



PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA
DESAIN INTERIOR "POP-UP CAFÉ" DENGAN KONSEP POP IN POP-UP
BIDANG KEGIATAN :
PKM-KARYA CIPTA

DISUSUN OLEH

SYIFA SALSABILA C0813041/2013

AILZHA FABRIANNI C0813004/2013

DENY SETIAWAN C0812005/2012

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

KOTA SURAKARTA

2015

LEMBAR PENGESAHAN
PROGRAM KREATIF MAHASISWA

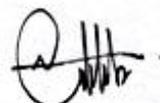
1. Judul Kegiatan : Desain Interior "Pop-Up Cafe" dengan Tema Pop in Pop-Up
2. Bidang Kegiatan : PKM-KC
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Syifa Salsabila
 - b. NIM : C0813041
 - c. Jurusan : Desain Interior
 - d. Universitas/Institut/Politeknik : Universitas Sebelas Maret
 - e. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Jl. Bambu Apus No.79 Pamulang, Banten +681807228237
 - f. Alamat email : sy.salsabila@yahoo.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis: 2 orang
5. Dosen Pendamping
 - a. Nama Lengkap : Drs.IF.Bambang Sulistyono Sk,MT.arch
 - b. NIDN : 19621125 199303 1 001
 - c. Alamat rumah dan No Tel./Hp : Jl. Kutai Barat 3 No.8, Sumber, Banjarsari +62817447953
6. Biaya Kegiatan Total
 - a. DIKTI : Rp. 3.379.000,-
 - b. Sumberm lain : -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 4 Bulan

Surakarta, 30 September 2015

Menyetujui,


Wakil Dekan III
(Drs. Agus Nur Setyawan, M.Hum)
NIP. 195603121978031001

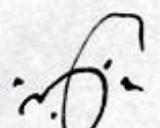
Ketua Pelaksana Kegiatan


(Syifa Salsabila)
NIM. C0813041

Wakil Rektor III


Universitas Sebelas Maret Surakarta
(Prof. Dr. Ir. Darsuno, M.Si.)
NIP. 196606111991031002

Dosen Pembimbing


(Drs. IF. Bambang Sulistyono Sk, MT. arch)
NIDN 0025116203

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Daftar Isi	ii
Ringkasan.....	iii
BAB 1 Pendahuluan.....	1
BAB 2 Tinjauan Pustaka.....	3
BAB 3 Metode Pelaksanaan	6
BAB 4 Biaya dan Jadwal Kegiatan.....	7
Lampiran.....	10
Daftar Pustaka.....	20

RINGKASAN

Dalam kegiatan PKM ini, tim penulis mengharapkan dapat mewujudkan sebuah desain atau rancangan fasilitas publik komersial yang tidak hanya sesuai dengan standart desain tetapi juga memenuhi kebutuhan pengguna, yaitu proyek Cafe. Tim Penulis menggunakan metode drafting dan pra-desain, di mana setelah pengumpulan data, baik data lapangan dan literatur, data tersebut akan diolah menjadi sebuah draft desain yang akan menjadi dasar dari desain yang dipilih. Desain yang dipilih pun akan melalui evaluasi kembali sesuai dengan permasalahan yang telah ditentukan. Desain yang sesuai kemudian akan ditindak lanjuti dengan pembuatan gambar kerja yang nantinya akan berupa portofolio hasil akhirnya dan merealisasikannya menjadi sebuah karya maket.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan desain di tanah air saat ini sudah sangat melonjak pesat, dengan maraknya berbagai desain yang ada semakin membuat para desainer terus berlomba-lomba mengembangkan bahkan mencetuskan desain-desain baru di tanah air.

Khususnya pada desain interior, desain yang menjadi pusat perhatian setiap masyarakat dimanapun mereka berada. Bersamaan dengan hal itu banyak munculnya konsultan interior dan banyak dibukanya program studi desain interior di beberapa perguruan tinggi. Hal itu semakin mendorong akan pentingnya desain didalam sebuah ruangan atau yang biasa disebut desain interior ini.

Begitu pula dengan perkembangan desain interior pada sebuah *Café*. Karena begitu pentingnya kebutuhan *Café* di zaman modern ini, yang mengusung kenyamanan dan suasana ruang yang pas dengan para pengunjung, disitulah peran para desainer interior.

