

**NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN**

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR
SOFTEX INDONESIA**



PERANCANGAN

Oleh :

Sahrul Rajab

NIM 1710247123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

Karya Ilmiah Penciptaan/Perancangan berjudul :
PERANCANGAN INTERIOR KANTOR SOFTEX INDONESIA diajukan oleh Sahrul Rajab, NIM 1710247123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 90221, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Karya Ilmiah pada tanggal 17 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Artbanu Wisnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP. 19740713 200212 1 002



Perancangan Interior Kantor Softex Indonesia dengan Pendekatan Feminin

Sahrul Rajab¹

¹Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Jl. Parangtritis KM.6,5, Glondong, Panggunharjo, Kec. Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55188, syahrulrajab.sr@gmail.com

Abstrak

Istilah “feminisme” sangat penting untuk diketahui sekaligus dipahami seiring dengan aktivitas atas pencerahan yang dilakukan para penggiat gender di masyarakat. Feminisme seringkali dsikaitkan dengan emansipasi yang didalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai pembebasan atau dalam hal isu isu perempuan, hak yang sama antara laki laki dan perempuan. Salah satu perusahaan yang cukup dekat dengan hal yang bersifat kewanitaan adalah Softex. Kantor yang menjadi habit manusia dalam hidup sehari-hari dirasa kurang efisien dan terkesan menekan para pekerjanya, terutama untuk kaum perempuan. Atas dasar diatas, Dalam perancangan Kantor softex ini menggunakan pendekatan feminis terhadap hiruk pikuk perancangan kantor yang diharapkan dapat memberikan solusi desain yang baik dan tepat, selain itu kantor ini diharapkan menjadi tempat yang mengutamakan efisiensi dalam bekerja serta mencerminkan citra dan karakteristik dari perusahaan Softex Indonesia itu sendiri. Higienitas dan feminis menjadi garis besar yang akan dicoba digali lebih dalam, baik dalam perencanaan, ide, serta pengaplikasian terhadap desain kantor softex Indonesia. Pemikiran Filsuf Luce Irigaray sebagai seorang Feminis dijadikan sebagai pedoman dalam menjawab masalah terkait feminisme dan penerapannya kepada ruang, terutama kantor yang dijadikan objek dalam judul ini.

Kata kunci: kantor, feminin.

Abstract

The term "feminism" is very important to know and to understand in line with the enlightenment activities carried out by gender activists in society. Feminism is often associated with emancipation, which in the Big Indonesian Dictionary means liberation or in terms of women's issues, equal rights between men and women. One company that is quite close to femininity is Softex. The office, which is a human habit in everyday life, is deemed inefficient and seems to be pressing on its workers, especially for women. On the basis of the above, in designing this softex office using a feminist approach to the hustle and bustle of office design which is expected to provide good and appropriate design solutions, besides that this office is expected to be a place that prioritizes efficiency in work and reflects the image and characteristics of the Softex Indonesia company. alone. Hygiene and feminism are outlines that will be explored deeper, both in planning, ideas, and application to the design of the Indonesian softex office. The thought of the philosopher Luce Irigaray as a feminist is used as a guide in answering problems related to feminism and its application to space, especially the office which is the object in this title.

Keywords: office, feminine.

Pendahuluan

Istilah “feminisme” sangat penting untuk diketahui sekaligus dipahami seiring dengan aktivitas atas pencerahan yang dilakukan para penggiat gender di masyarakat. Seringkali mereka mendapat pertanyaan terkait dengan apakah “isme” yang melatarbelakangi pemikiran pemikirannya, bahkan

secara ekstrem dipojokkan dengan apakah cocok berpatokan pada feminisme yang nota bene berasal dari dunia barat yang sangat berbeda dengan kondisi ketimuran Indonesia. Feminisme berasal dari bahasa Latin yaitu “ femina “ atau perempuan dan gerakan ini mulai bergulir pada tahun 1890an seiring dengan keresahan yang dirasakan oleh perempuan dan laki laki yang menyadari adanya relasi yang timpang antara laki laki dan perempuan di masyarakat. Gerakan ini mengacu ke teori kesetaraan laki-laki dan perempuan dan pergerakan tersebut dimaksudkan untuk memperoleh hak hak perempuan.

Salah satu perusahaan yang cukup dekat dengan hal yang bersifat kewanitaan adalah Softex. Awal mula perusahaan berasal dari sebuah pabrik kaos singlet PT Mozambique di Jakarta bagian Barat. Pekerja perempuannya, kerap membawa sisa kain yang tak terpakai pulang ke rumah. Kain itu mereka gunakan sebagai pembalut di kala haid. Hal ini diketahui pemilik pabrik, yang juga seorang perempuan. “Dia melihat kenyataan ini sebagai peluang usaha. Dari situ maka lahirlah PT. Softex Indonesia, produsen pertama pembalut,” tulis web Softex. Produk ini dianggap mulai ada sejak 1976. Tak disebut dengan jelas di situsweb Softex dan video terkait Softex itu siapa nama perempuan yang jadi bos dari pabrik yang kaos singlet yang kemudian membuat Softex. Hanya saja Robert Hornaday dalam *Cases in Strategic Management* (1994:242), “tahun 1976, Itjih mendirikan Softex, sebuah perusahaan produk kertas yang tumbuh menjadi penghasil jaringan dan pembalut wanita terbesar di Indonesia.” Softex sendiri jadi kata ganti untuk pembalut perempuan. Sebagian masyarakat Indonesia, bahkan hingga saat ini, masih menyebut softex untuk menyebut produk pembalut apapun mereknya.

