

Konsep Future Station dan Branding pada Desain Interior Stasiun Madiun

Vriskha Brahmanisloka dan Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M,T
Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
e-mail: vriskhabrahmanisloka@yahoo.co.id dan kreasisusy@yahoo.com

Abstrak— Saat ini, pemerintah Indonesia sedang gencar melakukan pembangunan infrastruktur transportasi umum untuk mendorong peningkatan dan pemerataan ekonomi nasional di setiap daerah. Selama beberapa tahun terakhir, pengguna transportasi umum setiap tahunnya dinilai mengalami peningkatan, salah satunya pada transportasi kereta api. Oleh karena itu, pemerintah melakukan strategi pembangunan nasional untuk meningkatkan fasilitas sarana dan pra sarana transportasi umum. Pada bidang perkeretaapian pemerintah melakukan 23 proyek pembangunan, salah satunya pengadaan jalur ganda di lintas selatan Jawa dengan trayek Jakarta – Surabaya Gubeng.

Stasiun Madiun merupakan salah satu bagian dari perusahaan PT. Kereta Api Indonesia (Persero) yang berada di Kota Madiun. Stasiun Madiun sebagai satu-satunya stasiun kelas besar di DAOP VII yang melayani keberangkatan dan kedatangan kereta api dari jalur utara, selatan, dan timur di Jawa. Terjadinya pembangunan jalur ganda mengakibatkan bertambahnya jumlah kereta api yang akan melintasi Stasiun Madiun sehingga akan mempengaruhi jumlah penumpang dan pegawai di Stasiun Madiun. Oleh karena itu, dibutuhkanannya pengembangan desain Stasiun Madiun guna memenuhi kebutuhan pengguna mendatang yang selaras dengan aspek lingkungan dan budaya setempat.

Penelitian tentang studi “Konsep *Future Station* dan *Brand* pada Desain Interior Stasiun Madiun” merupakan sebuah solusi dari permasalahan Stasiun Madiun saat ini. Melalui konsep *future station* dapat meningkatkan aksesibilitas, mobilitas, dan sustainability dengan *user oriented* dalam Stasiun Madiun. Desain akhir menerapkan *branding* Kota Madiun dalam stasiun dengan dikombinasikan dengan *branding* perusahaan KAI sehingga dapat membantu meningkatkan daya tarik masyarakat dalam memakai kereta api dan memberikan identitas stasiun sesuai lokalitas setempat.

Kata Kunci— Stasiun Madiun, *Branding*, Kota Madiun, *Future Station*.

I. PENDAHULUAN

PEMBANGUNAN infrastruktur transportasi dilakukan pemerintah untuk mewujudkan pemerataan dan mengurangi ketimpangan serta mendorong ekonomi nasional, menurut Menteri Perhubungan Budi Karya Sumadi. Pemerintah terus melakukan pengembangan infrastruktur di Indonesia untuk mendukung peningkatan moda transportasi, salah satunya di bidang perkeretaapian. Terdapat 23 proyek di bidang ini yang masuk ke dalam Peraturan Presiden Nomor 58 Tahun 2017 tentang Proyek Strategis Nasional (PSN). Pada tahun 2019, 3 proyek yang akan beroperasi salah satu diantaranya adalah pengadaan jalur ganda (*doubletrack*) lintas selatan Jawa, yaitu Jakarta – Surabaya (Gubeng) [1]. Salah satu lintas selatan Jawa adalah lintasan Madiun. Oleh karena itu, proyek jalur ganda ini akan mempengaruhi jumlah

penumpang dan jumlah kereta yang beroperasi di Stasiun Madiun.

Stasiun Madiun merupakan bangunan negara kategori khusus sehingga bangunan Stasiun Madiun harus mempertimbangkan aspek sosial budaya dan lingkungan sekitarnya [2]. Penerapan aspek sosial dan budaya sangat diperlukan dalam re-desain Stasiun Madiun dikarenakan pada tahun 2018, Kota Madiun melakukan peresmian “Kota Karismatik” sebagai *branding city*. *Branding* “Kota Karismatik” ini dapat mewakili Kota Madiun sebagai Kota Pecel, Kota Pendekar, dan Kota Gadis (Perdagangan dan Industri) karena menurut Wali Kota Madiun, H. Sugeng Rismiyanto (2018), kata karismatik dinilai sudah mewakili segala unsur masyarakat, mulai dari kuliner, seni, budaya, wisata, dan pelayanan publik Kota Madiun [3].

