

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR  
SOFTWARE SENI DENGAN KONSEP *HEALTHY*  
*INTERIOR***



oleh :

**Katon Arimurti**

**1812112023**

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

**2023**

## ABSTRAK

Softwareseni adalah perusahaan penyedia jasa pembuatan perangkat lunak atau biasa disebut software house yang layanannya meliputi pembuatan computer software, website, mobile apps, dan e-commerce. Softwareseni memiliki 2 kantor dimana kantor pusat berada di Sydney, Australia dan kantor ke-dua berada di Yogyakarta, Indonesia. Perancangan ini akan menangani kantor yang berada di Indonesia, dimana bangunan memiliki luasan 625 m<sup>2</sup> yang terbagi menjadi 2 lantai. Berada di daerah perkotaan yang cukup padat dan bersebelahan dengan jalan penghubung antar kota memberikan manfaat positif terhadap aksesibilitas lokasi, namun juga memberikan masalah terhadap kualitas kesehatan lingkungan dan polusi di sekitar serta di dalam area kantor. Kondisi pasca pandemic *Covid-19* juga menjadi perhatian lebih dimana ruang kerja harus dapat membantu menjaga kesehatan pengguna ruangnya. Konsep *Healthy Building* memberikan standar-standar yang membantu meningkatkan kualitas bangunan untuk memberikan keadaan yang mampu menjaga kesehatan pengguna bangunan. Dalam lingkup desain interior konsep dapat di kualifikasikan pada beberapa faktor yang mencakup wilayah desainnya. Perancangan ini menggunakan konsep *healthy interior* dengan berdasar konsep *healthy building* yang menjawab permasalahan lingkungan, ruang, sosial serta kesehatan fisik dan mental pengguna ruang. Konsep ini akan didukung oleh tema *creative healthy space* untuk mempertajam citra ruang tentang ruang sehat dan *software house* yang kreatif.

**Kata Kunci :** *Software House, Healthy Interior, Creative Healthy Space*

## **ABSTRACT**

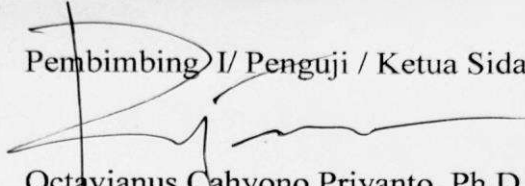
*Softwareseni is a software development service provider company or commonly called a software house whose services include the creation of computer software, websites, mobile apps, and e-commerce. Softwareseni has 2 offices where the head office is in Sydney, Australia and the second office is in Yogyakarta, Indonesia. This design will handle offices located in Indonesia, where the building has an area of 625 m<sup>2</sup> which is divided into 2 floors. Being in a fairly dense urban area and adjacent to inter-city connecting roads provides positive benefits for location accessibility, but also creates problems with the quality of environmental health and pollution around and within the office area. Conditions post-pandemic Covid-19 are also of more concern where workspaces must be able to help maintain the health of space users. The Healthy Building concept provides standards that help improve the quality of buildings to provide conditions that are able to maintain the health of building users. Within the scope of interior design, the concept can be qualified on several factors covering the design area. This design uses the concept of healthy interior based on the concept of healthy building which addresses environmental, spatial, social and physical and mental health problems of space users. This concept will be supported by the creative healthy space theme to sharpen the space's image of a creative healthy space and software house.*

**Keywords : Software House, Healthy Interior, Creative Healthy Space**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR SOFTWARE SENI DENGAN KONSEP *HEALTHY INTERIOR*** diajukan oleh Katon Arimurti, NIM 1812112023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir Desain pada tanggal 06 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Penguji / Ketua Sidang



Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D.