Atas dasar diatas, Dalam perancangan Kantor softex ini menggunakan pendekatan feminis terhadap hiruk pikuk perancangan kantor yang diharapkan dapat memberikan solusi desain yang baik dan tepat, selain itu kantor ini diharapkan menjadi tempat yang mengutamakan efisiensi dalam bekerja serta mencerminkan citra dan karakteristik dari perusahaan Softex Indonesia itu sendiri. Higienitas dan feminis menjadi garis besar yang akan dicoba digali lebih dalam, baik dalam perencanaan, ide, serta pengaplikasian terhadap desain kantor softex Indonesia. Pemikiran Filsuf Luce Irigaray sebagai seorang Feminis dijadikan sebagai pedoman dalam menjawab masalah terkait feminisme dan penerapannya kepada ruang, terutama kantor yang dijadikan objek dalam judul ini. Irigaray dianggap cakap dalam masalah ini karena menempuh pendidikan, mendapat gelar, serta melakukan berbagai penelitian termasuk feminisme terhadap ruang.

Metode

Metode yang digunakan pada perancangan Kantor Softex Indonesia ini menggunakan proses desain dari Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer dalam bukunya ” yang menyatakan bahwa proses desain dapat diidentifikasi dengan 7 tahap yaitu :

a. *Define*

Melakukan pencarian isu serta hal yang bersifat menarik bahkan menjadi masalah dari korelasi feminisme terhadap ruang.

b. *Research*

melakukan review informasi yang didapatkan yaitu sejarah, masalah desain, pengamatan, dan wawancara yang diawali dengan opini,serta mengidentifikasi potensi rintangan kedepannya.

c. *Ideate*

Mengidentifikasi keinginan, motivasi dan kebutuhan pengguna, dan ide yang dihasilkan untuk Kantor Softex melalui brainstorming.

d. *Prototyping*

Melihat penyelesaian atau hasil pengerjaan dari ideasi yang disajikan kepada kelompok dan stakeholder feminisme, setelah itu mempresentasikan serta mengonsultasikan kepada dosen pembimbing

e. Selection

Meninjau solusi yang telah diusulkan, dikaitkan dengan brief desain secara objektif. Kemudian menyeleksi yang perlu serta perlu digunakan dalam perancangan kantor ini.

f. Implementation

Memberikan hasil desain serta pemikiran kepada dosen untuk *direview* lebih lanjut.

g. Learning

Mempelajari baik maupun buruknya ide yang berasal dari kelompok feminis atau dosen untuk kemudian mendapatkan rincian masalah serta solusi yang tepat.

Pembahasan

Tinjauan Pustaka

1. Definisi Kantor

Berdasarkan KBBI kantor merupakan balai (Gedung, rumah, dll.) tempat melakukan pekerjaan. Kantor sendiri berasal dari Bahasa belanda *Kantoor* yang berarti tempat perniagaan atau perusahaan yang dijalankan secara rutin. Kantor biasanya terbagi menjadi 2 jenis yaitu kantor utama yang merupakan pusat perusahaan atau disebut kantor pusat dan kantor- kantor lainnya yaitu kantor cabang (Adam, 2002).

2. Softex Indonesia

Berawal dari kisah sederhana di tahun 1976, PT. Softex Indonesia dimulai dengan tujuan sederhana yang mengedepankan inovasi, untuk menjadi bagian dari keluarga Indonesia yang peduli dengan kebersihan pribadi yang menentukan kesehatan, kebersihan dan standar tinggi untuk melindungi kolega, pelanggan dan masyarakat Indonesia, dalam pembuatan dan penggunaan produk. Kualitas produk PT. Softex Indonesia sudah diakui di mata Internasional dan sudah tersedia di lebih dari 30 negara di seluruh dunia. Bagian pembahasan dapat dibagi dalam beberapa sub bagian yang pada pokoknya merupakan pelaksanaan dari proses dan metode yang telah ditulis pada bab sebelumnya. Pembahasan tentang tinjauan pustaka tidak perlu dibuatkan bab tersendiri, tinjauan pustaka sebaiknya ditulis menyatu dalam bab pembahasan.

Program Desain

1. Tujuan

Tujuan perancangan Kantor Softex Indonesia ini adalah menciptakan area kerja yang dapat mengakomodir segala jenis kegiatan user di kantor agar dapat meningkatkan produktifitas para pekerja serta staf lainnya. Selain itu mendesain ruangan yang dapat merepresentasikan identitas serta citra dari karakteristik brand Softex itu sendiri agar memberi impresi yang baik.

