

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG UTAMA  
KANTOR BADAN KEPEGAWAIAN DAERAH  
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



**PERANCANGAN**

**oleh:**

**Hendra Tri Wibowo**

**NIM 1310074123**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu  
syarat untuk memperoleh gelar S-1 dalam bidang Desain Interior**

## **ABSTRAK**

Badan Kepegawaian Daerah Yogyakarta merupakan instansi yang bertugas melaksanakan fungsi penunjang urusan pemerintahan di bidang kepegawaian daerah. Mempunyai tugas pokok mengerjakan testing pengangkatan, pemberhentian, pemindahan kenaikan pangkat dan penyelesaian administrasinya. Sebagaimana pengakuan para apatur sipil penyelenggara pemerintahan, kantor Badan Kepegawaian Daerah Yogyakarta mencari cara meningkatkan kinerja dengan menciptakan kondisi lingkungan yang baik untuk mendukung kinerja manajemen. Untuk mencapai hal tersebut, Kantor Badan Kepegawaian Daerah Yogyakarta membutuhkan pengaturan ulang pada layout kantor. Pengaturan layout kantor saat ini cenderung kearah memfasilitasi pola kerja yang terorganisasi dan fleksibel dalam rangka mencapai hasil yang optimal. Selain itu, desain interior dimaksudkan mampu menampilkan karakter dari identitas Badan Kepegawaian Daerah Yogyakarta yang mendukung pengembangan pelayanan kedepannya. Metode desain yang digunakan oleh peneliti adalah metode desain dari Rosemary Killmer selain itu kuesioner juga dipergunakan untuk mendukung pengumpulan data. Hasil desain interior yang diharapkan pada Kantor Badan Kepegawaian Daerah Yogyakarta adalah mampu menciptakan dan menguatkan identitas Badan Kepegawaian Daerah pada interior sesuai dengan persepsi publik terhadap lembaga ini. Penerapan tema gaya Kontemporer mempengaruhi desain ruang studi seperti bentuk dasar yang lurus atau menyudut, penggunaan bentuk sederhana sebagai penerapan tema ruang studi maupun pertemuan, desain yang bersih dan menggunakan material yang alami dan terjangkau.

**Kata Kunci : Kantor, Desain Interior, Badan Kepegawaian Daerah, Kontemporer**

## **ABSTRACT**

*Yogyakarta Regional Personnel Agency is an agency tasked with carrying out supporting functions of government affairs in the area of regional staffing. Has the main task of doing the testing of appointment, dismissal, transfer of promotion and completion of administration. As acknowledged by the civil servants who run the government, the Yogyakarta Regional Personnel Agency office seeks to improve performance by creating good environmental conditions to support management performance. To achieve this, the Yogyakarta Regional Personnel Agency Office needs rearrangement on the office layout. Current office layout arrangements tend towards facilitating work patterns that are independent and flexible in order to achieve optimal results. In addition, interior design is intended to be able to display the character of the Yogyakarta Regional Personnel Agency identity that supports future service development. The design method used by researchers is the design method of Rosemary Killmer In addition, the questionnaire was also used to support data collection. The expected interior design results at the Yogyakarta Regional Personnel Agency Office are able to create and strengthen the identity of the Regional Personnel Agency in the interior in accordance with the public's perception of this institution. The application of Contemporary style themes influences the design of study rooms such as straight or angular basic shapes, the use of simple forms as the application of study and meeting room themes, clean designs and using natural and affordable materials.*

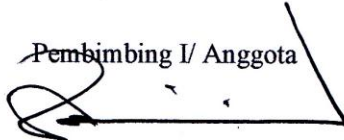
***Keywords: Office, Interior design, regional staffing agency, Kontemporary***

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG UTAMA KANTOR BADAN**

**KEPEAWAIAN DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA** diajukan oleh Hendra Tri Wibowo, NIM 1310074123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal Mei 2020.

Pembimbing I/ Anggota



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002 / NIDN 0002085909

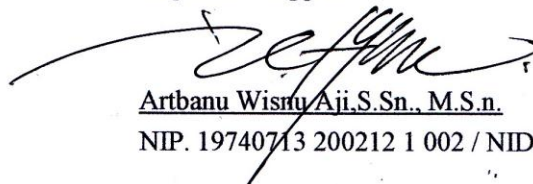
Pembimbing II/ Anggota



Drs. Hartoto Indra S., M.Sn.

