

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Semakin banyaknya pekerja dalam sebuah kantor di era *modern* ini tentunya membutuhkan ruang yang nyaman untuk istirahat dan mengisi energi pada saat jam istirahat. *Office Lounge* dapat menjadi tempat yang ideal bagi pekerja untuk bersantai, berbincang dengan rekan kerja, dan mengembalikan stamina setelah bekerja seharian. Kehadiran ruang istirahat yang nyaman diyakini dapat meningkatkan produktivitas dan kualitas kerja para pekerja. Selain itu, *lounge* juga mendukung aktivitas diskusi dan sesi curah pendapat yang memperkuat kolaborasi antar pegawai. Menurut (Roesli, 2016) kolaborasi antara kantor dan ruang bersama ini akan memicu konektivitas dan aksesibilitas, serta mendorong terciptanya industri yang berkelanjutan, (Fakhriyah, 2024) menambahkan bahwa bentuk kolaborasi yang akan tercipta mencakup kolaborasi tim, kolaborasi komunitas dan kolaborasi jaringan. Aktivitas sosial informal seperti percakapan santai juga sering dilakukan di ruang ini, menjadikan *office lounge* sebagai sarana strategis dalam membangun hubungan interpersonal di lingkungan kerja. Oleh karena itu, *office lounge* berkontribusi dalam menciptakan lingkungan kerja yang produktif, harmonis, dan kondusif, terutama melalui penerapan konsep *user-centered design* yang berfokus pada kebutuhan pengguna dan suasana yang mendukung kenyamanan aktivitas mereka.

Menurut (Peraturan menteri pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018, tentang petunjuk operasional pengelolaan dana alokasi khusus fisik bidang pariwisata) *Lounge* merupakan tempat yang nyaman bagi pengunjung untuk duduk, membaca, dan bersantai. Ruang ini didukung oleh furnitur yang nyaman, seperti kursi dengan sandaran tangan, bangku, dan/atau sofa, serta meja yang dapat digunakan untuk meletakkan buku, minuman, atau laptop. Dengan desain yang estetis dan furnitur yang nyaman, *Lounge* menjadi tempat ideal untuk relaksasi dan menghilangkan stres. Dari penjelasan diatas, selain untuk menunjang kualitas tempat istirahat para pekerja, *Lounge* pada kantor membutuhkan area penjualan makanan atau minuman disekitarnya yaitu dengan menyediakan *booth* makanan atau minuman di dalam kantor agar memudahkan para pegawai mengakses segala kebutuhannya. Menurut (Widodo dkk, 2016) *Booth* merupakan sebuah ruang yang terletak di dalam ruang. Secara umum, *booth* digunakan untuk kepentingan bisnis atau pameran dengan waktu dan area terbatas maupun permanen.

PT. Desain Optima Mitraselaras merupakan perusahaan desain interior yang telah berpengalaman dalam merancang berbagai proyek, khususnya di bidang interior perkantoran. Dalam proyek ini, PT. Desain Optima Mitraselaras dipercaya untuk merancang *Office Lounge* sebagai salah satu proyek terbaru mereka, dengan klien berasal dari pihak pengelola gedung itu sendiri. *Office Lounge* ini berlokasi di salah satu gedung perkantoran di Jakarta yang memiliki 26 lantai dengan total luas bangunan sebesar 24.762 meter persegi. Area lantai 1 dan 2 pada gedung ini difungsikan sebagai area istirahat dan makan, yang mencakup fasilitas seperti *ATM*, *foodcourt*, restoran, *minimarket*, *Food and Beverage* (F&B) serta terdapat juga *booth* makanan dan minuman yang hadir setiap bulan dalam rangka mendukung berbagai acara di gedung tersebut. Sementara itu lantai 3 hingga 26 digunakan sebagai area penyewaan kantor. Gedung ini termasuk kategori perkantoran Grade B dan memiliki aksesibilitas transportasi umum yang baik salah satunya karena lokasinya yang hanya berjarak sekitar 136 meter dari halte *busway* Dukuh Atas 1, jembatan layang (akses untuk menuju stasiun LRT Dukuh Atas 1 dan penyebrangan), akses yang mudah karena termasuk di area pusat dan menggunakan akses jalan besar, serta banyak gedung lainnya disekitar gedung ini.

