

**PENERAPAN KONSEP *HALLYU MIXED-COMBO*
PADA DESAIN INTERIOR PUSAT KEBUDAYAAN
KOREA SELATAN DI JAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

Annisa Dwi Mawarni

2012303023

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

2025

Abstrak

Budaya populer merujuk pada budaya yang dikenal dan digemari banyak orang, yang dalam era globalisasi ini mencakup beragam budaya dari berbagai negara. Salah satu contoh yang menonjol adalah fenomena *Hallyu* atau demam Korea Selatan yang semakin digemari, terutama oleh kalangan remaja. Untuk mendukung pemahaman dan penyebaran budaya Korea, Pusat Kebudayaan Korea Selatan (Korean Cultural Center Indonesia/KCCI) didirikan di Jakarta sebagai sarana informasi dan edukasi kebudayaan serta wadah pertukaran budaya antar negara. Seiring dengan meningkatnya antusiasme, banyak kegiatan diselenggarakan di luar KCCI karena keterbatasan ruang. Dalam rangka meningkatkan pengalaman budaya Korea di Jakarta, penerapan desain transitional yang menggabungkan elemen modern dan tradisional Korea diharapkan dapat menciptakan suasana yang dinamis dan modern. Pendekatan *eco culture* serta konsep *hallyu mixed-combo* diharapkan dapat mendukung penyebaran budaya Korea, memberikan ruang yang mendukung berbagai kegiatan, serta mempererat hubungan antar negara.

Kata Kunci : *Hallyu*, Pusat Kebudayaan, Korea Selatan, Gaya Transitional, Desain Interior

Abstract

Popular culture refers to a culture that is known and loved by many people, which in this era of globalization includes a variety of cultures from various countries. One prominent example is the phenomenon of Hallyu or South Korean fever which is increasingly popular, especially among teenagers. To support the understanding and dissemination of Korean culture, the Korean Cultural Center Indonesia (KCCI) was established in Jakarta as a means of cultural information and education as well as a forum for cultural exchange between countries. Along with the increasing enthusiasm, many activities are organized outside KCCI due to limited space. In order to enhance the Korean cultural experience in Jakarta, the application of a transitional design that combines modern and traditional Korean elements is expected to create a dynamic and modern atmosphere. The eco culture approach and hallyu mixed-combo concept are expected to support the spread of Korean culture, provide a space that supports various activities, and strengthen relations between countries.


Keywords: *Hallyu, Cultural Center, South Korea, Transitional design, Interior Design*

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas akhir penciptaan/perancangan berjudul:

PENERAPAN KONSEP HALLYU MIXED-COMBO PADA DESAIN INTERIOR PUSAT KEBUDAYAAN KOREA SELATAN DI JAKARTA diajukan oleh Annisa Dwi Mawarni, NIM 2012303023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 15 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang



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

NIP. 19910620 201903 1 014/NIDN. 0020069105

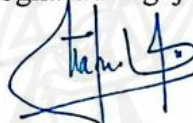
Dosen Pembimbing II



Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.

NIP. 19870928 201903 2 017/NIDN 0028098703

Cognate/Penguji Ahli



Mutia Nurdina, S.T., M.Sc.

NIP. 19900726 202203 2 010/NIDN 0026079005

Koordinator Program Studi Desain Interior



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

NIP. 19910620 201903 1 014/NIDN. 0020069105

Ketua Jurusan/Ketua



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

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN. 0029017304



Muhammad Sholahuddin S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Annisa Dwi Mawarni
NIM : 2012303023
Tahun Lulus : 2025
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa dalam laporan tugas akhir perancangan ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis disitasi dalam 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 akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 14 Januari 2025