2. Fokus & sasaran

- a. Memberikan desain yang dapat memfasilitasi dengan maksimal area kerja para peneliti dan staf lain nya.
- b. Memberikan wadah yang dapat meningkatkan intensitas komunikasi antar sesama peneliti guna menambah wawasan atau saling bertukar pikiran.

- c. Menciptakan ruang yang efektif untuk mempermudah koordinasi dengan zoning dan sirkulasi yang tepat.
- d. Menciptakan tampilan atau suasana ruang yang dapat memicu keproduktifitasan para peneliti.
- e. Mendesain area pameran yang informatif dan estetik agar memberi impresi yang bagus untuk para pengunjung terutama tamu penting semisal pihak negara asing yang ingin melakukan kerjasama
- f. Memperkuat citra instansi dalam desain PT. Softex Indonesia

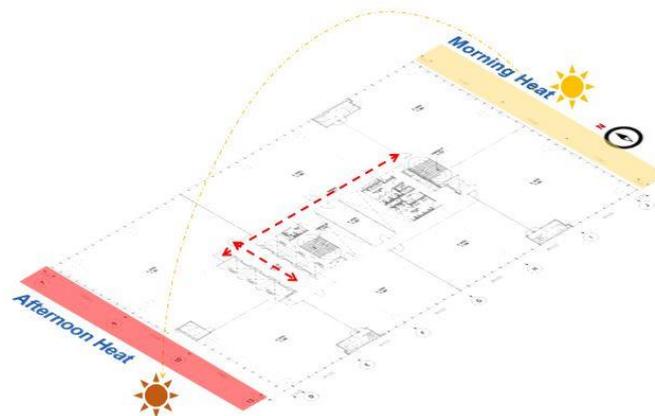
Topologi



Gambar 1. Letak site proyek dan area sekitarnya
(Google Satelite, 2020)

Site proyek bertempat di gedung Prominence Tower di Alam Sutera, bertempat dikawasan padat dan ramai perkantoran. Gedung bersebrangan dengan dealer Mitsubishi Alam Sutera. Softex Indonesia berada di lantai 8 dari 35 lantai gedung Prominence Tower.

Berdasarkan arah mata angin, fasade depan Softex Indonesia berorientasi ke arah barat.



Gambar 2. Lintas matahari
(Pribadi, 2020)

Berikut denah eksisting proyek PT. Softex Indonesia berdasarkan hasil survei lapangan.

dari hasil mindmap diatas, maka didapatkanlah hasil ide & solusi sebagai berikut:

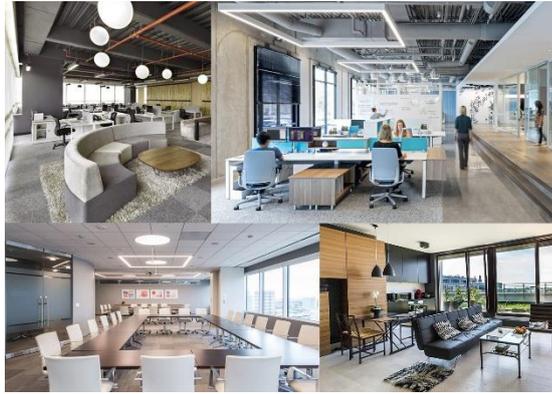
Tabel 1 Ide solusi

No.	Permasalahan	Ide & Solusi	Teori
1	Bagaimana caranya membuat ruang yang open space namun tetap memberikan privasi terhadap penggunanya ?	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan desain kantor yang semi open space sehingga kesan individualisme dapat dihilangkan. • Penempatan ruangan berdasarkan hierarki jabatan untuk mempermudah koordinasi kerja. • Membuat area khusus untuk memfasilitasi staf agar bisa saling berinteraksi. 	Percakapan langsung dapat memberikan ide yang inovatif dan ini tidak dapat terjadi melalui <i>email</i> atau <i>office messenger</i> atau <i>slack</i> , menurut Caspersen dan Curran, ini terjadi ketika orang - orang saling bertemu dan berinteraksi. (Hitti 2019)
2	Bagaimana caranya menghadirkan situasi ruang yang feminim namun tetap membuat nyaman para pekerja laki-laki ?	<ul style="list-style-type: none"> • Perancangan tata letak furnitur yang fluid sehingga cair untuk kedua gender • Pengimplementasian layout berdasarkan Mobius strip • Penggunaan persepsi dengan sentuhan Irigaray ke dalam interior yang dibungkus melalui tactile space 	Seharusnya seorang arsitek menciptakan ruang arsitektural berdasarkan perbedaan gender penggunanya. beberapa hal penting dalam elemen arsitektur dapat dipertimbangkan dan menjadi perhatian agar tercipta ruang yang adil untuk tiap gender. (Irigaray, 2007)

Suasana Ruang

Suasana ruang pada interior kantor Softex Indonesia ini menggunakan desain interior kontemporer, yang merujuk pada gaya dan tren masa kini, dalam beberapa hal dapat mengakomodasi ciri khas yang dibawa pada desain interior modern. Sementara desain interior modern sendiri hanya merujuk pada satu gaya desain tertentu yang berkembang dan digunakan pada satu periode tertentu. Sementara gaya desain kontemporer lebih mengacu pada era saat ini atau kekinian. Tren yang sedang berkembang dan populer pada masa sekarang, seperti tren model furniture, tren warna, atau bahkan inovasi teknologi termutakhir, dan lain sebagainya, adalah karakteristik yang dapat terlihat dalam desain kontemporer.

