

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR SOHO
PT TRIMITRA PRAWARA GOLDLAND DENGAN KONSEP
MIXED USE BUILDING**



TUGAS AKHIR PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Disusun oleh:

NISRINA NISA'UL JANNAH

181 2146 023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
SOHO DENGAN KONSEP MIXED USE BUILDING

ABSTRACT

SOHO (Small Office Home Office) is one of the solutions takes as an alternative in moving a home based business, fatigue in determining the time and place of work which then makes the thought in changing the work patterns that can be done anywhere, then PT. Trimitra Prawara Goldland, Tbk the building interior design solution is also needed to be able to accommodate everything activities in the service area or workspace with an area of 561m² and a house with area of 561 m². With the concept of the building itself, mix use building with the behavior setting approach that is expected to be able to solve and answer design problems in building.

Keywords : *small office home office, mix use building, behavior setting.*

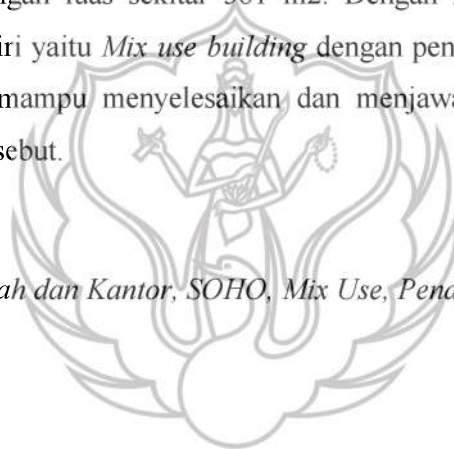


PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
SOHO DENGAN KONSEP MIXED USE BUILDING

ABSTRAK

SOHO (Small Office Home Office) merupakan salah satu solusi yang diambil sebagai alternative dalam menggerakkan sebuah usaha rumahan saat ini, keleluasaan dalam menentukan waktu serta tempat bekerja yang kemudian menjadikan adanya pemikiran dalam mengubah pola kerja yang dapat dilakukan dimana saja, maka diperlukan pula solusi perancangan interior gedung PT. Trimitra Prawara Goldland, Tbk tersebut agar mampu mengakomodasi segala aktivitas di area pelayanan atau ruang kerja dengan luas sekitar 561 m² dan serta rumah tinggal dengan luas sekitar 561 m². Dengan mengusung konsep dari bangunan ini sendiri yaitu *Mix use building* dengan pendekatan *behavior setting* yang diharapkan mampu menyelesaikan dan menjawab permasalahan desain pada bangunan tersebut.

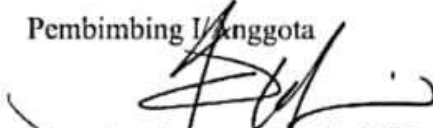
Kata kunci : *Rumah dan Kantor, SOHO, Mix Use, Pendekatan Perilaku.*



Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR SOHO DENGAN KONSEP MIXED USE BUILDING diajukan oleh Nisrina Nisa'ul Jannah, NIM 1812146023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institute Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Penguji Tugas Akhir pada Tanggal 20 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Dony Arsetyasmoro, S.Sn.,M.Ds


NIP 19790407 200604 1 002/NIDN 0007047904

Pembimbing II/Anggota


Riza Septiarni Dewi M.Ds.

NIP 19870928 201903 2 017/NIDN 0028098703

Cognate


Anom Wibisono, M.Sc.

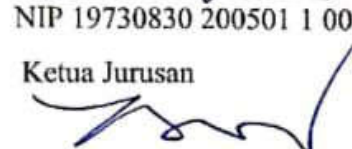
NIP 19720314 199802 1 001/NIDN 0014037206

Ketua Program Studi


Bambang Pranoto, M.A.

NIP 19730830 200501 1 001/NIDN 0030087304

Ketua Jurusan


Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,MA.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institute Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Rinarjo, M.Hum.

