

**REDESIGN INTERIOR LOBBY, RUANG TATA SURYA, DAN FOOD
COURT TAMAN PINTAR BERGAYA FUTURISTIK DALAM
MAKSIMALISASI MISI LEMBAGA**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh

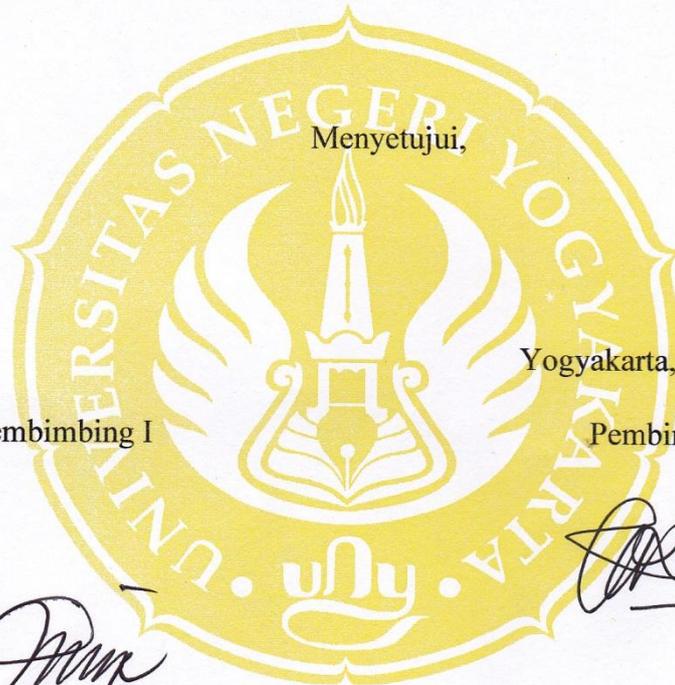
Jafar Yazid Arifin

NIM 05206241033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2013**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni berjudul “*Redesign Interior Lobby, Ruang Tata Surya dan Food Court Taman Pintar Bergaya Futuristik Dalam Maksimalisasi Misi Lembaga*” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Menyetujui,

Yogyakarta, 07 Januari 2013

Pembimbing I

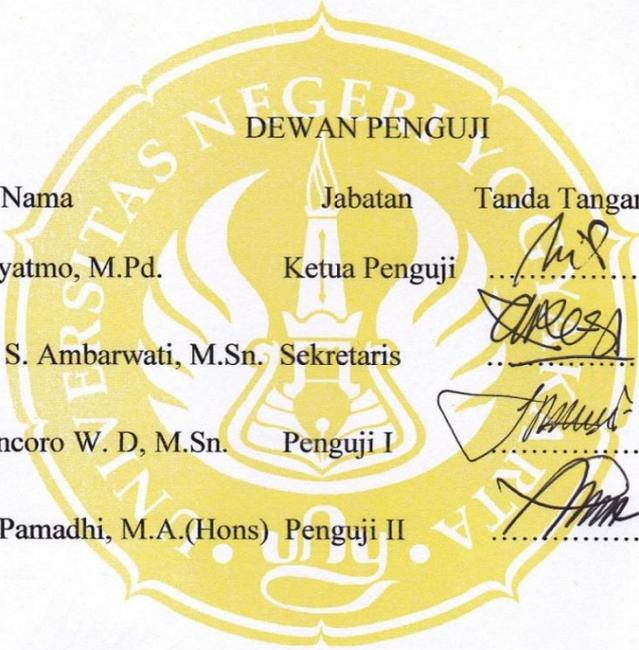
Pembimbing II

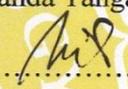
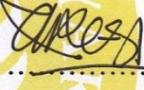
Drs. Hajar Pamadhi, M.A.(Hons).
NIP .1954072219811003

Dwi Retno S. Ambarwati, M.Sn
NIP. 19700203 200003 2001

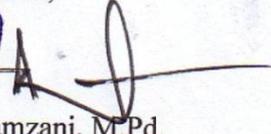
PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “*Redesign Interior Lobby, Ruang Tata Surya dan Food Court Taman Pintar Bergaya Futuristik Dalam Maksimalisasi Misi Lembaga*” telah dipertahankan di depan Dewan penguji pada tanggal 21 Januari 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.



Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		21 Januari 2013
Dwi Retno S. Ambarwati, M.Sn.	Sekretaris		21 Januari 2013
Drs. R. Kuncoro W. D, M.Sn.	Penguji I		21 Januari 2013
Drs. Hajar Pamadhi, M.A.(Hons)	Penguji II		21 Januari 2013

Yogyakarta, Januari 2013
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang betanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Jafar Yazid Arifin
NIM : 05206241033
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 06 Desember 2012

Penulis,



Jafar Yazid Arifin

NIM. 05206241033

*Teriring rasa syukur ke Hadirat Alloh SWT
Karya Seni ini saya persembahkan untuk
:*

*Orang tua yang telah membesarkan dan terus mengajari tentang arti hidup,
Mencintai tanpa pamrih, yang terus sabar dalam mengamati tingkah laku
anaknya, terimakasih atas ketulusannya.
Teman-teman yang terus mensupport untuk terus maju, orang-orang terdekat
yang selalu mengajari tentang makna kebersamaan dan kerjasama sehingga
dapat terselesaikannya karya tulis ini.
Berjuta terimakasih saya haturkan untuk kalian semua*

MOTTO

Pasrahkan hidupmu kepada yang Maha Hidup dengan terus berikhtiar untuk menjadi yang terbaik.

Jadikan hidup untuk menggapai nilai kebersamaan bersama orang-orang terdekat, jadikanlah dirimu berguna untuk lingkunganmu.

Teman sejati adalah ia yang meraih tangan anda dan menyentuh hati anda.

(Jafar Yazid Arifin, 06 Desember 2012)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiratNya yang telah memberikan limpahan rahmat, petunjuk, serta kekuatan sehingga penulis dapat melakukan penelitian dan menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Karya Seni dengan judul “*Redesign Interior Lobby, Ruang Tata Surya dan Food Court Taman Pintar Bergaya Futuristik Dalam Maksimalisasi Misi Lembaga*”.

Penyusunan tugas akhir karya seni ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Seiring dengan selesainya tugas akhir karya seni ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dosen Pembimbing Tugas Akhir Karya Seni, Dwi Retno S. Ambarwati, M.Sn dan Drs. Hajar Pamadhi, M.A, (Hons), yang telah memberikan arahan dalam penyusunan tugas akhir karya seni ini.
2. Pengelola Taman Pintar Yogyakarta atas kesempatannya menjadikan lembaga tersebut untuk menjadi obyek perancangan dan memberikan kemudahan dalam menangani proses penelitian dan pengambilan data.
3. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta dan Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNY, Bapak Drs. Mardiyatmo, M.Pd.
5. Seluruh dosen dan karyawan Jurusan Pendidikan Seni Rupa, FBS UNY.
6. Teman-teman semua yang telah memberikan semangat, dukungan serta bantuan sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir karya seni ini tentu memiliki kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya berikutnya. Semoga karya ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Misi Taman Pintar.....	6
B. Desain Futuristik (<i>High-Tech</i>).....	6
C. Konsep Pariwisata.....	7
D. Redesign.....	9
E. Desain Interior Taman Pintar Yogyakarta.....	10
1. Pengertian Desain Interior.....	10

2. Prinsip desain.....	11
3. Elemen Interior Taman Pintar.....	13
4. Standarisasi desain.....	23
F. Taman Pintar Yogyakarta.....	27
G. Maksimalisasi.....	28

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Data Perancangan.....	30
1. Pengumpulan Data	30
2. Penyusunan Konsep.....	31
3. Visualisasi Desain.....	32
4. Alat atau Instrumen.....	33
B. Tinjauan Data.....	33
1. Data Fisik Bangunan.....	33
2. Data Non Fisik Bangunan.....	38
C. Tema Perancangan.....	40
D. Dasar Ide Perancangan.....	40
E. Alternatif Elemen Interior Taman Pintar.....	43
1. Elemen Pembentuk Ruang.....	43
2. Tata Kondisi Ruang.....	45
3. Alternatif Perabot.....	46
F. Cakupan Tugas.....	53
1. Konsep Desain.....	53
2. Desain Interior.....	54

BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Kriteria Desain.....	58
B. Analisis Kebutuhan Ruang.....	59
C. Analisis Pencapaian Suasana.....	60
1. Elemen Pembentuk Ruang.....	60

2. Tata Kondisi Ruang.....	62
D. Analisis Perabot.....	65
E. Analisis Organisasi Ruang.....	79
1. <i>Zoning</i>	79
2. Sirkulasi.....	80
3. Denah Perancangan dan Gambar Kerja.....	81
F. Analisis Aktifitas dan Fasilitas.....	84
1. Ruang Lobby (Lantai 1).....	84
2. Ruang Tata Surya.....	85
3. <i>Food Court</i>	86
G. Perspektif ruangan.....	87
1. Perspektif Ruang Lobby.....	87
2. Perspektif Ruang Tata Surya (Gedung Oval).....	88
3. Perspektif <i>Food Court</i>	89
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR GAMBAR

Halaman		
Gambar 2.1	: Standarisasi Sofa Untuk Pria.....	23
Gambar 2.2	: Standarisasi Tempat Duduk Berkelompok	24
Gambar 2.3	: Standarisasi Almari Dapur.....	25
Gambar 2.4	: Standarisasi Ruang Tangga.....	26
Gambar 3.5	: <i>Site Plan</i>	34
Gambar 3.6	: Bentuk Bangunan Tampak Depan.....	35
Gambar 3.7	: Ruang Lobby Taman Pintar.....	36
Gambar 3.8	: Ruang Tata Surya Taman Pintar.....	37
Gambar 3.9	: Denah Global Bangunan Taman Pintar... ..	38
Gambar 3.10	: Dasar Ide Perancangan.....	42
Gambar 3.11	: Konsep Meja Resepsionis dan Perspektif	48
Gambar 3.12	: Konsep Bentuk Papan Informasi Ruang Publik.....	50
Gambar 3.13	: Alternatif Meja Kursi Makan.....	52
Gambar 4.14	: Meja Resepsionis (Terpilih).....	66
Gambar 4.15	: Perspektif Penempatan Meja Resepsionis	67
Gambar 4.16	: Papan Display Informasi (Terpilih).....	67
Gambar 4.17	: Perspektif Penempatan Papan Display Informasi	68
Gambar 4.18	: Kursi Tunggu (Terpilih).....	69
Gambar 4.19	: Meja Peraga Alat Fisika Besar & Kecil	70
Gambar 4.20	: Panel Tata Surya.....	72

Gambar 4.21	: Perspektif Perabot ruang Oval.....	73
Gambar 4.22	: Meja Kursi <i>Food Court</i> (Terpilih).....	74
Gambar 4.23	: <i>Service Food Court</i>	75
Gambar 4.24	: Stand Tambahan Untuk Mitra Usaha.....	77
Gambar 4.25	: <i>Layout</i> Penataan Meja Kursi.....	78
Gambar 4.26	: <i>Zoning</i>	79
Gambar 4.27	: Arah Sirkulasi.....	80
Gambar 4.28	: Gambar Kerja Autocad & 3DMax Ruang Lobby	81
Gambar 4.29	: Gambar Kerja Autocad & 3DMax Ruang Tata Surya	82
Gambar 4.30	: Denah <i>Food Court</i>	83
Gambar 4.31	: Perspektif Ruang Lobby.....	87
Gambar 4.32	: Perspektif Ruang Tata Surya.....	88
Gambar 4.33	: Perspektif <i>Food Court</i>	89

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Master Plan.....	97
Gambar kerja denah ruang lobby.....	98
Gambar kerja Autocad potongan ruang lobby.....	99
Gambar kerja Autocad rencana lantai ruang lobby.....	100
Gambar kerja Autocad rencana plafond ruang lobby.....	101
Gambar kerja Autocad denah ruang tata surya.....	102
Gambar kerja Autocad potongan ruang tata surya.....	103
Gambar kerja Autocad rencana lantai ruang tata surya.....	104
Gambar kerja Autocad rencana plafond ruang tata surya.....	105
Gambar kerja Autocad denah restoran.....	106
Gambar kerja Autocad potongan restoran.....	107
Gambar kerja Autocad rencana lantai restoran.....	108
Gambar kerja Autocad rencana plafond restoran.....	109
Perspektif 3 dimensi ruang lobby.....	110
Perspektif 3 dimensi ruang tata surya.....	111
Perspektif 3 dimensi restoran.....	112

REDESIGN INTERIOR LOBBY, RUANG TATA SURYA, DAN *FOOD COURT* TAMAN PINTAR BERGAYA FUTURISTIK DALAM MAKSIMALISASI MISI LEMBAGA

Oleh

Jafar Yazid Arifin

NIM 05206241033

ABSTRAK

Konsep perancangan ulang interior Taman Pintar Yogyakarta mempunyai tujuan untuk mendukung misi yaitu sebagai wahana ekspresi, apresiasi dan kreasi sains dalam suasana yang menyenangkan. Dari jabaran misi tersebut lahir sebuah gagasan untuk lebih menginovasi ruang dalam gedung melalui redesain interior.

Dalam perancangan ulang interior ini dilakukan dengan cara observasi untuk memperoleh data berupa bentuk ruang, ukuran dan fasilitas dalam gedung. Data digunakan sebagai analisis semua kebutuhan dalam perancangan, merancang alternatif desain yang akan dipilih, desain yang terpilih dari beberapa alternatif yang dibuat sesuai dengan konsep. *Software* yang digunakan dalam perancangan ulang interior Taman Pintar Yogyakarta antara lain *Auto Cad 2008* untuk membuat gambar kerja 2 dimensi, *3D Max 2011* untuk modeling dan rendering 3 dimensi, *Photoshop Cs3* untuk *finishing*, dan *Corel Draw 14* untuk plotting.

Hasil perancangan ulang Taman Pintar Yogyakarta meliputi (1) Gedung oval, merancang ruang *lobby* sebagai ruang publik depan yang dilengkapi desain meja, papan informasi dan perabot penunjang yang lain, merancang ruang tata surya yang dilengkapi dengan desain perabot, desain *plafond*, desain lantai serta penempatan benda dalam gedung sesuai *zoning* yang ditentukan; (2) Gedung kotak, merancang ruang *food court* atau restoran dengan desain meja, kursi, desain servis makanan dan *stand* untuk patner kerja kuliner di Taman Pintar. Target pengunjung Taman Pintar Yogyakarta adalah anak-anak usia sekolah, untuk itu konsep perancangan interior Taman Pintar Yogyakarta mengangkat gaya futuristik agar dapat menciptakan imajinasi kreasi bagi anak serta menyesuaikan dengan banyaknya teknologi yang dipamerkan di dalamnya.

Kata Kunci : Perancangan, futuristik, interior.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Yogyakarta dikenal sebagai kota budaya dan kota tujuan pariwisata baik domestik maupun manca. Perkembangan dunia pariwisata di Indonesia mengalami pasang surut tidak terkecuali pariwisata yang ada di Kota Yogyakarta. Di Yogyakarta sendiri banyak terdapat obyek pariwisata yang menjadi tempat tujuan para wisatawan, salah satunya adalah objek wisata Taman Pintar. Keunggulan yang dimiliki Taman Pintar Yogyakarta di banding dengan objek wisata lain yang ada di Yogyakarta adalah bahwa objek wisata Taman Pintar selain sebagai tempat wisata atau hiburan, juga merupakan tempat belajar dan bermain sekaligus menambah wawasan karena disana banyak terdapat berbagai macam wahana yang disediakan seperti aquarium, proyektor gempa, taman air, bioskop empat dimensi, tempat bermain *puzzle* dan yang lain. Keunggulan lain dari objek wisata Taman Pintar adalah letaknya yang strategis karena berada di tengah Kota Yogyakarta yaitu di dekat kawasan Malioboro.

Kebijakan umum pembangunan jangka panjang bidang pariwisata yang dirumuskan oleh Pemerintah Kota Yogyakarta adalah mempertahankan predikat Kota Yogyakarta sebagai kota pariwisata berbasis budaya dengan keragaman obyek dan daya tarik wisata. Melalui kebijakan itu pihak pengelola Taman Pintar pun terus melakukan metode pengembangan daya tarik wisata

dalam misinya sebagai wahana ekspresi, apresiasi dan kreasi sains dalam suasana yang menyenangkan. Dari tahun ke tahun pengembangan ini sudah mengalami progres yang signifikan.

B. Identifikasi Masalah

Dipandang dari perspektif desain interior pada awal pengembangan tahun 2006 Taman Pintar melakukan inovasi pada desain interior gedungnya dengan gaya minimalis. Seperti diketahui pada tahun tersebut gaya minimalis memang tengah *booming* muncul, khas dengan bentuk yang sederhana akan tetapi berkarakter. Seiring pengembangan teknologi dan bidang kepariwisataan yang berdaya tarik, berbagai permasalahan baru pun muncul. Dalam kaitannya dengan maksimalisasi visi dan misi lembaga pihak pengelola Taman Pintar pun menyadari bahwa lembaga seperti Taman Pintar pun masih jauh dari kesempurnaan. Khusus dalam perancangan interior dalam studi kasusnya elemen pembentuk ruang belum diolah dengan baik, seperti contoh plafon masih mengekspos utilitas sambungan bangunan dan sambungan instalasi listrik mudah terlihat jelas pada tiap sisi ruangan di Taman Pintar. Kemudian tata kondisi pencahayaan yang minim juga menjadi permasalahan. Selain hal tersebut kesatuan bentuk desain masih belum ada keseragaman, mengingat berbagai sponsor yang masuk adalah dari instansi yang berbeda-beda. Hal ini membuat bentuk desain tersebut juga berbeda jauh satu sama lain, baik dari segi bentuk maupun dari segi kualitas desain. Dari masalah di atas, perlu diadakan upaya untuk mengubah bentuk desain pada lingkup ruang yang dirancang untuk mendapatkan kesatuan yang terintegrasi satu sama lain.

Dari uraian di atas, keberadaan Taman Pintar ditengah kota Yogyakarta perlu didukung dengan suatu desain bentuk bangunan (secara umum) dan desain dalam ruangan (secara spesifik), untuk mewujudkan berbagai pengalaman belajar yang menumbuhkan sikap kreatif selama proses belajar maupun pasca pembelajaran. Selain mendukung ketertarikan pengunjung untuk mengunjungi objek rekreasi ini diharapkan dengan *redesign* interior dari Taman Pintar ini dapat memberikan rasa betah bagi pengunjung, dan tentunya dapat mengapresiasi bentuk sains yang telah dilihat di sini sehingga visi dan misi Taman Pintar dapat terwujud secara optimal.

Melalui tulisan ini dalam memaksimalkan misi Taman Pintar dalam menciptakan generasi muda yang mencintai IPTEK dan berwawasan sains. perancang mencoba merancang ulang desain interior dengan pendekatan gaya futuristik yang identik dengan pola ruangan berbentuk dinamis.

C. Batasan Masalah

Dari permasalahan di atas, terdapat beberapa aspek perancangan yang harus dibenahi yaitu (a) pengolahan elemen pembentuk ruang; (b) tata kondisi; (c) kesatuan bentuk desain; (d) perombakan bentuk desain. Adapun lingkup perancangan Taman Pintar di Kota Yogyakarta ini dibatasi pada perencanaan dan perancangan gedung oval sebagai akses masuk dari Taman Pintar. Obyek perancangan yang lain yaitu gedung kotak lantai 1 yang memiliki beberapa pembagian ruang yang terdiri dari lobby, gedung oval ruang tata surya, serta restoran.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang ada, dapat diketahui aspek dan lingkup perancangan harus diubah untuk mendapatkan organisasi ruang yang baik, sehingga muncul permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana penataan ulang interior yang saling terintegrasi satu sama lain sesuai dengan fungsi ruang dan misi Taman Pintar dengan gaya futuristik.
2. Bagaimana menciptakan unsur-unsur pokok desain ruang yang harus dipenuhi sesuai dengan fungsi ruang dan misi Taman Pintar.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Untuk menciptakan desain ruang yang terintegrasi yaitu dengan mengkaji satu persatu elemen pembentuk ruang dari lantai, dinding serta plafon, menyatukannya dalam keterkaitan ruang yang tidak terpisahkan satu sama lain.
2. Untuk menciptakan tata kondisi ruang yang tepat dengan merancang pencahayaan dan penghawaan sesuai tema yang ada.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis.

Manfaat akademis dengan dilakukannya penelitian ini adalah untuk memperkaya kajian yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan desain interior dalam korelasinya dengan wisata sains bagi anak-anak juga

sebagai tambahan referensi dan sumber kajian terutama untuk mahasiswa seni rupa.

2. Manfaat Praktis

Sebagai sumbangsih dari penulis kepada pihak Taman Pintar dalam perancangan interior. Bahwasanya untuk menjaga eksistensi almamater harus tetap memperhatikan kualitas fisik disertai dengan pengembangan mutu di dalamnya. Bagi penulis perancangan ini bermanfaat sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkesenian dan sebagai sarana pengkomunikasian ide-ide yang dimiliki penulis. Bagi pembaca, besar harapan penulis agar tulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan dunia seni (rupa).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Misi Taman Pintar

Misi adalah sesuatu yang menjadi maksud dari keberadaan lembaga atau peran dan fungsi dari lembaga. Misi lembaga merupakan fondasi bagi organisasi dalam memilih bidang kegiatan, memilih segmen masyarakat yang dituju, menetapkan siapa saja yang boleh bergabung dalam organisasi, menetapkan nilai-nilai yang akan dianut, menetapkan strategi yang akan ditempuh, dan menetapkan dengan siapa akan bekerjasama. Misi organisasi dapat digunakan sebagai motivator dasar dalam menjalankan organisasi.

Sedangkan visi merupakan pernyataan mengenai cita-cita, keinginan atau harapan mengenai bentuk dan karakteristik organisasi di masa depan. Visi organisasi memberikan arah dalam mengembangkan organisasi di masa yang akan datang. Visi menjadi pedoman dalam menetapkan sasaran jangka panjang maupun jangka pendek.

B. Desain Futuristik (*High-Tech*)

High-tech, merupakan aliran yang mengambil bentuk-bentuk era modern yang diekstrimkan melalui kecanggihan teknologi yang berkembang masa itu. Penggunaan baja, kaca, dan beton yang diekspos menjadi salah satu ciri dari arsitektur *high-tech*. Aliran ini juga memilih warna-warna yang menunjukkan suatu arsitektur *high-tech* misalnya warna monokrom, warna perak. (Sumber: www.geocities.com)

Karya-karya arsitektur *high-tech* ini mengambil dari bentuk-bentuk arsitektur modern untuk diekstrimkan melalui kecanggihan teknologi yang berkembang masa itu. Penggunaan elemen-elemen struktural sangat dominan dengan penggunaan material bangunan dari era modern seperti kaca, beton, dan baja yang diekspos, serta pemilihan warna-warna yang menunjukkan suatu arsitektur teknologi canggih yang seolah-olah berkiblat ke arah arsitektur masa depan. (Sumber: www.geocities.com)

Aji Sadara dalam bukunya, *Arsitektur Saat ini* menyatakan bahwa ada 6 kriteria bangunan *high-tech* yang biasa dikatakan ideal, yaitu :

- a. Ciri ekspresi : penggunaan barang-barang yang menggunakan teknologi tinggi, tidak monoton, bentukan geometris.
- b. Ciri material : Penggunaan kaca, besi, struktur plafon yang diekpos.
- c. Sedikit detail/dekoratif
- d. Proporsional
- e. Interior sederhana tapi memiliki bentuk yang unik dan banyak menggunakan permainan lampu.
- f. Ukuran, bentuk dan konfigurasi ruang fleksibel dengan panel kaca geser dan besi
- g. Material : kaca tempered, kaca *acrilyc*, *stainless*, besi, MDF dengan *finishing* duco.

C. Konsep Pariwisata

Dalam pengelolaan Taman Pintar tidak lepas dari Dinas Pariwisata yang terus mengembangkan konsep kepariwisataan yang berdaya tarik.

Menurut Yoeti dalam *Pengantar Pariwisata* (1996: 56) terdapat beberapa faktor yang berpengaruh dalam perencanaan paket wisata, yaitu: alasan wisatawan melakukan perjalanan, obyek yang dipilih adalah obyek yang disukai, lama tinggal wisatawan akan mempengaruhi biaya perjalanan, besarnya biaya yang ditanggung wisatawan serta akomodasi dan jenis pelayanan lain yang diinginkan oleh wisatawan. Paket wisata dibuat berdasarkan kenyataan bahwa suatu objek yang ditawarkan memiliki daya tarik khas yang diminati oleh wisatawan. Dengan demikian terdapat beberapa unsur yang akan mempengaruhi perkembangan variasi obyek dalam penawaran paket wisata antara lain: adanya potensi keragaman objek yang khas, minat wisatawan sesuai dengan potensi jenis objek yang tersedia, ketersediaan fasilitas pendukung dan penyamaan visi antara penyelenggara perjalanan wisata dengan pemerintah daerah dalam pengembangan suatu destinasi. Dengan memperhatikan faktor-faktor yang diungkapkan oleh Yoeti di atas, dapat dikatakan bahwa paket wisata akan menguntungkan jika paket tersebut disusun sesuai dengan *trend* peminatan wisatawan yang menjadi target pasar sehingga objek-objek yang ditawarkan mencerminkan objek-objek yang laku untuk dijual. Dengan demikian pola paket wisata yang terbentuk adalah pola yang menguntungkan.

Pada saat ini telah terjadi pergeseran konsep pengembangan kepariwisataan di DIY, dari konsep yang lebih mendasarkan pada potensi tiap-tiap wilayah administratif ke arah konsep *borderless tourism* yang mempertimbangkan sinergitas antar wilayah. Sedangkan yang dimaksud

dengan *borderless tourism* adalah anggapan bahwa pariwisata merupakan kegiatan yang tidak mengenal batas ruang dan wilayah sehingga pengembangan kepariwisataan khususnya pergerakan wisatawan tidak dibatasi hanya pada suatu teritori tertentu atau tidak dibatasi secara administratif (Disbudpar DIY, 2002: I-9). Wujud konsep ini dapat dilihat dari restrukturisasi perwilayahan pariwisata DIY menjadi beberapa Kawasan Pengembangan Pariwisata Daerah (KPPD). Tiap kawasan pengembangan memiliki produk, prioritas target pasar dan prioritas pengembangan komponen pariwisata yang berbeda-beda antar KPPD. Dengan melihat konsep ini, maka pengembangan paket wisata dapat disusun berdasarkan potensi tiap KPPD meliputi potensi objek, atraksi dan daya tarik lainnya sesuai dengan kecenderungan minat kelompok-kelompok wisatawan yang dikehendaki. Karena tiap KPPD meliputi beberapa wilayah maka objek yang ditawarkan dalam suatu paket wisata dapat meliputi beberapa objek dalam wilayah yang bersangkutan dengan memanfaatkan beberapa objek utama sebagai daya tarik kolektif untuk mendorong perkembangan objek-objek yang lain.

D. Redesign

Dalam tulisan bahasa Indonesianya adalah redesain yang berarti membuat desain ulang. Arti membuat desain ulang ini tidak luput dari sinonim kata perancangan kembali. Perancangan adalah hasil dari suatu proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran yang kreatif dan logis guna mencapai hasil yang optimal, melalui pengidentifikasian masalah, analisis dan mengupayakan beberapa alternatif pemecahan masalah yang

paling efektif dimana proses tersebut didasari oleh permintaan konsumen dan juga batasan-batasan lainnya. (*Kamus Besar Bahasa Indonesia; 815*). Dalam hal ini perancangan ulang merupakan suatu proses menciptakan kembali atau memecahkan masalah suatu bentuk dengan menciptakan bentuk objek yang baru dalam hal ini adalah berupa produk desain interior.

E. Desain Interior Taman Pintar Yogyakarta

1. Pengertian Desain Interior

Desain Interior adalah desain bagian dalam gedung. (*Kamus Besar Bahasa Indonesia; 396*) Berdasarkan kehidupan sehari-hari interior sering dikaitkan dengan arsitek sehingga mempunyai arti pengaturan perabot, dinding, plafon, lantai, dan aksesoris ke dalam suatu ruang yang berada di dalam sebuah bangunan.

Desain interior adalah karya arsitek atau desainer yang pada khususnya menyangkut bagian dalam dari sebuah bangunan. Bentuk-bentuknya sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang dalam proses perancangan selalu dipengaruhi unsur-unsur geografi setempat dan kebiasaan-kebiasaan sosial yang diwujudkan dalam gaya-gaya kontemporer. Menurut Suptandar (1982: 11), desain interior berarti suatu sistem atau cara pengaturan ruang dalam yang mampu memenuhi persyaratan kenyamanan, keamanan, kepuasan kebutuhan fisik dan spiritual bagi penggunaannya tanpa mengabaikan faktor estetika.

Desain berasal dari kata bahasa Inggris *design*, dalam bahasa Indonesia sering digunakan padanan katanya, yaitu rancangan, pola atau

cipta. Desain merupakan suatu proses pengorganisasian unsur garis, bentuk ukuran, warna, tekstur, bunyi, cahaya, aroma dan unsur-unsur desain lainnya, sehingga tercipta suatu hasil karya tertentu (Nurhayati, 2004: 78).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008 : 346), desain adalah gagasan awal, rancangan, perencanaan pola susunan, kerangka bentuk suatu bangunan, motif bangunan, pola bangunan, corak bangunan. Sedangkan menurut Sjafi'i (2001: 18), desain adalah terjemahan fisik mengenai aspek sosial, ekonomi, dan tata hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya zamannya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008 : 560), Interior adalah bagian dalam gedung atau ruang, tatanan perabot atau hiasan di dalam ruang bagian dalam gedung. Bila diartikan, desain interior adalah gagasan awal yang diperuntukkan bagi suatu ruangan atau suatu perencanaan dari bagian dalam suatu bangunan sehingga ruangan tersebut memiliki nilai kehidupan (estetika).