Annisa Dwi Mawarni

NIM 2012303023

KATA PENGANTAR

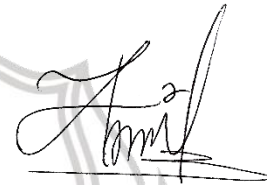
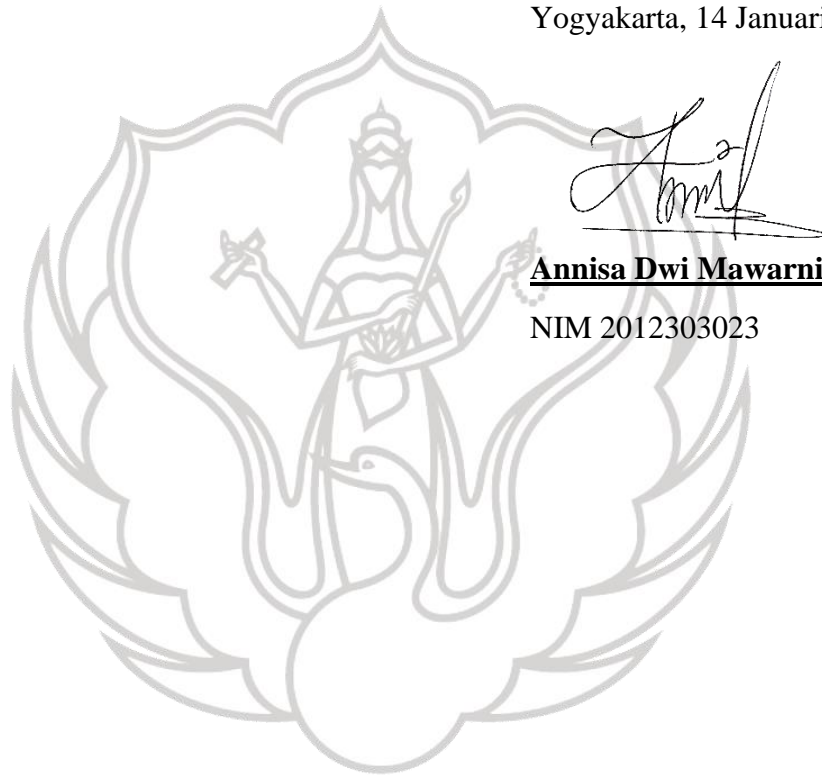
Dengan mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, karunia, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir perancangan dengan judul “Penerapan Konsep *Hallyu Mixed-Combo* Pada Desain Interior Pusat Kebudayaan Korea Selatan Di Jakarta” dengan baik guna memenuhi persyaratan yang harus ditempuh dalam program studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, dengan tulus hati, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Keluarga tercinta, khususnya kepada Mama yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan material serta memberikan semangat yang tiada henti.
2. Yang terhormat, Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. dan Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds. selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan, maupun kritik yang membangun dalam proses penyusunan tugas akhir ini sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Mas Boy Yaasin Rachmana yang selalu memberikan semangat dan berbagi pengalaman selama proses penyusunan tugas akhir perancangan ini.
4. Semua member JKT48 yang selalu menemani melalui siaran langsung dan menjadi salah satu sumber semangat bagi penulis.
5. Teman seperjuangan, yaitu Shalom serta seluruh teman sejurusan, yang telah memberikan masukan, kritik, dan ide-ide kreatif yang sangat berharga selama pengerjaan tugas akhir dan semasa kuliah penulis.
6. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Lagu-lagu dari JKT48 yang telah mengiringi, memberikan energi dan semangat, serta membantu menjaga fokus penulis selama berjam-jam mengerjakan tugas akhir ini.
8. Semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna perbaikan di masa yang akan datang.

Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih sekali lagi kepada semua pihak yang telah mendukung.

