

**PERANCANGAN ULANG INTERIOR KANTOR
PT MOTASA INDONESIA DENGAN
KONSEP BIOPILIK**



PERANCANGAN

oleh:

Emilda Meidisa

NIM 1812121023

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

2023

PERANCANGAN ULANG INTERIOR KANTOR PT MOTASA INDONESIA DENGAN KONSEP BIOPILIK

ABSTRAK

Emilda Meidisa

PT. Motasa Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak pada pengolahan rempah dan sudah berdiri sejak tahun 2008 dengan produk yang dikenal lekat di dunia kuliner. Produk olahan rempah ini sudah mendunia hingga menjadikan PT Motasa sebagai perusahaan pengolah rempah terbesar se-Asia Tenggara. Citra perusahaan sebagai produsen pengolah rempah ini hendaknya dapat tersampaikan kepada karyawan maupun pengunjung (kolega perusahaan) dengan baik. Oleh karenanya, perencanaan interior kantor PT Motasa memiliki andil yang besar dalam mewujudkan hal ini. Selain itu dalam perencanaan interior kantor, kenyamanan yang menjadi salah satu faktor untuk peningkatan kinerja karyawan juga harus diperhatikan. Desain kantor yang mengaplikasikan desain biopilik memiliki tujuan untuk meningkatkan kinerja karyawan. Manusia tidak bisa lepas dari alam, merupakan pokok utama dalam konsep biopilik desain. Pengaplikasian konsep ini nantinya akan digabung dengan unsur rempah dalam bentuk, warna, dan bau. Di sisi lain, penerapan tanaman *indoor* juga menjadi salah satu perwujudan dari konsep. Sehingga ruangan yang didesain dapat meningkatkan semangat karyawan untuk bekerja dan mengurangi tingkat stres. Selain itu, perancangan yang berangkat dari unsur rempah ke dalam ruang dapat menjadi citra dari PT Motasa Indonesia sebagai perusahaan pengolah rempah bagi pengunjung serta karyawan.

Kata kunci : biopilik, rempah, kantor, kinerja karyawan

PERANCANGAN ULANG INTERIOR KANTOR PT MOTASA INDONESIA DENGAN KONSEP BIOFILIK

ABSTRACT

Emilda Meidisa

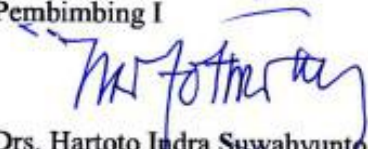
PT Motasa Indonesia is a spice processing company that has been established since 2008 with well known products in the culinary world. This processed spice product has gone global, making PT Motasa the largest spice processing company in Southeast Asia. The company's image as a spice processing manufacturer must be well conveyed to employees and visitors (company colleagues). Therefore, the interior planning of the PT Motasa office plays an important role in achieving this goal. In addition, when planning office interior design, comfort must also be taken into account, which is one of the factors for improving employee performance. Office design that applies biophilic design aims to improve employee performance. Human beings cannot be separated from nature; this is the main point of the biophilic design concept. The application of this concept will be combined with spices in shape, color and smell. Moreover, the application of indoor plants is also one of the manifestations of the concept. So that the designed room will increase employees' enthusiasm for work and reduce stress levels. In addition, the design starting from the element of spices in the space can be an image of PT Motasa Indonesia as a spice processing company for visitors and employees.

Keywords: *biophilic, spices, office, employee performance.*


Tugas Akhir perancangan berjudul:

PERANCANGAN ULANG INTERIOR KANTOR PT MOTASA INDONESIA DENGAN KONSEP BIOPILIK diajukan oleh Emilda Meidisa, NIM 1812121023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain. Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 05 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn.
 NIP. 19590306 199003 1 001
 NIDN 0006035908

Pembimbing II


Bambang Pramono, M.A.
 NIP. 19730830 200501 1 001
 NIDN 0030087304


Cognate/ Anggota


Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.
 NIP. 19870928 201903 2 017
 NIDN 0028098703

Ketua Program Studi Desain Interior


Setya Budi Astanto, M.Sn.
 NIP. 19730129 200501 1 001
 NIDN 0029017304

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
 NIP. 19770315 200212 1 005
 NIDN 0015037702

Mengetahui,
 Dekan Fakultas Seni Rupa
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
 NIP. 19691108 199303 1 001
 NIDN 0008116906