Desain kontemporer bisa sangat terlihat eklektik dalam banyak hal. Gaya desain interior kontemporer banyak meminjam dan memasukan unsur dan elemen khas pada model-model dan gaya desain yang berbeda, tak terkecuali elemen khas yang terdapat pada desain modern.



Gambar 5. Suasana Ruang
(Pinterest, 2021)

Konsep Perancangan

Pada objek perancangan kantor Softex Indonesia kali ini mengusung pendekatan feminim terhadap aspek desain serta filosofinya.

Terdapat 3 aspek dalam konsep perancangan pada kantor Softex Indonesia yaitu :

1. Fluiditas

Salah satu pemikiran Irigaray yang diadopsi dalam teori arsitektur adalah konsep analisa psikologis/psycho-analytic terutama mengenai konsep Fluiditas. Menurut Canters dan Jantzen (2005), konsep fluiditas berkembang berdasarkan rujukan sebagai berikut:

Logika yang dibangun oleh kehadiran subyek dengan jenis kelamin yang berbeda, yaitu oposisi antara biner/dikotomi maskulin yang terstruktur & rigid dengan logika feminin yang cair.

- a. Subyek laki-laki dan perempuan yang menolak peran tradisional dan menetapkan batasan baru guna mengeksplorasi segala hal baru dan berbeda. Oleh karena itu subyek selalu terus menerus menjadi (becoming), selalu 'cair', selalu berkembang tanpa henti. Ke-cair-an subyek ini menjaga agar subyek tidak menjadi obyek yang rigid (dan dapat dikendalikan).
- b. Bahasa yang digunakan (puitis, mempertanyakan, bermain-main, elusif, menggunakan imajeri) untuk menjaga agar pemikiran dan batasan tetap cair.
- c. Beyond Irigaray: mengeksplorasi perbedaan lain, perempuan yang berbeda-beda, relasi yang berbeda.

Konsep Irigaray mengingatkan persoalan ruang terkait dengan gender, dimana wanita tumbuh dan berkembang dipengaruhi oleh bagaimana sumber dan sifat wanita. Lebih lanjut, konsep tersebut memperlihatkan bahwa subjek gender dan ruang mempunyai hubungan erat dengan konsep fluiditas. Irigaray menyarankan bahwa pengalaman ruang dan hubungan sosial manusia dapat dikonfigurasi ulang menjadi lebih bersifat cair, dengan batasan yang dapat ditembus, bukan konsep ruang yang terbatas, kaku dan tersendiri.

Konsep Irigaray mengenai fluiditas ini menjadi dasar pengembangan teori Arsitektur Cair/Fluid Architecture. Dalam perkembangannya, studi Irigaray mengenai materi gender dan komunikasi ruang memperkaya diskusi tentang produksi ruang dinamis dan hubungan sosial dalam desain arsitektur. Menurut Irigaray (1985), produksi lingkungan binaan adalah suatu organisasi sosial yang dinamis dan kompleks. Arsitektur adalah sebuah proses kebudayaan dan sosial dalam ruang, dimana

ruang tersebut dapat terbentuk lebih dari satu atau lebih ruang Arsitektur yang terbentuk secara bersamaan. Irigaray pun memperlihatkan bahwa wanita keseluruhan merupakan materi jenis yang berbeda yang secara intrinsik dan perhatian terhadap pergerakan, waktu, fleksibilitas, alur, dan transformasi material aktual dari konsep ruang. Dalam konteks arsitektur dan ruang kota, Irigaray menganalisa bahwa hubungan antara individu, antara hasrat wanita atau pria dengan kota modern, memperlihatkan bahwa hal tersebut terdiri dari aspirasi dan materi yang tidak dapat direduksi namun dapat mengkonfigurasi ulang konsep ruang kota.

Menurut Rawes (2007), dalam “Irigaray for Architect” menyebutkan bahwa teori fluiditas Irigaray dapat menawarkan stimulasi dan energi untuk menjelajah nilai ruang dinamis untuk sebuah perkembangan arsitektur kreatif pada masa sekarang dan masa depan. Arsitek, sejarawan, teorist dan kritikus telah mempunyai keinginan untuk menguji bagaimana mengungkapkan ruang arsitektural yang bisa bersifat gender serta bagaimana hasrat feminisme membangun interior yang bernuansa intim.

