

**PERANCANGAN INTERIOR ZEN AESTHETIC
CLINIC SURABAYA DENGAN KONSEP WABI-SABI**



Disusun Oleh:

Catharine Putri Siena

NIM. 2012315023

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

2023/2024

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat memungkinkan akses informasi menjadi sangat mudah, termasuk informasi terkait *fashion* dan kecantikan yang saat ini sangat diminati. Hal ini mendorong peningkatan perhatian masyarakat terhadap kesehatan dan kecantikan, yang berujung pada lonjakan signifikan dalam jumlah klinik kecantikan. Industri perawatan kulit di Indonesia tumbuh pesat dengan laju pertumbuhan mencapai 15%, jauh di atas negara-negara tetangga seperti Malaysia dan Singapura. Klinik kecantikan kini menawarkan beragam layanan perawatan yang disesuaikan dengan kebutuhan individu, mulai dari perawatan dasar hingga prosedur lanjutan seperti laser dan *contouring*.

Zen Aesthetic Clinic di Surabaya adalah salah satu klinik kecantikan yang mengutamakan keindahan alami dan keseimbangan. Klinik ini memiliki permasalahan utama, yaitu bagaimana merancang interior Zen Aesthetic Clinic di gedung berorientasi vertikal, seperti ruko agar efektif dengan penerapan konsep Wabi-Sabi sehingga sesuai dengan citra perusahaan? Untuk menjawab permasalahan tersebut, klinik ini akan didesain menggunakan konsep wabi-sabi. Konsep ini tidak hanya memperkuat citra dan branding klinik tetapi juga meningkatkan kenyamanan dan efisiensi dalam pelayanan. Desain interior yang baik memastikan sirkulasi dan aksesibilitas yang optimal, mendukung kegiatan klinik yang lancar, dan memenuhi standar fasilitas umum yang dianjurkan pemerintah.

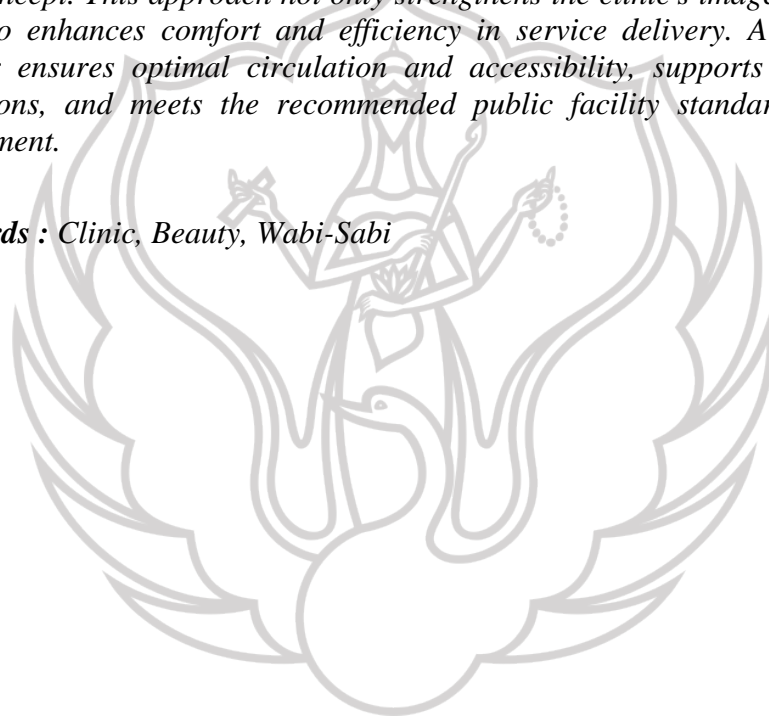
Kata kunci : Klinik, Kecantikan, *Wabi-Sabi*

ABSTRACT

The rapid advancement of technology has made information access exceedingly easy, including information on fashion and beauty, which is currently highly popular. This trend has increased public interest in health and beauty, leading to a significant rise in the number of beauty clinics. The skincare industry in Indonesia is experiencing rapid growth, with a growth rate of 15%, significantly higher than neighboring countries like Malaysia and Singapore. Beauty clinics now offer a wide range of customized treatments, from basic facials to advanced procedures such as laser treatments and contouring.

Zen Aesthetic Clinic in Surabaya is a beauty clinic that emphasizes natural beauty and balance. The main challenge for the clinic is how to design the interior of Zen Aesthetic Clinic in a vertically oriented building, such as a shophouse, to be effective with the application of the Wabi-Sabi concept, thus aligning with the company's image. To address this issue, the clinic will be designed using the Wabi-Sabi concept. This approach not only strengthens the clinic's image and branding but also enhances comfort and efficiency in service delivery. A well-designed interior ensures optimal circulation and accessibility, supports smooth clinic operations, and meets the recommended public facility standards set by the government.

