

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikan-Nya, sehingga laporan tugas akhir magang ini dapat diselesaikan.

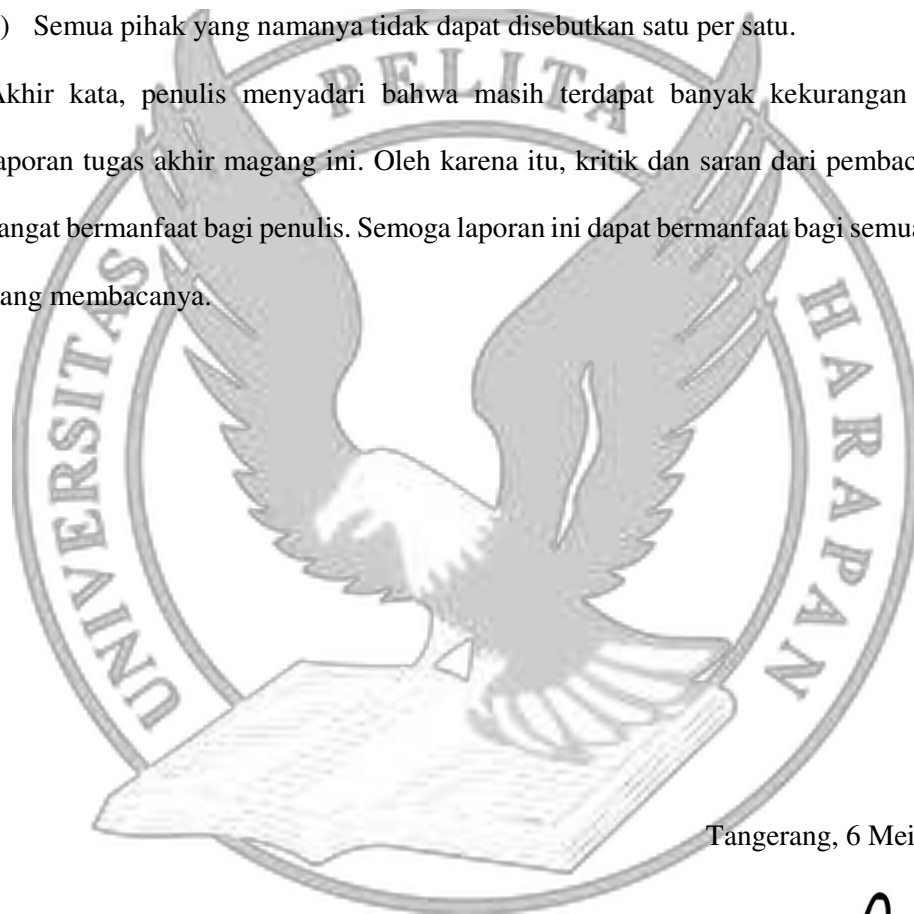
Laporan tugas akhir magang dengan judul “PRINSIP MENDESAIN STUDIO ARPOSE DAN IMPLEMENTASINYA DALAM HASIL DESAIN” ini ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Desain Strata Satu Universitas Pelita Harapan, Tangerang.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, laporan ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan laporan ini, yaitu kepada:

- 1) Bapak Dr. Martin L. Katoppo, M.T., selaku Dekan *School of Design* sekaligus dosen pembimbing serta Penasehat Akademik penulis yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis dari awal penulisan hingga akhir serta memberikan motivasi dan masukan kepada penulis.
- 2) Ibu Phebe Valencia, S.E., S.Sn., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Interior yang telah memberikan kritik dan saran membangun bagi penulis.
- 3) Bapak Kuntara Wiradinata, S.Sn., M.Si., yang telah meluangkan waktunya untuk membantu memberikan penulis bimbingan serta saran dan masukan.
- 4) Ko Michael Jonathan dan Hardwin Suhendro, selaku *principal* studio Arpose yang telah menerima penulis untuk melakukan kegiatan magang selama delapan bulan dan telah bersedia untuk meluangkan waktu dan memberikan pembelajaran, pengalaman serta data untuk membantu penelitian penulis.
- 5) Rekan kerja di studio Arpose yang telah membantu dan bersedia menjadi narasumber bagi penelitian penulis.