Tong (2009) dalam karyanya “Feminist Thought: A More Comprehensive Introduction” mencoba menyederhanakan konsep fluiditas terhadap Arsitektur sebagai berikut :

- a. Arsitektur sebagai proses desain dimana isu fluiditas sebagai masukan dalam desain
- b. Arsitektur sebagai proses menghuni dimana relasi/interaksi intim yang cair antara manusia dengan ruang
- c. Arsitektur sebagai Bahasa dimana bahasa Arsitektur yang bersifat lebih cair/fleksibel
- d. Arsitektur sebagai ‘techne’ bahwa Arsitektur dipahami sebagai bukan sains dari sudut pandang ini
- e. Arsitektur sebagai profesi terkait dengan kemampuan wanita sebagai arsitek profesional
- f. Arsitektur sebagai produk yaitu penampilan fisik yang mengikuti isu dan konsep Fluiditas.

Keterkaitan konsep fluiditas Irigaray pada arsitektur terlihat pada kemampuan sebuah material untuk bertransformasi dan memproduksi secara intrinsik terkait dengan tubuh wanita, khususnya transformasi dan produksi pada saat kehamilan, dimana menghasilkan definisi baru dari sebuah objek yang aktif, cerdas, dan sensitif. Hal ini menurut Rawes (2007) merupakan taktik yang sangat menarik untuk arsitektur, terutama untuk teori secara formal, karena dapat memikirkan kembali konsep ruang yang mempertimbangkan sebuah material menjadi tanpa bingkai hingga terbentuk dan teraktivasi sendiri oleh ide atau bentuk dari eksternal.

2. Persepsi melalui sentuhan

Hubungan manusia dan ruang lainnya yang dibahas oleh Irigaray terkait dengan konsep persepsi. Persepsi merupakan suatu gambaran akan apa yang dirasakan melalui tubuh. Pada suatu ruang yang berbeda, persepsi yang muncul pun akan berbeda. Persepsi terhadap ruang bukan sekedar melihat bagaimana perbandingan ukuran ruang terhadap tubuh kita, namun lebih kepada bagaimana perasaan dan persepsi tentang ruang yang ada. Tubuh manusia berfungsi sebagai alat ukur bagi perasaan yang akan dirasakan terhadap suatu ruang. Sensor dari tubuh manusia dapat menyimpulkan suatu keadaan ruang dalam bentuk persepsi dan perasaan.

Pemikiran Irigaray memberikan sumbangsih dalam pengembangan konsep persepsi melalui panca indera. Konsep ini kembali dievaluasi dengan memasukkan unsur peraba dan suara dalam arsitektur modern (dapat dilihat dalam tulisan Juhani Pallasma, *The eyes of the Skin*, 2005). Menurut Irigaray, persepsi sentuhan sebaiknya lebih dipertimbangkan daripada persepsi visual. Dia menunjukkan bahwa pemikirannya melalui sentuhan merupakan gaya baru dalam mengekspresikan interaksi gender dengan orang lain dan dengan material dan ruang. Sebelumnya, persepsi melalui sentuhan merupakan tingkatan persepsi yang paling rendah. Dalam hirarki lima panca indera oleh Aristoteles,

indera yang paling tinggi ialah penglihatan dan yang paling rendah ialah peraba. Pemikiran Irigaray menolak aliran yang dikembangkan oleh Plato. Adapun menurut Irigaray dalam tulisannya menyatakan bahwa lingkungan terbentuk melalui persepsi panca indera, terutama sentuhan. Dari pemikiran tersebut, ditunjukkan bahwa hubungan spasial antara manusia dan lingkungan dapat terbangun dari persepsi melalui panca indera, terutama sentuhan. Persepsi ruang melalui sentuhan menjelaskan bahwa tidak ada batasan terhadap suatu ruang dan tidak dapat diukur secara kuantitatif. Irigaray juga menolak disejajarkannya unsur visual dan peraba. Menurutnya, kedua hal tersebut memiliki logika tersendiri, walaupun terkadang overlap satu sama lainnya. Suatu unsur penglihatan terdapat dalam unsur peraba, namun unsur peraba dapat berdiri sendiri tanpa adanya unsur penglihatan. Hal ini dapat dipelajari dari fenomena orang buta, dimana mereka dapat memperoleh informasi dari suatu objek tanpa adanya unsur penglihatan (Grosz, 1993).

Pemikiran Irigaray tercermin pada beberapa desain kontemporer, dan penelitian mengenai teori dan sejarah terkait pengalaman sentuhan, pendengaran dan penciuman terhadap ruang dan material arsitektur. Hal ini dapat terlihat pada desain arsitektur yang mempertimbangkan pengalaman ruang, seperti desain akustik dan ruang terapi, serta pada pengembangan material yang dinamis (material plastik yang merespon panas) dan desain arsitektur yang merespon kebutuhan pengguna dan lingkungan sekitarnya (Rawes, 2007).