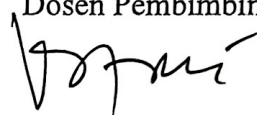
Keywords : *Clinic, Beauty, Wabi-Sabi*



Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan berjudul:

'Perancangan Interior Zen Aesthetic Clinic Surabaya Dengan Konsep Wabi-Sabi'
diajukan oleh Catharine Putri Siena, NIM 2012315023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir Desain pada tanggal 10 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

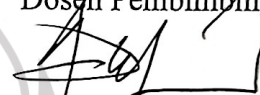
Dosen Pembimbing I



Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19860924 201404 2 001

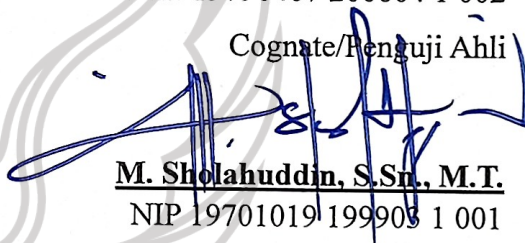
Dosen Pembimbing II



Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19790407 200604 1 002

Cognate/Penguji Ahli



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001

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



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa 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 saya yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 April 2024



Catharine Putri Siena

NIM 2012315023



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Interior Zen Aesthetic Clinic”. Laporan ini disusun dan diajukan guna memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) di Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

- 1) Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya.
- 2) Orang tua dan segenap keluarga atas doa dan dukungannya selama ini.
- 3) Dosen Pembimbing saya; Teh Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn, dan Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds., atas bimbingannya dalam proses Tugas Akhir saya.
- 4) Dosen Wali saya, Bapak Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn., atas bimbingannya selama masa perkuliahan.
- 5) Partner saya; Hilmi atas semua dukungan dan dorongannya untuk menyelesaikan S1 saya.
- 6) Teman-teman dekat saya semasa SMA; Sasa, Ziza, Tiara, Fiya, Yara, Vanes, Itis, dan Grace yang selalu mendukung saya.
- 7) Teman-teman dekat di perkuliahan; Salva, Manda, Aziz, Thio, Robihk, Idan, dan Alfian atas dukungannya dan bantuannya selama masa perkuliahan.
- 8) Kucing – kucing saya; Salmon dan Tahu atas kehadirannya yang sangat menghibur.

- 9) PROLITE Design selaku studio tempat magang saya yang telah banyak berkontribusi terhadap perkembangan saya dalam belajar mendesain.
- 10) Teman – teman PANEL, untuk kebersamaan selama masa perkuliahan.
- 11) Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang turut membantu penulis selama melaksanakan penyusunan Karya Desain Tugas Akhir ini.

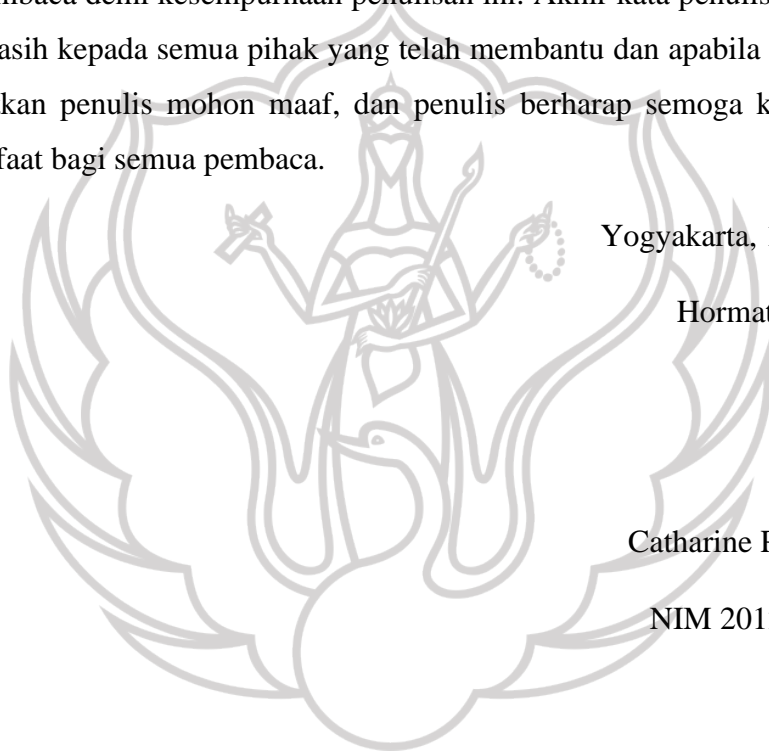
Penulis pun menyadari banyaknya kekurangan dan keterbatasan laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan penulisan ini. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan apabila ada yang tidak disebutkan penulis mohon maaf, dan penulis berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, 17 Mei 2024

