



BUKU KARYA DOSEN



**Jurusan Desain Interior
FSRD - Itenas**

Penyusun : Saryanto



ISBN 978-623-90321-2-8



9 786239 032128

BUKU KARYA DOSEN DESAIN INTERIOR

Penyusun : Saryanto

ISBN 978-623-90321-2-8



**JURUSAN DESAIN INTERIOR
FSRD - Itenas**

Penyusun : Saryanto, S.Sn, MT. HDII

Tim Penyusun :

Saryanto, S.Sn, MT. HDII (Ketua Tim)
Anwar Subkiman, M.Ds. HDII
Edwin Widia, M.Ds. HDII
Dr. Jamaludin, M.Sn. HDII
Boyke Arief T.F., M.Sn. HDII
Bambang Arief R.R.Z, M.Sn.
Taufan Hidjaz, M.Sn. HDII
Iyus Kusnaedi, M.Ds. HDII
Anastasha O Zein, M.Ds. HDII
Ibrahim Hermawan, M.Sn. HDII
Detty Fitriany, M.Sn, MT. HDII
Novrizal Primayudha, S.Sn, MT. HDII
Andika Dwicahyo A, M.Ds. HDII
Maugina Havier, M.Ds. HDII
Nicolaus Aji Kusuma, M.Ds. HDII

BUKU KARYA DOSEN DESAIN INTERIOR
Jurusan Desain Interior FSRD-Itenas Bandung

Editor :
Taufan Hidjaz, M.Sn. HDII



Sambutan Ketua Jurusan

***Assalamu alaykum warrohmatullahi wa barokatuh.
Alhamdulillah.***

Puji syukur kepada Allah *Subhanahu wa ta'ala* yang telah memberikan hidayah dan petunjuk-Nya hingga **Buku Karya Dosen Desain Interior Itenas** ini dapat terwujud. Memang sudah menjadi cita-cita bersama, para dosen di Jurusan Desain Interior berkeinginan mendokumentasikan karyanya dan berbagi kepada khalayak umum tentang apa yang sudah dikerjakan dalam berproses desain yang nyata, khususnya, atau bekerja kreatif secara umum. Berawal dari beberapa kegiatan pameran yang mewadahi karya tersebut ditampilkan, disaksikan, dan diapresiasi masyarakat, maka sampailah pada saatnya karya tersebut dibukukan. Semoga bermanfaat. Terutama bagi para mahasiswa kami, Jurusan Desain Interior agar menjadi wawasan dan pengetahuan.

Dengan ini pula, Jurusan memberikan apresiasinya kepada seluruh Dosen Desain Interior yang telah berkontribusi karyanya, pikirannya, tenaganya, demi terwujudnya Buku ini. Tidak lupa juga untuk para Tenaga Pendidikan di Jurusan. Tanpa mereka, buku ini tidak dapat terwujud. Harapannya, bahwa buku ini bukan yang pertama dan terakhir namun dapat dilanjutkan dengan buku karya atau sejenisnya di kemudian hari.

Demikian yang dapat saya sampaikan.

Wabillahi taufiq wal hidayah.

Wassalamu alaikum warrohmatullahi wa barokatuh.

Anwar Subkiman, M.Ds.
**Ketua Jurusan Desain Interior
FSRD Itenas**

Sambutan HDII Jabar

Ruang, akan dimaknai berbeda oleh setiap orang menurut persepsinya masing-masing. Perbedaan persepsi ini akan menuntunnya untuk merasakan berbagai dimensi dalam ruang dan mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan yang dapat ia perbuat sebagai relasi timbal-balik persepsinya terhadap ruang.

Demikian halnya yang dipersepsikan oleh para pengajar tetap di program studi Desain Interior Itenas. Dalam pameran bersama yang bertajuk “KISAH RUANG”, beragam makna dan sikap terhadap ruang ditunjukkan melalui karya-karya dalam berbagai media, mulai dari konsepsi dan pemikiran-pemikiran yang tertuang dalam jurnal ilmiah dan buku-buku, poster-poster perancangan proyek, kursi, armatur lampu, hingga elemen estetis dan karya seni lainnya.

Ruang, bagi beberapa individu, dapat dimaknai sebagai sebuah wadah yang dapat dirasakan secara fisik keberadaannya, dapat dimasuki, diisi dan dimanfaatkan sebagai tempat beraktifitas. Ruang, bagi individu-individu lainnya, mungkin dirasakan sebagai wadah imajiner yang lebih bebas dimaknai dan dimainkan. Armatur lampu “Sangkar” karya kolaborasi Iyus Kusnaedi & Firman Saputra sukses membuat pengunjung pameran bebas bermain membuat “ruang”nya sendiri dari efek cahaya dan bayangan jalusi armatur. Ada ruang-ruang lain yang dibuat di dalam ruang yang ada.

Kisah Ruang yang dikompilasikan dalam buku karya ini bukan semata-mata kisah akhir tentang proyek interior. Rekam jejak proses desain tergambar dengan jelas pada karya sketsa Anwar Subkiman. Goresan garisnya menyadarkan kita bahwa selalu ada proses dalam setiap karya. Selalu ada titik dan ide-ide awal dalam mendesain, yang akan terus berkembang dan

berubah seiring dengan perubahan dalam memaknai ruang dari waktu ke waktu.

Akhir kata, semoga **BUKU KARYA** dari hasil kompilasi pameran yang dilaksanakan dari tanggal 5-10 Agustus 2019 di **GALERI YULIANSYAH AKBAR-URBANE** ini dapat menginspirasi semua pihak untuk tetap terus berkarya bagi perkembangan ilmu desain interior dan desain pada umumnya.

Bandung, Agustus 2019

Detty Fitriany, HDII.
Ketua HDII Jawa Barat 2018-2020

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah menyumbangkan tenaga, waktu dan pikiran sehingga memungkinkan terselenggaranya kegiatan pameran dengan judul **KISAH RUANG** yang dilaksanakan dari tanggal 5-10 Agustus 2019 sehingga dapat terlaksana dengan sukses dan memperoleh apresiasi dari banyak pihak.

Secara khusus ucapan terimakasih kami tujukan kepada Pimpinan Itenas yang telah merestui kegiatan serta pihak URBANE yang telah memfasilitasi kegiatan Pameran Bersama para dosen tetap Jurusan Desain Interior di **GALERI YULIANSYAH AKBAR-URBANE**.

Kami juga mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh dosen peserta pameran, para mahasiswa jurusan desain, seluruh jajaran staf jurusan yang telah menyiapkan segala sesuatunya sehingga acara pameran dapat berjalan sesuai dengan harapan dari semua pihak.

Sebagai upaya untuk mensosialisasikan serta mendiseminasikan hasil-hasil karya dosen tersebut, kami mengemas kompilasi hasil pameran dalam bentuk **BUKU KARYA DOSEN DESAIN INTERIOR**. Semoga dengan diterbitkannya buku ini akan memberikan gambaran lebih lugas tentang karya-karya dosen yang sempat dipamerkan tersebut.

Terimakasih juga kepada semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu, semoga niat serta upaya ini Diridhoi Alloh SWT, Tuhan Yang Maha Esa serta dapat memberi manfaat bagi bagi civitas akademika FSRD Itenas serta masyarakat pada umumnya

Bandung, Agustus 2019
Tim Penyusun
BUKU KARYA DOSEN

PENDAHULUAN

Buku karya dosen adalah upaya tindak lanjut untuk mendiseminasikan karya-karya dosen dari kegiatan Pameran KISAH RUANG sehingga dapat dipahami, maksud dan tujuan dari masing-masing karya yang telah dipamerkan. Ulasan dari masing-masing karya yang ditampilkan empat belas dosen tetap Jurusan Desain Interior Itenas tersebut menggambarkan proses analisis-kreatif sebagai dasar dalam berkarya disamping masalah estetika sebagai ujung tombak wujud perupaannya.

Buku karya dosen yang dirilis pertama kali ini menggambarkan sebagian dari proses elaboratif staf pengajar dalam mewujudkan tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam tugas Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat. Posisi para dosen sebagai pengajar sekaligus sebagai praktisi menuntut untuk selalu mengembangkan keilmuan, kemampuan pengajaran dengan transfer knowledge melalui teori-teori dan pengalaman praktek profesi. Untuk itu, dosen-dosen yang berlatar belakang bidang desain interior serta mengikuti kegiatan pameran tersebut sebagian besar juga merupakan anggota profesi bidang keahlian desain interior dalam wadah HDII-Jabar.

Karya nyata dalam berbagai rupa para dosen sekaligus praktisi tersebut akan terus berlanjut bersamaan dengan proses implementatif pengajaran bidang desain interior, khususnya di lingkungan Jurusan Desain Interior FSRD-Itenas. Ilmu dan teori-teori di bidang desain interior dan seni rupa pada umumnya serta pengalaman dalam berkarya di masyarakat akan memberi warna dalam proses edukasi dan kreasi, baik di kelas dan di masyarakat pada umumnya.

DAFTAR ISI

Sambutan Ketua Jurusan	Hal
Sambutan Ketua HDII Jabar	
Ucapan terimakasih	
Pendahuluan	
Daftar isi	
1 Karya Produk Dr. Jamaludin, M,Sn. HDII	1
2 Karya Desain Interior Boyke Arief T.F., Drs., M.Sn. HDII	3
3 Karya Desain Interior Saryanto, S.Sn, MT. HDII	10
4 Karya Lukisan Bambang Arief R.R.Z, M,Sn	38
5 Karya Lukisan Taufan Hidjaz, M,Sn. HDII	43
6 Karya Produk Iyus Kusnaedi, S.Sn., M.Ds. HDII	51
7 Karya tulis Anastasha Oktavia Sati Zein, S.Ds., M.Ds.HDII	56
8 Karya Kolase Detty Fitriany , S.Sn, M.Sn, MT. HDII	61
9 Karya Desain Interior Novrizal Primayudha, S.Sn, MT. HDII	63
10 Karya Desain Interior Andika Dwicahyo Aribowo, M.Ds.HDII	67
11 Karya Produk Maugina Rizki Havier, M.Ds.HDII	80
12 Karya Desain Interior Anwar Subkiman, M.DS, HDII	82
13 Karya Interior dan elemen estetik Ibrahim Hermawan, M.Sn. HDII	90
14 Karya Desain Interior Edwin Widia, M.Ds, HDII	95

KARYA PRODUK – Dr. Jamaludin, M,Sn. HDII

Lampu Meja dari Bahan Kukusan



Lampu meja dengan kap dari bahan kukusan ini dimaksudkan sebagai upaya alih fungsi kukusan yang sudah tidak lagi dipakai sebagai alat menanak nasi karena menanak nasi dewasa ini sudah menggunakan peralatan listrik seperti rice cooker atau magic com. Dengan sedikit inovasi pada bagian runicing, kukusan dapat dialihfungsikan menjadi kap lampu

dan memiliki karakter yang unik, yaitu kualitas cahaya yang dihasilkan berbeda dari kap lampu biasa. Tingkat kerapatan anyaman dan tebal tipis anyaman memberi karakteristik cahaya yang khas. Unsur natural juga



menjadi daya tarik sendiri mengingat kap lampu umumnya dari bahan kain putih. Desain lampu meja ini telah mendapat sertifikat Desain Industri dari Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Ham Republik Indonesia.



Dr. Jamaludin, M.Sn.HDII

Desain Interior ITB 1988

Magister ITB 1998

Magister ISBI 2012

Doktor ITB 2007

Selain aktif dalam membuat buku dan makalah nasional maupun internasional, aktif juga berkarya dalam bidang desain. Staf pengajar tetap di Jurusan Desain Interior FSRD-Itenas dari tahun 1996 – sekarang

jamal@itenas.ac.id

KARYA DESAIN INTERIOR - Boyke Arief TF., Drs., M.Sn. HDII

PERENCANAAN DESAIN INTERIOR GEDUNG BARU UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA.

DESKRIPSI PROYEK;

Perencanaan Desain Interior Gedung-gedung baru di Universitas Pendidikan Indonesia yang berlokasi di Jalan Dr. Setiabudi No. 229 Bandung 40154, Jawa Barat. ini dikerjakan bersama dengan Tjut Diah Meulani, Dra, yang ditugaskan oleh konsultan Perencanaan PT Pandu Persada, untuk melaksanakan pekerjaan perencanaan desain Interior melingkupi;

1. Ruang Lobby, dan Auditorium pada Gedung Baru Pascasarjana,
2. Ruang Lobby, Kelas, Ruang Rapat, pada Gedung Baru Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (FPTK-UPI),
3. Ruang Dosen pada Gedung Baru Fakultas Pendidikan Seni dan Desain (FPSD-UPI), serta
4. Ruang Lobby pada Gedung Center Of Excellence (COE-UPI).

Konsep Desainnya adalah mengolah komponen desain Interior dengan membuat gubahan bentuk yang lebih simple, dengan komposisi warna cerah yang dipadukan dengan warna material alami dan emphasis pada tempat-tempat tertentu, serta penerapan material industri yang dipadukan dengan material alam olahan, desain disesuaikan dengan tema **“Teknologi dan Suasana Modern dalam Sarana Pendidikan Tinggi”**.

IDENTIFIKASI PROYEK;

Nama Proyek : **Perencanaan Pembangunan Gedung Universitas Pendidikan Indonesia Sebagai Pusat Keunggulan Pusat Pendidikan Teknik Dan GURU Vokasi**
Pemilik : **Universitas Pendidikan Indonesia.**
Pemberi Tugas : **PT. PANDU PERSADA**

Lokasi Proyek : Jalan Dr. Setiabudi No. 229 Bandung 40154, Jawa Barat.
:
Lingkup Pekerjaan : Perencanaan Desain Interior
Perencana : **PT. PANDU PERSADA** *Design Engineering, Construction Management & Environment Consultant*, yang beralamat di Jl. Soma No. 15 Bandung 40281.
:

PEKERJAAN PERENCANAAN;

Perencanaan seluruh pekerjaan Desain Interiornya telah dilaksanakan selama kurang lebih 6 bulan, dari mulai tanggal 11 November 2018 sampai dengan 5 Mei 2019. Team telah melaksanakan proses perencanaan dengan menyelesaikan kelengkapan perencanaan diantaranya ;

- Pembuatan gambar desain/rancangan Interior,
- Membuat dan menyiapkan gambar *Detail Engineering Design (DED)*,

Gambar Rancangan yang telah dikerjakan diantaranya seperti di bawah ini;



DESAIN INTERIOR RUANG LOBBY PASCASARJANA UPI BANDUNG



DESAIN INTERIOR RUANG LOBBY PASCA SARJANA UPI BANDUNG



DESAIN INTERIOR RUANG AUDITORIUM PASCA SARJANA UPI BANDUNG



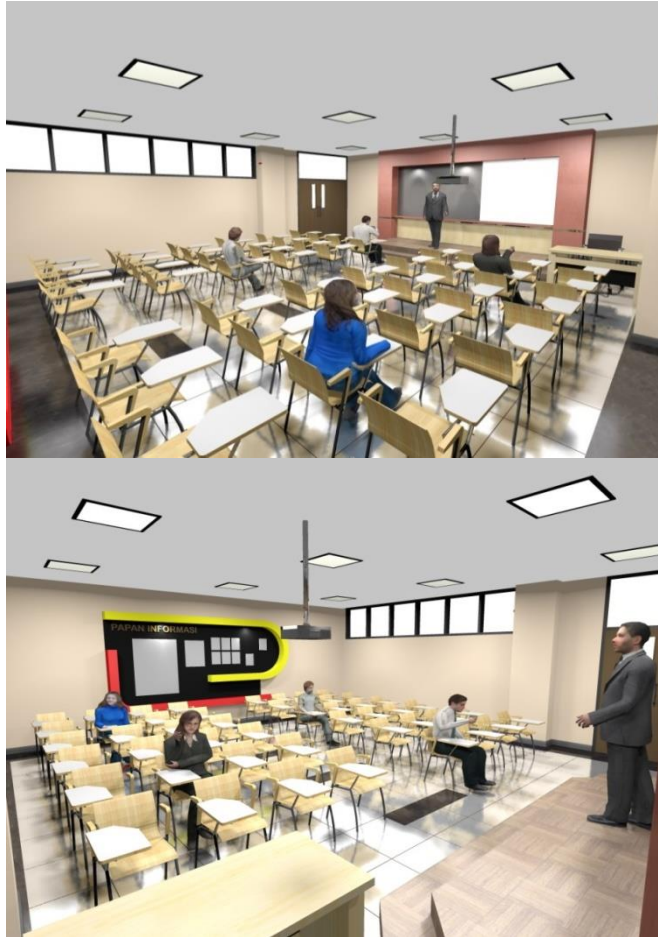
DESAIN INTERIOR RUANG LOBBY FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN (FPTK)-UPI BANDUNG



DESAIN INTERIOR RUANG RAPAT FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN (FPTK)-UPI BANDUNG



DESAIN INTERIOR RUANG LOBBY CENTER
OF EXCELLENCE (COE)-UPI BANDUN



DESAIN INTERIOR RUANG KELAS FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN (FPTK)-UPI BANDUNG



Boyke Arief T.F, M.Sn., HDII

Desain Interior ITB 1984

Magister ISBI 2012

Aktif berprofesi dalam bidang interior, menulis beberapa makalah ilmiah serta mengajar di Jurusan Desain Interior FSRD-Itenas

boyke@itenas.ac.id

KARYA DESAIN INTERIOR FASILITAS INFORMASI DAN KESELAMATAN KERJA

DEMO ROOM HSE RU-VI DAN IV PERTAMINA BALONGAN - CILACAP

Saryanto, S.Sn, MT. HDII

LATAR BELAKANG



Keselamatan kerja meliputi hampir keseluruhan kegiatan yang berlangsung di lingkungan kerja RU (*Rifinery Unit*) Pertamina, baik RU-VI Pertamina Balongan maupun RU IV Cilacap. Oleh karena itu perhatian otoritas Perusahaan terhadap keselamatan kerja ini perlu dikenalkan sejak karyawan menginjak kaki pertama kalinya di lingkungan Kilang Minyak Pertamina RU-VI dan IV.

Keselamatan kerja meliputi hampir keseluruhan kegiatan yang berlangsung di lingkungan kerja RU (*Rifinery Unit*) Pertamina, baik RU-VI Pertamina Balongan maupun RU IV Cilacap.