Dalam kaitannya dengan perbedaan gender, terdapat perbedaan dalam mempersepsikan ruang melalui sentuhan antara pria dan wanita. Wanita dianggap lebih peka terhadap sensitivitas spasial, karena dapat mempersepsikan ruang melalui sentuhan secara langsung melalui panca indera mereka, sedangkan laki-laki tidak dapat mempersepsikan objek melalui sentuhan melalui unsur perabanya secara langsung. Dalam pemikiran ini, Irigaray memberikan kritik terhadap dua filsuf yang juga mengembangkan teori tentang sentuhan, yaitu Merleau-Ponty dan Levinas. Menurut Irigaray pemikiran Maurice Merleau-Ponty tentang “tubuh seksual”, ialah fenomenologi pesimistik, Irigaray juga menilai Ponty melupakan fungsi seksualitas sebagai suatu hubungan-dengan (*a relationship-to*), sekaligus mengabaikan persepsi sebagai sarana untuk menyambut yang lain sebagai yang lain (*other*). Padahal melalui persepsi, menurut Irigaray manusia bisa melihat, mengenal dan lebih menghormatinya orang lain sebagai subjek, tanpa harus mengurangi nilainya sebagai subjek. Demikian juga dalam relasi kebutuhannya, manusia sama sekali bukanlah sosok subjek yang mencari objek dalam diri orang lain. Melainkan telah menyadari adanya relasi dialektik subjektifitas dan objektifitas itu dalam dan bagi dirinya dan orang lain, tanpa suatu dikotomi subjek-objek. Dalam hubungan subjektif ini, masing-masing diri saling merawat dan menumbuhkan kejadiannya masing-masing.

Bagi para arsitek pemikiran irigaray mengenai perbedaan dalam persepsi sentuhan ini, membuka jalan dalam perkembangan konsep mengenai Tactile Space. Konsep ini muncul karena keinginan adanya keseimbangan dalam cara mempersepsikan ruang melalui visual dan sentuhan. Lebih lanjutnya, pemikiran Irigaray juga memberikan pengaruh terhadap perkembangan industri material bangunan. Tekstur dari material pun menjadi penting untuk dipertimbangkan dalam mewujudkan tactile space.

Komposisi Warna

Pemilihan skema warna terinspirasi dari warna utama Softex yaitu merah muda dan biru toska. Selain untuk saat ini dianggap sebagai warna yang feminin, namun branding dari softex sudah sangat melekat dengan warna ini. Sehingga dapat menghasilkan karakteristik citra Softex yang melekat dalam pengaplikasian warnanya kedalam interior kantor sehingga ada nuansa vibrant didalamnya.



Gambar 6. Skema warna
(Web Softex, 2021)

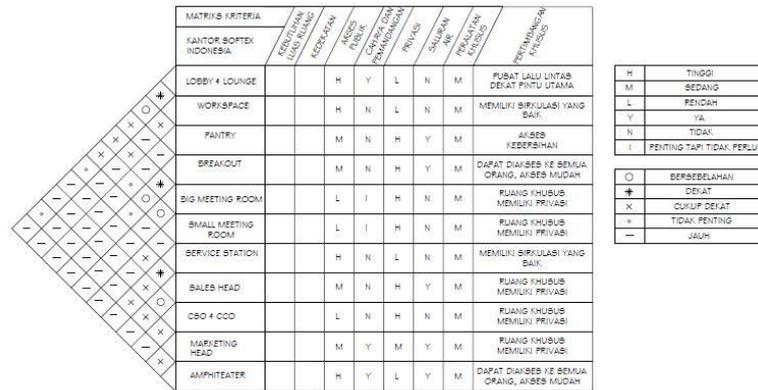
Komposisi Material

Bahan material ini akan digunakan dalam perancangan yang meliputi dinding, lantai, plafon, furnitur, dan elemen dekoratif. Pemilihan warna dan tekstur material merupakan hasil dari penyesuaian dengan gaya dan tema untuk mewujudkan desain ruang berdasarkan konsep serta filosofi yang diinginkan.

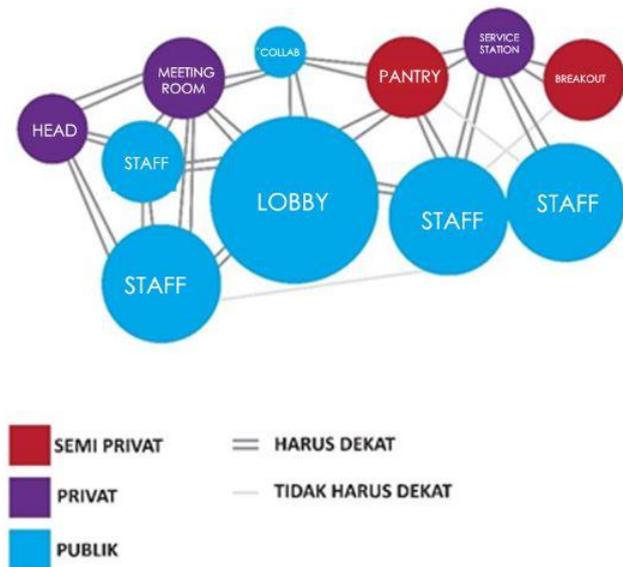


Gambar 7. Skema material
(Pribadi, 2021)