- 6) Semua dosen yang telah mengajar dan membimbing penulis selama berkuliah di Universitas Pelita Harapan.
- 7) Kedua orang tua penulis yang telah memberikan dukungan moril, doa, kasih sayang serta memotivasi penulis.
- 8) Rekan tugas akhir magang, rekan kuliah, dan teman – teman terdekat penulis yang telah memberikan dukungan moril dan memotivasi penulis.
- 9) Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir magang ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.



Tangerang, 6 Mei 2021

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and lines, representing the name Juliany Halim.

Juliany Halim

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR... ..	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Topik Penelitian.....	1
1.2. Latar Belakang.....	1
1.3. Rumusan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Tinjauan Pustaka.....	5
1.6. Signifikansi Penelitian	9
1.7. Ruang Lingkup Penelitian	10
1.8. Metode Penelitian	11
1.9. Kerangka Berpikir	13
1.10. Sistematika Penelitian.....	14
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Prosedur Desain.....	16

2.1.1.	Strategi Desain.....	16
	A. <i>System Approach</i>	17
	B. <i>Framing</i>	17
	C. <i>First Principles</i>	18
2.1.2.	Memahami Ruang.....	19
	A. Memahami Melalui Gambar	19
	B. Memahami Melalui Model 3D.....	20
2.1.3.	Tahap Konstruksi.....	20
2.2.	Prinsip Mendesain	21
2.2.1.	<i>Design Principles</i>	21
	A. <i>Unity</i>	22
	B. <i>Emphasis</i>	22
	C. Skala dan Proporsi	23
	D. Keseimbangan.....	23
	E. Ritme	24
2.2.2.	Elemen Desain	25
	A. Garis.....	25
	B. Bentuk.....	26
	C. Pola dan Tekstur.....	26
	D. Ilusi Ruang.....	27
	E. Ilusi Gerak.....	27
	F. <i>Value</i>	28
	G. Warna.....	28
2.2.3.	Gaya Desain.....	28

BAB III TINJAUAN PERUSAHAAN DAN PROYEK

3.1.	Prinsip Mendesain dan Tahapan Prosedur Desain	
	Studio Arpose	29
3.1.1.	Prinsip Mendesain Studio Arpose.....	30
3.1.2.	Prosedur Desain Studio Arpose	33
	A. <i>Research Design</i>	33
	B. <i>Layouting</i>	35
	C. <i>3D Modeling</i>	36

D. <i>Technical Drawing</i>	37
E. <i>Supervision</i>	39
3.2. Tinjauan Proyek.....	40
3.2.1. Proyek F&B	40
A. Tahapan Prosedur Desain Proyek F&B	40
B. Prinsip Mendesain Proyek F&B.....	49
3.2.2. Proyek Non-F&B.....	53
A. Tahapan Prosedur Desain Proyek Non-F&B	53
B. Prinsip Mendesain Proyek Non-F&B	60

BAB IV ANALISIS

4.1. Strategi Analisis.....	65
4.2. Analisis Prinsip Mendesain dan Implementasi Prinsip Mendesain Studio Arpose.....	72
4.2.1. Prinsip Mendesain Restoran Dimsum Mbludak (F&B).....	72
A. Strategi Mendesain Restoran Dimsum Mbludak	73
B. Memahami Ruang dalam Proyek Restoran Dimsum Mbludak	77
C. Tahap Konstruksi Restoran Dimsum Mbludak.....	79
4.2.2. Implementasi Prinsip Mendesain Restoran Dimsum Mbludak (F&B)	80
A. <i>Design Principles</i>	80
B. Elemen Desain	83
C. Gaya Desain	88
4.2.3. Prinsip Mendesain <i>Booth</i> Shushu Paskal 23 (F&B).....	88
A. Strategi Mendesain <i>Booth</i> Shushu Paskal 23.....	89
B. Memahami Ruang dalam Proyek <i>Booth</i>	