Café berasal dari bahasa Perancis yang secara harfiah berarti (minuman) kopi, lalu istilah *Café* berkembang menjadi sebuah tempat dimana seseorang dapat menikmati berbagai minuman bahkan tidak hanya kopi dan sejenisnya lagi, tetapi sudah beragam jenis minuman yang disuguhkan disebuah *Café*. Dengan berkebangnya zaman pun *Café* mulai menyediakan berbagai makanan ringan yang disuguhkan untuk menemani secangkir kopi ataupun minuman lainnya. Di Indonesia *Café* memiliki arti sebuah tempat sederhana dan cukup menarik perhatian untuk seseorang menikmati makanan ringan dan meminum kopi atau minuman lainnya.

Café adalah tempat makan dan minum dan juga tempat berkumpul yang berkelas, lebih dari itu sebagai tempat melihat dan dilihat. *Café* juga bisa didesain sesuai dengan karakteristik yang dikehendaki misalnya *Music Café*, *Sport Café*, dll. Dengan demikian atmosfir desain interiornya bisa disesuaikan berdasarkan kepentingan tersebut.

Bisnis *Café* diberbagai wilayah tanah air pun sudah sangat berkembang pesat, terutama pada daerah perkotaan. Kebutuhan masyarakat terhadap keinginan untuk bersantap sekaligus bersantai hingga bercakap dengan teman atau rekan kerja sangatlah penting. Dan bisnis *Café* pun sudah semakin marak, dari penyajian menu yang bervariasi hingga interior yang unik dan nyaman menjadi salah satu daya saing yang tinggi.

Melalui program PKM ini, penulis mencoba membuat rancangan interior sebuah bisnis *Café* yang mempertimbangkan aspek dan standart keamanan dan kenyamanan di dalam desain interior.

1.2 Batasan Masalah

- Batasan pada perancangan ini adalah mendesain interior sebuah bangunan yang mempunyai luas bangunan 200m².
- Mendesain interior sebuah bangunan yang berfungsi sebagai *Café* tunggal 1 lantai.
- Target pengunjung dari semua kalangan dan umur.
- Letak proyek ada di Bintaro, Jakarta Selatan, Banten.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menentukan sebuah konsep yang dapat memunculkan kesan interaktif, ceria, unik, dan nyaman?
2. Bagaimana cara mengaplikasikan konsep yang telah ditentukan pada ruangan cafe tersebut dengan tetap memperhatikan kenyamanan secara psikologis dan fisik?

1.4 Tujuan

1. Mendesain interior *Pop-Up Café* dengan memperhatikan aspek kenyamanan sehingga konsumen merasa nyaman berada di *Pop-Up Café*.
2. Membuat konsep interior *Pop-Up Café* terlihat berbeda dari konsep *café* pada umumnya.
3. Memberikan daya tarik kepada konsumen *Pop-Up Café* melalui interior dan tata ruang yang nyaman secara psikologis dan fisik.
4. Menciptakan suasana ruang yang cheerful/menyenangkan, manis, ceria dan juga interaktif.

1.5 Luaran Yang Diharapkan

Di harapkan dari karsa cipta ini dapat menghasilkan sebuah desain yang berkualitas dan memiliki standart yang cukup baik. Dan menghasilkan sebuah desain yang unik dan tingkat kenyamanan yang cukup pada *Pop-Up Café*.

1.6 Manfaat

Manfaat bagi desainer

Menambah wawasan dan pengetahuan serta pengalaman tentang mendesain suatu bangunan *café* yang memiliki karakter seperti kertas/*pop-up* kertas dan penuh dengan warna.

Manfaat bagi masyarakat

Perancangan ini merupakan perancangan yang baru dan belum ada sebelumnya di Bintaro.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 ASPEK DESAIN

2.1.1 Pengertian

Desain : Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata. Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, brainstorming, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

Interior : Bagian dalam ruang ; tatanan perabot / hiasan di dalam ruangan.

Café : Berasal dari bahasa perancis yang berarti kafe, secara harfiah adalah minuman kopi; tetapi berkembang menjadi tempat minum-minum yang bukan hanya kopi, tetapi juga minuman lainnya termasuk minuman yang beralkohol rendah, dan tempat makan-makan ringan.

2.2 TEMA

Tema yang diambil pada proyek ini adalah *Pop in Pop-Up*. Yaitu dengan *Pop-Up* sebagai tema utama dan *Pop Art* sebagai tema pendukung. Tema *Pop in Pop-Up* ini akan mengangkat kesan yang interaktif dan ceria dengan suasana seperti benar-benar di dalam kertas *Pop-Up*, dan ditunjang dengan properti karakter dan warna-warna cerah dari tema *Pop Art*.

