

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PERUSAHAAN RITEL

***FASHION* PT SEMBILAN OHM SEMBILAN**

DI JAKARTA PUSAT



PERANCANGAN

Oleh:

Shakilla Malahayati Wiediharsono

NIM 2012302023

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2024

Tugas Akhir Penciptaan/ Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR RITEL *FASHION* PT SEMBILAN OHM SEMBILAN DI JAKARTA PUSAT diajukan oleh Shakilla Malahayati Wiediharsono, NIM 2012302023, 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 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Ismael Setiawan, M.M.
NIP 19620528 199403 1 002

Pembimbing II

Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NIP 19720314 199802 1 001

Cognate / Anggota

Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.
NIP 19790407 200604 1 002

Ketua Program Studi Desain Interior

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

Ketua Jurusan Desain

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

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

M. Solahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT., yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
2. Nabi Muhammad SAW., sebagai suri tauladan dalam setiap aspek kehidupan.
3. Ibu saya Titik yang terus memberikan dukungan penuh selama masa penulisan dan pelaksanaan Tugas Akhir, serta memberi semangat pada masa-masa terakhir pengumpulan *deadline*.
4. Ayah saya Cemy yang selalu memberikan dukungan dari Surga sana, mendorong penulis untuk terus maju tiap kali mengingat namanya dalam benak.
5. Kakak saya Farah yang terus memotivasi penulis untuk membuat *progress* tiap harinya dengan ucapan-ucapan semangatnya.
6. Kakak ipar saya Priam yang dengan sukarela membantu saya membantu mencari dan memberikan saran subjek yang setelahnya dipilih sebagai proyek Tugas Akhir penulis.
7. Dosen pembimbing I Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M. dan Dosen Pembimbing 2 Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc. yang selalu menuntun dan mengarahkan penulis agar mampu menghasilkan karya yang terbaik.
8. Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds. selaku dosen wali atas bimbingannya selama di perkuliahan.

9. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku ketua Program Desain Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Teman baik saya, Chevy yang senantiasa sabar mendengarkan keluh-kesah serta terus memberi dorongan semangat kepada penulis dari awal penulisan sampai berlangsungnya sidang Tugas Akhir.
11. Kucing saya, Ponpon, sebagai *moodbooster* penulis di kala pengerjaan Tugas Akhir Desain lewat wajah dan tingkah lakunya yang menggemaskan.
12. Teman-teman tersayang yang terus mendukung dan menyemangati penulis sampai akhir.
13. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang turut membantu penulis selama melaksanakan penyusunan Karya Desain Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 5 Juni 2024

Penulis



Shakilla Malahayati Wiediharsono

PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Shakilla Malahayati Wiediharsono

NIM : 2012302023

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 Juni 2024



Shakilla Malahayati Wiediharsono

NIM 2012302023

ABSTRAK

PT Sembilan Ohm Sembilan atau yang kerap disebut dengan PT SOS merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang industri *fashion* yang mendistribusikan beberapa *brand* luar negeri ke Indonesia. *Brand* pakaian yang didistribusikan oleh perusahaan tersebut yakni *brand* otentik seperti Carhartt, Superga, Fred Perry, Nudie Jeans Co, dan lainnya. Menilik ke dalam interior kantor, PT SOS belum dirasa mampu memenuhi kebutuhan dari aktivitas kantor yang beragam. Lebih lanjut, tampilan interior kantor PT SOS cenderung kurang menarik dan monoton karena tidak mencerminkan *image brand* yang dinaungi PT SOS. Mengangkat konsep '*Interactive Installation Art*' dengan pendekatan *flexible space* pada perancangan interior kantor PT SOS, area kantor diharapkan mampu memberikan *experience* baru dengan melibatkan pengguna sebagai partisipan aktif dan dapat meningkatkan interaksi kerja antar pegawai maupun pada klien/tamu. Karya desain ini menggunakan metode proses desain yang dikemukakan Rosemary Kilmer, dengan kedelapan tahapannya yang dibagi menjadi dua tahap utama, yakni tahap Analisis dan Sintesis. Pada hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *flexible space* dengan konsep '*Intractive Installation Art*' dapat mengoptimalkan fungsi ruang, menunjang berbagai aktivitas yang ada di dalam kantor, serta memperkuat citra *brand* PT SOS.

