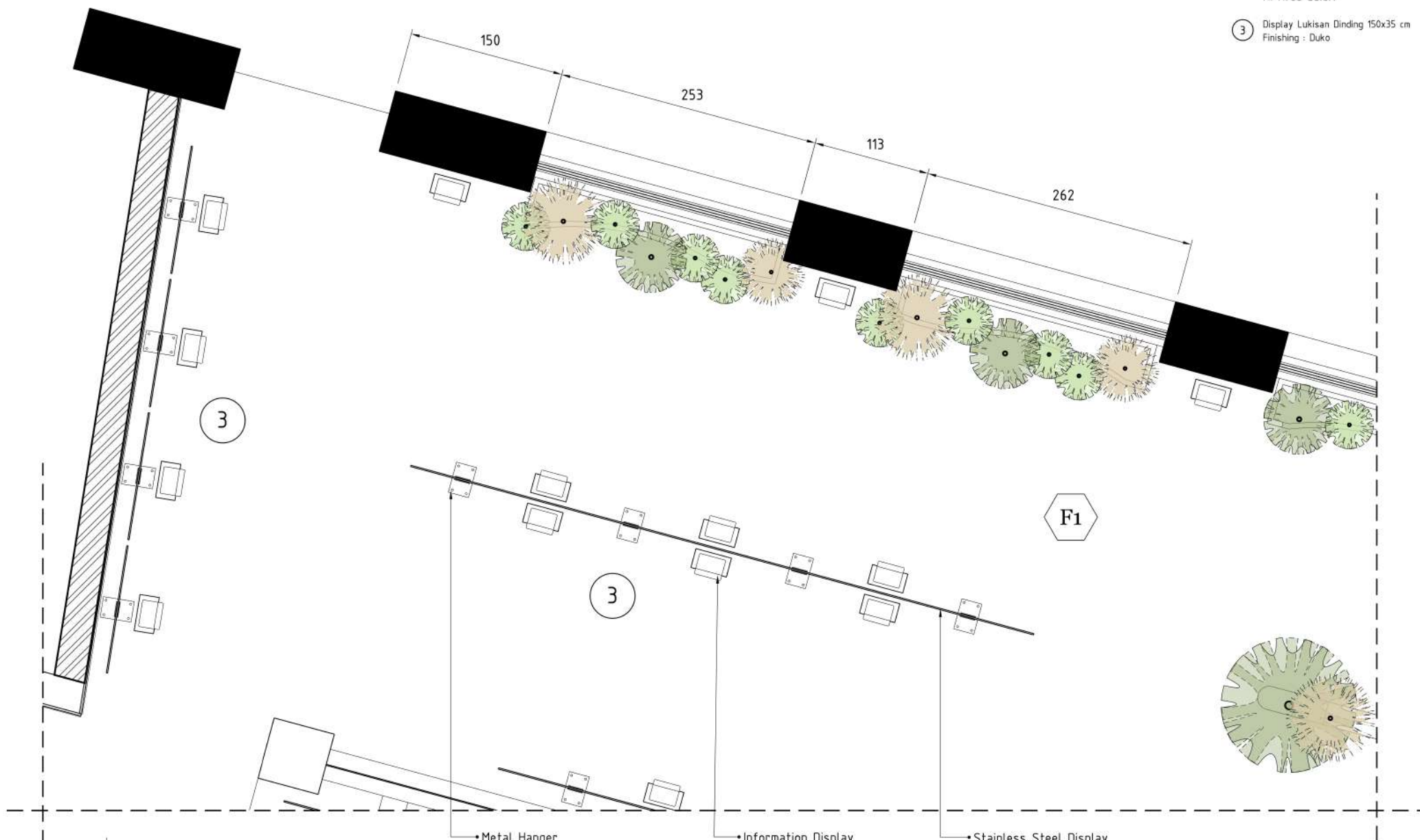
F1 Centro Tile Wood 50x50 No.49

Prnyak	TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKKB - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian NPM : 084164000009	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku Tanggal : 23 Juni 2020	Paraf	Lembar
		Dosen : Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T	Safuan/Skala : Cm / 1 : 50		9
	GALERI PASAR GEDE		GAMBAR LAYOUT RUANG TERPILIH 1		

Keterangan Furniture :

A. Area Galeri

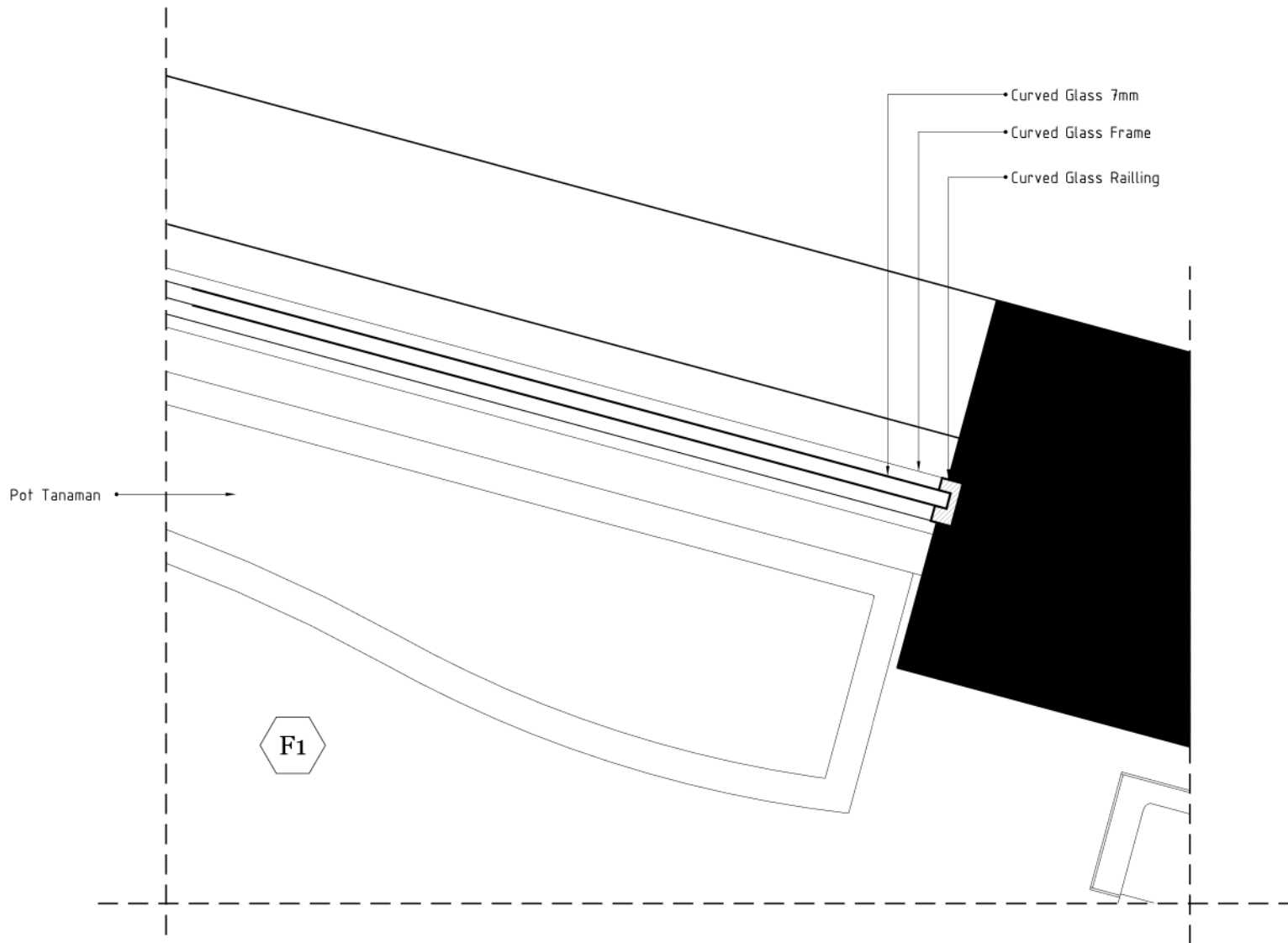
- 3 Display Lukisan Dinding 150x35 cm Finishing : Duko



Layout Ruangan Terpilih 1
Alternatif Terpilih Lt.2

F1 Centro Tile Wood 50x50 No.49

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKIBD - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPM : 0841640000009	Tanggal : 23 Jun 2020		10
	Dosen : Ir. Nani Rachmaniyah, M.T	Satuan/Skala : Cm / 1 : 25		
Prayak		Gambar		
GALERI PASAR GEDE			GAMBAR LAYOUT RUANG TERPILIH 1	



