

**PERANCANGAN INTERIOR  
RUMAH PRODUKSI X-CODE FILMS  
DENGAN KONSEP DYNAMIC MOVEMENT**



**PERANCANGAN  
TUGAS AKHIR**

Oleh:

**Kelvin Rizqi Andean**

**1710248123**

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

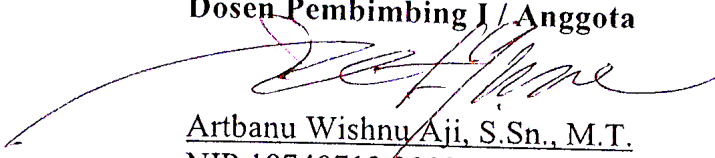
**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

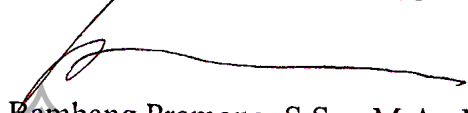
Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR RUMAH PRODUKSI X-CODE FILMS DENGAN KONSEP DYNAMIC MOVEMENT** diajukan oleh Kelvin Rizqi Andrian, NIM 1710248123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 5 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


**Dosen Pembimbing I / Anggota**

  
Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.  
NIP 19740713/200212 1 002

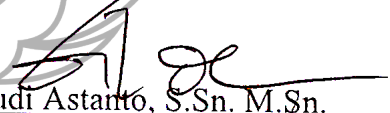
**Dosen Pembimbing II / Anggota**

  
Bambang Pramono, S.Sn., M.A., M.Sc.  
NIP 19730830 200501 1 001

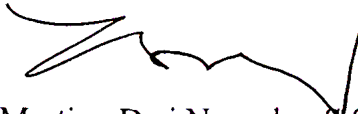
**Cognate / Anggota**

  
Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn.  
NIP 19590306 199003 1 001

**Ketua Program Studi / Ketua / Anggota**


  
Setya Budi Astanto, S.Sn. M.Sn.  
NIP 19730129 200501 1 001

**Ketua Jurusan / Ketua**

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

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

  
Dr. Timbul Raharjo, M.Hum  
NIP. 19691108 199303 1 001

## KATA PENGANTAR

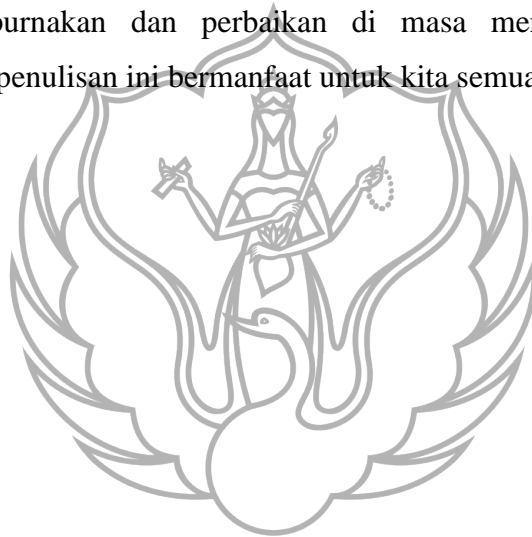
Dengan segenap rasa syukur kepada Tuhan YME. Yang telah memberikan nikmat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN INTERIOR RUMAH PRODUKSI X-CODE FILMS DENGAN KONSEP DYNAMIC MOVEMENT” ini dapat diselesaikan dengan baik. Adapun penulisan laporan penulisan ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar kesarjanaan Strata (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Disadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan laporan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini, tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut membantu dalam pelaksanaan dan pengerjaan tugas akhir ini, khususnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Kedua Orang Tua dan Keluarga.
3. Yth. Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T. dan Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, nasehat, masukan, kritik dan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.
4. Yth. Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds. selaku dosen wali yang senantiasa memberikan dukungan, dorongan, masukan, kritik dan saran selama menjalani masa perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Desain Interior.