NIP. 19701017 200501 1 001 /NIDN. 0017107004

Pembimbing II / Penguji



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NIP. 19910620 201903 1 014 /NIDN. 0020069105

*Cognate* / Penguji Ahli

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002 /NIDN. 0002085909

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN. 0029017304

Ketua Jurusan Desain /Ketua

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 Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906

## Surat Pernyataan Keaslian

### **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Katon Arimurti

NIM : 1812112023

Tahun Lulus : 2023

Program Studi : Desain Interior

Jurusan : Desain

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 dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian 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 dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 06 Januari 2023

Katon Arimurti  
NIM. 1812112023

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur terhadap rahmat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir perancangan ini, yang merupakan salah syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT atas segala berkah kesehatan, kelancaran, kemudahan dan kasih sayang.
2. Kedua, orang tua yang selalu memberi dukungan baik materi, doa, dan masukan.
3. Yth. Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arc dan Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing I dan II yang selalu memberikan dorongan, ilmu, serta saran yang membangun selama proses pengerjaan tugas akhir.
4. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku dosen wali saya selama menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Bapak Setya Budi Astanto, S.S., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas segala ilmu yang telah diberikan.
8. Kantor MEandpartners yang telah membantu mencari objek tugas akhir saya.
9. Ryan, Adlan, Dimas, Tamim dan Habbiburaman yang telah membantu memberikan support, ilmu dan bantuan selama proses pengerjaan tugas akhir.
10. Teman-teman seperjuangan tugas akhir yang telah berjuang dan bertukar pikiran
11. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan saat proses penyusunan tugas akhir karya desain ini.

Yogyakarta, 06 Januari 2023

Penulis,  
Katon Arimurti

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	3
1. Proses Desain .....	3
2. Metode Desain .....	4
<b>BAB II PRA DESAIN</b> .....	8
A. Tinjauan Pustaka .....	8
1. Tinjauan Pustaka Umum .....	8
2. Tinjauan Pustaka Khusus .....	12
B. Program Desain .....	16
1. Tujuan Desain .....	16
2. Sasaran Desain .....	17
C. Data .....	17
1. Deskripsi Umum Proyek .....	17
2. Data Non Fisik .....	18
3. Data Fisik .....	20
4. Data Literatur .....	31
D. Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria .....	40
<b>BAB III PERNYATAAN MASALAH</b> .....	42
A. Pernyataan Masalah .....	42
1. Fungsi .....	42
2. Citra .....	42
B. Ide Solusi .....	42
1. Konsep Perancangan .....	42
2. Identifikasi Permasalahan & Solusi Ide .....	44
3. Mindmap dan Sketsa Ideasi .....	46
<b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN</b> .....	48
A. Alternatif Desain .....	48
1. Alternatif Estetika Ruang .....	48

2. Alternatif Penataan Ruang .....	62
3. Alternatif Pembentuk Ruang.....	66
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	68
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	71
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	79
C. Hasil Desain .....	80
1. Prespektif 3D.....	80
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>90</b>
A. Kesimpulan .....	90
B. Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
<b>DAFTAR LAMAN .....</b>	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>95</b>





## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1 Metode dan Proses Desain .....</b>	<b>4</b>
<b>Gambar 2.1 Pondasi IWBI Dalam <i>Healthy Building</i> .....</b>	<b>16</b>
<b>Gambar 2.2 Logo SoftwareSeni .....</b>	<b>18</b>
<b>Gambar 2.3 Citra lokasi Kantor Softwareseni.....</b>	<b>18</b>
<b>Gambar 2.4 Struktur Organisasi.....</b>	<b>19</b>
<b>Gambar 2.5 Denah Lantai Satu Kantor.....</b>	<b>20</b>
<b>Gambar 2.6 Denah Lantai Dua Kantor .....</b>	<b>20</b>
<b>Gambar 2.7 Zoning Lantai Satu Kantor .....</b>	<b>21</b>
<b>Gambar 2.8 Zoning Lantai Dua Kantor .....</b>	<b>21</b>
<b>Gambar 2.9 Zoning Kebisingan Ruang Lantai Satu .....</b>	<b>22</b>
<b>Gambar 2.10 Zoning Kebisingan Ruang Lantai Dua.....</b>	<b>22</b>
<b>Gambar 2.11 Zoning Cahaya Alami Gedung Kantor .....</b>	<b>22</b>
<b>Gambar 2.12 Citra Ruang Kerja Dari Pintu Masuk.....</b>	<b>23</b>
<b>Gambar 2.13 Citra Ruang Kerja Dari Dalam.....</b>	<b>23</b>
<b>Gambar 2.14 Citra Ruang Kerja Dari Lantai Dua.....</b>	<b>24</b>
<b>Gambar 2.15 Citra Ruang Meeting .....</b>	<b>24</b>
<b>Gambar 2.16 Citra Living Room.....</b>	<b>24</b>
<b>Gambar 2.17 Aktivitas Pengguna Ruang .....</b>	<b>25</b>
<b>Gambar 2.18 Zona peruangan.....</b>	<b>25</b>
<b>Gambar 2.19 Diagram Hubungan Ruang Eksisting.....</b>	<b>26</b>
<b>Gambar 2.20 Aktivitas Karyawan.....</b>	<b>26</b>
<b>Gambar 2.21 Aktivitas Pengunjung.....</b>	<b>27</b>
<b>Gambar 2.22 Pengelompokan Ruang Berdasarkan Zona .....</b>	<b>27</b>
<b>Gambar 2.23 Interior Kantor Softwareseni .....</b>	<b>28</b>
<b>Gambar 2.24 Pencahayaan Kantor Softwareseni .....</b>	<b>28</b>
<b>Gambar 2.25 Kebisingan Sekitar Kantor .....</b>	<b>29</b>
<b>Gambar 2.26 Fasad Kantor Softwareseni.....</b>	<b>29</b>
<b>Gambar 2.27 Interior Kantor Softwareseni .....</b>	<b>30</b>
<b>Gambar 3.28 Atmosfer Kantor Softwareseni.....</b>	<b>30</b>
<b>Gambar 2.29 Atmosfer Kantor Softwareseni.....</b>	<b>31</b>
<b>Gambar 2.30 Standar Ukuran Meja Resepsionis .....</b>	<b>35</b>

