

# Pengaruh Penggunaan Proposal Desain Dalam Proses Merancang Interior

Maysyura Nabila Aisyarani <sup>1</sup>, Dwi Siswi Hariyani <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Arsitektur, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya

<sup>2</sup> Arsitektur, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya

Email korespondensi: Maysyura.NabilaAisyarani@student.upj.ac.id

---

## Abstrak

Penulis berkesempatan untuk melaksanakan kerja profesi di PT Wahana Multi Desain *lead by VANIAMARINGKA architects*. Selama pelaksanaan kerja profesi penulis mendapatkan pekerjaan dari berbagai bidang. Beberapa proyek yang dikerjakan praktikan memiliki fungsi dengan kebutuhan dan cakupan yang berbeda setiap proyeknya yang berbeda-beda, diantaranya terdiri dari Interior Office in AS, SILKROOM Apartemen, Diklat dan Laboratorium RSUP Prof. Dr. Kandou, dan beberapa proyek lainnya. Namun secara keseluruhan, bidang kerja yang paling banyak dilakukan penulis adalah mengerjakan desain interior. Pembelajaran secara keseluruhan yang didapatkan penulis dalam mengerjakan proyek tersebut adalah bagaimana kenyataan yang berbeda dalam menyelesaikan tugas studio dengan pekerjaan di dunia kerja, terutama dari segi waktu pengerjaan. Sehingga penulis mendapatkan pengalaman bagaimana bekerja dengan tekanan waktu yang diberikan secara *professional*.

**Kata-kunci:** desain, interior, pengaruh, perancangan, referensi

---

## Pengantar

Arsitektur adalah seni dan ilmu dalam merancang suatu bangunan. Dalam pengertian yang lebih luas, arsitektur melingkupi perancangan dan pembangunan keseluruhan suatu lingkungan binaan, mulai dari skala makro hingga ke skala mikro. Salah satu ruang yang perlu dirancang dalam arsitektur adalah ruang dalam. Ruang dalam merupakan ruang yang terbentuk oleh bidang dengan pembatas fisik berupa langit-langit, dinding, dan lantai. Kualitas ruang akan ditentukan oleh bukaan, skala, teksur, material, dan warna pada bidang yang akan dirancang. Dalam merancang ruang dalam terdapat beberapa tahapan yang perlu dijalani oleh seorang perancang dari awal hingga akhir. Pada tahapan awal untuk membantu menerjemahkan konsep dan ide desain yang akan digunakan kepada klien, salah satu metode yang dapat menjadi opsi adalah membuat proposal desain. (Dumont, 2020)

## Metode

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif sendiri merupakan jenis penelitian yang temuannya tidak diperoleh berdasarkan statistik dan hitungan, namun lebih kepada

memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa dan interaksi manusia dalam situasi tertentu berdasarkan perspektif peneliti sendiri (Wibisono, 2019). Penggunaan metode kualitatif didasarkan pada pembahasan penulis yang menjelaskan tentang pengaruh adanya proposal desain yang berisi referensi gambar dan material terhadap proses merancang ruang dalam atau interior. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah penelitian lapangan atau pengamatan secara langsung dengan data yang didapatkan berupa gambar dan data lapangan hasil survei. Lalu riset secara *online* juga menjadi salah satu teknik pengumpulan data dan informasi tambahan yang akan diperoleh dari situs atau website yang memiliki informasi terkait pembahasan penulis. Data akan berupa gambar referensi yang kemudian akan digunakan sebagai acuan dalam merancang. Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan kemudian akan dianalisis oleh penulis menggunakan teori yang akan dipakai dalam penelitian ini. Hasil pengamatan lapangan maupun riset online kemudian akan dianalisis secara subjektif dari sudut pandang penulis.

### Hasil Analisis dan Pembahasan

Wahana Multi Desain (WMD) adalah grup perusahaan yang merupakan gabungan dari CV. Wahana Multi Desain yang didirikan pada 29 April 2014. Lingkup pekerjaan WMD secara garis besar meliputi, bidang layanan jasa konsultansi kajian, perencanaan, perancangan, pengawasan dan manajemen konstruksi. (Wahana Multi Desain, 2021) Lalu Pada tahun 2018, VANIAMARINGKAarchitect atau biasa disebut VMA Design Studio, ditemukan. VMA menjadi studio yang meliputi pekerjaan arsitektur dan interior, namun sejak tahun 2020 lebih banyak melakukan pekerjaan dalam lingkup interior.

Selama melaksanakan kerja profesi, penulis diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan desain interior tiga proyek dengan fungsi dan konsep yang berbeda-beda.

