



TUGAS AKHIR - DI 184836

**DESAIN INTERIOR GEDUNG SKPB INSTITUT TEKNOLOGI  
SEPULUH NOPEMBER DENGAN KONSEP FUTURISTIK IKONIK  
ITS SEBAGAI SARANA BELAJAR INTERAKTIF**

FIRMANSYAH ISA MUSLIM  
NRP.0841134000015

Dosen Pembimbing  
Ir. Nanik Rachmaniyah, M. T

Departemen Desain Interior  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya 2020



TUGAS AKHIR - DI 184836

**DESAIN INTERIOR GEDUNG SKPB INSTITUT TEKNOLOGI  
SEPULUH NOPEMBER DENGAN KONSEP FUTURISTIK IKONIK  
ITS SEBAGAI SARANA BELAJAR INTERAKTIF**

**FIRMANSYAH ISA MUSLIM**  
NRP.0841134000015

Dosen Pembimbing  
Ir. Nanik Rachmaniyah, M. T

Departemen Desain Interior  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya 2020





FINAL PROJECT - DI 184836

**INTERIOR DESIGN OF SKPB INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH  
NOVEMBER BUILDING WITH ITS ICONIC FUTURISTIC CONCEPT  
AS AN INTERACTIVE LEARNING FACILITY**

**FIRMANSYAH ISA MUSLIM**  
NRP.0841134000015

Dosen Pembimbing  
Ir. Nanik Rachmaniyah, M. T

Department of Interior Design  
Faculty of Creative Design and Digital Business  
Ten November Institute of Technology  
Surabaya 2020



**LEMBAR PENGESAHAN**

**DESAIN INTERIOR GEDUNG SKPB  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
DENGAN KONSEP FUTURISTIK IKONIK ITS  
SEBAGAI SARANA BELAJAR INTERAKTIF**

**TUGAS AKHIR**

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:

**FIRMANSYAH ISA MUSLIM**

**NRP:08411340000015**

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir:



**Ir. NANIK RACHMANIYAH,**

**M. T NIP. 19651109.199002 2 001**





DESAIN INTERIOR GEDUNG SKPB INSTITUT TEKNOLOGI  
SEPULUH NOPEMBER DENGAN KONSEP FUTURISTIK IKONIK ITS  
SEBAGAI SARANA BELAJAR INTERAKTIF

NAMA : FIRMANSYAH ISA MUSLIM

NRP : 0841134000015

Pembimbing: Ir. Nanik Rachmaniyah, M. T

### ABSTRAK

ITS sebagai Institusi untuk membangun kesadaran kritis dan berfikir kreatif. ITS merupakan tempat yang kondusif untuk belajar dan membedah pengetahuan. Dengan berbagai fasilitas yang ada, hal ini sangat memudahkan mahasiswa untuk mencari pengetahuan yang diinginkannya. Mengingat hal itu, fasilitas di sebuah institusi pendidikan merupakan salah satu bagian penting yang perlu diperhatikan. Keberadaan sarana prasarana ini akan menunjang kegiatan akademik dan non akademik mahasiswa serta mendukung terwujudnya proses perkuliahan yang kondusif. Karakter kawasan gedung SKPB yang kalau ditata dengan baik akan memberikan manfaat lebih maksimal bagi masyarakat kampus dan lingkungan sekitar.

Desain interior adalah salah satu hal yang cukup penting dalam merancang suatu bangunan, khususnya dalam hal pembangunan ruang kelas. Lingkungan dalam sebuah sarana akademik akan sangat berpengaruh bagi pengguna didalamnya baik dari segi perilaku, sifat, dan pola pikirnya. Di Indonesia bisa dikatakan sedikit sekali sarana akademik seperti sekolah dan kampus yang benar-benar merepresentasikan bidang akademik tersebut. Sebagian besar kurang merespon bangunan atau desain ruang di dalamnya dengan aktivitas pengguna terutama bagi mahasiswa dan dosen. Respon dari bangunan maupun sebuah desain ruang gedung kampus dapat mempengaruhi kualitas aktivitas akademik.

Penerapan tema maupun gaya pada sebuah ruang merupakan salah satu hal krusial yang dipelajari di Program Studi Desain Interior. Seringkali mahasiswa belum bisa memahami dengan baik dan benar saat menerapkan sebuah tema maupun gaya seperti yang diajarkan para dosen dan juga yang terdapat pada literatur, sehingga tak jarang memunculkan perbedaan persepsi antara mahasiswa dan dosen. Mahasiswa harus memperbanyak referensi secara pribadi baik dari literatur maupun studi banding ke tempat yang menerapkan tema dan gaya yang kuat. Hal tersebut membuktikan bahwa visualisasi akan sebuah ruang berperan penting bagi mahasiswa dan juga dosen desain interior.

kampus desain interior memerlukan banyak perbaikan akan fasilitas yang dapat menunjang aktivitas akademik maupun non akademik. Khususnya bagi mahasiswa dan dosen agar saat berjalannya proses belajar mengajar, serta aktivitas diluar jam kuliah dapat terlaksana dan memiliki sarana prasarana yang baik. Melihat kondisi akan sebuah ruang memiliki peran penting untuk dapat memunculkan ambience yang baik bagi aktivitas akademik. Beberapa hal tersebut menarik penulis mengangkat proyek ini. Diharapkan proyek tersebut dapat memperbaiki fasilitas baik ruang kelas, studio, lobby, serta *sign system* pada Gedung SKPB sekaligus dapat mengedukasi mahasiswa, dosen, serta masyarakat umum dengan penerapan beberapa tema dan gaya yang baik dan benar pada setiap ruangan. Oleh karena itu, Penulis menggunakan konsep *interactive learning*, *experience* dan *exploration* dengan target utama adalah menarik banyak generasi muda untuk berkunjung. Konsep desain ini dihadirkan dalam seluruh elemen interior. Mulai dari penambahan fasilitas, pencahayaan, sirkulasi, teknologi yang digunakan, penyajian visual.

**Keyword: ITS, SKPB, UPMB, Mahasiswa, Interior.**





DESAIN INTERIOR GEDUNG SKPB INSTITUT TEKNOLOGI  
SEPULUH NOPEMBER DENGAN KONSEP FUTURISTIK IKONIK ITS  
SEBAGAI SARANA BELAJAR INTERAKTIF

NAMA : FIRMANSYAH ISA MUSLIM  
NRP : 0841134000015  
Pembimbing: Ir. Nanik Rachmaniyah, M. T

**ABSTRACT**

*ITS as an institution to build a critical awareness and creative thinking. ITS is a conducive place to learn and dissect knowledge. With various facilities, it is very easy for students to find the knowledge he wants. Considering that, facilities in an educational institution are one of the important parts that need to be considered. The existence of this infrastructure will support academic and non academic activities of students and support the realization of a conducive lecture process. The character of the building of the SKPB that is well laid out will provide more benefits for the campus community and the surrounding environment.*

*Interior design is one of the most important things in designing a building, especially in terms of classroom development. The environment in an academic facility will be very influential for the user in it in terms of behavior, nature, and mindset. In Indonesia, there are very few academic means such as schools and campuses that truly represent the academic field. Most are less responding to building or design space in it with user activities especially for students and lecturers. The response of buildings and a building design of the campus can affect the quality of academic activities.*

*The application of themes and styles in a space is one of the crucial things studied in the Interior design study Program. Often students can not understand well and correctly when applying a theme or style as taught by the lecturers and also in the literature, so as not infrequently raises the difference of perception between students and lecturers. Students should redistribute references in private both from literature and to comparative study to places that apply strong themes and styles. This proves that the visualization of a space plays an important role for students as well as lecturers of interior design.*

*The interior design campus requires a lot of improvements in the facilities that can support both academic and non academic activities. Especially for students and lecturers so that during the process of teaching and learning, as well as activities outside the school hours can be done and have good infrastructure. Seeing the condition of a space has an important role to be able to bring up a good ambience for academic activities. Some of these interesting authors took up this project. It is hoped that the project can improve the facilities of the classrooms, studios, lobby, and sign system at the SKPB building and can educate students, lecturers, and the general public with the application of several themes and styles are good and correct in every room. Therefore, authors use the concept of interactive learning, experience and exploration with the main target is attracting many young generations to visit. Starting from the addition of facilities, lighting, circulation, technology used, visual presentation.*

**Keyword: ITS, SKPB, UPMB, student, Interior**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan anugerahnya. Terimakasih kepada Dosen Pembimbing pihak UPMB ITS serta yang terlibat didalam institusi, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “DESAIN INTERIOR GEDUNG UPMB INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DENGAN DENGAN KONSEP FUTURISTIK IKONIK ITS SEBAGAI SARANA BELAJAR INTERAKTIF”. Laporan ini bertujuan untuk memenuhi tugas mata kuliah Desain Interior dan Ekonomi.

Penyusunan laporan ini dapat terselesaikan dengan baik tentunya tidak lepas dari peran, bantuan, dukungan serta bimbingan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Allah SWT., atas seluruh karunia dan lindungan-Nya.
2. Kedua Orang tua dan keluarga penulis, yang telah memberikan doa, kepercayaan, dan dukungan penuh.
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T selaku Ketua Departemen Desain Interior ITS.
4. Ibu Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T. selaku Dosen Koordinator Mata Kuliah Tugas Akhir Desain Interior Tahun Ajaran Genap 2019/2020 sekaligus Dosen Pembimbing Tugas Akhir Desain Interior yang telah dengan sabar ikhlas membimbing, serta memberikan ilmu yang bermanfaat hingga rangkaian Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
5. Seluruh pihak SKPB yang telah bersedia dan membantu serta membimbing penulis dalam pengumpulan data yang diperlukan., atas seluruh dukungan moril yang telah diberikan, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
6. Seluruh teman dan pihak yang telah membantu.

Penulis memiliki harapan yang besar agar Laporan ini dapat menjadi manfaat dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan menjadi salah satu referensi untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan untuk berbagai pihak khususnya dalam bidang DesainInterior.

Penulis sadar bahwa dalam membuat laporan ini masih banyak terdapat kekurangan. Namun penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan. Akhir kata, penulis meminta maaf bila terdapat kesalahan dalam penulisan atau pemilihan kata. Penulis mengucapkan terimakasih.

Surabaya, April2020

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<u>1.1</u> <u>LATAR ELAKANG</u> .....	1
<u>1.2</u> <u>RUMUSAN MASALAH</u> .....	2
<u>1.3</u> <u>TUJUAN</u> .....	2
<u>1.4</u> <u>BATASAN MASALAH</u> .....	3
<u>1.5</u> <u>MANFAAT</u> .....	3
<u>1.6</u> <u>RUANG LINGKUP</u> .....	3
<b>BAB II</b> .....	5
<b>STUDI PUSTAKA</b> .....	5
<u>2.1</u> <u>ITS</u> .....	5
<u>2.1.1</u> <u>Profile ITS</u> .....	5
<u>2.1.2</u> <u>LAMBANG ITS</u> .....	6
<u>2.1.3</u> <u>LOGO ITS</u> .....	8
<u>2.1.4</u> <u>VISI DAN MISI</u> .....	9
<u>2.2</u> <u>SKPB ITS</u> .....	9
<u>2.2.1</u> <u>SKPB</u> .....	9
<u>2.2.2</u> <u>Struktur Organisasi SKPB ITS</u> .....	10
<u>2.2.3</u> <u>Visi dan Misi</u> .....	10
<u>2.3</u> <u>RUANG RAPAT / RUANG SIDANG</u> .....	11
<u>2.3.1</u> <u>U-SHAPE</u> .....	11
<u>2.3.2</u> <u>BOARDROOM</u> .....	12
<u>2.3.3</u> <u>CLASSROOM</u> .....	12
<u>2.3.4</u> <u>TEATER</u> .....	13
<u>2.3.5</u> <u>BANQUET</u> .....	13
<u>2.4</u> <u>SMARTCLASS</u> .....	14
<u>2.4.1</u> <u>Definisi smart class / kelas pintar</u> .....	14

2.4.2	<u>Peran smart class</u> .....	15
2.4.3	<u>Akomodasi</u> .....	15
2.4.4	<u>Prinsip ruangkelas</u> .....	15
2.5	<u>MAHASISWA</u> .....	15
2.5.1	<u>Definisi</u> .....	15
2.5.2	<u>Peran dan Fungsi Mahasiswa</u> .....	16
2.6	<u>FUTURISTIK</u> .....	16
2.7	<u>STUDIPEMBANDING</u> .....	20
2.7.1	<u>Ruang Sidang Utama Departemen Teknik Sipil</u> .....	20
	<u>Perlengkapan</u> .....	20
2.7.2	<u>Smart class FTUI</u> .....	20
<b>BAB III</b> .....		23
<b>METODE DESAIN</b> .....		23
3.1	<u>BAGAN METODE DESAIN</u> .....	23
3.2	<u>TAHAP PENGUMPULAN DATA</u> .....	24
3.2.1	<u>Data Primer</u> .....	24
3.2.2	<u>Studi Literatur</u> .....	25
3.3	<u>TAHAP ANALISA DATA</u> .....	25
3.3.1	<u>Analisa Hasil Observasi</u> .....	25
3.3.2	<u>Analisa Hasil Kuisisioner</u> .....	26
a.	<u>Populasi</u> .....	27
b.	<u>Sampel</u> .....	27
	<u>Penjabaran Variabel Kata Kunci menurut UNESCO</u> .....	27
	<u>Faktor yang Mempengaruhi Persepsi (Robbin, 2003)</u> .....	28
3.4	<u>TAHAP PENGAMBILAN KEPUTUSAN</u> .....	29
<b>BAB IV</b> .....		31
4.1	<u>STUDI PENGGUNA</u> .....	31

4.2	<u>TUDI KEBUTUHAN RUANG DAN AKTIVITAS</u> .....	31
4.3	<u>HUBUNGAN RUANG</u> .....	32
4.4	<u>KESIMPULAN HASIL WAWANCARA</u> .....	32
4.5	<u>KONSEP DESAIN</u> .....	33
4.5.1	<u>Konsep Makro</u> .....	33
4.5.1	<u>Konsep Mikro</u> .....	33
<u>BAB V</u> .....		39
5.1	<u>ALTERNATIF LAYOUT</u> .....	39
5.1.1	<u>Alternatif Layout 1</u> .....	39
5.1.2	<u>Alternatif Layout 2</u> .....	40
5.1.3	<u>Alternatif Layout 3</u> .....	40
	<u>Gambar 5. 3 Alternatif 3</u> .....	40
5.1.4	<u>Pemilihan Alternatif Layout</u> .....	41
5.2	<u>PENGEMBANGAN LAYOUT TERPILIH</u> .....	42
<u>BAB VI</u> .....		43
<u>KESIMPULAN</u> .....		43
<u>DAFTAR PUSTAKA</u> .....		44
<u>LAMPIRAN</u> .....		45
	<u>Foto Eksisting Exterior Gedung SKPB</u> .....	45
	<u>Foto Eksisting Interior Gedung SKPB</u> .....	46
<u>BERITA ACARA</u> .....		78
<u>SIDANG TUGAS AKHIR</u> .....		78
<u>DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR</u> .....		78
<u>SEMESTER GENAP 2019/2020</u> .....		78
<u>BIOGRAFI PENULIS</u> .....		81





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.....	5
Gambar 2.2.....	7
Gambar 2.3.....	7
Gambar 2.4.....	8
Gambar 2.5.....	11
Gambar 2.6.....	12
Gambar 2.7.....	12
Gambar 2.8.....	13
Gambar 2.9.....	14
Gambar 2. 10.....	14
Gambar 2. 11.....	18
Gambar 2. 12.....	19
Gambar 2. 13.....	20
Gambar 2. 14.....	21
Gambar 2. 15.....	22
Gambar 3.1.....	23
Gambar 3.2.....	27
Gambar 4.1.....	33
Gambar 4.2.....	34
Gambar 4.3.....	36
Gambar 4.4.....	37
Gambar 4.5.....	38
Gambar 5.1.....	39
Gambar 5.2.....	40
Gambar 5.3.....	40
Gambar 5.4.....	42
Gambar 5.5.....	42



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisa arsitektur futuristik .....	18
Tabel 3. 1 Penjabaran Variabel .....	28
Tabel 3. 2 Faktor yang Mempengaruhi .....	29
Tabel 4. 1 4.2 Studi Kebutuhan Ruang Dan 1.....	31
Tabel 5. 1 Alternatif Layout 1 .....	39
Tabel 5. 2 Pemilihan Alternatif Layout 2 .....	41





## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. LATAR ELAKANG**

Kampus sebagai Institusi untuk membangun kesadaran kritis dan berfikir kreatif. Kampus merupakan tempat yang kondusif untuk belajar, menggali, dan membedah pengetahuan. Dengan berbagai fasilitas yang ada, hal ini sangat memudahkan mahasiswa untuk mencari pengetahuan yang diinginkan. Mengingat hal itu, fasilitas di sebuah institusi pendidikan merupakan salah satu bagian penting yang perlu diperhatikan. Keberadaan sarana prasarana ini akan menunjang kegiatan akademik dan non akademik mahasiswa, serta mendukung terwujudnya proses perkuliahan yang kondusif. Karakter kawasan gedung SKPB yang kalau ditata dengan baik akan memberikan manfaat lebih maksimal bagi masyarakat kampus dan lingkungan sekitarnya.

Desain interior adalah suatu hal yang sangat penting dalam perancangan suatu bangunan dan menciptakan suasana ruangan yang tidak hanya indah untuk dilihat, namun juga nyaman untuk digunakan. Khususnya dalam hal pembangunan ruang kelas. Dengan menerapkan desain interior akan berujung pada visualisasi dan tingkat kenyamanan yang sangat berkualitas juga berkelas. Dengan menerapkan desain interior didalam ruang kelas maka akan sangat berpengaruh bagi pengguna baik dari segi perilaku, sifat, hingga pola pikirnya. Di Indonesia bisa dikatakan sedikit sekali sarana akademik seperti sekolah dan kampus yang benar-benar merepresentasikan bidang akademik tersebut. Sebagian besar kurang merespon bangunan atau desain ruang di dalamnya dengan aktivitas pengguna terutama bagi mahasiswa dan dosen. Respon dari bangunan maupun sebuah desain ruang gedung kampus dapat mempengaruhi kualitas aktivitas akademik.

Penerapan tema maupun gaya pada sebuah ruang merupakan salah satu hal krusial yang dipelajari di Program Studi Desain Interior. Seringkali mahasiswa belum bisa memahami dengan baik dan benar saat menerapkan sebuah tema maupun gaya seperti yang diajarkan para dosen dan juga yang terdapat pada literatur, sehingga tak jarang memunculkan perbedaan persepsi antara mahasiswa dan dosen. Mahasiswa harus memperbanyak referensi secara pribadi baik dari literatur maupun studi banding ke tempat yang menerapkan tema dan gaya yang kuat. Hal tersebut membuktikan bahwa visualisasi akan sebuah ruang berperan penting bagi mahasiswa dan juga dosen desain interior.

