

RE-DESAIN INTERIOR GRIYA KUSUMA INDAH UNTUK MENDUKUNG PELAKSANAAN RETREAT DI PACET

by Ariesta Aprilia

Submission date: 06-Oct-2021 03:04PM (UTC+0700)

Submission ID: 1666694983

File name: an_Masyarakat_Griya_Kusuma_Indah_Pacet_-_029_ARIELA_APRILIA.pdf (1.12M)

Word count: 2135

Character count: 12941

RE-DESAIN INTERIOR GRIYA KUSUMA INDAH UNTUK MENDUKUNG PELAKSANAAN RETREAT DI PACET

Ariesta Aprilia, Elisabet, Mariana Wibowo

3 Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra Surabaya, Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236
Penulis korespondensi; email: mariana_wibowo@petra.ac.id

Abstrak : Desain Interior rumah retreat diperlukan untuk setiap insan kristiani melakukan retreat dari kehidupan sehari-harinya dan mendekatkan diri kepada Tuhan. Griya Kusuma Indah merupakan rumah retreat yang berlokasi di Pacet, Mojokerto. Target market utama dari rumah retreat ini adalah anak-anak muda dari level SD, SMP dan SMA. Dalam rangka mendukung penyelenggaraan kegiatan retreat untuk anak muda, perlu dilakukan re-desain interior fasilitas rumah retreat Griya Kusuma Indah di Pacet dengan tujuan memfasilitasi para pengguna yakni : anak muda agar dapat melakukan kegiatan retreat dengan lebih energik, efektif dan memberikan dampak yang positif bagi pertumbuhan mereka iman. Re-desain interior ini dilakukan dengan 5 tahapan metode *design thinking* yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Untuk konsep desain yang digunakan yaitu konsep ceria dan dinamis. Pada akhir pengabdian masyarakat, telah dihasilkan satu set desain interior fasilitas rumah retreat, lengkap dengan gambar kerja untuk pelaksanaan tender kedepannya. Hasil re-desain interior ini memberikan suasana interior lebih menarik minat masyarakat untuk melakukan retreat di Griya Kusuma Indah terutama golongan anak muda.

Kata Kunci : Desain, Interior, Rumah Retreat, Pacet

Abstract : Retreat house interior design is needed for every Christian to retreat from his daily life and draw closer to God. Griya Kusuma Indah is a retreat house located in Pacet, Mojokerto. The main target market of this retreat house is young people from elementary, middle and high school levels. In order to support the organization of retreat activities for young people, it is necessary to re-design the interior of the Griya Kusuma Indah retreat facility in Pacet with the aim of facilitating users, namely: young people so that they can carry out retreat activities more energetically, effectively and have a positive impact on growth their faith. This interior re-design is carried out with 5 stages of the design thinking method, namely *empathize, define, ideate, prototype, and test*. The design concept used is a cheerful and dynamic concept. At the end of the community service, a set of interior designs for the retreat house facilities have been produced, complete with working drawings for future tenders. The result of this interior re-design gives an interior atmosphere that is more attractive to the public to conduct a retreat at Griya Kusuma Indah, especially young people.

Keywords : Design, Interior, Retreat House , Pacet

PENDAHULUAN

Retret merupakan kegiatan yang dibutuhkan manusia untuk memulihkan keimanan, membangkitkan semangat dan

kekuatan baru. Oleh karena itu dibutuhkan tempat dan fasilitas yang dapat mendukung kegiatan retreat agar dapat mencapai tujuan dari retreat itu sendiri. Keberadaan tempat retreat sendiri merupakan hal yang penting dimana manusia dapat melakukan kegiatan rohani secara vertikal (manusia dengan Tuhan) maupun secara horisontal (manusia dengan sesamanya). Kualitas tempat retreat juga menjadi salah satu hal yang diperhatikan orang ketika datang ke tempat retreat, maka dari itu tempat retreat harus dapat menarik dan tidak membosankan.

Desain interior dalam suatu ruang sangat penting untuk meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna. Desain Interior yang baik dapat membuat pengguna memiliki dampak positif, baik secara fisiologis maupun psikologis. Pemilihan warna yang tepat juga mempengaruhi aktivitas pengguna. Adanya pemilihan warna yang baik juga harus disesuaikan dengan fungsi ruang dan tempat tersebut. Demikian juga terhadap desain rumah retreat dibutuhkan desain dan pemilihan warna yang tepat.

