

PENERAPAN *BIOPHILIC DESIGN*
PADA PERANCANGAN INTERIOR KANTIN TAMAN
HERBAL BEDJOE, MILIK P.T BINTANG TOEDJOE



PERANCANGAN

oleh:

Sinta Anjelina Putri

NIM 1812113023

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

2023

PENERAPAN *BIOPHILIC DESIGN*
PADA PERANCANGAN INTERIOR KANTIN TAMAN HERBAL
BEDJOE, MILIK P.T BINTANG TOEDJOE

ABSTRAK

Sinta Anjelina Putri

NIM 1812113023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta
Sintaanjelina200899@gmail.com

Kantin Taman Herbal Bedjoe ini merupakan sebuah bangunan milik P.T Bintang Toedjoe namun letaknya terpisah dari gedung utama perusahaan. Lokasi kantin yang berdekatan dengan taman kemudian struktur bangunan yang semi *outdoor*, menjadi aspek pendukung untuk penerapan prinsip *Biophilic Design*. Kemudian agar mengangkat kualitas desain, kantin akan dirancang dengan standarisasi desain sebuah *restaurant*. Menerapkan prinsip *biophilic design* dalam merancang interior kantin THB dengan memanfaatkan *view* taman sekitar *site*, pengoptimalan penggunaan pencahayaan alami, penghawaan alami, pada bangunan kantin adalah tantangan dari perancangan ini. Dalam mengerjakan perancangan ini penulis menggunakan metode kombinasi dari proses desain dari pola pikir yang dikembangkan oleh Jones serta Ching, yaitu dengan awalan mempelajari data-data yang telah terkonsentrasi dari tahap *programming*, *transformation*, dan *convergence* (Jones,1963) dikombinasikan dengan proses desain analisis, sintesis, dan evaluasi (Ching,1987). Hasil dari perancangan ini adalah desain interior yang mengikuti bentuk asli arsitekturnya, dengan menggunakan konsep *biophilic design*, membuat Kantin Taman Herbal Bedjoe (THB) memiliki karakter dan daya tariknya. Terutama bagi target pasar utamanya yaitu pengunjung destinasi taman herbal bedjoe. Penulis juga memperhatikan bagaimana suasana ruangan kantin THB yang diinginkan terlihat nyaman, kekinian dan higienis dengan penerapan prinsip *biophilic* yakni desain berupa pengaplikasian tanaman pada ruang, mengingat pemilihan tema *herbs* atau tumbuhan herbal sangat erat kaitannya dengan P.T Bintang Toedjoe yang bergerak dibidang *HealthCare*. Tema ini menjadi fitur utama perancangan, karena perancangan ruang *public* diharapkan dapat membangkitkan rasa nyaman pekerja dan pengunjung taman herbal yang datang ke kantin herbal bedjoe. Pemilihan warna dan material sendiri mengikuti citra yang diangkat yaitu gaya kontemporer yang didapat dari tren pasar saat ini (kekinian).

Kata kunci : Desain Interior, Kantin, *Biophilic Design*. Kontemporer.

PENERAPAN *BIOPHILIC DESIGN*
PADA PERANCANGAN INTERIOR KANTIN TAMAN HERBAL
BEDJOE, MILIK P.T BINTANG TOEDJOE

ABSTRACT

Sinta Anjelina Putri

NIM 1812113023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta
Sintaanjelina200899@gmail.com

The Bedjoe Herbal Garden Canteen is a building owned by P.T Bintang Toedjoe but is located separately from the main building of the company. The location of the canteen adjacent to the garden then the semi-outdoor building structure, becomes a supporting aspect for the application of the principles of Biophilic Design. Then in order to improve the quality of the design, the canteen will be designed with the standardization of the design of a restaurant. Applying biophilic design principles in designing the interior of the bedjoe herbal garden canteen by utilizing the garden view around the site, optimizing the use of natural lighting, natural ventilation in the canteen building is the challenge of this design. In working on this design, the author used a combination method of the design process from the mindset developed by Jones and Ching. That is by initially studying concentrated data from the programming, transformation, and convergence stages (Jones, 1963) combined with the design process of analysis, synthesis, and evaluation (Ching, 1987). The result of this design is interior design that follows the original architectural form, using the concept of biophilic design, making the Bedjoe Herbal Garden Canteen have its character and attractiveness. Especially for the main target market, namely visitors to bedjoe herbal garden destinations. The author also pays attention to how the atmosphere of the desired The Bedjoe Herbal Garden Canteen room looks comfortable, modern and hygienic with the application of biophilic principles, namely design in the form of applying plants to the space, considering that the choice of the theme of herbs or herbal plants is very closely related to P.T Bintang Toedjoe who is engaged in healthcare. This theme is the main feature of the design, because the design of the public space is expected to arouse the comfort of workers and visitors to the herbal garden who come to the bedjoe herbal canteen. The choice of colors and materials itself follows the image raised, namely the contemporary style obtained from the current market trend (contemporary).