Fasilitas di sebuah institusi merupakan salah satu bagian penting yang perlu diperhatikan. Keberadaan sarana prasarana ini akan menunjang kegiatan akademik dan non akademik mahasiswa serta mendukung terwujudnya proses perkuliahan yang kondusif. Jurusan desain interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember memiliki visi yaitu menjadi program studi dengan reputasi internasional dalam bidang desain interior terutama yang menunjang industri kreatif yang berwawasan



lingkungan dan budaya nasional sehingga dalam jangka panjang program studi ini akan dikembangkan bidang Studi Desain Interior Transportasi (interior dinamis), khususnya transportasi kelautan yang menjadi ciri khas ITS. Untuk mewujudkan visi tersebut diperlukan misi yang kuat yaitu memberikan kontribusi nyata terhadap perkembangan ilmu desain interior dan penerapannya untuk kesejahteraan masyarakat melalui kegiatan pendidikan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat dan pengelolaan sistem berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Gedung yang dikelola tersebut terdiri atas empat lantai. Lantai dasar untuk perkuliahan umum, lantai 2 customer service, lantai 3 untuk laboratorium dan lantai 4 untuk laboratorium. Selama ini, usaha untuk perbaikan ruang masih diupayakan. Hal tersebut mengingat tuntutan ruang belajar yang representatif dengan kegiatan belajar di jurusan desain interior sangat tinggi. Namun seringkali fasilitas yang disediakan terlalu monoton. Fasilitas yang perlu didesain ulang salah satunya di gedung SKPB untuk kelas internasional dan customer service. Perancangan fasilitas ruang di buat melalui pengalaman belajar, survei, observasi lokasi, wawancara dan analisis lokasi yang akan di gunakan, mencari solusi konsep desain membuat desain dan prototype. Fasilitas ruangan yang dirancang agar dapat memenuhi kebutuhan aktivitas akademis mahasiswa dan juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih efisien nyaman dan produktif. Perancangan fasilitas ruang merupakan salah satu upaya pemenuhan kebutuhan mahasiswa ITS agar nyaman dalam belajar.

## **1.1 RUMUSAN MASALAH**

Rumusan masalah:

1. Ruang rapat, ruangX rapat yang digunakan untuk pertemuan dan membahas suatu hal, sangat dibutuhkan bagi pengajar maupun staff. Adanya ruang rapat pada gedung SKPB, para pengajar maupun staff dapat lebih efektif dalam melakukan kegiatan sidang.
2. Kurangnya keselarasan desain antar ruangan pada gedung SKPB, maka perlu adanya pengkomposisian dan perpaduan konsep interaktif dengan desain yang futuristik.
3. Proses belajar mengajar pada ruangan digedung SKPB kurang efisien. Maka perlu adanya penambahan fungsi fasilitas terhadap gedung SKPB agar kegiatan belajar mengajar lebih efisien dan bersemangat.

## **1.2 TUJUAN**

1. Merancang fasilitas edukasi interaktif yang canggih dan mengasyikkan
2. Menghadirkan suasana eksplorasi pada gedung SKPB dengan penataan layout, pemilihan objek, penetapan tema dan pemilihan material
3. Meningkatkan tingkat efektifitas para staff maupun pengajar dan mahasiswa dalam melakukan kegiatan sidang
4. Mengubah tema dan memadukan fasilitas edukasi interaktif, suasana kodusif dan desain yang berkesan



5. Merencanakan fasilitas tambahan untuk gedung SKPB

### **1.3 BATASAN MASALAH**

1. Lebih mengutamakan pembahasan mengenai elemen - elemen desain interior dan tidak mencakup masalah arsitektur maupun struktur bangunan.
2. Pemakaian elemen interior yang menenangkan.
3. Lebih memprioritaskan untuk memaksimalkan penggunaan ruang yang menunjang kebutuhan pengguna.

### **1.4 MANFAAT**

Penulisan laporan perancangan diharapkan dapat membawa manfaat bagi:

1. Instansi

Menjalankan visi dan misi subdirektorat koordinasi perkuliahan bersama ITS, sekaligus berkontribusi di bidang akademik

2. Institusi

Laporan ini dapat dijadikan sebagai masukan dan bahan studi dalam pengembangan Institut Teknologi Sepuluh Nopember dibidang akademik.

3. Jurusan Desain Interior

Laporan ini dapat dijadikan masukan pengetahuan dengan tujuan perkembangan serta kemajuan dalam desain, khususnya desain interior

4. Penulis

Laporan ini dapat menjadikan pola pikir penulis semakin baik dalam proses perancangan desain serta memperluas dan memperbaiki pemahaman terutama terhadap desain sarana dan prasarana pendidikan

5. Pembaca

Laporan ini diharapkan dapat memberi masukan dan tambahan ilmu dalam dunia kerja nyata, serta dapat memahami dan juga mengaplikasikan dengan baik teori yang didapat dengan keadaan dilapangan.

### **1.5 RUANG LINGKUP**

1. Tidak mengubah struktur utama bangunan.
2. Tidak merubah sistem plumbing hanya merubah sistem pencahayaan dan elektronika.
3. Tidak membahas mengenai manajemen SKPB.





## **LAPORAN TUGAS AKHIR DI 184836**

Firmansyah Isa Muslim, NRP 08411340000015

---



## **BAB II**

### **STUDI PUSTAKA**

#### **2.1 ITS**

##### **2.1.1 Profile ITS**



**Gambar 2. 1**

Nama Instansi	: Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Diresmikan : 10 November 1957
Alamat Jawa Timur Kode Pos	: Jl. Teknik Kimia, Keputih, Kec. Sukolilo, Kota SBY, : 60111
Telephone	: 031 5994251-54, 5947274,5945472
Fax	: 031-5923465,5947845
E-mail	: <a href="mailto:humas@its.ac.id">humas@its.ac.id</a>
Website	: <a href="http://www.its.ac.id">www.its.ac.id</a>

Institut Teknologi Sepuluh Nopember atau biasa dikenal dengan ITS merupakan perguruan tinggi unggulan bidang sains dan teknologi di Indonesia. Pada tahun 2019 ITS menduduki peringkat 4 Perguruan Tinggi terbaik di Indonesia dan dinyatakan sebagai Perguruan Tinggi Negeri Berbadan Hukum (PTN-BH) terbaik dalam Pelaksanaan Program, Kegiatan, dan Anggaran. ITS juga menerima Penghargaan Widyapadi (peringkat 3) sebagai Perguruan Tinggi terinovasi dan Penghargaan SINTA untuk kategori publikasi terbanyak. Di level internasional, ITS menduduki peringkat ke-3 terbaik Perguruan Tinggi di Indonesia versi Times Higher Education (THE) World University Ranking tahun 2019 dan 2020. Sedangkan, di level Asia Pasifik, ITS menduduki peringkat 201+.



Berikut merupakan *timeline* perkembangan Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

10 November 1957 - Peresmian yayasan oleh Presiden Soekarno dengan menandatangani Piagam Perguruan Teknik 10 Nopember Surabaya. Dua departemen yang dibuka, yaitu Departemen Teknik Sipil dan Departemen Teknik Mesin. **(1957)**

3 November 1960 – Perubahan nama menjadi Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) dengan status sebagai Perguruan Tinggi Negeri berdasar SK Menteri Pendidikan Pengajaran dan Kebudayaan No. 93367/UU **(1960)**

Dies natalis pertama berdasar SK Menteri no. 9 tahun 1961 jatuh pada tanggal 10 November. Perubahan status disertai penambahan menjadi lima fakultas, yaitu Fakultas Teknik Sipil, Teknik Mesin, Teknik Kimia, Teknik Elektro, dan Teknik Perkapalan. **(1961)**

Pembukaan dua fakultas baru yaitu Fakultas Teknik Arsitektur dan Fakultas Ilmu Pasti dan Alam sesuai SK Mendikbud no. 72 tahun 1965. **(1965)**

Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) memiliki lima fakultas yaitu Fakultas Teknik Industri, Fakultas Teknik Perkapalan, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, dan Fakultas Non-Gelar Teknologi. **(1983)**

Perubahan jumlah fakultas menjadi empat fakultas saja yaitu Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA), Fakultas Teknologi Industri (FTI), Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan (FTSP), dan Fakultas Teknologi Kelautan (FTK). **(1991)**

Pengelolaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) PTNBH secara penuh dengan SOTK baru disertai perubahan jumlah fakultas dari lima fakultas menjadi delapan fakultas pada Januari dan sepuluh fakultas pada September 2017. **(2017)**

Terjadi perampingan Fakultas menjadi 7 Fakultas. FTSPK hadir membawahi 6 Departemen: Teknik Sipil, Arsitektur, Teknik Lingkungan, Perancangan Wilayah Kota, Teknik Geomatika, Teknik Geofisika. **(2020)**

Sumber: Fair Trade Foundation, 2013

### 2.1.2 LAMBANG ITS

Lambang dan Logo Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) dibedakan penampilan penggunaannya. Lambang ITS digunakan untuk kegiatan internal kampus yang bersifat akademik, sedangkan logo ITS dipergunakan untuk keperluan eksternal, seperti public relation, public image, dan sebagainya.



**Gambar 2. 2**

Berdasarkan Statuta Institut Perguruan Tinggi Negeri Sepuluh Nopember Surabaya (ITS).

Lambang ITS digunakan untuk kepentingan internal didalam kampus ITS, seperti penggunaan dalam spanduk acara di dalam kampus dan penulisan makalah atau karya ilmiah.

- Roda teknik berwarna biru tua dan biru muda mengandung makna perjuangan kepahlawanan bangsa yang suci menjamin harapan kepada kader bangsa yang berbudi pekerti luhur di dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
- Tugu Pahlawan Surabaya berwarna putih perak mengandung makna semangat kepahlawanan Sepuluh Nopember.
- Bunga wijaya kusuma berwarna kuning emas mengandung makna lambang kehidupan.



**Gambar 2. 3**



### 2.1.3 LOGO ITS

Sedangkan logo ITS terdiri dari lambang ITS berwarna putih di dalam perisai, tulisan ITS berwarna biru berbentuk tegas, artistik dan sederhana, serta tulisan Institut Teknologi Sepuluh Nopember berwarna biru. Logo ITS memiliki makna sebagai berikut:



Gambar 2. 4

- Lambang ITS berwarna putih di dalam perisai, mengandung makna semangat membangun kompetensi generasi muda dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni agar selalu tertanam dan terbingkai di dalam hati seluruh sivitas akademika dan tenaga kependidikan.
- Tulisan “ITS” berwarna biru mengandung makna visi ITS seluas dan setinggi langit lazuardi dan selalu dapat beradaptasi dengan perubahan.
- Tulisan “ITS” berbentuk tegas, artistik dan sederhana, dan mengandung makna pengalaman dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, kekuatan sejarah, dan senioritas ITS semakin mempunyai daya saing.

### 2.1.4 VISI DAN MISI

#### VISI

Menjadi Fakultas yang mendukung ITS menjadi perguruan tinggi dengan reputasi internasional dalam bidang Teknik Sipil, Arsitektur, Teknik Lingkungan, Perencanaan Wilayah Kota dan Kebumihan yang berwawasan lingkungan.



## MISI

Memberikan kontribusi yang signifikan untuk ITS sebagai World Class University dan berkontribusi Nasional dalam bidang Teknik Sipil, Arsitektur, Teknik Lingkungan, Perencanaan Wilayah Kota dan Kebumihan sesuai keunikan masing masing melalui kegiatan pendidikan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat dengan manajemen yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

## 2.2 SKPB ITS

Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Gedung Pasca Sarjana Lt.2

Kampus ITS Sukolilo, Surabaya, 60111

Pejabat :

**Prof. Ir. Achmad Zubaydi, M.Eng., Ph.D**

Alamat :

Gedung Pascasarjana Lantai 2 Kampus ITS

Website : [www.its.ac.id](http://www.its.ac.id)

Email : [dir.akademik@its.ac.id](mailto:dir.akademik@its.ac.id)

Telepon :0

### 2.2.1 SKPB

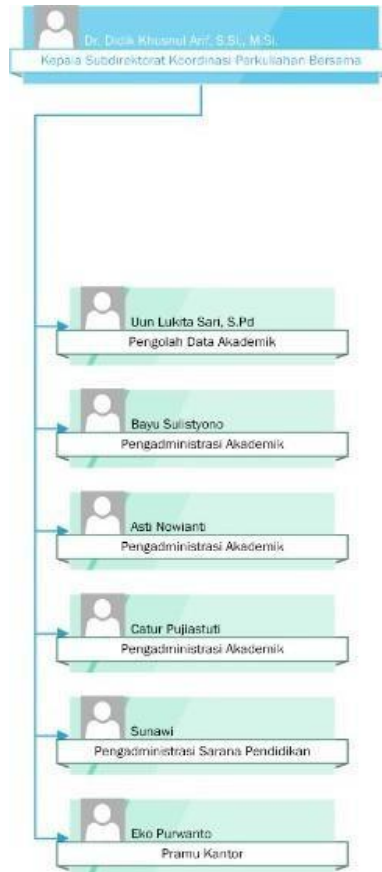
Subdirektorat koordinasi perkuliahan bersama merupakan bagian yang dibawah di direktorat pendidikan ITS. Pelayanan kegiatan perkuliahan bersama SKPB mengalami perubahan nama, diantaranya UPMB, PMKB dan UPT. PMKB, SPKB, pada tahun 2020 menjadi Subdirektorat Koordinasi Perkuliahan Bersama. Pada lantai pertama akan terdapat empat ruangan perkuliahan. Sedangkan lantai dua akan menjadi tempat Laboratorium Komputer, lantai tiga Laboratorium Optik dan fisika dasar dan lantai empat terdapat Laboratorium Mekanika.

TPB sendiri merupakan salah satu program ITS yang bertujuan untuk membuat mahasiswa baru tahun pertama di ITS menjadi saling kenal satu sama lain. Sehingga dapat meminimalisasi terjadinya gesekan antar jurusan. Selain itu untuk efektifitas. Karena materi kuliah sama, mahasiswa dari berbagai jurusan dapat dikumpulkan menjadi satu. Dengan adanya gedung SKPB ini sebagai sarana kelengkapan akademik ITS.

SKPB elemen penting dalam bidang akademik ITS, oleh seba itu saran apra sarana didalam gedung SKPB harus memadai. Kebutuhan akan ruangan rapat didalam gedung SKPB juga harus terpenuhi, guna menujung mobilitas aktivitas pengguna dedalam gedung SKPB tersbut.



## 2.2.2 Struktur Organisasi SKPB ITS



Gambar 2. 5

## 2.2.3 Visi dan Misi

Visi:

Menjadi Perguruan Tinggi berkelas dunia yang berkontribusi pada kemandirian bangsa serta menjadi rujukan dalam pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat serta pengembangan inovasi terutama yang menunjang industri dan kelautan.

Misi:

1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan kurikulum, dosen dan metode pembelajaran berkualitas internasional.
2. Menghasilkan lulusan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta memiliki moral dan budi pekerti yang luhur; dan



3. Membekali lulusan dengan pengetahuan kewirausahaan berbasis teknologi.

### **2.3 RUANG RAPAT / RUANG SIDANG**

Ruang rapat adalah salah satu ruangan penting dalam sebuah instansi. Ruang rapat dibutuhkan sebagai ruang pertemuan untuk diskusi. Sebuah desain interior ruang rapat dituntut mampu untuk memberikan ketenangan dan kenyamanan agar mampu meningkatkan produktivitas. Setiap ruang *meeting* memiliki konsep dan desain *seating* yang berbeda-beda. Contoh desain ruang rapat ada beberapa macam yaitu U-Shape, Classroom, Boardroom dan masih banyak lagi. Berikut perbedaan dan fungsi dari setiap desain dan jenis *seating* dari setiap ruang *meeting*.

#### **2.3.1 U-SHAPE**



**Gambar 2. 6**

Kebanyakan ruang *meeting* di Indonesia didesain dengan menggunakan *seating* U-Shaped, yaitu ruang *meeting* dengan pola bangku dan kursi yang berbentuk seperti huruf U, sesuai dengan namanya. Bentuk huruf U ini biasanya digunakan untuk *meeting* medium dengan kapasitas hingga 20 orang yang memudahkan pembicara untuk berinteraksi dan juga berkomunikasi dari setiap peserta yang ada. Dengan bentuk U-Shape juga setiap peserta lebih mudah berinteraksi antara satu dan yang lainnya karena bentuknya dengan konsep terbuka dan memudahkan setiap partisipan untuk berkontribusi. Bentuk U-Shape juga lebih mengedepankan konsep kekeluargaan karena meja dan kursi yang memang sengaja didesain bersebelahan dan bersebrangan. Konsep *seating* ini biasanya sangat disukai oleh rapat perusahaan atau tim medium.

Ruangan *meeting* dengan konsep U-Shape ini memang dapat meningkatkan interaksi setiap peserta satu sama lain dan juga lebih terfokus kepada satu pembicara yang bisa melihat ke setiap penjuru, namun sayangnya tidak semua ruangan dapat didesain menjadi U-Shape ini karena keterbatasan *space*, bisa dibayangkan, ruangan dengan desain U-Shape ini membutuhkan *space* yang besar untuk bisa mengakomodir setiap peserta.





### 2.3.2 BOARDROOM

Selain U-Shape, Boardroom juga menjadi salah satu desain ruang rapat yang paling sering ditemukan di Indonesia. Boardroom ini biasanya bisa menjangkau peserta sedikit sampai medium. Konsep ruangan Boardroom ini biasanya menggunakan meja panjang yang berada di tengah-tengah para peserta yang duduk berhadapan. Tentunya, konsep tempat duduk ini dapat memaksimalkan komunikasi dan interaksi para peserta satu sama lain. Terutama itu karena konsep bangku yang berhadapan, dapat dipastikan bahwa 90% dari peserta tersebut memiliki tingkat konsentrasi yang lebih maksimal untuk memperhatikan pembicara. Konsep Boardroom ini dinilai lebih maksimal dan juga efektif karena selain bisa meningkatkan interaksi, setiap peserta juga lebih mudah untuk mencatat berbagai hasil diskusi dan juga materi yang disampaikan. Namun sayangnya, desain Boardroom ini tidak bias memfasilitasi jumlah peserta yang terlampau banyak karena jangkauan dari ujung ke ujung yang terlalu jauh. Selain itu, untuk presentasi menggunakan layar atau proyektor juga harus diposisikan dengan maksimal dan sudah dipertimbangkan dengan baik dan memastikan setiap peserta dapat menjangkau pembicara dengan baik.



Gambar 2. 7

### 2.3.3 CLASSROOM



Gambar 2. 8

Seperti kembali ke masa sekolah dulu, ruang *meeting* dengan desain Classroom ini memang dibuat dengan meja dan kursi berjajar ke belakang dengan satu fokus utama menghadap ke pembicara. Meskipun desain Classroom ini memang bisa mengakomodir peserta yang lebih banyak dan maksimal, tapi sayangnya model Classroom ini tidak bisa meng-cover setiap partisipan yang hadir karena bisa jadi peserta yang duduk di paling belakang tidak fokus dan tidak bisa mendengar serta memperhatikan pembicara dengan



maksimal karena adanya distraksi dan jarak yang cukup jauh dengan pembicara. Terlebih lagi, saat partisipan lain di depannya yang mengganggu, seluruh partisipan lain yang duduk di belakangnya pasti terdistraksi. Desain Classroom ini memang efektif untuk kapasitas peserta yang sedikit sampai medium, namun jika dilakukan untuk *meeting* besar, desain Classroom ini kurang maksimal karena tidak bisa menjangkau peserta yang paling belakang.