8. Yth. Bapak Viko Amanda selaku Direktur dari X-CODE films yang telah memberikan ijin untuk menggunakan rumah produksinya sebagai objek tugas akhir.
9. Semua teman-teman Program Studi Desain Interior dan terutama teman-teman angkatan 2017 serta Arizal teman Tugas Akhir.
10. Dan pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang sudah banyak membantu selama masa perkuliahan dan penyusunan tugas akhir ini.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati dan menutup kata pengantar ini. Disadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih banyak kekurangan. Maka dari itu, diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menyempurnakan dan perbaiki di masa mendatang. Dan semoga penyusunan dan penulisan ini bermanfaat untuk kita semua. Terima kasih.



Yogyakarta, 5 Desember 2022

Hormat Saya, "

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Kelvin Rizqi-Andreas', written over a horizontal line.

**Kelvin Rizqi-Andreas**  
NIM 1710248123

## SURAT PERNYATAAN KEBENARAN DATA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Kelvin Rizqi Andrian

Nomor Induk Mahasiswa : 1710248123

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Seluruh data dan laporan dalam dokumen ini benar adanya.
2. Bersedia mematuhi peraturan dan Tata Tertib Mahasiswa Intitut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa data dalam dokumen yang diberikan tidak benar dan atau melanggar kesepakatan / Peraturan dan Tata Tertib Mahasiswa Intitut Seni Indonesia Yogyakarta, serta melanggar ketentuan lain yang telah ditetapkan oleh lembaga lain maupun hukum yang terkait dan berlaku di Indonesia, maka bersedia dikenakan sanksi dan tindakan hukum.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan penuh tanggung jawab untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 5 Desember 2022



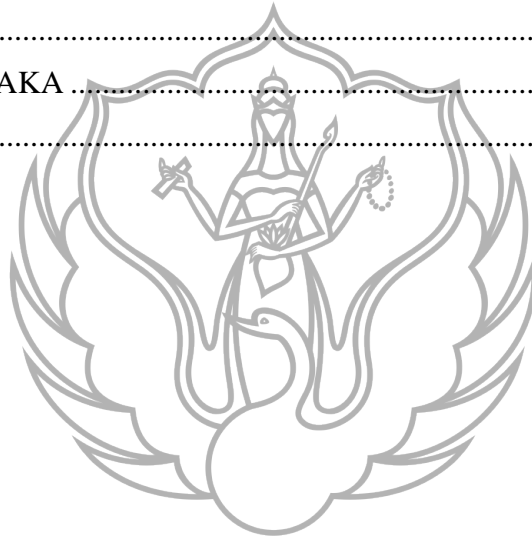
abuat pernyataan

**kelvin rizqi andrian**  
NIM 1710248123

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEBENARAN DATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
<i>ABSTRAC</i> .....	xiv
BAB I .....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. PROSES DAN METODE DESAIN.....	3
1. Proses Desain .....	3
2. Metode Desain.....	5
BAB II.....	7
A. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
1. Tinjauan Umum.....	7
2. Tinjauan Khusus.....	9
B. PROGRAM DESAIN.....	12
1. Tujuan Desain.....	12
2. Sasaran Desain .....	12
3. Data .....	12
4. Daftar Kebutuhan Ruang.....	29
BAB III .....	33
A. PERNYATAAN MASALAH .....	33
B. IDE SOLUSI DESAIN .....	33
1. Tema.....	33
2. Gaya.....	34
3. Konsep Perancangan .....	34
4. Ide Solusi.....	35
BAB IV .....	36
A. ALTERNATIF DESAIN.....	36

1. Alternatif Estetika Ruang .....	36
2. Alternatif Penataan Ruang.....	40
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	48
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	53
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	59
B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN.....	67
C. HASIL DESAIN .....	68
1. Aksonometri .....	68
2. Render Manual .....	69
3. Perspektif.....	71
BAB V.....	78
A. KESIMPULAN .....	78
B. SARAN.....	79
DAFTAR PUSTAKA .....	80
LAMPIRAN.....	82



