

**REDESAIN INTERIOR KANTOR AGODA DENGAN  
PENDEKATAN “*POST-PANDEMIC COVID-19*”  
DI BALI**



**PERANCANGAN**

Oleh :

**I Gusti Agung Panji Jayastika**

**NIM. 1812128023**

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

**2023**

# REDESAIN INTERIOR KANTOR AGODA DENGAN PENDEKATAN “*POST-PANDEMIC COVID-19*” DI BALI

## Abstrak

Pandemi *COVID-19* yang terjadi dalam 3 tahun terakhir ini mengakibatkan berbagai hambatan aktivitas khususnya dalam sektor pariwisata, termasuk sistem kerja perusahaan Agoda yang beralih menjadi daring (*WFH*). Agoda merupakan perusahaan platform pemesanan tiket *online* yang berbasis di Singapura dengan banyak kantor cabang, salah satunya di Bali. Dampak *WFH* bagi staf kantor Agoda di Bali yaitu produktivitas dan kesehatan individu yang berkurang. Melihat penurunan penyebaran virus *COVID-19* saat ini, fokus untuk kembali bekerja di dalam kantor mengarah kepada kolaborasi dan *layouting* kantor baru. Dari hal tersebut, perancangan redesain kantor Agoda melalui pendekatan “*Post-Pandemic COVID-19*” dibutuhkan dengan tujuan menunjang aktivitas bekerja yang efisien kembali di dalam kantor bagi staf Agoda serta menjadi tempat yang aman dari penularan virus *COVID-19*. Metode desain yang digunakan ialah *Double Diamond* dari *British Design Council*, yaitu *Discover* (pengumpulan data fisik & non fisik), *Define* (penentuan rumusan masalah & solusi konsep desain), *Develop* (pengembangan desain dengan skematik desain) dan *Deliver* (presentasi desain berupa *3d image*, video animasi, poster dan skema material). Redesain interior kantor Agoda di Bali ini mengusung konsep desain “*Fun and Healthy Agoda*” yang berfokus terhadap kesehatan mental dan jasmani individu staf kantor, melalui gaya desain kontemporer. “*Healthy Agoda*” diraih melalui tata *layouting workstation* baru dengan penerapan sekat antar meja, penerapan dinding kaca untuk sirkulasi udara dan cahaya yang maksimal. Kemudian “*Fun Agoda*” tercipta melalui aplikasi dari *branding* Agoda yakni “*Friendly, Playful and Easily Adapt*” melalui implementasi ikon Agojis sebagai skema warna dan bentuk pada *furniture* hingga elemen pembentuk interior, adanya *collaboration space* sebagai area diskusi informal, serta *playground area* untuk area hiburan bagi staf kantor Agoda. Hasil akhir redesain interior ini diharapkan bermanfaat untuk staf Agoda agar dapat bekerja dan berkolaborasi lebih efektif kembali di dalam kantor pada masa “*Post-Pandemic COVID-19*”.

