

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PROVOKE!  
MAGAZINE DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Rudy Cahyono**

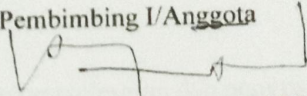
**NIM 1512005023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

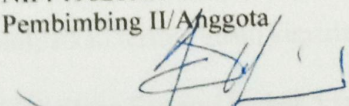
Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul : **PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PROVOKE! MAGAZINE DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA** diajukan oleh Rudy Cahyono, NIM 1512005023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir tanggal Januari 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

  
Drs. Ismael Setiawan, M.M.

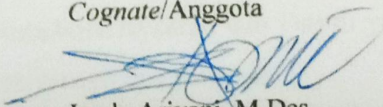
NIP: 19620528 199403 1 002/NIDN:0028056202

Pembimbing II/Anggota

  
Dony Arsetyasmoro, M.Ds.

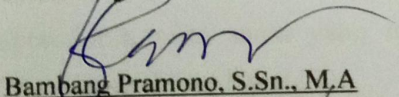
NIP: 19790407 200604 1 002/ NIDN:0007047904

Cognate/Anggota

  
Ivada Ariyani, M.Des.

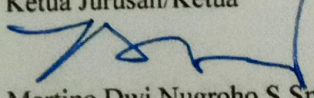
NIP: 19760514 200501 2 001/NIDN:0014057604

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

  
Bambang Pramono, S.Sn., M.A

NIP: 19730830 200501 1 001/NIDN: 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP: 19770315 200212 1 005/NIDN: 0015037702



Menggetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Timbuk Raharjo, M.Hum.

NIP: 19691108 199303 1 001/NIDN: 0008116906

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir perancangan ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT Yang Maha Baik, Yang Maha Esa atas berkat, karunia dan cinta kasih-Nya,
2. Kedua orang tua saya, Almarhum Nyaeran dan Dasmi yang selalu memberikan kepercayaan, doa, dorongan mental dan material,
3. Yth. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M dan Bapak Dony Arsetyasmoro, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan semangat, memberikan kepercayaan dan nasihat maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini,
4. Yth. Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn. selaku Dosen Wali atas segala masukan, motivasi dan doanya,
5. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
7. Yth. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
8. Yth. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan, bantuan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini,

9. Semua pengurus Kantor *Provoke!* yang sudah mengizinkan, membantu dan memberikan data terkait Kantor *Provoke!* Daerah Istimewa Yogyakarta.
10. Teman-teman *Discord*, Kontrakan Triten, Teman-teman *Valorant*, Parkiran Interior, KantinKlub, IMDI.
11. Teman-teman di Prodi Desain Interior, Angkatan Sakomah, Indis, Gradasi, Konco Kndunk, Guratan, Dimensi, Poros, Skala, dst.
12. Terima kasih untuk Bayu Chandra, Batari, Acit, Adhi, Acil, Rizki Ayu, Bara yang turut membantu dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
13. Serta semua pihak yang turut membantu, mendukung maupun menyepelekan penulis saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tentu saja tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 27 Januari 2022

Rudy Cahyono  
NIM 1512005023

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 Januari 2022



Rudy Cahyono  
NIM 1512005023

## ABSTRAK

*Provoke!* merupakan sebuah kantor redaksi yang menjadi media informasi anak muda yang berbasis di Indonesia. *Provoke!* menyajikan berita dan informasi tentang seni, musik, edukasi dan gaya hidup yang bisa dimanfaatkan oleh pembaca. Di kantor *Provoke!* Yogyakarta juga sering diadakan acara kolaborasi yang diadakan untuk pengunjung agar bisa menikmati hiburan dan edukasi bagi anak-anak muda khususnya di Yogyakarta. Perancangan kantor *Provoke!* mengusung konsep *Office Within Creative Space* dalam membangun kreatifitas mulai dari karyawan dan pengunjung. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan citra dan suasana baru pada ruang-ruang di kantor *Provoke!* melalui elemen-elemen desain yang akan diterapkan sehingga bisa memenuhi kebutuhan fisiologis dan psikologis pengguna. Maka dari itu, modern dan *Industrial Design* dipilih menjadi tema dan gaya untuk mengisi ruang kantor *Provoke!*. Pada perancangan kantor *Provoke!* ini menggunakan metode dan proses desain yang terdiri dari analisa dan sintesa lalu mengolahnya menjadi sebuah desain. Desain yang baru dengan memberi suasana modern diharapkan bisa daya tarik agar menjadi ruang kreatif edukasi bagi pengunjung sebagai sarana dalam industri kreatif.