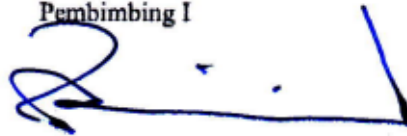
Keywords : *Interior Design, Canteen, Biophilic Design, contemporary*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PENERAPAN *BIOPHILIC DESIGN* PADA PERANCANGAN INTERIOR KANTIN TAMAN HERBAL BEDJOE, MILIK P.T BINTANG TOEDJOE.

Yang diajukan Sinta Anjelina Putri, NIM 1812113023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2023, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

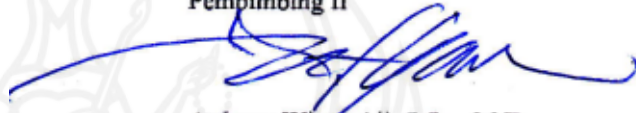
Pembimbing I



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002
NIDN 0002085909

Pembimbing II



Artbanu Wisnu Aji, S.Sn., M.T.
NIP. 19740713 200212 1 002
NIDN 0013077402

Cognate/Anggota



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NIP 19910620 2019031 014
NIDN 0020069105

Ketua Program Studi Desain Interior



Setya Budi Astanto, M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001
NIDN 0029017304

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A.
NIP 19770315 200212 1 005
NIDN 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Baharjo, M.Hum
NIP 19691108 199303 1 001
NIDN 0008116906

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sinta Anjelina Putri

NIM : 1812113023

Tahun lulus : 2023

Program studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah 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 dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 06 Desember 2023



Sinta Anjelina Putri

NIM. 1812113023

*cukup 1 (satu) lembar dan dikumpul Bersama bendel untuk sidang.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji syukur penulis panjatkan hanya bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Pemelihara seluruh alam raya, yang atas limpah rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas akhir ini dikerjakan demi memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Desain di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini bukanlah tujuan akhir dari belajar karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas.

Terselesainya tugas akhir ini tentunya tak lepas dari dorongan dan uluran tangan berbagai pihak. Oleh karena itu, tak salah kiranya bila penulis mengungkapkan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas limpah rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Ucapan terima kasih yang tiada tara untuk orang tua saya, Bapak Yasrizal, dan Ibu Syafnizar, yang sudah membesarkan saya dengan baik dan sabar, yang selalu memberi motivasi, nasehat, cinta, perhatian, dan kasih sayang serta do'a yang tentu tidak akan bisa penulis balas. Dan adik-adik yang selalu menghibur saya ketika saya dalam masa sulit, terima kasih untuk itu semua.
3. Kakek dan Nenek Penulis yang tercinta, selalu memberi dukungan dan motivasi, cinta, perhatian, dan do'a untuk penulis agar segera bisa menyelesaikan Pendidikan S-1 ini.
4. Yth. Ibu Dra. Suastiwi, M.Des. Dan Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan banyak masukan, saran dan semangat untuk penyusunan tugas akhir ini.
5. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, M.Sn. Selaku ketua Program Studi Desain Interior.

6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. Selaku Ketua Jurusan Desain.
7. Yth. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.
8. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmu yang berharga selama penulis kuliah di Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Para Sahabat Setia saya Emilda Meidisa, Triska Rahmadhani, dan Teman-teman seperjuangan lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang dimana senantiasa menemani dan memberi semangat di setiap langkah perjuangan dalam belajar menuntut Ilmu dan pengerjaan Tugas Akhir.
10. Kekasih (Pacar) Penulis Muhammad Bima Rafzanjani yang telah membantu dalam meluangkan waktu dan tenaga di setiap proses pembuatan Tugas Akhir.