## DAFTAR GAMBAR

### BAB I

Gambar 1. 1 Bagan Pola Pikir Perancangan .....	3
--	---

### BAB II

Gambar 2. 1 Skema <i>Design Management</i> .....	10
Gambar 2. 2 Logo X-CODE films .....	13
Gambar 2. 3 Logo Divisi X-CODE Media .....	13
Gambar 2. 4 Struktur Organisasi X-CODE films .....	14
Gambar 2. 5 Denah Lokasi X-CODE films .....	14
Gambar 2. 6 <i>Siteplan</i> Proyek .....	15
Gambar 2. 7 <i>Siteplan</i> Bangunan.....	15
Gambar 2. 8 Topografi Lokasi Proyek.....	16
Gambar 2. 9 Iklim Mikro .....	16
Gambar 2. 10 Gambar Kerja Denah Lantai 1 .....	17
Gambar 2. 11 Gambar Kerja Denah Lantai <i>Split ½</i> .....	17
Gambar 2. 12 Gambar Kerja Denah Lantai 2 .....	18
Gambar 2. 13 Gambar Kerja Denah Lantai 3 .....	18
Gambar 2. 14 Fasad Bangunan X-CODE films .....	19
Gambar 2. 15 Lantai Motif Batu .....	19
Gambar 2. 16 Foto Lantai Berpola Papan Catur .....	20
Gambar 2. 17 Foto Lantai Vinil .....	20
Gambar 2. 18 Foto Dinding Kedap Suara.....	20
Gambar 2. 19 Foto Dinding Partisi Kaca .....	21
Gambar 2. 20 Foto Plafon Rangka Baja .....	21
Gambar 2. 21 Foto Plafon Rangka Atap .....	21
Gambar 2. 22 Foto Ruang Tunggu Semi Outdoor Lantai 1 .....	22
Gambar 2. 23 Foto Ruang Rapat Lantai 2 .....	22
Gambar 2. 24 Foto Studio Pengambilan Gambar Lantai 3 .....	23
Gambar 2. 25 Standarisasi Area Resepsionis.....	24
Gambar 2. 26 Standarisasi Sofa .....	24



Gambar 2. 27 Standarisasi Area Kerja.....	25
Gambar 2. 28 Standarisasi Kursi Kerja.....	25
Gambar 2. 29 Standarisasi Ruang Rapat.....	26
Gambar 2. 30 Standarisasi Area Kerja Direktur .....	26
Gambar 2. 31 Standarisasi Area Pantri .....	27
Gambar 2. 32 Standarisasi Meja Makan .....	27
Gambar 2. 33 Standarisasi Area Tenis Meja.....	28
Gambar 2. 34 Standarisai Tempat Duduk Teater.....	28

### **BAB III**

Gambar 3. 1 Curahan Ide .....	35
-------------------------------	----

### **BAB IV**

Gambar 4. 1 <i>Moodboard</i> Suasana Ruang .....	36
Gambar 4. 2 Skema Material Suasana Ruang.....	37
Gambar 4. 3 Skema Warna .....	38
Gambar 4. 4 Transformasi Logo X-CODE films.....	39
Gambar 4. 5 Transformasi Clapper Board.....	39
Gambar 4. 6 Diagram Matriks Lantai 1 .....	40
Gambar 4. 7 Diagram Matriks Lantai 2 .....	40
Gambar 4. 8 Diagram Matriks Lantai 3 .....	41
Gambar 4. 9 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 1 .....	41
Gambar 4. 10 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 2 dan Lantai 3.....	42
Gambar 4. 11 <i>Bubble Plan</i> Lantai 1 Alternatif 1 .....	42
Gambar 4. 12 <i>Bubble Plan</i> Lantai 1 Alternatif 2 (Terpilih).....	43
Gambar 4. 13 <i>Buble Plan</i> Lantai 2 Alternatif 1 (Terpilih).....	43
Gambar 4. 14 <i>Bubble Plan</i> Lantai 2 Alternatif 2 .....	44
Gambar 4. 15 <i>Bubble Plan</i> Lantai 3 Alternatif 1 (Terpilih).....	44
Gambar 4. 16 <i>Bubble Plan</i> Lantai 3 Alternatif 2 .....	45
Gambar 4. 17 Tata Letak Lantai 1 Alternatif 1 .....	45
Gambar 4. 18 Tata Letak Lantai 1 Alternatif 2 (Terpilih) .....	46