2.2.1 POP-UP

Kertas *Pop-up* atau buku 3D (tiga dimensi) bergerak adalah buku yang berisi potongan kertas yang muncul keluar atau bergerak saat buku dibuka dan terlipat benar-benar datar ketika buku ini tertutup. Meskipun sekarang populer digunakan untuk buku anak-anak, *Pop-up* secara historis juga digunakan untuk tujuan ilustrasi dalam topik yang lebih luas seperti filsafat, astronomi, geometri dan obat-obatan.

Pop-up, merupakan salah satu bidang kreatif dari *paper engineering* (rekayasa kertas) yang di Indonesia kini semakin digemari dan sedang berkembang. Banyak buku *Pop-up* yang beredar di pasaran. Hanya saja, masih didominasi oleh karya impor. Karya *Pop-up* anak negeri sejauh ini lebih mendominasi pada kegiatan di kalangan komunitas (*workshop*) atau adanya kepentingan tertentu.

2.2.2 POP ART

Pop Art berasal dari kata Popular Art. Arti dari *Pop Art* adalah aliran seni yang memanfaatkan simbol-simbol dan gaya visual yang berasal dari media massa yang populer seperti koran, tv, iklan dll. *Pop Art* merupakan sebuah gerakan seni yang muncul di Inggris pada tahun 1950-an di awal-awal jaman post modern art, Jaman dimana semua orang mulai bosan dengan gaya Modern. *Pop Art* merupakan seni yang mendobrak batas-batas artian seni yang agung.

Ciri khas *Pop Art* adalah penggabungan foto serta permainan warna yang berani, kadang disertai penggunaan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan si pembuatnya. Desain *Pop Art* seringkali menggunakan teks berukuran besar dengan stroke yang tebal.

2.3 ASPEK SUASANA

Dengan tema Pop in Pop-up ini suasana yang ingin ditangkap adalah kesan seperti kita memasuki dunia kertas dengan berbagai 3D kertas yang timbul, begitu juga kesan Pop yang dihadirkan dari warna-warna cerah dan kuat yang diaplikasikan pada beberapa furniture atau pajangan.

2.4 ASPEK PENATAAN RUANG

Organisasi ruang pada Cafe Pop-Up ini menggunakan tipe terpusat dan radial. Terpusat pada open bar yang berada di tengah cafe, sekaligus meja kasir. Dan organisasi radial atau terarah pada meja-meja pelanggan yang diurutkan menurut dekoratif yang ada, melingkari open bar dan kasir.

Orientasi utama ruang adalah pada open bar yang terletak di tengah cafe, dan juga tentunya pada dekoratif dan interior disekeliling cafe. Agar para pelanggan dapat melihat langsung proses pembuatan hidangan yang mereka pesan.

Sirkulasi pintu masuk atau pintu utama cafe ketika pertama kali masuk yang terlihat adalah open bar dan kasir yang terletak ditengah-tengah cafe.

2.5 ASPEK PEMBENTUK RUANG

1. Lantai

Untuk lantai sebagian akan menggunakan plester semen yang tidak difinishing, sebagian plester semen yang difinishing putih dan ada juga yang menggunakan keramik putih dan keramik motif papan catur.

Pada bagian kamar mandi akan menggunakan keramik yang bertekstur, berfungsi agar tidak licin saat pengguna menggunakan kamar mandi, karena kamar mandi area yang sering terkena air.

Akan ada permainan tinggi lantai atau elevasi lantai untuk menunjang tema Pop in Pop-up.

