

**PERANCANGAN INTERIOR *SPORTS AND SOCIAL*
CLUB THE NET SOCIETY, JAKARTA DENGAN
PENDEKATAN *EXPERIENTIAL DESIGN***



SKRIPSI

Oleh:

Ken Kheisa Safirja Atar

NIM 2212461023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

ABSTRAK

Padatnya aktivitas masyarakat Jakarta sebagai kota urban, meningkatkan kesadaran masyarakat beberapa tahun terakhir akan pentingnya menjaga kesehatan fisik dan mental yang mendorong mereka untuk meluangkan waktu berolahraga hingga mampu menggeser fungsi olahraga menjadi gaya hidup dan tempat pelarian emosional (*urban escape*). Peningkatan minat ini kemudian mendorong pasar untuk membuat fasilitas olahraga yang lebih lengkap dengan fasilitas sosial dan hiburan. Salah satu tempat yang menjawab kebutuhan tersebut yaitu *The Net Society*, sebuah klub olahraga dan sosial premium yang terletak di Antasari, Jakarta Selatan. Fasilitas di dalamnya terdiri dari fasilitas olahraga *padel*, tenis, *pickleball*, dan ruang yoga, serta fasilitas umum pendukung yaitu resepsionis, restoran, bar, toko olahraga, ruang bilas dan loker, toilet, mushola, ruang *VIP*, dan ruang bermain anak. Melalui pendekatan *experiential design* yang dikemas dalam metode desain Rosemary Kilmer dengan tahapan analisis hingga sintesis, perancangan ini ingin menampilkan bahwa ruang interior yang dirancang dengan kesadaran fenomenologis dapat memperkuat identitas *brand* sekaligus memberikan pengalaman emosional imersif yang memuaskan. Dalam konsep utama "*Netscape*", perancangan dikembangkan dengan gaya *Mid-Retro Luxe* untuk menghasilkan atmosfer ruang yang hangat, akrab, dan eksklusif. Perancangan *The Net Society* berusaha mewujudkan sebuah destinasi gaya hidup sekaligus *urban escape* yang relevan bagi komunitas olahraga terutama kalangan menengah ke atas Jakarta.

Kata kunci: klub olahraga dan sosial, fasilitas olahraga premium, *experiential design*, *Mid-Retro Luxe*

ABSTRACT

The fast paced lifestyle of Jakarta's urban residents has heightened public awareness in recent years regarding the importance of maintaining physical and mental health, which has encouraged them to make time for exercise, shifting the role of sports from mere physical activity to an integral part of lifestyle and a source of emotional respite (urban escape). This growing interest has in turn driven the market to develop sports facilities that are more comprehensive, incorporating social and entertainment amenities. One venue that meets these community needs is The Net Society, a premium sports and social club located in Antasari, South Jakarta. Its facilities include sports courts for padel, tennis, and pickleball, as well as a yoga studio, along with supporting amenities such as a reception area, restaurant, bar, pro shop, shower and lockers room, restrooms, prayer room, VIP lounge, and kids playroom. Through an experiential design approach framed within Rosemary Kilmer's design methodology spanning from analysis to synthesis, this design aims to demonstrate that interior spaces crafted with phenomenological awareness can reinforce brand identity while delivering a satisfying, immersive emotional experience. Within the core concept of "Netscape" the design is developed in a Mid-Retro Luxe style to create a warm, intimate, and exclusive atmosphere. The Net Society's design strives to realize a lifestyle destination and urban escape that resonates with the sports community, particularly the upper-middle-class in Jakarta.

Keywords: *sports and social club, premium sports facility, experiential design, Mid-Retro Luxe*

Skripsi berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR *SPORTS AND SOCIAL CLUB THE NET SOCIETY*, JAKARTA DENGAN PENDEKATAN *EXPERIENTIAL DESIGN*

diajukan oleh Ken Kheisa Safirja Atar NIM 2212461023, 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 Skripsi pada tanggal 10 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

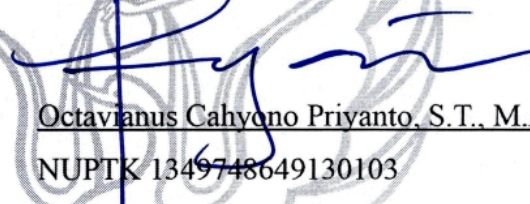
Ketua/Pembimbing I



Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.