Keselamatan kerja meliputi hampir keseluruhan kegiatan yang berlangsung di lingkungan kerja RU (*Rifinery Unit*) Pertamina, baik RU-VI Pertamina

Balongan maupun RU IV Cilacap. Oleh karena itu perhatian otoritas Perusahaan terhadap keselamatan kerja ini perlu dikenalkan sejak karyawan menginjakkan kaki pertama kalinya di lingkungan Kilang Minyak Pertamina RU-VI dan IV

Pengenalan lingkungan kerja terkait keselamatan kerja menjadi bagian penting dalam menjaga keselamatan aset sarana kerja perusahaan serta manusia yang ada di dalamnya. *Zero accident* adalah indikator yang selalu didambakan selain capaian angka produksi Pertamina yang selalu meningkat dari waktu ke waktu. Untuk menjadi kilang minyak terunggul di Asia tahun 2015-2020, upaya menjaga lingkungan kerja yang aman dari kecelakaan kerja menjadi keharusan yang perlu diketahui oleh seluruh sumber daya di masing-masing RU.

Sarana yang diperlukan oleh Pertamina RU-VI dan IV berupa model lingkungan kerja yang konkrit dan langsung dapat difahami oleh seluruh karyawan yang beresiko terhadap pekerjaannya berupa ruang demo (*Demo room*). Ruang ini menjadi sarana pendukung perusahaan yang dikemas secara informatif dan edukatif. Dengan adanya *Demo room* pertama di lingkungan Pertamina ini nantinya diharapkan menjadi contoh konkrit keseriusan Pertamina dalam melindungi keselamatan kerja selain menjadi kilang terunggul di Asia tahun 2015-2020

KONSEP DASAR

Pengertian dan definisi umum.

Demo room adalah model lingkungan artifisial yang mendekati aktifitas sesungguhnya dalam lingkungan kerja, baik bersifat *indoor* maupun *outdoor*. Ruang ini berisi kumpulan informasi bersifat interaktif dalam bentuk dua dan tiga dimensi hingga penggunaan multimedia. Karena bersifat spesifik dalam tiap kasusnya, *Demo room* membutuhkan informasi

yang mampu menggambarkan situasi atau keadaan yang dialami oleh individu atau kelompok layaknya lingkungan kerja nyata.



Ruang literasi *Demo Room* RU-VI Pertamina Balongan Tahun 2008



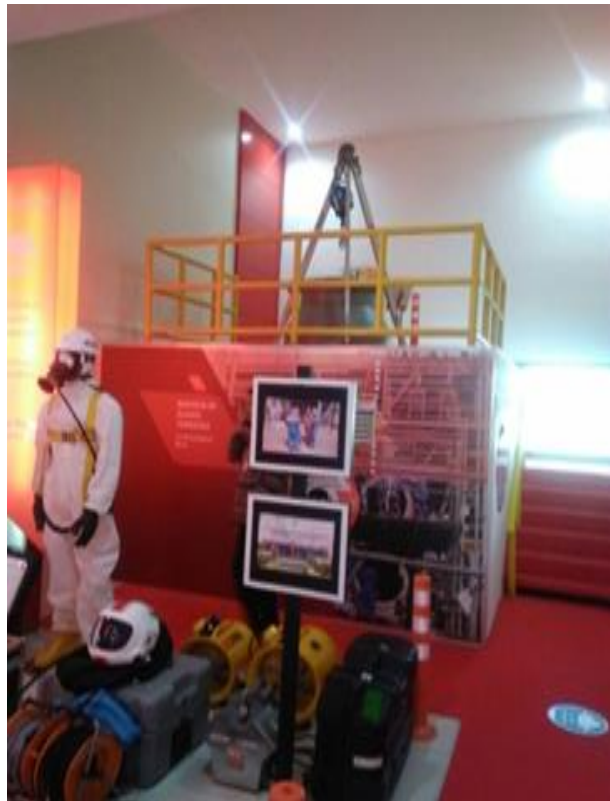
Gambar perencanaan Ruang literasi *Demo Room* RU-IV Pertamina CilacapTengah dalam pengerjaan tahun ini 2019

Meski ada perbedaan dalam penentuan Tema Desain dalam interiornya, namun tujuan masing-masing RU Pertamina sama, yaitu menjadi institusi terbaik dalam produksi dan memiliki kemampuan menekan angka kecelakaan kerja melalui ketersediaan sarana ini.

Materi dan Sifat Alat Peraga

Demo room dalam lingkungan kerja pengilangan minyak mengambil model-model informasi grafik dan aktifitas yang mendekati kejadian nyata sehari-hari. Dengan demikian, informasi yang ada dalam ruang demo merupakan informasi aktual yang dikenali sehari-hari dalam lingkungan kerja berupa informasi yang persuasif maupun bersifat instruktif, misal; rambu-rambu lingkungan dan rambu-rambu kerja. Beberapa model kegiatan faktual dalam lingkungan kerja berupa atribut diri dan atribut lingkungan yang terkait situasi spesifik dari tiap lingkungan kerja dalam bentuk 3 dimensi dan skala manusia.

Kondisi spesifik dari alat peraga yang terkait langsung dengan pekerjaan dan keselamatan manusia hanya ada dua kategori; layak dan tidak layak (*safe and unsafe*). Foto di kanan adalah model alat peraga untuk pekerjaan di ruang terbatas (*confined space*) dalam model 1:1 di Demo Room RU VI Balongan dengan perilaku kerja yang mirip dengan pelaksanaan pekerjaan pada kilang sesungguhnya.





Desain jadi sarana kerja ruang terbatas (*confined space*) dalam skala 1:1 yang tengah dalam pengerjaan untuk *Demo Room* RU IV Cilacap. Fasilitas ini masih akan dilengkapi dengan sarana perlengkapan kerja dan informasi terkait SOP dan IK

Sistem Informasi

Sistem informasi dalam ruang demo HSE adalah satu kesatuan (*unity*) antara informasi grafis persuasif dan instruktif dengan koleksi dua, tiga dimensi hingga animasi, video/film yang dapat ditemui dalam lingkungan kerja sehari-hari. Informasi disusun menggunakan pendekatan hirarki situasi dan area kerja. Kondisi ini dapat dijelaskan sebagai berikut;

Tabel Alur materi display ruang *Demo Room* RU VI Balongan Tahun 2008

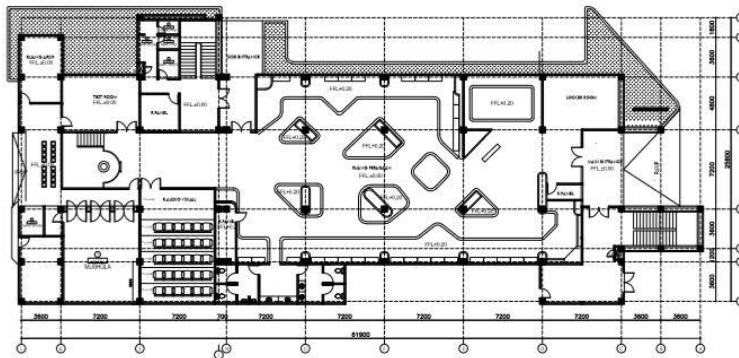
NO	NAMA AREA	KETERANGAN
1	Tema HSE	Informasi umum berisi penjelasan lingkup kerja HSE di lingkungan kerja RU VI – Pertamina Balongan
2	Lalu lintas	Berisi informasi rambu-rambu lingkungan dan rambu-rambu kerja, baik bersifat persuasif maupun instruktif dalam bentuk dua dan tiga dimensi
3	Dokumen HSE	Berisi kumpulan dokumen HSE berupa buku-buku panduan HSE, IK, SIKA, RAM
4	APD(alatPelindung Diri)	Aplikasi atribut pakaian kerja yang dikenakan sesuai situasi/kondisi, tugas dan keahlian
5	<i>Occupational Health</i>	Data-data/ informasi lingkungan dan capaian kerja unit/ departemen dalam mengupayakan zero accident dalam mencapai tujuan perusahaan

6	<i>Mechanical/tools</i>	Alat-alat kerja yang digunakan pegawai yang layak pakai dan tidak layak pakai(telah rusak)
7	<i>Electrical, Temporary lamp</i>	Alat-alat kelistrikan yang digunakan dan direkomendasikan di lingkungan kilang yang layak dan tidaklayak digunakan
8	<i>Piping, PSV,Block Valve, Blind</i>	Model pemipaan dan perangkat operasi yang digunakan karyawan serta sistem melekat pada pipa-pipa tersebut
9	LOTO	Perangkat pengamanan alat(kunci informatif) terkait kondisi alat/ pipa, kondisi khusus perawatan atau perbaikan
10	<i>Scaffolding</i>	Perangkat kerja berupa konstruksi ringan sebagai alat bantu karyawan untuk mencapai ketinggian tertentu untuk perawatan atau perbaikan pipa/kilang atau supporting machine
11	<i>Confined Space</i>	Ruang kerja terbatas yang dimasuki karyawan dengan keahlian khusus untuk pengecekan atau perawatan
12	<i>Marine</i>	Alat-alat yang digunakan di lingkungan kerja dermaga dan lepas pantai, berupa alat-alat keselamatan, bantu kerja, pemandu dan rambu-rambu laut
13	<i>Fire Protection</i>	Informasi dan alat-alat yang digunakan dalam penanganan kebakaran atau kebocoran pipa, baik alat pemadam maupun atribut pakain yang dikenakan oleh petugas pemadaman
14	<i>Environmental</i>	Rambu-rambu persuasif/ instruktif berkenaan dengan masalah limbah non proses serta alat-alat kebersihan; trash bin dan pendukungnya
15	Rumah Tangga	Informasi keselamatan umum untuk masyarakat berupa hal-hal yang dikenali masyarakat saat menggunakan produk-produk pertamina dalam rumah tangga



Dinamika story-line dalam ruang pameran/
Demo Room RU-VI Balongan serta RU-IV Cilacap

Dalam perkembangan selanjutnya, PT. Pertamina terus meningkatkan kemampuan perusahaan dalam peningkatan kualitas produksi, layanan kerja dan keselamatan karyawannya. Dalam waktu hampir sepuluh tahun, sistem informasi keselamatan kerja terus dikembangkan sesuai dengan pengetahuan, teknis pengelolaan kilang serta tantangan dalam keselamatan kerja. Untuk itu, urutan sistem informasi dari tahun 2008 untuk *Demo Room* dibuat lebih ringkas untuk standar minimum dan dapat dikembangkan sesuai dengan visi dan misi masing-masing RU.



Story-line Demo Room RU-IV Pertamina Cilacap

Untuk RU-IV Cilacap(gambar di atas), *Demo Room* berisi cluster informasi lebih bebas dengan 11 Standar informasi kerja dan tambahan 6 panel informasi ciri khas RU. Demikian juga halnya dengan penggunaan teknologinya. *Demo Room* Pertamina Cilacap lebih banyak dalam penggunaan teknologi informasi dengan penyertaan *information screen* pada tiap system display



Gambar perencanaan area display(atas) dan progress realisasi pekerjaan *Demo Room* RU-IV Pertamina Cilacap





Gambar perencanaan area display(atas) dan progress realisasi pekerjaan *Demo Room* RU-IV Pertamina Cilacap



Tema *Demo room*

Demo room pada umumnya hanya berisi informasi-informasi umum dan khusus berkaitan dengan kekhususan suatu pekerjaan atau lingkungan kerja baik yang dilakukan langsung atau tidak langsung oleh karyawan. Informasi ini dikemas sedemikian rupa agar siapapun yang berhubungan dengan lingkungan kerja dapat memahami situasi kerja sesuai dengan tugasnya masing-masing.



Jadi dengan kata lain *Demo room* semacam wawasan/ pengantar yang diberikan oleh perusahaan/ lembaga sebelum karyawan dalam atau rekanan mengalami pekerjaan sesungguhnya. Oleh karena itu, selain informasi juga dikenalkan atribut-atribut kerja untuk selain membantu memperlancar pekerjaan juga untuk keselamatan kerja karyawan itu sendiri.

Kepemilikan *Demo room* bagi RU Pertamina bukan saja sebagai alat introduksi bagi karyawan yang akan bekerja di lingkungan kilang. *Demo room* sebagai usaha lembaga untuk menunjukkan kemajuan perusahaan dalam menekan angka kecelakaan kerja sebagai indikator utama keunggulan kilang selain angka produksi yang diraihnya. Untuk itu diperlukan citra perusahaan ada dalam skema informasi di *Demo room*. Pilihan tema-tema informasi dalam area interior akan lebih menggugah karyawan memahami lingkungan kerja. Dengan tema “*experience*”, karyawan dapat melihat dan mengalami langsung kejadian sehari-hari di lingkungan kerjanya.

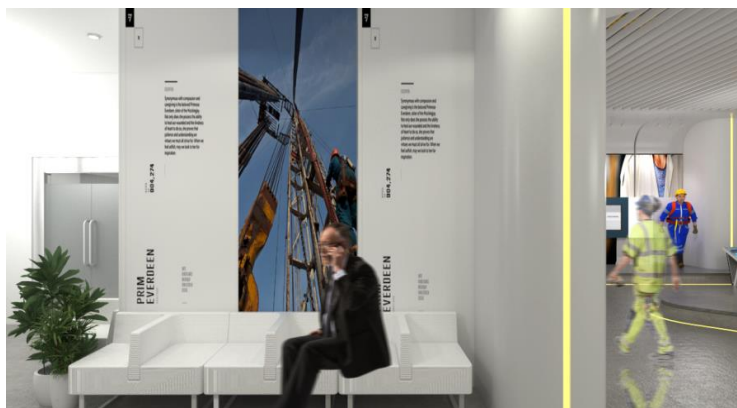
Pemilihan tema interior kontemporer pada area lobby Ruang Demo Room RU-VI Pertamina Balongan Balongan



Pemilihan tema interior Modern pada area lobby Demo Room RU-IV Pertamina Cilacap



Pemilihan tema interior Modern pada ruang tunggu Demo Room RU-IV Pertamina Cilacap



DESAIN *DEMO ROOM* - HSE

Eksisting

Bangunan untuk penempatan Ruang *Demo Room* adalah bangunan bagian dari kompleks kilang Pertamina, yang secara khusus dalam pengelolaan HSE (*Health Safety Environment*). Akses bangunan menjadi pertimbangan dalam pengelolaan terkait dengan prosedur standar kerja dalam kawasan kilang. Untuk itu, penempatan ideal dari *Demo Room* adalah dalam kawasan manajemen sehingga mempermudah akses, pengawasan dan pengelolaannya. *Demo room* RU-IV Cilacap yang tengah dalam tahap pengerjaan menempati basement gedung pelatihan RU-IV Pertamina Cilacap. Ruangan yang digunakan menempati luas $\pm 180\text{m}^2$ dengan ketinggian *ceiling*(langit-langit) 3,2 m. Melihat kondisi ini, perencanaan *Demo room* perlu mempertimbangkan beberapa hal ;

- Status penggunaan bangunan
- Kondisi eksisting dan kelayakan bangunan
- Pencahayaan
- Penghawaan
- Sirkulasi
- Maintenance



Eksisting bangunan peruntukan Ruang *Demo Room* RU-IV Pertamina Cilacap

Area basement gedung
untuk penempatan ruang
Demo Rom RU-IV
Pertamina Cilacap



Progres pengerjaan façade-pintu
utama Ruang *Demo Room* RU-
IV Pertamina Cilacap



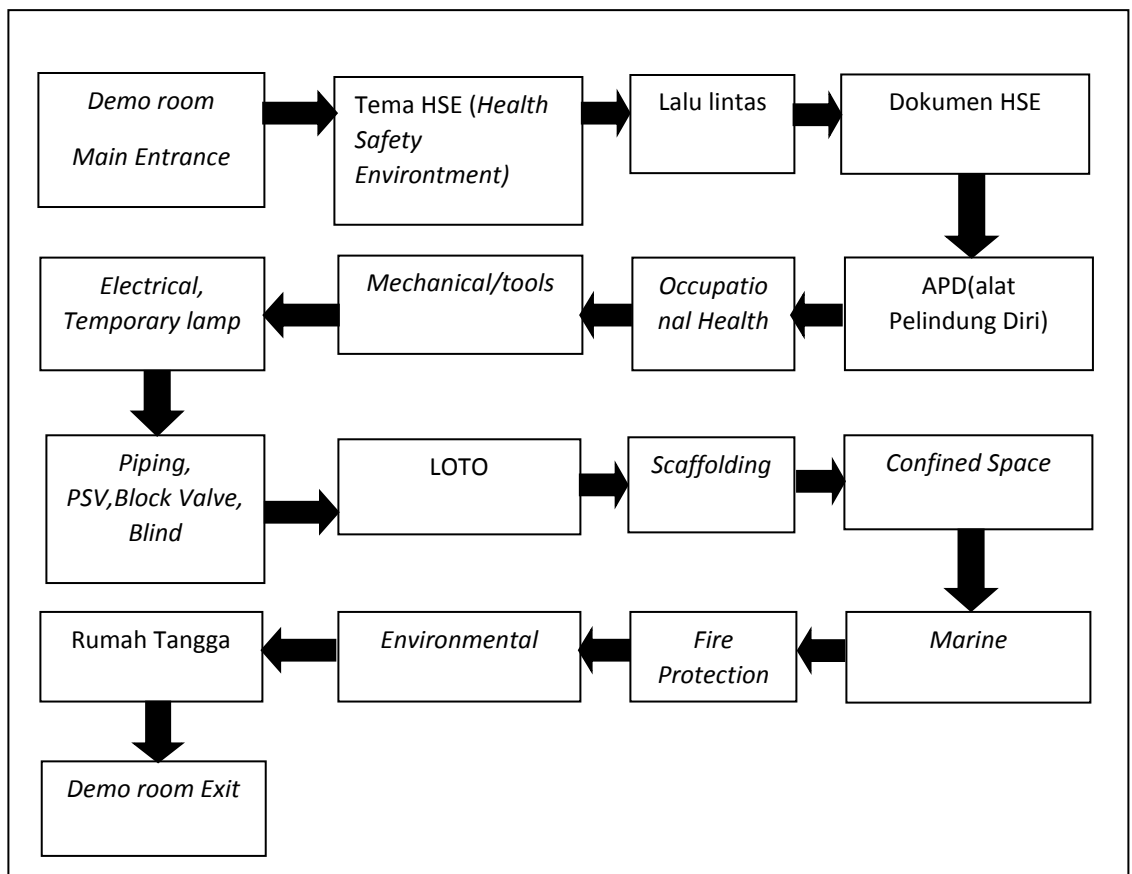
Progres pengerjaan façade arah
parkir gedung *Demo Room* RU-
IV Pertamina Cilacap



Story line

Tujuan dari *Demo room* selain tempat informasi juga untuk memberikan pengalaman yang sedekat mungkin dengan situasi kerja sesungguhnya. Untuk itu, materi pameran disusun berdasarkan hirarki informasi dan aktifitas yang akan dilihat dan dialami oleh siapapun yang berada di lingkungan RU Pertamina

Story line ruang pameran standar dalam Area *Demo Room* sbb;



Dengan perkembangan dan dinamika kerja dalam kawasan kilang secara konvensional, maka urutan/ flow dalam ruang *Demo Room* seperti bagan di

atas tidak harus diikuti lagi, tapi kelengkapan dalam cluster informasi menjadi lebih kompleks dan penting untuk dapat meningkatkan pemahaman pengguna ruang dengan alat peraga, informasi statis, aktif hingga audio visual.



