

PERANCANGAN INTERIOR *HOUSE OF JAPANESE COMIC* DI SURAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain



Oleh

RETA ARGA WAHYUNINGTYAS

NIM. 15150130

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUS SENI INDONESIA
SURAKARTA
2022**

PENGESAHAN

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR KARYA

PERANCANGAN INTERIOR HOUSE OF JAPANESE KOMIK DI SURAKARTA


Oleh
RETA ARGA WAHYUNINGTYAS
NIM. 15150130

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 3 Juni 2022

Ketua Penguji : Raden Ernasthan Budi Prasetyo, S.Sn., M.Sn
Penguji Bidang : Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn
Penguji Pembimbing : Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Desain (S.Ds) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 1 Agustus 2022
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain


Dr Ana Rosmiah, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197705312005012002

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Reta Arga Wahyuningtyas

NIM : 15150130

Program studi : Desain Interior

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan tugas dengan judul :

Perancangan Interior House of Japanese Komik di Surakarta merupakan hasil karya sendiri. Apabila ditemukan seluruh atau sebagian bukan hasil dari karya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan tugas akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 18 - 2022



Reta Arga Wahyuningtyas
NIM. 15150130

ABSTRAK

PERANCANGAN INTERIOR HOUSE OF JAPANESE COMIC DI SURAKARTA (Reta Arga Wahyuningtyas, 2022, hal XI dan 190) Tugas Akhir Karya Strata-1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Perancangan Interior *House of Japanese Comic* di Surakarta bertujuan sebagai wadah yang memfasilitasi pecinta komik yang ada di Kota Surakarta dan sekitarnya. Dalam perancangan ini menggunakan tema komik Jepang dengan Gaya *Japanese*. Perancangan ini menggunakan metode pemrograman Kurtz yang terdiri dari tahap orientasi, tahap pembuatan program dasar, tahap pengulangan pemrograman serta tahap desasin proses desain. Pendekatan yang digunakan adalah fungsi ergonomis, estetika dan teknis. Tema Komik Jepang dijadikan ide transformasi yang di implementasikan kedalam elemen pengisi ruang, elemen pembentuk ruang dan elemen dekoratif. Elemen tersebut di sesuaikan dengan gaya *Japanese*. *House of Japanese Comic* mempunyai fasilitas berupa *lobby*, Café, Bar, Perpustakaan, Perpustakaan digital, dan juga ruang Workshop sebagai batasan objek garapnya.

Kata Kunci: Interior, Komik, *Japanese*



MOTTO

ANYONE WITH AN IMAGINATION CAN CREATE SOMETHING FUN
-Brendon Urie-

I FELT THAT THOSE WHO RECOGNIZE ONE RIGHT WAY WILL NEVER
GO BEYOND AND REACH TRULY AMAZING THINGS
-Soma Yukihiro-

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan karunia dan berkah yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir karya perancangan desain interior dengan judul : Perancangan *House of Japanese Comic* di Surakarta diajukan guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Dalam menyelesaikan Tugas akhir ini tidak sedikit hambatan yang penulis hadapi, hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan dengan baik berkat bantuan dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih pada:

1. Agung Purnomo, S.Sn., M. Sn. selaku Pembimbing Tugas Akhir penulis yang dengan kesabaran, semangat, pengingat, dan masukan yang diberikan kepada penulis. Penulis mengucapkan terimakasih.
2. Raden Ernasthan Budi Prasetyo, S.Sn., M.Sn, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan semangat, masukan dan nasehat serta selaku Ketua Jurusan Desain ISI Surakarta.
3. Indarto, S.Sn., M.Sn. selaku ketua Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain yang telah memberikan pengarahan tentang Tugas Akhir.
4. Dr Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.
5. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu kepada penulis dari semester pertama hingga akhir yang sangat bermanfaat bagi penulis.
6. Kedua Orang Tua serta Keluarga tercinta kakak-kakak yang selalu mendampingi penulis dengan dukungan penuh, baik moril maupun material kepada penulis untuk selalu berusaha mencapai hasil yang terbaik.
7. *House of Danar Hadi* yang telah banyak membantu dan memberikan informasi yang dibutuhkan penulis selama proses Tugas Akhir
8. Semua teman-teman seangkatan Desain Interior 2015 yang berjuang bersama terutama Fajar, Galih, Eva, Anam, Mia, Kalimul, Indah, Ayu, dan Fera yang meluangkan waktu dan juga selalu memberikan masukan, semangat dan berdiskusi, sehingga Karya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
9. AGEN GHIBAHku Arimin, mbak Est, Mega, Vivi Cempe, dan juga Siti yang selalu menghibur dan memberi semangat ketika mengerjakan Tugas Akhir ini terutama Siti yang selalu menemani mengerjakan Tugas Akhir, berdiskusi masalah apapun.
10. Koala-koala kesayanganku Linda dan Irwan serta my twin Meta selalu sedia saat susah, senang dan membantu dalam mengerjakan Tugas Akhir.

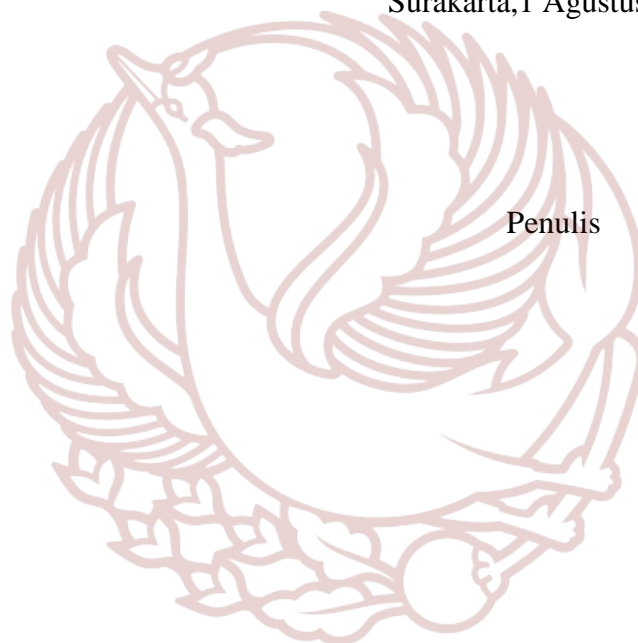
11. Keluarga besar Himpunan Mahasiswa Desain Interior ISI Surakarta sebagai tempat berkarya, belajar, beraktivitas dan bermasyarakat yang memberikan banyak pengalaman berharga.

12. Mas Riri, Mas YB, Mas GD, Mas TOP, Kang Dadang, mbak sooya, mas brendon dan teman-teman 5SOS yang selalu memberikan support moril lewat hasil karya kalian.

13. Serta pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah ikut memberikan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan pelaksanaan laporan ini masih terdapat banyak kekurangan, maka diharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca sekalian. Penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak dan menjadi sesuatu yang baru serta menarik bagi pembaca.

Surakarta, 1 Agustus 2022



DAFTAR ISI

PENGESAHAN	i
PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK	iii
MOTTO	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
Latar Belakang	1
B. Permasalahan Desain Dan Batasan Ruang Lingkup Garap	5
C. Tujuan Perancangan	6
D. Manfaat Perancangan	6
E. Tinjauan Sumber Perancangan	6
F. Landasan Penciptaan.....	8
G. Metode Penciptaan	27
H. Sistematika Penulisan.....	29
BAB II	31
DASAR PEMIKIRAN DESAIN	31
A. Tinjauan Umum (Data Literatur)	31
B. Tinjauan Data Lapangan Obyek Perancangan	55
2. Interior Obyek Perancangan.....	61
BAB III	73
TRANSFORMASI DESAIN.....	73
A. Program Ruang.....	73
B. Batasan Ruang Lingkup.....	76
B. Siteplan.....	77
C. Waktu Operasional.....	81
D. Struktur Organisasi.....	82
E. Jumlah Personil	87
F. Pengguna Dan Aktifitas Pengguna.....	88
G. Program Ruang.....	93