Gambar 4. 19 Tata Letak Lantai 2 Alternatif 1 (Terpilih) .....	46
Gambar 4. 20 Tata Letak Lantai 2 Alternatif 2 .....	47
Gambar 4. 21 Tata Letak Lantai 3 Alternatif 1 (Terpilih) .....	47
Gambar 4. 22 Tata Letak Lantai 3 Alternatif 2 .....	48
Gambar 4. 23 Pola Lantai Lantai 1 (Terpilih).....	48
Gambar 4. 24 Pola Lantai Lantai 2 (Terpilih).....	49
Gambar 4. 25 Pola Lantai Lantai 3 (Terpilih).....	49
Gambar 4. 26 Rencana Plafon Lantai 1 (Terpilih).....	50
Gambar 4. 27 Rencana Plafon Lantai 2 (Terpilih).....	50
Gambar 4. 28 Rencana Plafon Lantai 3 (Terpilih).....	51
Gambar 4. 29 <i>Cover</i> Dinding HPL Motif Kayu dan HPL Warna Jingga .....	51
Gambar 4. 30 Dinding Mural .....	52
Gambar 4. 31 Dinding Dengan Panel Akustik.....	52
Gambar 4. 32 Dinding Partisi Kaca Dengan <i>Sunblast</i> .....	53
Gambar 4. 33 Motif <i>Sunblast</i> Yang Diambil Dari Logo X-CODE films .....	53
Gambar 4. 34 Meja Furnitur <i>Custom</i> .....	55
Gambar 4. 35 Meja Kerja <i>Custom</i> .....	55
Gambar 4. 36 Sofa Modular <i>Custom</i> .....	56
Gambar 4. 37 <i>Cover</i> Kolom dan TV Kabinet .....	56
Gambar 4. 38 <i>Pod Phonebooth Custom</i> .....	57
Gambar 4. 39 <i>Backdrop</i> dan Bangku <i>Custom</i> .....	57
Gambar 4. 40 Meja Rapat <i>Custom</i> .....	58
Gambar 4. 41 <i>Cover</i> Kolom dan Bangku <i>Custom</i> .....	58
Gambar 4. 42 Bangku <i>Custom</i> .....	58
Gambar 4. 43 Tabel Tingkat Pencahayaan Yang Direkomendasikan.....	61
Gambar 4. 44 Aksonometri Lantai 1 .....	68
Gambar 4. 45 Aksonometri Lantai 2 .....	68
Gambar 4. 46 Aksonometri Lantai 3.....	69
Gambar 4. 47 Area Resepsionis .....	69
Gambar 4. 48 Area Kerja Lantai 1 .....	70
Gambar 4. 49 Ruang Rapat Utama .....	70
Gambar 4. 50 Area Kerja Divisi Kreatif .....	71

Gambar 4. 51 Lounge Area.....	71
Gambar 4. 52 Resepsionis.....	72
Gambar 4. 53 Resepsionis dan <i>Lounge Area</i> .....	72
Gambar 4. 54 Area Kerja Lantai 1 .....	72
Gambar 4. 55 Area Kerja Lantai 1 dan Loker.....	73
Gambar 4. 56 Mini Teater.....	73
Gambar 4. 57 Studio Musik .....	73
Gambar 4. 58 Ruang Mixing.....	74
Gambar 4. 59 Ruang Rapat Utama <i>View 1</i> .....	74
Gambar 4. 60 Ruang Rapat Utama <i>View 2</i> .....	74
Gambar 4. 61 Ruang Tunggu Lantai 2.....	75
Gambar 4. 62 Area Santai dan Pod <i>View 1</i> .....	75
Gambar 4. 63 Area Santai dan Pod <i>View 2</i> .....	75
Gambar 4. 64 Ruang Direktur.....	76
Gambar 4. 65 Ruang Kerja Divisi Kreatif dan Editing.....	76
Gambar 4. 66 Ruang Kerja Administrasi.....	76
Gambar 4. 67 Area Studio Pengambilan Gambar ( <i>Green Screen</i> ) .....	77