NIP. 19590306 199003 1 001 / NIDN 0006035908

Cognate / Anggota



Artbanu Wisnu Aji, S.Sn., M.S.n.

NIP. 19740713 200212 1 002 / NIDN 0013077402

Ketua Program Studi/ Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001 / NIDN 0030087304

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho, S. Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Tirubud Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Alam Semesta atas segalanya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir perancangan ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih khususnya kepada:

1. Allah SWT dengan segala rahmat serta karunianya yang memberikan kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini
2. Kedua orang tua saya, khususnya Ayahanda yang sedang diberi cobaan semoga lekas sehat dan selalu memberikan doa terbaiknya untuk saya
3. Ibu Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des dan Bpk Drs Hartoto Indra S., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, nasihat, saran dan kritik yang membangun demi keberlangsungan penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.sn., MA. Selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
6. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Interior,
7. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang membangun. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 3 Juli 2020



Penulis

Hendra Tri Wibowo  
NIM. 1310074123

## DAFTAR ISI

<u>HALAMAN JUDUL</u> .....	i
ABSTRAK.....	ii
<u>HALAMAN PENGESAHAN</u> .....	iv
PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
<u>A. Latar Belakang</u> .....	1
<u>B. METODE DEKAIN</u> .....	3
1. <u>Proses Desain</u> .....	3
2. <u>Metode Desain</u> .....	6
<b>BAB II. PRA DESAIN</b>	
<u>A. TINJAUAN PUSTAKA</u> .....	8
1. <u>TINJAUAN UMUM</u> .....	8
2. <u>TINJAUAN KHUSUS</u> .....	20
<u>B. PROGRAM DESAIN</u>	
1. <u>Tujuan Desain</u> .....	22
2. <u>Fokus / Sasaran Desain</u> .....	22
3. <u>Tinjauan Data</u> .....	22
4. <u>Daftar Kebutuhan Kriteria</u> .....	61
<b><u>BAB III. PERMASALAHAN &amp; IDE SOLUSI DESAIN</u></b>	
<u>A. PERNYATAAN MASALAH</u> .....	65
<u>B. IDE SOLUSI DESAIN</u> .....	65
<b><u>BAB IV. PENGEMBANGAN DESAIN</u></b>	

<u>A. ALTERNATIF DESAIN (Schematic Design)</u> .....	86
1. <u>Alternatif Estetika Ruang</u> .....	86
2. <u>Alternatif Penataan Ruang</u> .....	94
3. <u>Alternatif Pembentuk Ruang</u> .....	101
4. <u>Alternatif Pengisi Ruang</u> .....	107
5. <u>Tata Kondisi Ruang</u> .....	111
<u>B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN</u> .....	112
<u>C. HASIL DESAIN</u> .....	113
1. <u>Presentasi Design</u> .....	113
2. <u>Layout</u> .....	123
3. <u>Detail-Detai Khusus</u> .....	124
4. <u>Rekapitulasi Engineer Estimate (EE) Interior</u> .....	127
 <u>BAB V. PENUTUP</u>	
<u>A. KESIMPULAN</u> .....	131
<u>B. SARAN</u> .....	132
<u>DAFTAR PUSTAKA</u> .....	133
<u>LAMPIRAN</u> .....	135



## DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 1.1 Diagram Proses Design</u> .....	3
<u>Gambar 2. 1 Meja Kerja</u> .....	18
<u>Gambar 2. 2 Pos Kerja Dasar dengan Sirkulasi Belakangnya</u> .....	18
<u>Gambar 2. 3 Lokasi Gedung BKD Yogyakarta</u> .....	23
<u>Gambar 2. 4 Struktur Organisasi</u> .....	29
<u>Gambar 2. 5 Logo Pemprov Yogyakarta</u> .....	29
<u>Gambar 2. 6 Pola Aktivitas Pegawai KA Subbag</u> .....	32
<u>Gambar 2. 7 Pola Aktivitas Pegawai Subbag</u> .....	33
<u>Gambar 2. 8 Pola Aktivitas Pegawai Subbag</u> .....	33
<u>Gambar 2. 9 Pola Aktivitas Pegawai Subbag</u> .....	34
<u>Gambar 2. 11 Zoning Gedung Utama BKD</u> .....	34
<u>Gambar 2. 12 Sirkulasi Gedung Utama BKD</u> .....	35
<u>Gambar 2. 13 Sirkulasi Gedung Utama BKD</u> .....	35
<u>Gambar 2. 15 Area Pelayanan</u> .....	37
<u>Gambar 2. 16 Ruang Tamu Loby</u> .....	38
<u>Gambar 2. 18 Ruang Umum/Surat</u> .....	38
<u>Gambar 2. 19 Ruang Rapat B</u> .....	39
<u>Gambar 2. 21 Ruang Subbag Keuangan</u> .....	39
<u>Gambar 2. 22 Ruang Subbag Umum</u> .....	40
<u>Gambar 2. 24 Ruang Rapat A</u> .....	40
<u>Gambar 2. 26 Area Perpustakaan</u> .....	41
<u>Gambar 2. 29 Ruang Sekertaris</u> .....	41
<u>Gambar 2. 31 Ruang Kepala Pimpinan BKD</u> .....	42
<u>Gambar 2. 32 Jarak Bersih Sirkulasi</u> .....	43
<u>Gambar 2. 33 Konfigurasi Jalur Linear Radial Spiral Grid Jaringan</u> .....	44
<u>Gambar 2. 34 Bentuk-bentuk Meeting Room</u> .....	46
<u>Gambar 2. 35 Ukuran Standart Meeting Room</u> .....	49
<u>Gambar 2. 36 Ukuran Standart Meeting Room</u> .....	49
<u>Gambar 2. 38 Ukuran Standart Shared Reseptionis</u> .....	50

<u>Gambar 3. 1 Instrument Gamelan</u> .....	61
<u>Gambar 3. 2 Moodboard</u> .....	68
<u>Gambar 4. 1 Kontemporer</u> .....	68
<u>Gambar 4. 2 Suasana Ruang Alternatif 1</u> .....	88
<u>Gambar 4. 3 Suasana Ruang Alternatif 2</u> .....	88
<u>Gambar 4. 4 Skema Warna</u> .....	89
<u>Gambar 4. 5 Komposisi Bentuk Gong</u> .....	89
<u>Gambar 4. 6 Komposisi Bentuk Siter</u> .....	90
<u>Gambar 4. 7 Komposisi Bentuk Bonang</u> .....	90
<u>Gambar 4. 8 Komposisi Bentuk Kendhang</u> .....	91
<u>Gambar 4. 9 Floor Covering Material Scheme</u> .....	91
<u>Gambar 4. 10 Wall Covering Material Scheme</u> .....	92
<u>Gambar 4. 11 Ceiling Covering Material Scheme</u> .....	92
<u>Gambar 4. 12 Furniture Material Scheme</u> .....	93
<u>Gambar 4. 13 Elemen Dekoratif</u> .....	93
<u>Gambar 4. 14 Diagram Matrix</u> .....	94
<u>Gambar 4. 15 Bubble Pan</u> .....	95
<u>Gambar 4. 16 Zoning dan Sirkulasi Alternatif 1</u> .....	96
<u>Gambar 4. 17 Zoning dan Sirkulasi Alternatif 2</u> .....	97
<u>Gambar 4. 18 Layout Alternatif 1</u> .....	98
<u>Gambar 4. 19 Layout Alternatif 2</u> .....	99
<u>Gambar 4. 20 Jalur Evakuasi Gedung Utama BKD</u> .....	100
<u>Gambar 4. 21 Rencana Lantai Alternatif 1</u> .....	101
<u>Gambar 4. 22 Rencana Lantai Alternatif 2</u> .....	102
<u>Gambar 4. 23 Rencana Dinding Alternatif 1</u> .....	103
<u>Gambar 4. 24 Rencana Dinding Alternatif 2</u> .....	104
<u>Gambar 4. 25 Rencana Plafon Alternatif 1</u> .....	105
<u>Gambar 4. 26 Rencana Plafon Alternatif 2</u> .....	106
<u>Gambar 4. 27 Transisi Bentuk Kursi Tunggu</u> .....	107
<u>Gambar 4. 28 Transisi Bentuk Meja Receptionis</u> .....	107
<u>Gambar 4. 29 Rendering Almari Subbag Keuangan</u> .....	108

