

"Flowethic" Produk Interior *Creative Hub Lounge*

Angeline Victoria Hartanto

Program Studi Desain Interior, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto No. 142-144, Surabaya 60236, INDONESIA

Article Info:

Submitted: 06 November 2024

Reviewed: 06 January 2025

Accepted: 04 March 2025

Corresponding Author:

Angeline Victoria Hartanto

Program Studi Desain Interior,
Fakultas Humaniora dan Industri
Kreatif, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 142-144,
Surabaya 60236, INDONESIA
Email: angelinev07@gmail.com

Abstrak

Artikel ini membahas perancangan produk furnitur untuk *Creative Hub Lounge* pada sebuah institusi pendidikan. Penelitian ini bertujuan menghadirkan ruang yang inspiratif dan inklusif untuk mendukung aktivitas santai, sekaligus memicu lahirnya gagasan kreatif. Studi ini berangkat dari pemanfaatan ruang arsip yang belum optimal, padahal memiliki potensi besar untuk diubah menjadi area rehat dan kolaborasi antar pengguna. Bagi Dinas Pendidikan Jawa Timur, pengembangan fasilitas semacam ini diperlukan untuk memperkuat iklim inovasi serta mencerminkan identitas lembaga yang progresif. Proses perancangan mengikuti tahapan *design thinking* guna memahami konteks dan merumuskan arah konsep baru. Konsep *flowethic* diangkat sebagai dasar visual dengan penekanan pada karakter organik, dinamis, dan mengalir. Prinsip tersebut diwujudkan melalui eksplorasi bentuk organik dan *fluid* yang tetap kokoh, kuat, dan berkarakter pada desain meja, kursi, dan lampu meja. Hasil perancangan ini menunjukkan potensi pendekatan parametrik dalam pengembangan furnitur yang memiliki identitas visual kuat untuk ruang kreatif di lingkungan pendidikan.

Kata kunci: *Flowethic*, Bentuk Organik, Desain Perabot, Desain Parametric, *Creative Hub*, Ruang Kolaborasi.

Abstract

This article discusses the furniture product design developed for the Creative Hub Lounge within an educational institution. The study aims to create an inspiring and inclusive space that supports relaxation while fostering the emergence of creative ideas. The research stems from the suboptimal use of an archive room that, in fact, holds significant potential to be transformed into a resting and collaborative area for various users. For the East Java Education Office, the development of such facilities is essential to strengthen an innovative environment and to reflect a progressive institutional identity. The design process follows design thinking stages to understand the context and formulate the new conceptual direction. The design concept, Flowethic, serves as the visual foundation, emphasizing organic, dynamic, and fluid characteristics. These principles are manifested through the exploration of organic and fluid forms that remain structurally solid, strong, and distinctive in the table and chair designs. The outcome demonstrates the potential of parametric approaches in creating furniture with a strong visual identity for creative spaces in educational environments.

Keywords: *Flowethic*, Organic Form, Furniture Design, Parametric Design, *Creative Hub*, Collaborative Space

This is an open-access article under the CC BY license.



Pendahuluan

Ruang dalam sebuah institusi pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas administratif dan akademik, tetapi juga berperan sebagai representasi nilai, identitas, serta kualitas layanan lembaga tersebut. Lingkungan ruang yang dirancang secara tepat dapat memberikan dampak positif terhadap produktivitas, kenyamanan, dan keterlibatan pengguna. Seiring dengan perkembangan pendidikan modern, desain ruang kerja dan ruang interaksi di lembaga pendidikan dituntut

tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional dasar, tetapi juga mampu mencerminkan semangat inovasi, kolaborasi, serta apresiasi terhadap capaian dan proses pendidikan. Pemahaman ini menjadi landasan penting dalam perancangan interior dan furnitur yang berorientasi pada pengalaman pengguna sekaligus pembentukan identitas ruang.

Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur (Dindik Jatim) sebagai institusi strategis yang mengelola pendidikan di tingkat provinsi memiliki visi untuk mewujudkan masyarakat yang adil, unggul, dan berakhlak melalui tata kelola pendidikan yang inklusif dan partisipatoris. Dalam mendukung visi tersebut, Dindik Jatim memiliki sejumlah ruang pendukung dengan potensi pengembangan yang signifikan. Salah satunya adalah ruang arsip yang secara fungsi telah berperan sebagai fasilitas penyimpanan dokumen, namun masih memiliki peluang untuk dioptimalkan agar dapat memberikan nilai tambah sebagai ruang interaksi dan ruang inspiratif. Keberadaan elemen penyimpanan permanen dan tata ruang yang bersifat fungsional membuka peluang pengembangan desain interior melalui pendekatan perancangan furnitur tanpa melakukan perubahan struktural bangunan. Artikel ini merupakan hasil penelitian studi kasus perancangan produk furnitur pada salah satu fasilitas ruang Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.

Hasil observasi lapangan dan wawancara dengan pihak dinas pendidikan menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengoptimalkan ruang tersebut menjadi ruang yang lebih produktif, representatif, dan adaptif terhadap berbagai aktivitas. Ruang ini diharapkan mampu mengakomodasi kegiatan membaca, bekerja secara informal, berdiskusi, bersantai, serta menampilkan karya siswa tingkat SMA sebagai bentuk apresiasi terhadap pencapaian sekolah-sekolah di Jawa Timur. Selain aspek fungsi, klien juga menekankan pentingnya kehadiran furnitur dengan desain yang memiliki karakter visual yang kuat dan mudah dikenali. Furnitur diposisikan tidak hanya sebagai elemen pendukung aktivitas, tetapi juga sebagai media pembentuk identitas ruang yang merepresentasikan nilai-nilai pendidikan yang progresif, inklusif, dan kolaboratif.

Berangkat dari kebutuhan tersebut, penelitian ini difokuskan pada perancangan produk furnitur interior yang estetis dan fungsional agar dapat disesuaikan dengan beragam aktivitas dalam satu ruang. Perancangan diarahkan untuk mengoptimalkan potensi ruang eksisting melalui tata letak dan elemen furnitur yang tepat guna, sehingga ruang dapat berfungsi secara maksimal tanpa intervensi struktural. Selain itu, pendekatan desain juga mempertimbangkan pengalaman pengguna dengan menghadirkan suasana ruang yang nyaman, menarik, dan relevan dengan dinamika aktivitas di lingkungan institusi pendidikan modern. Aspek ergonomi dan keamanan menjadi perhatian penting dalam proses perancangan. Pertimbangan antropometri, pemilihan sistem konstruksi dan material yang aman, serta pengolahan detail desain dilakukan untuk memastikan furnitur dapat digunakan secara optimal oleh berbagai kelompok pengguna.

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan menghasilkan produk furnitur berikut peletakkannya dalam interior yang mampu mentransformasi ruang arsip menjadi *Creative Hub Lounge* yang inspiratif, mendukung kreativitas, dan kolaborasi, serta menyediakan ruang apresiasi melalui pameran karya siswa. Melalui perancangan yang terintegrasi, ruang ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kualitas lingkungan kerja di Dindik Jatim, tetapi juga menjadi referensi bagi institusi pendidikan lain dalam menciptakan ruang belajar yang interaksi, edukatif, representatif, dan bernilai inspiratif.