**Kata kunci :** Kantor Agoda, *Post-Pandemic COVID-19*, *Fun and Healthy Agoda*

**INTERIOR REDESIGN OF AGODA OFFICE WITH THE  
APPROACH OF “POST-PANDEMIC COVID-19”  
IN BALI**

**Abstract**

*The COVID-19 Pandemic that has been occurred on the last 3 years has blocked some activities in tourism sector, including Agoda company’s work system that turned into Work From Home (WFH). Agoda is a company of online ticket booking platform which based in Singapore with many branch offices, including in Bali. The effect of WFH for staff of Agoda in Bali is that they are lacking of productivity and well being as per individual. Recognizing the drop of COVID-19 spreading nowadays, the focus to return back to work in the office has now aimed for collaboration and a new office layouting. From that viewpoint, redesign of the Agoda office by approaching “Post-Pandemic COVID-19” is needed with the goal to provide efficient working activity back on the office for staff of Agoda and becoming a space that is safe from the spreads of COVID-19. Design method that has been used is the Double Diamond from British Design Council, which is Discover (gathering physical and non physical data), Define (stating problem statement & design concept solution), Develop (design development by schematic design) and Deliver (design presentation with 3d image, animation video, poster and material scheme). Redesign of the Agoda office interior is applying a design concept of “Fun and Healthy Agoda” which focusing on mental health and physical health of the staff in the office, through contemporary style design. “Healthy Agoda” has reached with a new workstation layout with divider between table, using glass wall for maximum use of air circulation and natural lighting. Then with the “Fun Agoda” created by implementing the branding of Agoda itself that is “Friendly, Playful and Easily Adapt” in adapting Agojis icon as the color scheme and pattern to the furniture and up to the structure elements of the interior, adding collaboration space as the informal meeting area, and playground area for entertainment space for the office staff of Agoda. The final result of the interior redesign is expected to be fruitful for the staff of Agoda so that they could work and collaborating more effective again inside the office in the era of “Post-Pandemic COVID-19”.*

**Keywords :** *Agoda Office, Post-Pandemic COVID-19, Fun and Healthy Agoda*

Tugas Akhir Penciptaan/ Perancangan berjudul :

**REDESAIN INTERIOR KANTOR AGODA DENGAN PENDEKATAN  
"POST-PANDEMIC COVID-19" DI BALI** diajukan oleh I Gusti Agung Panji  
Jayastika, NIM. 1812128023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain,  
Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90221), telah  
dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Juni  
2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji Ketua Sidang

  
**M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.**

NIP. 19701019 19903 1 001/NIDN 0019107005

Pembimbing II/Penguji

  
**Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.**

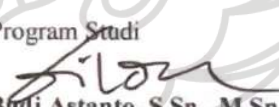
NIP. 19870928 201903 2 017/NIDN 0028098703

Cognate/Penguji Ahli

  
**Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.**

NIP. 19910620 201903 1 014/NIDN 0020069105

Ketua Program Studi

  
**Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Ketua Jurusan

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

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Prof. Dr. Tjambul Raharjo, M.Hum.**

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : I Gusti Agung Panji Jayastika  
NIM : 181 2128 023  
Tahun lulus : 2023  
Program studi : S1 – 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 distitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika dikemudian 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 dan/ atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 20 Juni 2023



**I Gusti Agung Panji Jayastika**  
NIM. 1812128023

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas Berkat Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan serta menyusun Laporan Tugas Akhir dengan judul “Redesain Interior Kantor Agoda dengan Pendekatan “*Post-Pandemic COVID-19*” di Bali” ini hingga terselesaikan dengan baik. Penulisan Laporan Tugas Akhir Perancangan ini merupakan salah satu kewajiban saya sebagai mahasiswa untuk menyelesaikan Pendidikan strata 1 pada Program Studi S-1 Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Adapun penulisan Laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna dan terselesaikannya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu. Pada kesempatan ini dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis ingin mengucapkan terimakasih untuk pihak-pihak yang dengan senang hati dan tulus membimbing serta memberikan masukan yang membangun, terutama kepada yang penulis hormati :

1. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dosen Pembimbing I bersama Ibu Riza Septriani Dewi S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing sejak awal proses desain hingga akhir dengan memberikan masukan berupa kritik serta saran yang sangat berarti untuk penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arc., PhD, selaku Dosen Wali yang telah mendampingi dan memberikan nasehat selama perkuliahan.
5. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan dan dorongan untuk menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
6. Orang tua beserta keluarga yang selalu memberi semangat, doa dan perhatian mental serta fisik dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

7. Ermin, Dhea, Listu, Randika, Tamim, Ghita, Shafa selaku teman – teman seperjuangan yang telah membantu serta memberi semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
8. Teman – teman angkatan 2018 (Poros) pada Program Studi Desain Interior.
9. Serta pihak – pihak yang tak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu saya melewati proses menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Perancangan ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih sebesar – besarnya kepada seluruh pihak yang terlibat membantu dalam penulisan Tugas Akhir ini. Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan Laporan ini. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan Laporan. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 20 Juni 2023