Yogyakarta, 14 Januari 2025



Annisa Dwi Mawarni

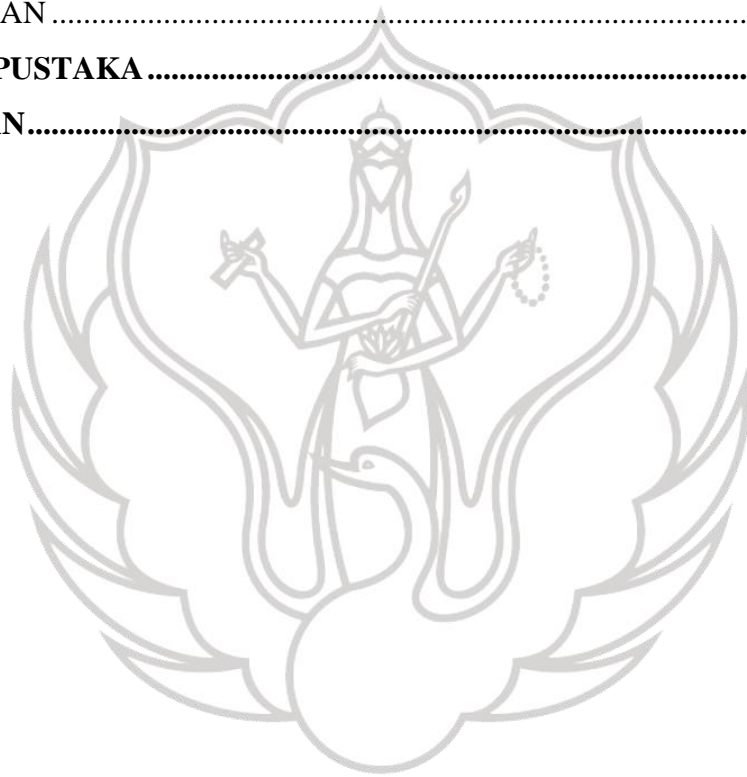
NIM 2012303023

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	3
1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain	3
2. Penjelasan Metode Desain.....	4
BAB II PRA DESAIN	8
A. TINJAUAN PUSTAKA	8
1. Landasan Teori Umum.....	8
a. Definisi Kebudayaan.....	8
b. Unsur-unsur Kebudayaan	9
c. Fungsi Kebudayaan.....	10
d. Wujud Kebudayaan.....	11
e. Pengertian Pusat Kebudayaan.....	12
f. Fungsi Pusat Kebudayaan.....	13
g. Kebudayaan Korea Selatan.....	13
h. Pusat Kebudayaan Korea	20
2. Landasan Teori Khusus	21
a. <i>Mixed-Combo</i>	21
b. <i>Eco Cultural Design</i>	21
c. Gaya Desain Transitional.....	22
d. <i>Environmental Graphic Design (EGD)</i>	22
B. PROGRAM DESAIN (PROGRAMMING)	23
a. Tujuan Desain	23

b.	Sasaran Desain	23
C.	Data	23
a.	Deskripsi Umum	23
b.	Data <i>Existing</i>	25
c.	Data Fisik	28
d.	Kajian Literatur	41
d.	Daftar Kebutuhan dan Kriteria	49
e.	Kriteria Desain	56
BAB III PERMASALAHAN DESAIN		57
A.	PERNYATAAN MASALAH	57
B.	IDE SOLUSI DESAIN	57
1.	Konsep Perancangan	58
2.	Tema Perancangan	59
a.	Warna	59
b.	Material	60
C.	IDENTIFIKASI DAN SOLUSI PERMASALAHAN RUANG	62
1.	Permasalahan dan Solusi Desain	62
2.	Ideasi	64
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN		67
A.	ALTERNATIF DESAIN	67
1.	Suasana Ruang	67
a.	Penjelasan gaya dan tema	67
b.	Penerapan Gaya dan Tema	75
2.	Alternatif Penataan Ruang	80
a.	Diagram Matriks	80
b.	<i>Bubble Diagram (Zoning)</i>	81
c.	<i>Bloc Plan</i> dan Sirkulasi	81
d.	<i>Layout</i>	82
3.	Rencana Elemen Pembentuk Ruang	82
a.	Rencana Lantai	82
b.	Rencana Plafon	83
c.	Rencana Dinding	84

4. Alternatif Pengisi Ruang	85
5. Alternatif Tata Kondisional Ruang	89
6. Evaluasi Pemilihan Desain	95
7. Hasil Desain	96
a. <i>Layout</i>	96
b. Perspektif Render.....	96
c. Detail Khusus.....	103
BAB V PENUTUP	107
A. KESIMPULAN	107
B. SARAN	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	111



