

# DESAIN INTERIOR MELALUI PENDEKATAN KEBUTUHAN PEMAKAI PADA HUNIAN TERBATAS

Studi Kasus: RUSUNAWA Kali Code Cokrodirjan Yogyakarta

M Sholahuddin \*

Program Studi S1 Desain Interior ISI Yogyakarta

## ABSTRAK

Perkembangan pembangunan dan semakin terbatasnya lahan berimbas pada desain rumah tinggal di antaranya rumah tapak, apartemen, dan rumah susun. Keterbatasan lahan membuat masalah pada perencanaan spasial. Keterbatasan lahan sebenarnya bisa diatasi dengan penerapan mebel multi fungsi, namun ketersediaannya di pasar sangat terbatas. Salah satu kasus adalah di Rumah Susun Sewa / Rusunawa Kali Code Yogyakarta dimana para penghuni harus menaklukkan kepadatan dan kesesakan ruang. Perencanaan desain interior yang mengedepankan sistem multifungsi pada lahan terbatas menjadi kesempatan untuk industri mebel agar lebih banyak memproduksi mebel multi fungsi secara massal. Tujuan dari riset ini adalah untuk mengajukan alternatif desain interior pada lahan terbatas yang tetap dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna ruang. Sedangkan sasarannya adalah mendesain produk untuk ruang multi fungsi yang dapat diproduksi secara massal. Metode riset ini menggunakan metode yang biasa digunakan dalam proses desain yang terdiri dari tahap analisis dan sintesis. Hasil dari riset ini adalah sebuah desain interior multi fungsi dengan tema “Transform @ Trick” dengan gaya yang modern.

Kata kunci: desain interior, mebel multi fungsi, *occupancy*, lahan terbatas.

## PENDAHULUAN

Luas lahan semakin terbatas akan mempengaruhi desain interior sebuah hunian baik itu di rumah tinggal sederhana, apartemen, ataupun di rumah susun. Keterbatasan ruang memiliki masalah dalam penataan ruang dengan ketidakterseediaannya mebel multifungsi di pasaran industri mebel. Dalam menyiasati ruang sempit, konsumen mengalami kesulitan dan memerlukan biaya lebih untuk pengadaan mebel multifungsi yang sesuai kebutuhannya. Desain multifungsi merupakan salah satu solusi dalam mengatasi masalah keterbatasan ruang. Desain multifungsi dapat diterapkan dengan pengadaan mebel multifungsi dan konsep ruang multifungsi. Hal yang perlu diperhatikan sebelum menerapkan desain multifungsi adalah harus tahu kebutuhan apa yang benar-benar diperlukan sehingga mebel multifungsi dapat berguna secara maksimal – satu desain bisa untuk dua hingga tiga fungsi (Indarta, 2012).

Kebutuhan pemakai pada hunian terbatas bersumber pada adaptasi dari perilaku penghuni Rusunawa Kali Code Yogyakarta terhadap ruang berkepadatan tinggi. Rusunawa merupakan solusi untuk menata permukiman yang padat dan tidak teratur yang banyak terdapat di tengah kota. Rusunawa Kali Code merupakan rusunawa yang terletak di pinggir Kali Code, terletak di pusat kota Yogyakarta, dekat dengan pusat keramaian yaitu Malioboro.

## RUMUSAN MASALAH

Bagaimana mendesain interior tempat tinggal yang mampu memfasilitasi semua kebutuhan penghuni dalam ruang yang terbatas sehingga aktifitas berfungsi optimal?

## TUJUAN PENELITIAN

Tujuan khusus adalah merancang interior multifungsi yaitu mendesain mebel multifungsi dan mendesain ruang multifungsi pada hunian terbatas yang sesuai tuntutan kebutuhan pemakai khususnya penghuni Rusunawa Kali Code Yogyakarta.

Pembuatan *sample* mebel multifungsi akan ditata dalam desain ruang multifungsi yaitu penataan interior yang adaptif, *simple* dan manusiawi dengan penataan tata letak mebel multifungsi, menciptakan komponen interior (pembatas ruang) yang adaptabilitas dengan sirkulasi yang efisien,

serta desain yang memperhatikan privasi manusia dengan pengaturan *zoning* sesuai aktifitas sehari-hari dari penghuni sebagai ruang hunian.