### 2.3.4 TEATER



**Gambar 2. 9**

Image: [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Untuk meeting kapasitas besar, Teater Style lah yang paling sering digunakan dan menjadi alternatif yang paling tepat. Teater Style bisa dibilang kurang lebih sama dengan Classroom style, namun bedanya, di bagian tengah para peserta ini disediakan jalanan terbuka yang memisahkan peserta yang duduk di sisi kiri dan sisi kanan. Biasanya, Teater Style ini hanya bisa diaplikasikan di ruangan yang berukuran besar untuk bisa mengakomodir setiap bagiannya. Biasanya juga, Teater Style ini tidak memberikan fasilitas meja, sehingga kurang efektif untuk materi yang membutuhkan banyak catatan.

Karena Teater Style ini hanya bias diaplikasikan ditempat yang besar, oleh karena itu sangat dibutuhkan sound system, pencahayaan dan bahkan layar tambahan untuk memudahkan peserta yang duduk di bangku paling atas atau paling belakang untuk tetap bisa mengikuti materi dari pembicara tersebut. Sayangnya juga, dengan desain Teater Style ini biasanya interaksi para peserta terbatas dan bahkan minim, oleh karena itu hanya terfokus pada pembicara saja dan menjadi pendengar pasif.

### 2.3.5 BANQUET

Yang satu ini memang jarang ditemukan di Indonesia, jika ada, umumnya ruangan meeting yang satu ini bergaya glamor dan juga eksklusif karena tidak hanya digunakan sebagai tempat meeting, namun juga bias menjadi tempat lunch sekaligus. Desain Banquet ini umumnya lebih memakan tempat karena tersedia ruangan kosong yang terbuang di tengah-tengah meja tersebut, belum lagi jarak antara setiap meja pasti dibuat berjarak cukup jauh untuk menjaga privasi satu sama lain. Meskipun konsep Banquet ini lebih bounding dan juga akrab, namun membutuhkan ruangan yang cukup spacey dan juga harga sewa yang lebih mahal untuk mendapatkannya.



Konsep Banquet ini biasanya digabung dengan acara besar, rasanya jarang sekali ada satu meja bundar dalam satu ruangan meeting, namun biasanya meja bulat ini tersedia beberapa di satu ruangan besar. Guna memisahkan setiap peserta menjadi satu meja bulat ini adalah membagi setiap divisi, membagi tim diskusi ataupun memisahkan per bagian atau jabatan. Biasanya juga, konsep Banquet ini langsung dilanjutkan menjadi acara general yang melibatkan setiap peserta, mulai dari makan siang, makan malam atau acara yang lainnya. Biasanya, kalau acara kantor tersebut mengundang para petinggi perusahaan, pasti konsep Banquet yang digunakan. Namun, perlu diperhatikan bahwa kapasitas peserta per meja ini umumnya 6-8 orang, tergantung dengan diameter meja yang disediakan.

Berbagai konsep seating yang ada di berbagai ruang meeting yang wajib Anda ketahui. Sebagian besar ruang meetingi menawarkan konsep seating yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan juga keinginan Anda, namun kembali lagi dengan space yang tersedia, tidak semua konsep seating dapat diaplikasikan di ruangan yang terbatas. Oleh karena itu, sangat penting hukumnya untuk mengetahui dan mengerti berbagai konsep tata letak di ruangan meeting dan mempertimbangkan luas ruangan meeting yang akan Anda sewa. Pastikan kapasitas ruangan, kapasitas peserta dan juga seating tersebut sudah disesuaikan dengan baik.



Gambar 2. 10

## 2.4 SMARTCLASS

### 2.4.1 Definisi smart class / kelas pintar

Merupakan suatu konsep sekolah yang berbasis teknologi yang digunakan dalam proses belajar-mengajar di kelas. Penggunaan teknologi pendidikan mencakup suatu sistem terintegrasi yang membantu komunitas pendidikan dalam menjalankan fungsinya masing-masing dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik. Pada dasarnya, penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan adalah untuk membantu proses belajar dan meningkatkan kinerja dengan membuat, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang memadai. Sedangkan tujuan utama teknologi dalam pembelajaran adalah:

- (1) untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi pembelajaran
- (2) untuk meningkatkan kinerja . Penggunaan teknologi berbasis internet dalam bidang pendidikaninimembantuinteraksiantarakomunitassekolah,siswadangurumisalnyasemakin lebih mudah.



#### **2.4.2 Peran smart class**

Dengan adanya smart class dapat memunculkan pembelajaran yg beraneka sumber, lebih nyata & interaktif; standar mutu pembelajaran lebih terjamin serta dapat mengatasi keterbatasan & kekurangan SDM dosen. Dengan adanya rintisan kelas Internasional ini diharapkan akan ditindaklanjuti dengan melakukan pertukaran mahasiswa antar mahasiswa antar universitas dan publikasi bersama yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa.

#### **2.4.3 Akomodasi**

Akomodasi yang tersedia pada smart class adalah yang bisa memberikan kemudahan bagi mahasiswa dan dosen dalam kegiatan belajar mengajar. melengkapi sarana dan prasarana penunjang media publikasi.

#### **2.4.4 Prinsip ruangkelas**

Prinsip-prinsip umum untuk penataan dan membuat satu desain dalam kelas yaitu:

1. Penataan layoutkelas
2. Tersedianya fasilitas pendukung berbasisteknologi

Kebutuhan dalam penataan layout dan perlengkapan dalam sebuah kelas pintar akan berpengaruh dalam porses kegiatan belajar mengajar.

### **2.5 MAHASISWA**

#### **2.5.1 Definisi**

Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi baik di universitas, institut atau akademi. Mereka yang terdaftar sebagai murid di perguruan tinggi dapat disebut sebagai mahasiswa. Tetapi pada dasarnya makna mahasiswa tidak sesempit itu. Terdaftar sebagai mahasiswa di sebuah Perguruan Tinggi hanyalah syarat administratif menjadi mahasiswa, tetapi menjadi mahasiswa mengandung pengertian yang lebih luas dari sekedar masalah administratif itu sendiri. Kemahasiswaan berasal dari sub kata mahasiswa. Sedangkan mahasiswa terbagi lagi menjadi dua suku kata yaitu maha dan siswa. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Mahasiswa adalah seseorang yang belajar di perguruan tinggi, di dalam struktur pendidikan di Indonesia mahasiswa memegang status pendidikan tertinggi diantara yang lain.

Menurut Sarwono: Mahasiswa adalah setiap orang yang secara terdaftar untuk mengikuti pelajaran disebuah perguruan tinggi dengan batasan umur sekitar 18 – 30 tahun. Mahasiswa merupakan suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh statusnya, karena adanya ikatan dengan suatu perguruan tinggi.

Menurut Knopfemacher: Mahasiswa adalah seseorang calon sarjana yang dalam



keterlibatannya dengan perguruan tinggi yang didik dan diharapkan untuk menjadi calon-calon yang intelektual.

### 2.5.2 Peran dan Fungsi Mahasiswa

Sebagai mahasiswa berbagai macam lebelpun disandang, ada beberapa macam label yang melekat pada diri mahasiswa, misalnya: Direct Of Change, mahasiswa bisa melakukan perubahan langsung karena SDMnya yang banyak Agent Of Change, mahasiswa agent perbahan,maksudnya sdm2 untuk melakukan perubahan Iron Stock, sumber daya manusia dari mahasiswa itu ga akan pernah habis.Moral Force, mahasiswa itu kumpulan orang yg memiliki moral yg baik. Social Control, mahasiswa itu pengontrol kehidupan sosial,contoh mengontrol kehidupan sosial yg dilakukan masyarakat. Namun secara garis besar, setidaknya ada 3 peran dan fungsi yang sangat penting bagi mahasiwa, yaitu :

- 1) peranan moral, dunia kampus merupakan dunia di mana setiap mahasiswa dengan bebas memilih kehidupan yang mereka mau. Disinilah dituntut suatu tanggung jawab moral terhadap diri masing-masing sebagai individu untuk dapat menjalankan kehidupan yang bertanggung jawab dan sesuai dengan moral yang hidup dalam masyarakat.
- 2) Peranan social, Selain tanggung jawab individu, mahasiswa juga memiliki peranan sosial, yaitu bahwa keberadaan dan segala perbuatannya tidak hanya bermanfaat untuk dirinya sendiri tetapi juga harus membawa manfaat bagi lingkungan sekitarnya.
- 3) Peranan intelektual, Mahasiswa sebagai orang yang disebut-sebut sebagai insan intelek haruslah dapat mewujudkan status tersebut dalam ranah kehidupan nyata. Dalam arti menyadari betul bahwa fungsi dasar mahasiswa adalah bergelut dengan ilmu pengetahuan dan memberikan perubahan yang lebih baik dengan intelektualitas yang ia miliki selama menjalani pendidikan.

### 2.6 FUTURISTIK

Kapugu. R, dkk (2012) menyatakan bahwa arsitektur adalah perpaduan antara seni dan teknik merancang bangunan. Pada penjelasan ini para ahli teori menjabarkan arsitektur itu berdasarkan analogi-analogi. Analogi-analogi tersebut yaitu: analogi matematis, analogi biologis, analogi romantik, analogi linguistik, analogi mekanik, analogi pemecahan masalah, analogi adhocis, analogi bahasa pola, analogi dramaturgi. Analogi linguistik memiliki tiga model penjabaran yaitu Model Tata Bahasa, Ekspresionis dan Semiotik,dimana Arsitektur Neo Futuristik sendiri masuk dalam Model Ekspresionis.

Arsitektur futuristic adalah arsitektur yang didesain dengan bentuk yang aneh dan berorientasi masa depan dan juga tidak lazim. Bentuk desain yang arsitektur futuristik ini bisa berbentuk kotak, bulat, atau tidak beraturan sekali atau berbentuk seperti badan hewan. Beberapa desain futuristik dari arsitektur modern ini ada yang sebenarnya dalam proses sedang dibangun atau akan dibangun serta ada yang sudah berdiri tegak dan digunakan. Dan ada juga yang masih dalam bentuk model dan replika.



sumber: <http://www.bandung123.com>



sumber: [desainrumahkeren.com](http://desainrumahkeren.com)

**Gambar 2. 11**

sumber: [solusiproperti.com](http://solusiproperti.com)

Eeva- Liisa Pelkonen (2006) menyatakan bahwa arsitek kenamaan dari Amerika Eero Saarinen (1910–1961) mendapat ide dari kemajuan jaman untuk prinsip-prinsip arsitektur dan dekorasi yang dikenal dengan Arsitektur Neo futuristik. Eero saainen adalah seorang arsitek kelompok fungsionalis yang menganut paham bahwa suatu bentuk selalu mengikuti fungsinya atau lebih dikenal dengan istilah “form follow function”. Kelompok arsitek fungsionalis ini muncul sejalan dengan kemajuan pesat teknologi, kebutuhan manusia akan ruang atau bangunan serta ide-ide baru didalam dunia arsitektur. Aliran ini kemudian semakin mendunia seiring dengan meledaknya Revolusi Industri setelah Perang Dunia II usai.

*Futuristic* merupakan *trend fashion* yang berarti trend masa depan. Namun *trend fashion futuristic* sudah menjadi suatu *style* yang baru dan memberikan pengaruh pada setiap rancangan yang ada. Saat ini fashion futuristic *style* diibaratkan seperti suatu yang lebih dari sebuah desain modern. Desain futuristic *style* dapat terjadi dengan adanya permainan pola pola geometris. Memainkan komposisi dari bentuk-bentuk geometri menjadi suatu komposisi yang dapat terlihat beda dari desain-desain saat ini.






Gambar 2. 12

sumber: homeize.com

*Futuristic* mempunyai arti yang bersifat mengarah atau menuju ke masa depan. *futuristic* pada bangunan berarti mengesankan bahwa bangunan itu berorientasi ke masa depan atau bangunan itu selalu mengikuti perkembangan jaman yang ditunjukkan melalui ekspresi bangunan. Gaya interior *futuristic*, 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 bentuk lainnya yang asimetris serta desain yang unik, simple dan berorientasi pada masa depan. Bentuk seperti ini akhirnya menjadi bagian dalam desain *futuristic*. Fleksibilitas dan kapabilitas bangunan adalah salah satu aspek *futuristic*, Fleksibilitas dan kapabilitas sendiri adalah kemampuan bangunan untuk melayani dan mengikuti perkembangan tuntutan dan persyaratan pada interior itu sendiri.



Tabel 2. 1 Analisa arsitektur futuristik 1

NO	NAMA BANGUNAN	PRINSIP PERANCANGAN	HASIL ANALISA
1	 Irwin Union Bank Office Building Lokasi : Columbus, Indiana, Amerika Serikat	Memiliki gaya universal yang menyesuaikan kebutuhan	Bentuk kotak sempurna diadaptasi pada bangunan sesuai dengan kebutuhan ruang. Bentuk juga tidak bermacam, menyifatkan
		Kesederhaan yang bentuk adalah nilai yang utama	Pola Kaca dan bingkainya hanya ada satu jenis dan diulang keseluruh fasad
		Kejujuran bahan yang diekspos	Beton eskpose, kaca dan besi hollow
2	 Kresge Auditorium Lokasi : Cambridge, Massachusetts, Amerika Serikat	Memiliki gaya universal yang menyesuaikan kebutuhan	Bentuk Lengkung yang tercipta hanya upaya menghadirkan atap tanpa kolom. Dan tidak ada aksen khusus
		Kesederhaan yang bentuk adalah nilai yang utama	Susunan bingkai kaca tidak dibentuk rumit, hanya menggunakan satu pola yang diulang-ulang.
		Kejujuran bahan yang diekspos	Konstruksi atap keseluruhan memakai material baja, metal dan sejenisnya Konstruksi fasad menggunakan kaca sebagai material utama dan baja hollow sebagai bingkai pengikatnya.
3	 Ingalls Skating Rink Lokasi : New Haven, Connecticut, Amerika Serikat	Memiliki gaya universal yang menyesuaikan kebutuhan	Bentuk rangka atap yang terlihat seperti ikan paus ini merupakan upaya untuk melancarkan sirkulasi angin dari luar kedalam. Tetap tidak ada aksen berlebihan pada bentuk ini dan tetap
		Kesederhaan yang bentuk adalah nilai yang utama	Pintu-pintu yang menjadi akses utama bangunan hanya dideretkan secara berurutan tanpa ada pola-pola khusus.
		Kejujuran bahan yang diekspos	Konstruksi atap keseluruhan memakai material baja, metal dan sejenisnya. Dengan tulang rangka berupa beton yang diekspos. Konstruksi fasad menggunakan kaca sebagai material utama dan kayu serta baja hollow sebagai kombinasi bingkai pengikatnya.

( Sumber : Analisis , 2020 Merkel, J, (2014), Eero Saarinen Biography, New York, Phaidon Press.)





## 2.7 STUDIPEMBANDING

### 2.7.1 Ruang Sidang Utama Departemen Teknik Sipil

Ruang Sidang Utama Departemen Teknik Sipil memiliki daya tampung kurang lebih 120 orang, dilengkapi dengan multimedia dan sound system memadai. Ruang ini dapat digunakan untuk pertemuan, rapat, seminar, workshop, kuliah tamu, sidang terbuka, dsb. Departemen Teknik Sipil juga memiliki beberapa ruang pertemuan lainnya untuk dapat dipergunakan untuk berbagai keperluan.



Gambar 2. 13

#### Perlengkapan

1. Ruang Sidang Utama Departemen Teknik Sipil menampung  $\pm$  120Orang
2. Dilengkapi dengan Internet AccesWifi
3. Lengkap dengan Meja danKursi
4. SoundSystem
5. Komputer Dekstop untukPresentasi
6. LCD Proyektor 5000Lumens

### 2.7.2 Smart class FTUI

Universitas Indonesia (FT UI) meresmikan Ruang Kelas berteknologi tinggi bernama “FT UI Smart Class Room”. Smart Class Room ini terealisasi atas kerjasama FT UI dengan PT. Kapal Api Global sebagai upaya menciptakan ruang kelas perkuliahan yang nyaman, modern, dan interaktif. Ketua MWAUI, Bp. Saleh Husin, Rektor UI Prof. Dr. Ir. Muhammad Anis, M. Met, Dekan FTUI Dr. Ir. Hendri D. S. Budiono, M. Eng. ,Chief Marketing Officer PT. Kapal Api Global Bp. Christeven Mergonoto, dan DeputyCEO PT. Kapal Api Global Bp. Adi Haryono, hadir meresmikan FT UI Smart



Class Room yang dilakukan pada Senin (28/10) di FT UI kampusDepok. “Sesuai dengan visi FT UI untuk menyediakan Cutting Edge Engineering Education, kami berkeinginan untuk mengimplementasikan teknologi IT yang mengubah proses pengajaran di FTUI dari teaching menjadi learning yang berfokus kepada mahasiswa,” ungkap Dekan FT UI, Dr. Ir. Hendri D.S. Budiono, M.Eng.

FT UI membangun dua jenis smart class room yang modern dan interaktif. Kelas yang pertama dilengkapi dengan modular table yang dapat diatur formasinya sesuai dengan mode perkuliahan. Selain itu, smart class room ini juga dilengkapi dengan smartboard interaktif yang memiliki berbagai fitur canggih untuk mendukung berbagai model pembelajaran. “Selama perkuliahan berlangsung, sistem akan merekam kegiatan perkuliahan secara otomatis dan hasilnya dapat digunakan untuk oleh mahasiswa untuk mereview kuliah mereka pada hari itu. Hasil rekaman dan hasil diskusi selama perkuliahan di smartclass room dapat diakses oleh mahasiswa melalui kanal Learning Management System,” lanjut Dr. Hendri D.S. Budiono. The Geography Room Area yang memberikan informasi tentang geografi Maui dan pola cuaca yang mempengaruhi perkembangan industry gula. Juga memberikan informasi tentang sistem irigasi dan pengaruhnya terhadap tanaman.



