

**PERANCANGAN INTERIOR BARTEGA ARTSPACE
SEBAGAI *HEALING SPACE* DI KAWASAN SCBD JAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

Safira Kusumaningrum

NIM 1912220023

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

2025

ABSTRAK

Fenomena *hustle culture* pada kalangan pekerja muda di kota-kota besar mendorong meningkatnya tekanan kerja yang berdampak langsung pada kehidupan pribadi. Kondisi ini berpotensi mengurangi kesempatan pekerja untuk menikmati aktivitas personal seperti olahraga, organisasi, maupun kegiatan seni, yang berkontribusi penting terhadap *work life balance*. Di tengah keterbatasan fasilitas kantor yang hanya menyediakan ruang santai sederhana, *art therapy* muncul sebagai solusi efektif untuk mereduksi stres melalui aktivitas kreatif seperti melukis dan menggambar. Berdasarkan kebutuhan tersebut, Bartega Artspace di kawasan *Sudirman Central Business District* (SCBD) dirancang sebagai ruang alternatif bagi pekerja untuk melepaskan tekanan pekerjaan melalui pengalaman berkesenian yang dipadukan dengan suasana *healing space*. Hasil akhir perancangan Bartega Artspace diharapkan dapat menjadi wadah yang mendukung pengelolaan stres, meningkatkan kreativitas, dan menciptakan bentuk rekreasi singkat yang relevan bagi pekerja muda di lingkungan SCBD.

Kata kunci: *interior, artspace, healing space, IBM, OHE*

ABSTRACT

Hustle culture phenomenon among young workers in big cities is driving increased work pressure, which directly impacts their personal lives and emotional well being. This situation has the potential to reduce workers opportunities to enjoy personal activities such as sports, organizations, and artistic pursuits, which contribute significantly to work life balance. Amidst limited office facilities that only provide simple relaxation spaces, art therapy has emerged as an effective solution for reducing stress through creative activities like painting and drawing. Based on this need, Bartega Artspace in the Sudirman Central Business District (SCBD) was designed as an alternative space for workers to relieve work pressure through artistic experiences combined with a healing atmosphere. The final design of Bartega Artspace is expected to be a platform that supports stress management, enhances creativity, and creates short-term recreation relevant to young workers in the SCBD area.

Keywords: *interior, artspace, healing space, IBM, OHE*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR BARTEGA ARTSPACE SEBAGAI HEALING SPACE DI KAWASAN SCBD JAKARTA diajukan oleh Safira Kusumaningrum, NIM 1912220023, 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 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

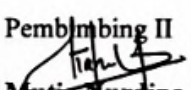
Pembimbing I


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

NIP 19730129 200501 1 001

NIDN 0029017304

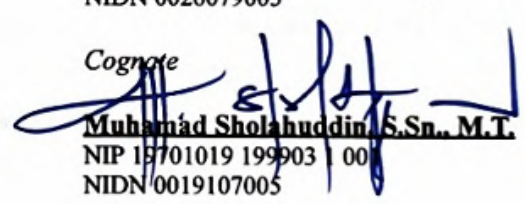
Pembimbing II


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

NIP 19900726 202203 2 010

NIDN 0026079005

Cognate


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

NIP 19701019 199903 1 001

NIDN 0019107005

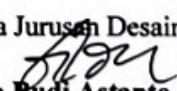
Koordinator Prodi Desain Interior


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

NIP 19910620 201903 1 014

NIDN 0020069105

Ketua Jurusan Desain

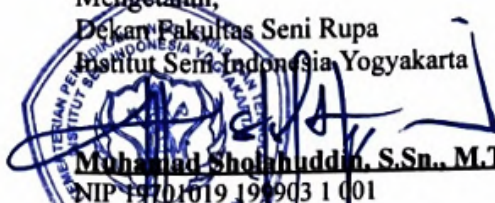

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001

NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


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

NIP 19701019 199903 1 001

NIDN 0019107005



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Safira Kusumaningrum
NIM : 1912220023
Tahun lulus : 2025
Program studi : Desain Interior
Fakultas : Desain, 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, 1 Januari 2025