2. Prinsip Desain

Menurut Poerwaningsih, 2005: 6, prinsip desain meliputi kesederhanaan, keselarasan, irama, kesatuan, dan keseimbangan. Hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Proporsi

Proporsi adalah hubungan antar bagian dari suatu desain, dan hubungan antara bagian dan keseluruhan. Proporsi menurut *Vitruvius* berkaitan dengan keberadaan hubungan tertentu antara ukuran bagian terkecil

dengan ukuran keseluruhan. Perbandingan antara besaran ruang dan isi ruang, penataan bisa diperhatikan dalam memenuhi kebutuhan civitas.

b. *Balance* atau keseimbangan

Keseimbangan merupakan suatu kualitas nyata dari setiap obyek dimana perhatian visual dari dua bagian pada dua sisi pusat perhatian adalah sama. Hal yang dapat dicapai apabila memperhatikan faktor keseimbangan ini adalah terbentuknya suatu ruang antara satu bidang dengan bidang yang lainnya. Keseimbangan dibagi menjadi dua bagian yaitu:

- Keseimbangan Simetris, dimana antara satu bidang dengan bidang yang lainnya sama.
- Keseimbangan Asimetris, merupakan keseimbangan antara satu dengan yang lainnya tetap sama bila dibagi dua memotong tidak sama persis.

c. *Irama*

Irama dalam dunia arsitektur interior merupakan suatu elemen desain yang dapat menggugah emosi/perasaan terdalam. Pada aplikasinya dalam desain interior, prinsip irama ini dapat dicapai dengan memberi alur penataan yang tidak membosankan, sehingga pengguna ruang tidak merasa jenuh bila berdiam didalam ruang.

d. *Harmoni*

Merupakan suatu keselarasan dari pengaturan benda-benda dalam ruang. Dapat berupa bentuk, warna, tekstur pola, material, tema, gaya, ukuran dan sebagainya. Seperti dalam keselarasan warna dapat ditingkatkan dengan menggunakan warna-warna komplementer atau warna analog.

e. Kontras

Merupakan suatu penekanan tertentu yang menjadi pusat perhatian (*center of interest*), yaitu berupa area yang pertama kali ditangkap oleh pandangan mata. Pemilihan elemen tekanan ini harus baik, tepat, sehingga dapat berintegrasi dengan elemen lain dalam komposisi ruang, jangan sampai menimbulkan tidak adanya kesatuan serta merusak komposisi secara keseluruhan.

f. Kesatuan / Unity

Kesatuan / *Unity* adalah keterpaduan, yang berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi. Dalam hal ini seluruh unsur saling menunjang dan membentuk satu kesatuan yang lengkap, tidak berlebihan dan tidak kurang.

3. Elemen Interior Taman Pintar

Pada sebuah ruang, elemen-elemen pembentuk ruang mempunyai persyaratan yang harus dipenuhi untuk kenyamanan pengguna.

a. Elemen Pembentuk Ruang Taman Pintar

Elemen-elemen pembentuk ruang dalam desain interior memberikan bentuk ke dalam bangunan, memberi demarkasi sebagian ruang yang tidak terbatas dan membentuk pola ruang interior. Lantai, dinding, dan atap merupakan elemen-elemen pembentuk ruang.

1) Lantai

Selain berfungsi sebagai penutup ruang bagian bawah, lantai berfungsi sebagai pendukung beban dan benda-benda yang ada di atasnya

seperti perabot, manusia sebagai civitas ruang, dengan demikian dituntut agar selalu memikul beban mati atau beban hidup berlalu lalang di atasnya serta hal-hal lain yang ditumpahkan di atasnya. (Mangunwijaya, 1980 : 329).

Dalam kelangsungan kegiatan, pemilihan jenis pelapis lantai akan ditinjau dari macam atau jenis kegiatannya, dan pada umumnya dikenal beberapa klasifikasi dari penyelesaian lantai seperti berikut: untuk lantai keras sifat pemakaian lebih baik dan banyak menguntungkan, karena pembersihan yang mudah. Sedangkan lantai yang jenisnya medium lebih bersifat hati-hati.

Syarat-syarat bentuk lantai antara lain: (1) Kuat, lantai harus dapat menahan beban, (2) Mudah dibersihkan, (3) Fungsi utama lantai adalah sebagai penutup ruang bagian bawah, lainnya adalah untuk mendukung beban-beban yang ada di dalam ruang. (Ching, 1996 : 68)

Lantai di Taman Pintar menggunakan material *granite*, bertekstur, berwarna macam-macam, yang mengidentifikasikan gambar maupun arah sirkulasi. Taman pintar, banyak memberikan ornamen-ornamen dan warna-warna pada lantai, yang bertujuan untuk mendukung tema interiornya. Misalnya pada ruang tengah gedung oval, lantainya sengaja dibentuk memusat dengan lingkaran di tengah, menggambarkan sinar cahaya matahari yang menyebar ke segala penjuru dengan warna yang diakomodasi dari warna matahari itu sendiri, sesuai dengan interiornya yang memang memberikan pengetahuan tentang tata surya khususnya galaksi bima sakti dengan matahari sebagai bintangnya.

Selain itu, lantai tersebut juga sengaja didesain untuk memberikan alur sirkulasi pengunjung, sehingga lantai tersebut secara fungsi cukup efektif dan mudah dimengerti khususnya bagi anak-anak yang memang pada usianya menyukai bahasa gambar terutama dengan paduan warna yang bermacam-macam. (Sumber: <http://repository.usu.ac.id>).

2) Dinding

Dinding; dinding bangunan dari segi fisika bangunan memiliki fungsi antara lain :

- a) Fungsi pemikul beban di atasnya, dinding harus kuat bertahan terhadap 3 kekuatan pokok yaitu tekanan horizotal, tekanan vertikal, beban vertikal dan daya tekuk akibat beban vertikal tersebut.
- b) Fungsi pembatas ruangan, pembatasan menyangkut penglihatan, sehingga manusia terlindung dari pandangan langsung, biasanya berhubungan dengan kepentingan-kepentingan pribadi atau khusus. (Mangunwijaya, 1980 : 339)

Warna dinding juga berpengaruh pada kesan ruang, warna-warna yang mengkilat lebih banyak memantulkan sinar sebaliknya warna buram kurang memantulkan sinar. Warna-warna yang terang memberikan kesan ringan dan luas pada suatu ruang, sedangkan warna gelap memberikan kesan berat dan sempit. (Suptandar, 1982 : 46).

Selain warna, dinding juga merupakan bidang yang secara leluasa dapat dihias sesuai dengan selera. Cara menghias dinding menurut Pamuji Suptandar (1982 : 30) yaitu dengan cara:

- a. Membuat motif-motif dekorasi dengan digambar, dicat, dicetak, diaplikasikan dan dilukis secara langsung di dinding.
- b. Dinding ditutup atau dilapisi dengan bahan yang ornamentik atau dengan memasang hiasan-hiasan yang ditempel pada dinding.

Pada Taman Pintar ada beberapa dinding yang bersifat solid tapi juga ada dinding yang bersifat masif. Terdapat dinding warna biru merupakan dinding solid, ada juga yang berwarna oranye merupakan dinding masiv. Mungkin sengaja didesain demikian agar nanti apabila ada perubahan/penambahan fungsi interiornya lebih mudah untuk diakomodasi.

3) Langit-langit

Pengertian istilah *ceiling*/langit-langit/plafond, berasal dari kata “*ceiling*”, yang berarti melindungi dengan suatu bidang penyekat sehingga terbentuk suatu ruang. Secara umum dapat dikatakan *ceiling* adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada dibawahnya. Fungsi *ceiling* memiliki berbagai kegunaan yang lebih besar dibandingkan dengan unsur pembentuk ruang (*space*) yang lain (seperti dinding atau lantai). antara lain:

- 1) Pelindung kegiatan manusia, dengan bentuknya yang paling sederhana, *ceiling* sekaligus berfungsi sebagai atap.
- 2) Sebagai pembentuk ruang, *ceiling* bersama-sama dengan dinding dan lantai membentuk suatu ruang dalam.

- 3) Sebagai *skylight*, di sini ceiling berfungsi untuk meneruskan cahaya alamiah kedalam bangunan. Banyak digunakan pada plaza-plaza, *gallery*, sebagai penunjuk sirkulasi menuju ke suatu tempat, atau pada hall suatu gedung. Pada dasarnya tempat-tempat tersebut disediakan untuk membuat suasana, memberikan perasaan lega dan lapang dan sebagai area transisi (peralihan) dari arah luar menuju ke dalam bangunan.
- 4) Untuk menonjolkan konstruksi pada gedung-gedung untuk dekorasi, *ceiling* mampu mencerminkan struktur yang mendukung beban-beban.
- 5) Merupakan ruang atau rongga untuk pelindung berbagai instalasi, *ducting* AC, kabel listrik, gantungan *armature*, *loudspeaker* dan lain-lain. Di balik *ceiling* perlu ada rongga guna keperluan pengontrolan-pengontrolan jika terjadi kerusakan pada instalasi-instalasi.
- 6) Sebagai bidang penempelan titik-titik lampu.
- 7) Sebagai penunjang unsur dekorasi ruang dalam, terutama pada bangunan-bangunan umum: restoran, hall/lobby hotel dan lain-lain.
- 8) Bentuk *ceiling* dalam suatu bangunan dapat memperlihatkan sifat/kesan ruang tertentu, dengan membuat ketinggian atau garis-garis (material) serta struktur kesemuanya akan dinikmati langsung oleh penghuni yang berada dibawahnya.

Perbedaan tinggi dan bentuk *ceiling* dapat menunjukkan perbedaan visual atau zona dari ruang yang lebih luas, dan orang dapat merasakan adanya perbedaan aktivitas dalam ruang tersebut.

b. Tata Kondisional

1) Pencahayaan

Cahaya (*lighting*), faktor penting lain dalam aspek visual. Cahaya yang penuh menambah kecerahan dan meningkatkan tingkat energi. Penempatan lampu secara tepat akan memberi efek tertentu, misalnya efek sejuk meski terang. Penataan cahaya yang tepat juga membuat warna menjadi sedikit berubah dari aslinya. Hal ini diperlukan untuk bagian-bagian tertentu dalam gerai. Ukuran dan bentuk adalah faktor lain dalam aspek visual. (Ma'ruf, 2005 : 207)

Sistem Pencahayaan adalah bagaimana kita bisa membuat benda-benda dalam ruang agar dapat tampak atau terlihat, sedang mengenai suasana (mood) tergantung dari fungsi ruang. Pencahayaan terbagi atas dua bagian yaitu :

- 1) Pencahayaan alami; cahaya alam yang dimanfaatkan dalam perancangan ruang dalam adalah sinar matahari. Pencahayaan alami didapat dari bukaan pintu dan jendela. Jendela tinggi dapat memberi cahaya baik hingga kebagian dalam ruangan. Jendela memanjang horisontal memberikan penyebaran cahaya dengan baik ke arah samping terutama dekat jendela itu sendiri.
- 2) Pencahayaan buatan, pencahayaan yang dibuat oleh manusia, seperti cahaya lilin dan cahaya lampu listrik. Cahaya buatan mempunyai dua fungsi yakni:

- a. Sebagai sumber penerangan
- b. Sebagai aksen, yang dapat memberikan keindahan pada ruang.

Penerangan dalam ruang bangunan setidak-tidaknya harus memenuhi dua kebutuhan yaitu cukup secara kuantitas dan bagus secara kualitas. Secara kuantitas, kadar terang yang dihasilkan oleh penerangan tersebut harus membantu penuh berlangsungnya aktivitas dalam ruangan. Secara kualitas, cahaya yang dihasilkan harus mampu menciptakan kenyamanan ruang seperti tidak menyilaukan mata, mempercantik kesan ruang, menciptakan aksen-aksen tertentu, sesuai dengan fungsi yang berlangsung.

2) Penghawaan

Penghawaan adalah suatu usaha pembaharuan udara dalam ruang melalui penghawaan buatan maupun penghawaan alami dengan pengaturan sebaik-baiknya dengan harapan untuk mencapai tujuan kesehatan dan kenyamanan dalam ruang. Jumlah udara segar yang dimaksudkan berguna untuk menurunkan kandungan uap air di dalam udara, menghilangkan bau keringat, gas karbon dioksida. Dan jumlah/kapasitas udara segar tersebut tergantung dari aktivitas penghuni, setiap tambahan jumlah *civitas*, maka udara yang dimasukkan akan lebih besar. (Suptandar, 1982 : 150).

Penghawaan juga terbagi menjadi 2, yaitu alami dan buatan, penghawaan alami dapat memanfaatkan sistem *cross ventilation*. Sedangkan penghawaan buatan dapat bersumber dari kipas atau AC. Dalam pasaran umum kita mengenal 3 (tiga) jenis AC yaitu:

- 1) *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.
- 2) *AC central* biasa digunakan pada unit-unit perkantoran, hotel supermarket dengan pengontrolan atau pengendalian yang dilakukan dari satu tempat.
- 3) *AC split* hampir sama bentuknya dengan *AC window*, bedanya hanya terletak pada konstruksi di mana alat *condensator* terletak di luar ruang.

Pertimbangan pada penentuan jenis AC yang akan digunakan dengan memperhatikan pula besaran dan segi-segi ekonomis. *AC window* lebih cocok untuk ruang kecil dan untuk menghemat energi bisa dimatikan bilamana ruang tidak terpakai. Jenis *AC split* banyak disukai oleh karena kelembutan suara mesin yang tidak bising sehingga menjamin ketenangan. (Suptandar, 1982 : 275)

3) **Akustik**

Akustik merupakan unsur penunjang dalam sebuah desain, karena akustik memberi pengaruh luas dan dapat menimbulkan efek psikis dan emosional bagi orang yang mendengarnya. Pengendalian akustik yang baik membutuhkan penggunaan bahan dengan tingkat penyerapan yang tinggi seperti pada lapisan permukaan lantai, dinding, plafond, luas ruang, fungsi ruang, isi ruang, bahan tirai, tempat duduk dengan lapisan lunak, karpet, udara di dalam ruang dan pengaruh lingkungan sekitarnya, akustik yang perlu diperhatikan dalam sebuah ruang untuk mampu meredam bunyi bising yang ditimbulkan dengan persyaratan tingkat kebisingan 60 dB. (Ling, 1985 : 33)

Menurut Ma'ruf (2005 : 208) suara dan musik, menurut *volume*, *pitch*, temp berpengaruh pada suasana hati (mood). Musik yang lembut membuat pengunjung suatu gerai terpengaruh menjadi lebih santai dibandingkan dengan musik yang menghentak keras. Sebaliknya, musik yang berirama mars membuat bawah sadar pengunjung gerai terdorong menjadi cepat.

c. Perabot

1) Meja

Meja biasanya memiliki permukaan yang datar dan horisontal, didukung dari atas lantai, dan digunakan untuk makan, bekerja, penyimpanan, dan display. Meja harus memiliki atribut-atribut, diantaranya kekuatan dan stabilitas untuk mendukung benda yang digunakan; ukuran, bentuk, dan tinggi di atas lantai yang benar dan sesuai dengan penggunaan yang dimaksudkan; konstruksi dari material yang tahan lama (Ching, 2011 : 316).

2) Kursi / Tempat duduk

Tempat duduk harus dirancang untuk mendukung beban dan bentuk pengguna dengan nyaman. Akan tetapi, karena banyaknya variasi ukuran tubuh dan bahaya mendesain untuk kondisi spesifik dengan terlalu persis yang akan menghasilkan alat tempat duduk yang nyaman (Ching, 2011 : 310).

d. Tata Letak

Tata letak yang baik tidak hanya berarti letak ruang yang efisien, properti yang tepat dan penempatan perabot yang tepat menjadi lebih penting (Ching : 1996).

1) Zoning

Zoning diartikan sebagai penetapan daerah berdasarkan atas lima kelompok utama yaitu publik area, semi privat area, privat area, servis area dan *circulation area*. (Suptandar, 1999 : 99), juga menurut Suptandar (1999 : 28), dua hal utama dalam penataan dan pendaerahan suatu ruang yaitu: penataan dari tiap unit dengan penyatuan tugas sejenis dan berurutan sesuai alur kerja, guna pencapaian efisiensi kerja dan pemanfaatan ruang. Ada dua macam perilaku berbelanja yang menjadi titik perhatian peritel dalam rangka menyiapkan suasana dalam gerai yang sesuai.

2) Sirkulasi

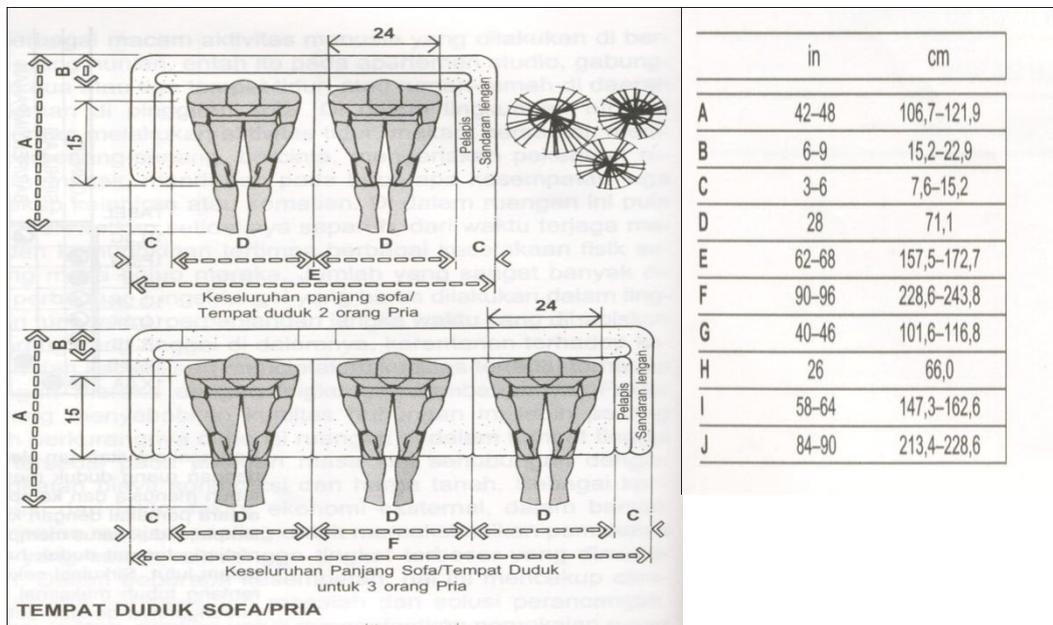
Menurut Suptandar : (1982 : 57), Sirkulasi merupakan ruang gerak atau jalur yang diatur untuk menghubungkan, membimbing dan melintasi bagian-bagian tertentu di dalam bangunan atau ruangan untuk kelancaran aktivitas. Lebar dan tinggi dari suatu ruang sirkulasi harus sebanding dengan macam dan jumlah lalu lintas yang terjadi. Jalan yang sempit dan tertutup bisa merangsang gerak, jalan yang lebar tidak hanya untuk menampung lebih banyak lalu lintas. Tetapi untuk menciptakan tempat-tempat perhentian, untuk beristirahat atau menikmati pemandangan. Jalan dapat diperbesar dengan meleburkannya dengan ruang-ruang yang ditembusnya. Di dalam sebuah ruang yang luas, sebuah jalan dapat berbentuk bebas, tanpa bentuk atau batasan, dan ditentukan oleh aktivitas di dalam ruangnya (Ching, 1996 : 286-287)

4. Standarisasi Desain

Menurut Alwi (2002:108) standarisasi adalah penyesuaian bentuk (ukuran dan kualitas), dengan pedoman standar yang ditetapkan, pembakuan. Berikut ini adalah gambar-gambar standarisasi secara umum yang digunakan pada café dan ruang display.

a. Standarisasi Sofa untuk Pria

Pada gambar 2.1 menunjukkan hubungan antara dimensi tubuh pria dengan posisi duduk sofa. Hal ini ditujukan untuk menentukan banyaknya ruang yang diperlukan bagi tubuh dalam posisi duduk. Pengukuran antropometrik yang penting dalam hal ini adalah rentang tubuh dan jarak pantat ke lipatan dalam lutut.



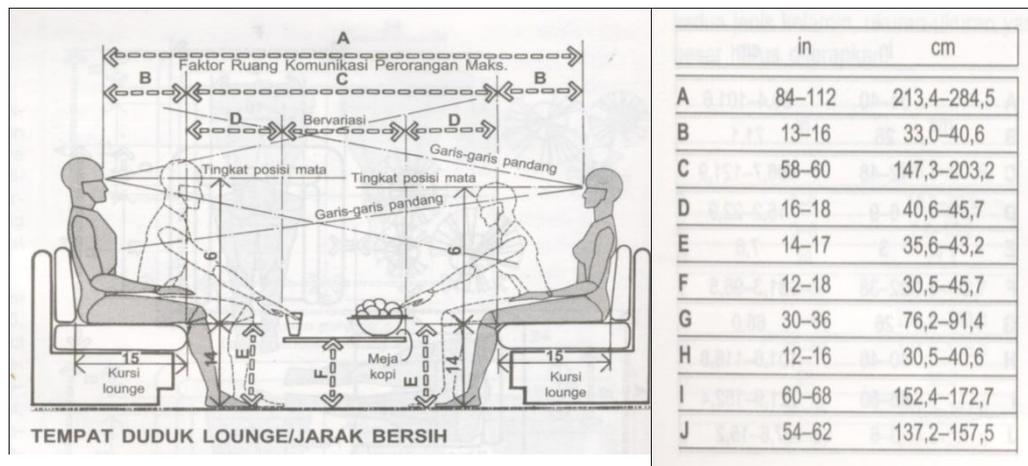
Gambar 2.1 : Standarisasi sofa untuk pria

(Sumber: Julius Panelo & Martin Zelnik, 2003: 134)

Gambar diatas tidak hanya untuk memperjelas hubungan yang umum antara ukuran tubuh dan perabot, tetapi juga sebagai nilai spesifik dalam menentukan asumsi perancangan awal bagi tempat duduk dalam ruangan yang khusus dirancang untuk pria atau wanita. Pada perancangan sofa untuk dua orang dengan panjang 62 – 68 inci atau 157.5 – 172.7 centimeter. Panjang dudukan masing-masing 28 inci atau 71.1 centimeter. Pada kedua pelapis dan sandaran tangan yang ada di kanan –kiri dudukan yaitu 3- 6 inci atau 7.6 – 15.2 centimeter. Untuk ukuran lebar sofa ditambah dengan ujung kaki pada pria yaitu 42 – 48 atau 101.7 – 121.9 centimeter.

b. Standarisasi Tempat Duduk Berkelompok

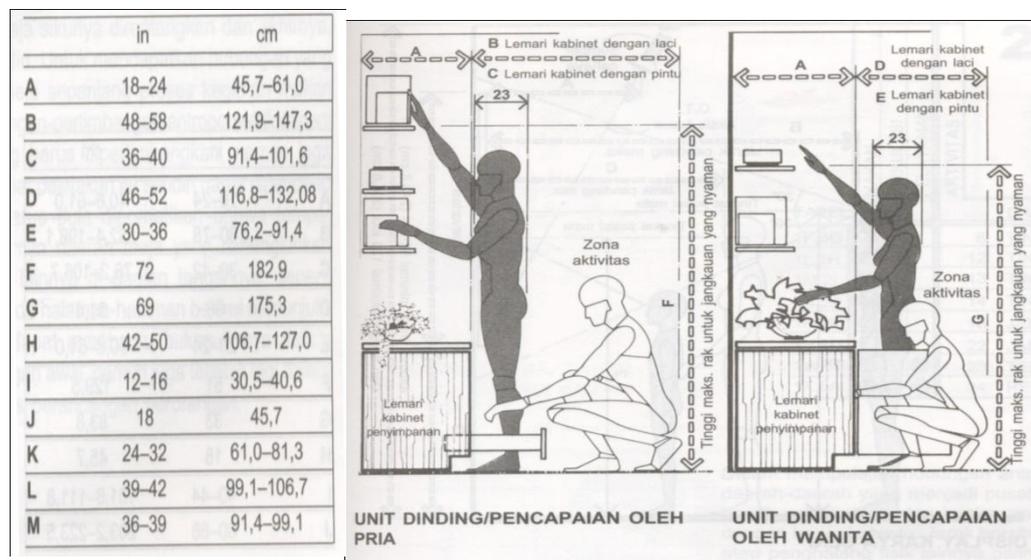
Standarisasi tempat duduk berkelompok dapat dilihat pada gambar 2.2 berikut ini:



Gambar 2.2 : Standarisasi sofa untuk pria dan wanita
(Sumber: Julius Panelo & Martin Zelnik, 2003: 136)

Pada gambar 2.2 menunjukkan hubungan antara dimensi tubuh pria dan wanita yang menunjukkan rentangan ukuran yang diperlukan untuk sebuah percakapan verbal. Pada gambar tengah mengilustrasikan pengaturan perabot yang sama yang memungkinkan sirkulasi satu badan penuh. Dengan jarak bersih yang ditunjukkan, agaknya mustahil bagi kebanyakan orang untuk mencapai meja dalam posisi duduk. Jarak pada faktor ruang komunikasi perorangan maksimal 84-112 inci atau 213.4 – 284.5 centimeter. Jarak ujung sofa dengan ujung meja yang memungkinkan adanya sirkulasi ditengahnya yaitu 30 – 36 atau 76.2 – 91.4 centimeter. Tinggi meja 12-18 inci atau 30.5-45.7 centimeter.

c. Standarisasi Almari Bar

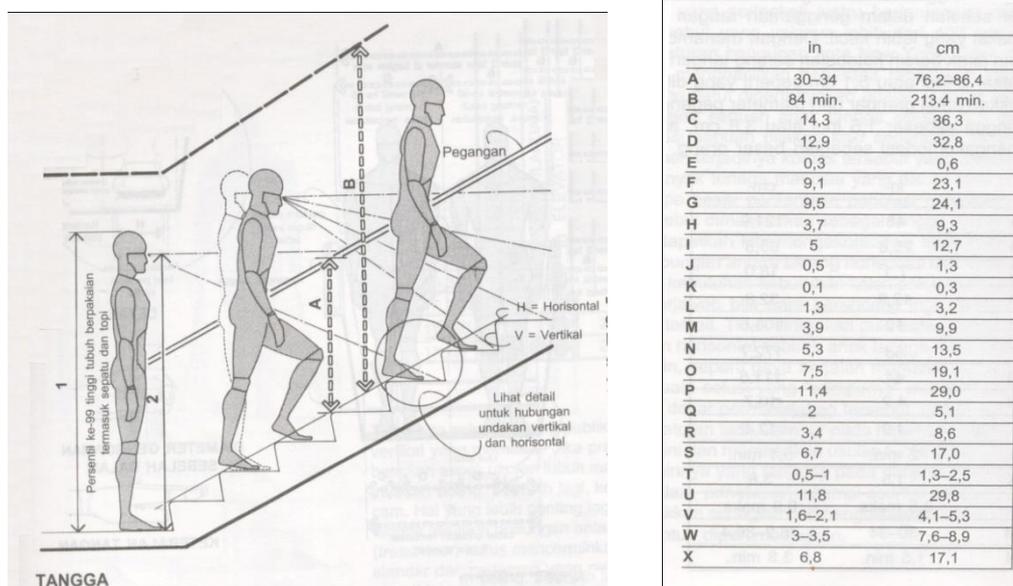


Gambar 2.3 : Standarisasi almari bar
(Sumber: Eddy S. Marizar, 2005: 126)

Standarisasi pada gambar 2.3 menunjukkan hubungan antara dimensi tubuh manusia dengan kemungkinan pencapaian ke tempat penyimpanan yang lebih tinggi dan rendah atau perabot yang biasanya dihubungkan dengan ruang duduk. Lebar lemari kabinet yang memungkinkan zona aktifitas yaitu 18 - 24 inci atau 45.7 – 61.0 centimeter. Tinggi maksimal untuk layanan jangkauan tangan yang nyaman yaitu 72 inci atau 182.9 centimeter. Jarak antara ujung kabinet dengan laci di depannya yaitu 48 – 58 inci atau 121.9 - 147.3 centimeter.

d. Standarisasi Ruang Tangga

Standarisasi pada ruang tangga ditunjukkan oleh gambar 2.4 berikut ini:



Gambar 2.4 : Standarisasi ruang tangga
(Sumber : Julius Panelo & Martin Zelnik, 2003: 276)

Pada gambar 2.4 diatas menunjukkan beberapa data dimensional dasar dan memberikan usulan tentang zona penglihatan yang disertakan. Dalam hal ini hubungan antara bidang vertikal dan horisontal anak tangga merupakan pertimbangan yang paling penting. Pada ruang tangga, jarak alas tangga dengan atap di atasnya yang memungkinkan yaitu minimal 84 inci atau 213.4 centimeter. Tinggi reling tangga yaitu 30 – 34 inci atau 76.2 – 86.4 centimeter. Pada detail hubungan pijakan kaki yang sering dipakai dengan ukuran kaki pria yaitu 11.8 inci atau 29.8 centimeter. Ketinggian trap tangga satu dengan tangga di atasnya yaitu 6.8 inci atau 17.1 centimeter.

F. Taman Pintar Yogyakarta

Taman Pintar Yogyakarta merupakan sebuah Taman Pendidikan memberikan pendekatan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dilakukan melalui berbagai media dengan tujuan meningkatkan apresiasi terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi. Secara garis besar materi isi Taman Pintar terbagi menurut kelompok usia dan penekanan materi. Taman pintar selain bertujuan untuk proses belajar juga bertujuan sebagai tempat bermain (rekreasi) bagi masyarakat.

Taman Pintar ini menjadi ikon kota Jogja sebagai kota pendidikan dan wisata, yang menggunakan landasan filosofis yang diadopsi dari ajaran Ki Hajar Dewantoro yaitu *Niteni* (memahami/mengingat) *Niroake* (menirukan) dan *Nambahi* (mengembangkan).

