

Perancangan Desain Interior Sebagai Media Visualisasi *Outlet* Kopi Dari Hati

Muhammad Faisal¹, Wiranti Sri Utami²

^{1,2}. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Raharja
e-mail: *¹muhammad.faisal@raharja.info, ²wiranti.utami@raharja.info,

Abstrak

Sebuah tampilan visualisasi sangat berguna untuk menunjang tampilan proses perancangan karya seni. Seni kreatifitas berpotensi besar untuk proses perancangan desain interior pada outlet Kopi Dari Hati untuk mengubah tampilan desain sebelumnya ketampilan desain yang lebih baik sehingga para customer yang datang dapat merasa nyaman saat sedang menikmati kopi. Proses perancangan desain interior pada outlet Kopi Dari Hati menggunakan pendekatan Multimedia Development Life Cycle (MDLC), dengan menerapkan konsep perancangan ini akan muncul ide-ide mengenai perancangan karya seni mulai dari mebel hingga elemen-elemen interior yang akan digunakan. Proses pendekatan ini akan memudahkan penulis dalam merancang sebuah kreatifitas dan karya seni didalam outlet sehingga customer nyaman. Perancangan desain interior ini diharapkan akan mencapai hasil yang maksimal sehingga dapat memberikan nilai positif bagi owner dan customer.

Kata Kunci - *Desain Interior, Visualisasi, MDLC*

Abstract

A visualization display is very useful to support the appearance of the artwork design process. Creative art has great potential for the interior design process at Kopi Dari Hati outlets to change the appearance of the previous design to a better design so that customers who come can feel comfortable while enjoying coffee. The interior design process at the Kopi Dari Hati outlet uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) approach, by applying this design concept ideas will emerge regarding the design of works of art ranging from furniture to interior elements that will be used. This approach process will make it easier for writers to design a creativity and artwork in the outlet so that customers are comfortable. This interior design design is expected to achieve maximum results so that it can provide positive value for the owner and customer.

Keyword - *Interior Design, Visualization, MDLC*

1. PENDAHULUAN

Kopi Dari Hati merupakan *franchise* minuman asal Jakarta dan salah satu produk yang dinaungi oleh Foodpedia. Foodpedia sendiri merupakan badan usaha dan brandwaralaba yang lahir dari komunitas kuliner. Tren makanan dan minuman yang semakin hari semakin berkembang melahirkan banyak bisnis-bisnis baru. Tak terkecuali dibidang *coffee to go* brand lokal. Salah satu *franchise* yang tengah berkembang ditengah persaingan ini adalah Kopi Dari Hati.

Perancangan desain interior yang akan dilakukan oleh penulis pada *outlet* Kopi Dari Hati dilakukan untuk memberikan kesan suasana yang nyaman bagi *customer* saat sedang menikmati secangkir kopi sambil berdiskusi. Desain Interior sebuah perancangan yang dilakukan didalam ruangan yang memiliki nilai seni serta artistik dari sebuah ruangan atau bangunan.

Dewasa ini banyak pelaku bisnis khususnya dibidang retail yang memerlukan proses perancangan desain interior. Proses perancangan desain interior ini merupakan media visualisasi yang berguna untuk memberikan gambaran desain yang akan dikembangkan. Adapun alasan dilakukan proses perancangan desain interior ini untuk menuangkan ide serta masukan yang diberikan kepada pemilik atau *owner* dalam bentuk gambar 3D.

Outlet adalah toko atau tempat penjualan, Kata *outlet* berasal dari inggris yang memiliki pengertian bahwa suatu tempat untuk menjual barang atau produk. Untuk membuat penampakan visualisasi dari *outlet* yang memiliki nilai seni dan artistik maka diperlukan suatu perancangan desain interior.

Dalam hal menciptakan desain yang realistis dan kreatifitas perlu dipahami hubungan beberapa elemen penting salah satunya dengan memperhatikan manusia sebagai subyek yang mengisi ruang dan yang melakukan aktifitas, serta ruang yang berfungsi sebagai tempat manusia melakukan aktifitas. Oleh karena itu dibutuhkan proses perancangan desain yang kreatif yang saling berhubungan satu dengan lainnya.