Yogyakarta, 22 Desember 2022

Penulis



Sinta Anjelina Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	5
BAB II PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka Kantin	7
2. Tinjauan Pustaka <i>Biophilic Design</i>	11
B. Program Perancangan	14
1. Tujuan Desain	14
2. Sasaran Desain	15
3. Data	15
a. Deskripsi Umum Proyek	15
b. Data Non Fisik	16
c. Data Fisik	19
d. Data Literatur	30
4. Kebutuhan Ruang dan Kriteria Desain	36
BAB III DESAIN & SOLUSI DESAIN	39
A. Pernyataan Masalah	39
B. Ide Solusi Desain	39
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	41
A. Alternatif Desain	41
1. Alternatif Estetika Ruang	41
2. Alternatif Penataan Ruang	44

3. Alternatif Pengisi Ruang	54
4. Alternatif Tata kondisional ruang.....	58
B. Evaluasi Pemilihan Desain	65
C. Hasil Desain	65
1. Rendering Perspektif	65
2. <i>Layout</i>	69
3. Detail Elemen Khusus	70
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	
A. Hasil Survey	
1. Foto-Foto Survey	
B. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran	
1. Sketsa Perspektif Manual	
2. <i>Rendering Axonometri</i>	
3. Skema Bahan & Warna	
4. Poster Presentasi	
5. <i>Booklet</i>	
6. Rencana Anggaran Biaya	

DAFTAR GAMBAR

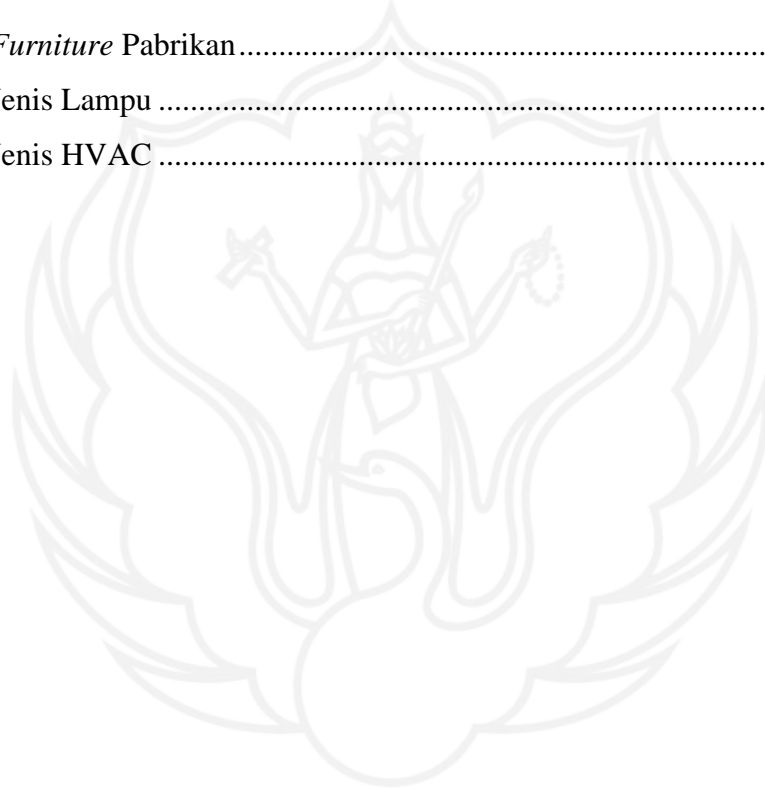
Gambar 1. Proses Desain	3
Gambar 2. Logo P.T Bintang Toedjoe	15
Gambar 3. Struktur Organisasi P.T Bintang Toedjoe	16
Gambar 4. Struktur Organisasi Kantin THB.....	18
Gambar 5. Lokasi P.T Bintang Toedjoe.....	20
Gambar 6. <i>Site</i> Situasi Kantin THB	20
Gambar 7. Potongan Situasi <i>Site</i>	20
Gambar 8. <i>Layout</i> Lantai 1 Kantin THB.....	21
Gambar 9. <i>Layout</i> Lantai 2 Kantin THB.....	21
Gambar 10. Orientasi Matahari pada Bangunan.....	22
Gambar 11. <i>Microclimate</i>	22
Gambar 12. <i>Zoning</i> dan <i>View</i> Bangunan Lantai 1.....	22
Gambar 13. <i>Zoning</i> Lantai 2	23
Gambar 14. Akses Menuju Bangunan	23
Gambar 15. Aktivitas Pengguna Ruang	24
Gambar 16. Diagram Hubungan Ruang.....	25
Gambar 17. Sirkulasi Lantai 1	25
Gambar 18. Sirkulasi Lantai 2	26
Gambar 19. <i>Site</i> Bangunan Area <i>Outdoor</i>	28
Gambar 20. <i>Site</i> Bangunan Area lantai 1	28
Gambar 21. <i>Site</i> Bangunan Area Tangga.....	29
Gambar 22. <i>Site</i> Bangunan Area Lantai 2.....	29
Gambar 23. <i>Site</i> Bangunan Area Lantai 2.....	29
Gambar 24. <i>Site Fasad</i> Bangunan.....	30
Gambar 25. Standarisasi <i>Dining Area</i>	31
Gambar 26. Standarisasi <i>Dining Area</i>	31
Gambar 27. Standarisasi <i>Dining Area</i>	31
Gambar 28. Standarisasi <i>Dining Area</i>	32
Gambar 29. Standarisasi Area Kasir	32
Gambar 30. Standarisasi Area Dapur.....	33