Kata Kunci: Kantor, Interaktif, Instalasi, Fleksibel

ABSTRACT

PT Sembilan Ohm Sembilan, commonly known as PT SOS, is a corporation operates within the fashion industry, distributing several international brands in Indonesia, including Carhartt, Superga, Fred Perry, Nudie Jeans Co, and others. However, the current office interior of PT SOS lacks the versatility needed for various office activities and fails to reflect the company's brand image effectively. By adopting the concept of 'Interactive Installation Art' and embracing a flexible space approach in office design, this project aims to enhance user engagement, promote active participation, and foster increased interaction among employees and clients/guests. Following Rosemary Kilmer's eight steps of design process method, the project is divided into two main stages: Analyze and Synthesize. The resulting design demonstrates that incorporating a flexible space approach with the 'Interactive Installation Art' concept not only optimizes spatial functionality and supports several office activities, but also reinforces the PT SOS brand identity.

Keywords: *Office, Interactive, Installation, Flexible*



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses dan Metode Desain	2
1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain	2
2. Metode Desain	5
BAB II PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka Umum	7
2. Tinjauan Pustaka Khusus	20
B. Program Desain	24
1. Tujuan Desain	24
2. Sasaran Desain	24
3. Data	25
4. Daftar Kebutuhan & Kriteria	52
BAB III PERMASALAHAN DESAIN & IDEASI	57
A. Pernyataan Masalah	57
B. Ideasi	57
1. Konsep Perancangan	57
2. Identifikasi dan Solusi Permasalahan Ruang	63
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	67
A. Alternatif Desain	67
1. Alternatif Estetika Ruang	67
2. Alternatif Penataan Ruang	77
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	85
4. Alternatif Pengisi Ruang	94
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	97
B. Evaluasi Pemilihan Desain	106

C. Hasil Desain	106
BAB V PENUTUP	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	121
A. Hasil Survey	121
1. Surat Izin Survei	121
2. Foto-foto Survei.....	122
3. Gambar Kerja Survei	126
B. Proses Pengembangan Desain (<i>Schematic Design</i>)	128
1. Sketsa-sketsa Alternatif Desain	128
2. Foto-foto Proses Desain/Ideasi.....	130
C. Presentasi Desain/Publikasi/Pameran	131
1. Rendering Perspektif 3D	131
2. Foto-foto Ruang Sketsa Terpilih	135
3. Skema Bahan dan Warna	136
4. Poster Presentasi dan Leaflet Presentasi.....	137
D. Detail Satuan Pekerjaan/Bill of Quantity (BOQ)	138
E. Gambar Kerja	142