BAB IV	149
HASIL DESAIN	149
4 Gambar Rencana Ceiling dan Lighting	156
6 Gambar Detail konstruksi millwork	164
8 Gambar Furniture Terpilih	168
9 Skema Bahan dan Warna	Error! Bookmark not defined.
10 Perspektif.....	171
BAB V.....	179
KESIMPULAN	179
Daftar Pustaka	181



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Cover Majalah Animosnter Edisi Terakhir	2
Gambar 2 Kegiatan <i>FanMeeting</i> Yang Diadakan Webtoon.....	3
Gambar 3 Standarisasi Meja Resepsionis.....	14
Gambar 4 Standarisasi Meja Kafe	14
Gambar 5 Standarisasi Meja Kafe	15
Gambar 6 Standarisasi Meja Kafe	15
Gambar 7 Standarisasi Meja Kafe	16
Gambar 8 Standarisasi Meja Kafe	16
Gambar 9 Standarisasi Meja Kafe Untuk Pengguna Difiable	17
Gambar 10 Standarisasi Meja Bar	17
Gambar 11 Standarisasi Meja Bar Untuk Pengguna Difiable	18
Gambar 12 Standarisasi Perabot Dapur	19
Gambar 13 Standar Rak Buku.....	19
Gambar 14 Standar Meja Kerja Staff.....	20
Gambar 15 Standarisasi Meja dan Kursi Rapat	21
Gambar 16 Standarisasi Toilet Untuk Pengguna Difiable	21
Gambar 17 Standarisasi Lavatory Untuk Pengguna Difiable.....	22
Gambar 18 Standarisasi Meja Tulis	22
Gambar 19 Standarisasi Jarak Pandang	23
gambar 20 gambar salah satu karakter Komik Jepang Detective Conan dengan ciri khas kaca mata dan dasi kupu-kupu	25
Gambar 21 Interior gaya Jepang yang menggunakan material kayu, dan kertas	26
gambar 22 penggunaan warna netral pada interior gaya Jepang.....	27
gambar 23 Penggunaan <i>Shoji</i> pada interior gaya Jepang	27
Gambar 24 Skema Pemrograman Kurtz	28
Gambar 25 Komik Strip	36
Gambar 26 Komik <i>Magazine</i>	37
Gambar 27 <i>Graphic Novel</i>	38
Gambar 28 <i>webcomic</i>	39
Gambar 29 daerah kuat penerangan yang direkomendasikan oleh CIE	52
gambar 30 Cahaya siang hari dan kuat penerangan ruang bagian dalam pada titik P	53
gambar 31 Hasil bagi cahaya siang hari pada cahaya sisi dengan bidang data dan jalannya cahaya siang hari di ruang bagian dalam.....	53
gambar 32 Struktur Organisasi House Of Danar Hadi.....	59
gambar 33 Grouping Zoning <i>House of</i> Danar Hadi.....	61
gambar 34 Layout <i>House of</i> Danar Hadi.....	62
gambar 35 lantai keramik unfinish.....	63
gambar 36 Lantai Keramik Glosy.....	63
gambar 37 dinding area Museum	64
gambar 38 <i>backdrop</i> gebyok pada salah satu ruangan di museum	64
gambar 39 dinding Area Showroom	64
gambar 40 dinding Area mini Workshop	65