Rumah Retreat Griya Kusuma Indah di Pacet sendiri merupakan salah satu rumah retreat yang berlokasi di Pacet, Mojokerto. Selain berfungsi sebagai rumah retreat, Griya Kusuma Indah ini juga cocok untuk kegiatan lain yang membutuhkan tempat penginapan salah satunya seperti *Family Gathering*. Griya Kusuma Indah sebagai rumah retreat mempunyai kapasitas dan daya tampung serta dalam jumlah yang lumayan besar. Semua kamar penginapan di Griya Kusuma Indah ini dilengkapi dengan spring bed beserta kamar mandi dalam.

Dalam rangka mendukung penyelenggaraan kegiatan retreat di GKI, yakni dengan memberikan fasilitas rumah retreat bagi berbagai komunitas. Re-desain interior fasilitas rumah retreat Griya Kusuma Indah di Pacet dilakukan dengan tujuan memfasilitasi para pengguna agar dapat melakukan kegiatan retreat dengan lebih energik, efektif dan memberikan dampak yang positif bagi pertumbuhan iman penggunanya. Selain itu, proses re-desain ini ditujukan juga untuk meningkatkan jumlah peminatan masyarakat yang merupakan kalangan anak muda untuk

melakukan retreat disini sehingga peningkatan okupansi Griya Kusuma Indah dapat terjadi dimasa pandemi seperti saat ini. Dengan dilakukan re-desain interior rumah retreat 'Griya Kusuma Indah' ini diharapkan dapat meningkatkan minat berbagai kalangan anak muda, dan sekolah untuk datang dan melakukan aktivitas retreat di Griya Kusuma Indah di Pacet.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan re-desain Griya Kusuma Indah dilakukan dengan menggunakan metode pada tahapan *design thinking* :



Gambar 1. Metode *Design Thinking*

Empathize

Tahap pertama dari proses *Design Thinking* adalah *empathize* yaitu memahami permasalahan melalui pengamatan, keterlibatan, dan empati dengan orang-orang untuk memahami pengalaman dan motivasi mereka sehingga memperoleh pemahaman yang lebih jelas tentang masalah yang ada. Empati sangat penting untuk proses desain sehingga memungkinkan tim abdimas membuat desain untuk mengesampingkan asumsi pribadi tentang pengguna dan kebutuhannya.



Gambar 2. Lobby GKI



Gambar 3. Ruang Makan GKI



Gambar 4. Ruang Makan GKI



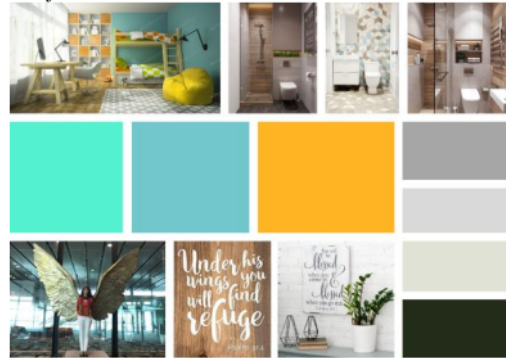
Gambar 5. Kamar GKI

Define

Tahap *Define* merupakan tahap pengumpulan informasi yang telah dikumpulkan selama tahap *Empathize*. Di tahap ini, dilakukan analisis dari pengamatan untuk menentukan masalah inti yang telah diidentifikasi.

Ideate

Tahap *Ideate* merupakan tahap pengumpulan ide. Pengumpulan ide sendiri dilakukan dengan cara *brainstorming* dan membuat *moodboard* untuk mendapatkan banyak solusi. Di tahap ini, dilakukan penentuan tema dan konsep desain dimana konsep yang dihasilkan merupakan suasana ceria yang dapat diciptakan dalam interior Griya Kusuma Indah tersebut.



Gambar 6. Moodboard

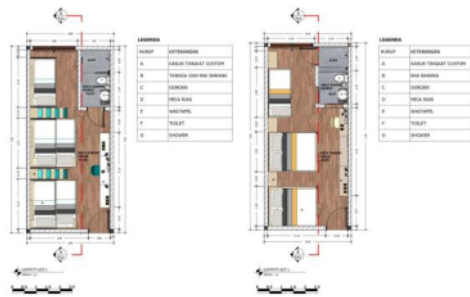
Prototype

Tahap *Prototype* merupakan tahap uji dari desain. Tujuannya untuk mendapat solusi terbaik dari setiap masalah yang diidentifikasi selama tiga tahap pertama. Di tahap ini, dilakukan proses pembuatan desain berupa layout dan 3D modeling.

