

REDESAIN INTERIOR
KLINIK KECANTIKAN ESTETIKA
LARISSA AESTHETIC CENTER
MADIUN



PERANCANGAN

Oleh:

Medina Mahdarrani

NIM: 141 1959 023

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019

REDESAIN INTERIOR
KLINIK KECANTIKAN ESTETIKA
LARISSA AESTHETIC CENTER
MADIUN



Oleh:

Medina Mahdarrani

NIM: 141 1959 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

2019

ABSTRAK

Klinik kecantikan merupakan sebuah tempat yang memberikan layanan profesional berkaitan dengan perawatan kecantikan kulit. Larissa *Aesthetic Center* merupakan klinik kecantikan estetika yang mengusung konsep '*Natural Ingredient with High Technology*' yang mana untuk proses perawatan kulitnya (perawatan wajah, perawatan rambut, dan perawatan tubuh) menggunakan bahan alami yang disinergikan dengan penggunaan teknologi modern dan dengan harga yang tetap terjangkau. Secara umum tujuan perancangan ini yaitu mendesain interior yang disesuaikan dengan citra dan karakter dari klinik Larissa *Aesthetic Center*, yaitu '*back to nature*'. Dan menciptakan suasana rileks, nyaman, puas, dan privasi tetap terjaga.

Konsep perancangan interior yang dipakai adalah '*Nature & Healthy*'. Desain yang tampak natural, ramah lingkungan, higienis, serta mudah dalam hal perawatannya, meliputi bentukan desain, gaya desain, suasana dalam ruang, pemilihan material, sistem tata cahaya, sistem penghawaan dan elemen pendukung interior lainnya. Dalam proses desain menggunakan metode perancangan dari Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer. Karakter desain yang digunakan adalah bersih, sejuk dan menenangkan. Fasilitas yang dirancang meliputi area resepsionis, area tunggu, area produk, ruang dokter, ruang perawatan, dan ruang alat bahan. Didesain elemen-elemen visual yang memperindah tampilan desain, seperti ragam bentuk, *pattern/pola*, warna, dan tekstur material. Pola flora dan warna hijau (warna identitas dari Larissa) menjadi poin utama dalam penerapan elemen visual di dalam klinik.

Kata Kunci : *redesain, Nature & Healthy, Klinik Larissa*

ABSTRACT

Beauty clinic is a place that provides professional services related to beauty skin care. Larissa Aesthetic Center is an aesthetic beauty clinic that has the concept of 'Natural Ingredient with High Technology', which for the process of skin care (face treatment, hair treatment, and body treatment) using a combination of natural ingredients with modern technology, and the price remains affordable. In general, the concepts applied will be adjusted to the character of Larissa Aesthetic Center, 'back to nature'. Creating a feeling of relaxation, comfort, satisfaction, and privacy.

Interior design concept used is 'Nature & Healthy'. Design taken is natural look, environmental friendly, hygienic, and easy in terms of maintenance, including the design formation, design style, indoor ambience/atmosphere, material selection, lighting systems, ventilation systems and other interior support elements. Planning method used adapted from Rosemary Kilmer and Otie Kilmer. Character design used is clean, fresh and soothing. Designed facilities include reception area, waiting area, product area, doctor room, treatment room, and tool & materials room. Also designed a visual elements that beautifies the looks, such as; various shapes, patterns, colors and material textures. Floral patterns and green (color identity of Larissa) are the main points in the application of visual elements.

Keywords : *redesign, Nature & Healthy, Larissa Clinic*

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**REDESAIN INTERIOR KLINIK KECANTIKAN ESTETIKA LARISSA
AESTHETIC CENTER MADIUN**, diajukan oleh Medina Mahdarrani, NIM
1411959023, Prgram Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni
Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas
Akhir pada tanggal 8 Februari 2019.