gambar 41 Ceiling Area museum	65
gambar 42 Ceilling Area Lobby Museum	66
gambar 43 Pencahayaan buatan area Museum	66
gambar 44 pencahayaan dekoratif menggunakan lampu Kristal gantung	67
gambar 45 penghawaan buatan AC Split	67
gambar 46 penghawaan buatan <i>flooring AC</i>	68
gambar 47 Speaker.....	68
gambar 48 Museum Batik Danar Hadi Area Batik Pengaruh Kraton.....	69
gambar 49 Penempatan <i>Furniture</i> Museum Batik Danar Hadi	70
gambar 50 Ruang Mini <i>Workshop House Of</i> Danar Hadi	70
gambar 51 Ruang <i>Showroom</i>	71
gambar 52 penempatan Furniture Area Showroom.....	71
gambar 53 Siteplan <i>House of</i> Danar Hadi	72
gambar 54 Struktur Organisasi.....	82
Gambar 55 pola Hubungan Antar Ruang	103
Gambar 56 Grouping zoning lantai 1	106
Gambar 57 Grouping zoning lantai 2	107
Gambar 58 Sirkulasi lantai satu.....	110
Gambar 59 Sirkulasi Lantai Dua.....	111
Gambar 60 Layout Lantai Satu	112
Gambar 61 Layout Lantai Dua	113
Gambar 62 Transformasi Pembentuk Ruang	117
Gambar 63 Transformasi pembentuk ruang perpustakaan digital	118
Gambar 64 tranformasi desain lampu gantung	119
Gambar 65 transformasi desain meja perpustakaan digital	119
Gambar 66 transformasi desain kursi kafe	120
Gambar 67 Floor Plan Lantai Satu	122
Gambar 68 Floor Plan Lantai Dua.....	123
Gambar 69 Ceiling dan Lighting Lantai Satu.....	131
Gambar 70 Ceiling dan Lighting Lantai Dua	132

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Waktu Operasional Café.....	81
Tabel 2 Waktu Operasional Workshop	81
Tabel 3 Waktu Operasional Kantor	81
Tabel 4 Waktu Operasional Keamanan	81
Tabel 5 Analisis Jabatan.....	83
Tabel 6 Jumlah Pegawai	87
Tabel 7 Pengguna dan Aktifitasnya	89
Tabel 8 Kapasitas Ruang Terhadap Pengguna.....	94
Tabel 9 Kapasitas Ruang Terhadap Pengisi Ruang	95
Tabel 10 Kapasitas Ruang Terhadap Aktifitas	99
Tabel 11 Kapasitas Ruang Terhadap Total Besaran Ruang	101
Tabel 12 Zooning Grouping Ruang Publik	104
Tabel 13 Zooning Grouping Ruang Semi Publik	104
Tabel 14 Zooning Grouping Ruang Privat.....	105
Tabel 15 Zooning Grouping Ruang Service.....	105
Tabel 16 Pola Sirkulasi.....	108
Tabel 17 Material Lantai.....	123
Tabel 18 Analisi Dinding Objek Perancangan.....	125
Tabel 19 Analisis Material Ceiling.....	130
Tabel 20 Elemen Pengisi Ruang Objek Perancangan	133
Tabel 21 Analisis Pencahayaan Objek Perancangan	142
Tabel 22 Analisi Penghawaan Objek Perancangan.....	144
Tabel 23 Sistem Keamanan Objek Perancangan.....	147

Daftar Pustaka

A. Buku

- Budiharjo, Eko. 1998. *Percikan Majalah Arsitektur, Perumahan, Perkotaan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Budiwiyanto, Joko. 2012. *Bahan Ajar Desain Interior I*. Surakarta: Jurusan Desain Interior Fakultas Seni rupa dan Desain ISI Surakarta
- Ching, Francis D.K. 2002. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanannya*. Edisi kedua. Jakarta : Erlangga
- Ching, Francis D.K. 1996. *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*. Jakarta: Erlangga
- Fritz, Wilkening. 1987. *Tata Ruang*. Yogyakarta : Kanisius
- Indraswara, M.Sahid. 2007. *Kajian Penempatan Furniture dan Pemakaian Warna*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Isaura Desianage, Andreas Pandu Setiawan. 2021. *Apartemen Bergaya Jepang*. Surabaya: Petra Pers
- I, Maharsi. 2011. *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- Kartika, Dharsono Sony, 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Lechner, Norbert. 2011 *HeatingCooling Lighting*. Jakarta : Rajawali Press
- Mangunwijaya, 1992. *Wastu Citra*. Jakarta: Penerbit Gramedia
- Morse, Edward S. 1981. *Japanese Homes and Their Surroundings*. Tokyo: Charles E. Tuttle Company
- M Bonnef ,1998. *komik Indonesia*, Jakarta : Perpustakaan Populer Gramedia
- McCloud, Scott. 2008. *Understanding Comic*. Jakarta: Penerbit Gramedia
- Nana, Sudjana. 1998. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Noboru Murota, Kimie Tada, Geeta Mehta. 2005 *Japan Style Architecture, Interior, Design* . Tokyo: Tuttle Publishing
- Noorwatha, IKD. 2018. *Pengantar Konsep Desain Interior*. Denpasar: Pusat Penerbitan LP2MPP
- Rivai, Veithzal.2008. *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*. Jakarta: Grafindo Persada

