



**MATERI PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI
SEKTOR KONTRUKSI BIDANG ARSITEKTUR
SUB SEKTOR ARSITEKTUR
JABATAN KERJA ARSITEK INTERIOR**

Membuat Pra-Rancangan

**KODE UNIT KOMPETENSI:
F45.AI02.004.01**

BUKU INFORMASI



**KEMENTERIAN PEKERJAAN UMUM
BADAN PEMBINAAN KONSTRUKSI
PUSAT PEMBINAAN KOMPETENSI DAN PELATIHAN KONSTRUKSI**

Jalan Sapta Taruna Raya, Komplek PU Pasar Jumat - Jakarta Selatan

2012

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	1
BAB I PENGANTAR	
1.1 Konsep Dasar Pelatihan Berbasis Kompetensi (PBK).....	2
1.2 Penjelasan Materi Pelatihan	2
1.3 Pengakuan Kompetensi Terkini.....	3
1.4 Pengertian-pengertian / Istilah.....	4
BAB II STANDAR KOMPETENSI	
2.1 Peta Paket Pelatihan	6
2.2 Pengertian Unit Standar Kompetensi	6
2.3 Unit Kompetensi yang Dipelajari	7
BAB III STRATEGI DAN METODE PELATIHAN	
3.1 Strategi Pelatihan.....	11
3.2 Metode Pelatihan	12
3.3 Rancangan Pembelajaran Materi Pelatihan.....	12
BAB IV ANALISIS DATA PERANCANGAN ARSITEKTUR INTERIOR	
4.1 Umum.....	19
4.2 Konsep dan Gambar Prarancangan.....	19
4.3 Menyusun Konsep Perancangan	28
4.4 Membuat gambar prarancangan	36
4.5 Gambar Presentasi.....	48
BAB V SUMBER-SUMBER YANG DIPERLUKAN UNTUK PENCAPAIAN KOMPETENSI	
5.1 Sumber Daya Manusia	52
5.2 Sumber-sumber Kepustakaan (Buku Informasi).....	52
5.3 Daftar Peralatan/Mesin dan Bahan	54

LAMPIRAN

BAB I PENGANTAR

1.1 Konsep Dasar Pelatihan Berbasis Kompetensi (PBK)

1.1.1 Pelatihan berbasis kompetensi.

Pelatihan berbasis kompetensi adalah pelatihan kerja yang menitikberatkan pada penguasaan kemampuan kerja yang mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan dan persyaratan di tempat kerja.

1.1.2 Kompeten ditempat kerja.

Jika seseorang kompeten dalam pekerjaan tertentu, maka yang bersangkutan memiliki seluruh keterampilan, pengetahuan dan sikap kerja yang perlu untuk ditampilkan secara efektif di tempat kerja, sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

1.2 Penjelasan Materi Pelatihan

1.2.1 Desain materi pelatihan

Materi Pelatihan ini didesain untuk dapat digunakan pada Pelatihan Klasikal dan Pelatihan Individual / mandiri.

- 1) Pelatihan klasikal adalah pelatihan yang disampaikan oleh seorang instruktur.
- 2) Pelatihan individual / mandiri adalah pelatihan yang dilaksanakan oleh peserta dengan menambahkan unsur-unsur / sumber-sumber yang diperlukan dengan bantuan dari instruktur.

1.2.2 Isi Materi pelatihan

1) Buku Informasi

Buku informasi ini adalah sumber pelatihan untuk instruktur maupun peserta pelatihan.

2) Buku Kerja

Buku kerja ini harus digunakan oleh peserta pelatihan untuk mencatat setiap pertanyaan dan kegiatan praktek, baik dalam Pelatihan Klasikal maupun Pelatihan Individual / mandiri.

Buku ini diberikan kepada peserta pelatihan dan berisi:

- a. Kegiatan-kegiatan yang akan membantu peserta pelatihan untuk mempelajari dan memahami informasi.
- b. Kegiatan pemeriksaan yang digunakan untuk memonitor pencapaian keterampilan peserta pelatihan.
- c. Kegiatan penilaian
- d. untuk menilai kemampuan peserta pelatihan dalam melaksanakan praktek kerja.

3) Buku Penilaian

Buku penilaian ini digunakan oleh instruktur untuk menilai jawaban dan tanggapan peserta pelatihan pada Buku Kerja dan berisi :

- a. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peserta pelatihan sebagai pernyataan keterampilan.
- b. Metode-metode yang disarankan dalam proses penilaian keterampilan peserta pelatihan.
- c. Sumber-sumber yang digunakan oleh peserta pelatihan untuk mencapai keterampilan.
- d. Semua jawaban pada setiap pertanyaan yang diisikan pada Buku Kerja.
- e. Petunjuk bagi instruktur untuk menilai setiap kegiatan praktek.
- f. Catatan pencapaian keterampilan peserta pelatihan.

1.2.3 Penerapan materi pelatihan

1) Pada pelatihan klasikal, kewajiban instruktur adalah:

- a. Menyediakan Buku Informasi yang dapat digunakan peserta pelatihan sebagai sumber pelatihan.
- b. Menyediakan salinan Buku Kerja kepada setiap peserta pelatihan.
- c. Menggunakan Buku Informasi sebagai sumber utama dalam penyelenggaraan pelatihan.
- d. Memastikan setiap peserta pelatihan memberikan jawaban / tanggapan dan menuliskan hasil tugas prakteknya pada Buku Kerja.

2) Pada Pelatihan individual / mandiri, kewajiban peserta pelatihan adalah:

- a. Menggunakan Buku Informasi sebagai sumber utama pelatihan.
- b. Menyelesaikan setiap kegiatan yang terdapat pada Buku Kerja.
- c. Memberikan jawaban pada Buku Kerja.
- d. Mengisikan hasil tugas praktek pada Buku Kerja.
- e. Memiliki tanggapan-tanggapan dan hasil penilaian oleh instruktur.

1.3 Pengakuan Kompetensi Terkini

1.3.1 Pengakuan Kompetensi Terkini (*Recognition of Current Competency-RCC*)

Jika seseorang telah memiliki pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk elemen unit kompetensi tertentu, maka yang bersangkutan dapat mengajukan pengakuan kompetensi terkini, yang berarti tidak akan dipersyaratkan untuk mengikuti pelatihan.

1.3.2. Persyaratan

Untuk mendapatkan pengakuan kompetensi terkini, seseorang harus sudah memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja, yang diperoleh melalui:

- 1) Bekerja dalam suatu pekerjaan yang memerlukan suatu pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang sama atau

- 2) Berpartisipasi dalam pelatihan yang mempelajari kompetensi yang sama atau
- 3) Mempunyai pengalaman lainnya yang mengajarkan pengetahuan dan keterampilan yang sama.

1.4 Pengertian-pengertian / Istilah

1.4.1 Profesi

Profesi adalah suatu bidang pekerjaan yang menuntut sikap, pengetahuan serta keterampilan/keahlian kerja tertentu yang diperoleh dari proses pendidikan, pelatihan serta pengalaman kerja atau penguasaan sekumpulan kompetensi tertentu yang dituntut oleh suatu pekerjaan/jabatan.

1.4.2 Standarisasi

Standardisasi adalah proses merumuskan, menetapkan serta menerapkan suatu standar tertentu.

1.4.3 Penilaian / Uji Kompetensi

Penilaian atau Uji Kompetensi adalah proses pengumpulan bukti melalui perencanaan, pelaksanaan dan peninjauan ulang (*review*) penilaian serta keputusan mengenai apakah kompetensi sudah tercapai dengan membandingkan bukti-bukti yang dikumpulkan terhadap standar yang dipersyaratkan.

1.4.4 Pelatihan

Pelatihan adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan untuk mencapai suatu kompetensi tertentu dimana materi, metode dan fasilitas pelatihan serta lingkungan belajar yang ada terfokus kepada pencapaian unjuk kerja pada kompetensi yang dipelajari.

1.4.5 Kompetensi

Kompetensi adalah kemampuan seseorang yang dapat terobservasi mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau sesuai dengan standar unjuk kerja yang ditetapkan.

1.4.6 Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)

KKNI adalah kerangka penjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor.

1.4.7 Standar Kompetensi

Standar kompetensi adalah rumusan tentang kemampuan yang harus dimiliki seseorang untuk melakukan suatu tugas atau pekerjaan yang didasari atas pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja sesuai dengan unjuk kerja yang dipersyaratkan.

1.4.8 Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)

SKKNI adalah rumusan kemampuan kerja yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang relevan dengan pelaksanaan tugas dan syarat jabatan yang ditetapkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

1.4.9 Sertifikat Kompetensi

Adalah pengakuan tertulis atas penguasaan suatu kompetensi tertentu kepada seseorang yang dinyatakan kompeten yang diberikan oleh Lembaga Sertifikasi Profesi.

1.4.10 Sertifikasi Kompetensi

Adalah proses penerbitan sertifikat kompetensi yang dilakukan secara sistematis dan obyektif melalui uji kompetensi yang mengacu kepada standar kompetensi nasional dan/ atau internasional.

BAB II STANDAR KOMPETENSI

2.1 Peta Paket Pelatihan

Materi Pelatihan ini merupakan bagian dari Paket Pelatihan Jabatan Kerja Arsitek Interior yaitu sebagai representasi dari Unit Kompetensi Melakukan Analisis Data - Kode Unit F45.AI02.002.01, sehingga untuk kualifikasi jabatan kerja tersebut diperlukan pemahaman dan kemampuan mengaplikasikan dari materi pelatihan lainnya, yaitu:

Nomor	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
I	Kelompok Kompetensi Umum	
1	F45.AI01.001.01	Melaksanakan Sistem Manajemen Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan (SMK3L)
II	Kelompok Kompetensi Inti	
1	F45.AI02.001.01	Mengumpulkan Data
2	F45.AI02.002.01	Melakukan Analisis Perancangan
3	F45.AI02.003.01	Membuat Prarancangan
4	F45.AI02.004.01	Membuat Rancangan
5	F45.AI02.005.01	Mengembangkan Rancangan
6	F45.AI02.006.01	Membuat Dokumen Pelaksanaan
7	F45.AI02.007.01	Melakukan Pengawasan Berkala
8	F45.AI02.008.01	Membuat Laporan Perancangan
III	Kelompok Kompetensi Khusus	
-	-	-

2.2 Pengertian Unit Standar Kompetensi

2.2.1 Unit Kompetensi

Unit kompetensi adalah bentuk pernyataan terhadap tugas / pekerjaan yang akan dilakukan dan merupakan bagian dari keseluruhan unit kompetensi yang terdapat pada standar kompetensi kerja dalam suatu jabatan kerja tertentu.

2.2.2 Unit kompetensi yang akan dipelajari

Salah satu unit kompetensi yang akan dipelajari dalam paket pelatihan ini adalah melakukan analisis

2.2.3 Durasi / waktu pelatihan

Pada sistem pelatihan berbasis kompetensi, fokusnya ada pada pencapaian kompetensi, bukan pada lamanya waktu. Peserta yang berbeda mungkin membutuhkan waktu yang berbeda pula untuk menjadi kompeten dalam melakukan tugas tertentu.

2.2.4 Kesempatan untuk menjadi kompeten

Jika peserta latih belum mencapai kompetensi pada usaha/kesempatan pertama, Instruktur akan mengatur rencana pelatihan dengan peserta latih yang bersangkutan. Rencana ini akan memberikan kesempatan kembali kepada peserta untuk meningkatkan level kompetensi sesuai dengan level yang diperlukan.

Jumlah maksimum usaha/kesempatan yang disarankan adalah 3 (tiga) kali.

2.3 Unit Kompetensi yang Dipelajari

Dalam sistem pelatihan, Standar Kompetensi diharapkan menjadi panduan bagi peserta pelatihan atau siswa untuk dapat :

- Mengidentifikasi apa yang harus dikerjakan peserta pelatihan.
- Mengidentifikasi apa yang telah dikerjakan peserta pelatihan.
- Memeriksa kemajuan peserta pelatihan.
- Menyakinkan bahwa semua elemen (sub-kompetensi) dan kriteria unjuk kerja telah dimasukkan dalam pelatihan dan penilaian.

2.3.1 Judul Unit

Membuat Prarancangan

2.3.2 Kode Unit

F45.AI02.002.01

2.3.3 Deskripsi Unit

Unit kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang diperlukan dalam pembuatan konsep pra-rancangan yang menjadi ide dasar bagi keseluruhan kegiatan perancangan

2.3.4 Kemampuan Awal

Peserta pelatihan harus telah memiliki pengetahuan tentang metode pengumpulan data, pengetahuan tentang metode pembuatan kuesioner dan wawancara dan pengetahuan tentang peralatan pengumpulan data

2.3.5 Elemen Kompetensi dan Kriteria Unjuk Kerja

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
1. Mempersiapkan konsep dan gambar pra-rancangan	1.1 Data literatur yang terkait dengan kegiatan prarancangan ditentukan kebutuhan 1.2 Informasi mengenai kebutuhan dalam prarancangan diidentifikasi 1.3 Informasi mengenai kebutuhan prarancangan dirumuskan dengan mempertimbangkan konsep desain hijau
2. Menyusun konsep perancangan	2.1 Diagram peta pola pikir (<i>mind mapping</i>) dibuat 2.2 Gagasan awal perancangan dibuat berdasarkan pola pikir 2.3 Konsep tentang <i>furniture</i> , warna, material dan pencahayaan dibuat
3. Membuat gambar pra-rancangan	3.1 Jenis dan format gambar yang dibutuhkan di dalam desain awal diidentifikasi 3.2 Gambar (denah, tampak, potongan) dibuat berdasarkan konsep rancangan 3.3 Gambar-gambar disajikan ke dalam format yang representatif dan informatif secara cermat

2.3.6 Batasan Variabel

1. Konteks variabel
 - a. Unit kompetensi ini diterapkan dalam satuan kerja individu dan atau berkelompok, pada lingkup pekerjaan perancangan interior
 - b. Unit kompetensi ini diterapkan sebagai acuan dalam pelaksanaan tugas perancangan interior
2. Perlengkapan yang diperlukan
 - a. Peralatan pendukung: Alat kerja ,ATK, Penggaris segitiga, Komputer
 - b. Bahan atau fasilitas: Buku catatan , Buku sketsa, Data eksisting ruang (denah, potongan), Data standar ergonomis, Data standar arsitektur dan interior
3. Tugas yang harus dilakukan
 - a. Mempersiapkan konsep dan gambar prarancangan
 - b. Menyusun konsep perancangan
 - c. Membuat gambar pra-rancangan
4. Peraturan-peraturan yang diperlukan
 - a. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 tahun 2002 Tentang Bangunan Gedung
 - b. Peraturan Pemerintah Nomor 54 Tahun 2010 Tentang Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah

- c. Standar Nasional Indonesia (SNI) yang terkait dengan Material Interior, Tata cara, konstruksi interior, Keselamatan dan Kesehatan

2.3.7 Panduan Penilaian

1. Penjelasan prosedur penilaian

Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya dan unit kompetensi yang terkait:

- a. Unit kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya:
F45.AI01.001.01 : Melaksanakan Sistem Manajemen Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan (SMK3L)
- b. Unit Kompetensi yang terkait, meliputi:
F45.AI02.002.01 Melakukan Analisis Rancangan
F45.AI02.004.01 Membuat Rancangan

2. Kondisi Pengujian

Kompetensi yang tercakup dalam unit kompetensi ini harus diujikan secara konsisten pada seluruh elemen dan dilaksanakan pada situasi pekerjaan yang sebenarnya di tempat kerja dengan menggunakan kombinasi metode uji untuk mengungkap pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja sesuai standar.

