

ABSTRAK

Pembangunan fasilitas Indonesia *Design Experience Center* di latar belakang oleh permasalahan tingginya minat pemuda kreatif untuk 'terjun' ke dunia desain khususnya desain interior. Terbatasnya fasilitas serta cara belajar yang "monoton" yakni hanya dari mata kuliah atau mata pelajaran yang ada disekolah membuat para calon desainer mudah bosan. Dari permasalahan diatas maka dibuat sarana dan fasilitas seperti *Indonesia Design Experience Center*. Tujuan pembuatan sarana dan fasilitas ini adalah untuk memberikan cara baru belajar desain dengan lebih menyenangkan serta memberikan banyak pengalaman baru. Dengan desain ruang yang sedemikian rupa diharapkan para pengunjung dapat menambah wawasan serta semakin mencintai pekerjaan sebagai desainer interior.

Hasil dari desain yang diterapkan pada setiap fasilitas dan layout diharapkan dapat meningkatkan antusiasme belajar desain bagi pengunjung yang datang, sehingga dapat meningkatkan minat dan juga meningkatkan kualitas para calon desainer interior di Indonesia yang akan bersaing dengan desainer-desainer interior dari negara asing.

Fasilitas ini dibuat di gedung GSG U.K Maranatha, dikarenakan lokasi kampus U.K Maranatha yang strategis dan mudah diakses baik bagi orang luar kota maupun dalam kota Bandung. Selain itu juga fasilitas ini diharapkan dapat menunjang kualitas belajar mengajar desain interior pada kampus U.K Maranatha, sehingga menghasilkan alumni-alumni desain interior yang memiliki kualitas yang sangat baik. Keberhasilan fasilitas ini didukung oleh adanya dukungan dari kampus U.K Maranatha serta dukungan dari para dosen desain kampus tersebut.



Abstract

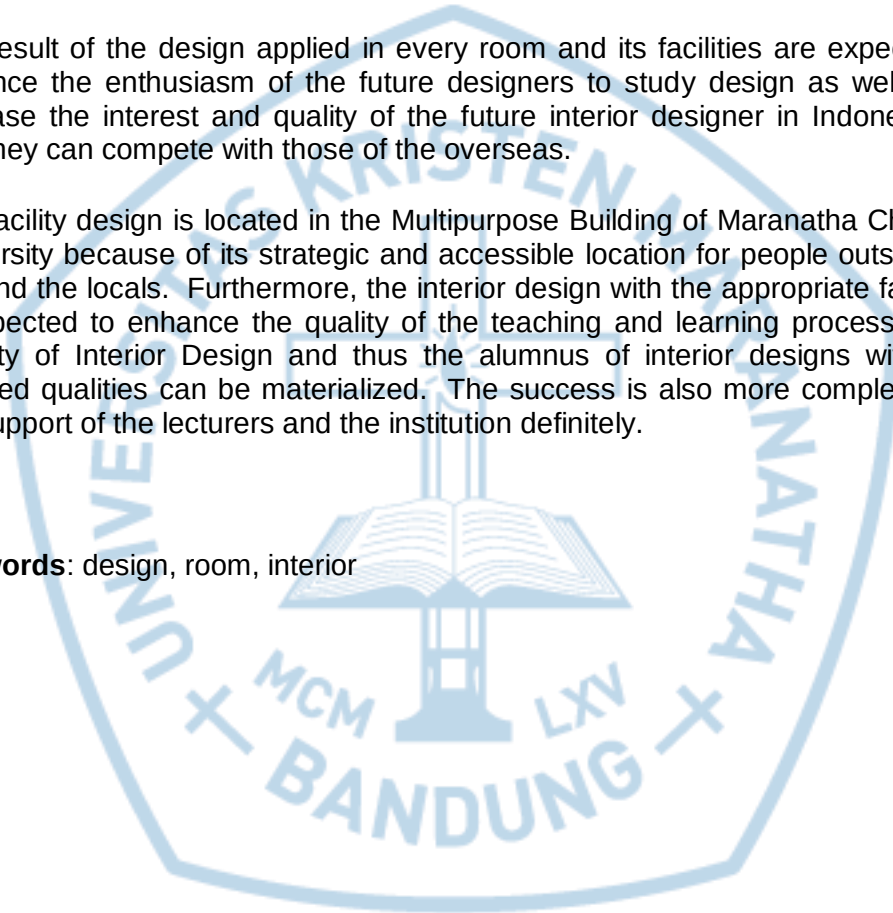
The Interior Design Experience Centre

The development of facilities for Design Experience Centre in Indonesia is due to the increasing number of creative youngsters to enter the world of design, particularly interior design. Lack of facilities and monotonous way of teaching design makes future designers easy to be bored. Thus, means and facilities to introduce new ways of studying designs that are more enjoyable and open for further experience is advisable to be created. The room is designed in such a manner that the visitors are expected to broaden their horizon and truly fond of their work as interior designers.

