

**IMPLEMENTASI KONSEP *ZEN-INSPIRED* PADA
PERANCANGAN INTERIOR *LOUNGE* KANTOR
PT. BAI - JAKARTA PUSAT**



PERANCANGAN

oleh:

Ainun Nur Arifianti

NIM 2112451023

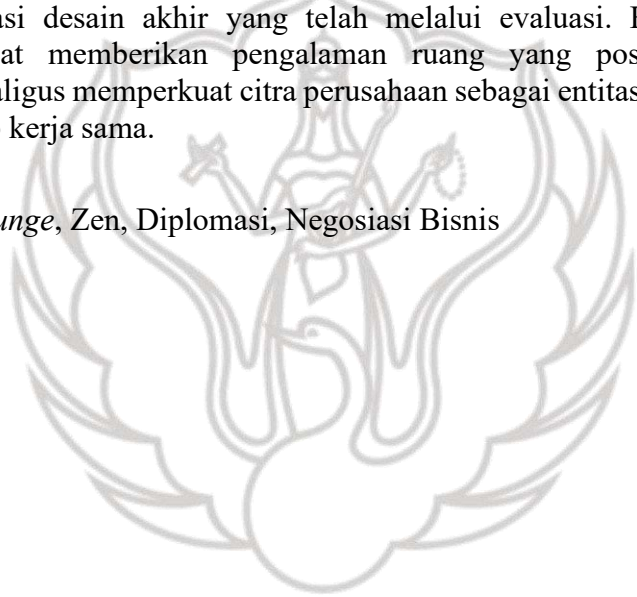
**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

ABSTRAK

Lounge dalam tata ruang perkantoran di masa kini bukan sekedar ruang tunggu bagi tamu perusahaan saja, melainkan ruang yang merepresentasikan ramah tamah dan rasa hormat terhadap tamu yang berkunjung. *Lounge* yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan pengalaman tamu, memperkuat citra profesionalisme, serta menciptakan atmosfer yang kondusif untuk diplomasi dan negosiasi bisnis. Konsep yang diterapkan dalam perancangan interior *lounge* pada kantor PT. Bintang Alumina Indonesia (BAI) adalah konsep zen dengan gaya modern. Perancangan ini mengangkat permasalahan utama, yaitu bagaimana mendesain interior *lounge* melalui implementasi prinsip estetika zen untuk membangun desain yang menenangkan dan eksklusif serta mampu mendukung hasil yang positif dalam proses diplomasi dan negosiasi bisnis. Guna menjawab permasalahan tersebut, *lounge* ini akan didesain dengan menerapkan konsep zen untuk menghadirkan ketenangan visual. Gaya modern diterapkan untuk mendukung fungsionalitas, kesan profesional, dan tampilan yang bersih. Proses perancangan dimulai dari studi literatur, analisis kebutuhan pengguna, perumusan konsep, hingga visualisasi desain akhir yang telah melalui evaluasi. Hasil rancangan diharapkan dapat memberikan pengalaman ruang yang positif bagi tamu perusahaan, sekaligus memperkuat citra perusahaan sebagai entitas profesional dan terbuka terhadap kerja sama.

Kata kunci: *Lounge*, Zen, Diplomasi, Negosiasi Bisnis



ABSTRACT

The lounge in today's office setting is not just a waiting room for company guests, but a space that embodies hospitality and respect toward arriving guests. A thoughtfully designed lounge can enhance the guest experience, reinforce a professional corporate image, and foster a conducive atmosphere for business diplomacy and negotiation. The design concept applied in the interior planning of the lounge at PT. Bintan Alumina Indonesia (BAI) adopts a Zen-inspired approach with a modern style. The primary design problem addressed is how to create a calming and exclusive lounge interior through the implementation of Zen aesthetic principles, in order to support positive outcomes in business diplomacy and negotiation. To address this issue, the lounge is designed by applying the Zen concept to evoke visual tranquility. A modern style is integrated to support functionality, professionalism, and a clean visual appearance. The design process includes literature review, user needs analysis, concept development, and final design visualization that has undergone evaluation. The resulting design is expected to provide a positive spatial experience for corporate guests while reinforcing the company's image as a professional and collaborative entity.

