

**PERANCANGAN INTERIOR
BREXIT *CAFE & CO-WORKING SPACE*
KEMANG JAKARTA SELATAN
DENGAN PENERAPAN KONSEP *URBAN OASIS***



PERANCANGAN

**Ayesha Nuha Auliyaa
NIM 2112367023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

PERANCANGAN INTERIOR
BREXIT *CAFE & CO-WORKING SPACE*
KEMANG JAKARTA SELATAN
DENGAN PENERAPAN KONSEP *URBAN OASIS*



PERANCANGAN

Ayesha Nuha Auliyaa
NIM 2112367023

Tugas Akhir diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang Desain Interio

ABSTRAK

Pertumbuhan pesat penduduk Jakarta akibat urbanisasi menciptakan kebutuhan akan ruang kerja alternatif yang fleksibel, khususnya bagi pekerja industri kreatif yang memiliki tuntutan untuk bekerja dimana saja. *Brexit Cafe & Co-Working Space* Kemang dirancang sebagai solusi atas kebutuhan tersebut. Proses perancangan yang menggunakan metode desain dari Rosemary Kilmer terdiri atas tahapan analisis dan sintesis, dengan proses identifikasi masalah, analisis kebutuhan, pengembangan konsep, implementasi, dan evaluasi desain. Urban Oasis dipilih sebagai konsep perancangan yang mengintegrasikan unsur alam, ruang, dan manusia. Konsep ini menghadirkan suasana kerja yang nyaman dan menyenangkan di tengah kepadatan kota Jakarta. Pendekatan *Sensory Design* diterapkan dalam perancangan untuk menciptakan pengalaman ruang kepada pengguna yang melibatkan lima indera yaitu visual, akustik, olfaktif, taktil, dan kinestetik. Kelima unsur ini meningkatkan keterikatan emosional pengguna sehingga mempengaruhi persepsi terhadap ruang yang dihuninya. Hasil perancangan diwujudkan melalui penerapan gaya industrial modern, dengan menonjolkan penggunaan material organik dan non-organik, pencahayaan alami, serta *thermal zoning* berdasarkan tingkat aktivitas pengguna. *Brexit Cafe & Co-Working Space* tidak hanya difungsikan sebagai tempat bekerja, tetapi juga sebagai ruang sosial dan relaksasi. Dengan pendekatan yang menyeimbangkan fungsi, estetika, dan kesejahteraan psikologis, ruang ini diharapkan menjadi representasi oasis modern di lingkungan urban Jakarta.

Kata kunci: *urban oasis, lifestyle interior, sensory design, co-working space & cafe*

ABSTRACT

The rapid growth of Jakarta's population due to urbanization creates a need for flexible alternative workspaces, especially for creative industry workers who have demands to work anywhere. Brexit Cafe & Co-Working Space Kemang was designed as a solution to this need. The design process using Rosemary Kilmer's design method consists of analytical and synthetic stages, with a process of problem identification, needs analysis, concept development, implementation, and design evaluation. Urban Oasis was chosen as the design concept that integrates elements of nature, space, and people. This concept presents a comfortable and soothing working atmosphere in the midst of the density of Jakarta. The Sensory Design approach is applied in the design to create a spatial experience for users that involves five senses: visual, acoustic, olfactory, tactile, and kinesthetic. These five elements increase the emotional attachment of users so that it affects the perception of the space they inhabit. The design results are realized through the application of a modern industrial style, highlighting the use of organic and non-organic materials, natural lighting, and thermal zoning based on the level of user activity. Brexit Cafe & Co-Working Space not only functions as a place to work, but also as a social and relaxation space. With an approach that balances function, aesthetics and psychological well-being, the space is expected to represent a modern oasis in Jakarta's urban environment.

Keywords: *urban oasis, lifestyle interior, sensory design, co-working space & cafe*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR BREXIT CAFE & CO-WORKING SPACE DI KEMANG, JAKARTA SELATAN DENGAN PENERAPAN KONSEP URBAN OASIS diajukan oleh Ayesha Nuha Auliyaa, NIM 2112367023, 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 17 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I

Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP 19620528 199403 1 002/NIDN 0028056202

Dosen Pembimbing II

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

NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Cognate/Penguji Ahli

Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.

