

# Perancangan Interior Bernuansa XXI Premiere pada Rumah Tinggal di Greenville

Debby Priscilla<sup>1</sup>, Ferdinand Kendall<sup>2</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
debby.615180093@stu.untar.ac.id, ferdinand@fsrd.untar.ac.id

**Abstrak** — Artikel ini berjudul *Perancangan Interior Bernuansa XXI Premiere pada Rumah Tinggal di Greenville*. Artikel ini akan membahas tentang perancangan gaya desain yang bernuansa XXI Premiere pada sebuah rumah tinggal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan proses perancangan Interior pada sebuah rumah di kawasan Greenville yang dapat memberikan kesan seperti di XXI Premiere, serta mengapa XXI Premiere adalah tema yang dipilih oleh penghuni rumah tersebut. Metode yang digunakan penulis adalah dengan menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan wawancara. Kesimpulan yang didapatkan dari hasil pembahasan adalah dalam desain ini, perancangan difokuskan di bagian bar rumah tersebut. Selain itu, setiap furniture yang ada harus memberikan kesan gelap dan mewah, seperti penggunaan onyx pada bagian meja dan furniture ruangan tersebut. Permainan lampu dalam desain ini juga berperan penting agar setiap objek dapat terpampang secara jelas, dan juga memberikan kenyamanan kepada setiap orang di ruangan tersebut. Penghuni rumah tersebut menginginkan rumah bernuansa XXI Premiere karena berkaitan dengan pandemi yang mengharuskan setiap orang berada dirumah saja, sehingga ia ingin rumah tersebut bernuansa seperti sedang di luar rumah dan dapat memberikan kenyamanan juga.

**Kata kunci:** Gelap, Kenyamanan, Mewah.

## I. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, Desain Interior rumah menjadi sangat penting. Hal ini dapat kita buktikan dari jumlah pengguna Desain Interior rumah yang meningkat dari tahun ke tahun. Ada banyak alasan ketika seseorang membutuhkan desain hunian yang baik. Pertama, Desain dan dekorasi rumah dapat meningkatkan nilai investasi. Karena rumah adalah salah satu investasi terbesar penghuni, maka dengan dekorasi yang menarik, penghuni telah meningkatkan dan menjaga nilai investasi tersebut. Dari tahun ke tahun, harga jual rumah akan

selalu meningkat. Dengan adanya desain dan dekorasi yang menarik, maka nilai rumah tersebut akan bertambah, bahkan dapat melebihi harga pada umumnya. (Hinayana, 2019)

Kedua, desain interior rumah dapat meningkatkan fungsionalitas rumah tersebut. Terutama dalam bagian dapur dan bar, yang akan dibahas dalam artikel ini. Instalasi rak dan kabinet yang inovatif dapat menciptakan suasana yang aman, tenang dan menyehatkan di dapur rumah tersebut. Selain itu, karena ketika perancangan sudah di rancangan fungsionalitas ruang-ruang yang didesain, maka seharusnya ruangan tersebut sudah

dapat dimaksimalkan fungsinya. (Hinayana, 2019)

Sejak era pandemi, trend dalam desain interior pun berubah. Contohnya, sebelum era pandemi, desain interior berkonsep minimalis mencuri perhatian banyak orang. Tetapi selama pandemi setahun terakhir, banyak orang yang tertarik dengan desain rumah maksimalis. (CNN Indonesia, 2021) Berdasarkan website Pinterest, penelusuran kata kunci *'maximalism decor'* menjadi lima kali lebih banyak dari tahun sebelumnya. Kebangkitan maksimalis ini didorong oleh orang-orang yang menghabiskan banyak waktu di rumah. Untuk melawan jenuh akibat pandemi, maka orang membutuhkan perubahan yang segar. Salah satunya adalah melalui dekorasi rumah.

Manajer Senior Pinterest, Swasti Sarna (2021) mengungkapkan bahwa saat terjebak di rumah, orang ingin mendekorasi rumah mereka dengan cara yang menimbulkan rasa nyaman dan mengingatkan mereka pada momen-momen spesial. Karenanya, muncullah maksimalis.

