

ABSTRAK

Mefany Tendean:

Skripsi

Perancangan Interior Ruang Vihara Lahuta Maitreya di Makassar Dengan Aplikasi Unsur Simbolik

Vihara merupakan tempat beribadah bagi umat beragama Buddha. Terdapat berbagai aliran dalam Buddha yang memiliki Sejarah, ajaran dan juga nilai-nilai kebudayaan yang berbeda-beda. Objek yang digunakan untuk perancangan yaitu Vihara Lahuta Maitreya, sebagai salah satu vihara yang beraliran Maitreya di Makassar. Vihara sedang melakukan renovasi bangun ulang dan memiliki beberapa permasalahan diantaranya adalah banyak generasi muda yang mulai tidak paham akan ajaran Buddha, kondisi sirkulasi ruang yang tidak baik hingga material yang digunakan tidak mendukung seperti akustik dan solusi asap dalam vihara yang masih kurang baik.

Metode perancangan yang digunakan yaitu *design thinking* yang melalui 7 tahapan : *Understand, Observe, Point of View, Ideate, Prototype, Test*, dan *Story Telling* Konsep yang digunakan adalah *Harmony of Soul* dengan mengaplikasikan unsur Simbolik. Penerapan unsur simbolik tersebut diaplikasikan dengan pendekatan desain yang memiliki makna dalam ajaran Buddha dan tidak akan mengganggu sirkulasi dari aktivitas yang terdapat di vihara. Hasil dari perancangan vihara ini akan mengaplikasikan nilai Buddha melalui simbol dari nilai-nilai Maitreyani pada elemen interiornya, penggunaan material akustik seperti *wallpanel* yang kedap suara, serta asap dupa diminimalisir dengan penggunaan exhaust fan dan AC digunakan sebagai penghawaan buatan.

Kata Kunci : Vihara, Buddha, Maitreya, Simbolik

ABSTRACT

Mefany Tendean:

Undergraduate Thesis

Interior Design of The Lahuta Maitreya Vihara Space in Makassar with The Application of Symbolic Elements

Vihara is a place of worship for Buddhists. There are various schools of Buddhism that have different histories, teachings and cultural values. The object used for the design is the Lahuta Maitreya Vihara, as one of the Maitreya monasteries in Makassar. The monastery is currently undergoing renovation and rebuilding and has several problems, including many young people who are starting to not understand Buddhist teachings, the condition of spatial circulation is not good and the materials used are not supportive, such as acoustics and the smoke solution in the monastery is still not good.

The design method used is design thinking which goes through 7 stages: Understand, Observe, Point of View, Ideate, Prototype, Test, and Story Telling. The concept used is Harmony of Soul by applying Symbolic elements. The application of these symbolic elements is applied with a design approach that has meaning in Buddhist teachings and will not disrupt the circulation of activities in the monastery. The results of the design of this monastery will apply Buddhist values through symbols of Maitreyani values in the interior elements, the use of acoustic materials such as soundproof wall panels, and minimize incense smoke by using exhaust fans and air conditioning as artificial ventilation.

Keywords : Vihara, Buddha, Maitreya, Symbolic

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
LEMBAR KENYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
1. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Perancangan	2
1.4. Manfaat Perancangan	2
1.5. Target Perancangan	2
DESIGN THINKING	3
2. UNDERSTAND	
2.1. Pengertian Judul	4
2.1.1. Judul Proyek	4
2.1.2. Pengertian Judul Proyek	4
2.2. State of The Arts	5
2.3. Pengertian Vihara	9
2.4. Aliran Maitreya di Indonesia	9
2.5. Tata Cara Ibadah	10
2.6. Kebutuhan Ruang Vihara	11
2.7. Pengertian Simbolik	12
2.8. Local Content	13
2.9. Penerapan Unsur Simbolik dalam Vihara Maitreya	14
2.10. Akustik Ruang	16
2.11. Warna	17

2.12. Asap dan Aroma	18
2.13. Antropometry	19
2.14. 9 Elemen Interior	21
TIPOLOGI	24
3. OBSERVE	
3.1. Data Fisik	27
3.2. Analisis Site	28
3.3. Struktur Pengurus Vihara	32
3.4. Hasil Wawancara	32
3.5. Layout Existing	33
3.6. Pola Aktivitas	36
4. POINT OF VIEW	
4.1. Analisis 9 Elemen	37
4.2. Framework	38
4.3. Problem Statement dan Programmatic Concept	40
4.4. Karakteristik Ruang	41
4.5. Hubungan Antar Ruang	42
4.6. Analisis Kebutuhan Ruang	43
4.7. Zoning	44
4.8. Grouping	45
4.9. Sirkulasi	48
5. IDEATE	
5.1. CONCEPT	52
5.2. Moodboard	54
5.3. Concept 9 Element	55
5.4. Layout Sketch	57
5.5. Design Sketch	58
6. PROTOTYPE	
6.1. Layout Plan	64
6.2. Floor Plan	68
6.3. Ceiling Plan	70
6.4. Mekanikal Elektrikal	72

6.5. Potongan	74
6.6. Axonometry	78
6.7. Main Entrance	79
6.8. Perspektif	80
6.9. Penerapan Desain	94
6.10. Elemen Pembentuk Ruang	99
6.11. Elemen Pengisi Ruang	105
7. TEST	
7.1. Presentation Board	111
7.2. Material Board	112
8. STORY TELLING	
8.1. Video 3D Walkthrough	113
8.2. Jurnal	114
8.3. Business Card	115
8.4. Brosur	116
KESIMPULAN	117
DAFTAR REFERENSI	118
LAMPIRAN	119

DAFTAR GAMBAR

1.1. Vihara Lahuta Maitreya Makassar	1
2.1.1. Vihara Buddhayana Surabaya	5
2.1.2. Vihara Vimalakirti Bali.....	6
2.1.3. Vihara Satya Buddhi-Bandung.....	7
2.1.4. Vihara Avolokitesvara Banten	8
2.4. Buddha Maitreya	9
2.5. Tata Cara Ibadah	10
2.8. Ukiran Makassar.....	13
2.12. Asap dari Dupa	18
2.13. Standar Luasan Ruang Makan, Toilet, Dapur, Parkir	19