NIP 19791129 2006041003/NIDN 00029117906

Koodinator 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

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

NIP 197010191999031001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ayesha Nuha Auliyaa
NIM : 2112367023
Tahun lulus : 2025
Program studi : S-1 Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari Institut Seni Indonesia 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, 10 Juni 2025



Ayesha Nuha Auliyaa

NIM 2112367023

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Tugas Akhir Perancangan dengan judul **PERANCANGAN INTERIOR BREXIT CAFE & CO-WORKING SPACE KEMANG, JAKARTA SELATAN DENGAN PENERAPAN KONSEP URBAN OASIS** dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan, dorongan, dan bimbingan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, atas segala karunia rahmat, kemudahan, kekuatan, dan kesehatan yang telah diberikan kepada penulis.
2. Bapak Khoiruddin Ali dan Ibu Yustina Eka Astutingsih selaku orang tua, adik Alike Faiha Rona, adik Ayyasy Adhwa Hafiza, Bapak dan Mamak, serta seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan dan doa baiknya.
3. Yang terhormat, Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M dan Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan banyak masukan, motivasi, dan nasehat sehingga tugas akhir Yang terhormat, seluruh dosen PSDI ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmu serta pembelajaran yang bermanfaat selama masa perkuliahan.
4. Rekan-rekan Suasana Studio, terkhusus Kak Aghnia Fuad, Kak Rezky Afriza, dan Kak Ilham yang telah memberikan ilmu bermanfaat selama masa *internship*, serta sudah mengizinkan dan memberi data sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Teman-teman Kontrakan 289, Putri dan Desi, yang telah menjadi teman baik dari semester pertama hingga saat ini. Terimakasih atas rasa kekeluargaan dan dukungan supportif yang mengisi pertemanan, serta telah membantu penulis menjadi mahasiswa yang rajin dan mampu mengerjakan tugas dengan benar hingga berada di titik ini.

7. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan juga bantuan selama masa perkuliahan terutama dalam menyelesaikan tugas akhir: Hanida, Qintan, Fifi.
8. Teman baikku, Yudha Sigit Wisnujati yang selalu menemani dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan studi ini, dan Riska Rahmawati yang selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir
9. Teman-teman Bondol: Bening, Viona, Zadi, Mizyal, dan Jujur.
10. Teman-teman Sudut '21.
11. Serta seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan tugas akhi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Dengan penuh kerendahan hati, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 10 Juni 2025



Ayesha Nuha Auliyaa
NIM 2112367023

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	4
BAB II	7
PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain	7
2. Tinjauan Pustaka	17
B. Program Desain (Programming)	24
1. Tujuan Desain	24
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	24
3. Data	25
4. Studi Preseden.....	46
5. Data Literatur	53
6. Daftar Kebutuhan	71

7. Kriteria Desain	77
BAB III	78
PERMASALAHAN DESAIN	78
A. Pernyataan Masalah (Problem Statement)	78
B. Ide Solusi Desain (Ideation).....	78
1. Konsep Perancangan	78
2. Identifikasi Masalah & Solusi Desain.....	82
BAB IV	83
PENGEMBANGAN DESAIN	83
A. Alternatif Desain.....	83
1. Alternatif Estetika Ruang	83
2. Alternatif Penataan Ruang	94
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	104
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	110
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	117
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	122
C. Hasil Desain	123
1. Layout	123
2. Perspektif 3D.....	124
3. Rendering Bird Eye View	139
4. Animasi Video	140
5. Detail Elemen Khusus.....	141
BAB V	143
PENUTUP	143
A. Kesimpulan	143
B. Saran.....	143