Hormat Saya,

Catharine Putri Siena

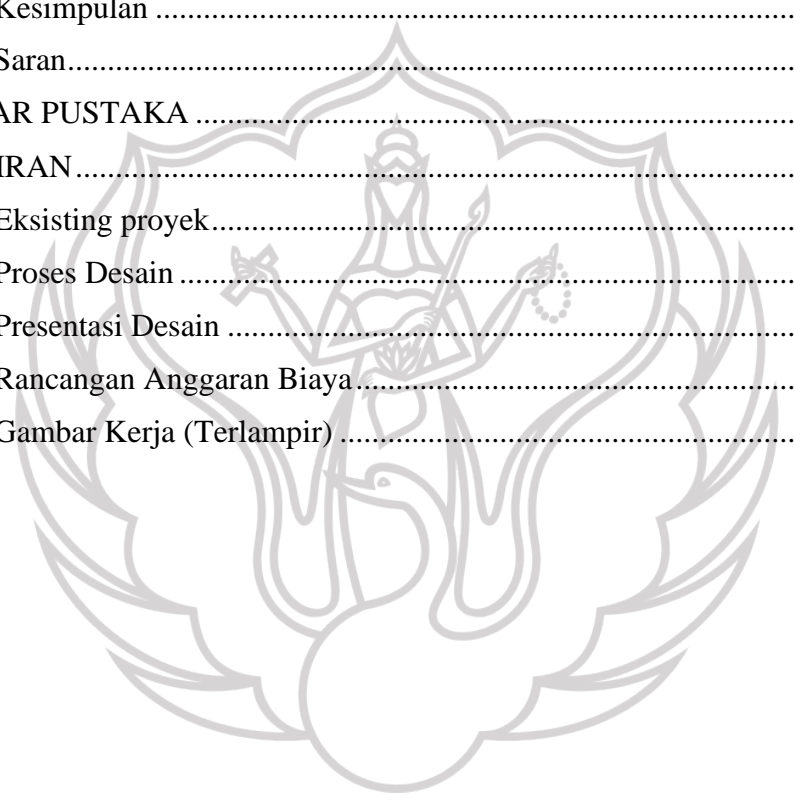
NIM 2012315023



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	v
Gambar 1. 1 Gambar Proses Desain Menurut Rosemary Klimer	v
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	1
1. Proses Desain	1
2. Metode Desain.....	3
BAB II.....	8
PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Tinjauan Pustaka Umum	8
2. Tinjauan Pustaka Khusus	13
B. Program Desain.....	17
1. Tujuan Desain.....	17
2. Sasaran Desain	17
3. Data	18
BAB III	50
PERNYATAAN MASALAH DAN IDEASI	50
A. Pernyataan Masalah	50
B. Identifikasi Masalah per Ruang	51
C. Ideasi (Konsep Ide/Solusi Awal)	60
BAB IV	63
PENGEMBANGAN DESAIN.....	63
A. Alternatif Desain	63

1. Estetika Ruang.....	63
2. Alternatif Penataan Ruang.....	70
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	81
4. Alternatif Pengisi Ruang	85
5. Alternatif Tata Kondisional Ruang	98
B. Evaluasi Pemilihan Desain (<i>Choose/evaluation</i>).....	115
C. Hasil Desain	115
BAB V.....	138
PENUTUP.....	138
A. Kesimpulan	138
B. Saran.....	138
DAFTAR PUSTAKA	139
LAMPIRAN.....	140
A. Eksisting proyek.....	140
B. Proses Desain	141
C. Presentasi Desain	147
D. Rancangan Anggaran Biaya.....	153
E. Gambar Kerja (Terlampir).....	154



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Gambar Proses Desain Menurut Rosemary Klimer	1
Gambar 2.1 Lokasi Zen Aesthetic Clinic	19
Gambar 2.2 Logo Zen Aesthetic Clinic	19
Gambar 2. 4 Layout Lantai 1	21
Gambar 2. 5 Layout Lantai 2	21
Gambar 2. 6 Layout Lantai 3 & 4	21
Gambar 2. 7 Layout Lantai 5	21
Gambar 2. 8 Potongan.....	22
Gambar 2. 9 Jenis-Jenis Konfigurasi Jalur.....	29
Gambar 2. 10 Hubungan Jalur-Ruang.....	31
Gambar 2. 11 Hubungan Jalur-Ruang.....	31
Gambar 2. 12 Hubungan Jalur-Ruang.....	31
Gambar 2. 13 Konfigurasi tangga	32
Gambar 2. 14 Bordes Tangga.....	33
Gambar 2. 15 Standar Ukuran Tangga.....	33
Gambar 2. 16 Standar Ukuran Tangga.....	34
Gambar 2. 17 Standar Lift.....	34
Gambar 2. 18 Standar Ruang Depan Lift.....	35
Gambar 2. 19 Karakteristik Transmisi Cahaya	36
Gambar 2. 20 Jenis General Lighting (a) direct lighting (b) indirect lighting (c) direct-indirect lighting.....	37
Gambar 2. 21 Standar ukutan di Area Resepsionis.....	38
Gambar 2. 22 Standar ukutan di Area Resepsionis.....	39
Gambar 2. 23 Standar ukutan di Area Resepsionis.....	40
Gambar 2. 24 Standar ukuran meja kerja.....	41
Gambar 2. 25 Standar ukuran Wastafel Kamar Mandi	42
Gambar 2. 26 Standar ukuran Toilet	43
Gambar 2. 27 Standar ukuran di Ruang Treatment	44
Gambar 3. 1 Mind Mapping.....	60
Gambar 3.2 Gambar 3. 3 Gambar 3. 4	60
Gambar 3. 5 Gambar 3. 6 Gambar 3. 7	61
Gambar 3. 8 Gambar 3. 9	61
Gambar 3. 10 Gambar 3. 11 Gambar 3. 12	62
Gambar 3. 13 Gambar 3. 14 Gambar 3. 15	62
Gambar 4. 1 Gambar 4. 2.....	64
Gambar 4. 3 Gambar 4. 4.....	64
Gambar 4. 5 Gambar 4. 6.....	65
Gambar 4. 7 Material board public area	66
Gambar 4. 8 Material board treatment room alternatif 1	66
Gambar 4. 9 Material board treatment room alternatif 2	67

