

BAB V

PENUTUP

A. Refleksi Perancangan Tugas Akhir

Menyelesaikan tugas akhir ini bukan hanya soal menghasilkan sebuah desain yang baik secara visual, tetapi juga tentang proses menemukan diri sendiri sebagai seorang perancang. Banyak hal yang saya pelajari selama perjalanan ini, dan sebagian besar justru datang dari hal-hal yang tidak terduga.

Sebelum mengerjakan tugas akhir ini, aku cenderung melihat desain dari sudut pandang estetika terlebih dahulu. Bahkan tidak jarang saya langsung mengerjakan gambar desain tanpa melewati tahapan yang seharusnya, seperti menyusun *moodboard*, merumuskan konsep, atau menganalisis kebutuhan ruang terlebih dahulu. Cara kerja seperti itu terasa lebih cepat, namun sering kali menghasilkan desain yang tidak punya arah yang jelas dan sulit dipertanggungjawabkan alasannya. Tugas akhir ini mengubah cara pandang itu secara mendasar. Melalui proses wawancara dengan pihak Kantor Vape On serta pengamatan terhadap dokumentasi foto kondisi eksisting, aku mulai memahami bahwa setiap tahapan dalam proses desain bukan sekadar formalitas akademik, melainkan alat berpikir yang membantu perancang untuk tidak kehilangan arah di tengah proses. Saya belajar bahwa desain interior yang baik harus berangkat dari masalah yang nyata, diproses secara bertahap, dan baru kemudian diwujudkan dalam bentuk visual yang punya makna.

Momen paling berat sekaligus paling berkesan selama proses ini adalah ketika harus mempertahankan keputusan desain di hadapan dosen pembimbing. Ada saat-saat di mana aku merasa yakin dengan pilihan yang sudah dibuat, namun kemudian dipertanyakan ulang dari sudut pandang yang belum pernah aku pikirkan sebelumnya. Di situlah saya sadar bahwa setiap keputusan desain, sekecil apapun itu, harus memiliki alasan yang kuat dan dapat dijelaskan secara logis. Pemilihan material, penentuan zonasi,

hingga pola lantai yang dipilih semuanya harus mampu saya argumentasikan dengan data dan landasan teori yang jelas.

Salah satu tantangan yang paling menguras pikiran adalah membuat dua alternatif desain yang benar-benar berbeda secara pendekatan namun keduanya tetap relevan dengan permasalahan yang sama. Sebelumnya aku mengira membuat alternatif cukup dengan mengubah tampilan atau warna. Ternyata tidak. Setiap alternatif harus membawa logika zonasi, sirkulasi, material, dan konsep yang berbeda namun sama-sama dapat dipertanggungjawabkan. Proses inilah yang paling banyak melatih kemampuan berpikirku secara analitis.

Jika harus menyebutkan satu hal yang paling berkembang dalam diri selama mengerjakan tugas akhir ini, jawabannya adalah keberanian mengambil keputusan desain. Bukan keberanian yang gegabah, melainkan keberanian yang lahir dari proses riset, analisis, dan evaluasi yang panjang. Aku belajar bahwa seorang desainer interior bukan hanya orang yang bisa menggambar ruang yang indah, tetapi juga orang yang mampu berdiri di balik setiap keputusannya dan menjelaskan mengapa ruang itu dirancang dengan cara tersebut.

Tugas akhir ini mengajarkan saya bahwa desain yang baik bukan tentang siapa yang paling berani bereksperimen, tetapi tentang siapa yang paling memahami masalah dan paling berani bertanggung jawab atas solusi yang ditawarkan.

B. Kesimpulan

Perancangan interior Kantor Vape On Indonesia di Surabaya berfokus pada permasalahan bagaimana merancang ruang kerja yang mampu merepresentasikan identitas brand perusahaan sekaligus mengakomodasi pola kerja karyawan generasi muda secara efektif dan efisien dari sisi anggaran. Permasalahan ini dijawab melalui tiga pendekatan solusi desain yang saling melengkapi, yaitu Activity Based Working (ABW), Cost Effective Design, dan Desain Akustik. Pendekatan ABW diwujudkan melalui pembagian zona kerja yang beragam meliputi zona fokus, zona kolaborasi, dan zona santai, sehingga karyawan memiliki kebebasan untuk memilih area kerja yang paling sesuai dengan aktivitas yang sedang dilakukan. Pendekatan Cost Effective Design diimplementasikan melalui pemilihan material berketahanan tinggi seperti HPL TACO dan penggunaan furnitur modular yang menekan biaya perawatan jangka panjang tanpa mengorbankan kualitas estetika. Sementara itu, desain akustik diterapkan melalui pembagian zona berdasarkan intensitas suara dan penggunaan material penyerap bunyi pada area tertentu, guna menciptakan kondisi suara yang mendukung konsentrasi di setiap zona aktivitas. Melalui integrasi ketiga pendekatan ini, perancangan interior Kantor Vape On menghasilkan lingkungan kerja yang fungsional, representatif terhadap identitas brand, dan responsif terhadap kebutuhan penggunanya.

