

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR
***E-COMMERCE* TOKOPEDIA**
JAKARTA



PERANCANGAN

Trisna Darmawan

NIM 1311929023

KEMENTRIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR
***E-COMMERCE* TOKOPEDIA**
JAKARTA



PERANCANGAN

Trisna Darmawan

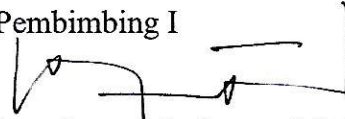
NIM 131 1929 023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Interior
2017

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR *E-COMMERCE* TOKOPEDIA JAKARTA diajukan oleh Trisna Darmawan, NIM 1311929023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 10 Agustus 2017.

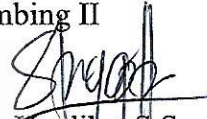
Pembimbing I



Drs. Ismael Setiawan, MM.

NIP. 19620528 199403 1 002

Pembimbing II



Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19791129 200604 1 003

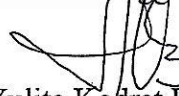
Cognate



Drs. A. Hendro Purwoko, M.Sn.

NIP. 19540922 198303 1 002

Ketua Prodi Studi Desain Interior/ Anggota



Yulita Kodrat P, M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, Juli 2017

Trisna Darmawan

NIM 1311929023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karuniaNya, Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT., yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
2. Nabi Muhammad SAW. sebagai suri tauladan dalam setiap aspek kehidupan.
3. Kedua Orang tua tercinta yaitu Ayah Sudarto dan Ibu Asna Amir yang terus memberikan perhatian kasih sayang dan dukungan penuh, serta saudara-saudara terhebat yaitu Mas Andika, Mas Shendy, dan Aji.
4. Dosen Pembimbing I Bapak Drs. Ismael Setiawan, MM. dan Dosen Pembimbing 2 Bapak Hangga Hardika, S.Sn.,M.Ds. yang selalu menuntun dan mengarahkan penulis agar menghasilkan karya terbaik.
5. Ibu Yulita Kodrat P, M.T. sebagai Dosen Wali dan Ketua Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA selaku ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Insitut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Insitut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Teman-teman tersayang dan seperjuangan Tugas Akhir Khairudin, Erika, Miftah, dan Nurul.
9. Teman-teman Ulakepuloh *squad*.
10. Tim sukses Tugas Akhir, Anggih, Lini, dan Rendy.

11. Teman-teman Gradasi Angkatan 2013, Program Studi Desain Interior, dan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Serta, semua pihak lainnya yang telah membantu pengerjaan dan penyusunan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, Juli 2017

Penulis



Trisna Darmawan

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR

E-COMMERCE TOKOPEDIA

JAKARTA

ABSTRAC

Tokopedia is an e-commerce company that allows every individu and business owner in Indonesia to develop and manage their online store easily and free. Tokopedia continues to grow up with increasing employees and has a plan to move to the new office located in Office Tower, Ciputra World 2, Jl. Prof. Dr. Satrio, Jakarta. Designing the new office that can accommodate more employees in strategic location. The concept is creating a creative space into the office. The creative space will create a creative atmosphere that can improve the employee's quality of life and work productivity. This design work using the method of innovation design process that refers to the 101 Design Method by Vijay Kumar. This method based on four main principles of innovation those are building innovation based on experience, viewing innovation as a system, fostering a culture of innovation, and adopting a disciplined process. Application of modern style and theme SimpliCity in Creativity is expected to optimize the function of space and support every activities within a creative office.

Keywords: Interior, Office, Creative Space

ABSTRAK

Tokopedia merupakan sebuah perusahaan internet yang memungkinkan setiap individu dan pemilik bisnis di Indonesia untuk mengembangkan dan mengelola bisnis *online* mereka secara mudah dan gratis. Seiring bertambahnya karyawan, Tokopedia berencana memiliki kantor baru yang berlokasi di Office Tower, Ciputra World 2, Jl. Prof. Dr. Satrio, Jakarta. Merancang kantor baru Tokopedia yang dapat menampung lebih banyak karyawan dengan lokasi yang lebih strategis. Mengangkat konsep *creative space* atau ruang kreatif pada perancangan kantor Tokopedia. Ruang kreatif akan memunculkan suasana kreatif sehingga mampu meningkatkan kualitas hidup karyawan dan meningkatkan produktivitas mereka. Karya desain ini menggunakan metode proses desain inovasi yang mengacu pada 101 Metode Desain oleh Vijay Kumar. Proses desain inovasi ini berdasarkan empat prinsip utama inovasi yaitu membangun inovasi berdasarkan pengalaman, memandang inovasi sebagai sistem, menumbuhkan budaya inovasi, dan mengadopsi proses yang disiplin. Penerapan gaya modern dan tema *SimpliCity in Creativity* diharapkan dapat mengoptimalkan fungsi ruang dan menunjang berbagai aktivitas dalam sebuah kantor kreatif.