Gambar 31. Standarisasi Area Dapur	33
Gambar 32. Standarisasi Area Dapur	33
Gambar 33. Standarisasi Area Dapur	34
Gambar 34. Standarisasi Area Toilet	34
Gambar 35. Standarisasi Area Toilet	35
Gambar 36. Kriteria Desain	38
Gambar 37. <i>Mind Mapping</i>	40
Gambar 38. <i>Moodboard</i>	41
Gambar 39. Komposisi Warna	42
Gambar 40. <i>Material Scheme</i>	43
Gambar 41. Elemen dekoratif	44
Gambar 42. Diagram Matriks	45
Gambar 43. <i>Bubble plan</i> alternatif 1, lantai 1	45
Gambar 44. <i>Bubble plan</i> alternatif 1, lantai 2	45
Gambar 45. <i>Bubble plan</i> alternatif 2, lantai 1	46
Gambar 46. <i>Bubble plan</i> alternatif 2, lantai 2	46
Gambar 47. <i>Block Plan</i> Alternatif 1, Lantai 1	47
Gambar 48. <i>Block Plan</i> Alternatif 1, Lantai 2	47
Gambar 49. <i>Block Plan</i> Alternatif 2, Lantai 1	47
Gambar 50. <i>Block Plan</i> Alternatif 2, Lantai 2	48
Gambar 51. <i>Layout</i> Alternatif 1, Lantai 1	48
Gambar 52. <i>Layout</i> Alternatif 1, Lantai 2	49
Gambar 53. <i>Layout</i> Alternatif 2, Lantai 1	49
Gambar 54. <i>Layout</i> Alternatif 2, Lantai 2	49
Gambar 55. <i>Floor Plan</i> Alternatif 1, Lantai 1	50
Gambar 56. <i>Floor Plan</i> Alternatif 1, Lantai 2	50
Gambar 57. <i>Floor Plan</i> Alternatif 2, Lantai 1	51
Gambar 58. <i>Floor Plan</i> Alternatif 2, Lantai 2	51
Gambar 59. <i>Wall Plan</i> Alternatif 1	51
Gambar 60. <i>Wall Plan</i> Alternatif 2	52
Gambar 61. <i>Ceiling Plan</i> Alternatif 1, Lantai 1	52
Gambar 62. <i>Ceiling Plan</i> Alternatif 1, Lantai 2	52