II. IDENTIFIKASI MASALAH

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pengambilan objek desain, identifikasi masalah yang muncul pada objek adalah bagaimana cara mendesain interior Stasiun Madiun yang dapat mengikuti perkembangan perkeretaapian Indonesia ke depan dan menerapkan *branding* Kota Karismatik sebagai elemen interior sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan fungsi Stasiun Madiun.

B. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mendesain interior Stasiun Madiun yang menerapkan *branding* Kota Karismatik sebagai daya Tarik dan identitas Stasiun Madiun dalam perwujudan elemen-elemen interior. Selain itu, bertujuan untuk menciptakan desain yang dapat mengikuti perkembangan perkeretaapian ke depan dengan cara meningkatkan fasilitas sarana dan prasarana, sirkulasi, dan teknologi dalam stasiun sesuai fungsi.

III. METODE PENELITIAN

Pengumpulan data objek dilakukan dengan metode pengumpulan data primer (observasi, kuisioner, dan wawancara) dan data sekunder (studi literatur) [4].

Pengumpulan data primer, yaitu observasi, pengumpulan kuisioner, dan wawancara dilakukan untuk mendapatkan data dari sumber yang terpercaya. Observasi dilakukan dengan cara mengamati pola perilaku pengguna di Stasiun Madiun. Pengumpulan data kuisioner dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner yang berisi pertanyaan terstruktur yang diisi oleh responden yaitu pengguna Stasiun Madiun

maupun stasiun lainnya. Sedangkan wawancara dilakukan kepada pihak terkait Stasiun Madiun, yaitu Kepala Stasiun Madiun, Wakil Stasiun Madiun, dan pihak terpercaya lainnya dengan menggunakan pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya.

Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan mengumpulkan berbagai studi literatur yang terkait dengan objek Stasiun Madiun sebagai bahan pendukung dalam penyelesaian masalah yang didapat dari berbagai sumber terpercaya.

Tahap awal yang dilakukan dalam proses desain adalah menentukan objek desain yaitu Stasiun Madiun. Tahap berikutnya adalah mengumpulkan data yang mendukung objek desain berupa data primer dan data sekunder, mengidentifikasi data berupa latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan desain, dan melakukan analisa data berupa studi pustaka, studi aktivitas, studi ruang, studi pembandingan, dan hubungan ruang. Tahap selanjutnya adalah menentukan konsep desain melalui alternatif desain baik *layout* maupun sketsa desain. Setelah terpilihnya alternatif desain, maka akan terus dilakukan evaluasi dan pengembangan desain sehingga memperoleh hasil akhir desain berupa laporan, konsep, gambar kerja, sketsa, 3D perspektif, animasi, dan maket.

IV. KONSEP DAN HASIL AKHIR DESAIN

Penggunaan konsep *Future Station* menjadi solusi dari permasalahan pembangunan *double track* yang berakibat terjadinya peningkatan jumlah kereta api yang beroperasi di Stasiun Madiun. Hal ini memicu terjadinya peningkatan jumlah penumpang dan pegawai stasiun. Oleh karena itu, maka diperlukan peningkatan aksesibilitas, mobilitas, dan sustainabilitas dalam Stasiun Madiun agar dapat memberikan kenyamanan kepada pengguna.

Konsep *future station* ini dibagi menjadi dua hal utama yaitu, *user oriented* dan *sustainabilitas*. *User oriented* menjadi salah satu hal penting dalam mendesain *public space*. Stasiun merupakan *public space* tertutup yang bergerak dalam bidang pelayanan jasa sehingga perlu memperhatikan kenyamanan pengguna, baik pengunjung maupun pegawai.

Aspek *user-oriented* pada *future station* berkonsentrasi pada peningkatan aksesibilitas dan mobilitas stasiun. Aksesibilitas dicapai dengan meningkatkan pelayanan berupa layanan informasi, loket dan/atau *customer service*, ruang tunggu, tempat ibadah, fasilitas disabilitas, keamanan, dan kesehatan. Selain itu, aspek aksesibilitas didukung dengan penggunaan sistem digitalisasi guna mempermudah dan mewujudkan aksesibilitas yang baik dan tepat.