*Lounge* yang akan di desain ini terletak pada lantai 1 gedung tepatnya pada *lobby* gedung yang merupakan area pintu masuk utama para pekerja, *lobby* yang akan menjadi *lounge* ini memiliki luas 300 meter persegi. Melihat dari aktivitas sebelumnya klien merasa area *Lobby* ini tidak memiliki aktivitas yang jelas karena area *lobby* ini sudah tidak beroperasi lagi sebagai *dealer* mitsubishi, kemudian klien ingin mengubah area *Lobby* ini menjadi area *Lounge* untuk penambahan area tempat duduk dan juga penambahan penyediaan *booth* untuk para penjual makanan atau minuman agar para pekerja di kantor memiliki pilihan banyak makanan dan dapat duduk-duduk di lounge ini pada saat waktu santai ataupun ada pertemuan singkat dengan rekan kerja. Konsep yang diusung pada desain ini menggunakan pendekatan *user-centered design* dan pengayaan desain *Midcentury Modern*, karena faktor utamanya adalah menyesuaikan dengan eksisting tetapi tetap fokus menciptakan suasana yang hidup dan nyaman bagi para pekerja. *User-centered design* merupakan sebuah metode perancangan yang menitikberatkan pada kebutuhan, preferensi, serta karakteristik pengguna sebagai inti dari proses desain. Dalam praktiknya, pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan solusi desain yang tidak hanya fungsional, tetapi juga intuitif, mudah digunakan, serta memberikan kenyamanan dan kepuasan

maksimal kepada pengguna serta dapat menciptakan pengalaman yang lebih positif saat berada pada area tersebut.

Dari pembahasan diatas, dalam penelitian ini akan mengkaji tahapan pengerjaan proyek *Lounge* pada kantor dengan suasana yang menyesuaikan eksisting dan kemauan klien seperti kebutuhan ruang dan aktivitas pengguna. Metode perancangan yang dilakukan yaitu mulai dari *visit site*, *briefing* antara tim dan klien, dan membuat *layout* dengan menyesuaikan kondisi eksisting lalu *output* yang dihasilkan merupakan *3D* desain, *material list* dan gambar kerja. Dapat disimpulkan bahwa gedung ini memerlukan perancangan *Lounge* agar area *Lobby* memiliki suasana yang hidup dan memiliki aktivitas didalamnya, dari sisi para pekerja di kantor pun membutuhkan area untuk beristirahat didalam ruangan kantor, makan atau minum dengan rekan serta berdiskusi sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial yang lebih leluasa dan nyaman untuk berbincang dengan rekan kerja sehingga memberi dampak positif serta produktifitas bagi para pekerja.

## **1.2 Identifikasi dan Rumusan Permasalahan**

Untuk memastikan perancangan sesuai dengan kebutuhan klien dan kondisi eksisting, dilakukan identifikasi masalah yang menjadi landasan dalam proses desain, meliputi :

### **1.2.1 Suasana**

Pada suasana sebelumnya, area *lobby* ini tidak digunakan untuk aktifitas apapun setelah digunakan *brand* Mitsubishi, sehingga klien mempertimbangkan area *lobby* untuk dijadikan *lounge* sebagai penambahan fasilitas istirahat untuk para pekerja dan untuk menghidupkan suasana pada area *lobby* agar memiliki aktifitas lebih banyak dengan mengangkat konsep *User Centered Design*.

### **1.2.2 Kondisi eksisting**

Pada lantai 1 dan 2 Gedung ini, merupakan area penunjang pekerja untuk beristirahat dan bersantai karena memiliki fasilitas *Minimarket*, *Restaurant*, ATM dan juga *booth-booth* makanan atau minuman. Tetapi klien merasa kurang dengan adanya *booth-booth* makanan atau minuman di eksisting dan kurangnya area tempat duduk untuk para pekerja sehingga butuh penambahan pada area *lobby* untuk dijadikan *lounge office* yang juga perlu disediakannya *booth-booth* makanan/minuman.

