

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

2M Design Lab PT. (Omah Arsitektur Perkasa), perusahaan yang berspesialisasi dalam bidang Arsitektur & Desain Interior dan terletak di Jl. Sunset Road No.88, Seminyak, Kuta, Kabupaten Badung, Bali. 2M Design Lab dikenal dengan sebuah studio Arsitektur dan Interior terkemuka yang berbasis di Bali. Dipimpin oleh Manuel Masoni sebagai *Principal Architect*, studio ini memiliki rekam jejak yang kuat dalam menangani proyek-proyek berskala nasional maupun internasional baik itu di bidang hunian, komersial, dan hospitality. Mengusung pendekatan desain yang kontekstual dan inovatif, 2M Design Lab kerap mengintegrasikan elemen-elemen *tropical* dalam setiap karyanya, sehingga menghasilkan ruang yang tidak hanya estetik, namun juga harmonis dengan karakter lingkungan dimana proyek itu akan berdiri.

Selain aktif dalam merancang proyek arsitektur dan interior, 2M Design Lab juga menjalin cukup banyak kolaborasi yang bersifat *partnership* dengan berbagai *brand* ternama dan terkemuka dalam pengembangan dan pendukung perkembangan *property* di dunia, seperti *furniture*, *lighting*, hingga material *finishing*. Salah satu kolaborasi yang cukup menjadi sorotan dan mencuri perhatian *public* yaitu kolaborasi bersama salah satu brand *sintered stone marble slab* yaitu Quadra. Hasil kerja sama ini melahirkan salah satu Series yang cukup diminati di kalangan Masyarakat Indonesia dan mancanegara dengan koleksi eksekutif ini terinspirasi dari keindahan pulau Dewata maka munculah “Dewata Series”. Bali terdiri dari 5 titik daerah yang memiliki ciri khasnya tersendiri yaitu, Uluwatu, Ubud, Menjangan, Kintamani, dan Nusa Penida, maka dibuatlah koleksi tersebut sebagai bentuk implementasi keindahan alam Bali menjadi salah satu motif *sintered stone marble slab* “Quadra Dewata Series” by 2m Design Lab.

Keberhasilan peluncuran Dewata Series menjadi pijakan awal bagi kolaborasi lanjutan, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk proyek Quadra Shoowroom & Experience Center. Proyek ini tidak hanya difungsikan sebagai showroom, tetapi juga sebagai pusat edukasi dan eksplorasi material, yang memperlihatkan bagaimana *sintered stone* dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam elemen ruang yang inspiratif, fungsional, dan penuh nilai estetika. Melalui zoning yang bersifat tematik menciptakan konsep ruang yang cukup unik seperti *Tropical Experience*, *Ocean Experience*, *Seasonal Experience*, *Contrast Experience*, hingga *Stone Experience*, yang dapat dinikmati berupa visual dan aplikatif dari material Quadra secara utuh oleh pengunjung.

Quadra merupakan salah satu produk material modern dalam bentuk sintered stone slab yang dikenal memiliki karakteristik fisik yang kuat, tidak berpori, mudah dibersihkan, serta memiliki tampilan visual menyerupai batu alam dengan kesan elegan dan premium (Shintya SR, 2024). Proses produksinya melalui tekanan tinggi dan pembakaran pada suhu ekstrem ( $\pm 1.250^{\circ}\text{C}$ ) menghasilkan material yang sangat padat dan tahan terhadap paparan panas serta perubahan warna. Namun, sifat ini juga menjadikan Quadra memiliki kapasitas termal tinggi, yakni menyerap panas dalam waktu lama dan melepas panas secara perlahan. Dalam kondisi iklim panas seperti di Indonesia, hal ini dapat berdampak pada kenyamanan termal ruang, khususnya bila material digunakan pada permukaan yang terkena sinar matahari langsung.