Gambar 2. 14 smart class layout saf



**Gambar 2. 15 smart class layout komunal**

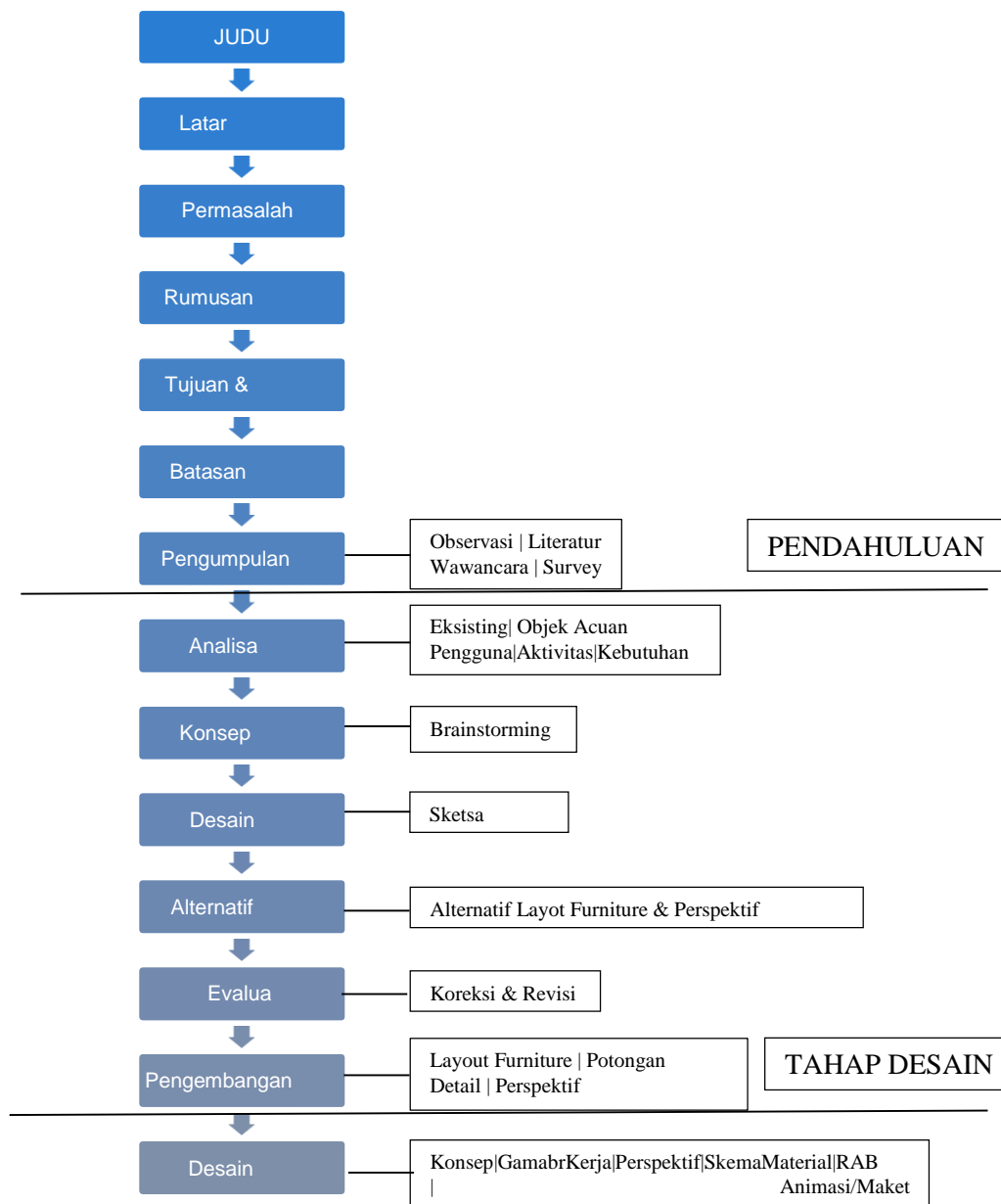


## BAB III METODE DESAIN

### 3.1 BAGAN METODE DESAIN

Pada Laporan Tugas Akhir “Desain Interior Gedung UPMB Institut Teknologi Sepuluh Nopember Dengan Konsep Futuristik Ikonik ITS Sebagai Sarana Belajar Interaktif” ini dibutuhkan data-data penelitian yang menunjang hasil perancangan desain interior sesuai dengan tujuan dan manfaat desain yang diharapkan.

Berikut ini alur metodologi yang diterapkan dengan tujuan akhir berupa Desain Akhir:





Gambar 3.1 Bagan Metode Desain

## 3.2 TAHAP PENGUMPULAN DATA

Tahap pengumpulan data dibagi menjadi 2 (dua) bagian, yaitu data primer dan data sekunder.

Data Primer merupakan data yang didapat secara langsung di lapangan (hasil observasi) dengan melakukan pengamatan dan dokumentasi. Data ini dibutuhkan agar penulis bisa mengerti permasalahan, isu dan kondisi lingkungan yang terjadi pada objek observasi.

Data sekunder adalah data yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung, dengan cara menghimpun data yang sudah ada dengan studi literatur.

### 3.2.1 Data Primer

#### 3.2.1.1 Observasi

Observasi langsung ke Gedung SKPB/UPMB Institut Teknologi Sepuluh Nopember, untuk mengetahui kondisi objek studi. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data eksisting dan kondisi terkini Gedung SKPB/UPMB. Data yang diperoleh antara lain:

- Mengetahui eksisting Gedung SKPB/UPMB sesuai standar yang ditentukan pada mata kuliah Desain Interior dan Ekonomi, yaitu luasan minimal 800 m<sup>2</sup>
- Mengetahui suasana interior & ekterior Gedung SKPB/UPMB.
- Mengetahui kondisi terkini Gedung SKPB/UPMB, ditinjau dari segi elemen-elemen arsitektur dan interior.
- Dokumentasi berupa Foto & Video Eksisting
- Mengetahui Posisi Gedung SKPB/UPMB terhadap lingkungan sekitarnya

#### 3.2.1.2 Wawancara

Bersamaan dengan observasi lapangan, dilakukan wawancara dengan narasumber Pak Syahrudin dan Pak Fahmi untuk mengetahui:

- Sejarah dan perkembangan ITS dan SKPB
- Kondisi Gedung SKPB/UPMB
- Fungsi Gedung SKPB/UPMB
- Harapan pihak Gedung SKPB/UPMB
- Program-program SKPB/UPMB

#### 3.2.1.3 Survey

Survey secara tidak langsung berupa kuisioner *online* untuk memperoleh persepsi masyarakat tentang Kriteria ruang yang Ideal. Berikut adalah kuisioner yang menjadi perangkat/alat dalam mencari sumber perolehan data.



Lokasi pengambilan data : Internet (*Google Form*) Jumlah responden: 154 orang.

### 3.2.2 Studi Literatur

Studi literatur merupakan data sekunder yang didapatkan dengan jalan menghimpun data yang ada dan kemudian dianalisa. Hasil studi diperoleh dari buku, laporan penelitian, dan literatur di internet. Studi literatur yang dilaksanakan berkenaan tentang:

- Studi bangunan SKPB, peran dan fungsinya
- Studi Identitas dan profil SKPB, meliputi ; deskripsi singkat, sejarah, struktur organisasi, visi misi, branding, kondisi sekarang.
- Studi tentang smart class, meliputi; deskripsi, pengaruhnya, potensi.
- Studi ruang rapat, meliputi; deskripsi, pengaruhnya, potensi.
- Studi Pemuda, meliputi; potensi mahasiswa, generasi millennial, minat pemuda terhadap ruang kelas maupun ruang sidang, kondisi mahasiswa
- Studi banding lain, yaitu Ruang Sidang Utama Departemen Teknik Sipil, Smart class FTUI

### 3.3 TAHAP ANALISA DATA

Metode yang digunakan dalam pengolahan data adalah metode analitis, dimana setiap hal dalam perancangan senantiasa dianalisa kembali. Adapun teori dalam kajian analisa data yang digunakan oleh penulis adalah:

- a. Metode analisa deskriptif : metode yang memaparkan atau menguraikan segala bentuk data yang diperoleh untuk dianalisa
- b. Metode komparatif : metode yang memabndingkan data dengan teori atau menganalisa satu data dengan yang lainnya, kemudian diambil data yang sesuai dengan Metode yang digunakan adalah:
  - Mengumpulkan data-data secara keseluruhan
  - Memilah data berdasarkan tinjauan dan tujuan penelitian
  - Membandingkan dan menyesuaikan data terhadap judul tugas akhir
  - Menentukan data-data yang sesuai dengan proses desain interior
- c. Metode *continuity & change*: metode yang bertujuan untuk menelusuri unsur-unsur bangunan yang telah berubah dan masih tetap. Dan untuk menganalisa bagian-bagian bangunan yang boleh dan tidak diperbolehkan untuk diubah.

#### 3.3.1 Analisa Hasil Observasi

Analisa hasil observasi menganalisa hasil wawancara, studi eksisting, dan studi



pembanding.

### 3.3.2 Analisa Hasil Kuisisioner

Analisa hasil kuisisioner dilakukan untuk mengetahui Persepsi pengguna tentang Kriteria gedung SKPB yang Ideal.

#### 3.3.2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif karena dalam pelaksanaannya meliputi data, analisis dan interpretasi tentang arti dan data yang diperoleh. Penelitian ini disusun sebagai penelitian induktif yakni mencari dan mengumpulkan data yang ada di lapangan dengan tujuan untuk mengetahui faktor-faktor, unsur-unsur bentuk, dan suatu sifat dari fenomena dimasyarakat. (Nazir, 1998:51)

#### 3.3.2.2 Tinjauan Umum Objek Penelitian

Dalam bagian ini gambaran metode riset tentang objek gedung SKPB akan diriset secara menyeluruh tentang ITS dan desain interior futuristik. Variabel yang nantinya akan diukur adalah Potensi SKPB ITS, Persepsi mahasiswa, persepsi ruang rapat, persepsi *smart class*, futuristik.

Metode yang akan digunakan adalah metode kuantitatif karena dasar penelitian berlandaskan pada persepsi seseorang yang nantinya akan menjadi objek konkrit yang terukur secara rasional dan sistematis. Berikut metode penelitian Kuantitatif:

Parameter Variabel Penelitian:

##### (1) Masiswa

Melihat peran masiswa yang didasarkan pada kegiatan di dalam belajar dalam kelas. Masiswa dalam hal ini berperan sebagai generasi milenial dan *agent of change*.

##### (2) Persepsi gedung perkuliahan bersama yang diinginkan

- Penting sekali memerhatikan penataan ruang kelas dengan baik, meliputi layout yang tepat dan sarana yang ada dalam kelas. Smart class menggunakan kemajuan teknologi dalam menunjang kegiatan dalam kelas.
- Penataan ruang rapat / ruang sidang sesuai dengan kebutuhan, dengan pemaksimalan ruangan yang ada dalam gedung SKPBITS.

#### 3.3.2.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan salah satu aspek yang berperan dalam kelancaran dan keberhasilan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

##### a. Angket atau Kuisisioner

Angket atau kuisisioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang



diperlukan oleh peneliti (Mardalis: 2008: 66). Penelitian ini menggunakan angket atau kuisioner yang disusun berstruktur, dengan bentuk pertanyaan pilihan berganda (*multiple choice*) dan pertanyaan terbuka (*open question*). Dengan langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Proses pengumpulan data

### 3.3.2.4 Populasi dan Sampel

#### a. Populasi

Menurut Warsito (1992:49), populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang dapat terdiri dari manusia, hewan, tumbuhan, gejala, nilai tes, atau peristiwa, sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian.

Populasi yang penulis gunakan sebagai objek penelitian adalah pemuda dengan rentang usia 15-30 tahun, yang dikategorikan menjadi Akademisi dan Non-akademisi.

#### b. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, (Arikunto, 2002: 29109). Penetapan sampel dalam penelitian ini adalah metode random sampling. Karena dalam pengambilan sampelnya, peneliti mencampur subjek-subjek di dalam populasi, sehingga semua subjek dalam populasi dianggap sama.

### 3.3.2.5 Analisis Data dan Interpretasi

Analisis dibagi menjadi analisis distribusi karakteristik responden, analisis minat responden terhadap museum, dan analisis museum yang ideal bagi responden. Hasil dari pengelompokan kata-kata kunci terbagi ke dalam delapan kategori.

#### Penjabaran Variabel Kata Kunci menurut UNESCO

Kategori	Kata Kunci
Suasana	Nyaman Tenang Hening Heritage Klasik Dapat dinikmati Tidak Membosankan Tidak Menakutkan Ramah Luas





<b>Sifat</b>	<b>Kominikatif Informatif Edukatif Rekreatif Fasilitas Interaktif</b>
<b>Kriteria Desain</b>	<b>Tertata rapi Terjaga Penghawaan Area Istirahat Toko Souvenir Ruang Audiovisual Lounge Food Courd Pameran Temporer</b>
<b>Fasilitas</b>	<b>Ruang Terbuka Ruang Kelas Perpustakaan Toilet Bersih Wifi Deorama</b>
<b>Konsep</b>	<b>Update Modern Konsep Menyesuaikan isi Keren Unik Menarik Tidak Monoton Seru Penasaran</b>
<b>Promosi</b>	<b>Sosialisasi Publikasi</b>
<b>Kemudahan Akses</b>	<b>Akses Terjangkau Kelengkapan informasi</b>

Tabel 3. 1 Penjabaran Variabel 1

Faktor yang dapat mempengaruhi persepsi dapat bersumber dari 2 hal, yaitu faktor internal dan eksternal. Berikut faktor yang mempengaruhi persepsi:

#### **Faktor yang Mempengaruhi Persepsi (Robbin, 2003)**

<b>Faktor yang Mempengaruhi Persepsi</b>	
<b>Faktor Internal</b>	<b>Faktor Eksternal</b>
Fisiologis	Ukuran
Perhatian	Penempatan
Minat	Warna
Kebutuhan	Keunikan
Suasana Hati	Gerakan

Tabel 3. 2 Faktor yang Mempengaruhi 1



Persepsi gedung SKPB yang diteliti adalah dari segi interior gedung SKPB beserta elemen-elemen pendukungnya. Maka yang menjadi batasan dan luaran penelitian adalah persepsi yang timbul dari faktor-faktor eksternal, kebutuhan, minat dan suasana (manusia – lingkungan).

#### 3.3.2.6 Perangkat Riset

Perangkat riset penelitian ini berupa kuisioner yang disebar menggunakan satu media, yaitu media sosial (*online*). Media sosial digunakan sebagai upaya pengambilan data secara tersebar untuk mendapatkan hal persepsi responden yang luas.

### 3.4 TAHAP PENGAMBILAN KEPUTUSAN

Segala proses yang diambil untuk kepentingan perancangan akan diputuskan pada tahap ini untuk menghasilkan solusi desain yang tepat. Berikut merupakan tahapan desain yang penulis lakukan dalam perancangan ini:

#### 1. Pengumpulan Data

Pengolahan data-data yang terkumpul sebagai acuan perancangan desain melalui berbagai metode.

#### 2. Brainstorming

Pengolahan dan proses analisa data hasil studi baik literatur, observasi, hasil kuisioner, wawancara dan studi lainnya.

#### 3. Perancangan Konsep Awal Desain

Mencakup pengambilan keputusan solusi apa yang akan penulis tawarkan sebagai pemecahan terhadap rumusan masalah dan pewujudan tujuan perancangan.

#### 4. Pembuatan Layout

Penentuan *zoning* dan *blocking* sesuai kebutuhan dan hasil analisa data. Penetapan layout disesuaikan dengan kebutuhan ruang, hubungan ruang, studi antropometri dan sebagainya.

#### 5. Pembuatan Sketsa

Gambaran awal visualisasi suasana berdasarkan layout terpilih dengan tema yang sesuai dengan konsep perancangan.

#### 6. Pembuatan Gambar 3D dan Animasi

Penyempurnaan visualisasi untuk mempresentasikan hasil desain kepada publik.



## LAPORAN TUGAS AKHIR DI 184836

Firmansyah Isa Muslim, NRP 08411340000015

---



## BAB IV

### ANALISA DATA & KONSEP DESAIN

#### 4.1 STUDI PENGGUNA

Pemakaian ruang kuliah bersama di SKPB ini akan mengakibatkan pengaturan jadwal yang semakin kompleks di ketiga jurusan yang terlibat. Untuk itu diperlukan adanya pengaturan jadwal penggunaan kelas sehingga diperoleh solusi optimal yang dapat pemeratakan penggunaan ruang dengan menyesuaikan kapasitas ruang dan jumlah peserta mata kuliah yang bersangkutan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rescheduling yang dilakukan dengan pendekatan program linier terhadap seluruh ruang dapat mereduksi waktu penggunaan antar ruang yang pada akhirnya dapat dimanfaatkan untuk keperluan aktifitas perkuliahan lain. Kata Kunci: *Rescheduling*, SKPB, Program Linier, Solusi Optima

#### 4.2 TUDI KEBUTUHAN RUANG DAN AKTIVITAS

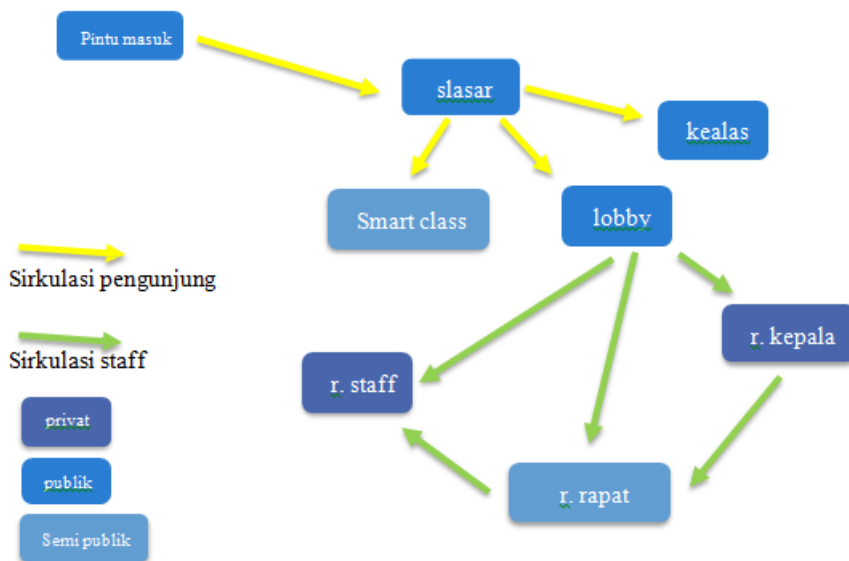
Tabel 4. 1 4.2 Studi Kebutuhan Ruang Dan 1

No	Area/Ruang	Aktivitas	Furniture	Jumlah	Dimensi (cm)	Total (m2)	Sirkulasi	Total
1	Selasar	Masuk dalam area gedung SKPB , pergantian mata kuliah	-	-				
2	Kelas	Kegiatan belajar mengajar didalam kelas	-Meja mahasiswa,	40				
			-Meja dosen	1				
			-proyektor	1				
3	Smart class		-Meja mahasiswa,	34				
			-Meja dosen	1				
			-set audio	1				
4	Lobby	Duduk , konsultasi pada receptionist	tempat duduk	2				
5	Ruang kepala upmb	Melakukan pekerjaan privat (kepala SKPB), rapat dan		1				
			-Set meja kerja	2				
			-Storage	1				
			-set computer					
			-Set mejarapat					



6	Ruang rapat	assistensi	-Proyektorkaca	1				
			-Set audio	1				
				1				
7	Ruang staff	Melihat pameran Berjalan-jalan Duduk Berfoto	-Set meja kerja	6				
			-Storage	3				
			-Mesin foto copy	6				
			-Set computer	2				
			-Printer	2				
8	Mini pantry	Menyiapkan makanan/minumam	-Storage	2				
			-Dispenser	1				
			-microwave	1				
			-Tempat duduk	1				

### 4.3 HUBUNGAN RUANG



Gambar 4. 1 Hubungan Ruang

### 4.4 KESIMPULAN HASIL WAWANCARA

Kesimpulan hasil wawancara pertama, dengan narasumber Dr. Didik Khusnul Arif S.Si., M.Si. selaku Kepala SKPB, Pelatihan dan Informasi pada september 2018 adalah begitu besarnya peran SKPB terhadap kegiatan akademik di ITS. Beliau menjelaskan terkait sejarah factor utamaber dirinya SKPB, dan bagaimana perkembangannya hingga sekarang. Beliau juga menjelaskan bagaimana proses kegiatan akademik di dalam



gedungSKPB.

Kesimpulan hasil wawancara kedua, dengan narasumber Pak Sunawi, staff pengadministrasi sarana pendidikan. Beliau menjelaskan beberapa rencana yang sedang dirancang untuk kemudian diaplikasikan. Selain itu, beliau juga menjelaskan kebutuhan akan ruang rapat yang belum ada didalam gedung SKPB.