Safira Kusumaningrum
1912220023

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan waktu bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Karya tulis ini dibuat sebagai syarat untuk meraih gelar kesarjanaan pada program studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dimana penulis menyadari penyusunan tugas akhir ini tentunya tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tulus, kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Keluarga saya yang terus mendukung proses perkuliahan.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M. Sn. Selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M. Ds. dan Setya Budi Astanto, S.Sn., M. Sn Selaku Dosen Pembimbing 1 serta Ibu Mutia Nurdina, M.Sc Selaku Dosen Pembimbing 2 yang tetap memberikan arahan dalam setiap kesempatan.
5. Teman-teman yang telah menyemangati proses tugas akhir ini.
6. Seluruh pihak yang turut mendukung dalam proses penyusunan tugas akhir ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Dalam proses penulisan ini penulis menyadari masih banyak kekurangan dari berbagai aspek. Maka dari itu segala kritik dan saran konstruktif sangat diharapkan penulis sebagai bentuk reflektif sekaligus penyempurnaan tugas akhir ini. Besar harapan saya agar tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 12 Desember 2025

Safira Kusumaningrum
1912220023

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I.....	10
PENDAHULUAN.....	10
A. Latar Belakang.....	10
B. Metode Desain.....	12
BAB II.....	16
PRA DESAIN.....	16
A. Tinjauan Pustaka.....	16
B. Program Desain (Programming).....	22
BAB III.....	37
PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN.....	37
A. Pernyataan Masalah.....	37
B. Ide Solusi Desain.....	37
BAB IV.....	40
PENGEMBANGAN DESAIN.....	40
A. Alternatif Desain.....	40
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	46
C. Hasil Desain.....	53
BAB V.....	59
PENUTUP.....	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	62
A. Presentasi Desain.....	62
B. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior.....	63
C. Gambar Kerja.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Loop Diagram.....	3
Gambar 1.2 Mindmap Metode Perancangan.....	4
Gambar 2.1 Interior dan Exterior Artspace Tirtodipuran Link.....	8
Gambar 2.2 Interior ISA Art Gallery.....	9
Gambar 2.3 OHE Framework.....	11
Gambar 2.4 Process of Interaction Between Human Senses and Environment.....	12
Gambar 2.5 Process of Healing Space to Promote Emotional Regulation.....	12
Gambar 2.6 Logo Bartega Artspace.....	13
Gambar 2.7 Satellite Map.....	14
Gambar 2.8 Fasad bangunan ASHTA.....	15
Gambar 2.9 Space 8 ASHTA.....	16
Gambar 2.10 Ilustrasi Material Lantai ASHTA.....	16
Gambar 2.11 Dokumentasi Ruang.....	17
Gambar 2.12 Dokumentasi Ruang.....	17
Gambar 2.13 MEP Eksisting.....	18
Gambar 2.14 Accommodation of Users in a Corridor or Passage Width.....	22
Gambar 2.15 Receptionist Workstation/ Counter Height.....	22
Gambar 2.16 Banquette Seating.....	23
Gambar 2.17 Executive Desk/ Visitor Seating.....	23
Gambar 3.1 Mindmap.....	28
Gambar 3.2 Moodboard.....	29
Gambar 3.3 Material Scheme.....	30
Gambar 4.1 Sketsa Inspirasi Desain.....	31
Gambar 4.2 Alternatif 1 Sketsa Ideasi Area Galeri.....	31
Gambar 4.3 Alternatif 2 Sketsa Ideasi Area Galeri.....	32
Gambar 4.4 Diagram Matrix Koneksi Ruang.....	33
Gambar 4.5 Analisis Sirkulasi Ruang.....	33
Gambar 4.6 Analisis Presentase Ruang.....	33
Gambar 4.7 Alternatif Zoning 1 dan 2.....	34
Gambar 4.8 Alternatif Rencana Plafon.....	34
Gambar 4.9 Alternatif Rencana Plafon.....	34
Gambar 4.10 Alternatif 1 dan 2 Ide Furnitur Area Resepsionis.....	35
Gambar 4.11 Alternatif 1 dan 2 Ide Furnitur Area Resepsionis.....	35
Gambar 4.12 Zoning Terpilih.....	37
Gambar 4.13 Layout Terpilih.....	38

Gambar 4.14 Layout Terpilih.....	39
Gambar 4.15 Layout.....	44
Gambar 4.16 Rencana Lantai.....	44
Gambar 4.17 Rencana Plafon.....	45
Gambar 4.18 Potongan A-A & B-B.....	45
Gambar 4.19 Area Resepsionis.....	46
Gambar 4.20 Area Resepsionis.....	46
Gambar 4.21 Area Art Shop.....	47
Gambar 4.22 Area Galeri.....	47
Gambar 4.23 Area Drawing Class.....	48
Gambar 4.24 Area Pottery Class.....	48
Gambar 4.25 Area Private Class.....	49
Gambar 4.26 Area Meditasi.....	49