NIP 19730830 200501 1 001/NIDN 0008116906



Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Nisrina Nisa'ul Jannah

NIM : 1812146023

Tahun lulus : 2022

Program Studi :Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri, jika dikemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/ atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/ atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 20 Juni 2022

Matrai

Nisrina Nisa'ul Jannah

NIM 1812146023

KATA PENGANTAR

Terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkah, karunia, serta anugerahNya hingga akhirnya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir, yang merupakan bentuk syarat untuk memperoleh gelar sarjana Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam, mengerjakan, menyusun, dan menyelesaikan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan, dan serta bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih sebesar besarnya pada:

1. Keluarga yang menjadi alasan utama penulis untuk bisa lekas menyelesaikan studi kesarjanaan ini, terutama Bapak dan Ibu.
2. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. sebagai Dosen Pembimbing I serta Ibu Riza Septriani Dewi M.Ds. sebagai Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan serta arahan dalam menyusun Tugas Akhir ini.
3. Bapak Bambang Pramono, S. Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Batara Aryo Kusumo, Bapak Alvin Novadian, dan Bapak Andi Ragam K selaku President Director, Technical Director, serta Principal Architect Nusa Multi Dimensi Depok yang telah mengizinkan penulis untuk menjadikan Kantor perusahaan PT.Trimitra Prawara Goldland, Tbk sebagai objek Tugas Akhir.
5. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan selama pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis satu-per satu sebutkan.
6. Teman-teman Poros 18 se-perjuangan Tugas Akhir yang selalu membantu dan memberi semangat.
7. Bela Ok, Melina Tasya, Lailan Fadh, Hanifah Mary, Yopi Apri teman seperjuangan Tugas Akhir.

8. Dan semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis berharap kepada pembaca untuk dapat memberikan saran, dan kritikan yang membangun di kesempatan yang akan datang. Semoga hasil dari Tugas Akhir Penciptaan ini dapat bermanfaat bagi yang memerlukan.

Yogyakarta, 20 Juni 2022

Penulis,

Nisrina Nisa'ul Jannah

NIM 1812146023



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	4
2. Metode Desain.....	4
BAB II.....	7
PRA DESAIN.....	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek Desain.....	7
a. Pengertian Rumah Tinggal.....	7
b. Pengertian Kantor.....	8
c. Sejarah dan Perkembangan.....	9
d. Jenis dan Fungsi Perusahaan.....	9
e. Sistem LayananPerusahaan.....	10
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus.....	11
a. SOHO(Small Office Home Office).....	11
b. Mix Use Building.....	12
c. Behavior Setting.....	13
d. Tata Kondisional Ruang.....	15

B. Program Desain.....	17
1. Tujuan Desain.....	17
2. Sasaran Desain.....	18
C. Data.....	18
a. Deskripsi Umum Proyek.....	18
1) Identitas Proyek.....	18
b. Data Non Fisik.....	19
1) Profil Kantor.....	19
2) Struktur Organisasi.....	21
3) Keinginan Klien.....	22
c. Data Fisik.....	23
1) Lokasi.....	23
2) Informasi Tapak.....	24
3) Orientasi Matahari.....	24
4) Denah Bangunan.....	25
5) Zonasi Area.....	26
6) Aktifitas Pengguna.....	29
d. Data Literatur.....	31
1) Standarisasi Desain.....	31
1. Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria.....	35
a. Daftar Kebutuhan Ruang Kantor dan Rumah Tinggal.....	26
b. Daftar Kebutuhan Ruang Spesifikasi Pendekatan.....	41
c. Kriteria Desain.....	44
BAB III.....	45
PERMASALAHAN DESAIN.....	52
A. Permasalahan Desain.....	45
B. Ide Solusi Desain.....	46
1. Konsep Perancangan.....	46
2. Gaya dan Tema.....	46

BAB IV.....	52
PENGEMBANGAN DESAIN.....	52
A. Alternatif Estetik Ruang.....	52
1. Alternatif Estetika Ruang.....	52
a) Suasana Ruang.....	52
b) Penjelasan Gaya dan Tema.....	53
1) Arti warna dalam logo secara umum.....	54
c) Komposisi Bentuk.....	54
1) Transformasi Bentuk.....	54
2) Stilasi Bentuk.....	55
d) Penerapan Gaya dan Tema.....	55
1) Dinding.....	55
2) Lantai.....	56
3) Plafon.....	56
4) Elemen Dekoratif.....	57
5) Komposisi Warna.....	57
6) Komposisi Material.....	58
2. Alternatif Penataan Ruang.....	58
a) Organisasi Ruang.....	58
1) Diagram Matriks.....	58
2) Diagram Bubble.....	61
b) Zoning dan Sirkulasi.....	62
c) Alternatif Layout.....	64
3. Alternatif Elemen Pendukung Ruang.....	68
a) Rencana Lantai.....	68
b) Rencana Plafon.....	69
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	71
a) Furniture.....	71
b) Equipment.....	72