Sedangkan aspek mobilitas lebih ditekankan pada perbaikan sirkulasi berupa alur penumpang dan pegawai dalam stasiun, serta pengoptimalan ruang pada stasiun melalui pengaturan *layout* ruang dan furnitur. Mobilitas dalam stasiun bertujuan agar akses stasiun dapat dicapai dengan mudah oleh pengguna baik pegawai maupun penumpang stasiun, yaitu penumpang keberangkatan dan kedatangan.

Aspek *sustainabilitas* pada konsep *future station* diwujudkan dalam desain dan material. Pada desain Stasiun Madiun lebih memperhatikan pemanfaatan sumber daya alam, seperti pemanfaatan cahaya matahari, angin, dan sirkulasi udara yang baik. Selain itu, penggunaan material lokal dan material ramah lingkungan lebih diutamakan dalam penggunaannya pada desain stasiun.



Gambar 1. Area loket

Untuk meningkatkan daya tarik masyarakat, diperlukan sebuah *branding* dalam stasiun untuk menjadi identitas stasiun. *Branding* pada Stasiun Madiun diambil dari *branding* Kota Madiun dan Perkeretaapian Indonesia. Kedua hal ini diterapkan dalam Stasiun Madiun karena dapat merepresentasikan Kota Madiun secara menyeluruh. Penerapan *brand* pada stasiun digunakan untuk menciptakan pengalaman bagi para pengguna.

Branding Kota Madiun diambil dari visi misi Kota Madiun dan *branding city* Kota Karismatik yang ditransformasikan dalam bentuk, warna, dan filosofi desain pada stasiun. Sedangkan *branding* perkeretaapian diambil dari profil perusahaan KAI, SOP stasiun, dan sejarah Stasiun Madiun. Penerapan *branding* diwujudkan dalam bentuk furnitur yang dinamis dan tegas, warna SOP stasiun dan logo Kota Karismatik, dan elemen estetis dari bentuk logo Kota Karismatik dan KAI.

A. *Future Station*

1) *User Oriented*

- *Aksesibilitas*

Aksesibilitas stasiun diwujudkan dengan peningkatan jumlah pelayanan loket, dari semula 4 loket menjadi 6 loket, yaitu 2 loket reservasi, 2 loket pembatalan, dan 2 loket pemesanan dan *go show* seperti yang tertera pada Gambar 1.

Pengguna stasiun merupakan masyarakat dari semua kalangan, baik anak-anak, orang dewasa, orang tua, maupun orang disabilitas. Oleh karena itu untuk memenuhi kebutuhan pengguna, maka disediakan *priority seats* untuk pengguna berkebutuhan khusus seperti ibu hamil, orang tua, ibu menggendong bayi, maupun orang disabilitas. *Priority seats* disediakan pada area tunggu zona 3, area tunggu zona 2, dan area tunggu zona 1.

Seperti Nampak pada Gambar 2, seluruh lantai stasiun area publik dilengkapi dengan *tactile*, yaitu *guiding blocks* dan *warning blocks* guna memudahkan tuna netra agar dapat mengakses fasilitas stasiun secara mandiri. Terdapat penggunaan *ramp* pada *levelling* lantai untuk mempermudah



Gambar 2. Contoh aplikasi desain fasilitas disabilitas pada Stasiun Madiun



Gambar 3. Contoh aplikasi digitalisasi pada Stasiun Madiun

pengguna kursi roda maupun penumpang yang membawa koper.