Tinjauan Pustaka

1. Ruang Tunggu, Lounge, dan Ruang Kolaborasi.

Perancangan ruang pendidikan dan ruang publik perlu memprioritaskan aspek fungsi, kenyamanan, dan estetika untuk mendukung beragam aktivitas, seperti belajar, bekerja, berdiskusi, dan bersantai. Dalam konteks pendidikan, desain ruang perlu mempertimbangkan kebutuhan psikologis dan sosial pengguna agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung interaksi (Sanoff, 2017). Sementara itu, desain ruang publik seperti *lounge* dan ruang tunggu menuntut pendekatan yang ramah pengguna dengan memperhatikan alur sirkulasi, pencahayaan, serta pembentukan identitas ruang guna menciptakan lingkungan yang inklusif dan nyaman. Tata letak furnitur berperan penting dalam memfasilitasi mobilitas sekaligus mendorong terjadinya interaksi sosial. Selain memenuhi aspek fungsional, ruang-ruang ini juga perlu memberikan kualitas pengalaman ruang yang mendukung kenyamanan visual dan aktivitas pengguna. Sejumlah penelitian berbasis *evidence-based design* menunjukkan bahwa pencahayaan alami, keberadaan elemen vegetasi, serta penggunaan warna netral berkontribusi dalam menurunkan tingkat stres pengguna di ruang tunggu dan ruang publik (Ulrich *et al.*, 2008). Dalam konteks pendidikan, tata letak ruang yang terbuka dengan zonasi aktivitas yang jelas juga berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan dan produktivitas siswa (Tanner, 2009).

2. Ergonomi dalam Furnitur

Secara keseluruhan, perancangan ruang tunggu, *lounge*, dan ruang kolaborasi perlu memadukan aspek fungsionalitas dan estetika secara seimbang, dengan prinsip ergonomi untuk menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas sosial, relaksasi, dan produktivitas. Ergonomi menjadi faktor penting dalam memastikan kenyamanan dan kesehatan pengguna. Pheasant dan Haslegrave (2018) menekankan bahwa furnitur seperti kursi dan meja pada ruang tunggu dan *lounge* harus memenuhi standar antropometri guna mencegah kelelahan dan ketidaknyamanan akibat postur tubuh yang tidak sesuai. Selain itu, bahwa pemilihan material furnitur perlu mempertimbangkan ketahanan, kemudahan perawatan, serta aspek keberlanjutan agar sesuai dengan intensitas penggunaan pada lingkungan institusional.

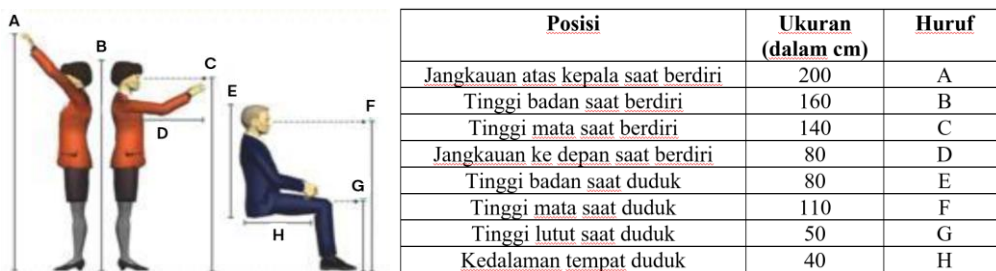
Kajian mengenai fasilitas duduk dalam ruang publik telah banyak dilakukan. Hawari (2013) menunjukkan bahwa kursi eksperimental dengan pendekatan bentuk non-konvensional tetap perlu dievaluasi dari aspek ergonomi dan struktur agar fungsi duduk tidak dikorbankan oleh ekspresi visual. Sejalan dengan itu, Ardani *et al.* (2019) menegaskan bahwa furnitur multifungsi pada ruang hunian dan semi-publik perlu dirancang dengan mempertimbangkan fleksibilitas penggunaan, kenyamanan, serta keterbacaan fungsi agar dapat mendukung berbagai aktivitas pengguna. Dua kajian tersebut memperkuat pentingnya integrasi antara aspek ergonomi, fungsi, dan ekspresi bentuk dalam perancangan furnitur *lounge*.

Ergonomi merupakan disiplin ilmu yang mempelajari interaksi antara manusia dan elemen-elemen dalam suatu sistem dengan tujuan meningkatkan kenyamanan, keamanan, dan kinerja pengguna. Dalam konteks desain furnitur, ergonomi berperan penting untuk memastikan bahwa produk yang dirancang sesuai dengan kebutuhan fisik dan psikologis pengguna. Penerapan prinsip ergonomi menekankan penyesuaian desain terhadap dimensi dan kemampuan tubuh manusia, sehingga furnitur dapat digunakan secara optimal dalam jangka waktu tertentu tanpa menimbulkan kelelahan. Prinsip antropometri menjadi landasan utama dalam proses ini, dimana ukuran tubuh manusia, seperti tinggi badan, jangkauan tangan, dan posisi duduk, digunakan untuk menentukan dimensi furnitur yang ideal. Panero dan Zelnik (1979) menjelaskan bahwa penentuan tinggi dudukan, kedalaman dudukan, serta tinggi meja yang tepat berperan penting dalam menjaga postur tubuh agar tetap alami dan mengurangi kecenderungan membungkuk atau posisi duduk yang tidak sehat. Selain dimensi, desain furnitur juga perlu mendukung postur alami tubuh melalui bentuk sandaran yang mengikuti kontur tulang belakang (Pheasant & Haslegrave, 2018; Panero & Zelnik, 1979). Ergonomi tidak hanya berkaitan dengan ukuran, tetapi juga dengan bentuk dan respons furnitur terhadap gerak serta posisi tubuh manusia.

Kenyamanan pengguna turut dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan dan kualitas interaksi manusia dan furnitur, misalnya melalui pegangan yang mudah digenggam, tepi furnitur yang aman, serta stabilitas struktur. Prinsip aksesibilitas juga penting agar furnitur dapat digunakan oleh beragam kelompok pengguna, termasuk anak-anak, lansia, dan penyandang disabilitas. Perspektif desain inklusif ini sejalan dengan kajian desain mengenai penerapan *universal design* pada fasilitas interior yang menekankan penyesuaian dimensi dan elemen desain agar lebih aman dan mudah digunakan (Valentine, 2017). Dengan demikian, penerapan prinsip ergonomi tidak hanya meningkatkan fungsi furnitur, tetapi juga mendukung kesehatan pengguna dalam jangka panjang.

3. Antropometri Standar Asia

Studi antropometri merupakan kajian yang mempelajari pengukuran dimensi tubuh manusia, seperti tinggi, panjang, lebar, dan jangkauan, untuk memahami variasi fisik dalam suatu populasi. Studi antropometri standar Asia secara khusus berfokus pada karakteristik fisik masyarakat di kawasan Asia yang memiliki perbedaan proporsi tubuh dibandingkan dengan populasi di wilayah Eropa atau Amerika. Perbedaan ini menjadikan data antropometri lokal sebagai acuan penting dalam perancangan furnitur, produk, maupun lingkungan binaan agar sesuai dengan pengguna sasaran.



Gambar 1. Standar Antropometri Asia (Sumber: Abd Rahman, *et al.*, 2018).

4. Material dan Finishing Furnitur

Furnitur yang berkualitas harus memenuhi standar keselamatan, keamanan, dan kesehatan pengguna. Melalui tahap pengujian, desainer memastikan aspek keamanan dan kelayakan penggunaannya. Selain itu, perancangan furnitur perlu memperhatikan faktor keselamatan dan keamanan, termasuk menghindari sudut tajam dan penggunaan material berbahaya, khususnya untuk mengurangi resiko cedera pada pengguna. Pilihan material yang tepat juga menjadi aspek penting, dimana furnitur dituntut memiliki kekuatan struktural yang memadai, ketahanan terhadap paparan sinar ultraviolet, tidak mudah tergores, serta bersifat ramah lingkungan, seperti penggunaan material yang dapat didaur ulang dan bebas dari bahan berbahaya seperti *chlorofluorocarbon* (CFC). Kualitas *finishing* turut menentukan daya tahan dan nilai estetika produk, sementara penerapan prinsip ergonomi melalui pendekatan *universal design* dan data antropometri diperlukan untuk menjamin kenyamanan bagi berbagai kelompok pengguna. Pemenuhan standar keamanan ini umumnya dilakukan melalui serangkaian pengujian produk guna meminimalkan resiko kecelakaan atau bahaya selama penggunaan, sehingga furnitur yang dihasilkan tidak hanya aman, tetapi juga nyaman dan memiliki usia pakai yang panjang (Pheasant & Haslegrave, 2018).

Dalam penelitian ini, material yang digunakan meliputi kayu pinus, multipleks, dan pipa besi dengan sistem *finishing wood stain* dan *top coat*. Kayu pinus merupakan jenis kayu solid yang memiliki bobot relatif ringan dengan warna alami terang, sehingga mudah diaplikasikan berbagai jenis *finishing*. Selain itu, kayu pinus dikenal lebih ekonomis dibandingkan jenis kayu solid lainnya, sehingga banyak digunakan dalam produksi furnitur skala kecil hingga menengah. Multipleks merupakan bahan kayu olahan yang tersusun dari beberapa lapisan kayu tipis yang direkatkan secara silang dengan arah serat berlawanan, sehingga menghasilkan kekuatan dan stabilitas yang tinggi, serta meminimalkan risiko deformasi. Pipa besi digunakan sebagai elemen struktural karena memiliki kekuatan mekanis yang baik dan telah melalui proses produksi untuk meningkatkan daya tahannya, sehingga umum digunakan dalam konstruksi rangka furnitur dan struktur bangunan (Ashby, 2012).

Finishing wood stain berfungsi untuk memberikan warna sekaligus melindungi permukaan kayu tanpa menutupi karakter serat alaminya. Selain meningkatkan kualitas estetika, *wood stain* juga memungkinkan penyesuaian tampilan visual, baik untuk menyeragamkan warna kayu yang berbeda maupun memberikan kesan jenis kayu tertentu. Lapisan *top coat* kemudian diaplikasikan sebagai lapisan akhir untuk memberikan perlindungan tambahan terhadap pengaruh eksternal, seperti panas matahari, sinar UV, dan kelembaban, yang dapat merusak permukaan kayu. Kombinasi sistem *finishing* ini berperan penting dalam menjaga keawetan material sekaligus mempertahankan kualitas visual furnitur dalam jangka panjang (Flexner, 2010).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan fokus pada perancangan produk furnitur interior sebagai intervensi desain untuk mengaktifkan ruang eksisting. Pendekatan ini dipilih karena mampu menjelaskan karakteristik material, konteks ruang, serta proses perancangan secara komprehensif berdasarkan kondisi objek penelitian secara alamiah (Sugiyono, 2016). Metode ini dipilih sesuai dengan tujuan penelitian yakni untuk merancang furnitur *Creative Hub Lounge* di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur (Dindik Jatim) sebagai ruang inspiratif, inklusif, dan fungsional tanpa melakukan perubahan struktural bangunan.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh pemahaman terkait kebutuhan pengguna, aktivitas ruang, serta harapan terhadap fungsi *Creative Hub Lounge*. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati kondisi fisik ruang, pola penggunaan, dan potensi pengembangan melalui elemen furnitur. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa gambar, catatan, dan referensi tertulis yang relevan dengan konteks ruang dan perancangan furnitur (Sugiyono, 2016).

Data dianalisis secara kualitatif melalui proses pengelompokan dan interpretasi untuk merumuskan permasalahan desain serta potensi solusi. Hasil analisis menjadi dasar dalam menentukan konsep perancangan furnitur yang tidak hanya mempertimbangkan aspek fungsi dan kenyamanan, tetapi juga pembentukan identitas visual ruang yang merepresentasikan visi institusi pendidikan yang progresif.

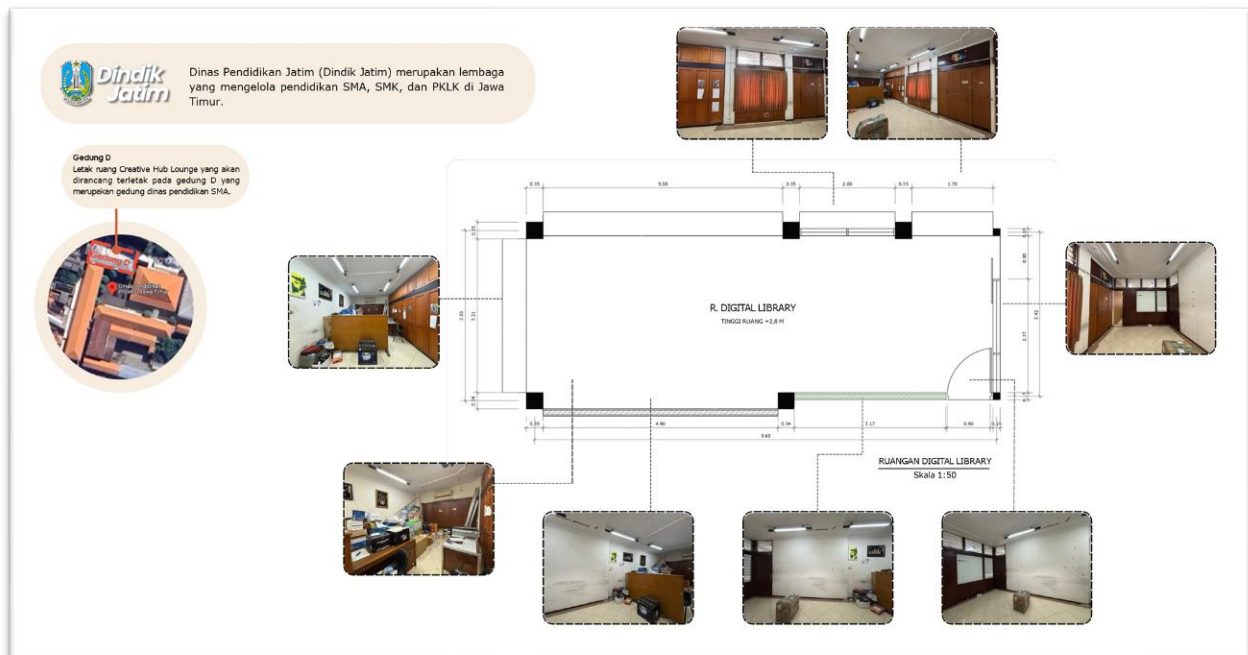
Proses perancangan dilakukan menggunakan pendekatan *design thinking* yang meliputi tahapan *understand*, *observe*, *point of view*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *understand* dan *observe* digunakan untuk memahami konteks ruang dan kebutuhan pengguna. Tahap *point of view* fokus pada perumusan permasalahan desain sebagai dasar pengembangan konsep. Tahap *ideate* dilakukan melalui eksplorasi ide dan sketsa untuk menghasilkan alternatif dan pengembangan desain furnitur. Konsep desain diwujudkan dalam bentuk *prototype* sebagai representasi visual dan fungsi. Tahap *test* dilakukan untuk mengevaluasi *prototype* melalui umpan balik pengguna guna memastikan desain furnitur mampu meningkatkan kualitas ruang dan mendukung aktivitas kreatif kolaboratif (Meinel *et al.*, 2011).

Hasil dan Pembahasan

Lokasi *Creative Hub Lounge* terletak di kantor Dinas Pendidikan SMA Jawa Timur, tepatnya di Jalan Genteng Kali No. 33, Surabaya. Lokasi ini berada di kawasan strategis dengan aksesibilitas yang baik, dikelilingi oleh berbagai fasilitas pendidikan dan fasilitas publik, seperti SMK Rajasa Surabaya, Taman Ekspresi, Perpustakaan, serta Masjid Al-Alim. Ruang yang akan dirancang adalah *Creative Hub Lounge* di Gedung D dengan luas ruang sebesar 9,65 m × 3,55 m.

Ruang yang menjadi objek perancangan sebelumnya hanya digunakan sebagai area penyimpanan arsip, dengan kondisi yang tidak optimal, kurang terorganisir, serta tidak memberikan pengalaman estetis bagi penggunanya. Lemari arsip yang bersifat permanen membuat ruang terasa kaku dan kurang fleksibel untuk diatur ulang, sehingga fungsi ruang terbatas dan tidak mendukung aktivitas lain yang lebih produktif. Ruang ini kemudian dirancang ulang untuk menjadi lebih representatif, fungsional, dan mampu memberikan pengalaman emosional yang hangat bagi para pengguna, yang tentunya selaras dengan nilai-nilai pendidikan yang progresif, inklusif, dan unggul. Berdasarkan hal ini, tahap *programming* dalam perancangan ini merumuskan kebutuhan ruang dan furnitur di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur berdasarkan analisis fungsi, pengguna, dan tujuan pengembangan ruang. Ruang arsip yang ada memiliki potensi untuk dioptimalkan menjadi ruang multifungsi yang mendukung aktivitas *lounge*, area kerja bagi individu, kolaborasi, serta display karya siswa. Hasil

observasi dan wawancara menunjukkan perlunya penataan ruang dan perancangan furnitur yang fleksibel untuk mengatasi keterbatasan tata ruang akibat elemen arsip permanen sekaligus meningkatkan kenyamanan, produktivitas, dan citra institusi. Oleh karena itu, tujuan desain diarahkan pada pengembangan furnitur dan tata ruang yang kontekstual, representatif, dan inspiratif sebagai model ruang edukatif melalui konsep dan implementasinya.



Gambar 2. Kondisi existing interior *Creative Hub Lounge* di Gedung D, Dinas Pendidikan, Provinsi Jawa Timur (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

1. Konsep Desain

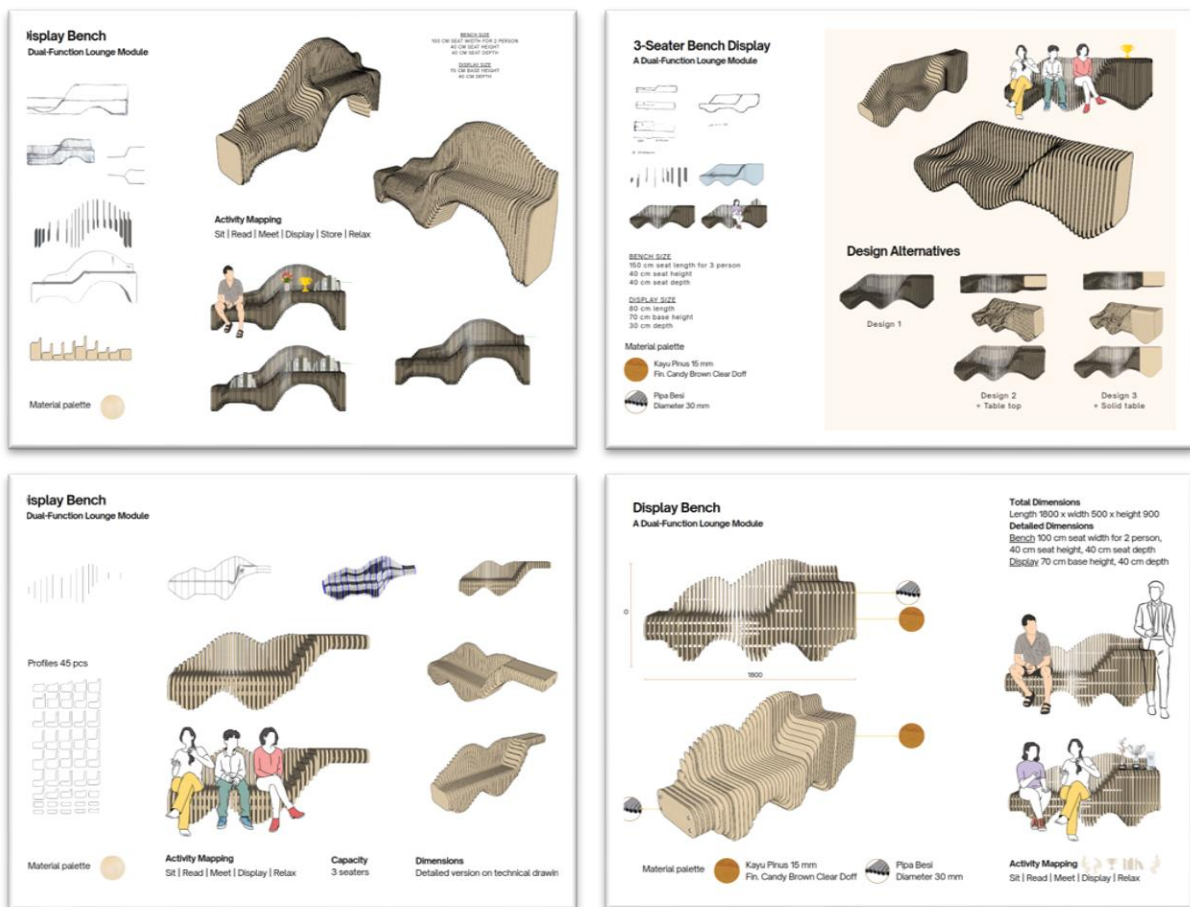
Perancangan *Creative Hub Lounge* diarahkan pada upaya menerjemahkan visi dan misi Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur dalam membangun masyarakat yang adil, partisipatif, dan bermartabat melalui pendidikan yang berkualitas. Ruang eksisting dikembangkan menjadi ruang multifungsi yang mampu mewadahi beragam aktivitas, seperti bekerja secara informal, beristirahat, menikmati kudapan ringan, berkolaborasi, menunggu, serta menampilkan karya siswa sebagai bentuk apresiasi terhadap pencapaian pendidikan. Dengan pendekatan ini, ruang tidak hanya berfungsi secara praktis, tetapi juga menjadi lingkungan yang lebih hidup, representatif, dan bermanfaat bagi staf, tamu institusional, maupun siswa yang berkunjung. Pengembangan konsep desain berangkat dari pemahaman terhadap progresivitas pendidikan sebagai proses yang dinamis, mengalir, dan adaptif terhadap perubahan. Gagasan tersebut diterjemahkan ke dalam bentuk-bentuk organik yang lembut dan mengalir melalui penerapan garis lengkung pada produk furnitur interior, sehingga tercipta suasana ruang yang nyaman, modern, dan inovatif. Pemilihan material kayu pinus sebagai material utama menghadirkan kesan hangat dan ringan, dipadukan dengan multipleks dan pipa besi sebagai elemen struktural guna memastikan kekuatan, kestabilan, dan keberlanjutan fungsi furnitur. Pendekatan *parametric design* digunakan sebagai strategi perancangan untuk menghasilkan bentuk yang unik namun fleksibel, memungkinkan furnitur menyesuaikan konteks ruang sekaligus memperkuat identitas visual yang khas. Dalam konteks perancangan furnitur, *parametric design* dipahami sebagai pendekatan desain berbasis komputasi yang memungkinkan pengaturan bentuk, struktur, dan dimensi furnitur melalui sistem parameter yang saling terkait. Woodbury (2010) menjelaskan bahwa desain parametrik memungkinkan perancang mengelola variasi dan kompleksitas secara terkontrol, sehingga perubahan pada parameter tertentu, seperti dimensi, jarak, atau jumlah elemen yang dapat menghasilkan konfigurasi furnitur yang berbeda tanpa perlu merancang ulang secara manual. Pendekatan ini banyak diterapkan pada desain furnitur kontemporer untuk mengeksplorasi bentuk non-konvensional yang tetap mempertahankan logika struktur dan fungsi ergonomis (Jabi, 2013). Dalam perancangan furnitur *flowethic*, prinsip desain parametrik diterapkan untuk mengatur relasi antara profil, kontur dudukan, dan sistem konstruksi, sehingga furnitur dapat beradaptasi terhadap kebutuhan duduk, display, dan kolaborasi dalam satu sistem desain yang konsisten. Sejalan dengan Kolarevic (2003) dan Oxman (2017), pendekatan parametrik pada furnitur tidak hanya berfungsi sebagai alat eksplorasi bentuk, tetapi juga sebagai kerangka berpikir desain yang mengintegrasikan performa, ergonomi, dan pengalaman pengguna secara holistik.

Konsep desain *flowethic* dirumuskan sebagai landasan filosofis perancangan, yang memandang ruang sebagai entitas yang bergerak bersama makna dan nilai yang dihuninya. *Flowethic* memadukan fluiditas bentuk organik, pendekatan parametrik, serta kesadaran terhadap material dan fungsi untuk menciptakan furnitur yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga membangun keterhubungan emosional dengan pengguna. Karakter desain diwujudkan melalui furnitur dual-fungsi yang efisien tanpa mengorbankan keanggunan, serta ekspresi bentuk yang merefleksikan pembelajaran

sebagai proses yang terus berkembang dan terbuka terhadap kolaborasi. Melalui pendekatan ini, ruang yang sebelumnya kurang termanfaatkan diharapkan dapat bertransformasi menjadi ruang kreatif yang mendukung aktivitas pendidikan secara lebih optimal, inspiratif, dan berkelanjutan.

2. Skematik *Ideate* Produk Furnitur

Produk-produk yang dirancang merupakan bagian dari seri *flowethic*, sebuah koleksi produk interior yang menghadirkan estetika sekaligus fungsi dalam ruang *Creative Hub Lounge*. Koleksi produk *flowethic* meliputi *display bench*, *workspace*, dan *table lamp*. Bangku yang diberi nama *flowethic display bench* dengan rak *display* terintegrasi, menghadirkan tempat duduk sekaligus area untuk memamerkan karya. Desainnya mendukung interaksi santai baik sambil duduk maupun berdiri. Meja kerja untuk zona *co-working* yang diberi nama *flowethic workspace*, menggabungkan desain skulptural dengan fungsi kerja yang siap pakai. Profilnya yang organik mendefinisikan ruang sekaligus menyediakan permukaan yang fleksibel untuk kolaborasi maupun pekerjaan individu. Lampu meja skulptural dari kayu pinus yang diberi nama *flowethic table lamp*, memadukan bentuk artistik dengan fungsi penerangan. Cahaya yang dipancarkan menciptakan pola dan suasana hangat untuk aktivitas maupun dekorasi. Alternatif desainnya sebagai berikut.



Gambar 3. Tahap Alternatif dan Pengembangan Desain (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Alternatif desain furnitur *display bench* yang dikembangkan menunjukkan upaya integratif dalam menjawab kebutuhan ruang *Creative Hub Lounge* melalui pendekatan fungsi ganda sebagai elemen duduk dan media display. Bentuk *bench* yang modular dan organik memungkinkan berbagai aktivitas berlangsung dalam satu kesatuan desain, seperti duduk, membaca, berdiskusi, bersantai, serta menampilkan karya atau objek apresiasi. Secara fungsional, perbedaan alternatif desain mulai dari *bench* dasar, penambahan *table top*, hingga meja solid menunjukkan tingkat adaptabilitas yang berbeda terhadap intensitas aktivitas pengguna. Alternatif dengan *table top* dinilai paling seimbang dalam mendukung aktivitas kerja informal dan kolaborasi tanpa mengurangi karakter *lounge*, sementara alternatif dengan meja solid lebih kuat dalam mendukung aktivitas kerja yang intensif, namun memerlukan pengendalian proporsi agar tidak menggeser karakter ruang menjadi terlalu formal. Dari aspek kualitas bentuk, desain *bench* (Gambar 3) memanfaatkan repetisi garis dan bidang sebagai elemen utama pembentuk ritme, kesatuan visual, dan identitas furnitur. Garis dan ritme terlihat dari repetisi profil yang menghasilkan ritme visual yang kuat dan menjadi *signature* (ikonik), cocok untuk identitas ruang. Sedangkan bidang dan massa organik memberi kesan lembut dan ramah, memecah kekakuan ruang kantor. Pada sela-sela profil menciptakan tekstur bayangan (*shadow play*), memberi kualitas visual premium meski materialnya sederhana. Prinsip kesatuan dan keseimbangan asimetris tercapai melalui integrasi massa duduk dan elemen display yang saling menguatkan, sehingga

furnitur tidak hanya berfungsi sebagai sarana aktivitas, tetapi juga sebagai *focal point (emphasis)* ruang. Secara proporsi, skala *bench* dan *display* sudah terbaca *furnitur lounge*, bukan furnitur arsip, sehingga mendukung *repositioning* ruang.

Secara ergonomi dan antropometri, dimensi dudukan dengan tinggi dan kedalaman (*seat height* ± 40 cm, *seat depth* ± 40 cm, *seat width* 100 cm untuk 2 orang, 150 cm untuk 3 orang, dan *display base height* ± 70 cm), sesuai untuk mendukung kenyamanan pengguna dalam berbagai postur duduk, sementara kontur organik memberikan variasi sandaran. Namun demikian, penerapan prinsip ergonomi perlu diimbangi dengan pengolahan detail di bagian tepi dan transisi permukaan untuk memastikan keamanan dan kenyamanan, khususnya pada area yang bersentuhan langsung dengan tubuh pengguna.

Dari aspek konstruksi dan keselamatan, sistem profil berulang/repetisi berbahan kayu yang dikombinasikan dengan elemen penguat logam memberikan potensi stabilitas struktural yang baik apabila dirancang dengan pengikat yang memadai. Evaluasi terhadap alternatif desain menunjukkan bahwa penambahan elemen meja memerlukan perhatian lebih terhadap kestabilan, titik beban, serta kenyamanan ruang gerak pada saat objek digunakan dan diletakkan pada area *display*. Secara keseluruhan, alternatif desain dengan penambahan *table top* dinilai paling optimal karena mampu menjaga keseimbangan antara fungsi, kenyamanan, keamanan, dan kualitas visual. Perancangan ini memungkinkan furnitur berperan tidak hanya sebagai elemen fisik, tetapi juga sebagai medium pembentuk pengalaman ruang yang mendukung kreativitas, kolaborasi, dan apresiasi dalam konteks institusi pendidikan.

Berdasarkan evaluasi persyaratan desain produk, alternatif penambahan permukaan meja menunjukkan keseimbangan paling kuat antara aspek fungsi, ergonomi, serta pembentukan identitas visual ruang. Sementara itu, alternatif desain pertama lebih unggul sebagai elemen ikonik dan *display*, sedangkan alternatif dengan meja solid lebih unggul pada dukungan aktivitas kerja, namun memerlukan pengendalian proporsi dan detail keamanan agar tetap sesuai karakter *lounge*. Sebagai desain akhir, pada Gambar 3 (alternatif kanan bawah) adalah desain terbaik yang akan direalisasikan berdasarkan evaluasi bersama pihak Dindik Jatim.



Gambar 4. Presentasi *Final Design* Kepada Pihak Dinas Pendidikan, Provinsi Jawa Timur
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

3. Proses Produksi

Proses produksi dimulai dengan persiapan bahan utama untuk *flowethic display bench* yaitu kayu dan pipa besi. Untuk meningkatkan efisiensi, setiap komponen diukur dan disesuaikan terlebih dahulu agar proses pemotongan menghasilkan limbah seminimal mungkin. Kayu kemudian dipotong sesuai dimensi desain dan diseleksi untuk memastikan kualitas. Tahap selanjutnya adalah penyambungan menggunakan sambungan dowel dan lem kayu, yang kemudian diklaim selama pengeringan untuk mencegah deformasi. Setelah itu, dilakukan pembentukan profil dan sandaran menggunakan *jig saw* dan *table saw* berdasarkan pola desain, serta pendempulan guna meratakan permukaan. Lubang untuk rangka pipa besi kemudian dibuat, diikuti dengan pembuatan *spacer* untuk memberi jarak antar panel. Tahap akhir mencakup proses *finishing* untuk perlindungan dan estetika, lalu perakitan seluruh komponen hingga menjadi produk akhir yang siap digunakan secara fungsional dan struktural.

Pembuatan *flowethic worksurface* diawali dengan pembuatan rangka meja yang terdiri atas bagian *table top* dan kaki meja. Selanjutnya dilakukan *finishing woodstain* dan *clear doff* menggunakan metode *air spray* untuk menghasilkan permukaan yang halus dan tahan lama. Tahap akhir adalah pemasangan profil pada permukaan meja menggunakan sambungan dowel 6x40 mm untuk memperkuat konstruksi sekaligus menambahkan nilai estetika.



Gambar 5. Proses Pembuatan *Flowethic Display Bench* (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)



Gambar 6. Proses Pembuatan *Flowethic Worksurface* (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)



Gambar 7. Proses Pembuatan *Flowethic Table Lamp* (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Proses pembuatan *flowethic table lamp* diawali dengan pemotongan 21 bagian multipleks menggunakan teknik *laser cutting* untuk mencapai presisi bentuk yang tinggi. Selanjutnya, dilakukan *finishing* dengan metode *air spray* menggunakan *wood stain* dan lapisan *clear doff* sebagai pelindung permukaan kayu. Setelah proses pengeringan, bagian-bagian lampu dirakit menggunakan sistem sambungan *interlocking* dan lem kayu. Tahap akhir adalah perakitan seluruh komponen pada tatakan kayu, menghasilkan produk pencahayaan yang fungsional dan estetik.

4. *Prototype Akhir Produk*

Produk interior *Creative Hub Lounge* yang telah direalisasikan berupa satu set furnitur seri *flowethic*, terdiri dari *display bench*, *worksurface*, dan *table lamp*, yang semuanya telah diwujudkan dalam bentuk nyata dengan detail sesuai rancangan.

Produk *display bench* dibuat menggunakan material kayu pinus dan pipa besi sebagai rangka. Sebanyak 46 profil kayu disusun secara parametrik membentuk garis-garis lengkung organik yang menciptakan siluet natural dan harmonis dengan ruang. Elemen *display* dirancang terintegrasi sehingga dapat berfungsi ganda yakni sebagai tempat duduk yang nyaman sekaligus sebagai area untuk memamerkan karya siswa secara menarik dan representatif.



Gambar 8. Hasil *Prototype* Produk *Flowethic* (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)



Gambar 9. Produk Akhir *Flowethic Display Bench* (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)



Gambar 10. Produk Akhir *Flowethic Worksurface* (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)



Gambar 11. Produk Akhir *Flowethic Table Lamp* (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Work urface menerapkan profil parametrik yang unik, tekstur material kayu yang hangat, proporsional, ergonomis untuk digunakan sebagai meja kerja dan diskusi. Meja ini juga menunjukkan detail sambungan yang rapi dan solid. Sedangkan produk *table lamp* direalisasikan dengan proporsi yang presisi menggunakan teknik *laser cutting*, menghasilkan bentuk yang disusun dengan halus dan repetisi dirangkai dengan sistem *interlocking*. Susunan ini membentuk siluet skulptural yang memancarkan cahaya dengan pola lembut sesuai rancangan. Material kayu pinus dan multipleks menghadirkan kesan hangat, sementara pencahayaan berfungsi sebagai penerangan untuk beraktivitas sekaligus elemen dekoratif yang memperkuat suasana ruang.

5. Analisis dan Evaluasi Produk Akhir

Produk furnitur seri *flowethic* yang direalisasikan pada *Creative Hub Lounge* menunjukkan penerapan proses perancangan yang tidak berhenti pada eksplorasi bentuk, tetapi berlanjut pada tahap implementasi dan evaluasi kelayakan produk. Tahap implementasi dalam perancangan furnitur merupakan fase penting untuk menguji keterhubungan antara konsep, konteks penggunaan, serta faktor manusia, dan teknis proses produksi. Dalam konteks ini, *display bench*, *worksurface*, dan *table lamp* diposisikan sebagai satu sistem furnitur yang dirancang untuk merespons kebutuhan ruang edukatif yang bersifat fleksibel, kolaboratif, dan representatif, sehingga keberhasilan desain tidak hanya diukur dari aspek visual, tetapi juga dari kemampuannya mendukung aktivitas dan pengalaman pengguna secara nyata. Dalam konteks ini, *display bench*, *worksurface*, dan *table lamp* dirancang sebagai satu sistem furnitur yang mendukung aktivitas kreatif, interaksi sosial, dan apresiasi karya dalam ruang edukatif. Dalam proses perancangan dan realisasi produk, penulis terlibat langsung dalam pengambilan keputusan desain, sehingga evaluasi ini juga didasarkan pada refleksi atas proses iteratif yang terjadi antara konsep, prototipe, dan respons ruang, khususnya antara perancang dengan *owner*.

Ditinjau dari aspek fungsi, produk *flowethic* menunjukkan integrasi fungsi ganda yang efisien dalam satu elemen furnitur. *Display bench* dirancang sebagai elemen duduk sekaligus media display, memungkinkan aktivitas duduk, membaca, berdiskusi, dan memamerkan karya berlangsung secara simultan. Hal ini sejalan dengan prinsip efisiensi ruang dan fleksibilitas fungsi, bahwa furnitur kontemporer perlu merespons perubahan pola aktivitas pengguna dan keterbatasan ruang melalui multi fungsi yang adaptif (Suprobo & Santosa, 2017). Selama proses simulasi, penggunaan produk menunjukkan bahwa pengguna cenderung memanfaatkan furnitur secara spontan dan fleksibel, menguatkan asumsi bahwa integrasi fungsi dalam satu elemen furnitur relevan dengan pola aktivitas di lingkungan institusi pendidikan. *Worksurface* melengkapi kebutuhan kerja informal dan diskusi ringan, sementara *table lamp* berperan ganda sebagai pencahayaan dan elemen pembentuk suasana, sehingga keseluruhan produk bekerja sebagai ekosistem furnitur yang saling melengkapi dan menjawab kebutuhan aktivitas pengguna.