Metode uji yang digunakan antara lain:

- a. Test tertulis
b. Tes Gambar
c. Test lisan/wawancara

3. Pengetahuan yang diperlukan

- a. Pengetahuan mengenai material interior
b. Pengetahuan mengenai warna
c. Pengetahuan mengenai pencahayaan interior (*interior lighting*)
d. Pengetahuan mengenai gambar teknis
e. Pengetahuan mengenai desain hijau (*green design*)

4. Keterampilan yang dibutuhkan

- a. Menggambar sketsa perspektif
b. Mengoperasikan komputer

5. Aspek Kritis

- a. Kecermatan untuk menemukan ide dasar (konsep)
b. Ketelitian menemukan wawasan baru mengenai desain interior, arsitektur, seni, budaya, dll
c. Ketelitian menemukan hal-hal mengenai konsep desain hijau (*green design*)
d. Kecermatan dalam memvisualisasikan konsep ke dalam sketsa

- gagasan ruang
e. Ketelitian dalam membuat gambar-gambar teknis awal

2.3.8 Kompetensi kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1.	Mengumpulkan, menganalisis dan mengorganisasikan informasi	3
2.	Mengomunikasikan informasi dan ide-ide	2
3.	Merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan	2
4.	Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok	2
5.	Menggunakan gagasan secara matematis dan teknis	2
6.	Memecahkan masalah	2
7.	Menggunakan teknologi	2

BAB III STRATEGI DAN METODE PELATIHAN

3.1 Strategi Pelatihan

Belajar dalam suatu sistem pelatihan berbasis kompetensi berbeda dengan pelatihan klasikal yang diajarkan di kelas oleh instruktur. Pada sistem ini peserta pelatihan akan bertanggung jawab terhadap proses belajar secara sendiri, artinya bahwa peserta pelatihan perlu merencanakan kegiatan/proses belajar dengan Instruktur dan kemudian melaksanakannya dengan tekun sesuai dengan rencana yang telah dibuat.

3.1.1 Persiapan / perencanaan

- 1) Membaca bahan/materi yang telah diidentifikasi dalam setiap tahap belajar dengan tujuan mendapatkan tinjauan umum mengenai isi proses belajar yang harus diikuti.
- 2) Membuat catatan terhadap apa yang telah dibaca.
- 3) Memikirkan bagaimana pengetahuan baru yang diperoleh berhubungan dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki.
- 4) Merencanakan aplikasi praktek pengetahuan dan keterampilan.

3.1.2 Permulaan dari proses pembelajaran

- 1) Mencoba mengerjakan seluruh pertanyaan dan tugas praktek yang terdapat pada tahap belajar.
- 2) Mereview dan meninjau materi belajar agar dapat menggabungkan pengetahuan yang telah dimiliki.

3.1.3 Pengamatan terhadap tugas praktek

- 1) Mengamati keterampilan praktek yang didemonstrasikan oleh instruktur atau orang yang telah berpengalaman lainnya.
- 2) Mengajukan pertanyaan kepada instruktur tentang kesulitan yang ditemukan selama pengamatan.

3.1.4 Implementasi

- 1) Menerapkan pelatihan kerja yang aman.
- 2) Mengamati indikator kemajuan yang telah dicapai melalui kegiatan praktek.
- 3) Mempraktekkan keterampilan baru yang telah diperoleh.

3.1.5 Penilaian

Melaksanakan tugas penilaian untuk penyelesaian belajar peserta pelatihan

3.2 Metode Pelatihan

Terdapat tiga prinsip metode belajar yang dapat digunakan. Dalam beberapa kasus, kombinasi metode belajar mungkin dapat digunakan.

3.2.1 Belajar secara mandiri

Belajar secara mandiri membolehkan peserta pelatihan untuk belajar secara individual, sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing. Meskipun proses belajar dilaksanakan secara bebas, peserta pelatihan disarankan untuk menemui instruktur setiap saat untuk mengkonfirmasi kemajuan dan mengatasi kesulitan belajar.

3.2.2 Belajar berkelompok

Belajar berkelompok memungkinkan peserta pelatihan untuk datang bersama secara teratur dan berpartisipasi dalam sesi belajar berkelompok. Walaupun proses belajar memiliki prinsip sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing, sesi kelompok memberikan interaksi antar peserta, instruktur dan pakar/ahli dari tempat kerja.

3.2.3 Belajar terstruktur

Belajar terstruktur meliputi sesi pertemuan kelas secara formal yang dilaksanakan oleh instruktur atau ahli lainnya. Sesi belajar ini umumnya mencakup topik tertentu.

3.3 Rancangan Pembelajaran Materi Pelatihan

Rancangan pembelajaran materi pelatihan bertujuan untuk melengkapi hasil analisis kebutuhan materi pelatihan. Rancangan pembelajaran materi pelatihan memberikan informasi yang bersifat indikatif yang selanjutnya dapat dijadikan oleh instruktur sebagai pedoman dalam menyusun rencana pembelajaran (*session plan*) yang lebih operasional dan yang lebih bersifat strategis untuk membantu para peserta pelatihan mencapai unit kompetensi yang merupakan tugasnya sebagai instruktur.

Rancangan Pembelajaran Materi Pelatihan sebagai berikut:

Unit Kompetensi	: Membuat Pra-rancangan					
Elemen Kompetensi 1	: Mempersiapkan konsep dan gambar prarancangan					
	Kriteria Unjuk Kerja/Indikator Unjuk Kerja	Tujuan Pembelajaran	Metode Pelatihan yang Disarankan	Tahapan Pembelajaran	Sumber/ Referensi yang Disarankan	Jam Pelajaran Indikatif
	Data literatur yang terkait dengan kegiatan prarancangan ditentukan sesuai kebutuhan. Dapat mengidentifikasi data literatur yang dibutuhkan dalam perancangan. Mampu menentukan	Pada akhir pembelajaran sesi ini, peserta dapat memilih sumber data literatur yang dapat digunakan untuk tahap perancangan selanjutnya	Ceramah Diskusi Kelompok Peragaan	1. Menjelaskan definisi dan tujuan dari studi literatur 2. Menjelaskan kriteria sumber-sumber literatur yang sesuai dan dapat dipertanggungjawabkan 3. Menjelaskan	Groat, L.N. and Wang, D. 2002. Architectural Research Methods . John Wiley and Sons http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._BIOL_OGI/196611031991012-YANTI_HAMDIYA/TI/Kajian_Pustaka_Pelatihan_KTI-	90 menit

Kriteria Unjuk Kerja/Indikator Unjuk Kerja	Tujuan Pembelajaran	Metode Pelatihan yang Disarankan	Tahapan Pembelajaran	Sumber/ Referensi yang Disarankan	Jam Pelajaran Indikatif
sumber-sumber literatur yang dibutuhkan Harus mampu memilih literatur yang tepat untuk keperluan pra-rancangan (studi preseden)			langkah-langkah melakukan studi literatur dan menentukan literature yang tepat untuk keperluan pra-rancangan	PTK.pdf diakses 29-08-2012 http://emedia.rm.it.edu.au/learnin_glab/content/read-and-research - diakses 29-08-2012 Ridley, Diana.2012. <i>The Literature Review: A Step-by-Step Guide for Students</i> . SAGE publications	
Informasi mengenai kebutuhan dalam prarancangan diidentifikasi Dapat mengidentifikasi informasi teknis dan non teknis yang terkait dengan kebutuhan perancangan Mampu menentukan informasi teknis dan non teknis yang dibutuhkan Harus mampu menyusun data teknis dan non teknis dengan cermat dan lengkap	Pada akhir pembelajaran sesi ini, peserta dapat mengidentifikasi dan menentukan kebutuhan informasi yang dibutuhkan untuk membuat prarancangan	Ceramah Diskusi Lompok Peragaan	Menjelaskan pemahaman informasi teknis dan non teknis yang dibutuhkan dalam prarancangan Arsitektur Interior Menjelaskan mengenai kriteria informasi teknis dan non teknis yang dibutuhkan dalam prarancangan Arsitektur Interior Menjelaskan mengenai langkah-langkah menentukan informasi yang dibutuhkan	Pile, John F. and Friedman, A. , 2007. Interior design . Pearson Prentice Hall. Kubba, S., 2003, Space Planning for Commercial and Residential Interiors . McGraw-Hill Prof Med/Tech Nielsen, Karla J. and Taylor, David A. Interiors, An Introduction . Mc.Graw Hill, 5 th edition, 2011	45 menit
Informasi mengenai kebutuhan prarancangan dirumuskan dengan mempertimbangan konsep desain hijau berkelanjutan Dapat menjelaskan dengan baik	Pada akhir pembelajaran sesi ini, peserta dapat memahami pengetahuan mengenai desain berkelanjutan dan dapat merumuskan kebutuhan prarancangan dengan	Ceramah Diskusi Kelompok Peragaan Membuat contoh	Menguraikan pengertian tentang desain berkelanjutan dan kaitannya dengan perancangan Arsitektur Interior Menjelaskan kebutuhan dalam perancangan dengan mempertimbang	Bonda, P. 2007. Sustainable Commercial Interiors . John Wiley & Sons Karyono, Tri H. 2010. Green architecture: pengantar arsitektur hijau di Indonesia .	45 menit

Kriteria Unjuk Kerja/Indikator Unjuk Kerja	Tujuan Pembelajaran	Metode Pelatihan yang Disarankan	Tahapan Pembelajaran	Sumber/ Referensi yang Disarankan	Jam Pelajaran Indikatif
pengetahuan mengenai desain berkelanjutan dan kaitannya dengan perancangan Arsitektur Interior Dapat memilah informasi mengenai kebutuhan perancangan dengan mempertimbangan konsep desain berkelanjutan Mampu menyimpulkan kebutuhan perancangan Harus mampu merumuskan dengan cermat kebutuhan perancangan dengan mempertimbangan konsep desain berkelanjutan	mempertimbangkan konsep hijau		kan desain berkelanjutan Menjelaskan kriteria informasi kebutuhan perancangan Menjelaskan langkah-langkah merumuskan kebutuhan perancangan yang mempertimbangkan konsep desain berkelanjutan	Rajawali Pers.	
Diskusi kelompok:					
Peragaan:					

Unit Kompetensi	: Membuat Pra-rancangan
Elemen Kompetensi 2	: Menyusun konsep perancangan

Kriteria Unjuk Kerja/Indikator Unjuk Kerja	Tujuan Pembelajaran	Metode Pelatihan yang Disarankan	Tahapan Pembelajaran	Sumber/ Referensi yang Disarankan	Jam Pelajaran Indikatif
Diagram peta pola pikir (<i>mind mapping</i>) dibuat Dapat menjelaskan mengenai proses pemetaan pola pikir Dapat menguraikan ide-ide yang terkait dengan perancangan Harus mampu menggambarkan diagram pola pikir	Pada akhir pembelajaran sesi ini, peserta dapat menguraikan dan memetakan ide-ide kedalam diagram pola pikir serta menggambarannya dengan jelas dan	Ceramah Diskusi Kelompok Peragaan	1. Menjelaskan Definisi dan tujuan proses mind mapping / pemetaan pola pikir 2. Menjelaskan proses mind mapping / pemetaan pola pikir 3. Menjelaskan	Ambrose, G.2010. Design Thinking. AVA Publishing	45 menit