DAFTAR PUSTAKA	144
LAMPIRAN	148
A. Hasil Survei	148
1. Surat Ijin Survey	148
2. Surat Ijin Penggunaan Objek	149
3. Dokumentasi Survey	150
B. Hasil Desain	152
1. Skesta Perspektif	152
2. Skema Material	154
3. Poster	155
C. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	156
1. Rekapitulasi Anggaran	157
2. Rencana Anggaran Biaya	158
3. Analisis Harga Satuan Pekerjaan Interior	160
D. Gambar Kerja	173

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proses Desain Rosemary Kilmer.....	3
Gambar 2. 1 Aktivitas dan Kebutuhan Pengguna <i>Co-Working Space</i>	10
Gambar 2. 2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tingkat Produktivitas Kerja	15
Gambar 2. 3 Logo Brexit Kemang.....	26
Gambar 2. 4 Lokasi Perancangan	27
Gambar 2. 5 Gambar Diagram Aktivitas Pengguna Ruang	30
Gambar 2. 6 Lokasi Site.....	33
Gambar 2. 7 Fasad Site Perancangan.....	33
Gambar 2. 8 Sirkulasi dan Zoning Existing Lantai 2.....	35
Gambar 2. 9 Sirkulasi dan Zoning Existing Lantai 3.....	35
Gambar 2. 10 Diagram Hubungan Antar Ruang.....	35
Gambar 2. 11 Tata Letak Furniture Existing Lantai 2	36
Gambar 2. 12 Tata Letak Furniture Existing Lantai 3	36
Gambar 2. 13 Ruang Lingkup Perencanaan Lantai 2	37
Gambar 2. 14 Ruang Lingkup Perencanaan Lantai 3	37
Gambar 2. 15 Material Existing Lantai 2.....	38
Gambar 2. 16 Material Existing Lantai 2.....	38
Gambar 2. 17 Material Existing <i>Indoor</i> Lantai 3.....	39
Gambar 2. 18 Material Existing <i>Outdoor</i> Lantai 3	39
Gambar 2. 19 Material Existing Dinding Lantai 2.....	40
Gambar 2. 20 Material Existing Dinding Lantai 3.....	40
Gambar 2. 21 Desain Plafon Lantai 2	41
Gambar 2. 22 Desain Plafon Lantai 3	41
Gambar 2. 23 Sistem Pencahayaan Lantai 2	42
Gambar 2. 24 Sistem Pencahayaan Lantai 3	42
Gambar 2. 25 Sistem Penghawaan Lantai 3.....	43
Gambar 2. 26 Dimensi <i>Receptionist Desk</i>	53
Gambar 2. 27 Dimensi <i>Receptionist Desk</i>	54

Gambar 2. 28 Dimensi <i>Bar</i> dan <i>Back Bar Table</i> dari Tampak Atas.....	54
Gambar 2. 29 Dimensi <i>Bar</i> dan <i>Back Bar Table</i>	55
Gambar 2. 30 Dimensi <i>Bar</i> dan <i>Back Bar Table</i> dari Tampak Samping....	55
Gambar 2. 31 Dimensi <i>Bar</i> dan <i>Back Bar Table</i>	55
Gambar 2. 32 Dimensi <i>Bar Table (Slowbar)</i> dari Tampak Atas.....	56
Gambar 2. 33 Dimensi <i>Bar Table (Slowbar)</i>	56
Gambar 2. 34 Dimensi Sirkulasi Area <i>Bar</i> dari Tampak Samping.....	56
Gambar 2. 35 Dimensi Sirkulasi Area <i>Bar</i>	57
Gambar 2. 36 Dimensi Meja dan Kursi Area <i>Bar</i> dari Tampak Samping..	57
Gambar 2. 37 Dimensi Meja dan Kursi Area <i>Bar</i>	57
Gambar 2. 38 Dimensi <i>Display Artwork</i> dari Tampak Samping	58
Gambar 2. 39 Dimensi <i>Display Artwork</i>	58
Gambar 2. 40 Dimensi Meja Kerja dari Tampak Samping.....	59
Gambar 2. 41 Dimensi Meja Kerja 3	59
Gambar 2. 42 Dimensi <i>Cubical Workstation</i> dari Tampak Samping.....	60
Gambar 2. 43 Dimensi <i>Cubical Workstation</i>	60
Gambar 2. 44 Dimensi Meja <i>Meeting Room</i> dari Tampak Samping	61
Gambar 2. 45 Dimensi Meja <i>Meeting Room</i>	61
Gambar 2. 46 Dimensi <i>Square Meeting Table</i> dari Tampak Atas	62
Gambar 2. 47 Dimensi <i>Square Meeting Table</i>	62
Gambar 2. 48 Dimensi <i>Locker Room</i> dari Tampak Samping	63
Gambar 2. 49 Dimensi <i>Locker Room</i>	63
Gambar 2. 50 Dimensi <i>Office Chair View</i>	64
Gambar 2. 51 Dimensi <i>General Chair View</i>	64
Gambar 2. 52 Dimensi <i>Office Chair & General Chair</i>	65
Gambar 2. 53 Dimensi <i>Banquette Seating</i> dari Tampak Samping.....	65
Gambar 2. 54 Dimensi <i>Banquette Seating</i> dari Tampak Atas	66
Gambar 2. 55 Dimensi <i>Banquette Seating</i>	66
Gambar 2. 56 Dimensi Manusia Posisi Berdiri.....	66
Gambar 2. 57 Dimensi Manusia Posisi Berdiri dengan Barang Bawaan....	67
Gambar 2. 58 Dimensi Manusia Posisi Antri	67
Gambar 2. 59 Dimensi Manusia Dengan <i>Wheelchair View</i>	68