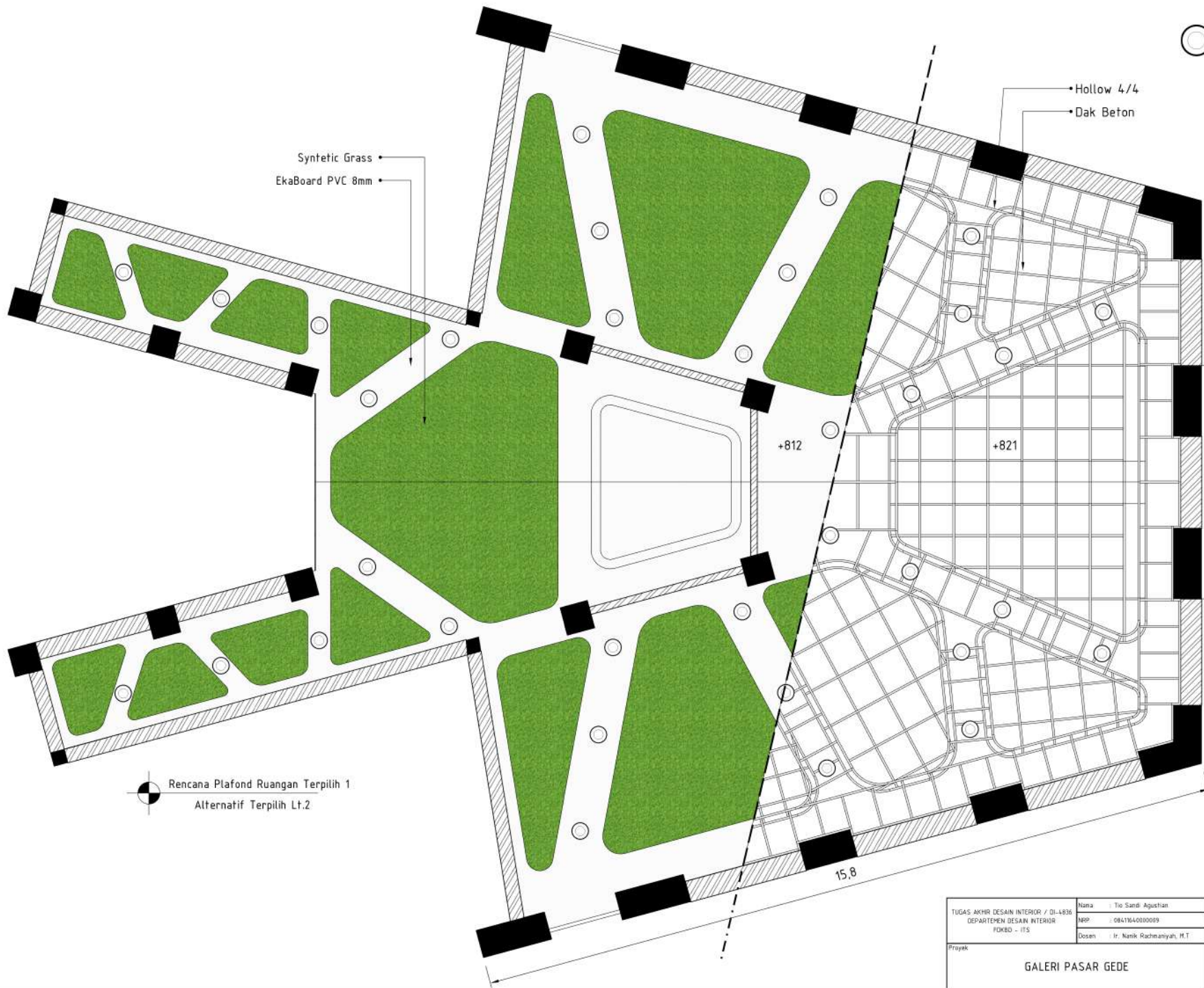
- Curved Glass 7mm
- Curved Glass Frame
- Curved Glass Railing

Pot Tanaman

F1

Detail Ruang Terpilih 1
Alternatif Terpilih Lt.2

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKKB - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPM : 0841640000009	Tanggal : 23 Juni 2020		11
	Dosen : Ir. Nanik Rachmanyah, M.T	Satuan/Skala : Cm / 1 : 5		
Proyek	GALERI PASAR GEDE		Gambar	
			GAMBAR LAYOUT RUANG TERPILIH 1	



○ Downlight Warmwhite 6000K
Philips Hub 20watt

• Hollow 4/4
• Dak Beton

• Syntetic Grass
• EkaBoard PVC 8mm

2,9
5,0
10,7

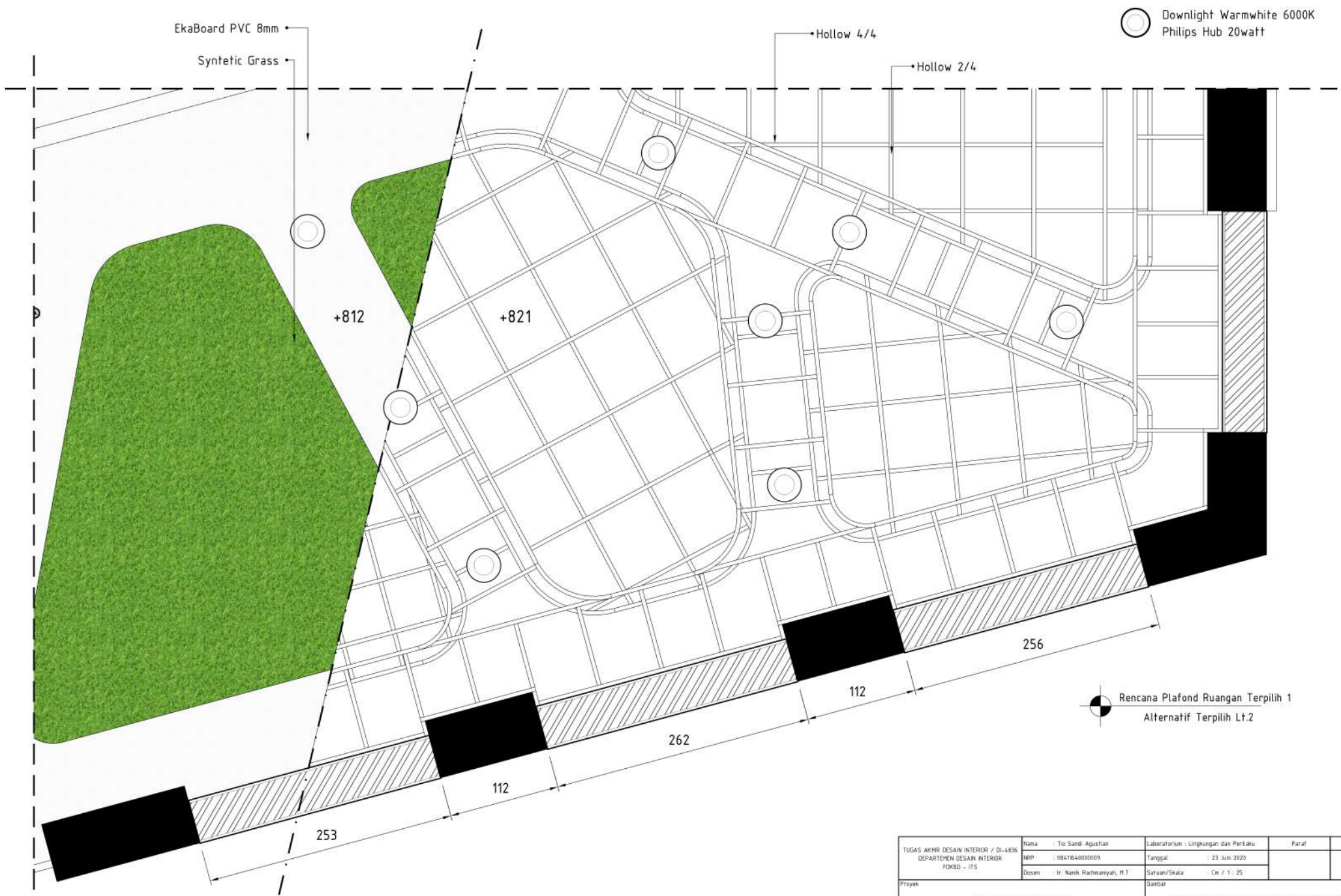
+812

+821

15,8

⊙ Rencana Plafond Ruang Terpilih 1
Alternatif Terpilih Lt.2

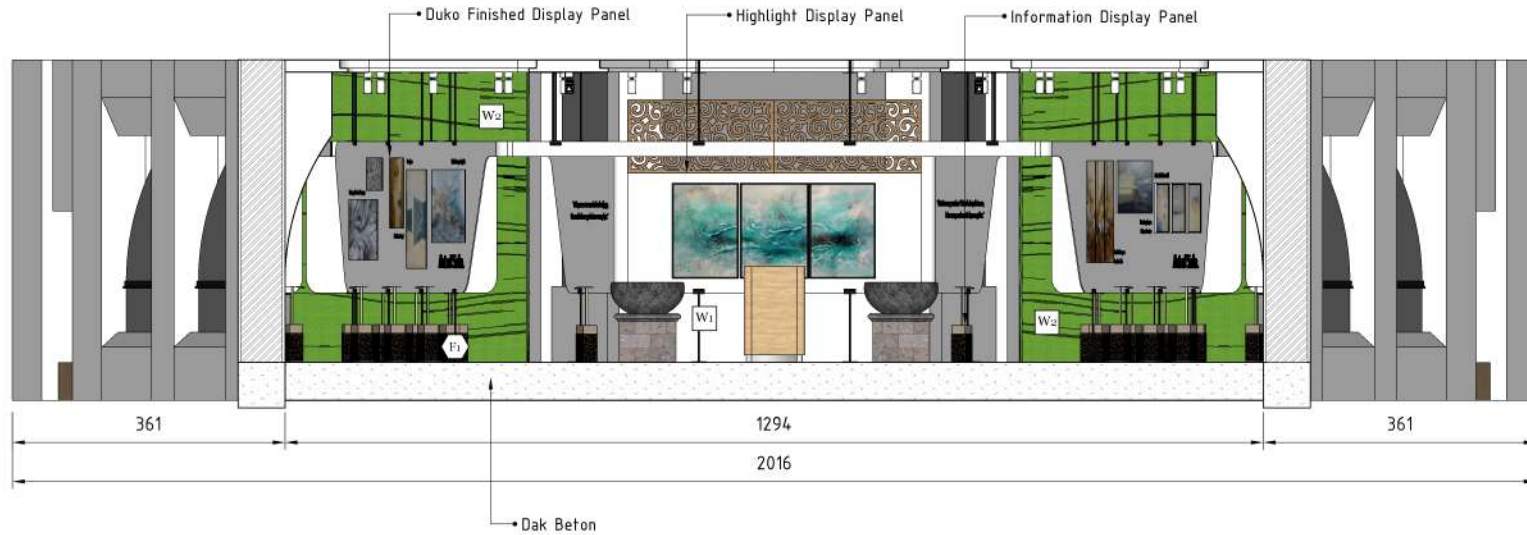
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKKB - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NIP : 084164000009	Tanggal : 23 Juni 2020		12
Proyek	Dosen : Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T	Satuan/Skala : Cm / 1 : 50		
GALERI PASAR GEDE		GAMBAR RENCANA PLAFOND RUANG TERPILIH 1		