Bangunan yang terletak di atas eks kawasan *Shopping Centre* jalan Senopati Yogyakarta ini dipertimbangkan tetap adanya keterkaitan yang erat

dengan fungsi dan kegiatan bangunan di sekitarnya, seperti Taman Budaya, Benteng Vredeburg, Societiet Militer dan Gedung Agung. Ruang lingkup substansial meliputi aspek-aspek interior perencanaan dan perancangan Taman Pintar Yogyakarta. Masalah yang berada di luar lingkup interior akan dibahas secara global dan garis besarnya saja dengan batasan dan anggapan yang rasional dan logis. Ruang lingkup spasial Taman Pintar Yogyakarta merupakan bangunan komersial, maka bangunan ini secara administratif lokasi perencanaannya berada di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

G. Maksimalisasi

Usaha untuk melakukan sesuatu secara optimal sehingga memperoleh hasil yang maksimal. Dalam hal ini adalah usaha untuk mewujudkan generasi muda yang mencintai IPTEK dan berwawasan sains dengan melakukan pendekatan perancangan interior melalui konsep *High-Tech*.

Ada beberapa pertimbangan dalam pemilihan konsep *high-tech* dalam perencanaan bangunan Taman Pintar Yogyakarta ini, beberapa diantaranya yaitu:

- a) Konsep interior *high-tech* menunjukkan tampilan akan aktifitas didalamnya yang menjual/memperdagangkan berbagai macam benda yang berhubungan dengan teknologi.
- b) Desain yang atraktif dan berbeda dengan bangunan sekitar diharapkan mampu menarik perhatian masyarakat sekitar.

Memaksimalkan konsep dengan mencari langkah-langkah inovatif, dalam mengembangkan desain, teknologi struktur rangka baja, dan material

penunjang, yang memiliki sifat aplikatif, kompetitif, dan akseptif untuk rumah dan bangunan, mengingat konstruksi rumah tinggal dengan kerangka baja telah menjadi pilihan utama yang cukup populer di dalam negeri dan sudah sangat berkembang dengan pesat, karena sifat konstruksi baja yang kuat, stabil dan tahan gempa, serta cepat dalam pembangunannya, dan bernilai ekonomis. Salah satu contoh dari teknologi *high-tech* seperti penggunaan panel surya mampu menghemat energi listrik dengan memanfaatkan energi matahari pada siang hari. Dengan efisiensi energi maka mampu menghemat biaya operasional. Pemanfaatan panel surya tidak sepenuhnya mampu untuk menggantikan energi operasional, namun hanya mampu menghidupkan peralatan yang memerlukan daya tidak terlalu besar. Penggunaan panel surya seperti lampu, AC, televisi, komputer. Melalui analisa yang tepat diharapkan tujuan dari organisasi dapat terwujud secara optimal serta dapat mendorong inflasi jumlah sponsor yang masuk ke pihak organisasi.

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Data Perancangan

Data perancangan merupakan data-data yang dibutuhkan untuk mendukung proses merancang ulang Taman Pintar Yogyakarta. Data perancangan ini terdiri dari pengumpulan data, penyusunan konsep, visualisasi desain serta alat atau instrumen. Data yang diperoleh berupa foto yang memberikan gambaran bentuk dan ukuran ruang serta fasilitas yang terdapat didalamnya.

1. Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dibutuhkan teknik pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan, meliputi studi literatur dan studi lapangan.

a. Studi Literatur

Data visual berupa foto-foto Taman Pintar, berupa gambar tentang arsitektur dan interior. Data verbal berupa data tertulis secara tekstual. Data verbal dan data visual diambil dari sumber-sumber seperti mengambil data langsung di Taman Pintar dan juga gambar-gambar yang diberikan oleh pihak pengelola Taman Pintar serta *website* yang terkait dengan perancangan interior. Data berupa bentuk dan ukuran yang akan dijadikan acuan pada proses perancangan. Pada studi literatur banyak diperlukan untuk mengetahui perkembangan objek perancangan dari masa kemasa sehingga perancangan pada objek ini tidak kadaluwarsa.

b. Studi Lapangan

Dalam perancangan ini diperlukan studi lapangan yang dapat melengkapi data-data perancangan. Hal ini diperlukan untuk sinkronisasi antara gambar kerja dengan bentuk asli bangunan dipandang dari eksterior maupun interior gedung. Studi lapangan ini terdiri dari observasi dan wawancara.

1) Observasi

Observasi dilakukan dengan survey ke obyek perancangan, observasi dilakukan baik secara langsung melalui survey, melalui browsing internet, artikel maupun majalah untuk mendapatkan data pembanding sebagai masukan dalam perancangan. Pengamatan tersebut berguna untuk memenuhi data-data mengenai bentuk interior yang ada, penempatan area, serta kesatuan antara ruang dan interior.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak pengelola yang sedang bertugas, guna mengetahui alasan mereka tentang konsep penataan, pengalaman nyata mengenai keamanan dan kepuasan pengunjung, data-data aktivitas serta struktur organisasi Taman pintar Yogyakarta.

2. Penyusunan Konsep

Setelah dilakukan studi lapangan langkah selanjutnya adalah penyusunan konsep yang terdiri dari formulasi dan implementasi untuk menghasilkan konsep yang menarik sesuai dengan data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya.

a. Formulasi

Formulasi merupakan data dasar dalam bentuk yang belum diolah data tersebut berupa hasil browsing di internet, buku yang berkaitan dengan perancangan desain interior futuristik yang kemudian dianalisis untuk proses pemilihan, pengelompokan dan kemudian dirumuskan. Hasil rumusan tersebut merupakan bahan-bahan dalam menyusun konsep perancangan. Dalam hal ini peran internet sangat penting mengingat belum banyaknya buku yang mengangkat tema desain futuristik.

b. Implementasi

Implementasi merupakan perwujudan visual kreatif ke dalam media yang telah dipilih berdasarkan pada data yang telah diformulasikan. Proses implementasi perancangan ulang desain interior Taman Pintar Yogyakarta dimulai dengan pemilihan judul, mencari pendekatan melalui media terpilih dan mengumpulkan materi seperti foto, video dan audio yang kemudian disusun menjadi beberapa proses perancangan.

3. Visualisasi Desain

Terdapat tiga tahap untuk memvisualisasikan desain, yaitu layout ide, layout kasar dan layout lengkap. Layout ide atau gagasan (*brainstorming*) berupa eksplorasi ide-ide yang berhubungan dengan topik dari hasil konsultasi dan hasil sharing dengan beberapa orang. Ide berupa konsep, gambar dan apa saja yang terlintas dalam pikiran tentang perancangan interior. Layout kasar berupa draf yang telah direncanakan diatas kertas atau media yang lainnya. Sedangkan Layout lengkap merupakan tahap akhir dari perancangan tata

visual baik desain maupun konsep telah menjadi satu-kesatuan yang siap divisualisasikan ke dalam karya yang sebenarnya.

4. Alat atau Instrumen

Data verbal dan data visual diambil dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*), antara lain kamera digital. Data ini kemudian diproses lewat komputer dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) melalui program Microsoft Word 2007, *AutoCAD 2008*, *Autodesk 3ds Max 2011*, *Corel DRAW 14* dan *Adobe Photoshop CS3*. Alat atau instrumen ini digunakan dalam proses perancangan ulang Taman Pintar Yogyakarta. Data yang dihasilkan berupa penjelasan karya, gambar kerja dan gambar perspektif rancangan ulang Taman Pintar Yogyakarta.

B. Tinjauan Data

Di dalam disiplin ilmu desain interior tinjauan data sangat dibutuhkan dan sangat mempengaruhi finalisasi desain. Tinjauan data dilihat dari bentuk fisik dan non fisik obyek secara keseluruhan dan data-data yang diperlukan seperti identitas bangunan, jumlah pengunjung, keinginan klien dan fasilitas bangunan di dalamnya.

1. Data Fisik Bangunan

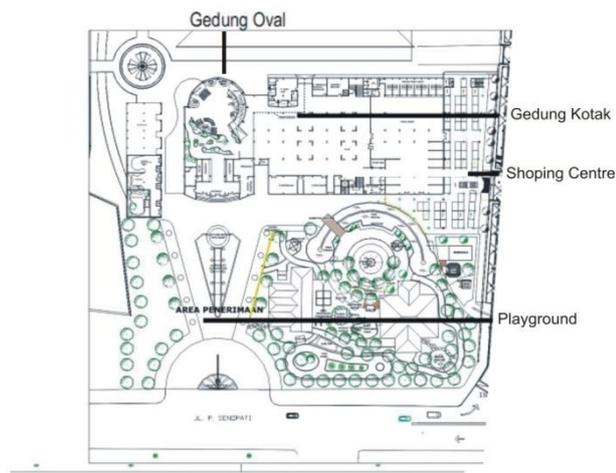
Data fisik bangunan adalah data-data yang diperoleh dari hasil pengamatan visual di lapangan berupa fasilitas *outdoor*, fasilitas *indoor*, *site plan*, tampak bangunan dan fasilitas yang akan dijadikan obyek perancangan. Data fasilitas banyak diperoleh dari buku panduan Taman Pintar yang berisi daftar fasilitas pada setiap ruang Taman Pintar Yogyakarta.

a. Fasilitas Bangunan

- 1) Fasilitas *Outdoor* terdiri dari (1) Taman bermain/*playground*; (2) Tempat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini/PAUD; (3) Mushola; (4) Toilet
- 2) Fasilitas *Indoor*:
 - a) Gedung Oval terdiri dari (1) Akuarium; (2) Hutan Buatan; (3) Wahana Penggalan Dino; (4) Evolusi Manusia; (5) Tata Surya; (6) Alat Telekomunikasi dan lain-lain.
 - b) Gedung Kotak terdiri dari (1) Eksebsi (*Exhibition Hall*); (2) Internet Café; (3) Laboratorium Komputer; (4) Zona-Zona IPTEK; (5) *Food Court*; (<http://Taman.pintar.jogja.go.id>)

b. Site Plan

Site Plan diperlukan untuk mengetahui keseluruhan bentuk bangunan. Berikut adalah site plan dari Taman Pintar Yogyakarta.



Gambar 3.5 : Site Plan Gedung Taman Pintar Yogyakarta
Sumber: Sketsa pribadi

Taman Pintar Yogyakarta berbatasan langsung dengan Taman budaya Yogyakarta pada sebelah utara, Benteng *Vredenburg* pada sebelah barat, shopping centre pada sebelah timur dan Jalan Panembahan Senopati pada sebelah selatan. Dalam konsep perancangan diharapkan adanya keterkaitan yang erat dengan fungsi dan kegiatan bangunan di sekitarnya seperti yang disebutkan di atas. Dengan luas 1,2 hektar Taman Pintar Yogyakarta menyediakan berbagai fasilitas yang mendukung minat terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi.

c. Bentuk Bangunan

Gambar di bawah ini merupakan bentuk asli bangunan ditinjau dari beberapa perspektif.

1) Tampak depan



Gambar 3.6 : Bentuk bangunan tampak depan
Sumber: Dokumentasi pribadi

2) Ruang Loby



Gambar 3.7 : **Ruang lobby Taman Pintar**
Sumber: **Dokumentasi pribadi**

Pada gambar 3.7 Adalah merupakan ruang loby penerimaan tamu Taman Pintar Yogyakarta. Di ruangan ini terdapat area resepsionis sebagai petugas untuk penerima tamu. Dalam ruang ini adalah *entry* masuk pertama sebelum menuju ke wahana yang lain. Di tengah ruangan terdapat akses masuk menuju akuarium Taman Pintar yang mempunyai lebar sekitar 5 meter. Sebelum pengunjung masuk akuarium akan diperikasa terlebih dahulu apakah pengunjung sudah disertai tiket masuk ataukah belum. Di area yang lain terdapat papan informasi yang menyampaikan gambaran sekilas tentang wahana yang ada di dalam juga informasi mengenai teknologi masa kini. Ruangan ini merupakan tempat berkumpul guide atau pemandu yang akan menjelaskan berbagai wahana yang ada di dalam. Oleh karena padatnya

aktifitas di ruangan ini maka diperlukan penataan ruang tunggu baik untuk pemandu atau untuk pengunjung agar ruangan menjadi efisien.

3) Ruang Tata Surya

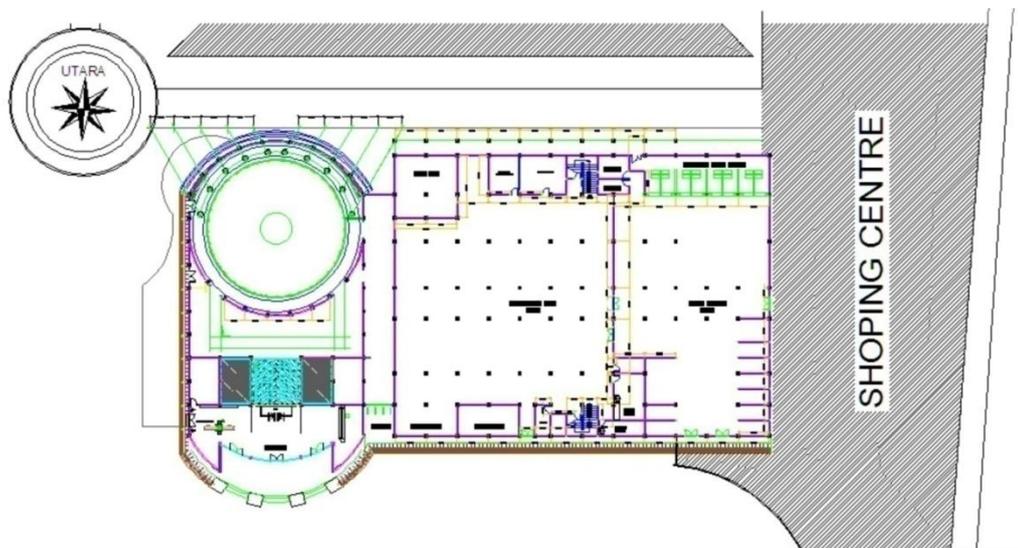


Gambar 3.8 : Ruang tata surya Taman Pintar
Sumber: Dokumentasi pribadi

Ruangan berikutnya adalah ruang tata surya yang terdapat di gedung oval. Ruangan ini cukup besar dan dipadati berbagai wahana ekspresi sains fisika. Dengan tinggi sekitar 7 meter keunikan ruangan ini adalah lajur tangga berputar menuju ke lantai 2 yang menambah kesan tersendiri. Ditengah ruangan terdapat tiang untuk menyangga bentuk-bentuk planet yang ada di atasnya sehingga ruang ini biasa disebut ruang tata surya. Efisiensi ruang terdapat di bawah tangga yang dimaksimalkan untuk peragaan fisika dengan pemandu yang siap membantu para pengunjung yang datang, secara keseluruhan ruang ini sudah dikategorikan ruangan dengan desain futuristik dengan adanya aksesoris permainan cahaya pada setiap bagian interiornya. Pada

bagian plafon merupakan lukisan antariksa dan dikombinasikan dengan sembilan planet di bawahnya, bagian lantai dengan material granit dengan motif matahari menambah kesan eksklusif pada ruang ini.

d. Denah Global Bangunan Taman Pintar Yogyakarta



Gambar 3.9 : Denah global bangunan Taman Pintar Yogyakarta
Karya : Jafar Yazid Arifin (Autocad 2008)

2. Data Non Fisik

Data non fisik adalah data yang diperoleh dari luar fisik bangunan, akan tetapi masih memiliki kaitan dengan bangunan tersebut. Data non fisik merupakan data pendukung dari data fisik dan diperlukan dalam paket perancangan. Data non fisik juga mempengaruhi seperti apa desain yang akan dirancang mengingat data seperti keinginan pihak objek perancangan. Data ini terdiri dari identitas bangunan, data kepemilikan, data pengunjung, keinginan klien, dan sasaran penciptaan.

a. Identitas Bangunan

- 1) Nama bangunan : Taman Pintar Yogyakarta
- 2) Alamat : Jl. Panembahan Senopati

b. Data Kepemilikan

Kepemilikan Taman Pintar Yogyakarta oleh Pemkot Yogyakarta dan dikelola oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta.

c. Data Pengunjung

Sebagai tempat wisata yang terpendang Taman Pintar Yogyakarta memiliki pengunjung yang variatif. Rata-rata setiap harinya kunjungan banyak dilakukan oleh kalangan pelajar, mahasiswa, keluarga, dan tamu baik secara perorangan atau rombongan.

e. Keinginan Klien

Keinginan klien yang diharapkan adalah (1) Desain bisa mencerminkan wawasan teknologi dan sains; (2) Penataan *stand space* pengelolaan yang terorganisir sehingga menjadikan wahana dan zona yang lain menjadi satu kesatuan; (3) Desain sesuai dengan visi misi dan tujuan dari Taman Pintar Yogyakarta sebagai pusat IPTEK dan sains di Daerah Istimewa Yogyakarta.

f. Sasaran Penciptaan

Sasaran penciptaan perancangan ulang interior Taman Pintar Yogyakarta adalah (1) perancangan interior dengan gaya futuristic yang mencerminkan kemajuan teknologi yang berkembang; (2) Perancangan ulang dimaksimalkan pada desain perabot, pengolahan dinding, dan pemanfaatan area ruang dengan

tema *future inside*; (3) sirkulasi dan zoning pada bagian loby sehingga pengunjung lebih mudah mendapatkan akses informasi; (4) kondisi ruang disesuaikan dengan tema yang ada yaitu dengan penekanan permainan lampu pada bagian perabot; (5) Penghawaan utama terpusat pada *AC central* setiap ruangan; (6) Perancangan perabot berupa meja resepsionis, pengolahan aksesoris ruang menggunakan gaya modern futuristik.

C. Tema Perancangan

Taman Pintar “*Future inside*”

a. Future : Masa yang belum terjadi (masa depan)

Masa depan dalam perspektif yang menjanjikan kemudahan teknologi di dalamnya. Perkembangan teknologi yang tidak terbatas disertai perkembangan desain yang mengikutinya.

b. Inside : di dalam

Future inside, menggambarkan proyeksi masa depan di dalamnya

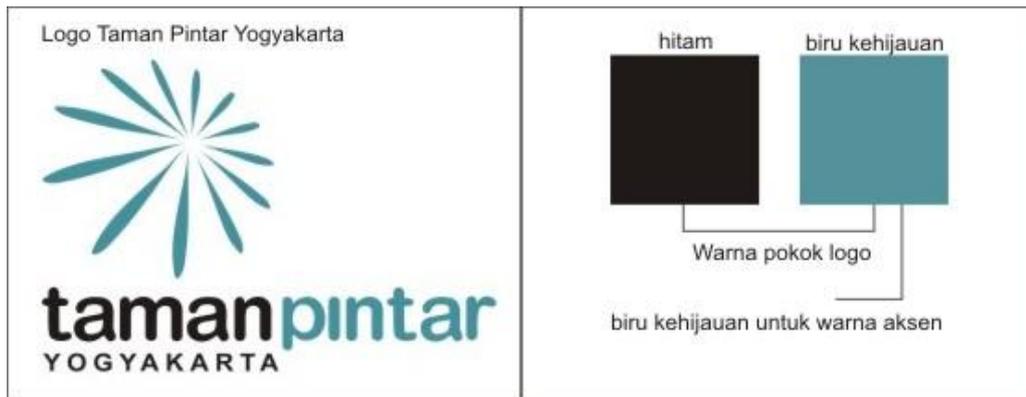
D. Dasar Ide Perancangan

Gaya dan corak futuristik biasa sangat erat melekat pada teknologi baru yang dipasarkan ke dunia. Biasanya terdapat pada produk-produk seperti *body* sepeda motor, *city car* yang sangat menonjolkan pola futuristik dengan teknologi keluaran terbarunya. Gaya ini termasuk jarang digunakan dalam perancangan interior. Bagaimana jika gaya ini diaplikasikan pada perabot interior, dan dapat membuat kesan yang kental dengan masa depan, elegan, maju, dan berkarakter.

Konsep perancangan didasarkan pada bentuk-bentuk futuristik dengan berbagai pendekatan antara lain :

1. Elegan fungsional, menonjolkan bentuk-bentuk tertentu akan tetapi tetap enak dipandang tanpa meninggalkan fungsi dari apa yang dirancang. Sifat elegan lebih mengarah pada bentukan sederhana akan tetapi cocok dengan suasana sekitar ruang.
2. Bentuk sederhana akan tetapi menonjol dengan tema futuristik dengan material fiber untuk menyesuaikan dengan teknologi yang sedang berkembang.
3. Warna dominan ke putih glossy, monokrom dan warna-warna yang cerah yang lain. Mengesankan pada warna murni, bersih dan segar. Selain itu menggunakan permainan warna putih dalam tatanan interior justru dapat mengekspos berbagai macam tekstur dan material.
4. Meminimalisir sudut pada perabot yang dirancang, bertujuan selain sebagai estetika juga akan menambah aspek keselamatan pada para pengunjung.
5. Penerapan lighting buatan para beberapa perabot dan pada pengolahan dinding juga menerapkan beberapa teknologi maju seperti LED TV yang sedang berkembang.
6. Desain yang atraktif dan berbeda dengan desain yang lain diharapkan dapat menumbuhkan minat pengunjung untuk terinspirasi dan datang kembali selain untuk berwisata juga untuk belajar lebih dalam tentang ilmu pengetahuan dan teknologi serta sains.

Ide perancangan desain juga diharapkan tidak meninggalkan ciri khas dari Taman Pintar Yogyakarta, pada hal ini adalah melalui pendekatan warna logo Taman Pintar yang bisa dilihat dari skema sebagai berikut :



Gambar 3.10 : Dasar ide perancangan

Paduan warna pokok logo Taman Pintar Yogyakarta menggunakan warna dominan biru (model CMYK : C:63, M:19, Y:31, K:0 atau model RGB : R:83, G:146, B:155). Secara umum logo dari Taman Pintar merupakan penyederhanaan bentuk dari kembang api (*fireworks*). Sedangkan kembang api adalah simbolisasi dari intelegensi dan imajinasi. Dalam Bahasa Jawa, kembang api menggambarkan *mlethik* = pintar = *padhang* = *mak byaar* = pintar. Gambar logo yang muncul ke luar mengandung makna *outward looking*, selalu melihat keluar untuk terus belajar mengikuti dinamika perubahan di luar dirinya. Mengingat makna yang luas dari logo Taman Pintar, maka warna biru kehijauan dijadikan warna aksen dalam perancangan. Warna ini digunakan bukan sebagai warna pokok, hanya aksen untuk lebih memberikan warna pada perabot rancangan.

E. Alternatif Elemen Interior Taman Pintar

Material bahan yang mendukung dalam proses perancangan ulang interior Taman Pintar Yogyakarta dipilih berdasarkan beberapa alternatif. Kriteria tersebut disesuaikan dengan ide dasar perancangan. Dalam alternatif elemen interior ini mencakup elemen pembentuk ruang, tata kondisional dan alternatif perabot.

1. Elemen Pembentuk Ruang

a. Dinding

Alternatif yang terpilih untuk pelapis dinding adalah cat tembok. Cat merupakan salah satu media yang paling mudah diaplikasikan ketika ingin mengubah warna interior, dan banyaknya pilihan warna cat mampu menciptakan suasana baru dan menghadirkan mood yang berbeda. Selain itu cat juga merupakan sumber warna yang mudah didapat. Sedangkan pada pengolahan dinding perancang menggunakan bahan-bahan dari *fiber glass* dikarenakan kemudahan dalam pembentukan dan dapat memberikan kesan eksklusif pada bagian interiornya. Bahan ini dipilih karena mudah diolah dan mudah untuk difinishing.

b. Lantai

Pengolahan lantai pada desain futuristik banyak mengadopsi dari bahan lantai yang biasa digunakan untuk lantai-lantai *stage* yaitu dengan bahan *aluminium composite panel* dengan tekstur glossy. Kelebihan dari bahan ini adalah dapat membuat motif sendiri sesuai dengan keinginan perancang tentunya menyesuaikan dengan pola-pola yang sudah dibentuk

pada bagian interior yang lain. Kelebihan yang lain seperti kriteria lantai yang lain yaitu mudah dibersihkan, dan bias memesan motif-motif tersendiri.

Sedangkan untuk bagian perancangan ruangan yang lain menggunakan bahan lantai granit yang pemasangannya mempunyai tekstur *flat* atau tanpa nat.hal ini membuat kesan ruangan terlihat luas dan bersih.

c. Langit-langit

Langi-langit pada perancangan desain interior sangat banyak model variasi bahannya, seperti yang banyak dijumpai adalah bahan dari gypsum, GRC (*Glassfiber Reinforced Cement*), eternit, multipleks dan bahan-bahan yang lain. Bahkan dijamin yang maju seperti sekarang banyak dijumpai plafon papan sirip dengan bahan non asbes dan tahan terhadap air yang dipasarkan oleh produk KALSI. Akan tetapi masih banyak pilihan plafon yang bisa menjadi pilihan dalam perancangan interior demi mendapatkan hasil yang maksimal dalam pengerjaannya. Bahan PVC seperti yang ditawarkan oleh produk SHUNDA plafond bisa menjadi pilihan, dengan metode pemasangan yang mudah, dan hasil yang memuaskan serta mudah dibersihkan, saat ini bahan tersebut sedang menjadi primadona dalam dunia plafon, selain itu banyak bahan panel alumunium yang sudah terlebih dahulu beredar. Masing-masing bahan memiliki kelebihan pada setiap produk yang dikeluarkannya. Pada hal perancangan ini perancang memilih produk dari SHUNDA plafon yang banyak variasi motif serta bahan yang ringan, mudah dalam hal pemasangan, dan harga yang bersaing di bidangnya. Hal ini dipilih

berdasar pada mudahnya proses instalasi pemasangan, tahan lama serta anti rayap pada setiap produknya.

2. Tata Kondisi Ruang

Tata kondisi ruang merupakan bagian dari sistem lingkungan interior yang merupakan komponen penting dari bangunan yang mencakup pencahayaan, penghawaan dan akustik.

a. Pencahayaan

Pencahayaan dalam perancangan ulang interior Taman Pintar Yogyakarta ini menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Berbagai macam pencahayaan buatan menggunakan lampu menjadi pilihan utama yang disesuaikan dengan fungsi cahaya yang diperlukan dalam setiap ruang dan aktifitas yang terjadi di dalamnya. Jenis lampu yang akan digunakan adalah lampu halogen, lampu *fluorescent*, lampu metal halide, lampu sorot *monopoint* dan lampu dekorasi.

Sedangkan untuk lampu yang menempel pada perabot menggunakan LED *strip* yang merupakan teknologi baru dari lampu selang yang lebih terang dan lebih mudah dalam instalasinya. Umumnya digunakan untuk *drop ceiling* dan bagian-bagian yang lain yang memiliki bentuk melengkung, sehingga susah untuk menggunakan lampu TL. LED *Strip* tersedia dalam 2 tipe yaitu (1) LED *Strip* 3528 terdiri dari 300 titik lampu LED dalam 1 rol (5 meter), lampu tidak bisa berganti warna, menggunakan konsumsi listrik 5 watt/meter dan tersedia dalam berbagai jenis single warna; (2) LED *Strip* 5050 terdiri dari 300 titik lampu LED dalam 1 rol (5 meter), tersedia dalam

banyak pilihan warna RGB (7 warna), menggunakan konsumsi listrik lebih besar yaitu 15 watt/meter. Jumlah watt pada instalasi listrik gedung besar harus diperhatikan untuk mengontrol konsumsi beban listrik .

b. Penghawaan

Sistem penghawaan menggunakan penghawaan alami dan buatan. Penambahan penghawaan buatan diambil dengan menggunakan jendela dan fasilitas pendingin ruangan AC (*air conditioner*). AC digunakan agar terjaga kelembaban dan suhu ruang yang akan berpengaruh terhadap aktifitas dan panas suhu ruang dari barang-barang seperti LED dan lampu didalamnya.

c. Akustik

Penggunaan sistem akustik diprioritaskan untuk area audio visual, karena pada area tersebut membutuhkan ketenangan, selain itu juga tidak mengganggu ruang di sekitarnya, oleh karena itu pada ruangan ini diberi bahan kedap suara, seperti lantai dan dinding dari karpet yang dapat menyerap suara.

3. Alternatif Perabot

Alternatif perabot merupakan pilihan bahan dan bentuk perabot untuk mengisi ruang dalam seperti kursi, meja, lemari-lemari dan perlengkapan sejenis.

a. Material Perabot

Pemilihan material perabot menjadi sangat penting sebelum melakukan tahapan produksi. Hal ini diperlukan untuk mengetahui tingkat

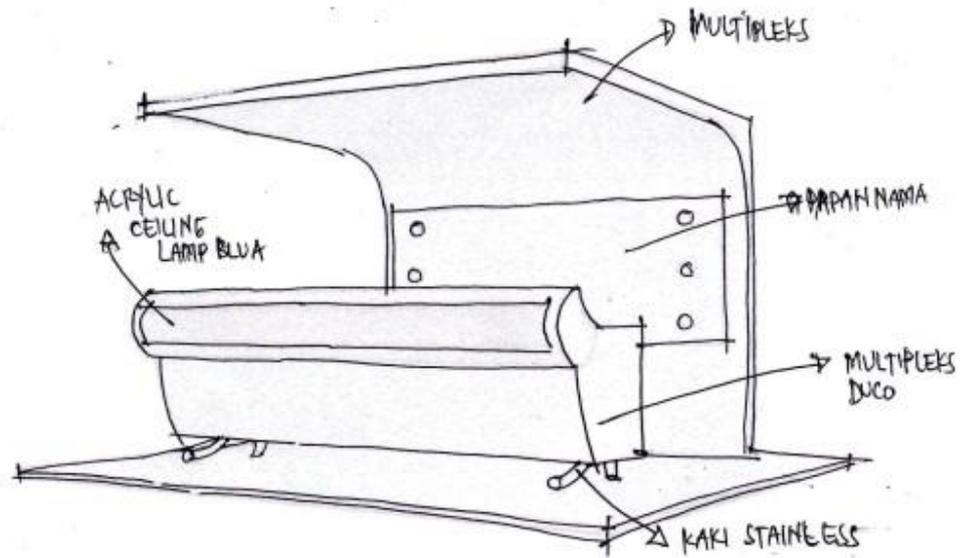
kesulitan pembuatan perabot dengan bahan yang dipilih. Seringkali pada tahapan desain banyak bentuk yang tidak dapat direalisasikan dengan bahan-bahan yang ada di pasaran saat ini. Sedangkan perancang harus mempertimbangkan dengan budget desain yang telah ditentukan.