Bisnis kopi *shop* dengan memanfaatkan *outlet* sebagai tempat penjualan termasuk salah satu bisnis yang memiliki prospek yang baik mengingat tempat kopi merupakan salah satu tempat yang baik untuk berdiskusi maupun untuk menikmati secangkir kopi. Di Indonesia bisnis kopi sudah menjadi salah satu bisnis menjanjikan dapat dilihat dari banyaknya *outlet* penjualan kopi yang berada disetiap daerah.

2. METODE PENELITIAN

Agar proses penelitian ini berjalan dengan baik dan sesuai dengan fokus penelitian yang penulis angkat, maka dari itu penulis menggunakan metode penelitian diantaranya; (1) Studi Pustaka, merupakan penelitian yang dilakukan oleh penulis sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini. (2) Observasi, yaitu dengan melakukan kunjungan atau survey kelokasi yang akan digunakan seagai *outlet* Kopi Dari Hati. (3) Pencarian dan Pengembangan sebagai dasar proses yang dikembangkan oleh Luther-Sutopo yang dikenal dengan proses *Multimedia Development Live Cycle* (MDLC).

Menurut Luther dalam Iwan Binanto (2010)^[1] "*Multimedia Development Live Cycle* (MDLC) terdiri dari 6 tahapan, yaitu *Concept, Design, Matrial Collecting, Assembly, Testing* dan *Distirbution*.

Proses studi pustaka yang telah dilakukan oleh penulis tentang perancangan desain interior antara lain, Penelitian yang dibuat oleh Axel dkk, (2018)^[2] "Perancangan Interior Kantor Konsultan Interior dengan Konsep "Grow Creativity" di Surabaya". Menjelaskan tentang proses perancangan desain interior untuk fasilitas karyawan guna memberikan nyaman sehingga dapat bekerja lebih produktif dan kreatif dengan menggunakan konsep *Grow Creativity*.

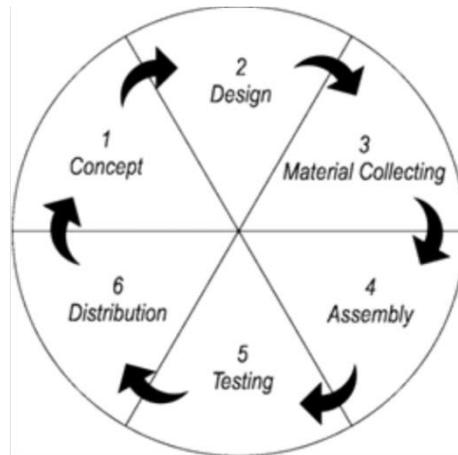
Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Irma Damayantie(2018)^[3] "Perancangan Desain Interior Restoran Delaga Biru,Porsea, Kabupaten Tobasa – Sumatera Utara". Penelitian ini menjelaskan mengenai proses perancangan desain interior restoran dengan menggunakan metode analisa SWOT proses perancangan desain interior akan ditampilkan semenarik mungkin sebagai fasilitas penunjang pariwisata pada kawasan Porsea, Kabupaten Tobasa.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Baskoro dkk, (2021)^[4] "Rekonstruksi Interior Bangunan Sejarah Optik Surya Dengan Model 3D".Menjelaskan tentang rekonstruksi sebuah bangunan bersejarah menggunakan 3D Interior dengan melakukan analisa desain dan prinsip desain guna mengetahui ciri khas bangunan tersebut, proses penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif.

Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh Deansha dkk, (2018)^[5] "Perancangan Desain Interior Kantor Perhutani Departemen Perencanaan Di Surabaya". Menjelaskan proses perancangan desain interior kantor Perum Perhutani Departemen Perencanaan. Proses penelitian

ini ingin meningkatkan sebuah ciri khas dari perusahaan pada suatu bentuk ruang maka akan meningkatkan sistem kerja dan identitas perusahaan ke masyarakat.