Shushu Paskal 23	93
C. Tahap Konstruksi <i>Booth</i> Shushu Paskal 23	94
4.2.4. Implementasi Prinsip Mendesain <i>Booth</i> Shushu Paskal 23 (F&B)	95
A. <i>Design Principles</i>	96
B. Elemen Desain	99
C. Gaya Desain	101
4.2.5. Prinsip Mendesain Kantor <i>Office 8</i> (Non-F&B)	102
A. Strategi Mendesain Kantor <i>Office 8</i>	102
B. Memahami Ruang dalam Proyek Kantor <i>Office 8</i>	106
C. Tahap Konstruksi Kantor <i>Office 8</i>	108
4.2.6. Implementasi Prinsip Mendesain Kantor <i>Office 8</i> (Non-F&B).....	109
A. <i>Design Principles</i>	109
B. Elemen Desain	112
C. Gaya Desain	117
4.3. Perbandingan Hasil Analisis Prinsip Mendesain Studio Arpose.....	119
4.3.1. Strategi Mendesain	119
A. <i>System Approach</i>	119
B. <i>Framing</i>	120
C. <i>First Principles</i>	120
4.3.2. Memahami Ruang.....	121
A. Memahami Melalui Gambar	121
B. Memahami Melalui Model 3D.....	121
4.3.3. Tahap Konstruksi.....	122
4.4. Perbandingan Hasil Analisis Implementasi Prinsip Mendesain Studio Arpose.....	122
4.4.1. Implementasi Prinsip Mendesain pada Proyek..... F&B	123
A. <i>Image Brand</i>	123

B. <i>Business Plan</i>	125
C. Tinjauan Kembali.....	128
4.4.2. Implementasi Prinsip Mendesain pada Proyek.....	
Non-F&B	129
A. <i>Kebutuhan User</i>	129
B. <i>Keinginan Klien</i>	131
C. Tinjauan Kembali.....	133
4.5. Validasi Hasil Analisis Prinsip Mendesain dan	
Implementasi Prinsip Mendesain Studio Arpose.....	133
4.5.1. Validasi Hasil Analisis Prinsip Mendesain dan	
Implementasinya pada Proyek F&B.....	133
4.5.2. Validasi Hasil Analisis Prinsip Mendesain dan	
Implementasinya pada Proyek Non-F&B.....	135
4.6. Kesimpulan Hasil Analisis Prinsip Mendesain Studio	
Arpose dan Keterkaitannya dalam Konteks	
Implementasi.....	137
4.6.1. Pengembangan Prinsip Mendesain Studio	
Arpose.....	137
A. <i>Konseptualisasi Spesifik (Suitable Specific</i>	
<i>Concept)</i>	138
B. <i>Berpusat pada Tujuan Proyek (Purpose</i>	
<i>Centered)</i>	138
C. <i>Berfokus pada Kebutuhan User (Focus on</i>	
<i>User Needs)</i>	139
D. <i>Penyesuaian Terhadap Keinginan Klien</i>	
<i>Adapting to Client Desire)</i>	139
4.6.2. Keterkaitan Prinsip Mendesain Studio Arpose	
dalam Konteks Implementasi.....	140

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan.....	145
A. Pengembangan Prinsip Mendesain Berdasarkan	
Analisis Komparatif Proyek F&B dan Non-F&B.....	145

B. Kesimpulan Prinsip Mendesain Studio Arpose.....	148
C. Penerapan Prinsip Mendesain bagi Profesi Desain	
Interior	151
5.2. Saran	152
5.3. Refleksi.....	153
A. Refleksi Etika.....	153
B. Refleksi Estetika	155
C. Refleksi <i>Worldview</i>	157