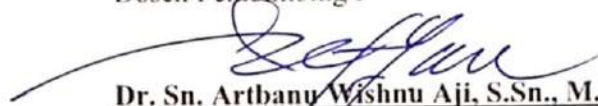
Keywords: Lounge, Zen, Diplomacy, Business Negotiation



Tugas Akhir Perancangan berjudul:

IMPLEMENTASI KONSEP ZEN-INSPIRED PADA PERANCANGAN INTERIOR LOUNGE KANTOR PT. BAI - JAKARTA PUSAT diajukan oleh Ainun Nur Arifianti, NIM 2112451023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

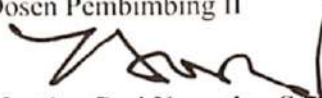
Dosen Pembimbing I



Dr. Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP. 19740713 200212 1 002/ NIDN 0013077402

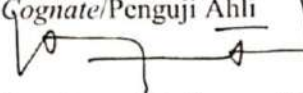
Dosen Pembimbing II



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

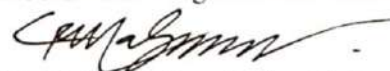
Cognate/Penguji Ahli



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP. 19620528 199403 1 002/ NIDN 0028056202

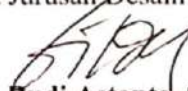
Koordinator Program Studi Desain Interior



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

NIP. 19910620 201903 1 014/ NIDN 0020069105

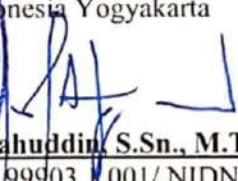
Ketua Jurusan Desain



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

NIP. 19730129 200501 1 001/ NIDN 0029017304

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ainun Nur Arifianti
NIM : 2112451023
Tahun lulus : 2025
Program studi : Desain Interior
Fakultas : Fakultas Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi 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, 12 Juni 2025

A handwritten signature in black ink is written over a colorful rectangular stamp and a circular meter seal. The stamp features the text 'ISI YOGYAKARTA' and '156D6AMX378330854'. The meter seal has the text 'METERAI TEMPEL' and '156D6AMX378330854'.

Ainun Nur Arifianti
2112451023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur perancang panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan Tugas Akhir dengan judul “Implementasi Konsep *Zen-inspired* pada Perancangan Interior *Lounge* Kantor PT. BAI - Jakarta Pusat” ini dapat selesai dengan baik. Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain Strata pada Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancang menyadari bahwa selama proses penyusunan laporan ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu perancang ingin mrnyampaikan rasa terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Orang tua dan adik – adik tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan doa yang tiada henti.
2. Dosen pembimbing saya, Bapak Dr. Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T. dan Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. atas bimbingannya selama proses perancangan tugas akhir ini.
3. Dosen wali saya, Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. atas bantuan dan bimbingannya selama masa perkuliahan.
4. Seluruh Bapak/ Ibu dosen Prgram Studi Desain Interior – ISI Yogyakarta yang telah membekali saya dengan ilmu dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
5. Seluruh Staff Program Studi Desain Interior dan FSR – ISI Yogyakarta yang senantiasa membantu dan mempermudah saya dalam mengurus kelancaran studi saya.
6. Teman – teman seperjuangan saya: Aya, Jennie, Khansa, Nadya, Rani, Regina, dan Taya, atas kebersamaan, kerja sama, dan ungkapan saling menguatkan dari awal masa kuliah hingga tugas akhir ini.
7. Manna Interior atas kontribusinya terhadap perkembangan desain saya serta atas izinnya sehingga saya dapat menggunakan proyek ini sebagai objek perancangan.

Perancang menyadari bahwa laporan ini masih memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, perancang sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan laporan ini di masa mendatang. Perancang berharap, penulisan laporan ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pembaca.