Efisiensi bahan pada perancangan kali ini perancang lebih dominan menggunakan bahan dari multipleks dengan variasi ketebalan 0,5-1 cm. Bahan multipleks mempunyai kelebihan dalam proses pengerjaan dibandingkan dengan bahan yang lain. Bahan ini mampu dibuat dalam pembentukan perabot yang mempunyai tingkat kesulitan tinggi, tentunya dengan keahlian pertukangan yang khusus, untuk variasi bahan yang lain dipilih bahan fiberglass untuk membuat model perabot yang mengedepankan tema yang futuristik.

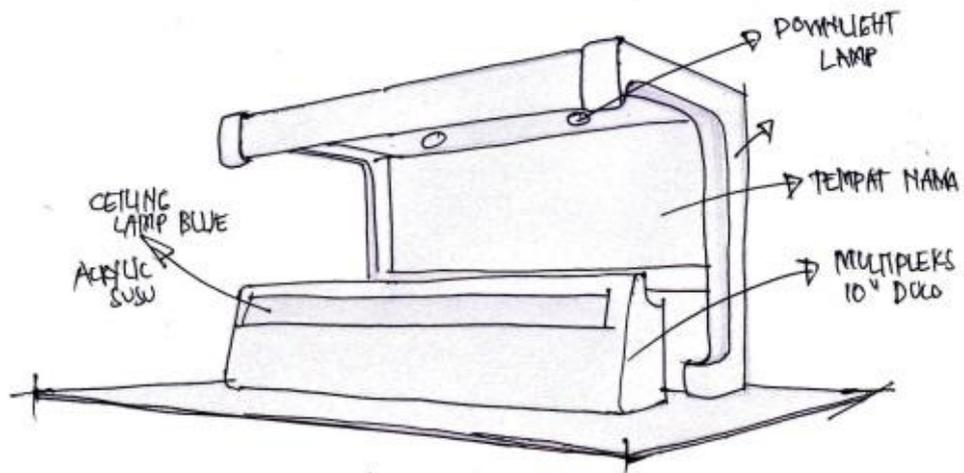
b. Alternatif Bentuk Perabot

Alternatif bentuk perabot merupakan bagian dari perencanaan penciptaan karya setelah melakukan penjelajahan sesuai dengan tema yang diangkat. Alternatif bentuk perabot dimaksudkan untuk mencari kemungkinan adanya pengembangan-pengembangan bentuk, sehingga diperoleh desain yang menarik dan orisinal. Bentuk-bentuk alternatif perabot dihasilkan dari proses imajinasi yang dituangkan ke dalam gambar sketsa desain. Dalam mendesain juga diperkirakan bagaimana gambar tersebut bisa direalisasikan atau tidak dengan rencana material yang sudah ada. Jenis material yang dipilih harus ada di pasaran Indonesia. Adapun alternatif bentuk perabot sebagai berikut.

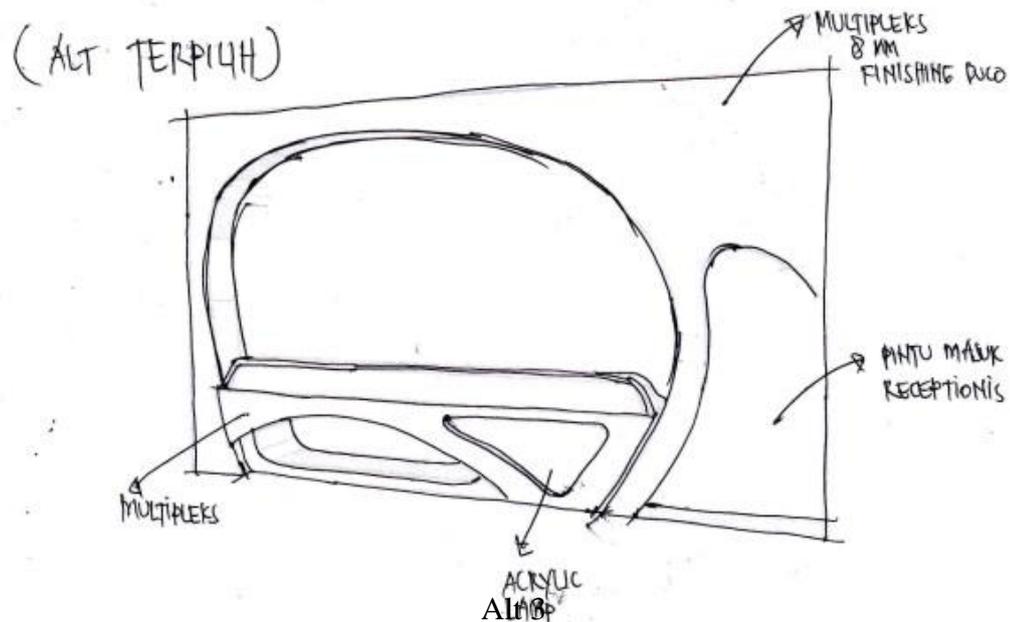
1) Alternatif Meja Resepsionis



Alt 1



Alt 2

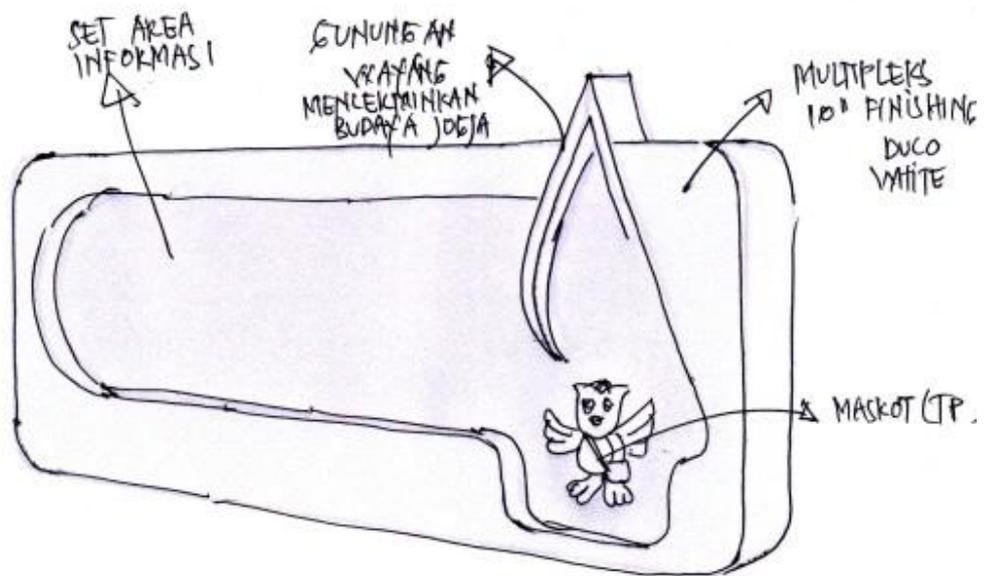


Gambar 3.11 : **Konsep meja resepsionis dan perspektif**
Karya: Jafar Yazid Arifin

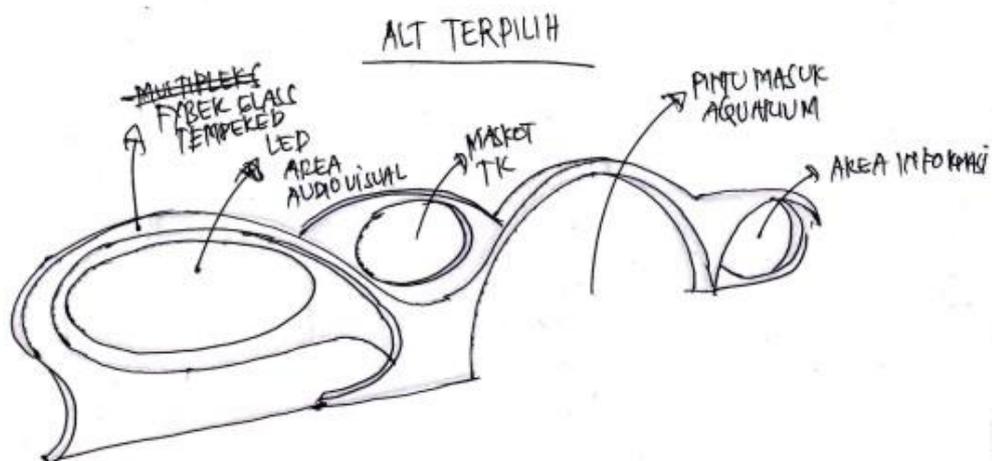
Dari alternatif 1, 2 dan 3 adalah konsep desain rancangan meja lobby depan Taman Pintar Yogyakarta. Sketsa desain ketiga dianggap paling baik dari segi bentuk yang dipadukan dengan desain perabot dalam ruang lobby yang lain. Penyesuaian bentuk meja lobby disesuaikan dengan bentuk plafond dan lantai yang akan dirancang. Rencana bahan menggunakan bahan multipleks 10 mm untuk rangka dan multipleks 1 mm untuk penutup. Finishing menggunakan *compound polimer* rata dengan *brushing cat ducco white*. Sedangkan instalasi bagian lampu menggunakan kaca acrylic warna putih untuk menghasilkan kualitas penyebaran lampu yang merata. Rencana

lampu menggunakan LED strip 5050 sepanjang 1 meter dipasang melingkar pada belakang kaca.

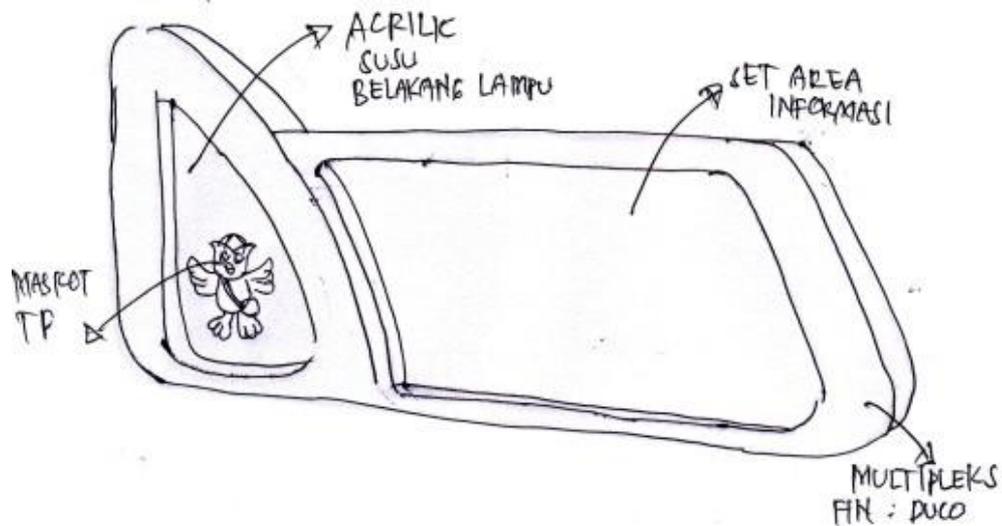
2) Alternatif Papan Display Informasi



Alt 1



Alt 2

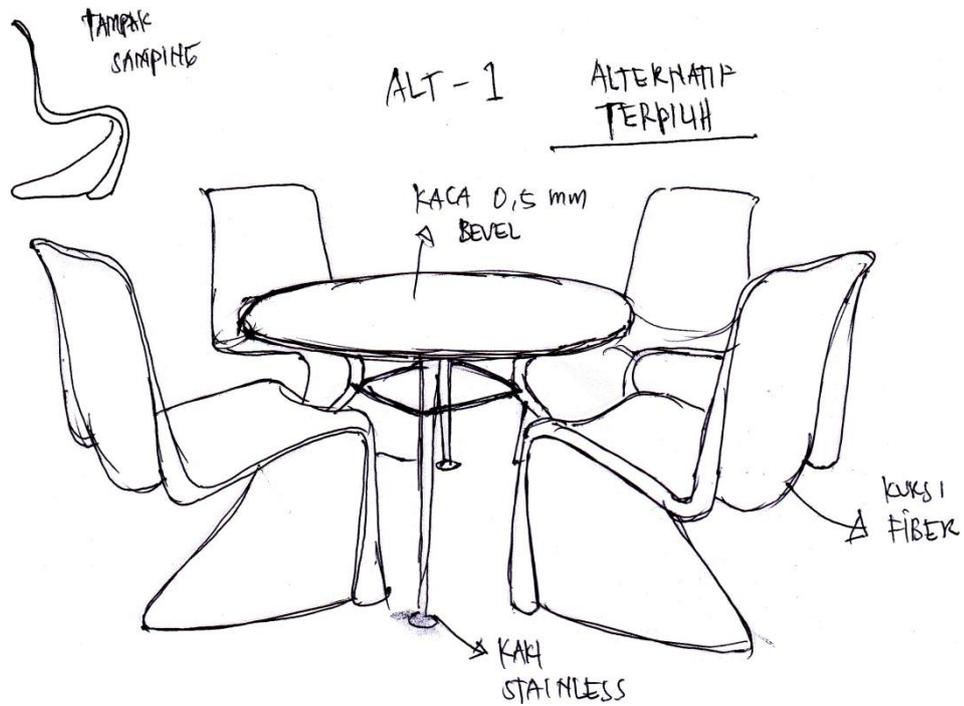


Alt 3

Gambar 3.12 : **Konsep bentuk papan display informasi ruang public**
Karya: Jafar Yazid Arifin

Desain di atas merupakan konsep desain dari papan display informasi yang ditempatkan di ruang lobby. Dari ketiga alternatif desain, gambar kedua merupakan alternatif terpilih yang dianggap paling mewakili dari tema desain yang telah ditentukan. Pada konsep pembuatan desain papan informasi yang ditekankan adalah *space* untuk menempatkan informasi tentang sains, fisika ataupun informasi tentang Taman Pintar sebanyak mungkin, sehingga rasa ingin tahu para pengunjung bisa terakomodir pada papan informasi ini. Selanjutnya menambahkan aksesoris mascot Taman Pintar pada papan informasi juga sangat membantu untuk memberikan ciri khas dari Taman Pintar sehingga bentuk papan informasi terlihat tidak monoton. Material pada rancangan ini banyak menggunakan bahan multipleks yang mudah dibentuk.

3) Alternatif Meja Kursi



Alt 1



Alt 2



Alt 3

Gambar 3.13 : Alternatif meja dan kursi makan
Karya: Jafar Yazid Arifin

Desain meja dan kursi untuk restoran Taman Pintar di atas dibuat dari berbagai macam bahan yang berbeda-beda. Dari ketiga alternatif, desain yang pertama merupakan pilihan dikarenakan lebih mendukung dalam segi kenyamanan.

F. Cakupan Tugas

Cakupan tugas ini isinya semua hal yang harus dikerjakan oleh perancang sesuai dengan urutannya yaitu:

1. Konsep Desain

Dalam konsep desain meliputi (1) Analisis (*programming*) yaitu analisis semua kebutuhan dalam perancangan; (2) Sintesis (alternatif) yaitu

alternatif-alternatif desain yang akan dipilih; (3) Evaluasi (pilihan alternatif) yaitu desain yang terpilih dari beberapa alternatif yang dibuat sesuai dengan konsep dan kebutuhan.

2. Desain Interior

Pengerjaan desain interior mencakup keseluruhan proses yang terdiri dari gambar pra-rencana, lingkup perancangan, gambar kerja, perspektif dan pameran.

a. Gambar Pra-rencana

Denah yang diperoleh dari Taman Pintar Yogyakarta adalah denah existing yang terdiri dari lantai 1 bangunan yang merupakan data fisik sebagai titik tolak perancangan selanjutnya.

b. Lingkup Perancangan

Perancangan meliputi bagian ruang publik yang ada di Taman Pintar Yogyakarta, dimana ada 3 ruang yang menjadi perhatian penuh yaitu ruang lobby, ruang tata surya dan ruang restoran.

c. Gambar Kerja

Gambar kerja berdasarkan cakupan tugas meliputi (1) Denah ruang lobby, ruang tata surya dan ruang restoran; (2) Denah rencana lantai; (3) Denah rencana plafon; (4) Denah rencana dinding; (5) Gambar potongan; (6) Gambar rencana perabot, dan dikerjakan dengan menggunakan software AutoCAD 2008 dan Sketch Up 8. Gambar kerja yang dirancang mewakili gambar keseluruhan bangunan serta ruang yang dijadikan objek perancangan baik secara perencanaan maupun secara struktural.

c. Perspektif

- 1) Perspektif Ruang : gambar 3D hasil rendering MentalRay, Autodesk 3ds Max 2009, dengan format JPEG yang memiliki resolusi 1024 x 786 pixel.
- 2) Maket : terbuat dari bahan *PVC foam sheet* berwarna putih dan akrilik.

e. Pameran

Produk desain Tugas Akhir Karya Seni yang dihasilkan dan dipamerkan berupa (1) Gambar kerja Taman Pintar Yogyakarta, mulai dari denah global, denah lantai, denah plafond dan pencahayaan serta gambar potongan; (2) Pembuatan gambar perspektif dengan *Autodesk 3ds Max 2011*; (3) Maket denah global perancangan ulang interior Taman Pintar Yogyakarta.

BAB IV

HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Taman Pintar merupakan sebuah wadah pengenalan sains sejak dini, yang mengajak masyarakat banyak untuk memahami dan mengembangkan IPTEK sejak usia mereka masih dini. Taman Pintar adalah wujud perhatian Pemkot Yogyakarta terhadap pengembangan wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada anak-anak pra sekolah hingga SMU sekaligus sebagai peningkatan citra Yogyakarta sebagai kota pendidikan.

Taman Pintar Yogyakarta dilengkapi sarana bermain sekaligus belajar. Pada Taman Pintar Yogyakarta ini, terbagi menjadi lima zona, yaitu *playground*, Gedung Oval dan Kotak, Gedung Memorabilia, Gedung PAUD Barat dan Gedung PAUD Timur.

Sebagai satu-satunya lembaga yang berorientasi pada wawasan IPTEK dan sains di Yogyakarta, Taman Pintar sangat membantu anak usia sekolah dalam memahami sains dan teknologi. Oleh karena itu, keberadaannya haruslah didukung dengan pengembangan fisik berupa pembenahan interior yang mendukung misi Taman Pintar yaitu menciptakan generasi muda yang mencintai IPTEK dan berwawasan sains.

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) merupakan cabang ilmu yang harus dikuasai dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sejarah menunjukkan bahwa kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penguasaan Ilmu Pengetahuan

dan Teknologi tidak mungkin terjadi secara instant melainkan memerlukan usaha yang konsisten dan terus menerus. Salah satu misi pembangunan IPTEK 2025 adalah mewujudkan masyarakat Indonesia yang cerdas dan kreatif dalam suatu peradaban masyarakat yang berbasis pengetahuan.

Perkembangan IPTEK yang makin pesat telah membawa perubahan di segala sektor kehidupan manusia. Karenanya penguasaan IPTEK merupakan suatu keharusan bagi bangsa Indonesia dalam mewujudkan manusia yang berkualitas. Hal tersebut menyadarkan kita bahwa belajar tidak hanya cukup di sekolah, tetapi dapat dilakukan dari pendidikan di luar sekolah.

Dengan fakta bahwa belum adanya wadah untuk mengenal dan mendapatkan informasi tentang perkembangan IPTEK di Yogyakarta khususnya bagi anak usia sekolah. Hal tersebut dapat ditempuh dalam keberhasilan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada pelajar dan masyarakat umum adalah dengan cara yang mudah dipahami dan menyenangkan melalui media pendidikan, sehingga dapat menumbuhkan minat masyarakat khususnya pelajar sebagai generasi muda penerus bangsa.

Kota Yogyakarta merupakan Daerah Istimewa, selain sebagai pusat pemerintahan juga merupakan pusat aktivitas masyarakat yang memiliki potensi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cukup tinggi. Hal ini didukung dengan semakin meningkatnya fasilitas pendidikan mulai dari pendidikan Anak Usia Dini, Taman Kanak – kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama sampai Sekolah Menengah Atas, Perguruan Tinggi Negeri dan swasta serta akademis. Selain itu dengan masuknya

berbagai informasi dari luar menyebabkan semakin tinggi kesadaran masyarakat akan kebutuhan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kota Yogyakarta telah memiliki banyak fasilitas yang diperuntukkan anak-anak namun pada kenyataannya masih sangat sedikit fasilitas yang benar-benar representatif dan fasilitatif yang dapat mewadahi seluruh aktivitas tumbuh kembang anak.

Beranjak dari aktualita tersebut penulis mengasumsikan, perlu adanya suatu wadah yang dapat menumbuh kembangkan minat terhadap ilmu pengetahuan melalui imajinasi, percobaan, dan permainan anak dalam rangka pengembangan kreativitas anak. Kebutuhan tempat rekreasi yang dapat memberikan nuansa baru karena sarana rekreasi yang ada di Yogyakarta masih terbatas jumlahnya.

A. Kriteria Desain

1. Keselamatan

Kriteria keselamatan yang perlu diperhatikan sebagai berikut, (1) Memberikan tempat dengan meja lobby, ruang tunggu secukupnya, dan papan display informasi untuk menghindari penumpukan perabot dikarenakan seringkali banyak antrian pengunjung yang berdesakan untuk masuk; (2) Memberikan *space* yang luas untuk membaca informasi di papan display dengan tetap menonjolkan futuristik desain; (3) Lantai dibuat dengan material yang tidak licin mengingat terdapat tangga berputar yang menuju ke akses lantai dua juga menimbang ruangan yang besar struktur lantai yang lain juga disesuaikan untuk menghindari tergelincir; (4) Kekuatan dari panel-panel

planet dari tata surya harus betul-betul dipertimbangkan untuk menghindari jatuh dan membahayakan pengunjung.

2. Keamanan

Masalah keamanan menjadi perhatian serius ketika merancang tempat-tempat publik untuk mengantisipasi berbagai modus kejahatan yang belakangan sering terjadi. Secara teknis keamanan pada area dalam Taman Pintar Yogyakarta telah terbantu dengan adanya karyawan yang banyak bertugas pada setiap ruangnya, akan tetapi harus ditambah dengan berbagai fasilitas pendukung demi maksimalnya keamanan gedung. Fokus dari aspek keamanan adalah (1) memasang kamera CCTV untuk monitoring lonjakan pengunjung sehingga *guide* yang ada di dalam *stand by* untuk memandu tamu; (2) Memasang *intercom*, fasilitas komunikasi integral pada ruangan yang dikoordinasikan dengan *security* yang bertugas.

3. Aksesibilitas

Aksesibilitas bertujuan memberikan keluasaan untuk beraktifitas didalam gedung, dalam hal ini hubungan antar pegawai, *guide* dan *security* mudah dilakukan, akses pengunjung dalam mendapatkan pelayanan juga lebih mudah, serta akses pengunjung dalam menikmati setiap peragaan yang ada akan lebih mudah dan menyeluruh. Akses para pengunjung diarahkan dengan *sign system* karena ruangan yang besar dan banyak alat yang diperagakan.

B. Analisis Kebutuhan Ruang

Tujuan analisis kebutuhan ruang adalah untuk mendapatkan hasil rancangan sesuai dengan kegiatan yang harus memadai. Pendekatan dilakukan

dengan berdasarkan (1) Kebutuhan ruang yang harus terwadai, yaitu terdiri dari (a). Loby: papan informasi, meja resepsionis, dan ruang tunggu; (b). Ruang tata surya: meja alat peraga, *sign system*, poster, tiang planet, meja dan kursi untuk peragaan; (c). *food court*: set meja kursi makan, toilet, *service food court*, dan *stand* tambahan untuk penjualan makanan atau minuman.

C. Analisis Pencapaian Suasana

Dengan mengacu pada alternatif elemen interior tempat bermain yang telah ditentukan maka terpilih bahan-bahan dan penataan yang sesuai. Pencapaian suasana ini diterapkan melalui pengolahan elemen pembentuk ruang dan tata kondisional.

5. Elemen Pembentuk Ruang

a. Dinding

Dinding selain berfungsi sebagai penyangga dari sebuah gedung, dapat juga difungsikan sebagai elemen pendukung interior yang menunjang estetika baik secara fungsi maupun kesan atau tema yang diinginkan. Penggunaan dinding pada area perancangan Taman Pintar Yogyakarta ini hanya digunakan pada area yang membutuhkan keprivatan. Sedangkan penyekat-penyekat pada beberapa area permainan digunakan untuk membatasi tiap-tiap area.

Bentuk dinding yang digunakan bervariasi mengingat sifat remaja yang penuh semangat. Sedangkan bahan yang digunakan adalah dominan putih dan hitam. Untuk warna yang lain digunakan sebagai aksen.

Material bahan yang terpilih untuk penutup dinding dalam perancangan ulang kali ini adalah cat tembok (warna putih). Pemakaian

dinding menggunakan batu bata yang diplester kemudian dicat dengan cat tembok berwarna putih. Dinding diolah dengan finishing cat supaya lebih mudah dalam pengerjaan karena ruangan dengan bentuk bervariasi. Variasi cat yang dipilih adalah model *pentalite light & space white*, dengan teknologi *lumitec* agar ruangan museum yang luas tersebut menjadi terang dan lebih luas.

b. Lantai

Pola lantai pada perancangan Taman pintar Yogyakarta dirancang menggunakan bentukan sederhana dibuat mengikuti pola grouping dan sirkulasi. Pola lantai dalam hal ini juga memberikan batasan ruang pada setiap area. Peninggian lantai pada Taman pintar Yogyakarta ini untuk menciptakan kualitas ruang agar lebih terasa perbedaan area.

Bahan yang digunakan untuk penutup lantai adalah plat besi (*bordes*, *vynil*, karpet, dan *granite tile*). Lantai *vynil* banyak digunakan karena mempunyai beberapa keuntungan antara lain : mudah dibersihkan, lunak, dan penyerap bunyi yang baik. Sedangkan untuk *bordes* digunakan untuk sekedar aksent untuk memperkuat kesan *hi-tech*. warna yang digunakan adalah warna *hi-tech*, yaitu abu-abu, hitam dan biru. Sedangkan warna-warna yang lain seperti merah, kuning, digunakan untuk aksent yang dapat memancing mereka untuk mencoba permainan yang ada.

c. Plafon

Langit-langit memainkan peranan visual yang sangat penting dalam pembentukan ruang interior, yang merupakan elemen penayang yang

menawarkan perlindungan fisik serta psikologis bagi setiap orang yang berada di bawahnya. Selain itu langit-langit pada sebuah bangunan akan memberikan kesan rapi dan terhindar dari debu. Spesifikasi bahan yang digunakan dalam perancangan interior Taman Pintar Yogyakarta sangat variatif menyesuaikan dengan bentukan ruang agar mudah dalam instalasinya. Pada ruang loby menggunakan bahan *GRC Board* dengan rangka *galvanum* dengan jarak rangka 610x1220 mm. Begitu pula dengan ruang yang lain pada bagian *drop ceiling* menggunakan bahan gypsum 9 mm dengan finishing cat warna putih, alternatif lain yaitu menggunakan bahan multipleks 9 mm dengan finishing duco untuk memberikan kesan eksklusif pada bagian plafond. *Open ceiling* dengan spesifikasi cor beton, ekspos saluran *duckting* dan *sprinkler*.

6. Tata Kondisi Ruang

a. Pencahayaan

Pencahayaan akan mendukung dan membentuk atmosfer yang diinginkan sesuai dengan tema perancangan. Secara umum sistem pencahayaan dipakai untuk menonjolkan tekstur dan kesan ruangan. Pertimbangan perancangan pencahayaan antara lain berdasarkan atas aktivitas kegiatan, sirkulasi, serta keamanan dan kenyamanan.

Pencahayaan dalam perancangan ulang interior Taman Pintar Yogyakarta ini menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Berbagai macam pencahayaan buatan menggunakan lampu menjadi pilihan utama yang disesuaikan dengan fungsi cahaya yang diperlukan dalam setiap ruang dan aktifitas yang terjadi di dalamnya. Jenis lampu yang akan digunakan adalah

lampu halogen, lampu *fluorescent*, lampu *metal halide*, lampu sorot *monopoint* dan lampu dekorasi.

Sedangkan untuk lampu yang menempel pada perabot menggunakan LED *strip* yang merupakan teknologi baru dari lampu selang yang lebih terang dan lebih mudah dalam instalasinya. Umumnya digunakan untuk *drop ceiling* dan bagian-bagian yang lain yang memiliki bentuk melengkung, sehingga susah untuk menggunakan lampu TL. LED *Strip* tersedia dalam 2 tipe yaitu (1) LED *Strip* 3528 terdiri dari 300 titik lampu LED dalam 1 rol (5 meter), lampu tidak bisa berganti warna, menggunakan konsumsi listrik 5 watt/meter dan tersedia dalam berbagai jenis *single* warna; (2) LED *Strip* 5050 terdiri dari 300 titik lampu LED dalam 1 rol (5 meter), tersedia dalam banyak pilihan warna RGB (7 warna), menggunakan konsumsi listrik lebih besar yaitu 15 watt/meter.

Secara umum pencahayaan dalam perancangan interior Taman Pintar Yogyakarta ini menggunakan berbagai jenis pencahayaan yaitu antara lain (1) *Downlight* untuk *general lighting* di seluruh ruangan; (2) *Ambient lighting* diterapkan melalui lampu selang yang diletakkan di plafond untuk memberi efek suasana yang nyaman; (3) *Spotlight* yang dipakai pada area peragaan dan menerangi beberapa sudut ruangan.

b. Penghawaan

Sistem tata udara / penghawaan ditempat ini menggunakan sistem penghawaan buatan yaitu menggunakan AC *central* dari gedung dan perputaran udara dalam ruang dibantu dengan menggunakan RAG. AC

central adalah sistem pendingin ruangan yang dikontrol dari satu titik atau tempat dan didistribusikan secara terpusat ke seluruh isi gedung dengan kapasitas yang sesuai dengan ukuran ruangan dan isinya dengan menggunakan saluran udara/*ducting AC*.