Robbins. 2016. *Perilaku Organisasi Edisi 16*. Jakarta: Salemba Empat

Suptandar, pamudji. 1999. *Disain Interior : Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan

Sunarmi. 2008. *Metodologi Desain*. Surakarta: STSI

Susanta, Gatut. 2007 *Lantai, Griya Kreasi*. Jakarta: Penebar Swadaya

Tarwaka, Sholichul, dan Lilik Sudiajeng, 2004. *Ergonomic Untuk Keselamatan Kesehatan Kerja dan Produktifitas*. Surakarta: Uniba Pers

Wicaksono, Andie A. 2007. *Ragam Desain Ruko (Rumah Toko)*. Jakarta: Penebar Swadaya

Yulinus, Hutabarat. 2017. *Dasar-dasar Pengetahuan Ergonomic*. Malang: Media Nusa Creative

B. Jurnal

Purnama dewi, studi gaya desain interior restoran bentoya di galaxy mall Surabaya, jurnal Tugas Akhir Universitas Kristen Petra, 2013, hal 2

C. Internet

Firdanus, "pengertian desain menurut para ahli",firnandus designer, diakses dari <https://www.firnandus.com/pengertian-desain-menurut-para-ahli/>

Videtra Reynaldi, Penerbitan *Manga* di Indonesia Bagian satu : Sejarah Singkat Penerbitan *Manga* oleh Elex Media, diakses dari <https://www.kaorinusantara.or.id/> (Diakses tanggal

Yuswadi Saliya,1999, "fungsi, ruang, bentuk dan ekpresi dalam arsitektur ". Josias Tanyuga diakses dari <https://othisarch07.wordpress.com/2010/02/05/fungsi-ruangbentuk-dan-ekspresi-dalam-arsitektur/> diakses pada 05 juli 2018 pukul 12.41

www.animonstar.com

Drs.Olih Solihat Karso, M.Sn, "*Dasar-Dasar Desain Interior Pelayanan Umum I*", diakses dari http://repo.isi-dps.ac.id/131/1/Dasar_Dasar_Desain_Interior_Pelayanan_Umum_I.pdf, pada 15 Juli 2018 pukul 20.08

https://www.kbbi.web.id/komik_2 diakses 15 januari 2019,14.35

Muhammad Sulthoni. *Penghawaan Alami*. <http://slendroo.blogspot.com/2011/10/penghawaan-alami.html>. Diakses pada 2 Juni 2018 pukul 12.14

<https://www.surakarta.pro/sejarah-kota-solo/> diakses pada hari senin 25 november 2019 pukul 3.03

Acoustic Interior. *Akustik Ruang*. <http://peredamsuara.web.id/kinerja-peredam-suara/beranda/>.

Diakses pada 2 Juni 2018 pukul 13.32

Ahira,anne, 2016 Pengertian komik dan tips memilih komik, AnneAhira.com :

<http://www.anneahira.com/pengertian-komik.htm> diakses 03 desember 2019, pukul 18:27

<https://www.kbbi.web.id/di> diakses 15 januari 2019, pukul 14.35

D. Lembaga

Undang-undang Republik Indonesia No.4 Tahun 1992 Tentang Perumahan dan Pemukiman

Keputusan Menteri Paspotel no Km 94/HK103/MPPT, 1987

E. Wawancara

Asti Suryo Astuti, SH.KN.Manager House of Danar Hadi wawancara oleh Reta Arga W pada Mei 2022