Yogyakarta, 12 Juni 2025

Hormat Saya,



Ainun Nur Arifianti

NIM: 2112451023



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	3
BAB II	7
PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka Umum	7
2. Tinjauan Pustaka Khusus	14
B. Program Desain (Programming)	19
1. Tujuan Desain	19
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	19
3. Data	19
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	43
BAB III	45
PERMASALAHAN DESAIN	45
A. Pernyataan Masalah	45
B. Ide Solusi Desain (Ideation)	45
BAB IV	47
PENGEMBANGAN DESAIN	47
A. Alternatif Desain	47
1. Alternatif Estetika Ruang	47
2. Alternatif Penataan Ruang	49
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	54

4. Alternatif Pengisi Ruang.....	56
5. Tata Kondisional Ruang.....	63
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	70
C. Hasil Desain	71
BAB V	86
PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Pola Pikir Desain <i>The Kilmer Design Proses</i>	3
Gambar 2. 1 Lokasi Site <i>Lounge</i> Kantor PT. BAI.....	21
Gambar 2. 2 Orientasi Matahari pada <i>Lounge</i> Kantor PT. BAI.....	21
Gambar 2. 3 Fasad Bangunan Kantor PT. BAI Perusahaan Tambang	22
Gambar 2. 4 Grafik Visual Tata Kondisional Lantai 6.....	23
Gambar 2. 5 Grafik Visual Tata Kondisional Lantai 7.....	23
Gambar 2. 6 Ilustrasi Kondisi Pencahayaan Lantai 6 & 7.....	24
Gambar 2. 7 Eksisting Kondisi Pencahayaan	24
Gambar 2. 8 Ilustrasi Kondisi Penghawaan Lantai 6 & 7	25
Gambar 2. 9 Eksisting Kondisi Penghawaan.....	25
Gambar 2. 10 Zoning dan Alur Sirkulasi Tamu – Lantai 6.....	27
Gambar 2. 11 Zoning dan Alur Sirkulasi Staff – Lantai 6.....	27
Gambar 2. 12 Zoning dan Alur Sirkulasi Tamu – Lantai 7	27
Gambar 2. 13 Zoning dan Alur Sirkulasi Staff – Lantai 7.....	28
Gambar 2. 14 Layout Furniture Lantai 6	28
Gambar 2. 15 Layout Furniture Lantai 7	28
Gambar 2. 16 Kondisi eksisting lantai indoor dan open terrace.....	29
Gambar 2. 17 <i>Floor Plan</i> Lantai 6.....	29
Gambar 2. 18 <i>Floor Plan</i> Lantai 7.....	29
Gambar 2. 19 <i>Graphic Thinking</i> Dinding Lantai 6.....	30
Gambar 2. 20 <i>Graphic Thinking</i> Dinding Lantai 7.....	30
Gambar 2. 21 Kondisi Dinding Lantai 6	30
Gambar 2. 22 Kondisi Dinding Lantai 7	31
Gambar 2. 23 Kondisi Plafon Lantai 6	32
Gambar 2. 24 Kondisi Plafon Lantai 7	32
Gambar 2. 25 Sanitary Plan Lantai 6 – <i>Lounge</i> Kantor PT. BAI	32
Gambar 2. 26 Sanitary Plan Lantai 7 – <i>Lounge</i> Kantor PT. BAI	33
Gambar 2. 27 HVAC Plan Lt. 6 – <i>Lounge</i> Kantor PT. BAI.....	33
Gambar 2. 28 HVAC Plan Lt. 7 – <i>Lounge</i> Kantor PT. BAI.....	33
Gambar 2. 29 Standar Dimensi pada Area <i>Lounge</i>	34
Gambar 2. 30 Standar Dimensi pada Area <i>Lounge</i>	35