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Healing Built Environment (HBE) Framework.....	31
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	34
Tabel 4.1 Alternatif Pencahayaan Ruang Bartega Artspace.....	45
Tabel 4.2 Evaluasi Sirkulasi dan Zoning.....	46
Tabel 4.3 Evaluasi Layout.....	47
Tabel 4.4 Evaluasi Rencana Plafon.....	48



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tekanan pada dunia kerja secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi kehidupan pribadi para pekerja. Saat ini fenomena *Hustle Culture* mulai populer di kalangan sebagian besar pekerja muda di kota besar yang menganggap sibuk bekerja dan lembur sebagai tolak ukur kesuksesan. Menurut laporan *Badan Pusat Statistik (BPS)*, pada tahun 2022 rata-rata pekerja di Indonesia bekerja selama 40,02 jam per minggu. Jumlah tersebut naik 5,3% dibandingkan pada tahun sebelumnya yang selama 38 jam per pekan.

Angka tersebut telah melampaui ketentuan jam kerja 40 jam per pekan dalam undang-undang Nomor 6 Tahun 2023. Hal ini tentu saja mempengaruhi kesejahteraan pekerja muda untuk dapat menikmati hobi-hobi mereka seperti berolahraga, berorganisasi, maupun berkesenian. Keseimbangan dalam kerja dan kehidupan pribadi juga menunjukkan pengaruh yang cukup besar dalam kinerja dan kepuasan kerja. Dalam jurnalnya Weerakkody (2017) membuktikan bahwa *work life balance* berhasil menengahi variabel kepuasan kerja dengan variabel kinerja. Pada penelitian tersebut, *work life balance* memiliki pengaruh yang positif terhadap tingkat kinerja yang ditengahi oleh kepuasan kerja. Dengan begitu, semakin baiknya *work life balance* akan memengaruhi kinerja karyawan sehingga kepuasan kerja juga akan meningkat.

Beberapa kantor besar telah mencoba mengimbangi *work life balance* pekerja dengan fasilitas tempat kerja yang mendukung produktivitas diluar pekerjaan. Kantor besar yang memiliki kesadaran akan hal ini mulai memberi ruang khusus yang dapat digunakan pekerja untuk bersantai. Namun, ruang yang disediakan tentu saja dihadirkan dengan sederhana dan terbatas. Fasilitas seperti ini umumnya tidak bekerja secara mendalam dan masih dipengaruhi oleh nuansa kerja.

Salah satu cara untuk menjaga keseimbangan emosi dan stres bekerja adalah dengan melakukan kegiatan seni atau yang disebut dalam dunia kesehatan sebagai *art therapy*. Sebuah jurnal memaparkan bahwa *art therapy* yang melibatkan aktivitas seni seperti menggambar dan melukis, terbukti menurunkan tingkat kecemasan secara signifikan, terutama pada pasien dengan gangguan kecemasan umum. (Stuckey & Nobel, 2018) *art therapy* memungkinkan individu untuk mengekspresikan perasaan secara non-verbal, yang khususnya bermanfaat bagi mereka yang kesulitan mengartikulasikan emosinya. Menurut Buttazzoni, A. (2022) korespondensi lintas modal mengacu pada asosiasi menarik yang dialami individu antara rangsangan sensorik dan dimensi persepsi. Hal ini memperkuat relevansi antara kegiatan seni dan ruang berkesenian yang bersifat sensorik dengan pengaruhnya terhadap regulasi emosi tiap individu.

Hal tersebut menjadikan Bartega Artspace yang akan berlokasi pada area Sudirman Central Business District (SCBD) sebagai potensi yang tepat untuk pekerja sejenak melepas beban pekerjaan mereka. Dengan konsep gabungan dari aktivitas berkesenian dan santapan ringan, Bartega Artspace menawarkan pengalaman baru yang diharapkan dapat menstimulasi daya kreatif atau sekedar menjernihkan pikiran selepas kerja. *Artspace* seluas 765,47 M² ini akan berlokasi di ASHTA District 8 yang merupakan bagian dari area segitiga emas Jakarta dan dikelilingi beragam kantor serta fasilitas umum.