Secara garis besar system AC central terbagi atas beberapa komponen yaitu: (1) *Chiller / condensing Unit / outdoor AC*; (2) *AHU / Air handling Unit*; (3) *Ducting AC / saluran AC*; (4) *Cooling tower*; (5) Pompa sirkulasi. Pada area peragaan AC ditempatkan lebih banyak daripada ditempat lain untuk mengimbangi radiasi panas yang ditimbulkan oleh peralatan peraga seperti monitor, komputer, televisi dan lain-lain.

Sedangkan untuk ruang yang mengekspos struktur langit-langit yang tidak mungkin memberikan saluran udara pada plafon seperti ruang tata surya ditempatkan AC dengan menggunakan *standing floor AC* atau *AC portable* dengan ukuran besar yang jumlahnya disesuaikan dengan ukuran dan kapasitas ruang.

c. Akustik

Pengolahan akustik Taman Pintar Yogyakarta meliputi penerapan bahan-bahan elemen pembentuk ruang (lantai, dinding dan plafon) yang dapat meminimalisir gangguan suara baik dari dalam maupun dari luar ruang. Secara umum lokasi Taman Pintar Yogyakarta terletak di kawasan perkotaan dengan intensitas keramaian yang padat, akan tetapi mengingat luas lokasi perancangan hal tersebut tidak menjadi masalah untuk masalah kebisingan. Akan tetapi kebisingan ruang yang ditimbulkan oleh alat-alat elektronik di

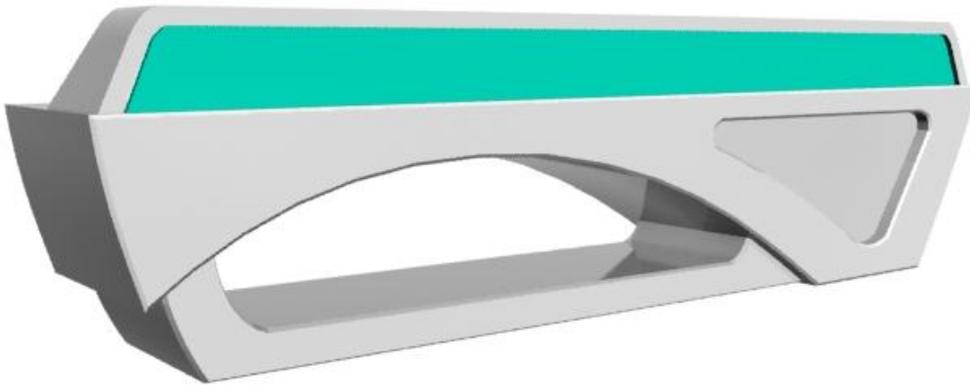
dalam ruangan menjadi perhatian utama sistem tata suara pada perancangan ini. perlu adanya penyerapan akustik disamping perawatan alat-alat tersebut.

Bahan yang dipakai sebagai peredaman suara pada langit-langit atau plafon untuk perancangan ulang interior Taman Pintar adalah dengan penerapan bahan dari gypsum. Penggunaan bahan material untuk lantai adalah *granit tile*. Dan bahan yang dipergunakan untuk material dinding adalah batu bata yang diplester menggunakan semen. Pemilihan material tersebut supaya suara yang dikeluarkan dalam ruangan tidak terlalu menimbulkan suara bising.

D. Analisis Perabot

Perabot atau furnitur adalah perlengkapan untuk mengisi ruang dalam dan ruang luar sebuah ruangan seperti kursi, meja, almari dan perlengkapan sejenis. Perabot merupakan salah satu faktor utama yang dibutuhkan dalam perancangan interior. Dalam hal ini pemilihan material perabot yang digunakan sangat penting. Masing-masing bahan material memiliki kekuatan dan kelemahan yang harus disadari dalam desain dan konstruksi perabot agar bagian ini kuat, stabil, dan tahan lama penggunaannya. Material yang terpilih untuk perancangan ulang Taman Pintar Yogyakarta sebagian besar menggunakan bahan multipleks berbagai variasi ketebalan. Pemilihan bahan tersebut digunakan karena sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan dengan pelapis cat duco. Selain itu penggunaan material seperti kaca dan *stainless steel* juga ditambahkan sesuai dengan gaya modern yang diterapkan dalam perancangan ini.

1. Meja resepsionis



Gambar 4.14 : Meja resepsionis (terpilih)

Gambar di atas adalah pilihan meja resepsionis yang terpilih dari beberapa alternatif. Pada bagian segitiga kanan adalah bahan *acrylic* susu yang kemudian diberikan cahaya lampu di belakang untuk menambah kesan futuristik. Dimensi dari meja ini adalah panjang 300 cm x lebar 80 cm x tinggi total 120 cm, sesuai dengan teori yang sudah ada. Bahan dari meja ini terbuat dari bahan multipleks 10 mm untuk pola bentukan dan multipleks 0,1 mm untuk pola tutup. *Finishing* meja mempergunakan teknik *duco* semprot secara merata untuk menghasilkan warna putih yang maksimal dengan permukaan glossy. Untuk warna hijau mengacu pada warna yang umum yang melekat pada Taman Pintar Yogyakarta. Adapun perspektif penempatan meja resepsionis diatas dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.15 : Perspektif meja resepsionis (pencahayaan malam)

2. Papan Display Informasi (Ruang Loby)

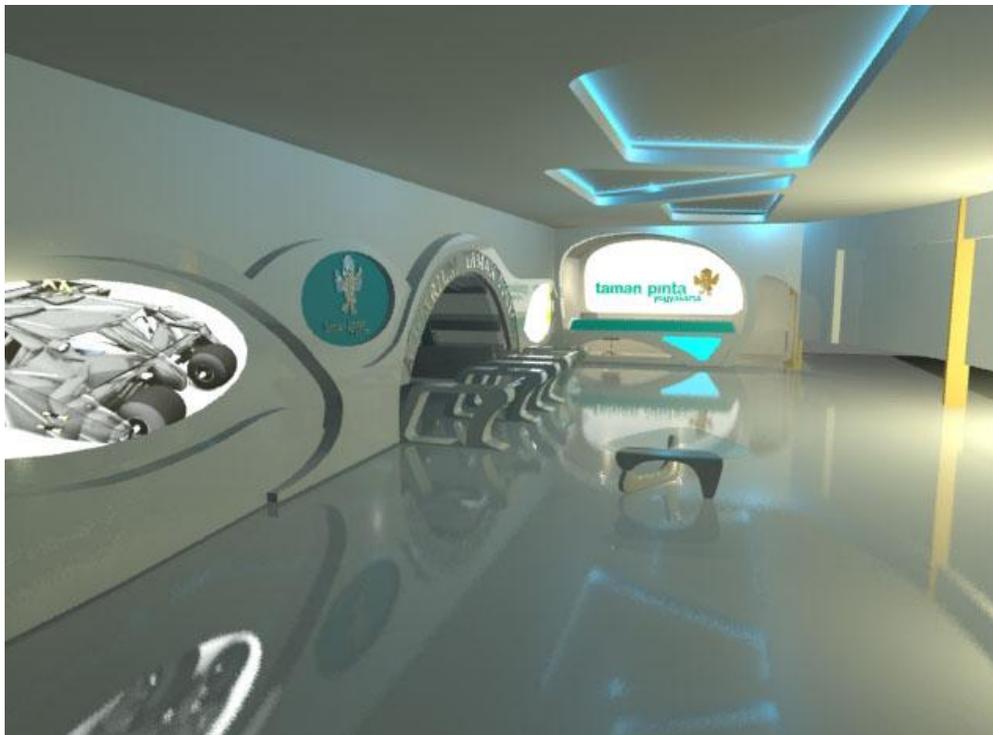


Gambar 4.16 : Papan display informasi (terpilih)

Gambar 4.16 di atas merupakan alternatif terpilih dari papan display informasi. Papan ini utuh menjadi satu memotong bagian *entrance* dari

Aquarium Taman pintar yang juga sebagai akses masuk wahana gedung oval Taman Pintar. Bagian kanan merupakan tempat untuk berbagai informasi dari Taman pintar menginformasikan berbagai macam tentang sains dan ilmu pengetahuan atau wahana yang ada di dalam. Bagian pada mascot disebelah kiri menggunakan bahan *stainless* yang ditimbul. Pada bagian *ellipse* kiri disediakan *space* untuk LED dengan teknologi yang sedang berkembang untuk menyajikan gambar bergerak dan tidak monoton. Keseluruhan panel dibuat dengan dua alternatif bahan yaitu dengan bahan *multipleks* dan *fiber glass* cetak.

Perspektif dari papan display informasi apabila disatukan dengan ruangan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.17 : Perspektif papan display informasi (pencahayaan malam)

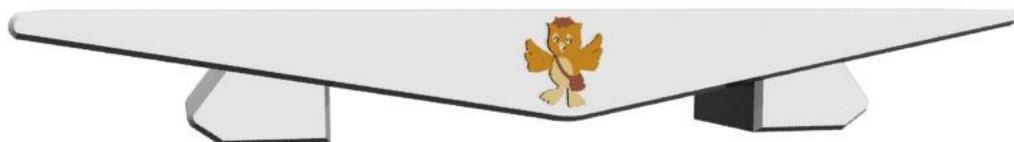
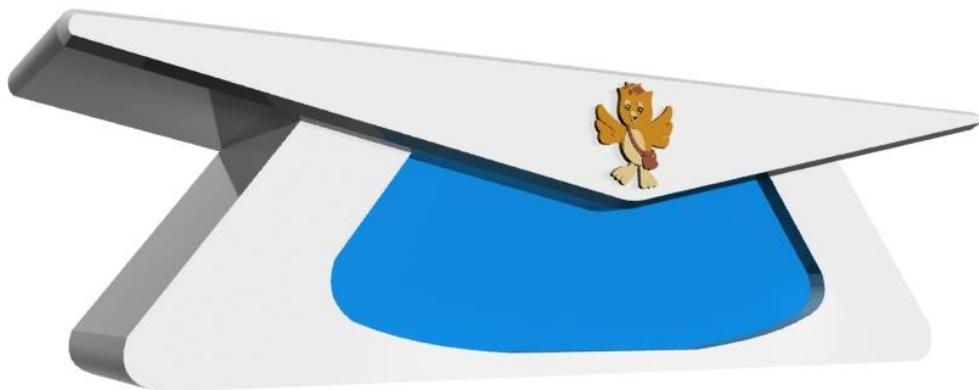
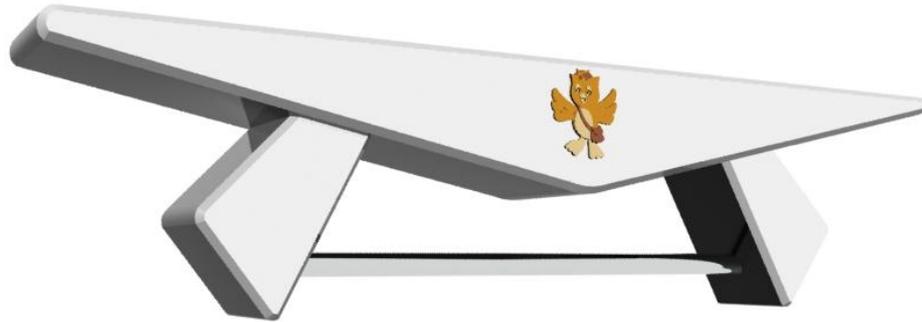
3. Kursi Tunggu

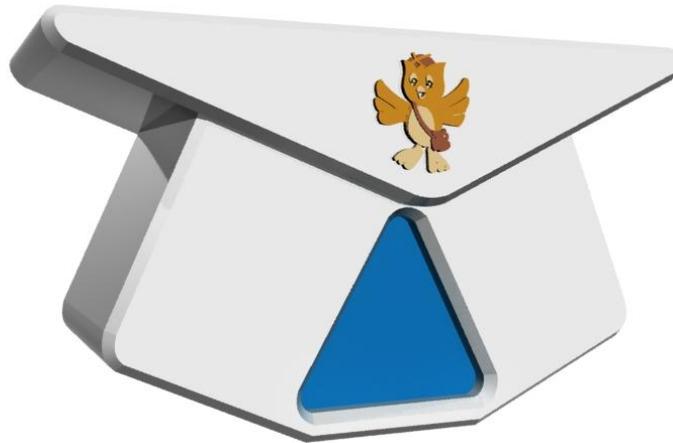


Gambar 4.18 : **Kursi tunggu (terpilih) render *smooth & wireframe***

Gambar 4.18 merupakan kursi tunggu yang dipilih dalam perancangan ini. Alasan untuk pemilihan model kursi seperti ini adalah kesesuaian bentuk dengan tema. Selain itu dengan model yang sudah ada di pasaran perancang tidak perlu repot untuk produksi kursi tunggu dengan kursi model baru yang belum tersedia di pasaran. Hal ini memudahkan untuk tetap fokus ke berbagai pengadaan obyek perabot dan pengolahan dinding yang lain. Kursi seperti ini banyak ditemukan di toko-toko penyedia perabot interior dan tersedia dalam berbagai jumlah ukuran persetnya. Detail spesifikasi kursi tunggu menggunakan bahan alumunium dan *stainless steel* dengan konstruksi yang disesuaikan dengan 2 kaki yang menopangnya. Konstruksi besi membuat kursi ini terlihat kuat dan mampu menopang berat maksimal pada setiap setnya. Hal yang paling penting adalah perlunya kursi ini untuk dibersihkan agar suasana ruang semakin menarik.

4. Meja alat peraga fisika





Gambar 4.19 : Meja alat peraga fisika besar & kecil

Pada gambar 4.19 merupakan meja yang ditempatkan pada ruang tata surya (gedung oval). Tetap menonjolkan pola futuristik meja didesain sedemikian rupa dengan bentuk minimalis tapi dengan pola yang tidak biasa ditemukan. Pada bentuk meja pertama desain menggunakan kaki-kaki meja dengan penguat besi *stainless steel* 4” melintang pada tengah kaki-kaki. Bahan multipleks 10 mm dan 1 mm digunakan pada perabot ini, selain itu terdapat maskot pada atas tengah meja untuk memberikan ciri khas dari Taman Pintar Yogyakarta.

Gambar kedua menggunakan bahan yang sama akan tetapi dengan pola kaki menutup mengikuti pola atas meja agar terkesan lebih kuat. Penutup menggunakan *acrylic* susu dan terdapat cahaya pada belakang meja menambah kesan tersendiri dalam aplikasi dalam ruangan. Meja ketiga sengaja didesain dengan ukuran pendek disesuaikan dengan ukuran ruang yang berada di bawah tangga putar, demi memaksimalkan tempat agar dapat efisien. Sedangkan gambar keempat adalah pengembangan dari bentuk kedua

meja di atas, hanya saja di desain lebih kecil untuk menampung alat peraga yang berukuran kecil. Ketiga meja tersebut dibuat dengan bahan yang sama dengan *finishing* akhir *duco white*.

5. Panel Tata Surya



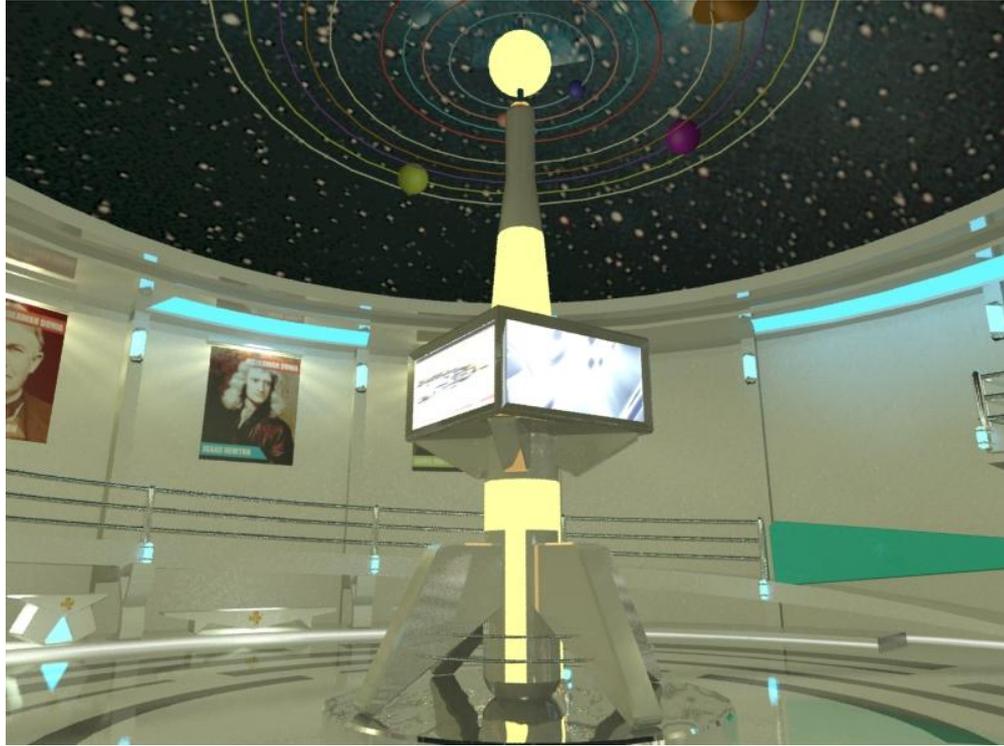
Gambar 4.20 : Panel tata surya

Gambar di atas merupakan desain panel tata surya dengan miniatur sembilan planet di atasnya. Pada bagian tengah didesain untuk menampung TV LCD 32” pada keempat sisi untuk menampilkan peragaan ilmu pengetahuan secara visual. Kaki-kaki dibuat dengan empat sisi untuk lebih

memperkuat konstruksi panel. Pada alas bagian bawah adalah kayu yang dibungkus dengan plat *stainless* dengan permukaan *chrome*. Bahan dari panel ini terbuat dari material *fiber glass* cetak dan stainless steel diameter 3". Panel diletakkan pada ruang tata surya (gedung oval) pada tengah ruangan dipadu dengan pola lantai radial yang menonjolkan pola sesuai tema yang diangkat. Permainan aksent cahaya diletakkan pada tiang penyangga dengan pola peletakan *zigzag*. Pada bagian atas merupakan visualisasi dari Sembilan planet tata surya yang dikombinasikan dengan bentuk plafond dengan motif luar angkasa dengan pusat orbit matahari di tengahnya. Secara keseluruhan pola panel ini mengikuti alur ruangan sekitar untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam perancangan ruang tata surya ini.

Adapun perspektif ruang dari gedung oval beserta perancangan perabot di dalamnya dapat dilihat pada gambar berikut:





Gambar 4.21 : Perspektif perabot ruang tata surya

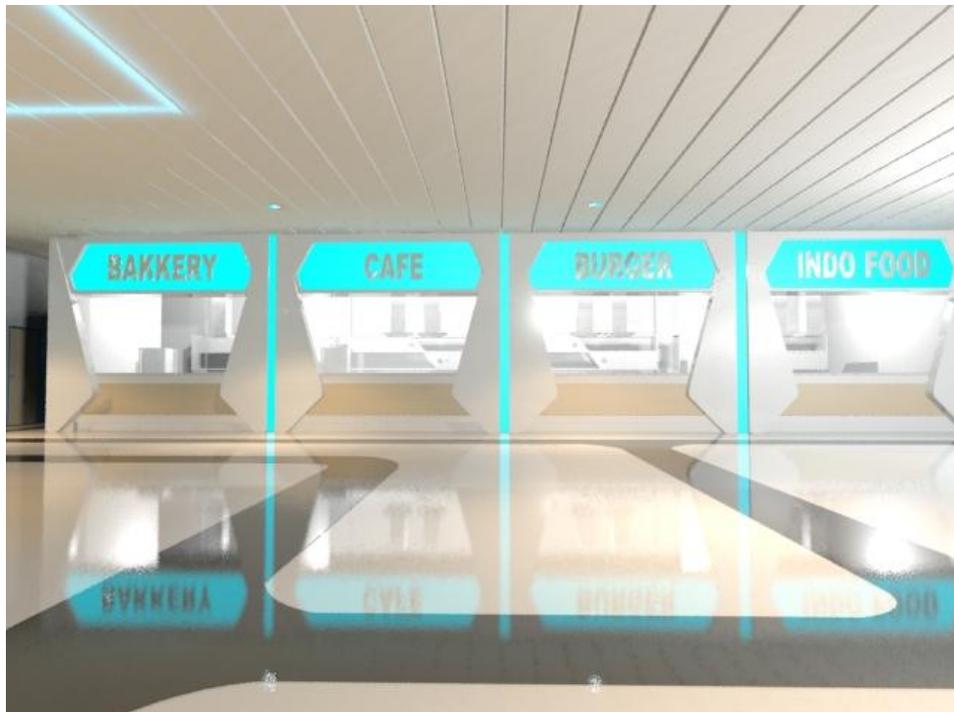
6. Meja kursi makan *food court*



Gambar 4.22 : Meja kursi *food court* (terpilih)

Gambar di atas adalah meja dan kursi makan program perancangan restoran pada Taman Pintar Yogyakarta. Kursi sendiri terbuat dari bahan fiber yang kuat produksi dari pabrikan. Secara umum pada pusat-pusat interior menyediakan model kursi tersebut dan dijual dengan harga satuan. Dengan setelan meja bundar dengan bahan kaca dan kaki-kaki stainless membuat set meja kursi ini terlihat eksklusif. Kaki-kaki meja terbuat dari *stainless* bundar pipa dengan berbagai variasi diameter. Secara global set meja kursi ini tepat digunakan untuk restoran baik hanya untuk sekedar minum kopi atau makan menu dari restoran Taman Pintar Yogyakarta.

7. Service Food Court



Gambar 4.23 : *Service food court*

Gambar 4.23 merupakan desain dari *stand* penjual menu makanan pada Taman Pintar Yogyakarta. Terdapat empat *stand* utama yang tiap *stand* menyediakan berbagai menu yang berbeda. Hal ini adalah bentuk pelayanan terhadap para pengunjung Taman Pintar. Setelah bermain tentunya akan terasa lelah apalagi untuk anak kecil yang aktif. Untuk itu *stand* utama ini dibuat sedemikian rupa sehingga para pengunjung merasakan kenyamanan ketika bersantap makanan di tempat ini. Area sebelah kiri dari *stand* merupakan toilet umum untuk para pengunjung. Area dalam *stand* terdapat berbagai macam peralatan memasak sesuai ukuran yang dibutuhkan seperti kompor besar 2 buah untuk masing-masing *stand*, *freezer*, dan tidak lupa *cooker hood* untuk penyerapan asap yang ditimbulkan dari peralatan memasak. Papan nama *stand* dibuat dengan huruf timbul. Secara umum bahan yang digunakan dalam produksi *stand* ini adalah multipleks dengan sedikit bahan HPL pada bagian depan *stand*. Pada perancangan tidak lupa menggunakan sistem cahaya buatan untuk menambah kesan *hi-tech* pada ruangan tersebut.

Mempertimbangkan banyaknya jumlah pengunjung perhari, maka pihak pengelola mengantisipasi dengan menambah patner kerja di bidang kuliner dengan pihak-pihak swasta. Tentunya hal ini akan banyak menguntungkan pihak-pihak terkait. Akan tetapi permasalahan kerapian tempat menjadi kendala kerana banyak dari patner kerja tersebut membawa peralatan termasuk *stand* untuk menjual kuliner mereka. Untuk itu pihak pengelola Taman Pintar Yogyakarta menambah beberapa *stand* yang telah

disesuaikan dengan ukuran ruangan untuk memberikan tempat kepada patner kerja mereka.

8. Stand Tambahan Untuk Mitra Usaha

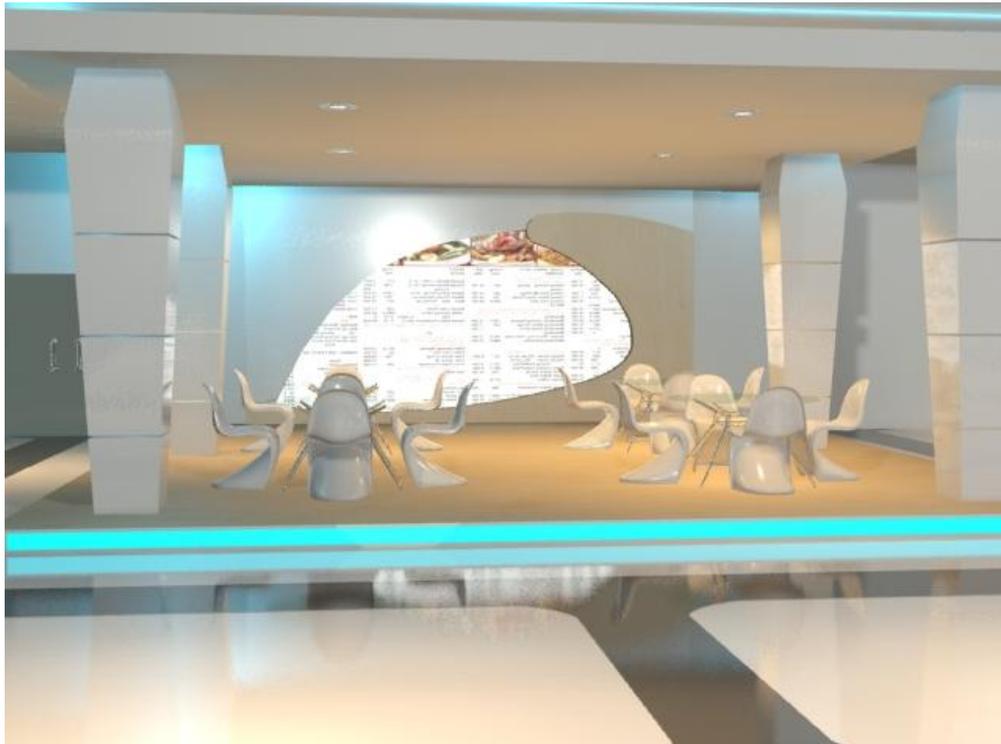


Gambar 4.24 : *Stand* tambahan untuk berbagai mitra usaha

Gambar 4.24 merupakan desain *stand* untuk mitra usaha Taman Pintar yang bergerak dalam bidang kuliner. Terdapat berbagai *stand* yang pada umumnya membawa peralatan ciri khas mereka sendiri untuk berjualan di Taman Pintar. Harapan dari pengelola stand ini bisa sedikit tertata rapi agar tidak menimbulkan kesan berantakan. Untuk itu solusi dari hal tersebut adalah pembuatan *stand* permanen yang ditempatkan pada area samping restoran untuk mitra usaha yang bergabung di Taman Pintar. Dengan pembuatan *stand*

ini walaupun mitra yang berjualan membawa peralatan sendiri, tetap akan terlihat rapi karena ada penyeragaman bentuk dan model stand dengan *branding* yang berbeda-beda.

9. *Layout* Penataan Meja Kursi Restoran



Gambar 4.25 : *Layout* penataan meja kursi restoran

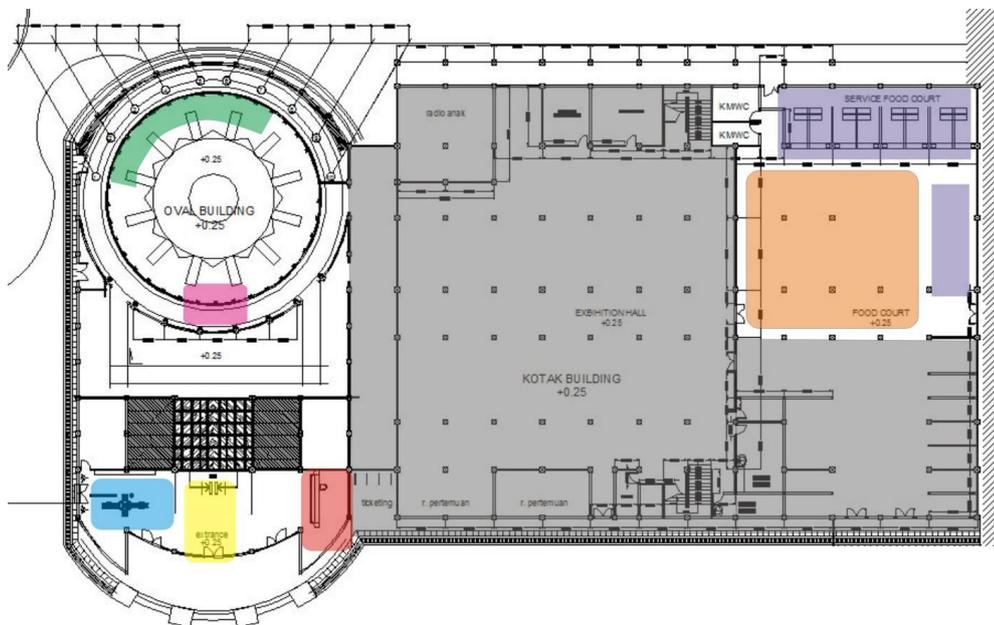
Gambar berikutnya merupakan *layout* penataan meja kursi restoran. Penataan meja restoran dibuat dengan arah horisontal dengan jarak 1 meter antar set meja kursi untuk memberikan kemudahan zoning akses para pengunjung dengan tidak mengganggu pengunjung yang lain. Hal ini juga memudahkan karyawan resto untuk memberikan pelayanan yang maksimal. Pada bagian *layout* tersebut terdapat variasi ketinggian tempat makan yang sengaja dibuat untuk memberikan kesan berbeda pada perancangan restoran.

Pada bagian tepi dimaksimalkan untuk pengolahan dinding dengan display menu restoran.