**I Gusti Agung Panji Jayastika**  
NIM. 1812128023

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>1</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	<b>1</b>
B. Metode Desain.....	<b>2</b>
1. Proses Desain ( <i>Double Diamond</i> ).....	<b>2</b>
a. <i>Discover</i> (Fase Pencarian Masalah) .....	<b>3</b>
b. <i>Define</i> (Fase Mendefinisi Masalah).....	<b>4</b>
c. <i>Develop</i> (Fase Pengembangan Desain).....	<b>4</b>
d. <i>Deliver</i> (Fase Penyampaian Desain).....	<b>5</b>
2. Aplikasi Metode Desain ( <i>Double Diamond</i> ).....	<b>5</b>
a. <i>Discover</i> (Fase Pencarian Masalah).....	<b>5</b>
b. <i>Define</i> (Fase Mendefinisi Masalah).....	<b>5</b>
c. <i>Develop</i> (Fase Pengembangan Desain).....	<b>6</b>
d. <i>Deliver</i> (Fase Penyampaian Desain).....	<b>7</b>
<b>BAB II</b> .....	<b>8</b>
<b>PRA DESAIN</b> .....	<b>8</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	<b>8</b>
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek Desain .....	<b>8</b>
a. Sejarah dan Perkembangan Jenis Kantor .....	<b>8</b>
1.) <i>Traditional Office</i> .....	<b>8</b>
2.) <i>Taylorist Open Plan</i> .....	<b>9</b>
3.) <i>Bürolandschaft</i> .....	<b>9</b>



4.)	<i>Structuralist Office</i> .....	10
5.)	<i>Cubicles</i> .....	10
6.)	<i>Euro Stakeholder Office</i> .....	11
7.)	<i>Casual Office</i> .....	12
8.)	<i>Virtual Office</i> .....	12
b.	Pengertian Agoda sebagai Agen Jasa Pemesanan Tiket Wisata .....	13
c.	Kebutuhan Ruang Kantor Agoda .....	13
1.)	Tata Ruang Kantor.....	13
2.)	Furniture, Furnishing dan Equipment Kantor .....	14
2.	Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus.....	18
a.	<i>Post-Pandemic COVID-19</i> .....	18
b.	Pendekatan <i>Post-Pandemic COVID-19</i> terhadap Desain Kantor ...	20
B.	Program Desain .....	23
1.	Tujuan Desain .....	23
2.	Sasaran Desain.....	23
C.	Data.....	25
1.	Deskripsi Umum Proyek .....	25
a.	Gambaran Singkat Agoda.....	25
b.	Profil Perusahaan.....	26
c.	Lokasi Proyek.....	27
2.	Data Non Fisik.....	28
a.	Keinginan Klien .....	28
b.	Visi Misi Perusahaan .....	28
3.	Data Fisik.....	32
a.	<i>Form</i> .....	32
1.)	<i>Site</i> .....	32
2.)	Orientasi Matahari .....	33
3.)	Mikro Iklim (Legian).....	33
4.)	<i>Existing Layout, Elevation &amp; Section</i> .....	34
5.)	<i>Zoning (Existing Layout)</i> .....	38
6.)	<i>Zoning (Berdasarkan Orientasi Sinar Matahari)</i> .....	39
7.)	Akses Menuju Bangunan .....	41