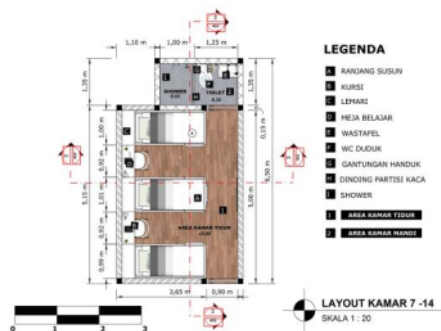
a) *Layout* Objek Perancangan



Gambar 7. Layout Lobby dan Ruang Makan



Gambar 8. *Layout* Kamar Gedung A (1-6)



Gambar 9. *Layout* Kamar Gedung A (7-14)

b) Tampak Potongan



Gambar 10. Tampak Potongan *Lobby* dan Ruang Makan A-A'



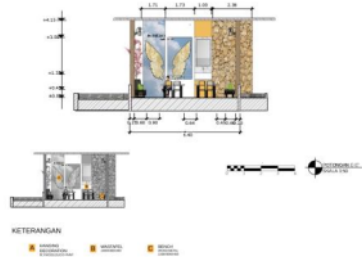
Gambar 11. Tampak Potongan *Lobby* dan Ruang Makan B-B'



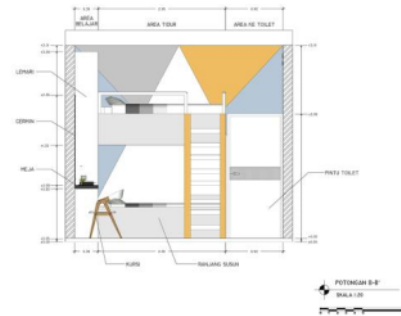
Gambar 12. Tampak Potongan *Lobby* dan Ruang Makan C-C'



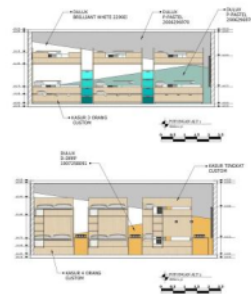
Gambar 13. Tampak Potongan *Lobby* dan Ruang Makan D-D'



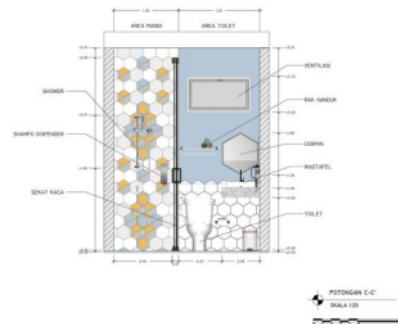
Gambar 14. Tampak Potongan *Lobby* dan Ruang Makan E-E'



Gambar 17. Tampak Potongan Kamar Gedung A (7-14) B-B'



Gambar 15. Tampak Potongan Kamar Gedung A (1-6)



Gambar 18. Tampak Potongan Kamar Gedung A (7-14) C-C'



Gambar 16. Tampak Potongan Kamar Gedung A (7-14) A-A'

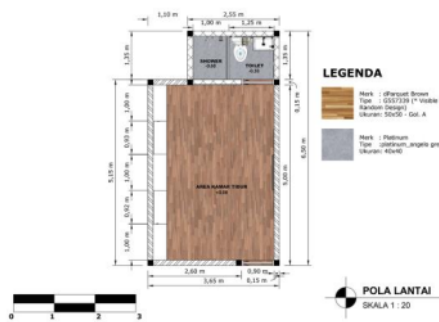
c) Pola Lantai



Gambar 19. Pola Lantai *Lobby* dan Ruang Makan



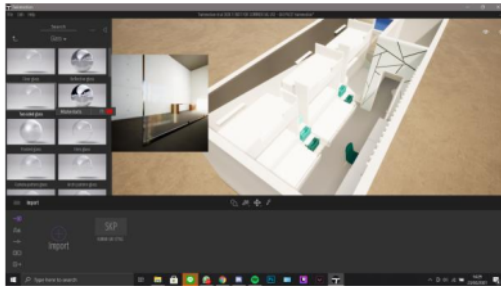
Gambar 20. Pola Lantai Kamar Gedung A (1-6)



Gambar 21. Pola Lantai Kamar Gedung A (7-14)

Test

Tahap *Test* merupakan tahap penyempurnaan desain. Di tahap ini dilakukan proses *rendering* dari desain yang sudah dibuat.