C. Saran

Diharapkan ide perancangan interior Kantor Vape On dengan pendekatan Activity Based Working yang mengintegrasikan fleksibilitas zona kerja, efisiensi material, dan pengelolaan akustik dapat menjadi inspirasi bagi pelaku industri maupun pemilik bisnis dalam menciptakan lingkungan kerja yang produktif, representatif, dan efisien secara anggaran.

Hasil perancangan Kantor Vape On ini juga diharapkan dapat menjadi referensi praktis dan edukatif bagi mahasiswa desain interior dalam mengembangkan pendekatan perancangan ruang komersial yang tidak hanya mempertimbangkan estetika, tetapi juga mengintegrasikan aspek

fungsionalitas, kenyamanan pengguna, dan keterbatasan anggaran secara bersamaan.

Proyek ini diharapkan pula dapat mendorong mahasiswa untuk lebih kritis dan kreatif dalam merancang ruang kerja yang memiliki identitas brand yang kuat, mampu mengakomodasi kebutuhan generasi muda, serta tetap relevan secara desain dalam jangka panjang.



DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, H. (2023). *Perancangan gedung perkantoran post-pandemic di kawasan bisnis Sudirman Jakarta* (Skripsi Sarjana). Universitas Pembangunan Jaya.

Administrator. (2024, Februari 5). Ciri-ciri kantor modern: Menyelami inovasi dalam lingkungan kerja. *The Ambengan Tenten*. <https://www.theambengantenten.com/ciri-ciri-kantor-modern-menyelami-inovasi-dalam-lingkungan-kerja/>

Bongardo, T., & Fivanda, F. (2021). Implementasi konsep desain modern kontemporer pada perancangan interior rumah tinggal cluster Omaha Village di Gading Serpong. *SRIMDI*, *1*(1), 231–237. <https://journal.untar.ac.id/index.php/SRIMDI/article/view/28979>

Engelen, L., Chau, J., Young, S., Mackey, M., Jeyapalan, D., & Bauman, A. (2018). Is activity-based working impacting health, work performance and perceptions? A systematic review. *Building Research & Information*. <https://doi.org/10.1080/09613218.2018.1440958>

Hansson, J., Vinberg, S., Wall, E., & Löfstrand, P. (2025). The transition to an activity-based workplace: Experiences of managers and employees from a sense of coherence perspective in public sector workplaces. *PLoS ONE*, *20*(3), e0320324. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0320324>

Ilihelu, R. W., Tutupoho, F., & Tjokro, C. I. (2024). Pengaruh fasilitas kantor terhadap efektivitas kerja pegawai pada Kantor Kecamatan Telutih Kabupaten Maluku Tengah. *Jurnal Administrasi Terapan*, *3*(1), 135–146. <https://doi.org/10.31959/jat.v3i1.2518>

Long, K. (2004). *User effective buildings*. Aardex Corporation.

Prihatno, B. (2017). *Desain rumah modern tropis Indonesia*. Andi Offset.

Sari, M. M., Artayasa, I. N., & Mulyati, M. I. (2023). Perancangan gaya modern kontemporer pada Villa Belakang, Grand Villa Pererenan. *Jurnal Vastukara: Jurnal Desain Interior, Budaya, dan Lingkungan Terbangun*, *3*(1), 102–110.

Zavani, M., & Rahardjo, S. (2017). Pengaruh setting elemen fisik ruang kantor terhadap produktivitas kerja karyawan (Studi kasus: Kantor Redaksi Harian Umum Pikiran Rakyat, Bandung). *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia*, 1(1), 34. <https://doi.org/10.25124/idealog.v1i1.840>

