

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Cozmeed merupakan nama sebuah *brand* (merk) perusahaan asal Indonesia yang berpusat di Solo, Jawa Tengah. Berada di bawah perusahaan PT. Cartenz Indonesia, Cozmeed memproduksi berbagai peralatan mendaki seperti tas jaket, kemeja, celana, *slepping bag*, matras, topi, dan aksesoris lainnya. Meskipun terbilang masih muda, Cozmeed yang berdiri sejak tahun 2008 berkembang sangat pesat dan sudah memiliki citra yang baik di kalangan penggiat alam bebas. Walaupun mendaki gunung merupakan salah satu hobi yang menantang dan tergolong ekstrim, mendaki gunung banyak digemari oleh para mahasiswa ataupun orang dewasa. Maka dari itu perusahaan Cozmeed tetap yakin dan konsisten dalam memproduksi barang *merchandise* di berbagai cabang toko lainnya. (Liniaryadi, Renky. 2014: 4.)

Salah satu cabang kantor yang berlokasi di Solo yang beralamat di Jl. Slamet Riyadi No 100 Keprabon, kec. Banjarsari. Kantor tersebut bernama Cozmeed Network International. Kantor ditempati sejak tahun 2014 dan masih mengontrak. Kantor tersebut bergandengan dengan perusahaan PT. Cartenz karena harga penyewaan tempat di daerah Solo sangatlah mahal serta kantor ini sebelumnya juga pernah dialih fungsikan sebagai gudang untuk tempat penyimpanan barang produk serta ruang sales karena penyediaan tempat yang masih kurang. Kegunaan kantor ini diperuntukan sebagai tempat *Research and Development* (orang yang membuat produk) atau orang yang merancang produk serta ruang untuk tim kreatif lainnya, tim-tim kreatif ini meliputi dari fotografer, desain grafis, dan marketing komunikasi (markom). Jumlah karyawan pada tim kreatif ini terdapat empat orang yang bekerja.



Gambar 1 : Kondisi ruang kerja kantor RnD Cozmeed
(Sumber : Brian, 2022)

Pada kenyataannya di kantor tersebut juga banyak aktivitas yang dilakukan, seperti foto produk, tempat untuk meeting, tempat untuk cek barang sampel, *storage* penyimpanan barang, serta tempat penyimpanan alat-alat fotografer. Pelaksanaan foto produk hanya dilaksanakan ketika ada barang sampel yang datang atau baru masuk. Pemotretan yang dilakukan foto produk biasanya menggunakan *mannequin*, manusia atau model, kalau memang hanya pemotretan barang saja paling hanya diletakkan di meja, macam-macam pemotretannya tergantung dari konsep dan tema yang akan dipakai. Pekerjaan yang dilakukan fotografer dan vidiografer dikemas menjadi satu dengan desain grafis jadi semua pekerjaan yang ada di kantor RnD semua harus bisa memotret foto produk dan membuat video, karena tim kreatif harus *multitalent*. Untuk kegiatan *meeting* dilaksanakan setiap hari Senin dan Kamis. Dalam pembuatan desain produk, satu artikel barang membutuhkan waktu selama satu minggu itu hanya *tehnical drawing*nya saja.



Gambar 2 : Tempat untuk pengecekan produk barang sampel
(Sumber : Brian, 2022)

Kantor ini memiliki kendala pada fasilitas kantor yang kurang memadai serta ukuran kantor yang sangat minim. Masalah yang terjadi yaitu pada peletakan barang yang masih berserakan dan kurangnya tempat penyimpanan yang mana tempat tersebut digunakan untuk menyimpan berbagai alat foto dan barang sampel. Kondisi kantor yang kurang tertata rapi serta estetika di dalam ruangan kurang enak dipandang. Contohnya kondisi pada langit-langit kantor banyak sekali cat yang sudah terkelupas hal ini dapat menyebabkan sirkulasi udara menjadi tidak sehat dan membuat kantor menjadi kotor, serta peletakan barang sampel yang diletakkan secara sembarangan membuat suasana kantor menjadi berantakan dan tidak rapi. Oleh karena itu, agar ruangan yang ditempati bisa terasa nyaman dan indah untuk dipandang serta dimanfaatkan sesuai fungsional yang digunakan, maka penulis ingin mendesain ulang ruangan kantor Rnd cozmeed. Hal ini diperlukan untuk memberikan kenyamanan dan kinerja dalam bekerja agar lebih meningkat, maka perlu dilakukan sebuah rancang interior yang bertujuan untuk mendongkrak sistem kinerja dalam produktifitas sebuah perusahaan.