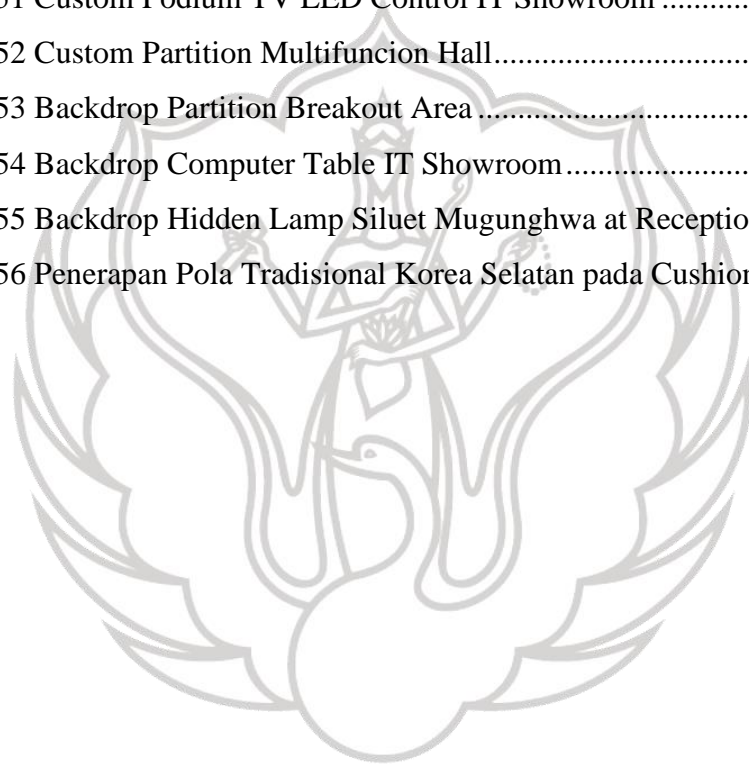
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tahapan Design Thinking	3
Gambar 2. 1 Arsitektur Rumah Hanok	17
Gambar 2. 2 Struktur Dasar Hanok.....	18
Gambar 2. 3 Korean Cultural Center Indonesia (KCCI).....	24
Gambar 2. 4 Peta Lokasi Equity Tower	25
Gambar 2. 5 Site Maps Gedung Equity Tower	28
Gambar 2. 6 Layout Lantai 17 Equity Tower	29
Gambar 2. 7 Layout Existing Pusat Kebudayaan Korea Lantai 17 (D,H)	29
Gambar 2. 8 Zoning Pusat Kebudayaan Korea Lantai 17 (D,H)	30
Gambar 2. 9 Sirkulasi Pusat Kebudayaan Korea Lantai 17 (D,H).....	30
Gambar 2. 10. Diagram Matriks	31
Gambar 2. 11. Multifunction hall.....	31
Gambar 2. 12 IT Show Room	32
Gambar 2. 13 Classroom.....	32
Gambar 2. 14. Library	32
Gambar 2. 15 Breakout Area	33
Gambar 2. 16 Meeting Room (Staff Room).....	33
Gambar 2. 17 Receptionist.....	33
Gambar 2. 18 Lantai ruang KCCI.....	34
Gambar 2. 19 Dinding ruang KCCI.....	34
Gambar 2. 20 Plafon ruang KCCI.....	35
Gambar 2. 21 Dinding akustikal KCCI.....	36
Gambar 2. 22 Furnitur ruang KCCI	37
Gambar 2. 23 Equipment KCCI.....	37
Gambar 2. 24. Pencahayaan KCCI	38
Gambar 2. 25 Penghawaan & Sistem Mekanikal Elektrikal (ME) KCCI.....	38
Gambar 2. 26 Penghawaan & Sistem Mekanikal Elektrikal (ME) KCCI.....	39
Gambar 2. 27. Estetika ruang pada plafon KCCI	39
Gambar 2. 28 Estetika ruang pada dinding KCCI	40

Gambar 2. 29. Pengukuran Tubuh Paling Banyak Digunakan Para Perancang Ruang Interior.....	43
Gambar 2. 30 Standarisasi Area Receptionist.....	44
Gambar 2. 31 Ukuran Yang Dianjurkan Untuk Rak Buku	44
Gambar 2. 32 Ukuran Yang Dianjurkan Untuk Rak Buku	44
Gambar 2. 33 Jarak Bahu Pada saat Duduk	45
Gambar 2. 34 Jarak Pandang Pengunjung pada Display/TV LED	45
Gambar 2. 35 Jarak Bahu Pada saat Duduk	46
Gambar 2. 36 Zona Sentuh Berdasarkan Lebar Bahu.....	46
Gambar 2. 37 Dimensi Antropometri Utama Yang Diperlukan Untuk Desain Kursi	47
Gambar 2. 38 Ilustrasi “Zona Sentuh” Berhubungan Dengan Lebar Bahu	48
Gambar 2. 39. Area Workstation Dengan Jarak Pengunjung	48
Gambar 2. 40. Kriteria Desain Pusat Kebudayaan.....	56
Gambar 3. 1 The Traditional Korean Color Spectrum (Obangsaek)	60
Gambar 3. 2 Referensi Material Board	61
Gambar 3. 3. Referensi Konsep	64
Gambar 3. 4 Stilasi bentuk kelopak bunga mugunghwa menjadi kap lampu	65
Gambar 3. 5 Stilasi bentuk dari Huruf Hangul menjadi Furnitur	65
Gambar 3. 6 Ideasi Receptionist Area.....	66
Gambar 4. 1 Referensi Gaya Perancangan Transitional	68
Gambar 4. 2. Moodboard Suasana Ruang Area Multifuncion Hall.....	68
Gambar 4. 3. Moodboard Suasana Ruang Area Multifuncion Hall.....	69
Gambar 4. 4 Moodboard Suasana Library	70
Gambar 4. 5 Moodboard Suasana Corridor	71
Gambar 4. 6 Moodboard Suasana IT Showroom.....	71
Gambar 4. 7 Moodboard Suasana Meeting Room.....	72
Gambar 4. 8 Moodboard Suasana Classroom 1	73
Gambar 4. 9 Moodboard Suasana Classroom 2	73
Gambar 4. 10 Moodboard Suasana Classroom 3	74