Informasi dan alat-alat yang digunakan dalam penanganan kebakaran atau kebocoran pipa, baik alat pemadam maupun atribut pakain yang dikenakan oleh petugas pemadaman *Demo Room* RU –VI Pertamina Balongan



Gambar perencanaan area display; informasi dan alat peraga kerja berdasarkan *story line* *Demo Room* RU-IV Pertamina Cilacap



Gambar perencanaan lainnya area display; informasi dan alat peraga kerja berdasarkan *story line Demo Room* RU-IV Pertamina Cilacap

Sistem Pencahayaan

Kondisi eksisting ruang menjadi batasan dalam pengolahan pencahayaan untuk keperluan *Demo room*. Pencahayaan yang digunakan saat ini berasal dari dua sumber; pencahayaan alami melalui bukaan atas (*bouven li*) dan mekanik dengan penerangan umum (*general lighting*). Penggunaan cahaya buatan akan disesuaikan dengan alur dan tema *Demo room*. Penggunaan pencahayaan ini bersifat artistik untuk mendukung sistem informasi khusus dan pencapaian tema masing-masing area. Jenis-jenis penerangan tambahan ini berupa penggunaan jenis *down light* dan *spotlight* untuk mendukung tema.



Pemanfaatan pencahayaan alami(bukaan jendela) dan buatan untuk memaksimalkan pencahayaan ke dalam dan pencahayaan artistik untuk memperkuat tema interior

Progress pengerjaan Ruang
Demo Room RU-IV
Pertamina untuk pekerjaan
interior; display dan titik lampu



Sistem Penghawaan

Pemilihan sistem penghawaan dengan penggunaan AC sudah sesuai dengan kondisi lingkungan di RU-VI Balongan. Selain untuk kenyamanan pengguna, pemakaian sistem ini dalam rangka maintenance alat-alat pelatihan dan koleksi HSE yang sudah ada. Dengan luas dan ketinggian bangunan sedang serta sirkulasi interior yang looping, maka lebih direkomendasikan penggunaan AC split. Sedangkan untuk keselamatan bangunan, jendela-jendela yang digunakan dapat dibuka secara manual

Sistem Informasi

Informasi dalam dalam setting sebuah area pameran memegang peranan yang sangat penting. Oleh karena itu sistem informasi yang direncanakan harus sinkron dengan beberapa materi lain yang ditampilkan dalam *Demo room*. Materi yang akan mengisi *Demo room* terdiri dari; informasi grafik primer(berupa rambu-rambu persuasif maupun instruktif), foto-foto olahan dalam *graphic printing*, benda-benda tiga dimensi rambu lingkungan, rambu kerja, peralatan kerja serta atribut yang dikenakan oleh pegawai sesuai tugas/ pekerjaan masing-masing.

Informasi grafis berperan sangat vital sebagai pengikat beberapa informasi lainnya. Tujuan dari ikatan ini agar informasi yang dapat disampaikan secara utuh oleh penerima pesan yang dikehendaki. Pentingnya peran grafis ini mengharuskan melibatkan disiplin DKV (Desain Komunikasi Visual) dalam membantu penataan sistem informasi grafis yang diperlukan dalam Demo room. Dalam rangka penyusunan informasi garfis ini, team ini membutuhkan beberapa bahan yang terlebih dahulu harus dipersiapkan, antara lain:

- Ketersediaan informasi awal; sebagai sumber gagasan awal agar informasi dapat didesain seefektif dan seinformatif mungkin
- Dimensi informasi atau benda tiga dimensi; pertimbangan pemilihan bentuk informasi berkaitan dengan skala ruang dan display yang tersedia
- *Story line*; sebagai gagasan utama yang akan dicapai sesuai dengan tujuan diadakanya *Demo room*
- Eksisting ruangan; sifat dan jenis ruang yang akan mempengaruhi sistem instalasi informasi serta keberlanjutan program *Demo room* di masa depan

Untuk membatu penyediaan informasi awal(point pertama), dibutuhkan data awal mencakup beberapa bahan : materi 2 dimensi (grafik/poster/hand out/buku dan sejenisnya). Materi 3 dimensi adalah segala sesuatu yang memiliki dimensi serta volume. Benda-benda ini adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan peralatan serta alat keselamatan yang dikenakan saat bekerja.

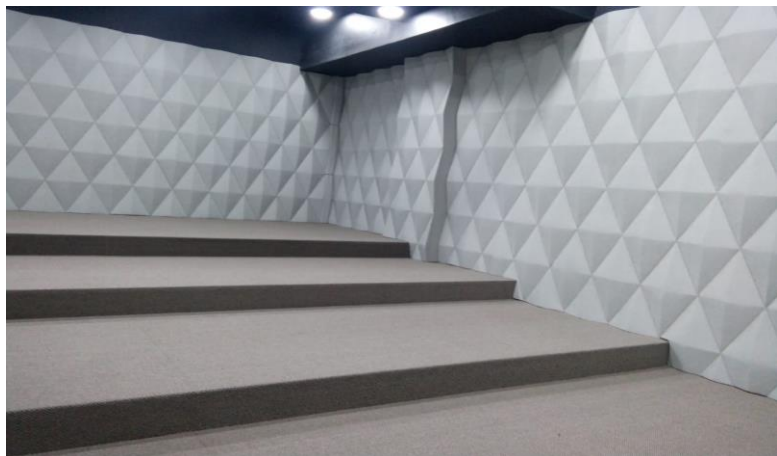
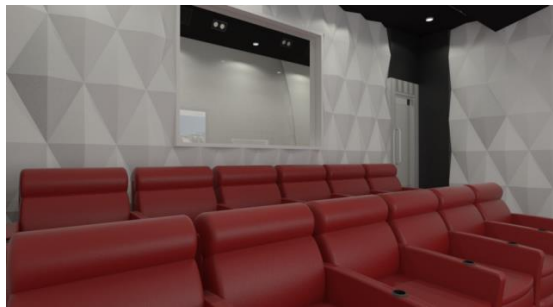
Selain informasi statis yang diolah dalam sistem display, sistem informasi bergerak dalam bentuk film sangat diperlukan untuk memberikan gambaran pelengkap yang tidak mungkin disajikan dalam display-display. Keberadaan ruang Audio Visual dalam area *Demo Room* mampu merangkum rangkaian peristiwa riil dalam menggambarkan kejadian/ peristiwa yang berkaitan

dengan pelaksanaan prosedur dan keselamatan kerja secara komprehensif dan persuasif.



Ruang audio visual Demo Room RU VI - Balongan dengan kapasitas 30 orang

Gambar perencanaan Ruang Audio Visual Demo Room RU-IV Pertamina Cilacap



Progress pengerjaan ruang Audio Visual - Demo Room RU-IV Pertamina Cilacap Tengah dalam pengerjaan tahun ini 2019

Sistem Evaluasi

Tujuan utama dengan diadakannya fasilitas *Demo Room* bagi Pertamina selain untuk sarana yang bersifat informatif juga edukatif. Oleh karena itu keberadaan *Demo Room* diharapkan dapat meningkatkan kinerja dan budaya kerja dengan resiko kecelakaan kerja terkecil. Untuk itu bagi pengguna sarana ini diwajibkan memberikan feed-back melalui uji pemahaman keselamatan kerja dalam bentuk test yang dilakukan di sesi terakhir dari kegiatan terstruktur area *Demo Room*. Bukti pemahaman prosedur kerja dan keselamatan ini berupa sertifikat yang dikeluarkan oleh pihak pengelola di bawah manajemen HSE Pertamina.



Gambar perencanaan Ruang Test *Demo Room*
RU-IV Pertamina Cilacap

PENUTUP

Perancangan Desain Interior *Demo room* di RU-VI dan IV Pertamina Balongan dan Cilacap , bukan saja sebagai alat introduksi bagi karyawan yang akan bekerja di lingkungan kilang. *Demo room* adalah sarana informasi dan keselamatan kerja sebagai wujud kemajuan, serta akuntabilitas perusahaan dalam menekan angka kecelakaan kerja. Sehingga citra perusahaan akan terwakili dalam pemilihan tema-tema yang menggugah kepedulian karyawan dalam memahami lingkungan kerja. Dengan tema “*experience*”, karyawan dapat melihat dan mengalami langsung kejadian sehari-hari di lingkungan kerjanya dengan pemahaman dan persiapan yang lebih baik.

**RUMAH TINGGAL PERUM HARAPAN KITA
JL. SERUNI III BLOK F5 NO. 6 KELAPA DUA – KARAWACI
Saryanto, S.Sn, MT. HDII**

Latar Belakang



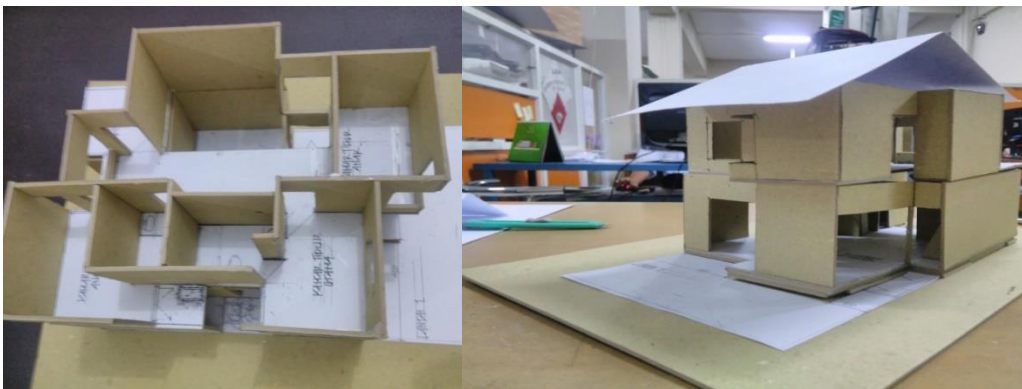
Gambar perencanaan tampak bangunan Rumah tinggal

Banyak orang menaruh harapan pada tempat tinggalnya, dari kenyamanan tinggal, thermal hingga besosialisasi dengan tetangga dan lingkungan tentunya. Desain rumah tinggal dari waktu-kewaktu menuntut perencanaan yang sesuai dengan gagasan lingkungan dan kota serta gagasan pemiliknya. Pemilihan desain rumah tinggal tentunya adalah hasil dari kolaborasi ide-ide, masalah-masalah teknis dan konteks lingkungan.

Rumah tinggal merupakan satu dari sekian produk unik karya interior dan arsitektur. Meski lingkupnya terbilang kecil, problematika rancang bangun rumah tinggal tidak bisa dianggap sepele. Selain beragamnya tuntutan dari tiap individu terhadap besaran dan kenyamanan tiap ruang, perlu diperhatikan juga konteks bangunan terhadap lingkungannya. Rumah tinggal seperti kebanyakan rumah lainnya di kawasan Karawaci Tangerang selalu mengalami kendala dengan kondisi cuaca yang sangat terik. Suhu yang tinggi di kawasan tersebut saat ini sudah seharusnya menjadi salah satu faktor yang harus dipertimbangkan dalam mendesain rumah. Kajian penyelarasan desain atau rancang bangun untuk desain bangunan

terhadap kondisi cuaca suatu tempat populer dengan sebutan arsitektur bioklimatik, yaitu suatu pendekatan yang mengarahkan desainer interior dan arsitek untuk mendapatkan penyelesaian desain dengan memperhatikan hubungan antara bentuk arsitektur dengan lingkungannya dalam kaitannya dengan iklim daerah tersebut.

Pada akhirnya bentuk arsitektur yang dihasilkan juga dipengaruhi oleh budaya setempat, dan hal ini akan berpengaruh pada ekspresi arsitektur yang akan ditampilkan dari suatu bangunan, selain itu pendekatan bioklimatik akan mengurangi ketergantungan karya arsitektur terhadap sumber – sumber energi yang tidak dapat dipengaruhi. Melalui pendekatan ini, perencanaan desain rumah tinggal berlantai dua di kawasan Karawaci akan dikaji ulang bentuk arsitektur termasuk penataan bukaan-bukaan agar sesuai dengan prinsip-prinsip bioklimatik untuk bangunan hunian.



Studi Maket untuk Bukaan (aliran udara)

Aspek-aspek yang menentukan kajian bioklimatik pada rumah tinggal antara lain :

- Pengaruh bentuk bangunan terhadap orientasi arah matahari
- Desain dan penempatan bukaan pada bangunan
- Peletakan dan posisi balkon pada bangunan
- Ketersediaan ruang transisi dalam bangunan
- Desain dan penggunaan material dinding bangunan

- Ketersediaan landscape pada bangunan
- Ketersediaan alat pembayang pasif/ sun shading

Kondisi Site Proyek



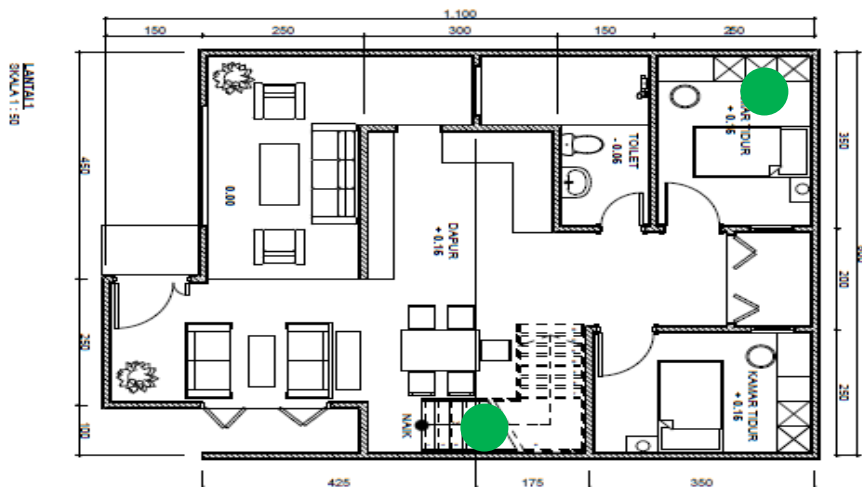
Tampak depan bangunan dalam kawasan site tempat bangunan akan didirikan. Sebelah kanan adalah batas bangunan dengan tetangga yang masih memungkinkan adanya aliran udara dari dan keluar bangunan. Bukaannya ini akan dipertahankan ada dalam perencanaan bangunan. Demikian halnya dengan kondisi sekeliling bangunan yang menggunakan jarak antar bangunan, samping kanan, kiri dan belakang bangunan

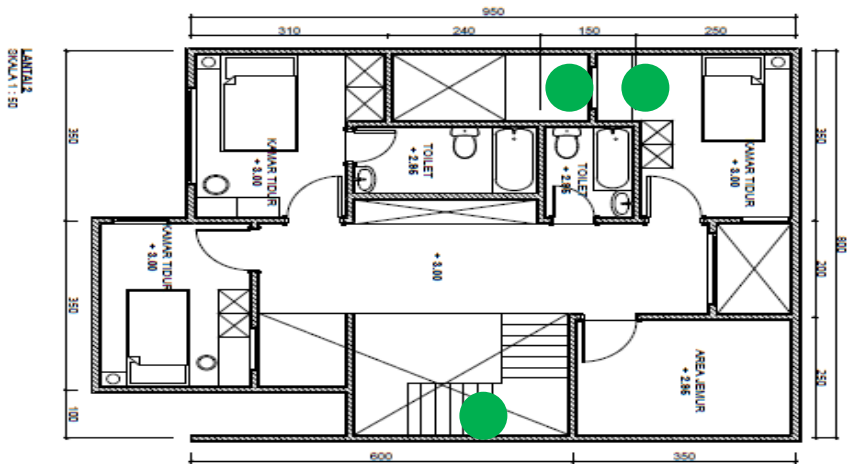


Tampak bagian belakang bangunan dan samping kiri juga terdapat space/ jarak terhadap bangunan lainnya. Konsep ini akan dipertahankan agar pada desain bangunan barunya nanti konsep bioklimatik dapat diterapkan secara maksimal.

Pendekatan yang dilakukan agar konsep bioklimatik dapat diterapkan pada desain rumah tinggal di kawasan Tanggearang ini dengan beberapa tahapan, yaitu :

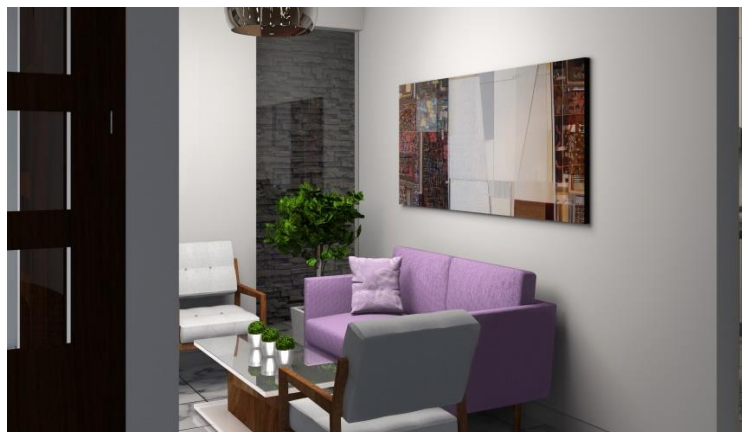
- Mempelajari studi kebutuhan ruang, besaran ruang dan hubungan tata letak antar ruangan dari denah/ layout interior rumah tinggal, baik di lantai I maupun lantai II
- Studi letak bangunan terhadap site atau lingkungan dengan memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aliran udara secara menyeluruh dari dan ke dalam bangunan
- Studi tampak bangunan, depan, samping dan belakang bangunan terhadap lintasan matahari
- Studi bentuk, jumlah dan penempatan titik cahaya buatan dalam bangunan
- Studi bentuk, jumlah dan penempatan bukaan pada dinding bangunan
- Studi pemilihan material untuk penyelesaian lantai, dinding dan ceiling ruang dalam dan luar bangunan.