Dari aspek kualitas bentuk, prinsip desain, dan pengalaman visual, penggunaan profil parametrik berulang pada *display bench* dan *worksurface* dengan tujuan membangun ritme, kesatuan, dan identitas visual yang kuat. Repetisi elemen menghasilkan ekspresi bentuk yang konsisten dan mudah dikenali, sekaligus menciptakan permainan cahaya dan bayangan yang memperkaya karakter ruang. Desain furnitur yang baik tidak hanya mengadopsi simbol atau narasi budaya secara literal, tetapi menerjemahkannya ke dalam bahasa bentuk yang relevan dengan konteks penggunaan dan teknologi produksi (Suprobo & Santosa, 2017). Kualitas bentuk dalam desain interior tidak hanya ditentukan oleh estetika visual, tetapi juga oleh kemampuannya membangun persepsi ruang dan memandu perilaku pengguna (Ching, 2015). Dari sudut pandang perancang, pengolahan bentuk organik pada seri *flowethic* tidak dimaksudkan sebagai ekspresi visual semata, melainkan sebagai upaya membangun kedekatan emosional antara pengguna dan ruang melalui pengalaman duduk, bersandar, dan berinteraksi secara alami. Bahasa bentuk ini menghadirkan kesan hangat dan ramah yang sesuai dengan karakter *Creative Hub Lounge*.

Ditinjau dari aspek ergonomi dan antropometri, dimensi dudukan, ketinggian, dan kedalaman furnitur berada dalam rentang yang sesuai untuk penggunaan publik di lingkungan institusi pendidikan. Kontur dudukan memungkinkan variasi postur duduk, baik untuk aktivitas santai maupun diskusi singkat. Hal ini sejalan dengan prinsip ergonomi furnitur yang menekankan kesesuaian antara dimensi produk dan kemampuan fisik pengguna (Panero & Zelnik, 1979; Pheasant & Haslegrave, 2018). Selama tahap perancangan dan pembuatan *prototype*, penyesuaian dimensi dan kontur dilakukan secara bertahap berdasarkan simulasi penggunaan, sehingga aspek ergonomi tidak hanya ditentukan oleh standar teoritik, tetapi juga oleh evaluasi langsung terhadap kenyamanan tubuh pengguna. Evaluasi ini juga menunjukkan pentingnya pengolahan detail, seperti radius tepi dan transisi permukaan, untuk memastikan furnitur aman dan nyaman digunakan dalam jangka panjang oleh berbagai kelompok pengguna.

Dari aspek konstruksi dan stabilitas, penggunaan kayu pinus sebagai material utama yang dikombinasikan dengan elemen pipa besi menunjukkan upaya mencapai keseimbangan antara ekspresi visual dan kekuatan struktural. Sistem profil berulang membentuk struktur akan berpotensi stabil apabila didukung oleh sistem sambungan dan pengikat yang memadai. Suprobo dan Santosa (2017) menegaskan bahwa evaluasi produk furnitur pada tahap implementasi perlu mempertimbangkan aspek teknis, seperti titik beban, kestabilan, dan kelayakan produksi. Dalam konteks ini, hasil realisasi *flowethic* menunjukkan kualitas pengerjaan yang baik dan konsisten dengan rancangan, meskipun secara

evaluatif tetap diperlukan pengawasan terhadap area kritis seperti ujung dudukan dan zona display yang menopang beban tambahan, selain juga perlu menjaga keseimbangan antara ekspresi bentuk, efisiensi material, dan kemudahan perakitan.

Aspek keamanan, kenyamanan, dan pengalaman emosional menjadi nilai tambah utama dari produk *flowethic*. *Finishing* kayu yang hangat, bentuk organik, serta pencahayaan lembut dari *Table Lamp* membangun suasana ruang yang nyaman dan bersahabat. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Suprobo dan Santosa (2017) bahwa furnitur sebagai produk desain perlu menciptakan keterikatan emosional dengan pengguna, bukan sekadar memenuhi fungsi fisik. Dalam konteks Dinas Pendidikan Jawa Timur, furnitur *flowethic* berperan sebagai medium representasi nilai institusi yang progresif, inklusif, dan menghargai kreativitas, sehingga desain berkontribusi langsung pada pembentukan citra ruang dan pengalaman pengguna.

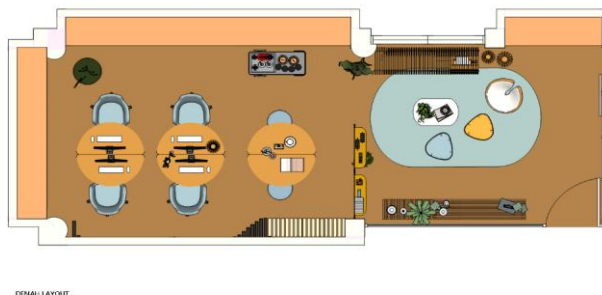
Secara keseluruhan, produk yang dihasilkan menunjukkan bagaimana rancangan dapat diwujudkan dengan mempertahankan identitas desainnya. Hasil produksi menunjukkan kualitas pengerjaan yang baik, tetap menjaga konsep estetika dan nilai emosional dari desain *flowethic*, serta memberi kontribusi nyata dalam memperbarui citra ruang menjadi lebih representatif dan inspiratif.

6. Peletakan Produk Furnitur dalam Ruang *Creative Hub Lounge*

Peletakan produk furnitur *flowethic* dalam ruang *Creative Hub Lounge* dirancang sebagai bagian dari strategi pembentukan pengalaman ruang, bukan sekadar pengisian area. *Creative Hub Lounge* tidak hanya berfungsi sebagai ruang tunggu dan interaksi, tetapi juga berperan dalam membangun pengalaman ruang yang merepresentasikan identitas dan nilai institusi. Pile menjelaskan bahwa desain interior berfungsi sebagai medium pembentuk pengalaman dan persepsi pengguna, dimana elemen ruang berkontribusi pada pembentukan makna dan pola interaksi sosial. Oleh karena itu, tata letak furnitur dirancang untuk mengarahkan sirkulasi, membentuk zona aktivitas, serta mempengaruhi pola interaksi pengguna secara alami (Pile, 2003). Pendekatan ini memungkinkan terciptanya keseimbangan antara keterbukaan ruang dan pembentukan area aktivitas yang lebih intim, sehingga *lounge* tetap terasa fleksibel sekaligus terstruktur.

Display bench ditempatkan sebagai elemen transisi antara area sirkulasi dan area aktivitas utama, sehingga berfungsi sebagai tempat duduk sekaligus media display yang mudah terlihat oleh pengguna yang melintas. Strategi ini sejalan dengan konsep *activity support* yang dikemukakan oleh Ching (2015), di mana elemen interior tidak hanya melayani fungsi tunggal, tetapi juga mendukung berbagai aktivitas yang berlangsung di sekitarnya. Kombinasi *display bench* dan *worksurface* membentuk zona kolaborasi informal yang bersifat semi-terbuka, yang didefinisikan melalui orientasi furnitur dan jarak antar elemen, bukan melalui pembatas fisik. Pendekatan ini memungkinkan interaksi berlangsung lebih cair tanpa mengganggu alur pergerakan dalam ruang.

Berdasarkan simulasi penataan ruang, peletakan furnitur menunjukkan perannya sebagai elemen pengarah aktivitas, di mana pengguna secara intuitif memahami fungsi zona tanpa memerlukan penanda ruang tambahan. Keberadaan *table lamp* sebagai elemen pencahayaan aksen memperkuat suasana dan menandai area aktivitas tertentu tanpa mengganggu pencahayaan umum. Dengan demikian, tata letak furnitur tidak hanya mendukung fungsi ruang, tetapi juga memperkaya pengalaman spasial dan memperkuat citra institusi sebagai ruang edukatif yang terbuka, inspiratif, dan representatif.