Kriteria Unjuk Kerja/Indikator Unjuk Kerja	Tujuan Pembelajaran	Metode Pelatihan yang Disarankan	Tahapan Pembelajaran	Sumber/ Referensi yang Disarankan	Jam Pelajaran Indikatif
dengan jelas dan cermat	cermat		langkah-langkah membuat pemetaan ide menggunakan diagram pola pikir		
Gagasan awal perancangan dibuat berdasarkan pola pikir Dapat menjelaskan pengertian mengenai konsep awal berdasarkan ide terpilih Mampu membuat konsep awal perancangan Harus mampu mengaplikasikan konsep ke dalam rancangan	Pada akhir pembelajaran sesi ini, peserta dapat mengembangkan konsep dan mengaplikasikannya kedalam setiap elemen rancangan	Ceramah Diskusi Kelompok Peragaan	Menjabarkan definisi mengenai konsep dalam perancangan Arsitektur Interior Menjelaskan mengenai metode pembuatan konsep dalam Arsitektur Interior Menjelaskan mengenai aplikasi konsep ke dalam rancangan	Antoniades, Anthony C. 1192. Poetics in Architecture : Theory of Design. John Wiley and sons. Schirrnebeck, Egon. 1987. Idea, form and architecture : design principles in contemporary architecture. New York: Van Nostrand Reinhold Philosophy of Interior design, abercrombie	90 menit
Konsep tentang <i>furniture</i> , warna, material dan pencahayaan dibuat Dapat menjelaskan mengenai pentingnya konsep pengembangan (furniture, penghawaan, pengaturan suara, material, warna dan pencahayaan) yang sesuai dengan konsep awal perancangan Mampu membuat uraian konsep pengembangan (furniture, penghawaan, pengaturan suara, material, warna dan pencahayaan) Harus mampu mengaplikasikan konsep	Pada akhir pembelajaran sesi ini, peserta dapat menentukan dan menguraikan konsep furnitur, penghawaan, pengaturan suara, material, warna dan pencahayaan yang sesuai dengan konsep dasar perancangan serta mengaplikasikannya kedalam rancangan	Ceramah Diskusi Kelompok Peragaan	Menguraikan pemahaman mengenai konsep pengembangan dalam Arsitektur Interior (furniture, penghawaan, pengaturan suara, material, warna dan pencahayaan) Menguraikan teori dasar dalam Arsitektur Interior (bentuk, warna, komposisi, dll) Menjelaskan metode pembuatan konsep pengembangan (furniture, penghawaan,	Kubba, S., 2003, Space Planning for Commercial and Residential Interiors. McGraw-Hill Prof Med/Tech Ballast, D.K., 2010. Interior Detailing: Concept to Construction. John Wiley & Sons.	90 menit

	Kriteria Unjuk Kerja/Indikator Unjuk Kerja	Tujuan Pembelajaran	Metode Pelatihan yang Disarankan	Tahapan Pembelajaran	Sumber/ Referensi yang Disarankan	Jam Pelajaran Indikatif
	pengembangan (furnitur, penghawaan, pengaturan suara, material, warna dan pencahayaan)			,pengaturan suara, material, warna dan pencahayaan) Menjelaskan langkah-langkah mengaplikasikan konsep pengembangan dalam rancangan		
	Diskusi kelompok: Dilakukan setelah selesai penjelasan dan peragaan yang mencakup seluruh materi elemen kompetensi Menganalisis Kondisi Eksisting Ruang					

Unit Kompetensi		: Membuat Pra-rancangan				
Elemen Kompetensi 3		: Membuat gambar pra-rancangan				
	Kriteria Unjuk Kerja/Indikator Unjuk Kerja	Tujuan Pembelajaran	Metode Pelatihan yang Disarankan	Tahapan Pembelajaran	Sumber/ Referensi yang Disarankan	Jam Pelajaran Indikatif
	<p>Jenis dan format gambar yang dibutuhkan di dalam desain awal diidentifikasi</p> <p>Dapat menjelaskan mengenai kebutuhan gambar dalam tahap desain awal (<i>preliminary design</i>)</p> <p>Dapat mengidentifikasi gambar-gambar yang dibutuhkan dalam tahap desain awal</p> <p>Mampu menentukan jenis dan format gambar yang dibutuhkan</p> <p>Harus mampu membuat daftar jenis dan format gambar dengan teliti</p>	<p>Pada akhir pembelajaran sesi ini, peserta dapat menentukan gambar-gambar yang dibutuhkan dalam tahap desain awal, menentukan jenis dan formatnya dan membuat daftarnya dengan teliti</p>	<p>Ceramah</p> <p>Diskusi</p> <p>Kelompok</p> <p>Peragaan</p>	<p>1. Menjelaskan definisi dan tujuan membuat gambar dalam tahap desain awal (<i>preliminary design</i>)</p> <p>2. Menjelaskan jenis-jenis gambar yang dibutuhkan dalam tahap desain awal</p> <p>Menjelaskan pengetahuan mengenai jenis dan format gambar</p> <p>Menjelaskan langkah-langkah menentukan jenis dan format gambar sesuai kebutuhan beserta contoh kasusnya</p> <p>Menjelaskan tata cara Membuat daftar jenis dan format gambar sesuai kebutuhan beserta contoh kasusnya</p>		45 menit
	<p>Gambar (denah, tampak, potongan) dibuat berdasarkan konsep rancangan</p> <p>Dapat menjelaskan mengenai pentingnya membuat gambar teknis awal</p> <p>Mampu menyiapkan media dan peralatan yang dibutuhkan untuk menggambar (denah, tampak,</p>	<p>Pada akhir pembelajaran sesi ini, peserta dapat membuat gambar-gambar teknis awal (denah, tampak, potongan) sesuai dengan konsep rancangan dan mampu mengevaluasinya</p>	<p>1. Ceramah</p> <p>2. Diskusi</p> <p>3. Kelompok</p> <p>Peragaan</p>	<p>1. Menjelaskan definisi dan tujuan membuat gambar teknik awal</p> <p>2. Menjelaskan berbagai media dan peralatan untuk menggambar teknis dan langkah-langkah penyiapannya</p> <p>3. Menjelaskan mengenai metode dan</p>	<p>Kilmer, O.W., and Kilmer, R., 2009. Construction Drawings and Details for Interiors: Basic Skills. John Wiley & Sons</p>	45 menit

	<p>potongan) Mampu membuat gambar-gambar teknis awal sesuai dengan konsep rancangan Harus mampu mengevaluasi gambar teknis awal yang dibuat dengan teliti dan lengkap</p>			<p>teknik penggambaran denah, tampak, potongan</p> <p>6. Menjelaskan mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengevaluasi gambar teknis (standar, notasi, keterangan gambar, kelengkapan lainnya, etc)</p>		
	<p>Gambar-gambar disajikan ke dalam format yang representatif dan informatif secara cermat Dapat menjelaskan teknik dan metode komunikasi dan presentasi desain Mampu memilih format yang tepat untuk menyajikan materi desain Mampu membuat materi presentasi yang dapat mewakili konsep perancangan Harus mampu membuat dokumen presentasi dan kelengkapannya dengan cermat</p>	<p>Pada akhir pembelajaran sesi ini, peserta dapat memilih dan membuat format presentasi desain yang tepat</p>	<p>Ceramah Diskusi Kelompok Peragaan</p>	<p>. Menguraikan pemahaman mengenai teknik dan metode komunikasi desain yang baik . Menguraikan pengetahuan mengenai prinsip-prinsip desain yang baik (proporsi, skala, keseimbangan, harmoni, kesatuan, ritme, penekanan) . Menjelaskan mengenai standar penyajian gambar presentasi</p> <p>. Menjelaskan langkah-langkah pembuatan dokumen presentasi perancangan</p>	<p>Mitton, M., 2012. Interior Design Presentation: A Guide to Graphics, Models and Presentation Techniques. John Wiley & Sons.</p>	<p>75 menit</p>
<p>Diskusi Kelompok: Dilakukan setelah selesai penjelasan dan peragaan yang mencakup seluruh materi Elemen Kompetensi</p> <p>Contoh Paparan:</p>						

BAB IV MEMBUAT PRARANCANGAN

4.1 Umum

4.1.1 Pengertian Dan Tujuan

Tahap prarancangan merupakan tahap penerjemahan ide kedalam bentuk visual. Tahap ini membutuhkan energi kreatif yang sangat besar dari seorang Arsitek Interior, karena disinilah awal mulanya konsep atau skenario yang akan menjadi panduan bagi keseluruhan proses perancangan dibuat.

Di tahap ini pula, hasil analisa yang didapatkan dari kebutuhan klien dan yang didapatkan dari menganalisis site mulai disintesis, sehingga dalam prosesnya bukan hanya bersifat konseptual namun juga mulai merasionalisasi berbagai macam elemen dan komponen yang akan dirancang.

4.1.2 Prinsip

4.1.3 Pentingnya

4.2 Konsep dan Gambar Prarancangan

4.2.1 Menentukan Data Literatur

Studi literatur atau kajian pustaka adalah sebuah carayang digunakan untuk membantu mengidentifikasi masalah atau isu desain yang akan diselesaikan melalui perancangan Arsitektur Interior dengan mengkaji berbagai teori, temuan dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari bahan acuan atau sumber yang terpercaya.

4.2.1.1 Tujuan Melakukan Studi Literatur

Merupakan langkah untuk mengumpulkan informasi yang relevan bagi masalah atau isu desain yang ingin diselesaikan dengan mengacu kepada teori dan hasil-hasil penelitian sebelumnya.

4.2.1.2 Fungsi Studi literatur

1. mengetahui sejarah masalah penelitian
2. membantu memilih prosedur penyelesaian masalah penelitian
3. memahami latar belakang teori masalah penelitian
4. mengetahui manfaat penelitian sebelumnya
5. menghindari terjadinya duplikasi penelitian
6. memberikan pembenaran alasan pemilihan masalah penelitian.

Untuk melakukan kajian literatur, kita membutuhkan sumber literatur yang relevan dan dapat dipertanggung jawabkan. Untuk mendapatkannya, kita perlu melakukan serangkaian proses pencarian yang sistematis.

4.2.1.3 Langkah-langkah mencari sumber literature adalah :

1. Menentukan isu atau topik yang sesuai dengan permasalahan desain yang akan diselesaikan
2. Mengidentifikasi sumber data (*database*) yang akan digunakan untuk mencari informasi
3. Mengidentifikasi penulis atau narasumber yang dianggap kredibel dalam topik yang dicari.
4. Mencari informasi ke perpustakaan atau internet
5. Menyiapkan butir-butir yang perlu dalam mencatat informasi dari pustaka, meliputi kelengkapan sumber informasi, kriteria informasi, cara mencatat sumberinformasi dari internet, dan sebagainya.
6. Meringkas informasi yang didapatkan
7. Mengevaluasi informasi yang sudah didapatkan, apakah masih relevan dengan topik yang dicari dan apakah informasi tersebut memiliki kontribusi terhadap penelitian.
8. Memilah sumber informasi menurut relevansi dan kontribusinya terhadap topik yang dicari.

4.2.1.4 Langkah-langkah melakukan kajian literatur adalah :

1. Mencari literatur
2. Mengevaluasi data
3. Menganalisis dan menginterpretasikan
4. Sintesis

4.2.1.5 Kriteria sumber literatur yang relevan :

1. Kredibilitas penulis atau penelitiannya, apakah yang bersangkutan merupakan pakar di bidangnya, apakah informasi mengenai latar belakangnya dapat dipertanggungjawabkan atau diverifikasi
2. Validitas hasil tulisan atau risetnya dapat dipertanggung jawabkan
3. Obyektifitas artikel
4. Kekiniannya.
5. Kelengkapan informasi
6. Relevansi isi tulisan dengan issue yang akan dibahas
7. Lokasi penulisan. Di negara manakah tulisan atau riset tersebut dibuat? apakah lokasinya relevan dengan topik yang dicari?

4.2.1.6 Jenis sumber literatur dapat dibedakan menjadi :

1. Sumber primer : publikasi yang ditulis langsung oleh periset utama atau periset yang terlibat langsung.
2. Sumber sekunder : daftar referensi yang dapat mengarahkan ke sumber primer ("cited in")

4.2.1.7 Berbagai jenis sumber literatur :

1. Buku
2. Jurnal
3. Publikasi resmi (*official publications*)
4. 'Grey literature' atau literatur abu-abu, merupakan sumber referensi yang tidak dipublikasikan secara komersil. Yang termasuk kedalam jenis literatur ini adalah : laporan (*report*), tesis atau disertasi, artikel untuk konferensi, media populer (majalah atau Koran), monograf (paper yang masih dalam proses pengerjaan), surat, manuskrip, puisi, novel, dan berbagai dokumen legal lainnya.

4.2.1.8 Perangkat(*tools*) yang dapat digunakan untuk pencarian literatur :

1. Katalog perpustakaan
2. Katalog penerbit (contoh : via www.amazon.com)
3. Bibliografi di database (contoh : perpustakaan universitas yang melanggan *electronic database* ataupun jurnal elektronik. Biasanya memerlukan *password* dan *username*)
4. Internet *subject gateways* (merupakan laman penyedia informasi yang spesifik untuk subyek tertentu yang dikelola oleh institusi tertentu, misalnya *BIOME for biological, health and medical sciences* - <http://biome.ac.uk/>)
5. *Search engine* di internet (misalnya Google www.google.com, www.yahoo.com atau Google scholar <http://scholar.google.com>)
6. Open access database (merupakan laman penyedia informasi yang tidak berbayar di Internet, dapat diakses oleh semua pengguna internet. Contohnya <http://www.doaj.org/>)

4.2.2 Identifikasi Kebutuhan Perancangan

Untuk dapat menghasilkan desain yang baik dan fungsional, diperlukan pemahaman yang menyeluruh terhadap masalah yang akan diselesaikan lewat perancangan.

Pemahaman dan penyelesaian atas masalah tersebut terangkum di dalam rangkaian solusi desain, yang disebut **program**.

Sebuah program terdiri atas tujuan perancangan, berbagai persyaratan, hambatan atau kendala desain dan solusi desain yang akan diambil untuk mengatasinya.

Untuk menyusun sebuah program, seorang arsitek interior harus melalui berbagai proses, diantaranya :**mengumpulkan, menyeleksi, menganalisa, dan melakukan verifikasi atas informasi mengenai masalah desain yang akan diselesaikan / dicari solusinya.**

Ada kalanya, sebuah program desain telah disediakan oleh pemberi tugas, yang disebut juga sebagai KAK (Kerangka Acuan Kerja). Namun seorang Arsitek Interior tetap perlu melakukan langkah-langkah mengumpulkan berbagai data tambahan untuk memperkaya KAK yang telah diberikan oleh pemberi tugas sehingga akan mempertajam solusi desain yang akan diberikan.

Apabila KAK tidak diberikan oleh pemberi tugas, maka seorang Arsitek Interior akan melakukan riset, survei, interview, dan berbagai metode lain yang diperlukan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam program.