NUPTK 8646750651130092

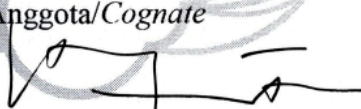
Anggota/Pembimbing II



Octavianus Cahyono Privanto, S.T., M.Arch., Ph.D.

NUPTK 1349748649130103

Anggota/Cognate



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NUPTK 3860740641130052

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0151748649130073

Koordinator Program Studi
Desain Interior



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

NUPTK 0952769670130332

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ken Kheisa Safirja Atar
NIM : 2212461023
Tahun lulus : 2026
Program studi : S1 - Desain Interior
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, 15 Juni 2026



Ken Kheisa Safirja Atar

NIM 2212461023

KATA PENGANTAR


Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, kesehatan, dan penyertaan-Nya, sehingga skripsi dengan judul: **“PERANCANGAN INTERIOR *SPORTS AND SOCIAL CLUB THE NET SOCIETY, JAKARTA DENGAN PENDEKATAN EXPERIENTIAL DESIGN*”** dapat diselesaikan dengan lancar dan baik. Skripsi ini merupakan hasil dari proses belajar, berpikir, dan bertumbuh penulis selama menjalani pendidikan di bidang desain interior. Perancangan ini tidak hanya menjadi media eksplorasi konsep desain, tetapi juga menjadi wadah refleksi penulis dan pembelajaran di perancangan selanjutnya.

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa perjalanan karya ini tidak dapat terwujud tanpa dukungan, arahan, dan kepercayaan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan apresiasi dan terima kasih secara khusus kepada:

1. Allah SWT, atas rahmat, perlindungan, kekuatan, dan berkah yang tak ternilai yang senantiasa menyertai penulis dalam setiap prosesnya.
2. Orang tua penulis, atas doa, kasih sayang, dan dukungan moral maupun material, serta kepercayaan yang selalu diberikan.
3. Yang terhormat, Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, ST., M.Arc., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bantuan, arahan, kritik, saran, serta diskusi selama bimbingan yang sangat berarti dalam setiap proses perancangan.
4. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan pengetahuan dan wawasan selama menjalani studi.
5. Kak Shania dan seluruh tim Shania Tahir yang telah memberikan semangat, ilmu, hingga bantuan dalam mendapatkan proyek perancangan.
6. Sahabat yang selalu ada dalam memberikan bantuan, motivasi, dan dukungan semangat: Ratu, Anya, Teh Firli, Zetin, Andaru, Chalista, Shery, Noura, Ashley, Keyzi, Dana, dan Shendy.
7. Teman-teman seperjuangan skripsi, atas waktu, kebersamaan, bantuan, dan semangat yang saling dibagikan

8. Serta seluruh pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah berkontribusi dalam membantu dan mendukung baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa perancangan ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk pengembangan di masa mendatang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat menjadi referensi, manfaat, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan perancangan interior di masa yang akan datang.



Yogyakarta, 17 Mei 2026

Penulis,



Ken Kheisa Safirja Atar

NIM 2212461023

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain dan Alur Pikir Perancangan.....	3
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain.....	4
BAB II.....	6
PRA DESAIN.....	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain.....	6
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan.....	13
B. Program Desain (Programming).....	18
1. Tujuan Desain.....	18
2. Fokus Desain / Sasaran Desain.....	18
3. Data.....	19
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	55
BAB III.....	62
PERMASALAHAN DESAIN.....	62
A. Pernyataan Masalah (Problem Statement).....	62
B. Ide Solusi Desain (Ideation).....	62
1. Konsep Perancangan.....	63
2. Gaya dan Tema Perancangan.....	65
3. Permasalahan Keruangan.....	66
4. Ideasi.....	68
BAB IV.....	69
PENGEMBANGAN DESAIN.....	69
A. Alternatif Desain.....	69
1. Alternatif Estetika Ruang.....	69
2. Alternatif Penataan Ruang.....	76