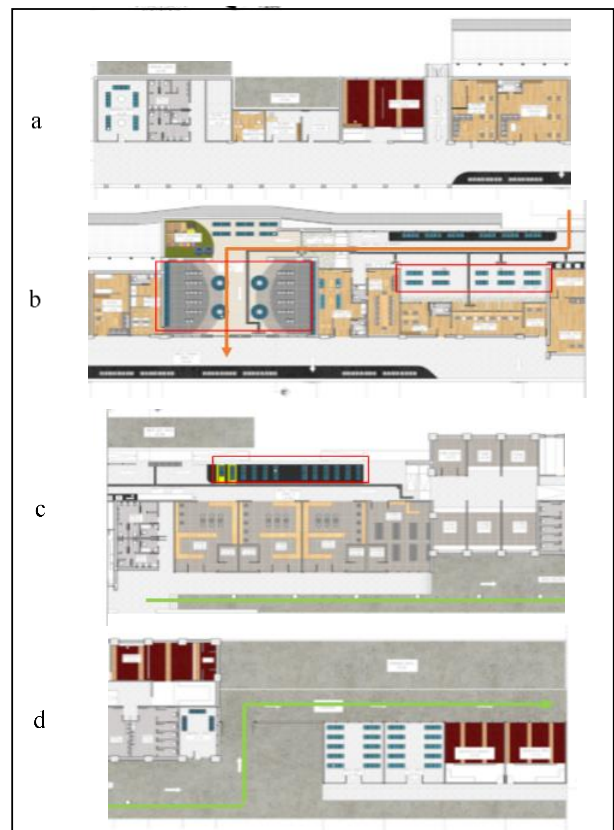
Digitaslisasi pada stasiun diterapkan dalam penggunaan mesin pelayanan, yaitu mesin pendaftaran, mesin pembelian tiket online, mesin cetak tiket mandiri, dan *self-checkin*. Digitalisasi juga dimanfaatkan dalam penggunaan *signage* dan *wayfinding* serta *advertising digital screen* dalam stasiun untuk mempermudah penyampaian informasi kepada pengguna stasiun. Selain itu, pemanfaatan digitalisasi digunakan pada digital screen pada area tunggu zona 1 dan zona 2 yang menampilkan kebudayaan Kota Madiun berupa *wall digital screen* dan *ceiling digital screen* seperti nampak pada Gambar 3. Hal ini merupakan inovasi dalam stasiun guna menarik pengguna.

- *Mobilitas*

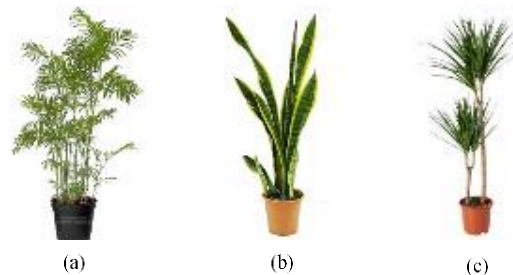
Mobilitas stasiun lebih ditekankan pada layouting ruang dan furniture serta sirkulasi alur pengguna.

Seperti nampak pada Gambar 4, *layout* denah terpilih Stasiun Madiun yang mempunyai sirkulasi paling cepat dan mudah untuk pengguna. Garis jingga memperlihatkan alur sirkulasi penumpang keberangkatan yang diawali dari area tunggu zona 3, area loket, area tunggu zona 2, dan area tunggu zona 1. Sedangkan garis hijau memperlihatkan alur sirkulasi penumpang kedatangan menuju pintu keluar. Masing-masing ruang/area pada stasiun dikelompokkan menjadi area publik, semi-publik, dan privasi untuk ditata berdasarkan aktivitas pengguna.

Layouting furnitur pada stasiun ditata ulang guna mengoptimalkan fungsi. Hal ini terlihat pada penataan area tunggu pada stasiun. Area tunggu zona 3, pada denah eksisting terdapat 128 kursi menjadi 159 kursi. Area tunggu zona 2, awalnya terdapat 80 kursi menjadi 132 kursi. Area tunggu zona 1, terdapat 40 kursi menjadi 56 kursi.



Gambar 4. Layout denah terpilih



Gambar 5. Tanaman yang digunakan pada Stasiun Madiun. (a) *Bamboo palm*. (b) Lidah mertua. (c) *Red dracaena*.

Peningkatan jumlah kursi tunggu disesuaikan dengan kebutuhan dan ergonomi manusia pada ruang.

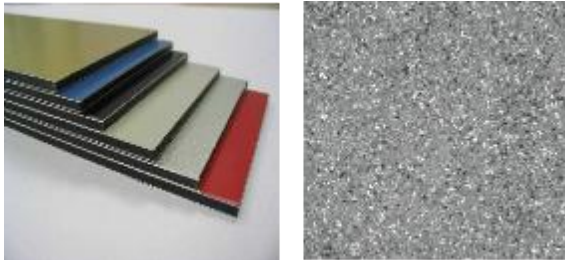
- *Sustainabilitas*

Konsep *sustainability* pada stasiun ditunjukkan dengan desain dan penggunaan material. Tanaman digunakan pada stasiun bertujuan untuk memberikan kesegaran dan sebagai filterisasi pada ruangan. Tanaman yang digunakan adalah *bamboo palm*, *dracaena*, dan lidah mertua karena dapat menyaring karbon dioksida dengan baik dan menghasilkan oksigen serta merupakan tanaman hias sehingga memiliki perawatan yang mudah seperti nampak pada Gambar 5. *Bamboo palm* digunakan pada area loket dan area tunggu zona 2. Lidah mertua digunakan pada area tunggu zona 1 pada kursi tunggu sedangkan *dracaena* digunakan pada seluruh area tunggu.

