

**PERANCANGAN *BASECAMP* PENDAKIAN
SELO GUNUNG MERBABU**

TUGAS AKHIR KARYA

Program Studi Desain Interior



**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

Oleh :

Agum Faishal Fathaar

NIM : 201501056

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2024

ABSTRAK

PERANCANGAN *BASECAMP* PENDAKIAN SELO GUNUNG MERBABU

Tugas Akhir Karya S-1 Program Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas
Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengusulkan sebuah perancangan interior desain dari *Basecamp* pendakian Gunung Merbabu, Gunung merbabu merupakan salah satu destinasi wisata yang cukup populer di Indonesia, namun dari segi desain interior dan fasilitas masih dirasa belum bisa memadai secara maksimal. Perancangan ini diusulkan untuk memberikan solusi terkait manajemen pengelolaan ruang untuk memadai kegiatan masyarakat yang ada di *Basecamp* pendakian Selo Gunung Merbabu.

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah Studi Literatur untuk memahami konsep perancangan desain interior yang keberlanjutan bagi lingkungan sekitarnya. Survei lapangan juga dilakukan untuk memahami kondisi lingkungan sekitar *Basecamp* serta data dari pengunjung yang didapatkan dari wawancara juga digunakan untuk mengumpulkan data dari sudut pandang wisatawan.

Hasil Penelitian kali ini mencakup sebuah desain bangunan yang bisa memadai kegiatan masyarakat di *Basecamp* Pendakian Selo Gunung Merbabu. Penelitian kali ini diharapkan mendapatkan luaran berupa desain yang bisa menarik wisatawan dan sekaligus bisa berdampak positif dan berkelanjutan bagi lingkungan sekitarnya.

Kata Kunci : *Basecamp*, Gunung Merbabu, Desain Interior, Keberlanjutan, lingkungan.

MOTO

Selama masalah tidak dipermasalahkan, masalah tidak akan menjadi masalah.

-Hikigaya Hachiman –

Datang terlambat sebenarnya bukan hal yang buruk. Polisi datang setelah ada kejadian yang terjadi. Dan pahlawan selalu datang terlambat. Tapi, apakah ada yang menyalahkan mereka? Jadi keterlambatan adalah suatu keadilan.

-Hikigaya Hachiman –

Mengingat masa lalu hanya akan membuatmu menyesal sampai ingin mati. Memikirkan masa depan hanya akan membuatmu ragu. Jadi, memikirkan tentang sekarang adalah hal yang terbaik.

-Hikigaya Hachiman –

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT dengan limpahan rahmat, hidayatNya, Sehingga Penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir Karya dengan judul “perancangan *Basecamp* pendakian Selo Gunung Merbabu” guna memperoleh gelar Sarjana.

Basecamp pendakian Selo Gunung Merbabu merupakan salah satu destinasi wisata yang cukup populer di Indonesia, dengan adanya kegiatan pendakian di *Basecamp* Selo Gunung Merbabu ini bisa menjadi Sumber pendapatan masyarakat yang ada disana. Namun demikian fasilitas yang ada disana masih belum bisa mewadahi kegiatan pendakian dengan optimal sehingga penulis kali ini memberikan sebuah desain perancangan *Basecamp* pendakian Selo Gunung Merbabu guna bisa mewadahi kegiatan masyarakat disana dan menarik pengunjung sehingga meningkatkan sektor Pariwisata setempat dengan tetap mengedepankan keberlanjutan bagi lingkungan sekitar.

Proses Penyusunan Laporan kali ini tidak akan berjalan sesuai rencana tanpa dukungan serta bantuan dari pihak disekitar penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan Laporan Tugas Akhir kali ini dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

Sumarno, S.Sn., M.A. selaku pembimbing Tugas Akhir penulis, yang meluangkan waktunya dalam penyusunan Laporan kali ini dan memberikan masukan kepada penulis.

Eko Sri Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing Akademik penulis, yang selalu memberikan motivasi kepada penulis agar tetap semangat dalam melaksanakan pendidikan di ISI Surakarta.

Pengelola *Basecamp* pendakian Selo Gunung Merbabu , yang telah memberikan data dan informasi terkait penulisan Laporan Kali ini.

Pendaki yang menyampaikan keinginannya sebagai salah satu sample dari perspektif pengunjung.

Masyarakat Sekitar gunung lawu, Mas Tanto dan Pak Salim yang ikut membantu mengarahkan dalam memperoleh data pada laporan kali ini.

Teman teman seperjuangan yang telah memberikan semangat dan meluangkan waktu untuk bercerita dan melampiaskan pikiran.

Yoasobi, Mosawo koiro, aimer, eve, fiersa besari dan segenap komika di indonesia yang selalu menemani penulis dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir kali ini.



DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang	2
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Manfaat Perancangan.....	4
E. Ruang Lingkup Pembahasan	5
F. Sasaran desain.....	6
G. Tinjauan Sumber Penciptaan	6
H. Landasan Perancangan.....	7
1. Pendekatan fungsi	7
2. pendekatan ergonomic	9
3. pendekatan tema/ gaya	12
I. Metode Perancangan.....	14
J. Sistematika Penulisan	16
BAB II KAJIAN LITERATUR	16
A. Tinjauan data literatur obyek perancangan.....	18
1. Tinjauan Perancangan <i>Basecamp</i> Pendakian.	18
a. <i>Basecamp</i> Pendakian.....	18