3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	84
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	90
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	97
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	104
C. Hasil Desain.....	105
BAB V.....	120
PENUTUP.....	120
A. Kesimpulan.....	120
B. Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA.....	123
LAMPIRAN.....	126
Lampiran 1. Surat Izin Penggunaan Data Proyek.....	126
Lampiran 2. Foto-foto existing bangunan (tahap konstruksi).....	127
Lampiran 3. Uji Plagiasi.....	128
Lampiran 4. Presentasi Desain: Axonometric.....	129
Lampiran 5. Presentasi Desain: Perspektif Manual.....	130
Lampiran 6. Presentasi Desain: Video Animasi.....	132
Lampiran 7. Presentasi Desain: Material Board.....	133
Lampiran 8. Presentasi Desain: Poster Final.....	134
Lampiran 9. Poster Ideasi: Evaluasi 1.....	135
Lampiran 10. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior.....	136
Lampiran 11. Gambar Kerja.....	165

DAFTAR GAMBAR

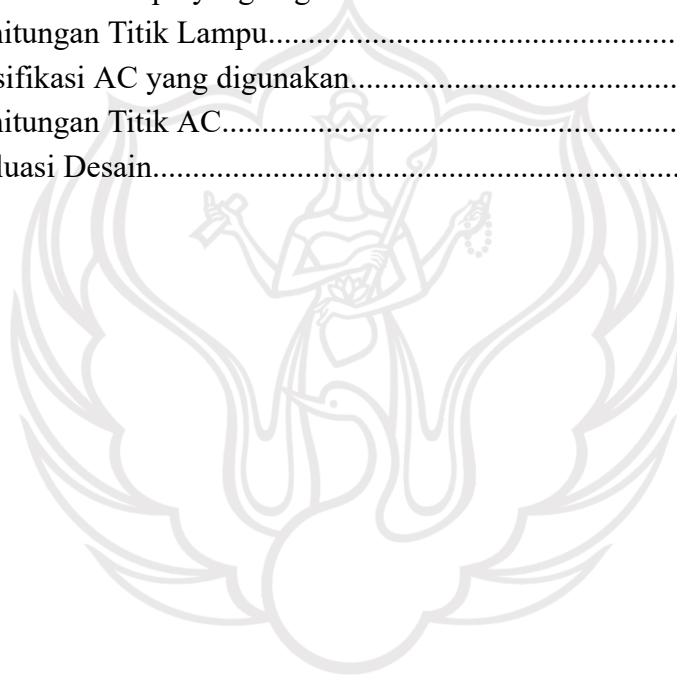
Gambar 1.1 Diagram Proses Desain dari Designing Interiors.....	3
Gambar 2.1 Logo The Net Society.....	19
Gambar 2.2 Lokasi The Net Society Jakarta.....	20
Gambar 2.3 Analisis Tapak The Net Society.....	24
Gambar 2.4 Potensi Tapak The Net Society.....	25
Gambar 2.5 Master Plan The Net Society.....	26
Gambar 2.6 Zoning & Sirkulasi Pengguna Bangunan Fasum 1.....	27
Gambar 2.7 Zoning & Sirkulasi Pengguna Bangunan Fasum 2, Lantai 1.....	27
Gambar 2.8 Zoning & Sirkulasi Pengguna Bangunan Fasum 2, Lantai 2.....	28
Gambar 2.9 Layout / Furniture Plan Bangunan Fasum 1.....	28
Gambar 2.10 Layout / Furniture Plan Bangunan Fasum 2, Lantai 1.....	29
Gambar 2.11 Layout / Furniture Plan Bangunan Fasum 2, Lantai 2.....	29
Gambar 2.12 Existing Rencana Lantai Bangunan Fasum 1.....	30
Gambar 2.13 Rencana Lantai Bangunan Fasum 2, Lantai 1.....	31
Gambar 2.14 Rencana Lantai Bangunan Fasum 2, lantai 2.....	32
Gambar 2.15 Rencana Dinding Area Resepsionis dan Pro Shop 1.....	33
Gambar 2.16 Rencana Dinding Shower and Locker Room.....	33
Gambar 2.17 Rencana Dinding Restoran dan Pro Shop 2.....	33
Gambar 2.18 Rencana Dinding VIP Lounge dan VIP Bathroom.....	34
Gambar 2.19 Rencana Dinding Ruang Yoga.....	34
Gambar 2.20 Rencana Plafon Bangunan Fasum 1.....	35
Gambar 2.21 Rencana Plafon Bangunan Fasum 2, Lantai 1.....	35
Gambar 2.22 Rencana Plafon Bangunan Fasum 2, Lantai 2.....	36
Gambar 2.23 Rencana Desain Bangunan Fasum The Net Society.....	40
Gambar 2.24 Hallway Entrance Bangunan Fasum 1.....	41
Gambar 2.25 Dimensi Standar Furnitur Area Resepsionis.....	47
Gambar 2.26 Dimensi Rak Toko.....	48
Gambar 2.27 Dimensi Ergonomi Toko.....	48
Gambar 2.28 Antropometri Ruang Gerak Manusia.....	49
Gambar 2.29 Dimensi Standar Furnitur di Area Makan.....	50
Gambar 2.30 Tata Letak Meja dan Tempat Duduk.....	50
Gambar 2.31 Dimensi Standar Aksesibilitas Area Restoran.....	51
Gambar 2.32 Dimensi Standar Aksesibilitas Area Restoran.....	51
Gambar 2.33 Dimensi Furnitur dan Ruang Gerak Area Bar.....	52
Gambar 2.34 Dimensi Furnitur dan Ruang Gerak Ruang Kerja.....	53
Gambar 2.35 Dimensi Furnitur dan Ruang Gerak Area Toilet Pria.....	53