Gambar 4. 10 Material board staff room.....	67
Gambar 4. 11 Material Board Director’s Room	68
Gambar 4. 12 Material board manager’s room	68
Gambar 4. 13 Material board meeting room.....	69
Gambar 4. 14 Material board pantry	69
Gambar 4. 15 Material board rest room.....	70
Gambar 4. 16 Matrix diagram lantai 1	70
Gambar 4. 17 Matrix diagram lantai 2.....	71
Gambar 4. 18 Matrix diagram lantai 3.....	71
Gambar 4. 19 Matrix diagram lantai 4.....	71
Gambar 4. 20 Matrix diagram lantai 5.....	72
Gambar 4. 21 Alternatif Bubble Diagram Lantai 1.....	72
Gambar 4. 22 Alternatif Bubble Diagram Lantai 2.....	72
Gambar 4. 23 Alternatif Bubble Diagram Lantai 3 dan 4.....	73
Gambar 4. 24 Alternatif Bubble Diagram Lantai 5.....	73
Gambar 4. 25 Zoning lantai 1	74
Gambar 4. 26 Zoning lantai 2	74
Gambar 4. 27 Zoning lantai 3	75
Gambar 4. 28 Zoning lantai 4	75
Gambar 4. 29 Zoning lantai 5.....	76
Gambar 4. 30 Sirkulasi lantai 1.....	76
Gambar 4. 31 Sirkulasi lantai 2.....	77
Gambar 4. 32 Sirkulasi lantai 3.....	77
Gambar 4. 33 Sirkulasi lantai 4.....	78
Gambar 4. 34 Sirkulasi lantai 5.....	78
Gambar 4. 35 Alternatif Layout Lantai 1.....	79
Gambar 4. 36 Alternatif Layout Lantai 1.....	79
Gambar 4. 37 Alternatif Layout Lantai 3 dan 4.....	80
Gambar 4. 38 Alternatif Layout Lantai 5.....	80
Gambar 4. 39 Alternatif Rencana Lantai, Lantai 1	81
Gambar 4. 40 Alternatif Rencana Lantai, Lantai 2	81
Gambar 4. 41 Alternatif Rencana Lantai, Lantai 3 dan 4	82
Gambar 4. 42 Alternatif Rencana Lantai, Lantai 5	82
Gambar 4. 43 Alternatif Rencana Plafond Lantai 1	83
Gambar 4. 44 Alternatif Rencana Lantai, Lantai 2	83
Gambar 4. 45 Alternatif Rencana Lantai, Lantai 3 dan 4	84
Gambar 4. 46 Alternatif Rencana Lantai, Lantai 5	84
Gambar 4. 47 Custom Reception Desk Alternatif 1	85
Gambar 4. 48 Custom Reception Desk Alternatif 2	85
Gambar 4. 49 Custom Shelf Alternatif 1	86
Gambar 4. 50 Custom Shelf Alternatif 2	86
Gambar 4. 51 Custom Wash Basin Alternatif 1.....	87
Gambar 4. 52 Custom Wash Basin Alternatif 2.....	87
Gambar 4. 53 Stilasi Bentuk dari Logo.....	88
Gambar 4. 54 Custom Partisi Alternatif 1.....	88
Gambar 4. 55 Custom Partisi Alternatif 2.....	89
Gambar 4. 56 Rencana Titik AC Lantai 1	102
Gambar 4. 57 Rencana Titik AC Lantai 2	103