5. Skema Konfigurasi Ruang.....	73
6. Alternatif Tata Kondisional Ruang.....	74
a) Pencahayaan.....	74
b) Penghawaan.....	79
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	82
BAB V.....	83
PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	86
A. Presentasi Desain.....	86
a. Surat ijin.....	86
b. Poster Ideasi.....	87
c. Rendering Perspektif.....	87
d. Skema Manual.....	94
e. Skema Bahan.....	95
f. Poster Desain.....	96
g. Booklet.....	97
B. Detail Satuan Pekerjaan(Bill of Quantity).....	99
C. Gambar Kerja.....	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Metode Desain <i>Double Diamond</i>	3
Gambar 2.1 Penentuan Setting Bersama.....	14
Gambar 2.2 Logo PT. Trimitra Prawara Goldland, Tbk.....	21
Gambar 2.3 Bagan Fstruktur Organisasi Perusahaan.....	21
Gambar 2.4 Maps PT. Trimitra Prawara Goldland, Tbk.....	23
Gambar 2.5 Orientasi Matahari Bangunan.....	24
Gambar 2.6. Layout Plan PT. Trimitra Prawara Goldland, Tbk.....	25
Gambar 2.6. Layout Plan PT. Trimitra Prawara Goldland, Tbk.....	25
Gambar 2.7. Layout Plan Lantai 1 PT. Trimitra Prawara Goldland, Tbk.....	25
Gambar 2.8. Layout Plan Lantai 2 PT. Trimitra Prawara Goldland, Tbk.....	25
Gambar 2.9. Layout Plan Lantai 3 PT. Trimitra Prawara Goldland, Tbk.....	26
Gambar 2.10. Layout Plan Lantai 4 PT. Trimitra Prawara Goldland, Tbk.....	26
Gambar 2.11. Zoning Existing Ground Floor.....	27
Gambar 2.12. Zoning Existing Lantai 1.....	27
Gambar 2.13. Zoning Existing Lantai 2.....	28
Gambar 2.14. Zoning Existing Lantai 3.....	28
Gambar 2.15. Zoning Existing Rooftop.....	28
Gambar 2.16. Sirkulasi Ground Floor.....	30
Gambar 2.17. Sirkulasi Lantai 1.....	30
Gambar 2.18. Sirkulasi Lantai 2.....	30
Gambar 2.19. Sirkulasi Lantai 3.....	30
Gambar 2.20. Sirkulasi Rooftop.....	31
Gambar 2.21. Standarisasi Area <i>Receptionis</i>	31
Gambar 2.22. Standarisasi Area <i>Lounge</i>	32
Gambar 2.23. Standarisasi Canteen.....	32
Gambar 2.24. Standarisasi Area Canteen.....	33
Gambar 2.25. Standarisasi Area Meeting.....	33

Gambar 2.26. Standarisasi Area Kamar.....	34
Gambar 2.27. Standarisasi Area Kamar.....	34
Gambar 2.28. Standarisasi Area Kamar.....	35
Gambar 2.29. Kriteria Desain Rumah Tinggal.....	44
Gambar 2.30. Kriteria Desain Kantor.....	44
Gambar 3.1 <i>Poster Ideasi</i>	47
Gambar 3.2 Penjabaran Pemahaman Konsep.....	48
Gambar 3.3 <i>Mind Map</i> Konsep.....	48
Gambar 3.4 <i>Penjabaran Fungsi SOHO</i>	48
Gambar 3.5 <i>Transisi Lobby</i>	49
Gambar 3.6 <i>Transisi Hiidenroom office to house</i>	49
Gambar 3.7 Penjelasan dan gambaran Desain Kolam.....	49
Gambar 3.8 <i>Penjelasan dan gambaran Desain Lobby</i>	49
Gambar 3.9 <i>Mind Map</i> Pendekatan Perilaku pada Kantor.....	50
Gambar 3.10 <i>Mind Map</i> Pendekatan Perilaku pada Rumah.....	50
Gambar 4.1 Alternatif 1 Gaya Modern Industrial.....	52
Gambar 4.2 Alternatif 2 Gaya Modern Industrial.....	53
Gambar 4.3 Logo perusahaan PT trimitra Prawara Goldland,Tbk.....	53
Gambar 4.4 Penerapan Gaya dan Tema Pada Dinding.....	55
Gambar 4.5 Penerapan Gaya dan Tema Pada Lantai.....	56
Gambar 4.6 Penerapan Gaya dan Tema Pada Plafon.....	56
Gambar 4.7 Penerapan Gaya dan Tema Pada Dekoratif.....	57
Gambar 4.8 Warna Turunan Tema dan Gaya Industrial.....	57
Gambar 4.9 Material Perancangan.....	58
Gambar 4.10 <i>Matrix Diagram</i>	58
Gambar 4.11 <i>Matrix Diagram</i>	59
Gambar 4.12 <i>Matrix Diagram</i>	59
Gambar 4.13 <i>Matrix Diagram</i>	60
Gambar 4.14 <i>Matrix Diagram</i>	60