4.2.2.1. Faktor-faktor non teknis yang harus menjadi pertimbangan ketika menyusun program :

a. Faktor Pengguna (user)

Pengguna (*user*) merupakan pihak yang akan menggunakan hasil rancangan secara langsung maupun tidak langsung sehingga informasi mengenai **profil** penggunanya yaitu :usia, jenis kelamin, kebiasaan, latar belakang, kebudayaan, nilai-nilai yang dimiliki, pilihan atau selera, hingga inventaris atas berbagai benda yang dimiliki oleh pengguna menjadi hal-hal yang sangat penting untuk diketahui.

b. Faktor Fungsi dan Gaya Hidup

Gaya hidup berkaitan erat dengan profil pengguna. Gaya hidup adalah cara seseorang atau sekelompok orang dalam menjalani hidup sehari-hari. Aktivitas sehari-hari dan berbagai kelengkapan yang dibutuhkan untuk menjalankan aktivitas (furnitur maupun perlengkapan lainnya) adalah dasar yang digunakan untuk menentukan fungsi ruang yang dibutuhkan dalam sebuah proyek interior

c. Faktor Keterhubungan atau kedekatan ruang (*relationships or adjacencies*)

Setelah fungsi masing-masing ruang ditentukan dengan mempertimbangkan gaya hidup pengguna, maka keterhubungan antar fungsi ruang harus ditentukan berdasarkan tingkat interaksi (sering atau tidak sering) antar aktivitas pada masing-masing fungsi ruang

d. Faktor Kebutuhan Ruang (*space requirements*)

Kapasitas ruang yang dibutuhkan untuk memwadhahi setiap aktivitas dalam ruang. Untuk dapat memperkirakan kapasitas dan dimensi ruang, dibutuhkan informasi mengenai standar kebutuhan ruang untuk aktivitas dan sirkulasi serta dimensi standar perabot (*furnishings*). Program kebutuhan ruang yang lengkap mencakup inventaris keseluruhan furnitur dan kelengkapan yang dibutuhkan oleh pengguna.

e. Faktor Lingkungan

Merupakan pertimbangan atas kondisi lingkungan sekitar terhadap perancangan. Terdapat tiga faktor lingkungan yang harus diperhatikan, yaitu : iklim dan cuaca, Kondisi fisik lokasi, tapak/site, pemandangan (*view*), angin, cahaya matahari, sumber berisik (*noise*), bahaya lingkungan (*environmental hazard*)

f. Faktor Psikologis dan Sosiologis

Kedua faktor ini penting untuk dipertimbangkan karena lingkungan interior beserta elemen-elemen dan prinsip desain interior yang diterapkan (bentuk ruang, warna, tekstur, pola, skala, keseimbangan, *furnishings*, dll) dapat mempengaruhi emosi dan kondisi penggunanya. Pertimbangan sosial dan psikologis lainnya antara lain adalah :privasi dan interaksi, kebudayaan, keamanan dan keselamatan, serta keakraban dan stabilitas

g. Faktor Ekonomi

Pertimbangan faktor biaya terhadap rancangan tanpa mengurangi kualitas desain, material yang digunakan serta perawatan bangunan (*maintenance*)

h. Faktor Selera (*design preferences*)

Pertimbangan selera pemberi tugas (preferensi tema, warna, dan *gaya/style* tertentu) sebagai panduan terhadap pengembangan rancangan selanjutnya.

i. Faktor Kode dan Persyaratan Bangunan

Kode dan persyaratan bangunan diatur secara hukum oleh pemerintah setempat dengan tujuan agar bangunan tetap memperhatikan kenyamanan, keamanan dan keselamatan penggunanya.

4.2.2.2. Faktor teknis yang mempengaruhi perancangan adalah :

- a. Hubungan site (bangunan eksisting) dengan area di sekitarnya
- b. Dimensi bangunan eksisting
- c. Pemandangan (*view*) dari dan keluar bangunan
- d. Fitur spesial dari bangunan eksisting (misalnya bangunan bersejarah, ceiling yang dipenuhi ukiran, dll)
- e. Pertimbangan struktur bangunan eksisting
- f. Mekanikal dan Elektrikal (M/E)

Pengetahuan dan pertimbangan mengenai sistem mekanikal dan elektrikal (HVAC/Heating, ventilating and air conditioning,

pipaan/plumbing, pencahayaan/lighting, dan sarana komunikasi /telepon, dll) dibutuhkan agar dapat memahami bagaimana mengintegrasikan sistem M/E ke dalam rancangan interior.

4.2.3 Rumusan Kebutuhan Perancangan dengan mempertimbangkan konsep desain berkelanjutan

Seorang Arsitek Interior memiliki tanggung jawab etis terhadap pengguna rancangannya (pemberi tugas / klien) dan juga terhadap lingkungannya. Sehingga dalam merancang, diharapkan seorang Arsitek Interior dapat menghasilkan desain yang bukan hanya dapat mengakomodasi segala kebutuhan penggunanya namun juga menghasilkan desain yang bertanggung jawab dan ramah terhadap lingkungannya.

Ada beberapa istilah yang sering dikaitkan dengan desain yang mempertimbangkan aspek lingkungan, diantaranya :

Sustainable design

Disebut juga sebagai '*environmentally responsible design*' atau desain yang bertanggung jawab terhadap lingkungannya.

Merancang sebuah bangunan dengan menerapkan prinsip sustainabilitas artinya merancang dengan pemikiran bahwa bangunan tersebut harus dapat berfungsi dengan baik pada masa kini, 50 tahun, maupun 100 tahun ke depan. Berbagai strategi membangun dengan lebih bijaksana terhadap lingkungan juga diterapkan, misalnya dengan menggunakan material ramah lingkungan, material daur ulang, dan material yang lebih efisien dalam penggunaan energi.

Sustainable design merupakan cara pandang makro (*macro perspective*) mengenai tanggungjawab desain terhadap lingkungan

Green Design

Merupakan cara pandang mikro mengenai desain dan tanggungjawabnya terhadap lingkungan, yaitu peran lingkungan terbangun (*built environment*) terhadap kesehatan dan kesejahteraan masyarakat.

4.2.3.1. Keuntungan Penerapan Desain yang Berkelanjutan

Penerapan desain yang berkelanjutan bukan hanya membantu mencegah kerusakan lingkungan yang lebih lanjut, namun juga berdampak besar dalam meningkatkan performa bangunan.

Bangunan dengan performa yang baik dapat menghemat energi dan biaya, sehingga biaya operasionalnya lebih rendah dan akan meningkatkan nilai bangunannya. Bangunan yang baik performanya sudah pasti lebih sehat, sehingga akan turut meningkatkan produktivitas penggunanya.

4.2.3.2. Tujuan Penerapan Desain yang Berkelanjutan

Tujuan penerapan desain yang berkelanjutan di dalam perancangan Arsitektur Interior adalah sebagai berikut :

- Untuk meningkatkan efisiensi penggunaan sumber daya energi, material dan air.
- Untuk memahami siklus berbagai material yang digunakan dalam perancangan dan dampak dari keputusan yang diambil ketika menggunakan material tersebut
- Untuk menciptakan lingkungan interior yang lebih baik dan sehat bagi penggunanya
- Untuk melindungi ekosistem, dengan cara memilih dengan hati-hati berbagai material yang digunakan dalam perancangan
- Untuk mengurangi sampah/limbah dalam proses produksi, transportasi, instalasi dan penggunaan material
- Mulai berpaling dari penggunaan energi fosil dan menggunakan sumber energi yang terbarukan.
- Menularkan kesadaran kepada pengguna bangunan mengenai pentingnya desain berkelanjutan dalam perancangan bangunan.

4.2.3.3. Prinsip Penerapan Desain Berkelanjutan

Dalam proses perancangan arsitektur Interior, terdapat sepuluh prinsip desain berkelanjutan yang dapat diterapkan:

1. Mengurangi penggunaan energi
Mengurangi penggunaan energi dengan memaksimalkan penggunaan cahaya alami dan meminimalisir penggunaan pencahayaan buatan, sehingga akan menurunkan konsumsi energi di dalam sebuah bangunan.
2. Menggunakan material ramah lingkungan
Memilih material yang akan digunakan dalam rancangan dengan mempertimbangkan siklus hidupnya untuk meminimalisir polusi dan limbah serta memilih material yang tidak merugikan kesehatan pengguna bangunan.
3. Memudahkan pengguna untuk melakukan daur ulang
Rancangan yang memudahkan penggunaannya untuk melakukan kegiatan daur ulang dalam kesehariannya, misalnya dengan cara merancang sistem daur ulang di dapur sebuah rumah tinggal, dsb.
4. Mengurangi sampah Konstruksi
Memilih dan menghitung secara tepat penggunaan material, serta dengan menggunakan material daur ulang.
5. Meningkatkan kualitas udara di dalam ruangan
Merancang sirkulasi udara dengan baik

6. Merencanakan program ruang dengan hati-hati
Merancang program ruang yang efisien dan fungsional sehingga dalam pengoperasiannya kelak, sebuah bangunan akan lebih efisien dalam penggunaan energi
7. Fleksibilitas jangka panjang
Rancangan yang fleksibel dan mampu beradaptasi akan menambah panjang usia dan keterpakaian bangunan
8. Kemudahan perawatan
Rancangan yang mudah dibersihkan dan dirawat akan berfungsi lebih baik dan menurunkan biaya perawatan.
9. Memahami prinsip desain berkelanjutan dengan baik
Mampu memahami dengan baik prinsip desain berkelanjutan untuk diterapkan di dalam seluruh proyek secara konsisten.
10. Membagi ilmu mengenai desain berkelanjutan
Berbagi ilmu mengenai desain yang berkelanjutan kepada klien, rekanan maupun kepada kompetitor. Sehingga semakin banyak pihak yang memahami dan kemudian dapat menerapkan prinsip desain berkelanjutan.
11. Nilai jangka panjang
Menerapkan cara berpikir bahwa desain bukanlah sesuatu yang bersifat sementara melainkan sebuah solusi untuk jangka panjang.

4.2.3.4. Merumuskan kebutuhan prarancangan dengan mempertimbangkan desain berkelanjutan

Rumusan kebutuhan prarancangan merupakan dokumen final dari proses pembuatan program yang berisi detail rincian kebutuhan perancangan. Dokumen ini akan menjadi data yang mendasari keseluruhan perancangan dan dapat menjadi kriteria yang menentukan arah perancangan.

Hal-hal yang harus dirumuskan di dalamnya adalah :

- a. **Tujuan dan sasaran dari organisasi.** Termasuk di dalamnya tujuan fungsional (misal ruang yang lebih besar dan efisien) dan estetis (misal meningkatkan citra perusahaan melalui desain)
- b. **Struktur organisasi**
- c. **Kebutuhan pengguna.** Termasuk karakteristik dan demografi dari pengguna ruang, jumlah dan kategori pekerja serta preferensi dari para penggunanya.
- d. **Besaran ruang** yang dibutuhkan, dalam meter persegi. Besaran ruang diperoleh berdasarkan aktivitas dan kebutuhan ruang masing-masing pengguna (ruang sirkulasi, tempat penyimpanan, toilet dan kebutuhan lainnya), kelengkapan dan fasilitas yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatannya.
- e. **Kedekatan dan keterhubungan ruang.** Merupakan hubungan spasial antara pengguna ruang, keterhubungan antara aktivitas

satu dengan yang lainnya, sehingga menciptakan sebuah pola kedekatan ruang.

f. Furnitur dan kelengkapannya

g. Standar desain. Pertimbangan mengenai standar yang dibutuhkan oleh berbagai aktivitas, kategori aktivitas, fungsi pendukung, perlengkapan serta berbagai kebutuhan yang spesifik terhadap kebutuhan penggunaannya.

EUROPEAN SPACE STANDARDS			
City	Average Space per Employee		
Central London	181 sq. ft.	16.8 m ²	
Frankfurt	274 sq. ft.	25.5 m ²	
Amsterdam	258 sq. ft.	24.0 m ²	
Brussels	258 sq. ft.	24.0 m ²	

U.K. office standards are quite similar to the U.S. and tend to be smaller than on the European continent.

TYPICAL SPACE STANDARDS IN THE U.K.			
Function	Type of Space	Typical Office Size	
Senior Manager/Director	Private Office	215 – 323 sq. ft.	20-30 m ²
Manager/Head of Dept	Private Office	161 – 215 sq. ft.	15-20 m ²
Manager/Professional	Private Office	108 – 161 sq. ft.	10-15 m ²
Professional	Group Room/Open Plan	97 sq. ft.	9 m ²
Secretarial/Administration	Open Plan	97 sq. ft.	9 m ²
Clerical	Open Plan	75 – 97 sq. ft.	7-9 m ²
Dealer (Trader)	Group Room/Open Plan	65 – 97 sq. ft.	6-9 m ²

In the U.S., offices are trending towards downsizing for professional and managerial job grades per the most recent IFMA surveys.

U.S. SPACE STANDARDS				
Job Function	Space per Employee – 1994		Space per Employee – 2002	
Upper Management	289 sq. ft.	26.9 m ²	275 sq. ft.	25.5 m ²
Senior Management	200 sq. ft.	18.6 m ²	190 sq. ft.	17.7 m ²
Middle Management	151 sq. ft.	14.0 m ²	140 sq. ft.	13.0 m ²
Senior Professional	115 sq. ft.	10.7 m ²	115 sq. ft.	10.7 m ²
Technical/Professional	90 sq. ft.	8.4 m ²	95 sq. ft.	8.8 m ²
Senior Clerical	81 sq. ft.	7.5 m ²	85 sq. ft.	7.9 m ²
General Clerical	69 sq. ft.	6.4 m ²	75 sq. ft.	7.0 m ²

Gambar. Contoh standar kebutuhan ruang berdasarkan kategori pekerjaan di beberapa benua

h. Kontrol suara (sound control). Kaitannya terhadap akustik ruang dan kemungkinan gangguan yang disebabkan oleh bising.

i. HVAC (Heating, Ventilating and Cooling)

j. Syarat keamanan (security)

k. Tujuan dan sasaran estetis. Merupakan tujuan yang diinginkan oleh klien terhadap desain, misalnya dalam rangka meningkatkan citra perusahaan maupun kesehatan (*well-being*) dari pengguna ruangannya (karyawan).