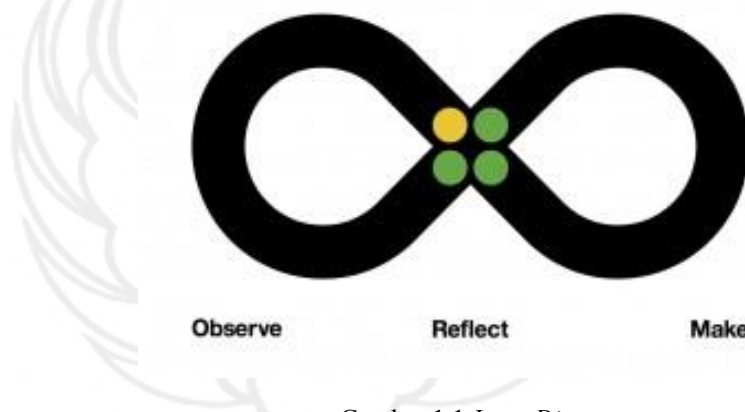
Sudirman Central Business District (SCBD) merupakan sebuah *Central Business District* yang menurut *International Encyclopedia of Human Geography* (2009), kawasan CBD merupakan salah satu bagian kota yang dilalui jalan-jalan utama dan pencakar langit pusat-pusat bisnis. Umumnya kawasan ini memiliki akses yang sangat strategis dan dikelilingi fasilitas memadai.

Konsep *artspace* dengan aktivitas penunjang seperti galeri, kafe, dan *art shop* dapat menjadi aktivitas baru untuk pekerja muda di kawasan SCBD. Proyek ini, diharapkan dapat menjadi latar belakang yang bisa mewadahi aktivitas seni dan mengurangi tingkat stres pekerja. Tempat ini dapat menjadi salah satu alternatif rekreasi singkat pekerja untuk bersantai dan menyalurkan kegiatan berkesenian mereka di tengah padatnya pekerjaan kantor.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain yang digunakan dalam perancangan Bartega Artspace adalah IBM (*International Business Machine*) Design Thinking Model. Disadur dari website resmi IBM, inti dari IBM Design Thinking adalah memahami bahwa persoalan dan solusi adalah sebuah bentuk percakapan yang tiada henti. *Loop* merupakan kerangka berpikir desain IBM yang merupakan serangkaian tindakan tidak terputus yang berfokus menemukan kebutuhan pengguna saat ini dan membayangkan solusi lebih baik untuk masa depan. Kerangka berpikir IBM terdiri dari siklus pengamatan, refleksi dan pembentukan prototipe desain yang berkelanjutan. Metode ini berpotensi efektif digunakan dalam proyek yang bersifat fluktuatif dan berubah seiringnya kebutuhan tren dan pergeseran kebutuhan pengguna.



Gambar 1.1 *Loop Diagram*

(sumber: <https://www.ibm.com/design/thinking/page/framework/loop/make>)

Melalui pemaparan tersebut dapat dipahami bahwa metode Design Thinking IBM ini merupakan kerangka kerja yang diciptakan untuk memecahkan masalah pengguna dengan kecepatan dan skala problematika gaya hidup modern yang fluktuatif. Metode ini dapat sangat membantu dalam proses mendesain ruang Bartega Artspace dengan berbagai aktivitas kegiatan kreatif yang terus berkembang kedepannya.

Berikut beberapa langkah dalam metode Design Thinking IBM, yaitu

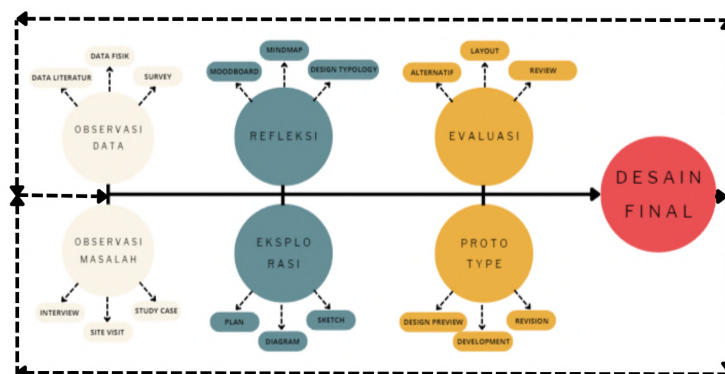
1. *Observe*, untuk melihat apa yang dilihat pengguna. Mengamati dengan sudut pandang yang terbuka untuk mencari tahu apa yang penting bagi pengguna saat ini dan melihat bagaimana ide tersebut dapat sesuai dengan kebutuhan mereka di masa depan.
2. *Reflection*, untuk menyatukan apa yang telah diamati. Mulai dengan mempelajari, mengartikulasikan sudut pandang, serta menciptakan konsep yang lebih solid sebagai opsi desain untuk menciptakan sebuah konsep yang jelas.
3. *Prototype*, setelah satu ide dipilih saatnya menciptakan prototipe untuk memberikan bentuk konkret pada ide-ide abstrak dan mengubah sebuah konsep menjadi satu desain yang utuh.