## DAFTAR TABEL

### **BAB II**

Tabel 2. 1 Daftar Kebutuhan Ruang .....	32
---	----

### **BAB IV**

Tabel 4. 1 Daftar Furnitur Pabrik .....	55
Tabel 4. 2 Daftar Kebutuhan Dan Jenis Lampu .....	60
Tabel 4. 3 Daftar Kebutuhan Dan Jenis AC.....	65



# PERANCANGAN INTERIOR RUMAH PRODUKSI X-CODE FILMS DENGAN KONSEP DYNAMIC MOVEMENT

## ABSTRAK

X-CODE films merupakan salah satu rumah produksi film lokal di Yogyakarta. Menjadi salah satu barometer rumah produksi berbasis komunitas yang senantiasa menyelenggarakan proses produksi film *indie*. Selain itu, X-CODE films juga menyediakan jasa produksi di bidang audiovisual dan *advertising* berupa pembuatan iklan, musik video dan konten sosial media. Sekaligus menjadi tempat penyewaan alat-alat film dan audiovisual. Berangkat dari industri film yang menuntut pekerjaannya untuk selalu mengembangkan ide-idenya, maka perancangan interior ini dilakukan guna mewadahi dan mendorong proses kreatif tersebut untuk terus berjalan. Dengan menggunakan metode Vijay Kumar yang dimulai dari pengumpulan data dan penelusuran masalah, lalu pencarian ide dan pengembangan desain yang kemudian melakukan evaluasi desain. Dari metode tersebut dapat ditarik dan dipilih masalah yaitu, bagaimana merancang sebuah ruang yang mampu meningkatkan kreativitas para pengguna di lingkungan industri film yang dinamis namun tetap memerhatikan aspek ergonomi. Dari masalah itu, maka perancangan ini mengambil tema *Dynamic Movement* yang berarti gerakan yang dinamis. Tema ini juga dimaksudkan untuk mewadahi dinamika yang ada di industri film agar selalu mengikuti perkembangan dan perubahan zaman yang terus terjadi setiap saat. Yang mana hal tersebut menstimulus para pekerja kreatif di industri ini untuk terus berkarya dengan ide-ide baru yang inovatif. Perancangan ini akan menitikberatkan pada pewarnaan, sirkulasi dan bentuk yang dinamis namun tetap menerapkan standar ergonomi. Serta penggunaan furnitur multifungsi dan fleksibel.

Kata Kunci: *Dynamic Movement*, Rumah Produksi, Kreativitas

## **ABSTRAC**

*X-CODE films is a local film production house in Yogyakarta. Become a barometer of community-based production houses that always organize indie film production processes. In addition, X-CODE films also provides audiovisual and advertising production services in the form of making advertisements, music videos and social media content. It is also a rental place for film and audiovisual equipment. Departing from the film industry which requires its workers to always develop their ideas, this interior design was done to accommodate and encourage the creative process to continue. By using the Vijay Kumar method which starts from data collection and problem tracking, then ideas search and design development which then evaluates the design. From this method a problem can be drawn and selected, namely, how to design a space that is able to increase the creativity of users in a dynamic film industry environment while still paying attention to ergonomic aspects. From that problem, this design takes the theme of Dynamic Movement. This theme is also intended to accommodate the dynamics in the film industry so that they always follow developments and changing times that continue to occur all the time. Which stimulates creative workers in this industry to continue working with innovative new ideas. This design will focus on coloring, circulation and dynamic shape while still applying ergonomic standards. As well as the use of multifunctional and flexible furniture.*