<b>Gambar 2.31 Standar Ukuran Ruang Tunggu .....</b>	<b>35</b>
<b>Gambar 2.32 Standar Ukuran Meja Kerja .....</b>	<b>36</b>
<b>Gambar 2.33 Standar Ukuran Kursi Kerja .....</b>	<b>36</b>
<b>Gambar 2.34 Standar Ukuran Workstation.....</b>	<b>36</b>
<b>Gambar 2.35 Standar Ukuran Workstation.....</b>	<b>37</b>
<b>Gambar 2.36 Standar Ukuran Ruang Rapat .....</b>	<b>37</b>
<b>Gambar 2.37 Standar Ukuran Kitchen.....</b>	<b>38</b>
<b>Gambar 2.38 Standar Ukuran Ruang Dapur.....</b>	<b>38</b>
<b>Gambar 2.39 Standar Ukuran Ruang Dapur.....</b>	<b>38</b>
<b>Gambar 2.40 Standar Ukuran Furnitur Living Room.....</b>	<b>39</b>
<b>Gambar 2.41 Layout Living Room.....</b>	<b>39</b>
<b>Gambar 3.1 Kriteria <i>Healthy Building</i> .....</b>	<b>43</b>
<b>Gambar 3.2 Sembilan Pondasi <i>Healthy Interior</i>.....</b>	<b>44</b>
<b>Gambar 3.3 <i>Mindmap</i> Perancangan.....</b>	<b>47</b>
<b>Gambar 3.4 Sketsa Idesasi Konsep Perancangan.....</b>	<b>47</b>
<b>Gambar 4.1 <i>Moodboard</i> Perancangan.....</b>	<b>48</b>
<b>Gambar 4.2 Ideasi Kualitas Udara Dalam Ruang.....</b>	<b>50</b>
<b>Gambar 4.3 Ideasi Kontrol Air Dalam Ruang .....</b>	<b>51</b>
<b>Gambar 4.4 Ideasi Pencahayaan dan Pandangan Dalam Ruang .....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 4.5 Ideasi Kontrol Suhu Dalam Ruang.....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 4.6 Ideasi Kontrol Kebisingan Ruang.....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 4.7 Ideasi <i>Movement</i> atau Sirkulasi.....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 4.8 Ideasi Material Ruang.....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 4.9 Ideasi Keamanan dan Keselamatan.....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 4.10 Ideasi Psikologi dan Sosial.....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 4.11 Komposisi Bentuk Perancangan .....</b>	<b>57</b>
<b>Gambar 4.12 Warna Ruang.....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 4.13 Skema Material.....</b>	<b>59</b>
<b>Gambar 4.14 Rencana Material Lantai .....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 4.15 Visual Material Dinding.....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 4.16 Jendela Casement .....</b>	<b>61</b>
<b>Gambar 4.17 Papan Gypsum dan Polyethylene Terephthalate (PET) .....</b>	<b>61</b>