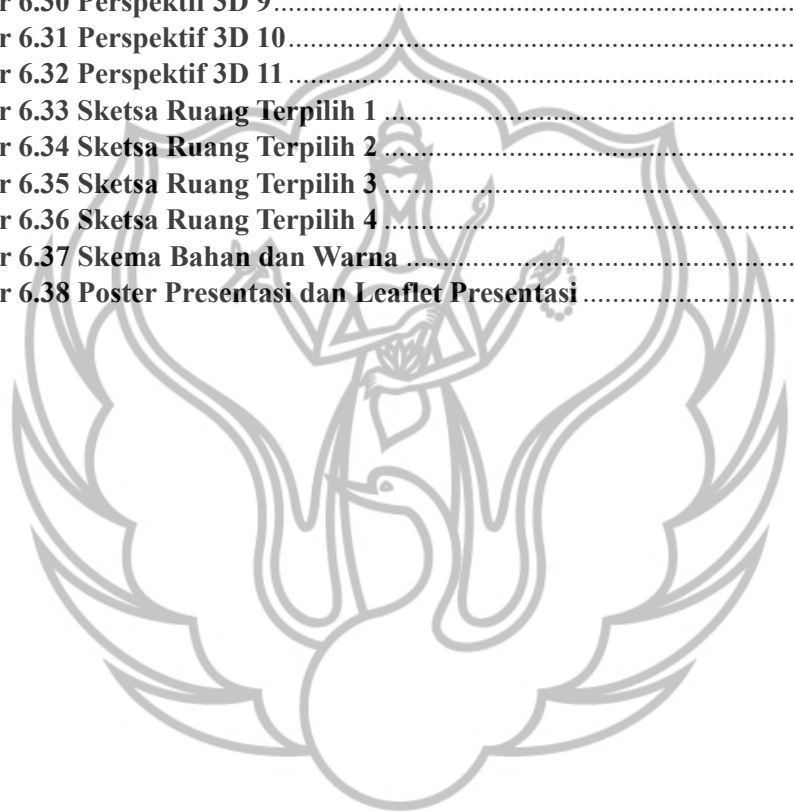
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Proses Desain Rosemary Kilmer	3
Gambar 2.1 Contoh Susunan Meja dan Penyusunan Ruang.....	11
Gambar 2.2 Variasi Pajangan Lemari Dinding pada Toko Mullberry	19
Gambar 2.3 Logo PT SOS	26
Gambar 2.4 Struktur Perusahaan Kantor PT Sembilan Ohm Sembilan	27
Gambar 2.5 Site Plan Arah Mata Angin dan Akses Jalan.....	29
Gambar 2.6 Site Plan Arah Matahari dan Arah Angin.....	30
Gambar 2.7 Site Plan Posisi Vegetasi	31
Gambar 2.8 Denah Ruang Lantai 1 Kantor PT SOS.....	32
Gambar 2.9 Denah Ruang Lantai 2 Kantor PT SOS.....	32
Gambar 2.10 Denah Ruang Lantai 3 Kantor PT SOS.....	33
Gambar 2.11 Diagram Matriks Hubungan dan Kedekatan Ruang	33
Gambar 2.12 Sirkulasi Pengguna Lantai 1 Kantor PT SOS	34
Gambar 2.13 Sirkulasi Pengguna Lantai 2 Kantor PT SOS	34
Gambar 2.14 Sirkulasi Pengguna Lantai 3 Kantor PT SOS.....	35
Gambar 2.15 Pembagian Zona Ruang Lantai 1 Kantor PT SOS.....	36
Gambar 2.16 Pembagian Zona Ruang Lantai 2 Kantor PT SOS.....	36
Gambar 2.17 Pembagian Zona Ruang Lantai 3 Kantor PT SOS.....	37
Gambar 2.18 Kondisi Lantai Kantor PT SOS.....	37
Gambar 2.19 Kondisi Dinding Kantor PT SOS	38
Gambar 2.20 Kondisi Langit-langit Dinding Kantor PT SOS	38
Gambar 2.21 Fasad Kantor PT SOS	40
Gambar 2.22 Resepsionis dan Lobby Kantor PT SOS	41
Gambar 2.23 Ruang Customer Service Kantor PT SOS.....	41
Gambar 2.24 Ruang Meeting Kantor PT SOS	42
Gambar 2.25 Ruang Packing Kantor PT SOS	42
Gambar 2.26 Pantry Kantor PT SOS.....	43
Gambar 2.27 Gudang Kantor PT SOS.....	43
Gambar 2.28 Ruang Storage Kantor PT SOS	44
Gambar 2.29 Toilet Kantor PT SOS.....	45
Gambar 2.30 Ruang Staf Kantor PT SOS	45
Gambar 2.31 Studio Foto Kantor PT SOS	46
Gambar 2.32 Mushola Kantor PT SOS	46
Gambar 2.33 Lorong Kantor PT SOS.....	47
Gambar 2.34 Standar Ukuran Area Kerja Umum	48
Gambar 2.35 Standar Ukuran Area Kerja Bentuk U	49
Gambar 2.36 Standar Ukuran Area Kerja Bentuk U Dua Orang.....	49
Gambar 2.37 Standar Ukuran Counter dan Meja Kerja Resepsionis	50
Gambar 2.38 Ukuran Bidang Pandang Optimal untuk Etalase Produk	50
Gambar 2.39 Ukuran Hubungan Antara Koleksi Etalase Produk.....	51
Gambar 3.1 Konfigurasi antar Ruang dan Lantai Perancangan Interior Kantor PT SOS.....	58
Gambar 3.2 Pemanfaatan Berbagai Fungsi Ruang dalam Satu Area	59
Gambar 3.3 Contoh Furnitur Modular	60
Gambar 3.4 Mind Map Konsep Perancangan Interior Kantor PT SOS	60
Gambar 3.5 Skema Warna Perancangan Interior Kantor PT SOS	62