Gambar 4. 58 Rencana Titik AC Lantai 3 dan 4.....	103
Gambar 4. 59 Rencana Titik AC Lantai 5	104
Gambar 4. 60 Rencana Titik Lampu Lantai 1.....	113
Gambar 4. 61 Rencana Titik Lampu Lantai 2.....	113
Gambar 4. 62 Rencana Titik Lampu Lantai 3 dan 4.....	114
Gambar 4. 63 Rencana Titik Lampu Lantai 5.....	114
Gambar 4. 64 Gambar 4. 65.....	115
Gambar 4. 66 Render Perspektif Lobby dan Waiting Area	115
Gambar 4. 67 Render Perspektif Cashier dan Pharmacy	116
Gambar 4. 68 Render Perspektif Lobby dan Waiting Area	116
Gambar 4. 69 Gambar 4. 70.....	116
Gambar 4. 71 Render Perspektif Resepsionis Lantai 2.....	117
Gambar 4. 72 Render Perspektif Resepsionis Lantai 2.....	117
Gambar 4. 73 Render Perspektif Resepsionis Lantai 2.....	118
Gambar 4. 74 Render Perspektif Resepsionis Lantai 2.....	118
Gambar 4. 75 Render Perspektif Ruang Konsultasi.....	118
Gambar 4. 76 Render Perspektif Ruang Manager	119
Gambar 4. 77 Render Perspektif Ruang Manager	119
Gambar 4. 78 Gambar 4. 79.....	120
Gambar 4. 80 Render Perspektif Koridor Lantai 3 dan 4	120
Gambar 4. 81 Render Perspektif Koridor Lantai 3 dan 4	121
Gambar 4. 82 Render Perspektif Koridor Lantai 3 dan 4	121
Gambar 4. 83 Render Perspektif Slimming Room	121
Gambar 4. 84 Render Perspektif Slimming Room	122
Gambar 4. 85 Render Perspektif Koridor Lantai 3 dan 4	122
Gambar 4. 86 Render Perspektif Ruang Treatment	123
Gambar 4. 87 Render Perspektif Koridor Ruang Treatment.....	123
Gambar 4. 88 Render Perspektif Koridor Ruang Treatment.....	124
Gambar 4. 89 Render Perspektif Koridor Ruang Treatment.....	124
Gambar 4. 90 Render Perspektif Koridor Ruang Treatment.....	124
Gambar 4. 91 Render Perspektif Koridor Ruang Treatment.....	125
Gambar 4. 92 Render Perspektif Rest Room	125
Gambar 4. 93 Render Perspektif Pantry.....	126
Gambar 4. 94 Render Perspektif Ruang Director	126
Gambar 4. 95 Render Perspektif Ruang Director	127
Gambar 4. 96 Render Perspektif Ruang Director	127
Gambar 4. 97 Render Perspektif Ruang Staff.....	128
Gambar 4. 98 Render Perspektif Ruang Staff.....	128
Gambar 4. 99 Render Perspektif Ruang Staff.....	128
Gambar 4. 100 Render Perspektif Staff	129
Gambar 4. 101 Render Perspektif Ruang Meeting	129
Gambar 4. 102 Render Perspektif Ruang Meeting	129
Gambar 4. 103 Render Perspektif Ruang Mushola.....	130
Gambar 4. 104 Render Perspektif Ruang Mushola.....	130
Gambar 4. 105 Render Perspektif Ruang Mushola.....	131
Gambar 4. 106 Layout Lantai 1	131
Gambar 4. 107 Layout Lantai 2	132
Gambar 4. 108 Layout Lantai 2	132

Gambar 4. 109 Layout Lantai 3 dan 4	133
Gambar 4. 110 Layout Lantai 5	133
Gambar 4. 111 Custom Reseption Desk	134
Gambar 4. 112 Custom Shelf	134
Gambar 4. 113 Custom Wash Basin	135
Gambar 4. 114 Custom Locker	135
Gambar 4. 115 Custom Partition	136
Gambar 4. 116 Sketsa Perspektif Foyer	136
Gambar 4. 117 Sketsa Perspektif Ruang Konsultasi	137
Gambar 4. 118 Sketsa Resepsionis Lantai 2	137
Gambar 4. 119 Sketsa Perspektif Ruang Treatment	137
Gambar 5. 1 Foto Eksisting Proyek	140
Gambar 5. 2 Foto Eksisting Proyek	140
Gambar 5. 3 Foto Eksisting Proyek	140
Gambar 5. 4 Material Board	141
Gambar 5. 5 Diagram matrix	142
Gambar 5. 6 Buble diagram	143
Gambar 5. 7 Zoning	143
Gambar 5. 8 Sirkulasi	143
Gambar 5. 9 Rencana Plafond	144
Gambar 5. 10 Rencana Lantai	145
Gambar 5. 11 Alternatif Furniture Custom 1	145
Gambar 5. 12 Alternatif Furniture Custom 2	145
Gambar 5. 13 Alternatif Furniture Custom 3	146
Gambar 5. 14 Stilasi bentuk	146
Gambar 5. 15 Alternatif Elemen Dekoratif	146
Gambar 5. 16 Proses pengerjaan modeling 3D	147
Gambar 5. 17 Proses pengerjaan modeling 2D	147
Gambar 5. 18 3D Render perspektif	150
Gambar 5. 19 Poster	151
Gambar 5. 20 Poster	152
Gambar 5. 21 Rancangan Anggaran Biaya	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat orang dapat mengakses berbagai informasi dengan sangat mudah. Berkembangnya sosial media memberikan kemudahan dalam membagikan informasi, seperti informasi tentang fashion dan kecantikan yang sedang berkembang pesat pada masa ini. Dengan demikian, orang lebih memerhatikan kesehatan dan kecantikan tubuh maupun wajah mereka. Maka dari itu, kini perkembangan klinik kecantikan sangat melonjak dari sebelumnya.