E. Analisis Organisasi Ruang

Merencanakan pola organisasi ruang berdasarkan *zoning*, sirkulasi, dan denah perancangan berdasarkan pada pengelompokan aktifitas dan fasilitas yang ada serta macam penggunaan ruang.

1. Zoning

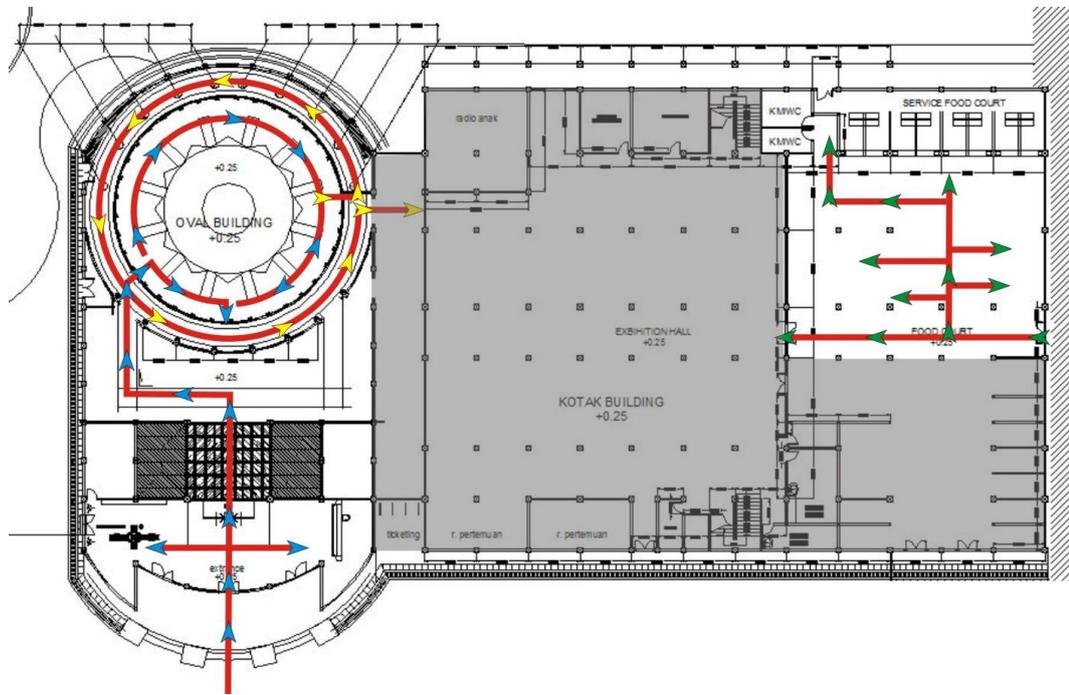


Gambar 4.26 : *Zoning*

Keterangan :

	Area tunggu		Area non perancangan
	Area pintu masuk		Area <i>service food court</i>
	Area resepsionis		Area makan restoran
	Area peragaan fisika		
	Area Audio visual		

2. Sirkulasi

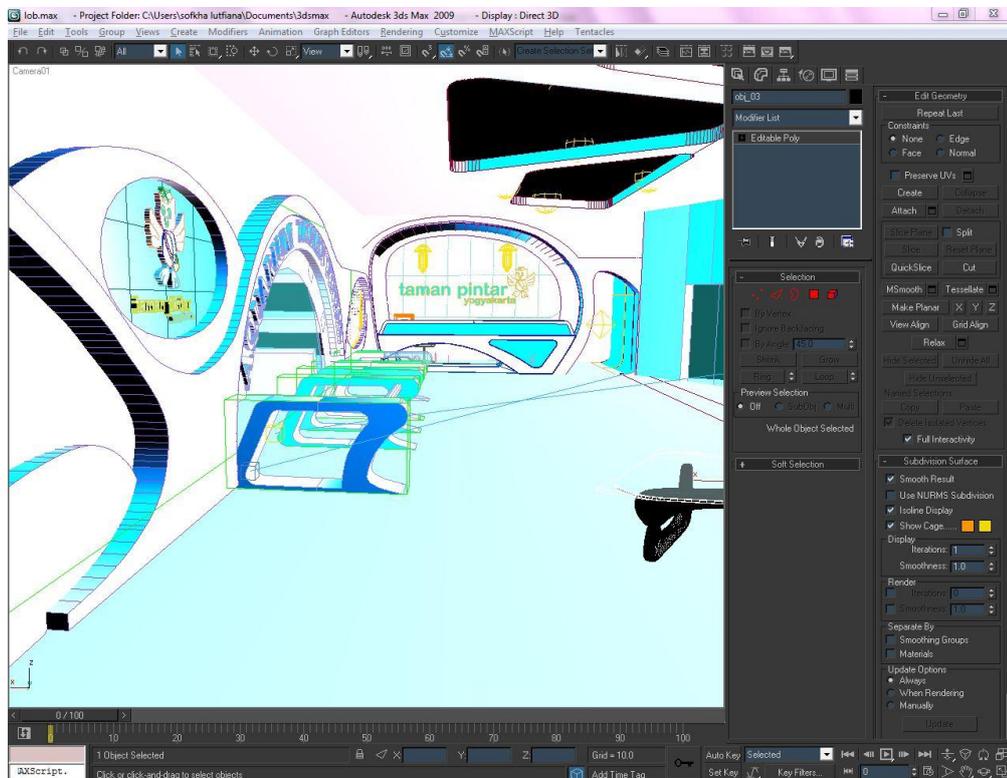
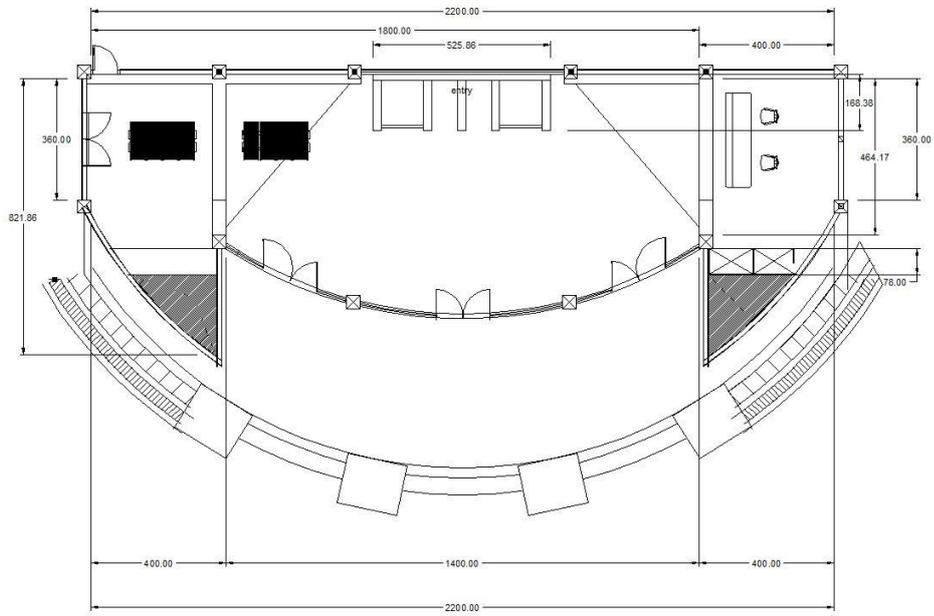


Gambar 4.27 : Arah sirkulasi

Arah sirkulasi pada gambar di atas ditekankan pada area perancangan agar para pengunjung tidak bingung mengingat ruangan yang luas. Arah sirkulasi di atas dimulai dari luar bangunan menuju resepsionis atau ruang tunggu untuk mendapatkan informasi. Menuju ruang oval ke area audio visual kemudian berputar ke kiri menuju area peragaan fisika kemudian menuju tangga putar menuju lantai 2. Dari lantai 2 gedung kotak kemudian menikmati wahana yang disediakan di gedung kotak. Selanjutnya keluar pada sisi kanan restoran ada 2 pilihan yaitu masuk restoran atau ke pintu keluar. Untuk bagian restoran perputaran sirkulasi dirancang untuk aktifitas memesan makanan, ke toilet, tempat cuci tangan dan menikmati makanan.

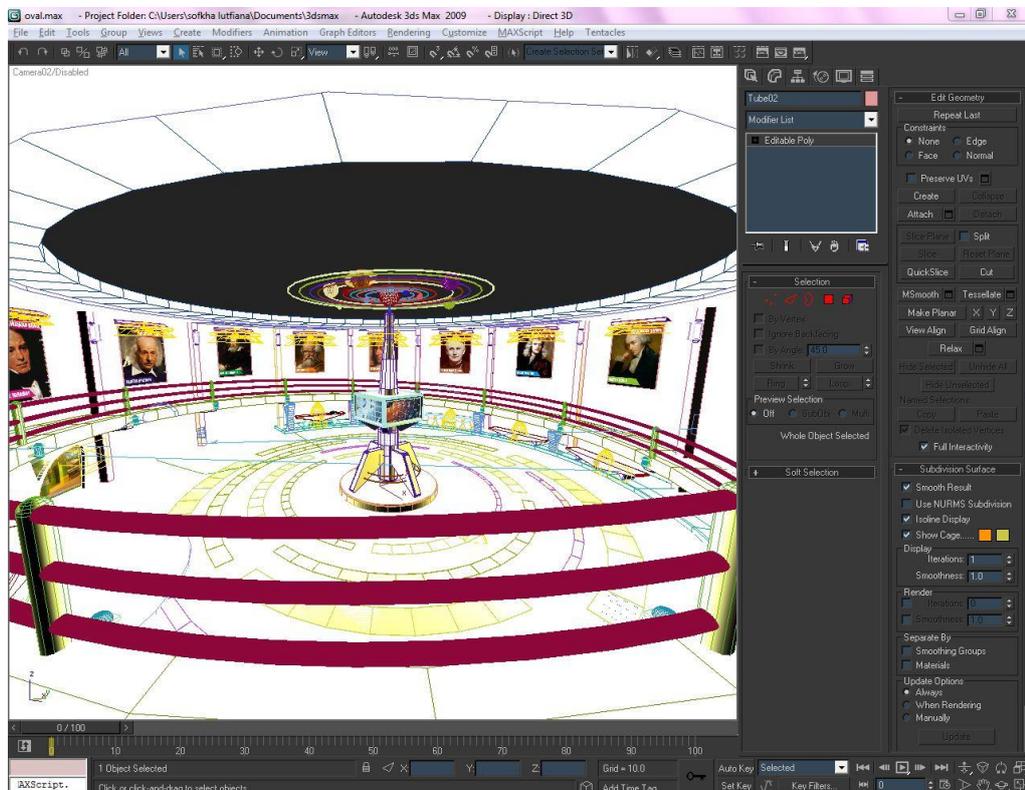
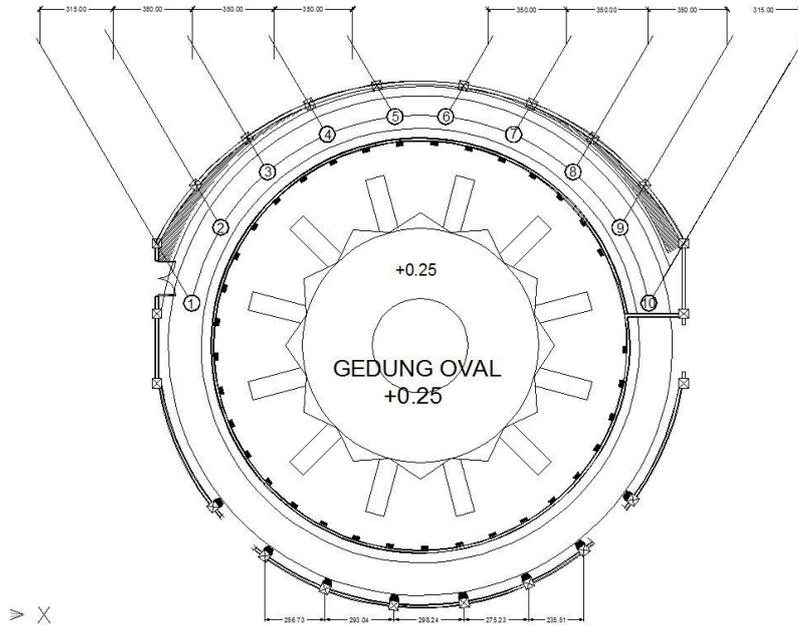
3. Denah Perancangan dan Gambar Kerja

a. Ruang Lobby



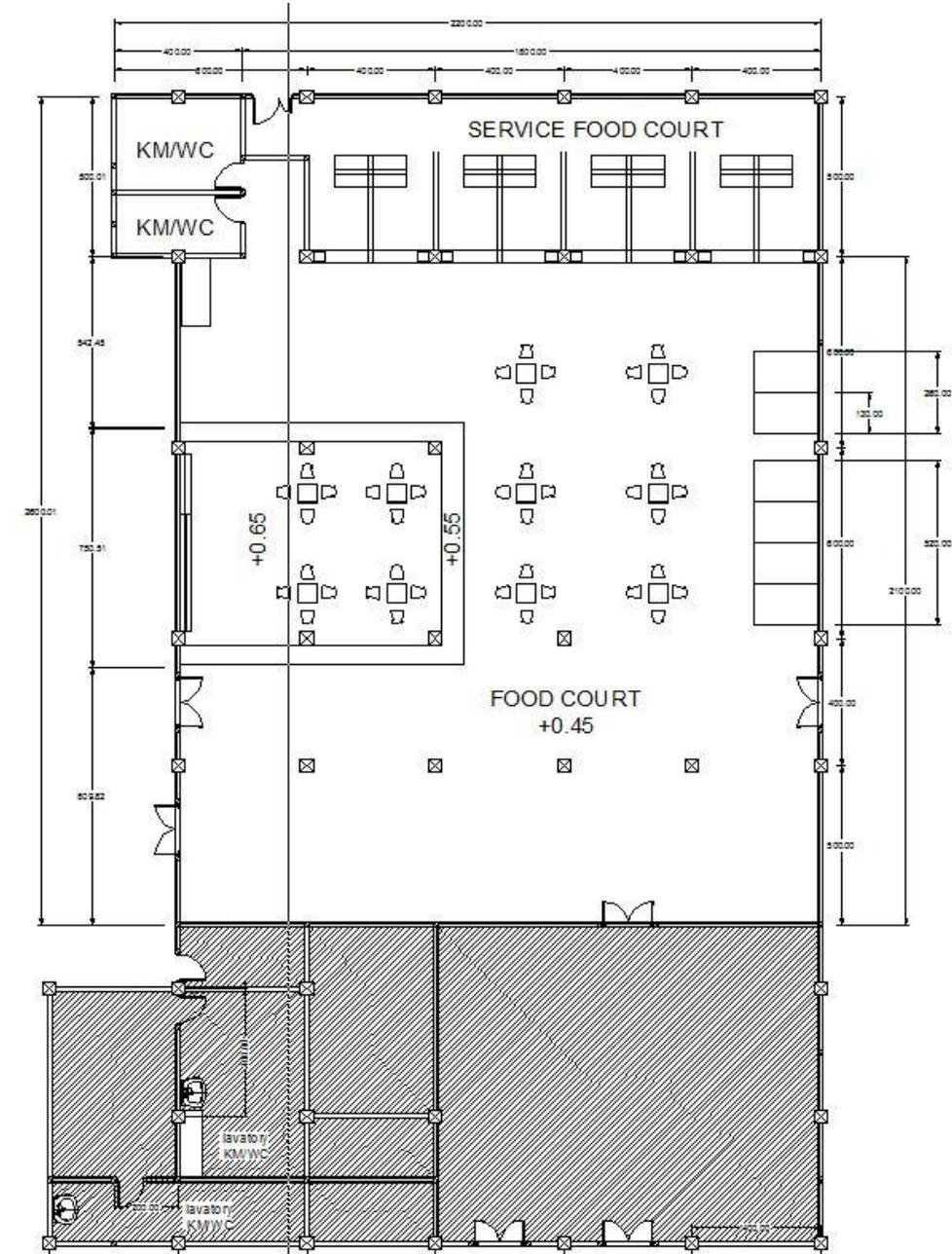
Gambar 4.28 : Gambar kerja *Autocad* dan *3DMax* ruang lobby

b. Ruang Tata Surya



Gambar 4.29 : Gambar kerja *Autocad* dan *3DMax* ruang tata surya

c. Food Court



Gambar 4.30 : Denah food court

F. Analisis Aktifitas dan Fasilitas

Analisis fasilitas dan aktivitas pada proses perancangan ini menjelaskan berbagai fasilitas yang tersedia diruang tersebut dan aktivitas yang biasa dilakukan pada masing-masing ruang yang tersedia di dalam museum.

1. Ruang lobby (lantai 1)

Ruang loby merupakan ruang publik dan juga merupakan ruangan pertama sebelum masuk ke wahana dalam. Ketika pengunjung masuk ruangan ini, akan mendapatkan berbagai informasi atau sekedar untuk mencari *guide* apabila diperlukan. Segala jenis informasi bisa didapatkan melalui papan display informasi, brosur atau menanyakan langsung pada resepsionis / petugas yang berjaga. Selain itu pada kondisi liburan seringkali menjadi permasalahan ketika banyaknya rombongan yang datang mengunjungi Taman Pintar. Sehingga monitoring lonjakan pengunjung menjadi sangat penting pada ruangan ini. selain itu direncanakan pengadaan ruang tunggu yang memadai baik untuk karyawan atau pengunjung.

Fasilitas yang ada diruangan ini tidak begitu banyak, tetap menonjolkan keluasan ruangan mengantisipasi lonjakan pengunjung. Adapun fasilitas perabot yang ada adalah meja resepsionis beserta kursi, almari rak tertutup, papan display informasi, kursi tunggu dan panel pengontrol masuk pengunjung. Fasilitas elektronik berupa LED TV pada papan informasi, telepon, komputer, alat *intercom* atau media komunikasi karyawan. Area resepsionis sengaja disterilkan dengan membuat perabot untuk penunjang

meja resepsionis sehingga karyawan atau pengunjung yang tidak berkepentingan tidak keluar masuk pada area ini.

2. Ruang Tata Surya

Ruang oval (tata surya) merupakan ruangan dengan pola aktifitas yang tinggi. Dari ruang ini berbagai jenis aktifitas diperagakan yang dipandu oleh *guide* yang bertugas. Aktifitas karyawan pada ruangan ini adalah memandu pengunjung atas ilmu pengetahuan yang diperagakan. Aktifitas pengunjung juga sebaliknya mereka mencoba dan belajar tentang ilmu fisika, teori-teori fisika yang ditemukan para fisikawan dunia. Dalam ruangan ini terdapat tangga berputar untuk akses menuju lantai 2 gedung kotak. Keberadaan tangga berputar ini secara tidak langsung mempengaruhi pola aktifitas dalam ruang. Untuk memaksimalkan ruangan yang ada maka sebagian area dari bawah tangga digunakan untuk peragaan fisika. Secara ketinggian yang tidak memungkinkan maka perancangan aktifitas pada ruangan ini dibuat senyaman mungkin dengan menggunakan metode belajar tapi santai.

Fasilitas yang ada di ruangan ini yaitu panel tata surya untuk peragaan planet-planet yang mengelilingi tata surya kita. Terdapat juga meja kursi set untuk display alat-alat fisika yang diperagakan. Sedangkan fasilitas elektronik terdapat beberapa AC sebagai penyejuk ruangan dengan menggunakan *standing floor air conditioner*. TV LCD terpampang pada tengah panel tata surya dengan 4 sisi untuk memberikan informasi fisika secara *visual audio*. Beberapa lukisan atau poster fisikawan dunia dihadirkan agar para pengunjung dapat lebih mengenal tokoh yang menjadi revolusioner pada

jamannya. Untuk peningkatan ilmu pengetahuan Taman Pintar secara sepihak menambah berbagai media peraga apabila diperlukan terutama jika ada berbagai teknologi baru yang berkembang.

3. Food Court

Food court atau restoran juga memiliki peranan penting dalam aktifitas wisata. Dengan luas area Taman Pintar maka restoran atau penyedia kuliner tentu dibutuhkan untuk menunjang aktifitas yang berlangsung. Aktifitas pada area ini lebih menonjol pada kegiatan pemesanan makanan pada stand yang telah disediakan. Selain itu disediakan tempat untuk mencuci tangan untuk menunjang aktifitas makan. Aktifitas yang lain umum dilakukan seperti aktifitas pada restoran pada umumnya yaitu memesan makanan, duduk, lalu membayar melalui kasir. Tempat ini juga diperlukan untuk merelaksasi diri sejenak setelah berbagai aktifitas yang dilakukan pada ruang sebelumnya.

Fasilitas yang ada pada restoran ini banyak didominasi oleh perabot-perabot pendukung. Fasilitas tersebut adalah meja dan kursi set untuk kegiatan makan minum pengunjung restoran. Jumlah untuk meja dan kursi makan harus memenuhi kebutuhan mengingat restoran ini dibuka untuk umum dan bersebelahan dengan kios buku yang banyak pengunjung. Untuk mendukung penyajian pesanan disediakan *stand* utama dan *stand* tambahan yang dikelola masing-masing karyawan atau mitra usaha kuliner. *Stand* utama dan *stand* tambahan yang dirancang disesuaikan ukurannya dengan kebutuhan aktifitas di dalamnya. Pada *stand* utama dibuat lebih besar dikarenakan porsi pesanan juga akan lebih besar. Pada area *stand* diperlukan fasilitas memasak seperti

kompas, penyerap asap, *freezer*, serta rak untuk menaruh bahan-bahan memasak. Fasilitas yang lain untuk pendukung adalah papan menu makanan, wastafel untuk keperluan cuci, serta toilet.

G. Perspektif Ruangan

Perspektif ruangan ini merupakan gambaran global rancangan ulang yang diambil di setiap sisi, dengan penerapan langsung perabot di setiap ruangan.

1. Perspektif Ruang Lobby



Gambar 4.31 : Perspektif ruang lobby

Ruang lobby merupakan area pertama masuk pengunjung sehingga harus di desain semaksimal mungkin. Pada area ini terdapat area resepsionis sebagai penerima tamu, papan display informasi juga panel *entrance* untuk

masuk ke wahana selanjutnya. Pada jam-jam tertentu para karyawan sering berkumpul pada area ini jika terdapat kelonggaran pengunjung. Perspektif di atas dibuat melalui gambar kerja tiga dimensi dengan *software 3DMax Studio* mengaplikasikan pencahayaan siang pada desainnya.

2. Perspektif Ruang Tata Surya

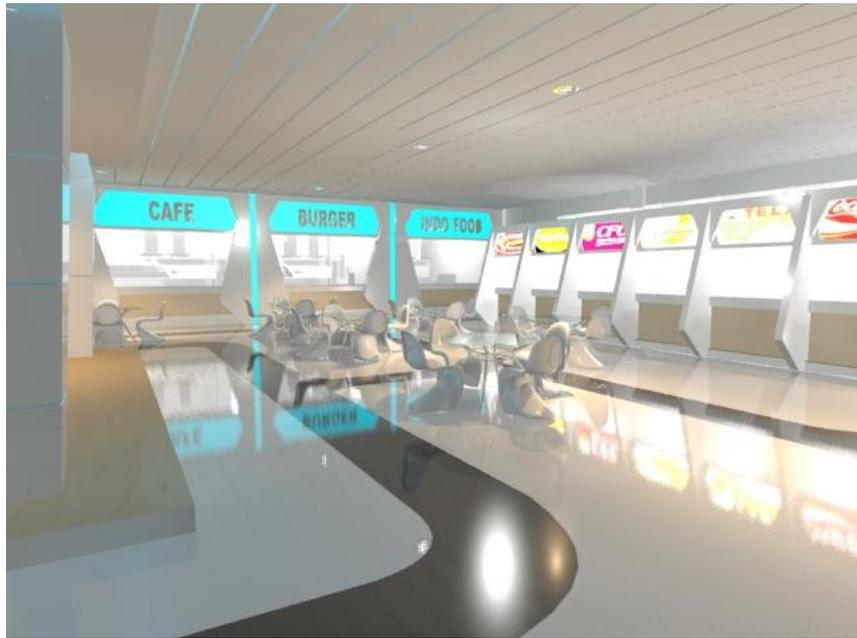


Gambar 4.32 : Perspektif Ruang Tata Surya

Perspektif di atas adalah gambaran umum suasana area pada ruang tata surya. Di sebut ruang tata surya karena di dalamnya terdapat miniatur tata surya lengkap dengan sembilan planet yang mengelilinginya. Terdapat beberapa aksesoris futuristik mulai dari desain meja, panel tata surya, dan desain pintu untuk akses ke ruang lain. Area bawah tangga sebagian dimaksimalkan untuk *stand* peragaan fisika untuk efisiensi tempat. Pola lantai mengikuti perputaran rotasi bumi dengan aksesoris besar kecil agar tampak lebih indah. Disediakan LCD 32" yang menampilkan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi secara visual. Sedangkan untuk poster fisikawan dunia diberi lampu *spotlight* agar lebih jelas bila dilihat dari jauh. Ruangan ini secara keseluruhan menampilkan tema yang sesuai dengan isi di dalamnya yang mengedepankan sains dan teknologi.

3. Perspektif *Food Court*





Gambar 4.33 : Perspektif *Food Court*

Perspektif *food court* di atas merupakan *render final* dari gambar kerja *3DMax Studio* yang diambil dari berbagai titik kamera agar semua perabot terekspos pada perspektifnya. Perabot dan isi ruangan menyesuaikan dengan keinginan klien dan menimbang dengan aspek tema yang diangkat. Pada area ruang publik dimaksimalkan untuk penempatan meja kursi makan yang ditata dengan jarak masing-masing 1 meter untuk memberikan akses jalan pada pengunjung lain tanpa mengganggu kenyamanan pengunjung satu sama lain. Area tengah diberikan variasi ketinggian dengan suasana lain agar terlihat adanya perbedaan ruang untuk menarik perhatian pengunjung. Perancangan plafond dibuat menggunakan *aluminium composite panel* dengan baja ringan sebagai rangkanya. Pembentukan pola lantai juga diperhatikan untuk menyesuaikan dengan tema perancangan. *Finishing* tembok menggunakan bahan cat tembok yang mudah dalam aplikasi dan mudah dalam penerapan penggantian warna. Perancangan *food court* tidak lepas dari bentuk servis pengelola Taman Pintar untuk para pengunjung dan para mitra usaha yang bekerjasama dengan pihak Taman Pintar Yogyakarta.

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Perancangan interior Taman Pintar Yogyakarta dengan tema futuristik ini adalah salah satu wadah untuk menampung berbagai jenis kegiatan sains yang sampai saat ini masih dianggap sulit, dimana tiap fasilitas yang ada merangsang pengunjung untuk lebih menyukai sains dan teknologi. Hal tersebut dapat diwujudkan dari hal-hal yang disukai oleh para remaja, maka dari itu konsep perancangan ini diilhami dari perilaku remaja yang dinamis dan aktif serta hubungannya dengan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Beberapa bentuk perancangan yang dilakukan menghubungkan antara desain ruang dan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang. Salah satu bentuk perencanaan adalah menciptakan kondisi ruang yang mendukung cabang ilmu sains dan teknologi melalui sistem sirkulasi *taksonomi bloom kognitif* dimana para pengunjung diarahkan untuk berpikir sesuai dengan rancangan. Hal tersebut dapat dilihat dari arahan bentuk lantai, dinding dan plafon pada tiap area yang membentuk pengelompokan tersendiri.

Penciptaan wahana yang menyenangkan yang dapat menarik pengunjung untuk menikmati wahana yang mengesankan sains dan teknologi melalui tema futuristik desain dengan cara memperhatikan sifat remaja yang dinamis dan aktif. Hal tersebut dapat dilihat dari pola dinding itu sendiri dan

berbagai perabot dengan bentuk yang melambungkan ilmu sains dan teknologi.

Secara garis besar ide perancangan didapatkan dari visi misi lembaga yang menjadi obyek perancangan. Dimana visi dari Taman Pintar adalah sebagai wahana ekspresi, apresiasi dan kreasi sains dalam suasana yang menyenangkan. Sedangkan misinya adalah menumbuhkembangkan minat anak dan generasi muda terhadap sains melalui imajinasi, percobaan dan permainan dalam rangka pengembangan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas. Hal yang perlu digaris bawahi adalah penciptaan wahana ekspresi, apresiasi dan kreasi dalam suasana yang menyenangkan dapat diwujudkan dengan berbagai cara salah satunya melalui perancangan interior yang mendukung tema dari lembaga tersebut. Pada akhirnya perencanaan dan perancangan ini dipersembahkan untuk pihak lembaga Taman Pintar Yogyakarta pada khususnya dan umumnya untuk menambah khasanah pengetahuan dunia.