## METODE

Metode riset ini menggunakan metode yang biasa digunakan dalam proses desain yang terdiri dari tahap analisis dan sintesis. Menurut (Kilmer & Kilmer, 2014) proses desain dibagi dalam dua tahap yaitu

- a. Analisis, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam memecahkan masalah. Langkah analisis (*programming*) telah dilakukan pada penelitian sebelumnya tentang Peningkatan Kualitas Desain Interior Rusunawa Kali Code yang menghasilkan *programming* desain interior tentang aspek-aspek desain interior, program daftar kebutuhan, permasalahan desain. Salah satunya solusi permasalahan desain interior tersebut adalah perancangan desain interior multifungsi untuk mengatasi keterbatasan ruang. Tetapi hal ini hanya sebagai studi kasus untuk mengetahui kebutuhan pemakai dalam unit hunian terbatas.
- b. Sintesis, dimana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan. Langkah sintesis (desain) merupakan penelitian sekarang berupa penciptaan alternatif desain mebel multifungsi untuk hunian terbatas yang ide dan konsepnya berdasarkan kebutuhan penghuni dengan kasus Rusunawa Kali Code Yogyakarta. Selanjutnya membuat sketsa ide yang menterjemahkan konsep desain mebel multifungsi ke dalam desain-desain 2 dimensi dan 3 dimensi dalam beberapa alternatif yang mengacu pada program kebutuhan yang ada serta permasalahan desain yang timbul dari lapangan. Beberapa alternatif pemecahan masalah dievaluasi berdasarkan kriteria kebutuhan penghuni rusunawa yang menghasilkan desain terpilih untuk dikembangkan menjadi gambar kerja, perspektif, detail-detail desain interior. Gambar 2 dimensi tersebut diwujudkan dalam desain 3 dimensi berupa pembuat *mock-up* dan produk mebel multifungsi lengkap dengan Rencana Anggaran Biaya. Langkah evaluasi merupakan penelitian selanjutnya berupa hasil perencanaan dan perancang desain interior multifungsi tidak hanya melalui penataan mebel multifungsi tetapi melingkup semua konfigurasi elemen interior (lantai, dinding, plafon) di hunian terbatas. Dalam proses mendesain mebel, desainer selalu mengawalinya dengan mencari inspirasi untuk dikembangkan menjadi sebuah ide desain. Ide desain tersebut dituangkan dalam sebuah sketsa-sketsa desain. Dalam proses transisi dari sketsa desain ke bentuk objek desain berdasarkan permasalahan (isu-isu) desain penelitian sebelumnya yang diharapkan memberikan keputusan serta pilihan desain yang dibuat. Jenis material yang akan diteliti adalah alternatif desain mebel multifungsi sesuai kebutuhan dan tuntutan pemakai. Segi penelitian adalah acuan pemilihan mebel multifungsi dalam penataan desain interior pada ruang terbatas.

## MEBEL MULTI FUNGSI

Mebel multifungsi adalah dampak dari adanya ruang-ruang yang berfungsi ganda. Mebel multifungsi ada 2 macam: a) Mebel multifungsi yang nampak jelas multifungsi tanpa harus mengadakan perubahan. Contohnya sofa yang menjadi tempat tidur yang di bagian kepalanya terdapat rak. b) Mebel multifungsi yang tak jelas multifungsi karena masih memerlukan perubahan-perubahan agar dapat digunakan untuk kebutuhan lain. Contohnya meja yang berfungsi sebagai tempat tidur dan lemari. Macam sistem perubahan bentuk perabot sebagai akibat perubahan fungsi: a) Sistem bongkar pasang/*knockdown*, b) Sistem *built-in*, c) Sistem *stac in*, d) Sistem lipat (*nomadic furniture*), e) Sistem kombinasi, f) kombinasi dari sistem-sistem di atas.

## KRITERIA DESAIN UNTUK RUANG SEMPIT

Tata letak yang ketat biasanya menggunakan komponen perabot dengan sistem modul atau unit yang dapat dikombinasikan dalam berbagai cara untuk menghasilkan struktur gabungan

atau bahkan struktur multifungsi. Pada kondisi ekstrim, tata letak yang ketat dapat dibuat setempat atau menjadi bagian yang tak terpisahkan dari arsitektur ruangnya (Ching & Binggeli, 2012).