Gambar 2.36 Dimensi Furnitur dan Ruang Gerak Area Toilet Wanita.....	53
Gambar 2.37 Dimensi Standar Bilik Toilet.....	54
Gambar 2.38 Dimensi Standar Shower Area.....	54
Gambar 3.1 Mind Mapping Kebutuhan Desain Perancangan.....	62
Gambar 3.2 Mind Mapping Konsep Desain Perancangan.....	63
Gambar 3.3 Mind Mapping Gaya Desain Perancangan.....	65
Gambar 3.4 Sketsa Ideasi Desain.....	68
Gambar 4.1 Alternatif Moodboard 1.....	69
Gambar 4.2 Alternatif Moodboard 2.....	70
Gambar 4.3 Elemen Dekoratif pada Dinding.....	71
Gambar 4.4 Elemen Dekoratif pada Dinding.....	72
Gambar 4.5 Elemen Dekoratif pada Plafon.....	72
Gambar 4.6 Elemen Dekoratif berupa Pola Lantai.....	73
Gambar 4.7 Elemen Dekoratif Lampu Dinding dan Lukisan.....	73
Gambar 4.8 Komposisi Warna Desain.....	74
Gambar 4.9 Skema Material.....	75
Gambar 4.10 Ideasi transformasi bentuk ke dalam ruang.....	75
Gambar 4.11 Ideasi Stilasi Bentuk.....	76
Gambar 4.12 Diagram Matrix Perancangan Bangunan Fasum 1.....	77
Gambar 4.13 Diagram Matrix Perancangan Bangunan Fasum 2, Lantai 1.....	77
Gambar 4.14 Diagram Matrix Perancangan Bangunan Fasum 2, Lantai 2.....	77
Gambar 4.15 Bubble Diagram Ruang dalam The Net Society.....	78
Gambar 4.16 Block Plan Bangunan Fasum 1 - Alternatif 1.....	78
Gambar 4.17 Block Plan Bangunan Fasum 1 - Alternatif 2.....	78
Gambar 4.18 Block Plan Bangunan Fasum 2, Lantai 1 - Alternatif 1.....	79
Gambar 4.19 Block Plan Bangunan Fasum 2, Lantai 1 - Alternatif 2.....	79
Gambar 4.20 Block Plan Bangunan Fasum 2, Lantai 2 - Alternatif 1.....	79
Gambar 4.21 Block Plan Bangunan Fasum 2, Lantai 2 - Alternatif 2.....	80
Gambar 4.22 Layout Bangunan Fasum 1 - Alternatif 1 (Terpilih).....	80
Gambar 4.23 Layout Bangunan Fasum 1 - Alternatif 2.....	80
Gambar 4.24 Layout Bangunan Fasum 2, Lantai 1 - Alternatif 1 (Terpilih).....	81
Gambar 4.25 Layout Bangunan Fasum 2, Lantai 1 - Alternatif 2.....	81
Gambar 4.26 Layout Bangunan Fasum 2, Lantai 2 - Alternatif 1 (Terpilih).....	82
Gambar 4.27 Layout Bangunan Fasum 2, Lantai 2 - Alternatif 2.....	82
Gambar 4.28 Rencana Lantai Bangunan Fasum 1.....	84
Gambar 4.29 Rencana Lantai Bangunan Fasum 2, Lantai 1.....	84
Gambar 4.30 Rencana Lantai Bangunan Fasum 2, Lantai 2.....	85
Gambar 4.31 Rencana Lantai Bangunan Fasum 1.....	85