Gambar 4. 11 Moodboard Suasana Storage Room	74
Gambar 4. 12. Penerapan Gaya dan Tema pada Plafon	75
Gambar 4. 13 Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai	75
Gambar 4. 14 Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding	76
Gambar 4. 15 Moodboard Elemen Dekoratif.....	77
Gambar 4. 16 Komposisi Warna.....	77
Gambar 4. 17 MoodBoard Komposisi Material Pada Ruang Pusat Kebudayaan Korea Selatan	80
Gambar 4. 18. Diagram Matriks	80
Gambar 4. 19 Bubble Diagram	81
Gambar 4. 20. Bloc Plan dan Sirkulasi	81
Gambar 4. 21. Layout Lantai 17 (D,H).....	82
Gambar 4. 22. Rencana Lantai 17 (D,H)	82
Gambar 4. 23. Rencana Plafon 17 (D,H)	83
Gambar 4. 24 Rencana Dinding	84
Gambar 4. 25 Furnitur Fabrikasi.....	85
Gambar 4. 26 Furnitur Costume	85
Gambar 4. 27 Perhitungan AC	92
Gambar 4. 28 Layout Lantai 17 (D,H) Berwarna	96
Gambar 4. 29 Perspektif Entrance Pusat Kebudayaan Korea Selatan	96
Gambar 4. 30 Perspektif Receptionist Area	97
Gambar 4. 31 Perspektif Breakout Area	97
Gambar 4. 32 Perspektif Breakout Area	97
Gambar 4. 33 Perspektif Breakout Area	98
Gambar 4. 34 Perspektif Multifuncion Hall.....	98
Gambar 4. 35 Perspektif Multifuncion Hall.....	98
Gambar 4. 36 Perspektif IT Showroom	99
Gambar 4. 37 Perspektif Library Rak Display Album & Buku.....	99
Gambar 4. 38 Perspektif Library Area Baca & Counter.....	99
Gambar 4. 39 Perspektif Corridor	100
Gambar 4. 40 Perspektif Meeting Room	100
Gambar 4. 41 Perspektif Meeting Room Pantry Area	100

Gambar 4. 42 Perspektif Classroom 1	101
Gambar 4. 43 Perspektif Classroom 2	101
Gambar 4. 44 Perspektif Classroom 3	101
Gambar 4. 45 Perspektif Staff Desk Storage Area.....	102
Gambar 4. 46 Perspektif Storage Area.....	102
Gambar 4. 47 Axonometri.....	103
Gambar 4. 48 Custom Book Shelf and Display Plywood.....	103
Gambar 4. 49 Custom Book Shelf and Tble set Plywood.....	104
Gambar 4. 50 Custom Stool & Table Plywood (Hangul)	104
Gambar 4. 51 Custom Podium TV LED Control IT Showroom	104
Gambar 4. 52 Custom Partition Multifuncion Hall.....	105
Gambar 4. 53 Backdrop Partition Breakout Area	105
Gambar 4. 54 Backdrop Computer Table IT Showroom.....	105
Gambar 4. 55 Backdrop Hidden Lamp Siluet Mugunghwa at Receptionist.....	106
Gambar 4. 56 Penerapan Pola Tradisional Korea Selatan pada Cushion	106



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Aktivitas Pengguna Ruang.....	27
Tabel 2. 2 Pengukuran Perbandingan Pria dan Wanita pada Posisi Duduk.....	47
Tabel 2. 3 Daftar Kebutuhan Ruang Pusat Kebudayaan.....	49
Tabel 3. 1 Identifikasi dan Solusi Permasalahan Ruang	62
Tabel 4. 1 Equipment Interior	86
Tabel 4. 2. Spesifikasi dan Perhitungan Titik Lampu.....	90
Tabel 4. 3 Tabel Perhitungan Penghawaan	93
Tabel 4. 4 Tabel Evaluasi Pemilihan Desain	95

DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Mind Map Ide Solusi Desain Pusat Kebudayaan Korea Selatan di Jakarta	58
---	----

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Secara umum budaya populer memiliki arti yaitu budaya yang dikenal dan digemari oleh banyak orang. Di era globalisasi ini terdapat banyak jenis budaya populer dari berbagai negara di dunia. Salah satunya ditunjukkan oleh kehadiran budaya populer asal Korea Selatan yang dikenal dengan istilah *Korean Wave* atau *Hallyu*. Gelombang Korea ini dimulai dari negara asalnya yaitu Korea Selatan yang kemudian semakin meluas ke seluruh dunia, dari wilayah Asia Tenggara hingga menyebar ke Eropa dan Amerika (Pramadya, 2021). Korea Selatan pada beberapa tahun terakhir ini berhasil menyebarkan produk budaya populernya ke dunia Internasional salah satunya Indonesia. Mulai dari musik pop, film dan televisi (terutama drama), fesyen, festival budaya, bahasa, masakan/makanan Korea hingga kosmetik dan produk kecantikan asal negeri ginseng ini mulai dikenal oleh masyarakat Indonesia.