<u>Gambar 4. 30 Rendering Partisi</u> .....	108
<u>Gambar 4. 31 Furniture Alternatif 1</u> .....	109
<u>Gambar 4. 32 Furniture Alternatif 2</u> .....	109
<u>Gambar 4. 33 Equipment</u> .....	110
<u>Gambar 4. 34 Rencana Mekanikal Electrical</u> .....	111
<u>Gambar 4. 35 Rendering Prespektif Area Ruang Tunggu</u> .....	113
<u>Gambar 4. 36 Rendering Prespektif Receptionis</u> .....	113
<u>Gambar 4. 37 Rendering Prespektif Pelayanan Terpadu</u> .....	114
<u>Gambar 4. 38 Rendering Prespektif Ruang Kepala BKD</u> .....	114
<u>Gambar 4. 39 Rendering Prespektif Subbag Keuangan</u> .....	115
<u>Gambar 4. 40 Rendering Prespektif Subbag Program</u> .....	115
<u>Gambar 4. 41 Rendering Prespektif Ka Subbag Umum</u> .....	116
<u>Gambar 4. 42 Rendering Prespektif Umum dan Surat</u> .....	116
<u>Gambar 4. 43 Rendering Prespektif Ruang Sekertaris</u> .....	117
<u>Gambar 4. 44 Rendering Prespektif Ruang Rapat A</u> .....	117
<u>Gambar 4. 45 Rendering Prespektif Ruang Rapat B</u> .....	118
<u>Gambar 4. 46 Rendering Prespektif Pelayanan Terpadu</u> .....	118
<u>Gambar 4. 47 Rendering Prespektif Ruang Kerja Bendahara</u> .....	119
<u>Gambar 4. 48 Rendering Prespektif Ruang Kerja Ka Keuangan</u> .....	119
<u>Gambar 4. 49 Rendering Prespektif Ruang Kerja Subbag Umum</u> .....	120
<u>Gambar 4. 50 Sketsa Receptionist</u> .....	120
<u>Gambar 4. 51 Sketsa Ruang Subbag Keuangan</u> .....	121
<u>Gambar 4. 52 Sketsa Ruang Tunggu Tamu</u> .....	121
<u>Gambar 4. 53 Axonometri</u> .....	122
<u>Gambar 4. 54 Layout Kantor Badan Kepegawaian Daerah Yogyakarta</u> .....	123
<u>Gambar 4. 55 Rendering Partisi</u> .....	124
<u>Gambar 4. 56 Rendering Backdrop Ruang Kepala BKD</u> .....	124
<u>Gambar 4. 57 Rendering Backdrop Receptionist</u> .....	125
<u>Gambar 4. 58 Rendering Panel Subbag Keuangan</u> .....	125
<u>Gambar 4. 59 Rendering Backdrop Ruang Rapat B</u> .....	126

## DAFTAR TABEL

<u>Tabel 2. 1 Tingkat Pencahayaan Lingkungan Kerja</u> .....	15
<u>Tabel 2. 2 Aktivitas Pengguna Ruang</u> .....	30
<u>Tabel 2. 3 Tingkat Pencahayaan</u> .....	51
<u>Tabel 2. 4 Pengaruh Temperature Terhadap Aktivitas Manusia</u> .....	53
<u>Tabel 2. 5 Kebutuhan Udara</u> .....	53
<u>Tabel 2. 6 Tabel Furniture dan Equipment</u> .....	55
<u>Tabel 2. 7 Tabel Kebutuhan dan Kriteria</u> .....	61
<u>Tabel 3. 1 Breakdown Solusi Permasalahan Desain</u> .....	69
<u>Tabel 3. 2 Standarisasi Pengukuran Cahaya</u> .....	74
<u>Tabel 3. 3 Pengukuran Cahaya</u> .....	75
<u>Tabel 3. 4 Analisis Program Utilitas</u> .....	76
<u>Tabel 4. 2 Evaluasi Pemilihan Desain</u> .....	112
<u>Tabel 4. 3 Rekapitulasi Engineer Estimate (EE) Interior</u> .....	127

# **BAB I**

## **PEDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Badan Kepegawaian Daerah Istimewa Yogyakarta atau yang disebut dengan BKD adalah lembaga yang merupakan badan penting dan dasar untuk memajukan suatu negara. Badan Kepegawaian di setiap daerah mempunyai sistem sendiri untuk mengatur agar pegawai dalam negara tersebut berjalan dengan lancar sehingga dapat menciptakan sumber daya manusia yang handal dan kompeten. Di Indonesia sendiri Badan Kepegawaian terbagi di masing-masing Daerah dan salah satunya di Yogyakarta.

Badan Kepegawaian Daerah Yogyakarta secara resmi awal keberadaannya ditetapkan dengan Peraturan Daerah (Perda) Nomor 11 Tahun 1960 tentang susunan organisasi dan farmasi pegawai-pegawai instansi-instansi Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, melalui lembaga yang disebut Kantor urusan Pegawai (KUP), terakhir diatur dengan Peraturan Daerah Istimewa Yogyakarta nomor 1 Tahun 2018 tentang kelembagaan Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta serta yang diatur secara khusus dengan Peraturan Gubernur Nomor 77 Tahun 2018 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas, Fungsi dan Tata Kerja Badan Kepegawaian Daerah Istimewa Yogyakarta adalah melaksanakan fungsi penunjang urusan pemerintahan di bidang kepegawaian daerah. Badan Kepegawaian Daerah Istimewa Yogyakarta sekarang ini telah membuka Layanan Terpadu satu pintu sebagai penunjang untuk mendapatkan informasi, pengaduan dan permohonan di bidang kepegawaian.

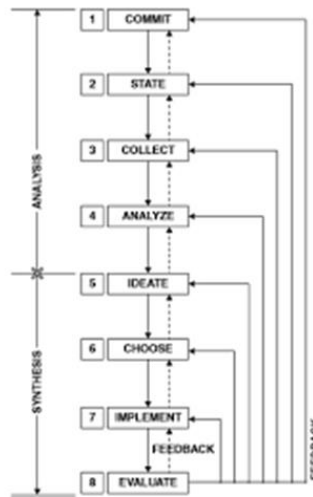
Kantor Badan Kepegawaian Daerah Yogyakarta berada di Jalan Kyai Mojo No 56, Bener, Kecamatan Tegalrejo, Kota Yogyakarta. Kantor Badan Kepegawaian Daerah Yogyakarta memiliki lima gedung terpisah, salah satunya adalah gedung utama ini. Untuk lingkup desain ini di khususkan pada gedung utama Kantor Badan Kepegawaian Daerah Istimewa Yogyakarta yang meliputi stu lantai dengan luas keseluruhan  $\pm$  737 m<sup>2</sup>, dimana terdapat ruang arsip, ruang tamu, ruang utama BKD, receptionist, tempat layanan, ka subbag umum, subbag umum dan surat, subbag program, ruang rapat A, ruang rapat B, tu pimpinan, perpustakaan, subbag keuangan, ruang kepala BKD, ruang sekretaris, subbag umum, bendahara, ruang koperasi, toilet, dan gudang.

Permasalahan desain yang terdapat di gedung utama Kantor Badan Kepegawaian Daerah Yogyakarta saat pertama kali masuk banyak ruang berbagai subbag yang sempit dan hanya disekat oleh almari penyimpanan arsip, dan beberapa ruang yang tidak terkondisikan dengan baik sehingga ruang tidak berfungsi dengan ideal. Karena bangunan kantor dahulu adalah bangunan bekas rumah sakit. Oleh karena itu pada gedung utama BKD perlu adanya peningkatan fasilitas dan fungsi serta menghadirkan ruang kantor yang lebih baik guna menunjang aktifitas dan fasilitas yang bertujuan meningkatkan kinerja dan produktifitas pengguna ruang.

## B. METODE DESAIN

### 1. Proses Desain

Metode desain yang akan digunakan pada Kantor Badan Kepegawaian Daerah Yogyakarta adalah metode desain dari *Rosemary Kilmer*. *Rosemary Kilmer* membagi proses desain menjadi dua tahap, pada tahap pertama desainer melakukan identifikasi terhadap masalah yang ada, meneliti dan membedahnya, tahap kedua semua masalah yang teranalisis kembali ditarik untuk bisa membentuk solusi yang tepat dalam perancangan desain yang akan di buat.



**Gambar 1.1 Diagram Proses Design**

(Sumber : Rosemary kilmer & W. Otie Kilmer, 2014:178)

Berikut penjabaran dari proses desain menurut *Rosemary Kilmer* :

**a. Commit (*Accept the Problem*)**

Tahap awal yang harus dilakukan adalah mengidentifikasi masalah. Melakukan studi lapangan dan mengenali prioritas permasalahan yang harus di hadapi pada object dari segala aspek.

**b. State (*Define the Problem*)**

Tahap selanjutnya adalah mengidentifikasi masalah. Ditahap ini desainer diharapkan mampu mendefinisikan berbagai masalah yang ada pada object, sehingga dapat menentukan solusi solusi yang akan diterapkan pada desain akhir. Tahap ini begitu penting agar desainer bisa menentukan solusi yang tepat.