Pembimbing I

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001

Pembimbing II

Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19870209 201504 1 001



Cognate

Octavianus Cahyono P., S.T., M.Arc.
NIP. 19701017 200501 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior

Yulyta Kodrat P., M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
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 secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Februari 2019



Medina Mahdarrani

NIM 1411959023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Prodi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih penulis kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat, ridho dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua tercinta; (Alm. Ayah) dan Ibu sebagai motivasi utama penulis dalam menempuh dan menyelesaikan pendidikan, yang telah memberi dorongan semangat, nasihat dan doanya selama ini.
3. Kakak-kakak, Mas Reza dan Mas Bana, yang juga selalu memberi dorongan, semangat, nasihat dan doanya, serta telah menjadi panutan penulis dalam belajar menuntut ilmu.
4. Yth. Bapak Drs. Ismael Setiawan M.M., selaku dosen wali penulis.
5. Yth. Bp. Sholahuddin, S.Sn., M.T., dan Yth. Mas Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing I & II yang telah memberi dorongan, semangat, nasehat, kritik dan saran selama proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini hingga selesai.
6. Yth. Ibu Yulita Kodrat P., S.T., M.T., selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

8. Yth. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dan seluruh karyawan/pegawai Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia.
10. Pimpinan dan karyawan klinik Larissa *Aesthetic Center* Madiun.
11. Teman-teman ‘Konco Kandunk’ (Desain Interior 2014), yang sudah saling memberi semangat, motivasi, dan doanya.
12. Sahabat TA seperjuangan; Serena, Juli, Medya, Alhamdulillah ya akhirnya kita lulus. Tetap semangat! ☺
13. Sahabat TA (yang sudah lulus duluan); Dea, Yuanita, Intan, Ines, Ica, Defri, Habibur, Rias, terima kasih atas dorongan, doa dan kepedulian kalian sehingga penulis bisa lebih semangat untuk segera menyelesaikan TA ☺
14. Mas Donny dan mas Galih, yang telah membantu proses pengerjaan proyek TA sehingga hasilnya lebih maksimal. Kalian terbaik!
15. *Special thanks* ; Yuanita, Brainissa, Idelia yang telah menyumbangkan bahan-bahan maket kalian ☺ dan pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih banyak sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan maksimal.

Yogyakarta, Januari 2019

Penulis,

Medina Mahdarrani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Penjelasan Proses Desain	7
a. Metode Desain	7
b. Metode Sintesis	9
c. Metode Evaluasi	10
BAB II PRA DESAIN	11
A. Tinjauan Pustaka	11
1. Tinjauan Pustaka Objek	11
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus	15
B. Program Desain	22
1. Tujuan Perancangan	22
2. Fokus Desain	22
3. Data	23
a. Deskripsi Proyek	23
b. Data Non Fisik	25
c. Data Fisik	29

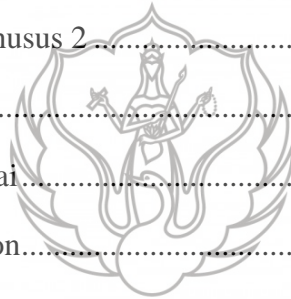
d. Elemen Pengisi Ruang	32
e. Data Literatur	36
f. Daftar Kebutuhan & Kriteria	39
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	43
A. Pernyataan Masalah	43
B. Rumusan Masalah	44
BAB IV KONSEP DESAIN	45
A. Konsep Perancangan	45
1. Tema, Gaya, Suasana.....	45
2. Tata Udara	46
3. Tata Cahaya	46
4. Tata Suara	47
5. Sistem Keamanan	48
6. Contoh Visual	48
7. Penataan Ruang	51
8. Skema Desain	61
9. Alternatif Desain Furnitur	65
10. Tata Kondisi Ruang.....	72
B. Hasil Desain	77
1. Perspektif Manual.....	77
2. Perspektif 3D	78
3. Detail Khusus	82
4. Gambar Aksonometri	83
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Proses Desain	3
Gambar 2. Antropometri Perancangan.....	17
Gambar 3. Denah Lokasi Proyek	24
Gambar 4. Denah Existing Bangunan	30
Gambar 5. Elemen Lantai	31
Gambar 6. Elemen Dinding.....	31
Gambar 7. Elemen Plafon	32
Gambar 8. Furnitur Area Resepsionis	33
Gambar 9. Furnitur Ruang Perawatan Rambut.....	33
Gambar 10. Furnitur Ruang Perawatan Wajah.....	33
Gambar 11. Elemen Dekoratif Pot Bunga.....	34
Gambar 12. Elemen Dekoratif Vas Bunga.....	34
Gambar 13. Elemen Dekoratif Lukisan	35
Gambar 14. Pencahayaan Alami	35
Gambar 15. Pencahayaan Buatan.....	35
Gambar 16. Penghawaan Alami & Buatan	36
Gambar 17. Area Pemeriksaan.....	36
Gambar 18. Area Laboratorium Bahan & Alat.....	37
Gambar 19. Kabinet Persediaan & Peralatan.....	37
Gambar 20. Transformasi Bentuk Bunga Chamomile.....	47
Gambar 21. Transformasi Bentuk Daun Teh	48
Gambar 22. Transformasi Bentuk Tulang Daun Teh.....	48
Gambar 23. Skema Warna	49

