

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Topik Penelitian.....	1
1.2. Latar Belakang.....	1
1.3. Rumusan Masalah.....	6
1.4. Tujuan Penelitian.....	6
1.5. Tinjauan Pustaka.....	6
1.6. Signifikansi Penelitian.....	7
1.7. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
1.8. Metode Penelitian.....	10
1.9. Kerangka Berpikir.....	11
1.10. Sistematika Penelitian.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Proses desain	12
2.1.1 <i>Human Centered Design</i>	12
A. <i>Inspiration</i>	14
B. <i>Ideation</i>	15
C. <i>Implementation</i>	15

2.1.2	Analisis inovasi <i>design thinking</i>	20
	A. <i>Human Centered Approach</i>	20
	B. <i>Try Early and Often</i>	21
	C. <i>Budget to the pace</i>	21
	D. <i>Design for the cycle</i>	21
2.2	Strategi membangun <i>brand</i> perusahaan.....	22
2.2.1	<i>Brand experience</i>	25
2.2.2	<i>Customer satisfaction</i>	27
2.2.3	<i>Quality</i>	27
2.2.4	<i>Client Relationships</i>	28
2.2.5	<i>Detail oriented</i>	28
2.2.6	<i>Teamworking</i>	29
BAB III	TINJAUAN PERUSAHAAN DAN PROYEK	
3.1	Tinjauan Perusahaan.....	30
3.1.1	Tahapan desain Wahana Architects.....	30
	A. Termin arsitek.....	31
	B. <i>Mood board & Layout</i>	32
	C. <i>3D Modelling</i>	34
	D. Technical Drawing.....	35
	E. Pembelian <i>Loose furniture</i>	37
3.2	Tinjauan Proyek.....	38
3.2.1	Proyek <i>Residential</i> Wahana Architects	38
	A. Patra Kuningan Pak Eddy.....	38
	1. Alur proses desain interior proyek Patra Kuningan.....	39
	2. <i>Brand identity</i> dalam interior proyek Patra Kuningan.....	46
	B. Pantai Indah Kapuk pak Rei.....	56

1. Alur proses desain interior proyek Pantai Indah Kapuk.....	57
2. <i>Brand identity</i> dalam interior proyek Pantai Indah Kapuk.....	66

BAB IV ANALISIS

4.1 Strategi Analisis.....	76
4.2 Patra Kuningan.....	76
4.2.1 Brand Experience.....	76
A. Inspiration.....	76
1. Termin arsitek.....	76
B. Ideation.....	79
1. 3D Modeling.....	79
C. Implementation.....	85
1. Loose furniture.....	85
4.2.2 Customer satisfaction.....	87
A. Inspiration.....	87
1. Termin arsitek.....	87
B. Ideation.....	88
1. 3D Modeling.....	88
4.2.3 Team working.....	94
A. Inspiration.....	94
1. Termin arsitek.....	94
B. Ideation.....	96
1. 3D Modeling.....	96
4.2.4 Detail Oriented.....	98
A. Inspiration.....	98
1. Termin arsitek.....	98
B. Ideation.....	101
2. Mood Board & 3D Modeling.....	101

4.2.5 Quality.....	104
A. Inspiration.....	104
1. Termin arsitek.....	104
B. Ideation.....	105
1. 3D Modeling.....	105
C. Implementation.....	107
1. Loose furniture.....	107
4.2.6 Client Relationships.....	108
A. Inspiration.....	108
1. Termin arsitek.....	108
4.2.7 Analisis <i>inovasi design thinking</i>	109
A. <i>Take a Human-centered Approach</i>	109
B. <i>Design for The Cycle</i>	115
C. <i>Budget to the pace of innovation</i>	117
D. <i>Try early and often</i>	120
4.3 PIK Pinisi.....	123
4.3.1 Brand Experience.....	123
A. Inspiration.....	123
1. Termin arsitek.....	123
B. Ideation.....	125
1. Mood board.....	125
2. 3D Design.....	128
4.3.2 Customer satisfaction.....	131
A. Ideation.....	131
1. Mood Board.....	131
C. Implementation.....	133
1. Technical Drawing.....	133
4.3.3 Quality.....	135

A. Ideation.....	13
1. Mood Board.....	135
2. 3D design.....	136
C. Implementation.....	139
1. Loose furniture.....	139
4.3.4 Client Relationships.....	141
A. Inspiration.....	141
1. Termin arsitek.....	141
B. Ideation.....	143
1. 3D design	143
4.3.5 Detail Oriented	149
A. Inspiration.....	149
1. Termin arsitek.....	149
B. Ideation.....	151
1. Mood Board & 3D Modeling	151
C. Implementation.....	157
1. Loose furniture.....	157
4.3.6 Team working.....	158
A. Ideation.....	158
1. 3D Modeling.....	158
2. Technical Drawing	162
4.2.7 Analisis inovasi design thinking.....	164
A. Take a Human-centered Approach.....	164
B. Try early and often.....	166
C. Budget to the pace of innovation	167
D. Design for the cycle	169
4.4 Analisis strategi desain Wahana architects dalam membentuk branding dari kedua studi kasus.....	170