**Kata Kunci :** *Office, Creative Space, Identity*

## **ABSTRACT**

*Provoke! is an editorial office which is a youth media based in Indonesia. Provoke! presents news and information about art, music, education and lifestyle that can be informative for the readers. Provoke office! Yogyakarta also often holds collaborative events that are held for visitors so they can enjoy entertainment and education for young people, especially in Yogyakarta. Provoke! office design carries the concept of Office Withing Creative Space in building creativity from employees and visitors. This design aims to create a new image and atmosphere in the spaces in the Provoke office! through the design elements that will be applied so as to meet the physiological and psychological needs of the user. Therefore, modern and industrial design were chosen to fill the Provoke! Office space. On the design of the Provoke office! It uses a design method and process that consists of analysis and synthesisd that processes it into a design. The new design by providing a modern atmosphere is expected to be attractive to become a creative educational space for visitors as a means in the creative industry.*

**Keywords : Office, Creative Space, Identity**

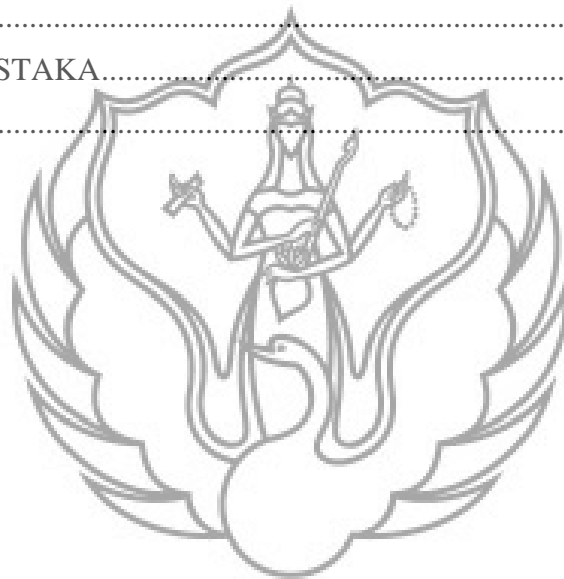


## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL.....                                | i    |
| LEMBAR PENGESAHAN.....                            | ii   |
| KATA PENGANTAR.....                               | iii  |
| PERNYATAAN KEASLIAN.....                          | v    |
| ABSTRAK.....                                      | vi   |
| DAFTAR ISI.....                                   | viii |
| DAFTAR GAMBAR.....                                | x    |
| DAFTAR TABEL.....                                 | xiv  |
| BAB I.....  | 15   |
| A. LATAR BELAKANG.....                            | 15   |
| 1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain..... | 17   |
| 2. Metode Desain.....                             | 18   |
| BAB II.....                                       | 21   |
| A. TINJAUAN PUSTAKA.....                          | 21   |
| 1. Tinjauan Pustaka Umum.....                     | 21   |
| 2. Tinjauan Pustaka Khusus.....                   | 39   |
| B. PROGRAM DESAIN.....                            | 44   |
| 1. Tujuan Desain.....                             | 44   |
| 2. Sasaran Desain.....                            | 44   |
| 3. Data.....                                      | 45   |
| BAB III.....                                      | 66   |
| A. Pernyataan Masalah.....                        | 66   |
| B. Identifikasi Masalah.....                      | 66   |
| C. Ide Solusi Desain.....                         | 72   |
| BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....                   | 74   |
| A. Alternatif Desain.....                         | 74   |
| 1. Alternatif Penataan Ruang.....                 | 74   |
| 2. Alternatif Estetika Ruang.....                 | 82   |