Gambar denah interior lantai1-2

Desain Rumah tinggal di kawasan Komplek Harapan Bunda adalah upaya untuk merespon lahan kecil serta kondisi suhu udara yang cukup panas di kawasan Karawaci. Lantai 1 dan 2 bangunan terhubung dengan void cukup luas serta bukaan tersebar hampir diseluruh bagian ruang sehingga memungkinkan untuk memaksimalkan penghawaan alami pada bangunan.



Perspektif perencanaan ruang tamu lantai 1



Perspektif perencanaan kamar tidur utama lantai 2



Perspektif perencanaan area santai lantai 1



Perspektif perencanaan area makan lantai 1



Perspektif perencanaan mushola dan area makan lantai 1



Saryanto, S.Sn, MT. HDII

Desain Interior ITB 1990

Magister ITB 1997

Selain berprofesi juga pernah menjadi dosen tidak tetap di Jurusan Desain Trisakti dan pengajar tetap di Jurusan Desain Interior FSRD- Itenas sejak 1996 hingga sekarang

saryanto@itenas.ac.id

vasarhebat@gmail.com

KARYA LUKISAN – Bambang Arief R.R.Z, M,Sn

Ruang, mempunyai makna luas bagi saya, terdiri dari Ruang dalam bentuk nyata dan Ruang Imajiner. Persepsi ini selalu menuntut diri saya untuk menyikapi terhadap segala hal, baik terhadap Ruang dalam lingkup Sosial, Politik, dan Ruang Lingkungan Hunian serta terhadap Kerusakan Alam. Dari semua gejala yang dialami, mempengaruhi pikiran berbagai dimensi ruang, menuntun diri masuk dalam ruang lingkup relasi-relasi yang rumit. Saya berdiri pada dua sisi keilmuan Seni Rupa dan Desain

Dalam proses berpikir, seorang seni rupawan tidak selalu berpijak pada persepsi nilai subyektif, namun juga berada pada pijakan nilai obyektif. Baik dalam menentukan hubungan pembentukan garis, bidang, warna, tekstur dan komposisi. Saya selaku seni rupawan, juga harus melihat berbagai gejala hubungan ruang sosial dan lingkungan yang nyata, yang terekam dalam pikiran, dan diungkapkan melalui hubungan tanda satu dengan yang lainnya, yang dapat dipertanggungjawabkan secara obyektif (kebenaran visualisasi). Salahsatu contoh pada karya yg berjudul “Harapan Yang Menyesatkan”

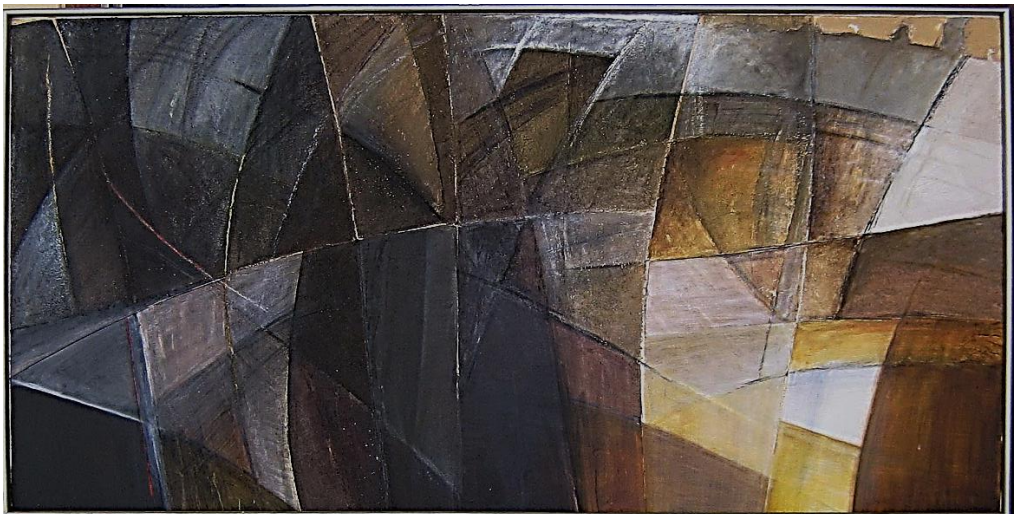
HARAPAN YANG
MENYESATKAN

ACRILIC DIATAS KANVAS



saya menggabungkan kondisi ruang lingkup berbeda dalam permasalahan kompleks terhadap kondisi yang ada di negeri kita. Harapan janji-janji yang diberikan pada masyarakat petani, terpuruk dalam keserakahan, kerakusan, dan penindasan. Disamping melihat kondisi sosial tersebut.

Disamping itu saya juga melihat dan merasakan Keindahan pegunungan Bandung, yang sebenarnya menyimpan kehancuran dan kerusakan lingkungan yang sangat parah. Keindahan alam Bandung dinikmati oleh kita, sekaligus merusaknya dengan ruang hunian yang meraja lela, demi tujuan kenikmatan. Kondisi ini saya ungkapkan melalui karya pada karya lukis berjudul "citra Bukit Kapur Padalarang" menyisakan segurat dan sekelompok pohon bambu yang kering serta retakan dan belahan dinding pekapuran yang ter tinggal. Pada karya tersebut dibawah ini saya mengambil hamparan dan bongkahan citraan retakan dan belahan warna-warna pekapuran.



Pada karya yang berjudul "Sisi Lain dari Bandung". Menampilkan hamparan bukit hijau dan aliran air yang menandakan latar belakang gunung Tangkuban Parahu sebagai identitas Bandung. Dalam karya tersebut Keindahan pegunungan dengan bercak emas pada beberapa sisi

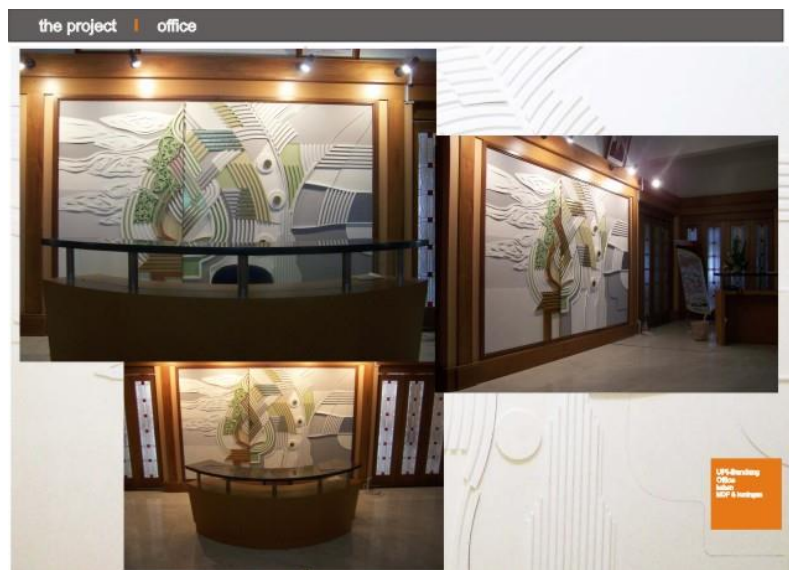
pegunungan merupakan simbol dari kekayaan yang menyimpan kehancuran dan kerusakan lingkungan.



ELEMEN INTERIOR

Karya seni yang di terapkan dalam ruang hunian, mempunyai adaptasi tuntutan konsep tersendiri. Karya seni masuk mengikuti pada tuntutan konsep dasar ruang yang ada. Dianalisa berdasarkan citraan arsitektur dan Interior, serta ownership. Salah satu contoh, terdapat pada karya seni monumental interior di gedung Isola UPI Bandung, karya tersebut menampilkan Citraan konsep Art Deco yang mengadaptasi terhadap

gedung Isola. Nilai yang diungkapkan pada karya tersebut adalah tentang nilai keilmuan semesta dari 3 buana, yang ditandakan melalui Abstraksi Gunungan, sebagai jati ilmu yang menggambarkan wilayah ruang tanah atau bumi, ruang manusia, dan ruang langit. Gambaran sisi kiri yang terbagi oleh tengahnya gunungan mengungkapkan nilai tradisi dengan tanda pola stilasi ornamen, sebagai tanda masa lampau. Sedangkan pada sisi kanan merupakan tanda masa kini dan kebaruan, tanda tersebut diungkapkan menggunakan pola garis yang tegas geometrik sebagai tanda modern dan masa depan. Pola bentuk dasar abstraksi gunungan masih tampak terlihat mengisi pola garis. Pola bentuk dasar gunungan tersebut merupakan simbol sebagai tanda nilai jati diri kita, dalam mengembangkan keilmuan pada masa modern dan akan datang.



Bambang Arief, S.Ds., M.Sn.

S1 Seni Rupa ITB 1985

S2 Seni ISBI 2012

Selain berkarya di bidang seni dan elemen estetik untuk interior juga staf pengajar tetap di program studi Desain Interior Itenas.

barz.goief@gmail.com

KARYA LUKISAN - Taufan Hidjaz, M,Sn. HDII

Judul Lukisan : “*Gondola barang yang bergerak dalam perubahan ruang-waktu di kanal Rio del Malpaga, Venice*”, 2016



Teknik acrylic di atas kanvas, Ukuran 150 cm x 150 cm

Deskripsi : Ada perubahan dan pergerakan gondola barang di kanal Rio del Malpaga Venice, dengan bentuk-bentuk bidang, warna dan outline garis yang belum tentu persis dibatasi bangunan tua Venezia di sisi-sisi kanal. Arah objek dalam garis bukan untuk gravitasi yang tegak lurus, tapi untuk pergerakan, bidang dan garis atau bentuk yang saling overlap dan mengalami beberapa pengulangan untuk redundansi. Garis dan bentuk bidang terwujud sebagai persilangan diagonal miring searah untuk mencapai gambaran ketegangan antara objek dan gravitasi di area yang sama. Aku menginterpretasi perahu gondola bergerak, ruang kanal dibatasi gedung-gedung tua Venezia dalam ruang-waktu mengingatkan gerak dan perubahan juga terjadi di ruang dan waktu kanal yang sibuk, kendati sangat relative bagi subjektivitas pengamat.

Judul Lukisan : “ *menjadi bagian dari pergerakan mobil-mobil dalam perubahan ruang-waktu di Hudson Street, New York*”, 2012



Teknik acrylic di atas kanvas Ukuran : 150 cm x 150 cm

Deskripsi : Tubuh dan subjektivitasku yang menjelajah ruang-waktu di posisi 325 Hudson St. New York. menelusuri jalan yang padat oleh pergerakan manusia, mobil dan bus bertingkat. Jalan ini pintasan arah Children’s Museum of the Arts menuju Cherry Lane Theatre . melalui persimpangan Houston St. Aku bergerak bersama tubuh-tubuh lain dalam subyek yang menyadari keberadaan objek serta tubuh lain dalam ruang tempatku temporal saat itu, sekaligus menjadi bagian keberadaan secara spasial. Aku bergerak dan berada pada ruang-waktu yang sama dengan pergerakan tubuh lain yang berjalan kaki atau dengan alat transportasi mobil , bus, dan sepeda yang bergerak ke dua arah pintasan tadi, suara mesin kendaraan mobil dan sepeda motor yang sesekali menderu.

Judul Lukisan : “ *menyaksikan “pergerakan mobil penumpang dan angkutan dalam perubahan ruang- waktu di Jalanan Ciroyom kota Bandung”* 2014



Teknik acrylic di atas kanvas Ukuran : 150 cm x 150 cm

Deskripsi : Tubuh dan subjektivitasku menjelajah ruang-waktu di Jalan Gardujati Bandung, yang tidak terlalu padat oleh pergerakan manusia melihat kumpulan angkot yang bergerak. Aku bergerak dalam subyek dan tubuhku yang menyadari keberadaan objek serta banyak tubuh lain dalam ruang tempatku dengan lingkungan temporal saat itu, sekaligus menjadi bagian keberadaan secara spasial. Aku bergerak dan berada pada ruang-waktu yang sama tubuh lain dengan alat transportasi mobil , bus, angkot, yang bergerak ke dua arah pintasan tadi, suara mesin kendaraan mobil dan sepeda motor yang sesekali menderu. Semua objek yang aku rasakan membangun suasana yang baru pada diriku.

Judul Lukisan 4: “ *menyaksikan pergerakan angkot dan mobil dalam perubahan ruang-waktu di terminal Ledeng Bandung*” 2014



Teknik acrylic di atas kanvas Ukuran 150 cm x 150 cm

Deskripsi : tubuh dan subjektivitas yang menjelajah ruang-waktu di terminal Ledeng Bandung, aku melihat kumpulan angkot yang bergerak mengambil posisi di area terminal. Pejalan kaki yang akan dan selesai menggunakan angkot, atau menggunakan sepeda motor, ataupun yang lain. Aku bergerak dalam subyek dan tubuhku yang menyadari keberadaan objek serta banyak tubuh lain dalam ruang tempatku beradaptasi dengan lingkungan temporal saat itu, sekaligus menjadi bagian keberadaan secara spasial.

Garis dan outline bentuk angkot dan bidang sebagai persilangan diagonal atau miring searah untuk gambaran adanya ketegangan pergerakan objek yang menjadi fenomena perubahan.

Judul Lukisan : “ *menjadi bagian dari pergerakan mobil-mobil dalam perubahan ruang-waktu di 10th St.,New York*”, 2012



Teknik acrilic di atas kanvas Ukuran : 150 cm x 150 cm

Deskripsi : dalam susunan unsur-unsur visual bagaimana pengalaman dalam perwujudan tubuh dan subjektivitasku yang menjelajah ruang-waktu di 10th St. New York. menelusuri jalan bersama pergerakan mobil, bus, dan manusia pejalan kaki lain. memintas dari arah Union Square menuju arah Rubin Museum of Art, aku bergerak dalam subyek dan tubuhku yang menyadari keberadaan objek serta banyak tubuh lain dalam ruang tempatku beradaptasi dengan lingkungan temporal saat itu, sekaligus menjadi bagian keberadaan secara spasial. Semua masuk dalam stimulus kesadaranku yang mempersepsikannya dalam suasana ruang khas, kemudian aku interpretasi dalam tanda-tanda visual untuk mengingatkan objek dan subjektivitas senantiasa berubah dimanapun ruangnya.

Judul Lukisan : “ *menyaksikan angkot parkir dalam perubahan ruang-waktu di Jalan Stasiun Barat Bandung*” 2014



Teknik acrylic di atas kanvas Ukuran 150 cm x 150 cm.

Deskripsi : Perubahan dan pergerakan di angkot stasiun Barat, aku nyatakan dengan bentuk-bentuk bidang, warna dan outline garis yang belum tentu persis dibatasi bangunan tua Venezia di sisi-sisi kanal. Arah objek dalam garis bukan untuk gravitasi yang tegak lurus, tapi untuk pergerakan, bidang dan garis atau bentuk yang saling overlap dan mengalami beberapa pengulangan untuk redundansi. Garis dan bentuk bidang terwujud sebagai persilangan diagonal miring searah untuk mencapai gambaran ketegangan antara objek dan gravitasi di area yang sama. Aku menginterpretasi angkot yang parkir tetap bergerak, dalam ruang-waktu dan perubahan juga terjadi di ruang dan waktu jalan stasiun Barat yang sibuk, kendati sangat relative bagi intersubjektivitas .

KARYA DESAIN MEBEL - Taufan Hidjaz, M,Sn,HDII



Kursi tunggu untuk di Lobby Kantor Pusat PT Pos Indonesia, Jalan Banda Bandung dan di ruang direksi PT Telkom jalan Japati Bandung, bahan kayu mahoni, teakplywood, imitasileer. Designer : Taufan Hidjaz. Diproduksi 1996 sebanyak 90 unit oleh PT Profes Furniture Bandung.



Kursi Hadap dan kursi rapat Ruang direksi PT Pos Indonesia di Gedung Kantor Pusat Jalan Banda dan Ktr Direksi di Gedung Sate jln. Cisanggarung Bdg. Designer : Taufan Hidjaz, diproduksi sebanyak 160 unit oleh PT.Profes Furniture Bandung.



Taufan Hidjaz, M.Sn., HDII

Desain Interior ITB 1977

Magister ITB 2000

Selain berprofesi juga aktif dalam menulis beberapa buku serta mengajar di Jurusan Desain Interior FSRD-Itenas dan memiliki hobi melukis
Alamat : Jln. Cibeunying Permai V no 28 Bdg.

taufanhidjaz@itenas.ac.id

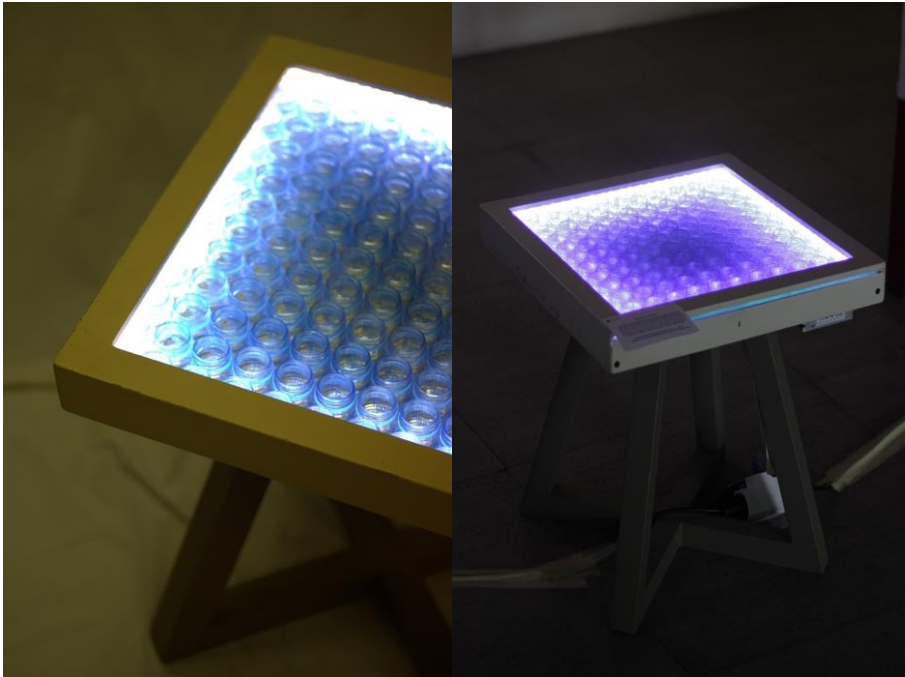
KARYA PRODUK Iyus Kusnaedi, S.Sn., M.Ds. HDII

Cylindrical Rope PET Lamp



Cylindrical rope PET Lamp merupakan nama armatur lampu berasal dari *recycle* limbah plastik bekas kemasan minuman. Terbuat dari bahan plastik PET (*Polietilena tereftalat*) yang sudah diolah mejadi bentuk tali , Tali plastik ini kemudian digulungkan dalam sebuah cetakan masif berbentuk *cylindrical* kemudian dengan teknik pemanasan (*heating*) dengan menggunakan heatgun sehingga mengeras permanen mengikuti bentuk cetakan.. Armatur ini termasuk jenis lampu meja/ *side table lamp*. Penggunaannya cocok sebagai pencahayaan dalam ruang tidur ataupun di pojok ruangan yang diletakan di atas meja.