Seperti pada Gambar 6, pemanfaatan cahaya matahari dan udara diutamakan dalam mendesain stasiun. Pemanfaatan cahaya matahari diterapkan dengan penggunaan jendela kaca pada dinding dan ceiling guna menghemat energi pada siang



Gambar 6. Pemanfaatan sumber daya alam pada desain Stasiun Madiun.



Gambar 7. Contoh penggunaan material pada Stasiun Madiun



Gambar 8. Transformasi logo Kota Karismatik Madiun

hari. Pada area tunggu zona 3 dan area tunggu zona 1 merupakan area *semi-outdoor* didesain dengan plafon yang lebih tinggi guna memberikan sirkulasi udara yang lebih baik.

Material yang digunakan pada stasiun adalah material lokal dan material ramah lingkungan seperti pada Gambar 7. Material utama lantai yang digunakan pada area public adalah *homogeneous tile* karena memiliki kekuatan yang lebih besar dari material lantai lainnya dengan perawatan yang mudah. Pada area privasi seperti kantor menggunakan material *vinyl* ramah lingkungan sebagai lantai.

Pada area loket, sebagian dinding menggunakan *Aluminium Composite Panel Polyethylene (ACP PE)* agar lebih menghemat penggunaan cat dengan Konsep *sustainability* juga ditunjukkan dengan penggunaan motif kayu pada beberapa material guna memberikan kesejukan pada stasiun.

B. Branding

1. Kota Madiun

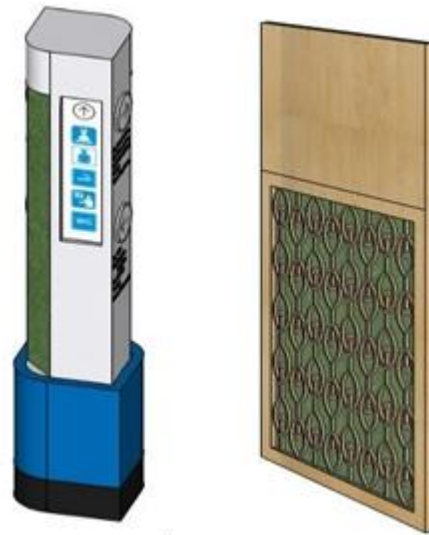
- Visi Misi

Pemerintah Kota Madiun mempunyai visi misi “Terwujudnya Kota Madiun yang lebih maju dan sejahtera” [6]. Berdasarkan filosofi visi misi tersebut maka desain stasiun yang dibutuhkan adalah desain yang modern dan memiliki teknologi berinovasi.

- Kota Karismatik

Penerapan *brand* Kota Karismatik pada stasiun diambil dari transformasi bentuk logo Kota Karismatik.

Seperti pada Gambar 8, logo Kota Karismatik ditransformasikan menjadi dua bentuk. Bentuk pertama ditransformasikan menjadi bentuk sederhana yang diterapkan menjadi bentuk *standing signage* dan furnitur. Bentuk kedua ditransformasikan menjadi bentuk pola yang digunakan dalam motif pada stasiun seperti pada Gambar 9.



Gambar 9. Penerapan transformasi logo Kota Karismatik Madiun menjadi *signage* dan elemen estetis pada Stasiun Madiun



Gambar 10. Penerapan Batik Pecel pada Stasiun Madiun

Selain itu, kebudayaan Kota Madiun yang dijadikan sebagai identitas stasiun adalah Batik Pecel. Batik Pecel merupakan batik baru yang diciptakan oleh pengrajin batik di Madiun. Batik ini diresmikan oleh pemerintah Kota Madiun, sehingga diperlukan pengenalan batik ini terhadap masyarakat.