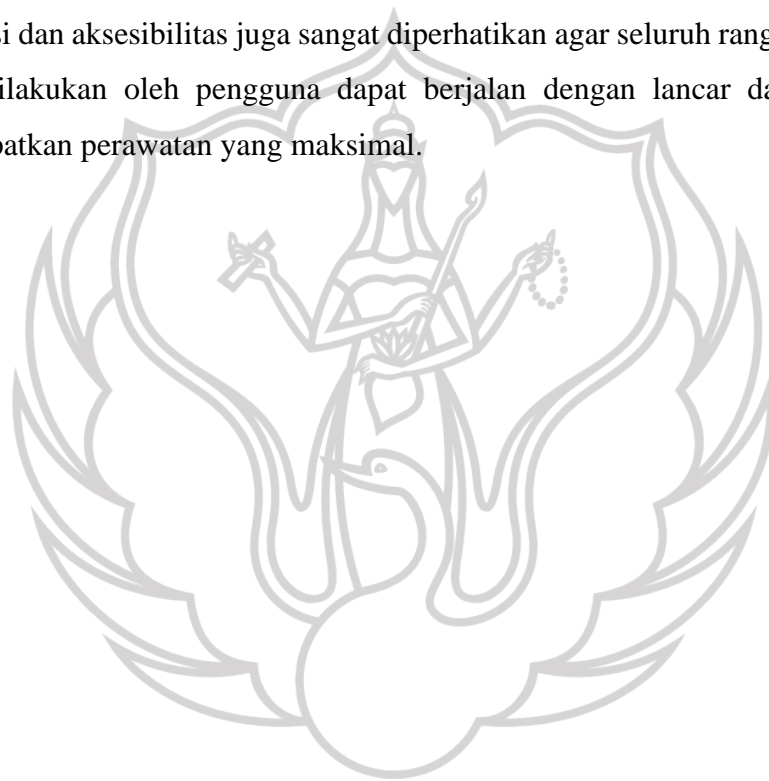
Industri perawatan kulit kian mengalami pertumbuhan yang pesat. Hal ini diungkapkan CEO Erha Clinic Indonesia, Alfons Sindupranata. Menurut Alfons, perkembangan industri perawatan kecantikan mencapai angka 15 persen, yang tergolong masih tinggi dibandingkan negara tetangga seperti Malaysia dan Singapura yang masih di bawah 10 persen (Fajriana, 2018).

Saat ini, klinik kecantikan di Indonesia banyak menawarkan perawatan kecantikan mulai dari wajah hingga bagian tubuh lainnya. Penggunaan kosmetik, *skincare*, hingga melakukan perawatan di klinik kecantikan sudah menjadi gaya hidup kalangan kaum wanita maupun pria. Banyak klinik kecantikan menawarkan perawatan khusus yang disesuaikan dengan kebutuhan kulit setiap orang, mulai dari *basic facial*, *laser treatment*, hingga *contouring* (Sayekti, 2023). Sebelum melakukan perawatan, biasanya pasien melakukan konsultasi dengan dokter ahli untuk mengetahui lebih lanjut mengenai perawatan apa yang cocok untuk para pasien. Dalam melakukan pengobatan dan perawatan pada klinik kecantikan, pasien harus mendapatkan fasilitas terbaik yang tentunya mengutamakan kenyamanan dan kebersihan. Dengan demikian dibutuhkan perancangan interior yang dapat memenuhi kebutuhan yang diperlukan dalam klinik kecantikan.

Zen Aesthetic Clinic adalah sebuah klinik kecantikan yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kecantikan yang holistik dan menekankan pada

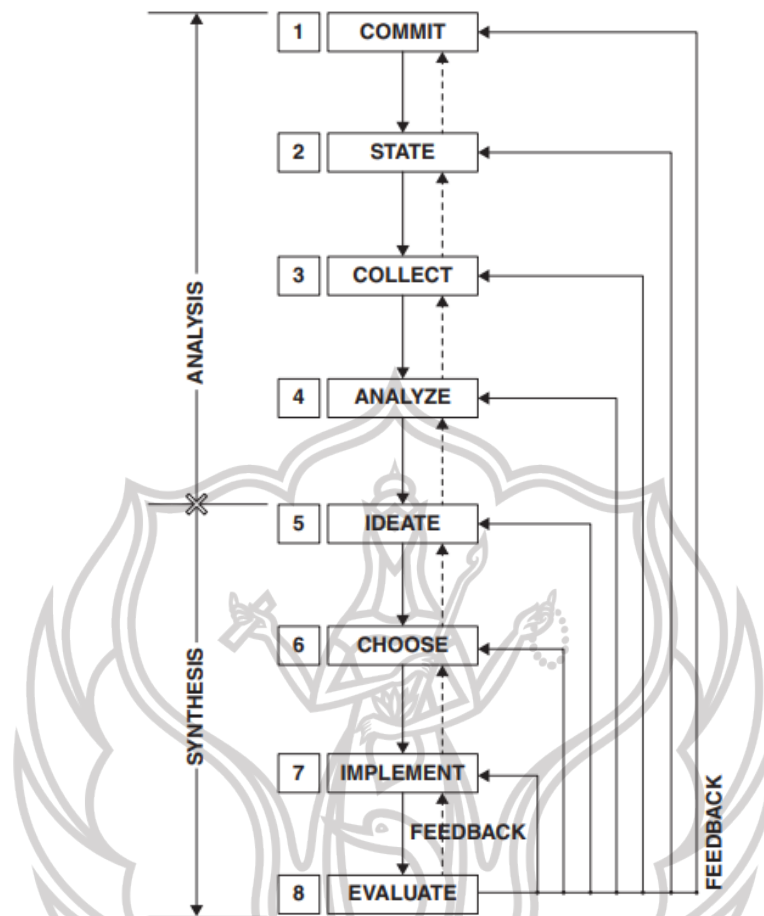
keindahan alami, keseimbangan, dan kesederhanaan. Zen Aesthetic Clinic menawarkan berbagai perawatan kecantikan kepada Masyarakat luas, mulai dari *contouring, rejuvenation, acne treatment, body treatment, serta scar treatment*. Klinik kecantikan ini berlokasi di Pakuwon Square AK II, Surabaya.