Fenomena demam drama film Korea saat ini telah melanda para generasi muda di Indonesia, salah satu judul yang sangat digandrungi yaitu *Moon Lovers: Scarlet Heart Ryeo* yaitu salah satu drama Korea kolosal yang sangat populer karena diperankan para bintang ternama dari aktor terkenal sampai idol K-Pop. Memperlihatkan budaya tradisional Korea Selatan dan memadukan kisah *time travel* dari dunia modern ke masa dinasti *Goryeo* membuat drama ini memiliki alur yang menarik dan begitu membekas bagi penontonnya sehingga menjadikan drama tersebut sukses meraih *rating* tinggi yaitu 8,7 (*mydramalist*, 2023).

Semakin populernya drama Korea menjadikan segala sesuatu yang berhubungan dengan Korea diminati di Indonesia, salah satunya bidang musik. Tayangan drama Korea, film, hingga musik video K-Pop yang menampilkan keindahan Korea Selatan membuat para penonton terkhususnya para penggemar budaya pop Korea tertarik untuk mengunjungi salah satu negara yang dijuluki sebagai *Asian Tiger* tersebut, tak terkecuali masyarakat

Indonesia. *Director KTO (Korea Tourism Organization)*, Yang Su Bae, mengungkapkan bahwa pada tahun 2023 kunjungan wisatawan dari Indonesia ke Korea Selatan sebanyak 220 ribu orang dan pihaknya menargetkan wisatawan asal Indonesia akan ditingkatkan sebesar 30 persen pada 2024 mendatang.

Antusiasme penggemar *hallyu* yang didominasi para remaja ini tentunya membutuhkan wadah untuk mempelajari kebudayaan Korea tersebut. Saat ini sudah banyak sekali tempat-tempat publik di Indonesia yang mengusung keberagaman budaya Korea Selatan, seperti spot foto berkonsep Korea dan Jepang di *Lotte Alley* di Jakarta, ada pula toko *Kwangya* Jakarta yang menawarkan sensasi berbelanja langsung ala toko *Kwangya* di Korea Selatan yang menjual berbagai produk *merchandise* idola K-pop, kafe serta *photobox* bertema Korea, dan masih banyak yang lainnya.

Melihat fenomena tersebut, pada tahun 2011, Pusat Kebudayaan Korea di Indonesia didirikan di Kota Jakarta. Pusat kebudayaan korea ini dikenal dengan sebutan *Korean Cultural Center Indonesia (KCCI)*, dibangun agar masyarakat yang ingin mengetahui lebih banyak mengenai kebudayaan Korea dapat dengan mudah mengaksesnya di KCCI, baik secara daring maupun luring. Setiap minggunya, KCCI mengadakan acara-acara yang berkaitan dengan kebudayaan Korea di gedungnya, Equaty Tower lantai 17 maupun di tempat terbuka seperti beberapa mall besar di Indonesia, khususnya di Kota Jakarta.

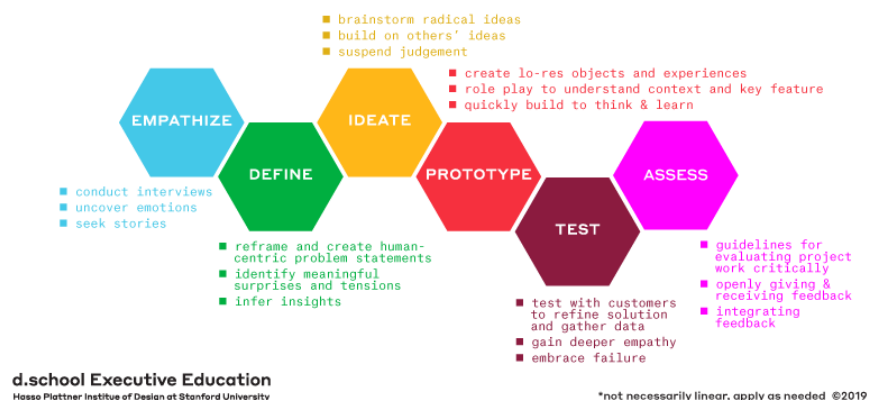
Dibuatkannya wadah untuk pusat kebudayaan Korea ini menjadikan para pecinta Korea dapat memiliki tempat sebagai sarana pusat informasi dan edukasi kebudayaan Korea sesuai dengan tujuan awalnya yaitu dapat dijadikan wadah pertukaran budaya agar meningkatkan pemahaman dan juga persahabatan antar negara, dan melalui keindahan budaya Korea, diharapkan masyarakat Indonesia dapat merasakan aroma dan pesona Korea yang dinamis serta modern di tengah kota Jakarta. Kondisi ruang KCCI pada saat