Gambar 3 : kondisi plafon kantor RnD Cozmeed
(Sumber : Brian, 2022)

Kondisi kantor yang menyenangkan pastinya memberikan kepuasan tersendiri bagi penggunanya yang menjadi semangat dan produktif dalam melakukan segala aktifitas di lingkungan pekerjaan dan tentunya menghindari rasa kebosanan yang muncul dan mendukung mutu dari hasil penyelesaian pekerjaan yang menjadi lebih efektif dan efisien.

Dalam penentuan konsep yang akan dipakai sesuai dengan kondisi yang ada, konsep yang akan diambil yaitu minimalis modern. Konsep ini memberikan kesan yang rapi dan bersih dengan penggunaan pengisi ruang yang sederhana sehingga mampu meminimalisasikan *space* pada ruangan kantor RnD. Konsep seperti ini menjadi *trend* dikalangan dunia interior di masa sekarang, membuat konsep tersebut banyak dipakai oleh beberapa tempat ruangan lainnya, misalnya villa, *cafe*, restoran, hotel, dan rumah tinggal. Dengan pemilihan konsep ini penulis yakin dapat merubah kondisi permasalahan yang ada pada kantor Rnd.

B. RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang diatas ada beberapa rumusan masalah yang tertulis :

1. Bagaimana cara menata *layout* interior Rnd dengan banyak kegiatan dan hanya memiliki ruangan yang sangat minim?

2. Bagaimana cara merancang konsep minimalis modern dengan elemen pengisi interior yang dibutuhkan untuk ruangan Rnd?
3. Bagaimana menciptakan ruangan RnD agar terlihat estetik, rapi dan nyaman?

C. TUJUAN

1. Merencanakan *layout* interior kantor RnD Cozmeed.
2. Menciptakan konsep minimalis modern dengan elemen pengisi interior yang nyaman dan sesuai fungsi yang tertera sebelumnya.
3. Menciptakan desain interior berbeda dengan kondisi yang sebelumnya.

D. BATASAN MASALAH

Perencanaan desain interior pada kantor RnD Cozmeed dengan kondisi ruang yang minim untuk digunakan berbagai kegunaan yang banyak.

1. Desain akan ditekankan pada masalah ruangan yang kurang luas dengan banyak aktivitas yang digunakan.
2. Desain akan lebih berfokus dengan kegunaan untuk area foto produk, ruang RnD, cek sampel, dan ruang meeting.

E. MANFAAT

1. Bagi penulis, merancang ruangan adalah hal yang unik dan menarik untuk dikerjakan.
2. Bagi mahasiswa bisa menjadi motivasi untuk merancang ruangan sebagai desainer interior.
3. Dapat menambah pengalaman dan ilmu bagi si penulis karena sesuatu yang baru dapat merubah kualitas pada diri sendiri.
4. Agar lebih banyak dikenal oleh masyarakat akan pentingnya desain interior di dunia kerja.

F. METODE PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data yang dilaksanakan menggunakan data kualitatif untuk melengkapi proses mendesain ruang kantor Rnd Cozmeed adalah :

1. Observasi Tempat

Data diambil dengan cara mengunjungi tempat yang akan dijadikan objek penelitian, dengan tujuan agar data yang diperoleh mendapat hasil yang lebih jelas dan detail.

2. Dokumentasi

Pengambilan data juga diperoleh dengan mengambil gambar dengan cara difoto, tujuannya untuk sebagai bukti lampiran serta dapat mengetahui lokasi dan kondisi sebelumnya yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian.

3. Studi Literatur

Data yang diperoleh tidak hanya melakukan observasi saja, melainkan diperoleh dari internet dan buku-buku yang berkaitan dengan bahan penelitian. Atas dasar landasan teori yang merujuk pada isi dan pembahasan penelitian.

4. Wawancara

Wawancara juga sangat penting sebagai tujuan pengambilan data yang nyata. Teknik yang dilakukan menggunakan tanya jawab dengan narasumber, sehingga data yang diambil bisa memberikan informasi yang riil sesuai objek yang akan diteliti.

G. SISTEMATIKA PENULISAN

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi tentang data secara umum yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Berisi tentang sebuah teori-teori yang merujuk pada sebuah tema pembahasan dalam sebuah penelitian.

BAB 3 IDENTIFIKASI DATA

Bab ini berisi tentang semua data yang sudah diperoleh akan di tulis atau ketik sesuai apa yang sudah dicari, sehingga menghasilkan suatu data analisis menurut hasil observasi.

BAB 4 KONSEP KREATIF KEKARYAAN

Pada bab ini berisikan tentang hasil ide atau gagasan konsep desain yang akan digarap. Uraian yang terdapat pada bab ini diantaranya :

1. Konsep
2. Proses Karya
3. Teknik Pelaksanaan
4. Pemilihan Media
5. Visualisasi Karya

BAB 5 PENUTUP

Bab yang terakhir ini hanya berisi tentang sebuah saran dan kesimpulan sebuah karya penelitian.