

Implementasi konsep rekreatif edukatif pada perancangan interior Rumah Seni Cemeti Yogyakarta

Zavira Hayatun Nufus*, Dwi Retno Sri Ambarwati

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa, Seni dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No 1 Karangmalang, Yogyakarta, 55281, Indonesia

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun dan mengimplementasikan konsep rekreatif edukatif pada perancangan interior Rumah Seni Cemeti Yogyakarta. Metode yang digunakan pada penelitian ini metode *design thinking* yang memiliki beberapa tahapan yaitu : (1) *emphatize*; (2) *define*; (3) *ideate*; (4) *prototype*; (5) *test*. Hasil perancangan meliputi perancangan zona, *layout*, lantai, dinding, plafon, dan furnitur. Hasil desain telah melalui tahapan uji coba yang dilakukan dengan menggunakan video yang dibantu dengan alat *virtual reality* dan telah memenuhi penilaian dengan 4 orang penguji yaitu pengguna bangunan, yang menghasilkan rata rata nilai untuk indikator kelayakan desain sangat setuju 38,67%, setuju 50%, kurang setuju 10%, dan tidak setuju 16,33%, dan indikator penerapan konsep rekreasi dan edukasi menghasilkan rata rata nilai sangat setuju 37,5%, setuju 62,5%, kurang setuju 0 tidak setuju 0%.

Kata Kunci: Desain interior, Edukatif, Perancangan, Rekreatif

OPEN ACCESS

***Corresponding Author:**
Zavira Hayatun Nufus,
zavirazavira2000@gmail.com

Received: August 31st 2024
Accepted: April 29th 2025
Published: June 2nd 2025

The implementation of recreational-educational concepts in the interior design of Rumah Seni Cemeti Yogyakarta

Zavira Hayatun Nufus*, Dwi Retno Sri Ambarwati

Art Education, Faculty of Languages, Arts and Cultures, Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No 1 Karangmalang, Yogyakarta, 55281, Indonesia

Citation:

Nufus, Z. H., & Ambarwati, D. R. S. (2025). The implementation of recreational-educational concepts in the interior design of Rumah Seni Cemeti Yogyakarta. *Sungging: Journal of Innovative, Cultural, Transdisciplinary Art and Kriya Discourse*, 4(1), 1–18.
<https://doi.org/10.21831/sungging.v4i1.77435>

This research aims to develop and implement the concept of educational recreation in the interior design of Cemeti Yogyakarta Art House. The method used in this research is the design thinking method, which has several stages, namely: (1) empathise; (2) define; (3) ideate; (4) prototype; (5) test. The design results include the design of zones, layouts, floors, walls, ceilings, and furniture. The design results have gone through a trial stage carried out using videos assisted by virtual reality tools and have met the assessment with four testers, namely building users, which resulted in an average score for the design feasibility indicator strongly agreeing 38.67%, agreeing 50%, disagreeing 10%, and disagreeing 16.33%, and indicators of the application of the concept of recreation and education resulted in an average score strongly agreeing 37.5%, agreeing 62.5%, disagreeing 0%.

Keywords: Design, Educational, Interior design, Recreation

PENDAHULUAN

Rumah Seni Cemeti merupakan salah satu organisasi yang bergerak di bidang kesenian kontemporer dan memiliki banyak peran dalam berbagai kesenian, ruang pameran, pusat informasi, dokumentasi, dan promosi bagi seni rupa kontemporer. Organisasi yang terbentuk pada tahun 1988 ini secara aktif memamerkan dan mengkomunikasikan karya dari seniman baik dari Indonesia maupun dari mancanegara. Sebagai salah satu instansi yang mewadahi seni dan masyarakat dalam mengembangkan kesenian dan mengapresiasi kegiatan seni maka perlu adanya fasilitas yang memadai untuk meningkatkan dan memotivasi para seniman maupun penikmat seni. Salah satu faktor yang dapat mendukung berkembang seni adalah fasilitas ruang yang aman, nyaman dan menarik.

Kegiatan mengapresiasi seni tidak hanya dilakukan dengan menciptakan karya seni namun dapat dilakukan salah satunya dengan berkunjung ke galeri seni dan rumah seni. Galeri seni merupakan ruang kosong yang ditujukan untuk pameran karya seni. Galeri secara umum didefinisikan sebagai sebuah ruang atau bangunan yang berfungsi sebagai tempat penyelenggaraan pameran karya seni contohnya lukisan, patung, karya seni kriya, seni dekorasi, fotografi, kerajinan tangan, dan lain lain. Menurut *Encyclopedia of American Architecture* (1975) pada (Indriani & Wijayanti, 2020) galeri diartikan sebagai tempat untuk mengadakan pameran seni rupa dan kegiatan seni lainnya. Galeri dapat menampung kegiatan penyelenggaraan penyajian (pameran), hiburan, rekreasi dan sarana media apresiasi hasil karya dari berbagai seniman baik lokal maupun interlokal. Kegiatan yang berlangsung di dalamnya dapat meliputi pengumpulan koleksi karya, pameran, penyimpanan, pengelolaan, observasi, apresiasi, dan komunikasi seni. Kondisi Rumah Seni Cemeti saat ini masih menggunakan arsitektur bangunan lama dengan perancangan bangunan yang dibuat menyatu dengan alam. Kondisi interior pada bangunan saat masih menggunakan konsep kontemporer, fasilitas dalam bangunan masih dilengkapi dengan furnitur lama yang dan

INTRODUCTION

Rumah Seni Cemeti is one of the organisations engaged in contemporary art, with multiple roles including serving as an exhibition space, information centre, documentation centre, and promoter of contemporary art. The organisation, which was formed in 1988, actively exhibits and communicates the work of artists from both Indonesia and abroad. As one of the institutions that accommodate art and society in developing art and appreciating art activities, it is necessary to have adequate facilities to improve and motivate artists and art lovers. One of the factors that can support the development of art is a safe, comfortable and attractive space facility.