○ Downlight Warmwhite 6000K
Philips Hub 20watt

⊙ Rencana Plafond Ruangan Terpilih 1
Alternatif Terpilih Lt.2

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKIBD - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPM : 084164000009	Tanggal : 23 Jun 2020		13
	Dosen : Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T	Satuan/Skala : Cm / 1 : 25		
Proyek	GALERI PASAR GEDE		GAMBAR RENCANA PLAFOND RUANG TERPILIH 1	



Ruang Terpilih 1 Potongan BB
Alternatif Terpilih Lt.2



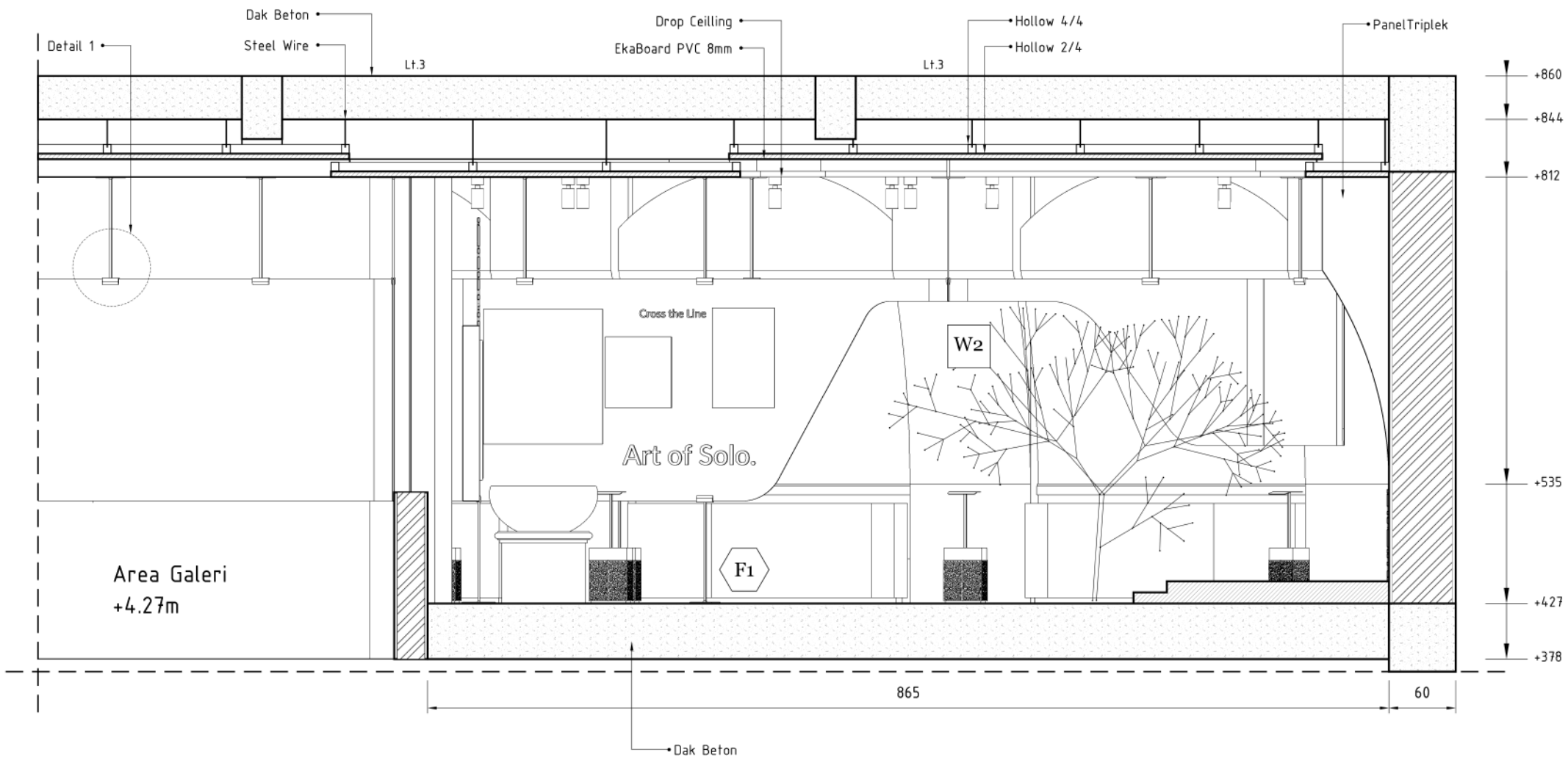
Ruang Terpilih 1 Potongan AA
Alternatif Terpilih Lt.2

Centro Tile Wood 50x50 No.49

Nippon Paint White Pearl N6719

Synthetic Grass Preview No.091

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FOKBD - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf :	Lembar :
	NPM : 0841644000009	Tanggal : 23 Juni 2020		14
Prayak	Dosen : Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T	Safuan/Skala : Cm / 1 : 50	Gambar	
GALERI PASAR GEDE			GAMBAR POTONGAN AA BB RUANG TERPILIH 1	



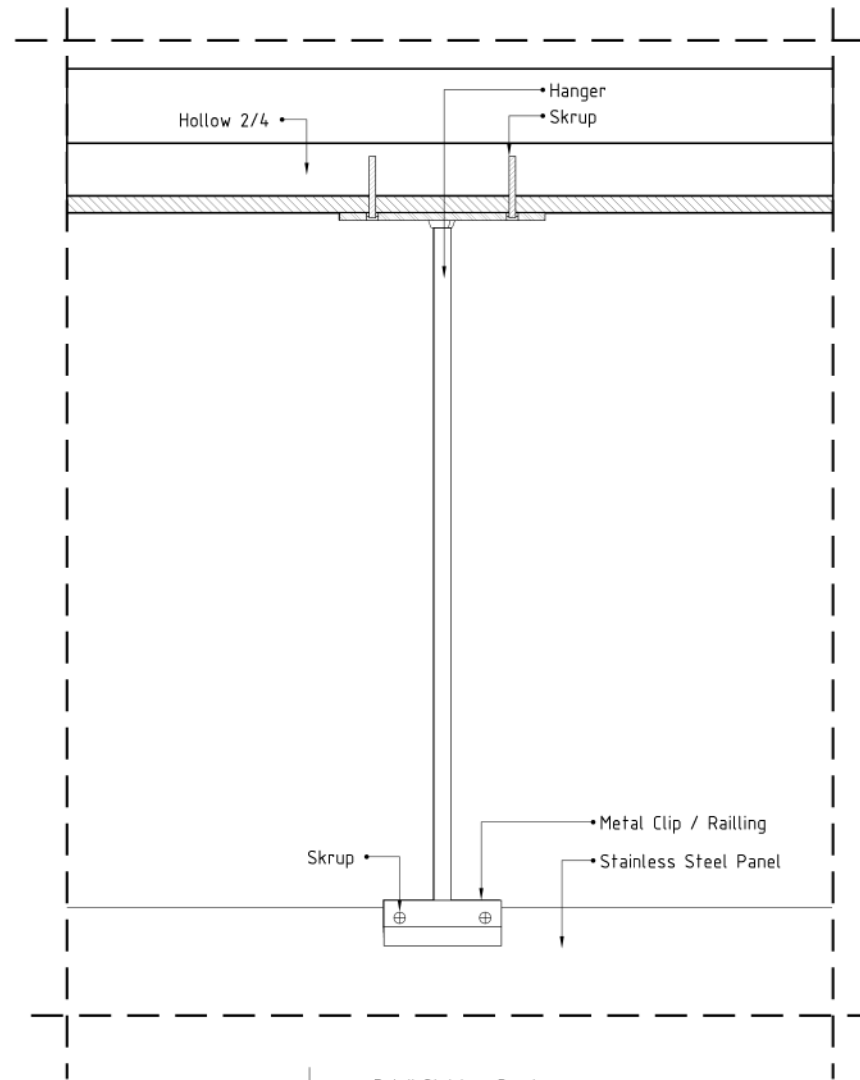
Ruang Terpilih 1 Potongan AA
Alternatif Terpilih Lt.2

F1 Centro Tile Wood 50x50 No.49

W1 Nippon Paint White Pearl N6719

W2 Syntetic Grass Preview No.091

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKKB - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NIP : 084164000009	Tanggal : 23 Juni 2020		15
Proyek	Dosen : Ir. Nanik Rachmanyah, M.T	Satuan/Skala : Cm / 1 : 25	Garbar	
GALERI PASAR GEDE			GAMBAR POTONGAN AA BB RUANG TERPILIH 1	