DAFTAR PUSTAKA	159
-----------------------------	------------



DAFTAR GAMBAR

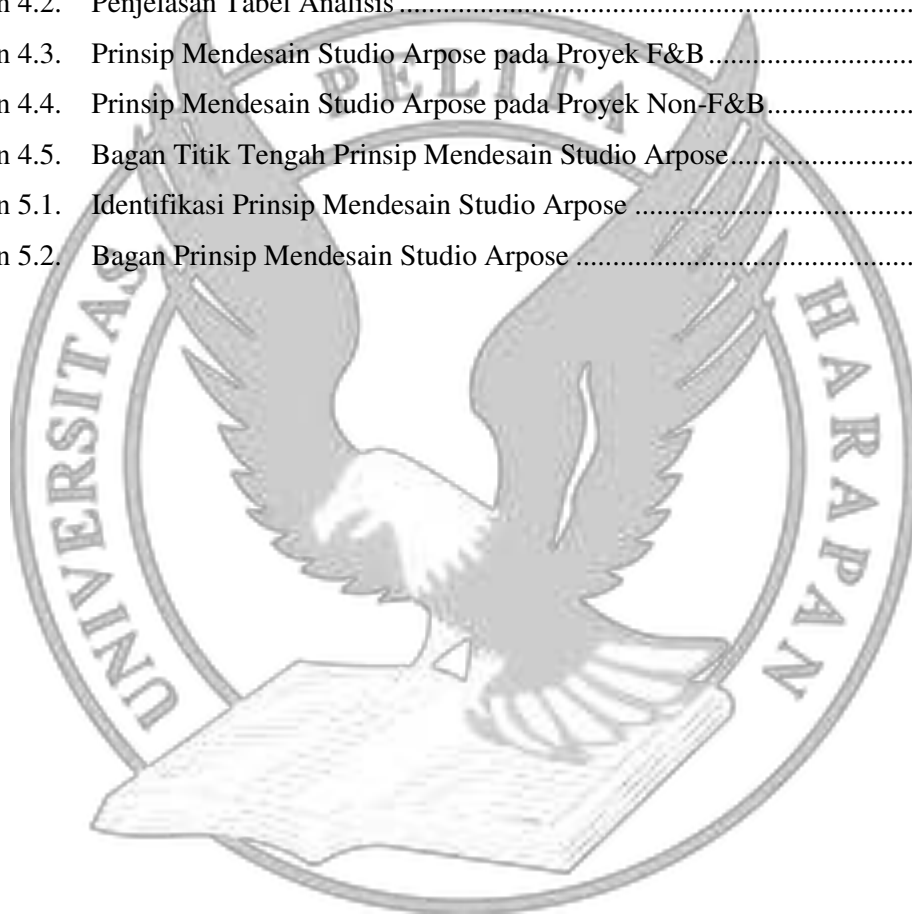
Gambar 3.1.	Empat Sub Logo Studio Arpose.....	30
Gambar 3.2.	Hasil Desain Proyek Kantor RRQ.....	31
Gambar 3.3.	Hasil Desain Proyek Sushi Hiro.....	31
Gambar 3.4.	Hasil Desain Proyek Rumah Tinggal.....	32
Gambar 3.5.	Hasil Desain Proyek <i>Booth</i> R&B.....	32
Gambar 3.6.	Dua Alternatif <i>Moodboard</i>	34
Gambar 3.7.	Dua Alternatif <i>Layout</i>	36
Gambar 3.8.	Hasil <i>Render</i> Model 3D.....	37
Gambar 3.9.	Gambar Kerja.....	38
Gambar 3.10.	Dua Alternatif <i>Moodboard</i> Restoran Dimsum Mbludak.....	42
Gambar 3.11.	<i>Moodboard Area Outdoor</i> Restoran Dimsum Mbludak.....	42
Gambar 3.12.	<i>Draft Layout</i> dan 3D <i>Area Outdoor</i>	43
Gambar 3.13.	Revisi <i>Layout Area Outdoor</i>	44
Gambar 3.14.	Dua Alternatif <i>Layout Area Outdoor</i>	45
Gambar 3.15.	Penjelasan Melalui Fitur <i>Share Screen</i>	46
Gambar 3.16.	Dua Alternatif Model 3D Restoran Dimsum Mbludak.....	46
Gambar 3.17.	Gambar Kerja <i>Booth</i> Shushu Paskal23.....	47
Gambar 3.18.	Perbedaan Hasil Desain <i>Booth</i> Shushu Paskal 23.....	48
Gambar 3.19.	Hasil Desain Proyek Restoran Dimsum Mbludak.....	50
Gambar 3.20.	Logo <i>Brand</i> Restoran Dimsum Mbludak.....	50
Gambar 3.21.	Hasil Desain <i>Booth</i> Shushu Paskal23.....	52
Gambar 3.22.	Logo <i>Brand</i> Shushu.....	52
Gambar 3.23.	<i>Guide Feng Shui</i> Proyek <i>Office 8</i>	54
Gambar 3.24.	Dua Alternatif <i>Layout Office 8</i>	55
Gambar 3.25.	Revisi Meja Direktur <i>Office 8</i>	55
Gambar 3.26.	<i>Draft Layout</i> Ruang <i>Meeting Office 8</i>	56
Gambar 3.27.	Revisi <i>Draft Layout</i> Ruang <i>Meeting</i> dan <i>Layout Office 8</i>	56
Gambar 3.28.	<i>Brief</i> Revisi Ke-3 <i>Layout Office 8</i>	57
Gambar 3.29.	Revisi Ke-3 <i>Layout Office 8</i>	57
Gambar 3.30.	<i>Brief</i> Revisi Ke-4 <i>Layout Office 8</i>	58
Gambar 3.31.	Revisi Ke-4 <i>Layout Office 8</i>	58