Gambar 3.6 Skema Material Perancangan Interior Kantor PT SOS	62
Gambar 4.1 Alternatif 1 Suasana Ruang	67
Gambar 4.2 Alternatif 2 Suasana Ruang	68
Gambar 4.3 Gaya Modern Industrial pada Toko Ritel Carhartt, Nudie Jeans Co, dan Fred Perry	69
Gambar 4.4 Inspirasi Bentuk Lengkung untuk Perancangan Interior Kantor PT SOS	70
Gambar 4.5 Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding (Sumber: Pinterest, 2024).....	71
Gambar 4.6 Proses Transformasi Bentuk dari Tekstur Kain Katun Corduroy	71
Gambar 4.7 Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai	72
Gambar 4.8 Penerapan Gaya dan Tema pada Plafon	72
Gambar 4.9 Proses Transformasi Bentuk dari Kain Linen	73
Gambar 4.10 Proses Transformasi Bentuk dari Kain Katun Corduroy	73
Gambar 4.11 Elemen Dekoratif Perancangan Interior Kantor PT SOS.....	74
Gambar 4.12 Proses Transformasi Bentuk dari Benang Baju.....	74
Gambar 4.13 Proses Transformasi Bentuk dari Tali Sepatu.....	75
Gambar 4.14 Komposisi Warna Perancangan Interior Kantor PT SOS	75
Gambar 4.15 Komposisi Material Perancangan Interior PT SOS	76
Gambar 4.16 Pola Aktivitas Pengguna Kantor PT SOS.....	77
Gambar 4.17 Alternatif 1 Organisasi Ruang	78
Gambar 4.18 Alternatif 2 Organisasi Ruang	78
Gambar 4.19 Alternatif 1 Zoning dan Sirkulasi Lantai 1	79
Gambar 4.20 Alternatif 2 Zoning dan Sirkulasi Lantai 1	79
Gambar 4.21 Alternatif 1 Zoning dan Sirkulasi Lantai 2	80
Gambar 4.22 Alternatif 2 Zoning dan Sirkulasi Lantai 2	80
Gambar 4.23 Alternatif 1 Zoning dan Sirkulasi Lantai 3	81
Gambar 4.24 Alternatif 2 Zoning dan Sirkulasi Lantai 3	81
Gambar 4.25 Alternatif 1 Layout Lantai 1	82
Gambar 4.26 Alternatif 2 Layout Lantai 1	82
Gambar 4.27 Alternatif 1 Layout Lantai 2	83
Gambar 4.28 Alternatif 2 Layout Lantai 2	83
Gambar 4.29 Alternatif 1 Layout Lantai 3	84
Gambar 4.30 Alternatif 2 Layout Lantai 3	84
Gambar 4.31 Alternatif 1 Rencana Lantai 1	85
Gambar 4.32 Alternatif 2 Rencana Lantai 1	85
Gambar 4.33 Alternatif 1 Rencana Lantai 2	86
Gambar 4.34 Alternatif 2 Rencana Lantai 2	86
Gambar 4.35 Alternatif 1 Rencana Lantai 3	87
Gambar 4.36 Alternatif 2 Rencana Lantai 3	87
Gambar 4.37 Alternatif 1 Rencana Dinding Lantai 1	88
Gambar 4.38 Alternatif 2 Rencana Dinding Lantai 1	88
Gambar 4.39 Alternatif 1 Rencana Dinding Lantai 2	89
Gambar 4.40 Alternatif 2 Rencana Dinding Lantai 2	89
Gambar 4.41 Alternatif 1 Rencana Dinding Lantai 3	90
Gambar 4.42 Alternatif 2 Rencana Dinding Lantai 3	90
Gambar 4.43 Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 1	91
Gambar 4.44 Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai 1	91
Gambar 4.45 Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 2	92
Gambar 4.46 Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai 2	92