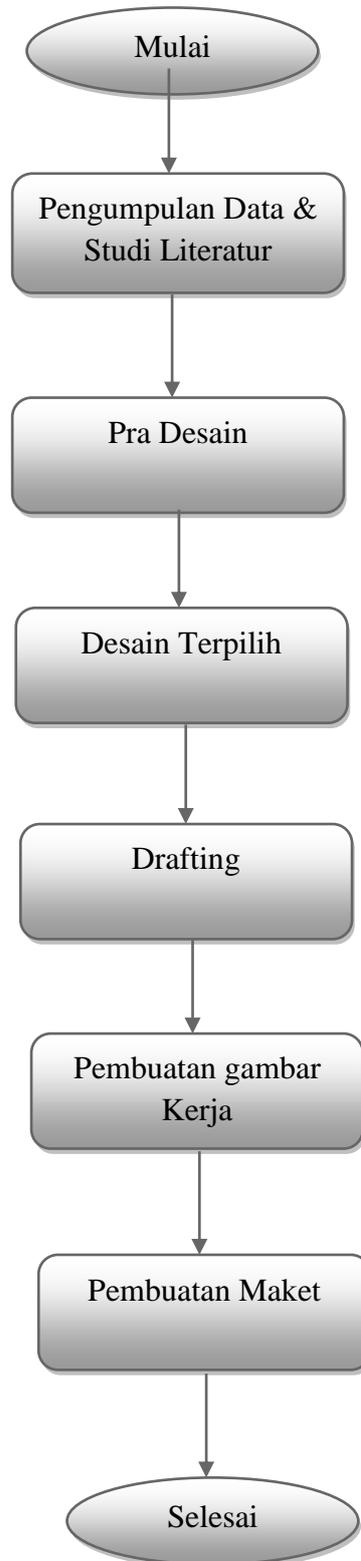
2. Dinding

Untuk dinding dominasi akan difinishing dengan warna putih, ada juga beberapa dinding yang difinishing putih dan dibuat menyerupai tekstur kertas. Dinding didominasi warna putih karena beberapa dinding akan dihias dengan mural painting dan ada pula penempatan beberapa lukisan/foto Pop Art, dan beberapa pajangan yang menggunakan finishing putih sehingga terkesan 3D atau timbul.

3. Ceiling

Tidak jauh berbeda dengan dinding, pengaplikasian ceiling pun akan didominasi oleh warna putih, dan beberapa bagianpun akan ikut dimural mengikuti dinding, permainan down/up ceiling pun diaplikasikan pada ceiling cafe ini, ada pula beberapa bagian ceiling yang akan diwarnai sesuai dengan warna-warna cerah dan kuat mengikuti warna ciri khas Pop. Dan ceiling pas diatas open bar dan kasir menggunakan skyligt guna memberikan pencahayaan alami.

BAB 3
METODE PELAKSANAAN



BAB 4

BIAYA DAN JADWAL LEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

No.	Jenis Kebutuhan	Jumlah (satuan)	Harga Satuan (Rp.)	Harga total (Rp)
Bahan habis pakai				
1.	Print kertas Art Paper A3	80 lembar	5.000	400.000
2.	Jilid Spiral	2x jilid	10.000	20.000
3.	Kertas Karton A3	10 lembar	2.000	20.000
4	Drawing Pen (0,1; 0,3; 0,5)	3 buah	12.000	36.000
5.	Kayu base tebal 5 mm (Alas Maket)	1 buah (250 m ²)	100.000	100.000
6.	Kayu Balsa 3mm	2 buah (100x6 cm)	10.000	20.000
7.	Spon Ati 3mm	1 embar (100x100 cm)	20.000	20.000
8.	Yellow Board	1 lembar (90x70 cm)	10.000	10.000
9.	Kertas Karton Putih A2 300gsm	1 lembar	10.000	10.000
10.	Kertas Mika A4 150gsm	5 lembar	2.000	10.000
11.	Lem Altecho	4 buah	10.000	40.000
12.	Lem Uhu 125ml	1 buah	50.000	50.000
13.	Double Tape	3 buah (300x1 cm)	5.000	15.000
14.	Kertas Origami	1 pack	8.000	8.000
15.	Kertas Karton Sakura warna-warni	5 lembar (beda warna)	3.000	15.000
16.	Kain Flanel 30x23cm	5 lembar (beda warna)	5.000	25.000
17.	Stik Es Krim	1 pack	8.000	8.000
18.	Buku Teori Interior	1 buah	75.000	75.000
19.	Buku 100 Ide Kreatif untuk Warna	1 buah	111.000	111.000
20.	Buku Panduan Autodesk 3ds Max	1 buah	55.000	55.000
21.	Buku Panduan Menggambar dengan AutoCAD	1 buah	50.000	50.000