Bottleneck Shining Table



Bottleneck Shining Table merupakan nama meja dengan *multipurpose* tambahan pencahayaan lampu berasal dari pantulan komposisi leher botol dan cermin. Terbuat dari bahan plastik PET (*Polietilena tereftalat*) dari botol minuman air mineral khususnya dari merk l'mineral yang diambil bagian leher botolnya. Leher-leher botol dikomposisikan dipasang di atas cermin dan dijepit menjadi sebuah alas meja yang diberi pencahayaan dari LED lamp. Penggunaan *meja 'bercahaya'* ini cocok digunakan di ruangan tamu. Sebagai meja tamu ataupun sebagai *coffee/ tea table*.

Kolaborasi bersama mahasiswa Ahmad Humaedi & Muhammad Natsir

Age of Ultron



Age of ultron lamp merupakan nama armatur lampu berasal dari *recycle* limbah bekas pembangunan rumah tinggal. Armatur ini termasuk jenis lampu meja. Terbuat dari limbah akrilik lembaran yang dibending dan disatukan satu sama lain sehingga berbentuk elips yang bertumpuk. Setelah terjadi bentuk kemudian *difinishing* menggunakan cat besi berwarna hitam. Untuk memberikan kesan *hi-tech* jenis lampu yang digunakan menggunakan lampu LED berwarna biru. Penggunaan *table lamp* ini cocok sebagai pencahayaan dan dekor pada interior di meja dalam ruang pribadi bernuansa modern *hi-tech*.

Kolaborasi bersama mahasiswa Faris Afza

Stacking Spiral Table Lamp



Stacking Spiral Table Lamp merupakan nama armatur lampu berasal dari *recycle* plastik PET, khususnya dari bahan botol plastik kemasan air elektrolit bermerk 'Mizone' memanfaatkan plastik yang berwarna dan memiliki 'ring' di badan botolnya ini menjadikan ide untuk disatukan satu sama lain sehingga berbentuk lingkaran spiral yang ditumpuk. Armatur ini termasuk jenis lampu meja/ side table lamp. Penggunaan *table lamp* ini cocok sebagai pencahayaan dalam ruang tidur ataupun di pojok ruangan yang diletakan di atas meja.

Sangkar



Sangkar lamp merupakan nama armatur lampu berasal dari *recycle* limbah elektronik. Armatur ini termasuk jenis lampu gantung. Terbuat dari limbah cover kipas angin (*fan*) dan tali benang kasar berukuran 25 cm x 25 cm x 25 cm yang kemudian kedua bahan ini *difinishing* menggunakan cat besi berwarna hitam. Penggunaan *hanging lamp* ini cocok sebagai pencahayaan dan dekor pada interior ataupun eksterior di *coffee shop/ café*

Kolaborasi bersama mahasiswa Firman Sa



Iyus Kusnaedi, S.Sn., M.Ds.HDII

Desain Interior Itenas 1995

Magister Desain ITB 2011

Staf pengajar program studi Desain Interior Itenas

Anggota HDII Jawa Barat

Fotografer, Recycler, Researcher

,Relawan Kelas Inspirasi Indonesia

iyuskdj@itenas.ac.id

Karya tulis Anastasha Oktavia Sati Zein, S.Ds., M.Ds.HDII

Sebagian besar Karya tulis ini terinspirasi dari peminatan seputar hospitality dan fenomena kehidupan sehari – hari, yang ditinjau dari segi desain interior



Beberapa tulisan terkait dengan minat tadi, Anastasha Oktavia Sati Zein telah menulis beberapa artikel ilmiah pada beberapa jurnal yang telah diterbitkan dari beberapa perguruan tinggi. Beberapa judul serta ringkasan artikel-artikel tersebut tersebut dapat dilihat sebagai berikut ;

a. Kemunduran Fisiologis Lansia dan Pengaruhnya Terhadap Keselamatan di Kamar Mandi. Studi Kasus Kamar Mandi Panti Wredha Asuhan Bunda

(Jurnal Wastucitra, STDI - 2010)

Menjadi tua merupakan salah satu tahap dalam kehidupan yang ditandai dengan kemunduran fisiologis untuk beradaptasi dengan lingkungan. Kemunduran tersebut sangat menentukan keselamatan lansia di kamar mandi sehingga dibutuhkannya modifikasi lingkungan untuk menjaga produktifitas keseharian lansia

b. Distro Sebagai Bentuk Komunikasi dan Identitas Anak Muda di Kota Bandung

(Jurnal Rekarupa, ITENAS - 2014)

Kehadiran toko pakaian dan asesoris dengan nama distro telah memunculkan fenomena baru di Kota Bandung. Berdasarkan karakteristik desainnya, produk-produk yang dijual toko distro ditujukan untuk memenuhi kebutuhan anak muda. Hal ini ditandai dengan berbagai keunikan produk distro yaitu menjadi ciri khasnya yaitu jumlah setiap produk terbatas, ilustrasi atau gambar pada produk berupa T-Shirt yang unik merepresentasikan karakteristik khas anak muda dalam upaya membentuk identitas. Demikian halnya dengan desain interior setiap distro. Pengaruh desain kaos dari Barat dan Jepang terasa sangat kuat mengingat negara maju umumnya menjadi arah orientasi gaya hidup. Distro dianggap berhasil sebagai bentuk usaha baru dengan caranya yang khas yaitu menjawab upaya pencarian identitas para remaja dengan mengakomodasi kebutuhan komunikasi identitas remaja.

c. Tinjauan Pencahayaan dan Penggunaan Material pada Desain Interior Café Hummingbird Eatery Jalan Progo Bandung

(Jurnal RekaJiva, ITENAS, Penulis ketiga - 2014)

Café adalah suatu bentuk restoran informal yang mengutamakan pada penyajian tempat yang nyaman untuk bersantai, beristirahat, dan berbincang-bincang sambil menikmati kopi atau teh serta hidangan-hidangan ringan lainnya. Sehingga pemilihan tema dan gaya sangat berpengaruh pada suasana interior dalam café yang berdampak pada psikologis pengunjung yang datang. Tema dan gaya yang dihadirkan, didukung oleh elemen–elemen interior seperti pencahayaan dan material yang digunakan. Teknik pencahayaan baik cahaya alami atau buatan dapat menciptakan suasana tertentu dalam sebuah ruang. Sedangkan penggunaan material alami atau buatan yang sesuai dengan tema, tidak

hanya menghadirkan kepuasan pada pandangan secara visual, melainkan juga praktis secara fungsi.

**d. Tinjauan Display pada Mint Museum of Toys Singapura
(Jurnal Atrat, ISBI - 2015)**

Museum merupakan tempat untuk mengumpulkan, memelihara, merekam, dan memamerkan benda koleksi yang bersifat edukasi dari setiap kegiatan manusia dahulu sampai sekarang, sehingga hal – hal yang mempunyai arti dan bernilai tidak hilang begitu saja dan generasi berikutnya ikut merasakan perkembangan tersebut. Objek yang dipamerkan di dalam museum dapat berupa koleksi benda mati atau hidup, berupa tulisan sejarah yang didukung oleh foto dan gambar, atau pun keduanya. Bangunan *Museum Mint* ini secara umum berbeda dengan museum lainnya, dengan luasan ruang yang relatif sempit dan sirkulasi yang mempunyai dua alternatif tidak merusak alur cerita bahkan menjadikan suatu keunikan museum untuk dikunjungi.

**e. Pendekatan Desain Interior untuk Hunian Lansia Sebagai Upaya Mengatasi Degeneratif. Studi Kasus Rumah Tinggal Jl. Bukit Dago Utara, Bandung
(Jurnal Rekarupa, ITENAS - 2015)**

Semua orang membutuhkan kenyamanan pada rumah tinggalnya, namun kenyamanan untuk lansia membutuhkan pemahaman khusus mengenai kemunduran fisik dan mental yang tentunya berpengaruh terhadap fasilitas di dalam rumah tinggal. Kecelakaan yang terjadi pada lansia merupakan perpaduan dari menurunnya kemampuan tubuh untuk beradaptasi dan tidak didukung oleh lingkungan aktifitas, keadaan ini menuntut perhatian lebih terhadap perancangan tempat tinggal lansia untuk meminimalkan terjadinya kecelakaan. Menurunnya kualitas hidup lansia secara fisik dan mental juga berbeda pada setiap lansia, dengan dukungan keluarga akan membuat

kemandirian dalam menjaga diri semakin tinggi, hal ini membuat lansia merasa masih tetap dihormati dan disegani dalam kehidupan sosialnya.

f. Ruang Komunal pada Arsitektur Vernakular Uma, Lamin & Rumah Gadang

(Jurnal Atrat, ISBI - 2017)

Rumah tradisional di Indonesia sangat erat kaitannya dengan kebudayaan yang dimiliki, hal ini tidak hanya terlihat dari bentuk arsitekturnya saja tetapi juga pada fungsi dan tata ruang dalamnya. Filosofi yang diimplementasikan ke dalam bangunan merupakan hasil dari kebiasaan lokal yang telah turun – menurun terjadi dari setiap kelompok masyarakat tersebut. Rumah komunal atau rumah tinggal bersama pada bangunan tradisional Indonesia tidak hanya ditemukan di satu wilayah saja, hal ini juga terdapat pada beberapa wilayah dengan lokasi, kebudayaan, geografi yang berbeda namun dapat memiliki kesamaan, seperti Mentawai dengan rumah uma, Kalimantan Timur dengan rumah lamin dan Sumatra Barat dengan rumah *gadangnya*.

g. Tinjauan Aksesibilitas pada Fasilitas Umum Bagi Pengunjung Dengan Alat Bantu Berjalan. Studi Kasus Mall Bandung Indah Plaza

(Jurnal Rekayasa Hijau, ITENAS - 2017)

Semua manusia membutuhkan kemudahan dalam mencapai suatu tempat, terutama bagi orang yang memakai alat bantu berjalan. Fasilitas ini sebaiknya terdapat tidak hanya dilingkungan dimana mereka hidup sehari – hari tetapi juga harus di sediakan pada bangunan umum seperti aktifitas bekerja dan aktifitas rekreasi. Kemudahan aksesibilitas pada fasilitas umum ini memungkinkan pengunjung dengan alat bantu berjalan untuk bersosialisasi dengan orang lain diluar dari lingkungan keluarganya.

h. Tinjauan Café Instagramable pada One Eighty Coffee, Bandung (Jurnal Atrat, ISBI, Penulis pertama - 2018)

Banyak cara dan upaya agar café menjadi tujuan utama para penikmatnya, tidak terkecuali One Eighty Coffee yang mengupayakan desain ruang beserta pengalaman yang akan diperoleh pelanggannya agar cukup instagramable serta menjadi kebanggaan siapa saja yang bisa hadir serta mengabadikannya di

media sosial. Setiap sudut ruang interior dirancang sedemikian rupa dengan keunikan sehingga akan diperoleh hasil gambar dari sesi foto yang instagramable. Pengalaman yang tidak akan terlupakan dan layak diabadikan dalam media sosial pilihan pelanggan terutama di instagram.



Anastasha Oktavia Sati Zein, S.Ds., M.Ds.HDII

Desain Interior Itenas1994

Magister ITB 2003

Selain berprofesi juga aktif dalam organisasi profesi, menulis beberapa makalah jurnal serta mengajar di Jurusan Desain Interior FSRD-Itenas

anastasha@itenas.ac.id

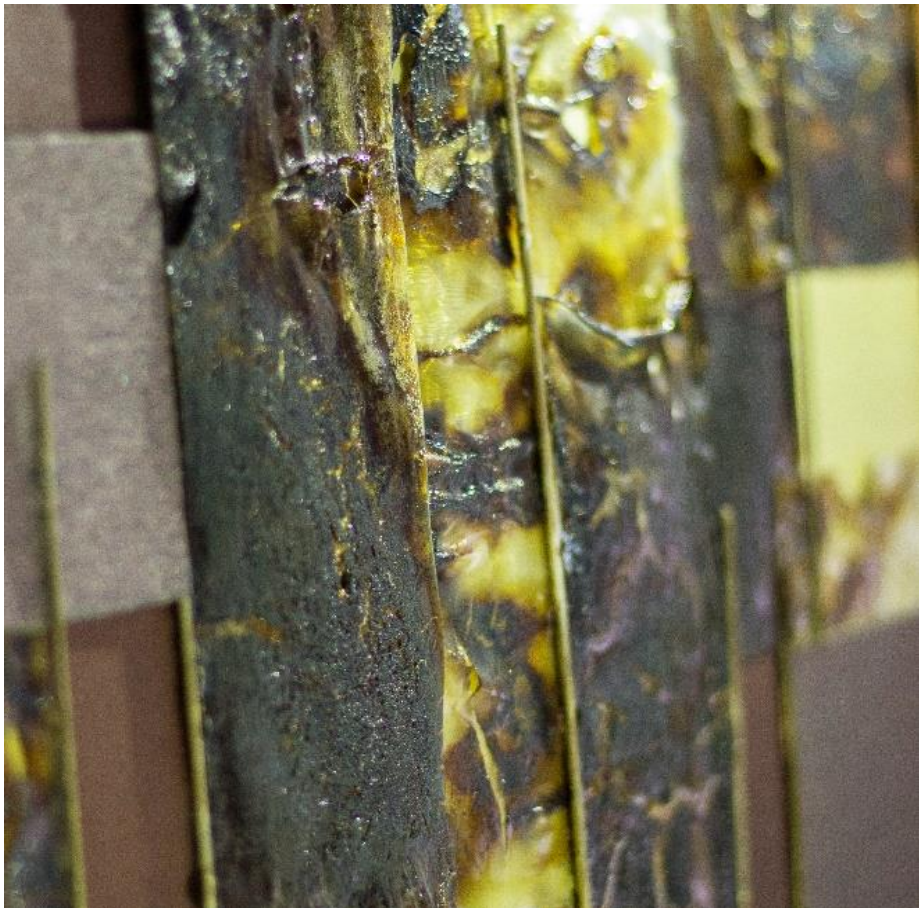
KARYA KOLASE - DETTY F, S.Sn, M.Sn, MT. HDII

Judul Karya; ***“Hidden Mess”***

Bahan : flexiglass, kertas, kayu.

Teknik : kolase, pembakaran

Ukuran; 60x60cm



Sinopsis:

“*Hidden Mess*” adalah gambaran upaya manusia yang ingin mengendalikan semua hal menjadi serba teratur. Manusia pada hakikatnya hanya ingin menampilkan sesuatu yang baik dan indah. Dia membendung dan menyembunyikan kekacauan yang ada. Bahkan api yang bebas bergerak pun tetap dipaksa untuk teratur.

Proses pembuatan:

Kekuatan perubahan karakter material (plexiglass, kertas dan kayu) dari utuh menjadi hancur karena proses pembakaran dan perubahan warna dari warna asli material menjadi warna coklat, coklat kehitaman dan hitam karena gosong diharapkan dapat menghasilkan tekstur dan warna monokromatik yang menjadi pembentuk unsur-unsur seni karya ini. Seniman telah mencoba mengendalikan intensitas bakaran untuk menghasilkan tekstur dan warna yang dikehendaki namun sering kali api dengan kekuatan alaminya tak bisa dikendalikan dan bergerak dengan sendirinya.



Detty Fitriany, M.Sn, MT, HDII

Desain Interior ITB 1995

Magister ITB 2002

Magister ISBI 2015

Selain aktif berprofesi di bidang desain interior serta menulis beberapa makalah ilmiah, saat ini menjabat Ketua HDII Jabar, sebagai staf pengajar tetap di Jurusan Desain Interior Itenas juga aktif menjadi anggota *International Council of Museum (ICOM)*.

detty_ft@itenas.ac.id

Project : Chandra Dept. Store , Metro-Lampung
Year : 2016-2017
Client : PT. Chandra Sekawan Abadi



Project : Chandra Dept. Store , Metro-Lampung
Designer/Year : Novrizal Primayudha, S.Sn.M.T tahun 2016-2017
Client : PT. Chandra Sekawan Abadi
Title : Fun Homey Interior

Proyek interior ini dikerjakan seluas 2500 m², meliputi pekerjaan interior *Department Store* area *kids, men, ladies, & shoes* area serta *fixture display*. *Department store* ini sangat mengepresikan gaya hidup konsumen urban kota Lampung. Interiornya yang bertemakan *fun & homey* dengan ekspresi khas *Post Modern* tervisualisasikan dengan balutan unsur bahan alami dan pabrikasi dengan bentukan desain yang sangat dinamis. Setiap ruang dipertegas dengan visualisasi tematis yang sangat mengutamakan fungsional. Sikap ini dimanfaatkan dengan pemenuhan kebutuhan aktifitas berbelanja konsumen dengan suasana kenyamanan ruang yang *fun & Homey*.

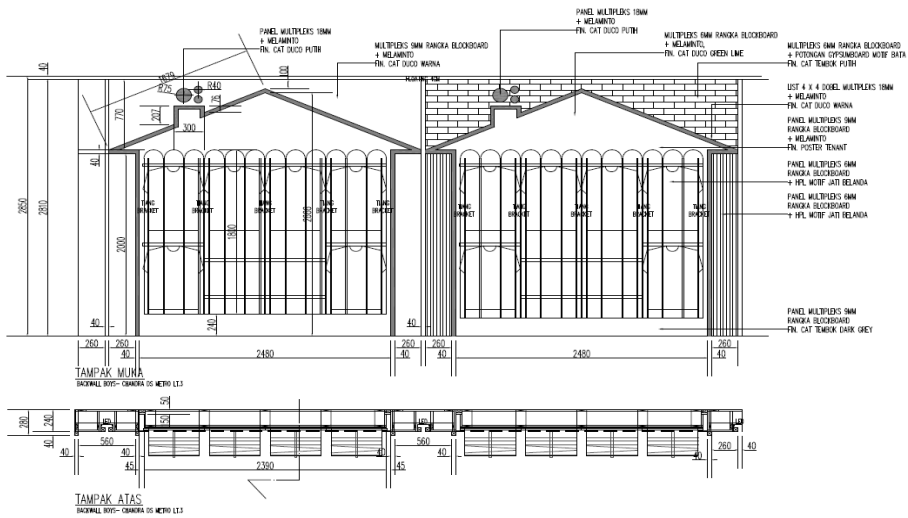
Penerapan berbagai unsur material pabrikasi dan alam seperti kayu, ceramic , serta *stainless steel* dalam department store seluas 2500m2 ini dikombinasikan secara harmonis dengan aksesoris warna yang *fun* agar tidak membosankan namun tidak bertabrakan dengan produk displaynya. Konsep ini menjadikan suasana ruang berhasil memberikan suasana santai dalam berbelanja, simpel namun dapat berkembang dengan selera penghuni dan fungsional.