Kesimpulan dengan narasumber mahasiswa yang melkukan kegitan di dalam gedung SKPB, dengan responden kelas. Penulis menyimpulkan bahwa kebutuhan akan fasilitas cuku. Sedangkan untuk kebutuhan akan suasana yang nyaman masih belum terasa, mengingat kapasitas mahasiswa yang semakin bertambah.

## **4.5 KONSEPDESAIN**

### **4.5.1 KonsepMakro**

Dengan latar belakang Gedung SKPB yang menjadi sarana belajar matakuliah bersama, Gedung SKPB sangat berperan dalam bidang akademik ITS. Kebutuhan akan fasilitas yang dapat memenuhi kegiatan belajar mengajar yang meliputi beberapa matakuliah. SKPB harus memiliki fasilitas yang memadai. Demikian dengan kebutuhan kantor,mengingat dalam gedung SKPB belum tersedia rurangan untuk rapat. Fokusan subjek (pengunjung) adalah mahasiswa dan kantor, sehingga konsep desain lebih disesuaikan dengan karakteristik pengguna.

Konsep desain yang akan penulis hadirkan adalah:

- o InteractiveLearning

Penyajian fasilitas edukasi interaktif yang canggih dan efisien

- o Experience

Konsep ini dihadirkan dengan tujuan menyajikan desain yang berkesan terhadap pengunjung, sehingga membentuk first impression yang melekatpada pengguna gedungSKPB

Futuristik ikonik merupakan tema utama yang menghadirkan alur cerita dan suasana teknologi ITS. Dengan konsep zoning yang tepat, dapat menunjang kegiatan yang adadalam gedung SKPBITS.

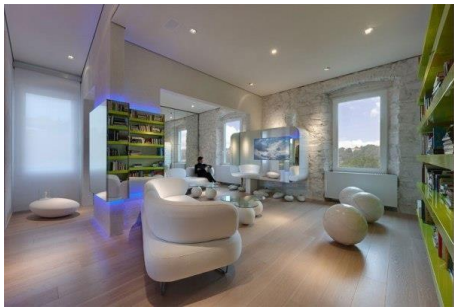
Serta penambahan 1 fasilitas pendukung yaitu ruang rapat, sebagai penunjangkegiatan sidang.

### **4.5.1 Konsep Mikro**

Konsep Furniture. Konsep furniture yang digunakan pada proyek ini mengacu pada konsep *futuristic* yang sudah dipilih,tidak harus tampil kaku, dingin dengan garis-garis lurus dan tegas. Gay ini juga dapat pula menerapkan dasar rancangan melalui bentuk geometris, seperti bentuk lengkung,lingkaran dan bentuk lainnya yang asimetris serta desain yang *simple* dan berorientasi pada masadepan.



Contoh desain interior futuristik:



Gambar 4. 2 Interior Futuristik

Dirancang oleh arsitek Italia, Simone Micheli, rumah ini dikelilingi oleh vila-vila bergaya Renaissance di lereng bukit Settignano, Florence. Keindahan interior futuristiknya tersembunyi di balik fasad abad-20.

Interior futuristik itu terdiri dari beberapa cermin pantul yang “menangkap” dunia luar, lalu menciptakan bentrokan estetika antara alam sekitar dan modernisasi di dalam ruangan. Kreasi tersebut tercipta sebagai proyek penyatuan dua apartemen kecil dengan karakteristik yang sangat berbeda.

Untuk membuat suasana cerah lewat desain kontemporer ini, Simone menggabungkan ruang tamu terbuka, ruang makan, dan dapur. Ia menjadikan pintu sebagai fitur menarik dari kayu yang disandingkan dengan baja, sedangkan sisi lainnya dihiasi dengan panel-panel cermin pantul.

Sehingga kini ruangan Anda akan terlihat lebih terang dan tentu saja menjadi hemat energi. Sumber: designboom.com

#### 4.5.1.1 Lantai

Untuk mendukung suasana futuristik pada bangunan, maka lantai interior bagian dalam menggunakan keramik, karpet dengan warna yang disesuaikan dengan tema suasana, dan juga material vinyl atau trivartine polos.

#### 4.5.1.2 Dinding

Dinding. Konsep dinding menggunakan beberapa pengolahan ;

- 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 *Smart Class* yang memerlukan penangan tata suara khusus menggunakan sistem dinding dobel dan wall covering dengan pengaplikasian glass woll sebelum proses plester semen dan finishing dengan menggunakan foam ruber yang dilapisi lagi dengan kain jenis suede. Sehingga mampu meredam suara dengan baik.

#### 4.5.1.3 Pencahayaan

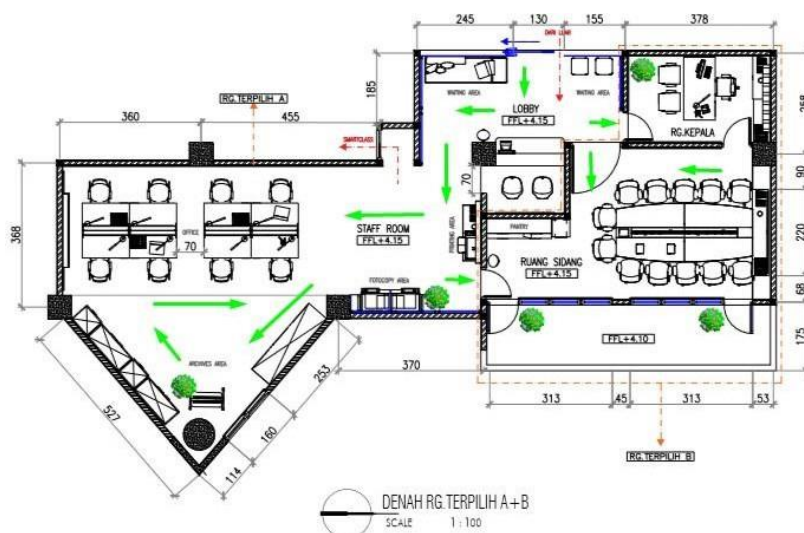
Penulis mengambil suasana dominan terang, dengan tambahan pencahayaan lampu sorot yang terdapat pada objek-objek dinding sebagai penerangan sekaligus sebagai elemen estetis.

#### 4.5.1.4 Bentuk

Konsep Material. Untuk dapat mendukung tema desain yang bersifat futuristic maka material utama yang digunakan dalam perancangannya adalah pemilihan material yang mencirikan masadepan (future) antara lain material – material 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 penangan tata suara khusus lainnya dan dipadukan dengan material yang bersifat reflector.

#### 4.5.1.5 Sirkulasi

Sirkulasi yang digunakan adalah *suggested circulation*. *Suggested circulation* menjadikan elemen ruang dalam mengarahkan pengunjung untuk melalui jalur yang sudah disiapkan, namun tetap diberi kesempatan untuk memilih jalur sesuai keinginannya. Mengingat kebutuhan sirkulasi selasar yang sudah terkondisikan pada saat pergantian kelas.

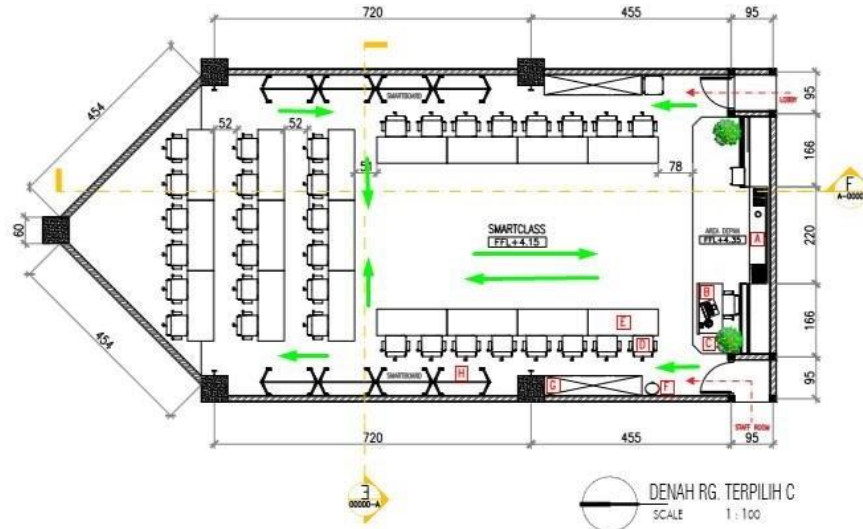






Gambar 4. 3 Sirkulasi Pengguna

Penulis juga menggunakan *unstructured circulation* pada beberapa ruang, sehingga pengunjung bisa bergerak bebas tanpa adanya alur yang harus diikuti. Contoh ruangan *smart class*.



Gambar 4. 4 Sirkulasi pengguna Smart Class

#### 4.5.1.6 Akustik

Melokalisasi akustik pada area pameran dan auditorium adalah hal yang paling efektif untuk mengurangi kebisingan dan mempermudah informasi audio diterima oleh pengunjung.

Padaruang *smartclass* diaplikasikan pada penggunaan material pengedapsuaraseperti karpet. Pada area pameran, beberapa informasi audio dapat didengarkan menggunakan piranti seperti headphone dan juga speaker lokal yang telah disediakan.

#### 4.5.1.7 Warna

Konsep Warna. 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. menggunakan skema warna analogus pada perancangan fashion center ini yaitu menggunakan pemilihan warna yang berdekatan pada lingkaran warna.

Pemilihan warna biru – ungu untuk menggenapi konsep skema warna ini. Dengan skema warna ini memunculkan sifat warna yang selaras dan tidak membosankan, warna



yang selaras adalah warna – warna yang seiringan dan pada lingkaran warna terletak berdekatan. Pemilihan warna netral dan tidak dekoratif pada perancangannya bertujuan untuk secara tidak langsung menjadi latar dari sebuah fashion yang ingin ditampilkan pada fashion center ini. Mengaplikasikan warna netral dengan aksesoris warna analogus dari biru–ungu dengan tujuan agar segala hal yang ditunjukkan akan terlihat lebih menarik. Pemilihan konsep warna ini juga berdasarkan pendapat atau teori yang dikembangkan oleh pakar warna Sulasmi Darmaprawira W.A



Gambar 4. 5

color wheel

sumber: [trempe-d-rose.blogspot.com](http://trempe-d-rose.blogspot.com)



## **LAPORAN TUGAS AKHIR DI 184836**

Firmansyah Isa Muslim, NRP 08411340000015

---



## BAB V

### PROSES DAN HASIL DESAIN

#### 5.1 ALTERNATIF LAYOUT

Pemilihan alternatif layout objek didasari oleh hasil observasi. Dirumuskan 3 patokan utama sebagai acuan menata layout. Hasil akumulasi data pada Tabel 5.1 dapat diketahui kriteria Hubungan Ruang dan Sirkulasi Pengguna menjadi kriteria paling penting. Kriteria Kesesuaian Tema menduduki urutan ketiga.

*Tabel 5.1 Alternatif Layout 1 1*

Kriteria	Hubungan Ruang	Sirkulasi Pengguna	Kesesuaian Tema	Hasil	Ranking	Nilai	Bobot
Hubungan Ruang	-	1	1	2	I	80	0.40
Sirkulasi Pengguna	0	1	-	1	II	70	0.32
Kesesuaian Tema	0	0	-	0	III	60	0.28
Total						210	1

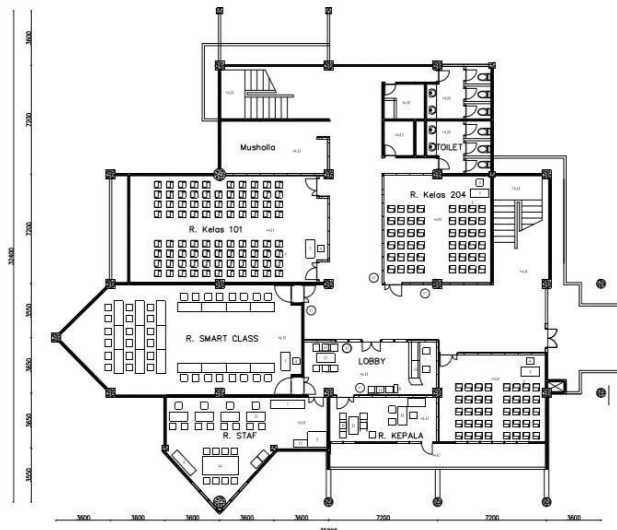
#### Keterangan

0 = tidak lebih penting

1 = penting

- = tidak dapat dibandingkan

#### 5.1.1 Alternatif Layout 1

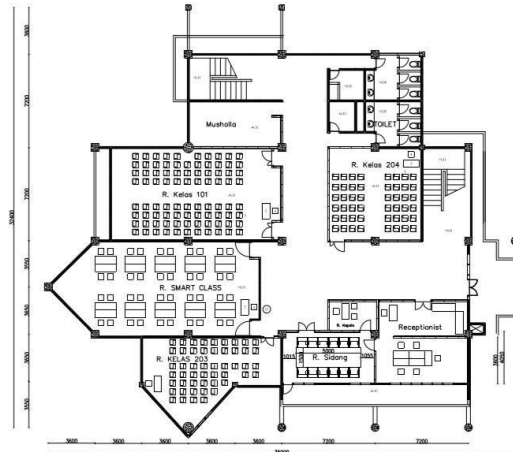


Gambar 5.1 Aternatif 1



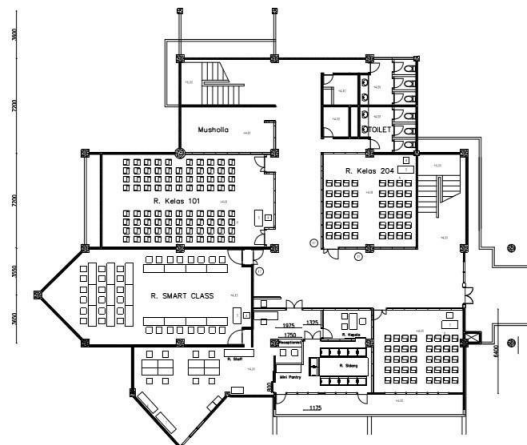
Alternatif 1 memiliki kelebihan terhadap kesesuaian tema. Penggunaan sirkulasi yang lebih terarahakan membuat pengunjung bisa merasakan tema yang disajikan oleh gedung SKPB. Untuk area lobby, tata letak furniture disesuaikan dengan arus pengunjung ketika masuk ke dalam. Alternatif ini lebih cocok bila diaplikasikan karena lebih luas. Kelemahan perluasan lobby yang mengurani selasar.

### 5.1.2 Alternatif Layout 2



Gambar 5. 2 Alternatif 2

Alternatif 2 memiliki kelebihan dalam sirkulasi pengguna. Perbedaan antara alternatif 1 dan 2 adalah pada area staff switch dengan kelas. sirkulasi pengguna lebih terbuka. Ketika masuk area pameran utama, pengguna memiliki dua akses menuju smartclass. Kelemahan pada alternative 2 adalah biaya yang cukup besar.



### 5.1.3 Alternatif Layout 3

Gambar 5. 3 Alternatif 3

Pada alternatif 3, hubungan ruang lebih optimal. Dikarenakan penggunaan seluruh ruangan sangat efektif, maka informasi yang didapatkan lebih banyak daripada alternatif



sebelumnya. Pada alternatif ini area lobby menggunakan konsep sirkulasi yang lebih terbuka. Sirkulasi ruang privat juga terkondisikan dengan baik.

### 5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout

Selanjutnya dilakukan penilaian ketiga alternatif di atas, dijelaskan dalam tabel *weighted method* (Tabel 5.2) berikut. Hasil tabel *weighted method* akan diketahui alternatif manaya yang lebih tepat untuk diterapkan.

Tabel 5. 2 Pemilihan Alternatif Layout 2 1

Tujuan	W	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
Hubungan Ruang	0.40	Alur Informasi	Baik	7	2.8	Kurang Baik	5	2	Baik	8	3.2
		Kebutuhan Ruang	Kurang Baik	5	2	Baik	7	2.8	Sangat Baik	9	3.6
Sirkulasi Pengguna	0.32	Kemudahan Akses	Baik	7	2.24	Baik	8	2.56	Baik	6	1.92
		Kenyamanan	Baik	6	1.92	Baik	8	2.56	Baik	7	2.24
Kesesuaian Tema	0.28	Kesesuaian Tema	Sangat Baik	9	2.52	Kurang Baik	4	1.12	Sangat Baik	8	2.24
			Total	11.48		Total	11.04		Total	13.2	

#### Scale

Sangat Baik: 9-10

Baik: 6-8

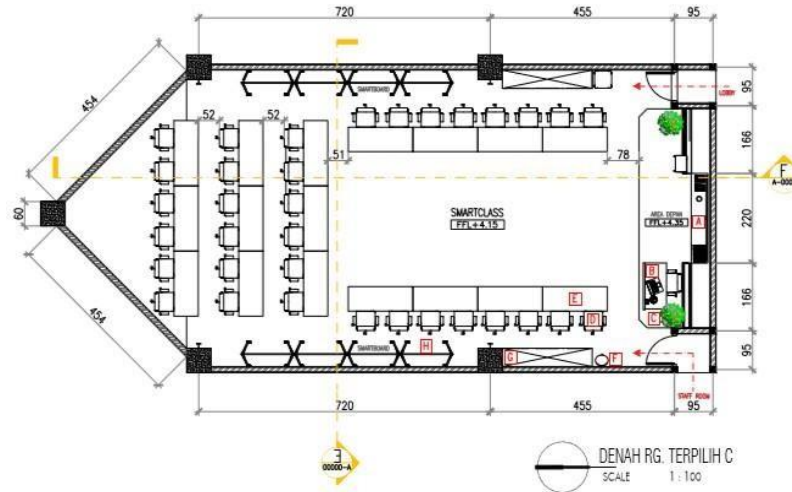
Kurang Baik: 0-5

Berdasarkan hasil perhitungan dalam tabel *weighted method* di atas dapat disimpulkan

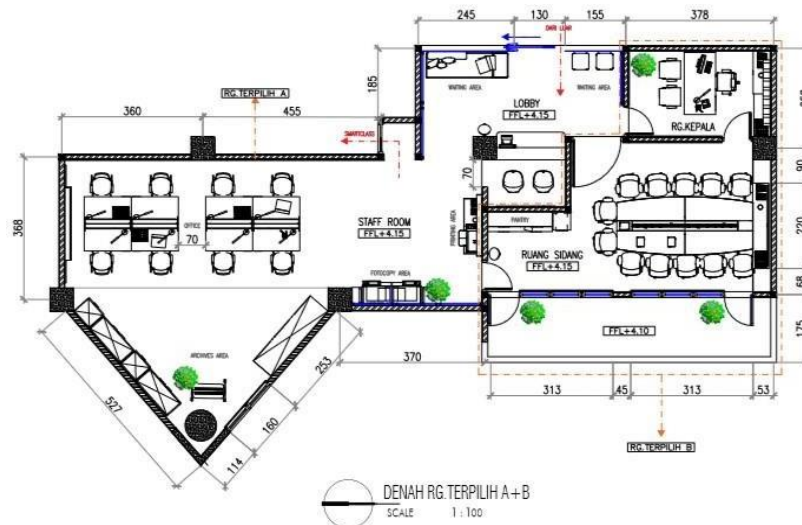


bahwa alternatif layout terpilih dari ketiga alternatif adalah alternatif layout 3.