### 1.2.3 Elemen pada ruang

Terdapat elemen struktural berupa kolom besar yang terletak di tengah ruangan menimbulkan area yang perlu dimanfaatkan sebagai pengembangan konsep desain karena jika tidak dimanfaatkan akan membatasi fleksibilitas tata letak furnitur dan memengaruhi efektivitas zonasi ruang.

### 1.2.4 Konsep dan desain

Pada gedung ini tidak ada ciri khas khusus terkait konsep serta klien tidak meminta spesifikasi konsep desain dan hanya meminta kebutuhan *furniture* serta area-area yang dibutuhkan pada *lounge*. Dengan mengangkat konsep *User Centered Design* diharapkan ruangan ini bergungsi untuk memenuhi kebutuhan fasilitas pengguna.

### 1.2.5 Permintaan dan brief klien

Permintaan klien yang membutuhkan area tempat duduk untuk para pekerja beristirahat dan menerima tamu pada saat akan mengunjungi rekan kantor. Serta membutuhkan penambahan *booth-booth* makanan atau minuman di area lobby karena lantai 1 dan 2 merupakan area khusus penjualan makanan atau minuman.

## 1.3 Rumusan Masalah

Dari berbagai masalah yang telah diidentifikasi, maka rumusan permasalahan pada Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang ulang area lobby yang sebelumnya tidak aktif agar menjadi lounge yang fungsional dan mendukung fasilitas penunjang istirahat para pekerja kantor?
2. Bagaimana menciptakan suasana ruang yang hidup, nyaman dan sesuai dengan eksisting bangunan dan mewujudkan konsep *user-centered design* dan pengayaan *mid-century modern*?
3. Bagaimana mengatasi keterbatasan ruang akibat elemen structural (kolom besar di tengah ruang)?

## 1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

### 1.4.1 Tujuan

Ada beberapa tujuan dalam perancangan Lounge pada kantor di Jakarta ini untuk mencapai beberapa aspek utama meliputi :

1. Merancang area *lobby* yang sudah tidak digunakan menjadi area *lounge* yang dapat memiliki banyak aktifitas didalamnya agar terlihat suasana yang lebih hidup.
2. Menciptakan konsep suasana santai, hangat dan nyaman namun tetap profesional dengan menyesuaikan eksisting yang ada.
3. Menciptakan berbagai area istirahat tetapi tetap bisa digunakan untuk bekerja oleh para pekerja.
4. Menambahkan *booth-booth* makanan atau minuman agar meningkatkan fasilitas pada kantor utamanya pada lantai 1 dan 2.

Tujuan perancangan *Lounge* pada Kantor di Jakarta ini sebagai tempat istirahat untuk para pekerja di jam istirahat, seperti istirahat, makan siang, menunggu rekan, berdiskusi, atau membeli makanan/minuman serta untuk memberi peluang untuk para penjual makanan/minuman yang ingin membuka *booth* di area *Lounge* ini.

Capaian akhir yang diharapkan oleh klien yaitu terciptanya *Lounge* yang nyaman bagi para pekerja dan suasana yang lebih hidup dari suasana sebelumnya serta memberi peluang untuk para *owner* makan yang akan mengisi *booth* di *Lounge* ini.

#### **1.4.2 Sasaran**

Sasaran perancangan ini dipastikan untuk memastikan bahwa desain yang akan dirancang sesuai dengan kebutuhan klien dan dapat menciptakan suasana yang tepat untuk para penggunanya.

1. Pengoptimalan area pada ruangan terbuka untuk menunjang kebutuhan klien dan terciptanya alur aktifitas yang efisien untuk para pengguna.
2. Pemanfaatan elemen yang sudah ada pada eksisting agar menciptakan kesan fungsional dan nyaman.
3. Menciptakan konsep desain yang terkesan santai dan profesional namun tetap terlihat menggunakan tren terkini dengan mengutamakan kebutuhan fasilitas pengguna.
4. Pemilihan furnitur yang nyaman untuk beristirahat dan juga terdapat fasilitas untuk para pekerja.