Gambar 4.32 Rencana Dinding VIP Lounge.....	86
Gambar 4.33 Rencana Dinding sebagai Elemen Dekoratif.....	86
Gambar 4.34 Rencana Dinding Yoga Room.....	87
Gambar 4.35 Rencana Dinding Kids Playroom.....	88
Gambar 4.36 Rencana Plafon Bangunan Fasum 1.....	88
Gambar 4.37 Rencana Material Plafon Bangunan Fasum 2.....	89
Gambar 4.38 Rencana Plafon Yoga Room.....	89
Gambar 4.39 Skema Furnitur - Alternatif 1.....	90
Gambar 4.40 Skema Furnitur - Alternatif 2.....	91
Gambar 4.41 Alternatif Bar Stool.....	91
Gambar 4.42 Alternatif Sofa Selection.....	91
Gambar 4.43 Alternatif Island Display.....	92
Gambar 4.44 Alternatif Coffee Table.....	92
Gambar 4.45 Perspektif Render Fasad - Entrance.....	105
Gambar 4.46 Perspektif Render Reception.....	105
Gambar 4.47 Perspektif Render Reception to Pro Shop 1.....	105
Gambar 4.48 Perspektif Render Pro Shop 1.....	106
Gambar 4.49 Perspektif Render Accessible Toilet.....	106
Gambar 4.50 Perspektif Render Women Shower and Locker Room.....	108
Gambar 4.51 Perspektif Render Men Shower and Locker Room.....	108
Gambar 4.52 Perspektif Render Office.....	109
Gambar 4.53 Perspektif Render Hallway to Bar & Padel Court.....	110
Gambar 4.54 Perspektif Render Bar.....	111
Gambar 4.55 Perspektif Render Pro Shop 2.....	111
Gambar 4.56 Perspektif Render Restaurant.....	112
Gambar 4.57 Perspektif Render Hallway to Toilet & Mushola.....	113
Gambar 4.58 Perspektif Render Toilet.....	113
Gambar 4.59 Perspektif Render Mushola.....	114
Gambar 4.60 Perspektif Render Kids Playroom.....	114
Gambar 4.61 Perspektif Render Reception 2.....	115
Gambar 4.62 Perspektif Render VIP Lounge.....	116
Gambar 4.63 Perspektif Render VIP Bathroom.....	116
Gambar 4.64 Perspektif Render Yoga Room.....	117
Gambar 4.65 Layout Berwarna Bangunan Fasum 1.....	118
Gambar 4.66 Layout Berwarna Bangunan Fasum 2, Lantai 1.....	118
Gambar 4.67 Layout Berwarna Bangunan Fasum 2, Lantai 2.....	118
Gambar 4.68 Detail Elemen Khusus.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Pengamatan Data Aktivitas Pengguna.....	22
Tabel 2.2 Data Karakteristik/Segmen Pengguna Ruang.....	23
Tabel 2.3 Data Pengisi Ruang.....	38
Tabel 2.4 Data Equipment.....	39
Tabel 2.5 Data Preseden.....	42
Tabel 2.6 Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria.....	55
Tabel 3.1 Permasalahan Keruangan.....	67
Tabel 4.1 Daftar Sanitary Ware yang Digunakan.....	93
Tabel 4.2 Daftar Equipment yang Digunakan.....	94
Tabel 4.3 Spesifikasi Lampu yang Digunakan.....	97
Tabel 4.4 Perhitungan Titik Lampu.....	99
Tabel 4.5 Spesifikasi AC yang digunakan.....	100
Tabel 4.6 Perhitungan Titik AC.....	101
Tabel 4.7 Evaluasi Desain.....	104