Art appreciation activities are not only about creating works of art, but can also be achieved by visiting art galleries and art museums. An art gallery is a space designated for the exhibition of artworks. A gallery is generally defined as a space or building that serves as a venue for exhibiting works of art, including paintings, sculptures, crafts, decorative arts, photography, and other forms of art. According to the *Encyclopedia of American Architecture* (1975) and Indriani & Wijayanti (2020), a gallery is defined as a space for exhibiting art and hosting other art-related activities. The gallery can accommodate activities such as organising presentations (exhibitions), entertainment, recreation, and media events to appreciate the work of various artists, both locally and internationally. Activities that take place within it can include collecting works, organising exhibitions, storage, management, observation, appreciation, and art communication. The current condition of Cemeti Art House still utilises the old building architecture, featuring designs that blend seamlessly with nature. The interior conditions in the building, even when employing a contemporary concept, still feature old furniture, and the placement or interior layout must be reconsidered to create a comfortable visitor experience and ease of activity. Along with the times, it is necessary to improve facilities to create a safe, comfortable, and attractive space atmosphere.

penempatan atau *layout* interior harus diperhatikan lagi untuk menciptakan kenyamanan pengunjung dan kemudahan dalam beraktifitas. Seiring berkembangnya zaman maka perlu adanya perbaikan fasilitas untuk menciptakan suasana ruang yang aman, nyaman, dan menarik (Wulandari, et al, 2022).

Berdasarkan permasalahan di atas, dan dengan keadaan kota yang dikenal dengan kota pendidikan dan wisata maka sangat perlu fasilitas yang menarik untuk mewadahi kegiatan sehari-hari terutama dalam berkesenian. Fasilitas tersebut tidak lepas dari sebuah konsep dalam pembangunan, konsep tersebut yang akan menjadi acuan pada sebuah bangunan. Dalam hal ini konsep yang tepat dalam perancangan desain interior bangunan untuk pertunjukan seni adalah konsep rekreatif edukatif. Objek perancangan menggunakan pendekatan rekreatif dan edukatif. Rekreatif dalam arsitektur yaitu usaha dalam menciptakan suasana bergembira dan menyenangkan dalam sebuah perancangannya, sedangkan edukatif yaitu pembelajaran dan pengetahuan yang berkembang terus menerus.

Dari gabungan dua pendekatan pendekatan tersebut diambil prinsip yang berkaitan, sehingga akan diterapkan pada objek perancangan untuk mengatasi masalah desain dan fungsi objek secara umum. Konsep rekreatif edukatif merupakan suatu konsep yang berfokus menjadikan konsep agar dapat menjadi tempat edukasi dan juga rekreasi, dengan Potensi daerah Yogyakarta yang dikenal dengan sebutan kota pelajar dan pariwisata.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *design thinking*. *Design thinking* adalah salah satu metode dalam melakukan proses desain. Secara bahasa *design thinking* dapat diartikan sebagai cara berpikir seperti desainer. *Design thinking* merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna dengan melakukan *reframing* masalah dengan cara-cara yang berpusat pada manusia, menciptakan banyak ide dalam

Based on the above problems, and given the city's reputation as a hub of education and tourism, it is essential to have an attractive facility to accommodate daily activities, especially in the arts. The facility cannot be separated from a concept in development; the concept will be a reference to a building. In this case, the right concept for designing the interior of buildings for the performing arts is the concept of educational recreation. The design object uses a recreational and educational approach. Recreational in architecture is an effort to create an atmosphere of joy and fun in a design, while educative is learning and knowledge that develops continuously.

From the combination of these two approaches, related principles are derived, which are then applied to the design object to address design problems and enhance its overall functions. The concept of educational recreation focuses on creating a space that combines education and recreation, capitalising on the Yogyakarta area's reputation as a hub for students and tourism.

METHOD

The type of research used in this research is design thinking. Design thinking is one of the methods in conducting the design process. In language, design thinking can be interpreted as a way of thinking like a designer. Design thinking is a problem-solving method that focuses on users by reframing problems in human-centred ways, generating numerous ideas through brainstorming, and adopting a hands-on approach in prototyping and testing. Design

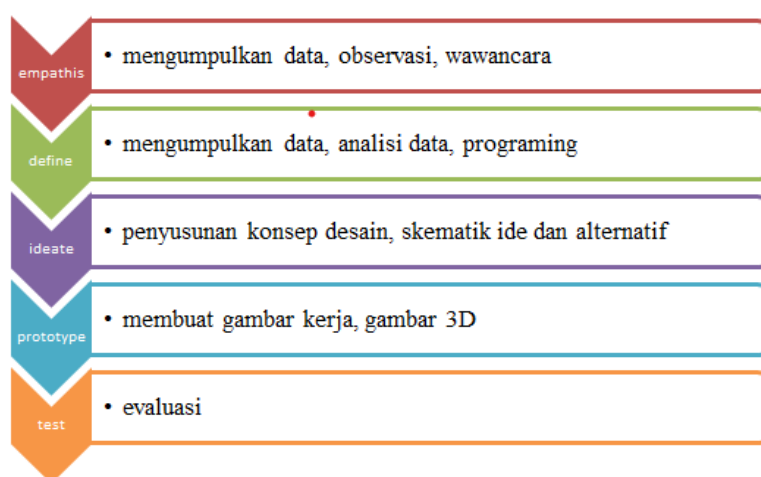
brainstorming, dan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan prototype dan testing. *Design thinking* juga melibatkan eksperimen yang sedang berjalan: membuat sketsa, membuat *prototype*, *testing*, dan mencoba berbagai konsep dan ide (Sidiq, 2020). Metode ini digunakan untuk membantu dalam mencari solusi alternatif. Penerapan metode ini diharapkan mampu memberi peluang dalam memecahkan permasalahan dan menemukan solusi dalam sebuah perancangan (Wicaksono, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di Rumah Seni Cemeti, Yogyakarta, yang merupakan salah satu instansi yang mewadahi masyarakat dan seni. Rumah Seni Cemeti berlokasi di JL. Panjaitan No 41 Kec. Mantrijeron Yogyakarta, D.I Yogyakarta 55143. Subjek penelitian adalah pengguna bangunan yang merupakan seseorang yang akan menggunakan gedung untuk kegiatan. Pada penelitian ini subjek pengguna akan diambil oleh pengelola Rumah Seni Cemeti. Sedangkan objek penelitian pada penelitian adalah bangunan Rumah Seni Cemeti.

thinking also involves ongoing experimentation: sketching, prototyping, testing, and trying out various concepts and ideas (Sidiq, 2020). This method is used to help find alternative solutions. The application of this method is expected to provide opportunities in solving problems and finding solutions in a design (Wicaksono, 2022).