Kata kunci: Interior, Kantor, Ruang Kreatif

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| PERNYATAAN KEASLIAN | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| ABSTRAK | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Metode Desain | 2 |
| 1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir | 2 |
| 2. Metode Desain..... | 4 |
| BAB II..... | 5 |
| PRA DESAIN | 5 |
| A. Tinjauan Pustaka..... | 5 |
| B. Program Desain..... | 11 |
| 1. Tujuan Desain | 11 |
| 2. Fokus / Sasaran Desain | 11 |
| 3. Data | 11 |
| 4. Daftar Kebutuhan & Kriteria..... | 21 |
| Tabel Kebutuhan Ruang | 21 |
| BAB III | 24 |
| PERMASALAHAN &..... | 24 |
| IDE SOLUSI DESAIN | 24 |
| A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>) | 24 |
| B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>) | 27 |
| BAB IV | 30 |
| PENGEMBANGAN DESAIN | 30 |

| | |
|--|-------------------------------------|
| A. Alternatif Desain (<i>Schematic Design</i>) | 30 |
| 1. Alternatif Estetika Ruang | 30 |
| 2. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang..... | 34 |
| 3. Alternatif Penataan Ruang | 40 |
| 4. Alternatif Pengisi Ruang | 51 |
| 5. Alternatif Tata Kondisi Ruang | 58 |
| B. Evaluasi Pemilihan Desain (<i>Choose / Evaluation</i>) | 60 |
| C. Hasil Desain | 63 |
| 1. Rendering Perspektif / Presentasi Desain..... | 63 |
| 2. Layout..... | 72 |
| 3. Detail-detail Khusus | 74 |
| 4. BoQ (<i>Bill of Quantity</i>) / Detail Satuan Pekerjaan | 88 |
| BAB V | 90 |
| PENUTUP..... | 90 |
| A. Kesimpulan | 90 |
| B. Saran | 91 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 92 |
| LAMPIRAN..... | Error! Bookmark not defined. |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. 1. Model Proses Desain Inovasi | 3 |
| Gambar 2. 1. Kantor Google Singapura..... | 9 |
| Gambar 2. 2. Logo Tokopedia | 12 |
| Gambar 2. 3. Peta Lokasi Ciputra World 2 Jakarta | 13 |
| Gambar 2. 4. Kawasan Segitiga Emas Jakarta..... | 14 |
| Gambar 2. 5. Area Lobi Kantor Tokopedia di Wisma 77 | 15 |
| Gambar 2. 6. Karakteristik Karyawan Tokopedia | 16 |
| Gambar 2. 7. Tampak Office Tower, Ciputra World 2 Jakarta | 17 |
| Gambar 2. 8. <i>General Office Dimension Standart</i> | 18 |
| Gambar 2. 9. <i>Conference Table Dimension Standart</i> | 19 |
| Gambar 2. 10. <i>Colour Scheme</i> | 20 |
| Gambar 2. 11. <i>Colour Trend</i> | 20 |
| Gambar 3. 1. Proses Identifikasi Masalah | 25 |
| Gambar 3. 2. Proses Identifikasi Masalah | 26 |
| Gambar 3. 3. Perumusan Masalah | 26 |
| Gambar 3. 4. SimpliCity | 28 |
| Gambar 3. 5. <i>Mood Board</i> | 28 |
| Gambar 3. 6. Solusi Desain..... | 29 |
| Gambar 4.1.1. 1. <i>Modern Office</i> | 30 |
| Gambar 4.1.1. 2. <i>Urban City</i> dan Semangat Kerja yang dinamis..... | 31 |
| Gambar 4.1.1. 3. Gambaran Suasana Ruang | 31 |
| Gambar 4.1.1. 4. Jakarta <i>skyscraper</i> | 32 |
| Gambar 4.1.1. 5. <i>Pallete</i> Warna..... | 33 |
| Gambar 4.1.2. 1. Alternatif 1 | 41 |
| Gambar 4.1.2. 2. Alternatif 2 | 41 |
| Gambar 4.1.2. 3. Alternatif 3 & 4 | 42 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.1.2. 4. Zoning & Sirkulasi Alternatif Final | 42 |