Dalam upaya memberikan pelayanan yang optimal, dapat dipenuhi dengan berbagai cara, salah satunya melalui perancangan interior Zen Aesthetic Clinic dengan menerapkan konsep Wabi-Sabi. Konsep ini diharapkan dapat memperkuat citra dari keunggulan perawatan dan *branding* dari Zen Aesthetic Clinic, serta dapat menunjang suasana ruang yang nyaman bagi penggunanya. Tidak hanya estetika, sirkulasi dan aksesibilitas juga sangat diperhatikan agar seluruh rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh pengguna dapat berjalan dengan lancar dan pasien bisa mendapatkan perawatan yang maksimal.



B. Metode Desain

1. Proses Desain



Gambar 1. 1 Gambar Proses Desain Menurut Rosemary Kilmer
(Sumber: *Designing Interiors*, Rosemary Kilmer, 2014)

Pada perancangan interior *Zen Aesthetic Clinic* ini akan menggunakan proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer. Proses desain adalah sekumpulan urutan tahap yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunnya. Proses desain dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap analisis dan tahap sintesis (Kilmer, 2014). Pada tahap analisis, akan dilakukan penelitian, mengidentifikasi, dan menganalisis permasalahan yang akan dihadapi dalam melakukan perancangan. Pada tahap ini, desainer akan menghasilkan dokumen mengenai Langkah-langkah dalam memecahkan masalah yang ada. Pada tahap sintesis, desainer akan menggabungkan setiap tahap desain untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang ada. Tahap analisis terdiri dari commit, state, collect, dan analyze. Sedangkan tahap sintesis terdiri dari ideate, choose, implement, dan evaluate.

1. Commit

Hal yang paling pertama dalam melakukan perancangan interior adalah menerima masalah. Tahap ini dilakukan dengan mengenali prioritas permasalahan yang harus dihadapi dalam sebuah proyek interior.

2. State

Tahap ini merupakan tahap mengidentifikasi masalah. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengidentifikasi masalah, yaitu membuat *checklist* permasalahan yang terdapat pada sebuah proyek, membuat *preception list* yang berisi opini dari semua pihak yang terlibat pada proyek tersebut (pengguna dan pemilik). Yang terakhir adalah membentuk *visual diagram* yang dapat membantu desainer untuk memvisualisasikan dan mengatur informasi.

3. Collect

Tahap ini umumnya disebut juga sebagai tahap *programming*. Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan data yang merupakan riset awal desainer mencari informasi yang ada dari data lapangan, seperti data fisik, non fisik, observasi aktifitas pengguna ruang, melakukan interiview beberapa narasumber, membuat dokumentasi dari situasi yang terjadi di lapangan.

4. Analyze

Analyze merupakan tahap analisa dari data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Tahap ini dilakukan engan cara membuat diagram hubungan antar ruang dengan *bubble diagram* dan *matrix diagram*. Hal yang terdapat dalam diagram tersebut merupakan aspek-aspek penting, seperti kategorisasi zona, hubungan ruang, sirkulasi, view, dan sebagainya.

5. Ideate

Tahap ini merupakan proses menciptakan sebanyak mungkin ide alternatif desain guna mencapai tujuan proyek. Tahap ini merupakan

tahap dimana desainer mencari berbagai cara kreatif untuk memecahkan masalah dan membangun konsep desain secara keseluruhan.

6. *Choose*

Perancang memilih opsi terbaik dengan melihat kembali bagaimana konsep yang dipilih sesuai dengan anggaran, kebutuhan, tujuan, dan keinginan klien. Jika opsi yang dipilih memenuhi kriteria, memiliki pendekatan kreatif, dan menghasilkan solusi, maka itu adalah pilihan yang tepat. Jika tidak, perancang harus mengevaluasi kembali alternatif yang ada dan memilih opsi yang lain.

7. *Implement*

Tahap ini merupakan langkah mengomunikasikan ide melalui gambar akhir, rencana, rendering, dan bentuk presentasi lainnya kepada klien.