This research was conducted at Cemeti Art House, Yogyakarta, one of the institutions that accommodates the community and art. Cemeti Art House is located at JL Panjaitan No 41, Kec. Mantrijeron Yogyakarta, D.I Yogyakarta 55143. The research subject is a building user, which refers to an individual who will utilise the building for various activities. In this research, the user subject will be selected by the manager of Cemeti Art House. At the same time, the research object is the Cemeti Art House building.

The Design thinking method has five stages, namely empathise, define, ideate, prototype, and test. The five stages are carried out repeatedly and linearly—the explanation of the stages is shown in Picture 1.



Gambar 1. Tahapan *design thinking*

Figure 1. Stages of design thinking

Metode *Design thinking* memiliki lima tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Kelima tahap tersebut dilakukan secara berulang ulang dan linier. Adapun penjelasan tahapan tertera pada Gambar 1.

Teknik pengumpulan data adalah langkah utama yang dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi dalam penelitian. Metode yang

Data collection techniques are the main steps taken to obtain data and information in research. The method employed in this research is a descriptive analysis approach with a quantitative orientation. The purpose of using quantitative data in this analysis is to determine the user's response, specifically their level of satisfaction with the designed product, as measured. To

digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Tujuan penggunaan data kuantitatif pada analisis ini untuk mengetahui respon pengguna berupa tingkatan kepuasan terhadap desain yang telah dirancang melalui suatu pengukuran. Untuk mengolah data dan mengukur variable pada instrument penelitian digunakan alat ukur skala likert dengan nilai pernyataan positif yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Profile Rumah Seni Cemeti

Rumah Seni Cemeti atau Cemeti Institut Untuk Seni Dan Masyarakat merupakan pusat seni independen yang didirikan 31 januari 1988. Lembaga ini berlokasi di Jalan D.I Panjaitan No 41, Suryodiningratan, Kecamatan Mantrijeron, Yogyakarta. Institusi ini didirikan oleh pasangan suami istri seniman yaitu Mella Jaarsma dan Nindityo Adipurnomo. Institusi seni ini memiliki fokus pada kegiatan kesenian, pameran, residensi, dan manajemen seni. Institusi ini bekerja sama dengan para seniman baik seniman dalam negeri maupun luar negeri.

a. Denah Bangunan

Bangunan Rumah Seni Cemeti memiliki 2 lantai. Lantai 1 merupakan area kegiatan pameran dan kegiatan kerja, sedangkan lantai 2 merupakan fasilitas yang disediakan oleh pengelola untuk tamu dan pengelola yang ingin beristirahat atau menginap. Berikut Denah ruang pada bangunan dapat dilihat sebagai berikut:

1) Denah Lantai Satu

Lantai satu pada bangunn ini berisi dengan berbagai macam ruangan yaitu ruang pameran, ruang penyimpanan, gudang, taman, dapur, kantor, ruang kumpul, dll.

Denah ruangan Cemeti institut untuk seni dan masyarakat memiliki beberapa ruang diantaranya ruang kantor (office), dapur, ruang pameran, gudang, ruang penyimpanan, toilet dan juga taman

process data and measure variables in the research instrument, a Likert scale measuring instrument is used, with positive statement values ranging from strongly agree to disagree strongly.

RESULT AND DISCUSSION

1. Cemeti Art House Profile

Cemeti Art House, also known as Cemeti Institute for Art and Society, is an independent art centre established on January 31, 1988. The centre is located at Jalan D.I. Panjaitan No. 41, Suryodiningrat, Mantrijeron District, Yogyakarta. This institution was founded by a married couple of artists, Mella Jaarsma and Nindityo Adipurnomo. This art institution focuses on art activities, exhibitions, residencies, and art management. The institution collaborates with both domestic and international artists.

a. Building Plan

The Cemeti Art House building has 2 floors. The first floor is an area for exhibitions and work activities, while the second floor is a facility provided by the manager for guests and managers who want to rest or stay overnight. The following space plan of the building can be seen as follows:

1) First Floor Plan

The first floor of this building contains various rooms, including an exhibition hall, a storage room, a warehouse, a garden, a kitchen, an office, and a gathering room.

The floor plan of Cemeti Institute for Arts and Society features several rooms, including an office, kitchen, exhibition room, warehouse, storage room, toilet, and garden.



Figure 2. Existing plan of the first floor

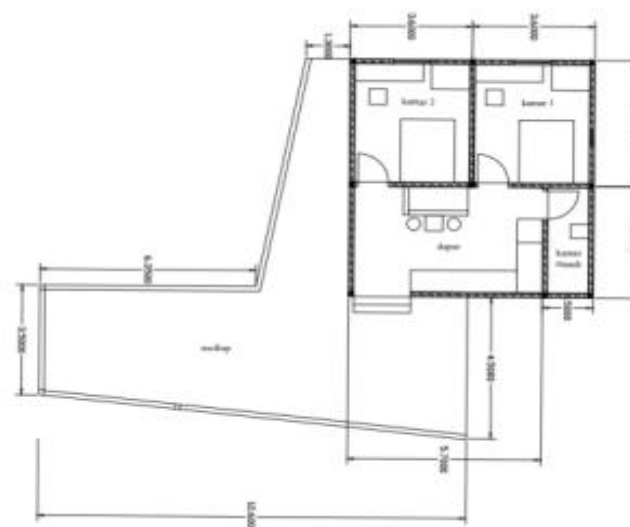
Gambar 2. Denah *existing* lantai 1

2) Denah Lantai 2

Lantai 2 pada bangunan ini merupakan area semi privat karena tidak semua orang bisa mengakses ruangan yang ada di lantai 2.

2) Second Floor Plan

The 2nd floor of this building is a semi-private area, as not everyone has access to the rooms on that floor.



1 of the second floor

Gambar 3. Denah *existing* lantai 2

Lantai 2 merupakan area yang dipersiapkan untuk para tamu baik dari dalam negeri maupun luar negeri yang ingin menginap atau beristirahat untuk mempersiapkan rangkaian pameran. Lantai 2 memiliki beberapa ruangan yaitu ruang kamar tidur berjumlah 2, kamar mandi, dan juga disediakan dapur yang cukup luas untuk keperluan memasak dan juga dilengkapi rooftop.

The 2nd floor is an area prepared for guests from both domestic and international destinations who wish to stay or rest before the exhibition series. The 2nd floor features several rooms, including two bedrooms, a bathroom, and a large kitchen, which is also equipped with a rooftop.