B. SARAN

Redesign Interior Taman Pintar dengan gaya futuristik perlu memperhatikan beberapa hal tentang korelasi dengan obyek perancangan seperti hubungannya dengan sains serta visi misi perkembangan IPTEK. Hal ini akan menentukan kualitas karya yang dihasilkan apabila dikaji secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sumber Buku

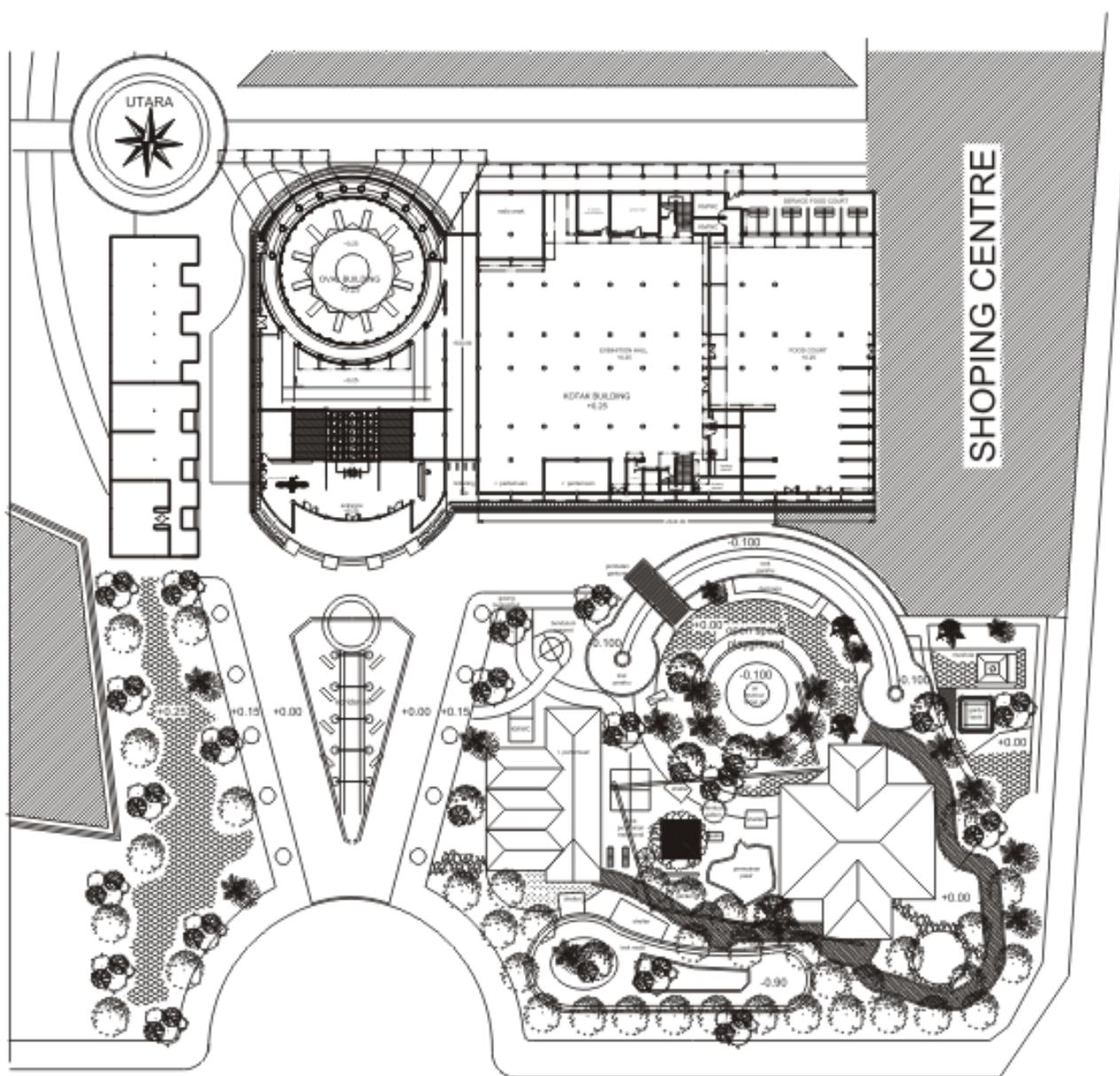
- Aji, Sadara. 2007. *Arsitektur Saat ini*. Jakarta. Erlangga.
- Akmal, Imelda. 2006. *Menata Rumah dengan Warna*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Alief, Alwi. 2002. *Standar Perabot untuk Interior*. Jakarta: Rajawali.
- Ana, Retnoningsih dan Suharso. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Chiara, Joseph de. 2001. *Time-saver Standards for Building Types*. Singapore: Mc. Graw-hill International.
- Ching, Francis D.K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- _____. 2011. *Desain Interior dengan Ilustrasi edisi kedua*. Jakarta: Erlangga.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, pusat bahasa, Edisi ke-4*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dinas Budaya dan Pariwisata. 2002. *Konsep Pariwisata DIY*. Yogyakarta.
- Frances J. Geck. 1977. *Interior Design and Decoration*. New York.
- Feldman, Edmund Burke, 1967. *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice Hall, inc.
- Hatta, Ma'ruf, 2005. *Visualisasi Desain Interior dan Pengaruh Bagi Kehidupan*. Jakarta, Gramedia.
- Jencks, Charles. 2007. *Architecture Today*. New York
- Julius Panero dan Martin Zelnik. 1979. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Erlangga: Jakarta.

- Kasudiarso, 1978. *Standar Penerangan Buatan dalam Gedung*. Bandung: Cipta Karya.
- Ling, Brian 1985. *Akustik Ruang*. Jakarta: Balai Pustaka
- Mangunwijaya Y.B. 1980. *Pasal - Pasal Pengantar Fisika Bangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Nurhayati, Afi. 2004. *Dasar Desain*. Jakarta: Gunung Agung.
- Poerwaningsih. 2005. *Dasar-Dasar Interior Pelayanan Umum*. Jakarta: Erlangga
- Sachari, Agus. 2004. *Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: Erlangga.
- Sjafi'I, Arief. 2001. *Pengantar Desain Terapan*. Jakarta: Erlangga.
- Suptandar, Pramudji. 1982. *Interior Design*. Jakarta: Fakultas Teknik Universitas Trisakti.
- _____. 1999. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan.
- Yoeti, Anas. 1996. *Pengantar Pariwisata*. Jakarta: Balai Pustaka.

2. Sumber Internet

- <http://www.geocities.com> diunduh pada tanggal 4 Maret 2011
- <http://www.tamanpintarYK.co.id> diunduh pada tanggal 4 Maret 2011
- http://www.Pemkot_yogyakarta.com diunduh pada 23 Agustus 2011
- <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/11701/1/09E02812> diunduh pada 25 Agustus 2011
- <http://books.google.co.id> diunduh pada 13 Februari 2012

LAMPIRAN


TUGAS AKHIR KARYA SENI
PROYEK :
PERANCANGAN ULANG INTERIOR TAMAN PINTAR
YOGYAKARTA

NAMA		DOSEN PEMBIMBING	
<u>JAFAR YAZID ARIFIN</u> 05206241033	Dwi Retno S A, M.Sn. 19700203 200003 2001	Hajar Pamadhi, MA.Hons 19540722 1981 1 003	
GAMBAR	SKALA	ALAMAT	KETERANGAN
MASTER PLAN	1 : 35	Jl.Panembahan Senopati Yogyakarta	



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

PROYEK :
PERANCANGAN ULANG
INTERIOR TAMAN PINTAR
YOGYAKARTA

ALAMAT

JL.
PANEMBAHAN
SENOPATI YK

NAMA / NIM

JAFAR YAZID ARIFIN
05206241033

PEMBIMBING 1 / NIP

Hajar Pamadhi, MA.Hons
19540722 1981 1 003

PEMBIMBING 2 / NIP

Dwi Retno S A, M.Sn.
19700203 200003 2001

PARAF 1

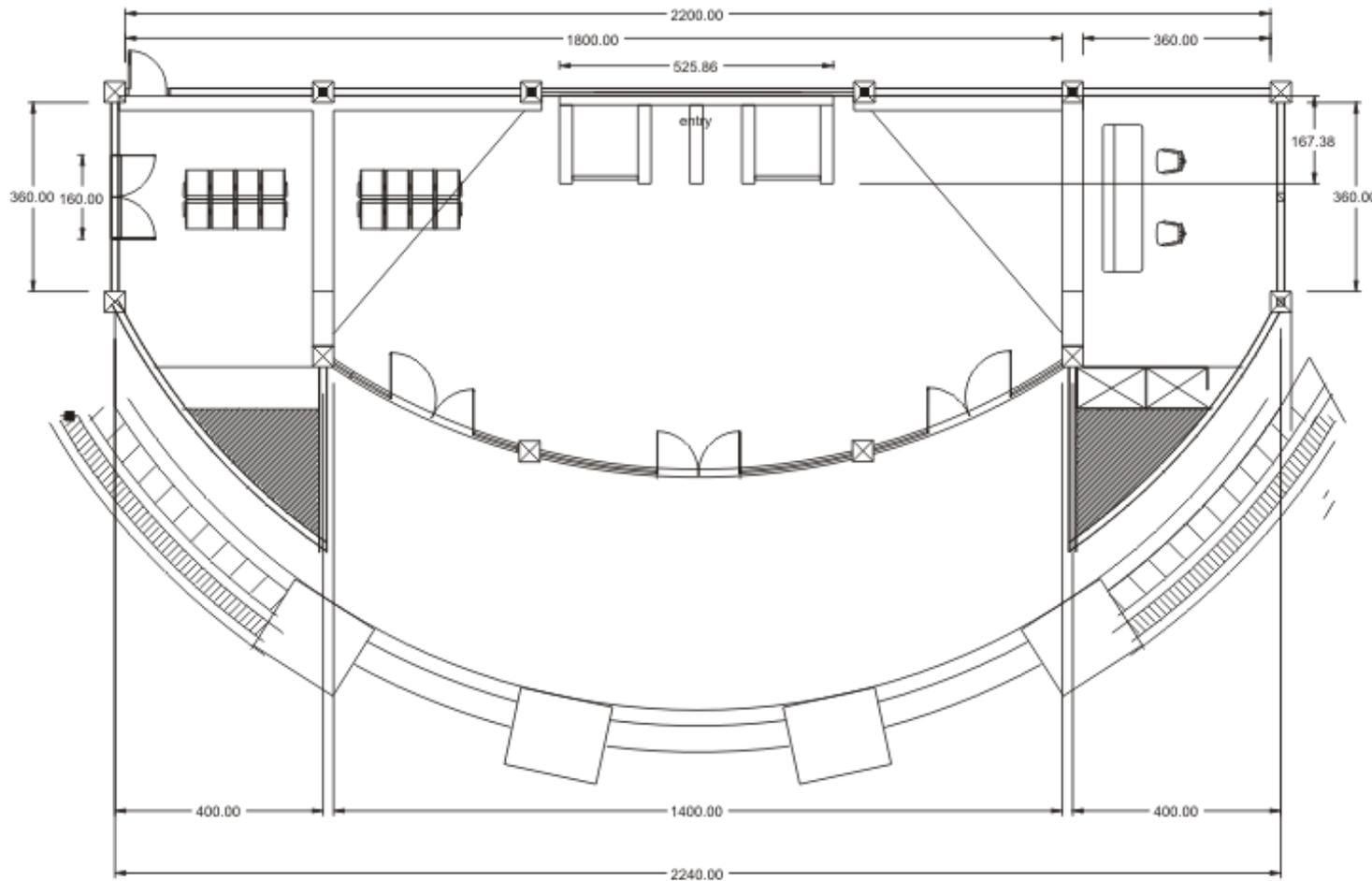
PARAF 2

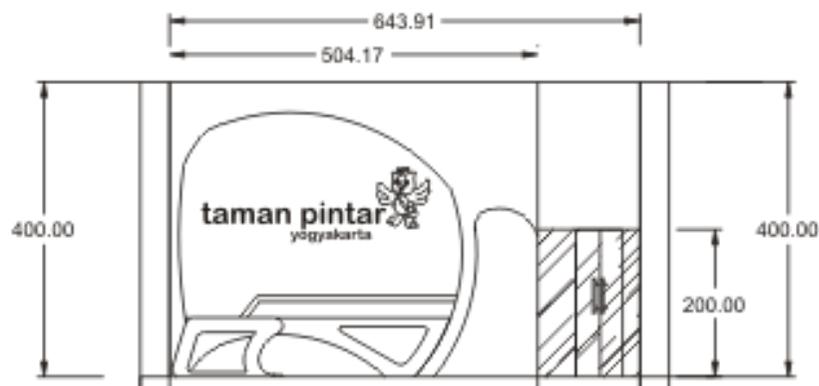
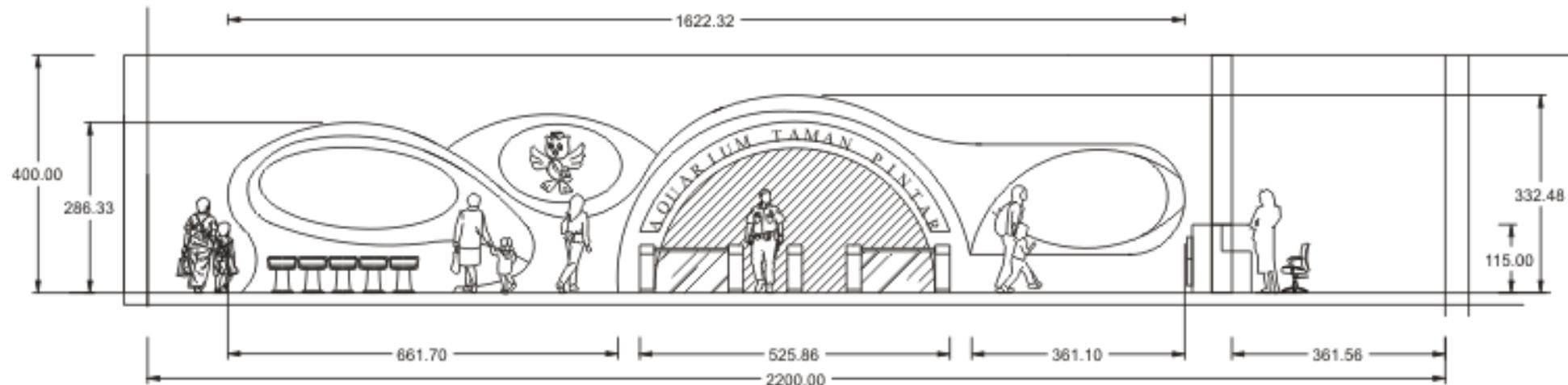
GAMBAR

SKALA

DENAH LOBBY

1 : 10





TUGAS AKHIR KARYA SENI

PROYEK :
PERANCANGAN ULANG INTERIOR TAMAN PINTAR
YOGYAKARTA

NAMA		DOSEN PEMBIMBING	
JAFAR YAZID ARIFIN 05206241033		Dwi Retno S A, M.Sn. 19700203 200003 2001	Hajar Pamadhi, MA.Hons 19540722 1981 1 003
GAMBAR	SKALA	ALAMAT	KETERANGAN
POTONGAN LOBBY	1 : 10	Jl.Panembahan Senopati Yogyakarta	



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

PROYEK :
PERANCANGAN ULANG
INTERIOR TAMAN PINTAR
YOGYAKARTA

ALAMAT

JL.
PANEMBAHAN
SENOPATI YK

NAMA / NIM

JAFAR YAZID ARIFIN
05206241033

PEMBIMBING 1 / NIP

Hajar Pamadhi, MA.Hons
19540722 1981 1 003

PEMBIMBING 2 / NIP

Dwi Retno S A, M.Sn.
19700203 200003 2001

PARAF 1

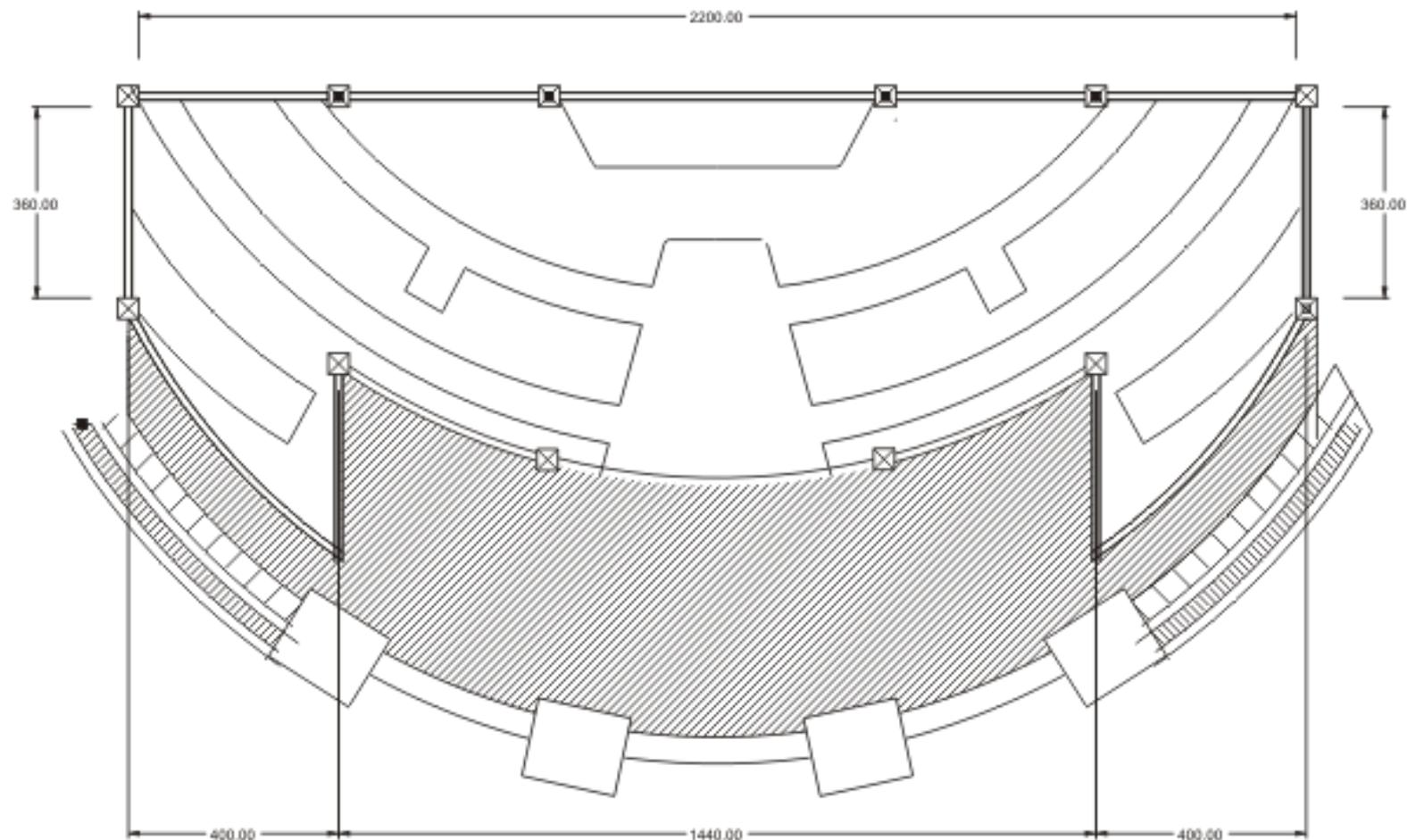
PARAF 2

GAMBAR

SKALA

RENCANA
LANTAI
LOBBY

1 : 10





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

PROYEK :
PERANCANGAN ULANG
INTERIOR TAMAN PINTAR
YOGYAKARTA

ALAMAT

JL.
PANEMBAHAN
SENOPATI YK

NAMA / NIM

JAFAR YAZID ARIFIN
05206241033

PENBIMBING 1 / NIP

Hajar Pamadhi, MA, Hons
19540722 1981 1 003

PENBIMBING 2 / NIP

Dwi Retno S A, M.Sn.
19700203 200003 2001

PARAF 1

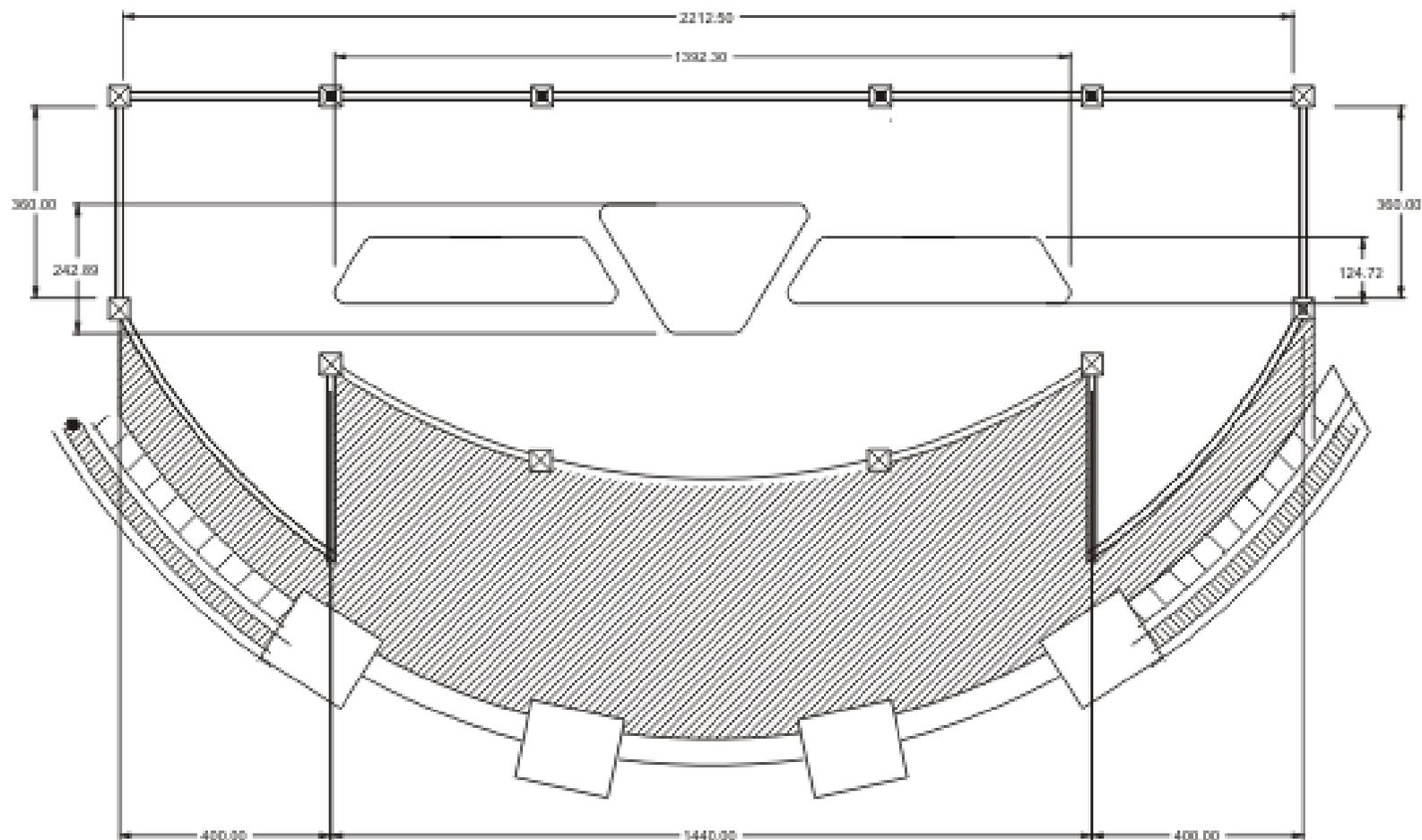
PARAF 2

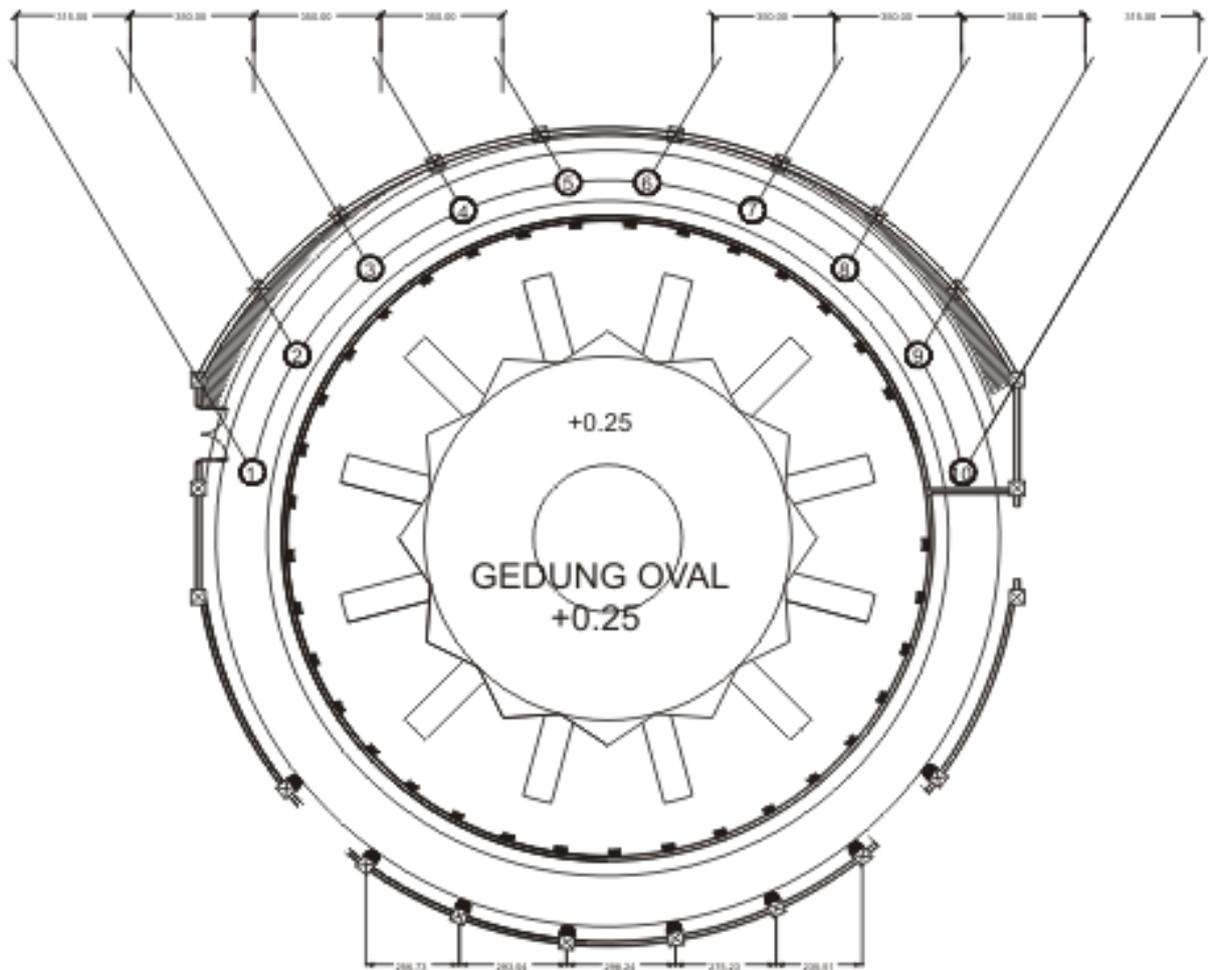
GAMBAR

SKALA

RENCANA
PLAFOND
LOBBY

1 : 10





UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

PROYEK : PERANCANGAN ULANG INTERIOR. TAMAN PINTAR YOGYAKARTA

NAMA / NIM	PEMBIMBING 1 / NIP	PARAF	GAMBAR	KETERANGAN
JAFAR YAZID ARIFIN 05206241033	Hajar Pamadhi, MA,Hons 19540722 1981 1 003		DENAH R. TATA SURYA	
	PEMBIMBING 2 / NIP	PARAF	SKALA	
	Dwi Retno S A, M.Sn. 19700203 200003 2001		1 : 10	