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Jakarta sebagai pusat urban dengan aktivitas masyarakat yang tinggi, menuntut ritme kehidupan yang cepat dan tingkat stres yang signifikan. Kondisi ini memicu pergeseran gaya hidup masyarakat menuju kesadaran akan kesehatan mental dan fisik (*wellness*) melalui aktivitas olahraga sebagai bagian dari rutinitas harian sebesar 15% per tahun (Kemenpora, 2023). Mereka mulai memanfaatkan waktu luang untuk tetap menjaga kesehatan serta kualitas hidup. Terlihat dari tren dan peminat olahraga seperti padel, tenis, *pickleball*, yoga, dan *pilates* yang terus meningkat lalu bertransformasi menjadi gaya hidup dan bagian dari identitas sosial, terutama di kalangan menengah ke atas. Fenomena tersebut menekankan urgensi akan adanya ruang pelarian atau *urban escape*. Dalam konteks ini, menekankan bangunan arsitektur dengan ketenangan emosional dan pengalaman multisensori sebagai pelindung eksistensial manusia serta pelarian dari lingkungan urban yang mengasingkan menjadi penting (Pallasmaa, 2012).

Namun, di tengah maraknya tren klub olahraga ini, ketersediaan fasilitas olahraga di Jakarta masih didominasi oleh desain konvensional dengan minim nilai tambah yang membuat pengguna merasa cepat jenuh karena kurang berkesan. Pada segmen pasar premium, kepuasan pelanggan tidak hanya ditentukan oleh kualitas lapangan atau alat olahraga, tetapi juga aspek pengalaman emosional pelanggan saat berada di dalam ruang. Kondisi ini memperkuat kebutuhan akan ruang ketiga (*third place*) terutama ruang eksklusif, karena rata-rata mereka membutuhkan lingkungan yang privat, aman, dan media untuk menunjukkan identitas sosial mereka melalui kegiatan komunitas yang prestisius (Jeanes et al., 2021).

Berlokasi di wilayah strategis Antasari, Jakarta Selatan, *The Net Society* hadir dengan menjawab kebutuhan akan ruang pelarian berupa fasilitas olahraga dan ruang sosial dalam satu kawasan yang berkelas

sehingga mampu merepresentasikan gaya hidup modern. *The Net Society* yang saat ini masih dalam tahap konstruksi, dirancang dengan memiliki berbagai fasilitas eksklusif dengan *branding premium sports and social club*. Berbeda dengan konsep fasilitas yang ada di pasaran dengan fungsi murni, konsep yang berkembang saat ini dibuat menjadi pusat olahraga yang menarik atau bisa disebut dengan "*sports and social club*". Fasilitas ini dirancang secara multifungsi untuk mendukung berbagai aktivitas olahraga, kebugaran, gaya hidup, dan *entertainment* sebagai modal sosial di tingkat komunitas. Olahraga yang ditawarkan di *The Net Society* berupa tenis, *padel*, *pickleball*, dan yoga, dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti resepsionis, restoran, bar, *pro shop*, *shower and locker room*, *VIP lounge*, toilet, mushola, *kids playroom*, dan taman. Melalui *tagline brand* "*where culture meets the court*", saat ini *The Net Society* mengangkat tema *Ancient Greece* di arsitektur dan desain interiornya. Tema ini mengarah pada karakter visual yang *timeless* dan elegan untuk menghasilkan tema desain yang berkelanjutan, sama halnya dengan tenis sebagai salah satu olahraga yang dikenal klasik tetapi tetap relevan hingga saat ini. Nilai tersebut kemudian disalurkan ke dalam suasana ruang dan diolah kembali secara lebih modern agar lebih ringan, tetap kontekstual dengan gaya hidup modern, dan selaras dengan *positioning brand* yang premium.