Seperti nampak pada Gambar 10, batik Pecel diterapkan pada *ceiling digital screen* sebagai kebudayaan Kota Madiun. Selain batik, *digital screen* ini akan menampilkan berbagai kebudayaan Kota Madiun maupun perkeretaapian Indonesia. Motif batik pecel terdiri dari gambar daun ketela, kacang, cabai, dan bahan pecel lainnya. Motif daun ketela ditransformasikan menjadi bentuk yang lebih sederhana dan diterapkan pada seluruh dinding pada sisi kanan dan kiri area tunggu zona 2. Motif ini dibentuk dari stiker dengan warna abu-abu tua dan muda.

2. Perkeretaapian Indonesia

- Profil Perusahaan

KAI merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pelayanan jasa sehingga memiliki visi misi, logo, dan budaya perusahaan. Ketiga hal ini menjadi dasar dalam mendesain stasiun agar sesuai dengan visi misi dan budaya perusahaan KAI.

Seperti pada Gambar 11, logo kereta api mempunyai makna dinamis, integritas, inovatif, dan pelayanan prima ditransformasikan dalam bentuk furnitur stasiun yang melengkung dan tegas. Selain itu, anak panah pada logo ditransformasikan dan diterapkan sebagai elemen estetis. Penerapan transformasi bentuk dari logo kereta api nampak seperti Gambar 12.



Gambar 11. Transformasi logo profil perusahaan KAI



Gambar 12. Penerapan transformasi bentuk logo KAI pada furnitur dan elemen estetis di Stasiun Madiun.

Warna logo kereta api menjadi identitas stasiun diterapkan sebagai warna dasar (monokrom: hitam, abu-abu, dan putih) dan warna aksen (biru dan jingga). Warna ini diterapkan sebagai warna dasar pada dinding, lantai, plafon, dan furnitur.

- SOP Stasiun

Stasiun adalah bagian dari PT KAI yang merupakan perusahaan BUMN sehingga terdapat pedoman dalam mendesain stasiun yang dikeluarkan oleh PT KAI. Pedoman standarisasi stasiun berupa penggunaan warna, jumlah furnitur, fasilitas, dan lain-lain.

- Sejarah Stasiun Madiun

Stasiun mempunyai jejak sejarah yang cukup berdampak pada perkembangan perkeretaapian Indonesia. Sejarah Stasiun Madiun dihadirkan dalam bentuk digitalisasi pada digital screen pada stasiun bersama kebudayaan Madiun.

C. Desain Akhir

Konsep desain diaplikasikan pada area-area terpilih objek, yaitu area tunggu zona 1, area tunggu zona 2, dan area tunggu zona 3. Ketiga area ini dipilih karena merupakan area publik yang bersentuhan langsung dengan pengguna baik penumpang maupun pegawai.

1. Area Tunggu Zona 1

Area tunggu zona 1 merupakan area peron tempat untuk kedatangan kereta api. Seperti nampak pada Gambar 13, area ini lebih menekankan fungsi penggunaan *signage*, sehingga terdapat *standing signage* dan *digital signage* pada plafon. Plafon pada area ini didesain tidak teratur agar menciptakan variasi desain. Penggunaan *signage* pada plafon bertujuan untuk memudahkan penumpang kedatangan untuk menuju area keluar.

Seperti nampak pada Gambar 14, terdapat *vending machine* agar penumpang keberangkatan dapat membeli minuman dengan cepat. Area ini terdapat 56 kursi penumpang dengan masing-masing *charging* pada setiap kursinya. Area ini dilengkapi dengan tanaman lidah mertua dan *red dracaena*. Guna mempermudah penyandang tuna



Gambar 13. Area tunggu zona 1



Gambar 14. Vending machine pada area tunggu zona 1.

netra, maka area ini dilengkapi dengan lantai *tactile* sebagai penunjuk jalan.