| Gambar 4.1.2. 5. Alternatif 1 | 43 |
| Gambar 4.1.2. 6. Alternatif 2 | 43 |
| Gambar 4.1.2. 7. Alternatif 3 | 44 |
| Gambar 4.1.2. 8. Alternatif 4 | 44 |
| Gambar 4.1.2. 9. Zoning & Sirkulasi Alternatif Final | 45 |
| Gambar 4.1.2. 10. Alternatif 1 & 2 | 45 |
| Gambar 4.1.2. 11. Zoning & Sirkulasi Alternatif Final | 46 |
| Gambar 4.1.2. 12. Alternatif 1 | 46 |
| Gambar 4.1.2. 13. Zoning & Sirkulasi Alternatif Final | 47 |
| Gambar 4.1.2. 14. Buble Diagram Lantai 52 | 47 |
| Gambar 4.1.2. 15. Buble Diagram Lantai 52 Mezzanine | 48 |
| Gambar 4.1.2. 16. Buble Diagram Lantai 51 | 48 |
| Gambar 4.1.2. 17. Buble Diagram Lantai 49 | 49 |
| Gambar 4.1.2. 18. Denah Lobby | 49 |
| Gambar 4.1.2. 19. Denah Mezzanine Lobby | 50 |
| Gambar 4.1.2. 20. Denah Lantai 49 | 50 |
| Gambar 4.1.2. 21. Detail Denah Lantai 49 | 51 |
| Gambar 4.1.2. 22. Detail 2 Denah Lantai 49 | 51 |
| | |
| Gambar 4.1.3. 1. Sketsa Desain Lobby | 35 |
| Gambar 4.1.3. 2. Sketsa Kombinasi Material dan Waena | 36 |
| Gambar 4.1.3. 3. Sketsa Desain Lobby | 36 |
| Gambar 4.1.3. 4. Sketsa Kombinasi Material dan Warna | 37 |
| Gambar 4.1.3. 5. Sketsa Alternatif Dinding | 37 |
| Gambar 4.1.3. 6. Sketsa Alternatif Dinding, Lantai, dan Plafon | 38 |
| Gambar 4.1.3. 7. Sketsa Alternatif Dinding, Lantai, dan Plafon | 38 |
| Gambar 4.1.3. 8. Sketsa Alternatif Dinding | 39 |
| Gambar 4.1.3. 9. Sketsa Alternatif Dinding | 39 |
| Gambar 4.1.3. 10. Sketsa Alternatif Dinding | 40 |
| Gambar 4.1.3. 11. Sketsa Alternatif Dinding | 40 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.1.4. 1. Produk Herman Miller | 52 |
| Gambar 4.1.4. 2. Pilihan Kursi Kerja Herman Miller..... | 52 |
| Gambar 4.1.4. 3. Alternatif Meja dan Drawer | 53 |
| Gambar 4.1.4. 4. <i>Adjustable Table</i> | 53 |
| Gambar 4.1.4. 5. Alternatif Sofa..... | 53 |
| Gambar 4.1.4. 6. <i>Standing Table</i> | 54 |
| Gambar 4.1.4. 7. Furniture Khusus..... | 54 |
| Gambar 4.1.4. 8. Sketsa Desain Meja Resepsionis..... | 55 |
| Gambar 4.1.4. 9. Sketsa Desain Meja Bar | 55 |
| Gambar 4.1.4. 10. Sketsa Desain Ruang Meeting | 56 |
| Gambar 4.1.4. 11. Sketsa Desain Ruang Meeting | 56 |
| Gambar 4.1.4. 12. <i>Wireless Charging Spot</i> | 57 |
| Gambar 4.1.4. 13. <i>Room Signage</i> | 57 |
| Gambar 4.1.4. 14. <i>Wall Board</i> | 57 |
| Gambar 4.1.4. 15. <i>Partition Board</i> | 58 |
| Gambar 4.1.4. 16. <i>Soccer Table</i> | 58 |
| | |
| Gambar 4.3.1. 1. Perspektif <i>Lobby</i> | 63 |
| Gambar 4.3.1. 2. Perspektif Ruang Tunggu..... | 64 |
| Gambar 4.3.1. 3. Perspektif Area Interview | 64 |
| Gambar 4.3.1. 4. Perspektif Ruang Kerja | 65 |
| Gambar 4.3.1. 5. Perspektif Ruang Kerja | 65 |
| Gambar 4.3.1. 6. Perspektif Ruang Meeting..... | 66 |
| Gambar 4.3.1. 7. Perspektif <i>Quiet Room</i> | 67 |
| Gambar 4.3.1. 8. Perspektif <i>Nap Room</i> | 68 |
| Gambar 4.3.1. 9. Perspektif <i>Play Room</i> | 68 |
| Gambar 4.3.1. 10. Perspektif <i>Play Room</i> | 69 |
| Gambar 4.3.1. 11. Perspektif 1 <i>Lounge & Pantry</i> | 69 |