**Keywords:** *Dynamic Movemnet, Production House, Creativity*

# PERANCANGAN INTERIOR RUMAH PRODUKSI X-CODE FILMS DENGAN KONSEP DYNAMIC MOVEMENT

## BAB I PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Dalam beberapa tahun terakhir, fenomena konten video atau gambar bergerak semakin marak di berbagai sosial media. Sosial media menjadi wadah bagi masyarakat untuk membagikan aktivitas sehari-hari, ide-ide kreatif hingga konten-konten menarik yang menghibur. Hal tersebut mendorong masyarakat untuk semakin aktif dan kreatif dalam membuat konten yang menghibur dan disukai. Iklan-iklan komersial juga mulai merambah di media sosial, berlomba-lomba mencari pelanggan dengan mengkreasikan tayangan yang informatif dan menarik. Lebih dari itu, terkadang iklan menayangkan hal-hal yang nyeleneh dan unik demi bisa mengenalkan produknya. Maka kemudian, kebutuhan akan pembuatan konten dan iklan komersial juga semakin meningkat. Selain kebutuhan komersial, hiburan berupa film-film pendek juga marak dijumpai di kanal-kanal Youtube. Bahkan film-film layar lebar dan film-film independen sangat mudah diakses lewat ponsel pintar. Dari banyaknya kebutuhan hiburan dan komersial di era sekarang ini, memicu bermunculnya jasa-jasa pembuatan video komersial hingga rumah produksi film yang lebih profesional.

Yogyakarta sebagai salah satu kota seni dan budaya tidak lepas dengan budaya perfilman. Industri film di Yogyakarta sangat berkembang pesat, terutama film independen. Mulai muncul berbagai komunitas film independen, diskusi film, kompetisi film hingga festival film yang rutin diadakan, seperti *Jogja-Netpac Asian Festival (JAFF)*, Festival Film Dokumenter (FFD), dan lain sebagainya. Hal itu, mendorong berdirinya beberapa *production house* di kota ini. Dengan berdirinya beberapa rumah produksi lokal, akan tercipta ekosistem industri film yang kompetitif. Salah

satu rumah produksi yang terlibat di industri film lokal dari Yogyakarta adalah X-CODE films.

X-CODE films adalah sebuah rumah produksi dengan basis komunitas yang sejak awal bergerak dibidang audio-visual, *advertising*, dan multimedia. X-CODE films berdiri pada 22 Juni 2005. Setelah sebelumnya bernama Digital One (D-1) Production yang berdiri pada tahun 2003. X-CODE films selalu didukung oleh tim kreatif, pembuat film, seniman video, serta para kru yang berpengalaman di bidang multimedia. Berawal dari lima orang pekerja multimedia, kini X-CODE films telah banyak memproduksi karya, diantaranya film, Program televisi, Video Klip, Iklan televisi, Web Series dan lain sebagainya. Selain itu, X-CODE films juga berkiprah dalam jasa seperti pendukung produksi, persewaan alat-alat dan pembuatan film dan video.

X-CODE films beralamat di Griya Karanganyar Asri Blok G15, Brontokusuman, Mergangsan, Kota Yogyakarta. Bangunan modern yang terletak bersebelahan dengan Kali Code ini terdiri atas tiga lantai dengan luasan total 520 m<sup>2</sup>. Jika dilihat sekilas, bangunan gedung X-CODE films nampak seperti bangunan pada umumnya. Namun terlihat mencolok, dimana gedung ini berada di tengah-tengah kompleks perumahan. Menurut penuturan salah seorang admin, bangunan ini dibangun secara bertahap. Berawal dari bangunan rumah biasa, kemudian di rombak menjadi gedung tiga lantai yang berfungsi sebagai kantor sekaligus studio film.