ini masih belum menunjukkan identitas budaya tersebut dengan suasana ruang yang juga terlihat nampak gelap dan terasa pengap. Maka dari itu, berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, alangkah baiknya jika Gedung KCCI ini dapat lebih memperlihatkan suasana interior yang mencerminkan identitas dan kebudayaan seperti budaya tradisional dan modern Korea yang dapat mendukung penyebaran budaya Korea didukung dengan ruang dan fasilitas untuk menunjang program kegiatan.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain

Pola pikir perancangan diperlukan dalam membantu tahapan proses untuk mencapai tujuan desain. Metode desain yang akan penulis gunakan dalam tugas akhir desain perancangan pusat kebudayaan Korea Selatan di Jakarta kali ini menerapkan metode *Design Thinking*. Menurut Hasso Platner, *Design Thinking* merupakan salah satu metodologi desain yang memberikan pendekatan berdasarkan dengan solusi untuk menyelesaikan suatu masalah dengan cara memahami kebutuhan pengguna, mendefinisikan ulang permasalahan yang dialami pengguna serta menciptakan solusi inovatif yang berfungsi bagi pengguna. Lima tahap model *Design Thinking* yang diusulkan oleh Institut Desain Hasso-Plattner di Stanford (d.school) ialah:



Gambar 1. 1 Tahapan Design Thinking

(Sumber: Empathize IT, 2019)

2. Penjelasan Metode Desain

a. Empathize

Empathize merupakan tahapan awal yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan pasar. Tahap pertama yang akan dilakukan dalam metode desain ini yaitu memahami setiap permasalahan yang ada pada objek perancangan desain interior Pusat Kebudayaan Korea Selatan di Jakarta tepatnya di Gedung Equaty Tower lantai 17 yang akan digunakan penulis sebagai latar belakang perancangan. Pada fase ini, penulis akan memasuki dunia pengguna dan memahami cara pandang pengguna terhadap permasalahan yang dihadapinya. Pendalaman masalah berdasarkan sudut pandang pengguna akan menghasilkan solusi yang benar-benar menyesuaikan dengan kondisi penggunanya. Penulis akan mencoba untuk mengenali objek perancangan serta menggali informasi maupun data yang tersedia, baik melalui pencarian sumber dari internet ataupun dengan melakukan wawancara secara langsung dengan staf yang bertugas dilokasi. Berikut tahapan yang akan dilakukan penulis:

1) Observasi

Observasi yang dimaksud disini adalah dengan penulis memperhatikan perilaku/kebiasaan (*behavior*) pengguna dalam melakukan kegiatan mereka untuk menemukan Tujuan (*goals*), motivasi (*motivation*), dan masalah (*problem*) yang pengguna hadapi dari kegiatan yang mereka lakukan. Dalam proses ini, penulis akan melakukan survey lapangan dan menganalisa permasalahan guna mengumpulkan sebanyak-banyaknya informasi yang lebih rinci terkait objek perancangan.

2) Berinteraksi Dengan Pengguna

Selain melakukan observasi, penulis juga akan menggali lebih dalam dan berusaha memahami mereka. Dengan melakukan *user interview (Qualitative Research)* yaitu mencari tahu kebutuhan pengguna dengan cara mengajak mereka berbicara. Mulai dari rutinitas maupun kebiasaan sehari-hari,

permasalahannya saat melakukan kegiatan tersebut dan motivasinya dalam melakukan kegiatan tersebut.

b. Define

Setelah melewati tahap *empathize* untuk mengetahui kebutuhan dari pengguna (*user*) maka dilanjutkan ke tahap *define* untuk dapat mengetahui permasalahan apa yang terjadi melalui kondisi, aktivitas dan pengalaman pengguna yang kemudian akan dipilah, dianalisis dan disimpulkan untuk mendapatkan *problem statement* yang lebih spesifik guna menjadi fokus capaian dalam perancangan. Proses ini terbagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut.