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

PROYEK :
PERANCANGAN ULANG
INTERIOR TAMAN PINTAR
YOGYAKARTA

ALAMAT

JL.
PANEMBAHAN
SENOPATI YK

NAMA / NIM

JAFAR YAZID ARIFIN
05206241033

PEMBIMBING 1 / NIP

Hajar Pamadhi, MA.Hons
19540722 1981 1 003

PEMBIMBING 2 / NIP

Dwi Retno S A, M.Sn.
19700203 200003 2001

PARAF 1

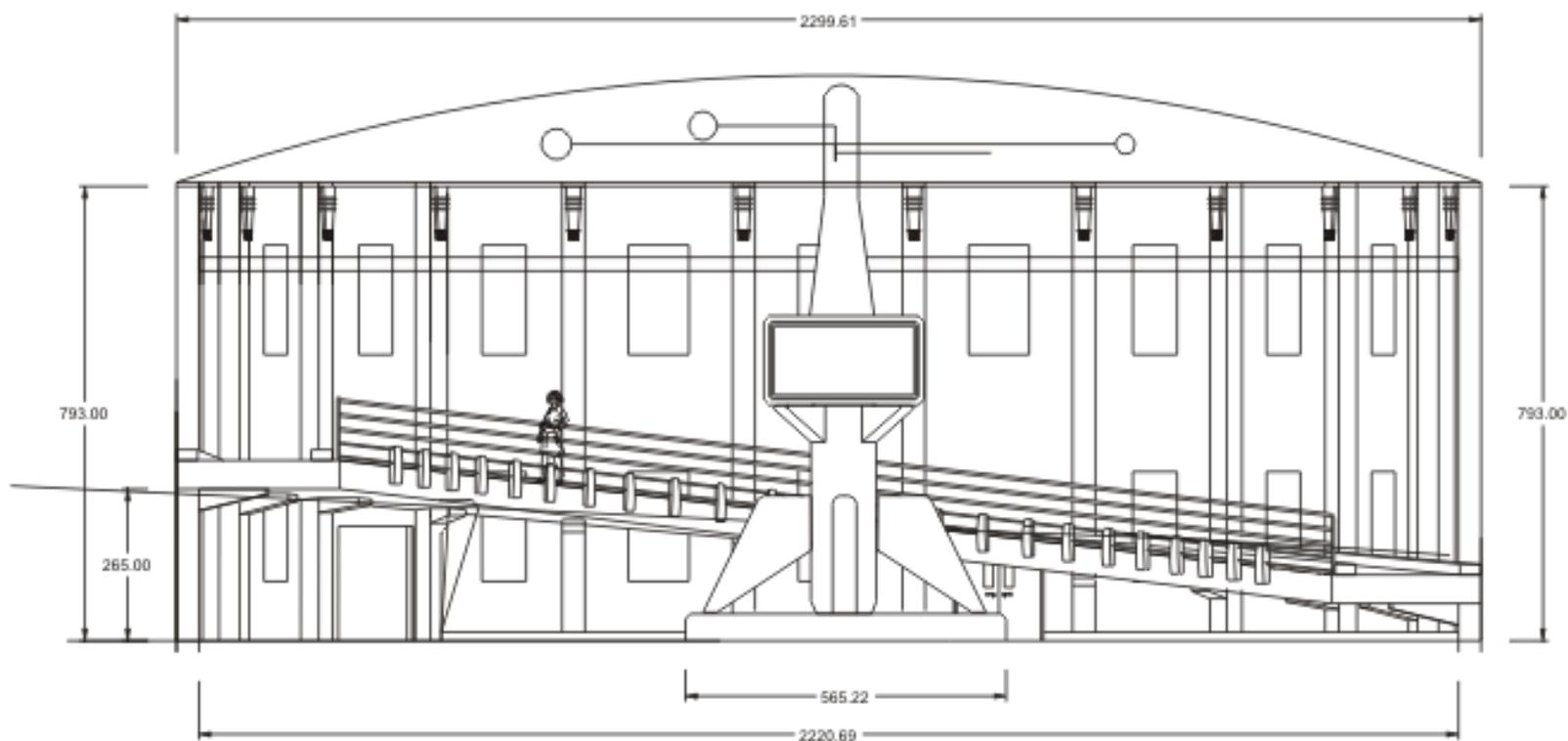
PARAF 2

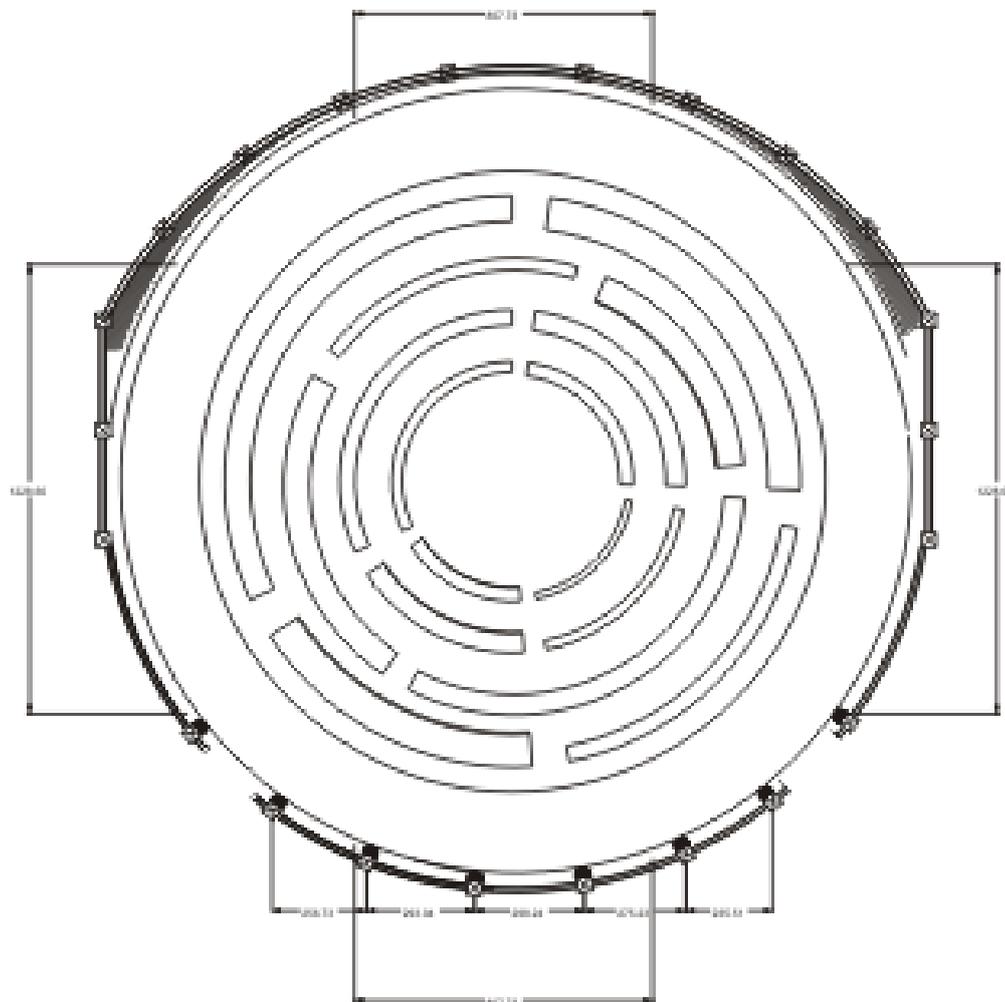
GAMBAR

SKALA

POTONGAN
R. TATA SURYA

1 : 10

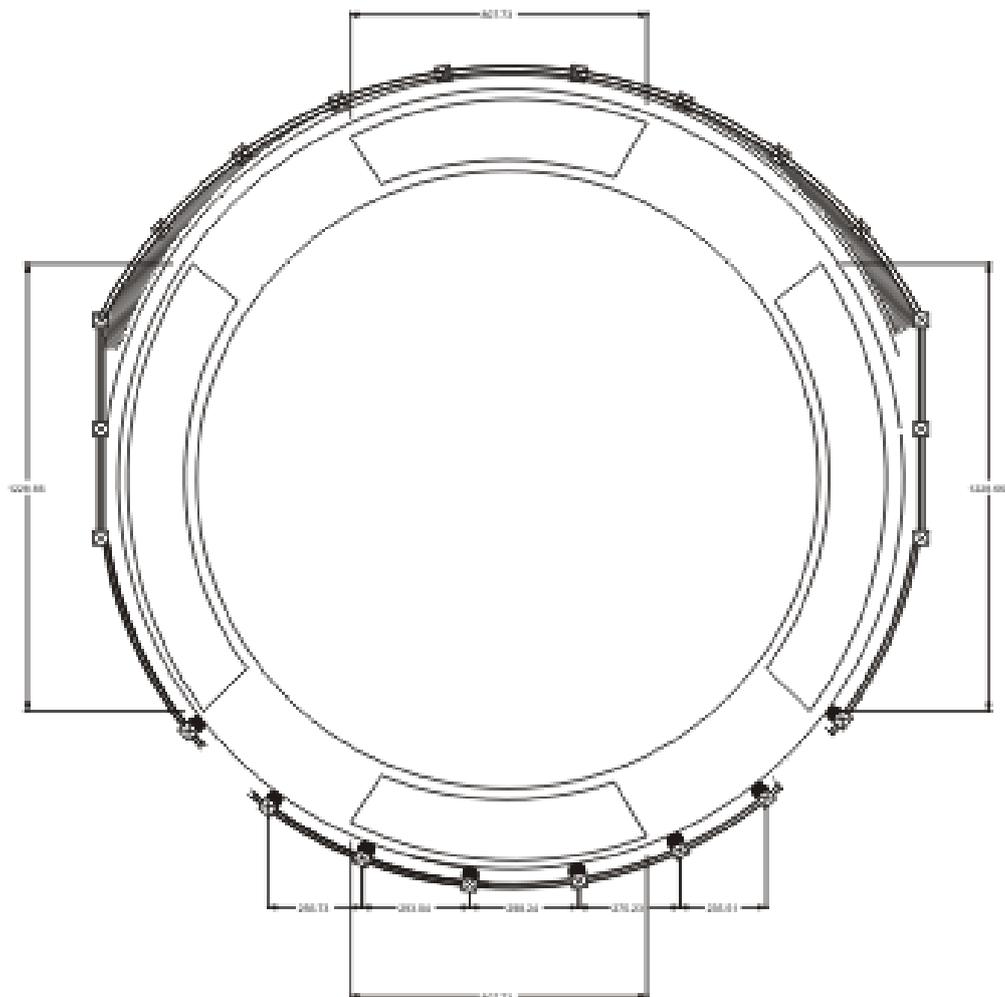




UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

PROYEK : PERANCANGAN ULANG INTERIOR TAMAN PINTAR YOGYAKARTA

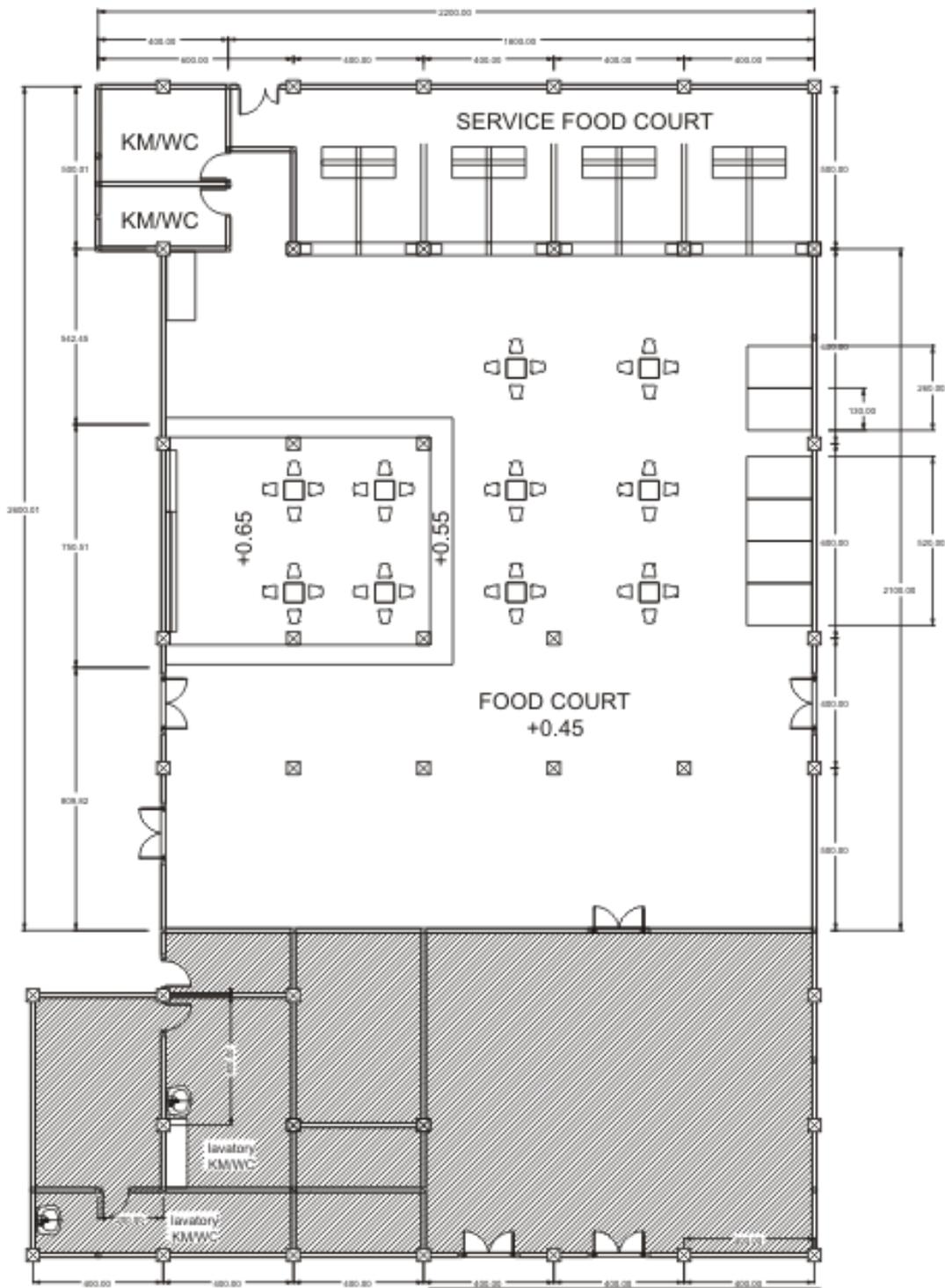
NAMA / NIM	PEMBINING 1 / NIP	PARAF	GAMBAR	KETERANGAN
JAFAR YAZID ARJINI 05200241003	Hajar Pamadhi, MA.Hons 19540722 1981 1 003		RENCANA LANTAI R. TATA SURYA	
	PEMBINING 2 / NIP	PARAF	SKALA	
	Dwi Retno S A, M.Sc. 19710201 200003 2011		1 : 10	



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

PROYEK : PERANCANGAN ULANG INTERIOR TAMAN PINTAR YOGYAKARTA

NAMA / NIM	PEMBIMBING 1 / NIP	PARAF	GAMBAR	KETERANGAN
JAFAR YAZID ARIFIN 05206241033	Hajar Pamadhi, MA, Hons 19540723 1961 1 003		RENCANA PLAFOND R. TATA SURYA	
	PEMBIMBING 2 / NIP	PARAF	SKALA	
	Dwi Retno S A, M.Sn. 19780283 200803 2001		1 : 10	



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

PROYEK : PERANCANGAN ULANG INTERIOR TAMAN PINTAR YOGYAKARTA

NAMA / NIM	PEMBIMBING 1 / NIP	PARAF	GAMBAR	KETERANGAN
JAFAR YAZID ARIFIN 05206241033	Hajar Pamadhi, MA.Hons 19540722 1981 1 003		DENAH RESTORAN	
	PEMBIMBING 2 / NIP	PARAF	SKALA	
	Dwi Retno S A, M.Sn. 19700203 200003 2001		1 : 10	



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

PROYEK :
PERANCANGAN ULANG
INTERIOR TAMAN PINTAR
YOGYAKARTA

ALAMAT

JL.
PANEMBAHAN
SENOPATI YK

NAMA / NIM

JAFAR YAZID ARIFIN
05206241033

PEMBIMBING 1 / NIP

Hajar Pamadhi, MA.Hons
19540722 1981 1 003

PEMBIMBING 2 / NIP

Dwi Retno S A, M.Sn.
19700203 200003 2001

PARAF 1

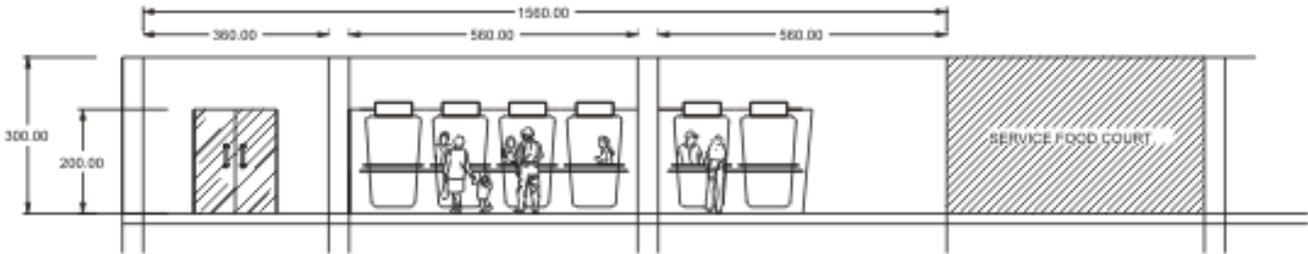
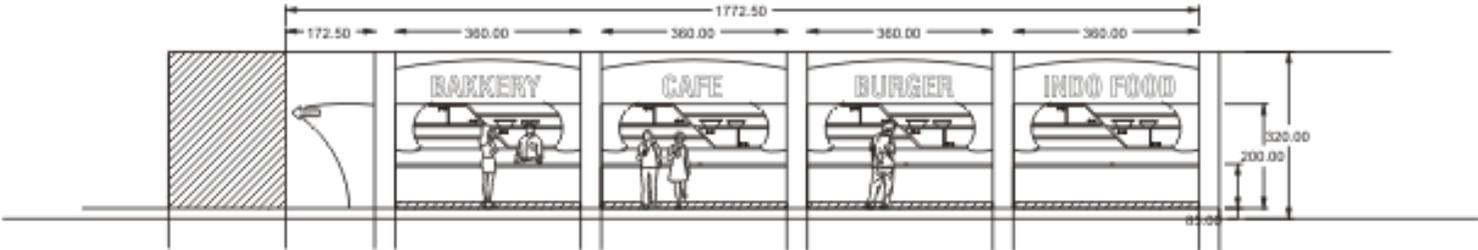
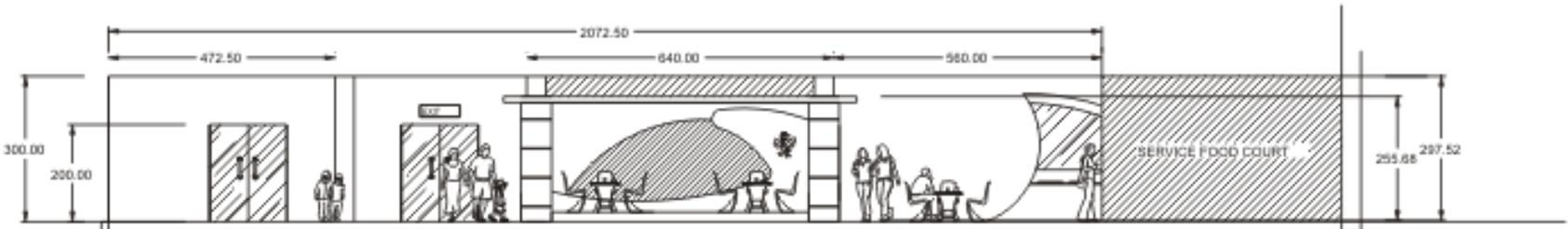
PARAF 2

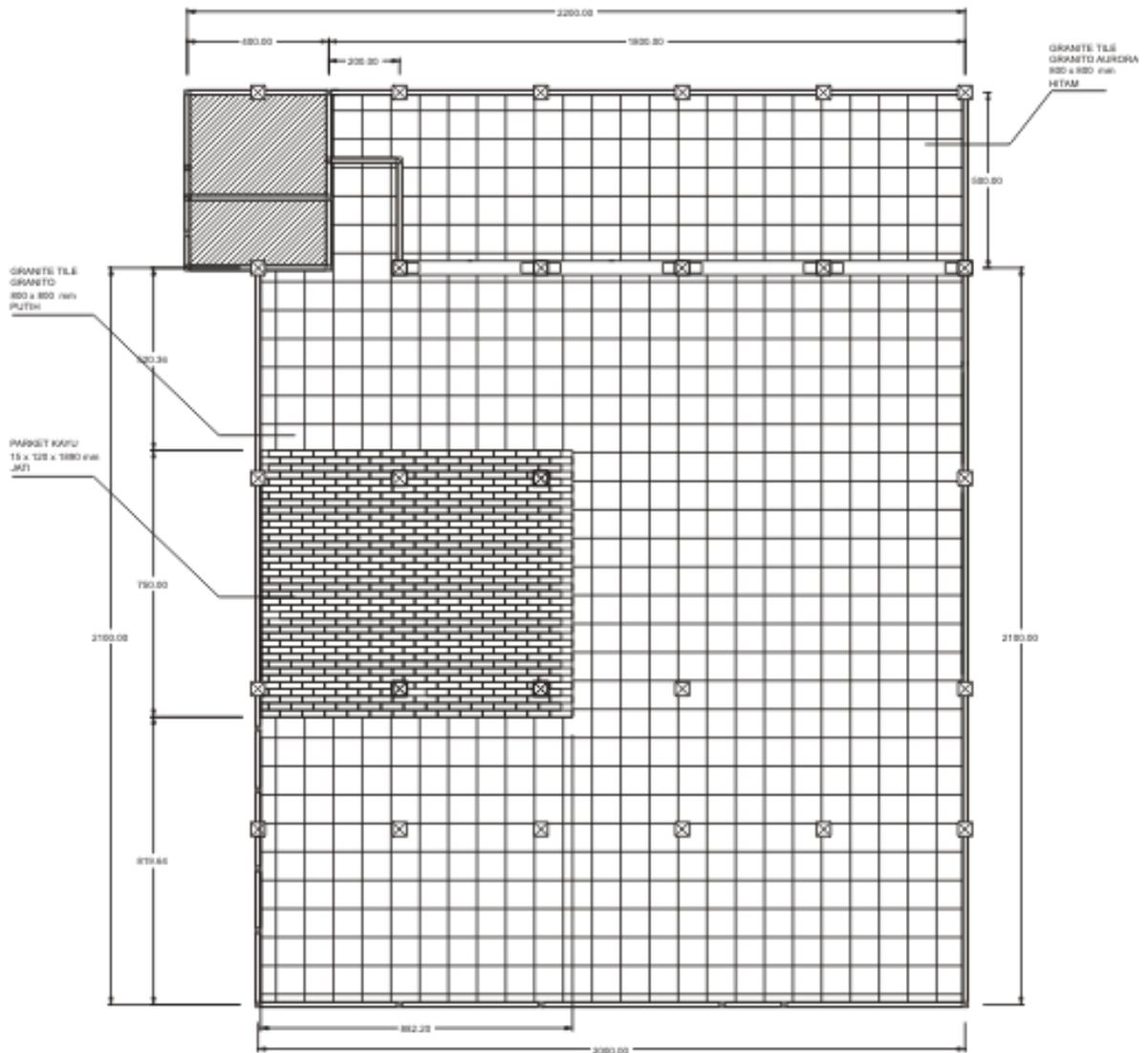
GAMBAR

SKALA

POTONGAN
RESTORAN

1 : 10

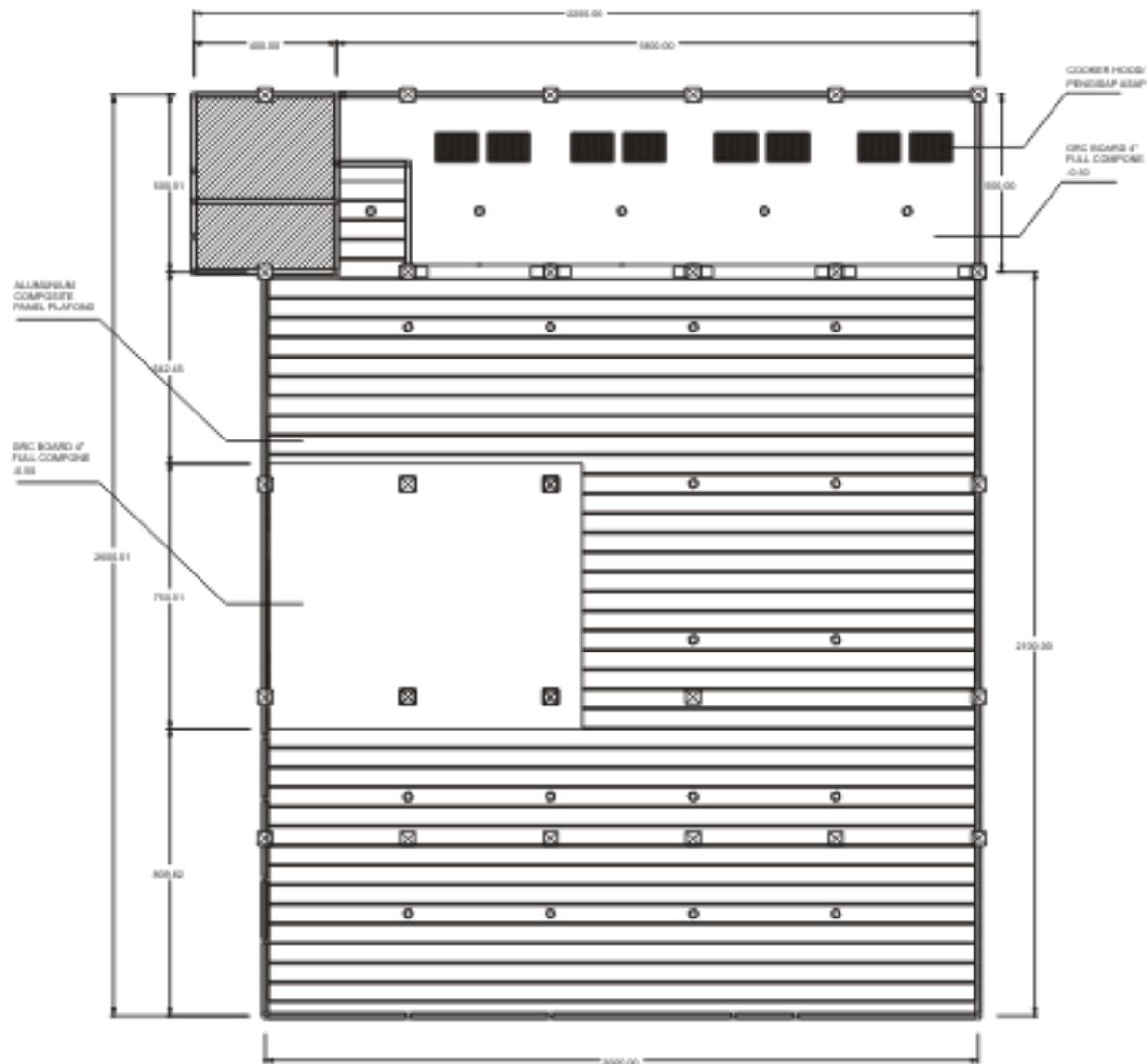




UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

PROYEK : PERANCANGAN ULANG INTERIOR TAMAN PINTAR YOGYAKARTA

NAMA / NIM	PEMBIMBING 1 / NIP	PARAF	GAMBAR	KETERANGAN
JAFAR YAZID ARIFIN 05206241033	Hajar Pamadhi, MA.Hons 19540722 1981 1 003		RENCANA LANTAI RESTORAN	
	PEMBIMBING 2 / NIP	PARAF	SKALA	
	Dwi Retno S A, M.Sn. 19700203 200003 2001		1 : 10	



UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

PROYEK : PERANCANGAN ULANG INTERIOR TAMAN PINTAR YOGYAKARTA

NAMA / NIM	PEMBIMBING 1 / NIP	PARAF	GAMBAR	KETERANGAN
JAFAR YAZID ARIFIN 05206241033	Hajar Pamadhi, MA,Hons 19540722 1981 1 003		RENCANA PLAFOND RESTORAN	
	PEMBIMBING 2 / NIP	PARAF	SKALA	
	Dwi Retno S A, M.Sn. 19780203 200003 2001		1 : 10	



Nama/NIM

Jafar Yazid Arifin
05206241033

Pembimbing 1

Hajar Pamadhi, M.A.Hons.

Pembimbing 2

Dwi Retno S.A, M.Sn

Paraf

Keterangan

Perspektif Lobby



Nama/NIM

Jafar Yazid Arifin
05206241033

Pembimbing 1

Hajar Pamadhi, M.A.Hons.

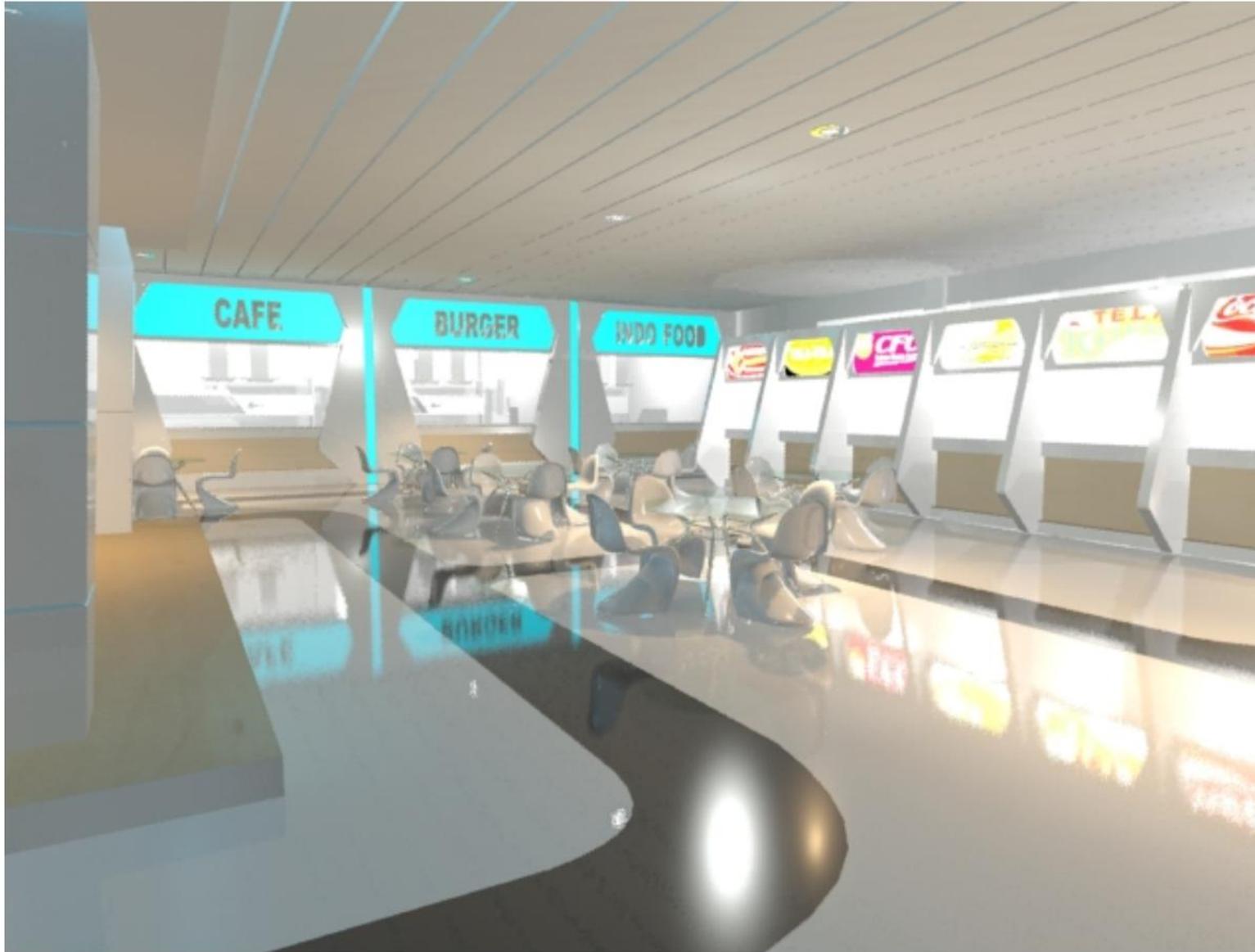
Pembimbing 2

Dwi Retno S.A, M.Sn

Paraf

Keterangan

Perspektif
R. Tata Surya



Nama/NIM

Jafar Yazid Arifin
05206241033

Pembimbing 1

Hajar Pamadhi, M.A.Hons.

Pembimbing 2

Dwi Retno S.A, M.Sn

Paraf

Keterangan

Perspektif Restoran