Bagian dalamnya bernuansa retro, dengan lantai berpola papan catur. Terdapat berbagai alat-alat multimedia yang sudah kuno sebagai pajangan yang cukup menarik. Di lantai satu terdapat resepsionis untuk menerima tamu dan tempat bekerja bagian administrasi. Lantai dua terdapat ruang rapat, kantor dan studio akustik. Sedangkan lantai tiga sebagai tempat pengambilan gambar dengan area yang cukup luas. Terdapat beberapa gudang penyimpanan peralatan yang tersebar dari lantai satu hingga lantai tiga. Yang mana, hal tersebut kadang memunculkan kebingungan dalam pendataan barang dikarenakan tidak berada di satu tempat. Terlebih aksesibilitas tangga yang dirasa cukup kecil untuk dijadikan akses barang.

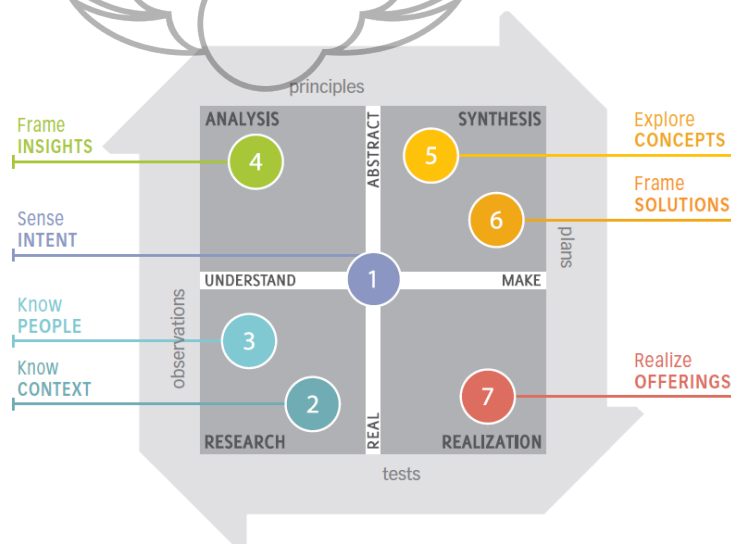


Maka dari itu perlu dilakukan redesain atau perubahan tata ruang pada interior X-CODE films guna memudahkan, sekaligus sebagai keamanan karyawan dalam bekerja. Dibutuhkan juga adanya mini teater sebagai tempat berbagi resensi film, sekaligus tempat berdiskusi dan bertukar pikiran antara sesama sineas maupun dengan klien. Selain itu, perlu melakukan konsep pemasaran yang berbeda untuk menjangkau klien yang membutuhkan jasa *advertising*. X-CODE films menjadi salah satu barometer rumah produksi film di Yogyakarta, namun masih mempunyai banyak kekurangan. Diharapkan dengan adanya redesain ini, X-CODE films tidak hanya menjadi rumah produksi lokal saja. Tetapi bisa bicara di kancah Nasional maupun Internasional.

## B. PROSES DAN METODE DESAIN

### 1. Proses Desain

Pada Perancangan Kantor Studio X-CODE Films ini, akan menerapkan pola pikir dari Proses Desain Inovasi yang dikemukakan oleh Vijay Kumar. Menurut Vijay Kumar, ada tujuh mode aktivasi yang berbeda untuk proses desain inovasinya.



Gambar 1. 1 Bagan Pola Pikir Perancangan

(Sumber: Kumar, *101 Design Methods: A Structure Approach For Driving Innovation In Your Organization*. 2012)

a. Memahami Tujuan

Mendefinisikan kembali masalah dan menemukan peluang kreatif untuk membantu memikirkan kemana kita akan bergerak.. Dengan mengumpulkan yang terbaru, memetakan tinjauan, memetakan tren, menyusun ulang masalah, serta merumuskan tujuan awal.

b. Mengetahui Konteks

Memeriksa kondisi atau peristiwa yang memengaruhi lingkungan di mana penawaran inovasi kita akan tercipta. Dengan cara merencanakan penelitian, mencari dasar pengetahuan, memetakan evolusi, melakukan perbandingan, mendiagnosis kondisi dan bertanya pada ahli.