Gambar 2. 60 Dimensi Manusia Dengan <i>Wheelchair</i>	68
Gambar 2. 61 Dimensi Sirkulasi Pintu untuk Pengguna <i>Wheelchair View</i>	68
Gambar 2. 62 Dimensi Sirkulasi Pintu untuk Pengguna <i>Wheelchair</i>	69
Gambar 2. 63 Dimensi Manusia di <i>Elevator Lobby View</i>	69
Gambar 2. 64 Dimensi Manusia di <i>Elevator Lobby</i>	69
Gambar 3. 1 Mind Map Design Concept Brexit Kemang.....	79
Gambar 3. 2 Diagram Brainstorming Urban Oasis	80
Gambar 3. 3 Diagram <i>Brainstorming</i> Pendekatan <i>Sensory Design</i>	80
Gambar 4. 1 Penerapan Gaya & Tema Pada Lantai.....	83
Gambar 4. 2 Penerapan Gaya & Tema Pada Dinding.....	85
Gambar 4. 3 Penerapan Gaya & Tema Pada Plafon	86
Gambar 4. 4 Penerapan Gaya & Tema Pada Elemen Dekoratif	87
Gambar 4. 5 Komposisi Warna Industrial Modern	93
Gambar 4. 6 Komposisi Material Industrial Modern	94
Gambar 4. 7 Diagram Matriks Lantai 2	96
Gambar 4. 8 Diagram Matriks Lantai 3	97
Gambar 4. 9 Bubble Diagram	98
Gambar 4. 10 Alternatif 1: Zoning Lantai 2	99
Gambar 4. 11 Alternatif 2: Zoning Lantai 2	99
Gambar 4. 12 Alternatif 1: Zoning Lantai 3	100
Gambar 4. 13 Alternatif 2: Zoning Lantai 3	100
Gambar 4. 14 Block Plan Lantai 2	101
Gambar 4. 15 Block Plan Lantai 3	101
Gambar 4. 16 Alternatif 1: Layout Lantai 2.....	102
Gambar 4. 17 Alternatif 2: Layout Lantai 2.....	102
Gambar 4. 18 Alternatif 1: Layout Lantai 3.....	103
Gambar 4. 19 Alternatif 2: Layout Lantai 3.....	103
Gambar 4. 20 Alternatif 1: Rencana Lantai 2	104
Gambar 4. 21 Alternatif 2: Rencana Lantai 2	104
Gambar 4. 22 Alternatif 1: Rencana Lantai 3	105