Gambar 4.47 Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 3	93
Gambar 4.48 Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai 3	93
Gambar 4.49 Alternatif 1 Meja Resepsionis	94
Gambar 4.50 Alternatif 2 Meja Resepsionis	94
Gambar 4.51 Alternatif 1 Tiered Seating	94
Gambar 4.52 Alternatif 2 Tiered Seating	95
Gambar 4.53 Alternatif 1 Loker Custom	95
Gambar 4.54 Alternatif 2 Loker Custom	95
Gambar 4.55 Alternatif 1 Display Produk	96
Gambar 4.56 Alternatif 2 Display Produk	96
Gambar 4.57 Alternatif 1 Display Kain	97
Gambar 4.58 Alternatif 2 Display Kain	97
Gambar 4.59 Jenis Penghawaan pada Perancangan	103
Gambar 4.60 Perspektif Resepsionis dan Ruang Tunggu Kantor PT SOS.....	106
Gambar 4.61 Perspektif Area Display Kantor PT SOS.....	107
Gambar 4.62 Perspektif Staff Area Lantai 1 Kantor PT SOS	107
Gambar 4.63 Perspektif Director Room Kantor PT SOS	108
Gambar 4.64 Perspektif Leisure Area Kantor PT SOS.....	108
Gambar 4.65 Perspektif Staff Area Lantai 2 Kantor PT SOS	109
Gambar 4.66 Perspektif Meeting Room Kantor PT SOS.....	109
Gambar 4.67 Perspektif Collaboration Space Kantor PT SOS	110
Gambar 4.68 Perspektif Changing Room Kantor PT SOS	110
Gambar 4.69 Layout Lantai 1 Interior Kantor PT SOS	111
Gambar 4.70 Layout Lantai 2 Interior Kantor PT SOS	112
Gambar 4.71 Layout Lantai 3 Interior Kantor PT SOS	113
Gambar 4.72 Custom Meja Resepsionis	113
Gambar 4.73 Custom Tiered Seating	114
Gambar 4.74 Custom Loker Karyawan dan Tempat Dispenser	114
Gambar 4.75 Custom Loker Karyawan 2.....	115
Gambar 4.76 Custom Modular Seating	115
Gambar 4.77 Custom Wall and Ceiling Art.....	115
Gambar 4.78 Custom Rak Display untuk Kain	116
Gambar 4.79 Custom Packing Storage	116
Gambar 6.1 Surat Izin Survei.....	121
Gambar 6.2 Foto Survei 1	122
Gambar 6.3 Foto Survei 2	122
Gambar 6.4 Foto Survei 3	123
Gambar 6.5 Foto Survei 4	123
Gambar 6.6 Foto Survei 5	124
Gambar 6.7 Foto Survei 6	124
Gambar 6.8 Foto Survei 7	125
Gambar 6.9 Foto Survei 8	125
Gambar 6.10 Gambar Kerja Survei 1.....	126
Gambar 6.11 Gambar Kerja Survei 2.....	126
Gambar 6.12 Gambar Kerja Survei 3.....	127
Gambar 6.13 Gambar Kerja Survei 4.....	127
Gambar 6.14 Gambar Kerja Survei 5.....	128
Gambar 6.15 Sketsa Alternatif 1	128
Gambar 6.16 Sketsa Alternatif 2	129

Gambar 6.17 Sketsa Alternatif 3	129
Gambar 6.18 Sketsa Alternatif 4	129
Gambar 6.19 Sketsa Alternatif 5	130
Gambar 6.20 Sketsa Alternatif 6	130
Gambar 6.21 Proses Desain	131
Gambar 6.22 Perspektif 3D 1	131
Gambar 6.23 Perspektif 3D 2	131
Gambar 6.24 Perspektif 3D 3	132
Gambar 6.25 Perspektif 3D 4	132
Gambar 6.26 Perspektif 3D 5	132
Gambar 6.27 Perspektif 3D 6	133
Gambar 6.28 Perspektif 3D 7	133
Gambar 6.29 Perspektif 3D 8	133
Gambar 6.30 Perspektif 3D 9	134
Gambar 6.31 Perspektif 3D 10	134
Gambar 6.32 Perspektif 3D 11	134
Gambar 6.33 Sketsa Ruang Terpilih 1	135
Gambar 6.34 Sketsa Ruang Terpilih 2	135
Gambar 6.35 Sketsa Ruang Terpilih 3	136
Gambar 6.36 Sketsa Ruang Terpilih 4	136
Gambar 6.37 Skema Bahan dan Warna	137
Gambar 6.38 Poster Presentasi dan Leaflet Presentasi	137