Detail Stainless Panel
Alternatif Terpilih Lt.2

F1 Centro Tile Wood 50x50 No.49

W1 Nippon Paint White Pearl N6719

W2 Syntetic Grass Preview No.091

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKKBD - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPM : 084164000009	Tanggal : 23 Juni 2020		16
Proyek	Dosen : Ir. Nanik Rachmanyah, M.T	Satuan/Skala : Cm / 1 : 5	Garbar	
GALERI PASAR GEDE			GAMBAR POTONGAN AA BB RUANG TERPILIH 1	



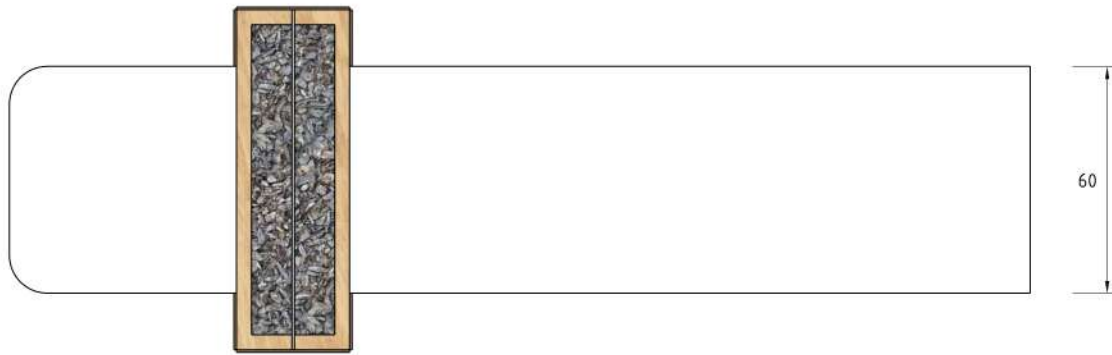
Ruang Terpilih 1 Potongan CC
Alternatif Terpilih

F1 Centro Tile Wood 50x50 No.49

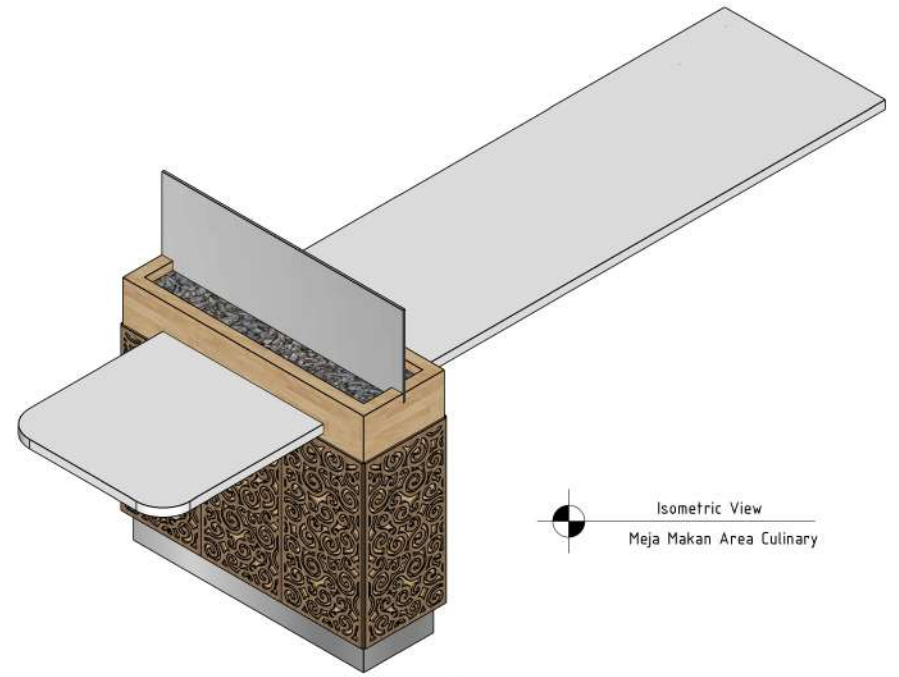
W1 Nippon Paint White Pearl N6719

W2 Syntetic Grass Preview No.091

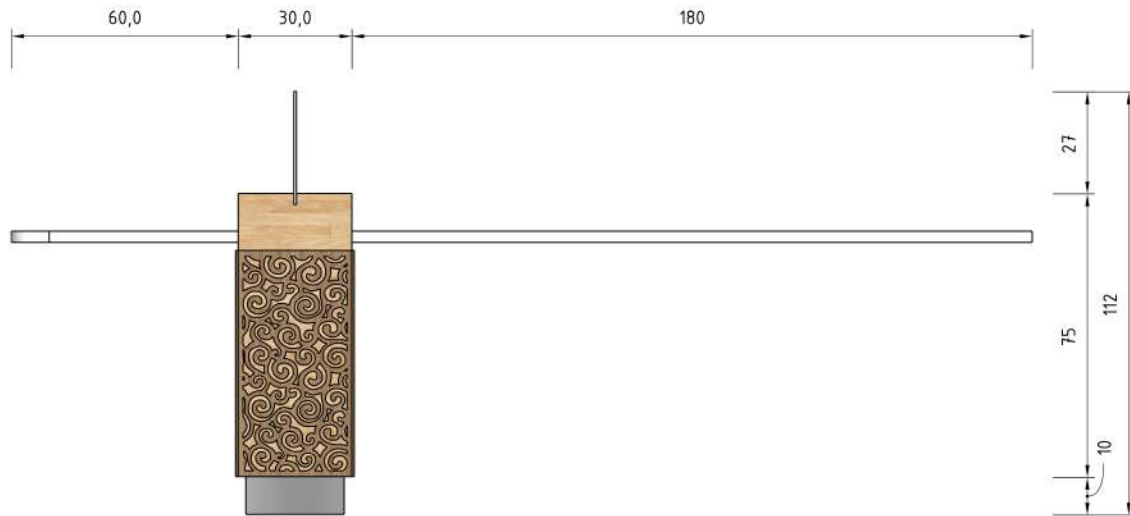
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKKBD - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPM : 0841644000009	Tanggal : 23 Jun 2020		11
Proyek	Dosen : Ir. Nani Rachmaniyah, M.T	Safuan/Skala : Cm / 1 : 50		
GALERI PASAR GEDE		GAMBAR POTONGAN CC RUANG TERPILIH 1		