| Gambar 4.3.1. 12. Perspektif 2 <i>Lounge & Pantry</i> | 70 |
| Gambar 4.3.1. 13. Perspektif 3 <i>Lounge & Pantry</i> | 70 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.3.1. 14. Perspektif 4 <i>Lounge & Pantry</i> | 71 |
| Gambar 4.3.2. 1. Lobby Layout Plan..... | 72 |
| Gambar 4.3.2. 2. Mezzanine Layout Plan..... | 72 |
| Gambar 4.3.2. 3. Playground Layout Plan..... | 73 |
| Gambar 4.3.2. 4. Working Space Layout Plan..... | 73 |
| Gambar 4.3.3. 1. Tampak <i>Moveable Screen</i> pada Ruang Meeting Posisi 1 | 74 |
| Gambar 4.3.3. 2. Tampak <i>Moveable Screen</i> pada Ruang Meeting Posisi 2 | 74 |
| Gambar 4.3.3. 3. Perspektif <i>Moveable Screen</i> Posisi 1 | 75 |
| Gambar 4.3.3. 4. Perspektif <i>Moveable Screen</i> Posisi 2 | 75 |
| Gambar 4.3.3. 5. Tampak <i>Folding Partition</i> pada Ruang Interview Posisi 1..... | 76 |
| Gambar 4.3.3. 6. Tampak <i>Folding Partition</i> pada Ruang Interview Posisi 2..... | 76 |
| Gambar 4.3.3. 7. Tampak <i>Folding Partition</i> pada Ruang Interview Posisi 3..... | 77 |
| Gambar 4.3.3. 8. Ruang Interview menjadi Ruang Meeting | 77 |
| Gambar 4.3.3. 9. Penamaan Ruang - Ruang Interview | 78 |
| Gambar 4.3.3. 10. Salah Satu Nama Ruang Interview | 78 |
| Gambar 4.3.3. 11. Nama – Nama Ruang Interview..... | 79 |
| Gambar 4.3.3. 12. Perspektif Reception Desk & Lighting | 80 |
| Gambar 4.3.3. 13. Perspektif 2 Reception Desk & Lighting | 80 |
| Gambar 4.3.3. 14. Perspektif Kitchen & Bar | 81 |
| Gambar 4.3.3. 15. Perspektif 2 Kitchen & Bar | 81 |
| Gambar 4.3.3. 16. Perspektif Meja & Bench..... | 82 |
| Gambar 4.3.3. 17. Tampak Depan dan Atas dari Meja & Bench | 82 |
| Gambar 4.3.3. 18. Perspektif Wall of Fame..... | 83 |
| Gambar 4.3.3. 19. Tampak Wall of Fame..... | 83 |
| Gambar 4.3.3. 20. Sandblast Design “ <i>Moving on Acceleration</i> ” | 84 |
| Gambar 4.3.3. 21. Wall Decorative Design “ <i>Growing Up to the Top</i> ” | 85 |
| Gambar 4.3.3. 22. Pengaplikasian Inspirational Quotes | 86 |
| Gambar 4.3.3. 23. <i>Signage Design</i> | 87 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tokopedia merupakan sebuah perusahaan internet yang memungkinkan setiap individu dan pemilik bisnis di Indonesia untuk mengembangkan dan mengelola bisnis *online* mereka secara mudah dan gratis. Sehingga dapat dikatakan Tokopedia seperti sebuah mal *online* dan tempat berkumpulnya “toko”/*online shop* terbesar dan terpercaya se-Indonesia. Seiring bertambahnya karyawan, Tokopedia berencana memiliki kantor baru yang berlokasi di Office Tower, Ciputra World 2 Jl. Prof. Dr. Satrio, Jakarta. Lokasi ini menarik karena terletak di sebuah kawasan Segitiga Emas yang merupakan jantung dari dinamika kota Jakarta. Kawasan ini memposisikan diri sebagai sebuah distrik bisnis paling terkemuka di Jakarta, bahkan di Indonesia. Kawasan Segitiga Emas Jakarta dibentuk oleh tiga jalan utama yang menyerupai segitiga yaitu Jl. Jenderal Sudirman, Jl. Jenderal Gatot Subroto, dan Jl. Rasuna Said/Kuningan. Lokasi kantor yang sangat strategis untuk *meeting*, bertemu klien, dan lain sebagainya.