Gambar 4.15 <i>Bubble Diagram</i>	61
Gambar 4.16 <i>Bubble Diagram</i>	61
Gambar 4.17 <i>Bubble Diagram</i>	61
Gambar 4.18 <i>Zoning dan Sirkulasi</i>	62
Gambar 4.19 <i>Zoning dan Sirkulasi</i>	62
Gambar 4.20 <i>Zoning dan Sirkulasi</i>	63
Gambar 4.21 <i>Zoning dan Sirkulasi</i>	63
Gambar 4.22 <i>Zoning dan Sirkulasi</i>	64
Gambar 4.23 <i>Alternatif Layout 1-Rooftop</i>	64
Gambar 4.24 <i>Alternatif Layout 1-Lantai 3</i>	65
Gambar 4.25 <i>Alternatif Layout 1-Lantai 2</i>	65
Gambar 4.26 <i>Alternatif Layout 1-Lantai 1</i>	65
Gambar 4.27 <i>Alternatif Layout 1-Groundfloor</i>	66
Gambar 4.28 <i>Alternatif Layout 2-Rooftop</i>	66
Gambar 4.29 <i>Alternatif Layout 2-Lantai 3</i>	66
Gambar 4.30 <i>Alternatif Layout 2-Lantai 2</i>	67
Gambar 4.31 <i>Alternatif Layout 2-Lantai 1</i>	67
Gambar 4.32 <i>Alternatif Layout 2 -Groundfloor</i>	67
Gambar 4.33 <i>Alternatif Lantai-Groundfloor</i>	68
Gambar 4.34 <i>Alternatif Lantai-Lantai 3</i>	68
Gambar 4.35 <i>Alternatif Lantai-Lantai 2</i>	68
Gambar 4.36 <i>Alternatif Lantai-Lantai 3</i>	69
Gambar 4.37 <i>Alternatif Lantai-Rooftop</i>	69
Gambar 4.37 <i>Alternatif Lantai-Rooftop</i>	69
Gambar 4.37 <i>Alternatif Lantai-Rooftop</i>	69
Gambar 4.38 <i>Alternatif Plafon-Groundfloor</i>	69
Gambar 4.39 <i>Alternatif Plafon-Lantai 3</i>	70
Gambar 4.40 <i>Alternatif Plafon-Lantai 2</i>	70
Gambar 4.41 <i>Alternatif Plafon-Lantai 1</i>	70

Gambar 4.42 <i>Alternatif Plafon-Rooftop</i>	71
Gambar 4.43 <i>Furniture Custome-Meja Direktur</i>	71
Gambar 4.44 <i>Furniture Custome-Partisi Multifungsi</i>	71
Gambar 4.45 <i>Furniture Custome-Partisi Kantin</i>	72
Gambar 4.46 <i>Furniture Custome-Storage Kantin</i>	72
Gambar 4.47 <i>Equipment-Meja Kerja Karyawan</i>	72
Gambar 4.48 <i>Equipment-Multifungsi</i>	73
Gambar 4.49 <i>Sketsa Konfigurasi Ruang Meeting</i>	73
Gambar 4.50 <i>Sketsa Konfigurasi Ruang Kantin</i>	73
Gambar 4.51 <i>ESketsa Konfigurasi Garage</i>	74
Gambar 1. <i>Surat Izin</i>	86
Gambar 2. <i>Poster ideasi 1</i>	87
Gambar 3. <i>Rendering Perspektif Garage-Graoundfloor</i>	87
Gambar 4. <i>Rendering Perspektif Garage-Groundfloor</i>	88
Gambar 5. <i>Rendering Perspektif Receptionis-1</i>	88
Gambar 6. <i>Rendering Perspektif Repcetionis-1</i>	88
Gambar 7. <i>Rendering Perspektif Kitchen and pantry-1</i>	89
Gambar 8. <i>Rendering Perspektif Kitrchen-1</i>	89
Gambar 9. <i>Rendering Perspektif Lobby-1</i>	89
Gambar 10. <i>Rendering Perspektif Trainingroom Office-1</i>	90
Gambar 11. <i>Rendering Perspektif Multimedia Home-2</i>	90
Gambar 12. <i>Rendering Perspektif Bedroom-2</i>	90
Gambar 13. <i>Rendering Perspektif Bedroom-2</i>	91
Gambar 14. <i>Rendering Perspektif Directur's room-2</i>	91
Gambar 15. <i>Rendering Perspektif Office-2</i>	91
Gambar 16. <i>Rendering Perspektif Office-3</i>	92
Gambar 17. <i>Rendering Perspektif Office-3</i>	92
Gambar 18. <i>Rendering Perspektif Office-3</i>	92
Gambar 19. <i>Rendering Perspektif Office-3</i>	93

