



PERANCANGAN INTERIOR PAYMENT POINT BSI DI KAMPUS 1 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

INTERIOR DESIGN OF BSI PAYMENT POINT AT CAMPUS 1 OF BENGKULU MUHAMMADIYAH UNIVERSITY

Mariska Pratimi^{1*}, Geby Fatona², Rizqiyah Safitri Juwito³

¹²³ Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Kota Bengkulu, Indonesia

*email: mariskapratimi@umb.ac.id

Abstrak: Bank Syariah Indonesia Area Bengkulu selaku mitra dan pemberi tugas mengutarakan keinginannya untuk membuat Payment Point yang berada di lingkungan Kampus 1 Universitas Muhammadiyah Bengkulu (UMB) tepatnya di dalam gedung penerimaan mahasiswa baru (GPMB). Tujuan diadakannya Payment Point (kantor kas) sebagai salah satu upaya BSI untuk mendekatkan pelayanan perbankan syariah kepada civitas akademika UMB. Dengan hadirnya payment point, mahasiswa akan lebih mudah melakukan pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) dan lain-lain. Dalam rangka meningkatkan minat transaksi, BSI mempunyai komitmen untuk mengutamakan kepuasan nasabah. *First impression* nasabah terhadap visualisasi desain interior menjadi elemen penting yang tak hanya mempengaruhi kepuasan nasabah tetapi juga dapat memberikan image perusahaan tersebut. Oleh karena itu diperlukan desain yang mengutamakan corporate identity, sehingga mampu menginformasikan image dari perusahaan tersebut. Hal lainnya yang menjadi kendala yaitu terdapat meeting point kompetitor (bank lain), sehingga dibutuhkan suatu pendekatan desain yang atraktif untuk menarik perhatian nasabah dari pintu masuk utama. Desain atraktif dan informatif pada perancangan diusulkan sebagai suatu pendekatan dalam mengelola ruang.

Kata Kunci: Payment Point, Desain Interior, Atraktif

Abstract: Bank Syariah Indonesia Bengkulu Area as a partner and assignor expressed its desire to create a Payment Point located in Campus 1 of Universitas Muhammadiyah Bengkulu (UMB), precisely in the new student admission building (GPMB). The purpose of the Payment Point (cash office) is one of BSI's efforts to bring Islamic banking services closer to the UMB academic community. With the presence of payment points, students will find it easier to make payments for Education Development Contributions (SPP) and others. In order to increase transaction interest, BSI is committed to prioritizing customer satisfaction. The customer's first impression of the interior design visualization is an important element that not only affects customer satisfaction but can also provide an image of the company. Therefore, a design that prioritizes corporate identity is needed, so that it can inform the image of the company. Another obstacle is that there is a competitor meeting point (another bank), so an attractive design approach is needed to attract customers' attention from the main entrance. Attractive and informative design in the design is proposed as an approach in managing space.

Keywords: Payment Point, Interior Design, Eye-Catching

Received	Revised	Published
23 November 2023	10 Januari 2024	15 Januari 2024

Pendahuluan

Proses perancangan (Kilmer, Rosemary. Otie, 2014) secara keseluruhan dan umum dimulai dengan penjelasan kebutuhan dari pemberi tugas kepada perancang,

kemudian dilanjutkan dengan analisis permasalahan (programming) serta proses sintesis (perancangan). Output dari perancangan adalah gambar, yang terdiri dari gambar preliminary sebagai presentasi dan gambar kerja sebagai acuan pelaksanaan pekerjaan nantinya.