Gambar 24. Lantai Perancangan	49
Gambar 25. Dinding, Pintu, Jemdela Perancangan.....	50
Gambar 26. Plafon Perancangan	50
Gambar 27. Elemen Dekoratif & <i>Sign System</i>	51
Gambar 28. Bubble Diagram	54
Gambar 29. Bubble Plan Umum	55
Gambar 30. Bubble Plan Khusus 1	56
Gambar 31. Bubble Plan Khusus 2	57
Gambar 32. Block Plan Umum	58
Gambar 33. Block Plan Khusus 1	59
Gambar 34. Block Plan Khusus 2	60
Gambar 35. Layout.....	61
Gambar 36. Rencana Lantai.....	62
Gambar 37. Rencana Plafon.....	63
Gambar 38. Rencana ME	64
Gambar 39. Meja Resepsionis.....	69
Gambar 40. Rak Panel.....	70
Gambar 41. Rak Display Produk	70
Gambar 42. Sofa.....	71
Gambar 43. <i>Massage Bed</i>	71
Gambar 44. Peralatan Klinik Perawatan	72
Gambar 45. Jenis Lampu 1.....	73
Gambar 46. Jenis Lampu 2.....	73
Gambar 47. Jenis Lampu 3.....	73
Gambar 48. Sketsa Manual Area Resepsionis	77



Gambar 49. Sketsa Manual Ruang Perawatan Wajah.....	77
Gambar 50. Sketsa Manual Ruang Perawatan Rambut	78
Gambar 51. 3D Area Resepsionis	78
Gambar 52. 3D Area Tunggu.....	79
Gambar 53. 3D Area Tunggu & Resepsionis.....	79
Gambar 54. 3D Ruang Dokter	80
Gambar 55. 3D Ruang Perawatan Rambut	80
Gambar 56. 3D Ruang Perawatan Wajah 1	81
Gambar 57. 3D Ruang Perawatan Wajah 2	81
Gambar 58. 3D Ruang Perawatan Wajah 2	82
Gambar 59. 3D ruang Alat & Bahan.....	82
Gambar 60. Partisis Pola Tualang Daun Teh.....	83
Gambar 61. Panel Kayu & Cermin Pola Daun Teh	83
Gambar 62. Papan Nama Ruang Pola Daun Teh	84
Gambar 63. Wall Lamp Pendar Cahaya Pola Bunga	84
Gambar 64. Aksonometri.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aktifitas Pengguna Ruang	28
Tabel 2. Standar Peralatan.....	37
Tabel 3. Daftar Kebutuhan.....	40
Tabel 4. Diagram Matriks Umum	52
Tabel 5. Diagram Matriks Khusus	53
Tabel 6. Furnitur Pabrikan Alternatif 1.....	65
Tabel 7. Furnitur Pabrikan Alternatif 2.....	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di masa sekarang, hal-hal yang berkaitan dengan penampilan mulai dari wajah, rambut, dan bentuk tubuh, telah menjadi suatu kebutuhan yang dapat mendukung penampilan seorang menjadi lebih baik dan memuaskan, karena berkaitan langsung dengan gaya hidup sehari-hari. Masyarakat semakin sadar akan pentingnya merawat penampilan diri karena hal ini dapat mempengaruhi kepercayaan diri seseorang, tidak hanya dari kaum muda tetapi dari anak usia dini hingga orang tua dewasa bahkan lanjut usia dapat melakukan perawatan.

Dengan seiring berkembangnya zaman dan tren membuat masyarakat semakin memperhatikan penampilan diri yang kemudian dapat memberi kepuasan secara fisik maupun batin/ secara psikologis. Dan dengan tersedianya teknologi yang semakin canggih, praktis, dan tentunya berbasis *'healthy care'* telah mempermudah masyarakat untuk dapat memuaskan diri dengan merawat penampilan di klinik kecantikan secara praktis dan aman.