Gambar 20. <i>Rendering Perspektif Canteen-Rooftop</i>	93
Gambar 21. <i>Rendering Perspektif Canteen-Rooftop</i>	93
Gambar 22. <i>Rendering Perspektif Canteen-Rooftop</i>	94
Gambar 23. Sketsa Manual Perspektif.....	94
Gambar 24. Sketsa Manual Perspektif	94
Gambar 25. Sketsa Manual Perspektif.....	95
Gambar 26. Sketsa Manual Perspektif	95
Gambar 27. Sketsa Bahan dan Material.....	95
Gambar 28. Poster 1.....	96
Gambar 29. Poster 2.....	96
Gambar 30. Poster 3.....	97
Gambar 31. Booklet Desain.....	98
Gambar 32. Booklet Desain.....	98
Gambar 34. Booklet Desain.....	98



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Kebutuhan Kantor.....	35
Tabel 2. Daftar Kebutuhan Rumah Tinggal.....	39
Tabel 3. Daftar Kebutuhan Ruang Spesifikasi Pendekatan.....	41



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dijaman modern saat ini peran teknologi khususnya teknologi internet yang memiliki sifat cepat, praktis, efisien, serta kemudahan untuk melakukan dimanapun dan kapanpun yang makin berkembang hingga saat ini dan menyebabkan kemudahan dari berbagai aspek kehidupan, terutama yang berkaitan dengan aspek teknologi dan informasi.

Namun sejalan dengan perkembangan teknologi pula muncul permasalahan yang biasa timbul didaerah perkotaan seperti kemacetan, kepadatan penduduk, hingga meningkatnya jumlah polutan yang ada dikarenakan lahan hijau yang berkurang dan pembangunan yang terus meningkat. Hal ini berakibat pada sempitnya lahan untuk tempat tinggal maupun membangun area bisnis untuk bekerja, karena makin sempitnya lahan maka akan semakin mahal pula biaya keberlangsungan perputaran dari usaha bisnis yang berkembang dalam bangunan. Sebab itulah banyak pengusaha yang beralih menggunakan media digital serta internet untuk memenuhi keberlangsungan perputaran usaha mereka. Tidak hanya keluasaan dalam menentukan waktu dan tempat bekerja, karena dapat dilakukan kapan dan dimana saja, namun juga dapat mengubah pola kerja.

Konsep bekerja ini dikenal dengan istilah SOHO dimana bekerja dapat dirumah dengan adanya dukungan teknologi internet yang ada. Menurut pendapat Akmal (2010:12) mendefinisikan mengenai SOHO ialah sebuah konsep bekerja yang meletakkan kantor disudut rumah atau hunian rumah tinggal. Rumah tinggal yang awalnya bersifat privat, serta ruang kantor yang merupakan ruang kerja dengan aktivitas sosial yang lebih cenderung terbuka bagi akses publik. Dimana dalam bangunan dengan kebutuhan pengguna yang banyak dan lahan yang terbatas membuat berbagai kebutuhan permasalahan yang dapat terjadi.