Antara bidang desain interior dan dekorasi interior selama ini masih terjadi kerancuan dan sebutannya sering dipakai secara bergantian sebagaimana sebutan desainer interior dan dekorator interior, seolah keduanya merupakan suatu hal dan profesi yang sama. Ketika keduanya samasama bertujuan untuk menciptakan ruangan yang indah dan nyaman dan ketika desainer interior serta dekorator interior sama-sama memiliki bakat dan kemampuan untuk menciptakan ruangan yang indah, terjadilah *overlapping*, seolah kedua profesi itu sama, padahal sebenarnya tidak sinonim (Ambarwati,D,R,.2005)

Bank Syariah Indonesia Area Bengkulu selaku mitra dan pemberi tugas mengutarakan keinginannya untuk membuat Payment Point yang berada di lingkungan Kampus 1 Universitas Muhammadiyah Bengkulu (UMB) tepatnya di dalam gedung penerimaan mahasiswa baru (GPMB). Tujuan dihadapkannya Payment Point (kantor kas) sebagai salah satu upaya BSI untuk mendekatkan pelayanan perbankan syariah kepada civitas akademika UMB. Dengan hadirnya payment point, mahasiswa akan lebih mudah melakukan pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) dan lain-lain. Dalam rangka meningkatkan minat transaksi, BSI mempunyai komitmen untuk mengutamakan kepuasan nasabah. *First impression* nasabah terhadap visualisasi desain interior menjadi elemen penting yang tak hanya mempengaruhi kepuasan nasabah tetapi juga dapat memberikan image perusahaan tersebut. Oleh karena itu diperlukan desain yang mengutamakan corporate identity, sehingga mampu menginformasikan image dari perusahaan tersebut. Hal lainnya yang menjadi kendala yaitu terdapat meeting point kompetitor (bank lain), sehingga dibutuhkan suatu pendekatan desain yang atraktif untuk menarik perhatian nasabah dari pintu masuk utama.

Dengan pendekatan desain atraktif dan informatif pada perancangan desain interior *Payment Point* diharapkan dapat membantu pihak BSI dalam mengoptimalkan pemberian pelayanan yang berkualitas kepada civitas akademisi sehingga menjadi pilihan dihati nasabah.

Metode

Pelaksanaan kegiatan perancangan desain interior payment point BSI di lingkungan kampus UMB menjadi bagian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan pada periode semester genap 2022/ 2023, dimulai dari 3 April 2023. Sampai dengan 10 Juli 2023 Kegiatan pengabdian melibatkan dua dosen muda, yaitu Geby Fatona., S.T., M.Sc dan Rizqiyah Safitri Juwito., S.T., M.Eng dari Program Studi Arsitektur serta tiga orang mahasiswa.

Metode desain pada perancangan desain interior payment point BSI di lingkungan kampus UMB menggunakan metode desain yang dipelopori oleh Rosemary

Kilmer. Menurut Rosemary Kilmer proses perancangan dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahapan analisis dimulai dengan konsep programatik yang terdiri dari pengumpulan data informasi, proses penyusunan ide gagasan atau konsep desain. Sejumlah kebutuhan yang diberikan oleh pemberi tugas menjadi acuan dan perlu dianalisis sehingga menghasilkan sebuah proposal ide (desain skematik) mengenai langkah-langkah pemecahan masalah. Selanjutnya dilanjutkan ketahap dua, yaitu tahap sintesis dengan mengolah hasil dari tahap analisis untuk mendapatkan solusi desain berupa output desain pengembangan. Dapat dilihat pada gambar 1 Tahapan perancangan dalam kegiatan proses perancangan pemberi tugas (klien) melakukan review desain sebanyak tiga kali, yakni di waktu : (1) Pemograman data (2) desain skematik dan (3) desain pengembangan. Setelah terjadi kesepakatan antara pemberi tugas dan perancang akan dilanjutkan ke gambar kerja. Gambar kerja tersebut menjadi acuan untuk melanjutkan dengan proses pelaksanaan pekerjaan nantinya.