|  |     |
|--|-----|
| 3. Elemen Pembentuk Ruang .....        | 83  |
| 4. Elemen Pengisi Ruang.....           | 87  |
| 5. Alternatif Tata Kondisi Ruang ..... | 91  |
| B. Hasil Evaluasi Desain .....         | 104 |
| 1. Hasil <i>Render</i> Perspektif..... | 104 |
| 2. Hasil Render Perspektif.....        | 106 |
| 3. Axonometri.....                     | 109 |
| BAB V .....                            | 110 |
| PENUTUP .....                          | 110 |
| A. Kesimpulan .....                    | 110 |
| B. Saran.....                          | 110 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                    | 111 |
| LAMPIRAN .....                         | 113 |



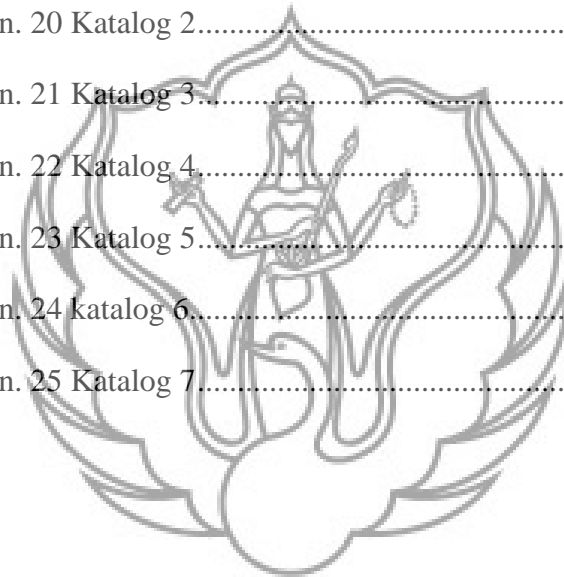
## DAFTAR GAMBAR

| <b>Gambar</b>  | <b>Halaman</b> |
|--|----------------|
| Gambar 1. 1 Bagan Pola Pikir Perancangan .....                               | 17             |
| Gambar 1. 2 Standar Konter Kerja/Pemakai Pria .....                          | 32             |
| Gambar 1. 3 Standar Konter Kerja/Pemakai wanita .....                        | 32             |
| Gambar 1. 4 Standar Ukuran Konter Meja .....                                 | 33             |
| Gambar 1. 5 Standar untuk Pos Kerja Dasar Dengan Tempat Penyimpanan Vertikal | 33             |
| Gambar 1. 6 Standar Ukuran Pos Kerja Dasar.....                              | 34             |
| Gambar 1. 7 Standar Pos Kerja Dan Sirkulasi Yang Berdampingan.....           | 34             |
| Gambar 1. 8 Standar Ukuran Pos Kerja Dan Sirkulasi Berdampingan .....        | 35             |
| Gambar 1. 9 Standar Meja Rapat Berbentuk Bujur/Sangkar .....                 | 36             |
| Gambar 1. 10 Standar Meja Rapat Berbentuk Bundar.....                        | 36             |
| Gambar 1. 11 Standar Ukuran Meja Rapat Berbentuk Sangkar .....               | 37             |
| Gambar 1. 12 Standar Ukuran Meja Rapat Bundar .....                          | 37             |
| Gambar 2. 1 Logo Kantor <i>Provoke!</i> .....                                | 45             |
| Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Kantor <i>Provoke!</i> .....                 | 46             |
| Gambar 2. 3 Site Plan lokasi Kantor <i>Provoke!</i> .....                    | 47             |
| Gambar 2. 4 Layout dan <i>Zoning</i> Lantai 1 .....                          | 50             |
| Gambar 2. 5 Layout dan <i>Zoning</i> Lantai 2 .....                          | 51             |
| Gambar 2. 6 Layout dan <i>Zoning</i> 3 .....                                 | 51             |
| Gambar 2. 7 <i>Coffee Bar Provoke!</i> .....                                 | 52             |
| Gambar 2. 8 Panggung dan Area Santai <i>Provoke!</i> .....                   | 52             |
| Gambar 2. 9 Resepsionis <i>Provoke!</i> .....                                | 53             |
| Gambar 2. 10 Gudang <i>Provoke!</i> .....                                    | 53             |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2. 11 Area Santai <i>Provoke!</i> .....         | 54 |
| Gambar 2. 12 <i>Workshop/Open Space Provoke!</i> ..... | 54 |
| Gambar 2. 13 Ruang Rapat <i>Provoke!</i> .....         | 55 |
| Gambar 2. 14 Area Kantor <i>Provoke!</i> .....         | 55 |
| Gambar 2. 15 Kontruksi Dinding.....                    | 57 |
| Gambar 3. 1 <i>Brainstorming</i> .....                 | 72 |
| Gambar 3. 2 Skema Material .....                       | 73 |
| Gambar 4. 1 Diagram Matrix.....                        | 74 |
| Gambar 4. 2 <i>Bubble</i> Diagram Lantai 1 .....       | 75 |
| Gambar 4. 3 <i>Bubble</i> Diagram Lantai 2 .....       | 76 |
| Gambar 4. 4 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi Lantai 1 ..... | 77 |
| Gambar 4. 5 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi Lantai 2 ..... | 77 |
| Gambar 4. 6 Alternatif 1 <i>Layout</i> Lantai 1 .....  | 78 |