Selanjutnya penulis akan memberikan penjelasan mengenai metode yang dipilih yaitu *Research and Development* sebagai dasar prosedur yang dikembangkan oleh Luther-Sutopo yaitu *Multimedia Development Live Cycle* (MDLC). Tahapan dan proses tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. *Multimedia Development Live Cycle*

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai tahapan dari *Multimedia Development Live Cycle* :

- a. *Concept*
Tahapan *Concept* (Konsep) merupakan tahapan tujuan untuk menentukan desain interior. Selain itu untuk mengumpulkan ide-ide desain yang akan buat model desain interior.
- b. *Design*
Design merupakan tahapan perancangan dan pembuatan model desain interior pada *software* 3DS Max, tahapan ini akan menentukan material yang akan digunakan untuk proses ketahapan pengembangan.
- c. *Material Collection*
Tahapan ini merupakan tahapan menentukan material dan bahan yang akan digunakan sesuai dengan permintaan *owner*. Bahan-bahan tersebut antara lain Jenis kayu, Lapisan *finishing*, *Lighting*, dan lain-lain.
- d. *Assembly*
Tahapan perancangan desain interior terbagi menjadi 2 tahapan antara lain, (1) tahapan pembuatan model 3D dan (2) perancangan desain interior ruangan. pada setiap perancangan akan melalui proses pemberian tekstur material.
- e. *Testing*
Setelah semua tahapan sudah dilalui maka proses selanjutnya adalah melakukan tahapan *testing*, tahapan ini dinamakan dengan proses render. Proses render adalah membuat gambar 3D pada aplikasi 3DS Max menjadi lebih *real* dengan menggunakan *plugin* V-Ray.
- f. *Distribution*
Pada tahapan akhir ini hasil dari proses rendering akan disimpan kedalam format JPG dalam bentuk gambar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

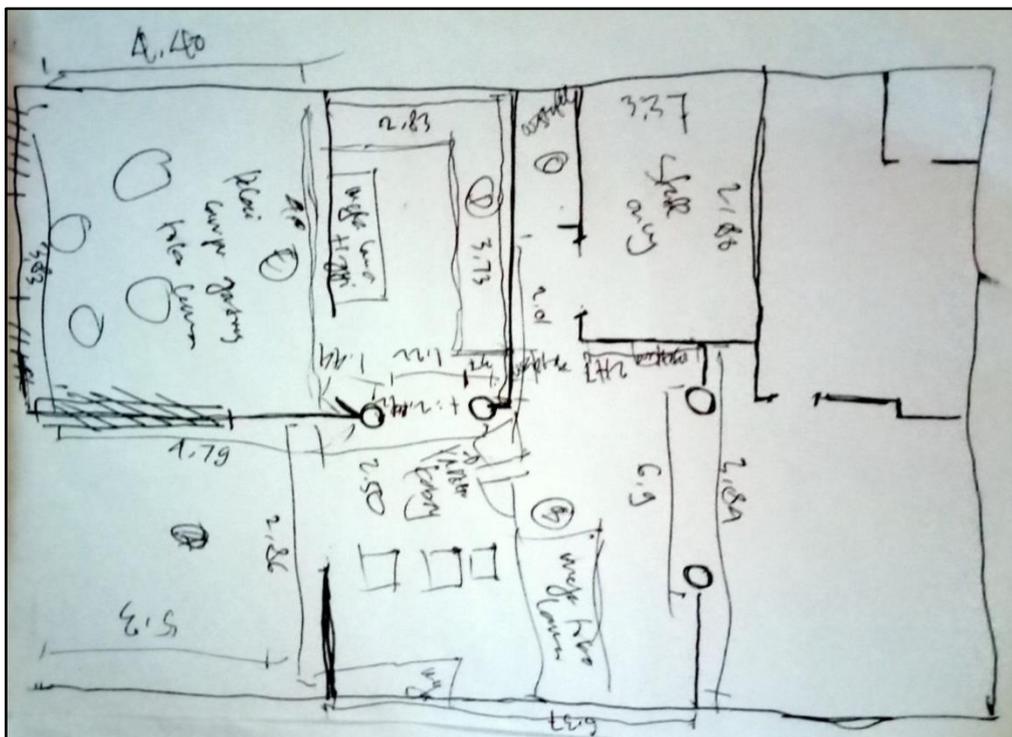
Proses pembuatan desain interior mengikuti tahapan yang ada pada metode MDLC. Proses tersebut dapat dilakukan secara paralel atau tidak berurutan namun proses *concept* dan *design* harus dilakukan pada tahapan awal.