#### Office in AS, Alam Sutera

Merupakan proyek desain interior sebuah kantor yang memiliki 3 lantai, yang ketiganya akan didesain dengan konsep yang dapat membuat ruang tampak lebih terang dan luas (Gambar 1). Dalam proyek ini penulis mengerjakan mulai dari membuat model 3D hingga selesai mendesain, tanpa melakukan *detailed*. Pada proyek ini, tidak terdapat proposal desain, sehingga penulis hanya mendapatkan *brief* tentang konsep yang diinginkan klien, sehingga tahap pertama yang penulis lakukan adalah mencari dan mengumpulkan referensi desain dan material.



**Gambar 1.** Referensi Interior Ruang Kantor Yang Akan Digunakan

Terdapat beberapa ruang dari tiga lantai ini yang perlu untuk didesain (Gambar 2), antara lain:

- Ruang direksi
- Ruang staff

- Lobby/Front desk
- Ruang rapat
- Ruang rapat (open corner)
- Pantry
- Toilet



**Gambar 2.** Desain Ruang Direksi, Front Desk, dan Ruang rapat

Dalam mengerjakan desain interior untuk proyek ini, penulis membutuhkan waktu lebih lama saat mendesain lantai 3, hal ini dikarenakan tidak ada layout/sketsa dan hanya diberikan keterangan terkait jumlah karyawan dan kebutuhan ruang. Dalam mendesain kantor 3 lantai ini, penulis diberikan waktu yang cukup singkat untuk menyelesaikan keseluruhan desain, yang tentu saja itu menjadi salah satu kesulitan bagi penulis, terlebih karena proyek ini merupakan proyek pertama yang penulis kerjakan, sehingga banyak keragu-raguan dalam mendesain karena perlu adanya penyesuaian standar untuk dapat mendesain kantor yang layak dan baik, serta dengan menyesuaikan bagaimana *style* desain yang diterapkan di kantor ini. Sehingga penulis banyak mencari referensi tidak hanya untuk desain namun juga saat menentukan jarak, ukuran, dan layout penempatan *furniture*.

Salah satunya dikutip dari jurnal yang diterbitkan oleh OSI, menyebutkan bahwa biasanya pakar desain perencanaan ruang kantor akan mendorong pemilik bisnis untuk mengikuti aturan 3 *feet*, yaitu menyediakan 3 *feet* antara area duduk dan berjalan, koridor harus selebar minimal 3 *feet*, dan sediakan setidaknya 3 *feet* ruang antara pekerja di meja ruang konferensi. (OSI Office Specialist, 2017). Jika mengacu pada jurnal tersebut dan mengaitkannya dengan kondisi ruang yang akan didesain. Beberapa diantaranya dapat diimplementasikan pada desain, seperti jarak antar tempat duduk minimal 3 *feet* atau setara dengan  $\pm 90$  cm. Namun jika melihat pada desain ruang rapat *open corner*, jarak antar kursi mungkin sangat kecil, hal ini dikarenakan perlunya penyesuaian dengan ukuran ruang yang tidak begitu besar, namun jumlah kapasitas yang diperlukan cukup banyak (Gambar 3).



**Gambar 3.** Desain Ruang Rapat Open Corner

SILKROOM Apartemen, BSD

Merupakan proyek desain interior sebuah apartemen dengan 1 kamar tidur. Desain interior yang diinginkan oleh klien adalah ruang yang didominasi oleh warna gelap. Dalam proyek ini praktikan

diminta untuk melakukan desain interior hingga final desain. Pada proyek ini, penulis tidak melakukan survei langsung. Pada proyek ini, sudah terdapat proposal desain yang berisi referensi yang sudah mendapat persetujuan dari klien. Sehingga pembimbing kerja meminta penulis untuk mempelajari proposal desain dan data eksisting. Setelah itu, penulis diminta langsung membuat desain awal yang nantinya akan diberikan kepada klien. Desain awal ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran seperti apa ruangan jika sudah terisi oleh interior. Setelah desain dibuat, penulis diminta untuk membuat *slide* powerpoint untuk memberikan *update* progres kepada klien. Hal ini juga terus dilakukan apabila terdapat *upgrade* desain.

Kendala yang penulis hadapi mungkin lebih pada saat mendesain, yaitu sulit bagi penulis dalam mengembangkan desain karena ruang yang terbatas namun kebutuhan yang cukup banyak. Namun setelah melihat referensi dan berdiskusi, pemilihan material mungkin dapat menjadi salah satu solusi dalam menangani hal ini. Lalu yang menjadi kendala lagi adalah, waktu pengerjaan desain mundur hampir satu bulan, karena sulit untuk mengatur jadwal dengan klien, sehingga perkembangan desain terbilang cukup lambat. Namun setelah adanya revisi, penulis akan segera membuat update progres berupa powerpoint, yang kemudian dikirimkan pada klien untuk direview terlebih dahulu.