Gambar 63. <i>Ceiling Plan</i> Alternatif 2, Lantai 1	53
Gambar 64. <i>Ceiling Plan</i> Alternatif 2, Lantai 2	53
Gambar 65. 3D Perspektif <i>Dining Area</i> Lantai 1	65
Gambar 66. 3D Perspektif <i>Dining Area</i> Lantai 1	66
Gambar 67. 3D Perspektif Tangga Menuju <i>Dining</i> Lantai 2	66
Gambar 68. 3D Perspektif <i>Dining Area</i> Lantai 2	66
Gambar 69. 3D Perspektif <i>Dining Area</i> Lantai 2	67
Gambar 70. 3D Perspektif <i>Outdoor Area</i>	67
Gambar 71. 3D Perspektif Area <i>Kitchen</i>	67
Gambar 72. Perspektif Musholla	68
Gambar 73. Perspektif Toilet	68
Gambar 74. <i>Layout</i> Lantai 2	69
Gambar 75. <i>Layout</i> Lantai 1	69
Gambar 76. Detail Elemen Khusus	70
Gambar 77. Foto-Foto <i>Survey</i>	
Gambar 78. Foto-Foto <i>Survey</i>	
Gambar 79. Foto-Foto <i>Survey</i>	
Gambar 80. Foto-Foto <i>Survey</i>	
Gambar 81. Foto-Foto <i>Survey</i>	
Gambar 82. Foto-Foto <i>Survey</i>	
Gambar 83. Sketsa Perspektif Manual	
Gambar 84. <i>Axonometri</i>	
Gambar 85. Skema Bahan dan Warna	
Gambar 86. Poster	
Gambar 87. <i>Booklet</i>	
Gambar 88. <i>Booklet</i>	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aktivitas Kebutuhan Ruang	24
Tabel 2. <i>Equipment</i>	26
Tabel 3. Jenis dan Pengguna Ruang	27
Tabel 4. Kecukupan Ruang	27
Tabel 5. Daftar Kebutuhan Ruang	36
Tabel 6. <i>Furniture Custom</i>	54
Tabel 7. <i>Furniture</i> Pabrik	55
Tabel 8. Jenis Lampu	58
Tabel 9. Jenis HVAC	64



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ratnawati (2011) dalam Wahyuni (2022:8) berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi saat ini berdampak besar pada sektor industri. Dari data Kementerian Perindustrian Republik Indonesia, tahun 2018 menunjukkan adanya perkembangan perekonomian Indonesia sebesar 5,17% dan terus meningkat. Peningkatannya tidak lepas dari peran sumber daya manusia yang ada pada tiap perusahaan atau biasa disebut dengan karyawan. Karyawan merupakan suatu aset perusahaan yang keberadaannya menjadi penentu tinggi dan rendahnya profit pada suatu perusahaan. Tingginya profit yang didapat, menjadi alasan untuk peningkatan jumlah karyawan. Untuk upaya peningkatannya tentu perlu adanya perhatian terhadap status gizi karyawan. Karena cukupnya gizi karyawan selama bekerja menjadi bagian penting untuk penunjang derajat kesehatan karyawan. Salah satu cara meningkatkan derajat kesehatan karyawan yang optimal yaitu memberi fasilitas yang menyediakan makanan dengan gizi yang cukup.

Menurut Santoso (2009:11) dari data *World Health Organization* (WHO), 2.000.000 orang meninggal karena keracunan makan dan minuman setiap tahunnya. Pada tahun 2014 Survei Konsumsi Makanan Individu (SKMI) tiap tahunnya menemukan sekitar 200 laporan mengenai Kejadian Luar Biasa (KLB) yaitu keracunan makanan yang terjadi di Indonesia. Di Indonesia 65% kasus keracunan makanan sering terjadi pada perusahaan katering. Kemudian 19% terjadi pada makanan dari industri kecil, dan 16% pada makanan rumahan.

Pada tahun 2017, tepatnya pada tanggal 28 Agustus 2017. Terdapat kasus keracunan makanan di tempat kerja, yang menyebabkan 62 karyawan P.T Fukuryo Indonesia Semarang dilarikan ke rumah sakit. Dari informasi yang didapat keracunan disebabkan oleh katering. Karena karyawan mengeluh pusing dan mual se usai makan, hingga harus dilarikan ke RSUD

Tugurejjo dan Permata Medika. Maka dari itu jika suatu perusahaan memiliki sebuah kantin, sangat perlu diperhatikan kelayakan makanannya, agar tidak bertambah atau bahkan tidak terjadi lagi kasus keracunan makanan pada kantin perusahaan, pada *web site* Berita Jateng (2021).