a. *Concept* (Konsep)

Tahapan *Concept* (Konsep) merupakan tahapan tujuan untuk menentukan desain interior. Selain itu untuk mengumpulkan ide-ide dan pembuatan sketsa kasar, hal ini dilakukan untuk mempermudah penulis dalam melakukan pembuatan model 3D pada aplikasi 3DS Max.

b. *Design* (Desain)

Proses yang dilakukan pada tahapan ini adalah menentukan area yang akan dibuat tampilan desain interior. Terdapat beberapa area yang akan dibuat proses perancangan desain interior. Pada proses ini penulis melakukan konsultasi kepada *owner* dan juga melakukan survey serta pengukuran dilapangan. Selanjutnya penulis membuat tampilan *layout* berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan, sebagai gambaran kasar *layout* beserta ukuran dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Sketsa Kasar (*layout*)

Setelah penulis melakukan survey dan pengukuran lokasi kemudian penulis membuat dokumentasi foto lokasi beserta keterangan yang akan dibuat proses perancangan desain interior. Foto-foto tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

c. *Material Collection*

Tahapan ini merupakan tahapan menentukan material dan bahan yang akan digunakan sesuai dengan permintaan klien. Berikut ini merupakan tabel lampiran metrial yang akan digunakan.

Tabel 2. Foto hasil survey

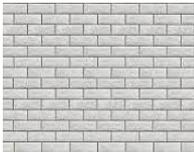
No.	Foto	Keterangan
1		Area <i>customer 1</i>
2		Area Meja bar
3		Area <i>customer 2</i>
4		Area <i>customer 3</i>
5		Area Teras

6		Area toilet

d. *Material Collection*

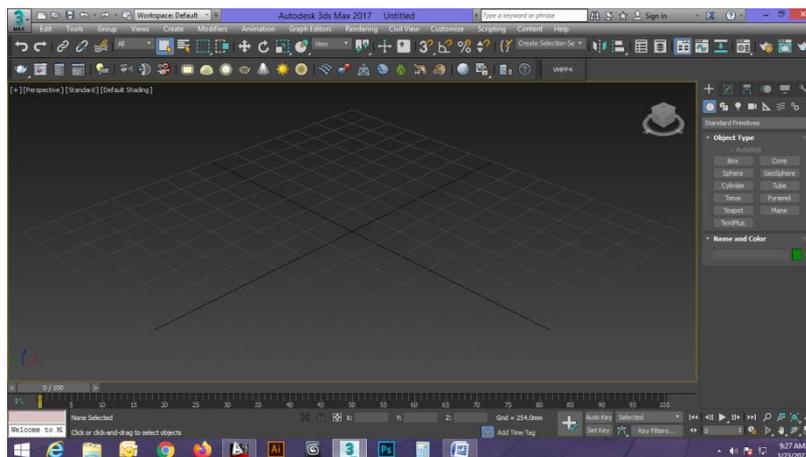
Langkah berikutnya adalah proses menentukan material dan bahan yang akan digunakan sesuai dengan permintaan *owner*. Berikut ini merupakan tabel lampiran metrial yang akan digunakan.

Tebel 2. Daftar Material

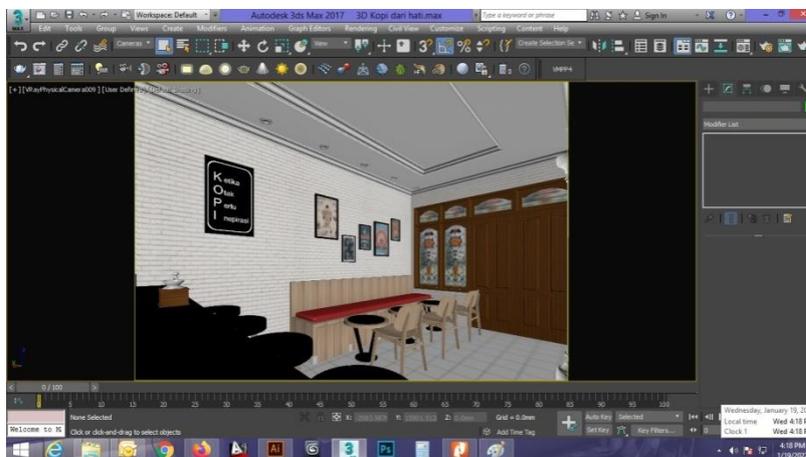
Nama Material	Gambar	Manfaat
Kayu Plywood		Digunakan untuk membuat partisi atau susunan mebel yang digunakan pada proses perancangan desain interior
HPL		Digunakan untuk melapisi kayu plywood
Lem Aica Aibon		Digunakan sebagai perekat material HPL dengan kayu plywood
Wallpaper		Digunakan untuk melapisi permukaan dinding