1) Tahap Pencarian Data Literatur

Pada fase ini, penulis akan melakukan pemahaman mengenai bagaimana pedoman standarisasi dalam perancangan pusat kebudayaan luar negeri di Indonesia khususnya budaya Korea Selatan, mengetahui batasan-batasan mengenai proses redesain suatu pusat kebudayaan, aktivitas pengguna ruang, serta apa saja kebutuhan ruang yang diperlukan demi tercapainya suatu tempat pusat kebudayaan yang sesuai menjadi penting untuk didalami sebagai pedoman perancangan kedepannya. Tahap studi literatur dilakukan untuk mendalami informasi yang didapat dari berbagai sumber literatur seperti buku maupun *website* yang menunjang ketersediaan informasi, maupun penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan ilmu dengan objek perancangan.

2) Pengumpulan Data Tipologi

Data tipologi berfungsi untuk memberikan perbandingan yang sesuai dengan perancangan (Dwipayanti, 2013). Untuk mengumpulkan data tipologi penulis menggunakan media wawancara dan media *internet* serta berasal dari buku literatur. Data tipologi merupakan proses pengumpulan data dari proyek-

proyek serupa yang nantinya akan dijadikan penulis sebagai perbandingan dalam proses perencanaan perancangan.

3) Analisis Dokumen

Analisis dokumen adalah metode penelitian kualitatif yang melibatkan prosedur sistematis yang digunakan penulis untuk mengevaluasi dokumen. Tahap ini adalah proses penggabungan data lapangan yang telah diseleksi sebagai pedoman perancangan. Selanjutnya, mulai dilakukan *programming* ditahapan ini untuk memunculkan berbagai perencanaan konsep desain serta dugaan kebutuhan ruang yang mungkin akan dibutuhkan dalam perancangan desain interior pusat kebudayaan Korea Selatan di Jakarta ini.

c. *Ideate*

Ideate merupakan suatu tahapan untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Segala kemungkinan solusi akan ditampung pada tahap ini yang kemudian akan dipertimbangkan untuk menemukan solusi terbaik. Tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan ide. Pencarian ide ini akan dikembangkan dalam proses yang disebut *brainstorming*. Hasil dari inovasi desain yang muncul kemudian akan dituangkan pada sketsa-sketsa desain ideasi dengan beberapa alternatif guna memberikan gambaran mengenai kebutuhan serta bahan perancangan yang nantinya akan dilanjutkan dalam proses pengembangan desain untuk dikembangkan dalam membuat rencana ukuran dan dimensi yang sebenarnya. Dalam jabarannya, berikut hal yang ada dalam tahap *ideate* :

- 1) Analisis mengenai tapak, aktivitas pemakai, kebutuhan ruang dan fasilitas, persyaratan & besaran ruang, karakteristik ruang, *zoning-grouping* dan sirkulasi.
- 2) *Problem statement* dan konsep umum, sebagai rumusan untuk menyelesaikan permasalahan desain.

d. Prototype

Kemudian pada tahapan selanjutnya penulis membuat *prototype* untuk memvisualisasikan ide-ide yang telah dirancang. Pada pembuatan *prototype* ini proses ideasi dituangkan melalui gambar presentasi 3 dimensi *rendering* desain dengan tujuan agar dapat memberikan gambaran tentang pemecahan masalah yang telah didapat sebelumnya. *Prototype* ini dibuat agar pengguna dapat berinteraksi dengan antarmuka yang diharapkan bisa memudahkan pengguna dalam menerima gambaran bahwa desain yang dihasilkan telah menjawab dan memecahkan *problem statement* yang ada. Tahapan ini merupakan tahapan eksperimental yang berguna untuk menguji setiap ide solusi telah sesuai atau belum.

e. Test

Tahapan *Test* yaitu tahap pengujian dari solusi yang diimplementasikan. Dalam tahap ini, *feedback* yang akan diberikan oleh calon pengguna sangat penting guna dijadikan sebagai panduan dalam melakukan perbaikan. Tahap ini merupakan fase pengujian keseluruhan, yang dilakukan dengan ketat. Fase terakhir namun dapat dilakukan secara berulang – ulang. Dalam tahap akhir ini akan mendapat *review*, kritik, maupun evaluasi dari dosen pembimbing maupun pihak yang kompeten dibidangnya. Hasil akhir dari proses ini yaitu berupa hasil karya penulisan, presentasi, serta poster proyek tugas akhir.