BAB IV ANALISIS

5.1 Kesimpulan.....181

5.1.1 Relasi ke empat prinsip desain terhadap enam teori branding

5.1.2 Hal yang dapat diterapkan dalam dunia interior

DAFTAR PUSTAKA..... 191



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3.1 *Design development ceiling*
- Gambar 3.2 *Design development tangga*
- Gambar 3.3 *Mood board pantry*
- Gambar 3.4 *Mood board living room*
- Gambar 3.5 *3D rendering 01 master bedroom*
- Gambar 3.6 *3D rendering 02 master bedroom*
- Gambar 3.7 Batik pesisir
- Gambar 3.8 Penerapan desain batik pesisir pada partisi
- Gambar 3.9 Penerapan konsep *openness*
- Gambar 3.10 *3D Design Patra Kuningan*
- Gambar 3.11 Skema warna Patra Kuningan
- Gambar 3.12 *Mood Board 01 Living Room*
- Gambar 3.13 *Mood Board 02 pantry*
- Gambar 3.14 *Mood Board 01 Master bedroom*
- Gambar 3.15 *Mood Board 02 Bathroom*
- Gambar 3.16 *Mood Board 02 master bedroom*
- Gambar 3.17 *Mood Board 01 Kids bedroom*
- Gambar 3.18 *3D render hallway*
- Gambar 3.19 *3D render GYM*
- Gambar 3.20 *3D render 01 Kamar anak*
- Gambar 3.21 *3D render 02 Kamar anak*
- Gambar 3.22 List gambar kerja
- Gambar 3.23 List Pembelian *Furniture*
- Gambar 3.24 *3D design Rumah*
- Gambar 3.25 *3D Render playing room*
- Gambar 3.26 *3D Render playing room*
- Gambar 3.27 Revisi *layout*
- Gambar 3.28 Perbandingan *3D Render revisi*
- Gambar 3.29 *3D Design Family Room*
- Gambar 3.30 analisis pembagian zona

Gambar 3.31 analisis *sequence* pada bangunan

Gambar 3.32 analisis letak krawangan pada *render*

Gambar 3.33 analisis skala krawangan

Gambar 3.34 *render foyer* yang menunjukkan *layering*

Gambar 3.35 *render reflection pool*

Gambar 3.36 *render hall way*

Gambar 3.37 motif batik pesisir

Gambar 3.38 pembagian *zona* rumah

Gambar 3.39 *render lounge*

Gambar 3.40 *view* dari *living area*

Gambar 3.41 *view* dari *reflection pool*

Gambar 3.40 perbandingan menggunakan partisi

Gambar 3.41 *view* dari *powder room*

Gambar 3.42 fasad depan rumah

Gambar 3.43 *view meeting room* di luar rumah

Gambar 3.44 *view hallway* lantai 2

Gambar 3.45 *moodboard* PIK Pini

Gambar 3.45 opsi *mood board* kedua

Gambar 3.46 *render* memperlihatkan *mood* ruang

Gambar 3.47 *layering* 3D bangunan

Gambar 3.48 coretan revisi klien

Gambar 3.49 opsi *image references*

Gambar 3.50 perbandingan eksplorasi bangunan 3D

Gambar 3.51 perbandingan revisi *render*

Gambar 3.52 *outdoor area*

Gambar 3.53 kamar tidur

Gambar 3.54 Pembagian *zona* dalam satu ruang

Gambar 3.55 eksplorasi desain tempat tidur

Gambar 3.56 catatan observasi wawancara klien

Gambar 3.57 area masuk PIK Pini

Gambar 3.58 analisis elemen horizontal dan vertikal pada *hallway*

Gambar 3.59 analisis *mood* ruangan

Gambar 3.60 setting *render* sebagai acuan

Gambar 3.61 Pembagian *zona* dalam kamar tidur

Gambar 3.62 Pembagian *zona* dalam kamar tidur

Gambar 3.63 revisi penambahan titik saklar lampu oleh *principal*

Gambar 3.64 eksplorasi 3D desain



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Struktur Organisasi Wahana Architects

Bagan 2.2 Kerangka Berpikir

Bagan 2.3 *Human Centered Design by Tim Brown*

Bagan 2.4 Proses desain PIK Pinisi

Bagan 2.5 Hubungan empat prinsip terhadap hasil analisis *branding*



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Strategi desain Wahana architects dalam membentuk *brand* perusahaan di kedua studi kasus