**Kebutuhan Ruang.** Kebutuhan ruang minimal kamar orang tua adalah 13 m<sup>2</sup> dan kamar untuk 1 tempat tidur minimal 8 m<sup>2</sup>. Kebutuhan minimal dapur untuk 5 orang adalah 7.5 m<sup>2</sup> (Wilkening, 1987).

**Perabot.** Perabot adalah salah satu elemen desain yang selalu ada dalam desain interior. Selain memenuhi fungsi-fungsi khusus, perabot menyumbang karakter visual dari suatu tatanan interior. Bentuk, garis, warna, tekstur, dan skala masing-masing benda maupun pengaturan spasialnya, memainkan peranan penting dalam membangun sifat ekspresi dari suatu ruang (Ching & Binggeli, 2012). Secara umum persyaratan perabot adalah fungsional, nyaman di pakai, ketahanan yang baik, memiliki karakter dan skala yang tepat, sesuai dengan keadaan tertentu, tapi setiap keadaan memiliki perbedaan-perbedaan yang halus. (Pile, 2003)

**Zoning.** Kegiatan dapat dikelompokkan menjadi zona sesuai kesamaan dalam fungsi dan tingkat privasi atau kebutuhan interaksi. Zona tersebut adalah zona sosial, zona privat, zona servis. Desainer interior harus mengacu pada program untuk penggunaan tertentu yang harus dipenuhi dan kegiatan yang harus diakomodasi (Kilmer & Kilmer, 2014)



Gambar 1 Tipe zona aktifitas di perumahan. (Kilmer & Kilmer, 2014)

**Sirkulasi.** Barang-barang dalam suatu ruangan membutuhkan keluasaan 30% sampai 50% dari luas lantai keseluruhan, sedangkan sisanya 50% sampai 70% digunakan untuk kebutuhan sirkulasi. Sirkulasi merupakan pengarah dan pembimbing jalan atau tapak yang terjadi dalam ruang yang berfungsi untuk menampung kegiatan yang bergerak. (Panero & Zelnik, 1979)

**Tata Letak Perabot.** Tata letak perabot tergantung sirkulasi, view, dan kepadatan ruang. Dengan memperhatikan fungsi ruang, dapat ditunjukkan aktifitas pemakai ruang dan selanjutnya dapat ditentukan kebutuhan fasilitas perabotnya. Bila kepadatan ruang >40%, beberapa fasilitas digabung agar lebih efisien. (Suptandar, 1982)

Menurut (Wilkening, 1987) dasar penilaian perumahan dan ruang dapat diuraikan secara umum tentang faktor-faktor yang turut menentukan nilai rumah:

- a. Luas rumah dan ruang: Perbandingan antar luas rumah dan jumlah penghuni harus baik sehingga setiap anggota keluarga mendapat ruang yang cukup.

Tabel 1 Luas ruang di interior rumah tinggal. (Wilkening, 1987)

No.	Ruang	Luas minimum – Luas optimal
1	Ruang keluarga dengan tempat makan	
	4 orang	20 m <sup>2</sup> – 23 m <sup>2</sup>
	5 orang	22 m <sup>2</sup> – 25 m <sup>2</sup>
	6 orang	24 m <sup>2</sup> – 27 m <sup>2</sup>
2	Dapur tanpa tempat makan	
	4 orang	4,5 m <sup>2</sup> – 7 m <sup>2</sup>
	5 orang	7,5 m <sup>2</sup> – 8 m <sup>2</sup>
	6 orang	8,5 m <sup>2</sup> – 9 m <sup>2</sup>
3	Kamar tidur orang tua	13 m <sup>2</sup> – 14 m <sup>2</sup>

4	Kamar anak	
	1 tempat tidur	8 m <sup>2</sup> – 8 m <sup>2</sup>
	2 tempat tidur	12 m <sup>2</sup> – 13 m <sup>2</sup>
5	KM dan WC	5 m <sup>2</sup> – 5,5 m <sup>2</sup>
6	KM tanpa WC	4 m <sup>2</sup> – 4,5 m <sup>2</sup>
7	WC	1,5 m <sup>2</sup> – 1,5 m <sup>2</sup>

- b. Hubungan antar ruang (kelompok ruang): Pembagian jenis ruang dalam rumah menunjukkan baik tidaknya pembagian luas perumahan. Persentase di bawah merupakan perbandingan yang baik sebagai pedoman. Penyimpangan yang besar akan menimbulkan perencanaan ruang yang kurang baik dan bahkan merugikan.