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Emilda Meidisa

NIM : 181 2121 023

Tahun Lulus : 2023

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini. Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 05 Januari 2023



Emilda Meidisa

NIM 1812121023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang dengan ridha-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini dengan baik. Adapun judul tugas akhir yang penulis ajukan adalah “**Perancangan Ulang Interior Kantor PT Motasa Indonesia dengan Konsep Biopilik.**” Harapan penulis semoga tugas akhir ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan tugas akhir ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling penulis yang mendukung dan membantu. Terima kasih penulis sampaikan kepada:

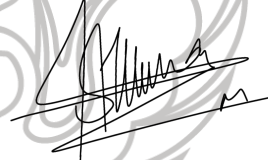
1. Allah SWT Yang Memiliki Kuasa di Atas Semuanya dan telah memberi penulis kemudahan dalam penyelesaian tugas akhir ini;
2. Kedua orang tua, Ayah dan Ibu yang selalu mendukung dan mendoakan penulis dalam berbagai hal dari awal perkuliahan sampai dengan penyusunan tugas akhir perancangan ini;
3. Rani Modisa dan Ridho Adika sebagai Uni dan Abang yang telah memberikan dukungan sepenuhnya kepada penulis;
4. Yth. Bapak Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn. dan Bapak Bambang Pramono, M.A. selaku Dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis selama perkuliahan dan pengerjaan tugas akhir;
5. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Interior;
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, M.A. selaku Ketua Jurusan Desain;
7. Yth. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

8. Segenap Dosen Fakultas Seni Rupa terutama Program Studi Desain Interior yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses perancangan ini;
9. Triska Rahmadhani dan Sinta Anjelina Putri selaku teman sekaligus sahabat yang sama-sama berjuang dalam perkuliahan dan pengerjaan Tugas Akhir Perancangan ini;
10. Serta semua pihak yang telah membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

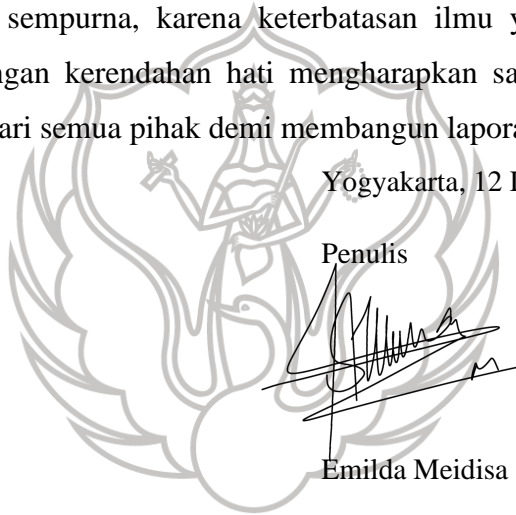
Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah Swt. dan akhirnya penulis menyadari bahwa tugas akhir perancangan ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Untuk itu penulis dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan perancangan ini.

Yogyakarta, 12 Desember 2022

Penulis



Emilda Meidisa



DAFTAR ISI

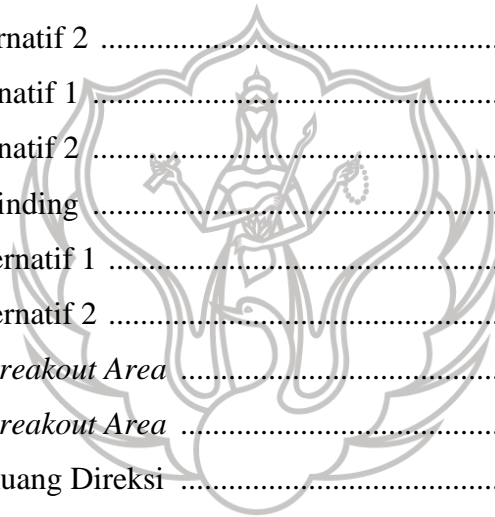
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
1. BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	4
2. BAB II PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Tinjauan Pustaka Kantor.....	6
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus	12
a. Psikologi Ruang Pada Ruang Kerja	12
b. Biopilik desain	13
c. <i>Post-modern</i>	17
B. Program Desain.....	19
1. Tujuan Perancangan	19
2. Sasaran Perancangan	19
3. Data	20
a. Deskripsi Umum Proyek.....	20
b. Data Non Fisik, Data Fisik, Data Literatur	21
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	41