The result of the design applied in every room and its facilities are expected to enhance the enthusiasm of the future designers to study design as well as to increase the interest and quality of the future interior designer in Indonesia so that they can compete with those of the overseas.

The facility design is located in the Multipurpose Building of Maranatha Christian University because of its strategic and accessible location for people outside the city and the locals. Furthermore, the interior design with the appropriate facilities is expected to enhance the quality of the teaching and learning process in the Faculty of Interior Design and thus the alumnus of interior designs with top-notch qualities can be materialized. The success is also more complete with the support of the lecturers and the institution definitely.

Keywords: design, room, interior



DAFTAR ISI

BAB I.....	8
PENDAHULUAN	8
1.1 Latar Belakang	8
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Tujuan Prancangan.....	10
1.5 Manfaat Perancangan.....	10
1.6 Sistematika Penulisan.....	10
BAB II.....	12
TEORI TENTANG EXPERIENCE CENTER.....	12
2.1 Study Experience	12
sikap berkembang karena belajar.	12
Hamalik, O (2004: 154) berpendapat bahwa:	12
2.2 Sumber Belajar.....	14
2.3 Learning	15
2.4 Center	16
2.5 Experience Center	16
2.6 LOBBY.....	17
2.6.1 Cafe & Lounge	17
2.6.2 Konter Makanan	18
2.7 Pokok Soal (Subject Matter) Pembangkit Bentuk Dasar Visual	20
2.7.1 Ruang Sketsa	29
2.7.2 Fasilitas Khusus Interior Design Experience	30
2.12 Auditorium	38
2.13 Studi Banding.....	41

2.13.1 Las Vegas Design Center	41
2.13.2 Jakarta Design Center	43
BAB III	45
DESKRIPSI DAN ANALISIS OBJEK STUDI	45
3.1 Deskripsi Objek Studi	45
3.2 Deskripsi Site	46
3.2.2 Analisis Site dan Bangunan	47
3.2.2.1 Matahari (Pencahayaannya Alami)	49
3.2.2.2 Akses Lokasi	50
3.2.2.3 Tingkat Kebisingan	50
3.2.2.4 Iklim dan Penghawaan:	51
3.2.2.4 Vegetasi:	51
3.2.2.5 Keamanan:	52
3.2.2.6 Fisik:	53
3.2.2.7 <i>Fascade</i> :	54
3.2.2.8 Kolom:	55
3.2.2.9 Tangga	56
3.3 Denah Awal Site Lokasi	58
3.4 Data User:	60
3.4.2 Zoning-Blocking	63
3.4.3 <i>Flow Activity</i>	64
3.4.4 Studi Image	66
BAB IV	68
PENERAPAN KONSEP "WAVE" PADA DESAIN INTERIOR DESIGN EXPERIENCE CENTER	68
4.1 Pengertian Gelombang	68

4.2 Bentuk Gelombang.....	69
4.3 Penerapan Konsep "Wave" ke Desain Interior IDEC (<i>Interior Design Center</i>)	70
4.4 Fasilitas serta Desain Furniture IDEC (<i>Interior Design Center</i>)	78
BAB V	95
KESIMPULAN.....	95
DAFTAR PUSTAKA	97



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1 Ergonomi ruang duduk</i>	18
<i>Gambar 2.2 Jarak bersih antar kursi konter makanan</i>	19
<i>Gambar 2.3 Ergonomi Jalur Pelayanan Ruang Makan.....</i>	20
<i>Gambar 2.5 Kartun karya Priyanto Sunartomelalui distorsi bentuk.....</i>	21
<i>Gambar 2.6 Pembangkit bentuk melalui gambar formil/teknik</i>	22
<i>Gambar 2.7 Lukisan-lukisan Paul Klee</i>	22
<i>Gambar 2.8 Contoh pembangkit bentuk melalui batang sedotan, sehingga menghasilkan ruang tiga dimensi.</i>	23
<i>Gambar 2.9 Contoh studi pembangkit bentuk melalui skala dan proporsi melalui objek yang sama.</i>	24
<i>Gambar 2.10 Contoh Form generator warna adalah gelombang cahaya</i>	24
<i>Gambar 2.10 Studi Transformasi Bentuk Untuk Animasi</i>	25
<i>Gambar 2.11 Ilusi optis</i>	26
<i>Gambar 2.12 Tipes Of Code.....</i>	27
<i>Gambar 2.13 Studi Pembangkit Bentuk</i>	27
<i>Gambar 2.14 Singapore Science Center Exhibition.....</i>	28
<i>Gambar 2.15 Ergonomi jarak bersih dan bilik gambar</i>	29
<i>Gambar 2.16 Color Mix and Match Lab</i>	30
<i>Gambar 2.17 Ergonomi Display Of Artwork</i>	32
<i>Gambar 2.18 Ergonomi Standing Computer</i>	33
<i>Gambar 2.19 Screen table.....</i>	34
<i>Gambar 2.20 Material Lab</i>	35
<i>Gambar 2.21 Sliding Doors Cupboard</i>	35
<i>Gambar 2.16 Table of Information.....</i>	36
<i>Gambar 2.19 Logos</i>	37