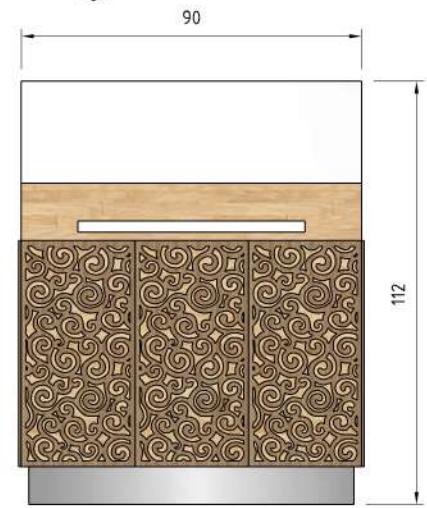
Top View
Meja Makan Area Culinary



Isometric View
Meja Makan Area Culinary

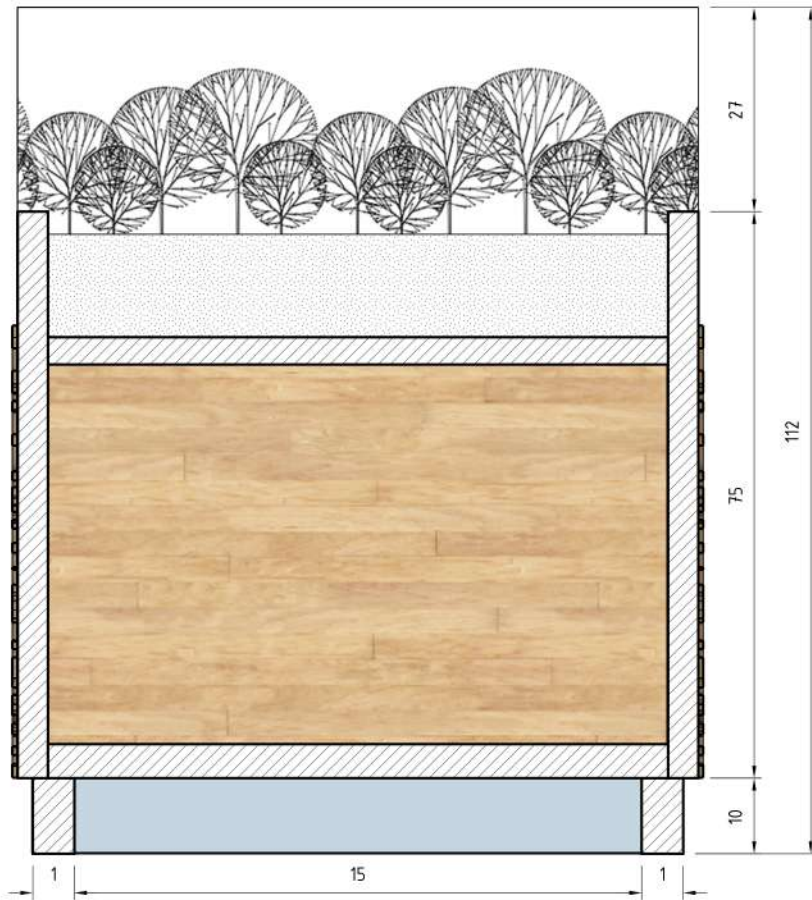


Front View
Meja Makan Area Culinary

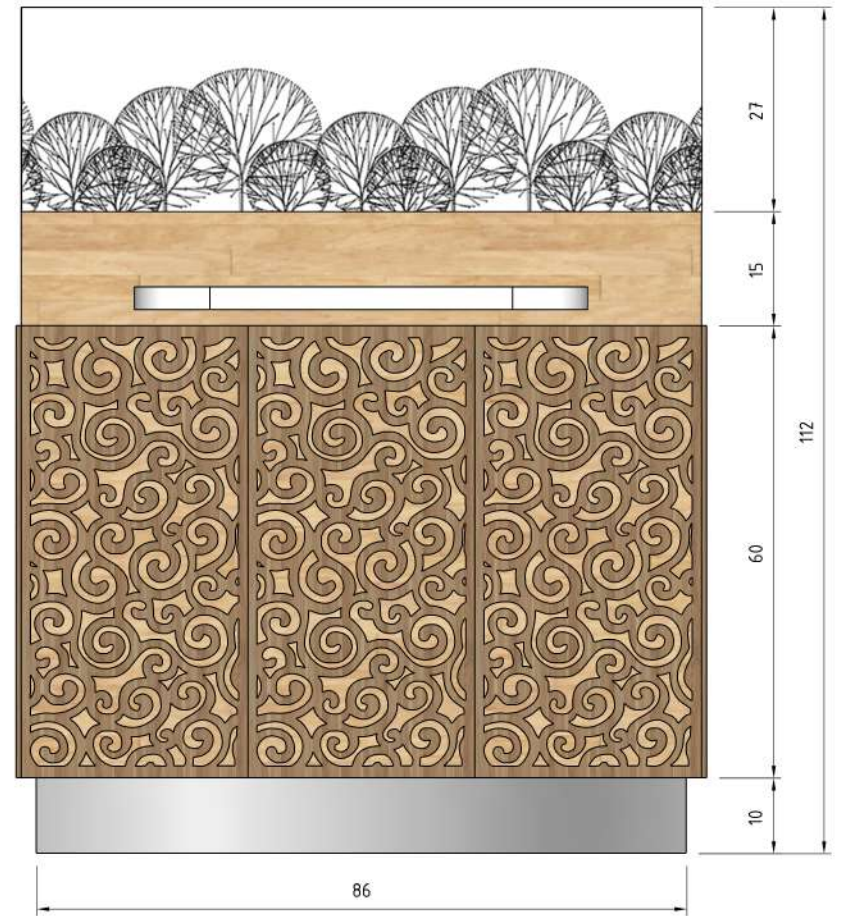


Right View
Meja Makan Area Culinary

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKKB - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPM : 084164000009	Tanggal : 23 Juni 2020		18
	Dosen : Ir. Nani Rachmaniyah, M.T	Safuan/Skala : Cm / 1 : 30		
Prayak	Galeri Pasar Gele		Furniture Area Culinary 1	

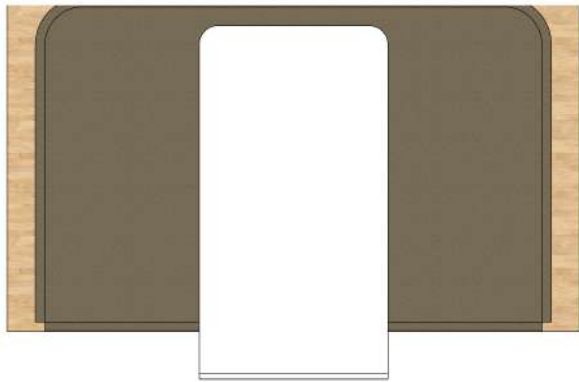


Section View
Detail Furniture Ruangn Terpilih 2

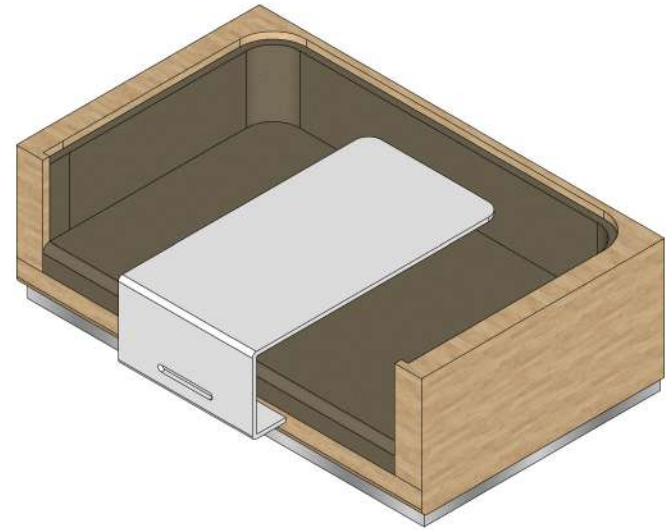


Meja Makan Area Culinary
Detail Furniture Ruangn Terpilih 2

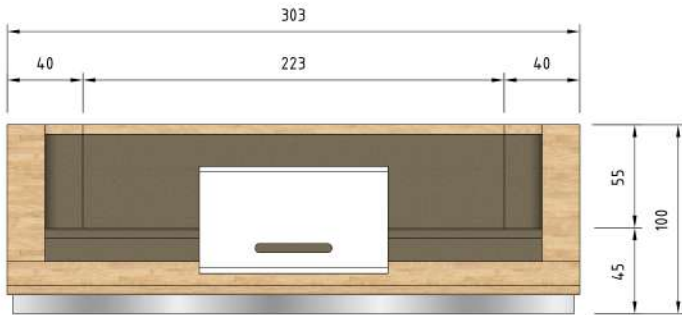
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKKBD - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPM : 084164000009	Tanggal : 23 Juni 2020		19
Proyek	Dosen : Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T	Satuan/Skala : Cm / 1 : 5	Garbar	
GALERI PASAR GEDE		FURNITURE AREA CULINARY 1		



Top View
Meja Lesehan Ruangn Terpilih 2



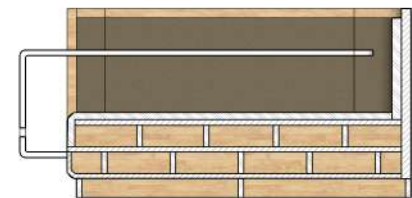
Isometric View
Meja Lesehan Ruangn Terpilih 2



Front View
Meja Lesehan Ruangn Terpilih 2

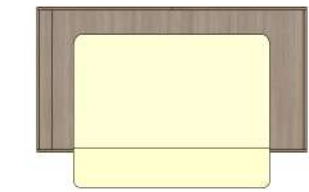


Right View
Meja Lesehan Ruangn Terpilih 2

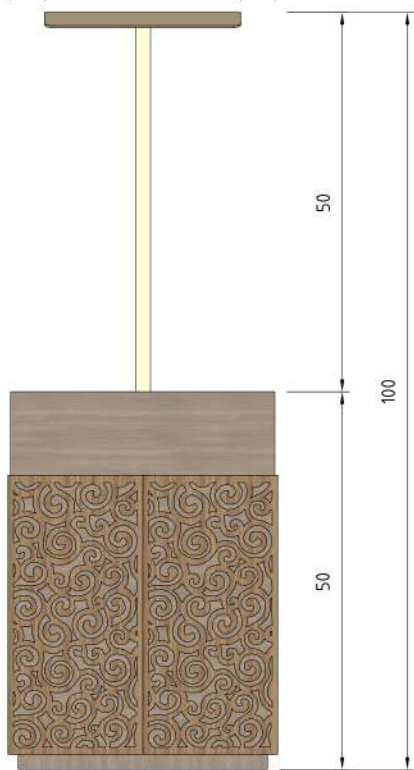
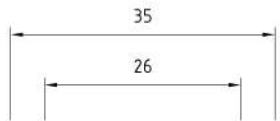


Section View
Meja Lesehan Ruangn Terpilih 2

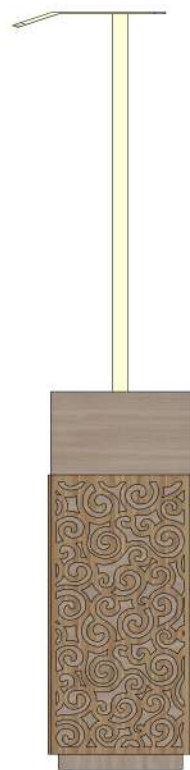
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKKB - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPM : 084164000009	Tanggal : 23 Jun 2020		20
Prayak	Dosen : Ir. Nani Rachmaniyah, M.T	Satuan/Skala : Cm / 1 : 20		
GALERI PASAR GEDE		FURNITURE AREA CULINARY 2		