Demi memenuhi kebutuhan tersebut, banyak klinik perawatan kecantikan berbasis *'healthy care'*. Klinik-klinik tersebut menawarkan jasa perawatan yang beragam untuk menarik minat konsumen; seperti produk berbahan alami, menyehatkan, dan lebih praktis dalam perawatannya.

Dalam hal ini tentunya klinik kecantikan sebaiknya juga memperhatikan kesan apa yang akan dirasakan konsumen saat melakukan perawatan dan setelahnya. Tidak hanya menawarkan perawatan dan produk yang menarik tetapi juga kesan dan suasana yang baik saat proses perawatan berlangsung agar konsumen merasa lebih nyaman dan puas setelah melakukan perawatan. Salah satu yang dapat mendukung hal tersebut yaitu dengan menciptakan suasana ruang klinik yang akan memberi perasaan nyaman dan rileks.

Salah satu klinik kecantikan yang berbasis ‘*healthy care*’ dan sudah memiliki banyak pelanggan/ konsumen tetap ialah *Larissa Aesthetic Center*. *Larissa Aesthetic Center* sendiri merupakan klinik kecantikan estetika pratama yang mengusung konsep "*Natural Ingredient with High Technology*" yaitu sistem perawatan wajah, perawatan rambut hingga perawatan tubuh dengan memakai bahan alami yang disinergikan dengan penggunaan teknologi modern. Produk kosmetiknya terbuat dari bahan-bahan alami; seperti sayuran, buah-buahan, umbi, akar-akaran, dll.

Terdapat lebih dari 25.000 member dan ratusan karyawan yang tersebar di beberapa cabang klinik. Tidak hanya hadir di kota-kota besar tetapi juga sudah banyak klinik cabang yang tersebar di seluruh Indonesia. Salah satunya *Larissa Aesthetic Center* cabang Madiun. Perawatan dan produk yang ditawarkan di *Larissa Aesthetic Center* Madiun juga menggunakan standar yang sama dengan klinik *Larissa Aesthetic Center* di kota-kota besar. Hal ini dimaksudkan agar *Larissa Aesthetic Center* memiliki spesifikasi sendiri sehingga mampu bersaing ditengah menjamurnya klinik kecantikan di kota Madiun.

Gedung *Larissa Aesthetic Center* Madiun termasuk gedung bergaya modern, dengan suasana di dalam ruangan yang terasa umum seperti klinik-klinik kecantikan ternama lainnya. Fasilitas yang terdapat di *Larissa Aesthetic Center* Madiun saat ini belum cukup memenuhi kebutuhan penggunanya secara optimal. Akses yang masih minim menyebabkan penggunanya cukup sulit untuk melakukan mobilisasi dalam klinik tersebut. Desain interior bertanggungjawab untuk membuat desain yang memenuhi kebutuhan fisik dan psikologi penggunanya sehingga dapat melaksanakan aktifitasnya secara optimal.