Dengan demikian, penulis berniat melakukan perancangan *The Net Society* dengan memadukan nilai *timeless* yang diolah secara modern untuk menunjukkan bagaimana eratnya hubungan antara ruang olahraga premium dengan elemen *lifestyle*. Untuk memaksimalkan pengalaman pengguna, perancangan interior *The Net Society* akan diciptakan melalui *experiential design* yang didukung dengan kombinasi gaya *mid-retro luxe*. Pendekatan ini berfokus pada stimulasi panca indera dan menciptakan memori kolektif bagi pengunjung. Kombinasi gaya *Mid-Retro Luxe* akan menjadi strategi visual untuk menghadirkan ruang yang kaya, berkarakter, dan berkesan. Perancangan ini akan memberikan nilai tambah terhadap pengembangan *urban leisure* di Jakarta melalui pengalaman ruang yang kuat dan penempatan *The Net Society* sebagai klub olahraga dan sosial premium.

B. Metode Desain dan Alur Pikir Perancangan

1. Proses Desain

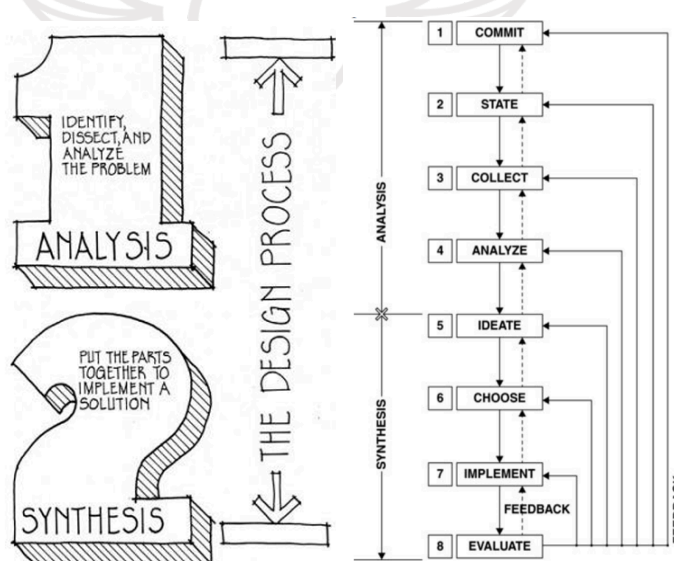
Dalam konteks perancangan dan menyesuaikan kebutuhan proyek *sports and social club The Net Society*, acuan proses desain yang akan digunakan adalah teori dari Rosemary Kilmer dan W.Otie Kilmer. Model ini dipilih untuk menyesuaikan sifat proyek yang kompleks dan multidimensi sehingga membutuhkan pendekatan perancangan yang terukur tetapi tetap fleksibel secara kreatif. Proses desainnya terbagi dalam dua fase utama, yaitu fase analisis dan fase sintesis (Kilmer & Kilmer, 2014).

a. Fase Analisis

- 1) *Commit*, menerima dan berkomitmen dengan masalah
- 2) *State*, mendefinisikan dan mengidentifikasi masalah
- 3) *Collect*, mengumpulkan data dan fakta
- 4) *Analysis*, analisis data dan masalah yang telah terkumpul

b. Fase Sintesis

- 5) *Ideate*, menciptakan ide melalui skematik dan konsep
- 6) *Choose*, pemilihan alternatif ideasi yang paling optimal
- 7) *Implement*, membuat visualisasi dalam bentuk 2D dan 3D
- 8) *Evaluate*, meninjau sejauh mana hasil desain dapat menjawab permasalahan yang telah ditetapkan di tahap awal