Gambar 2. 31 Standar Dimensi Minimal Meja Persegi Panjang	36
Gambar 2. 32 Standar Dimensi Minimal Meja Bundar	37
Gambar 2. 33 Standar Dimensi Minimal pada Area <i>Dining</i>	38
Gambar 2. 34 Standar Dimensi Minimal pada Area Bar.....	39
Gambar 2. 35 Standar Peletakan Layar	40
Gambar 2. 36 Standar Dimensi Minimal pada Area <i>Dining</i>	41
Gambar 2. 37 Standar Dimensi Minimal pada Area <i>Dining</i>	42
Gambar 3. 1 <i>Mind Mapping</i> Konsep Desain	45
Gambar 3. 2 Sketsa Ideasi	46
Gambar 4. 1 Suasana <i>Lounge</i> dan <i>Hallway</i> Lantai 6 dan 7.....	47
Gambar 4. 6 Ilustrasi Komposisi Bentuk.....	48
Gambar 4. 7 <i>Material</i> dan <i>Color Board</i>	48
Gambar 4. 8 Diagram Matrix Lantai 6	49
Gambar 4. 9 Diagram Matrix Lantai 7	50
Gambar 4. 10 Alternatif Bubble Diagram Lantai 6	50
Gambar 4. 11 Alternatif Bubble Diagram Lantai 7	51
Gambar 4. 12 Bubble Plan Lantai 6.....	52
Gambar 4. 13 Bubble Plan Lantai 7.....	52
Gambar 4. 14 Zoning dan Sirkulasi Lantai 6.....	52
Gambar 4. 15 Zoning dan Sirkulasi Lantai 7.....	52
Gambar 4. 16 Alternatif Layout Lantai 6	53
Gambar 4. 17 Alternatif Layout Lantai 7	54
Gambar 4. 18 Rencana Lantai 6	54
Gambar 4. 19 Rencana Lantai 7	54
Gambar 4. 20 Rencana Dinding PU Stone	55
Gambar 4. 21 Rencana Dinding HPL dengan Pola dan Metal/Mirror	55
Gambar 4. 22 Rencana Plafond Lantai 6	55
Gambar 4. 23 Rencana Plafond Lantai 7	56
Gambar 4. 24 Alternatif 1 – Meja Bar (Terpilih)	56
Gambar 4. 25 Alternatif 2 – Meja Bar.....	56
Gambar 4. 26 Alternatif 1 – Meja Makan.....	57
Gambar 4. 27 Alternatif 2 – Meja Makan (Terpilih).....	57

Gambar 4. 28 Alternatif 1 – Rak Teh (Terpilih).....	57
Gambar 4. 29 Alternatif 2 – Meja Teh	57
Gambar 4. 30 Alternatif 1 – Meja Dekoratif	58
Gambar 4. 31 Alternatif 2 – Meja Dekoratif (Terpilih).....	58
Gambar 4. 32 Layout Lantai 6.....	71
Gambar 4. 33 Layout Lantai 7	71
Gambar 4. 34 Perspektif Manual – <i>Private Dining</i>	72
Gambar 4. 35 Perspektif Manual – <i>Tea Room</i>	72
Gambar 4. 36 Perspektif Manual – <i>Lounge Lt. 7</i>	72
Gambar 4. 37 Perspektif Manual – <i>KTV Room</i>	73
Gambar 4. 38 Perspektif Rendering – <i>Lounge Lantai 6</i>	73
Gambar 4. 39 Perspektif Rendering – <i>Lounge Lantai 6</i>	74
Gambar 4. 40 Perspektif Rendering – <i>Lounge Lantai 6</i>	74
Gambar 4. 41 Perspektif Rendering – <i>Lounge Lantai 6</i>	74
Gambar 4. 42 Perspektif Rendering – <i>Detail Lounge Lantai 6</i>	75
Gambar 4. 43 Perspektif Rendering – <i>Main Dining Room</i>	75
Gambar 4. 44 Perspektif Rendering – <i>Main Dining Room</i>	75
Gambar 4. 45 Perspektif Rendering – <i>Main Dining Room</i>	76
Gambar 4. 46 Perspektif Rendering – <i>Mini Bar Main Dining Room</i>	76
Gambar 4. 47 Perspektif Rendering – <i>Mini Bar Main Dining Room</i>	76
Gambar 4. 48 Perspektif Rendering – <i>Private Dining Room (Ballroom)</i>	77
Gambar 4. 49 Perspektif Rendering – <i>Private Dining Room (Ballroom)</i>	77
Gambar 4. 50 Perspektif Rendering – <i>Private Dining Room (Ballroom)</i>	77
Gambar 4. 51 Perspektif Rendering – <i>Private Dining Room (Ballroom)</i>	78
Gambar 4. 52 Perspektif Rendering – <i>Lounge Lantai 7</i>	78
Gambar 4. 53 Perspektif Rendering – <i>Lounge Lantai 7</i>	78
Gambar 4. 54 Perspektif Rendering – <i>Lounge Lantai 7</i>	79
Gambar 4. 55 Perspektif Rendering – <i>Lounge Lantai 7</i>	79
Gambar 4. 56 Perspektif Rendering – <i>Tea Room</i>	79
Gambar 4. 57 Perspektif Rendering – <i>Tea Room</i>	80
Gambar 4. 58 Perspektif Rendering – <i>Tea Room</i>	80
Gambar 4. 59 Perspektif Rendering – <i>Tea Room</i>	80