<b>Gambar 4.18 Diagram Matrix .....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 4.19 Diagram <i>bubble</i> Alternatif 1 .....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 4.20 Diagram <i>bubble</i> Alternatif 2 .....</b>	<b>63</b>
<b>Gambar 4.21 Zoning Alternatif 1 .....</b>	<b>63</b>
<b>Gambar 4.22 Zoning Alternatif 2 .....</b>	<b>64</b>
<b>Gambar 4.23 Rencana Layout Alternatif 1 .....</b>	<b>65</b>
<b>Gambar 4.24 Rencana Layout Alternatif 2 .....</b>	<b>65</b>
<b>Gambar 4.25 Rencana Material Lantai .....</b>	<b>66</b>
<b>Gambar 4.26 Rencana Dinding.....</b>	<b>67</b>
<b>Gambar 4.27 Rencana Plafon .....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 4.28 Alternatif <i>Custom Furniture</i> dan Dekorasi.....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 4.29 Alternatif <i>Equipment</i> .....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 4.30 Fasad Bangunan.....</b>	<b>80</b>
<b>Gambar 4.31 <i>Lobby</i> dan area tunggu.....</b>	<b>81</b>
<b>Gambar 4.32 Area Kerja Utama .....</b>	<b>82</b>
<b>Gambar 4.33 Area Kerja Utama .....</b>	<b>82</b>
<b>Gambar 4.34 Ruang Makan.....</b>	<b>84</b>
<b>Gambar 4.35 <i>Living Room</i> dan <i>Kitchen</i> .....</b>	<b>84</b>
<b>Gambar 4.36 <i>Living Room</i> dan <i>Kitchen</i> .....</b>	<b>85</b>
<b>Gambar 4.37 Tangga Ruang dan <i>Signage</i> .....</b>	<b>85</b>
<b>Gambar 4.38 Mushola .....</b>	<b>86</b>
<b>Gambar 4.39 Ruang Kerja Kasual .....</b>	<b>86</b>
<b>Gambar 4.40 Ruang Kerja Kasual .....</b>	<b>87</b>
<b>Gambar 4.41 Ruang Direksi .....</b>	<b>87</b>
<b>Gambar 4.42 Ruang Meeting .....</b>	<b>88</b>
<b>Gambar 4.43 Ruang Ping Pong.....</b>	<b>88</b>
<b>Gambar 4.44 Gym.....</b>	<b>89</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1 Data Kebutuhan Klien .....</b>	<b>19</b>
<b>Tabel 2.2 Intensitas Cahaya Perkantoran .....</b>	<b>33</b>
<b>Tabel 2.3 Daftar Kebutuhan Ruang .....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 3.1 Identifikasi Permasalahan &amp; Solusi ide .....</b>	<b>44</b>
<b>Tabel 4.1 Daftar Furnitur Fabrikasi .....</b>	<b>69</b>
<b>Tabel 4.2 Jenis-Jenis <i>Furnishing</i> .....</b>	<b>70</b>
<b>Tabel 4.3 Jenis-Jenis Pemakaian Lampu .....</b>	<b>72</b>
<b>Tabel 4.4 Perhitungan Jumlah Titik Lampu .....</b>	<b>73</b>
<b>Tabel 4.5 Jenis-jenis Pemakaian HVAC dan ME .....</b>	<b>76</b>
<b>Tabel 4.6 Perhitungan Kebutuhan AC .....</b>	<b>77</b>
<b>Table 4.7 Perhitungan Kebutuhan <i>Exhaust Fan</i> .....</b>	<b>78</b>



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Perkembangan industri 4.0 mengedepankan optimalisasi penggunaan teknologi digital komputasi dengan tujuan mempermudah pekerjaan manusia di berbagai bidang profesi. Pada masa ini penggunaan internet sangat melekat pada keseharian manusia. Internet digunakan untuk menyampaikan informasi berita, layanan sosial dan masyarakat, berbelanja online, pemesanan tiket dan hotel, layanan hiburan serta yang disediakan melalui perantara perangkat lunak atau *software*. Pengembangan perangkat lunak menjadi bisnis yang berkembang pesat karena kemampuannya memperpendek jarak antara pelaku bisnis dan calon pelanggan. “teknologi informasi yang merupakan perpaduan antara teknologi komputer dan telekomunikasi, mengganti paradigma industrial menjadi paradigma post-industrial yang berarti juga merubah perilaku lingkungan bisnis atau pebisnis, yang berarti bahwa teknologi informasi memperoleh kedekatan antara pembisnis dengan pelanggannya, karena ini mempersingkat jarak dan waktu sehingga akan mengurangi kesenjangan jarak dan waktu permintaan konsumen dan pemenuhan kebutuhannya.” (Mildawati, 2000). *Software* dapat dibuat oleh perorangan atau perusahaan, dan salah satu perusahaan yang menyediakan layanan tersebut adalah Softwareseni.

