

# PENGEMBANGAN DESAIN INTERIOR YAYASAN RUMAH PAGI BAHAGIA DI BINTARO

Adi Ismanto<sup>1</sup>, Michella Angelina<sup>2</sup>, Canisha Chrystella<sup>3</sup>

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara Jakarta

e-mail: [adii@fsrd.untar.ac.id](mailto:adii@fsrd.untar.ac.id)

---

## Abstrak

Rumah Pagi Bahagia Foundation is a non-profit, non-formal organization engaged in education, nutrition and the environment require an interior design that is able to meet the activities, facilities and functions of the space in accordance with the image of the organization. The interior design process of Rumah Pagi Bahagia as part of the community service program begins with an analysis process with the results in the form of a design concept and initial schematic design. Based on the results of reviews and input from users, it was found that the design concept of "In the Library Exhibition" was in accordance with what was expected by users, it's just that the results of the schematic design consisting of furniture layouts and design perspectives were still not appropriate or inconsistent. So based on the design method, the implementation of this PKM is continued with the next stage, namely the synthesis stage (designing). This stage is the stage of design development and making design decisions that are more specific, detailed and focused to serve as a reference for the implementation of interior construction. At this stage, the development of the interior design of the Rumah Pagi Bahagia Foundation has resulted in a more focused design starting with adjustments to the furniture layout plan that is more functional and in accordance with the needs of activities and facilities. As well as the implementation of a design with a 3d perspective view that is more in line with the design concept, image and function and aesthetics of the Rumah Pagi Bahagia Foundation organization.

## Kata Kunci

Design development, interior, foundation, education, informal

---

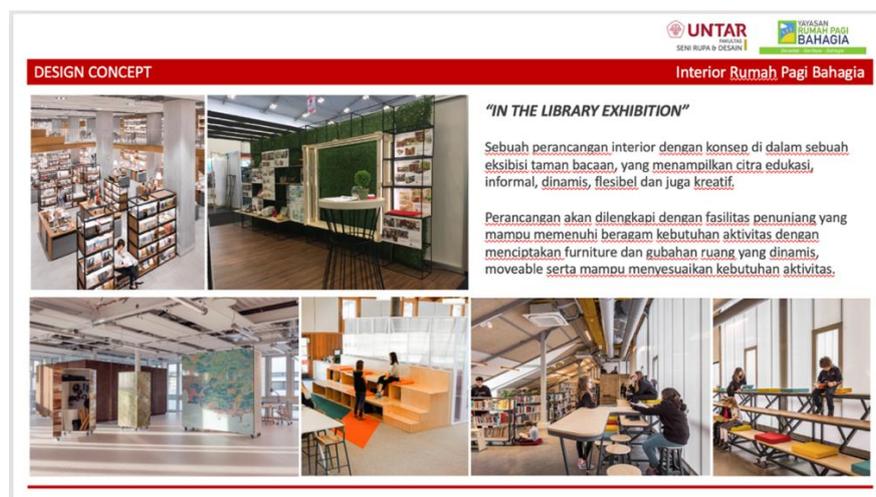
## 1. Pendahuluan

### Profil Rumah Pagi Bahagia Bintaro

Yayasan Rumah Pagi Bahagia yang bergerak di bidang pendidikan, gizi, dan lingkungan. Memiliki visi: "Membangun manusia Indonesia yang beradab, berdaya, dan berbahagia". Serta memiliki misi, diantaranya: Menciptakan budaya pendidikan dalam segala aspek kehidupan; Memberdayakan masyarakat untuk mencapai kemandirian; Menumbuhkembangkan kepedulian sosial budaya yang harmonis. Untuk dapat memenuhi

program aktivitas yang cukup beragam, terutama untuk kegiatan di dalam ruangan, Yayasan Rumah Pagi Bahagia membutuhkan sebuah perancangan interior yang mampu memenuhi aktivitas, fasilitas dan fungsi ruang yang memiliki nilai estetika sebagai organisasi yang bergerak di bidang pendidikan non formal untuk anak asuh yatim, dhuafa dan disabilitas. Proses desain awal interior Yayasan Rumah Pagi Bahagia telah dilakukan pada akhir tahun 2021 sebagai bagian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang menghasilkan konsep desain yang memadukan sebuah kegiatan pameran informal dengan fasilitas perpustakaan dengan gaya desain modern (*form follow function*) dengan tema “*In the Library Exhibition*” yang mencerminkan karakter citra Rumah Pagi Bahagia sebagai fasilitas Pendidikan informal yang unik dan berbeda dengan fasilitas publik lainnya. Proses selanjutnya adalah pengembangan desain untuk kemudian dapat diimplementasikan ke dalam konstruksi bangunan eksisting.