| Gambar 4. 7 Alternatif 2 <i>Layout</i> Lantai 1.....   | 79 |
| Gambar 4. 8 Alternatif 1 <i>Layout</i> Lantai 2.....   | 80 |
| Gambar 4. 9 Alternatif 2 <i>Layout</i> Lantai 2.....   | 81 |
| Gambar 4. 10 Referensi Suasana Ruang.....              | 83 |
| Gambar 4. 11 Rencana Lantai 1 .....                    | 83 |
| Gambar 4. 12 Rencana Lantai 2.....                     | 84 |
| Gambar 4. 13 Rencana Dinding.....                      | 84 |
| Gambar 4. 14 Rencana Plafond 1.....                    | 85 |
| Gambar 4. 15 Rencana Plafond 2.....                    | 85 |
| Gambar 4. 16 Rencana Plafond.....                      | 86 |
| Gambar 4. 17 Alternatif Desain Kursi Cafeteria.....    | 87 |
| Gambar 4. 18 Alternatif Desain Kursi Cafeteria 2.....  | 88 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4. 19 Alternatif Desain Meja Kerja .....                                 | 89  |
| Gambar 4. 20 Alternatif Desain Resepsionis .....                                | 89  |
| Gambar 4. 21 Alternatif Desain Fabrikasi 1 .....                                | 90  |
| Gambar 4. 22 Alternatif Desain Fabrikasi 2 .....                                | 90  |
| Gambar 4. 23 Resepsionis.....   | 104 |
| Gambar 4. 24 Perspektif <i>Cafeteria</i> .....                                  | 105 |
| Gambar 4. 25 Perspektif Ruang Kerja .....                                       | 105 |
| Gambar 4. 26 Perspektif Ruang Pimpinan Perusahaan.....                          | 106 |
| Gambar 4. 27 Perspektif Manual Ruang Kantor.....                                | 106 |
| Gambar 4. 28 Perspektif Manual Ruang Pimpinan Direksi.....                      | 107 |
| Gambar 4. 29 Perspektif Manual <i>Lounge</i> .....                              | 107 |
| Gambar 4. 30 Perspektif Manual Area Ruang Kerja .....                           | 108 |
| Gambar 4. 31 Axonometri Lantai 1 .....  | 109 |
| Gambar 4. 32 Axonometri Lantai 2 .....  | 109 |
| Gambar Lampiran. 1 Area Kantor .....  | 113 |
| Gambar Lampiran. 2 Area Resepsionis .....                                       | 113 |
| Gambar Lampiran. 3 Area <i>Coffee Bar</i> .....                                 | 114 |
| Gambar Lampiran. 4 Area Galeri.....   | 114 |
| Gambar Lampiran. 5 Area Panggung.....   | 115 |
| Gambar Lampiran. 6 <i>Axonometri</i> Lantai 1 .....                             | 116 |
| Gambar Lampiran. 7 <i>Axonometri</i> Lantai 2 .....                             | 116 |
| Gambar Lampiran. 8 Perspektif <i>Rendering</i> Ruang Kerja .....                | 117 |
| Gambar Lampiran. 9 Perspektif <i>Rendering Cafeteria</i> .....                  | 117 |
| Gambar Lampiran. 10 Perspektif <i>Rendering</i> Area <i>Lounge</i> .....        | 118 |
| Gambar Lampiran. 11 Perspektif <i>Rendering</i> Ruang Pimpinan Perusahaan ..... | 118 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar Lampiran. 12 Sketsa Perspektif Ruang Kerja .....              | 119 |
| Gambar Lampiran. 13 Sketsa Perspektif Ruang Pimpinan Perusahaan..... | 119 |
| Gambar Lampiran. 14 Sketsa Perspektif <i>Lounge</i> Lantai1 .....    | 120 |
| Gambar Lampiran. 15 Sketsa Perspektif <i>Lounge</i> Lantai 2 .....   | 120 |
| Gambar Lampiran. 16 Poster 1 .....                                   | 121 |
| Gambar Lampiran. 17 Poster 2 .....                                   | 122 |
| Gambar Lampiran. 18 Poster 3 .....                                   | 123 |
| Gambar Lampiran. 19 Katalog 1.....                                   | 124 |
| Gambar Lampiran. 20 Katalog 2.....                                   | 125 |
| Gambar Lampiran. 21 Katalog 3.....                                   | 126 |
| Gambar Lampiran. 22 Katalog 4.....                                   | 127 |
| Gambar Lampiran. 23 Katalog 5.....                                   | 128 |
| Gambar Lampiran. 24 katalog 6.....                                   | 129 |
| Gambar Lampiran. 25 Katalog 7.....                                   | 130 |