d. *Assembly*

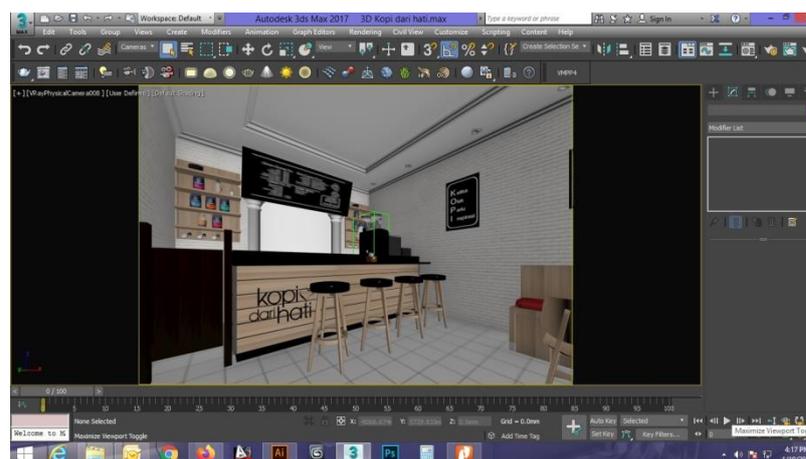
Tahapan perancangan desain interior *outlet* Kopi Dari Hati pembuatan gambar 3D dan Pemberian warna atau *Material Collection* sesuai dengan daftar material yang ditentukan. Proses perancangan desain interior ini menggunakan *software* 3DS Max, *software* ini dikembangkan oleh Autodesk, Inc.



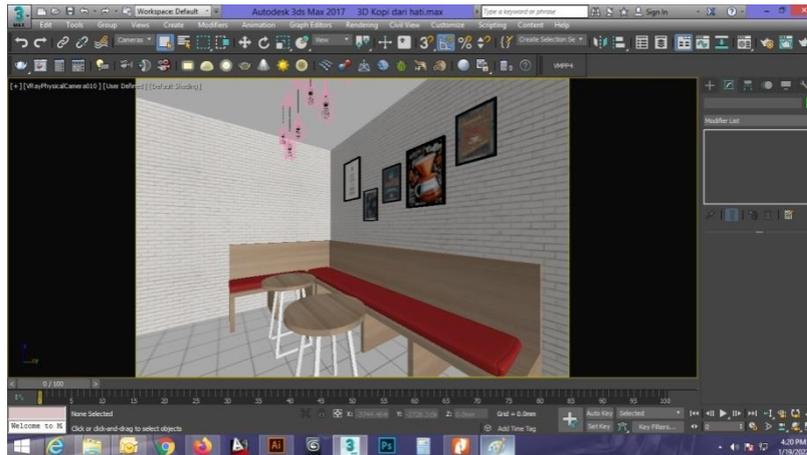
Gambar 3. Jendela kerja *software* 3DS Max