## 5.2 PENGEMBANGAN LAYOUT TERPILIH



Gambar 5.4 Layout Terpilih 1



Gambar 5.5 Layout Terpilih 1

Pengembangan layout terpilih berikut telah melalui beberapa pertimbangan diantaranya adalah penempatan ruang rapat sebagai ruang tambahan. Hal tersebut bertujuan untuk lebih mengoptimalkan kegiatan siding dalam gedung SKPB ITS. Penataan ruangan yang optimal pada *smart class* juga lebih interaktif.



## **BAB VI**

### **KESIMPULAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

- a. Gedung SKPB memiliki jumlah fasilitas yang ada sudah mencukupi. Variasi fasilitas tambahan yang diminta tidak banyak. Permasalahan yang ada pada umumnya adalah keberadaan peralatan dan ruangan yang tidak sesuai dengan standar yang sudah ditentukan. Hal ini bisa menunjukkan bahwa fasilitas untuk saat ini sudah memadai atau tidak adanya perencanaan dari pimpinan prodi sehingga dirasa semuanya telah memadai.
- b. Kebutuhan akan ruangan yang digunakan untuk koordinasi didalam gedung SKPB belum tersedia. Kelancaran mobilitas aktivitas pengguna SKPB akan lebih maksimal dan nyaman ketika fasilitas yang di butuhkan sudah terpenuhi disertai keselarasan tema pada gedung SKPB.
- c. Perlu Adanya ruang rapat didalam gedung SKPB membantu mobilitas aktivitas pengguna gedung baik mahasiswa atau dosen.

#### **6.2 Saran**

- a. Kelengkapan akan fasilitas di dalam gedung SKPB perlu di perhatikan, untuk menunjang mobilitas aktivitas pengguna.
- b. Penataan ruang dan pemaksimalan space beserta keselarasan tema pada bangunan SKPB perlu di perhatikan.





## DAFTAR PUSTAKA

- Indah W. Lusi, (2007), Keragaman Persepsi Terhadap Arsitektur, diunduh pada tanggal 27 Juli 2017
- Saarinen, E, (2006), *Shaping The Future*, Connecticut, Yale University Press.
- Vitruvius, (1966). *The Ten Book of Architecture*.Cambridge. Harvard University Press
- Dharma, A, (1998), *Teori Arsitektur 3*, Gunadarma, Jakarta
- Merkel, J, (2014), *Eero Saarinen Biography*, New York, Phaidon Press
- Hornby, A.S.(1974). *Oxford Learner's Dictionary of Current English*, Oxford. Oxford University Press
- Smith., Linda C. 1981. *Analysis Citation*. 30 (1), 83-97. *Library Trends*.
- Marlina, E, (2008). *Panduan Perancangan Bangunan Komersial Yogyakarta*, Penerbit Andi.
- Sulistyo-Basuki. 2004. *Pengantar Dokumentasi*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Prytherch, Ray, *Harrod's Librarians' Glossary and Reference Book: A directory of over 10,200 terms, organizations, projects and acronyms in the areas of information management, library science, publishing and archive management, Ed. 10, England: Ashgate, 2005.*
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan (LNRI Tahun 2007 No.129.TLNRI No.4774)
- Kapugu R . (2012). *Biostruktur dalam Arsitektur*, Vol 9 No 3 Nopember 2012. Diunduh tanggal 13 Juli 2016
- Sulistyo-Basuki. 2004. *Pengantar Dokumentasi*. Bandung: Rekayasa Sains
- Khatibah, (2011), *Metode Penelitian Kepustakaan*, Mestika Zed, Jakarta, Yayasan Obor Indonesia



## LAMPIRAN

### Foto Eksisting Exterior Gedung SKPB





**Foto Eksisting Interior Gedung SKPB**











<b>RAB INTERIOR</b>						
<b>A</b>	<b>1.Lobby</b>					
1	Lampu Lobby 1	lampu LED honey comb	8	bh	250.000	2.000.000
2	Lampu Lobby 2	spot	1	bh	1.500.000	1.500.000
3	Kaca Depan Samping pintu 10 mm	6,8 m x 2.5m (8 mm)	7	bh	250.000	1.750.000
4	Pintu masuk utama	pintu set kaca 1,2 m	1	bh	2.100.000	2.100.000
5	Pull dop handle	set	2	bh	250.000	500.000
6	Smart TV	smart Tvprojector	1	bh	12.000.000	12.000.000
					<b>Jumlah</b>	<b>19.850.000</b>
<b>B</b>	<b>2. Backdrop Receptionist</b>					
1	Acrylic cutting	100cm X 120cm	1	bh	1.150.000	1.150.000
2	LED Flex	warna	1	bh	650.000	650.000
3	Meja Receptionist	(set)	1	bh	2.450.000	2.450.000
4	Wallpaper Timbul	backdrop receptionist	9	m2	95.000	855.000
					<b>Jumlah</b>	<b>5.105.000</b>
<b>C</b>	<b>3.Ruang Tunggu</b>					
1	Lampu R.Tunggu	lampu gantung dekorasi	4	bh	350.000	1.400.000
2	showcase	GEA expo 26Fc	1	bh	3.600.000	3.600.000
3	Wallpaper Timbul R. Tunggu	3m X 40m	120	m2	95.000	11.400.000
4	Sofa R.Tunggu	(Giri Palma)	2	bh	2.500.000	5.000.000
					<b>Jumlah</b>	<b>21.400.000</b>
<b>D</b>	<b>4.Ruang staf</b>					
1	Pintu	(set) (Termasuk Biaya Pemasangan)	1	bh	1.350.000	1.350.000
2	Lampu	TL 120cm Neon Philips 18 Watt	6	bh	65.000	390.000
3	storage	180 x 45 x 200	2	bh	1200000	2.400.000
4	meja kursi	set Meja Kursi staff	6	m2	1.300.000	7.800.000
5	copier	-	2	bh	4.000.000	8.000.000
					<b>Jumlah</b>	<b>19.940.000</b>
<b>E</b>	<b>9.Kamar Mandi</b>					
1	Pintu K.mandi Lt 1	pintu set KM 120cm x 70cm	1	bh	1.000.000	1.000.000
2	set closet	American Standart Winplus	1	bh	1.800.000	1.800.000
3	set wastafel kotak	American Standart	1	bh	750000	750.000
4	Lampu K.mandi Lt1	led 20 watt	1	bh	60.000	60.000
					<b>Jumlah</b>	<b>3.610.000</b>
<b>F</b>	<b>11.Ruang rapat</b>					
1	Pintu	( set )	1	bh	1.200.000	1.200.000
2	Lampu	led 20 watt	6	bh	60.000	360.000
3	Meja	besar custom	1	bh	3.000.000	3.000.000
4	Kursi	Kursi kerja	12	bh	225.000	2.700.000
5	wallpaper	wallpaper 3D 18 x3	54	m2	95.000	5.130.000
6	wastafel	set american standart	1	bh	750.000	750.000
7	showcase	GEA expo 26Fc	1	bh	3.600.000	3.600.000
					<b>Jumlah</b>	<b>12.390.000</b>





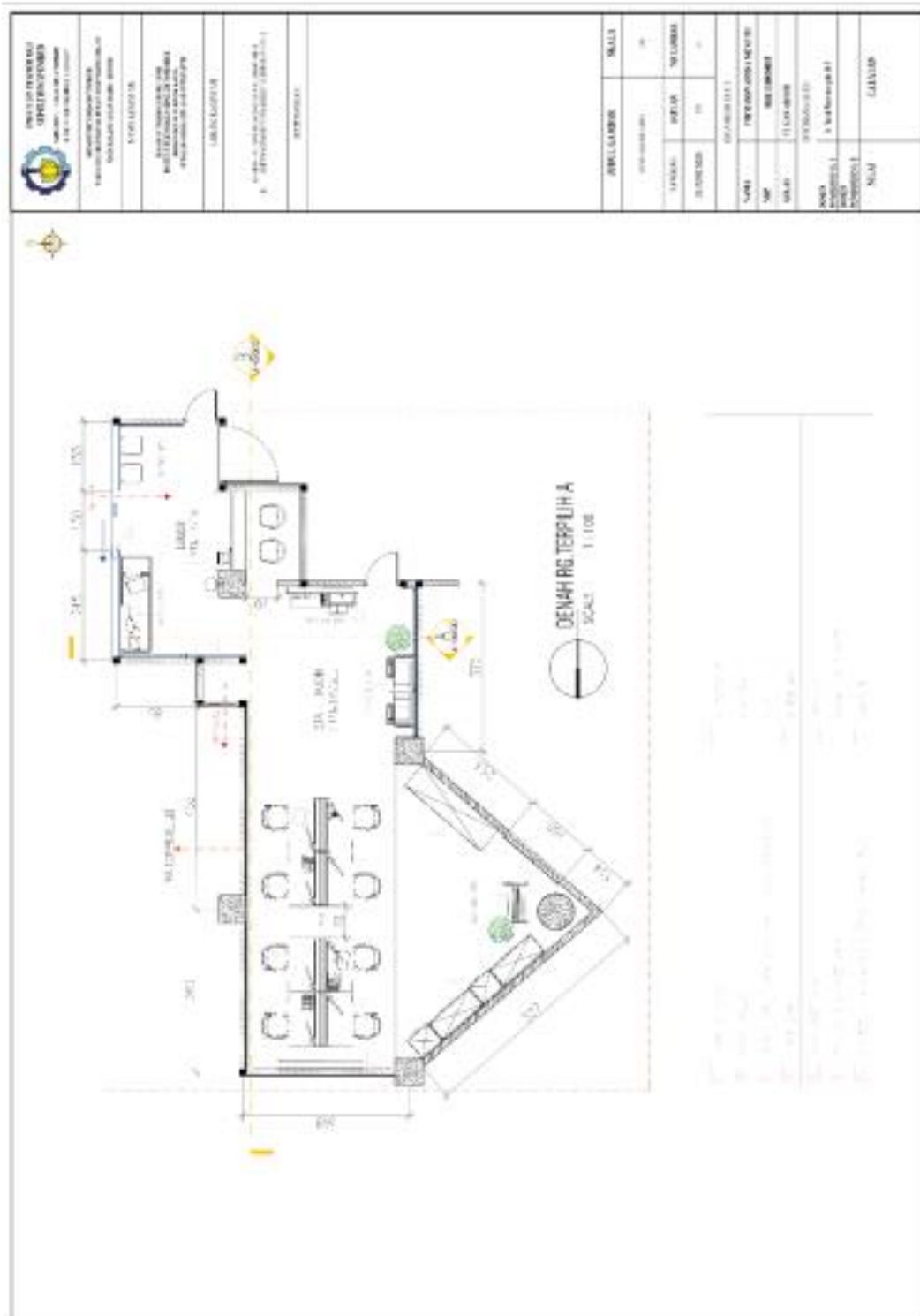
## LAPORAN TUGAS AKHIR DI 184836

Firmansyah Isa Muslim, NRP 0841134000015

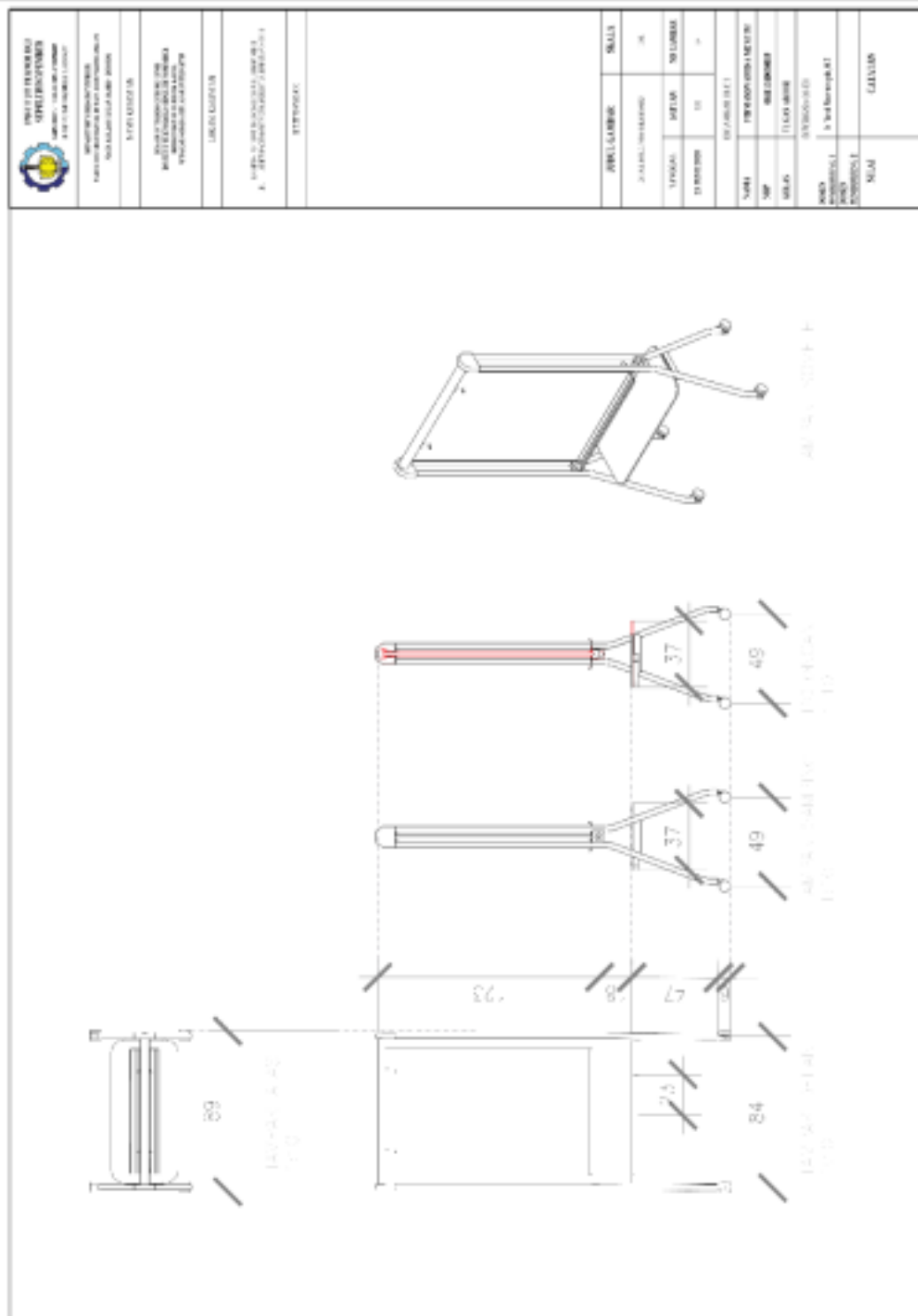
<b>G</b>	<b>Dinding</b>					
1	partisi keseluruhan ruangan	3 X 98	294	m2	300,000	88,200,000
2	pengecatan		578	m2	17,000	9,826,000
					<b>Jumlah</b>	<b>98,026,000</b>
<b>H</b>	<b>PEKERJAAN INSTALASI LISTRIK dan AC</b>					
1	Intalasi titik lampu		86	ttk	Rp	114,900
2	Intalasi stop kontak		56	ttk	Rp	114,900
3	Pas. Saklar tunggal merk panasonic		29	bh	Rp	38,000
4	Pas. Saklar ganda merk panasonic		28	bh	Rp	36,000
5	Pas. Stop kontak merk panasonic		56	bh	Rp	20,000
6	Biaya Pemasangan AC		6	titik	RP	400,000
7	Biaya pemasangan lampu taman		18	titik	Rp	250,000
8	Pas. MCB lengkap, merk presto		18	bh	Rp	350,000
					<b>Jumlah</b>	<b>32,745,800</b>
					<b>TOTAL</b>	<b>207,961,800</b>