Gambar 2.33 Auditorium.....	38
Gambar 2.37 Jakarta Design Center	43
Gambar 2.38 Lobby JDC.....	44
Gambar 3.1 Fasad GSG Maranatha.....	48
Gambar 3.2 Denah GSG lantai 4.....	49
Gambar 3.3 Jendela pada gedung GSG	49
Gambar 3.4 Pemasangan AC Central.....	51
<i>Gambar 3.5 Potongan GSG Maranatha</i>	<i>53</i>
<i>Gambar 3.6 Kolom 1</i>	<i>55</i>
<i>Gambar 3.8 Kolom 2</i>	<i>55</i>
<i>Gambar 3.8 Tangga 1.....</i>	<i>56</i>
<i>Gambar 3.9 Tangga 2.....</i>	<i>56</i>
<i>Gambar 3.10 Denah Existinglantai 2.....</i>	<i>58</i>
<i>Gambar 3.11 Denah Existinglantai 3a,b.....</i>	<i>58</i>
<i>Gambar 3.12 Denah Existinglantai 4.....</i>	<i>59</i>
<i>Gambar 3.13 Denah Existinglantai 5.....</i>	<i>59</i>
Gambar 3.14 Zoning Blocking 4th Floor	63
Gambar 3.15 Zoning Blocking 5th Floor	63
Gambar 3.16 Nashville Adventure Science Center	67
Gambar 3.17 Science Center Singapore.....	67
Gambar 4.1 Perpindahan Gelombang Ideal Pada Titik Yang Tetap	69
Gambar 4.2 Sifat Dasar Gelombang.....	70
Gambar 4.3 Perspektif Ruang Ilusi Optik Lt 5 IDEC	71
Gambar 4.4 Denah General Lt 5 IDEC	72
Gambar 4.5 Pola Ceiling General Lt 5 IDEC	72
Gambar 4.6 Denah General Lt 4 IDEC	73

Gambar 4.7 Perspektif Ruang Kontrol 3D lantai 5	74
Gambar 4.8 Keterkaitan Antar Ruang Lt 5 IDEC	75
Gambar 4.9 Alur Masuk Pertama Lt 5 (Start)	76
Gambar 4.10 Alur Keluar Lt 5 (Finish)	77
Gambar 4.11 Pengaplikasian Programmable LED Pada Dinding Kantor	78
Gambar 4.12 Desain Furniture dan Layout Cafe & Lounge	78
Gambar 4.13 Kerangka Desain Dinding Fascade Lengkung	79
Gambar 4.14 Desain olahan dinding dan meja bar	80
Gambar 4.14 Desain Bookstore	80
Gambar 4.15 Desain Sofa Bookstore	81
Gambar 4.16 Desain Office	82
Gambar 4.17 Desain Meja Rapat Kecil	83
Gambar 4.18 CCTV Contol Room	83
Gambar 4.18 Desain Souvenir Shop	84
Gambar 4.19 Kelas Serbaguna	85
Gambar 4.20 Partisi Kelas Serbaguna	85
Gambar 4.21 Exhibition Area	86
Gambar 4.22 Furniture Showcube	86
Gambar 4.23 Ruang Sketsa Dasar	87
Gambar 4.25 Furniture Sliding Material Display	89
Gambar 4.26 Furniture Rolling Material Display	90
Gambar 4.27 Ruang Struktur	91
Gambar 4.28 Color Mix & Match	91
Gambar 4.29 Concept Room	92
Gambar 4.30 Ruang Ilusi Optis	92
Gambar 4.31 Symbols Knowledge	93

Gambar 4.32 3D Setting Simulation Room.....	93
Gambar 4.33 3D Simulation Room.....	94