Gambar 12. *Layout Creative Hub Lounge* (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Kesatuan antara furnitur *flowethic* dan ruang *Creative Hub Lounge* dibangun melalui konsistensi bahasa bentuk, material, dan atmosfer ruang. Bentuk organik furnitur dengan ritme profil berulang menyatu dengan karakter ruang yang dirancang terbuka dan fleksibel, sehingga furnitur tidak tampil sebagai elemen yang terpisah, melainkan sebagai bagian integral dari komposisi ruang. Pemilihan material kayu dengan warna dan tekstur hangat berkontribusi pada kesinambungan visual antara furnitur, lantai, dan elemen interior lainnya, sementara pencahayaan aksen dari *table lamp* memperkuat suasana ruang secara keseluruhan. Prinsip kesatuan (*unity*) dalam desain interior tercapai ketika elemen ruang dan furnitur saling memperkuat secara visual dan fungsional (Ching, 2015). Dalam konteks ini, furnitur *flowethic* berperan sebagai pengikat visual sekaligus pembentuk pengalaman ruang, sehingga *Creative Hub Lounge* terbaca sebagai satu kesatuan ruang yang utuh, harmonis, dan memiliki identitas yang jelas.



Gambar 13. *Rendering interior Creative Hub Lounge*, sebuah gagasan konseptual (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)



Gambar 14. *Rendering interior Creative Hub Lounge* dilihat dari sudut lain (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Simpulan

Berdasarkan analisis dan evaluasi produk, serta peletakan furnitur dalam ruang, perancangan furnitur seri *flowethic* menunjukkan bahwa pendekatan desain produk interior yang mempertimbangkan fungsi, kualitas bentuk, ergonomi, konstruksi, serta pengalaman pengguna mampu menghasilkan solusi ruang yang kontekstual dan aplikatif. *Integrasi display bench, worksurface, dan table lamp* tidak hanya mendukung aktivitas kreatif dan kolaboratif, tetapi juga membentuk sistem furnitur yang bekerja secara spasial dalam mengarahkan sirkulasi, membangun zona aktivitas, dan memperkaya pengalaman ruang di *Creative Hub Lounge*.

Perancangan *Creative Hub Lounge* Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur dapat dipahami sebagai upaya strategis untuk mengoptimalkan potensi ruang eksisting menjadi fasilitas yang fungsional, representatif, dan inspiratif. Ruang ini dirancang untuk memwadahi beragam aktivitas (membaca, berdiskusi, bekerja secara informal, bersantai, hingga memamerkan karya siswa) dalam satu kesatuan ruang yang nyaman dan mendukung produktivitas. Konsep *flowethic* yang diusung selaras dengan visi dan misi lembaga, dengan menekankan nilai progresivitas, inklusivitas, serta pembelajaran yang dinamis dalam lingkungan pendidikan.

Realisasi produk furnitur dengan desain yang ikonik berperan penting dalam membangun identitas visual ruang sekaligus memperkuat citra Dinas Pendidikan sebagai institusi yang modern, inovatif, dan peduli terhadap kualitas lingkungan pendidikan. Penggunaan bahasa bentuk organik, material alami, dan elemen parametrik tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional dan teknis, tetapi juga menghadirkan pengalaman emosional yang positif bagi pengguna. Dengan demikian, perancangan ini tidak sekadar menawarkan solusi interior dan produk pengisinya, melainkan juga menunjukkan bagaimana desain dapat berfungsi sebagai medium komunikasi nilai dan representasi institusi.

Refleksi terhadap keseluruhan proses perancangan menegaskan bahwa keterlibatan langsung perancang dalam memahami konteks ruang, perilaku pengguna, serta proses realisasi desain menjadi faktor kunci dalam menghasilkan solusi yang relevan dan berkelanjutan. Melalui pemanfaatan ruang eksisting tanpa intervensi struktural, perancangan furnitur interior pada *Creative Hub Lounge* ini menunjukkan bahwa strategi desain yang telah mampu menghidupkan kembali ruang pasif menjadi ruang aktif yang inklusif, inspiratif, dan bermakna bagi seluruh penggunanya, sebagaimana dirumuskan dalam tujuan penelitian ini.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur (Dindik Jatim) atas perijinan, informasi data-data yang diperlukan, dan narasumber primer, serta kritik dan evaluasi desain selama proses penelitian. Selain itu, ucapan terima kasih disampaikan Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds sebagai dosen pembimbing dan kepada Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif atas dukungan dana internal pembuatan *prototype* dalam kegiatan *service learning* bersama mahasiswa mata kuliah *Interior Design and Styling for Cultural Space* semester 6 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra, Surabaya.

Daftar Pustaka

- Abd Rahman, N. I., Md Dawal, S. Z., Yusoff, N., & Mohd Kamil, N. S. (2018). Anthropometric Measurements Among Four Asian Countries in Designing Sitting and Standing Workstations. *Sādhanā*, 43(1), 10-19. <https://doi.org/10.1007/s12046-017-0768-8>.
- Ardani, M., Angelina, N., & Suprobo, F. P. (2019). Perancangan Omahub! Apartemen *Small Office Home Office* Multifungsi. *Jurnal Dimensi Interior*, 17(1), 41-46. <https://doi.org/10.9744/interior.17.1.41-46>.
- Ashby, M. F. (2012). *Materials And The Environment: Eco-Informed Material Choice*. *Materials Today*, 12(9), 47-47. [https://doi.org/10.1016/S1369-7021\(09\)70255-X](https://doi.org/10.1016/S1369-7021(09)70255-X).
- Ching, F. D. K. (2015). *Interior Design Illustrated* (4th ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Flexner, B. (2010). *Understanding Wood Finishing: How to Select and Apply The Right Finish*. Fox Chapel Publishing.
- Hawari, F. (2013). Kajian Estetika Kursi Eksperimental. *Jurnal Dimensi Interior*, 9(2), 89-96. <https://doi.org/10.9744/interior.9.2.89-96>.
- Jabi, W. (2013). *Parametric Design for Architecture*. Laurence King Publishing.
- Kolarevic, B. (2003). *Architecture in the Digital Age. Design and Manufacturing*. Nueva York-Londres: Spon Press-Taylor & Francis Group.
- Meinel, C., Leifer, L., & Plattner, H. (2011). *Design Thinking: Understand-Improve-Apply*. Berlin: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-13757-0>.
- Oxman, R. (2017). Thinking Difference: Theories and Models of Parametric Design Thinking. *Design Studies*, 52, 4-39. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2017.06.001>.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension & Interior Space: A Source Book of Design Reference Standards*. New York, NY: Whitney Library of Design.
- Pile, J. F. (2003). *Interior Design* (3rd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice-Hall.
- Pheasant, S., & Haslegrave, C. M. (2018). *Bodyspace: Anthropometry, Ergonomics and the Design of Work* (3rd ed.). CRC press. <https://doi.org/10.1201/9781315375212>.
- Sanoff, H. (2017). *Routledge Revivals: School Design (1994)*. Routledge.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suprobo, F. P., & Santosa, A. (2017). Models of Furniture Design Using Coconut Wood Based on Local Culture for Global and Domestic Markets. *Creative Industries Journal*, 10(1), 1-11. <https://doi.org/10.1080/17510694.2017.1282304>
- Tanner, C. K. (2009). Effects of School Design on Student Outcomes. *Journal of Educational Administration*, 47(3), 381-399. <https://doi.org/10.1108/09578230910955809>.
- Ulrich, R. S., Zimring, C., Zhu, X., DuBose, J., Seo, H.-B., Choi, Y.-S., Quan, X., & Joseph, A. (2008). A Review of The Research Literature on Evidence-Based Healthcare Design. *Health Environments Research & Design Journal*, 1(3), 61-125. <https://doi.org/10.1177/193758670800100306>.
- Valentine, A., Ardana, I. G. N., & Thamrin, D. (2017). Kajian Implementasi *Universal Design* Pada Fasilitas Interior Perpustakaan Umum di Balai Pemuda Kota Surabaya. *Jurnal Dimensi Interior*, 15(1), 16-25. <https://doi.org/10.9744/interior.15.1.16-25>.
- Woodbury, R. (2010). *Elements of Parametric Design*. London: Routledge.