**Tabel 2** Standar keluasan ruang pada interior rumah tinggal. (Wilkening, 1987)

No.	Ruang	Keluasan
1	Ruang bersama (ruang keluarga, ruang makan)	72%
2	Ruang pribadi (ruang tidur, ruang anak, ruang kerja)	
3	Ruang teknis (dapur, kamar mandi, WC, ruang rumah tangga)	18%
4	Ruang lalu lintas (lantai, vestibule, tangga dalam)	10%

- c. Pengaturan/penataan ruang: Ruang harus ditata sesuai dengan fungsinya. Dapur, tempat makan, tempat tidur, dan kamar mandi hendaknya berdekatan. Semua ruang harus berpintu sama. Ruang tembus hanya menyita ruang lintasan dan sukar diberi perabot.
- d. Bentuk denah ruang  
Denah ruang dengan kemungkinan penataan yang baik dapat dilihat dari penempatan pintu dan jendela yang tepat, dengan kelebaran yang sesuai serta kedalaman ruang yang memadai.

## DATA LAPANGAN

Secara geografis Rusunawa Kali Code Cokrodirjan terletak di pinggir Sungai Code, di pusat kota Yogyakarta dekat pusat keramaian Malioboro, tak jauh dari Stasiun Kereta Api Tugu serta dua buah hotel bintang lima yaitu Hotel Garuda dan Hotel Melia Purosani. Fenomena awal yang ditemukan di rusunawa Kali Code Cokrodirjan:

- a. Perabot tidak multifungsi
- b. Penataan perabot kurang sesuai untuk ruang terbatas
- c. Penambahan fungsi sebagai tempat usaha dalam unit hunian
- d. Pembatas ruang yang menambah kesan sempit pada ruang
- e. Penempatan area cuci dan jemur yang kurang diperhitungkan



**Gambar 2** Data Fisik Rusunawa Cokrodirjan (M. Sholahuddin, 2015)

## IDENTIFIKASI ASPEK-ASPEK DESAIN INTERIOR RUSUNAWA COKRODIRJAN KALI CODE

**Zoning.** Pada zona publik umumnya terdiri dari ruang keluarga, ruang tamu, ruang tidur, ruang penyimpanan, ruang makan, ruang kerja dan usaha. Ruang tidur tambahan di zona publik terjadi sebagai adaptasi penghuni terhadap luasan zona privat yang di bawah standar. Zona privat terdiri dari ruang tidur sekaligus ruang berpakaian. Terdapat fungsi tambahan seperti dapur, ruang belajar, ruang kerja, penyimpanan. Zona servis terdiri dari KM, dapur, area servis. Perluasan dapur ke zona privat sebagai adaptasi penghuni terhadap luasan dapur di bawah standar. Berdasarkan klasifikasi *zoning* di atas, perlu pembagian zona yang jelas dengan luasan ruang yang sesuai standar serta didukung oleh perabot yang tepat.

**Sirkulasi.** Sirkulasi di hunian Rusunawa Kali Code memiliki kualitas sedang berdasarkan luasan ruang kosong yang merupakan area sirkulasi (kepadatan ruang). Peningkatan kualitas sirkulasi tergantung kepadatan ruang, penataan *layout* mebel, jumlah penghuni tergantung waktu kepadatan. Kepadatan ruang dikurangi dengan penggunaan mebel multifungsi. Penataan tata letak perabot di tepi ruangan sepanjang dinding membuat sirkulasi lebih lancar dan efisien. Jarak antar perabot menciptakan lebar sirkulasi yang mempengaruhi jalur lalu lintas penghuninya. Luas sirkulasi untuk jumlah penghuni yang banyak butuh luasan yang lebih besar, ruangan yang terbuka tanpa penyekat atau dengan penyekat yang dapat dipindah-pindahkan bisa diterapkan khususnya pada puncak kepadatan di waktu semua penghuni beraktifitas di dalam rumah. Sirkulasi dalam ruang hunian agar lancar dan efisien dengan mengurangi kepadatan ruang dan menggabungkan beberapa aktifitas dengan mebel multifungsi.