4.2.4 Melibatkan Peserta Dalam Penerapan Materi, Antara Lain Dengan Menggunakan Metode Diskusi Kelompok

Kelas dibagi 3 kelompok, masing-masing melakukan tugas yang berbeda pada pokok bahasan yang sama, yang kemudian dipresentasikan secara bergilir dan ditanggapi oleh kelompok lain, untuk didiskusikan bersama secara mendalam.

Fasilitator memberikan tugas secara jelas:

Lakukan identifikasi potensi kecelakaan kerja!

- Kelompok 1, merumuskan pokok bahasan 4.2 dengan konsentrasi perumusan pada Sub Sub Bab 4.2.1
- Kelompok 2, merumuskan pokok bahasan 4.2 dengan konsentrasi perumusan pada Sub Sub Bab 4.2.2
- Kelompok 3, merumuskan pokok bahasan 4.2 dengan konsentrasi perumusan pada Sub Sub Bab 4.2.3
- Kelompok 4, merumuskan pokok bahasan 4.2 dengan konsentrasi perumusan pada Sub Sub Bab 4.2.4

Kegiatan Instruktur/Fasilitator	Kegiatan Peserta	Fasilitas Pendukung
1.	1.	-
•	2.	-
•	3.	
•	4.	
2.		

4.3 Menyusun Konsep Perancangan

Menyusun konsep merupakan suatu langkah yang penting untuk dilakukan dalam rangkaian proses perancangan Arsitektur Interior. Hal ini dikarenakan konsep merupakan gagasan atau ide yang mendasari keseluruhan aspek dalam perancangan. Langkah-langkah menyusun konsep desain pada umumnya diawali dengan melakukan pemetaan ide-ide yang terkait, menyeleksi ide-ide menjadi satu gagasan awal hingga kemudian mengembangkan gagasan tersebut ke dalam setiap elemen interior, dari mulai dinding, lantai, langit-langit, furnitur hingga pencahayaan.

4.3.1 Diagram Peta Pola Pikir

4.3.1.1 Peta Pola Pikir (*Mind Map*)

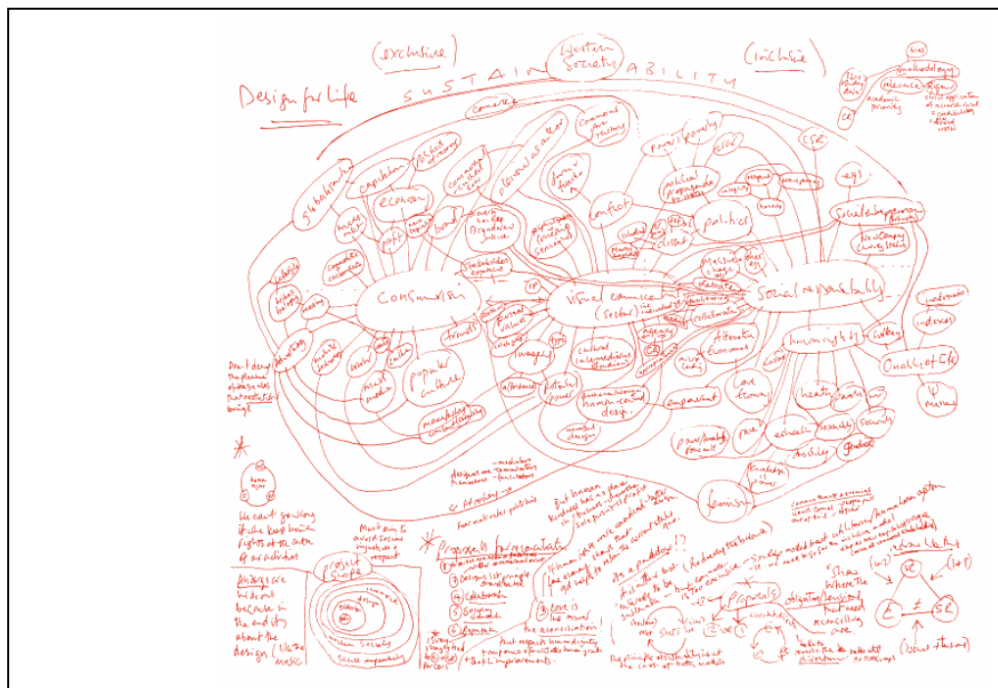
Mind map merupakan sebuah metode yang lazim digunakan dalam sebuah proses kreatif untuk memetakan ide-ide, asosiasi, dan keterhubungan antar ide-ide tersebut. *Mind map* merupakan refleksi dari proses berpikir seseorang, sehingga akan tercipta pola yang sangat spesifik, unik dan tidak akan pernah serupa antara pola yang dihasilkan seseorang dengan yang lainnya.

Keuntungan dari menggunakan metode ini adalah akan mempermudah proses berpikir, membayangkan, mengingat dan memilah informasi.

Hasil dari proses *mindmapping* ini akan membantu seorang Arsitek Interior untuk mendapatkan gambaran yang lebih rinci mengenai permasalahan desain. Diagram yang dihasilkan juga dapat menjadi acuan untuk menentukan konsep awal perancangan.

Diagram Peta Pola Pikir (*mindmapping diagram*)

Adalah sebuah diagram yang memvisualisasikan kata kunci yang menjadi pemicu utama dan asosiasinya dengan berbagai hal. Sebuah diagram pola pikir terdiri atas garis-garis yang menghubungkan kata kunci, simbol, hingga ilustrasi yang mewakili ide tertentu.



Contoh diagram mind map (sumber : Creative Research: The Theory and Practice of Research for the Creative Industries)

4.3.1.2 Tahap Pembuatan Diagram Peta Pola Pikir

Kelengkapan yang diperlukan untuk membuat diagram pola pikir relatif sederhana dan dapat dengan mudah ditemukan dimana saja, misalnya :

- Kertas, ukuran bebas (HVS, karton, dll)
- Alat tulis (pensil, pulpen, spidol, dll)
- Alat gambar (pensil warna, marker, dll)

Seiring dengan perkembangan zaman, dapat dengan mudah ditemukan *software* atau *website*, berbayar maupun gratis, yang menyediakan program *mindmapping*. Maka apabila cara yang dipilih

adalah menggunakan *software* atau *website* tersebut, peralatan dibutuhkan adalah perangkat komputer, dan koneksi internet.

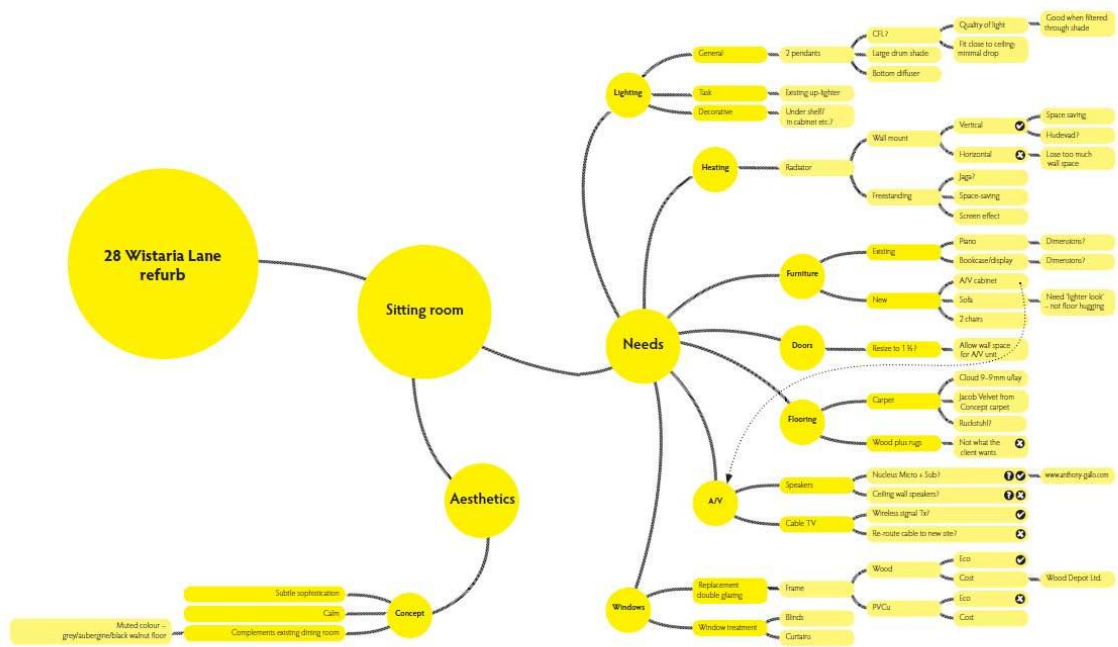
Adapun tahap-tahap pembuatan diagram pola pikir adalah sebagai berikut :

1. Tentukan sebuah tema atau ide dasar yang akan menjadi kata kunci.
2. Tuliskan kata kunci tersebut ke dalam selembar kertas yang telah disiapkan sebelumnya. Apabila perlu, buatlah sebuah gambar yang dapat mengilustrasikan kata kunci tersebut. Tuliskan kata kunci tepat di tengah-tengah bidang kertas yang tersedia.
3. Tuliskan berbagai hal yang dirasa berhubungan dengan kata kunci tersebut. Berpikirlah secara spontan.
4. Hubungkan berbagai kata yang telah dituliskan dengan garis-garis hubung, tambahkan ilustrasi atau simbol yang dapat membantu menjelaskan hubungan-hubungan tersebut.



(sumber :<http://www.slideshare.net/TREeBOOKGallery/idea-mapping>)

5. Asosiasikan dengan sebanyak mungkin hal-hal yang berhubungan, teruslah membuat cabang-cabang baru hingga tidak dapat menambahkan lagi cabang yang baru.



Contoh diagram *mindmapping* sebuah proyek interior (source : Fundamentals of Interior Design)

4.3.2 Konsep Awal Rancangan

“Concept are ideas that integrate various elements into a whole..”

Konsep merupakan sebuah ide atau gagasan yang mendasari keseluruhan aspek dalam perancangan. Sebuah konsep muncul dari proses kreatif seorang desainer setelah memahami lingkup proyek dan melakukan analisis terhadap kebutuhan dan permasalahannya.

Pada dasarnya, sebuah konsep merupakan respon seorang desainer terhadap kebutuhan dan permasalahan desain, konsep berlaku sebagai ‘alat’ (*tools*) yang memandu seorang Arsitek Interior dalam setiap tahapan perancangan. Konsep berperan sebagai pemersatu gagasan, sehingga desain yang tercipta bukanlah merupakan kumpulan elemen interior yang acak, melainkan satu kesatuan dan bersifat harmonis.

Sebuah konsep bukan hanya dapat berperan sebagai alat bantu untuk menyelesaikan permasalahan, tetapi dapat juga digunakan sebagai rangkaian cerita yang akan membantu seorang Arsitek Interior untuk menerjemahkan idenya kepada masyarakat awam (klien, pengguna bangunan, dll). Konsep yang kuat adalah ketika sebuah konsep dapat dipahami dan dirasakan oleh pengguna rancangan yang berinteraksi atau mengalami ruang-ruang di dalam rancangan tersebut. Dengan demikian seorang Arsitek Interior telah berhasil menerjemahkan idenya menjadi makna. Rancangan yang mampu

menghadirkan makna akan menimbulkan keterikatan yang lebih erat dengan para penggunanya.

4.3.2.1 Membuat konsep

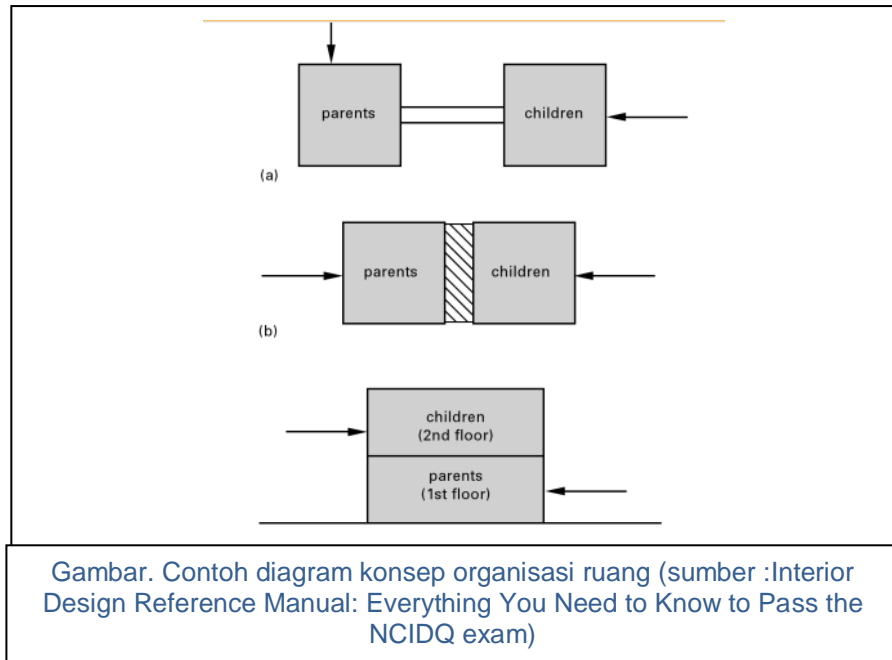
Sebuah konsep tidak memiliki bentuk yang baku. Konsep dapat berwujud visual atau bahkan narasi. Media yang digunakan untuk menyusun sebuah konsep pun beragam, misalnya foto, kolase, sketsa, pola atau dalam bentuk apa saja yang dapat membangkitkan imajinasi serta dapat mewakili ide yang dimiliki terhadap ruang serta dapat menggambarkan karakter dan suasana ruang yang ingin diciptakan.

Konsep dapat bersifat abstrak, terutama dalam tahap-tahap awal pengembangannya. Namun, sebuah konsep dapat juga langsung berupa ide yang sudah meruang (misalnya langsung dalam bentuk sketsa ruang), namun sebaiknya ide ruang tersebut tidak langsung definitif dan detail, sehingga masih dapat dikembangkan lagi dalam tahap selanjutnya.