Kegiatan konsep desain awal dengan tema “*In the Library Exhibition*” untuk perancangan interior Rumah Pagi Bahagia telah dilaksanakan. Tahap 2 berdasarkan metode desain (Kilmer, 2014) adalah pengembangan desain dengan tujuan menghasilkan perancangan yang lebih spesifik dan detail sesuai dengan fungsi dan brief yang dihasilkan dari tahapan sebelumnya (analisis programming dan desain awal). Beberapa permasalahan dari desain awal ini adalah perlunya penyesuaian implementasi desain dengan tema desain yang lebih konsisten. Desain awal yang dipresentasikan masih perlu pengembangan desain agar lebih mewakili citra Yayasan Rumah Pagi yang ceria, dinamis dan fleksibel sesuai tema desain pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Konsep desain interior Yayasan Rumah Pagi Bahagia  
(Sumber: Tim PKM, 2022)

Pengembangan desain juga dilakukan untuk merancang keperluan di lantai 2 berupa area yang lebih fleksibel dan menghasilkan sebuah output rancangan furniture yang multifungsi sebagai area penyimpanan dan juga pembatas ruang. perbandingan eksisting ruangan di lantai 1 dan desain awal seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Eksisting dan desain awal lantai 1 interior Yayasan Rumah Pagi Bahagia  
(Sumber: Tim PKM, 2022)

Desain pada lantai 1 perlu dikembangkan agar memberikan kesan yang dinamis dan menarik. Juga disesuaikan dengan fleksibilitas fungsi ruang yang memungkinkan ruangan dapat dirubah atau bahkan furniture dapat dipindahkan apabila kontrak sewa tempat pada ruko ini tidak diperpanjang dan harus pindah lokasi. Selain itu hasil desain awal ruang kelas lantai 1 juga perlu pengembangan desain yang lebih dinamis dan berwarna untuk mewakili citra anak-anak asuh yang juga merepresentasikan semangat dan keceriaan untuk belajar, ruangan juga perlu dibuat lebih terbuka dan fleksibel tidak menggunakan partisi yang semi permanen dan terlalu tertutup agar fungsi ruang dapat lebih maksimal dan dilengkapi dengan penyimpanan yang juga bisa dijadikan sebagai area membaca sesuai dengan konsep tema “*In the Library Exhibition*”. Pengembangan akan dibuat dari hasil rancangan awal seperti pada gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Desain awal ruang kelas lantai 1 Interior Yayasan Rumah Pagi Bahagia  
(Sumber: Tim PKM, 2022)

Untuk fasilitas lantai 2, kegiatan pada ruangan akan dibuat lebih fleksibel berupa kegiatan angkah, seperti workshop, acara hiburan atau rekreasi, dan acara lain yang membutuhkan area ruang yang besar atau 1 lantai, terdapat panggung rendah juga untuk mendukung acara-acara tersebut. Selain itu lantai 2 juga akan difungsikan untuk keperluan ruang-ruang kelas dan juga dapat menjadi ruang membaca atau perpustakaan, maka dari itu membutuhkan fasilitas furniture yang fleksibel dan mampu mengakomodir kebutuhan-kebutuhan tersebut. Baik ruangan-ruangan lantai 1 dan 2 selain harus memenuhi fungsi dan aktivitas dari program-program kegiatan yang menjadi jembatan perwujudan visi dan misi Yayasan Rumah Pagi Bahagia, juga harus mampu menampilkan estetika sebuah angkah nirlaba dengan angk bidang angkah an non formal. Eksisting lantai 2 Yayasan Rumah Pagi Bahagia seperti terlihat pada Gambar 3 di bawah ini.