2. Scope of Design

a. Facade design

The author redesigns the building facade by adding or utilising unused space to create areas that can be used for activities. The

2. Ruang Lingkup Perancangan

a. Perancangan fasad

Penulis merancang ulang fasad bangunan dengan menambah atau memanfaatkan ruang yang tidak terpakai menjadi ruang yang dapat digunakan untuk kegiatan. Penambahan atau perancangan fasad tidak merubah bentuk awal bangunan hanya memanfaatkan ruangan yang tidak terpakai dan menambah atau mengurangi bukaan pada bangunan. Perancangan fasad dirancang dengan menambahkan atap pada rooftop namun pada bagian depan di desain terbuka agar pengguna dapat melihat area taman dan lingkungan sekitar. Material yang digunakan pada atap sama dengan fasad alternatif 1 yaitu dengan menambahkan atap yang transaran dari bahan acrylic dan rangkaian kayu kotak kotak.

Gambar 4. Perancangan fasad

b. Komposisi Warna

Menurut Rosemary Kilmer W. Otie Kilmer dalam buku *designing interior* (Rosemary Kilmer, 2014) seorang desainer harus bisa memahami persepsi dan penggunaan warna serta efek yang ditimbulkan pada perilaku manusia atau pengguna. Warna dapat menciptakan kesan terhadap pengguna yang melihatnya dapat menciptakan kegembiraan, keceriaan, bahkan dapat meningkatkan produktivitas di lingkungan tersebut. Menurut Johan Wolfgang Von Goethe yang berjudul *theory of colour* (Goethe, 2015) menyatakan bahwa setiap warna memiliki sebuah kesan dan juga pengaruh terhadap psikologi seseorang baik itu positif atau negatif. Berikut beberapa warna dominan yang diterapkan pada perancangan:

Gambar 5. Warna yang digunakan dalam desain

c. Perancangan Zoning

addition or redesign of the facade does not alter the initial shape of the building, but instead utilises unused space and adds or reduces openings in the building. The design of the facade features a roof on the rooftop, but at the front, it is designed to be open, allowing users to see the garden area and the surrounding environment. The material used on the roof is the same as that of Alternative Facade 1, namely the addition of a transparent roof made of acrylic and a series of wooden boxes.



Figure 4. Facade design

b. Colour Composition

According to Rosemary Kilmer and W. Otie Kilmer in their book *Designing Interiors* (Rosemary Kilmer, 2014), a designer must be able to understand the perception and use of colour, as well as its effects on human or user behaviour. Colour can create an impression on users, evoking joy, cheerfulness, and even increasing productivity in the environment. According to Johann Wolfgang von Goethe's theory of colour (Goethe, 2015), every colour has an impression and an influence on a person's psychology, whether it is positive or negative. Here are some of the dominant colours applied to the design:



Figure 5. Colours used in the design

Zona dan jalan kegiatan p

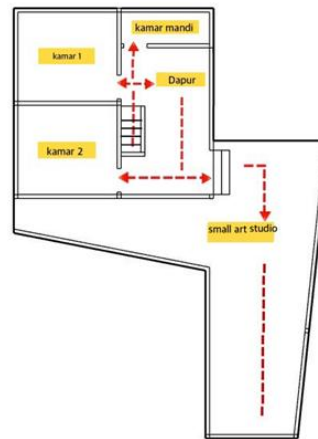
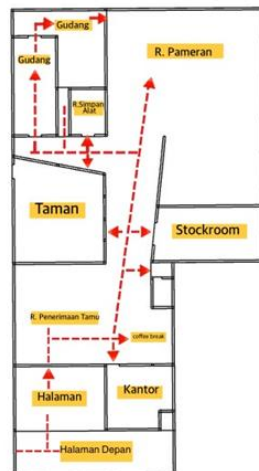


Figure 6. Zoning design

Gambar 6. Perancangan zoning

d. Perancangan Layout

Layout yang digunakan pada beberapa perancangan ruangan menggunakan konsep open place dimana dalam perancangan tidak menggunakan banyak sekat pada konsep yang diterapkan pada layout banyak menggunakan open place dimana layout dirancang dengan tujuan agar kegiatan atau aktivitas yang dilakukan lebih terbuka untuk menciptakan atau mendorong kegiatan kolaborasi antar individu ruangan.



Gambar 7. Perancangan layout

e. Perancangan Lantai

Pada perancangan ini menggunakan keramik yang berwarna abu muda dan cream untuk lantai 2, penggunaan keramik pada ruang

c. Zoning Design

Zones and circulation refer to the direction or path of activity within the building, illustrated in Figure 6.

d. Layout Design

The layout used in some room designs employs the concept of an open space, where the design does not utilise many barriers. This concept is applied to layouts that feature a lot of open space, designed to make activities or activities carried out more open and encouraging collaborative activities between individual rooms.

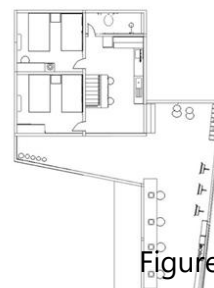


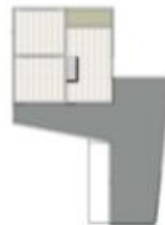
Figure 7. Layout design

e. Floor Design

In this design, using light grey and cream-coloured ceramics for the 2nd floor, the use of ceramics in the toilet and bathroom rooms differs in size from that in other rooms. The advantages of hard and strong ceramic

toilet dan kamar mandi dengan ruang lainnya berbeda dalam ukuran. Kelebihan sifat keramik yang keras dan kuat membuatnya menjadi material yang tidak rapuh, tahan panas, mudah dibersihkan dan lain lain. Dari segi warna kesan keramik yang menggunakan warna abu muda dapat memberikan kesan dingin dan mewah, selain itu material keramik memiliki ketahanan dan kekuatan yang kuat dan merupakan salah satu material yang mudah dibersihkan.

properties make it a material that is not brittle, heat-resistant, easy to clean, and others. In terms of colour, the use of light grey in ceramics can create a cold and luxurious impression. Additionally, ceramic material offers strong resistance and strength, making it one of the easiest materials to clean and maintain.