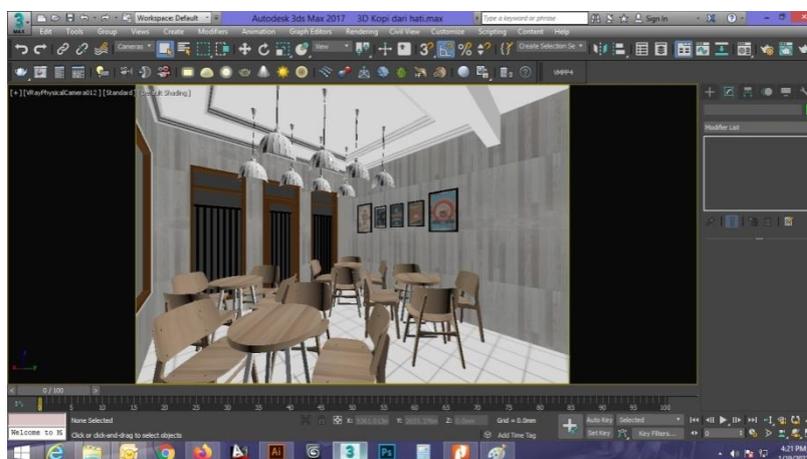
Gambar 4. Gambar 3D Area *Customer* 1



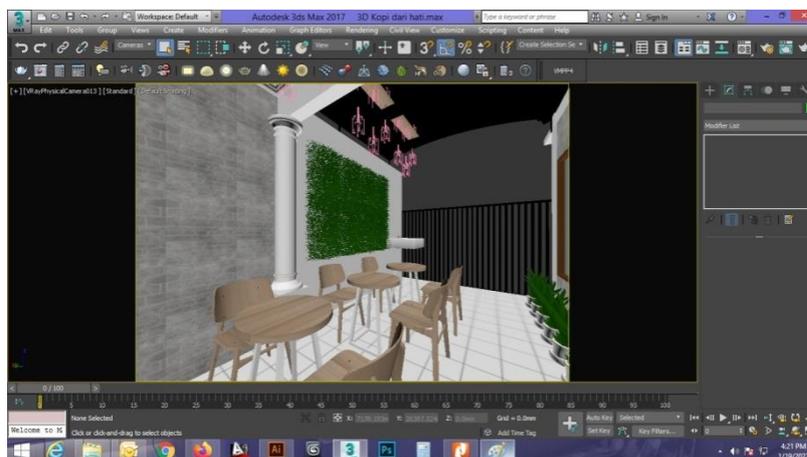
Gambar 5. Gambar 3D Area Meja Bar



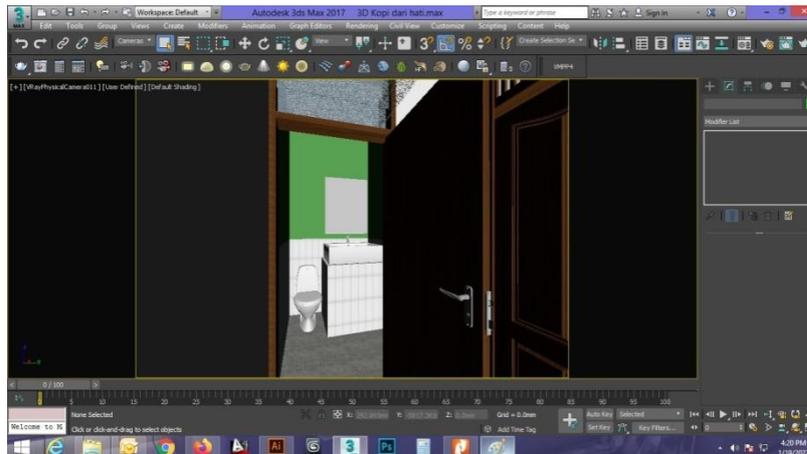
Gambar 6. Gambar 3D Area *Customer 2*



Gambar 7. Gambar 3D Area *Customer 3*



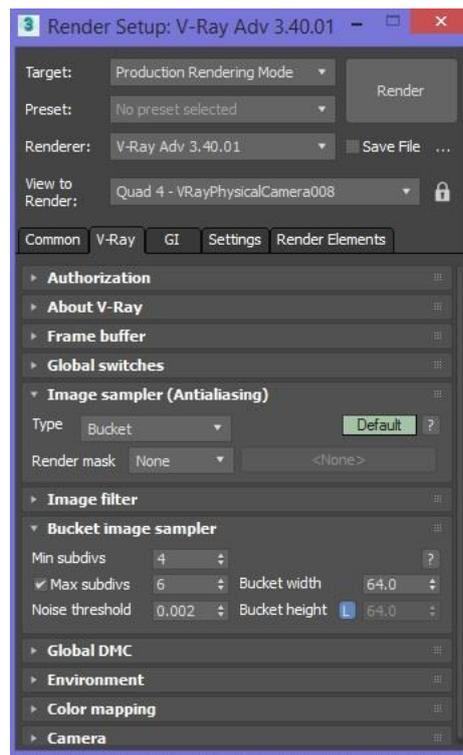
Gambar 8. Gambar 3D Area *Teras*



Gambar 9. Gambar 3D Area Toilet

e. *Testing*

Setelah semua proses sudah dilalui maka langkah selanjutnya melakukan tahapan *testing*, tahapan ini dinamakan dengan proses render. Proses render adalah membuat gambar 3D pada aplikasi 3DS Max menjadi lebih *real* dengan menggunakan *plugin* V-Ray.