**DAFTAR TABEL**

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Fungsi Dan Penggunaan Ruang .....  | 48 |
| Tabel 2. 2 Daftar Kebutuhan dan Kriteria..... | 60 |
| Tabel 3. 1 Permasalahan dan Ide Solusi.....   | 68 |
| Tabel 4. 1 Pencahayaan.....                   | 91 |
| Tabel 4. 2 Penghawaan .....                   | 93 |



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Kantor bukan sekedar tempat bekerja namun dalam kenyataannya, kantor adalah tempat bekerja untuk menuangkan semua ide dan kreativitas. Banyaknya pekerjaan dan *deadline* yang harus diselesaikan menuntut desain kantor yang mampu melahirkan ide-ide brilian. Desain kantor sangat dipengaruhi oleh kebutuhan yang beragam dan terus berubah cepat akibat perkembangan teknologi yang mempengaruhi gaya hidup pekerja dan pengusaha muda. Desain kantor yang baik juga harus memberi suasana nyaman bagi pekerjanya agar tidak cepat merasa lelah sehingga kinerjanya menjadi baik. Selain itu, aliran ruang kantor harus menciptakan kebersamaan agar kerjasama antar pekerja dapat terjalin dengan efisien.

Bersamaan dengan teknologi, harapan pekerja telah meningkat dengan banyak sekarang 'menuntut' tempat kerja yang nyaman dan fleksibel. Ini telah menyebabkan banyak perusahaan sampai pada kesadaran bahwa kantor mereka memiliki tanggungjawab untuk melakukan perubahan suasana kantor ketika menyangkut kesejahteraan staf dan juga melahirkan talenta terbaik.

Di zaman milenial ini, desain kantor industrial menjadi digandrungi karena menampilkan estetika yang unik dari kejujuran karakteristik bahan bangunannya. Kejujuran dari desain industrial diharapkan dapat

menciptakan etos kerja yang jujur dan memunculkan ide-ide yang orisinal.