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Minimum Space Guidelines	10
Tabel 2.2 Pengaruh Warna terhadap Emosi Manusia	14
Tabel 2.3 Aktivitas Pengguna Ruang Kantor PT Sembilan Ohm Sembilan	29
Tabel 2.4 Kondisi Elemen Pengisi Ruang Kantor PT SOS	40
Tabel 2.5 Daftar Kebutuhan dan Kriteria	56
Tabel 3.1 Identifikasi dan Solusi Permasalahan Ruang	66
Tabel 4.1 Keterangan Jenis Lampu	100
Tabel 4.2 Perhitungan Titik Lampu	103
Tabel 6.1 Rekapitulasi Harga RAB	138
Tabel 6.2 RAB Area Staf Lantai 2 Perancangan Interior Kantor PT SOS	140
Tabel 6.3 Contoh AHSP	141



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Daerah Khusus Ibukota Jakarta adalah ibu kota negara Indonesia yang letaknya berada di bagian barat Pulau Jawa. Lebih dikenal dengan sebutan DKI Jakarta, kota ini merupakan salah satu kota yang berkembang pesat di berbagai sektor. Hal tersebut ditunjang dengan pusat pemerintahan, perkantoran, maupun perdagangan yang mayoritas terletak di DKI Jakarta. Perkembangan tiap-tiap sektor yang terus meningkat menjadikan DKI Jakarta tidak hanya sebagai ibu kota negara Indonesia, namun juga pusat perekonomian Indonesia. Salah satu sektor perekonomian yang bergerak di DKI Jakarta yakni sektor ritel. Menjamurnya inovasi-inovasi baru di sektor ritel menjadikan persaingan di bidang ini cukup ketat.

Seiring dengan kemajuan teknologi, sektor ritel kerap menghadirkan inovasi-inovasi baru kepada konsumen. Salah satu contohnya adalah mendistribusikan produk-produk luar negeri di Indonesia menggunakan situs *online e-commerce*. Membeli produk luar negeri yang cukup sulit dijangkau kini bisa didapatkan hanya dengan menekan jari. Adanya situs *online e-commerce* mempermudah konsumen membeli produk luar negeri tanpa perlu keluar rumah. Peluang tersebut dimanfaatkan oleh PT Sembilan Ohm Sembilan sebagai salah satu distributor ritel di Indonesia.

PT Sembilan Ohm Sembilan, atau yang kerap disingkat menjadi PT SOS merupakan salah satu perusahaan distributor di bidang *fashion* yang menawarkan produk-produk *fashion* dari luar negeri. Adapun *brand* yang dinaungi PT SOS yakni Melissa, Nudie Jeans Co, Trasher, Vans, dan lain-lain. Berdiri pada tahun 2006, PT SOS membuka toko pertama mereka di Kemang, Jakarta Selatan. Kini, PT SOS telah membuka beberapa cabang toko di Jakarta Selatan dan berhasil mendapatkan beberapa penghargaan semenjak awal berdiri. Tidak hanya itu, PT SOS juga membuka situs *online e-commerce* guna mempermudah konsumen dalam membeli produk-produk yang ditawarkan.

Walau lokasi toko berada di Jakarta Selatan, kantor resmi PT SOS terletak di Jakarta Pusat. Gedung kantor ini memiliki lima lantai di mana lantai *basement*

digunakan sebagai tempat parkir karyawan kantor PT SOS, dilanjut dengan lantai pertama yang digunakan sebagai ruang menerima tamu, tempat *packing*, dan ruang kerja staf. Lantai dua difungsikan sebagai gudang penyimpanan barang. Lantai tiga digunakan sebagai ruang kerja staf, sementara lantai empat sampai saat ini belum difungsikan dan masih berupa ruang kosong.

Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang ritel *fashion*, terdapat beberapa kekurangan yang terlihat pada kantor PT SOS. Adapun kekurangan tersebut berupa tata ruang kantor yang tidak efektif dan fasilitas kantor yang belum memadai seperti ruang direktur, ruang ganti model, serta area display produk. Dari pemaparan tersebut, dapat dikatakan bahwa interior kantor PT SOS belum mampu memenuhi kebutuhan dari aktivitas kantor yang beragam. Lebih lanjut, bila dilihat dari segi estetika, tampilan interior kantor PT SOS cenderung kurang menarik. Pemilihan warna putih dan cokelat muda pada seluruh elemen pembentuk ruang memberikan kesan *out of character* dan monoton karena tidak mencerminkan citra perusahaan yang dinaungi PT SOS.