Gambar 4. 60 Perspektif Rendering – <i>Japanese Tea Room</i>	81
Gambar 4. 61 Perspektif Rendering – <i>Japanese Tea Room</i>	81
Gambar 4. 62 Perspektif Rendering – <i>Detail Japanese Tea Room</i>	81
Gambar 4. 63 Perspektif Rendering – <i>Tea Room Indoor Pond</i>	82
Gambar 4. 64 Perspektif Rendering – <i>Bar</i>	82
Gambar 4. 65 Perspektif Rendering – <i>Bar</i>	82
Gambar 4. 66 Perspektif Rendering – <i>Bar</i>	83
Gambar 4. 67 Perspektif Rendering – <i>Bar</i>	83
Gambar 4. 68 Perspektif Rendering – <i>KTV Room</i>	83
Gambar 4. 69 Perspektif Rendering – <i>KTV Room</i>	84
Gambar 4. 70 Perspektif Rendering – <i>KTV Room</i>	84
Gambar 4. 71 Perspektif Rendering – <i>KTV Room</i>	84
Gambar 4. 72 Rendering – <i>Detail Komposisi Coffee Table KTV Room</i>	85
Gambar 4. 73 Rendering – <i>Detail Elemen Dekoratif KTV Room</i>	85



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Prinsip Estetika Zen.....	16
Tabel 2. 2 Aktivitas Pengguna Ruang	20
Tabel 2. 3 Data Fungsi Ruang	26
Tabel 2. 4 Daftar Kebutuhan dan Kriteria	43
Tabel 4. 1 Kriteria Bubble Diagram Lantai 6	51
Tabel 4. 2 Kriteria Bubble Diagram Lantai 7	51
Tabel 4. 3 Kriteria Layout Furnitur Lantai 6	53
Tabel 4. 4 Kriteria Layout Furnitur Lantai 7	54
Tabel 4. 5 Daftar Furnitur dan <i>Equipment</i> Lainnya.....	58
Tabel 4. 6 Daftar Kebutuhan Lampu	63
Tabel 4. 7 Perhitungan Kebutuhan Pencahayaan	64
Tabel 4. 8 Spesifikasi AC	67
Tabel 4. 9 Perhitungan Kebutuhan Beban Pendingin.....	67
Tabel 4. 10 Perhitungan Kebutuhan Jumlah AC	68
Tabel 4. 11 Perhitungan Kebutuhan Diffuser Supply AC	69
Tabel 4. 12 Evaluasi Pemilihan Desain	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberadaan *lounge* dalam tata ruang perkantoran di masa kini bukan hanya sekedar ruang tunggu bagi tamu perusahaan. *Lounge* menjadi ruang yang merepresentasikan ramah tamah serta rasa hormat terhadap tamu yang berkunjung. Seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan ruang pertemuan yang lebih santai namun tetap profesional, perusahaan-perusahaan global mulai merancang *lounge* yang tidak hanya memberikan kenyamanan, melainkan juga menjadi strategi hospitalitas dan *branding* bagi perusahaan. *Lounge* yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan pengalaman tamu, memperkuat citra profesionalisme, serta menciptakan atmosfer yang kondusif untuk interaksi bisnis.

Konsep *lounge* di lingkungan perusahaan masih beragam dari segi kualitas dan fungsi. Banyak perusahaan besar telah mulai memahami pentingnya desain *lounge* yang representatif, terutama dalam sektor industri yang sering menerima tamu dari kalangan eksekutif, mitra bisnis, dan pejabat pemerintahan.