Dalam kutipan Kompas, Ridwan Kamil (2013) berpendapat bahwa yang disebut dengan bangunan Mix Use building adalah bangunan dimana seseorang

dapat tinggal dan serta bekerja ditempat yang sama pula. Sehingga dengan adanya fungsi-fungsi tersebut dalam suatu wadah dapat mengurangi penggunaan lahan pembangunan dan penggunaan kendaraan untuk minimal pergi bekerja. SOHO adalah salah satu bangunan *Mix Use building* tingkat ringan, karena pada umumnya hanya memiliki dua fungsi urban saja.

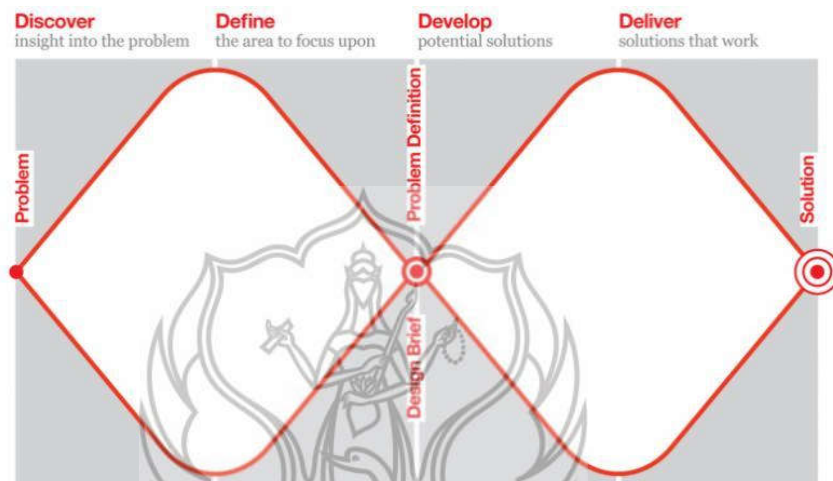
Bangunan PT. Trimitra Prawara Goldland, Tbk berkonsep SOHO ini menarik untuk dibahas serta dirancang karena secara keseluruhan bangunan SOHO adalah solusi alternatif yang banyak diminati serta banyak digunakan pada masa ini, tidak hanya berkaitan pada aspek kemajuan teknologi saja namun juga adanya faktor lahan serta pertimbangan efisiensi waktu, biaya hingga tempat yang tersedia dan dapat dioptimalkan untuk kebutuhan beberapa fungsi bangunan hingga ruang. Namun dengan dirancangnya sebuah bangunan SOHO dengan lahan yang terbatas dimana dalam perancangan harus memperhatikan aktivitas, waktu penggunaan, hingga kebutuhan masing-masing pengguna ruang yang harus terpenuhi.

Melihat permasalahan tersebut menjadikan bangunan SOHO ini layak untuk dijadikan sebagai bahan tugas akhir, supaya terbangun sebuah bangunan SOHO sesuai dengan kebutuhan dan standar kenyamanan bagi si pengguna didalamnya adalah menjadi sebuah tujuan utama dalam perancangan ini. Penelitian ini berupaya untuk menjawab permasalahan mengenai kebutuhan masing-masing pengguna rumah tinggal maupun kantor, melalui pendekatan terkait.

B. Metode Desain

Metode Desain adalah salah satu cara yang biasa dilakukan oleh *designer* sebagai upaya untuk menghasilkan sebuah karya desain. Metode Desain secara umum memiliki arti metode (*method*) adalah suatu cara untuk mencapai sesuatu, yang berarti proses teratur yang dilakukan oleh disainer untuk mengerjakan sebuah pekerjaan agar tujuan yang hendak dicapai dapat tercapai, berawal dari cara kerja yang tersistem yang memiliki tujuan untuk mencapai tujuan dan memudahkan efektifitas kegiatan didalamnya guna mencapai tujuan yang ditentukan. Keberhasilan suatu karya seorang *designer* dalam menghadirkan desain yang mampu mendeskripsikan, menganalisa, mengurai, serta mengevaluasi sesuai dengan permasalahan yang ada.

Dalam mendesain dimulai dengan menghasilkan sebanyak mungkin ide-ide atau opsi perancangan terlebih dahulu, tahapan ini juga disebut berfikir divergen, lalu tahapan selanjutnya adalah menentukan opsi terbaik atau berfikir konvergen. Dalam model *Double Diamond* yang dikemukakan oleh *The British Design Council* proses ini terjadi dalam dua tahapan. Yang pertama adalah menemukan masalah yang tepat yang akan diselesaikan, lalu tahapan berikutnya adalah memastikan bahwa cara yang digunakan dapat menjawab serta memecahkan masalah yang ada.