4.3.2.2 Jenis-jenis Konsep

- **Konsep organisasi ruang (organizational concept)** : merupakan pengembangan dari program ruang yang telah dibuat. Konsep organisasi merupakan studi terhadap potensi eksisting, dimensi dan pengaturan ruang berdasarkan fungsi, keterhubungan, kebutuhan ruang dan sirkulasi.



- **Konsep visual (visual concept)** :merupakan penerjemahan skala, proporsi, warna, tekstur, pergerakan, kualitas pencahayaan, ke dalam visualisasi bentuk dan kualitas ruang, skema warna awal, konsep furnitur serta material dan finishing.

4.3.2.3 Langkah-langkah Penyusunan Konsep

1. Melakukan *brainstorm* ide
2. Memilih gagasan yang akan dikembangkan
3. Representasi gagasan (Parti)
4. Menuliskan pernyataan konsep (*concept statement*)

Pernyataan konsep adalah uraian ide dasar dalam sebuah narasi yang singkat namun mampu menjelaskan ide awal yang pada umumnya masih berupa diagram dan sketsa sehingga dapat dipahami oleh pihak lain yang terkait (klien, rekanan). Dengan demikian klien dapat menentukan apakah konsep yang ditawarkan oleh sang desainer sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya.

Design Concept and Concept Statement

Provided by: Robert Wright, FASID, Bast/Wright Interiors, San Diego, CA.

Design Concept

This 2,900-square-foot home in La Jolla was in need of a major remodel from both functional and aesthetic considerations.

The space planning and design concepts will be based on the client's ideas to have a home that would be warm and comfortable, family friendly, and flexible for the future. Their additional goals are to someday design the lower, undeveloped level of the home for additional living, entertaining, and guest spaces.

Concept Statement

It has been determined that a clean, modern design would be in keeping with the home's architecture and achieve the client's desires.

A rich blend of materials, including travertine floors throughout the public spaces and the exterior, will help unify the design. Concrete, stone, and wood for the fireplace design will repeat itself in the kitchen as well as in other streamlined built-ins. Walnut veneers mixed with back painted glass and granite counters will be featured in the kitchen. Bifolding retractable doors are to be specified to open the interior living spaces to the inner courtyard as well as the view patio off of the dining area. The master bedroom suite is the one area that the homeowner wants to have a different ambience. It is their retreat, and the design to be developed should be dark and cozy—a great juxtaposition to the open, airy feel of the rest of the house.

The project budget is approximately \$200 per square foot, which includes doing work in all areas of the home and some exterior hard-scape improvements, window and door replacements and additions, new gates, and upgraded exterior lighting.

The clients are very pleased with the concepts and are excited to get the project going, as they feel that all of their functional needs have been clarified by the designer and the design solutions suggested exceed their expectations.

Gambar. Contoh pernyataan konsep

4.3.3 Konsep Pengembangan Rancangan (furnitur, penghawaan, pengaturan suara, material, warna dan pencahayaan)

An important part of concept development is the selection of proposed materials, finishes, and furnishings.

Materials consist of floor coverings, wall coverings, textiles for window coverings and upholstery, and materials for architectural trim and custom cabinetry. Finishes include paint and stain for walls, trim, cabinetry, and hard-surfaced floors. Furnishings are furniture and accessories such as rugs and lamps. Fixtures used for lighting and details as small as electrical switch plates could

also be considered furnishings. These are chosen from a wide range of resources such as sample books, catalogs, showrooms, or Internet sites. Well-selected materials, finishes, and furnishings reinforce the design concept and make the project exciting because of their individuality and design harmony. Together with brainstorming notes and schematics, ideas for materials help the client/user understand what the completed design will look like.



ighting concept for classroom C-104

4.3.4. Melibatkan Peserta Dalam Penerapan Materi, Antara Lain Dengan Menggunakan Metode Diskusi Kelompok

Kelas dibagi 3 kelompok, masing-masing melakukan tugas yang berbeda pada pokok bahasan yang sama, yang kemudian dipresentasikan secara bergilir dan ditanggapi oleh kelompok lain, untuk didiskusikan bersama secara mendalam.

Fasilitator memberikan tugas secara jelas:
Lakukan identifikasi potensi kecelakaan kerja!

- Kelompok 1, merumuskan pokok bahasan 4.3 dengan konsentrasi perumusan pada Sub Sub Bab 4.3.1
- Kelompok 2, merumuskan pokok bahasan 4.3 dengan konsentrasi perumusan pada Sub Sub Bab 4.3.2
- Kelompok 3, merumuskan pokok bahasan 4.3 dengan konsentrasi perumusan pada Sub Sub Bab 4.3.3

Kegiatan Instruktur/Fasilitator	Kegiatan Peserta	Fasilitas Pendukung
1. • • •	1. 2. 3. 4.	- -

4.4 Membuat gambar prarancangan

Dalam tahap prarancangan, gambar yang dihasilkan sangat beragam, semakin kompleks suatu proyek dan semakin banyak studi yang dilakukan oleh seorang desainer, maka gambar-gambar yang dihasilkan akan semakin beragam.

“With the schematics, you want the client to see a general picture and get a feeling about how the space is going to look.”

Pietrowski, C. –Interior Design Handbook for Professional Practice-

Gambar yang dihasilkan dalam tahap prarancangan lazim juga disebut dengan istilah **gambar desain awal (preliminary design drawings)**.

4.4.1. Jenis dan Format Gambar Desain Awal

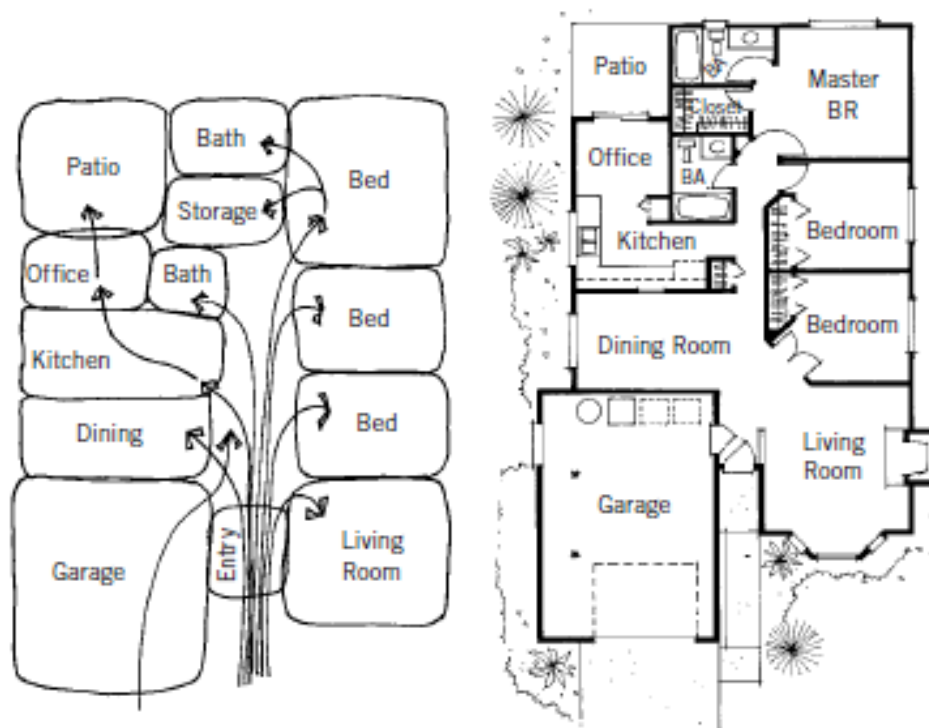
Pada tahap prarancangan, gambar-gambar yang dibutuhkan adalah gambar-gambar yang mampu menerjemahkan konsep rancangan ke dalam bentuk visual. Sifat gambar-gambar yang dibutuhkan pada tahap ini adalah belum definitif dan detail, meskipun gambar-gambar tersebut sudah mampu menjelaskan mengenai volume ruang secara keseluruhan. Hal ini dikarenakan tujuan utama dari tahap prarancangan adalah untuk menerjemahkan berbagai studi dan analisis mengenai ruang (yang telah dilakukan pada tahap membuat program / *programming*) ke dalam konsep organisasi (*organizational concept*) dan konsep visual melalui diagram atau gambar, sehingga berbagai kemungkinan dalam perencanaan ruang masih dapat dieksplorasi dan dikembangkan lebih lanjut.

Gambar-gambar dalam tahap prarancangan menunjukkan tahap awal perencanaan ruang interior. Berbagai jenis diagram (*bubble diagram*, matriks keterhubungan ruang, layout zoning ruang, sketsa kasar, dll) yang dihasilkan pada tahap pembuatan program (*programming*) dikembangkan dengan

menggunakan gambar layout, tampak, potongan, gambar perspektif maupun bentuk visualisasi kreatif lainnya (misalnya *visual concept board*) .sehingga konsep organisasi maupun konsep visual ruang secara keseluruhan dapat ditampilkandengan memperlihatkan volume ruang secara utuh.

Dalam tahap prarancangan, gambar yang dihasilkan merupakan gambar eksplorasi terhadap berbagai kemungkinan ruang, sehingga biasanya dihasilkan beberapa alternatif gambar perencanaan ruang.

Keuntungan dari membuat lebih dari satu alternatif rancangan adalah ketika gambar-gambar tersebut dipresentasikan kepada klien, seorang Arsitek Interior dapat mendiskusikan berbagai kemungkinan rancangan tersebut dengan klien, sehingga gambar yang dipilih merupakan solusi yang dianggap terbaik oleh kedua belah pihak.



Tahap pengembangan diagram blok ke dalam layout skematis (source : Interiors, an Introduction)



the smith project

Contoh gambar sketsa persepektif dalam tahap prarancangan (source
: <http://www.coroflot.com/juanmoreira/residential-design>)



Contoh visualisasi konsep dalam tahap prarancangan (source
: <http://schematiclife.blogspot.com/2009/10/there-are-all-kinds-of-drawings-for.html>)

Layout / denah awal merupakan gambar yang paling penting untuk dikembangkan dalam tahap prarancangan karena denah dapat memperlihatkan konsep ruang dan berbagai elemen di dalamnya dengan utuh dan menyeluruh. Apabila denah sudah dibuat dengan baik, maka gambar-gambar lain yang dibutuhkan untuk megkomunikasikan aspek vertikal dan horizontal dari ruang (gambar tampak dan potongan) akan lebih mudah untuk dibuat.

4.4.1.1 Jenis-jenis gambar dalam tahap prarancangan :

1. Gambar Denah awal
2. Gambar Tampak awal
3. Gambar Potongan awal
4. Gambar perspektif awal
5. Berbagai jenis bentuk visualisasi lainnya sesuai dengan kebutuhan perancangan (*visual board*, model,dll)

4.4.1.2 Karakteristik gambar dalam tahap prarancangan :

- Dapat memvisualisasikan konsep perancangan ke dalam format gambar yang mudah dipahami dan diterima oleh klien
- Sudah dapat merepresentasikan keseluruhan ruang, organisasi, skala dan keterhubungannya dengan berbagai elemen ruang.
- Belum final. Gambar-gambar dalam tahap ini masih bersifat eksploratif terhadap konsep dan program ruang yang telah ditentukan, sehingga beberapa alternatif rancangan dapat diberikan untuk memperlihatkan kepada klien mengenai opsi-opsi yang dapat dilakukan terhadap perencanaan ruang.
- Sudah mempertimbangkan besaran, proporsi dan skala
- Belum memperlihatkan dimensi yang detail, hanya dimensi kunci saja yang diperlihatkan
- Sudah menunjukkan notasi (pintu,jendela,material), simbol dan kelengkapan gambar lainnya.
- Sudah memperlihatkan kaitan antara ruang dengan furnitur
- Sudah memperlihatkan seleksi material dan finishing yang akan digunakan

4.4.2. Membuat Gambar (Denah, Tampak, Potongan, dll)

Seperti yang telah dijelaskan pada sub-sub bab sebelumnya, gambar-gambar yang dibuat pada tahap prarancangan bertujuan untuk mengkomunikasikan konsep dan program yang telah ditentukan ke dalam bahasa visual yang lebih mudah dipahami oleh klien.Oleh karena itu, gambar-gambar harus dibuat dengan sejelas dan seinformatif mungkin sehingga tidak terjadi kesalahan persepsi dalam memahami gambar tersebut.