Gambar 22. Proses Rendering

HASIL DAN PEMBAHASAN

Awalnya, dilakukan *survey* lokasi terlebih dahulu di Griya Kusuma Indah Pacet. Setelah melakukan *survey* dan menganalisa

kebutuhan dan keinginan dari pihak Griya Kusuma Indah, didapatkan kesimpulan :

1. Penambahan jumlah kapasitas penghuni pada setiap kamar
2. Perubahan suasana menjadi lebih ceria dan lebih *modern* dengan berbagai warna dan bentuk perabot
3. Pemisahan antara kamar mandi dan toilet dalam kamar

Gambar di bawah ini merupakan hasil redesain Griya Kusuma Indah :



Gambar 23. Lobby



Gambar 24. Lobby

Pada Lobby terjadi perubahan pada bagian dinding, yang semula tanpa desain kemudian ditambahkan dengan tulisan dan mural sederhana berbentuk segitiga. Adanya penambahan area *receptionist* dan pemindahan area kantin kejujuran pada bagian kanan setelah pintu masuk. Lalu penambahan kapasitas tempat duduk dan perubahan desain perabot seperti sofa, meja, tempat sampah dan lampu gantung pada bagian kiri setelah pintu masuk.



Gambar 25. Ruang Makan



Gambar 26. Ruang Makan

Adanya perubahan desain pada area ruang makan dengan perabot yang lebih modern dan adanya area *photobooth* pada salah satu sisi ruang makan. Kemudian terdapat penambahan area kolase foto pada dinding bagian kiri ruang makan yang digunakan untuk mengumpulkan foto-foto pengunjung.



Gambar 27. Koridor

Pada koridor, terdapat perubahan desain pada dinding dan lantai. Pada dinding, terdapat penambahan ayat-ayat alkitab dan juga perubahan letak nomor kamar yang dengan desain yang lebih modern.



Gambar 28. Kamar 1-6



Gambar 29. Kamar 1-6



Gambar 30. Kamar Mandi Kamar 1-6



Gambar 31. Kamar Mandi Kamar 1-6

Pada kamar 1-6, terjadi penambahan jumlah kapasitas penghuni dari yang semula 8 orang menjadi maksimal 10 orang. Kemudian adanya pemisahan antara kamar mandi dan toilet sehingga penggunaan dapat dimaksimalkan. Terdapat juga perubahan warna pada kamar yang disesuaikan dengan area lain di Griya Kusuma Indah.



Gambar 32. Kamar 7-14



Gambar 33. Kamar 7-14



Gambar 34. Kamar Mandi Kamar 7-14

Pada kamar 7-14, terjadi penambahan jumlah kapasitas penghuni dari yang semula 5 orang menjadi 6 orang dengan desain yang serupa dengan kamar 1-6.

Analisa Penggunaan Warna :

Hasil re-desain rumah retreat Griya Kusuma Indah ini menggunakan warna biru, kuning, abu-abu dan putih pada semua area. Analisa penggunaan warna yang dimaksud yaitu :

1. Biru
Merupakan warna dingin yang dapat memberikan efek dingin itu sendiri serta dapat membuat tenang dan rileks.
2. Kuning
Warna kuning menciptakan suasana ceria karena identik dengan matahari pada siang hari, sehingga bisa menstimulan otak untuk bersemangat dalam melakukan suatu kegiatan.
3. Abu-abu dan putih
Penerapan warna putih dapat menciptakan efek suasana ruang terasa lebih luas dan penggunaan warna abu-abu sendiri merupakan warna netral yang menciptakan efek anggun dan elegan.

Output Desain Interior:

- *Working Drawing* (gambar kerja) Rumah Retreat Griya Kusuma Indah (area lobby, ruang makan, kamar tidur dan toilet lantai 1)
- *Working Drawing* (gambar kerja) : Detail Furniture (multiview, potongan, dan detail produk) semua ruang yang di re-desain.

Dampak hasil kegiatan:

- Mempersiapkan hasil re-desain interior pada proyek sebelumnya hingga ke detail working drawing produk sehingga dapat dihitung RAB untuk mewujudkan proyek sebelumnya.
- Merubah tampilan interior Rumah Retreat Griya Kusuma Indah sehingga masing - masing tempat tertata dan memiliki fungsi yang lebih jelas,

dimana sebelumnya fungsi masing-masing tempat kurang jelas karena hampir semua area menjadi satu.

- Membuat Rumah Retreat Griya Kusuma Indah menjadi *feasible* untuk direalisasikan.

Manfaat bagi komunitas:

- Membuat pengurus Rumah Retreat Griya Kusuma Indah, Pacet dapat merealisasikannya dengan lebih mudah.
- Dapat membantu pengurus Griya Kusuma Indah untuk melakukan tender proyek untuk realisasi interior dan furniturnya.

Peran serta dari komunitas:

- Memberi data kebutuhan dan masalah desain interior pada Griya Kusuma Indah Pacet saat ini, serta memberi masukan dan evaluasi hasil re-desain interior dan gambar kerja yang telah dibuat untuk Rumah Retreat Griya Kusuma Indah, Pacet.