**Aktifitas.** Aktifitas penghuni yang dilakukan di rusunawa Kali Code Yogyakarta: Aktifitas pribadi: mandi, tidur/istirahat; Aktifitas rumah tangga: memasak, mencuci, dan lain-lain; Aktifitas berkumpul bersama: menonton TV, mengobrol; Aktifitas bermain, belajar ; Aktifitas kerja sebagai pedagang/wirausaha di rumah: Membawa dagangan ke rumah, Menyiapkan barang dagangan di rumah, Menyimpan peralatan dan perlengkapan usaha di rumah, Mengerjakan atau melanjutkan usaha di rumah (menjaga warung, membuat kerajinan). Pola aktifitas menimbulkan kebutuhan desain ruang, fungsi ruang, dan perabot yang spesifik. Pola aktifitas diharapkan tidak mengganggu aktifitas lainnya ketika harus terjadi bersamaan.

## PROGRAM KEBUTUHAN DESAIN INTERIOR RUSUNAWA COKRODIRJAN KALI CODE

### Kebutuhan ruang (*space*) tambahan.

- a. Ruang sesuai pekerjaan pemakai ruang.
  - Pedagang di tempat lain yang membawa dagangan ke rumah butuh *space* penyimpanan
  - Perajin butuh *space* melanjutkan pekerjaan
  - Wirausahawan butuh *space* meletakkan, menyimpan, memajang barang dagangan.
  - Pelajar butuh *space* belajar
  - Anak-anak butuh *space* bermain di *basement*.
- b. Ruang bersama untuk bermain, sosialisasi, dan lain-lain.

Penelitian ini lebih memfokuskan penataan desain ruang dalam unit hunian yang berfungsi sebagai tempat tinggal. Optimalisasi aktivitas wirausaha, bermain dan ruang bersama sudah ada di luar unit hunian.

### Kebutuhan kualitas privasi untuk istirahat/tidur.

Lebih difokuskan pada ruang tidur yang bersifat privasi diikuti dengan area berpakaian, belajar dan kerja. Kebutuhan privasi dengan pemilihan penyekat sesuai sifat dan tingkat privasi pemakai ruang.

### Kebutuhan fasilitas.

Fasilitas ruang tamu, ruang keluarga, ruang makan sebaiknya lesehan/duduk di lantai atau dengan pemilihan kursi-meja kecil. Fasilitas hiburan bisa digabungkan dengan fungsi penyimpanan.

Ruang tidur butuh fasilitas tempat tidur bertingkat yang multifungsi dengan aktivitas berpakaian dan penyimpanan. Fasilitas meja-kursi kerja/belajar dilengkapi tempat penyimpanan.

Area servis difokuskan pada fasilitas penyimpanan dan jemuran. Dapur difokuskan pada fasilitas persiapan (kulkas), menyuci (*zink*), dan memasak makanan (kompor). KM difokuskan pada fasilitas menyuci.

**Tabel 3** Kebutuhan Ruang di Rusunawa Kali Code.  
(M. Sholahuddin,2015)

No	Zona	Jenis Ruang		Jenis Perabot
		Utama	Tambahan	
1	Publik	Ruang Tamu		Meja Kursi
		Ruang Keluarga		Bufet
			Ruang Makan	<i>Dispenser</i>
2	Privat	Ruang Tidur		Tempat tidur <i>double</i> Tempat tidur tingkat
		Ruang Berpakaian		Almari pakaian Meja rias
			Ruang Kerja/Belajar	Rak buku Meja belajar Kursi
3	Servis	Dapur		Kulkas Kompor Meja kerja dan <i>zink</i>
		Kamar mandi		
		Area servis		Jemuran

Ketidakseimbangan antara luasan ruang dengan kebutuhan ruang menyebabkan terjadinya kesesakan dan kesan kumuh dalam hunian. Kebutuhan ruang tambahan melebihi kapasitas ruang yang tersedia memerlukan adanya penggabungan dari beberapa fungsi ruang (ruang multifungsi).