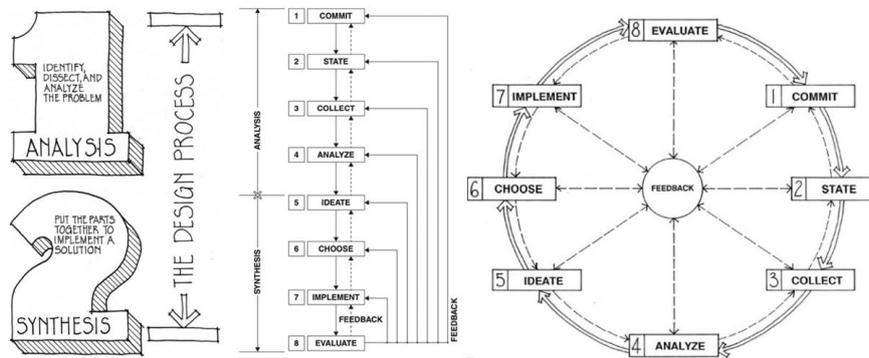


Gambar 4. Eksisting lantai 2 interior Yayasan Rumah Pagi Bahagia  
(Sumber: Tim PKM, 2021)

## 2. Metode

Proses desain secara sederhana dibagi menjadi dua tahap yang dapat dipecah lebih lanjut menjadi delapan angkah spesifik, seperti yang terlihat pada Gambar 5. Langkah-langkah ini tidak selalu harus linier, tetapi dapat berupa siklus, atau bahkan dapat berbentuk spiral. Yang menjadi perhatian adalah bahwa angkah-langkahnya berurutan, dan proses desain berkonsentrasi pada satu angkah sebelum pindah ke angkah berikutnya (Kilmer, 2014). Tidak ada proses desain khusus yang akan menyelesaikan setiap masalah atau berguna bagi setiap desainer. Model proses desain yang ditunjukkan pada Gambar 5 menunjukkan satu pendekatan yang dapat digunakan desainer interior untuk mencapai solusi masalah perancangan terkait dengan fungsi dan estetika ruangan yang mampu mendukung aktivitas kegiatan angkah an informal sesuai dengan prinsip dan elemen desain, dan juga mampu mencerminkan identitas citra dari pengguna, pengelola dan visi/misi proyek yang dikerjakan.

Model ini memecah masalah rumit menjadi langkah-langkah sederhana untuk pengembangan proyek dan metode komunikasi (Botti, 2017).



Gambar 5. Diagram proses desain  
(Sumber: Rosemary Kilmer, 2014)

Berdasarkan siklus pada Gambar 5, maka proses pengembangan desain interior Rumah Pagi Bahagia telah memasuki tahapan sintesis dan dalam 8 langkah detail tersebut memasuki tahapan *ideate* dan *choose* untuk kemudian dapat diimplementasikan sebagai pelaksanaan pembangunan konstruksi interior. Output dari proses sintesis adalah konsep dan skematik desain awal, melalui proses desain awal ini akan diketahui permasalahan serta kebutuhan yang belum tercapai melalui tanggapan atau *feedback* dari pengguna dan mitra dalam diskusi desain tahap awal. Sehingga penting untuk mendapatkan *feedback* (umpan balik) dari mitra agar dapat didiskusikan dan menghasilkan pemahaman yang sama. Setelah itu dilakukan pengembangan desain dengan membuat keputusan-keputusan desain yang lebih spesifik atau detail dari keseluruhan proses desain dengan output produk gambar kerja pelaksanaan.