**c. Collect (*Gather the Fact*)**

Pengumpulan fakta dan informasi dari gedung utama kantor Badan Kepegawaian Daerah Yogyakarta. Bukan hanya data existing, tetapi juga informasi yang berkaitan dengan masalah pada object dan akan mempengaruhi keputusan-keputusan desain yang tepat. dengan cara survei lapangan, memberikan kuisioner, data lapangan dan mencari data litelatur.

**d. Analyze**

Setelah memiliki data-data yang cukup, pada tahap ini desainer harus menganalisa masalah dan data yang telah di kumpulkan mengelompokkan dan mengolahnya agar bisa menentukan solusi desain yang tepat. Kemampuan analisis yang baik akan sangat membantu menciptakan alternatif-alternatif solusi desain yang baik. Proses inilah yang sangat mempengaruhi hasil akhir sebuah desain.



**e. Ideate**

Tahap ini merupakan tahap mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Perancangan gedung utama kantor Badan Kepegawaian Daerah Yogyakarta menentukan konsep dengan mempertimbangkan state dan collect.

**f. Choose (*Select the Best Option*)**

Tahap pemilihan alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang muncul dari proses sebelumnya. Proses ini membutuhkan sinkronisasi antara ego desainer, kebutuhan, keinginan klien, dan budget.

**g. Implement**

Tahap dimana ide yang terpilih di tuangkan dalam bentuk 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung. Agar desainer dan klien dapat melihat hasil sebelum akhirnya direalisasikan. Sehingga meminimalisir kesalahan atau bisa membuat strategi dalam realisasinya. Apabila di perlukan desainer juga membuat mockup/maket agar desainer dan klien benar-benar yakin atas hasil akhir sebuah desain.

**h. Evaluate**

Proses meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief dan memecahkan masalah. Ketika desainer sudah melalui proses yang panjang untuk mencapai desain akhir, penting untuk meninjau kembali apakah ada beberapa hal yang perlu dirubah, ditambahkan atau dikurangi.

## 2. Metode Desain

### a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

#### 1) Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang di gunakan dalam perancangan ini adalah:

- a. Melakukan observasi lapangan untuk mendapatkan informasi lainnya. Dari data tersebut yang mencakup foto aktifitas yang dilakukan tiap individu di lokasi, fasilitas yang di butuhkan oleh sebuah kantor, serta arus aktifitas sebuah kantor. Melalui teknik ini, dapat dilakukan pengamatan yang di mulai dengan survei data dan fisik.
- b. Memberikan kuisisioner untuk mengumpulkan informasi yang tidak mungkin di peroleh lewat observasi. Melalui kuisisioner penelitian bisa mendapatkan informasi yang mendalam. Meliputi karakteristik pegawai yang ada berdasarkan jenis kelamin, umur, maupun pekerjaan, kebiasaan, kebutuhan.
- c. Melakukan studi litelatur yaitu suatu bentuk pengumpulan data dengan mencari refrensi atau sumber yang valid agar mendapat keterangan atas data-data yang di butuhkan. Dapat beupa artikel, pendapat ahli, jurnal, buku.

#### 2) Penelusuran Masalah

- a. Perlu adanya penambahan sebuah fasilitas pendukung untuk pengguna ruang.
- b. Perlu adanya penataan furnitur yang sesuai guna meningkatkan keamanan dan kenyamanan pengguna ruang.
- c. Perlu adanya signage design yang jelas agar mempermudah pengguna ruang untuk beraktifitas.

## **b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain**

### **1) Metode pencarian Ide**

Metode yang digunakan adalah brainstorming, yaitu dengan mendapatkan ide sebanyak-banyaknya yang kemudian akan dikumpulkan dan di pilih untuk di kembangkan.

### **2) Pengembangan Desain**

Metode yang digunakan adalah animation video. Ide desain yang terpilih kemudian di buat menjadi 3d modeling, kemudian dicoba dan di perbaiki berulang-ulang dalam waktu tertentu untuk menguji bisa tidaknya ide tersebut terwujud.

## **c. Metode Evaluasi pemilihan Desain**

Metode pemilihan data nantinya dengan membandingkan sketsa ide atau moodboard yang telah dibuat, kemudian di pilih beberapa desain yang terbaik untuk di kembangkan ke bentuk selanjutnya secara fokus.