Hasil atau realisasi desain interior *kids area*



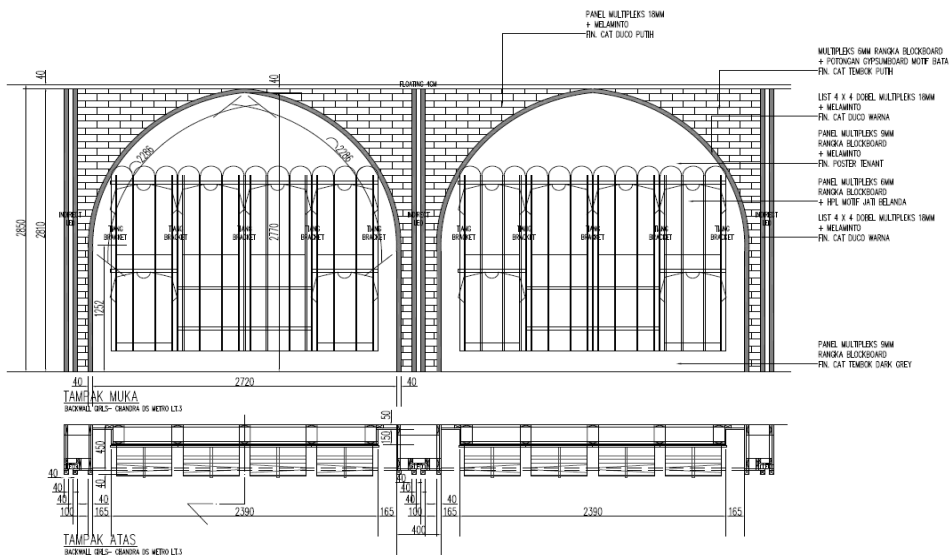
Studi perspektif interior *kids area*



Studi tampak *backwall* desain interior *kids area*

Backwall display produk dibuat secara modular untuk memudahkan tenant membagi area displaynya. Pemilihan bentuk rumah pada *backwall* merepresentasikan visualisasi “rumah” tenant dengan display produknya. Desain ini mengkombinasikan aplikasi material berbahan dasar gypsum yang dipasang dengan pola bata yang selanjutnya difinish dengan cat emulsi. Bagian muka *backwal* menggunakan material kayu melamin yang difinish cat duco.





Desain interior dengan tema seperti ini sangat diminati masyarakat urban Lampung yang dinamis. Untuk area *kids* khususnya, bentuk – bentuk yang familiar dengan masa kanak-kanak sangat mendukung dinamisnya anak-anak dalam berbelanja. Konsep ini dapat menjadi sebuah upaya pemenuhan psikologi ruang manusia yang bisa terus dikembangkan secara berkelanjutan.



Novrizal Primayudha, S.Sn., M.T. HDII

Desain Interior Itenas 1998

Magister UNPAR 2008

Selain berkarya untuk dalam Interior dan arsitektur juga menulis beberapa makalah dalam beberapa jurnal serta mengajar di Jurusan Desain Interior FSRD-Itenas

Alamat : Jl. Serayu No. 3, Bandung 40114

novrizalprimayudha@gmail.com

KARYA DESAIN INTERIOR - Andika Dwicahyo Aribowo, M.Ds.HDII

I. Desain Interior RTT Bandara Internasional Lombok (Tahun : 2018)

Bandara Internasional Lombok, adalah salah satu bandara internasional di Indonesia. Kemajuan pesat yang dicapai oleh jaringan transportasi udara Indonesia, yang ditengarai oleh semakin banyaknya bandara-bandara berstatus internasional, seperti Kuala Namu di Medan, Hang Nadim di Batam, Adi Sumarmo di Solo, Ngurah Rai di Denpasar, dsb., menjadikan Indonesia memiliki banyak pintu gerbang masuk/keluar. Bandara Internasional Lombok merupakan salah satu “window display” utama bagi Indonesia.

Tema pada perencanaan Bandara Lombok ini adalah “**Embrace the diversity**”, dimana secara konsep adalah ruang yang dapat memfasilitasi kebutuhan dari sudut pandang pengunjung agar dapat merasakan pengalaman ruang yang menarik dan merasakan keberagaman kekayaan budaya di LOMBOK. Implementasi secara desain adalah dengan memberikan transisi pengalaman secara visual dari unsur air ke pantai, pantai ke hutan, hutan ke permukiman penduduk. Transisi ini diharapkan dapat menggambarkan kepulauan Lombok yang memiliki banyak kekayaan alam dan budaya.

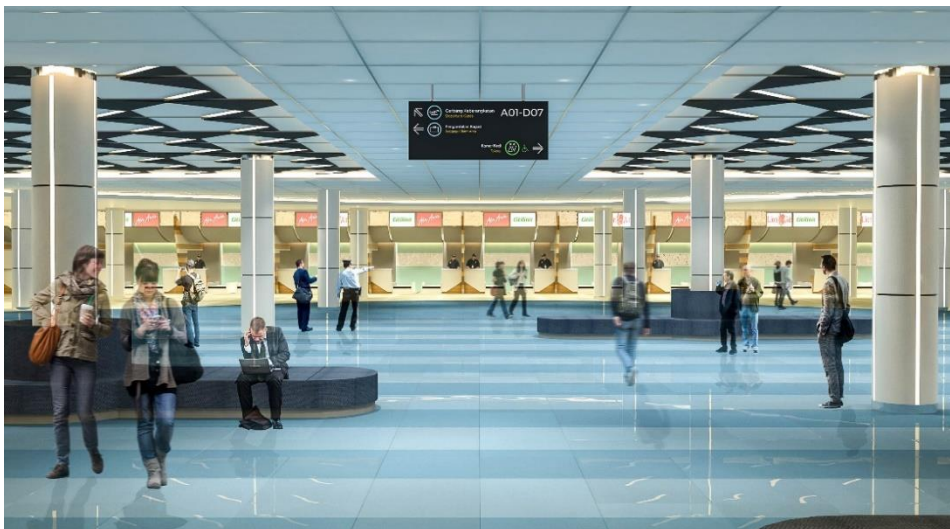


Filosofi Desain

1. Area Check-in

Pada umumnya seseorang dalam melakukan keberangkatan dalam perjalanan penerbangannya, -terlebih-lebih penerbangan internasional, selalu dihinggapai suasana tergesa-gesa, tegang, gugup, nervous, bingung dsb. Ditambah lagi ketika konsentrasi seseorang akan disita oleh hal-hal formal, penyelesaian administrasi penerbangan, check-in, baggage in, immigration dsb.

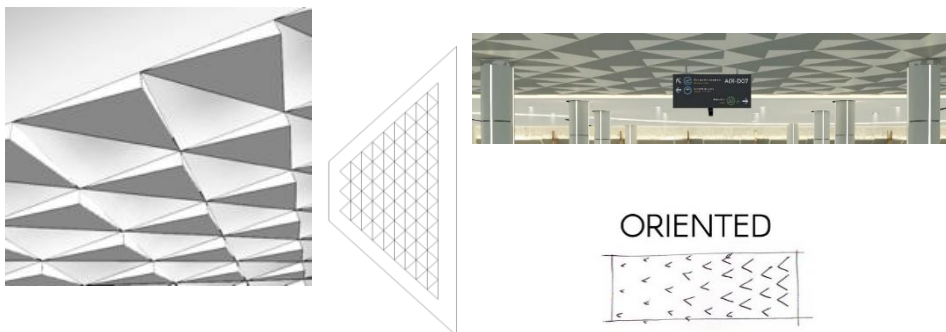
Untuk itu, perancangan desain interior di Area check-in ini mengambil filosofi seseorang yang hendak berlabuh di sebuah pulau, dimana elemen lantai adalah sebuah perairan, dan area counter check-in adalah pesisir pantai. Area Counter Check-in berbentuk seperti layaknya perahu yang bersandar di pantai.



Gambar 1. Area menuju counter check-in



Gambar 2. Area menuju counter check-in



Gambar 3. Pengolahan Bentuk Plafon yang memberikan orientasi

2. Area konsesi, Boarding Lounge

Pada area concourse, konsesi , F&B, departure central corridor, linking corridor, boarding lounge, cafe & restaurant, seseorang telah terbebas dari ketegangan, lebih relax, santai sambil menunggu keberangkatan pesawat. Apresiasi terhadap ruang menjadi tinggi. Pengolahan desain interior menjadi efektif.



Gambar 4. Suasana di Area Konsesi dan Boarding Lounge

Perancangan desain interior di Area Konsesi dan Boarding Lounge mengambil filosofi sebuah daratan, dimana terdapat pemukiman penduduk beserta beragam aktivitasnya antara lain berdagang (pasar) yang dianalogikan sebagai area konsesi, ataupun suasana lain seperti langit, pepohonan rindang, dan lain-lain.

3. Baggage Claim (kedatangan / arrival)

Pada area kedatangan, seseorang dengan tingkat kelelahan tinggi dan kehilangan sejenak orientasinya, cenderung abai terhadap suasana ruang. Signage direktori, penanda arah, menjadi penting. Identitas dapat lebih efektif ditempatkan pada Baggage Claim area., atau pada counter-counter jasa akomodasi dan transportasi.

Untuk itu, area kedatangan mengambil filosofi yang sama seperti pada area Check-in yaitu sebuah daerah pesisir pantai.



Gambar 5. Suasana di Area Baggage Claim

II. Desain Interior Museum Nasional Sejarah Alam (MUNASAIN) di Bogor (tahun 2018)

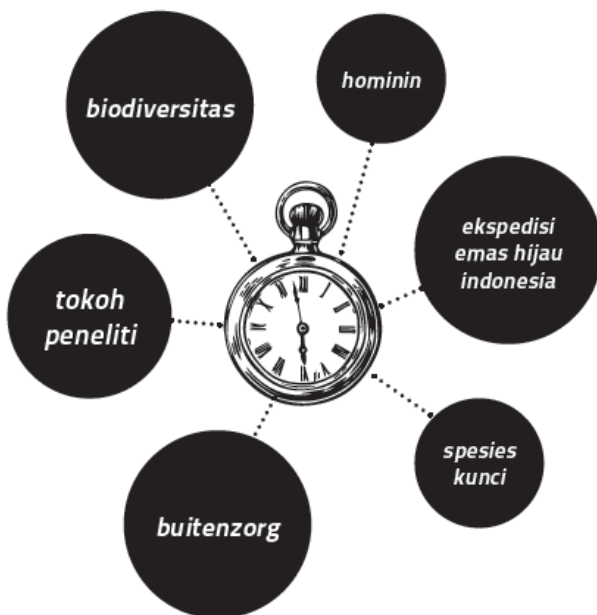
Museum Etnobotani menyimpan potensi dan kekayaan hayati di Indonesia menjadi satu-satunya museum yang melestarikan warisan keragaman hayati (biodiversitas) di Indonesia. Mengingat Indonesia dengan kekayaan diversitas hayatinya sehingga disebut dengan negara megadiversitas, maka sudah saatnya museum etnobotani mengembangkan diri menjadi Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia.

Pesan penting yang akan disajikan dalam tata pameran ini adalah hubungan manusia dengan alam. Penyajian dimulai dengan karakteristik geologi dan geografi wilayah Indonesia yang menyebabkan berlimpahnya sumber daya alam. Salah satu kekayaan alam dari konsekuensi geologis adalah beragamnya flora dan fauna yang tumbuh dan hidup di Indonesia. Keragaman flora dan fauna inilah yang menyebabkan bangsa asing sejak abad ke 16-17 memasuki Indonesia. Ekspedisi ini dilakukan oleh para peneliti asing dan bangsa Indonesia. Sejak kedatangan peneliti asing dengan hasil penelitian yang dikumpulkan maka berdiri lah lembaga penelitian yang berhubungan dengan flora dan fauna. Kebun Raya Bogor yang pada saat itu dinamakan dengan 's Lands Plantentuin te Buitenzorg menjadi cikal bakal lembaga penelitian hayati di Indonesia. Sejalan dengan perkembangan lembaga, fungsi, dan kekayaan yang dimilikinya, berkembanglah museum-museum dengan koleksi khusus salah satunya adalah Museum Etnobotani.

Konsep Tata Pameran secara umum adalah **TIME TRAVEL**. Sejarah merupakan sebuah catatan perjalanan yang tak lepas dari unsur waktu. Manusia masa kini seolah melakukan perjalanan waktu (*time travel*) pada saat mengenal catatan manusia masa lampau. Demikian pula dengan sejarah

alam Indonesia yang terangkum dalam catatan bukti sejarah, data dan arsip para peneliti di masa lampau. Para peneliti di masa lampau melakukan sebuah perjalanan demi menemukan jati diri alam Indonesia. Menemukan sesuatu yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Beribu ekspedisi telah dilakukan yang dimana nilai pengalamannya bisa turut dirasakan peneliti masa kini melalui kehadiran sebuah museum.

TIME TRAVEL: **Sebuah Perjalanan Waktu**

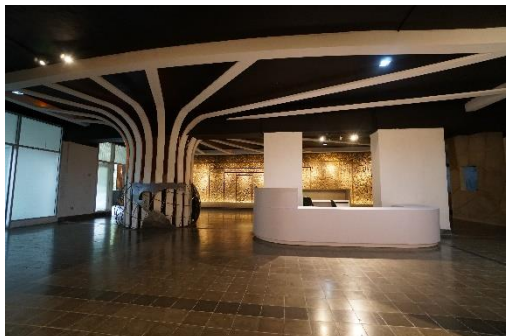


Pengunjung museum akan merasakan alur ruang pameran yang berkeluk seolah adalah sebuah lorong waktu, dimana akan diberi experience melakukan sebuah perjalanan waktu. Perjalanan ini merunut pada penemuan penting biodiversitas yang ada di Indonesia tergantung waktu penemuannya. Ditandai dengan tahun penemuan serta diselingi dengan ruangan-ruangan yang memiliki tema seperti Ruang Introduksi, Ruang Tempo Dulu, Ruang Masa Kini (Auditorium/ AV), dan Ruang Temporer yang menjadi ujung dari lorong waktu.

Before



After



III. Desain Interior Museum BATIK INDONESIA, TMII Jakarta (tahun 2019)

Batik merupakan ekspresi budaya yang memiliki makna simbolis dan nilai estetika yang tinggi bagi masyarakat Indonesia. Keunikan yang indah itu merupakan salah satu pembentuk karakter bangsa Indonesia yang membedakan kita dengan bangsa lain sehingga dapat menjadi identitas dan jati diri bangsa. Batik juga merupakan salah satu budaya warisan bangsa yang harus dilestarikan. Dilihat dari kepentingan akan usaha-usaha mempublikasikan, menyimpan, memamerkan, mendidik dan melatih, melestarikan, dan meneliti hasil kebudayaan batik maka hendaknya hasil karya warisan budaya tersebut diwadahi dalam suatu tempat yang dapat menampung semua kebutuhan dalam upaya mempublikasikan, menyimpan, memamerkan, mendidik dan melatih, melestarikan, dan meneliti batik. Untuk menampung semua kebutuhan tersebut maka dapat diletakkan di dalam sebuah bangunan yang berupa museum BATIK.

KONSEP UTAMA:

BATIK , Kekayaan Budaya Indonesia yang Adiluhung

1. Filosofi Area Lobby

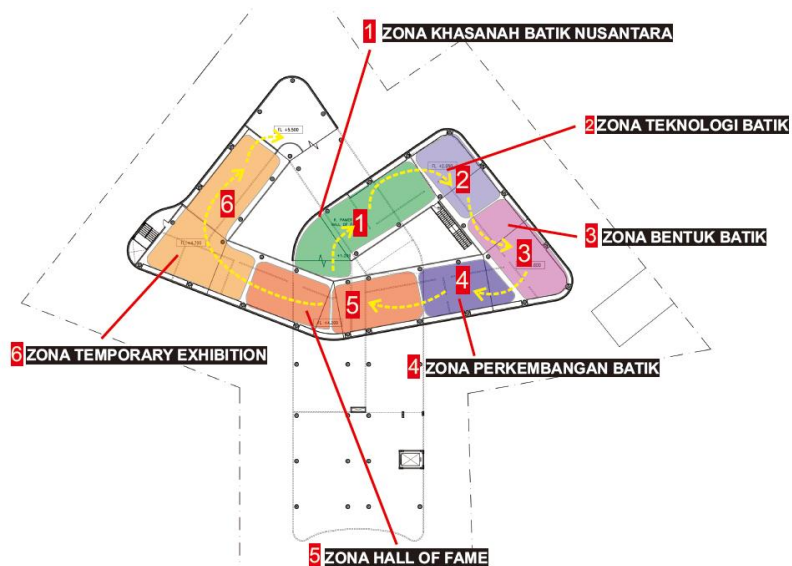
Berdasarkan visitor museum study, sebaiknya kesan pertama masuk Lobby / Hall sudah memberikan kesan museum ini bercerita mengenai apa. Jadi ada semacam Landmark atau Entrance ICON.



Entrance Icon pada Area Lobby diambil bentuk sebuah kain yang menjuntai dari Atas. Kain ini dibuat dari material Tembaga yang didalamnya diukir motif-motif batik nusantara. Artwork ini dibuat seakan menyatu dengan fasad bangunan Arsitektural dan dipadukan dengan bentuk plafon yang dibuat menyirip sehingga bentuk ini dapat menjadi bagian kesatuan pada area Lobby / area masuk.