Gambar 3.32. Gambar Referensi <i>Furniture</i>	59
Gambar 3.33. Spesifikasi <i>Loose Furniture</i>	59
Gambar 3.34. Revisi Model 3D <i>Office 8</i>	60
Gambar 3.35. Hasil Desain Kantor <i>Office 8</i>	62
Gambar 3.36. Logo <i>Brand</i> Kantor <i>Office 8</i>	63
Gambar 4.1. Hasil Desain Restoran Dimsum Mbludak	80
Gambar 4.2. Prinsip <i>Emphasis</i> pada Restoran Dimsum Mbludak	81
Gambar 4.3. Skala dan Proporsi pada <i>Layout</i> Restoran Dimsum Mbludak.....	82
Gambar 4.4. Prinsip Keseimbangan pada Restoran Dimsum Mbludak	82
Gambar 4.5. Prinsip Ritme pada Restoran Dimsum Mbludak.....	83
Gambar 4.6. Elemen Garis pada Restoran Dimsum Mbludak	84
Gambar 4.7. Elemen Bentuk pada Restoran Dimsum Mbludak	85
Gambar 4.8. Elemen Pola dan Tekstur pada Restoran Dimsum Mbludak.....	85
Gambar 4.9. Teknik Ilusi Ruang pada Restoran Dimsum Mbludak	86
Gambar 4.10. Elemen <i>Value</i> pada Restoran Dimsum Mbludak	87
Gambar 4.11. Elemen Warna pada Restoran Dimsum Mbludak.....	88
Gambar 4.12. Gaya Desain Restoran Dimsum Mbludak.....	88
Gambar 4.13. Hasil Desain <i>Booth</i> Shushu Paskal 23.....	96
Gambar 4.14. Prinsip <i>Emphasis</i> pada <i>Booth</i> Shushu Paskal 23.....	97
Gambar 4.15. Skala dan Proporsi pada <i>Layout Booth</i> Shushu Paskal 23	97
Gambar 4.16. Prinsip Ritme pada <i>Booth</i> Shushu Paskal 23	98
Gambar 4.17. Elemen Desain pada <i>Booth</i> Shushu Paskal 23	99
Gambar 4.18. Hasil Desain Kantor <i>Office 8</i>	110
Gambar 4.19. Prinsip <i>Emphasis</i> pada Ruang Direktur Kantor <i>Office 8</i>	110
Gambar 4.20. Skala dan Proporsi pada <i>Layout</i> Kantor <i>Office 8</i>	111
Gambar 4.21. Prinsip Keseimbangan pada Kantor <i>Office 8</i>	112
Gambar 4.22. Prinsip Ritme pada Kantor <i>Office 8</i>	112
Gambar 4.23. Elemen Garis pada Kantor <i>Office 8</i>	113
Gambar 4.24. Elemen Bentuk pada Kantor <i>Office 8</i>	114
Gambar 4.25. Elemen Pola dan Tekstur pada Kantor <i>Office 8</i>	114
Gambar 4.26. Ilusi Ruang pada Kantor <i>Office 8</i>	115
Gambar 4.27. Elemen <i>Value</i> pada Kantor <i>Office 8</i>	116
Gambar 4.28. Elemen Warna pada Kantor <i>Office 8</i>	116
Gambar 4.29. Implementasi <i>Image Brand</i> dalam Hasil Desain Proyek F&B.....	123