Untuk menjawab tantangan tersebut, penerapan konsep desain Tropical Modern menjadi salah satu pendekatan yang sesuai. Konsep ini menitikberatkan pada strategi pasif seperti pencahayaan alami, ventilasi silang, penggunaan bukaan lebar, serta perlindungan dari radiasi langsung melalui elemen shading seperti tanaman, atap lebar, atau kisi-kisi (Aynsley dalam Finta dan Ramasati, 2022; Nadiar & Pattisinai dalam Finta dan Ramasati, 2022). Strategi ini secara tidak langsung menjadi solusi adaptif terhadap sifat termal tinggi dari material seperti Quadra, karena mampu mengurangi penyerapan panas langsung serta menjaga sirkulasi udara di dalam ruang.

Dengan demikian, meskipun Quadra memiliki karakteristik fisik yang kurang ideal untuk iklim tropis dari segi termal, penerapan desain Tropical Modern memungkinkan material ini tetap dapat digunakan secara optimal dan nyaman di lingkungan tropis. Bahkan, pemanfaatan Quadra dalam konteks tropis modern tidak hanya menghadirkan keunggulan visual dan ketahanan, tetapi juga mencerminkan upaya untuk menggabungkan teknologi material modern dengan prinsip arsitektur berkelanjutan lokal, sehingga menciptakan ruang yang estetis sekaligus responsif terhadap iklim.

Melalui proyek ini, 2M Design Lab tidak hanya menunjukkan kapabilitasnya dalam menciptakan desain ruang yang inovatif dan kontekstual, tetapi juga kontribusinya dalam membentuk ekosistem desain yang integratif. Setiap rancangan yang dihasilkan mampu menggabungkan fungsi, estetika, dan teknologi secara harmonis, serta mendukung pengalaman pengguna secara optimal. Hal ini menjadi bukti nyata bahwa desain interior memiliki peran penting dalam memperkuat identitas brand sekaligus menghadirkan pengalaman ruang yang berdampak dalam konteks arsitektur dan desain masa kini.

## 1.2. Identifikasi dan Rumusan Permasalahan

- Menjadi Bagaimana merancang ruang showroom yang mempresentasikan identitas brand Quadra sebagai merek premium?
- Bagaimana perancangan flagship store Quadra dapat menjadi experience center yang mampu memberikan pengalaman ruang yang eksploratif dan edukatif bagi pengunjung mengenai eksplorasi produk slab Quadra?

## 1.3. Tujuan Perancangan Interior

Perancangan *Quadra Shoowroom & Experience Center* bertujuan untuk menghadirkan sebuah ruang *Shoowroom* yang mampu merepresentasikan identitas dan karakter brand Quadra sebagai produsen material *sintered stone* premium. Selain berfungsi sebagai *Experience Center*, *Showroom* ini juga dirancang untuk memberikan pengalaman ruang yang imersif dan inspiratif bagi para pengunjung, dengan mengedepankan konsep *Experience center* yang interaktif dan edukatif. Pendekatan desain Tropical diterapkan secara kontekstual, menyesuaikan dengan iklim serta budaya lokal Bali, melalui optimalisasi pencahayaan alami. Selain itu, ruang dirancang dengan sistem zonasi tematik yang dapat di ubah sesuai tema pada setiap Series dari Brand Quadra yang menampilkan beragam gaya interior seperti *Tropical Experience*, *Ocean Experience*, hingga *Stone Experience* guna memperlihatkan potensi aplikasi *sintered stone* secara estetik dan fungsional. Seluruh elemen desain tersebut disusun untuk mendukung strategi branding dan pemasaran Quadra, dengan menghadirkan *storytelling visual* yang kuat dan menciptakan pengalaman *multisensori* yang membekas bagi pengunjung.

### 1.3.1. Manfaat Perancangan Interior

#### a. Manfaat bagi Pengunjung

- Memberikan pengalaman yang lebih dalam dan personal terhadap produk *sintered stone* melalui interaksi langsung dengan ruang yang tematik dan inspiratif.

#### b. Manfaat bagi Pihak Brand (Quadra)

- Menjadi sarana branding dan promosi yang kuat, tidak hanya menampilkan produk, tetapi juga menyampaikan nilai, kualitas, dan potensi aplikatif dari material yang ditawarkan.

#### c. Manfaat bagi Instusi Arsitektur & Interior

- Menjadi referensi ruang pamer modern yang mampu menggabungkan fungsi komersial dan edukatif, serta menerapkan prinsip desain *tropical* secara kontekstual dan inovatif.

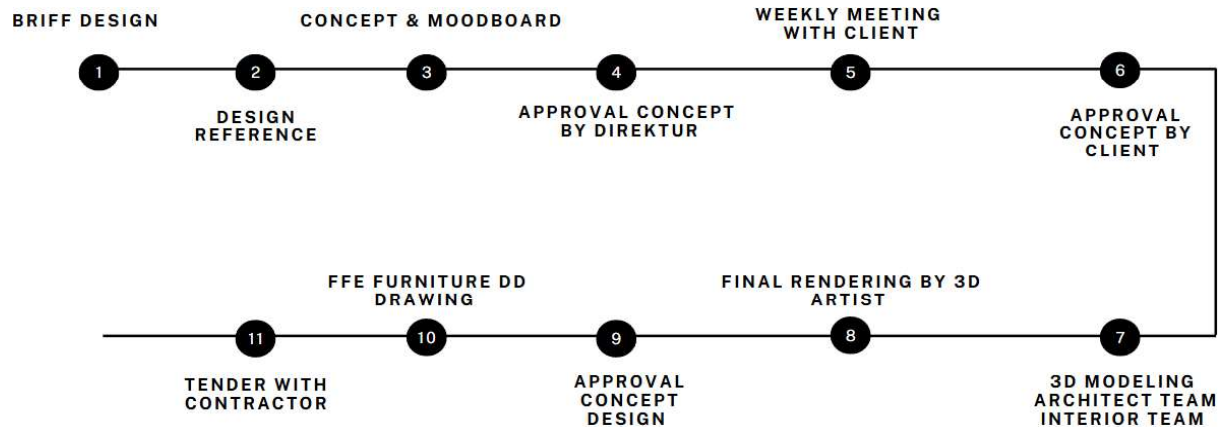
#### 1.4. Batasan Perancangan

Pada perancangan *Quadra Shoowroom & Experience Center* penulis sebagai tim interior desain dari 2m Design Lab berkesempatan untuk menangani proyek tersebut dengan lingkup perancangan sebagai berikut :

1. Mengumpulkan referensi terkait yang mendukung data dan *brief* desain yang diberikan oleh *Project Manager* dari klien.
2. Membuat dan mempersiapkan *moodboards* untuk tema dan konsep yang akan di impementasikan dalam perancangan dengan menggunakan aplikasi Addobe Indesign dan Microsoft Power Point yang sesuai dengan *brief* desain.
3. Membuat analisa bangunan berupa *drone shoot* dan analisa arah matahari pada *site* bangunan *Quadra Shoowroom & Experience Center*.
4. Membuat konsep aksonometri bangunan *ground floor* dan *first floor* menggunakan aplikasi Addobe Indesign dan Microsoft Power Point.
5. Melakukan proses *layouting* untuk area *first floor* yang akan di fungsikan sebagai *office* dari *project* perancangan *Quadra Shoowroom & Experience Center*.
6. Ikut dalam proses pengerjaan dan mengembangkan design 3D *modeling* untuk area *first floor* yang bersifat *open to public* pada area *Co-Working, Quadra Studio, Pantry, Meeting Room*.
7. Ikut dalam proses pengerjaan dan mengembangkan design 3D *modeling* untuk area *first floor* yang bersifat *Private area Office* meliputi *Branch Manager Office, Human Resources Office, Dedicated Office*.
8. Ikut Melakukan *Weekly Meeting* bersama klient yaitu pemilik Brand Quadra di setiap hari Rabu dan membuat MOM (*Minutes of Meeting*) dalam setiap kegiatan meeting yang berlangsung.
9. Membuat *material list, sanitary list* dan *equitment, socet* yang akan digunakan dalam proyek *Quadra Shoowroom & Experience Center*.
10. Membuat gambar kerja FFE pada area *Bathroom, Reception Table, Bench Reception*.
11. Membuat furniture list untuk furniture yang bersifat *loose*, dan melalukan survei dan meminta *quotation* ke seluruh studio dan *showroom furniture* untuk *project Quadra Shoowroom & Experience Center*.
12. Ikut ambil andil dalam proses tender berlangsung di lokasi site