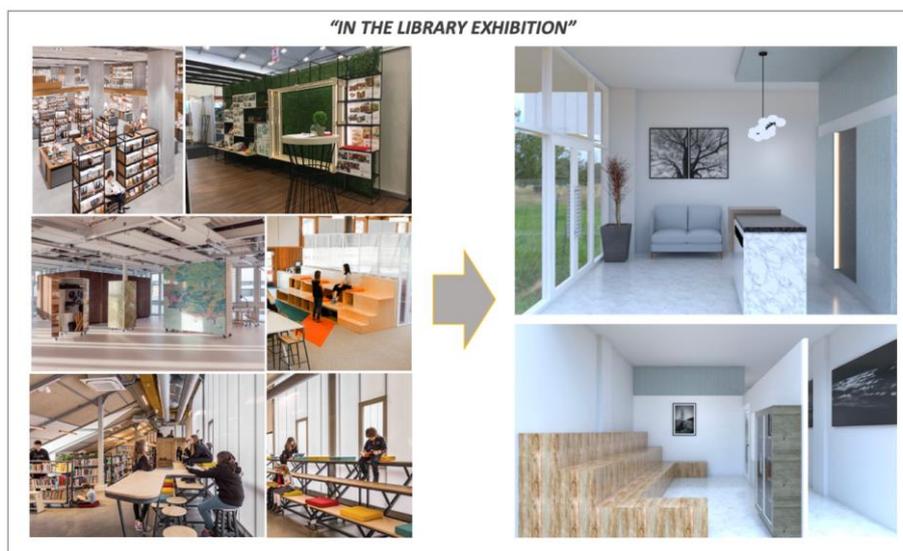
### 3. Hasil Dan Pembahasan

Pelaksanaan Kegiatan dibagi menjadi 2 tahapan, yaitu: tahap pengumpulan data (analisis) dan tahap perancangan (sintesis), kemudian dilanjutkan dengan tahap implementasi atau pembuatan perancangan interior. Tahapan kegiatan dapat terlaksana dengan baik karena adanya hubungan mitra dan komunikasi yang lancar antara tim, mitra dan pengguna.

#### **Review dan Feedback Desain Awal**

Konsep desain awal dengan tema “*In the Library Exhibition*” perancangan interior Rumah Pagi Bahagia dianggap sudah tepat dan dapat mewakili citra serta visi misi organisasi Yayasan Rumah Pagi Bahagia. Beberapa permasalahan dari desain awal ini adalah perlunya

penyesuaian implementasi desain dengan tema desain yang lebih konsisten. Desain awal yang dipresentasikan masih perlu pengembangan desain agar lebih mewakili citra Yayasan Rumah Pagi yang ceria, dinamis dan fleksibel. Dari tampilan konsep desain (*moodboard*) dengan hasil rancangan tahap awal dapat terlihat kurangnya konsistensi dalam memberikan dan mengimplementasikan citra fasilitas yang informal karena terasa agak kaku, kurang dinamis dan kurang aksentuasi warna-warna yang atraktif. Referensi gambar desain “*In the Library Exhibiton*” dengan visual desain awal masih belum sesuai terutama terlihat dari bentuk yang terlalu formal dengan warna-warna yang monokrom, sedangkan yang diharapkan dari referensi adalah desain dengan warna-warna yang lebih ceria dan bentuk elemen ruang yang lebih dinamis dan organik (tidak bersudut) sehingga tidak berkesan kaku (formal). Seperti terlihat pada Gambar 6 di bawah ini.



Gambar 6. Konsep dan desain awal interior Yayasan Rumah Pagi Bahagia  
(Sumber: Tim PKM, 2022)

### Hasil Pengembangan Desain

Berdasarkan hasil review tersebut maka tim PKM mencoba untuk mengolah pengembangan desain dimulai dari revisi tata letak furnitur lantai 1 dan lantai 2 yang sesuai dengan aktivitas pendidikan informal yang akan dilakukan pengelola dan pengguna, fasilitas serta kebutuhan pengguna pada Yayasan Rumah Pagi Bahagia. Proses pengembangan ini membatasi area dengan lebih jelas antara lobby resepsionis dan lounge tamu serta ruang baca dan kelas yang lebih terbuka dan langsung dapat diakses tanpa menggunakan pintu. Ide dasarnya menggunakan partisi kabinet yang berfungsi sebagai pembatas dan fasilitas penyimpanan yang mampu menjadi partisi multifungsi untuk eksibisi atau menunjukkan karya-karya dari program kegiatan anak asuh Yayasan. perancangan kabinet ini diterapkan

berdasarkan referensi dari perancangan standarisasi kiosk mobile pedagang kaki lima - Taman Impian Ancol yang memberikan kesan unik, menarik dan multifungsi (Ismanto, A. Fivanda, F. 2018).