Gambar 1.1 Diagram Proses Desain dari *Designing Interiors*
(Sumber: Kilmer & Kilmer, 2014)

2. Metode Desain

a. Fase Analisis: Penelusuran Masalah dan Pengumpulan Data

1) *Commit* - Komitmen

Tahap awal ini sangat penting karena akan menentukan keseriusan dan komitmen terhadap proyek yang didesain. Dalam konteks *The Net Society* langkah awal yang diambil adalah pengumpulan data dan informasi yang ada di lapangan untuk dijadikan objek perancangan, serta mempelajari visi dan strategi bisnis klien sebagai destinasi olahraga premium di Jakarta. Komitmen dilakukan dengan mengusulkan proposal perancangan interior *The Net Society*.

2) *State* - Pernyataan

Tahap ini akan mendefinisikan masalah yang ada dan mengidentifikasi karakter utama proyek secara spesifik. Tahap ini nantinya akan menjadi dasar utama terutama pada tahap pengembangan desain agar solusi yang dikembangkan relevan.

3) *Collect* - Mengumpulkan Data

Desainer akan mengumpulkan data terkait *The Net Society*, baik fisik maupun non-fisik secara akurat. Pada tahap ini, terdapat beberapa metode yang dilakukan, diantaranya:

- a) Studi literatur: merujuk pada buku, jurnal, atau publikasi ilmiah terkait objek dan pendekatan desain. Melalui data pendukung ini, permasalahan akan lebih mudah diolah dan memperkuat argumen dalam menemukan solusi.
- b) Observasi lapangan, untuk memahami kondisi eksisting lapangan termasuk akses, *view*, dan hubungan dengan lingkungan sekitar di Jl. H. Naim, Antasari, Jakarta Selatan.
- c) Wawancara dengan pihak pengembang *The Net Society* untuk memahami kebutuhan pengguna, preferensi gaya, impresi yang ingin dicapai, serta fasilitas aktivitas.
- d) Studi Perbandingan (*Precedent Study*) dengan menganalisis proyek serupa sebagai tolak ukur perbandingan dalam

mendesain konsep ruang olahraga yang dikembangkan dan mengetahui kebutuhan pasar.

4) *Analyze* - Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis menjadi pemahaman terarah melalui *brainstorming* dan *mind mapping*. Hasil analisis sebagai kerangka logis akan digunakan untuk menghadirkan ide-ide awal sebagai solusi atas permasalahan desain.

b. Fase Sintesis: Metode Ideasi dan Pengembangan Desain

5) *Ideate* - Penciptaan Ide

Mengeluarkan ide atau gagasan utama untuk dikembangkan dalam sketsa desain, alternatif desain, dan skematik desain.

6) *Choose* - Pemilihan Solusi Terbaik

Tahap ini akan memilih alternatif desain terbaik dari yang sudah dibuat sebelumnya. Opsi pilihan yang ada dikaji dan diseleksi dengan mempertimbangkan aspek fungsionalitas, kenyamanan, citra ruang, dan kesesuaian dengan target pasar untuk menentukan solusi desain yang paling tepat dan bisa menjawab kebutuhan klien.

7) *Implement* - Pelaksanaan Desain

Mengimplementasikan ideasi terpilih dalam 3D modeling, visual presentasi, gambar kerja, serta detail interior lainnya.

8) *Evaluate* - Evaluasi Hasil

Tahap terakhir, akan ditampilkan penyajian desain yang sudah dibuat dan ditinjau kesesuaiannya, mencakup:

- a) *Evaluasi*: tahap meninjau dari segala aspek desain interior dan membuat penilaian kritis terkait sejauh mana desain yang dihasilkan dapat menjawab permasalahan desain yang ditemukan di awal terhadap *The Net Society*.
- b) *Feedback*: meninjau kembali dari hasil dan fase desain yang telah diselesaikan sebagai perbandingan dengan rencana sebenarnya di lapangan.