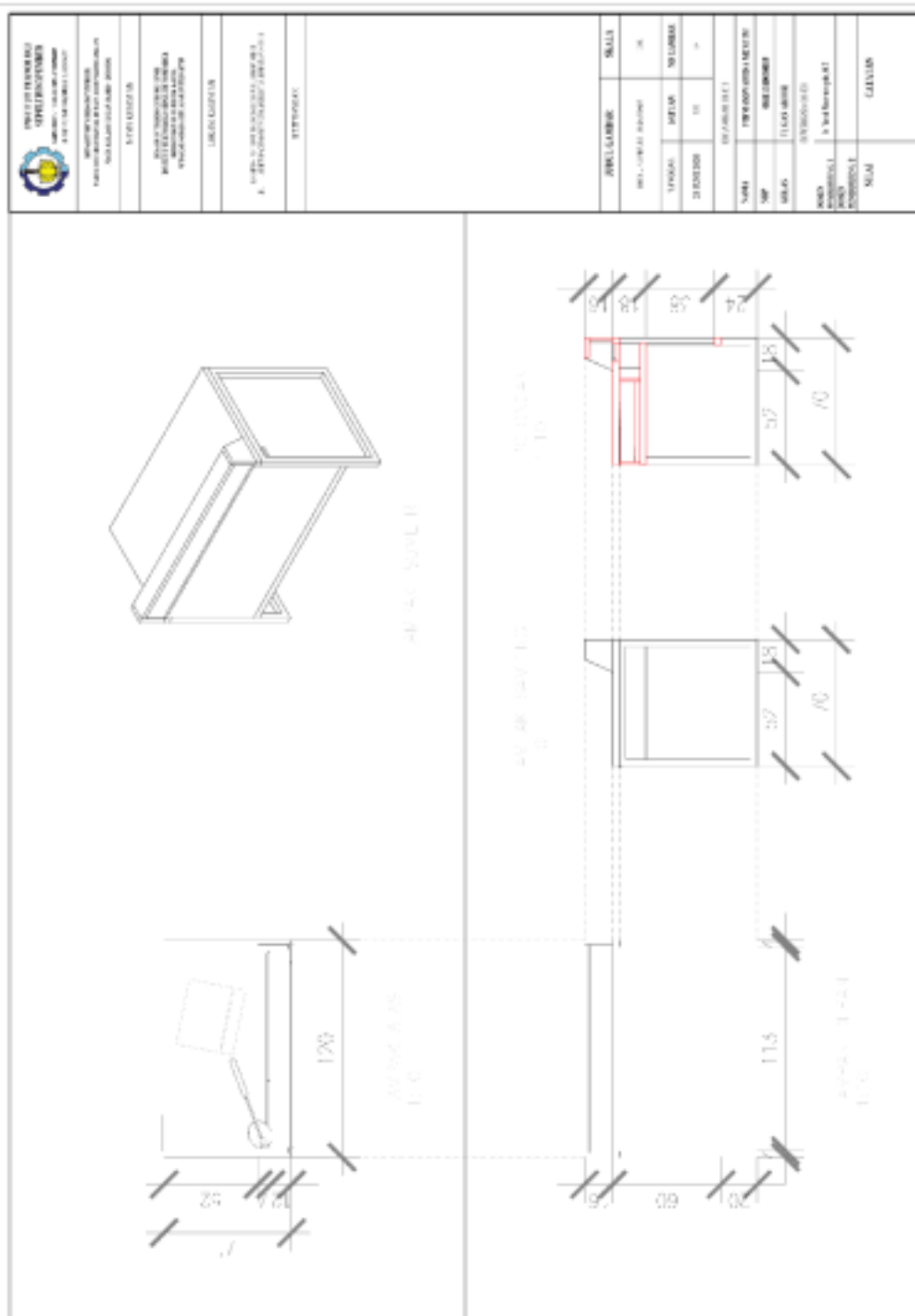


## Gambar Teknik









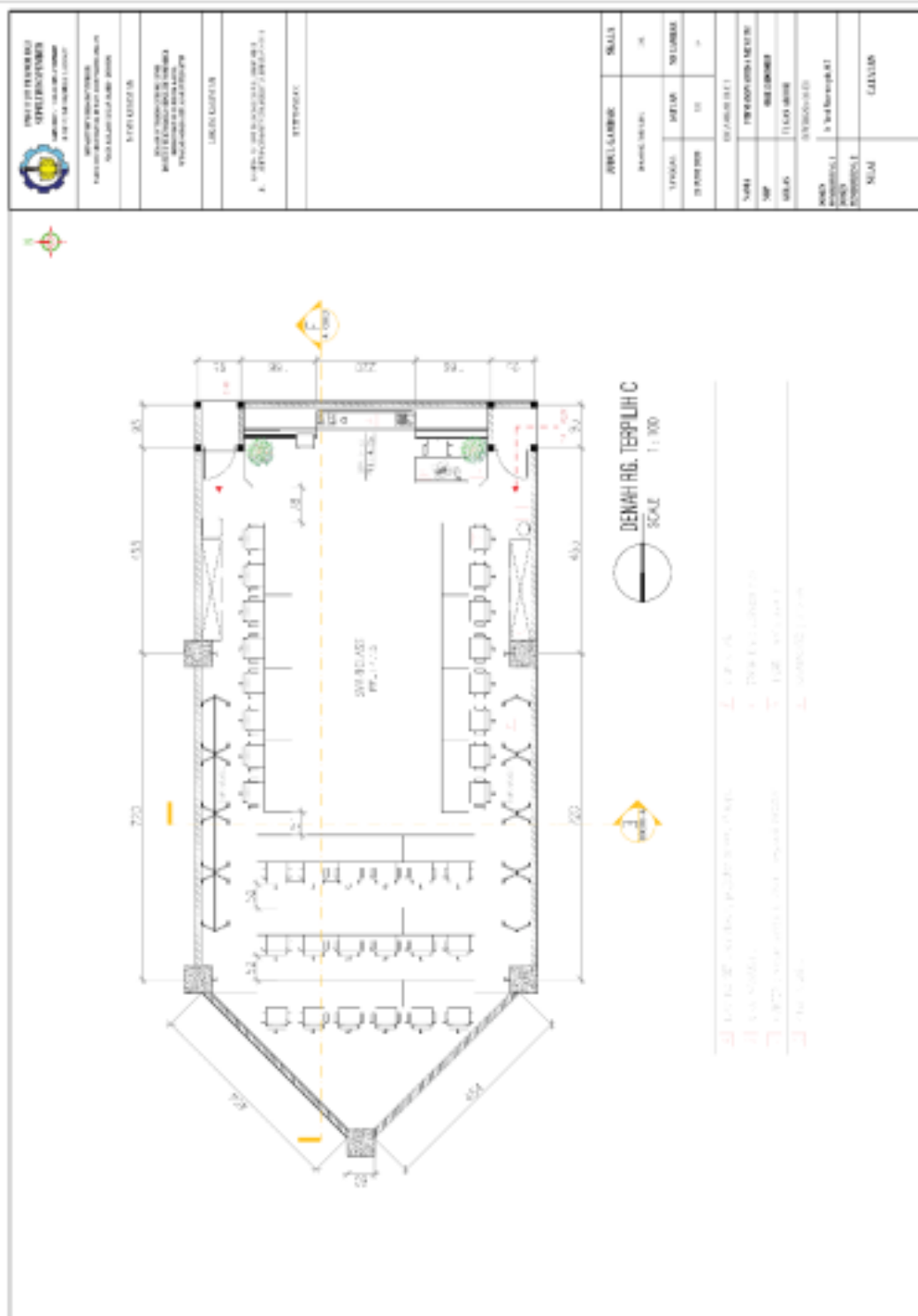


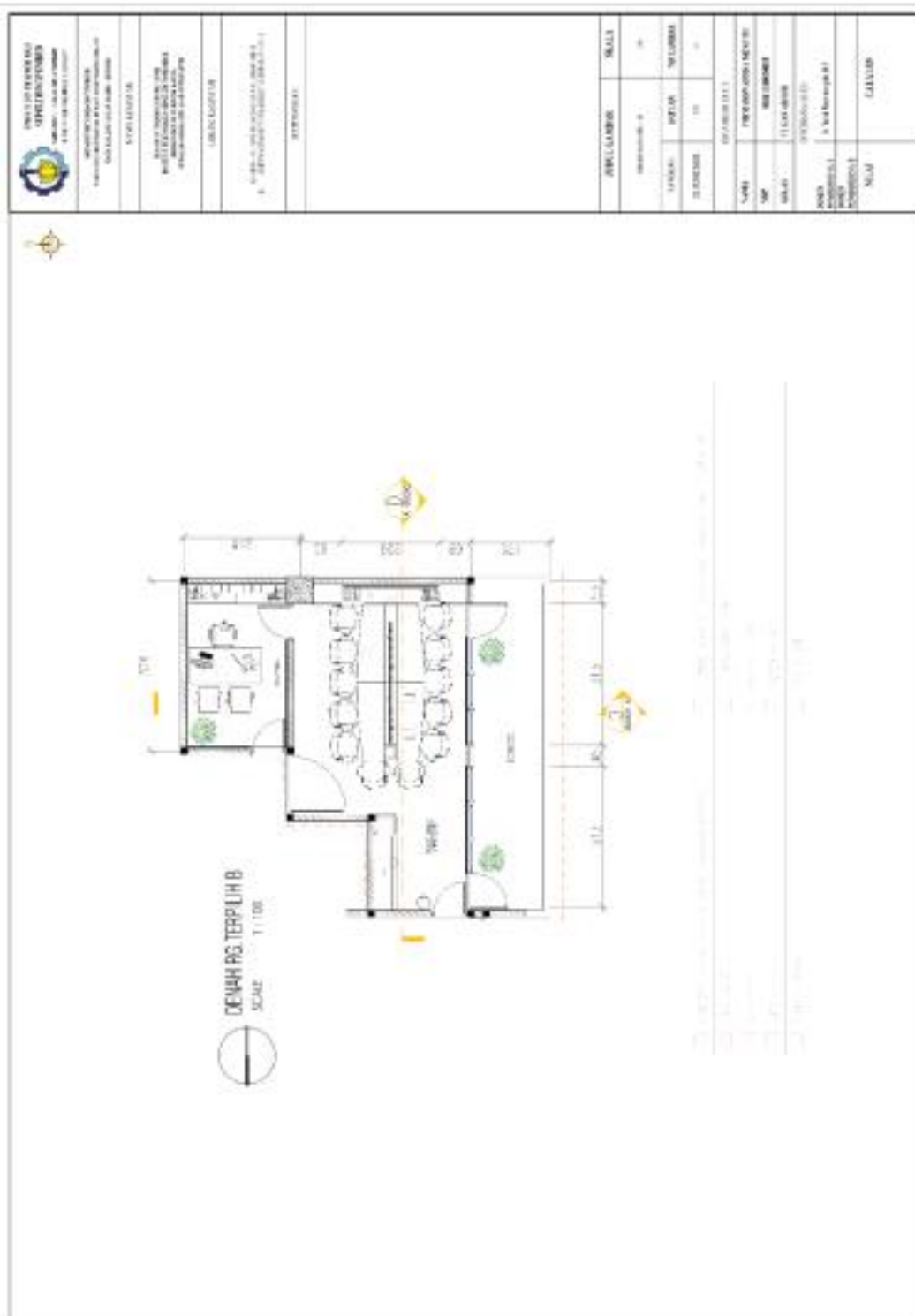


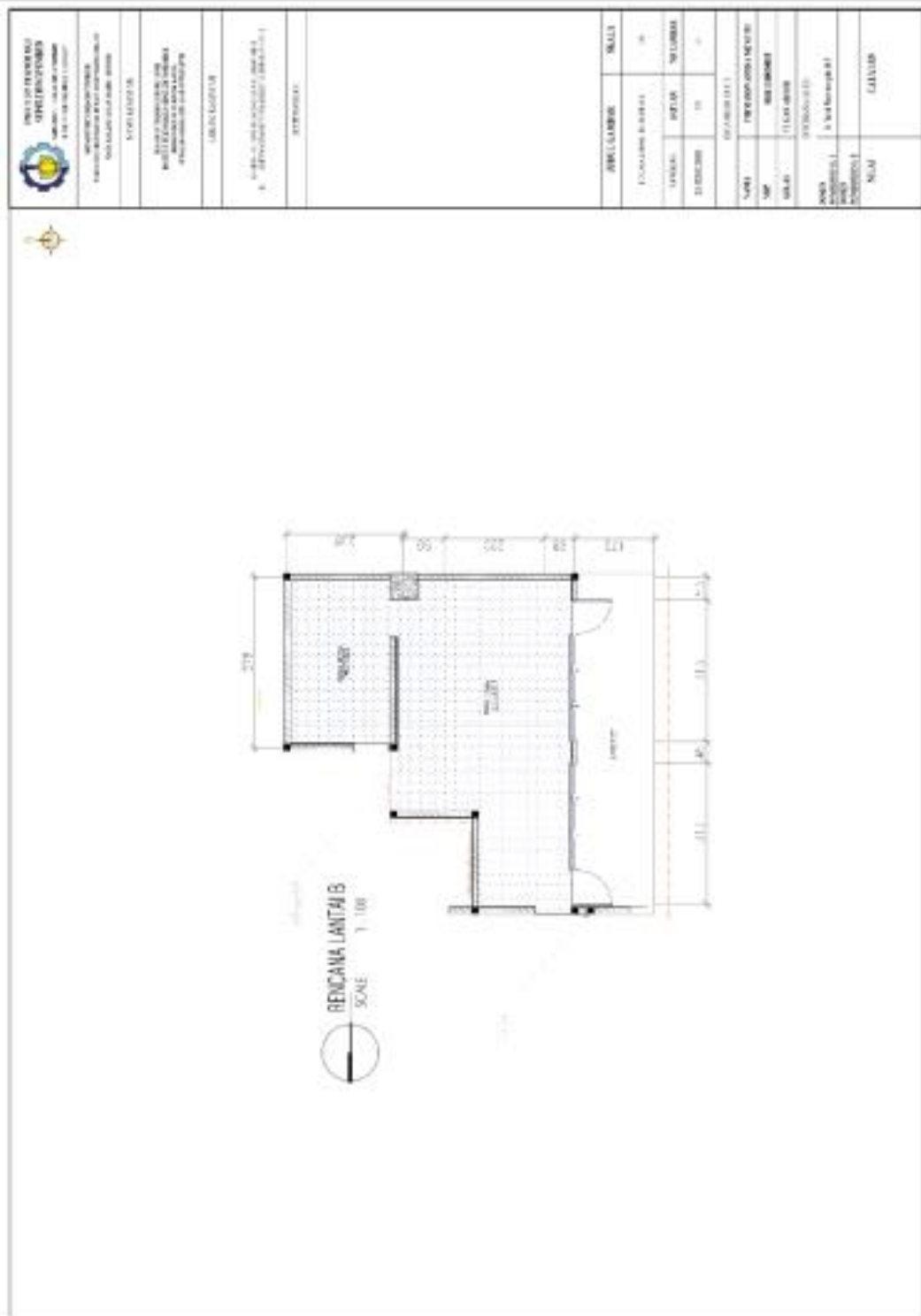






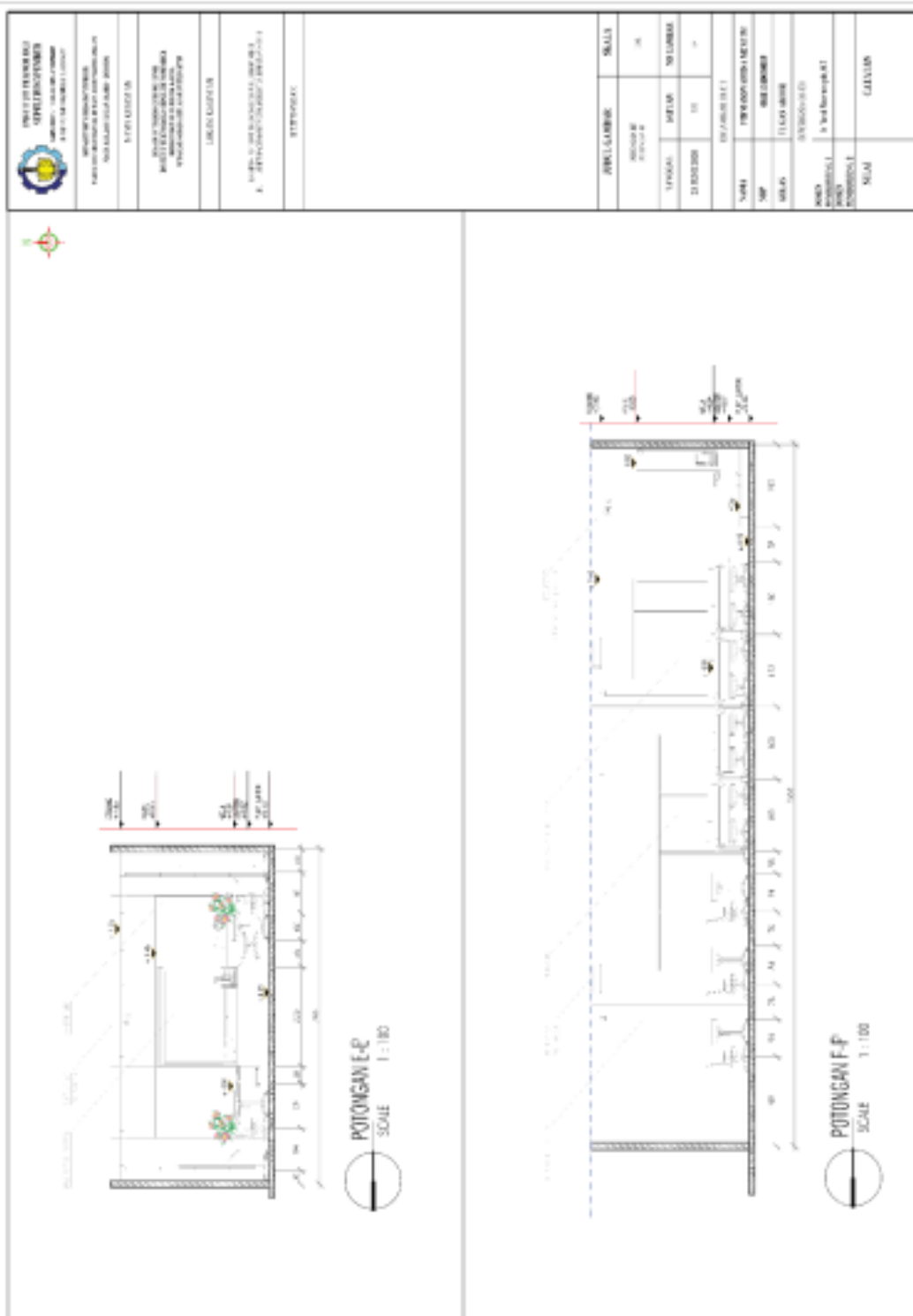


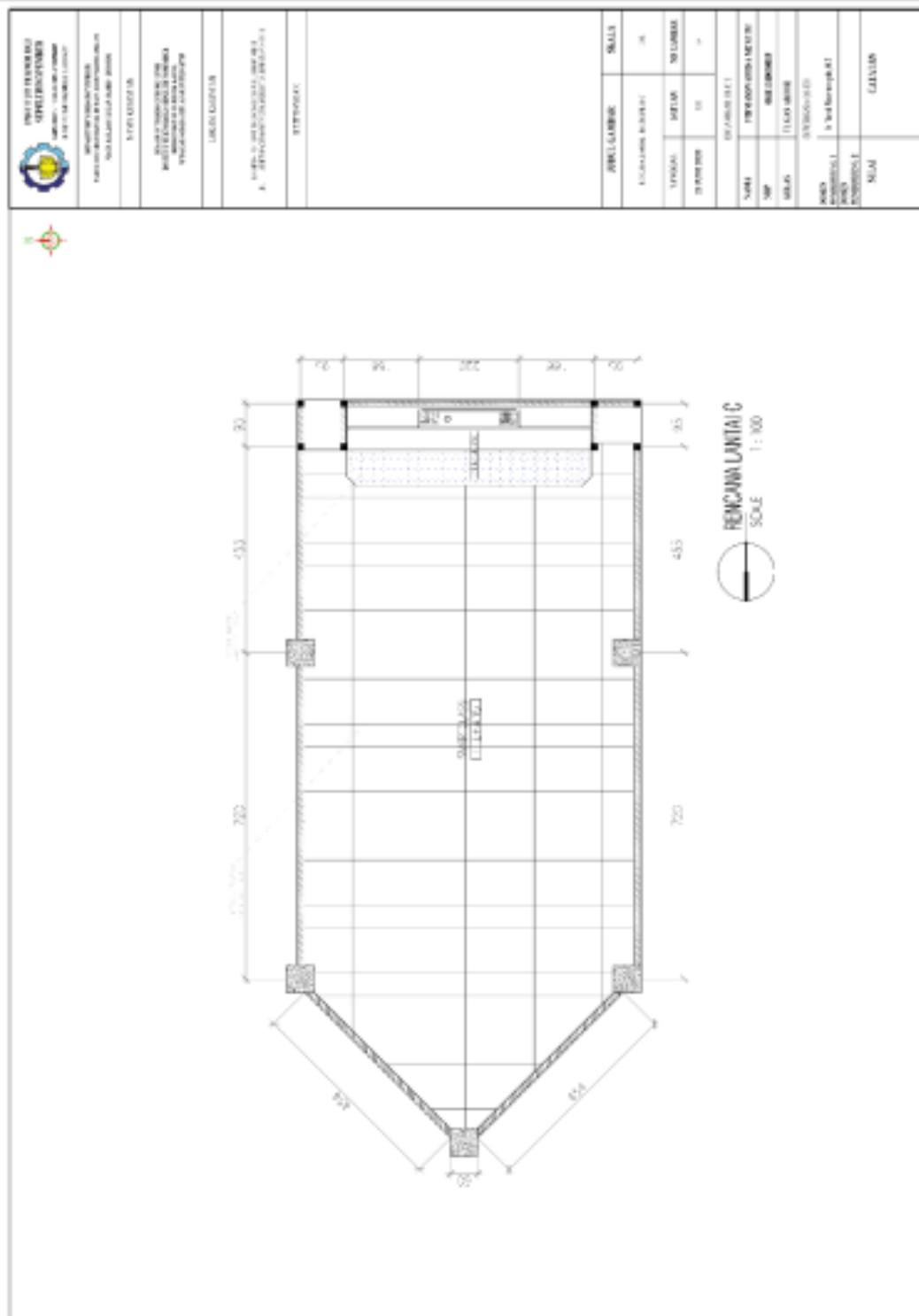












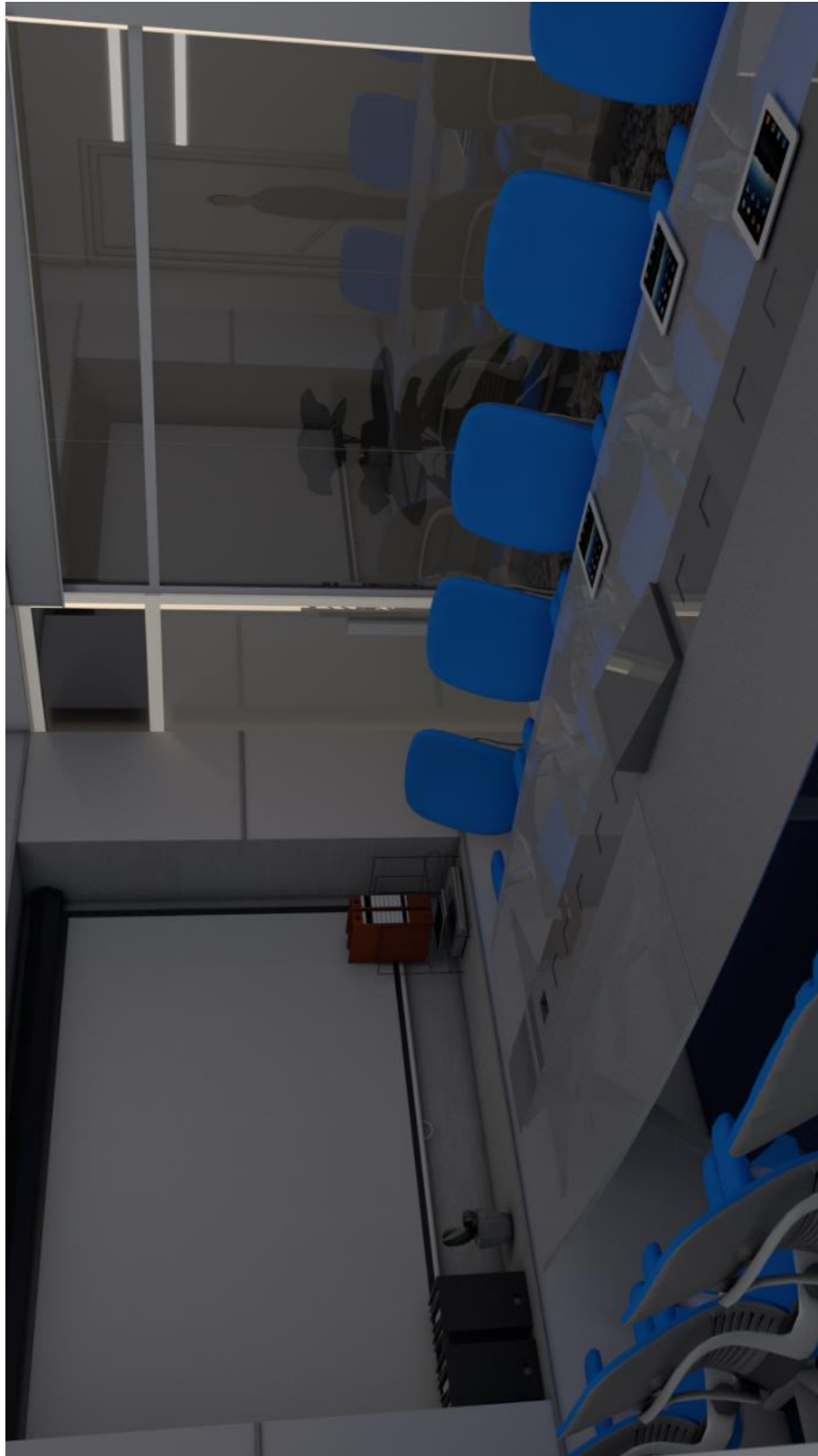
<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER          JALAN ITS SURABAYA 60115          SURABAYA</p>	JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS ARSITEKTUR	NO. 100 100 LUBUK
	NAMA FIRMANSYAH ISA MUSLIM	NO. 100 100 LUBUK
NAMA FIRMANSYAH ISA MUSLIM	NO. 100 100 LUBUK	NO. 100 100 LUBUK
NAMA FIRMANSYAH ISA MUSLIM	NO. 100 100 LUBUK	NO. 100 100 LUBUK
NAMA FIRMANSYAH ISA MUSLIM	NO. 100 100 LUBUK	NO. 100 100 LUBUK
NAMA FIRMANSYAH ISA MUSLIM	NO. 100 100 LUBUK	NO. 100 100 LUBUK
NAMA FIRMANSYAH ISA MUSLIM	NO. 100 100 LUBUK	NO. 100 100 LUBUK
NAMA FIRMANSYAH ISA MUSLIM	NO. 100 100 LUBUK	NO. 100 100 LUBUK
NAMA FIRMANSYAH ISA MUSLIM	NO. 100 100 LUBUK	NO. 100 100 LUBUK







GAMBAR PRESPRTIF



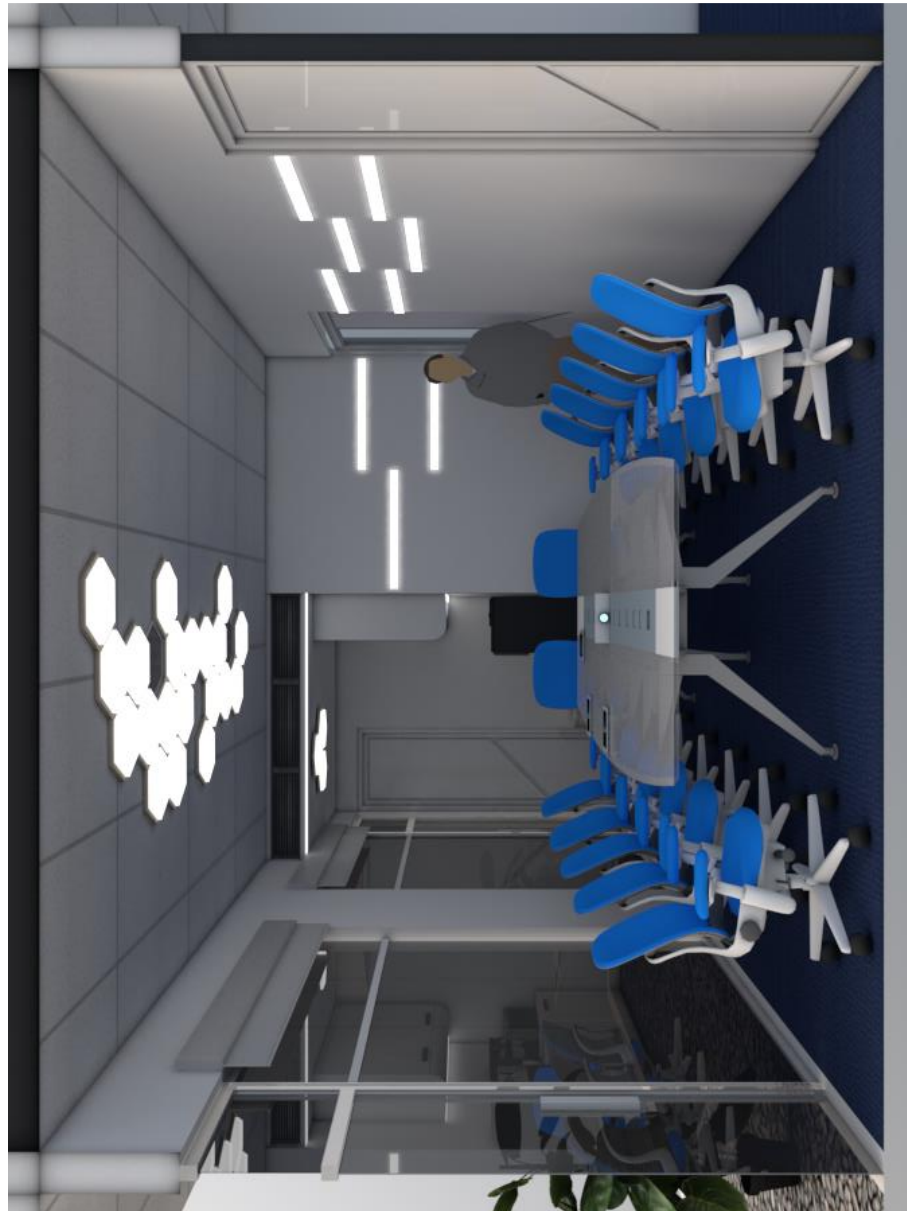






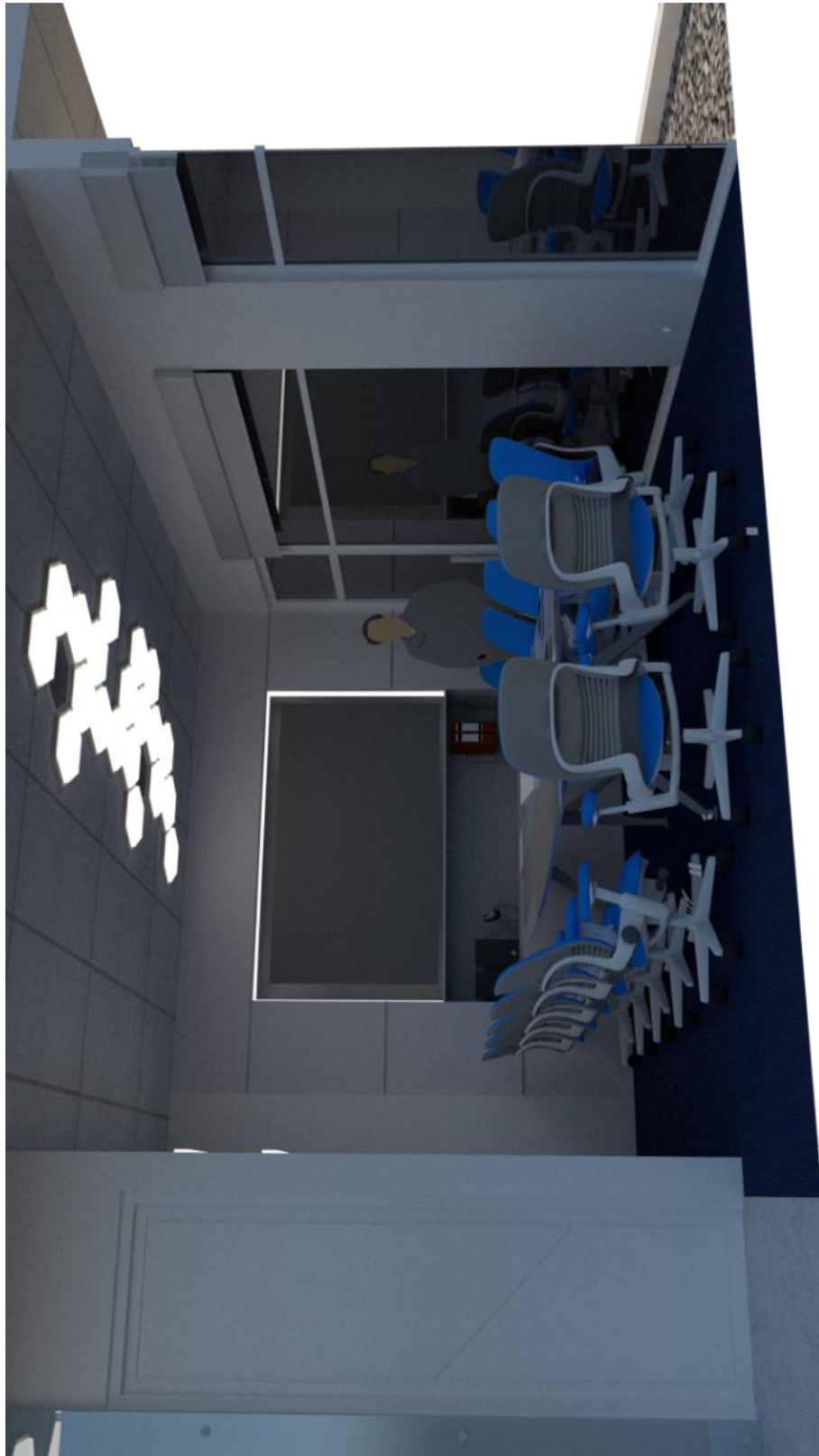














BERITA ACARA  
SIDANG TUGAS AKHIR  
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
SEMESTER GENAP 2019/2020

Pada hari ini, tanggal	Kamis / 09 Juli 2020	
Telah dilaksanakan Sidang TA , atas nama		
<b>Nama Mahasiswa</b>	Firmansyah Isa	
<b>NRP</b>	0841134000015	
<b>Dosen Pembimbing</b>	Nanik Rachmaniyah, MT	
<b>Judul</b>	Desain Interior Gedung UPMB Institut Teknologi Sepuluh Nopember berkonsep Futuristik Ikonik ITS Sebagai Sarana Belajar yang Interaktif.	
<b>Catatan Sidang TA</b>		
Sidang yang dilaksanakan via zoom berjalan lancar, pukul 16.15-17.15 wib. Dokumen out put TA masih minim dan presentasi cukup dengan catatan sidang penyempurnaan out put laporan TA terutama : Laporan untuk semua BAB dan lampiran: keruntutan pola piker, tata tulis, pengutipan sumber. RAB Denah dan Gambar 3D Jurnal.		