Softwareseni seperti namanya, memiliki semangat harmonisasi antara *software* dan seni, dimana hasil penggabungan keduanya menghasilkan produk yang memiliki estetika secara visual dan menyenangkan saat digunakan. SoftwareSeni sebagai perusahaan pengembang perangkat lunak atau biasa disebut *software house* memiliki layanan dalam pembuatan *website*, *e-commerce*, *computer software* dan *mobile apps*. SoftwareSeni memiliki kantor pusat di Sydney, Australia dan kantor ke-dua berada di Yogyakarta, Indonesia. Untuk kantor di Indonesia berada di Jl. Magelang No.65, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta dengan total pengguna ruang 72 orang. Kantor berbentuk bangunan 2 lantai dengan luas ruang 625 m<sup>2</sup>. Tata

ruang kantor SoftwareSeni menggunakan sistem tata ruang kator terbuka (*open plan*) yang membuat karyawan memiliki banyak keleluasaan. keleluasaan ini juga memberi harmonisasi kepada perbedaan spesialisasi seperti, *programmer* dan *desainer* untuk dapat bekerja sama lebih mudah sehingga menghasilkan produk yang optimal dan ber-estetika baik. Sistem tata ruang *open plan* selaras dengan semangat dari Softwareseni itu yaitu harmoni atau kolaborasi. Namun, secara visual ruang belum dapat menggambarkan citra *software* dan seni dalam makna harmoni. Ruang tampil dengan gaya modern yang minim dekorasi dan mengutamakan fungsi. Sebenarnya sudah ada rencana renovasi kantor untuk membuat interior yang lebih nyaman bagi para karyawan namun, rencana renovasi tersebut terhenti karena adanya pandemi Covid-19 (*Corona Virus Disease 2019*) yang terjadi di seluruh dunia sehingga aktivitas pekerjaan berubah menjadi WFH (*Work From Home*).

Menurut (Thorstensson, 2020) “WFH memberikan lebih banyak kebebasan untuk karyawan tentang waktu kerja mereka, mereka dapat menghabiskan lebih banyak waktu dengan keluarga mereka, yang dapat mengurangi konflik kehidupan kerja dan meningkatkan tingkat kesenangan bekerja, yang pada akhirnya meningkatkan produktifitas. Di sisi lain, faktor yang sama dapat menurunkan produktivitas mereka, jika menjadi stres untuk menyeimbangkan pekerjaan dan pekerjaan rumah tangga dengan tuntutan dari anggota keluarga dan kehadiran anak kecil di rumah”. WFH dapat bekerja baik untuk satu orang tetapi, dapat juga tidak bagi yang lainnya. Merujuk pada kutipan diatas WFO (*Work From Office*) masih menjadi solusi tengah yang dapat mengatasi permasalahan tersebut, namun dengan catatan kantor harus mampu memberikan rasa aman dan sehat di dalam ruang.

Memberlakukan WFO kembali menjadi tantangan selama pandemi Covid-19 masih berlangsung atau ketika baru saja dilalui. Fokus dalam membuat pengguna ruang di kantor selama pandemi Covid-19 menjadi aman dan nyaman berkaitan dengan mengatur protokol kerja dan ruang kerja yang sesuai dengan standar-standar kesehatan. Seperti berdasar pada WHO (*World Health Organization*) dan standar *healthy building* milik IWBI (*International Well Building Institute*). *Healthy building* memiliki cakupan desain yang cukup luas