8. *Evaluate*

Tahap evaluasi merupakan tahap peninjauan dan membuat penilaian kritis terhadap apa yang telah dicapai untuk melihat apakah penilaian tersebut memang menyelesaikan masalah awal. Tahap ini juga merupakan peninjauan untuk melihat apa yang dipelajari atau diperoleh dari pengalaman dan apa dampak atau hasil dari kegiatan perancangan tersebut.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan terdiri dari dua kategori, yaitu data primer dan data sekunder (Kilmer, 2014). Dalam pengumpulan data primer dan sekunder, dapat dilakukan dengan berbagai metode, seperti:

1) Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh melalui proses pengambilan data langsung pada lokasi. Pengumpulan data primer dapat dilakukan dengan cara:

a) Survei Lapangan

Untuk memperoleh data primer, biasanya melakukan survei langsung pada lokasi. Dengan melakukan survei langsung pada lokasi, perancang dapat mengamati keadaan sebenarnya objek yang akan dirancang. Dalam melakukan survei lapangan perancang akan mendapatkan informasi-informasi penting yang berkaitan dengan objek yang akan dirancang, seperti data eksisting di sekitar objek yang akan dirancang. Pada survei ini perancang dapat memperoleh data menggunakan berbagai alat, seperti kamera sebagai alat dokumentasi, alat tulis dan catatan, serta gambar kerja arsitektur objek.

b) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk membantu perancang dalam mengumpulkan informasi yang diperlukan tentang objek yang akan dirancang, termasuk pengukuran akurat, pemahaman tentang kondisi eksisting, serta identifikasi masalah di lapangan yang mungkin akan mempengaruhi proses perancangan.

2) Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui pemikiran orang lain yang tidak terlibat secara langsung. Walaupun begitu, pengumpulan data sekunder akan sangat membantu dalam melakukan proses perancangan. Pengumpulan data sekunder dapat dilakukan dengan cara:

a) Studi literatur

Studi literatur dapat dilakukan dengan mencari referensi, berupa artikel, pendapat para ahli, jurnal, buku, maupun

internet yang di dalamnya memuat informasi berupa data-data yang dibutuhkan.

b) Studi Banding

Studi banding dilakukan dengan memuat konsep sebagai kegiatan untuk meninjau dan melakukan evaluasi pada sebuah objek atau tempat lain, terutama mengenai aspek-aspek kelebihan yang memiliki orientasi untuk pengembangan dan *development*. Studi banding memiliki definisi sebagai riset pada bagian sebuah struktur secara sistematis.

b. Metode pencarian ide & pengembangan desain

Metode pencarian ide dan pengembangan desain dapat dilakukan dengan cara mengeksplorasi konsep, pembentukan ide berupa sketsa, gambar, atau kata yang dapat menjelaskan konsep yang akan digunakan. Beberapa tahap yang dapat dilakukan untuk pencarian ide dan pengembangan desain, yaitu:

a) *Conceptual Diagram*

Conceptual diagram atau biasa disebut *Bubble Diagram* berfungsi untuk menunjukkan hubungan fungsional dan spasial, serta mengidentifikasi ruangan utama, area, dan fitur penting lain. Biasanya *bubble diagram* belum dibuat menggunakan skala

b) *Schematic Plan*

Schematic plan merupakan tahap penyempurnaan *bubble diagram*. *Schematic plan* dibuat dalam beberapa alternatif untuk membangun serangkaian cara berbeda untuk menyelesaikan masalah. Tahap ini berfungsi untuk menunjukkan hubungan spasial dan sirkulasi. Tahap ini umumnya dibuat secara proporsional dengan ukuran atau ukuran luas setiap area mulai dari menunjukkan batas, sistem sirkulasi, dan artikulasi.

c) *Concept Statement*

Pada saat yang sama ketika perancang mengeksplorasi alternatif-alternatif, perancang mulai mengembangkan konsep tentang bagaimana mencapai tujuan masalah. Konsep-konsep ini membangun inspirasi sebuah proyek dan membantu perancang menciptakan keseragaman secara keseluruhan. Konsep ini ditulis dalam kalimat deklaratif sederhana yang secara singkat menggambarkan ide-ide utama, baik secara fungsional maupun estetika.

c. **Metode evaluasi pemilihan desain**

Tahap evaluasi dari proses desain meninjau dan membuat penilaian kritis terhadap apa yang telah dicapai untuk melihat apakah hal tersebut benar-benar menyelesaikan masalah awal. Tahap ini juga merupakan bagian dari perbaikan diri perancang dan proses desain yang digunakan, serta dimaksudkan untuk mencapai penyelesaian pada suatu permasalahan. Ada beberapa metode yang dapat dilakukan pada tahap evaluasi, seperti:

a) *Self Analysis*

Desainer sering mengukur pencapaian mereka dibandingkan dengan tujuan awal. Untuk mencapai hal ini, perancang mengevaluasi diri dan tindakannya secara jujur dan kritis.

b) *Solicited Opinions*

Metode ini dilakukan dengan meminta pendapat atau penilaian oleh sumber dari luar, seperti desainer lain, konsultan, pengguna, dan sebagainya. Penilaian ini dapat membantu perancang dalam melihat solusi dari sudut pandang lain. Namun, opini-opini ini harus dicermati untuk menentukan apakah opini tersebut merupakan penilaian situasi yang akurat dan memang ditujukan untuk membantu perancang meningkatkan proses desain.

c) *Studio Criticism*

Metode evaluasi ini dilakukan di dalam kelas atau studio yang dilakukan secara berkala dan diakhir proyek oleh dosen pembimbing dan penguji.