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

(\*Coret yang tidak perlu)

**Dosen Pembimbing**

Nama : Nanik Rachmaniyah, MT

NIP : 196511091990022001



**CATATAN TAMBAHAN :**

Susy :

Perunutan pola pikir : Rumusan Masalah.

Tree method : kelas interaktif, di klas internaasional

Kelengkapan laporan : Belum selesai, bab 2 lebih banyak copaste, sumber2 tidak nyambung dengan konsep

Studi pengguna belum muncul

Penggunaan edit kata/ kalimat yang terlalu sanatai, gunakan kalimat yang baku.

Kesimpulan dan pustaka belum, semua mengacu ke web, harus merujuk pada tulisan orang.

Jurnal belum ada.

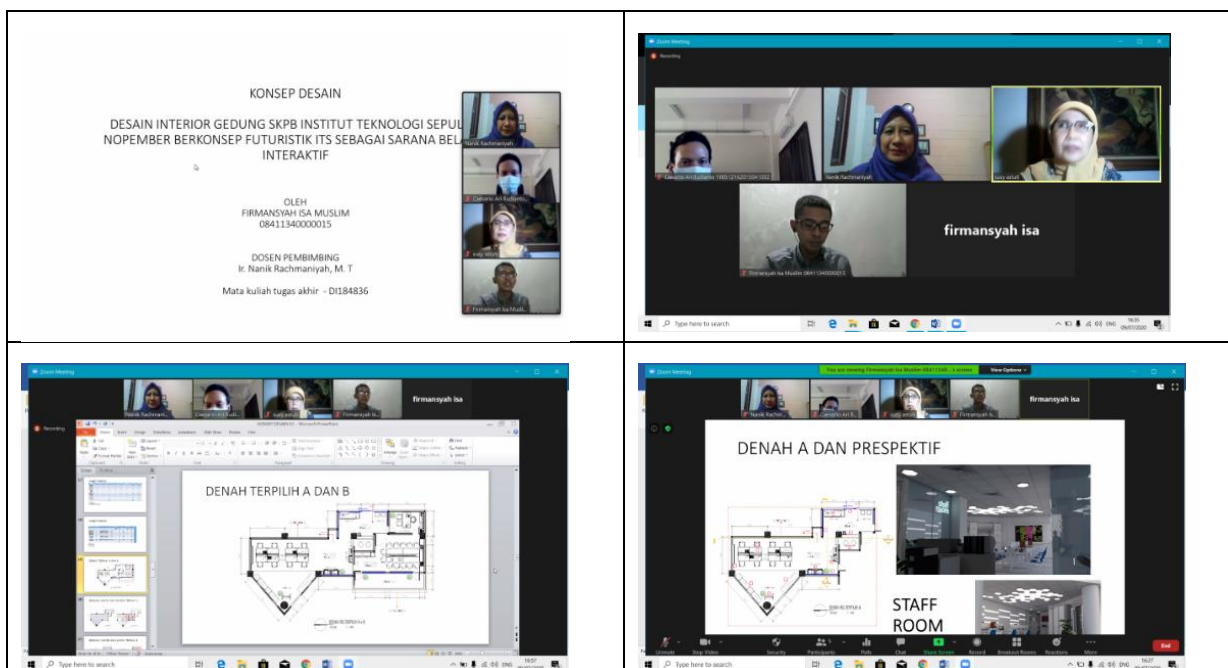
RAB belum ada.

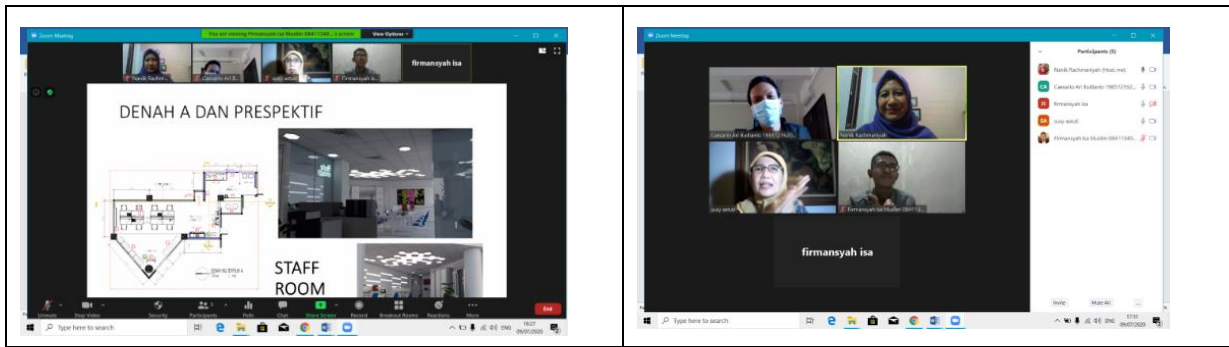
Ruang rapat : buat 10 kursi saja

Rio :

Studi aktifitas dan kebutuhan , apakah nyaman? Misal rg rapat

Tulisan2 harus diedit lagi







## BIOGRAFI PENULIS



Penulis, Firmansyah Isa Muslim yang akrab dipanggil Oeh, lahir di Malang, 11 Agustus 1995. Merupakan anak tiga dari empat bersaudara. Penulis pernah menempuh pendidikan formal mulai dari TK Muslimat Sumberusko, SDN Sumbersuko 1 Malang, SMPN Wagir 1 Malang, dan SMAN 5 Malang. Setelah lulus SMA, penulis memantapkan SNMPTN S1 Desain Interior di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Tugas Akhir dengan judul “Desain Interior Gegung UPMB Institut Teknologi Sepuluh Nopember Dengan Konsep Futuristik Ikonik ITS Sebagai Sarana belajar Interaktif”. Permintaan desain dari pihak SKPB ITS yang akan di renofasi pada akhir semester genap tahun 2020 sekaligus sebagai tugas akhir bagi penulis. Pihak SKKPB menginginkan kebutuhan akan fasilitas dan kapasitas yang belum maksimal. Untuk berdiskusi dan bertukar pengetahuan tentang hal-hal yang berkaitan dengan Tugas Akhir Desain Interior milik penulis dapat menghubungi penulis di [oehmuslim@gmail.com](mailto:oehmuslim@gmail.com).