2. Area Tunggu Zona 2

Area tunggu zona 2 merupakan area tunggu khusus untuk penumpang kereta api yang sudah melalui *check-in* tiket. Penumpang kereta api diperbolehkan masuk ke area tunggu zona 2 yaitu 30 menit sebelum kereta datang. Oleh karena itu, area tunggu zona 2 dilengkapi dengan kursi dan sofa tunggu serta terdapat area bermain sehingga penumpang anak-anak dapat bermain ketika menunggu kedatangan kereta seperti pada Gambar 15. Guna memberikan fasilitas kepada disabilitas, pada area ini terdapat lantai *tactile* untuk tuna netra dan kursi prioritas untuk pengguna kursi roda, ibu hamil, ibu menggondong anak, orang tua, dan pengguna *crutch*. Kursi prioritas dibedakan dengan penggunaan warna kuning agar terlihat dan jumlah tempat duduk yang lebih sedikit dalam satu set kursi, yaitu 2 kursi saja. Jumlah yang sedikit dapat memberikan kenyamanan dan akses yang mudah bagi pengguna disabilitas.

Seperti nampak pada Gambar 16, area ini dilengkapi dengan *ceiling digital screen* yang menampilkan kebudayaan Madiun sebagai *branding* Kota Madiun. Area ini memiliki berbagai bentuk tempat duduk, seperti kursi tunggu yang dilengkapi *charging* hingga sofa yang nyaman. Area tunggu zona 2 dapat menampung 132 penumpang sekaligus.



Gambar 15. Area bermain anak pada area tunggu zona 2



Gambar 17. Area tunggu zona 3



Gambar 16. Digital screen pada area tunggu zona 2.



Gambar 18. Area komersial pada area tunggu zona 3

3. Area Tunggu Zona 3

Area tunggu zona 3 yang terdiri dari area tunggu, area loket, dan area komersil. Area tunggu zona 3 merupakan area tunggu yang dapat diakses oleh semua pengguna stasiun, baik penumpang yang akan berangkat maupun pengantar. Area ini merupakan area *semi outdoor* seperti pada Gambar 17.

Area ini dapat menampung 159 orang dengan 38 orang pada area loket dan 121 pada area tunggu. Guna memberikan kenyamanan kepada penumpang, masing-masing kursi pada area ini dilengkapi dengan *charging* dan terdapat *tactile* dan *ramp* pada lantai guna mempermudah pengguna difabel. Pada area ini terdapat penggunaan *digital screen* sebagai *photobooth* yang menampilkan kebudayaan Madiun. Penerapan digitalisasi juga digunakan pada sistem *self check-in* pada area masuk yang memudahkan pengguna Stasiun Madiun.

Guna memberikan kemudahan akses pada pengguna, area komersial pada area ini didesain tanpa sekat seperti nampak Gambar 18 sehingga terdapat kemudahan transaksi jual beli terhadap pembeli dan pengguna. Selain itu, desain tanpa sekat untuk area *foodcourt* ini juga lebih menarik perhatian pengunjung untuk membeli makanan/minuman. Sedangkan untuk area retail, didesain menggunakan kaca bening dengan menampilkan produk pada area toko agar dapat memberikan keamanan dan tetap menarik pengunjung Stasiun Madiun.

V. KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan tentang Re-desain Interior Stasiun Madiun dengan Konsep *Future Station* dan Penerapan *Brand Kota Madiun*, dapat disimpulkan bahwa konsep *future station* dapat meningkatkan aksesibilitas dan mobilitas yang berdasarkan pada *user-oriented* sehingga dapat memberikan solusi atas pengadaan *double track* yang sedang terjadi. Selain itu, konsep *future station* juga dapat memberikan desain yang sustainabilitas berdasarkan penggunaan material dan desain yang diterapkan pada Stasiun Madiun.

Konsep *brand* dapat meningkatkan daya tarik stasiun madiun melalui penerapan *brand Kota Madiun*, yaitu Kota Karismatik, dan *brand Kereta Api Indonesia* yang diwujudkan melalui bentuk, warna, dan filosofi desain dalam stasiun Madiun.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tribun Jatim. (2018). *Kemenhub Kerjakan Double Track Kereta Api dari Jakarta Tembus Surabaya*. Surabaya: Tribunjatim.com.
- [2] Madiun, P. D. (2015). *Walikota Madiun Provinsi Jawa Timur Patent No. Nomor 7*.
- [3] Kominfo, P. P. (2017, 12 23). *Kota Madiun Karismatik Bakal Brand Baru Kota Pecel*. Retrieved from Kota Karismatik Madiun: <https://madiunkota.go.id/2017/12/23/kota-madiun-karismatik-bakal-brand-baru-kota-pecel/>
- [4] Sulisty, B. (2006). *Metode Penelitian*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra dan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia