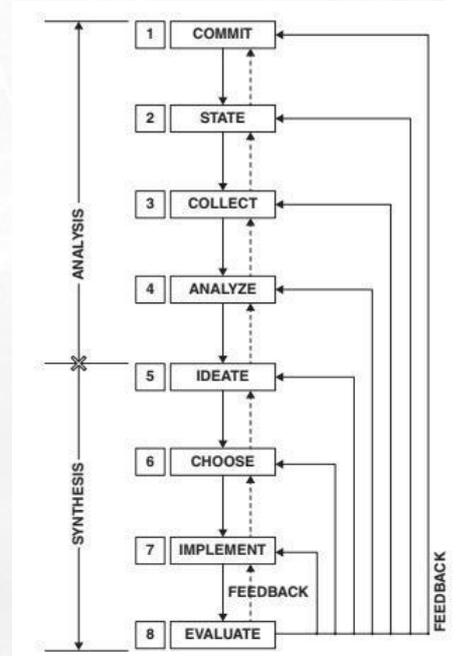
Maksimalis dapat diartikan sebagai gaya yang hadir dengan pencahayaan yang terang dan visual yang mewah. Gaya desain ini dikenal berani dan

memperlihatkan suasana ruang yang sangat bertenaga berkat perpaduan banyak elemen, unsur, dan aksen warna, serta penggunaan beragam aksesoris, sehingga terlihat sangat semarak dan unik. (Mufi Indra Pahlevi, 2020)

Salah satu rumah yang menggunakan jasa Desain Interior dengan gaya desain yang maksimalis adalah rumah di Greenville, Jakarta Barat. Penghuni rumah tersebut juga menginginkan rumah bergaya maksimalis, dengan cara menerapkan konsep seperti XXI Premiere pada area bar rumah tersebut. Konsep ini harus diterapkan di setiap elemen dinding, lantai, dan plafon, dikarenakan gaya yang diinginkan adalah gaya maksimalis, sehingga setiap elemen harus ditonjolkan gaya tersebut. Penggunaan material seperti onyx juga sangat cocok untuk diterapkan di dalam gaya desain seperti ini, karena onyx dapat memberikan kesan mewah dalam sebuah ruangan. Material ini dapat diterapkan di bagian dinding dan furniture ruangan tersebut. Selain onyx, material kaca juga berperan penting dalam gaya desain seperti ini. Dikarenakan ruangan yang didesain hanya seluas 12,8 meter persegi, sehingga penggunaan kaca dapat memberikan kesan luas pada ruangan tersebut. Pemberian *High Pressure Laminate* berwarna coklat

kemerahan juga dapat memberikan kesan seperti di XXI Premiere.

XXI Premiere sendiri merupakan salah satu bioskop yang masih tergabung didalam Cinema 21 Group, namun berbeda merk. Yang menjadikan XXI Premiere beda dari bioskop lainnya adalah bioskop ini ditargetkan untuk para pecinta film yang menginginkan fasilitas yang lebih mewah. Selain itu, bioskop XXI Premiere juga dilengkapi dengan berbagai macam kemewahan, mulai dari lobby khusus, kursi khusus, selimut, dan berbagai kemewahan lainnya. (Resti Aprida Mulya, 2018)



Gambar 1. Proses Desain Rosemary Kilmer.

Sumber: Kilmer, Rosemary. Kilmer, W. Oattie. (2014).  
Designing Interior (2nd edition).

## II. METODE

### 1. Proses Desain

Proses desain yang digunakan perancang untuk mendesain ruangan tersebut adalah dengan proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer. Secara umum, proses desain terdiri dari dua, yaitu analisis dan sintesis. Dari dua tahap ini, kemudian dibagi dalam delapan langkah, yaitu *Commit*, *State*, *Collect*, *Analyze*, *Ideate*, *Choose*, *Implement*, dan *Evaluate*.

#### a. *Commit* (menerima masalah)

Tahap paling awal dari sebuah proses desain adalah *commit*, yaitu dengan komitmen untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan deadline yang dapat dilakukan dengan membuat jadwal waktu. Pada tahap ini, proses yang dilakukan adalah memilih objek.

#### b. *State* (mendefinisikan masalah)

Pada langkah ini, perancang mendefinisikan masalah apa saja yang ada dalam ruangan yang akan di desain. Dalam kasus ini, perancang menelaah masalah yang ada dalam ruangan yang akan

dirancang untuk *bar*.

c. *Collect*

Tahap ini umumnya mengacu pada ‘*Programming*’ dan mengumpulkan data yang akan disajikan secara tertulis. Teknik pengumpulan data ini dapat dilakukan melalui penelitian, wawancara dan survei. Di tahap ini, perancang wawancara pemilik rumah yang akan di desain.

d. *Analyze*

Setelah data-data sudah digabungkan, desainer meneliti informasi dan mengelompokkannya dalam kategori yang berhubungan. Dalam tahap ini, perancang menyaring informasi untuk menemukan hal yang paling berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan.

e. *Ideate*

Membuat alternatif desain untuk mendapatkan solusi. Tahap ini terdiri dari dua fase, yaitu penggambaran skematik dan penjelasan konsep. Dalam tahap ini, perancang membuat skema desain, membuat alternatif *layout* dan membuat moodboard.

f. *Choose*

Perancang memilih alternatif

desain yang terbaik dengan melihat apakah desain tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan, keinginan, dan tujuan klien. Setelah terpilih, kemudian perancang membuat gambar kerja dan detail-detail. Dalam tahap ini, perancang mempresentasikan alternatif desain tersebut kepada *client* dan *owner*, lalu meminta pendapat serta membuat keputusan.

g. *Implement*

Pada langkah ini, perancang mengkomunikasikan ide melalui gambar di program *Sketchup*, gambar akhir seperti rendering menggunakan *Vray*, membuat gambar kerja dengan *Autocad*, dan membuat presentasi tahap akhir untuk *client*.

h. *Evaluate*

Perancang mengevaluasi kembali hasil desain yang telah dibuat dan menilai apakah desain tersebut sudah memecahkan situasi permasalahan. Perancang juga meminta *feedback* dari *client* dan *owner*. Jika hasilnya sudah memuaskan, maka akan lanjut ke tahap pembangunan. Jika hasilnya belum memuaskan dan belum

memecahkan masalah, maka kembali lagi ke tahap *implement*.

## 2. Perumusan Masalah

- a. Bagaimana merancang interior yang memiliki nuansa seperti XXI Premiere?
- b. Mengapa pemilik rumah ingin merancang rumah maksimalis?

## 3. Tujuan Perancangan

- a. Mengetahui bagaimana cara merancang interior yang memiliki nuansa seperti XXI Premiere.
- b. Mengetahui mengapa pemilik rumah ingin merancang rumah menggunakan konsep maksimalis, sedangkan tren minimalis juga sangat berkembang.

## 4. Metode Pengumpulan Data

Ketika melakukan penelitian, penulis memerlukan data sesuai topik untuk dianalisis. Data tersebut diperoleh dengan cara mengumpulkan data-data yang ada. Pengumpulan data adalah tahapan riset ketika peneliti menerapkan teknik ilmiah untuk memperoleh data sistematis demi keperluan analisis. Teknik pengumpulan

data yang penulis gunakan untuk penelitian ini adalah kualitatif. Pengumpulan data kualitatif mengumpulkan data yang lebih dalam dan kontekstual. Pendekatan ini biasanya digunakan untuk meneliti fenomena sosial atau pengkajian organisasi. Teknik yang penulis gunakan untuk melengkapi penelitian ini adalah:

### a. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber atau informan terkait topik penelitian secara langsung. Wawancara juga dapat dipakai untuk membuktikan informasi atau keterangan yang telah diperoleh sebelumnya. Dalam hal ini, penulis telah melakukan wawancara yang mendalam dengan *owner* perusahaan dan juga *client* dari perusahaan (Pak Ajay) yang menginginkan desain rumah dengan gaya maksimalis di Greenville. Sumber:

<https://www.kelaspintar.id/blog/edutech/jenis-jenis-teknik-pengumpulan-data-kualitatif-3181/>. 19 Mei 2021

### b. Observasi

Observasi adalah teknik yang dipakai untuk mengumpulkan data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan. Kemudian, peneliti membuat laporan berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan selama observasi. Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih nyata dan *detail* mengenai suatu peristiwa atau kejadian. Observasi dapat berupa observasi partisipasi, tidak terstruktur dan kelompok. Observasi partisipasi dilakukan ketika peneliti turut bergabung dalam peristiwa atau komunitas yang diteliti. Observasi tidak terstruktur adalah pengamatan yang dilakukan tanpa pedoman dan penulis secara bebas mengembangkannya berdasarkan kondisi di lapangan. Terakhir, observasi kelompok adalah ketika mengamati objek penelitian secara berkelompok. Dalam hal ini, penulis mengobservasi dengan observasi partisipasi, dikarenakan penulis sendiri yang mencari ide dan mendesain ruangan tersebut, sehingga penulis juga turut serta dalam pengembangan desain tersebut.

Sumber:

<https://www.kelaspintar.id/blog/edutech/jenis-jenis-teknik-pengumpulan-data-kualitatif-3181/>. 19 Mei 2021

## 5. Metode Analisis Data

Penulis menggunakan metode kualitatif untuk menganalisis data yang ada. Metode kualitatif adalah metode yang menggunakan wawancara dan observasi dengan menjawab pertanyaan seperti apa, mengapa, atau bagaimana. Data-data yang dianalisa dengan metode ini berupa teks atau narasi. Selanjutnya dari keseluruhan data tersebut dilakukan proses pengklasifikasian berdasarkan kebutuhan. Tahap terakhir pada metode ini adalah interpretasi data. Upaya interpretasi data dilakukan bersamaan dalam mengklasifikasikan data. Langkah interpretasi untuk menganalisa data untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan.

Metode ini memerlukan pendekatan dari data yang sifatnya lebih subjektif. Metode analisis data kualitatif adalah metode pengolahan data secara mendalam dengan data dari hasil pengamatan, wawancara, dan literatur. Kelebihan metode ini adalah kedalaman dari hasil analisisnya. Di sisi lain, ini merupakan nilai lebih dari metode

kualitatif, dikarenakan sang analis memainkan peran penting dalam proses analisis sebagai bagian dari alat penelitian. (Rezkia, Salsabila Miftah. 2020)

Penulis mengobservasi data-data yang sudah didapat dari wawancara dengan *owner* dan *client* mengenai permasalahan ini, lalu penulis juga telah melakukan observasi. Dan hasil dari penelitian ini akan dirangkum disini untuk memecahkan masalah yang ada di dalam penelitian ini. Sumber: <https://www.dqlab.id/data-analisis-pahami-2-metode-analisis-data#:~:text=Metode%20analisis%20data%20kualitatif%20adalah,pengamatan%2C%20wawancara%2C%20dan%20literatur.> 19 Mei 2021.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk melengkapi penelitian ini, penulis telah melakukan wawancara dengan pemilik rumah di Greenville, yang bernama Bapak Ajay. Secara ringkas, Pak Ajay menjelaskan bahwa ruangan bar ini nantinya akan digunakan untuk *quality time* bersama keluarganya. Ia ingin konsep bar ini maksimalis seperti di XXI Premiere karena ia merasa bahwa selama pandemi selama setahun terakhir ini, ia sudah lama tidak jalan-jalan keluar. Ia rindu dengan bioskop XXI Premiere, karena sebelum pandemi, ia sering ke XXI Premiere

bersama keluarganya untuk menonton film. Namun dikarenakan adanya pandemi, XXI Premiere sudah tutup, sehingga ia ingin nuansa XXI Premiere tersebut diimplementasikan di dalam rumahnya. Salah satunya adalah dengan membuat area bar dengan desain XXI Premiere.

Selain melakukan wawancara dengan pemilik rumah, penulis juga melakukan wawancara dengan *owner* dari PT. Magnus Cipta Estetika, perusahaan yang memegang *project* ini, yaitu Bapak Yohanes Sampono. Pak Yohanes mengatakan bahwa desain maksimalis memang belakangan ini menarik minat konsumen, terutama dalam hunian. Karena rata-rata, konsumen rindu dengan suasana sebelum pandemi, sehingga desain-desain dari luar tersebut dibawa dan di implementasikan di dalam hunian-hunian *client*. Pak Yohanes mengatakan bahwa untuk mendesain bar seperti XXI Premiere ini, maka hal terpenting yang harus dilakukan adalah ruangan ini harus fungsional, dan penerapan Onyx didalam ruangan ini juga penting dikarenakan Onyx adalah material premium yang sangat menjadi ciri khas dari XXI Premiere ini.



**Gambar 2.** XXI Premiere, Plaza Indonesia

Sumber: 21cineplex.com

XXI Premiere menerapkan konsep maksimalis dan memiliki kesan mewah. Material yang mendominasi dalam desain ini adalah *High Pressure Laminate* berwarna coklat kemerahan. Dalam desain ini, juga menggunakan Onyx sebagai material premium yang mendorong ruangan tersebut agar memiliki kesan mewah. Seperti contohnya di dalam ruang ini, penggunaan material Onyx diletakkan di belakang rak-rak dinding. Suasana ruang tersebut juga cenderung redup, sehingga lampu-lampu yang banyak digunakan adalah lampu spotlight yang mengarah ke masing-masing meja makan. Lampu yang digunakan adalah lampu yang berkisar antara 4000-5000 Kelvin, sehingga memberikan *ambience* yang lebih mirip seperti XXI Premiere.



**Gambar 3.** Desain Bar Rumah Pak Ajay

Sumber: PT Magnus Cipta Estetika

Desain maksimalis adalah desain yang diterapkan untuk ruang bar dari rumah Pak Ajay, dengan cara menerapkan konsep seperti di XXI Premiere. Penggunaan material Onyx juga sudah perancang lakukan dengan menerapkannya di bagian bawah meja bar, dan di belakang rak-rak untuk minuman. Di XXI Premiere, rak di bagian dinding didesain untuk aksesoris saja. Namun, di rumah ini, karena tempatnya yang terbatas, maka perancang merancang sebagian rak tersebut untuk tempat meletakkan minuman juga. Sisanya, rak menggunakan *High Pressure Laminate* dengan warna coklat kemerahan. Di bagian bar, untuk *top table*, perancang menggunakan *High Pressure Laminate* berwarna hitam, agar memberikan aksesoris dan memberikan kesan mewah dalam ruangan tersebut. Walaupun *High Pressure Laminate* berwarna hitam ini tidak ada di XXI Premiere, namun untuk desain rumah bar Pak Ajay, perancang tetap menggunakan HPL hitam tersebut agar ada

kesan yang sedikit berbeda dari XXI Premiere dan desain rumah ini, namun tidak melenceng jauh dari tema yang digunakan untuk desain ruang ini. Terdapat tiga buah kursi bar berwarna coklat yang muat untuk tiga orang.

Selain *High Pressure Laminate* dan onyx, perancang juga memakai cermin sebagai material yang memberikan aksentuasi pada ruangan ini. Selain memberikan aksentuasi, perancang juga menggunakan cermin agar ruangan terlihat lebih luas, walaupun sebenarnya ruangnya hanya 12,8 meter persegi saja. Rak pada bagian belakang bar juga didesain untuk menaruh gelas-gelas dan minuman. Di bagian bawah, ada tempat penyimpanan untuk menyimpan barang-barang yang lainnya.



**Gambar 4.** Desain Bar Rumah Pak Ajay

Sumber: PT Magnis Cipta Estetika

Di sisi seberangnya, terdapat sofa yang muat dua orang untuk bersantai. Sofa menggunakan warna *cream* karena menyesuaikan dengan sofa yang ada di XXI Premiere. Terdapat meja juga didepan sofa tersebut untuk meletakkan minuman. Di

belakang sofa, terdapat *wallpaper* dengan motif seperti batik agar memberikan kesan gelap dan mewah dalam ruangan ini. Untuk plafon dalam ruangan ini menggunakan *upper ceiling* dengan *hidden lamp* berwarna kuning. Lantai dari ruang bar ini menggunakan *parquet* berwarna *dark brown*.



**Gambar 5.** Cinema 21

Sumber: 21cinplex.com

Di sebelah kanan sofa, dinding di desain seperti *main hall* di XXI, karena aksentuasi tersebut sangat memberikan kesan seperti di bioskop, walaupun bukan di XXI Premiere. Dindingnya didesain menggunakan kayu yang dilapisi HPL dan diberikan jarak. Dan sebagian *gap* tersebut ditutup dengan lampu berwarna kuning, yang menjadi ciri khas dari XXI.

#### IV. SIMPULAN

Era pandemi sangat mempengaruhi desain dengan gaya yang maksimalis. Hal ini juga yang dilakukan Pak Ajay selaku pemilik dari rumah yang didesain ini. Ia ingin mendesain rumah menggunakan konsep XXI Premiere karena terpengaruh

dengan adanya pandemi yang melarang semua orang untuk keluar rumah, sehingga banyak sekali orang yang rindu dengan suasana di luar rumah. Dalam mendesain rumah ini, perancang harus berfokus pada lantai, dinding, plafon, dan pencahayaan. Penggunaan material seperti Onyx dan *High Pressure Laminate* juga sangat mendominasi di desain ini. Hal tersebut yang perancang sudah terapkan di dalam perancangan bar rumah ini.

## V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain dari Universitas Tarumanagara, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dan teman-teman lainnya untuk meneliti desain yang telah atau akan kami rancang. Selain itu, penulis juga ingin berterima kasih karena pihak Universitas telah memberikan kami kesempatan untuk menambah pengalaman dalam menulis *e-journal* ini.

Penulis juga ingin berterima kasih kepada dosen koordinator mata kuliah magang, Ibu Fivanda, S. Ds., M. Ds., dan kepada dosen pembimbing, Bapak Ferdinand, S.Ds., M. Ars., yang telah membimbing kami dalam penulisan jurnal ini, sehingga penulis dapat

menyelesaikannya secara terstruktur dan tepat waktu.

Tak lupa juga, penulis ingin berterima kasih kepada pihak PT. Magnus Cipta Estetika dan *client*, Bapak Ajay, yang telah memberikan penulis kesempatan untuk belajar, memberikan materi, dan sudah bersedia untuk diwawancarai untuk melengkapi data jurnal ini.

Akhir kata, penulis berterima kasih atas ketersediaan waktu untuk membaca jurnal ini. Penulis juga tak luput dari kesalahan, sehingga penulis sangat menerima segala kritik dan saran, agar kedepannya penulis dapat menulis jurnal lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

Kilmer, Rosemary. Kilmer, W. Ottie. (2014).

*Designing Interior* (2nd ed). New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20210301144401-277-612216/maksimalis-konsep-desain-interior-yang-sedang-banyak-dicari>.  
13 Mei 2021.

Pahlevi, Mufi Indra. 2020. Sumber:  
<https://interiordesign.id/interior-rumah-maksimalis/>

<https://www.kelaspintar.id/blog/edutech/jenis-jenis-teknik-pengumpulan-data-kualitatif-3181/>. 19 Mei 2021

Rezka, Salsabila Miftah. 2020.

Sumber: [https://www.dqlab.id/data-analisis-pahami-2-metode-analisis-data#:~:text=Metode%20analisis%20data%20kualitatif%20adalah,pengamatan%2C%20wawancara%2C%20dan%20literatur](https://www.dqlab.id/data-analisis-pahami-2-metode-analisis-data#:~:text=Metode%20analisis%20data%20kualitatif%20adalah,pengamatan%2C%20wawancara%2C%20dan%20literatur.). 19 Mei 2021.

Mulya, Resti Aprida. 2018. Sumber:

<https://jatenglive.com/tampil-berita/Perbedaan--Cinema-21-XXI--The-Premiere---IMAX-dan-CGV>

Dokumen PT. Magnus Cipta Estetika