Kantor *Provoke!* memiliki bangunan kantor yang mencakupi banyak area. Area kantor terletak di lantai 3 dan lantai 2 sebagai area yang digunakan untuk ruang rapat yang mana digunakan para pekerja untuk aktivitas mereka. Area lantai 1 meliputi area *cafeteria*, panggung dan ruang pameran yang digunakan untuk bersosialisasi antara pekerja dan pengunjung yang datang ke kantor.

Tugas akhir ini mengangkat objek kantor *Provoke!* yang berpotensi sebagai salah satu kantor redaksi yang modern di Yogyakarta. Oleh karena itu kantor ini membutuhkan kantor yang kondusif, fleksibel, dari *co-working* ke *co-living, wellbeing office*, fungsionalitas dan desain kantor sederhana. Mengingat kondisi kantor berfungsi sebagai kantor redaksi dan area panggung untuk mengadakan acara yang menampung aktivitas-aktivitas pekerja, tamu undangan dan pengunjung. Maka dari itu diperlukan rancangan interior yang bisa menjadi daya tarik agar bisa merepresentasikan *Provoke!* kantor redaksi yang kreatif serta memberi saran hiburan dan edukasi bagi para karyawan maupun masyarakat. Lingkungan fisik kantor adalah hal yang penting bersangkutan dengan kepuasan dan produktifitas pekerja, sehingga konsep rancangan harus mengarah pada pemenuhan kebutuhan fisiologis dan psikologis pengguna. Konsep perancangan dilandasi oleh kebijakan *Provoke!* yaitu kenyamanan, fungsionalitas, keamanan, efisien serta penulis akan menggunakan konsep *Office Within Creative Spaces*.

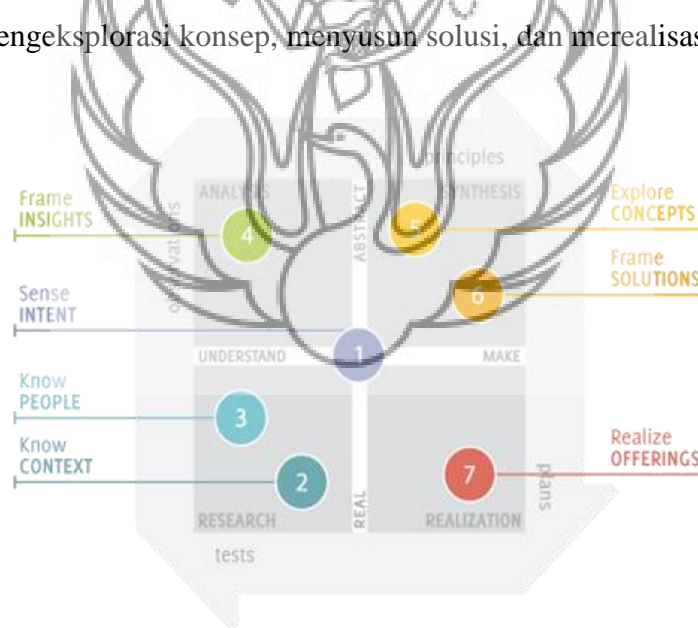


Pada perancangan ini penulis mengangkat konsep *Office Within Creative Spaces* yang dimaksud untuk menunjang aktivitas yang ada dalam ruang-ruang kantor dan ruang lain baik secara fisik maupun psikis. Hal yang perlu diperhatikan dalam konsep ini yaitu pendekatan dengan industrial, psikologis, fleksibilitas dan kreativitas agar bisa memunculkan identitas *Provoke!* sebagai kantor yang kreatif dan beredukasi.

## METODOLOGI

### 1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

Perancangan *Provoke!* ini penulis menerapkan pola pikir Proses Desain Inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar. Menurut Vijay Kumar, terdapat tujuh mode aktivitas yang berbeda untuk desain inovasi: memahami tujuan, mengetahui konteks, mengenal masyarakat, menyusun gagasan, mengeksplorasi konsep, menyusun solusi, dan merealisasikan penawaran.