Gambar 4.30. <i>Emphasis</i> Sebagai Implementasi <i>Image Brand</i> Restoran Dimsum Mbludak	124
Gambar 4.31. <i>Emphasis</i> Sebagai Implementasi <i>Image Brand Booth</i> Shushu Paskal 23	124
Gambar 4.32. Implementasi <i>Business Plan</i> pada <i>Layout</i> Restoran Dimsum Mbludak	125
Gambar 4.33. Implementasi <i>Business Plan</i> pada Hasil Desain Restoran Dimsum Mbludak	126
Gambar 4.34. Implementasi <i>Business Plan</i> pada <i>Layout Booth</i> Shushu Paskal 23	127
Gambar 4.35. Implementasi <i>Business Plan</i> pada Hasil Desain <i>Booth</i> Shushu Paskal 23	128
Gambar 4.36. Implementasi Kebutuhan <i>User</i> pada Hasil Desain Kantor <i>Office 8</i>	129
Gambar 4.37. Implementasi Kebutuhan <i>User</i> pada <i>Layout</i> Kantor <i>Office 8</i>	130
Gambar 4.38. Implementasi Keinginan Klien pada <i>Layout</i> Kantor <i>Office 8</i>	131
Gambar 4.39. Implementasi Keinginan Klien pada Hasil Desain Kantor <i>Office 8</i>	132
Gambar 4.40. Implementasi Prinsip Mendesain pada <i>Booth</i> Shushu Paskal 23.....	141
Gambar 4.41. Implementasi Prinsip Mendesain pada Kantor <i>Office 8</i>	143

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1.	Struktur Jabatan Studio Arpose	2
Bagan 1.2.	Kerangka Berpikir.....	13
Bagan 2.1.	Bagan Strategi Desain.....	18
Bagan 3.1.	Bagan Prinsip Mendesain Studio Arpose	33
Bagan 4.1.	Penjelasan Tabel Analisis	65
Bagan 4.2.	Penjelasan Tabel Analisis	71
Bagan 4.3.	Prinsip Mendesain Studio Arpose pada Proyek F&B	134
Bagan 4.4.	Prinsip Mendesain Studio Arpose pada Proyek Non-F&B.....	135
Bagan 4.5.	Bagan Titik Tengah Prinsip Mendesain Studio Arpose.....	137
Bagan 5.1.	Identifikasi Prinsip Mendesain Studio Arpose	146
Bagan 5.2.	Bagan Prinsip Mendesain Studio Arpose	150



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel Perbandingan Hasil Analisis Prinsip Mendesain Studio Arpose	118
---	-----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabel Analisis Prinsip Mendesain dan Implementasi Prinsip Mendesain Studio Arpose	160
---	-----