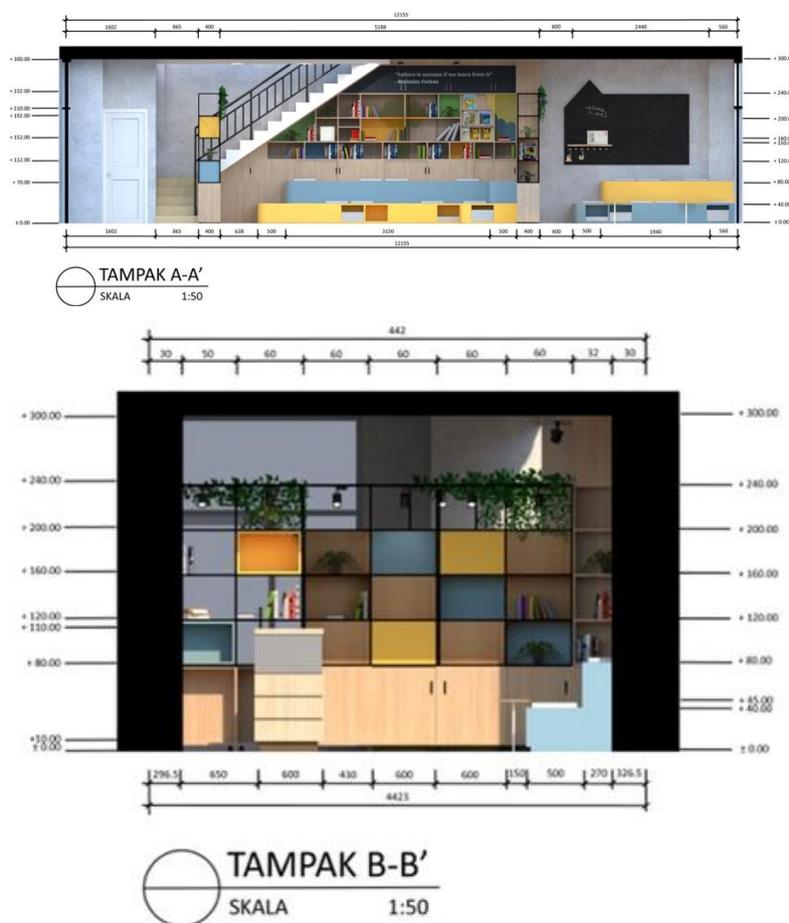
Kemudian pada area baca dan kelas menggunakan undakan tangga sebagai fasilitas kursi dengan fokus area pada dinding bawah tangga yang diorientasikan sebagai area duduk mengarah ke bidang dinding sirkulasi untuk memberikan materi atau pembelajaran kepada siswa anak asuh Yayasan Rumah Pagi Bahagia. Hasil layout ini memberikan kesan ruang yang lebih luas dari pada desain awal sebelumnya karena area sirkulasi menuju lantai dua menjadi lebih terbuka bergabung dengan area kelas atau ruang baca. Tata letak furniture lantai 1 dapat dilihat pada Gambar 7 sebelah kiri. Terlihat bahwa luas area lantai 1 lebih kecil dibandingkan lantai lainnya di atas karena kebutuhan area pedestrian untuk masuk ke dalam bangunan yang terletak di depan pintu masuk utama menuju lobby resepsionis dan lounge tamu. Pengembangan desain interior Yayasan Rumah Pagi Bahagia mengutamakan hasil desain yang mampu memberikan inspirasi yang lebih kreatif, sesuai dengan kebutuhan pengguna pada ruangan kerja di rumah tinggal seperti yang disimpulkan pada penelitian mengenai Analisis Pengaruh Konsep Interior Ruang Kerja di Rumah Tinggal Pasca Pandemi Covid 19 (Fivanda, 2021).



Gambar 7. Pengembangan desain layout interior Yayasan Rumah Pagi Bahagia (Sumber: Tim PKM, 2022)

Pengembangan desain pada lantai 2 sesuai dengan permasalahan fungsi ruang, aktivitas, fasilitas dan kebutuhan pengguna dihasilkan layout yang lebih fleksibel sebagai ruang bersama kegiatan besar, area baca dan juga sebagai kelas-kelas khusus yang dibagi menjadi beberapa area. Pembatas utama pada lantai 2 adalah pemisahan area panggung dan area umum seperti terlihat pada Gambar 7 tengah. Sedangkan untuk mengubah fungsi ruang

menjadi area kelas-kelas khusus (Gambar 7 kanan), maka dibuatlah cabinet pembatas ruang yang dapat digerakkan secara fleksibel dengan menggunakan roda. Cabinet pembatas ini selain berfungsi sebagai partisi, juga berfungsi sebagai fasilitas penyimpanan koleksi buku ataupun hasil karya kegiatan dari anak asuh. Pada proses pengembangan desain ini juga dibuat studi mengenai proporsi dan skala manusia dan fasilitas furniture terhadap ruangan. Hasil studi ini dibuat dalam bentuk gambar tampak dengan memberikan informasi ketinggian yang lebih tepat dan sesuai dengan kebutuhan ergonomi pengguna. Hasil pengembangan desain berupa gambar tampak interior Yayasan Rumah Pagi Bahagia lantai 1 dan 2 dapat dilihat pada Gambar 8 dan Gambar 9 di bawah ini.