Gambar 4. 23 Alternatif 2: Rencana Lantai 3	105
Gambar 4. 24 Alternatif 1: Rencana Dinding - Lantai 2.....	106
Gambar 4. 25 Alternatif 2: Rencana Dinding - Lantai 2.....	106
Gambar 4. 26 Alternatif 1: Rencana Dinding - Lantai 3.....	107
Gambar 4. 27 Alternatif 2: Rencana Dinding - Lantai 3.....	107
Gambar 4. 28 Alternatif 1: Rencana Plafon – Lantai 2.....	108
Gambar 4. 29 Alternatif 2: Rencana Plafon – Lantai 2.....	108
Gambar 4. 30 Alternatif 1: Rencana Plafon – Lantai 3.....	109
Gambar 4. 31 Alternatif 2: Rencana Plafon – Lantai 3.....	109
Gambar 4. 32 Alternatif 1 dan 2: <i>Desk Lobby</i>	110
Gambar 4. 32 Alternatif 1: <i>Bar</i>	110
Gambar 4. 34 Alternatif 2: <i>Bar</i>	111
Gambar 4. 35 Alternatif 1: <i>Bookshelf</i>	111
Gambar 4. 36 Alternatif 2: <i>Bookshelf</i>	112
Gambar 4. 37 Alternatif 1 dan 2: Meja Lesehan.....	112
Gambar 4. 38 Alternatif 1: Rak Sepatu.....	113
Gambar 4. 39 Alternatif 2: Rak Sepatu.....	113
Gambar 4. 40 Layout Lantai 2	123
Gambar 4. 41 Layout Lantai 3	123
Gambar 4. 42 Visualiasasi Lobby - Lantai 2.....	124
Gambar 4. 43 Visualiasai Bar - Lantai 2.....	124
Gambar 4. 44 Visualisasi <i>Working Room – Sharing Area</i> Lantai 2.....	125
Gambar 4. 45 Visualisai <i>Working Room – Sharing Area</i> Lantai 2.....	125
Gambar 4. 46 Visualisasi <i>Working Room – Sharing Area</i> Lantai 2.....	126
Gambar 4. 47 Visualisasi <i>Open Plan – Lantai 2</i>	126
Gambar 4. 48 Visualisasi <i>Waiting Area – Lantai 2</i>	127
Gambar 4. 49 Visualisasi <i>Working Room – Personal Area</i> Lantai 2.....	127
Gambar 4. 50 Visualisasi <i>Working Room – Personal Area</i> Lantai 2.....	128
Gambar 4. 51 Visualisasi <i>Working Room – Personal Area</i> Lantai 2.....	128
Gambar 4. 52 Visualisasi <i>Open Plan</i> Lantai 2.....	129
Gambar 4. 53 Visualisasi <i>Meeting Room – Lantai 2</i>	129
Gambar 4. 54 Visualisasi <i>Meeting Room – Lantai 2</i>	130