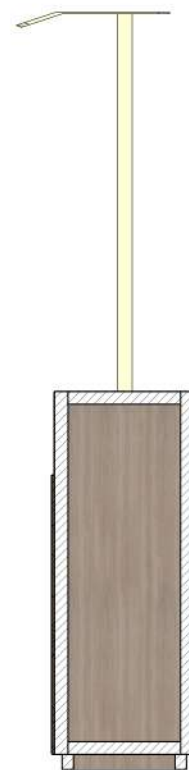
Top View
Information Display



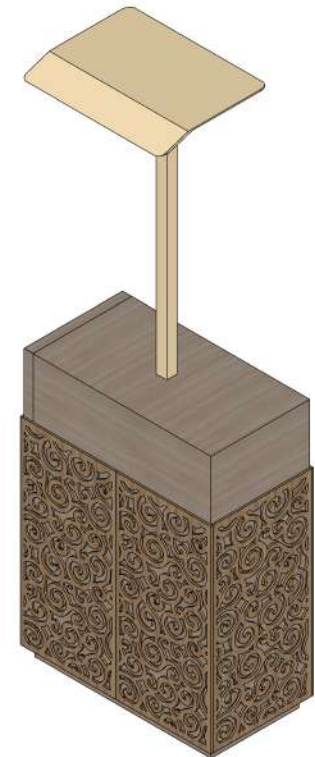
Front View
Information Display



Right View
Information Display

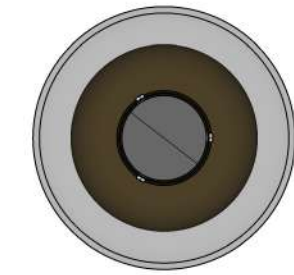


Section View
Information Display

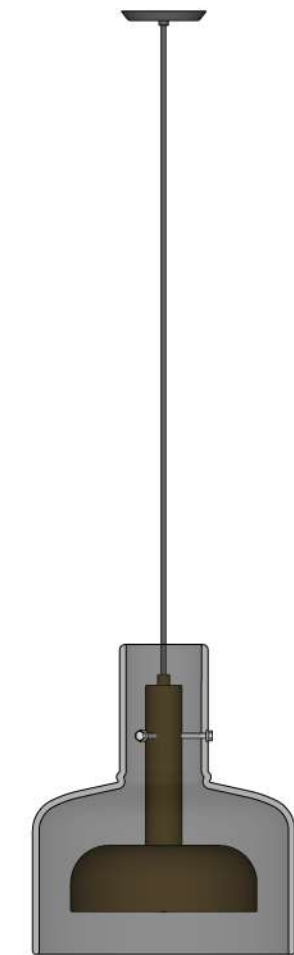


Isometric View
Information Display

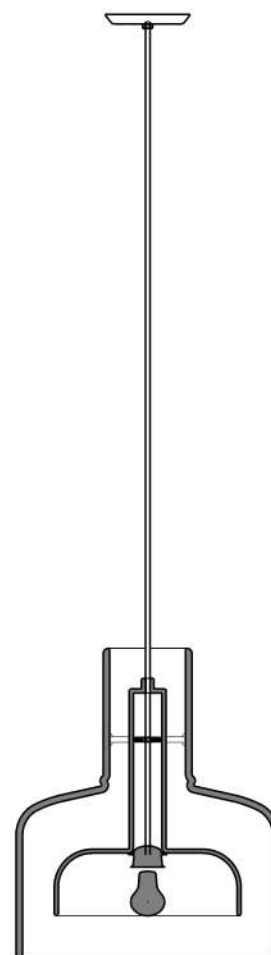
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKKBD - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPM : 084164000009	Tanggal : 23 Juni 2020		21
Prayek	Dosen : Ir. Nantik Rachmaniyah, M.T	Satuan/Skala : Cm / 1 : 5	Gambar	
GALERI PASAR GEDE			ELEMEN ESTETIS AREA CULINARY 1	



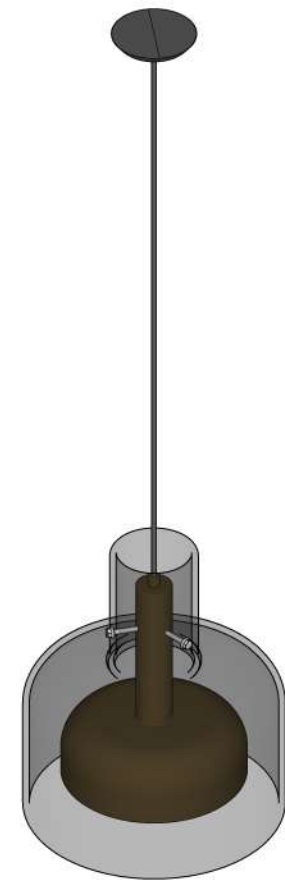
Top View
Hanging Lamp



Front View
Hanging Lamp

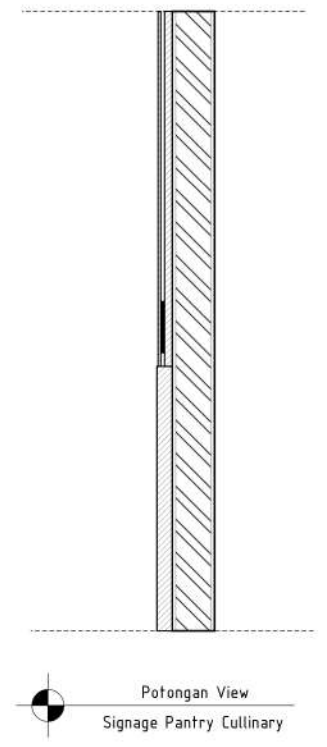
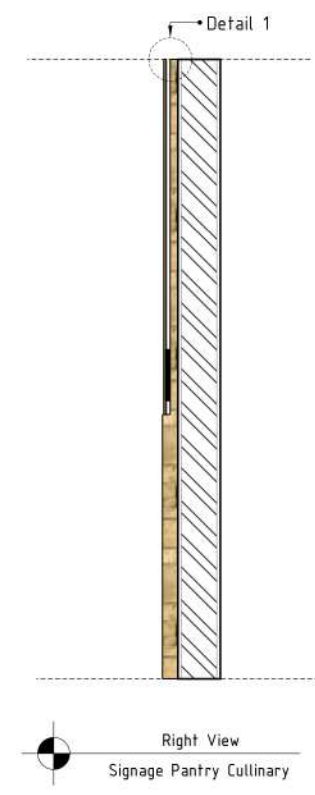
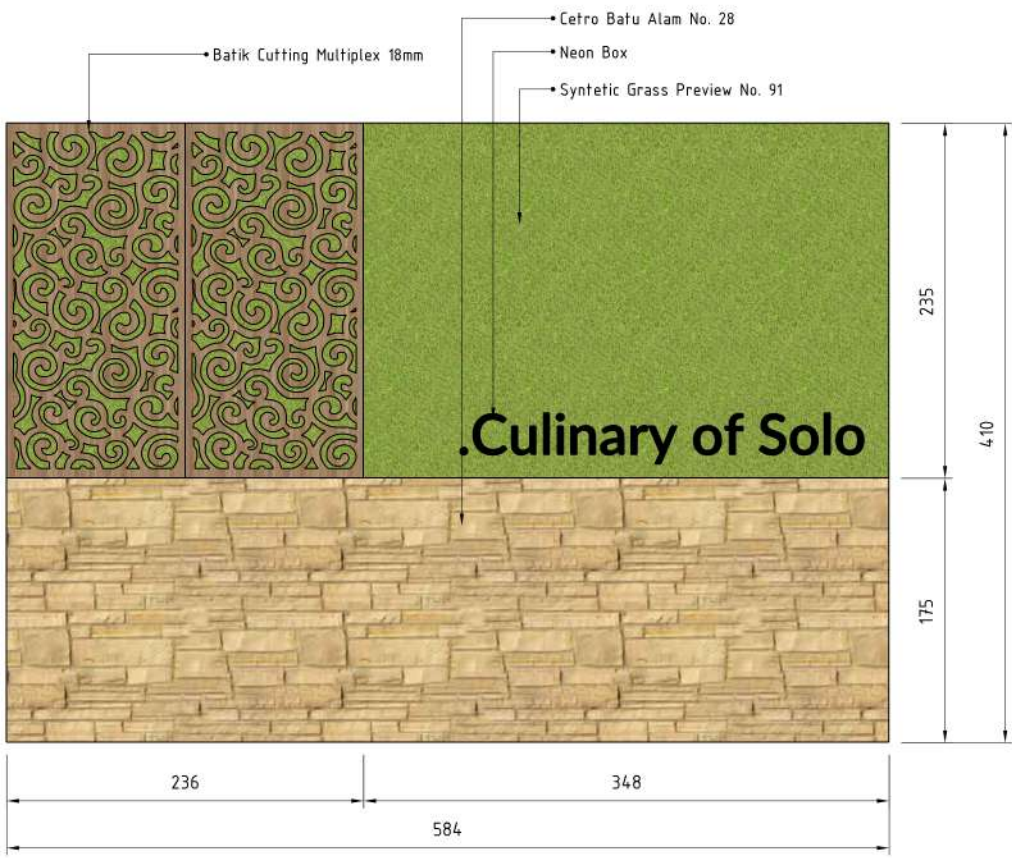
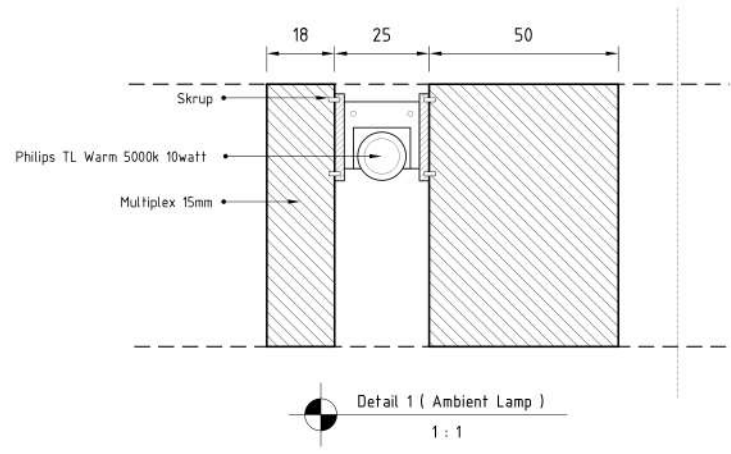
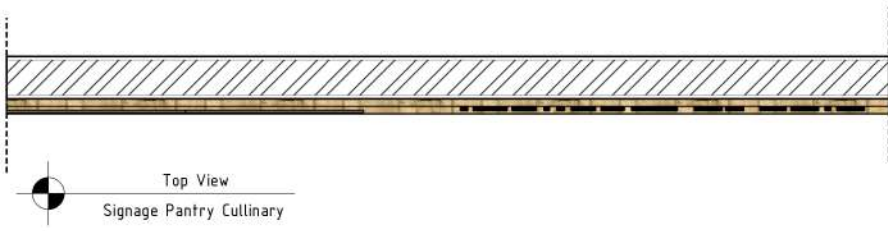