. Floor design

Gambar 8. Perancangan lantai

f. Wall Design

f. Per

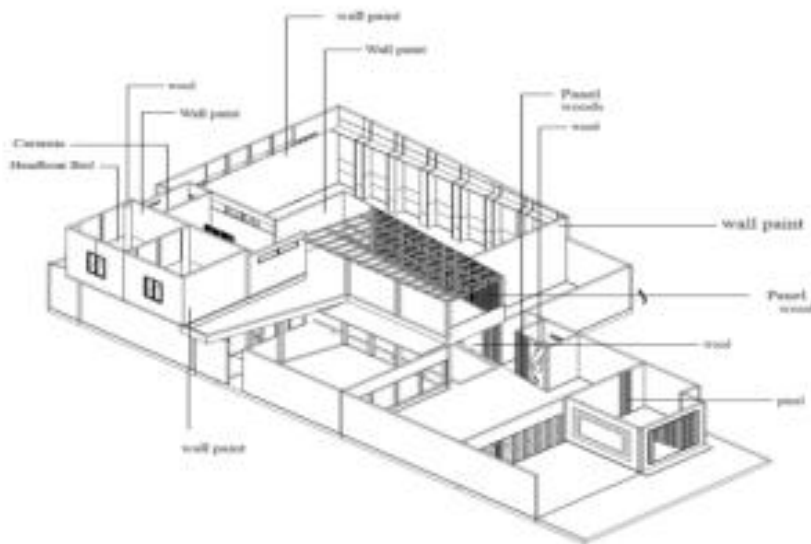


Figure 9. Wall design

Gambar 9. Perancangan dinding

Rencana dinding mengikuti rencana fasad, zoning dan *layout* yang terpilih. Kriteria yang digunakan dalam pemilihan adalah kesesuaian material, penghawaan, pencahayaan, dan estetika bentuk. Desain

The wall plan follows the selected facade, zoning and layout plan. The criteria used in the selection are material suitability, ventilation, lighting, and shape aesthetics. The wall design incorporates elements of straight and curved lines, utilising materials such as wood to create a natural feel. This is particularly evident at

Dinding menggunakan Unsur garis lurus dan lengkung, penggunaan material seperti kayu dapat memberikan kesan nuansa alami yang dimana kebetulan Rumah Seni Cemeti memiliki konsep desain bangunan yang tidak tertutup secara keseluruhan namun menyatu dengan alam seperti contohnya taman yang berada di bagian bangunan. Warna dinding yang digunakan adalah warna dominan putih dimana kesesuaian pada fungsi ruangan galeri atau rumah seni yang dapat memberikankesan luas dan bersih pada bangunan.

g. Rencana Plafon

Rencana plafon mengikuti alternatif fasad dan *layout* yang telah terpilih. pemilihan plafon dilihat dari jenis material dan estetika bentuk. plafon yang pertama menggunakan kayu dan gypsum sebagai materialnya. Kedua material tersebut dikombinasikan sesuai dengan desain pola yang dibuat. Pola yang digunakan diambil dari unsur garis lurus dan lengkung. Material kayu dan gypsum di kombinasi menjadi satu desain yang dirancang sehingga memberikan kombinasi yang indah.

Gambar 10. Perancangan plafon

3. Hasil Perancangan

a. Lobby

Hasil dari perancangan desain lobby setelah melakukan analisis terhadap kebutuhan ruang dan kesesuaian bentuk furnitur berdasarkan kebutuhan dan juga konsep yang diterapkan. Adanya perubahan pada bukaan untuk memberikan kesan lebih menyatu dengan alam diharapkan mampu memberikan kesan rekreasi terhadap pengguna jika memasuki ruangan dan juga untuk memberikan cahaya alami dari luar, furnitur yang ditambahkan berupa meja resepsionis, sofa tamu, LCD, dispenser, dan hiasan ruang. Meja resepsionis merupakan salah satu furnitur yang penting pada suatu bangunan khususnya bangunan umum. fungsi meja resepsionis pada sebuah galeri ini digunakan sebagai tempat buku penerimaan tamu ataupun registrasi kegiatan kegiatan tertentu sehingga perlu di desain semenarik mungkin yang dapat fungsional.

Cemeti Art House, which features a building design concept that is not closed off as a whole but instead blends with nature, exemplified by the inclusion of a garden within the building. The wall colour used is a dominant white, which is appropriate for the gallery room or art house, as it can give a broad and clean impression to the building.

g. Ceiling Plan

The ceiling plan follows the alternative facades and layouts that have been selected. The material and aesthetic shape influence ceiling selection. The first ceiling is made of wood and gypsum. The two materials are combined according to the pattern design. The pattern used is taken from the elements of straight and curved lines. Wood and gypsum materials are combined to create a single, beautiful design.



Figure 10. Ceiling plan

3. Design Results

a. Lobby

The results of the lobby design after analysing the space requirements and the suitability of the furniture form based on the needs and concepts applied. The change in openings is expected to create a more unified impression with nature, providing a recreational atmosphere for users upon entering the room. Additionally, it will allow natural light to enter



Gambar 11. Hasil desain lobby

from outside, and furniture will be added in the form of a reception desk, a guest sofa, an LCD, a dispenser, and room decoration. The reception desk is one of the most important pieces of furniture in a building, especially in public buildings. The function of the reception desk in a gallery is to serve as a place for guest registration books or the registration of certain activities, so it needs to be designed as both attractive and functional.

Figure 11. Lobby design results

b. Kantor

Ruang kantor merupakan tempat kerja para pengelola dan menyimpan dokumen dokumen. Hasil desain pada ruang kantor dengan mengganti bentuk meja yaitu dengan membuat meja *custom* yang langsung dibentuk mengikuti tembok ruangan dan dipilih beberapa furnitur untuk memberikan kenyamanan saat bekerja, ketersediaan loker dan juga lemari dinding dapat dijadikan sebagai tempat menaruh barang barang agar tidak berantakan. kursi yang digunakan kursi yang memiliki roda untuk memudahkan pengguna dan juga disediakan sofa untuk beristirahat ataupun menerima tamu pada ruangan. Penggunaan warna putih sebagai dominan untuk memberikan kesan keluasan pada bangunan dan diberi tambahan akses hijau agar menambah kesan *fresh* pada ruangan.