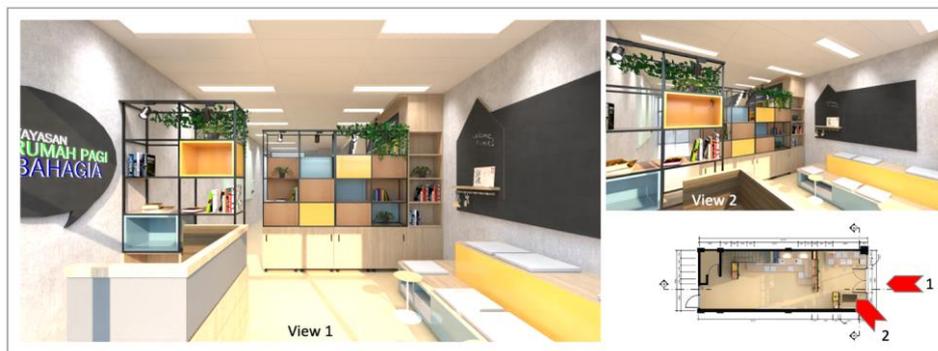


Gambar 8. Pengembangan desain tampak interior lantai 1  
(Sumber: Tim PKM, 2022)



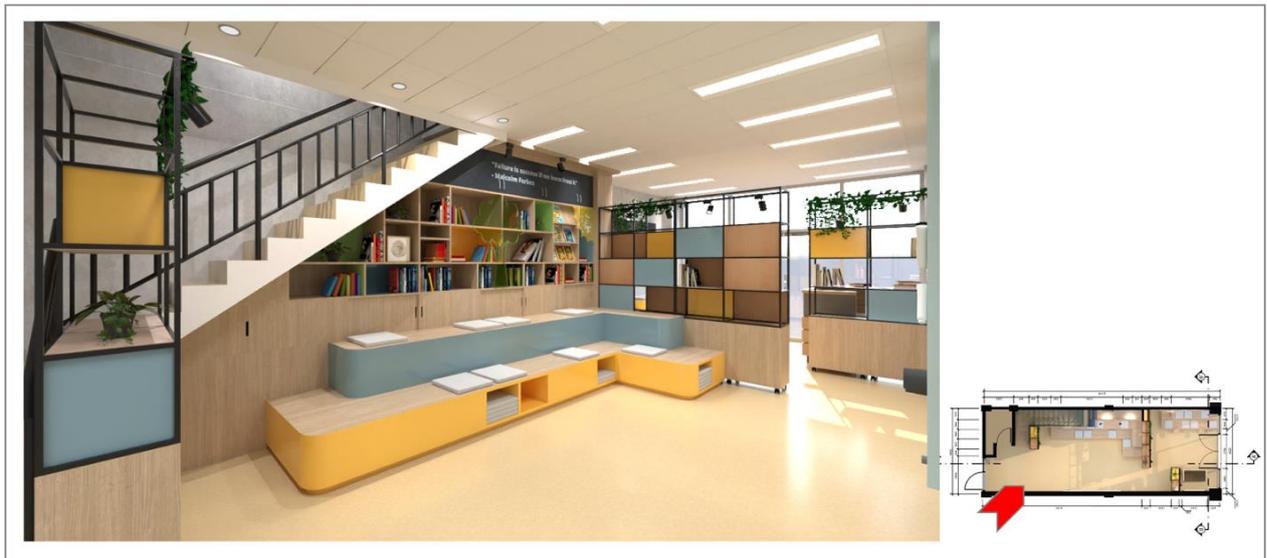
Gambar 9. Pengembangan desain tampak interior lantai 2  
(Sumber: Tim PKM, 2022)

Selain pengembangan desain interior berupa layout furniture dan tampak interior, maka presentasi harus dilengkapi dengan visual 3 dimensi berupa perspektif ruangan yang merepresentasikan konsep perancangan secara menyeluruh baik gubahan ruang dari elemen interior (lantai, dinding dan ceiling), juga pemilihan dan desain fasilitas pelengkap seperti furnitur. Pengembangan desain interior Yayasan Rumah Pagi Bahagia dapat dipresentasikan dengan tampilan visual 3 dimensi menggunakan aplikasi software sketchup. Hasil renderasi area lobby resepsionis dan lounge lantai 1 dapat dilihat pada Gambar 10.