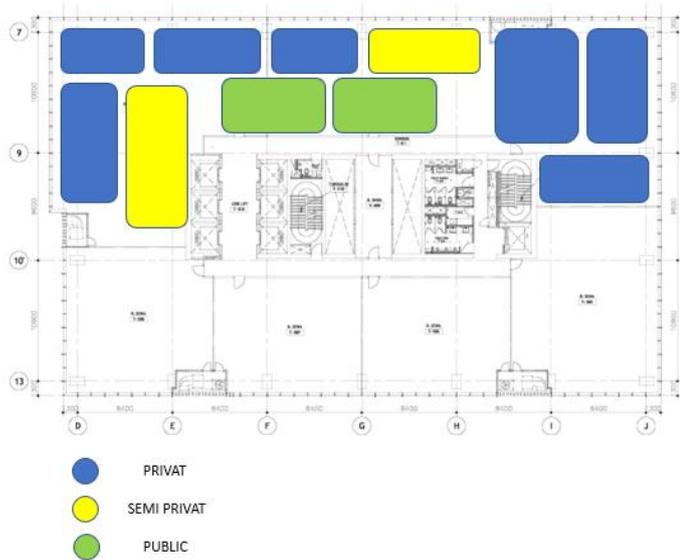
Organisasi Ruang



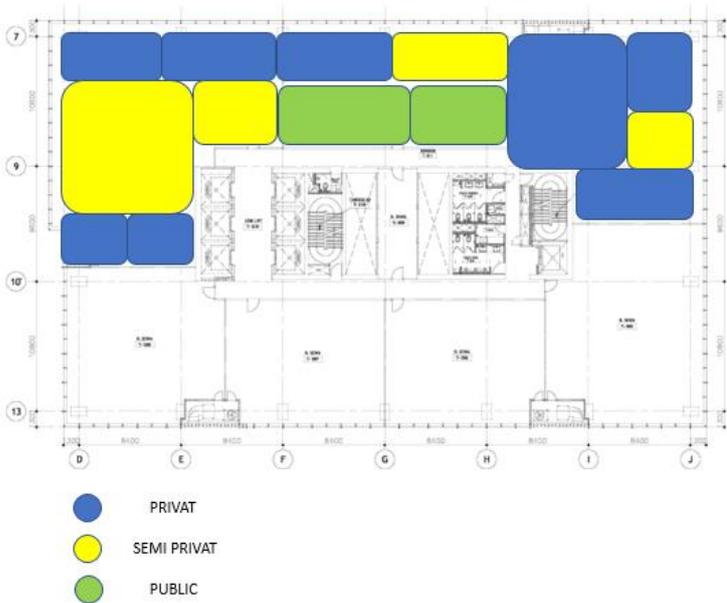
Gambar 8. Diagram Matrix (Pribadi, 2021)



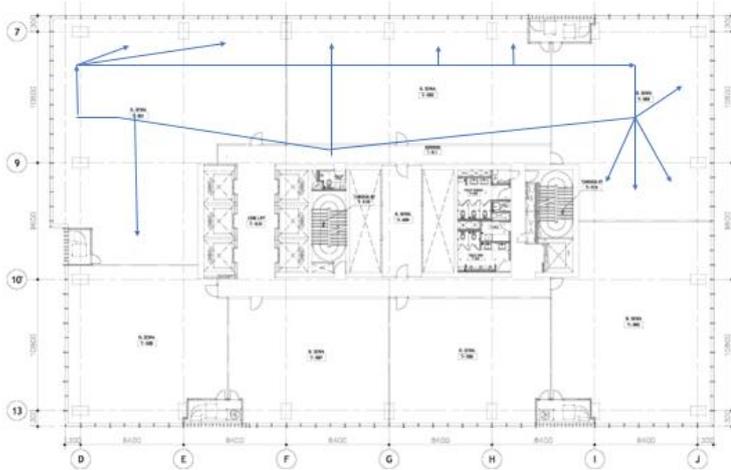
Gambar 9. Diagram bubble (Pribadi, 2021)



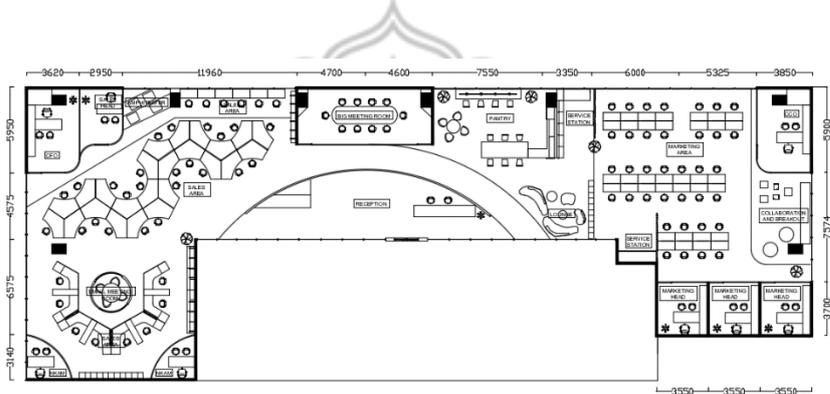
Gambar 10. Bubble plan (Pribadi, 2021)