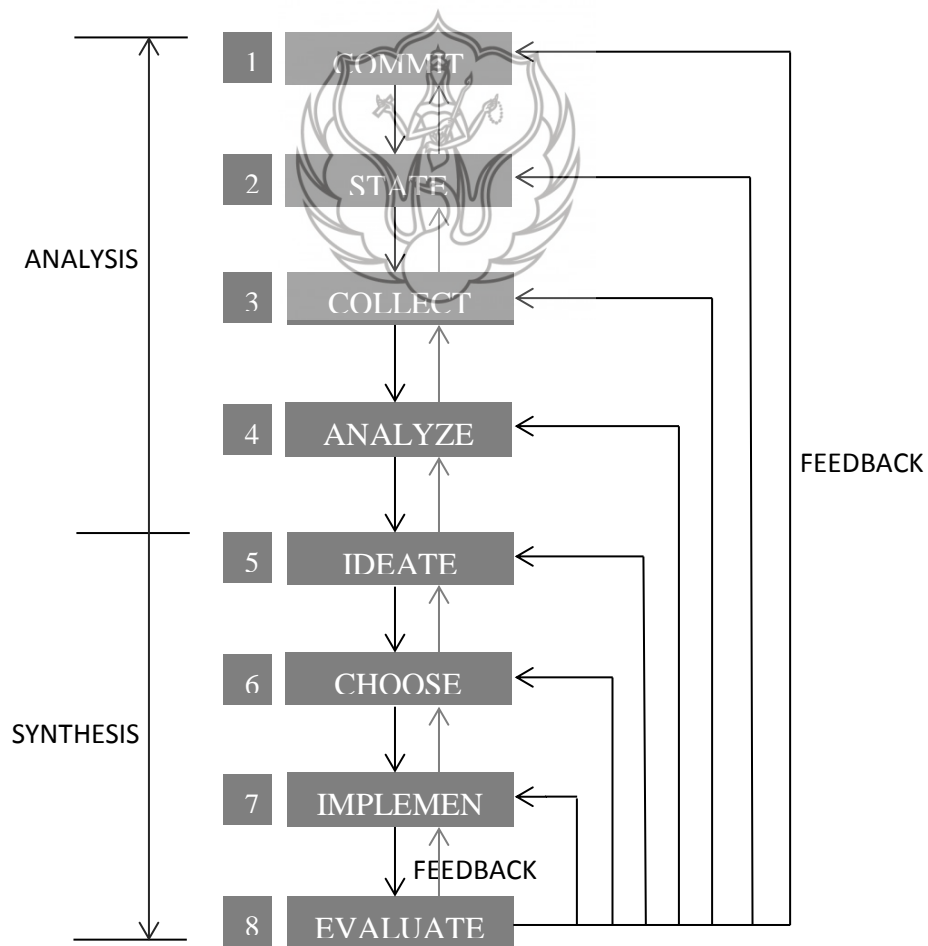
Disini penulis sebagai mahasiswa desain interior tertarik untuk merancang interior dengan desain yang berkonsep "*Nature & Healthy*" di klinik *Larissa Aesthetic Center* Madiun dengan suasana yang menunjukkan identitas *Larissa Aesthetic Center*. Konsep ini diharapkan dapat memperkuat karakter dan citra yang melekat dari keunggulan produk dan perawatan yang

ditawarkan yaitu 'back to nature' serta dapat menunjang suasana ruang yang dapat meningkatkan kenyamanan penggunaannya. Dengan adanya aksesibilitas yang fungsional sebagai sarana aktifitas pengguna, diharapkan dapat memperlancar proses perawatan sehingga pasien memperoleh hasil yang maksimal.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain yang akan digunakan pada perancangan interior klinik Larissa Aesthetic Center Madiun ini yaitu dengan menggunakan proses desain dari Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer, yang secara garis besar proses desainnya digambarkan seperti dibawah ini:



Gambar 1. Bagan Proses Desain (Sumber: Kilmer dan Kilmer, 1992)

Proses desain adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunnya. Proses desain menurut Killmer terbagi pada dua tahap utama yaitu analisis dan sintesis. Dua tahap ini kemudian dibagi kepada beberapa tahap yang lebih spesifik. Tahap analisis terdiri dari tahap *commit*, *state*, *collect*, *analyze*. Sedangkan tahap synthesis terdiri dari tahap *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*. Berikut penjelasan dari masing-masing tahap:

1) *Commit (Accept the Problem)*, yaitu tahap paling awal yang dilakukan desainer dalam proses mendesain adalah menerima “masalah” yang ada. Langkah yang dapat dilakukan untuk dapat menerima permasalahan :

a) *Prioritazation*. Dengan membuat *time schedule* dan *priority list*.

b) *Personal Value Analogies*. Cara untuk membuat “permasalahan” menjadi lebih “bernilai” dengan menyelesaikan permasalahan dengan cara yang lebih kreatif.

2) *State (Define the Problem)*, yaitu menetapkan permasalahan merupakan sebuah tahap awal yang sangat penting karena pasti akan berdampak langsung terhadap solusi akhir. Tahap menetapkan permasalahan biasanya dipengaruhi oleh masalah-masalah yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, keterbatasan, dan asumsi yang ada. Beberapa pertanyaan yang menjadi kunci untuk menggambarkan permasalahan yang ada diantaranya :

“Apa yang sebenarnya menjadi masalah?”

“Apa yang harus saya coba untuk menyelesaikan permasalahan?”

“Apakah solusi saya benar-benar dapat menyelesaikan masalah?”

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah, diantaranya :

a. *Checklist*, yaitu memikirkan apa saja yang perlu disiapkan untuk menyelesaikan masalah.

b. *Perception List*, yaitu opini pengguna dan opini dari sudut pandang eksternal terkait permasalahan yang ada.