Gambar 4. 55 Visualisasi <i>Event Room</i> – Lantai 2.....	130
Gambar 4. 56 Visualisasi <i>Event Room</i> – Lantai 2.....	131
Gambar 4. 57 Visualisasi <i>Working Room</i> – Lesehan Lantai 2.....	131
Gambar 4. 58 Visualisasi <i>Working Room</i> – <i>Personal Area</i> Lantai 3.....	132
Gambar 4. 59 Visualisasi <i>Working Room</i> – <i>Personal Area</i> Lantai 3.....	132
Gambar 4. 60 Visualisasi <i>Working Room</i> – <i>Cubical & Private Area</i> Lantai 3	133
Gambar 4. 61 Visualisasi <i>Working Room</i> – <i>Cubical</i> Lantai 3	133
Gambar 4. 61 Visualisasi <i>Working Room</i> – <i>Private Area</i> Lantai 3	134
Gambar 4. 62 Visualisasi <i>Loungee Area</i> – Lantai 3.....	134
Gambar 4. 63 Visualisasi <i>Loungee Area</i> – Lantai 3.....	135
Gambar 4. 64 Visualisasi <i>Working Room</i> – <i>Private Area</i> Lantai 3	135
Gambar 4. 65 Visualisasi <i>Meeting Room</i> – Lantai 3.....	136
Gambar 4. 66 Visualisasi <i>Hallway</i> – Lantai 3.....	136
Gambar 4. 67 Visualisasi <i>Working Area</i> – <i>Outdoor</i> Lantai 3	137
Gambar 4. 68 Visualisasi <i>Working Area</i> – <i>Outdoor</i> Lantai 3	137
Gambar 4. 69 Visualisasi <i>Working Area</i> – <i>Outdoor</i> Lantai 3	138
Gambar 4. 70 Visualisasi <i>Working Area</i> – <i>Outdoor</i> Lantai 3	138
Gambar 4. 71 Visualisasi <i>Working Area</i> – <i>Outdoor</i> Lantai 3	139
Gambar 4. 72 <i>Bird Eye View</i> – Lantai 2.....	139
Gambar 4. 73 <i>Bird Eye View</i> – Lantai 3.....	140
Gambar 4. 74 <i>Barcode Video Animasi</i>	140
Gambar 4. 75 <i>Custom Receptionist Desk</i>	141
Gambar 4. 76 <i>Custom Rak Sepatu</i>	141
Gambar 4. 77 <i>Custom Cabinet Cubical</i>	141
Gambar 4. 78 <i>Custom Office Desk</i>	141
Gambar 4. 79 <i>Custom Wallpanel</i>	141
Gambar 4. 80 <i>Detail Icon Custom</i>	142
Gambar 4. 81 <i>Custom Bookshelf</i>	142

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Segmen Pengguna Ruang	31
Tabel 2. Daftar Furniture Pengisi Ruang	44
Tabel 3. Daftar Equipment Pengisi Ruang.....	45
Tabel 4. Studi Preseden Berdasarkan Pendekatan: Tanatap Coffee Meruya	46
Tabel 5. Studi Preseden Berdasarkan Pendekatan: Tanatap Coffee Ampera	50
Tabel 6. Standarisasi Level Iluminasi Ruang.....	70
Tabel 7. Daftar Kebutuhan Ruang	71
Tabel 8. Identifikasi Masalah & Solusi Desain.....	82
Tabel 9. Daftar Tanaman	88
Tabel 10. Alternatif Suasana Ruang I	90
Tabel 11. Alternatif Suasana Ruang II.....	92
Tabel 12. Daftar <i>Non-Custom Furniture</i> (Fabrikasi).....	113
Tabel 13. Daftar <i>Equipment</i>	115
Tabel 14. Daftar Pencahayaan	117
Tabel 15. Daftar Perhitungan Pencahayaan	118
Tabel 16. Daftar Perhitungan Penghawaan.....	121
Tabel 17. Evaluasi Pemilihan Desain	122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jakarta merupakan kota metropolitan terbesar di Indonesia. Jutaan orang dari berbagai daerah bermigrasi ke kota ini untuk mencari peluang pekerjaan dan menghasilkan kehidupan yang lebih baik. Lebih dari 10 juta jiwa penduduk menjadikan Jakarta sebagai salah satu kota dengan kepadatan tertinggi di dunia. Pertumbuhan populasi yang pesat ini dipicu oleh urbanisasi besar-besaran sejak awal tahun 1980-an. Jakarta tumbuh menjadi pusat bisnis, perdagangan, keuangan, dan industri di Indonesia, oleh karena itu kota ini menawarkan peluang kerja bagi banyak orang.

Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS), pada Agustus 2022 jumlah angka pekerja di Jakarta mencapai 4,88 juta orang atau 92,82% dari penduduk usia kerja. Dari data ini, laki-laki mendominasi angka pekerja dengan 2,96 juta orang (62,28%), sementara perempuan sebanyak 1,90 juta orang (37,73%). Kemudian, usia produktif dari data pekerja di Jakarta didominasi oleh kelompok usia 30-59 tahun bagi pekerja buruh lepas atau karyawan, sedangkan usia 17-26 tahun bagi pekerja di industri kreatif. (Mohamad Rahimi et al., 2023)

Tuntutan efisiensi dan produktivitas kerja seringkali mengharuskan para pekerja untuk memiliki kemampuan *multitasking* dan bekerja dengan sistem *Work Form Anywhere* (WFA). Fenomena ini didorong oleh gaya hidup generasi digital yang terbiasa dengan menyelesaikan beberapa tugas secara simultan, terutama yang berkaitan dengan media digital. Untuk mengatasi tekanan ini, pekerja Jakarta membutuhkan ruang kerja di luar kantor konvensional yang mampu mendukung dan memenuhi gaya hidup fleksibel mereka.

Co-working merupakan sebuah konsep baru yang muncul sebagai respons terhadap kemajuan teknologi dan globalisasi. Meskipun masing-masing dari penggunaannya memiliki pekerjaan dan kepentingan yang berbeda, mereka berkumpul di ruang kerja yang sama. Banyak ruang *co-working* dirancang dengan mempertimbangkan dan menyesuaikan kebutuhan publik yang tidak hanya menyediakan ruang kerja namun juga ruang pertemuan, tempat sosial, dan dapur bersama. (Jeske & Ruwe, 2019)

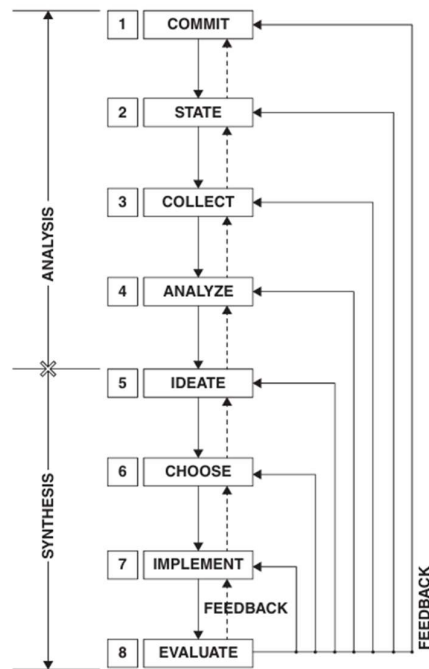
Melihat begitu besar pentingnya keberadaan ruang *co-working* yang dapat memenuhi beragam kebutuhan pengguna, *Brexit Cafe & Co-Working Space* Kemang berupaya menghadirkan ruang kerja yang mampu menjadi wadah kreatif dan produktifitas. Upaya ini dikembangkan melalui pendekatan *Sensory Design* yang memperlihatkan bagaimana manusia dapat menerima dan memproses informasi dengan indera mereka. Perancangan interior berfokus terhadap pengalaman indera pengguna, melalui elemen penglihatan (visual), pendengaran (akustik), pengecap-penciuman (olfaktif), peraba (taktile), dan orientasi dasar atau gerak (kinestetik). (Sari, Komang Ayu Laksmi H; Winarni, Sri; Pramitasari, Putri Herlia; Biladt, 2022)

Sensory Design memberikan persepsi bahwa manusia bersifat multiindrawi, di mana tiap individu memiliki pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan yang dikumpulkan oleh panca indera dan diproses di otak. (Saraswati & L. Lukman, 2021) Hal ini diharapkan memberi rasa keterikatan pengguna dengan ruangan yang dihuni. Orientasi perancangan interior *Brexit Cafe & Co-Working Space* Kemang mengusung konsep *Urban Oasis* yang relevan dengan kebutuhan dan gaya hidup masyarakat urban. Konsep ini bersinergi antara ruang, manusia dan alam yang akan memberikan keseimbangan antara kehidupan perkotaan yang padat dan kebutuhan manusia akan alam, ketenangan dan kesejahteraan.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode desain yang digunakan pada perancangan *Brexit Cafe & Co-Working Space* Kemang ini menggunakan metode desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer pada tahun 1992 di bukunya yang berjudul *Designing Interiors* (Kilmer & Kilmer, 2014). Adapun diagram proses desain sebagai berikut.