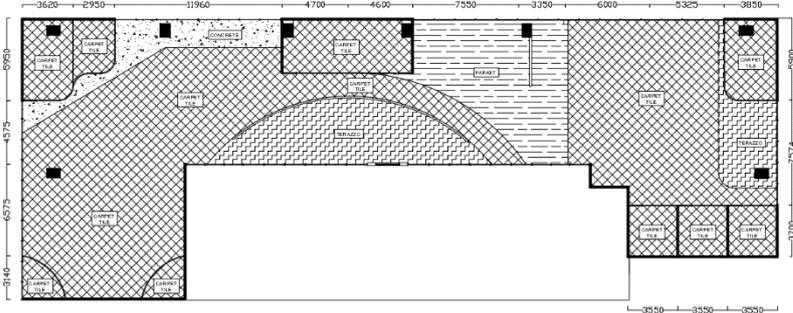
Gambar 11. Zoning (Pribadi, 2021)



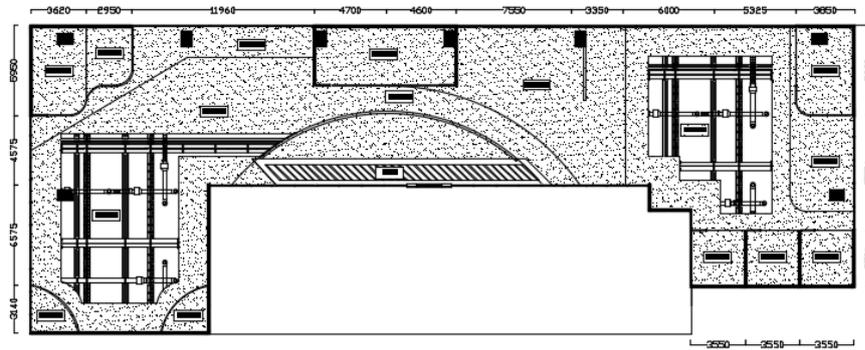
Gambar 12. Sirkulasi
(Pribadi, 2021)



Gambar 13. Layout
(Pribadi, 2021)



Gambar 14. Floor plan
(Pribadi, 2021)



Gambar 15. *Ceiling plan*
(Pribadi, 2021)

Hasil Desain

Desain akhir perancangan interior kantor Softex Indonesia telah melewati berbagai tahapan evaluasi berdasarkan alternatif-alternatif desain berdasarkan kesesuaian dengan tema, gaya, aspek fungsional, aspek estetika, kemudahan perawatan, dan aksesibilitas. Desain final berasal dari keputusan penulis dan masukan dari para dosen pembimbing guna menyajikan desain yang dapat memberikan solusi, menjawab permasalahan utama desain yaitu dapat meningkatkan koordinasi serta produktifitas didalamnya.



Gambar 16. *Lobby & Receptionist*
(Pribadi, 2021)



Gambar 17. *Lounge*
(Pribadi, 2021)



Gambar 18. *Workspace*
(Pribadi, 2021)



Gambar 19. *Meeting Room*
(Pribadi, 2021)



Gambar 20. *Pantry*
(Pribadi, 2021)



Gambar 21. *Head*
(Pribadi, 2021)



Gambar 22. *Casual meeting room*
(Pribadi, 2021)

Kesimpulan

Mendesain kantor tidak akan jauh dari tujuan utamanya yaitu untuk meningkatkan produktifitas pekerjaanya. Namun perlu diingat bahwa kantor ini juga merupakan “wajah” dari brand serta sejarah yang diambil, maka penting juga untuk mempertimbangkan peningkatan citra pada saat perancangan. Guna memberi impresi yang mengesankan untuk khalayak umum baik pengunjung awam maupun mitra asing yang sedang bekerjasama. Untuk meningkatkan citra brand Softex itu sendiri digunakan desain berbasis feminisme serta main color dari produk ini. Sehingga brand ini begitu terasa dengan sejarah sampai pencapaiannya di masyarakat saat ini.

Pada objek desain diterapkan gaya kontemporer dengan sentuhan vibrant. Namun gaya yang dihasilkan tidak bersifat mutlak karena perancangan ini menggunakan filosofi serta konsep dari beberapa pemikiran dan tentunya Luce Irigaray menjadi sosok utama sebagai referensi karena bakti serta kiprahnya dalam dunia feminis. Meskipun ia bukan seorang arsitek, namun studinya berkenaan

dengan ruang dan feminisme menjadi hal yang menarik untuk digali lebih dalam dan diaplikasikan kedalam interior khususnya kantor PT. Softex Indonesia.

Daftar Pustaka

- Boyke, 2018. Relevansi pemikiran Irigaray terhadap Arsitektur. Bandung : uin-alauddin
- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Basics Design 08: Design Thinking. Basics Design*. Singapore: AVA Publishing.
- Kilmer, Rosemary & Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interiors*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Laseau, P. (2001). *Graphic Thinking for Architects & Designers*. New York: John Wiley & Sons.
- Panero, Julius. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Hitti, Natasha. 2019. "Get rid of the open plan office" says Space10-co founder Simon Caspersen . March 19. <https://www.dezeen.com/2019/03/06/open-plan-office-end-simon-caspersen-space10-interior-design/>