22.	Print Kontrak Perkuliahan A4	15 lembar (warna)	800	12.000
23.	Kertas karton warna Orange	1 lembar	2.000	2.000
24.	Jilid Spiral	1x jilid	8.000	8.000
25.	Print Konsep Proyek A4	10 lembar (warna)	800	8.000
Jumlah				1.128.000
Peralatan Penunjang				
1.	Gunting Maped 16cm	2 buah	55.000	110.000
2.	Cutter merk Tora	2 buah	35.000	70.000
3.	Cutting Mat 60 x 45 x 0,3cm	1 buah	120.000	120.000
4.	Penggaris besi 50cm	2 buah	30.000	60.000
5.	Cutter Pen	1 buah	50.000	50.000
6.	Lem tembak	1 buah	95.000	95.000
7.	Isi Lem tembak	5 buah	1.000	5.000
8.	Isi Cutter	1 tube	13.000	13.000
9.	Pulsa Modem	1x isi ulang	100.000	100.000
10.	Pulsa Listrik (kamar kost)	4x isi ulang	50.000	200.000
Jumlah				823.000
Perjalanan				
1.	Bensin 2 motor (beli bahan)	5 kali	20.000/motor	400.000
2.	Bensin 2 motor (Print, Jilid)	2 kali	20.000/motor	80.000
3.	Bensin 2 motor (survey lapangan)	4 kali	20.000/motor	160.000
4.	Bensin 2 motor (beli buku)	1 kali	20.000/motor	40.000
Jumlah				680.000
Lain lain				
1.	Dokumentasi	1 paket	100.000	100.000
2.	Biaya survey lapangan (3 orang)	4 kali	50.000	600.000
3.	Biaya parkir 2 motor	12 kali	2000/motor	48.000
Jumlah				748.000
Jumlah keseluruhan				3.379.000

4.2 Jadwal Kegiatan

Kegiatan	Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Data dan Studi Literatur																
Pra Desain																
Gambar Kerja																
Maket																

LAMPIRAN I. Lembar Biodata

Biodata Ketua Pelaksana

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Syifa Salsabila
2	Tempat, tanggal Lahir	Jakarta, 11 Juni 1995
3	Jenis Kelamin	Perempuan
4	NIM	C0813041
5	Program Studi	Desain Interior
6	Alamat	Jl. Bambu Apus No. 79 RT 011/009 Pamulang, Tangerang Selatan, Banten
7	Telepon	+6281807228237
8	E-mail	sy.salsabila@yahoo.com

B. Riwayat Pendidikan

Jenjang	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SD Negeri Ciputat 1	SMP Negeri 84 Jakarta	SMA Negeri 75 Jakarta
jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk- Lulus	2001-2007	2007-2010	2010-2013

Surakarta, 30 September 2015



(Syifa Salsabila)
NIM C0813041

Biodata Anggota I

A. Identitas diri

1	Nama Lengkap	Ailzha Fabrianni
2	Tempat, tanggal Lahir	Jakarta, 7 Maret 1995
3	Jenis Kelamin	Perempuan
4	NIM	C0813004
5	Program Studi	Desain Interior
6	Alamat	Jl. Felesia VI No.71 RT 006/008 Pondok Gede, Bekasi, Jawa Barat
7	Telepon	+6281905841639
8	E-mail	ailzha91@yahoo.co.id

B. Riwayat Pendidikan

Jenjang	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SD Negeri 04 Cipinang Melayu Pagi	SMP Negeri 109 Jakarta	SMA Negeri 91 Jakarta
Jurusan	-	-	IPS
Tahun Masuk-Lulus	2001-2007	2007-2010	2010-2013

Surakarta, 30 September 2015



(Ailzha Fabrianni)

NIM C0813004

Biodata Anggota II

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Deny Setiawan
2	Tempat, tanggal Lahir	Tembilahan, 25 Januari 1995
3	Jenis Kelamin	Laki-laki
4	NIM	C0812005
5	Program Studi	Desain Interior
6	Alamat	Jl. Ceplok No.11 Mangkuyudan RT 001/003 Laweyan, Surakarta
7	Telepon	+6281225681365
8	E-mail	dendenysetiawan@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

Jenjang	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SD Negeri 004 Tembilahan	SMP Negeri 1 Tembilahan	SMK Negeri 2 Surakarta
Jurusan	-	-	Teknik Pembangunan
Tahun Masuk-Lulus	2000-2006	2006-2009	2009-2012

Surakarta, 30 September 2015



(Deny Setiawan)

NIM C812005

BIODATA PEMBIMBING:**A. IDENTITAS DIRI**

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Drs.IF Bambang Sulistyono Sk,MT.arch
2	Jenis Kelamin	L
3	Jabatan Fungsional	Lektor Kepala
4	NIP	196211251993031001
5	NIDN	0025116203
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Surakarta, 25 Nopember 1962
7	E-mail	ifbssk@yahoo.com
9	Nomor Telepon/HP	0817447953
10	Alamat Kantor	Jl. Ir. Sutami 36 A Ketingan Surakarta
11	Nomor Telepon/Faks	0271- 663367
12	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = ... orang; S-2 = ... orang; S-3 = ...
13. Mata Kuliah yg Diampu		1 Desain Furniture III
		2 Desain Interior III
		3 Desain Interior IV
		4 Manajemen Proyek I
		5 Manajemen Proyek II
		6 Fotografi Interior
		7 Kerja Profesi
		8 Tugas Akhir
		9 Ergonomi
		10 Seminar Desain