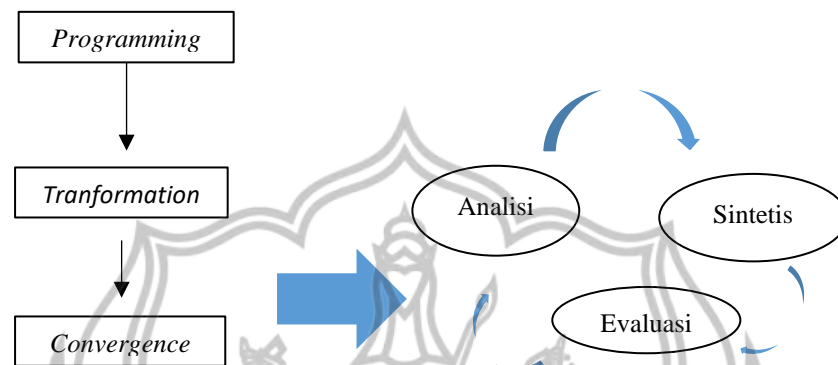
Kantin merupakan sarana usaha komersial dengan menyediakan makan dan minum untuk pengunjung umum di lingkungan usahanya. Kantin merupakan fasilitas umum, yang selain digunakan untuk berjualan juga menjadi tempat bertemunya segala macam masyarakat, seperti mahasiswa maupun karyawan jika itu dilingkungan kampus, Departemen Kesehatan (2003). Kantin yang dirancang kali ini merupakan sebuah bangunan milik P.T Bintang Toedjoe namun letaknya terpisah dari gedung utama perusahaan. Lokasi kantin yang berdekatan dengan taman kemudian struktur bangunan yang semi *outdoor*, menjadi aspek pendukung untuk penerapan prinsip *Biophilic Design*. Kemudian agar mengangkat kualitas desain, kantin akan dirancang dengan standarisasi desain sebuah *restaurant*. Sebuah desain harus memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat dan kenyamanan pengunjung.

Biophilic Design adalah sebuah desain dengan penciptaan suatu ruang hijau pada ruang untuk meningkatkan kualitas hidup dengan mempengaruhi tingkat kesehatan pengguna ruangnya dan kesejahteraan fisiologis dan psikologisnya. Konsep *biophilic* terus berkembang dengan kepopulerannya. Desain *biophilic* ada pada berbagai budaya lokal, ekologi, proyek dan arsitektur, serta pada perspektif seorang desainer, dimana *biophilic* dapat diadaptasikan pada ruang. Desain *biophilic* memberi banyak hasil positif, dengan usaha menghubungkan manusia dengan alam yang akan bermanfaat pada perilaku mental dan fisik. Berbagai penelitian telah menunjukkan desain *biophilic* dapat meningkatkan kesejahteraan dan produktivitas manusia, pada *web site* Apa itu Desain *Biophilic* dan Bagaimana Penerapannya (2021).

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain adalah sebuah perencanaan untuk membentuk langkah–langkah yang nantinya akan menghasilkan suatu desain, diperancangan interior Kantin Taman Herbal Bedjoe (THB) P.T Bintang Toedjoe ini, penulis memilih untuk mengombinasikan proses desain dari pola pikir yang dikembangkan oleh Jones serta Ching. Berikut bagannya:



Gambar 1. Proses Desain
(Sumber : J.C Jones (1963) dan Francis D.K Ching (1987))

a. Programming

Menurut Jones (1963:9-10) tahap pertama pada sebuah proses desain yaitu *programming*. *Programming* ialah sistem pemrosesan informasi, serta menentukan arah desain. Yang nantinya akan mengakomodasikan kebutuhan pengguna, klien serta desainer. Pada pengertian lain, *programming* merupakan suatu tahapan desain yang fungsinya menggabungkan informasi yang didapat dari klien dan pengguna terhadap objek yang akan didesain, untuk mempermudah proses desain. *Programming* dilakukan menggunakan melalui serangkaian kegiatan yang sistematis, kemudian proses penilaian yang bertahap dan lengkap.

b. Transformation & Convergence

Transformation adalah tahap yang berisikan penyusunan masalah dan memikirkan solusi desain. Sedang *Convergence*

merupakan tahapan penyusunan solusi dan evaluasi terhadap desain. Menurut Jones tiga fase utama dalam proses ini adalah analisis, sintesis, dan evaluasi. Tiga fase tersebut akan desainer kombinasikan dengan proses desain yang dikembangkan Ching (1987:39-44) agar menghasilkan desain yang matang.