3. BAB III PERMASALAHAN DESAIN.....	47
A. Pernyataan Masalah	47
B. Ide Solusi Desain	47
4. BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	50
A. Alternatif Desain.....	50
1. Alternatif Estetika Ruang.....	50
2. Alternatif Penataan Ruang	54
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	58
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	61
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	65
B. Evaluasi Pemilihan Desain	74
C. Hasil Desain.....	75
1. Presentasi Desain	75
2. Layout Perancangan.....	84
3. Detail Khusus.....	84
BAB V PENUTUP	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	90
Foto Survey	
Perspektif Manual	
Aksonometri	
Sekam Warna dan Material	
Poster Presentasi	
Booklet	
Rencana Anggaran Biaya (RAB)	
Gambar Kerja	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses Desain	3
Gambar 2. Logo Resmi PT Motasa Indonesia	21
Gambar 3. Site Bangunan PT Motasa Indonesia	24
Gambar 4. Akses Menuju Bangunan PT Motasa	25
Gambar 5. Orientasi Pergerakan Matahari pada Bangunan	26
Gambar 6. Area Paparan Sinar Matahari pada Interior Bangunan	26
Gambar 7. Orientasi Kebisingan pada Bangunan	26
Gambar 8. <i>Zoning</i> Area Perancangan PT Motasa Indonesia pada Lantai 3	27
Gambar 9. Analisis Aktivitas Pengguna Ruang	28
Gambar 10. Zonasi Kebutuhan Ruang	29
Gambar 11. Diagram Matriks Hubungan Ruang	29
Gambar 12. Sirkulasi Area Perancangan	30
Gambar 13. Pencahayaan pada Area Kantor	34
Gambar 14. Penghawaan pada Area Kantor	35
Gambar 15. Atmosfer Ruang Meeting	36
Gambar 16. Atmosfer Ruang Kantin	36
Gambar 17. Standarisasi <i>Area Lounge</i>	37
Gambar 18. Standarisasi <i>Area Lounge</i>	38
Gambar 19. Standarisasi Ruang Kerja	38
Gambar 20. Standarisasi Ruang Kerja	39
Gambar 21. Standarisasi <i>Meeting Room</i>	39
Gambar 22. Standarisasi Area Kantin dan Ruang Makan	40
Gambar 23. Standarisasi Area Kantin dan Ruang Makan	40
Gambar 24. Kriteria Desain PT Motasa Indonesia	46
Gambar 25. <i>Mind Mapping</i>	48
Gambar 26. <i>Moodboard</i> Suasana Ruang	50
Gambar 27. Transformasi Bentuk Pala	51

Gambar 28. Komposisi Warna Rempah	52
Gambar 29. Komposisi Material	52
Gambar 30. Elemen Dekoratif, Kolom	53
Gambar 31. Elemen Dekoratif, Logo PT Motasa	53
Gambar 32. Elemen Dekoratif, <i>Signage</i>	54
Gambar 33. Matrik Hubungan Ruang	54
Gambar 34. <i>Bubble Plan</i> Alternatif 1	55
Gambar 35. <i>Bubble Plan</i> Alternatif 2	55
Gambar 36. <i>Block Plan</i> Alternatif 1	56
Gambar 37. <i>Block Plan</i> Alternatif 2	56
Gambar 38. Layout Alternatif 1	57
Gambar 39. Layout Alternatif 2	57
Gambar 40. Lantai Alternatif 1	58
Gambar 41. Lantai Alternatif 2	59
Gambar 42. Alternatif Dinding	59
Gambar 43. Plafond Alternatif 1	60
Gambar 44. Plafond Alternatif 2	60
Gambar 45. Perspektif <i>Breakout Area</i>	75
Gambar 46. Perspektif <i>Breakout Area</i>	75
Gambar 47. Perspektif Ruang Direksi	76
Gambar 48. Perspektif <i>VIP Room</i>	76
Gambar 49. Perspektif <i>VIP Room</i>	77
Gambar 50. Perspektif <i>VIP Room</i>	77
Gambar 51. Perspektif <i>VIP Lounge</i>	78
Gambar 52. Perspektif <i>VIP Lounge</i>	78
Gambar 53. Perspektif Ruang Divisi Purchasing	79
Gambar 54. Perspektif Ruang Divisi Purchasing	79
Gambar 55. Perspektif Kantin	80
Gambar 56. Perspektif Kantin	80
Gambar 57. Perspektif Kantin	81