Section View
Hanging Lamp

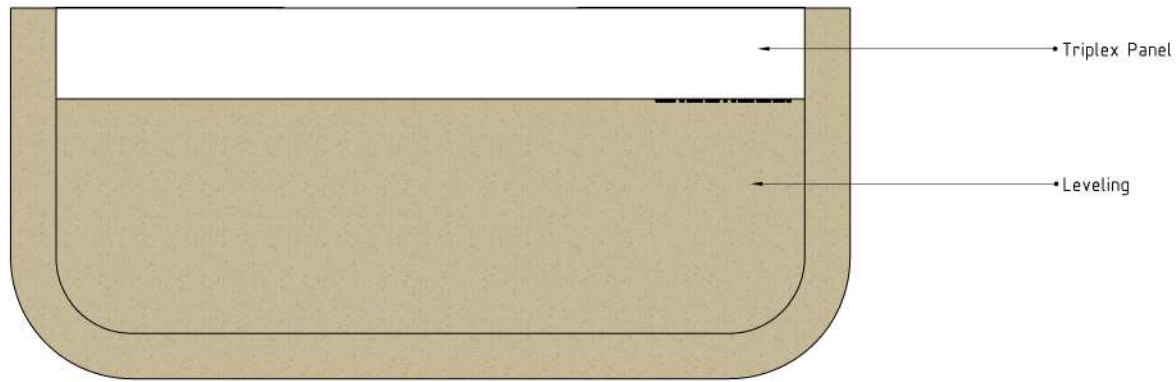


Isometric View
Hanging Lamp

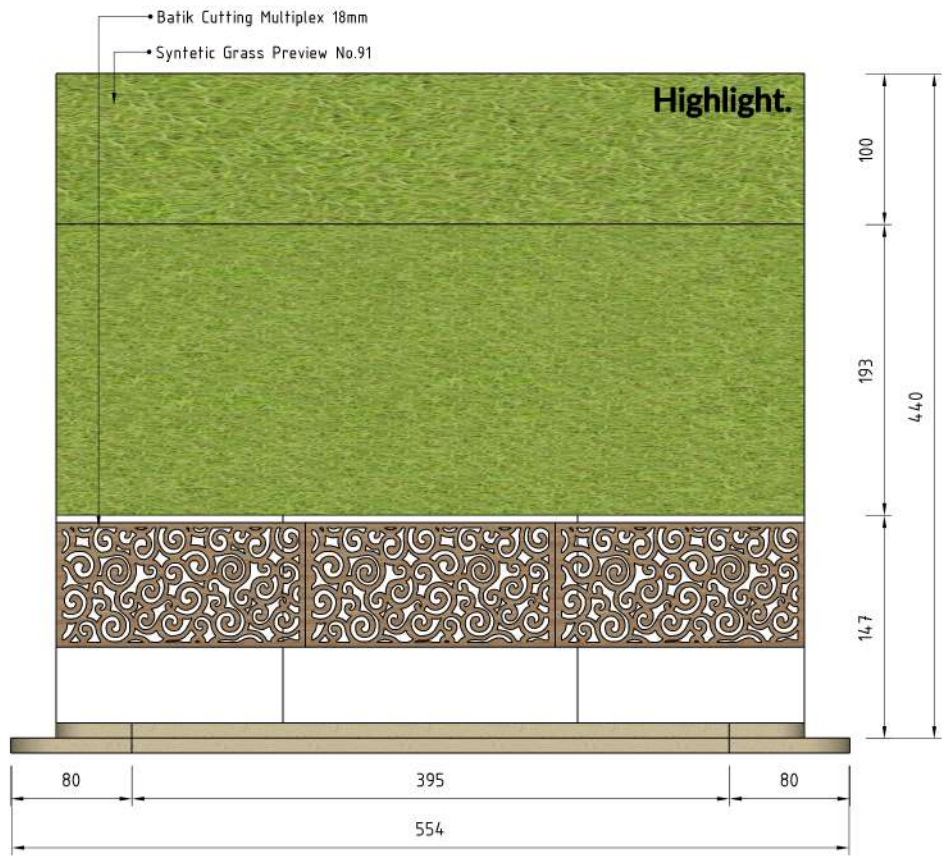
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKKB - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPM : 084164000009	Tanggal : 23 Juni 2020		22
Prayek	Dosen : Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T	Satuan/Skala : Cm / 1 : 5	Garbar	
GALERI PASAR GEDE			ELEMEN ESTETIS AREA CULINARY 2	



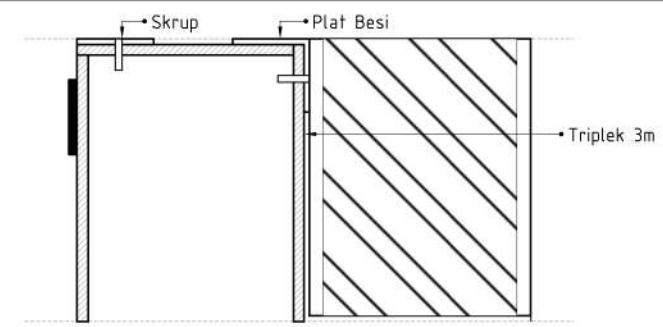
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPM : 084164000009	Tanggal : 23 Jun 2020		23
Proyek	Dosen : Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T	Satuan/Skala : Cm / 1 : 25		
GALERI PASAR GEDE		DETAIL ARSITEKTUR AREA CULINARY		