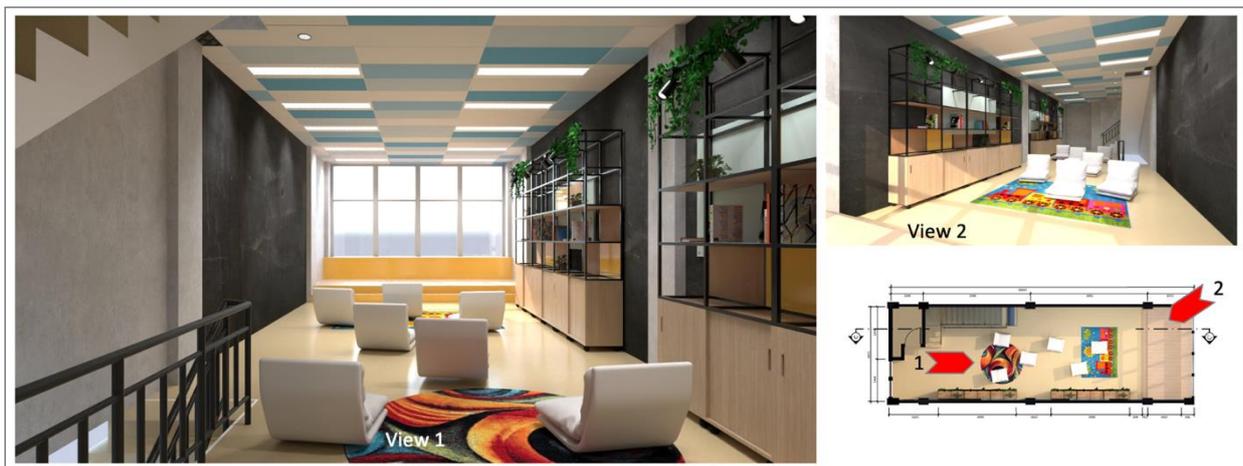


Gambar 10. Renderasi image 3d pengembangan desain interior lantai 1 area lobby  
(Sumber: Tim PKM, 2022)

Pengembangan area baca dan kelas lantai 1 menggunakan undakan tangga sebagai fasilitas kursi dengan fokus area pada dinding bawah tangga yang diorientasikan sebagai area duduk mengarah ke bidang dinding sirkulasi untuk memberikan materi atau pembelajaran kepada siswa anak asuh Yayasan Rumah Pagi Bahagia. Hasil render 3d dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Renderasi image 3d pengembangan desain interior lantai 1 area baca dan kelas  
(Sumber: Tim PKM, 2022)



Gambar 12. Renderasi image 3d pengembangan desain interior lantai 2 aktivitas bersama  
(Sumber: Tim PKM, 2022)

Pengembangan desain pada lantai 2 sesuai dengan permasalahan fungsi ruang, aktivitas, fasilitas dan kebutuhan pengguna dihasilkan desain ruangan yang lebih fleksibel sebagai ruang bersama kegiatan besar, area baca dan juga sebagai kelas-kelas khusus yang dibagi menjadi beberapa area. Untuk kegiatan bersama, image 3d dapat dilihat pada Gambar 12. Sedangkan untuk kegiatan dengan aktivitas kelas-kelas khusus yang membagi ruangan menjadi 3 seperti terlihat pada Gambar 13 menggunakan cabinet pembatas ruang yang dapat digerakkan secara fleksibel dengan menggunakan roda. Kabinet pembatas ini selain berfungsi sebagai partisi, juga berfungsi sebagai fasilitas penyimpanan koleksi buku ataupun hasil karya kegiatan dari anak asuh.