#### **Kebutuhan Ruang dan Area pada Unit Hunian.**

Bangunan unit hunian dibuat tertutup untuk menjaga keamanan dan privasi penghuni serta menghindari kebisingan. Konstruksi tempat tidur dan almari menggunakan *stainless steel*. Penutupnya menggunakan *plywood* dengan *finishing* warna putih semi *gloss* dengan aksen oranye, kuning, merah, dan coklat. *Kitchen cabinet* dari bahan *plywood*, aluminium, dan *stainless steel* agar mudah dibersihkan, awet dan tahan terhadap intensitas kerja yang tinggi. Aluminium tidak menimbulkan reaksi terhadap minyak atau bahan-bahan masakan. Penataan *layout* dapur sebagian besar berupa konfigurasi *linear* untuk efisiensi tempat. Dinding dapur pada ketinggian 180 cm memakai *glazed-ceramic tile* agar mudah dibersihkan dari lemak dan noda bahan memasak sedangkan selebihnya berupa plester semen *finishing* cat tembok. *Floor covering* berupa *unglazed-ceramic tile* agar mudah untuk dibersihkan, tidak licin, tahan panas dan beban yang berat. Sistem penghawaan alami dengan ventilasi dari depan (jendela) dan bukaan bagian atas. Dinding belakang terdapat ventilasi di antara *kitchen cabinet* agar bau tidak mencemari kualitas udara dalam ruang hunian. *Cooker hood* di *kitchen cabinet* bagian atas untuk penghisap asap dan bau.

Berdasarkan aktivitas yang terjadi (mengacu pada analisis aktivitas umum dan pola interaksi), maka dapat disusun kebutuhan area sebagai berikut:

**Tabel 4** Program Kebutuhan Ruang dan Area pada Unit Hunian

<b>JENIS RUANG</b>	<b>PEMAKAI RUANG</b>	<b>JENIS AKTIVITAS</b>	<b>KEBUTUHAN AREA</b>
<b>HUNIAN TIPE A</b>	Pengunjung	- Bertamu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area tamu</li> <li>- Kamar mandi</li> <li>- Area tidur</li> <li>- Dapur</li> <li>- Area berkumpul</li> <li>- Area berpakaian</li> </ul>
	Penghuni	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerima tamu</li> <li>- Mandi</li> <li>- Tidur/istirahat</li> <li>- Memasak/mencuci</li> <li>- Berkumpul keluarga</li> <li>- Berpakaian</li> </ul>	
<b>HUNIAN TIPE B</b>	Pengunjung	- Bertamu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area tamu</li> <li>- Kamar mandi</li> <li>- Area tidur</li> <li>- Dapur</li> <li>- Area berkumpul</li> <li>- Area berpakaian</li> <li>- Area belajar</li> </ul>
	Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerima tamu</li> <li>- Mandi</li> <li>- Tidur/istirahat</li> <li>- Memasak/mencuci</li> <li>- Berkumpul keluarga</li> <li>- Berpakaian</li> <li>- Belajar</li> </ul>	
<b>HUNIAN TIPE C</b>	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertamu</li> <li>- Transaksi bisnis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area tamu</li> <li>- Kamar mandi</li> <li>- Area tidur</li> <li>- Dapur</li> <li>- Area berkumpul</li> <li>- Area berpakaian</li> <li>- Area kerja</li> </ul>
	Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerima tamu</li> <li>- Mandi</li> <li>- Tidur/istirahat</li> <li>- Memasak/mencuci</li> <li>- Berkumpul keluarga</li> <li>- Berpakaian</li> <li>- Bekerja</li> </ul>	
<b>HUNIAN TIPE D</b>	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertamu</li> <li>- Transaksi bisnis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area tamu</li> <li>- Kamar mandi</li> <li>- Area tidur</li> <li>- Dapur</li> <li>- Area berkumpul</li> <li>- Area berpakaian</li> <li>- Area belajar</li> <li>- Area kerja</li> </ul>
	Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerima tamu</li> <li>- Mandi</li> <li>- Tidur/istirahat</li> <li>- Memasak/mencuci</li> <li>- Berkumpul keluarga</li> <li>- Berpakaian</li> <li>- Belajar</li> <li>- Bekerja</li> </ul>	