Gambar 10. Tampilan jendela *plugin* V-Ray

f. *Distribution*

Pada tahapan akhir ini hasil dari proses rendering akan disimpan kedalam format JPG dalam bentuk gambar.



Gambar 11. Desain interior Area *customer 1*



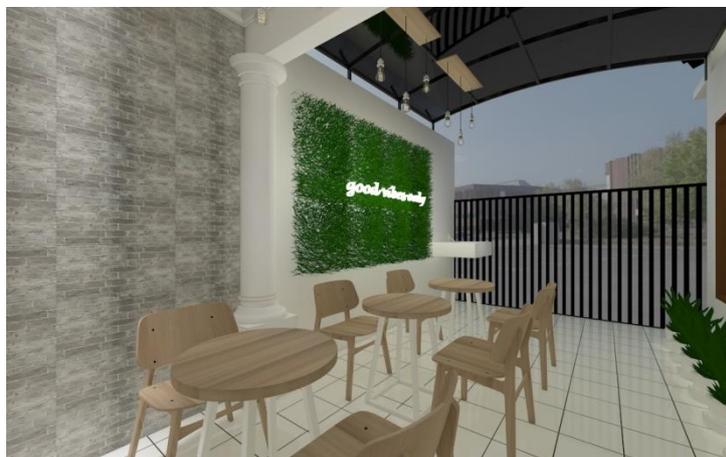
Gambar 12. Desain interior Area Meja Bar



Gambar 13. Desain interior Area *customer 2*



Gambar 14. Desain interior Area *customer 3*



Gambar 15. Desain interior Area Teras



Gambar 16. Desain interior Area Toilet

4. KESIMPULAN

Perancangan ini akan menghasilkan suatu tampilan visualisasi desain interior pada *outlet* Kopi Dari Hati, berdasarkan hasil dari pemodelan desain interior ini menggunakan gambar 3D yang telah dibuat. Dalam hal ini penulis telah menyesuaikan dengan keinginan *owner*, dari hal pembuatan kosep awal, tata letak, dan material yang akan digunakan.

5. SARAN

Dari hasil perancangan desain interior pada *outlet* Kopi Dari Hati, Sebaiknya dilakukan penelitian lebih lanjut dibidang desain grafis untuk penyampaian informasi dan promosi yang akan dilakukan oleh *owner* Kopi Dari Hati.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Binanto., 2010, *Multimedia Digital Dasar Teori Pengembangannya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [2] Hariyanto Axel, Sherly de Yong, Mulyono Hendy., 2018, *Perancangan Interior Kantor Konsultan Interior dengan Konsep "Grow Creativity" di Surabaya*. Jurnal INTRA. Vol. 6 No. 2: 749-756, Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- [3] Damyantie Irma, 2018, *Perancangan Desain Interior Restoran Delaga Biru,Porsea, Kabupaten Tobasa – Sumatera Utara*. Jurnal Abdimas. Vol. 4 No. 2: 221-229, Jakarta: Universitas Esa Unggul.
- [4] Azis, Baskoro, Adisti Safrilia, dan Ida Bagus Ananta Wijaya, 2021, *Rekonstruksi Interior Bangunan Sejarah Optik Surya Dengan Model 3d*. Jurnal Arsitektur. Vol. 22 No. 2: 76-87, Malang: Universitas Merdeka Malang.
- [5] Deansha G.A, Astrid K, Dyah K, 2018, *Perancangan Desain Interior Kantor Perhutani Departemen Perencanaan Di Surabaya*. Jurnal Aksent. Vol. 3 No. 1: 5-30, Surabaya: Universitas Ciputra