Gambar 1. 1 Bagan Pola Pikir Perancangan

(Kumar, 2012)

- 1) Memahami Tujuan (*Sense Intent*)
- 2) Mengetahui Konteks (*Know Context*)
- 3) Mengenal Masyarakat (*Know People*)
- 4) Menyusun Gagasan (*Frame Insights*)
- 5) Mengeksplorasi Konsep (*Explore Concepts*)
- 6) Menyusun Solusi (*Frame Solutions*)
- 7) Merealisasikan Penawaran (*Realize Offerings*)

## 2. Metode Desain

### a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data dan penelusuran masalah menurut Vijay Kumar yaitu :

- 1) Fakta-fakta kunci, potongan informasi didapatkan dari pihak *Provoke!* tentang kondisi kantor, serta keluhan para pengguna terhadap area yang digunakan di lingkungan yang ada di bagian kantor dengan wawancara yang akan dilakukan kepada kepala pengelola *Provoke!*, pengunjung dan pengguna yang berkaitan dengan aktivitas di *Provoke!*.
- 2) Dari tinjauan lapangan menuju konteks dan eksplorasi tentang tujuan kantor ini beroperasi, dalam proses metode desain ini adalah untuk mengubah lingkungan kantor yang sudah ada ke desain yang dibuat untuk memberi kebutuhan dan efisien.

Metode penuluran masalah yang digunakan menurut cara Vijay Kumar yaitu:

- 1) Kunjungan lapangan, melakukan observasi lapangan di *Provoke!*. kunjungan diharapkan agar mengenal perilaku pengguna kantor dan aktivitas yang dilakukan di area-area yang ada serta melihat potensi dan kebutuhan apa saja yang belum terpenuhi.

- 2) Analisa observasi, setelah mensortir dan mengumpulkan informasi, perancang mengevaluasi, kelebihan, kekurangan peluang dan ancaman yang ada dalam rencana perancangan kantor *Provoke!* digunakan sebagai acuan dalam memilih hal-hal apa yang perlu dijadikan pertimbangan untuk sebaiknya dilakukan dan tidak dilakukan Ketika proses perancangan.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain yang digunakan menurut cara Vijay Kumar, yaitu:

- 1) Diagram venn, mengelompokkan para pengguna yang terbagi dari pekerja kantor dan pengunjung. Diagram venn menggunakan lingkaran sebagai visualisasi untuk menunjukkan nilai apa saja yang saling berhubungan. Diagram venn membantu dalam proses desain untuk menentukan desain apa yang bersifat umum dan khusus.
- 2) Peta perjalanan pengguna, metode ini melacak perjalanan pengguna dan pengunjung mulai dari masuk hingga keluar dari lingkungan kantor. Metode merekam aktivitas-aktivitas pengguna yang mana dapat mempermudah perancangan mengetahui area mana yang perlu diperhatikan dengan teliti untuk di desain.

Metode pengembangan desain yang digunakan menurut cara Vijay Kumar, yaitu:

- 1) Sketsa Konsep, perancang membuat visualisasi idenya dalam bentuk-bentuk konkret dan mudah untuk dikomunikasikan. Sketsa konsep memperlihatkan ide perancang untuk desain kantor berupa potongan-potongan gambar yang disusun menjadi satu bagian yang utuh. Sketsa konsep mampu menjadi jawaban

permasalahan yang ada di kantor sehingga disinyalir bisa menjadi solusi dalam menyelesaikan rancangan.

- 2) *Prototype* konsep, merupakan transformasi sketsa konsep menjadi contoh realisasi yang menggambar bagaimana jika kantor ini didesain dengan sedemikian rupa. *Prototype* ini menjadi hasil dari pemecahan masalah yang dibuat oleh perancang kantor *Provoke!*

#### c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi adalah tahapan penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu alternatif desain. Perancang memilih pilihan terbaik dengan mempertimbangan konsep, keselarasan kriteria yang sudah ditetapkan, kenyamanan lingkungan, fungsionalitas area, dan kebutuhan dari pengguna itu sendiri. Perancang menunjukkan hasil melalui *prototype* berupa ideasi, gambar-gambar 3D perspektif serta animasi yang menjadi simulasi ketika rancangan ini direalisasikan melalui metode desain dengan analisis pribadi berdasarkan data lapangan dan analisis menurut opini orang lain.