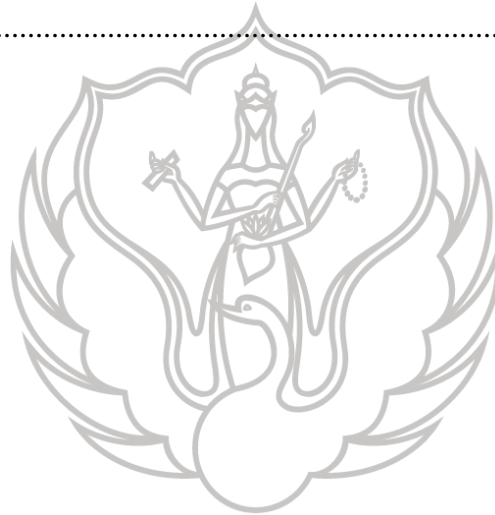


Gambar 58. Perspektif <i>Area Lorong</i>	81
Gambar 59. Perspektif <i>Meeting Room</i>	82
Gambar 60. Perspektif <i>Meeting Room</i>	82
Gambar 61. Perspektif Mushala	83
Gambar 62. Perspektif Taman <i>Indoor</i>	83
Gambar 63. <i>Layout</i> Perancangan	84
Gambar 64. <i>Furniture Custom</i>	84
Gambar 65. Pelapis Kolom	85
Gambar 66. <i>Sandblasting Glass Sticker</i>	85
Gambar 67. <i>Signage</i>	85
Gambar 68. Survey Lapangan	
Gambar 69. Survey Lapangan	
Gambar 70. Survey Lapangan	
Gambar 71. Survey Lapangan	
Gambar 72. Perspektif Manual <i>VIP Room</i>	
Gambar 73. Perspektif Manual <i>Pruchasing</i>	
Gambar 74. Perspektif Manual Kantin	
Gambar 75. Perspektif Manual <i>Breakout Area</i>	
Gambar 76. Aksonometri	
Gambar 77. Skema Warna dan Material	
Gambar 78. Poster Presentasi	
Gambar 79. <i>Booklet A5</i>	



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Biopilik Desain dan Respon Biologis, 2014	17
Tabel 2 <i>Equipment</i> Area Perancangan	30
Tabel 3 Jenis Ruang dan Pengguna Ruang	32
Tabel 4 Kecukupan Ruang	33
Tabel 5. Ruang Lingkup Perancangan	36
Tabel 6. Kebutuhan Ruang Area Perancangan	41
Tabel 7. <i>Furniture Custom</i>	61
Tabel 8. <i>Furniture</i> Fabrikasi	62
Tabel 9. Jenis Lampu yang Digunakan	65
Tabel 10. Penghawaan	70



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Surabaya menjadi kota yang tidak kalah sibuk dari Jakarta saat ini dan telah menjadi kota terbesar kedua di Indonesia setelah daerah ibu kota tersebut. Hal ini didukung oleh pernyataan bahwa populasi di Surabaya, terhitung pada tahun 2015 sudah melebihi angka tiga juta penduduk. Selain itu fakta tentang Surabaya yang merupakan pusat bisnis, perdagangan, industri, dan pendidikan di daerah Jawa Timur juga sebagai ibu kota Provinsi Jawa Timur menambah kuat pendapat pada alinia pertama. Kota Surabaya telah mengalami perubahan besar-besaran dalam kurun waktu beberapa tahun belakang untuk menjadi kota dengan sebutan metropolitan. Kota Surabaya memiliki peran strategis pada skala regional sebagai kota perdagangan dan jasa yang ada pada simpul transportasi nasional dan internasional (Profil Kota Surabaya, 2016-2021). Berangkat dari fakta tersebut, banyak perusahaan besar yang tidak menyia-nyiakan keunggulan itu dan mendirikan kantor pusat pada kota dengan julukan kota pahlawan ini, seperti halnya PT. Motasa Indonesia.