Lounge dalam konteks diplomasi bisnis, memegang peran strategis dalam menciptakan kesan baik terhadap perusahaan. Diplomasi dalam dunia korporasi tidak hanya berkaitan dengan komunikasi verbal, tetapi juga berkaitan dengan bagaimana perusahaan mempersembahkan keramahtamahan dan profesionalitas melalui lingkungan fisik. Konsep Zen, yang berakar pada prinsip keseimbangan, ketenangan, dan kesederhanaan, dapat menjadi pendekatan yang tepat dalam merancang *lounge* yang mendukung atmosfer negosiasi dan diplomasi bisnis yang produktif. Implementasi konsep Zen dalam perancangan interior tidak hanya memberikan pengalaman ruang yang menenangkan, tetapi juga mencerminkan nilai profesionalisme dan keteguhan dalam membangun hubungan bisnis yang solid. Lokasi kantor PT. Bintang Alumina Indonesia

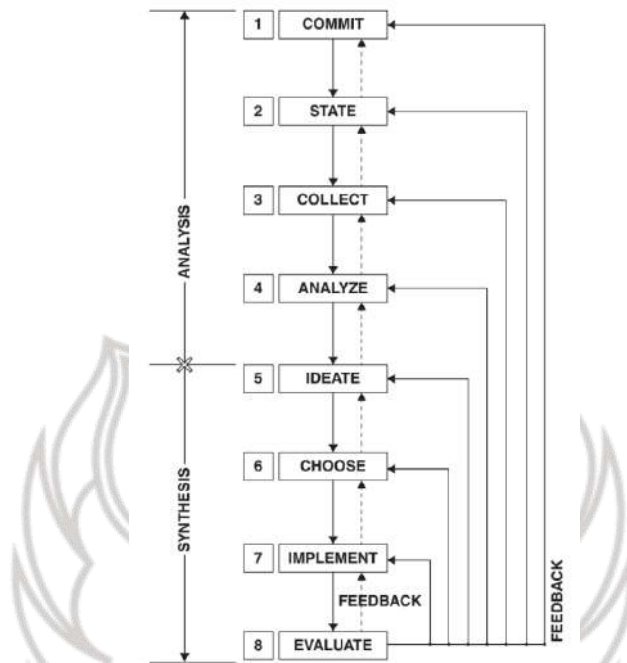
(BAI) yang berada di pusat aktivitas bisnis di Jakarta, menjadikan konsep Zen sebagai solusi desain yang relevan dalam menciptakan ruang diplomasi bisnis yang efektif. *Lounge* harus menjadi media yang mampu memenuhi kebutuhan ruang sebagai area diplomasi semi formal yang mendukung ketenangan dan mampu mencairkan suasana sehingga hasil negosiasi yang lebih positif antara pihak perusahaan dengan para tamu perusahaan dapat terpenuhi. Oleh karena itu, interior *lounge* pada kantor PT. BAI harus dirancang dengan tepat sehingga mampu merefleksikan standar kenyamanan dan estetika yang tinggi, sesuai dengan status tamu yang berkunjung.

Perancangan interior *lounge* kantor PT. BAI ini, akan menerapkan tema dan *ambiance* yang mendukung ketenangan. Perancang akan mendesain *lounge* dengan konsep *zen-inspired*, dimana fokus utama perancangan ini adalah menciptakan ruang yang terinspirasi dari konsep estetika zen guna membangun suasana yang tenang dan positif yang untuk mendukung proses pertemuan diplomatik bagi para tamu perusahaan, dengan mempertimbangkan kenyamanan, estetika, serta pengalaman yang eksklusif. Penerapan tema dan konsep yang tepat akan menjadikan *lounge* ini sebagai ruang yang tidak hanya memanjakan indera, tetapi juga menciptakan pengalaman yang positif.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain merupakan rangkaian dari tahapan-tahapan dalam mendesain dimana setiap tahapannya memiliki hubungan timbal balik. Pada perancangan ini, penulis menerapkan kerangka kerja *The Kilmer Design Proses* yang digagas oleh Rosemary Kilmer.