Gambar 1. 1 Proses Desain Rosemary Kilmer
(Sumber : *Designing Interiors*, Rosemary & W. Otie, 1992)

Metode ini dibagi menjadi 2 tahap, yaitu *analysis* dan *synthesis*. Pada tahap *analysis* atau *programming*, desainer mengidentifikasi, meneliti dan menganalisis permasalahan. Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan data fisik, non-fisik, sumber literatur, serta berbagai data pendukung lainnya. Selanjutnya, pada tahap *synthesis* atau *designing*, desainer menarik solusi dari poin-poin permasalahan yang ada dan menghasilkan beberapa alternatif desain yang akan dipilih serta diterapkan.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1) *Commit*

Perancang membuat *priority list* dan *time schedule* untuk mengidentifikasi permasalahan desain dengan cara merancang jadwal temu dan membuat surat izin dari institut untuk survei di lapangan.

2) *State*

Perancang mencari definisi dan pemahaman untuk mendapatkan persyaratan masalah terkait kendala, keterbatasan dan asumsi di Brexit Kemang. Perancang kemudian menentukan area dari cafe yang akan menjadi objek dari sebuah perancangan desain interior dengan pertimbangan persyaratan masalah.

3) *Collect*

Setelah melakukan identifikasi objek dan memahami permasalahannya, perancang mencari fakta dan data lapangan terkait objek yang akan dikerjakan. Perancang melakukan observasi mengenai data fisik - non fisik melalui survei langsung ke lapangan dan mengumpulkan dokumentasi terkait profil perusahaan, data lokasi *existing* dan data mengenai arsitektural proyek.

4) *Analyze*

Perancang melakukan analisa permasalahan desain yang sudah didapatkan dari berbagai cara pengumpulan data. Selanjutnya, data akan dikelompokkan ke dalam beberapa kategori yang saling berkaitan dengan cara membuat diagram hubungan antar ruang, bubble diagram, diagram matriks dan sketsa konsep. Perancang kemudian membuat zoning, sirkulasi dan hubungan antar ruang dengan data gambar arsitektural yang telah didapatkan.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1) Ideate

Perancang mengembangkan ide untuk menyelesaikan permasalahan desain melalui 2 tahap, yaitu :

a) Drawing Phase

Tahapan ini dilakukan dengan cara menggambar atau membuat skema desain sesuai analisa yang menunjukkan ukuran area perancangan, sirkulasi dan batasan ruangan.

b) Concept Statement

Perancang melakukan *brainstorming* dengan menuliskan dan menjelaskan konsep melalui kalimat sederhana yang menggambarkan gagasan baik fungsional maupun membahas metode yang akan digunakan.

2) Choose

Perancang kembali mempertimbangkan persyaratan masalah, skema konsep, budget dan keinginan konsumen dengan lebih detail. Selanjutnya, perancang membuat skema konsep yang berskala dengan memperhatikan detail, stilasi, sirkulasi manusia, sisi dinding, penggunaan *furniture* bahkan perlengkapan yang akan digunakan. Di tahap ini perancang mengambil keputusan menurut pengalaman pribadi namun tetap objektif, menganalisa perbandingan dengan melihat kembali solusi yang telah dipilih dan memperhatikan total skala nilai prioritas daripada menggunakan perasaan.

3) Implement

Tahap ini merupakan tahapan eksekusi atau pelaksanaan dengan mengimplementasikan dan menerapkan semua ide gagasan yang telah disusun. Perancang membuat gambar 3D dengan ide dan konsep yang telah dibuat, serta membuat gambar kerja dengan skala dan detail yang sesuai.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1) Evaluate

Tahap ini merupakan tahap terakhir untuk melakukan evaluasi terhadap desain yang telah dibuat. Perancang melakukan evaluasi dari hasil desain yang telah dikerjakan dengan membandingkannya terhadap rencana awal. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bahwa desain tersebut dapat menjawab dan menjadi solusi atas permasalahan desain yang ada.