Pokok utama dari metode ini adalah membangun pemahaman dengan terus melakukan percobaan. Mempelajari studi kasus dan mengamati apa saja yang terjadi dilapangan untuk menjadikan desain yang terus berkembang menuju kebaruan.

2. Metode Desain

Metode desain yang dimaksud disini adalah penjelasan metode yang ada dalam tahapan pada proses desain. Proses desain dalam berbagai literatur memiliki jumlah tahapan yang berbeda-beda, akan tetapi biasanya minimal memuat tiga tahapan utama:

- a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah



Gambar 1.2 Mindmap Metode Perancangan
(sumber: Observasi penulis)

Observe, dalam proses desain IBM hal utama yang perlu dilakukan ialah fokus pada apa yang terjadi pada saat ini dan memahami tujuan kedepannya. Pada proyek ini hal pertama yang dapat dilakukan yaitu mengetahui informasi pendukung tujuan dibentuknya Bartega artspace. Di antaranya adalah mengetahui *branding* dan citra perusahaan yang mencakup wawancara pakar seperti, sistem kerja, struktur kepemimpinan, karyawan dan pengunjung Bartega artspace.

b. Pengembangan Ide dan Desain

Reflection, pencarian ide desain melalui cara eksplorasi reflektif terhadap konsep yang sudah dipilih sehingga menghasilkan ide solutif. Menggunakan metode reflektif IBM, umpan balik pengguna merupakan salah satu bagian penting dalam proses pengembangan desain yang dapat dilakukan dengan kuesioner, wawancara, serta penyusunan solusi menggunakan sketsa *mind mapping*.

c. Prototipe & Evaluasi Desain

Prototype, Setelah berkomitmen pada sebuah ide, maka dimulai proses mengubah ide menjadi prototipe. Dalam mendesain interior prototipe ini dapat berupa 3D visual, *Moodboard*, *Material Board*, & Gambar Kerja. Proses ini membantu desainer, pengguna, dan klien dalam mengevaluasi kembali desain yang akan digunakan dan mengembangkannya menjadi desain final.

d. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain (*schematic/ design development/ prototyping/ sintesis*) adalah berbagai cara yang dipilih oleh mahasiswa untuk menemukan ide dan mengembangkan ide tersebut untuk mendapatkan berbagai alternatif solusi yang menjawab permasalahan desain. Mahasiswa dapat memilih berbagai pilihan metode melalui berbagai sumber referensi.

Misalnya metode pencarian ide yang akan digunakan adalah dengan metode *brainstorming*, desainer akan menuliskan semua ide tanpa dibatasi dalam waktu tertentu sebanyak-banyaknya, setelah waktunya habis kemudian ide-ide tersebut dipilah dan dipilih yang paling memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi solusi yang bisa menjawab permasalahan desain. Metode pengembangan desain yang akan digunakan misalnya adalah metode *concept prototype*, ide desain yang telah dipilih kemudian dibuat menjadi model/maket kasar akan dicoba dan diperbaiki berulang-ulang dalam waktu tertentu demi mengimplementasikan dan menguji bisa tidaknya ide tersebut diwujudkan.

e. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode Evaluasi Pemilihan Desain (*choose/test*) adalah berbagai cara yang dipilih oleh mahasiswa untuk menguji konsep desain atau menentukan pilihan alternatif-alternatif desain dengan kriteria tertentu sehingga dapat dilanjutkan ke tahap final desain seperti pembuatan presentasi dan gambar kerja. Mahasiswa dapat memilih berbagai pilihan metode melalui berbagai sumber referensi.

Misalnya metode evaluasi pemilihan desain yang akan digunakan adalah dengan membagikan kuesioner kepada klien dan pengguna ruang untuk mendapatkan respon sehingga dapat ditentukan alternatif desain terbaik yang benar-benar sesuai dengan keinginan dan kebutuhan klien dan pengguna ruang.