### Kebutuhan Perabot

Perabot akan dibuat lebih modern dengan bentuk-bentuk sederhana, geometris dan tanpa ornamen. Tekstur perabot halus dengan *finishing* semi *gloss*. Pemilihan *upholstery* untuk *cover*, pada *padding* menggunakan bahan yang mengkilat untuk memperkuat karakter ruang dan memudahkan perawatan. Pemilihan mebel berdasarkan fungsi ergonomi, kekuatan konstruksi, bahan, estetis, dan *finishing*, kesesuaian tema dan suasana ruang, kebutuhan pemakai serta konsep ruang. Berdasarkan data literatur serta analisis terhadap aktivitas penghuni, maka dihasilkan kebutuhan furniture dan fasilitasnya yaitu sebagai berikut:

**Tabel 5** Program Kebutuhan Furniture dan Fasilitas pada Unit Hunian. (M. Sholahuddin, 2015)

JENIS RUANG	KEBUTUHAN AREA	KEBUTUHAN FURNITURE	KEBUTUHAN FASILITAS
TIPE A	Area Tamu	Meja, kursi	-
	Dapur	<i>kitchen cabinet, sink</i>	-
	Area Berkumpul	cabinet TV, storage	TV, entertainment pendukung
	Area Berpakaian	almari baju, meja rias, storage	-
	Kamar Mandi	-	-
	Area Tidur	Tempat tidur	-
TIPE B	Area Servis	-	jemuran
	Area Tamu	Meja, kursi	-
	Dapur	<i>kitchen cabinet, sink</i>	-
	Area Berkumpul	cabinet TV, storage	TV, entertainment pendukung
	Area Berpakaian	almari baju, meja rias, storage	-
	Kamar Mandi	-	-
	Area Tidur	Tempat tidur	-
TIPE C	Area Belajar	meja belajar, storage,	komputer
	Area Servis	-	jemuran
	Area Tamu	Meja, kursi	-
	Dapur	<i>kitchen cabinet, sink</i>	-
	Area Berkumpul	cabinet TV, storage	TV, entertainment pendukung
	Area Berpakaian	almari baju, meja rias, storage	-
	Kamar Mandi	-	-
TIPE D	Area Tidur	Tempat tidur	-
	Area Kerja	meja kerja, kursi, storage	Mesin pendukung
	Area Servis	-	jemuran
	Area Tamu	Meja, kursi	-
	Dapur	<i>kitchen cabinet, sink</i>	-
	Area Berkumpul	cabinet TV, storage	TV, entertainment pendukung
	Area Berpakaian	almari baju, meja rias, storage	-
	Kamar Mandi	-	-
TIPE D	Area Belajar	meja belajar, storage,	komputer
	Area Kerja	meja kerja, kursi, storage	Mesin pendukung
	Area Servis	-	jemuran
	Area Tamu	Meja, kursi	-
	Dapur	<i>kitchen cabinet, sink</i>	-
	Area Berkumpul	cabinet TV, storage	TV, entertainment pendukung
	Area Berpakaian	almari baju, meja rias, storage	-

### Kebutuhan Warna.

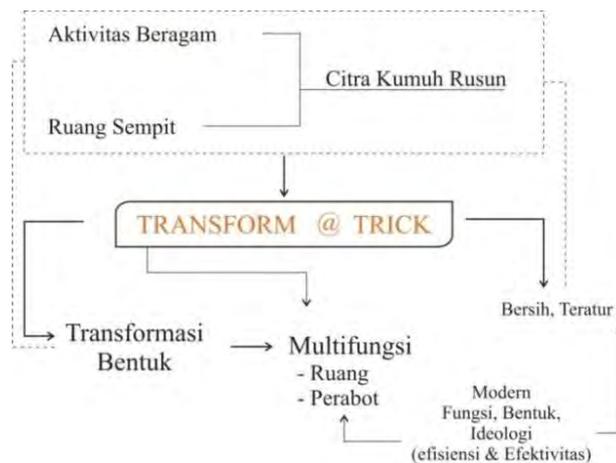
Warna merupakan salah satu faktor pendukung dalam peningkatan kualitas rusunawa. Warna berfungsi membangkitkan semangat secara psikologis dan memberikan kesan ruang yang meluas. Selama ini warna rusunawa cenderung didominasi warna putih yang menimbulkan kesan monoton. Untuk itu dalam pengembangan desain rusunawa Kali Code akan menggunakan aksen warna oranye, hijau, coklat, krem, dan abu-abu serta gradasi masing-masing warna.