8.)	<i>Image/ citra</i> pada ruangan .....	42
b.	<i>Activity</i> .....	47
1.)	Kebutuhan Ruang (Berdasarkan Rutinitas Harian) .....	47
2.)	Kebutuhan Ruang (Berdasarkan Tingkat Privasi – Sosial – Komunal) .....	48
3.)	Hubungan Antar Ruang .....	49
4.)	Akses dan Sirkulasi .....	50
c.	<i>Space</i> .....	52
1.)	Jenis dan Penggunaan Ruang .....	52
2.)	Hirarki Ruang .....	53
3.)	Tata Kondisional Ruang .....	54
4.	Data Literatur .....	58
a.	<i>Standar Workstation</i> pada Kantor .....	58
1.)	<i>Basic Workstation</i> .....	58
2.)	<i>Multiple Workstation</i> .....	59
b.	Standar <i>Layouting Private Office</i> .....	59
c.	Standar Ergonomi <i>Furniture</i> pada <i>Workstation</i> .....	60
1.)	<i>Seat height</i> (ketinggian dudukan) .....	61
2.)	<i>Seat pan depth</i> (lebar ke dalaman bantalan dudukan) .....	61
3.)	<i>Seat pan</i> (bantalan dudukan) .....	62
4.)	<i>Backrest</i> (sandaran punggung) .....	62
5.)	<i>Chair armrest</i> (sandaran tangan) .....	62
6.)	<i>Five-pronged chair base</i> (lima roda kaki kursi) .....	63
7.)	<i>Chair mechanism</i> (mekanisme kursi kantor) .....	63
d.	Standar Peletakkan Sumber Pencahayaan pada Kantor .....	64
D.	Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria Desain .....	65
1.	Daftar Kebutuhan Ruang .....	65
2.	Kriteria Desain .....	67
a.	Secara Tujuan Kesehatan ( <i>Healthiness</i> ) .....	67
b.	Secara Citra dan Makna ( <i>Image</i> ) .....	67
c.	Secara Fungsi ( <i>Functionality</i> ) .....	67
	<b>BAB III</b> .....	<b>68</b>

PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN .....	68
A. Pernyataan Masalah ( <i>Problem Statement</i> ) .....	68
B. Ide Solusi Desain ( <i>Ideation</i> ).....	68
1. Solusi Konsep Desain.....	68
2. Identifikasi Permasalahan dan Ide Solusi Desain .....	69
<b>BAB IV .....</b>	<b>72</b>
PENGEMBANGAN DESAIN .....	72
A. Alternatif Desain .....	72
1. Alternatif Estetika Ruang .....	72
a. Suasana Ruang (Moodboard).....	72
b. Penjelasan Tema dan Gaya Perancangan.....	73
c. Elemen Dekoratif.....	75
2. Alternatif Penataan Ruang.....	77
a. <i>Matrix Diagram</i> .....	77
b. <i>Bubble Diagram</i> .....	77
c. <i>Bubble Plan</i> .....	78
d. <i>Block Plan</i> .....	81
e. <i>Stacking Plan</i> .....	84
f. <i>Layout</i> .....	87
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	92
a. Rencana Lantai.....	92
b. Rencana Plafon.....	96
c. Rencana Dinding .....	98
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	102
a. <i>Furniture</i> Pabrikasi.....	102
b. <i>Custom Furniture</i> .....	105
c. <i>Equipment</i> .....	108
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	109
a. Pencahayaan.....	109
1.) Jenis Lampu .....	109
2.) Perhitungan Titik Lampu .....	110
b. Penghawaan.....	116