PT. Motasa Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak pada pengolahan rempah-rempah menjadi bumbu masakan modern. Perusahaan ini sudah berdiri sejak tahun 2008 dan hingga sekarang produknya sudah cukup dikenal oleh dunia. Filosofi operasional PT Motasa Indonesia yaitu mengedepankan kualitas, keamanan dan kelestarian lingkungan dengan terus berinovasi menggunakan teknologi pengolahan makanan berstandar internasional yang higienis dan modern. Akan tetapi, filosofi yang menyangkut citra perusahaan tersebut belum begitu terlihat dalam rancangan interior kantor PT. Motasa saat ini.

Dewasa ini, banyak kantor yang dirancang dengan menampilkan citra perusahaan. Selaras dengan itu, Anggraini (2006:20) berpendapat bahwa citra perusahaan dapat dikomunikasikan pada masyarakat luas dengan menentukan

gaya desain dari interior kantor suatu perusahaan. Namun demikian, banyak perusahaan yang tidak terlalu memperhatikan hal ini dan memilih untuk merancang kantor mereka dengan desain yang sudah paten dan cukup memenuhi standar. Hal ini kemudian yang menjadi sebuah masalah dari perancangan kantor pusat suatu perusahaan. Selanjutnya, apabila citra perusahaan tampak dari gaya desain yang diterapkan, hal ini akan menciptakan tata kondisi ruang kantor yang juga sesuai dengan citra perusahaan. Menurut Gie dalam Lestari (2019) kondisi tata ruang kantor yang baik bisa menunjang pekerjaan karyawan dalam melaksanakan kewajibannya di dalam perusahaan dan menjadi produktif.

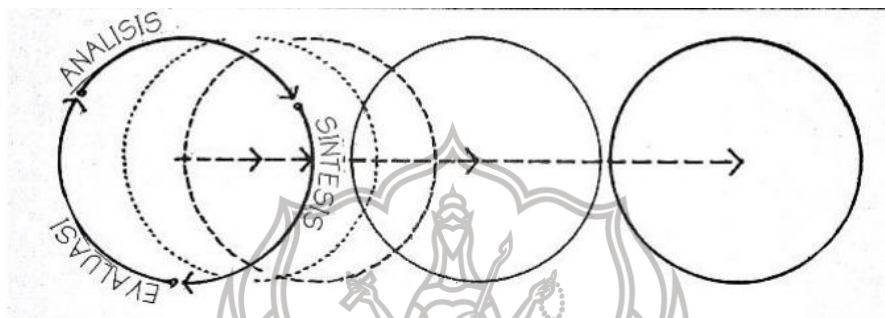
Untuk dapat meningkatkan produktivitas kerja karyawan, diperlukan lingkungan kerja yang memadai seperti lingkungan fisik (tata ruang kantor yang nyaman dan menyenangkan, lingkungan yang bersih, pertukaran udara yang baik, warna, penerangan yang cukup maupun musik yang merdu), serta lingkungan non fisik (suasana kerja karyawan, kesejahteraan karyawan, hubungan antar sesama karyawan, hubungan antar karyawan dengan pimpinan, serta tempat ibadah). Lingkungan kerja yang baik dapat mendukung pelaksanaan kerja sehingga karyawan memiliki semangat bekerja dan meningkatkan kinerja karyawan. Saputro, (2010:14-15) juga mengungkapkan semakin positif persepsi karyawan tentang lingkungan kerja fisik di kantor maka semakin tinggi pula produktivitas kerja mereka. Namun pandemi yang masih berlangsung saat ini menghambat karyawan dalam mencapai tingkat produktif yang sesuai sehingga diperlukan perubahan dalam tata ruang dan desain kantor.

Dalam proyek tugas akhir ini, penulis akan melakukan perancangan ulang terhadap interior kantor pada PT Motasa Indonesia dengan desain yang menampilkan citra perusahaan sesuai filosofi yang sudah ada. Namun tetap dalam konteks meningkatkan produktivitas karyawan yang saat ini sedang terhambat karena kondisi pandemi di Indonesia.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain merupakan sekumpulan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap urutannya sehingga nantinya mendapatkan hasil akhir desain yang baik. Dalam perancangan Interior kantor PT. Motasa Indonesia ini, penulis menerapkan pola pikir proses desain yang dikembangkan oleh Francis D.K. Ching (2012:36-42) dalam bukunya ilustrasi desain interior pada bagan berikut:



Gambar 1. Proses Desain

(Sumber : Francis DK Ching, *Interior Design Illustration*, 36-42)

a. *Analyze/ Analisis*

Analisis adalah memecah permasalahan menjadi beberapa bagian, memperjelas permasalahannya, dan mencoba menerapkan nilai-nilai dari berbagai aspek pada permasalahan tersebut. Analisis juga melibatkan pengumpulan informasi yang relevan dan dapat membantu desainer memahami sifat permasalahan dan membangun tahapan yang sesuai. Sementara proses desain terus dilakukan, akan semakin tampak pengetahuan yang lebih jelas tentang permasalahannya. Informasi baru mungkin ditemukan atau dibutuhkan yang mana dapat merubah persepsi desainer terhadap masalah maupun solusinya. Oleh karena itu, analisis terus menerus dilakukan dalam proses desain.

b. *Synthesize/ Sintesis*

Dari analisis masalah diperlukan pemikiran untuk menciptakan solusi-solusi agar permasalahan tersebut dapat teredam. Proses pencarian solusi ini disebut sintesis. Dalam proses sintesis dilakukan pengumpulan berbagai solusi kecil dari permasalahan yang ada pada tahap analisis, dan kemudian solusi-solusi kecil tersebut dipadatkan sehingga tercipta solusi yang efektif bagi permasalahan desain itu sendiri.

c. *Evaluate/ Evaluasi*

Apabila terdapat beberapa solusi, masing-masing dari solusi tersebut harus dievaluasi terlebih dahulu sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan pada saat mendefinisikan masalah. Proses identifikasi masalah secara terus-menerus sekaligus dengan peninjauan berbagai alternatif solusi yang ada akan membantu mempersempit ruang lingkup pemilihan untuk pengembangan desain. Proses evaluasi dilakukan dengan berfokus pada solusi desain tertentu. Setelah keputusan akhir diambil, usulan rancangannya mulai dikembangkan, dipersiapkan, kemudian disempurnakan untuk pelaksanaan.

2. Metode Desain

a. Tahap Pengumpulan Data dan Perumusan Masalah

Pada proses perancangan ulang Interior kantor PT. Motasa Indonesia yang berlokasi di Surabaya ini, tahapan dalam pengumpulan data ialah dengan melakukan studi lapangan, studi pustaka dan dokumentasi. Studi lapangan dilakukan dilakukan dalam dua bentuk, yaitu dengan studi langsung ke lokasi serta melakukan studi secara virtual untuk mengetahui secara spesifik lokasi dan iklim yang ada di sekitar lingkungan kantor. Setelah pengumpulan data tersebut, penulis mengolahnya dengan menyertakan studi pustaka terkait dengan objek rancangan. Data tersebut

diolah kedalam bentuk diagram, matriks, dan analisis grafik dengan tujuan menyederhanakan pemograman informasi sekaligus dapat memunculkan permasalahan desain.

b. Tahap Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Dalam tahapan pencarian ide dilakukan dengan pemecahan pemikiran (*brainstorming*) untuk menemukan solusi dari permasalahan yang sudah ada. Melalui proses pengembangan solusi ini akan melahirkan ide dan konsep yang nantinya diterapkan dalam ruang kantor. Konsep tersebut akan dikembangkan menjadi desain yang menyelesaikan masalah ruang dan memenuhi fungsi, baik dari segi teknis maupun estetika dengan berbagai kaedah interior didalamnya. Dalam tahap pengembangan desain, konsep yang telah tercipta dikembangkan menjadi beberapa alternatif yang selanjutnya melewati proses evaluasi untuk memilih alternatif terbaik.

c. Tahapan Evaluasi Pemilihan Desain

Merupakan proses untuk melakukan pemilihan terhadap alternatif desain yang telah dikembangkan. Pemilihan alternatif desain dilakukan dengan metode *platform* dengan menimbang kelebihan dan kekurangan alternatif desain. Setelah itu, proses evaluasi selanjutnya dilakukan melalui *feedback* yang didapat dari rekan sesama desainer terhadap alternatif terpilih. Tujuan dilakukannya proses evaluasi ini ialah untuk mendapatkan desain terbaik yang dapat memenuhi kebutuhan dan produktifitas pengguna kantor PT. Motasa Indonesia.