Gambar 1.1 Skema Metode Desain Double Diamond

(Sumber: *A Study of the design process, The British Design Council*)

a. Tahapan 1(Doing the right thing)

Diamond 1 membahas bagaimana cara menemukan dan mengidentifikasi masalah dalam pengumpulan data dan fakta hingga diubah menjadi sebuah kalimat tanya ataupun sebuah pernyataan masalah.

b. Tahapan 2(Doing things right)

Diamond 2 membahas tentang bagaimana mencari masalah dan pertanyaan yang dapat dijawab dan diselesaikan, dan lalu bisa dipecahkan dengan cara yang tepat.

1. Proses Desain

a. *Discover*(Penemuan)

Proses ini dapat dicapai dapat dimulai dengan pemicu dapat berupa ide, masalah, tantangan, atau perubahan yang akan dilakukan. Sebelum merespon pemicu tersebut harus dipahami dahulu objek yang akan dirancang sehingga dapat ditemukan inti permasalahan dengan cara mendengar, melihat, dan merasakan dari berbagai sudut pandang. Hal pertama adalah menemukan masalah hal yang berkaitan dengan hal yang berkaitan dengan kendala kendala manusia sebagai pengguna dalam menghadapi ruang. Untuk kendala yang disadari oleh pengguna maka pengguna itu sendiri itu dapat menentukan permasalahannya, namun jika kendala tidak disadari maka desainer harus memiliki kepekaan untuk menemukan dan menyelesaikan kendala tersebut.

b. *Define* (Fase Penetapan)

Proses ini dilakukan dengan mengumpulkan semua hasil riset yang telah dikumpulkan ditahap sebelumnya, lalu mengolah dan mengelompokkannya. Hasil dari tahapan ini adalah *final brief* terkait dari masalah yang akan dipercahkan.

c. *Develop* (Fase Pengembangan)

Proses ini dimulai dengan ideation atau pengembangan ide ide yang dihasilkan secara kreatif lalu diseleksi atau dievaluasi berdasarkan kriteria-kriteria yang sudah disediakan.

d. *Deliver* (Fase Pengantaran)

Proses ini adalah proses akhir saat sebuah desain diproduksi, ditawarkan kepada konsumen atau pasar. Tahap ini dapat dilakukan pembuatan prototipe seperti poster, booklet, *rendering 3D*, *model*, *mockup* untuk kemudian diuji.

2. Metode Desain

Pada tahap ini dilakukan dalam mencari ide dengan mempelajari data yang telah dikumpulkan dengan tujuan agar dapat menemukan inspirasi

maupun ide yang akan menjadi alternatif dan diterapkan. Metode ideasi dapat dilakukan melalui:

a. *Brainstorming*

Pada perancangan ini, penulis akan melakukan metode brainstorming untuk mencari ide, cara ini akan mengasah pikiran dalam berfikir spontan dengan klasifikasi yang sudah didapat dari data literatur. Setelah gagasan ini selesai selanjutnya akan disaring menggunakan *mind map*.

b. *Mind Mapping*

Mind map adalah media dalam memilah ide gagasan spontan dari kegiatan brainstorming, tujuan *mind map* adalah untuk mempermudah penulis dalam menelusuri data data yang telah ada dan merancanganya agar lebih terstruktur dan dapat direalisasikan.

c. *Moodboard*

Tahapan ini berfungsi untuk memberikan gambaran suasana dari konsep yang telah ditentukan, potongan gambar yang dapat membangun ide secara konseptual.

d. *Prototype*

Gambaran dari konsep yang sudah disusun dalam *moodboard* dapat ditransformasikan dalam bentuk real desain yang sifatnya perencanaan dan eksperimental.

Selanjutnya akan dilaluinya Metode Evaluasi Pemilihan Ide dengan cara:

a. Memilih Kriteria

Desain yang yang baik apabila telah memenuhi beberapa aspek yaitu: aspek *function*(fungsi), *form*(bentuk), *economy* (biaya), dan *time* (waktu) aspek aspek tersebut banyak digunakan penulis untuk memilih alternatif ide desain.

b. Meminta Feedback

Tujuan dari tahapan prototype adalah adanya feedback yang dihasilkan. Metode yang akan dilakukan oleh penulis adalah salah satunya meminta feedback dari beberapa para ahli.