2. Filosofi Area Pamer

Batik telah mengaruhi berbagai peristiwa dari mulai jaman lampau, jaman penjajahan, jaman masuknya Islam dan berkembang seiring juga dengan perkembangan teknologi. Untuk itu pada area pameran, dibagi menjadi beberapa pembabakan area (zonasi) yang dikelompokkan berdasarkan informasinya.



a. Zona Introduksi

Zona ini menjelaskan mengenai introduksi Batik secara umum, lalu memajang Piagam Batik sebagai Warisan Dunia dari UNESCO, dan dilengkapi dengan area Audiovisual untuk memberikan introduksi berupa narasi dan visual.



b. Zona Khasanah Batik Nusantara

Zona ini menjelaskan mengenai Peta Penyebaran Batik, sejarah daerah penghasil Batik di Nusantara.



c. Zona Teknologi Batik

Zona ini menjelaskan mengenai Teknik dan proses cara pembuatan Batik. Pada Area ini juga diperkenalkan Alat dan Bahan serta Teknik Pewarnaan dalam membuat batik dari mulai secara Tradisional hingga secara Modern.



d. Zona Bentuk Batik Nusantara

Pada Zona ini terdapat Objek-objek Batik, Manekin, Diorama yang menggambarkan suasana-suana orang membatik.



e. Zona Perkembangan Batik

Pada Zona ini terdapat Objek-objek Batik, Manekin, Diorama yang dapat mendukung yang menggambarkan Batik dalam wujud budaya Kontemporer Dunia.



f. Zona Hall of Fame

Pada Zona ini menampilkan tokoh-tokoh yang berpengaruh terhadap perkembangan Batik Nusantara. Disini terdapat Manekin, grafis serta infografis mengenai tokoh-tokoh tersebut.



Andika Dwicahyo Aribowo, S.Ds., M.Ds.HDII

Desain Interior ITB 2004

Magister Desain ITB 2009

Staf pengajar program studi Desain Interior Itenas,

Praktisi Desain Interior, anggota HDII Jawa Barat

andika.dwicahyo@itenas.ac.id

KARYA PRODUK - Maugina Rizki Havier, M.Ds.HDII

Judul : *Corkseat*



Corkseat merupakan sebuah fasilitas duduk yang dibuat berdasarkan konsep surface mimicry dengan memanfaatkan kain corkwood. Surface mimicry yaitu membuat sebuah benda yang secara visual menyerupai objek tertentu, dalam hal ini corkseat dibuat menyerupai gabus tutup botol yang terbuat dari cork (kayu gabus). Walaupun visual corkseat terlihat seperti gabus tutup botol, namun fungsi dan rasanya berbeda, layaknya sebuah puff (fasilitas duduk) corkseat terasa empuk dan nyaman. Konsep ini dapat memberikan pengalaman persepsi yang menarik bagi pengguna, dari segi visual dan juga indera lainnya.



Judul : Cork Pillow



Cork Pillow dibuat lebih dahulu daripada *corkseat*. *Cork pillow* merupakan pengembangan dekorasi interior dengan memanfaatkan material kain *corkwood*. *Cork Pillow* merupakan seri bantal sofa dengan 3 varian : *Original Corkwood*, *Stripewood*, dan *Sparkswood* (dengan aksen warna warni cat). *Cork pillow* ditujukan sebagai benda dekorasi interior.



Maugina Rizki Havier, M.Ds.HDII

Desain Interior ITB 2005

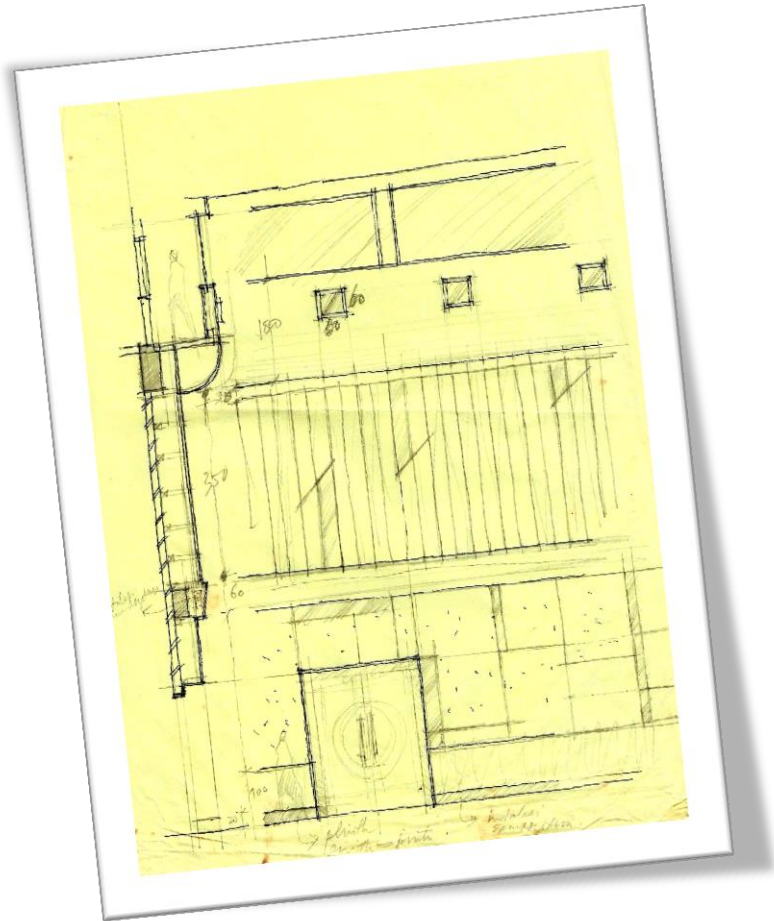
Magister Desain ITB 2013

Staf Pengajar Jurusan Desain Interior Itenas, Praktisi

Desain Interior, Penulis, Illustrator, Content Creator

Manager Itenas News Office, Anggota HDII Jawa Barat.

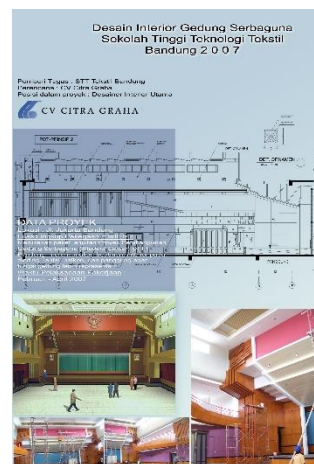
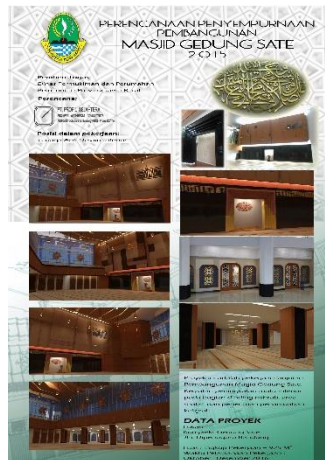
maugina.havier@gmail.com



KARYA DESAIN INTERIOR – ANWAR SUBKIMAN, M.DS, HDII

Saya interpretasikan Kisah Ruang sebagai *cerita* yang dapat dituturkan tentang bekerja profesi saya sebagai desainer interior, tentang proses *me-ruang* desain interior saya, tentang apa saja, tentang *pengalaman* ruang yang saya alami, dst. Karena itulah, apa yang saya tampilkan di sini, di KISAH RUANG - Pameran Bersama Karya Dosen Interior Itenas Bandung, tidak hanya menampilkan beberapa karya yang pernah saya kerjakan saja tetapi juga beberapa sketsa, karya yang mendapatkan HAKI, dan sebuah “renovasi” kursi *jadul*. Sketsa coretan tangan, sketsa detail konstruksi, sketsa studi

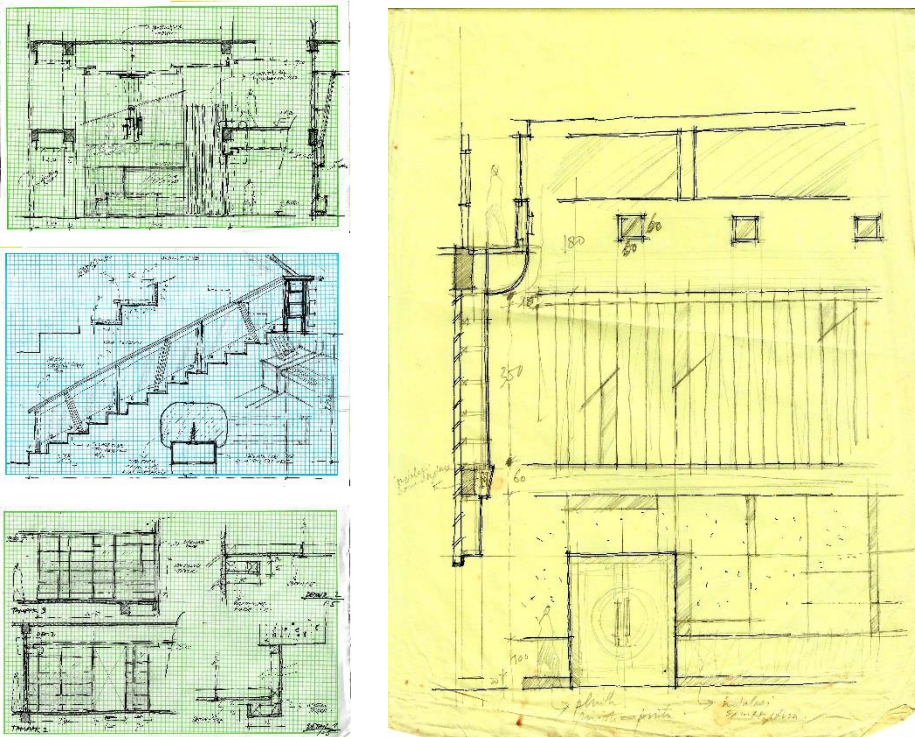
proporsi, dll. sebagai proses di balik sebuah karya. Maksud saya, seperti sebuah film, terkadang kita ingin tahu bagaimana proses pembuatannya, *behind the scene*. Bahkan, tidak jarang kita *kepo* dengan *deleted scene (unreleased)*. Biasanya selalu menarik jika kita melihat sebuah kisah dari SISI yang lain.



SKETSA

Sebuah desain tidak serta merta dihasilkan tanpa proses. Salah satu prosesnya adalah *Development Design*, yakni studi konstruksi, proporsi, pilhan material, hingga detail desain. Studi

itu saya lakukan dengan membuat sketsa tampak terukur untuk mendapatkan proporsi yang pas. Dalam pameran ini, saya tampilkan beberapa sketsa tampak dan studi *detailing* yang biasanya saya informasikan kepada drafter untuk dibuatkan gambar kerjanya.



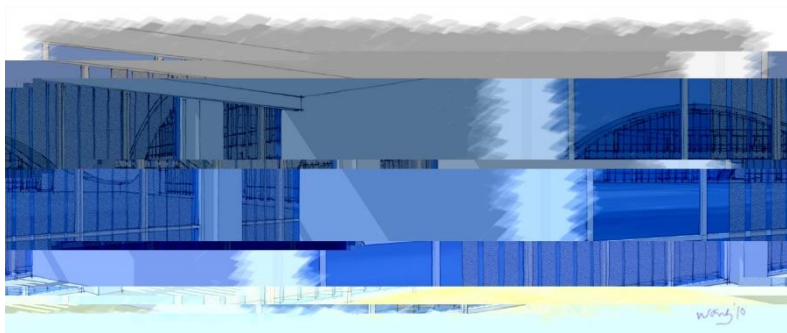
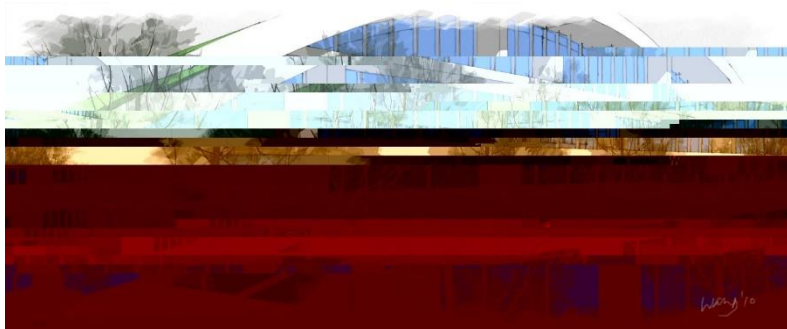
Pada dasarnya, semua sketsa itu sayang kalau dibuang. Saya kumpulkan, barangkali bermanfaat di kemudian hari. Seperti sekarang menjadi kisah tersendiri. Termasuk juga gambar presentasi yang saya buat ketika belum lajim para desainer menggunakan komputer untuk gambar digital. Atau gabungan gambar manual dengan pewarnaan (*rendering*) komputer.

Kebiasaan dibuang sayang berlanjut hingga sekarang ketika menggambar manual telah tergantikan oleh digital komputer.



Menggambar desain menggunakan *SketchUp* kemudian di-*rendering* dengan berbagai teknik. Hasilnya adalah gambar studi atau presentasi yang di-save dalam format *.jpg* atau lainnya. File gambar ini kadang dipindah-pindah dari komputer sata ke komputer lainnya, ke *flashdisk*, ke *ext. HD*, yang tidak menutup kemungkinan file mengalami kegagalan transfer sehingga menjadi *rusak*. dan hal ini sering kali terjadi pada beberapa file saya. File rusak ini nampak menghasilkan gambar lain yang unik yang dapat dipandang dari sisi estika lain. Dibuang sayang,

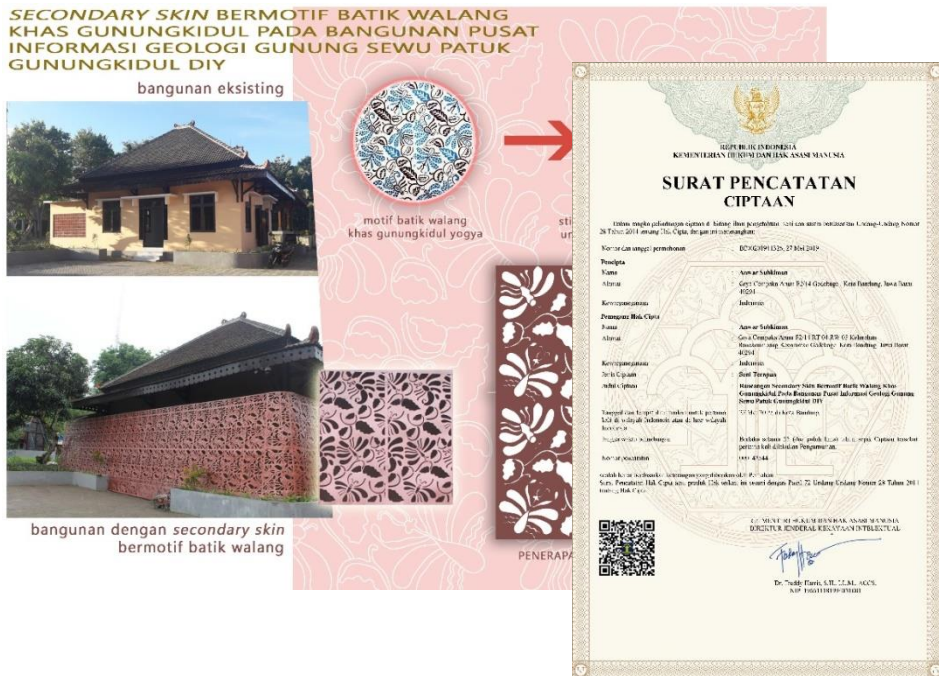
maka file gambar itu saya kumpulkan dan diberi nama **fail art**. Beberapa saya tampilkan pada Pameran ini.



KARYA HAKI

Pemerintah Indonesia, khususnya Dirjen Kekayaan Intelektual Kementerian Kehakiman dan HAM semakin menghargai kekayaan intelektual, termasuk karya desain interior. Salah satu yang saya coba ajukan untuk mendapatkan HAKI (Hak Cipta Kekayaan Intelektual, semacam paten sederhana, pengakuan atas karya penciptaan) adalah penerapan motif batik pada elemen *secondary skin* yang saya buat pada bangunan Pusat Informasi Geologi Gunung Sewu di Gunungkidul, Yogya.

HAKI ini memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada para desainer untuk mendaftarkan berbagai karyanya agar mendapatkan pengakuan dan apresiasi dari masyarakat secara umum, Hampir semua karya desain dapat diajukan, baik secara keseluruhan atau hanya bagiannya saja. Dapat juga berupa sketsa, gambar, foto, skema, lagu, lukisan, dan sebagainya.



RENOVASI KURSI

Renovasi kursi. Bukan pekerjaan baru dan mungkin banyak orang lain melakukan, seperti para pebisnis toko furniture antik. Saya hanya ingin berbagi pengalaman di sini. Diawali dengan tidak sengaja menemukan kursi usang di sebuah rumah di kota pesisir yang terbelongkai. Tanpa dudukan dan sandaran. Dengan cat kayu yang sudah *bladus* tentunya. Tapi yakin, seperti furnitur lama pada umumnya, pastinya kayu jati. Bentuk lengkungnya lucu yang menarik perhatian saya. Untungnya ternyata kursi itu tidak sendirian. Ada satu set: 3 *single seat* dan

sebuah 3seats dan *coffee table*. Cocok harga lumayan murah. Dalam bayangan bisa jadi pemberi suasana baru di ruang tamu. Tinggal berpikir material apa yang akan dipasang untuk dudukan dan sandarannya. Rangka kayunya tinggal gosok dan *finishing* ulang dengan politur 'teknik kampung' saja. Ada perkuatan rangka di beberapa bagian yang sudah reyot. Sedangkan sandaran dan dudukannya ada yang menyarankan



menggunakan *super foam* saja lapis *upholstery* atau *fabric* supaya empuk dan nyaman. Namun sepertinya akan menenggelamkan bentuk lengkungnya yang unik. Akhir saya buatkan saja rangka dengan anyaman rotan. Rotan alami bukan sintetis Saya bawa ke pengrajin rotan dan tinggal pilih motif anyamannya yang selaras tetapi kuat. Jadilah!

Ketika kursi ini dipamerkan memang ada yang bertanya *behind story* kursi ini. Serta menanyakan namanya pula, kursi apa pak? Kalo nama bebas aja. Ini saya namai kursi Indramayu, dari tempatnya berasal atau bolehlah *swan chair* karena bentuknya mengingatkan pada angsa.