- c. *Visual Diagrams*, yang akan membantu desainer untuk memvisualkan dan mengelompokkan seluruh informasi yang didapat. Visual diagram dibuat dengan mempertimbangkan beberapa aspek; seperti aspek fisik, sosial, psikologi, ekonomi).
- 3) *Collect (Gather the Facts)*, Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari tau informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak data, pengamatan, penelitian, dan survey. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi :
1. *Interview/wawancara* pengguna ruang (pengelola dan pengunjung)
 2. Survey sebagai pengguna
 3. Mencari referensi dari proyek yang serupa
- 4) *Analyze*, yaitu desainer harus menganalisis informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokkan dalam beberapa kategori yang saling berhubungan. Data dan informasi harus disaring, hanya yang berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menganalisa masalah :
1. *Conceptual Sketches*, atau gambaran konseptual
 2. *Matrix* dan gambar-gambar diagram
 3. *Categorization*, atau kategorisasi dan *zoning*
- 5) *Ideate*, tahap paling kreatif dalam proses desain dimana ide, gagasan, alternatif untuk mencapai tujuan perancangan desain muncul. Proses pencarian ide memiliki 2 tahap :
- a. *Drawing Phase*. Mencakup gambar diagram, *plan*, sketsa yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang. Dapat berupa bubble diagram yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada.
 - b. *Concept Statement*. Tahap dimana inspirasi dan ide dituangkan dalam kalimat. Kalimat tersebut harus mendeskripsikan ide-ide

pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetik. Langkah yang dilakukan yaitu dengan membuat gambar sketsa ide dan eksperimen bentuk berupa *prototype* sederhana yang telah disesuaikan dengan referensi.

6) *Choose (Select the Best Option)*, tahap dimana desainer harus menentukan pilihan terbaik yang dilihat dari konsep yang sesuai dengan kebutuhan, budget, dan hal-hal objektif lainnya dari klien. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menentukan pilihan terbaik yaitu :

- a. *Personal Judgement*. Cara yang paling banyak digunakan oleh desainer dengan membandingkan setiap pilihan yang ada dan memutuskan pilihan yang paling memenuhi tujuan permasalahan. Pada saat proses memutuskan pilihan ini, desainer dapat memilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan melalui diskusi dengan ahli.
- b. *Comparative Analysis*. Meskipun metode *personal judgement* efektif dilakukan, penentuan keputusan dapat ditingkatkan dengan membandingkan bagaimana satu solusi lebih baik dari yang lain.

7) *Implement (Take Action)*, tahap dimana ide terbaik yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik, seperti *final drawing*, gambar denah, gambar 3D *rendering*, dan presentasi. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menuangkan ide dalam bentuk fisik yaitu :

- a. *Final Design Drawings*. Berupa denah, gambar tampak, potongan, dan detail, yang dibuat skalatis dan menggambarkan seluruh ruang objek.
- b. *Budgets*. Biaya yang harus dipertimbangkan oleh desainer untuk menghindari *over cost* dalam sebuah proyek. Desainer harus membuat estimasi biaya proyek.

- c. *Construction Drawing*. Gambar kerja skalatis yang berupa detail-datail khusus dalam sebuah proyek.
- 8) *Evaluate*, yaitu proses *review* dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai, apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Melihat apa yang dipelajari dan didapat dari pengalaman serta apa pengaruh dan hasil dari desain. Sebagai pedoman desainer untuk menyelesaikan permasalahan selanjutnya yang akan dihadapi.
- 9) *Feedback*, yaitu istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap proses desain. Merupakan langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan proyek di lapangan.