Gambar 1. Tahapan perancangan
Sumber : Rosemary Kilmer

Hasil dan Pembahasan

a. Tahap Analisis

Proses Programming (Pengolahan Data)

Proses awal kegiatan yang dilakukan adalah melakukan survey lapangan langsung ke Gedung penerimaan mahasiswa baru UM Bengkulu, untuk melakukan pengukuran area eksisting yang akan dikerjakan. Kegiatan pengukuran dilakukan pada Jumat, 21 April 2023. Kegiatan ini diawasi oleh Pak Ujang Juhardi, M.Kom selaku pihak perwakilan dari UMB dan dibantu oleh dua orang mahasiswa arsitektur yaitu, Sega Asmara Adiryo. Sementara mahasiswa Dwi Tresna Abi Manyu bertugas untuk merangkum data survey dan membuat sketsa kasar. Dinding yang diukur adalah dinding yang berada disebelah kanan apabila dilihat dari pintu masuk utama bangunan, dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Survey/ Kegiatan pengukuran Sumber :

Hasil dari kegiatan pengukuran berupa data temuan lapangan sebagai berikut :

- (1) Sebelumnya, pada kondisi eksisting sudah terdapat rangka /box payment point, dengan dimensi 2,3m x 2m x 2,1m. Keberadaan AC menjadi kendala, dikarenakan dinding tidak bisa tertutup penuh sampai keplafon, hal tersebut akan menyebabkan resiko keamanan (gambar 3). Oleh karenanya paymentpoint existing memerlukan redesain ulang dengan mengatur dimensi ruangan baru, karena ruangan sebelumnya tidak fungsional dari faktor keamanan dan terlalu sempit.



Gambar 3. Kondisi Eksisting

- (2) Sementara itu dari faktor pelayanan eksisting sudah cukup fungsional karena memiliki area tunggu nasabah, ditambah posisi ruangan didekat jendela sehingga memiliki pencahayaan alami. Kondisi ini menjadi keistimewaan, karena *payment point* kompetitor tidak memiliki area tunggu nasabah.



Gambar 4. Area Tunggu Nasabah

- (3) Selanjutnya dari aspek estetika, desain eksisting *payment point* belum tampil estetik dan menarik, hal ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya : tidak mempunyai bagian point of interest dan tidakekspresif.



Gambar 5. Tampilan payment point

Setelah melakukan survey/ pengukuran tim desainer melakukan meeting internal untuk mendapatkan solusi awal terhadap penemuan kondisi eksisting. Meeting internal antara desainer tim diperlukan untuk mendapatkan brainstorming awal untuk menemukan konsep yang cocok untuk diimplementasikan kedalam perancangan. Telah disepakati konsep perancangan dengan pendekatan desain atraktif dan informatif sebagai wajah dan citra perusahaan



Gambar 6 Tahapan Konsep Perencanaan

Proses client review (1)

Selanjutnya Mariska Pratimi sebagai ketua tim melaporkan hasil survey dan meeting awal tim internal kepada pihak pemberi tugas (klien). Konsultasi desain dengan pemberi tugas (klien) dibutuhkan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan yang akan difasilitasi dalam perancangan nantinya. Pak Novan selaku pihak yang mewakili BSI dipercayakan untuk menjadi tenaga ahli, yang sifatnya memberi masukan, konsultasi dan menentukan desain seperti apa yang akan menjadi acuan. Konsultasi desain dilakukan pada hari Jum'at, 5 Mei 2023 melalui saluran telepon, dikarenakan klien sedang berada diluar kota. Permintaan dari klien adalah desain perancangan payment point harus dapat memperkuat branding BSI. Identitas Korporat Klien merupakan identitas visual resmi dan elemen sentuh (touchpoints) sebuah brand perusahaan yang digunakan sebagai penguat citra, dan unsur pembeda dengan perusahaan lain dalam konteks komunikasi perusahaan (Wheeler, 2013). Setiap perusahaan mempunyai identitas visualnya yang spesifik dapat berupa logo, warna, ikon, simbol dan slogan yang dikomunikasikan secara visual. Dalam konteks desain interior, ruang yang didesain wajib mampu mengkomunikasikan strategi komunikasi dan identitas visual tersebut dalam ruangan. Konsep desain wajib bersinergi dengan identitas korporat perusahaan, menghindari saling tumpang tindih atau keluar dari panduan dan arahan identitas korporat. Berikut arahan identitas dari BSI.

Wama-wama yang mencerminkan keyakinan, semangat, dan visi BSI untuk menjadi kebanggaan masyarakat Indonesia - bank yang melayani masyarakat luas secara modern, terhormat, dan menguntungkan (**Rahmatan lil 'aalamiin – Rahmat bagi semesta.**)



Gambar 7 Pallet Design

BSI Hijau

Mewakili perdamaian, pertumbuhan berkelanjutan, dan semangat positif generasi muda. Warna hijau juga mencerminkan keyakinan dan prinsip in syariah dalam corak kontemporer

BSI Kuning

Mewakili optimisme tentang kesuksesan yang dapat diraih bersama melalui cara yang positif dan penuh pengharapan.

BSI Grey

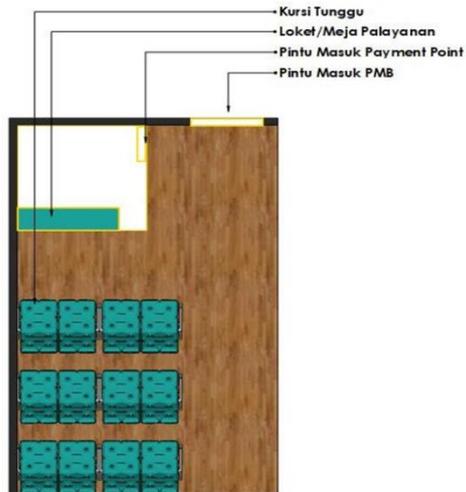
Hanya digunakan untuk deskriptor logo lockup produk / layanan

Proses schematic design (desain skematik)

Setelah konsultasi dengan pemberi tugas (klien) Mariska Pratimi selaku ketua tim desainer merumuskan sejumlah kriteria yang menjadi acuan dalam perancangan yaitu :

1) Aspek fungsional

meliputi hal-hal yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan aktivitas pengguna ruang di dalamnya, kemudahan dan keamanan yang diperoleh melalui analisa furniture yang akan difasilitasi dan perhitungan standard ukuran yang digunakan.

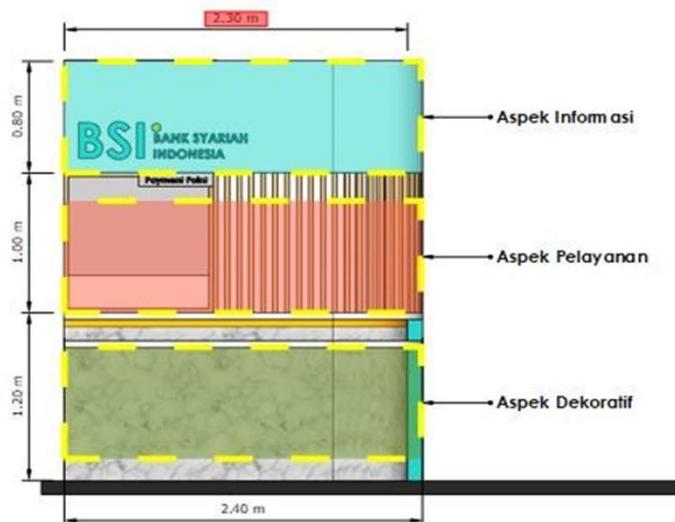


Gambar 8 Aspek Fungsional

2) Apek estetika

berkaitan dengan hal-hal yang menimbulkan keindahan bentuk dan ekspresi dari ruang. Penerapan desain atraktif bertujuan untuk mengekspresikan estetika desain interior secara keseluruhan. Salah satu cara untuk menghasilkan desain atraktif adalah melalui transformasi bentuk gubahan masa yang dinamis. Gubahan bentuk dinamis bisa didapat dengan geometri lengkung. Penggunaan geometri lengkung, secara psikologis juga dapat membantu memberikan arah pengunjung menuju lokasi.

Sementara itu penerapan desain informatif diwujudkan melalui penggunaan warna corporate sebagai identitas visual dan menjadi unsur pembeda dengan payment point lain dalam ruangan tersebut. Lebih lanjut penggunaan warna akan diimplementasikan pada elemen pembentuk ruang dan elemen dekoratif. Elemen pembentuk ruang terdiri menjadi 3 bagian, bagian pelayanan, bagian informasi dan bagian dekoratif gambar 8

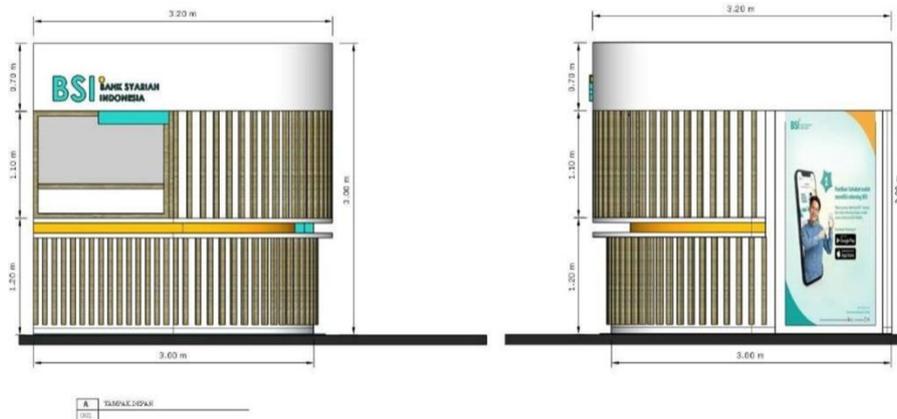


Gambar 9 Aspek Estetika

Untuk mendapatkan variasi desain maka tim dibagi kedalam dua grup. Setiap

masing-masing grup diberikan waktu untuk membuat alternatif desain selama kurang lebih 1 bulan. Berikut hasil desain darimasing-masing grup

1. Grup pertama terdiri dari Geby Fatona., S.T., M.Sc dan Dwi Tresna Abi Manyu.



Gambar 10 Alternatif 01 tampilan payment point BSI

Alternatif desain pertama dengan membuat baru payment point, dimana desain sebelumnya dihancurkan. Ide dari desain ini adalah memberikan kesan formal namun hangat (*customer friendly*) pada payment point. Hal ini dilakukan dengan memilih material yang bersifat natural. Kayu merupakan salah satu material yang dapat memenuhi kebutuhan itu. Untuk pembentuk dinding akan banyak meng-cover kolom dengan material hpl motif serat kayu. Elemen dinding didesain "*breathable*", tidak sepenuhnya tertutup tetapi disusun berjarak, hal ini akan memberikan privasi lebih kepada customer service sekaligus berfungsi sebagai ventilasi sehingga kualitas udara didalam ruang dapat terjaga. Elemen dekoratif didesain "atraktif" dengan menggunakan hpl warna orange pada bagian list sebagai vocal point pada ruangan. Pada bagian ini juga akan ditambahkan lampu strip. Sementara itu warna hijau sebagai warna identitas BSI akan lebih banyak digunakan pada bagian "signage" yang sifatnya sebagai informasi. Signage diletakkan tepat di bawah logo BSI untuk memudahkan nasabah dalam membaca informasi. Bagian pintu juga difungsikan sebagai media promosi sebagai informasi kepada nasabah. Media promosi didesain temporer, agar Perusahaan dapat menampilkan program-program secara bergantian dan berkala.

Estimasi budget : Rp 22.000.000

2. Grup kedua terdiri Rizqiyah Safitri Juwito., S.T., M.Eng dan Segas Asmara Adiryo.

Alternatif desain kedua dengan merenovasi payment point sebelumnya, guna menghemat budget. Dalam upaya menghemat budget, langkah yang dilakukan adalah dengan tetap memakai rangka lama dan tidak merubah ukuran. Elemen dinding juga masih menggunakan GRC Board lama dan dicat Kembali. Desain hanya berfokus pada bagian depan area tunggu

(pelayanan). Ide dari desain ini adalah menampilkan wajah interior “customer service” yang menjadi ciri khas BSI (lihat gambar 11).



Gambar 11 Arahan Desain

Redesain hanya berupa penambahan elemen pada dinding depan area ruang tunggu (bagian pelayanan). Ciri khas “customer service” yang ditampilkan memberikan kesan formal dan *clean* pada payment point.

Estimasi budget : Rp. 12.000.000,-



Gambar 12 Alternatif 02 tampilan payment point BSI

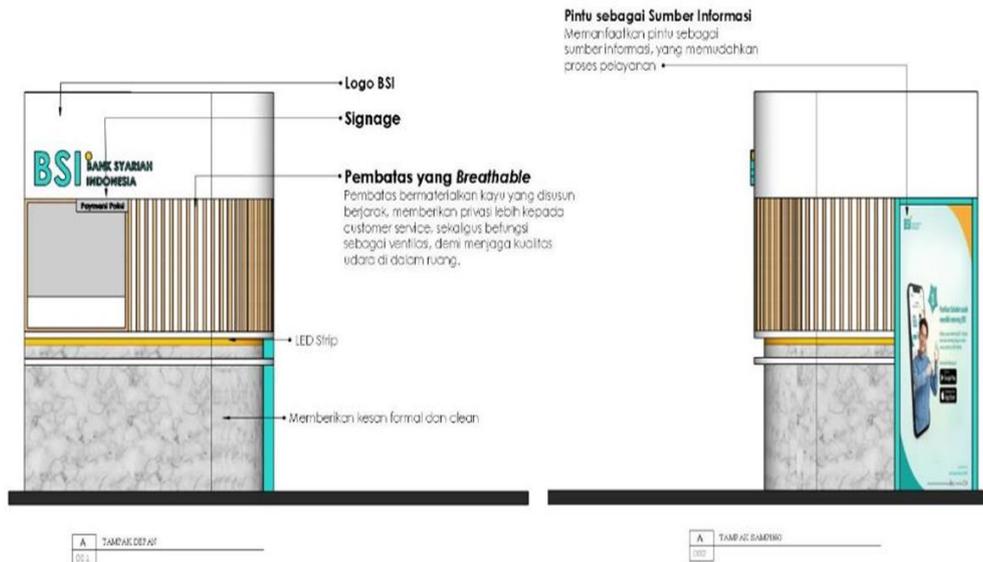
Proses client review (2)

Setelah menyelesaikan rangkaian dari setiap proses desain, Mariska Pratimi sebagai ketua tim memberikan usulan desain untuk didiskusikan terlebih dahulu kepada klien dan setelah ada masukan dan revisi kemudian diputuskan desain mana yang akan dipilih. Proses review klien dilakukan di BSI pada hari Jumat, 9 Juni 2023. Pertemuan kedua dilakukan dengan klien untuk mendapatkan arahan desain pengembangan. Setelah dilakukan presentasi, klien sangat apresiasi dengan alternatif desain yang dipresentasikan, tetapi ada permintaan dari klien terkait budget untuk bisa dioptimalkan di Rp. 15.000.000,-. Sementara itu budget yang dibutuhkan untuk alternatif pertama adalah Rp. 22.000.000,- dan alternatif kedua adalah Rp. 12.000.000,- sehingga dibutuhkan usulan desain baru yang dapat mengakomodir permintaan tersebut.

b. Tahap Sintesis

(desain pengembangan untuk alternatif terpilih)

Setelah pertemuan kedua dengan klien, tim desainer mulai untuk mengembangkan desain dari konsep yang sudah ditentukan, Untuk kali ini aspek budget menjadi penting untuk diperhatikan, karena itu dicoba diusulkan menggunakan rangka eksisting sebelumnya terhadap pengembangan desain. Desain yang dihasilkan seperti berikut :



Gambar 13 Alternatif 03 tampilan payment point BSI

Ide dari desain ini adalah memberikan kesan *classy* namun *friendly* pada payment point. Hal ini dilakukan dengan menggabungkan material marmer dan unsur natural; kayu. Marmer menjadi pilihan dalam memenuhi kebutuhan itu. Penambahan *LED Strip*, selain dapat membantu membangun kesan yang diinginkan juga sebagai bentuk penerapan dari konsep *vocal point*.

Estimasi budget : Rp. 15.000.000,-

Proses client review (3)

Setelah finalisasi desain pengembangan, tim melakukan pertemuan kembali dengan klien, pada Hari Senin, tanggal 10 Juli 2023. Desainer memberikan dokumen gambar perancangan kepada pihak klien, nantinya sebagai acuan untuk tahap dokumen gambar kerja. Dengan diberikannya dokumen gambar perancangan, maka berakhir pula kegiatan perancangan desain interior payment pint BSI di kampus 1 Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Kesimpulan

Dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat, dapat disimpulkan bahwa pembuatan desain interior *Payment Point*, dapat membantu pihak BSI dalam mengoptimalkan pemberian pelayanan yang berkualitas kepada civitas akademisi sehingga menjadi pilihan dihati nasabah. Desain atraktif dan informatif pada perancangan diusulkan sebagai suatu pendekatan dalam mengelola ruang. Berdasarkan proses keseluruhan yang telah dilakukan

bahwa pekerjaan perancangan interior berjalan tepat waktu. Output kegiatan berupa dokumen gambar perancangan berguna bagi pihak mitra sebagai pedoman tahap konstruksi nantinya. Sementara itu bagi akademisi, dapat dijadikan materi contoh proyek dari bahan ajar mata kuliah desain produk arsitektural.

Ucapan Terima Kasih

Kepada pihak BSI dan mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pelaksanaan Tridarma Pengabdian Universitas Muhammadiyah Bengkulu program studi Arsitektur Fakultas Teknik atas Kerjasama dan kepercayaan dalam menyelesaikan tahapan kegiatan ini.

Referensi

- Anggelina.A,Mutiara.M.W,&Pane.S.F, "Revitalisasi Ruang Pameran Galeri Nasional Indonesia Melalui Inovasi Teknologi, Studi Kasus: Area Pameran Gedung B," Jurnal Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior, Vol.11, No.2,pp.75-82, 2023. DOI: <https://doi.org/10.24821/lintas.v11i2.9323>
- Ambarwati,D,R.,” Antara Desain Interior dan Dekorasi Interior : Sebuah Kajian Komparatif,” Jurnal Lintas Ruang, Vol.2, Edisi 3,2005. [10.24821/lintas.v2i3.24](https://doi.org/10.24821/lintas.v2i3.24)
- Ballast, David K, Aia. (2016). Interior Design Reference Manual, 6st Edition. Professional Publication Inc.
- BSI. Standarisasi-v2-Banking-Hall-BSI (2022)
- Dewi.R.S, Primayudha.N,&Salsabila.A,” Kajian Elemen-Elemen Pendukung Interior CIP Lounge Pada Terminal A Bandara Adisutjipto Yogyakarta,” ,” Jurnal Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior, Vol.10, No.2,pp.98-105 .2022. DOI: <https://doi.org/10.24821/lintas.v10i2.7442>
- Irawan, B., & Tamara, P, Dasar-Dasar Desain, Griya kreasi, Depok, 2012.Darmaprawira W.A., Sulasmi. (2002). Warna: Teori Dan Kreativitas Penggunaanya. Edisi Ke-2. Bandung : Penerbit Itb.
- Karlen, Mark. (2007). Dasar-Dasar Perencanaan Ruang (Edisi Kedua).Penerbit Erlangga : Jakarta.
- Monica.F,Tulistyantoro.L, & Mulyono,H.,” Analisa Peran Desain Interior Dalam Menunjang Minat Pengunjung Untuk Revisit Kafe Redback dan Common Frounds Surabaya,” Jurnal Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior, Vol.10, No.2, pp.106-118. 2022. DOI: <https://doi.org/10.24821/lintas.v10i2.7443>
- Rucitra.A. A,”Merumuskan Konsep Interior,” JDI: Jurnal Desain Interior,” Vol.5 No. 1,pp.31-44.Juni 2020.DOI: <http://dx.doi.org/10.12962/j12345678.v5i1.7020>
- Panero, Julus & Zelnik, Martin. (1979) , Human Dimension & Interior Space.United States.