b.	Pendakian	19
c.	Motif melakukan Pendakian Gunung.....	20
d.	Jenis jenis Pendakian.....	20
e.	Perancangan	22
f.	Tahapan dalam Perancangan.....	22
2.	Data Pembanding <i>Basecamp</i> Pendakian	23
a.	Area registrasi.	23
b.	Area Santai	24
c.	Toko aksesoris.....	25
d.	Ruang tunggu	25
e.	Area logistik.....	26
f.	Penginapan	26
B.	Tinjauan data lapangan obyek perancangan	27
1.	<i>Basecamp</i> gunung merbabu	27
2.	Struktur organisasi	28
3.	Deskripsi Kerja.....	28
4.	Alur kegiatan di <i>Basecamp</i> Selo Gunung Merbabu.....	29
5.	Pelayanan yang diberikan	32
BAB III TRANSFORMASI DESAIN		34
A.	Pengertian Obyek Garap	35
B.	Batasan Obyek Garap	36
1.	Area Registrasi	36
2.	Tempat Istirahat	37
3.	Area edukasi/breafing	38
4.	kantin.....	39
5.	Toko aksesoris.....	40
6.	Market	41
7.	Klinik	41
8.	Lobby	42
9.	Penginapan	43

C. Site Plan	44
D. Waktu Operasional	45
E. Struktur Organisasi	46
F. Pengguna Aktivitas dan Kebutuhan ruang.....	46
G. Program Ruang	49
1. Kapasitas besaran ruang	49
2. Hubungan antar ruang	57
3. Grouping Zoning.....	57
4. Sirkulasi	60
H. Tema dan Gaya	63
I. Elemen pembentuk ruang	67
1. Lantai.....	67
2. Dinding.....	69
3. Ceiling.....	74
J. Element Pengisi Ruang.....	77
K. Tata Kondisi Ruang	86
1. Pencahayaan.....	86
2. Penghawaan.....	95
L. Akustik.....	97
M. Keamanan	98
BAB IV HASIL DESAIN	102
A. Eksisting.....	103
B. Layout	104
C. Pola Lantai	106
D. Celing Plan.....	107
E. Potongan	109
F. Detail Milwork.....	112
G. Meubel Terpilih	114
H. Perspektif	116

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	122
DAFTAR PUSTAKA	122



DAFTAR PUSTAKA

- Afza, F. A. (2019, oktober 31). Retrieved from interiordesian,id:
<https://interiordesign.id/green-design-interior/>
- Baskoro, S. (2015, april 19). *Prezi*. Retrieved from <https://prezi.com/i0uau4k42k-u/metode-pemrograman-john-m-kurtz/>
- Basuki, K. (2019). Pembahasan Masalah dan Solusi Akses Menuju Basecamp Apuy Gunung Ciremai. 5.
- Boyolali, P. K. (2017). Retrieved from Perda Kab. Boyolali No. 16 Tahun 2017.:
<https://peraturan.bpk.go.id/Details/91642/perda-kab-boyolali-no-16-tahun-2017>
- Budiwiyanto, J. (2017). *Bahan Ajaar Desain Interior 1*. Retrieved from
<http://repository.isi-ska.ac.id/id/eprint/2998>
- Ching, F. D. (1993). *Teori Arsitektur : Bentuk*.,
- Dewinta Fresilia, , S. (2024). Mekanisme Terbentuknya Lapisan Gas Rumah Kaca.
jurnal pendidikan sains dan teknologi, 310-311.
- Francis D.K.Ching. (2011). Edisi kedua Desain Interior dan Ilustrasi . *Erlangga*, 36.
- Haiker, T. S. (2023, mei 5). Retrieved from The Slecker Haiker Tv:
<https://www.youtube.com/watch?v=yLthQJk413g&t=775s>
- Hapsari, W. B. (2020). Perilaku Pendaki Gunung dalam mengurangi Kerusakan Lingkungan di Taman Nasional Gunung Merbabu. *Jurnal Geodesi*, 122.
- Jusac, M. (2017). Penyusunan Buku Panduan Praktik Wisata yang Bertanggung Jawab dalam Pendakian Gunung. 2.
- Merbabu, T. N. (2023). *Taman Nasional Gunung Merbabu*. Retrieved from Taman Nasional Gunung Merbabu: <https://tngunungmerbabu.org/>
- Nakamura, H. (2003, july 28). *nakam.info*. Retrieved from
<https://www.nakam.info/en/about/>
- negara, w. (Director). (22 Sep 2019). *WIRACERITA #4 - Pendakian Penuh Kenorakan (Kita-Dake, Jepang)* [Motion Picture].
- Neufert, E. (1996). : *Bauentwurflehre*. jakarta: erlangga.

- neufert, e. (1996). *data arsitek*. jakarta: erlangga.
- Noorwatha, I. (2018). *Pengantar KOnsep Desain Interior*. Denpasar: LP2MPP ISI Denpasar.
- Rahmadhani, I. (2020). Tinjauan Konsep Green Design pada Interior Fore Coffee Medan. *PROPORSI : jurnal desain, multimedia dan industri kreatif*.
- Solopos. (2022, Maret 25). Retrieved from Solopos.com: <https://solopos.espos.id/populer-berkat-pemandangan-nan-indah-ini-sejarah-unik-selo-boyolali-1280456>
- Stephanie Jill Najoo dan, J. M. (2011). TRANSFORMASI SEBAGAI STRATEGI DESAIN. *MEDIA MATRASAIN*, 120-121.
- Sudarman, M. S. (2021). GREEN BUILDING: SALAH SATU JAWABAN TERHADAP ISU. *Jurnal Teknosains, Volume 15, Nomor 3*, 331.
- Sujud, A. K. (2020). Pemahaman Pendaki Gunung Terhadap Ilmu Pendakian Di Gunung Ungaran. *jurnal unnes*, 16.
- Supriady, A. T. (2022). Aktivitas Pendakian Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.
- Suptandar, P. (1999). *Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta.
- tngunungmerbabu. (2023). *tngunungmerbabu.org*. Retrieved from <https://tngunungmerbabu.org/sejarah-kawasan/>