Sedikit pengalaman yang penulis alami ketika tinggal dan bekerja di kawasan Jakarta sebagai mahasiswa kerja profesi yaitu penulis harus berkendara selama kurang lebih dua jam perjalanan setiap pagi untuk menuju tempat bekerja dikarenakan jarak dan kemacetan yang ada di Jakarta. Berdasarkan dari pengalaman tersebut, bagaimana dengan pekerja yang lain di Jakarta yang harus melakukan perjalanan dua jam atau lebih setiap pagi untuk menuju tempat bekerja mereka? Apakah mereka harus mengorbankan waktu dan hidup mereka lalu datang ke tempat bekerja yang belum tentu lebih baik dari rumah mereka sendiri?

Dari hal tersebut penulis memahami bahwa kondisi dan suasana kantor akan mempengaruhi hidup karyawan. Kantor menjadi arti penting saat ini karena setiap hari karyawan menghabiskan sepertiga waktu hidup mereka di tempat bekerja. Oleh karena itu, kepuasan hidup mereka sebagian besar dipengaruhi pula

oleh kondisi kantor. Santa Raymond dan Roger Cunliffe (dalam *Tomorrow's Office*, 1968 diterjemahkan oleh Ivada Ariyani) menyatakan bahwa rasa nyaman dan aman pada lingkungan yang manusiawi, para karyawan akan merasa aman untuk mengambil langkah beresiko dan cukup kuat untuk memenangkan sebuah persaingan yang sengit. Datang ke kantor pada pagi hari, dia merasa penuh semangat tapi sekaligus tenang, siap untuk bekerja keras. Dia seperti berada dirumah sendiri, siap untuk bekerja efektif demi keuntungan perusahaan, dan juga untuk dirinya sendiri.

Selain itu, kondisi harga sewa lahan di Jakarta saat ini sangatlah mahal apalagi untuk sebuah kawasan segitigas emas yang sangat strategis. Lalu muncul tantangan baru, bagaimana pemanfaatan ruang kantor yang se-efisien dan se-efektif mungkin untuk menekan harga sewa gedung kantor.

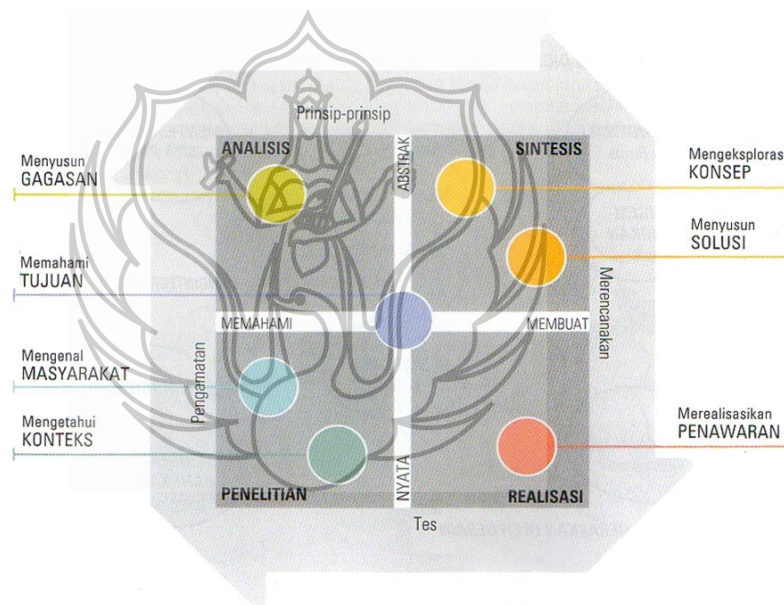
Dari semua latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat kantor baru perusahaan *e-commerce* terbesar di Indonesia yaitu Tokopedia sebagai proyek tugas akhir. Adapun fokus perancangan pada area lobi dan ruang kerja divisi bisnis dan marketing. Membuat perancangan kantor baru mereka yang dapat menampung lebih banyak karyawan dengan lokasi yang lebih strategis. Menyadari akan pentingnya sebuah lingkungan kantor yang dapat mempengaruhi perilaku manusia maka desain kantor Tokopedia mengangkat konsep "*creative space*" (ruang kreatif). Ruang kreatif akan memunculkan suasana kreatif sehingga mampu meningkatkan kualitas hidup karyawan dan meningkatkan produktivitas mereka. Melihat makna kantor lebih jauh sebagai tempat menghasilkan produk terbaik. Ruang kantor yang dapat memberikan keuntungan baik bagi karyawan itu sendiri maupun bagi perusahaan tempat dimana mereka bekerja.