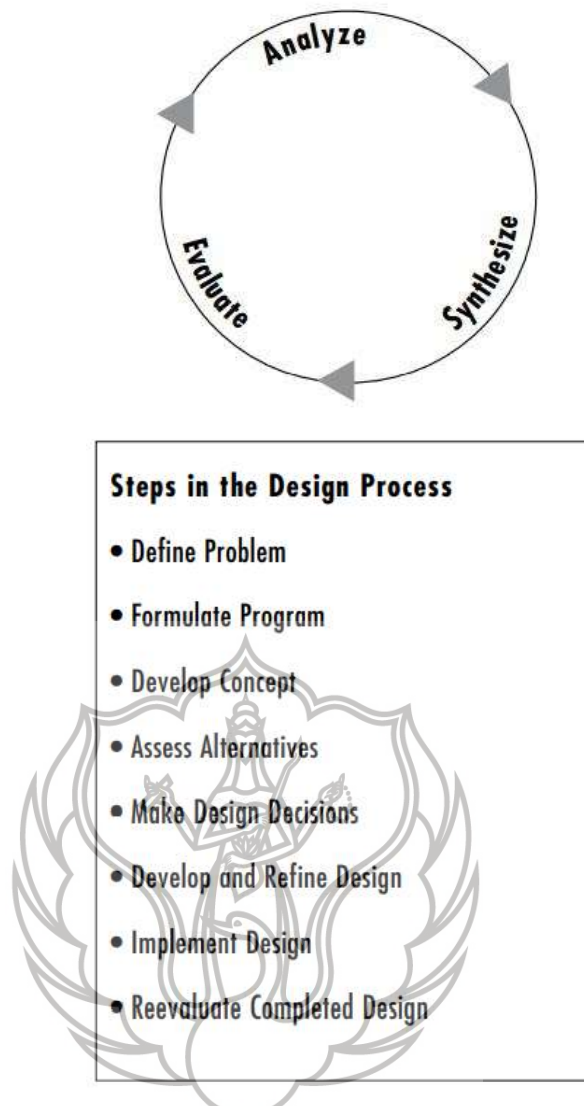
untuk digunakan dalam perancangan desain interior maka, konsep *healthy building* dapat disederhanakan menjadi konsep *healthy interior* dengan menerapkan pondasi-pondasi *healthy building* yang berkaitan terhadap wilayah desain interior.

Kantor SoftwareSeni membutuhkan pembenahan dalam bagian desain interior. Untuk menghadapi pemberlakuan kembali WFO, bangunan kantor harus dapat menjamin kesehatan dan kenyamanan pengguna ruang. Faktor lokasi dan keadaan bangunan diperlukan adanya respon untuk meningkatkan performa bangunan yang mampu memberi pengaruh kesehatan fisik dan mental bagi pengguna ruang. Aplikasi konsep *healthy interior* diharapkan dapat menjadi solusi yang meningkatkan performa bangunan khususnya ruang sehingga berpengaruh terhadap kesehatan penggunanya. Kesehatan ruang secara visual juga akan diharmonikan dengan citra *software house* yang kreatif. Perancangan ini sepenuhnya akan mendukung pengguna ruang supaya menjamin kesehatan, kenyamanan, kesenangan, keselamatan, dan keamanan mereka nantinya yang diharapkan dapat meningkatkan produktifitas kerja.

## **B. METODE DESAIN**

### **1. Proses Desain**

Pada perancangan Kantor SoftwareSeni akan menggunakan metode desain (Francis D.K. Ching dan Corky Binggeli, 2012) yang memiliki proses desain seperti berikut.



**Gambar 1.1 Metode dan Proses Desain**  
(Sumber: Francis DK Ching dan Corky Binggeli, 2012)

## 2. Metode Desain

Menurut Menurut Francis DK Ching dan Corky Binggeli, proses desain merupakan sebuah siklus yang berulang, dimulai dari analisis (*analyze*) kemudian sintesis (*synthesize*) kemudian evaluasi (*evaluate*) dan dapat berulang kembali ke tahap analisis. Tahap analisis berkaitan dengan pengumpulan data dan pencarian masalah desain, tahap sintesis berkaitan dengan formulasi solusi-solusi yang mungkin dapat diterapkan dan tahap evaluasi berkaitan dengan menimbang kembali solusi-solusi yang ada dalam menyelesaikan masalah yang spesifik. Ke-tiga tahap ini nantinya dapat berlanjut ke tahap implementasi yang



berkaitan dengan proses perancangan desain dan evaluasi terhadap hasil perancangan tersebut. Berikut tahapan metode menurut (Francis D.K. Ching dan Corky Binggeli, 1987) :

1. Metode Analisis

1) *Define Problem*

Tahap paling awal dalam proses mendesain adalah mendefinisikan masalah yang ada. Dimulai dari identifikasi kebutuhan klien menggunakan cara 5 W (*What, Who, When, Where, Why*) dan 1 H (*How*). Kemudian mengatur tujuan awal seperti kebutuhan fungsional ruang, gaya atau tema yang akan diangkat dan pengaruh psikologi atau persepsi apa yang akan dibangun dalam ruang tersebut.