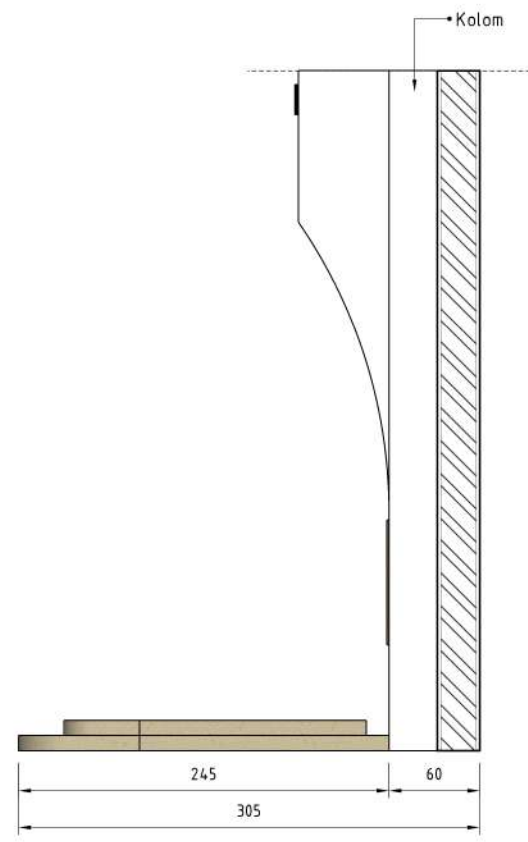
Top View
Highlight Display



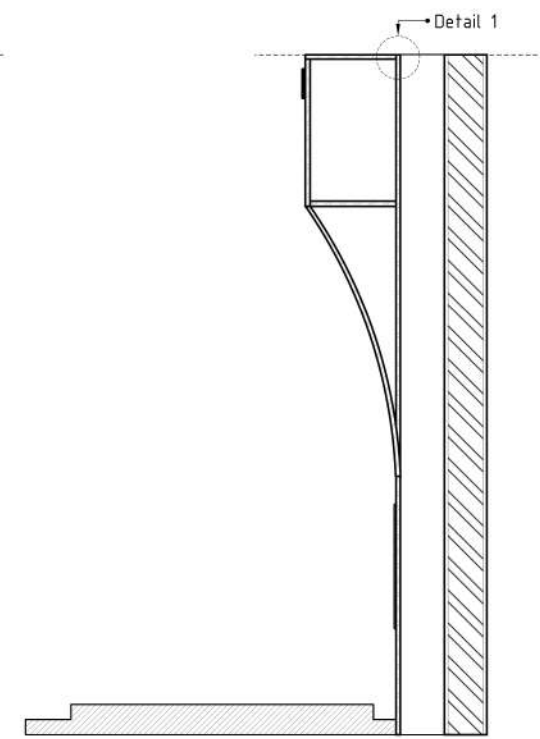
Front View
Highlight Display



Detail 1 (Pemasangan Panel)
1 : 10



Front View
Highlight Display



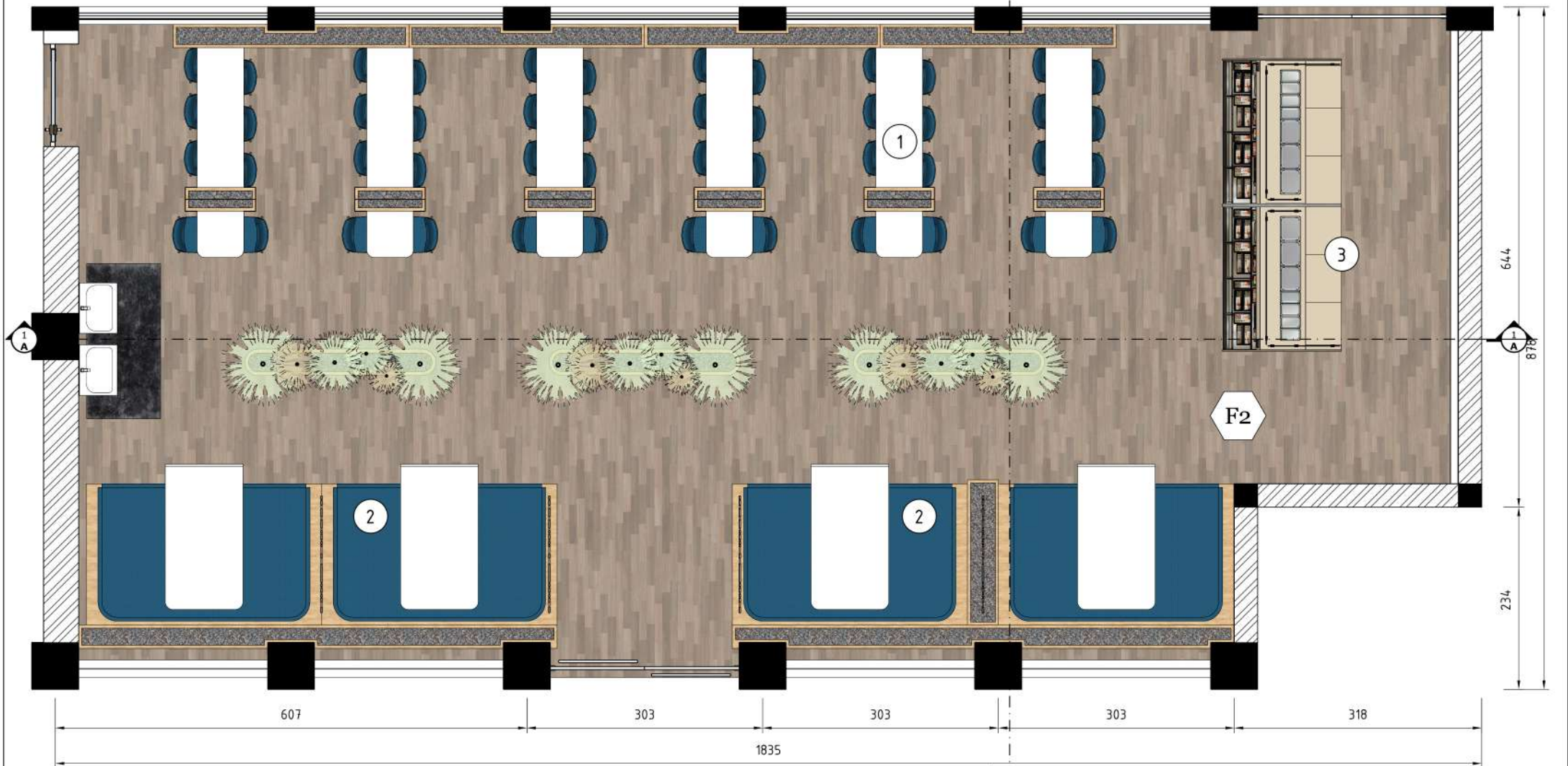
Front View
Highlight Display

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKKB - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPM : 0841644000009	Tanggal : 23 Jun 2020		24
Proyek	Dosen : Ir. Nani Rachmaniyah, M.T	Satuan/Skala : Cm / 1 : 25	Garbar	
GALERI PASAR GEDE			DETAIL ARSITEKTUR AREA GALLERY	

Keterangan Furniture :

B. Area Culinary

- ① Meja Makan 50x30 cm
Finishing : Duko + HPL
- ② Meja Makan Sofa 120x100 cm
Finishing : HPL + Skylamp Leather
- ③ Mini Parallel Pantry 200x150 cm
Finishing : HPL + Blurry Glass



Layout Ruang Terpilih 2
Alternatif Terpilih

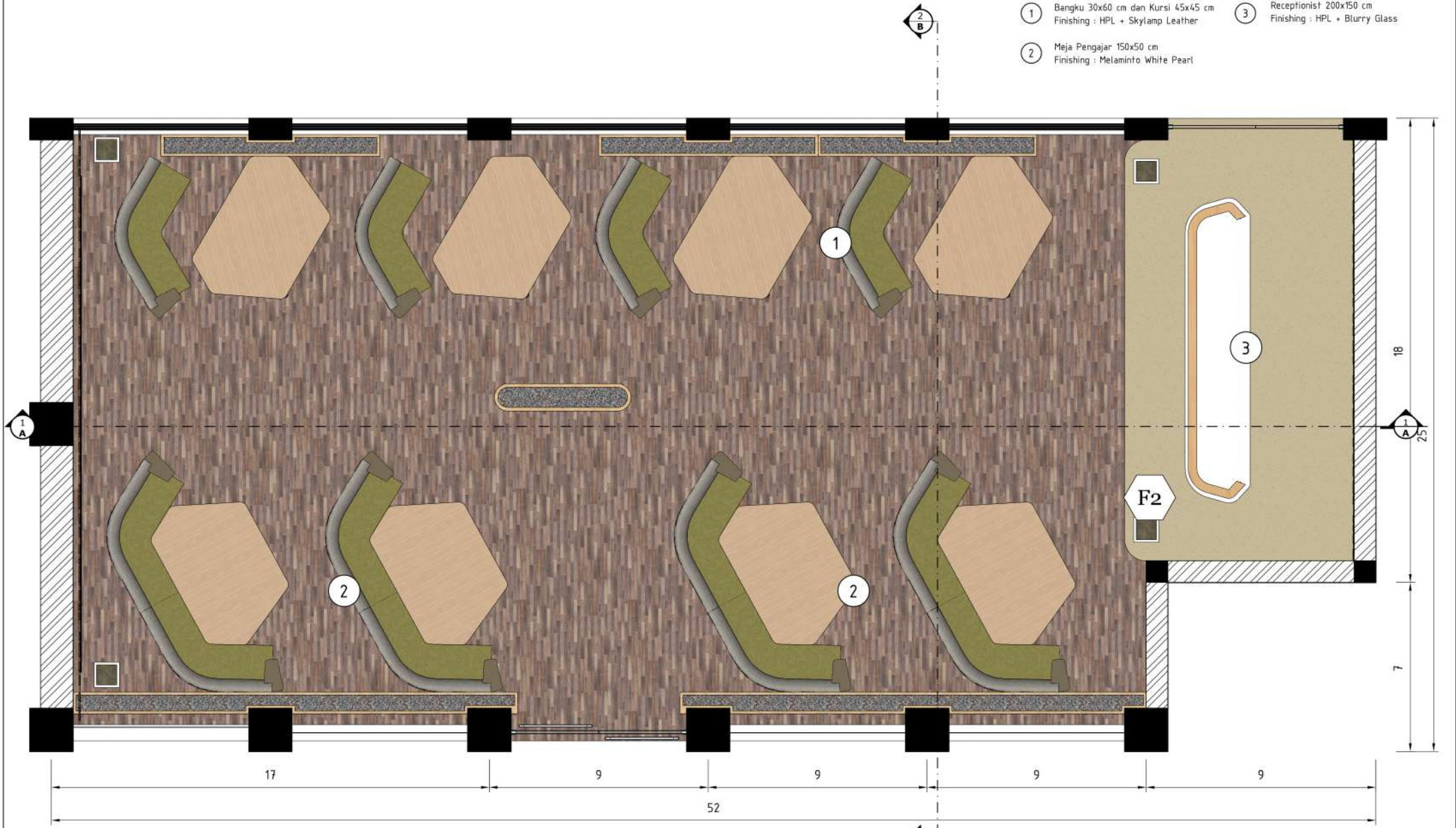
F2 Centro Tile Wood 50x50 No.63

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKKBD - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPM : 0841640200009	Tanggal : 23 Jun 2020		25
	Dosen : Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T	Satuan/Skala : Cm / 1 : 25		
Prayak	GALERI PASAR GEDE		GAMBAR LAYOUT RUANG TERPILIH 2	

Keterangan Furniture :

C. Area Training Workshop

- ① Bangku 30x60 cm dan Kursi 45x45 cm
Finishing : HPL + Skylamp Leather
- ② Meja Pengajar 150x50 cm
Finishing : Melaminto White Pearl
- ③ Receptionist 200x150 cm
Finishing : HPL + Blurry Glass



Layout Ruang Terpilih 3
Alternatif Terpilih

F2 Centro Tile Wood 50x50 No.63

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI-4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FKKB - ITS	Nama : Tio Sandi Agustian	Laboratorium : Lingkungan dan Perilaku	Paraf	Lembar
	NPM : 0841644000009	Tanggal : 23 Jun 2020		26
	Dosen : Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T	Satuan/Skala : Cm / 1 : 25		
Prnyak	GALERI PASAR GEDE		GAMBAR LAYOUT RUANG TERPILIH 3	



ABOUT ME

Comes from the teacher's family, raised and educated in a very disciplined manner. since childhood, I have a talent for drawing that exceeds children of my age. from childhood to adolescence, I continued to develop my talent until I became familiar with design in 2012. a few years after I graduated from junior high school, I increasingly developed my abilities in design, art and computers in high school, until 2015 I know that ITS has department of design. A year later In 2016, I was accepted through the SNMPTN line in department of Interior Design ITS . Now I finish my study In this September 2020.

CONTACT

Jl. Halmahera VII D -1 RT 08/RW 03
Kec. Jombang, Kab. Jombang

+62 857-3025-7384

sandityanjombang1997@gmail.com
sandiagustian009@gmail.com

FOLLOW ME

Tio Sandi Agustian

@agustiantio / @alvadinia

agustiantio.....