## 1.5 Manfaat Karya

### 1.5.1 Manfaat Bagi Masyarakat Umum

*Lounge* yang dirancang dengan baik dapat menjadi tempat istirahat yang nyaman bagi para pekerja di kantor tersebut, sehingga dapat meningkatkan produktivitas dan kesejahteraan para pekerja. Lalu dengan adanya *Lounge* yang nyaman dan indah, para pekerja dapat menikmati kualitas hidup yang lebih baik dan lebih seimbang. Dengan adanya *Lounge* ini, harapannya bisa menjadi tempat untuk berbagai aktivitas ekonomi, seperti pertemuan bisnis, *workshop*, atau bahkan sebagai tempat untuk membuka usaha makanan atau minuman.

### 1.5.2 Manfaat dalam Praktisi Desain Interior

Dengan adanya perancangan *Lounge* ini harapannya membantu praktisi desain interior mengembangkan keterampilan dalam merancang ruang yang nyaman, indah dan fungsional. Proyek ini dapat membantu praktisi desain interior mengembangkan kerja sama yang efektif dengan klien, kontraktor dan tim desain lainnya.

### 1.5.3 Manfaat Akademis

Proyek perancangan *Lounge* ini dapat membantu mahasiswa desain interior mengembangkan pengetahuan mereka tentang prinsip-prinsip desain, konsep desain, merancang desain, perilaku pengguna dalam kehidupan sehari-hari, psikologi lingkungan, dan aplikasi desain dalam konteks nyata.

## 1.6 Batasan Perancangan

Perancangan ini merupakan gedung penyewaan kantor dan memiliki Lobby yang sudah tidak beroperasi kembali dan akan dijadikan lounge office.

Pemilik	Pihak gedung
Lokasi	Jalan Jendral Sudirman Kav.3, Sudirman, Jakarta Pusat. Gedung lantai 1 ( <i>lobby</i> utama gedung)
Luasan area	Total luasan yang akan di desain yaitu 300 m <sup>2</sup> . Terdiri dari : <i>Banquet</i> area 92 m <sup>2</sup> <i>Waiting</i> area 60 m <sup>2</sup> <i>Table</i> area 18 m <sup>2</sup> Sofa area 12 m <sup>2</sup> <i>Booth</i> area 30 m <sup>2</sup>

Konsep desain (pendekatan) dan gaya	Konsep <i>user-centered design</i> dengan gaya interior <i>mid-century modern</i>
Lingkup pekerjaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tahap awal perancangan</li> <li>2. <i>Visit site</i> (pengukuran eksisting dan melihat kondisi eksisting)</li> <li>3. <i>Briefing</i> dengan klien</li> <li>4. Pembuatan tema dan konsep</li> <li>5. Pembuatan <i>layout</i> dan 3D</li> <li>6. Pembuatan <i>layout</i> didasarkan dengan eksisting, konsep desain dan kebutuhan klien.</li> <li>7. Pemilihan material yang akan digunakan</li> <li>8. Pembuatan 3D desain</li> <li>9. Rending, didasarkan dengan tampilan yang baik dengan disempurnakan melalui pengeditan memakai <i>photoshop</i>.</li> <li>10. Tahap akhir</li> <li>11. Revisi dari <i>director design</i> dan <i>manager design</i></li> <li>12. Revisi dan <i>feedback</i> dari klien</li> <li>13. Pengerjaan perbaikan dari revisi</li> <li>14. Penyusunan file hasil pengerjaan berupa PDF yang berisi, penjelasan konsep, hasil rendering, gambar kerja.</li> </ol>
Tim terlibat	<p>Ronaldo Wiguna- <i>Director Design</i></p> <p>Mellisa Sinatrawan - <i>Business Director</i></p> <p>Desya - <i>Manager Design</i></p> <p>Anggi Dwiastuti - <i>Internship Interior Design</i> (Penulis)</p>
TOR Area yang di desain	<p><b>Area yang dapat diubah :</b></p> <p>- <b>Lantai</b> Area lantai dapat diubah sesuai dengan konsep desain</p> <p>- <b>Dinding</b> Area dinding dapat diubah sesuai dengan konsep desain</p> <p>- <b>Plafon</b> Area plafon dapat diubah sesuai dengan konsep desain</p> <p><b>Area yang tidak dapat diubah :</b></p> <p>- <b>Pembatas ruang antara lobby utama dan area pintu masuk utama</b> Tidak bisa mengubah posisi pembatas ruang dikarenakan fungsi awalnya untuk membatasi area lounge dan area pintu masuk utama</p> <p>- <b>Area coffee shop</b> Area <i>coffee shop</i> ini sudah ditetapkan tempatnya dari awal akan di renovasi, sehingga area yang digunakan pada <i>coffee shop</i> sudah tidak bisa digunakan</p>