Gambar 12. Hasil desain kantor

b. Office

Office space serves as a workplace for managers and a storage area for documents. The results of the design in the office space by changing the shape of the table, namely by making a custom table that is directly formed following the walls of the room and choosing some furniture to provide comfort while working, the availability of lockers and wall cabinets can be used as a place to put things so that they are not messy. Chairs that have wheels were used to make it easier for users, and a sofa was also provided for resting or receiving guests in the room. The use of white as the dominant colour creates the impression of spaciousness in the building and provides additional green access, adding a fresh impression to the room.



Figure 12. Office design result

c. Ruang Pameran

Ruang pameran merupakan ruang inti dari bangunan ini. Desain yang dirancang mulai dari lorong galeri hingga pada ruang gallery yang meliputi penataan *display* karya, pemilihan furnitur yang sesuai, penambahan sketsel pada dinding, dan desain pemanfaatan dinding agar tidak kosong dengan memberikan aksesoris untuk memberikan estetika yang dimana itu juga merupakan seni pada bangunan. Jenis jenis karya yang akan didisplay untuk dijadikan pameran berbagai macam. Sesuai dengan konsep rekreatif edukatif dalam ruang pameran diberikan sofa ditengah tengah

c. Exhibition Room

The exhibition room is the core space of this building. The design is designed from the gallery hallway to the gallery space which

galeri yang dapat digunakan oleh pengunjung, untuk memberikan fasilitas saat ingin menikmati karya atau rekreasi di ruangan tersebut sekaligus dapat mengamati dan mempelajari karya atau kegiatan edukasi sehingga saat mengunjungi galeri kesan pengunjung tidak hanya melihat-lihat saja dalam waktu sebentar namun dapat menikmati dengan duduk di sofa yang telah disediakan, fungsi sofa sebagai tempat pengunjung jika ingin menikmati karya. Pada perancangan ruang galeri menggunakan unsur garis horizontal dan vertikal dimana unsur horizontal dapat menjadikan sebuah ruangan menjadi terkesan lebih tinggi karena pada sebuah perancangan galeri dibutuhkan ruang yang luas dan tinggi begitupun unsur garis horizontal pada plafon memberikan kesan ruang agar terlihat lebih lebar dan luas.



Gambar 13. Hasil desain lorong

Gambar 14. Hasil desain ruang pameran sisi selatan



Gambar 15. Hasil desain ruang pameran sisi barat

includes the arrangement of the display of works, the selection of appropriate furniture, the addition of sketches on the wall, and the design of the use of walls so as not to be empty by providing accent accents to provide aesthetics which is also an art in the building. The types of works that will be displayed as exhibitions are various. By the concept of educational recreation in the exhibition space is given a sofa in the middle of the gallery that can be used by visitors, to provide facilities when they want to enjoy the work or recreation in the room as well as being able to observe and study the work or educational activities so that when visiting the gallery the impression of visitors not only see the view for a short time but can enjoy by sitting on the sofa that has been provided, the function of the sofa as a place for visitors if they want to enjoy the work. In the design of the gallery space, using horizontal and vertical line elements, where horizontal elements can make a room seem higher, because in a gallery design, a vast and high space is needed, as well as horizontal line elements on the ceiling give the impression of space to make it look bigger and broader.

Figure 13. Aisle design result



Figure 14. Design result of the south side exhibition space

Picture 15. Design result of the west side exhibition space

d. Stock Room

The stockroom serves as a storage space for items that have been exhibited or works

d. Stock Room

Stock room merupakan tempat penyimpanan barang yang sudah pernah dipamerkan atau karya yang dibuat oleh seniman dan karya selama kegiatan yang pernah dilaksanakan di Rumah Seni Cemeti. Hasil desain yang dirancang dengan memberikan furnitur yang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan ruang tersebut terdapat beberapa rak yang disediakan untuk menyimpan dan meletakkan karya. Perubahan dinding awal yang menggunakan keramik didesain dengan menggunakan acian yang difinishing menggunakan cat untuk memberikan kemudahan saat *mendisplay* karya di dinding.

Gambar 16. Hasil desain *stock room*

e. Taman

Taman merupakan salah satu area yang disukai pengelola karena dapat dijadikan tempat istirahat dan berbincang bincang. Hasil desain taman yang dirancang adalah dengan menjadikan taman sebagai ruang rekreatif edukatif dimana taman dapat menjadi tempat kerja dan belajar namun bisa menikmati suasana pada ruangan. Dengan menyediakan meja dan bean bag untuk pengunjung yang ingin membaca atau berdiskusi. Meja berbentuk lingkaran dengan paduan material kayu dan kaca pada bagian meja didesain tidak tertutup secara keseluruhan agar dapat dimanfaatkan untuk menaruh barang dan lain lain jika dibutuhkan pengguna dan dipasangkan dengan bean bag sebagai tempat duduk bagi pengguna. Desain pada dinding ditambahkan hiasan dinding dan cermin, dan lemari buku pada sisi samping taman sebagai tempat menaruh buku maupun karya seni 3 dimensi.



Gambar 17. Hasil desain taman

created by artists, as well as materials used during activities conducted at the Cemeti Art House. The design results are achieved by providing furniture according to the functions and needs of the space. Several shelves are provided for storing and placing the work. The initial wall changes that used ceramics were designed using acian which was finished using paint to provide convenience when displaying



Figure 16. Stock room design result

e. Park

The park is one of the areas favoured by managers because it can be used as a place to rest and chat. The result of the park design is to create an educational and recreational space where the park can serve as a place to work, study, and enjoy the atmosphere, by providing tables and bean bags for visitors who want to read or engage in discussions. The circular table, made from a combination of wood and glass materials, is designed to be open on one side, allowing users to place items within it as needed. It is paired with bean bags as an alternative seating option for users. The design on the wall features wall hangings and mirrors, as well as bookcases on the side of the garden, providing a place to display books and 3-dimensional artwork.

Figure 17. Park design result

f. Roof Top

The design results were created on the rooftop by utilising the space as a small art studio, where furniture was added according to the area's needs, including shelves for works,

f. Roof Top

Hasil desain yang dirancang pada *roof top* dengan memanfaatkan *roof top* sebagai sebuah ruang *small art studio* dengan menambah furnitur sesuai dengan kebutuhan ruang yaitu rak karya, peralatan lukis dan peralatan kesenian lainnya. Ruang ini dapat diakses oleh pengunjung untuk belajar atau melakukan kegiatan seni lainnya. Ruangan ini tidak didesain tertutup agar pengguna dapat menikmati suasana luar sambil melakukan kegiatan di area ini, atap dibuat menggunakan *acrylic* dengan penopang kayu dan unsur tembok disesuaikan dengan atap agar terlihat selaras, warna yang digunakan warna kayu dengan paduan warna cat hijau dan pada dinding bagian utara diberikan mural flora. Pada setiap zona diberikan papan nama sesuai dengan zona kegiatan seni yang disiapkan. Adapun penambahan tulisan *small art studio* dengan material kayu diletakkan di bagian tembok luar.