4.4.2.1 Media dan peralatan yang dibutuhkan dalam membuat gambar desain awal

Media yang digunakan untuk membuat gambar desain awal dapat dibagi menjadi dua jenis :

1. Gambar Manual (*Freehand Drawing*)

Gambar manual sangat mengandalkan keterampilan tangan seorang Arsitek Interior.Tarikan garis dan gaya menggambar yang berbeda-beda akan menghasilkan gambar yang bersifat personal dan menjadi

ciri khas masing-masing desainer. Gambar manual dianggap memiliki 'jiwa' karena karakteristik personal yang ditampilkannya



Peralatan yang dibutuhkan untuk menggambar dengan tangan adalah :

- Kertas gambar dengan ukuran (A3, A2, A1, dll) dan jenis (HVS, kalkir, kertas grid,dll) serta spesifikasi (80 gram, 100 gram,dll) tertentu
- *Tracing paper*
- *Tracing desk*
- Meja gambar
- Alat gambar (pensil, rapido, spidol, dll)
- Penggaris (penggaris segitiga, kurva, dll)
- Mal
- Jangka
- Penghapus
- Alat lukis (pensil warna, spidol warna/ marker, cat air, dll)

Table 2-2 Pencil-lead Weights*

9H	} Hard pencil leads are used for drawings, light layouts, and drawings requiring a high degree of accuracy.
8H	
7H	
6H	
4H	
3H	} These leads are used for sketching, architectural line work, lettering and general purposes.
2H	
H	
F	
HB	
B	} Soft leads are used for sketching, rendering, and graphical accents.
2B	
3B	
4B	
5B	
6B	

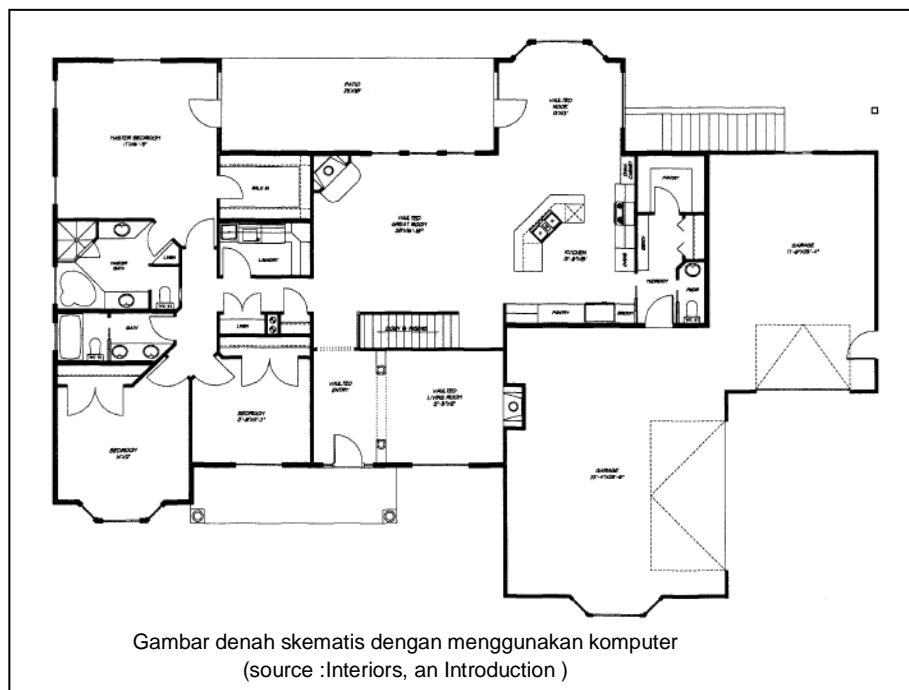
*The gradations can vary with different brands and types of drawing media.
When in doubt, try a sample or test first.

Tingkat kekerasan pensil dan penggunaannya (source : Construction Drawings and Details for Interior Designer)

2. Gambar Komputer (Computer-Aided Drawing)

Penggunaan gambar komputer lebih lazim ditemui pada masa kini. Hal ini disebabkan oleh berbagai kelebihan yang ditawarkan oleh komputer, yaitu :

Sangat presisi, Untuk beberapa jenis gambar, penggunaan komputer dianggap lebih efisien dalam hal kecepatan menggambar, menghemat waktu yang dibutuhkan ketika harus melakukan revisi karena tidak harus mengulang keseluruhan gambar tersebut, memudahkan penyimpanan dan pendokumentasian gambar, serta mempercepat proses distribusi gambar.



Peralatan yang dibutuhkan apabila menggambar dengan menggunakan komputer adalah :

- Komputer (dengan spesifikasi yang cukup untuk *software* gambar)
- *Software* gambar
- *Scanner* apabila diperlukan
- *Printer* atau *plotter*
- Kertas dengan ukuran dan spesifikasi tertentu (untuk mencetak gambar)

Architectural Drawing		Metric	
Type	Size (in.)	Type	Size (mm)
A	8½ x 11	A4	210 x 297
B	11 x 17	A3	297 x 420
C	17 x 22	A2	420 x 594
D	24 x 36	A1	594 x 841
E	36 x 48	A0	841 x 1189

Ukuran kertas menurut standar internasional (source : Construction Drawings and Details for Interior Designer)

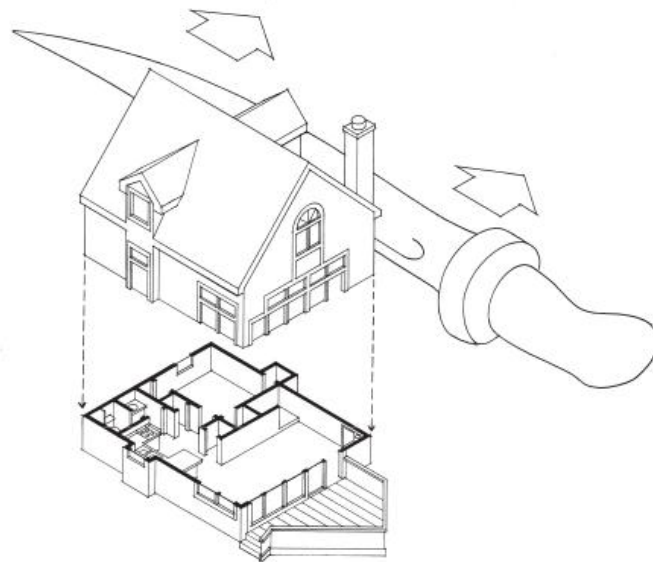
4.4.2.2 Membuat Gambar Teknis Awal

4.4.2.2.1 Membuat Gambar Layout / Denah Awal

Tujuan utama dari gambar denah awal adalah untuk memvisualisasikan program ruang yang telah dibuat. Denah awal harus telah memuat informasi mengenai organisasi dan pembagian ruang, sirkulasi, pengaturan furniture dan kelengkapannya (*FF&E Furniture, Furnishings and Equipments*),

Definisi gambar layout adalah :

Gambar layout merupakan proyeksi ortografis dari sebuah bangunan terhadap sebuah bidang horizontal. Denah lantai menghadirkan potongan bangunan atau sebagian bangunan setelah potongan horizontal dibuat pada ketinggian sekitar 4 kaki atau 1.219 meter di atas lantai, dan bagian atasnya dihilangkan.



Prinsip dasar menggambar layout (source :Construction Drawings and Details for Interiors)

4.4.2.2 Ketentuan yang harus diperhatikan dalam penggambaran layout:

metric	architectural	typical uses
1:200	$\frac{1}{16}$ in = 1 ft 0 in	floor plans of very large buildings
1:100	$\frac{1}{8}$ in = 1 ft 0 in	floor plans
1:50	$\frac{1}{4}$ in = 1 ft 0 in	floor plans, simple interior elevations, building sections
1:30	$\frac{3}{8}$ in = 1 ft 0 in	complex interior elevations, complex building sections
1:20	$\frac{1}{2}$ in = 1 ft 0 in	enlarged floor plans, very complex elevations
1:20	$\frac{3}{4}$ in = 1 ft 0 in	enlarged floor plans, full wall sections
1:10	1 in = 1 ft 0 in	simple details (not often used)
1:10	$1\frac{1}{2}$ in = 1 ft 0 in	ceiling details, simple cabinet details
1:5	3 in = 1 ft 0 in	door, cabinet, furniture, and similar details
1:2	half full size	cabinet details, other complex details
1:1	full size	very complex details

Skala yang lazim digunakan dalam gambar kerja interior (sumber : Interior Design Reference Manual)

1. **Skala Gambar** dibuat menurut skala tertentu sesuai dengan luasan proyek.
2. **Dinding** digambar dengan memperlihatkan profil ketebalan dan material yang digunakan dengan menggunakan notasi.
3. **pintu dan jendela** digambar dengan menggunakan standar ukuran dan memperlihatkan arah bukaan dan materialnya dengan menggunakan notasi dan simbol yang sesuai.
4. **Penamaan ruang** penting untuk dicantumkan di dalam gambar layout agar fungsi-fungsi ruang yang terdapat di dalam layout dapat dipahami.
5. **Keterangan gambar** merupakan teks yang dituliskan di dalam gambar denah untuk menjelaskan elemen atau komponen tertentu dalam ruang.
6. **Simbol dan notasi Arsitektural** merupakan simbol khusus (berupa angka, huruf atau bentuk tertentu) yang digunakan untuk menginformasikan elemen arsitektural tertentu, mengindikasikan material yang digunakan, ataupun sebagai simbol yang membantu mereferensikan gambar terhadap gambar lainnya

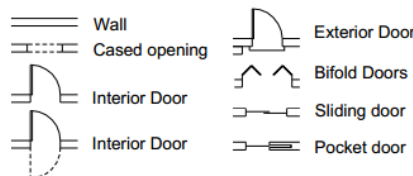


Figure 7. Walls & doors symbols in plan view

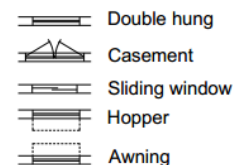


Figure 8. Window symbols in plan view

Simbol yang lazim ditemukan pada gambar denah (source: http://interior.design.umn.edu/documents/BasicDraftingStandardsMASTERrevisio_nImage32008-1_001.pdf)

7. **Dimensi gambar** pada layout bertujuan untuk menginformasikan dengan tepat dan presisi posisi dan besaran suatu elemen terhadap elemen lainnya di dalam ruang (misal : posisi kolom terhadap dinding, posisi jendela terhadap pintu,dll).
Pada gambar denah awal belum terdapat dimensi yang sangat detail,meskipun demikian dalam penggambarannya sudah menurut skala dan standar ukuran yang berlaku.
8. **Material** yang digunakan di dalam rancangan dapat terindikasi di dalam denah, meskipun tidak seluruhnya dapat ditunjukkan hanya melalui gambar denah (informasi mengenai material lebih dapat ditunjukkan pada gambar tampak dan potongan).

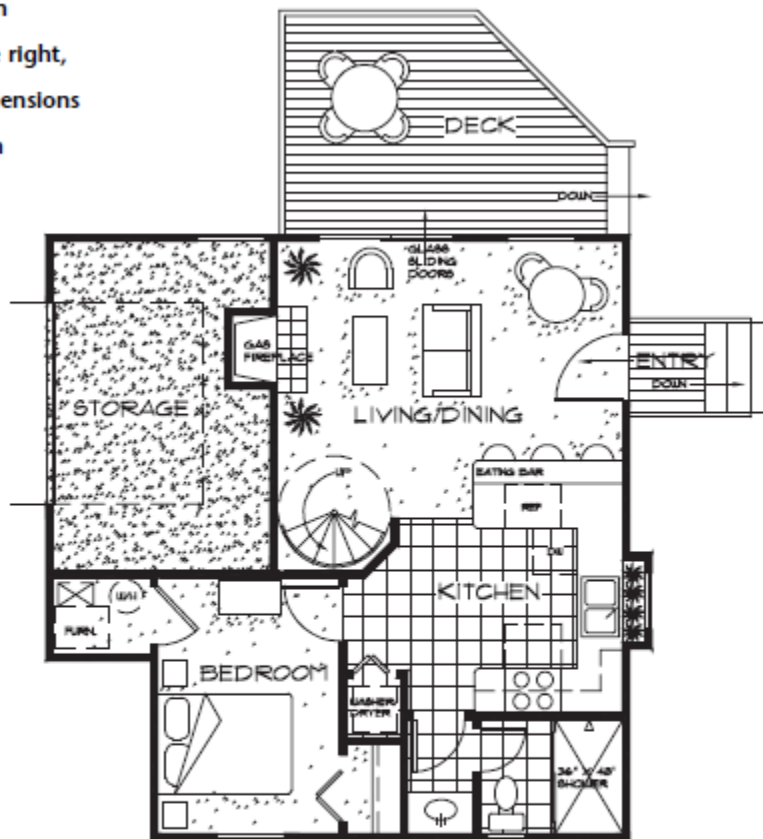
ing some

ction

the right,

dimensions

rs In



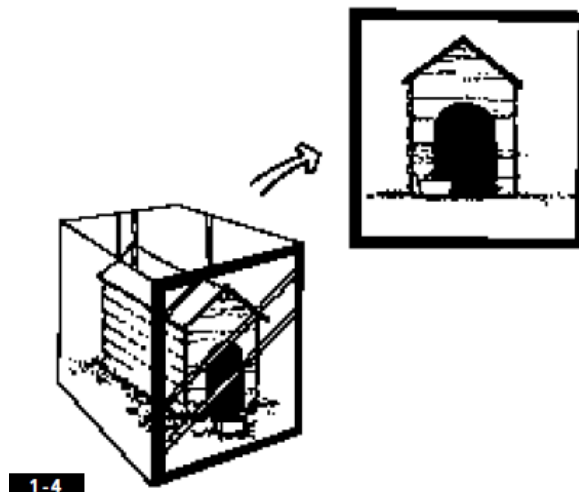
FIRST FLOOR PLAN

SC: 1/4"=1'-0"

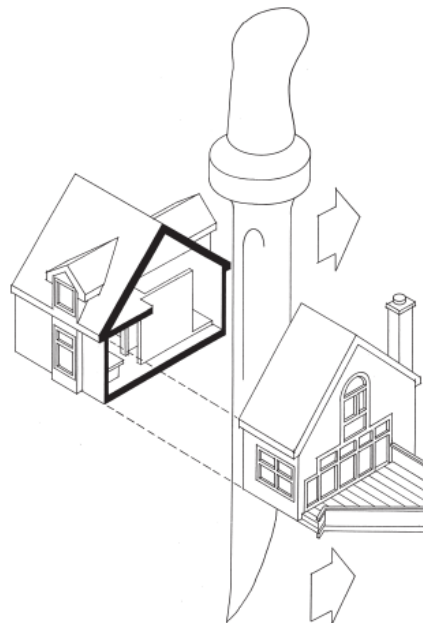
Gambar denah layout pada tahap prarancangan yang menginformasikan mengenai pembagian ruang, susunan furniture dan berbagai kelengkapan ruang, material, tekstur serta notasi dan simbol. Namun, denah ini belum dilengkapi dengan dimensi yang detail (source : Construction Drawings and Details for Interiors)

4.4.2.2.3 Membuat Gambar Tampak Awal

Gambar tampak merupakan gambar proyeksi ortografis dengan skala tertentu yang menunjukkan bidang vertikal atau bidang yang tegak lurus dengan bidang gambar (picture plane).



4.4.2.2.4 Membuat Gambar Potongan Awal



4.4.2.3 Mengevaluasi Gambar Teknis Awal

Evaluasi terhadap gambar teknis awal penting untuk dilakukan untuk meninjau kembali apakah gambar-gambar yang dihasilkan sudah sesuai dengan tujuan dan program perancangan serta sudah memenuhi standar penggambaran yang berlaku.