B. Metode Desain

1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir

Proses desain atau diagram pola pikir desain yang digunakan adalah Proses Desain Inovasi. Hal ini mengacu pada 101 Metode Desain oleh Vijay Kumar, 2013. Proses desain inovasi ini berdasarkan empat prinsip utama

inovasi yaitu membangun inovasi berdasarkan pengalaman, memandang inovasi sebagai sistem, menumbuhkan budaya inovasi, dan mengadopsi proses yang disiplin. Proses desain inovasi dimulai dengan yang nyata yaitu dengan mengamati dan mempelajari faktor-faktor nyata dari realita yang ada. Kemudian, mencoba mendapatkan pemahaman yang penuh tentang dunia nyata dengan membuat abstraksi dan model konseptual untuk menyusun ulang masalah dalam cara-cara baru. Setelah itu mengeksplorasi konsep-konsep baru dalam istilah-istilah abstrak sebelum mengevaluasi dan mengimplementasikannya. Hal ini memerlukan kefleksibelan dalam berfikir antara yang nyata dan abstrak.



Gambar 1. 1. Model Proses Desain Inovasi
(Sumber : Vijay Kumar, 2013)

Proses desain inovasi diilustrasikan kedalam peta 2x2. Kuadran kiri bawah merepresentasikan “penelitian”, tentang mengetahui realitas. Kuadran kiri atas adalah “analisis”, karena disinilah tahap memproses informasi tentang realitas dalam istilah-istilah abstrak dan mencoba memunculkan model pemikiran yang baik untuk menggerakkan inovasi. Kuadran kanan atas adalah “sintesis”, dimana model abstrak dikembangkan selama analisis dibuat sebagai dasar

untuk menghasilkan konsep-konsep baru. Dan terakhir, kuadran kanan bawah mendefinisikan “realisasi” dari konsep menjadi penawaran yang dapat diimplementasikan. Semua kuadran digabungkan bersama adalah model proses yang disusun dengan baik untuk menggerakkan inovasi.

Dalam proses desain inovasi terdapat tujuh mode aktivitas atau struktur proses inovasi yaitu: Mode 1. Memahami Tujuan, Mode 2. Mengetahui Konteks, Mode 3. Mengenal Masyarakat, Mode 4. Menyusun Gagasan, Mode 5. Mengeksplorasi konsep, Mode 6. Menyusun Solusi, dan Mode 7. Merealisasikan Penawaran. Proses desain inovasi ini bergerak maju dan mundur melalui berbagai aktivitas, sama halnya dengan proses kreatif atau eksplorasi lainnya. Dalam proses desain inovasi memiliki dua sifat yaitu proses yang bersifat tidak linear dan proses yang bersifat berulang-ulang.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data

Untuk metode pengumpulan data penulis menggunakan metode-metode dari mode memahami tujuan dan mengetahui konsep. Metode-metodenya ialah: pengamatan media populer, fakta-fakta kunci, kumpulan sumber inovasi, penelusuran media populer, dan analisis SWOT.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Untuk metode ini penulis menggunakan metode-metode dari mode mengenal masyarakat, menyusun gagasan, dan mengeksplorasi konsep. Metode-metodenya ialah: kunjungan lapangan, penelitian jarak jauh, pengamatan gagasan, sketsa konsep, dan penyaringan konsep.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Untuk metode ini penulis menggunakan metode-metode dari mode menyusun solusi dan merealisasikan penawaran. Metode-metodenya ialah sintesis morfologi dan evaluasi konsep.