## IDE DAN KONSEP DESAIN

Gaya yang dipakai dalam perancangan interior Rusunawa Cokrodirjan Kali Code Yogyakarta adalah modern yang menekankan pada fungsi dari sebuah bentuk (*form follow function*) dan sesedikit mungkin menggunakan ornamentasi (intepretasi dari *less is more*). Gaya interior disesuaikan dengan gaya bangunan yang modern agar mendapatkan keselarasan visual antara fasad bangunan dengan interiornya dengan bentuk-bentuk geometris dan produk massal industrial. Istilah “modern” menjunjung tinggi nilai efektivitas dan efisiensi sehingga elemen fisik pembentuk ruang dirancang multifungsi.

Tema “Transform @ Trick” adalah sebuah strategi dalam memecahkan masalah interior dalam ruang hunian terbatas pada kasus rusunawa Kali Code. Berdasarkan Kamus Dwibahasa (Echols, 2015), kata transform berarti perubahan/pergantian bentuk. Ikon ‘@’ digunakan sebagai identitas e-mail yang diperkenalkan oleh Ray Tomlinson (1972) untuk memisah user id dan domain sebuah alamat e-mail yang berarti “at”. ‘At’ berarti di/pada/atas/dengan dan kata “trick” berarti cara/kiat/akal.

“Transform @ Trick” sebagai perubahan bentuk dan fungsi sebuah ruang dan perabot dengan trik atau cara tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Misalnya sebuah ruang tidur ketika tidak sedang digunakan bisa difungsikan sebagai ruang belajar atau ruang duduk dengan mengubah posisi atau bentuk tertentu menjadi sebuah meja belajar atau tempat duduk. Sebuah ruang keluarga dapat diubah sesuai kebutuhan menjadikan ruang makan atau ruang tamu sebagai strategi untuk mengatasi keterbatasan ruang yang ada. Tema perancangan interior rusunawa Kali Code mengaplikasikan bentuk-bentuk geometris yang akan ditransformasikan ke dalam bentuk dan fungsi lain.



Gambar 3 Tema Transform @ Trick (M. Sholahuddin, 2015)

## KESIMPULAN

Keberadaan rusunawa Kali Code Cokrodirjan di Yogyakarta adalah sebuah solusi dalam memenuhi kebutuhan hunian bagi masyarakat setempat dengan tingkat perekonomian menengah ke bawah. Agar keberadaan rusunawa tidak menjadikan citra kumuh di kawasan tersebut maka pemerintah harus berusaha meningkatkan kualitas hunian dengan mempersiapkan desain interior rusunawa dari awal. Desain interior yang terencana akan menunjang aktifitas penghuni dan akan mengurangi masalah dalam hunian terbatas.

Gaya modern bisa diterapkan dalam perancangan interior rusunawa Kali Code Cokrodirjan Yogyakarta yang mencerminkan masyarakat urban dan pemakaian tema transform @ trick mampu menunjukkan sebuah hunian dengan nilai efektifitas dan efisiensi yang tinggi.

Hasil perancangan desain interior rusunawa Cokrodirjan Yogyakarta ini diharapkan mampu memecahkan permasalahan interior pada hunian terbatas lainnya yang memiliki tipikal permasalahan yang identik.

Mahasiswa desain interior bisa lebih terbuka untuk memerhatikan fungsi desain yang tidak hanya untuk kalangan menengah ke atas tetapi juga untuk golongan kurang mampu karena desain yang baik adalah desain yang bermanfaat bagi masyarakat secara luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F. D., & Binggeli, C. (2012). *Interior Design Illustrated*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Kilmer, R., & Kilmer, W. (2014). *Designing Interiors*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension & Interior Space*. New York: Whitney Library of Design.
- Pile, J. F. (2003). *Interior Design*. New Jersey: Prentice Hall.
- Suptandar, P. (1982). *Desain Interior Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan.
- Wilkening, F. (1987). *Desain Interior Tata Ruang*. Yogyakarta: Kanisius.