Menilik dari beberapa kekurangan yang telah dipaparkan tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk merancang ulang interior kantor PT SOS dengan menambahkan fasilitas yang diperlukan bagi kantor perusahaan ritel *fashion*. Menciptakan suatu desain interior kantor yang memenuhi standar sirkulasi, mampu memenuhi kebutuhan pengguna ruang, serta merepresentasikan citra perusahaan PT SOS sebagai perusahaan yang bergerak di bidang ritel *fashion*.

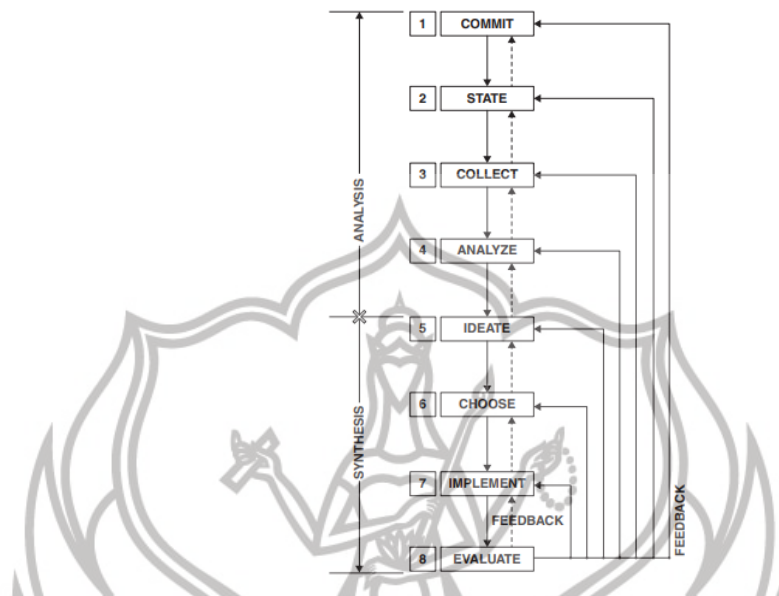
B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

Pada perancangan interior kantor PT SOS, penulis menerapkan proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer pada bukunya yang berjudul *Designing Interiors*. Menurut Kilmer (2014), proses mendesain interior dapat disederhanakan menjadi dua tahap, yakni tahap *Analysis* dan *Synthesis* (p. 178).

Terdapat empat urutan proses desain yang ada dalam tahap *Analysis*, antara lain proses *commit*, *state*, *collect*, serta *analyze*. Pengumpulan data-data fisik, non fisik, maupun literatur serta analisis permasalahan desain

dilakukan pada proses tersebut. Sedangkan pada tahap *Synthesis* dilakukan proses eksplorasi ideasi dan pengembangan alternatif desain yang dimulai dari *ideate*, *choose*, *implement*, sampai pada tahap *evaluate*. Proses pemberian *feedback* dapat dilakukan pada tiap-tiap tahap *Analysis* maupun *Synthesis*.



Gambar 1.1 Diagram Proses Desain Rosemary Kilmer

(Sumber: Kilmer & Kilmer, 2014)

Adapun rincian penjelasan mengenai diagram proses desain menurut Rosemary Kilmer adalah sebagai berikut:

a. *Commit*

Sebelum dilakukannya proses pengumpulan data, keinginan untuk mengenali permasalahan desain harus ditanamkan pada desainer terlebih dahulu. Komitmen terhadap jalannya suatu perancangan diperlukan agar proses desain dapat berjalan dengan baik dan optimal.

b. *State*

Desainer selanjutnya harus mengidentifikasi masalah dan menentukan batasan-batasan masalah. Proses ini dapat dilakukan dengan metode pembuatan diagram masalah maupun menulis urutan daftar permasalahan.

c. *Collect*

Tahap ini seringkali disebut sebagai tahap '*programming*'. Data-data yang bersangkutan dengan permasalahan desain dikumpulkan melalui beberapa metode. Observasi lapangan, wawancara, maupun penyebaran kuesioner dapat dilakukan sebagai bentuk pencarian dan pengumpulan data yang relevan.