Gambar 13. Renderasi image 3d pengembangan desain interior lantai 2 aktivitas kelas  
(Sumber: Tim PKM, 2022)

#### 4. Kesimpulan

Perancangan interior merupakan sebuah proses yang berkelanjutan dimulai dari 2 tahap sederhana yaitu analisis (*programming*) dan sintesis (*designing*). Hasil dari kegiatan PKM ini sebelumnya adalah konsep dan desain skematik awal yang merupakan bagian dari tahapan analisis. Desain awal selalu menjadi acuan penyamaan persepsi dari yang abstrak menjadi bentuk visual rupa (desain interior) antara pengguna dan tim desain. Konsep desain “*In the Library Exhibition*” yang diajukan tim PKM dapat menjawab kebutuhan secara fungsi dan estetika yang sesuai dengan organisasi Yayasan Rumah Pagi Bahagia, tetapi desain awal tersebut masih tidak konsisten dalam sajian visual dan implementasi desainnya.

Proses pengembangan desain merupakan tahap selanjutnya dari analisis atau disebut dengan sintesis. Pada tahapan ini, desain dibuat lebih fokus untuk menyelesaikan permasalahan secara fungsi dan estetika dengan membuat keputusan yang spesifik, detail, serta proporsi yang lebih sesuai. Pengembangan desain dimulai dengan hasil *review* dan *feedback* (Botti, 2017) dari desain awal yang terdiri dari konsep desain, layout dan tampilan visual desain (image 3d-perspektif) sesuai dengan metode perancangan (Kilmer, 2014).

## 5. Saran

Pengembangan desain interior Yayasan Rumah Pagi Bahagia masih terus berlangsung hingga dibuat keputusan-keputusan akhir yang mengarah ke hasil gambar kerja untuk pelaksanaan konstruksi. Proses pengembangan desain interior yang dilakukan tim PKM untuk Yayasan Rumah Pagi telah dilakukan dengan baik dan menghasilkan output desain yang lebih terarah dan sesuai dengan konsep desain yang diangkat sehingga menghasilkan rancangan interior yang mampu memenuhi aspek fungsi serta estetika yang dibutuhkan oleh Yayasan Rumah Pagi Bahagia.

## 6. Ucapan Terima Kasih

Mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang membantu dalam pelaksanaan PKM ini, diantaranya Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara serta mitra kerjasama Yayasan Rumah Pagi Bahagia.

## 7. Daftar Pustaka

Botti, Rose Mary – Salitsky. (2017). *Programming & Research 'Skills and Techniques for Interior Designers*. New York: Bloomsbury Inc (2<sup>nd</sup> Edition).

Fivanda, F. Ismanto A. (2021). Analisis Pengaruh Konsep Interior Ruang Kerja di Rumah Tinggal Pasca Pandemi Covid 19. *Jurnal Muara, Ilmu Sosial, Humaniora dan Seni*, Vol5 No.1 2021. DOI: <http://dx.doi.org/10.24912/jmishumsen.v5i1.11728.2021>

Fivanda, F. Ismanto A. (2021). *Pemanfaatan Material Ramah Lingkungan Pada Perancangan Straw Chair*. Prosiding Senapenmas Untar 2020, halaman 1019-1027.

Ismanto, A. Fivanda, F. (2018). *Perancangan Standarisasi Kiosk Mobile Pedagang Kaki Lima -Taman Impian Ancol*. Prosiding Senapenmas Untar 2020, halaman 1009-1018.

Kilmer, Rosemary & Kilmer, W. Otie. (2014). 2nd edition. *Designing Interior*. New Jersey: Thomson Learning.

Kemendikbud-Ristek. Standar Nasional Pendidikan Indonesia. [www.kemendikbud.co.id](http://www.kemendikbud.co.id)

Lidwell, W., dkk, *Universal Principles of Designs*. Rockport Publishers, Inc. 2003.

Safitri, Eva. (2021). *4 Upaya Perbaikan Sistem pendidikan Republik Indonesia*. Detik.com diakses pada tanggal 10 September 2021 dari <https://news.detik.com/berita/d-5554319/hardiknas-2021-nadiem-ungkap-4-upaya-perbaiki-sistem-pendidikan-ri>

World Health Organization. *Advice on the use of masks in the context of COVID-19*. (April) Hal 1–5, 2020.

Zhang dan Lawson. (2009). Meeting and greeting: activities in public outdoor spaces outside highdensity urban residential communities. *Urban design international* (2009), volume 14, 4, 207-214.