4.4.2.3.1 Poin-poin evaluasi terhadap gambar teknis awal adalah sebagaiberikut :

- Apakah berbagai kebutuhan dan kriteria (kedekatan ruang, sirkulasi, kualitas ruang, dll) yang terdapat di dalam program ruang sudah dapat diakomodasi dengan baik?
- Apakah kode dan peraturan bangunan sudah diterapkan dengan baik pada gambar?

- c. Apakah rancangan sudah memenuhi standar yang berlaku dan dapat mengakomodasi pengguna yang berkebutuhan khusus (*barrier-free design*)?
- d. Pertimbangan mengenai detail-detail spesifik (kelengkapan,plumbing, M/E) dalam rancangan

4.4.2.3.2 Checklist kelengkapan gambar teknis awal :

- **kertas gambar**
 - a. ukuran kertas gambar (sesuai standar)
 - b. Layout dan komposisi pada kertas gambar
 - c. Kop gambar (title block)
 - d. Penjudulan (pada kop gambar)
 - e. Keterangan (pada kop gambar)
- **Gambar**
 - a. Judul gambar, skala dan simbol yang menunjukkan orientasi gambar (arah utara)
 - b. Pintu dan notasinya (jenis bukaan,dll)
 - c. Jendela dan notasinya
 - d. Keterangan atau judul ruangan
 - e. Tangga (apabila ada) dan notasinya (naik, turun, dll)
- **Konvensi dan representasi pada gambar**
 - a. Singkatan (abbreviation)
 - b. Simbol grafis (misal : simbol elektrikal, notasi material,tebal tipis garis, dll)
 - c. Legenda

ELECTRICAL LEGEND	
	110 VOLT DUPLEX WALL RECEPTACLE
	110 VOLT DUPLEX RECEPT. ON DEDICATED CIRCUIT
	DUPLEX RECEPT. W/ GROUND FAULT INTERRUPTER
	TELEPHONE WALL RECEPTACLE
	TELE/COMMUNICATION OUTLET
AFF.	ABOVE FINISH FLOOR

WALL LEGEND	
	2x4 WALLS W/ 1/2' GYP. BD. EACH SIDE
	2x4 OR 2x6 INSULATED WALLS W/ FULL BATTs 1/2' GYP. BD.
	EXISTING WALL TO REMAIN
	1-HR FIRE RATED WALL-W/3/8' GYP. BD. EACH SIDE
	EXISTING WALL TO BE REMOVED

d. dimensi

4.5 Gambar Presentasi

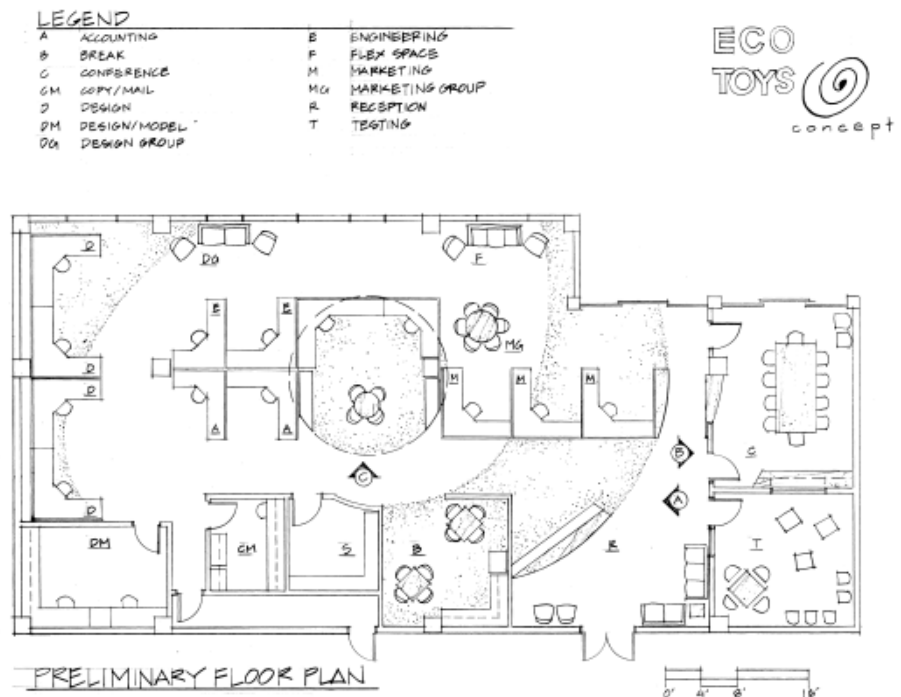
Presentasi yang dilakukan pada tahap prarancangan merupakan presentasi yang sangat penting, karena untuk pertama kalinya konsep dan visualisasi awal proyek diperlihatkan dan dikomunikasikan kepada pemberi tugas. Oleh karena itu, sangat penting untuk merencanakan apa saja yang akan ditampilkan dalam presentasi serta jenis media yang digunakan.

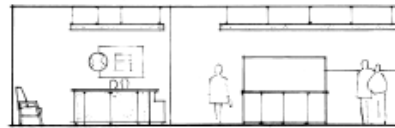
Konsep presentasi juga harus dikomunikasikan dengan sangat informatif, sehingga tidak terjadi penafsiran yang berbeda antara Arsitek Interior dengan pemberi tugas.

- **Hal-hal yang harus disiapkan untuk keperluan presentasi :**

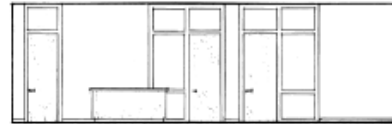
1. Jenis gambar yang dibutuhkan

- Gambar denah, tampak, potongan awal : merupakan metode yang paling efektif untuk menggambarkan aspek vertikal dan horizontal ruang





ELEVATION (A)

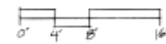


ELEVATION (B)



ELEVATION (C)

PRELIMINARY ELEVATIONS



- Gambar sketsa awal
- Gambar konseptual : dapat berupa sketsa,scoring atau kolase dengan menggunakan berbagai media



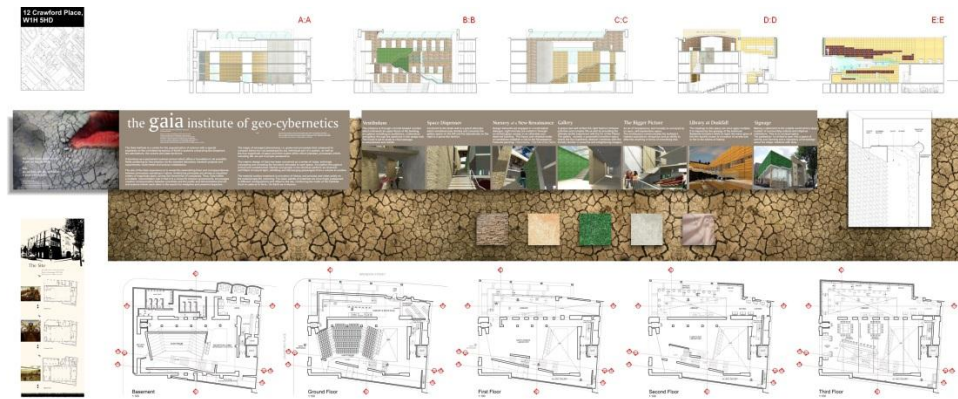
2. Jenis representasi konsep lainnya (model, material board)



3. Layout presentasi

Hal-hal yang harus diperhatikan ketika membuat layout presentasi adalah :

- Komposisi dan perletakan gambar serta tulisan
- Ukuran kertas
- Format kertas (potret atau lanskap)
- Tipografi
- Skema warna



4. Narasi atau cerita mengenai konsep yang mendasari perancangan
5. Media dan metode yang akan digunakan untuk menyampaikan presentasi
 - **Media kertas** (dalam berbagai ukuran dan jenis) untuk presentasi apabila menggunakan metode menggambar manual
 - **Print** apabila menggunakan metode gambar dengan komputer namun outputnya dicetak diatas kertas
 - **Digital** apabila keseluruhan presentasi dilakukan dengan menggunakan komputer

4.4.3. Melibatkan Peserta Dalam Penerapan Materi, Antara Lain Dengan Menggunakan Metode Diskusi Kelompok

Kelas dibagi 3 kelompok, masing-masing melakukan tugas yang berbeda pada pokok bahasan yang sama, yang kemudian dipresentasikan secara bergilir dan ditanggapi oleh kelompok lain, untuk didiskusikan bersama secara mendalam.

Fasilitator memberikan tugas secara jelas:
Lakukan identifikasi potensi kecelakaan kerja!

- Kelompok 1, merumuskan pokok bahasan 4.3 dengan konsentrasi perumusan pada Sub Sub Bab 4.3.1
- Kelompok 2, merumuskan pokok bahasan 4.3 dengan konsentrasi perumusan pada Sub Sub Bab 4.3.2
- Kelompok 3, merumuskan pokok bahasan 4.3 dengan konsentrasi perumusan pada Sub Sub Bab 4.3.3

Kegiatan Instruktur/Fasilitator	Kegiatan Peserta	Fasilitas Pendukung
2. <ul style="list-style-type: none"> • • • 	5. 6. 7. 8.	- -

BAB V

SUMBER-SUMBER YANG DIPERLUKAN UNTUK PENCAPAIAN KOMPETENSI

5.1 Sumber Daya Manusia

5.1.1 Instruktur

Instruktur dipilih karena dia telah berpengalaman. Peran instruktur adalah untuk :

- 1) Membantu peserta untuk merencanakan proses belajar.
- 2) Membimbing peserta melalui tugas-tugas pelatihan yang dijelaskan dalam tahap belajar.
- 3) Membantu peserta untuk memahami konsep dan praktek baru dan untuk menjawab pertanyaan peserta mengenai proses belajar.
- 4) Membantu peserta untuk menentukan dan mengakses sumber tambahan lain yang diperlukan untuk belajar.
- 5) Mengorganisir kegiatan belajar kelompok jika diperlukan.
- 6) Merencanakan seorang ahli dari tempat kerja untuk membantu jika diperlukan.

5.1.2 Penilai

Penilai melaksanakan program pelatihan terstruktur untuk penilaian di tempat kerja. Penilai akan :

- 1) Melaksanakan penilaian apabila peserta telah siap dan merencanakan proses belajar dan penilaian selanjutnya dengan peserta.
- 2) Menjelaskan kepada peserta mengenai bagian yang perlu untuk diperbaiki dan merundingkan rencana pelatihan selanjutnya dengan peserta.
- 3) Mencatat pencapaian / perolehan peserta.

5.1.3 Teman kerja / sesama peserta pelatihan

Teman kerja /sesama peserta pelatihan juga merupakan sumber dukungan dan bantuan. Peserta juga dapat mendiskusikan proses belajar dengan mereka. Pendekatan ini akan menjadi suatu yang berharga dalam membangun semangat tim dalam lingkungan belajar/kerja dan dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta.

5.2 Sumber-sumber Kepustakaan (Buku Informasi)

5.2.1 Sumber pustaka penunjang pelatihan

Pengertian sumber-sumber adalah material yang menjadi pendukung proses pembelajaran ketika peserta pelatihan sedang menggunakan materi pelatihan ini.

Sumber-sumber tersebut dapat meliputi :

- Buku referensi (*text book*)/ buku manual servis
- Lembar kerja

- Diagram-diagram, gambar
- Contoh tugas kerja
- Rekaman dalam bentuk kaset, video, film dan lain-lain.

Ada beberapa sumber yang disebutkan dalam pedoman belajar ini untuk membantu peserta pelatihan mencapai unjuk kerja yang tercakup pada suatu unit kompetensi.

Prinsip-prinsip dalam pelatihan Berbasis Kompetensi mendorong kefleksibilitas dari penggunaan sumber-sumber yang terbaik dalam suatu unit kompetensi tertentu, dengan mengizinkan peserta untuk menggunakan sumber-sumber alternatif lain yang lebih baik atau jika ternyata sumber-sumber yang direkomendasikan dalam pedoman belajar ini tidak tersedia/tidak ada.

5.2.2 Sumber-Sumber Bacaan Yang Dapat Digunakan:

Judul : **Perencanaan Tapak (Site Planning)**
Pengarang : Edward T White, diterjemahkan oleh Arie K.Onggodiputro.

Penerbit : Intermata Bandung
Tahun terbit : 1985

Judul : **The Urban Design Process**
Pengarang : Shirvani, Hamid.
Penerbit : NY: Von Nostrand Reinhold
Tahun terbit : 1985

Judul : **The Planting Design Handbook Second Edition**
Pengarang : Nick Robinson
Penerbit : Ashgate Publishing Company
Tahun terbit : 2004

Judul : **Tahapan dan Proses Perancangan dalam Arsitektur Lansekap**

Pengarang : Rustam Hakim.
Penerbit : penerbit Bina Aksara Jakarta
Tahun terbit : 1996

Judul : **Problem Seeking**
Pengarang : Pena, William with William Caudill and John Focke,
Penerbit : Cahner Books International.
Tahun terbit : 1979

Judul : **An Introduction to Landscape Architecture**
Pengarang : Laurie. M,
Penerbit : American Publisher.
Tahun terbit : 1975

Judul : **Landscape Handbook for The Tropics**
Pengarang : Hill, WF.
Penerbit : 1995
Tahun terbit : A Packard Publishing Book, USA

Judul : **Landscape Ecology.**
Pengarang : Forman, R. T. T. and M, Godron
Penerbit : New York: John Wiley and Sons, Inc.
Tahun terbit : 1986

5.3 Daftar Peralatan/Mesin dan Bahan

5.3.1 Peralatan yang digunakan:

- 1) Komputer/Laptop
- 2) LCD dan Layar Presentasi

5.3.2 Bahan yang dibutuhkan:

- 1) Buku Informasi
- 2) Contoh Kerangka Acuan Kerja (KAK)
- 3) Contoh Jadwal Kerja Proyek Perancangan
- 4) Kertas polos Ukuran A4 dan A3
- 5) Kertas diameter
- 6) Alat Tulis Kantor dan Alat Gambar