Anwar Subkiman, M.Ds., HDII

Desain Interior ITB 1977

Magister ITB 2000

Magang sejak jaman kuliah pada beberapa biro konsultan dan aktif berprofesi dalam bidang Interior hingga saat ini . Beberapa karya lainnya adalah makalah-makalah yang dipublish pada beberapa jurnal ilmiah nasional dan internasional. Selain mengajar saat ini adalah Ketua Jurusan DI FSRD Itenas

wa2ng_z@yahoo.com

KARYA DESAIN INTERIOR - Ibrahim Hermawan, M.Sn. HDII

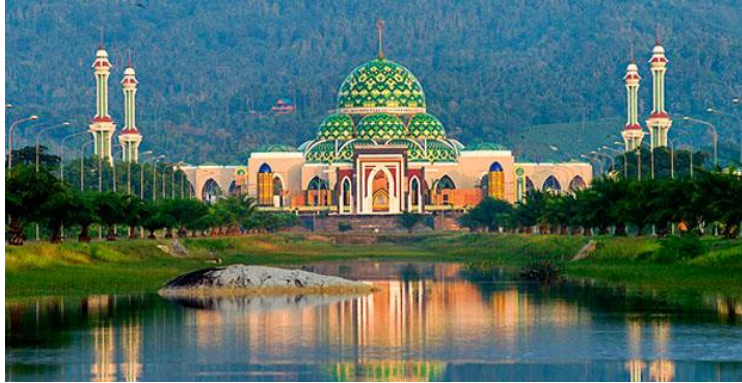


Mesjid Agung Natuna adalah landmark Kabupaten Natuna. luas keseluruhan bangunan mencapai 5.500 meter persegi dan mampu menampung jamaah sebanyak 5000 orang.

Lokasi Masjid Agung keberadaanya tepat di dalam protokol kota Ranai dengan akses dapat ditempuh melalui pintu masuk yang didesain diseluruh sisi bangunan. Pada area Timur Taman dibagian tengah terdapat taman dan sungai sepanjang 1,2 KM.

Konsep Arsitektur :

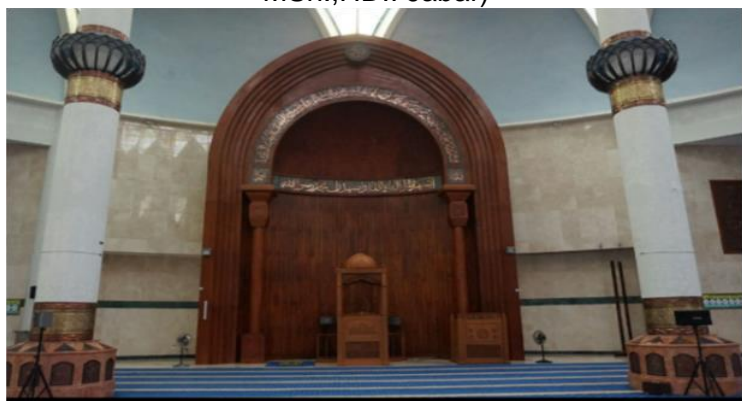
Masjid ini memiliki kubah raksasa yang tersusun dari 17 unit Kubah didominasi oleh warna hijau dan kuning. Bangunan masjid memiliki 4 menara pada sisi area Utara 2 unit dan Selatan 2 unit yang masing-masing memiliki tinggi 17 meter. Konsep 17 terinspirasi dari 17 jumlah rakaat dalam 5 waktu shalat Fardlu (wajib) yang harus dilaksanakan oleh setiap muslim.



Tampak Eksterior Masjid Agung Natuna-Kepulauan Riau (foto: Dok Perencana)



Tampak Interior Ruang Shalat Masjid Agung Natuna-Kepulauan Riau (Dok.: Desain Interior Dan Elemen Estetik oleh Ibrahim Hermawan MSn.,HDII Jabar)



Tampak Ruang Mihrab Masjid Agung Natuna-Kepulauan Riau (Dok.: Desain Interior Dan Elemen Estetik oleh Ibrahim Hermawan MSn.,HDII Jabar)

Konsep Interior dan Elemen Estetik

Konsep perwujudan bentuk Interior dan elemen estetik dilandasi pemikiran yang diselaraskan dengan letak/pendirian bangunan yang berlokasi berjarak 1,2 km dari tepi pantai yang memiliki kondisi udara cukup panas dan tingkat hembusan angin yang kuat terutama dari arah pantai menjadi pertimbangan untuk konsep desain komponen interior dan elemen estetik.

Konsep Desain : Lantai, dinding, langit-langit dan elemen estetik, pengolahan desain dipertimbangkan berdasarkan: Aspek fungsi teknis meliputi : tahan, aman, nyaman dan aspek estetik berdasarkan potensi budaya lokal.

Interior masjid memiliki 2 lantai yang dilengkapi desain dinding dan pintu dengan permukaan dihiasi motif lokal (untaian bunga pepulut) semi terawang-an-berlubang sehingga sirkulasi udara interior menjadi segar dan sejuk.

Bangunan dikitari selasar berupa lorong yang didesain berbentuk relung-relung yang disusun berulang-ulang (redundansi), konsep ini didasarkan dari perilaku umat islam yang senantiasa berulang terus dengan ikhlas dalam setiap waktu ketika menjalankan, syahadat, shalat, puasa, zakat, haji dan ritual ibadah lainnya

Desain Pintu Gerbang Masjid Agung Natuna-Kepulauan Riau
(Dok.: Desain Interior Dan Elemen Estetik oleh Ibrahim Hermawan MSn.,HDII Jabar

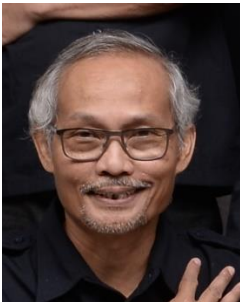




Desain Relung dan motif pada Masjid Agung
Natuna-Kepulauan Riau
(Dok.: Desain Interior Dan Elemen Estetik oleh
Ibrahim Hermawan MSn., HDII Jabar)



Desain motif pepulut pada tiang
Relung Masjid Agung Natuna-
Kepulauan Riau
(Dok.: Desain Interior Dan Elemen
Estetik oleh Ibrahim Hermawan
MSn.,HDII Jabar)



Ibrahim Hermawan, M.Sn. HDII

Desain Interior ITB 1980

Magister ITB 1998

Selain berprofesi dalam bidang interior juga sebagai staf pengajar tetap di Jurusan Desain Interior FSRD-Itenas

ibrahim@itenas.ac.id

KARYA DESAIN INTERIOR – Edwin Widia, M.Ds, HDII

Cimahi Techno Park

Latar Belakang

Dengan sudah berdirinya bangunan Cimahi Techno Park, maka dibutuhkan perencanaan Penataan Desain Interior yang dapat meningkatkan produktifitas dan kinerja dari para calon pengguna fasilitas tersebut, yaitu masyarakat Cimahi yang akan memulai kegiatan dibidang kreatif, teknologi dan bisnis

Menata Desain interior yang terdiri dari pembagian area, furniture dan pencahayaan yang dapat mengakomodir kegiatan yang bersifat peningkatan kreatifitas, Teknologi, sosial dan bisnis.

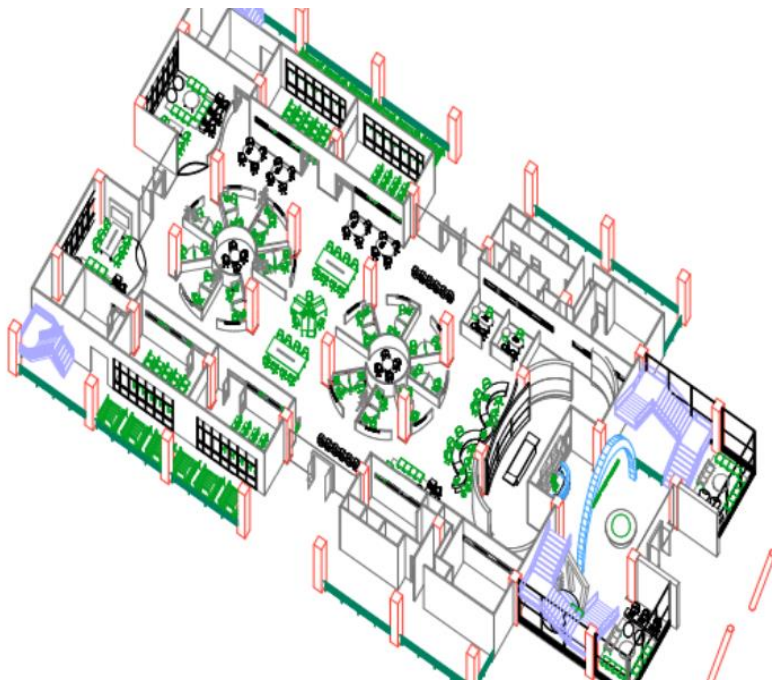
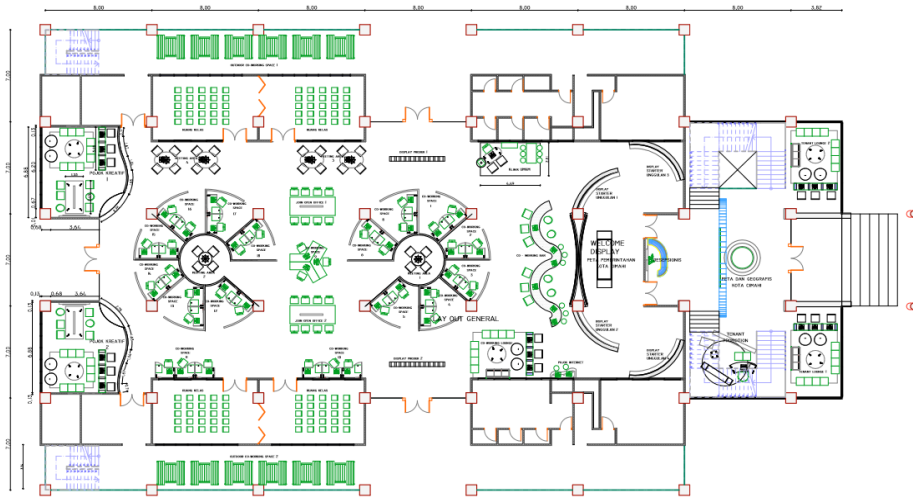
Merancang sirkulasi dan akses tiap area sehingga dapat meningkatkan kemudahan menjangkau agar terjadi hubungan antar individu yang dapat menciptakan sinergi antar individu

Konsep Penataan

- Tema Konsep desain yang digunakan adalah, inspiring and fun.
- Dengan Tema ini user diharapkan dapat meningkatkan kreatifitasnya melalui suasana interior ataupun informasi yang didapat baik secara statis maupun digital dari fasilitas pendukung yang terintegrasi dengan interior, dengan cara yang menghibur.

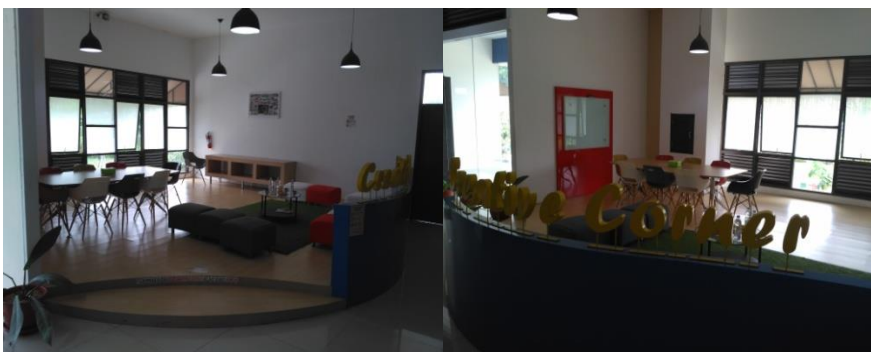
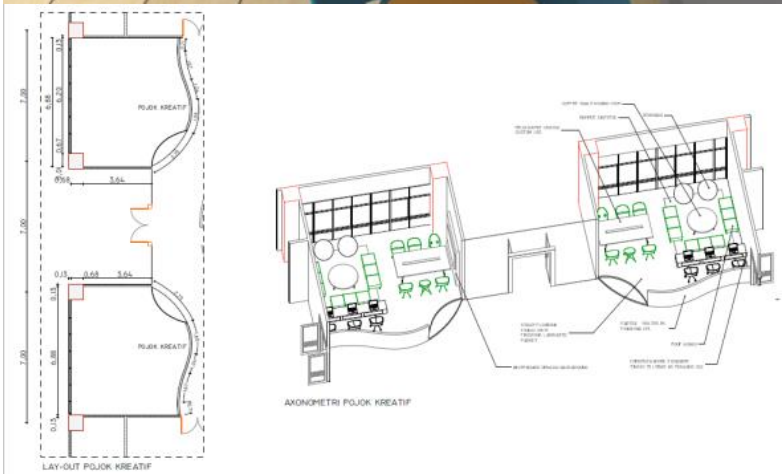
Implementasi Desain

- Bentuk –bentuk yang dipilih yang dapat memberikan kesan dinamis sehingga user akan selalu terbawa untuk aktif bekerja
- Warna-warna natural dan primer yang dapat memberikan kesan modern
- Akses yang mudah sehingga dapat meningkatkan sinergis.

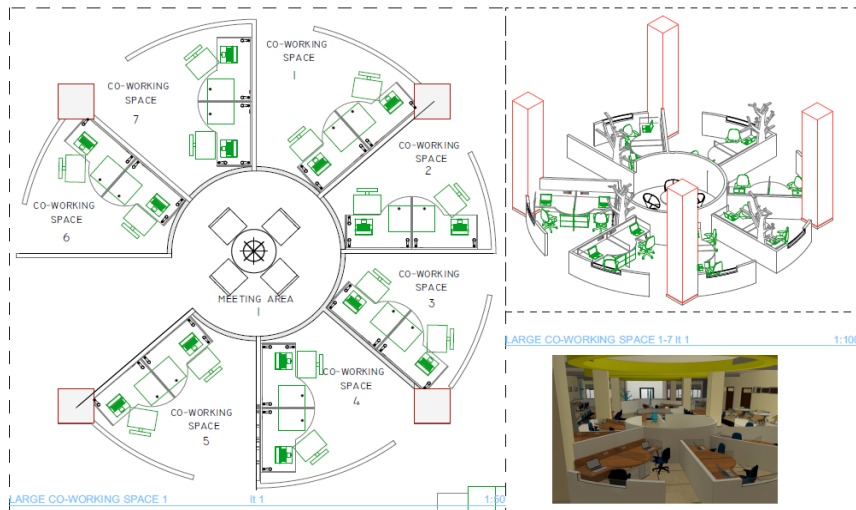


Lay-out dan axonometri

Area Pojok Kreatif



Realisasi pekerjaan interior



Lay-out dan axonometri



Realisasi pekerjaan interior

RUMAH TINGGAL DI DEPOK

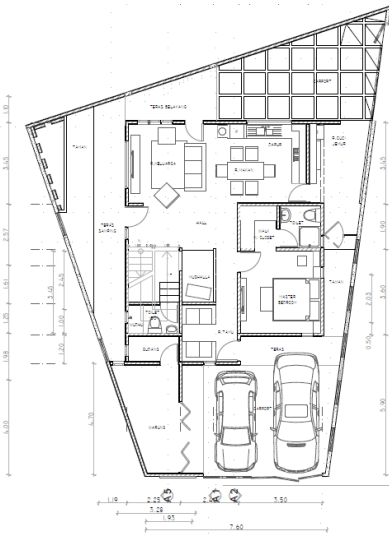
DESKRIPSI PROYEK;

Perencanaan renovasi rumah tinggal di daerah Depok, dibuat dengan pertimbangan kebutuhan penghuni secara fungsi yaitu ada ruang keluarga yg agak luas dan terpisah dengan ruang tamu , satu kamar tidur yang agak luas dg kamar mandi di dalam, tiga kamar tidur standar untuk anak dengan satu kamar mandi, satu *carport*, ruang cuci dan jemur pakaian, ruang terbuka/taman, ruang sholat, ruang dapur dan ruang makan, selain kebutuhan utama terdapat juga kebutuhan tambahan yaitu, adanya ruangan untuk usaha atau warung yang berada di depan, sesuai kondisi eksisting.

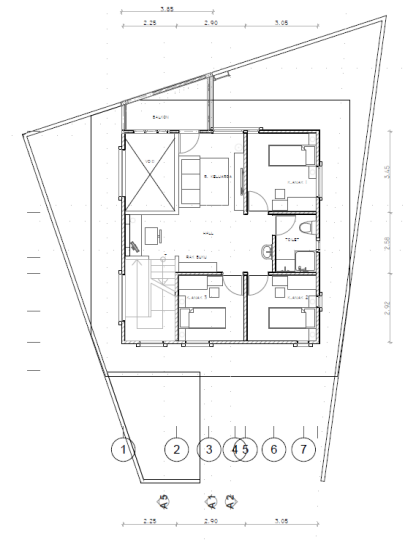
Dalam proses perencanaan pertimbangan kondisi eksisting kavling menjadi tantangan, dimana bentuk tanah yang berbentuk trapesium, sehingga dibutuhkan perencanaan yang optimal dalam rangka meningkatkan luasan setiap ruangan agar tidak terdapat area yang *waste*, karena bentuk yang tidak sama rata. Kemudian bentuk yang seperti kantong atau kecil didepan, bentuk ini menjadi tantangan dalam mengutamakan area-area yang merupakan area utama pada posisi bangunan. Selain area utama yang berada didalam kavling tanah, terdapat pertimbangan lain, yaitu kondisi lingkungan rumah yang harus diantisipasi dalam proses perancangannya yaitu, Daerah sekitar rumah rawan banjir ketika hujan air kali depan meluap dan masuk rumah sekitar 40cm di bagian depan, sehingga masalah ini menjadi isu utama dalam perancangan elevasi bangunan.

Setelah mendapatkan data kebutuhan dari penghuni baik secara fungsi maupun estetis, kemudian analisa dari kondisi eksisting bangunan begitu juga dengan lingkungannya, maka dirancang desain bangunan dengan menentukan sketsa penempatan area area utama pada kavling bangunan melalui zonasi area, kemudian melakukan proses bloking ruangan sehingga mendapatkan proporsi yang sesuai dengan lokasi, setelah itu masuk finalisasi

ruangan dengan menyesuaikan kebutuhan luasan pada denah yang terukur. Setelah mendapatkan luasan yang sesuai proses dilanjutkan dengan menentukan elevasi bangunan dan detail. Semua pekerjaan desain dirancang dengan pertimbangan dampak pada area disekitarnya. Pada proses perancangan berjalan dilakukan juga proses asistensi dengan pemilik rumah sebanyak tiga kali, sehingga kesesuaian dari kebutuhan dan pengembangan desain bisa harmonis.



Lantai 1



Lantai 2



Tampak Barat



Tampak Utara



Tampak depan



Potongan 1



Potongan 2



Edwin Widia ,S.Sn., M.Ds.HDI

S1 Desain Interior Itenas 1995

S2 Magister Desain ITB 2011

Staf pengajar program studi Desain Interior Itenas,
Praktisi , Peneliti, anggota HDII Jawa Barat

edwin.widia@itenas.ac.id