### 1.5. Skematik Flow Perancangan

Berikut merupakan gambaran alur kerja selama mengerjakan proyek *Quadra Shoowroom & Experience Center* :



Gambar 1.1 Skema Pengerjaan Desain  
Sumber : Data Pribadi

Metode pengerjaan perancangan desain interior proyek *Quadra Shoowroom & Experience Center* diawali dengan pemberian *brief design* oleh *project manager* kepada penulis sebagai *interior designer intern*. Pemberian *brief design* ini meliputi penjelasan mengenai lingkup dan batasan perancangan, kebutuhan dan keinginan klien, serta arahan untuk pengembangan referensi desain. Penulis mengembangkan ide referensi desain yang diberikan oleh klien dengan melakukan observasi pribadi secara online mengenai potensi site eksisting proyek, serta mengembangkan ide dengan mencari referensi desain di platform seperti *Behance* dan *Pinterest*. Penulis mengembangkan konsep dengan membuat *moodboard fasad* dan *interior*, melakukan analisa material dan warna dengan menggunakan bantuan website *mattboard*. Hasil pengembangan referensi desain dan konsep *moodboard* diserahkan kepada *project manager*, setelah penyesuaian dengan *concept design*, progress akan di tinjau oleh Direktur 2M Design Lab melalui *monday.com* sebelum melakukan *weekly meeting* bersama klien, Pengerjaan 3D design dilakukan dengan mengacu pada hasil pengembangan referensi desain dan *brief design*. Pengembangan 3D design ini terdiri dari 3D Design modeling menggunakan *sketchup*, *image rendering* menggunakan ekstensi *D5* yang di bantu oleh team 3D Artist, dan pengerjaan gambar kerja dan FFE furniture dikerjakan oleh team Construction Drawing dan team Interior Design Setiap tahap pengembangan 3D design ini melalui peninjauan ulang oleh *Project Manager* dan klien untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan klien.

Metode pengerjaan perancangan desain interior proyek *Quadra Shoowroom & Experience Center* diawali dengan pemberian *brief design* oleh *project manager* kepada penulis sebagai *interior designer intern*. Pemberian *brief design* ini meliputi penjelasan mengenai lingkup dan batasan perancangan, kebutuhan dan keinginan klien, serta arahan untuk pengembangan referensi desain. Penulis mengembangkan ide referensi desain yang diberikan oleh klien dengan melakukan observasi pribadi secara online mengenai potensi site eksisting proyek, serta mengembangkan ide dengan mencari referensi desain di platform seperti *Behance* dan *Pinterest*. Penulis mengembangkan konsep dengan membuat *moodboard fasad* dan *interior*, melakukan analisa material dan warna dengan menggunakan bantuan website *mattoboard*. Hasil pengembangan referensi desain dan konsep *moodboard* diserahkan kepada *project manager*, setelah penyesuaian dengan *concept design*, progress akan di tinjau oleh Direktur 2M Design Lab melalui *monday.com* sebelum melakukan *weekly meeting* bersama klien, Pengerjaan 3D design dilakukan dengan mengacu pada hasil pengembangan referensi desain dan *brief design*. Pengembangan 3D design ini terdiri dari 3D modeling menggunakan *sketchup*, *image rendering* menggunakan ekstensi *D5* yang di bantu oleh team 3D Artist, dan pengerjaan gambar kerja dan FFE furniture dikerjakan oleh team *Construction Drawing* dan team Interior Design Setiap tahap pengembangan 3D design ini melalui peninjauan ulang oleh *Project Manager* dan klien untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan klien.