Gambar 1. 1 Diagram Pola Pikir Desain *The Kilmer Design Proses*
(Sumber: Kilmer & Kilmer, 2014)

2. Metode Desain

Proses desain dalam buku *Designing Interiors* dibagi menjadi dua proses utama, yaitu proses analisis dan proses sintesis. Dua proses utama tersebut kemudian dipecah ke dalam delapan tahapan dimana proses analisis terdiri atas tahapan *commit*, *state*, *collect*, dan *analyze*, sedangkan proses sintesis terdiri tahapan *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate* (Kilmer & Kilmer, 2014).

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1) *Commit (Accept the Problem)*

Tahapan pertama dalam proses perancangan interior lounge kantor PT. BAI ini adalah mengenali masalah desain serta berkomitmen terhadap masalah tersebut. Untuk

mendapatkan motivasi dalam merancang sebuah desain, desainer perlu menerima masalah desain sebagai kewajiban dari diri pribadi dan berkomitmen serta berdedikasi tinggi untuk menyelesaikan masalah desain tersebut. Metode yang dilakukan untuk menyelesaikannya adalah dengan membuat *timeline* kerja untuk mengatur skala prioritas desainer.

2) *State (Define the Problem)*

Tahapan selanjutnya adalah mengidentifikasi masalah desain. Pada tahapan ini, desainer mengidentifikasi dan menerjemahkan masalah dengan menggabungkan metode *checklist* dan metode *visual diagrams*. Metode *checklist* merupakan penyusunan daftar seluruh hal yang berkaitan dengan masalah desain dari segala aspek, guna mengetahui garis besar dari masalah desain. Metode *visual diagrams* merupakan pembuatan diagram guna memvisualisasi serta mengorganisir informasi terkait masalah desain.

3) *Collect (Gather the Facts)*

Tahapan selanjutnya adalah pengumpulan data atau informasi yang relevan dengan objek desain, baik data fisik maupun data non-fisik, tahapan ini juga dikenal dengan istilah *programming*. Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan menganalisa informasi dan data – data dalam dokumen *minutes of meeting*, serta melakukan riset terkait objek desain.

4) *Analyze*

Selanjutnya adalah tahapan analisis dimana desainer meninjau seluruh data dan informasi yang telah dikumpulkan. Metode yang dilakukan untuk menganalisis masalah desain adalah dengan membuat daftar kebutuhan serta menganalisa hubungan dan kategori antar ruang serta alur sirkulasi pengguna melalui pembuatan zoning.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1) *Ideate*

Setelah melakukan pengumpulan data serta penelusuran masalah desain, dilanjut dengan tahapan ideasi dan pengembangan ide. Pada tahapan ini, pemikiran kreatif dan inovatif dari desainer sangat diperlukan. Tahapan ideasi dilakukan dengan pembuatan *mind map* ide desain dan penyusunan *moodboard* dengan mencari foto-foto referensi desain yang sesuai dengan masalah desain. Pengumpulan foto referensi desain tersebut dilakukan guna memberikan gambaran ide untuk pengembangan desain. Pada tahapan ini desainer perlu membuat alternatif ideasi sebanyak-banyaknya.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1) *Choose*

Tahapan selanjutnya adalah memilih opsi atau alternatif terbaik melalui metode peninjauan serta eksplorasi seluruh alternatif ideasi. Alternatif yang terpilih harus memenuhi kebutuhan, keinginan, dan tujuan klien, cocok dengan anggaran, memiliki pendekatan yang kreatif dan menarik, serta mampu menjadi solusi desain terbaik yang tidak hanya estetis namun juga fungsional.

2) *Implement*

Tahapan implementasi merujuk pada realisasi dari ideasi terpilih dan mempresentasikannya kepada klien. Presentasi desain kepada klien dilakukan dengan mengkomunikasikan ideasi desain melalui gambar akhir, tampilan visual berupa render, serta bentuk presentasi lainnya.

3) *Evaluate*

Tahapan evaluasi pada proses perancangan desain merupakan tahapan peninjauan dan penilaian terhadap desain yang dirancang. Desain akhir yang dihasilkan harus memecahkan masalah yang diidentifikasi pada awal tahapan

proses desain. Evaluasi dilakukan dengan cara menilai diri sendiri serta dilakukan dengan meminta pendapat orang lain. Evaluasi dilakukan guna menjadi bahan pembelajaran bagi desainer sehingga terus desainer dapat terus meningkatkan kemampuannya.