c. Mengetahui Masyarakat

Tujuan kita adalah memahami manusia dan interaksinya dengan segala sesuatu dalam kehidupannya sehari-hari. Untuk bisa menarik gagasan-gagasan terpenting dari pengamatan, kita perlu mengamati, menanyakan, dan melibatkan orang-orang serta mengorganisir hasilnya.

d. Menyusun Gagasan

Berikutnya adalah menstrukturkan apa yang telah kita temukan dan dipelajari dari mode-mode sebelumnya. Dalam mode ini kita menggunakan berbagai pendekatan untuk mendapatkan informasi dari berbagai perspektif konteks demi pemahaman yang lebih lengkap. Setelah menemukan gagasan, kemudian mencontoh sistem, menemukan kelompok dan pola, membuat profil, memetakan alur dan pengalaman serta membuat rangka kerja.

e. Mengeksplorasi Konsep

Melakukan *brainstorming* yang terstruktur untuk mendapatkan peluang dan mampu bereksplorasi dengan konsep-konsep baru. Di tahap awal eksplorasi ini, kita membangun contoh kasar untuk mendapatkan informasi awal dari klien. Kita mulai menyusun ruang konsep, menetapkan, mengorganisir mengomunikasikan konsep-konsep yang ada.

f. Menyusun Solusi

Mulai membangun rangkaian besar konsep-konsep yang telah dikembangkan dengan cara menggabungkannya ke dalam sistem-sistem konsep bernama solusi. Di mode ini, solusi di kembalikan untuk memberikan gambaran kepada pengguna dan klien akan pemahaman mendalam dari apa saja yang dapat dimungkinkan. Yaitu dengan mensistemkan, mengomunikasikan dan mengevaluasi konsep serta mengorganisir solusi.

g. Merealisasikan Penawaran

Di mode ini, kita memastikan bahwa solusi-solusi yang ada, sengaja dibangun berdasarkan pengalaman-pengalaman orang lain dan bisa memberikan gambaran yang sesungguhnya.

## 2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data menurut Kumar dibagi menjadi dua, yaitu proses memahami tujuan dan mengetahui konteks. Proses memahami tujuan dilakukan dengan mencari data-data fisik maupun non fisik yang didapatkan dari pihak X-CODE films. Sedangkan metode mengetahui konteks dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap pakar subjek, diantaranya adalah pengelola dan pemilik dari X-CODE films, klien, dan dosen yang memahami tentang perancangan kantor, studio film, maupun rumah produksi.

Metode penelusuran masalah dibagi menjadi dua juga, yaitu proses mengenal masyarakat dan proses menyusun gagasan. Proses mengenal masyarakat dilakukan dengan mengunjungi rumah produksi X-CODE films secara langsung guna memahami lebih dalam terhadap objek yang akan dirancang. Berikutnya, proses menyusun gagasan yang mencakup mengenai jaringan aktivitas yaitu pengumpulan data aktivitas yang terjadi di X-CODE films guna menyusun daftar kebutuhan ruang.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Metode pencarian ide ini adalah proses terhadap ekspolrasi konsep dengan menggunakan proses *brainstorming*. Dari situ, dimulai

pemilihan konsep-konsep yang dirasa cocok dengan solusi-solusi yang diinginkan.

Metode pengembangan desain adalah proses menyusun solusi yang dilakukan dengan menggunakan *storyboard* solusi. Yaitu rangkain sketsa baik gambar atau kata-kata yang saling terhubung satu sama lain. Tujuannya adalah memperjelas solusi dari konsep-konsep yang akan direalisasikan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi adalah proses mewujudkan penawaran. Proses ini dilakukan dengan cara melakukan skematik desain, yaitu alternatif-alternatif desain yang memungkinkan. Tujuan dari proses mewujudkan penawaran ini adalah sebagai sarana untuk mendapatkan hasil desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna X-CODE films.