1.)	Jenis AC .....	116
2.)	Perhitungan Kebutuhan AC .....	117
B.	Evaluasi Pemilihan Desain.....	124
C.	Hasil Desain .....	124
1.	Rendering Perspektif / Presentasi Desain.....	124
a.	3D Render Lantai Dasar (Ground Floor).....	124
b.	3D Render Lantai Pertama (1st Floor).....	127
c.	3D Render Lantai Kedua (2nd Floor).....	130
2.	Layout.....	133
a.	Layout Lantai Dasar (Ground Floor).....	133
b.	Layout Lantai Pertama (1st Floor) .....	133
c.	Layout Lantai Kedua (2nd Floor).....	134
3.	Detail Khusus.....	134
a.	<i>Custom Furniture</i> .....	134
b.	Elemen Dekoratif.....	136
<b>BAB V</b>	.....	<b>137</b>
PENUTUP	.....	137
A.	Kesimpulan .....	137
B.	Saran .....	138
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>139</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>141</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1.</b> <i>Double Diamond Design Process</i> .....	3
<b>Gambar 2.1.</b> Logo Agoda .....	25
<b>Gambar 2.2.</b> Lokasi Kantor Agoda di Bali .....	27
<b>Gambar 2.3.</b> Struktur Organisasi Agoda di Bali .....	29
<b>Gambar 2.4.</b> Bagan Proses Bisnis Agoda .....	30
<b>Gambar 2.5.</b> Tampilan Fasad Gedung Kantor Agoda di Bali .....	32
<b>Gambar 2.6.</b> Orientasi Matahari pada Gedung Kantor Agoda di Bali .....	33
<b>Gambar 2.7.</b> <i>Existing Layout Ground Floor</i> Kantor Agoda .....	34
<b>Gambar 2.8.</b> <i>Existing Layout 1st Floor</i> Kantor Agoda .....	35
<b>Gambar 2.9.</b> <i>Existing Layout 2nd Floor</i> Kantor Agoda .....	35
<b>Gambar 2.10.</b> Existing Elevation 1 Kantor Agoda .....	36
<b>Gambar 2.11.</b> Existing Section A Kantor Agoda .....	36
<b>Gambar 2.12.</b> Existing Section B Kantor Agoda .....	37
<b>Gambar 2.13.</b> Existing Section C Kantor Agoda) .....	37
<b>Gambar 2.14.</b> Zoning pada Ground Floor Kantor Agoda .....	38
<b>Gambar 2.15.</b> Zoning pada <i>1st Floor</i> Kantor Agoda .....	38
<b>Gambar 2.16.</b> Zoning pada <i>2nd Floor</i> Kantor Agoda .....	39
<b>Gambar 2.17.</b> Alur Sinar Matahari pada Ground Floor Kantor Agoda .....	39
<b>Gambar 2.18.</b> Alur Sinar Matahari pada <i>1st Floor</i> Kantor Agoda .....	40
<b>Gambar 2.19.</b> Alur Sinar Matahari pada <i>2nd Floor</i> Kantor Agoda .....	40
<b>Gambar 2.20.</b> Akses Masuk pada Ground Floor Kantor Agoda .....	41
<b>Gambar 2.21.</b> Akses Masuk pada <i>1st Floor</i> Kantor Agoda .....	42
<b>Gambar 2.22.</b> Akses Masuk pada <i>2nd Floor</i> Kantor Agoda .....	42
<b>Gambar 2.23.</b> Entrance Kantor Agoda .....	43
<b>Gambar 2.24.</b> Waiting Area .....	43
<b>Gambar 2.25.</b> Corridor <i>Ground Floor</i> .....	43
<b>Gambar 2.26.</b> Corridor <i>1st Floor</i> .....	44
<b>Gambar 2.27.</b> Conference Room 1 .....	44
<b>Gambar 2.28.</b> Conference Room 2 .....	44
<b>Gambar 2.29.</b> Conference Room 3 .....	44
<b>Gambar 2.30.</b> Meeting Room .....	45
<b>Gambar 2.31.</b> Pantry Area .....	45
<b>Gambar 2.32.</b> Pantry Kitchen Set .....	45
<b>Gambar 2.33.</b> Collaboration Area .....	45
<b>Gambar 2.34.</b> Custom Bench .....	46
<b>Gambar 2.35.</b> Workstations Area .....	46
<b>Gambar 2.36.</b> Collaboration Area .....	46
<b>Gambar 2.37.</b> Playground Area .....	46
<b>Gambar 2.38.</b> Toilet in Ground Floor .....	47