2. Penjelasan Proses Desain

a. Metode Analisis

Pengumpulan data yang dilakukan terdiri dari dua kategori, yakni data primer dan data sekunder. Dalam pencarian data dari informasi primer dan sekunder, digunakan metode yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh dari proses pengambilan data langsung pada lokasi. Pengumpulan data primer yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a) Survei Lapangan

Dilakukan dengan survei langsung ke lapangan untuk memperoleh data yang dapat diamati langsung dengan mendatangi lokasi. Sehingga dapat mengamati kekiatan, suasana dan juga mengetahui keadaan lingkungan sekitar. Dengan melakukan survei lapangan, kemudian akan didapatkan informasi-informasi yang lebih detail berkaitan dengan objek perancangan, misalnya mencari data komparasi objek, data eksisting sekitar klinik. Gedung Larissa *Aesthetic Center* Madiun

berada di Jl. Perintis Kemerdekaan No. 12, Kartoharjo, Madiun. Survei menggunakan alat kamera *smartphone* sebagai dokumentasi, dan alat tulis catatan.

b) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk menunjang data yang diperlukan berdasarkan peristiwa dilapangan. Dapat juga digunakan sebagai dokumentasi visual data hasil survei untuk memperjelas data-data yang telah disampaikan agar mudah untuk dipelajari lebih lanjut. Data dokumentasi berupa gambaran eksisting yang sebenarnya di lokasi.

c) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai klinik kecantikan yang akan ditinjau. Informasi tersebut berupa bagaimana sistem yang berjalan dan kebutuhan apa yang dibutuhkan dalam sebuah klinik kecantikan. Adapun aspek yang ingin diungkap peneliti melalui wawancara dalam penelitian ini adalah hal-hal yang berhubungan dengan perancangan desain interior klinik kecantikan. Meliputi karakteristik pengunjung yang datang berdasarkan jenis kelamin, umur, maupun pekerjaan, kebiasaan pengunjung, kebutuhan pengunjung, serta aktifitas pengunjung di dalam klinik kecantikan.

2) Data Sekunder

Data Sekunder yaitu data perancangan yang diperoleh dari hasil pemikiran, opini dan kesaksian orang lain yang tidak terlibat secara pribadi. Data sekunder tidak berkaitan secara langsung dengan objek perancangan, akan tetapi sangat mendukung program perancangan. Pengumpulan data sekunder yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Studi Literatur

Studi Literatur dilakukan dengan mencari referensi atau literatur yang memberikan keterangan pelengkap atas data-data

yang dibutuhkan. Literatur dapat berupa artikel, pendapat para ahli, jurnal, standar ergonomi, yang dapat diambil baik dari buku maupun dari internet.

b) Studi Banding

Studi banding yaitu membuat konsep sebagai kegiatan untuk meninjau dan melakukan evaluasi pada sebuah objek atau tempat lain. Terutama mengenai aspek-aspek kelebihan yang memiliki orientasi pengembangan. Secara definitif, studi banding memiliki definisi sebagai riset pada bagian dari sebuah struktur secara sistematis.

b. Metode Sintesis

Dalam pencarian ide dan pengembangan desain, saya menerapkan metode *brainstorming*. *Brainstorming* adalah metode untuk mendapatkan ide-ide kreatif sebanyak mungkin dalam kelompok. Dalam metode *brainstorming*, biasanya juga memikirkan jenis-jenis pemecahan masalah yang ada didalamnya. Berikut beberapa macam teknik dalam metode *brainstorming* :

- 1) *Verbal brainstorming* : Saling bertukar pikiran dalam suatu grup yang dilakukan secara verbal dengan tatap muka dan pertemuan langsung.
- 2) *Nominal brainstorming* : Mengeluarkan ide secara terpisah, tidak saling berinteraksi dengan menuliskan idenya di kertas atau komputer.
- 3) *Electronic brainstorming* : Saling bertukar pikiran dalam suatu grup secara elektronik dengan menggunakan *tools* seperti *Group Support System*.

c. Metode Evaluasi

Proses *review* dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai, apakah sudah berhasil dalam memecahkan permasalahan. Dengan melihat apa yang dipelajari/didapat dari pengalaman, dan juga apa pengaruh/hasil dari desain tersebut. Yang

kemudian akan digunakan sebagai pedoman desainer untuk menyelesaikan masalah-masalah selanjutnya. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mengevaluasi adalah sebagai berikut :

- 1) *Self-analysis* : Introspeksi diri terhadap pencapaian yang telah didapat apakah telah sesuai dengan tujuan awal.
- 2) *Solicited Opinion* : Metode evaluasi ini melibatkan pendapat orang lain seperti desainer lain, konsultan, pengguna dan sebagainya.
- 3) *Studio Criticism* : Metode evaluasi ini dilakukan didalam kelas atau studio, yang dilakukan secara berkala oleh dosen pembimbing dan dosen penguji.