Dalam proyek ini penulis juga mendapatkan manfaat dengan adanya proposal desain, yang berisi *image references* dan material *moodboard*, karena dengan adanya proposal desain akan membantu menjadi *guide line* saat mendesain dan mempersingkat waktu dalam mendesain. Lalu penulis juga mendapatkan pembelajaran bagaimana menciptakan ruang yang tidak begitu besar menjadi lebih fungsional dan tampak luas dengan penataan *layout*, penempatan *furniture*, dan pemilihan material yang tepat. Hal ini juga diungkapkan pada *Never Too Small*, yang mengungkapkan bahwa, setiap arsitek atau desainer interior yang telah mendesain sebuah ruang yang kecil pasti akan dapat memberitahu, bahwa mendesain ruang kecil adalah permainan angka. Angka diukur dalam feet dan inch, centimeter dan milimeter. Dalam batas-batas apartemen, hanya ada ruang di dalam empat dinding untuk bergerak. Jika ditambahkan ruang ke kamar tidur? Pasti akan ada yang hilang dari dapur. Jika ingin menambahkan mesin pencuci piring? Ucapkan selamat tinggal pada penyimpanan penting. Namun saat ini tidak perlu lagi terkesan seperti gift and take, satu barang atau ruang dapat melayani berbagai tujuan tergantung pada kebutuhan penghuni (Beath & Price, 2021). Melihat beberapa referensi dari *Never Too Small*, penulis juga mendapatkan pembelajaran bagaimana menciptakan satu benda dan ruang menjadi multifungsi dengan menyesuaikan kebutuhan klien (Gambar 4).



**Gambar 4.** Desain Final Kitchen, Living Room, dan Island Dining

Diklat dan Laboratorium RSUP Prof. Dr. Kandou

Proyek ini merupakan kolaborasi dengan salah satu perusahaan yang bekerja dibidang arsitektur dan pembangunan, Hanny Rancang Bangun Abadi (HRA). Penulis bertanggung jawab untuk mengerjakan desain interior Gedung Relokasi serta Gedung Eksisting. Konsep secara keseluruhan yang diinginkan adalah tropis dengan tetap memerhatikan kondisi lingkungan sekitar. Pada *briefing* awal juga

dijelaskan oleh pembimbing kerja, bahwa saat desain awal dikerjakan, layout ruang belum pasti, seperti kebutuhan furniture hingga penempatannya. Sehingga penulis dan rekan tim lainnya diminta untuk membuat desain dengan mencari referensi di internet, seperti apa penggambaran masing-masing ruang yang akan didesain.

Beberapa ruang yang harus didesain oleh penulis (Gambar 5), di antaranya:

- Koridor Lab. Microbiologi
- Ruang Media dan Reagnesia
- Ruang Dokter dan Staff
- Ruang Isolasi dan Identifikasi
- Ruang BTA dan Gram
- Ruang Staff, Gudang, Pantry, dan Shower
- Laboratorium PCR
- Ruang kelas Besar dan Kecil
- Perpustakaan
- Ruang Makan
- Ruang Tunggu
- Ruang Kelas *Amphitheater*

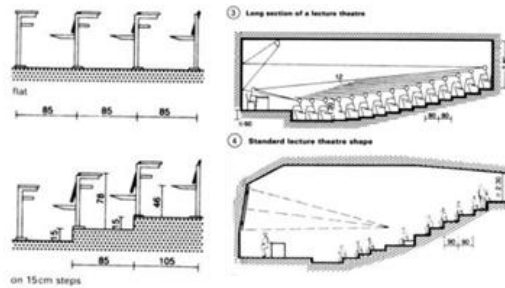


**Gambar 5.** Desain Bangunan Relokasi, Ruang Kelas, dan Perpustakaan

Desain yang telah dikerjakan kemudian akan dimuat pada file powerpoint, untuk dipresentasikan kepada klien. Berjalannya waktu mendesain, penulis mendapatkan tugas tambahan untuk membuat 3D bangunan Gedung Relokasi dengan ide desain yang berasal dari pembimbing kerja.

Pada proyek ini, waktu yang diberikan untuk pengerjaan desain awal dan desain yang akan direvisi terbilang cukup singkat, sehingga penulis harus bekerja lebih ekstra. Lalu kendala yang dihadapi oleh praktikan berikutnya adalah pemilihan dan penyesuaian bentuk dan warna yang digunakan pada setiap ruangan, karena mengingat bangunan yang didesain adalah rumah sakit jadi banyak hal yang harus dipertimbangkan, terlebih karena ini merupakan pengalaman pertama kali penulis mengerjakan desain dengan fungsi rumah sakit, sehingga penulis harus mencoba beberapa kali penyesuaian yang digunakan pada ruangan.