KESIMPULAN

Hasil re-desain interior Griya Kusuma Indah yang berlokasi di Pacet, Mojokerto berupa 1 set desain 3D perspektif rendering ruang-ruang yang diperlukan dan gambar kerja setiap ruang yang di re-desain interiornya dan hasil desain ini telah dipresentasikan ke pihak pengurus Griya Kusuma Indah. Hasil pengabdian masyarakat ini telah diserahkan terimakan ke pihak Griya Kusuma Indah dan telah memecahkan masalah yang ada dan memenuhi kebutuhan dan kriteria yang diinginkan oleh pihak Griya Kusuma Indah. Diantaranya adalah penambahan jumlah kapasitas fasilitas tidur untuk peserta retreat dengan sistem bunkbed yang multifungsi, kemudian konsep desain ceria dan dinamis dapat lebih menarik minat masyarakat untuk retreat di Griya Kusuma Indah, terutama golongan muda.

DAFTAR PUSTAKA

4
Ashadi, Anisa, Nelfiyanti. 2016. Perubahan

Tata Ruang Rumah Tipe Kecil dan Pengaruhnya Terhadap Aspek Kesehatan Penghuni. Jurnal Arsitektur Nalars, Vol. 15, No. 2. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/nalars/article/view/1364/1213>. Diakses tanggal 9 April 2021.

Astriaana, Pariyanto. 2011. Rumah Retreat Pemuda Kristen di Yogyakarta. Skripsi Universitas Atma Jaya Yogyakarta. <http://e-journal.uajy.ac.id/2228/2/1TA12633.pdf>. Diakses tanggal 3 Desember 2014.

Bastiani, M. S. 2017. Perancangan Ulang Interior Kunci Cultural Studies Center Yogyakarta dengan Metode Design Thinking. <http://digilib.isi.ac.id/2066/1/Cover%20dan%20Daftar%20Isi.pdf>. Diakses tanggal 9 April 2021.

Griya Kusuma Indah. Diakses pada 23 Februari 2021, dari <http://griyakusumaindah.com>

Handayani, S. 2015. Landasan Konseptual Perancangan Panti Wredha di Kota Yogyakarta, DIY. <https://e-journal.uajy.ac.id/8453/1/TA013822.pdf>. Diakses tanggal 9 April 2021.

Majidah, Dian, H., M. Fadli. 2019. Penggunaan Warna dalam Desain Interior Perpustakaan Terhadap Psikologis Pemustaka. Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling), Vol. 4, No. 2. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/view/897/616>. Diakses tanggal 9 April 2021.

Muslimah, N, Ratriana, S. & Burhanuddin. 2020. Kajian Desain Interior Kamar Tidur Asrama Mahasiswi Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin Gowa. TIMPALAJA : Architecture Student Journal, Vol. 2, No.1. 14480-38907-1-PB.pdf. Diakses tanggal 9 April 2021.

Satata, D. B. M., Cendana, D. A., dan Harijono. 2020. Kesejahteraan Psikologi (Psychological Wellbeing) Ditinjau dari Teknik Desain Arsitektur Ruang. Jurnal Ilmiah Teknologi FST Undana, Vol.14, No. 2. http://ejurnal.undana.ac.id/index.php/jurnal_teknologi/article/view/3245/212. Diakses tanggal 9 April 2021.

Sis.binus.ac.id. Design Thinking Pengertian Tahapan dan Contoh Penerapannya. Diakses pada 23 Februari 2021, dari <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>

Sutrisno. 2020. Penerapan Konsep Ergonomi Terhadap Kenyamanan Pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri Sumsel Palembang. <http://repository.radenfatah.ac.id/8231/1/SKRIPSI%20SUTRISNO.pdf>. Diakses tanggal 9 April 2021.

RE-DESAIN INTERIOR GRIYA KUSUMA INDAH UNTUK MENDUKUNG PELAKSANAAN RETREAT DI PACET

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

sis.binus.ac.id

Internet Source

2%

2

www.enterprovider.com

Internet Source

1%

3

Submitted to Forum Komunikasi
Perpustakaan Perguruan Tinggi Kristen
Indonesia (FKPPTKI)

Student Paper

1%

4

Submitted to Universitas Atma Jaya
Yogyakarta

Student Paper

1%

5

ejurnal.undana.ac.id

Internet Source

1%

6

www.hs-nordhausen.de

Internet Source

1%

7

www.sciencegate.app

Internet Source

1%

8

Submitted to Universitas Pendidikan
Indonesia

Student Paper

1 %

9

digilib.isi.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1 %

Exclude bibliography On