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	UNS	UNDIP	
Bidang Ilmu	Desain Interior	Arsitektur	
Tahun Masuk-Lulus	1984 - 1990	1997 - 2001	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Studi tentang Interior Gedung Bioskop di Surakarta	Makna Simbol Ndalem Pangeran Kraton Kasunanan Surakarta	

Nama Pembimbing/Promotor	1 Drs. Suparin 2 Drs. Ken Sunarko M.Si.	1.Dr.Wiranto, M.Arch. 2.Dr.Bambang Setioko,M.Eng	
--------------------------	--	--	--

C. PENGALAMAN PENELITIAN 5 TAHUN TERAKHIR

No	Tahun	Judul penelitian	Sumber Dana	Keterangan
1	2010	Potensi masyarakat pembuat kerajinan berbahan baku limbah Koran dalam mengembangkan industry kreatif di kelurahan kadipiro banjarsari Surakarta	DIPA FSSR	Ketua
2	2011	Pertunjukan Wayang Krucil Di Makam Kerabat Adipati Jipang Kecamatan Cepu, BloraJawa Tengah	DIPA FSSR	Ketua
3	2012	Perancangan Produk Cenderamata Sebagai Pendukung Kesuksesan Program MICE (Meeting,Incentive,Convention,Exhibition) di Kota Solo	DIPA FSSR	Anggota
4	2013	Inventarisasi Dan Dokumentasi Bangunan Kuno Di Kampung Kauman Surakarta Sebagai Upaya Pengembangan Wisata Budaya	DIPA FSSR	Anggota
5	2014	Ornamentik Glas In Load Gereja Katolik Di Surakartan (Studi Fungsi dan Makna)	DIPA FSSR	Ketua

D. PENGALAMAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

No.	Tahun	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Sumber Dana	Ket
1.	2012	Ibm Penerapan Teknologi <i>Tie Dye</i> di Barehsos “Wanita Utama” dan Yayasan “Kakak” Surakarta	DIPA BLU UNS – LPPM - FSSR	Anggota
2.	2012	IbM Kelompok PKK di Desa Pulutan Wetan Kecamatan Wuryantoro Kabupaten Wonogiri (Introduksi Teknologi Pengolahan Klobot Jagung)	DIPA BLU UNS – LPPM - PSPKUMKM	Anggota
3.	2014	Ibm Penerapan Teknologi <i>Glas Painting</i> untuk Anak Jalanan di Barehsos “Kartini”Tawang Mangu Karanganyar	Mandiri	Ketua

4.	2015	Program WARSOS (Warung Sosial) Penerap Teknologi <i>Glas Painting</i> , Sablon, Handy craft untuk Anak Jalanan di Barehsos “Kartini”Tawang Mangu Karanganyar	Propinsi Jateng	Anggota
----	------	--	-----------------	---------

E. PENULISAN JURNAL

No.	Tahun	Judul	PENERBIT/ NAMA JURNAL	Terbitan/ ISSN
1	2010	”Wisata arsitektural kawasan kraton kasunanan Surakarta hadiningrat”	Etnografi	ISSN1441-7258 Vol.X No.2 Th.2010
2	2010	“Visualisasi arsitektur organic Frank Loid Wright”	Proceding FSSR	Desember 2010 ISSN : 2302-3937
3	2011	”Kebudayaan Arsitektur (TinjauanPerilaku Orang Jawa Dalam Merancang Arsitektur”	Haluan	ISSN 0852-0933 No.60 Th.XXIX. Oktober 2011
4	2012	”InterprestasiBudayaSimbolNdalemKepangerananKratonKasunanan Surakarta	Etnografi	” ISSN1441-7258 Vol.XII No.2 Th.2012
5	2012	”Jati Diri RumahTradisional Kraton Surakarta”	Haluan	ISSN 0852-0933 No.62 Th.XXX. Oktober 2012
6	2013	Budaya Perilaku Manusia Dalam Arsitektur	Haluan	” ISSN 0852-0933 No.63 Th.XXXI. Juli 2013
7	2013	“Pemberdayaan Kelompok PKK Desa Pulutan Wetan Kecamatan Wuryantoro Kab.Wonogiri Melalui iIntroduksi Teknologi Pengolahan KlobotJagung	INOTEK	” ISSN:1441 – 3554 Volume 17,N0.2 Agst.2013
8	2013	“WisataArsitekturNdalemSuryohamijayanKratonKasunanan Surakarta	Cakra Wisata	”. ISSN 1411 – 3546 Vol.13 Jilid 1 Tahun 2013
9	2014	Ornamentik Glass in Load Gereja Katolik di Surakarta	Etnografi	ISSN 411-7258 Vol.XIV,No.1,T h.2014
10	2014	Arsitektur Organik Frank LW	Haluan	ISSN 0852-0933 No.65