Namun salah satu cara yang penulis lakukan untuk mengatasi kendala adalah dengan lebih sering melihat proposal desain yang sudah disusun dan melihat data arsitek yang menjadi acuan dalam menentukan besaran atau jarak untuk dapat menghasilkan desain yang baik dan sesuai standar. Melihat referensi dan melakukan asistensi dengan pembimbing kerja juga menjadi salah satu cara untuk mengatasi kendala yang dihadapi, serta beberapa acuan yang sudah diberikan dari pihak klien (Gambar 6).



**Gambar 6.** Potongan Data Arsitek Yang Digunakan Dalam Merancang

Pada proyek yang dikerjakan ini, penulis juga mendapatkan pembelajaran bahwa dalam merancang bangunan dengan fungsi Pendidikan atau laboratorium seperti ini, studi mengenai antropometri, serta besaran dan jarak menjadi salah satu yang sangat utama dan penting. Seperti memastikan sirkulasi minimal untuk seseorang, lalu memperhitungkan jarak antar trap tangga untuk ruang kelas yang berbentuk *amphitheater*, seperti yang dilihat pada potongan dari data arsitek jilid 2 dan 3, yang menerapkan ukuran 15 cm untuk ketinggian trap tangga, hingga jarak pandang baris paling depan dengan papan tulis atau layar proyektor dan jarak antar kursi yang memiliki minimal ukuran 80-90 cm (Neufert, 1991). Hal ini menjadi penting di proyek dengan fungsi demikian, karena perlu adanya persetujuan dan akreditasi kelayakan yang perlu diajukan. Selain daripada pembelajaran secara teknis dan desain, dari proyek ini penulis mendapatkan pelajaran bahwa dalam dunia kerja khususnya dalam dunia arsitektur, harus mampu bekerja sama dengan tekanan waktu yang diberikan secara profesional. Lalu karena desain dikerjakan secara tim, penulis juga belajar bagaimana menyesuaikan desain dan ritme bekerja untuk mendapatkan hasil yang baik dan memuaskan.

## Kesimpulan

Penulis menyadari dalam merancang suatu bangunan atau ruang, banyak sekali hal-hal kecil dan mendetail yang perlu diperhatikan dan diperhitungkan. Dalam kesempatan ini, penulis mempelajari lebih banyak hal dalam arsitektur khususnya terkait perancangan ruang dalam, seperti bagaimana pemilihan warna, material, tekstur, hingga pencahayaan yang sesuai dengan *mood* suatu ruang. Tidak hanya itu penulis juga beberapa kali mendapatkan pengalaman, saat konstruksi berlangsung terkadang akan terdapat beberapa bagian yang berubah, yang kemudian perlu adanya penyesuaian kembali sebelum merancang ruang dalamnya.

Dari beberapa proyek ditugaskan, penulis mengerjakan beberapa hal yang baru, sehingga pembelajaran yang didapatkan berbeda-beda dari setiap proyeknya. Namun dapat disimpulkan bahwa, dalam merancang interior khususnya, proposal desain yang memuat konten *image references* dan material *moodboard* menurut penulis sangatlah berguna. Karena proposal desain, berisi referensi yang sudah sesuai dengan keinginan klien, sehingga untuk mendapatkan desain yang sesuai, proposal desain akan sangat membantu untuk menjadi *guideline*, terlebih jika waktu mengerjakan terbilang cukup singkat. Sehingga dari sudut klien, mereka akan mendapatkan kemudahan dalam memahami ide dan konsep yang ingin perancang sampaikan, dan dari sudut perancang, akan memudahkan dalam membuat desain yang sesuai dengan keinginan klien.

## Daftar Pustaka

Beath, J., & Price, E. (2021). *Never Too Small*. mith Street Books.

Dumont, S. (2020, April 23). *How to create a winning design proposal with user research*. Retrieved from Maze.co: <https://maze.co/blog/design-proposal/#:~:text=needs%20to%20achieve.-,What%20is%20a%20design%20proposal%3F,different%20designers%20are%20offering%20them>.

Neufert, E. (1991). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

OSI Office Specialist. (2017). *A Guide To Office SpacePlanning & Design*.

Wahana Multi Desain. (2021). Retrieved from WMD: <https://pt-wmd.com/about-us/>

Wibisono, A. (2019, Maret 06). *Memahami Metode Penelitian Kualitatif*. Retrieved from Artikel DJKN: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-Metode-Penelitian-Kualitatif.html>