2) *Formulate Program*

Tahap ini berfokus pada pengolahan data yang ada sampai ke pencarian kemungkinan penerapan ide perancangan. Data yang ada, diulik mulai dari pencarian informasi yang relevan dengan bangunan atau citra pengguna bangunan tersebut, dokumen fisik, kebiasaan atau budaya di tempat itu dan pembuatan deskripsi atau catatan tentang apa yang sudah ada di bangunan tersebut. Selanjutnya, data yang sudah terkumpul dijabarkan mengenai kebutuhan pengguna ruang, tujuan re-desain dari kantor SoftwareSeni, dan pengelompokan data dengan menggunakan diagram, matrik serta grafik. Kemudian, setelah tahap penjabaran data selesai, dilanjutkan proses membuat kemungkinan tentang apa yang dapat diubah, apa yang harus dikendalikan, apa yang dapat digunakan, dan menetapkan batasan seperti material yang dapat digunakan, isu teknis, legalitas, waktu serta biaya.

2. Metode Sintesis

1) *Develop Concept*

Tahap ini berisi *brainstorming* untuk mencari ide sebanyak-banyaknya dari berbagai sudut pandang yang nantinya akan dipilih beberapa ide yang mungkin dapat digunakan. Ide-ide yang ada nantinya akan dilanjutkan dengan sistem skematik dimana terdapat perhitungan fungsi antar ruang, bentuk serta sirkulasi yang juga dibuat dalam beberapa alternatif.

### 3. Metode Evaluasi

#### 1) *Asses Alternatives*

Tahap ini dilakukan dari perbandingan alternatif-alternatif yang sudah dibuat pada tahap skematik dengan mengacu pada *problem statement* yang sudah dibuat diawal. Pertimbangan desain harus memperlihatkan keuntungan yang didapat dengan desain tersebut, efektivitas desain dan keberlanjutan (*sustainability*). Pertimbangan ini nantinya akan diurutkan dari ide yang paling sesuai dengan tujuan desain sampai yang cukup relevan dengan tujuan desain.

#### 2) *Make Design Decision*

Tahap ini dimulai dari pemilihan ide untuk digabungkan yang diambil dari urutan alternatif desain sebelumnya yang diharapkan dapat menjawab *problem statement*. Pemilihan ide dilakukan dengan penggambaran furnitur, fitur dan elemen pembentuk ruang lainnya serta sudah memberikan alternatif material, warna serta pencahayaan. Semua penggambaran alternatif juga sudah memiliki ukuran yang sesuai dengan ukuran layout sehingga penggambaran prespektif ruang nantinya akan dapat menggambarkan impresi dari ruang tersebut. Hasil penggambaran-penggambaran ini dapat dipresentasikan kepada klien yang selanjutnya akan mendapatkan masukan. Masukan dari klien nantinya akan menentukan apakah tahap desain akan berulang kembali di sirkulasi yang sama

atau berlanjut ke tahap selanjutnya.

#### 4. Implementasi

##### 1) *Develop and refine design*

Membuat rancangan rencana layout, lantai dan elevasinya serta detail-detail lainnya yang sudah mencakup pemilihan material, *finishing*, serta pencahayaan ruang.

##### 2) *Implement Design*

Tahap ini berisi pembuatan gambaran detail dari konstruksi ruang (gambar kerja) serta spesifikasi material, *finishing*, dan pencahayaan ruang.

##### 3) *Reevaluate Completed Design*

Tahap ini adalah penerimaan *feedback* dari beberapa orang seperti klien dan ahli-ahli yang berkain dengan perancangan tersebut seperti arsitek, *engineers*, dan konsultan desain. Tahap ini juga dapat digunakan untuk evaluasi setelah bangunan selesai di desain.