Gambar 18. Hasil desain *small art studio*

painting equipment, and other art supplies. This space is accessible to visitors for learning and engaging in various art activities. This room is not designed to be closed so that users can enjoy the outside atmosphere while doing activities in this area, the roof is made using acrylic with wooden supports and the wall elements are adjusted to the roof to make it look harmonious, the colour used is wood colour with a blend of green paint and on the north wall is given a floral mural. Each zone is given a nameplate according to the art activity zone prepared. A small art studio, featuring writing with wood material, is placed on the outer wall.



Figure 18. Small art studio design result

4. Uji Coba Desain

Hasil implementasi yang telah dirancang selanjutnya akan dilakukan uji coba untuk mendapatkan informasi tentang berhasil atau tidaknya desain yang telah dirancang. Prosedur test dilakukan kepada pengguna bangunan menggunakan alat VR (*virtual reality*) yang akan ditampilkan pada layar hp dalam bentuk video dan foto 360 derajat dan juga disertai gambar gambar untuk menambah kejelasan pada desain bangunan. Foto dan video diputar melalui *handphone* lalu dipasangkan ke alat VR yang digunakan seperti kacamata.

a. Hasil tes desain

Data dalam test desain diperoleh dari uji coba pengguna menggunakan instrumen berupa angket yang ditujukan kepada 4 orang pengguna. Terdapat beberapa aspek yang digunakan dalam angket, aspek tersebut kemudian dijabarkan menjadi beberapa indikator dan kemudian diwakili oleh beberapa pertanyaan yang nantinya akan direspon oleh responden dengan penilaian sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Penilaian

4. Design Trials

The results of the implementation that has been designed will then be tested to obtain information about the success or failure of the design. The test procedure is carried out for the building's users using a VR (*virtual reality*) tool, which is displayed on the cellphone screen in the form of videos and 360-degree photos, accompanied by images to add clarity to the building design. Photos and videos are played through a mobile phone and then attached to a VR device, such as a pair of glasses.

a. Design trial results

Data from the design test were obtained through user trials using an instrument in the form of a questionnaire addressed to four users. The questionnaire incorporates several aspects, which are then translated into indicators and represented by specific questions. Respondents will assess these questions with responses ranging from "strongly agree" to "disagree." The trial assessment was carried out by viewing video and images using the VR tool.

uji coba dilakukan dengan penayangan *vivo* dan gambar menggunakan alat *vr*.

Gambar 19. Tahap uji coba



Figure 19. Trial stage

Berikut hasil validasi kelayakan dari para responden terhadap penerapan konsep rekreatif edukatif pada perancangan desain interior "Rumah Seni Cemeti" Yogyakarta:

1) Validasi kelayakan desain

Indikator pada penilaian kelayakan desain adalah untuk menilai tentang kelayakan elemen elemen pada desain yang dirancang, pengelolaan dan rancangan desain yang telah dibuat apakah sesuai dengan kebutuhan dan fungsi setiap ruang dan kesesuaian desain. Adapun rata rata nilai sebagai berikut: 38,3 % sangat setuju, 50% setuju, 10 % kurang setuju, 1,67 tidak setuju.

2) Validasi penerapan konsep rekreasi edukasi

Hasil dari penilaian uji coba menunjukkan bahwa terbacanya konsep rekreatif edukatif dengan jumlah 2 item pertanyaan menyatakan bahwa: 37,5% pengguna menyatakan setuju, 62,5% pengguna menyatakan setuju, 0% pengguna menyatakan kurang setuju, 0% pengguna menyatakan tidak setuju.

b. Desain Revisi

Setelah dilakukan uji coba yang menghasilkan nilai dan komentar dari pengguna, ada beberapa aspek dan desain yang akan direvisi setelah mempertimbangkan masukan masukan dari pengguna bangunan. Berikut beberapa bagian ruang ataupun tata letak yang direvisi.

1) Ruang Galeri

Pada desain ruang galeri awal terdapat beberapa pustek yang diletakan di depan karya virtual yang ditampilkan pada dinding, jika karya memiliki ukuran yang besar penempatan posisi karya membutuhkan ruang yang luas dan jarak pandang yang dibutuhkan pengguna harus lebih jauh untuk dapat mengamati sebuah lukisna yang besar. Karena karya yang di tampilkan memiliki ukuran yang besar

The following are the results of the feasibility validation of the respondents on the application of the concept of educational recreation in the interior design of 'Cemeti Art House' Yogyakarta:

1) Validation of Design feasibility

Indicators in the design feasibility assessment are used to evaluate the feasibility of the design elements, management plans, and design plans that have been developed, ensuring they align with the needs and functions of each space and are suitable for the design. The average value is as follows: 38.3% strongly agree, 50% agree, 10% disagree, 1.67% strongly disagree.

2) Validation of the application of the concept of educational recreation

The results of the trial assessment showed that the readability of the concept of educational recreation, as stated in a total of 2 question items, indicated that 37.5% of users agreed, 62.5% of users disagreed, and 0% of users neither agreed nor disagreed.

b. Revised Design

After conducting trials that yielded scores and comments from users, several aspects and designs will be revised based on input from building users. Here are some parts of the revised space or arrangement.

1) Gallery Space

In the initial gallery space design there were several pustek placed in front of the virtual works displayed on the wall, if the work has a large size, the placement of the position of the work requires an ample space and the viewing distance required by the user must be further away to be able to

maka penempatan pustek yang berada di depan tampilan karya dihilangkan untuk memberikan keleluasaan pengunjung melihat dan mengamati karya.