Tabel 1.6 1 Batas Perancangan

## 1.7 Skematik *Flow* Perancangan



Gambar 1.7 1 Skematik *Flow* Perancangan

Sumber : Data Penulis

Pada perancangan ini terdapat beberapa tahapan yang dilakukan oleh penulis mulai dari *visit site*, *briefing* dengan klien, diskusi tema dan konsep, pembuatan *layout*, pembuatan 3D Desain, membuat *material list*, dan membuat gambar kerja. Berikut merupakan tahapan yang penulis lakukan selama proyek ini dilaksanakan :

Tahap awal dalam proyek ini yaitu mengukur lokasi eksisting untuk pembuatan *layout* baru, melakukan *visit site* dengan menganalisa interior yang sudah ada dan juga melihat area yang akan konsultan desain.

Tahap kedua yaitu *briefing* dengan klien terkait apa saja kebutuhan pada ruang serta menjelaskan secara detail furnitur apa yang akan digunakan untuk para pekerja, lalu bertanya keinginan klien seperti apa sehingga bisa melanjutkan ke tahap pembuatan *layout*.

Tahap ketiga yaitu menentukan tema dan konsep dengan cara mencari referensi di internet dan juga mencari satu proyek untuk dijadikan acuan dalam mendesain agar tidak melenceng dengan apa yang sudah di *briefing* dengan tim dan juga klien.

Tahap keempat yaitu pembuatan *layout*, dikarenakan proyek ini adalah proyek baru sehingga tidak menyesuaikan *layout* yang sudah ada tetapi membuat *layout* baru untuk diubah menjadi *Lounge*. Pada tahap pembuatan *layout* ini melakukan beberapa tahap proses, dimulai dari menyesuaikan kebutuhan klien dengan *space* ruang yang ada di eksisting, lalu membuat beberapa opsi untuk diajukan kepada Direktur Desain, pada saat itu penulis membuat 3 opsi

*layout* yang berbeda Bersama Manajer Desain lalu opsi 1 di pilih oleh Direktur Desain. Setelah *layout* selesai lalu ke tahap berikutnya yaitu pembuatan 3D Desain.

Tahap kelima yaitu pembuatan 3D Desain yang dimana merealisasikan dari bentuk 2D menjadi 3D. Pada desain 3D ini, membuat *furniture custom* hingga menentukan penempatan furnitur dengan menyesuaikan luasan eksisting, pada proses pembuatan 3D ini, penulis mencari furnitur yang sesuai dengan konsep yang dibuat, setelah itu dilanjutkan dengan pembuatan pola *ceiling*, penempatan lampu, pembuatan pola lantai dan mengolah dinding-dinding agar tidak polos. Setelah pembuatan 3D, dilanjutkan dengan rendering untuk diajukan kepada Direktur Desain lalu jika terdapat revisi, penulis melakukan revisi sebelum ke tahap selanjutnya.

Tahap keenam yaitu pembuatan *material list*, pada tahap ini penulis membuat *material list* yang digunakan pada proyek *Lounge*, dimulai dari mencari material pada dinding, material lantai, dan material furnitur. Penulis mencari material yang akan digunakan didasarkan oleh *website* dari *brand-brand* yang sebelumnya sudah bekerja sama dan juga buku katalog sehingga dapat membedakan warna pada *website* dan warna aslinya.

Tahap ketujuh yaitu pembuatan gambar kerja, dimulai dari *layout*, pola lantai, pola *ceiling*, *layout built-in furniture*, *layout loose furniture*, dan juga gambar kerja *furniture*. Setelah pembuatan gambar kerja, lalu pengecekan gambar kerja oleh Direktur Desain, jika terdapat revisi, akan dilakukan revisi hingga revisi gambar kerja akhir.