d. *Analyze*

Kumpulan data yang telah didapat selanjutnya disusun dan dikelompokkan menjadi bagian-bagian yang lebih kecil. Hal ini bertujuan untuk mempermudah desainer mengidentifikasi dan menarik solusi dari permasalahan dan data yang telah disusun.

e. *Ideate*

Tahap selanjutnya adalah tahap ideasi, di mana solusi dari permasalahan desain dikembangkan menjadi beberapa alternatif. Ide-ide yang dihasilkan harus dibuat setelah desainer memahami permasalahan secara menyeluruh. Ideasi desain dapat berupa lisan maupun gambar. Paparan konsep merupakan salah satu bentuk lisan ideasi, sedangkan bentuk gambar ideasi dapat berupa skema desain.

f. *Choose*

Alternatif desain yang telah dibuat pada tahap *ideate* selanjutnya dipilih di tahap *choose*. Menentukan desain yang tepat dan terbaik harus berdasar pada kriteria-kriteria tertentu. Kriteria tersebut dapat berasal dari keinginan klien, kebutuhan klien, tujuan klien, maupun anggaran biaya.

g. *Implement*

Proses desain tidak berhenti pada ide-ide maupun solusi kreatif saja, namun terus berlanjut pada tahap perwujudan ide tersebut. Pada tahap ini dilakukan pembuatan prototipe seperti gambar kerja, pembuatan model 3D, render 3D, maupun *mock-up* ruang.

h. *Evaluate*

Mengevaluasi desain yang telah dibuat diperlukan untuk meninjau dampak atau hasil dari perancangan tersebut. Tahap ini juga dapat digunakan desainer untuk mengevaluasi kesalahan-

kesalahan yang seringkali terjadi saat proses berlangsung sebagai bentuk pembelajaran untuk perancangan selanjutnya.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Pada proses desain Rosemary Kilmer, pengumpulan data dan penelusuran masalah dilaksanakan pada tahap *state*, *collect*, dan *analyze*. Pengumpulan data terkait permasalahan desain akan ditelaah melalui teknik wawancara dan observasi lapangan kantor PT SOS. Objek yang akan diwawancarai yakni salah satu karyawan yang bekerja di PT SOS. Sementara itu proses observasi dilakukan guna mendapatkan data berupa situasi eksisting kantor, denah, aktivitas pengguna ruang, material elemen pembentuk ruang, penghawaan, pencahayaan, serta akustik ruang.

Pelaksanaan tahap *state* dan *collect* berlangsung beriringan saat melakukan proses observasi lapangan. Dengan mengamati eksisting interior di lapangan, permasalahan desain akan muncul seiring dengan bertambahnya data yang didapat. Langkah selanjutnya adalah menganalisis semua masalah dari data yang telah dikumpulkan dan mengidentifikasi permasalahan utama desain.

Setelah semua data dikumpulkan dan tersusun, langkah berikutnya adalah *analyze*, di mana data yang telah disusun akan dikelompokkan menjadi bagian-bagian yang lebih rinci. Pengelompokan data tersebut akan melahirkan *problem statement* yang harus dijawab melalui solusi desain kreatif.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Pencarian ide dan pengembangan desain berada dalam tahap *ideate*. Pada tahap ini, ide-ide dari *problem statement* yang telah ditentukan akan dikembangkan menjadi suatu konsep desain yang terdiri dari beberapa alternatif desain. Alternatif desain tersebut terdiri dari sirkulasi, tata letak ruang maupun furnitur, skema material dan

bahan, tampilan elemen pembentuk ruang, maupun desain furnitur *custom*.

c. Metode Evaluasi / Pemilihan Alternatif Desain

Tahap terakhir yakni evaluasi / pemilihan alternatif desain dilakukan pada tahap *choose*. Alternatif desain yang telah dikembangkan kini ditentukan berdasarkan kriteria-kriteria seperti kebutuhan, keinginan, tujuan, fungsi, ataupun estetika sehingga terpilih satu alternatif terbaik.

Alternatif yang telah terpilih kini diwujudkan dalam tahap *implement*. Implementasi desain dapat berupa gambar kerja, pembuatan 3D model, render 3D interior, animasi 3D, maupun *mock-up* ruang. Selanjutnya desain yang telah dibuat akan dievaluasi pada tahap *evaluate* sebagai kritik dan saran desainer dalam pelaksanaan perancangan interior selanjutnya.