Gambar 20. Hasil desain ruang pameran sebelum direvisi

Gambar 21. Hasil desain ruang pameran setelah direvisi



Figure 21. Exhibition space design after revision

KESIMPULAN

Untuk menciptakan fasilitas aman dan nyaman salah satu faktor yang menjadi pendukung adalah desain interior. Desain interior merupakan ilmu yang membahas dan mempelajari bagaimana penataan dan menciptakan tata kondisi dalam ruangan agar nyaman aman dan sesuai dengan standarisasi desain yang telah ada. Perlu adanya fasilitas yang aman dan nyaman dalam berbagai kegiatan khususnya fasilitas dalam kegiatan kesenian. Galeri seni merupakan salah satu fasilitas yang sangat berperan dalam kegiatan seni. Dari berbagai konsep dalam desain interior penulis memilih konsep kreatif edukatif pada perancangan Rumah Seni Cemeti, dengan melihat kondisi kota Yogyakarta yang dijuluki sebagai kota pelajar dan juga kota yang terkenal akan pariwisatanya, maka konsep kreatif edukatif dapat menjadi konsep yang tepat pada perancangan Rumah Seni Cemeti. Dengan adanya desain interior berkonsep kreatif edukatif ini bertujuan memberikan kenyamanan kepada pengunjung dimana

observe a large painting. Because the works displayed are significant, the placement of the pustek in front of the display of works is eliminated, allowing visitors the freedom to see and observe the works.

Figure 20. Exhibition space design result before revision

CONCLUSION

To create a safe and comfortable facility, one key factor is interior design. Interior design is a science that discusses and studies how to arrange and create indoor conditions that are comfortable, safe, and conform to existing design standards. It is essential to have safe and comfortable facilities for various activities, especially in art activities. An art gallery is one of the facilities that plays a vital role in art activities. From various concepts in interior design, the author chooses the concept of educational recreation in the design of Cemeti Art House, by looking at the condition of the city of Yogyakarta which is dubbed as a student city and also a city that is famous for its tourism, the concept of educational recreation can be the right concept in the design of Cemeti Art House. With the interior design of this recreative-educational concept, it aims to provide comfort to visitors, allowing them to feel both recreational and educational activities when visiting the Cemeti Art House.

pengunjung dapat merasakan kegiatan rekreasi dan juga edukasi saat mengunjungi rumah seni cemeti.

Hasil dari metode ini menunjukkan konsep yang mampu menjawab permasalahan yang terjadi pada galeri. Konsep yang dihadirkan menciptakan suasana yang tidak membosankan dengan penataan *layout* yang dinamis dan penggunaan furniture yang sesuai dengan kebutuhan dan konsep yang digunakan, menghadirkan kesan rekreasi dengan penggunaan desain yang condong ke arah alam dan penggunaan warna alam dan kekinian guna menarik minat pengunjung terutama generasi muda dan wisatawan. Maka dari itu mendesain ulang Rumah Seni Cemeti dengan interior yang kreatif, edukatif, akan menjadi solusi dalam menarik minat masyarakat untuk kembali berkunjung.

Penciptaan karya berjudul Implementasi Konsep Kreatif Edukatif pada perancangan desain interior Rumah Seni Cemeti Yogyakarta dilakukan dengan metode *design thinking* yang memiliki 5 tahapan yaitu: 1) *Empathise*; 2) *Define*; 3) *Ideate*; 4) *prototype*; 5) *test*. Karya yang dihasilkan berbentuk 2 dimensi yang berupa foto dan video yang dibuat menggunakan aplikasi *AutoCad*, *SketchUp* dan aplikasi *render Lumion*. Hasil karya desain telah melalui tahapan uji coba yang dilakukan dengan menggunakan video yang dibantu dengan alat virtual reality dan telah memenuhi penilaian dengan 4 orang penguji yaitu pengguna bangunan, yang menghasilkan rata rata nilai untuk indikator kelayakan desain sangat setuju 38,67%, setuju 50%, kurang setuju 10%, dan tidak setuju 16,33%, dan indikator penerapan konsep rekreasi dan edukasi menghasilkan rata rata nilai sangat setuju 37,5%, setuju 62,5%, kurang setuju 0 tidak setuju 0%.

The results of this method demonstrate a concept that addresses the issues encountered in the gallery. The concept presented creates an atmosphere that is not boring with a dynamic layout arrangement and the use of furniture that suits the needs and concepts used, presenting the impression of recreation with the use of designs that lean towards nature and the use of natural and contemporary colours to attract visitors, especially the younger generation and tourists. Therefore, redesigning Cemeti Art House with a recreational and educational interior will be a solution in attracting people to return and visit.

The creation of the work entitled Implementation of the Recreative-Educative Concept in the interior design of Cemeti Yogyakarta Art House was carried out using the design thinking method, which has five stages, namely: 1) *Empathise*; 2) *Define*; 3) *Ideate*; 4) *Prototype*; 5) *Test*. The resulting work is in the form of 2D photos and videos created using *AutoCAD*, *SketchUp*, and *Lumion* rendering applications. The results of the design work have gone through the trial stage carried out using videos assisted by virtual reality tools and have met the assessment with four testers, namely building users, which resulted in an average score for the design feasibility indicator strongly agreeing 38.67%, agreeing 50%, disagreeing 10%, and disagreeing 16.33%. The indicators of the application of the concept of recreation and education resulted in an average score of strongly agreeing (37.5%), agreeing (62.5%), disagreeing (0%), and strongly disagreeing (0%).

DAFTAR PUSTAKA / REFERENCES

- Goethe, V. (2015). *Goethe's Theory of Colour*.
 Indriani, K., & Wijayanti. (2020). Perancangan Interior Galeri Seni Rupa Kontemporer Pada Semarang Culinary Creative Hub. *Jurnal Imaji*, 9(3), 291–300.
 Rosemary Kilmer, W. O. K. (2014). *Designing Interior* (second).
 Sidiq, M. A. (2020). *Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan Aplikasi Manajemen Penanganan Barang Bukti Digital (Studi Kasus: Data Multimedia)*. 72.

- Wicaksono, N. F. A. (2022). *Perancangan Ruang Kerja Kantor JENDELA.ID Dengan Konsep Pendekatan Biofilik Dan Kubisme*.
- Wulandari, D., Halim, M. A., Firmansyah, R., Astuti, M. Y., & Tranggana, W. L. (2022). Relevansi pemahaman nirmana terhadap kemampuan penyusunan ruang tepat guna dalam desain interior. *Sungging: Journal of Innovative, Cultural, Transdisciplinary Art and Kriya Discourse*, 1(1), 19–31.
<https://doi.org/10.21831/sungging.v1i1.54538>