1) Analisis

Analisis adalah memecah permasalahan, memperjelas permasalahannya, dan mencoba menerapkan nilai-nilai dari berbagai aspek pada permasalahan tersebut. Kemudian melibatkan pengumpulan informasi yang akurat dan dapat membantu desainer agar paham akan permasalahan, lalu membangun tahapan yang sesuai. Sementara proses desain terus berlanjut, akan semakin tampak lebih jelas permasalahannya. Informasi baru mungkin ditemukan dan dapat merubah persepsi desainer terhadap masalah maupun solusinya. Maka dari itu, analisis terus menerus dilaksanakan pada suatu proses desain.

2) Sintesis

Dari analisis masalah tentu kita diperlukan untuk dapat menghasilkan solusi-solusi agar permasalahan tersebut dapat teredam. Proses pencarian solusi ini disebut sintesis. Dalam proses sintesis dilakukan pengumpulan berbagai macam solusi dari permasalahan yang ada. Kemudian solusi-solusi tersebut diperjelas sehingga tercipta solusi yang efektif bagi permasalahan desain itu sendiri.

3) Evaluasi

Ketika sudah memiliki beberapa solusi, masing-masing dari solusi tersebut harus dievaluasi, untuk memastikan kesesuaiannya dengan kriteria yang telah ditetapkan pada saat mendefinisikan masalah. Proses identifikasi masalah dengan peninjauan berbagai alternatif solusi yang ada akan membantu

mempersempit ruang lingkup pemilihan untuk pengembangan desain. Solusi desain menjadi fokus pada tahap evaluasi desain. Setelah keputusan akhir diambil, usulan rancangan mulai dikembangkan, dipersiapkan, kemudian disempurnakan untuk pelaksanaan.

2. Metode Desain

1. Tahap Pengumpulan Data dan Perumusan Masalah

Pada proses perancangan ulang Interior Kantin Taman Herbal Bedjoe (THB) P.T Bintang Toedjoe yang berlokasi di Kota Deltamas Cikarang, Jawa Barat ini, tahapan dalam pengumpulan data ialah dengan melakukan studi lapangan, studi pustaka dan dokumentasi. Studi lapangan dilakukan dalam dua bentuk, yaitu dengan studi langsung ke lokasi serta melakukan studi secara virtual untuk mengetahui secara spesifik lokasi dan iklim yang ada di sekitar lingkungan kantor. Setelah pengumpulan data tersebut, penulis mengolahnya dengan menyertakan studi pustaka terkait dengan objek rancangan. Data tersebut diolah ke dalam bentuk diagram, matriks, dan analisis grafik dengan tujuan menyederhanakan pemrograman informasi sekaligus dapat memunculkan permasalahan desain.

2. Tahap Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Pada tahap pencarian ide dikerjakan dengan *brainstorming* ide agar mendapat solusi dari permasalahan desain yang ada. Dengan proses pengembangan solusi ini akan melahirkan ide dan konsep yang nantinya diterapkan dalam ruang kantin. Konsep tersebut akan dikembangkan menjadi desain yang menyelesaikan masalah ruang dan memenuhi fungsi, baik dari segi teknis maupun estetika dengan berbagai kaidah interior di dalamnya. Dalam tahap pengembangan desain, konsep yang telah tercipta dikembangkan menjadi beberapa

alternatif yang nantinya akan menghasilkan alternatif terbaik untuk menjadi pilihan.

3. Tahapan Evaluasi Pemilihan Desain

Pada tahap ini desainer akan melakukan pemilihan alternatif desain, dari desain-desain yang telah dikembangkan. Pemilihan desain dilakukan dengan metode *platform* dengan menimbang kelebihan dan kekurangan alternatif desain, kemudian memilih mana yang lebih memenuhi kriteria desain yang diinginkan. Kemudian, melakukan evaluasi dari *feedback* yang didapat dari klien mengenai alternatif yang terpilih. Tujuan dari melakukan evaluasi adalah agar menghasilkan desain terbaik, yang mampu memenuhi kebutuhan dan memberi rasa nyaman bagi pengguna/pengunjung kantin Taman Herbal Bedjoe (THB) P.T Bintang Toedjoe, Cikarang, Jawa Barat.