				Th.XXXII. Des 2014
--	--	--	--	-----------------------

F. PENULISAN BUKU

No.	Tahun	Judul	Penerbit/ISSN/ISB N	Keterangan

G. TRAINING/SEMINAR/SIMPOSIUM YANG PERNAH DIKUTI DI DALAM & DI LUAR

No	Judul Kegiatan	Tempat	Thn	Keterangan
1.	lokakarya Program kajian dan pengembangan desain	Interior Uns	2007	Peserta
2.	Seminar nasional, Kebudayaan jawa	FSSR UNS	2008	Peserta
3.	Seminar Nasional "Reactualization of Great Jaavanese Cultural Values"	UNS	2008	Peserta
4.	Seminar Nasional "Peran budaya jawa dalam pembelajaran bahasa, sastra dan seni budaya"	FSSR UNS	2009	Peserta
5.	Seminar Nasional "Pengembangan model pembelajaran berbasis student centre learning"	LPP UNS	2010	Peserta
6.	Seminar Nasional "Budaya visual"	UNS	2010	Peserta
7.	Seminar Nasional "Local value-modern spirit-green touch"	HDII	2011	Peserta
8.	Seminar Nasional "Galeri nasional"	FSSR UNS	2011	Peserta
9.	FGD branding pasar tradisional surakarta	Lestude	2014	Peserta
10.	Seminar Nasional Revolusi Mental	FSSR uns	2014	Peserta

H. PENGALAMAN LAINNYA

No	Thn	Judul / Tema/ Jenis	Tempat penerapan	Fungsi
1.	2003	Pelatihan Pengembangan Desain Kerajinan Tembaga pada Jaya Indah Logam di	Boyolali	Digunakan sebagai elemen estetis Interior

		Desa Tumang, Cepogo, Boyolali		
2.	2004	Pelatihan Karang Taruna Dk.Cemani, Cemani Baru, Grogol Sukoharjo dalam Pemanfaatan Limbah Kaca Glass Painting	Sukoharjo	Desain dipakai sebagai elemen estetis ruang
3.	2007	Estetika Kota : Revitalisasi Taman Jurug (sebagai tim desain)	Surakarta	Ruang publik mendukung estetika kota
4.	2008	Estetika Kota : Revitalisasi Taman Balekambang (sebagai tim desain)	Balekambang Surakarta	Ruang publik mendukung estetika kota
5.	2009	pelatihan "Pemanfaatan limbah kain batik kauman sebagai tekstil untuk interior"	Kauman Solo	Digunakan sebagai elemen estetis Interior
6.	2011	Pelatihan pemanfaatan limbah koran untuk hand made craft	Kadipiro	Digunakan sebagai elemen estetis Interior
7.	2013	Pelatihan pemanfaatan limbah klobot jagung untuk hand made craft	Manyaran	Digunakan sebagai elemen estetis Interior

I. KEGIATAN ORGANISASI

No	Tahun	ORGANISASI	JABATAN
1	1996 - Skrng	HDII (Himpuna Desainer Interior Indonesia)	Anggota
2	1998 - Skrng	SVC (Solo Volkswagen Club)	Anggota
3			
4			
5			
6			

Surakarta, 30 September 2015



(Drs.IF.Bambang Sulistyono Sk.,MT.arch)
NIDN 0025116203

LAMPIRAN II . Justifikasi Anggaran Biaya

No.	Jenis Kebutuhan	Jumlah (satuan)	Harga Satuan (Rp.)	Harga total (Rp)
Bahan habis pakai				
1.	Print kertas Art Paper A3	80 lembar	5.000	400.000
2.	Jilid Spiral	2x jilid	10.000	20.000
3.	Kertas Karton A3	10 lembar	2.000	20.000
4	Drawing Pen (0,1; 0,3; 0,5)	3 buah	12.000	36.000
5.	Kayu base tebal 5 mm (Alas Maket)	1 buah (250 m ²)	100.000	100.000
6.	Kayu Balsa 3mm	2 buah (100x6 cm)	10.000	20.000
7.	Spon Ati 3mm	1 embar (100x100 cm)	20.000	20.000
8.	Yellow Board	1 lembar (90x70 cm)	10.000	10.000
9.	Kertas Karton Putih A2 300gsm	1 lembar	10.000	10.000
10.	Kertas Mika A4 150gsm	5 lembar	2.000	10.000
11.	Lem Altecho	4 buah	10.000	40.000
12.	Lem Uhu 125ml	1 buah	50.000	50.000
13.	Double Tape	3 buah (300x1 cm)	5.000	15.000
14.	Kertas Origami	1 pack	8.000	8.000
15.	Kertas Karton Sakura warna-warni	5 lembar (beda warna)	3.000	15.000
16.	Kain Flanel 30x23cm	5 lembar (beda warna)	5.000	25.000
17.	Stik Es Krim	1 pack	8.000	8.000
18.	Buku Teori Interior	1 buah	75.000	75.000
19.	Buku 100 Ide Kreatif untuk Warna	1 buah	111.000	111.000
20.	Buku Panduan Autodesk 3ds Max	1 buah	55.000	55.000
21.	Buku Panduan Menggambar dengan AutoCAD	1 buah	50.000	50.000
22.	Print Kontrak Perkuliahan A4	15 lembar (warna)	800	12.000

23.	Kertas karton warna Orange	1 lembar	2.000	2.000
24.	Jilid Spiral	1x jilid	8.000	8.000
25.	Print Konsep Proyek A4	10 lembar (warna)	800	8.000
Jumlah				1.128.000
Peralatan Penunjang				
1.	Gunting Maped 16cm	2 buah	55.000	110.000
2.	Cutter merk Tora	2 buah	35.000	70.000
3.	Cutting Mat 60 x 45 x 0,3cm	1 buah	120.000	120.000
4.	Penggaris besi 50cm	2 buah	30.000	60.000
5.	Cutter Pen	1 buah	50.000	50.000
6.	Lem tembak	1 buah	95.000	95.000
7.	Isi Lem tembak	5 buah	1.000	5.000
8.	Isi Cutter	1 tube	13.000	13.000
9.	Pulsa Modem	1x isi ulang	100.000	100.000
10.	Pulsa Listrik (kamar kost)	4x isi ulang	50.000	200.000
Jumlah				823.000
Perjalanan				
1.	Bensin 2 motor (beli bahan)	5 kali	20.000/motor	400.000
2.	Bensin 2 motor (Print, Jilid)	2 kali	20.000/motor	80.000
3.	Bensin 2 motor (survey lapangan)	4 kali	20.000/motor	160.000
4.	Bensin 2 motor (beli buku)	1 kali	20.000/motor	40.000
Jumlah				680.000
Lain lain				
1.	Dokumentasi	1 paket	100.000	100.000
2.	Biaya survey lapangan (3 orang)	4 kali	50.000	600.000
3.	Biaya parkir 2 motor	12 kali	2000/motor	48.000
Jumlah				748.000
Jumlah keseluruhan				3.379.000

Lampiran III. Susunan Organisasi Tim dan Pembagian Tugas

No	Nama / NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi waktu (Jam/Minggu)	Uraian Tugas
1	Syifa Salsabila / C0813041	Desain Interior	Desain Interior	12 jam / 1 Minggu	<ul style="list-style-type: none">• Bertanggung jawab dalam pembuatan outline dan pengembangan ide PKM-Karya Cipta.• Bertanggung jawab pembuatan maket.
2	Ailzha Fabrianni / C0813004	Desain Interior	Desain Interior	12 jam / 1 Minggu	<ul style="list-style-type: none">• Bertanggung jawab dalam pembuatan proposal dan perbaikan.• Bertanggung jawab ikut serta dalam pembuatan maket.
3	Deny Setiawan / C0812005	Desain Interior	Desain Interior	12 jam / 1 Minggu	<ul style="list-style-type: none">• Bertanggung jawab dalam pembuatan gambar kerja dan gambar 3D.• Bertanggung jawab ikut serta dalam pembuatan maket.

DAFTAR PUSTAKA

- Kumpulan Istilah Desain Interior, Rahmanu Widayat, 2010:25
- <http://www.pop-art.co.id/personalisasi-pop-art>
- <http://dgi-indonesia.com/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book/>
- https://www.comp.nus.edu.sg/~lowkl/publications/multistyle_popup_eg2014.pdf
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Desain>