<b>Gambar 2.39.</b> Zoning Kebutuhan Ruang <i>Ground Floor</i> Kantor Agoda .....	48
<b>Gambar 2.40.</b> Zoning Kebutuhan Ruang <i>1<sup>st</sup> Floor</i> Kantor Agoda .....	48
<b>Gambar 2.41.</b> Zoning Kebutuhan Ruang <i>2<sup>nd</sup> Floor</i> Kantor Agoda .....	49
<b>Gambar 2.42.</b> Diagram Matrix Hubungan Ruang pada Kantor Agoda .....	49
<b>Gambar 2.43.</b> <i>Diagram Bubble</i> Hubungan Ruang pada Kantor Agoda .....	50
<b>Gambar 2.44.</b> Sirkulasi Ruang pada <i>Ground Floor</i> Kantor Agoda .....	51
<b>Gambar 2.45.</b> Sirkulasi Ruang pada <i>1<sup>st</sup> Floor</i> Kantor Agoda .....	51
<b>Gambar 2.46.</b> Sirkulasi Ruang pada <i>2<sup>nd</sup> Floor</i> Kantor Agoda .....	52
<b>Gambar 2.47.</b> Hirarki Ruang pada <i>Section A</i> Kantor Agoda .....	53
<b>Gambar 2.48.</b> Hirarki Ruang pada <i>Section B</i> Kantor Agoda .....	53
<b>Gambar 2.49.</b> Hirarki Ruang pada <i>Section C</i> Kantor Agoda .....	54
<b>Gambar 2.50.</b> Pencahayaan Ruang pada <i>Ground Floor</i> Kantor Agoda .....	55
<b>Gambar 2.51.</b> Pencahayaan Ruang pada <i>1<sup>st</sup> Floor</i> Kantor Agoda .....	55
<b>Gambar 2.52.</b> Pencahayaan Ruang pada <i>2<sup>nd</sup> Floor</i> Kantor Agoda .....	56
<b>Gambar 2.53.</b> Sirkulasi Penghawaan pada <i>Section B</i> Kantor Agoda .....	57
<b>Gambar 2.54.</b> Sirkulasi Penghawaan pada <i>Section C</i> Kantor Agoda .....	57
<b>Gambar 2.55.</b> <i>Basic Workstation (size in millimeter)</i> .....	58
<b>Gambar 2.56.</b> <i>Multiple Workstation (size in millimeter)</i> .....	59
<b>Gambar 2.57.</b> <i>Executive Desk and Visitor Seating (size in millimeter)</i> .....	60
<b>Gambar 2.58.</b> Alternatif <i>Layouting Workstation</i> .....	60
<b>Gambar 2.59.</b> Standar Konfigurasi Kursi Kantor .....	61
<b>Gambar 2.60.</b> A. Mekanisme <i>Tilting</i> pada <i>Hardware Pivot</i> Kursi B. Pengaturan Konfigurasi Kursi Kantor .....	63
<b>Gambar 2.61.</b> Jenis Peletakkan Sumber Pencahayaan pada Kantor .....	64
<b>Gambar 2.62.</b> Kriteria Desain Ruang Kantor Agoda .....	67
<b>Gambar 3. 1.</b> <i>Brainstorming</i> Konsep " <i>Fun and Healrhy</i> Agoda" .....	69
<b>Gambar 4. 1.</b> <i>Moodboard "Fun and Healthy</i> Agoda" .....	72
<b>Gambar 4. 2.</b> Komposisi Warna Berdasarkan Logo Agoda (Agojis) .....	73
<b>Gambar 4. 3.</b> Komposisi Material Proyek Kantor Agoda .....	74
<b>Gambar 4. 4.</b> Ideasi Komposisi Bentuk Agojis pada Proyek Kantor Agoda .....	75
<b>Gambar 4. 5.</b> Ideasi Elemen Bentuk Agojis pada Proyek Kantor Agoda .....	75
<b>Gambar 4. 6.</b> Ideasi Elemen Dekorasi Mural pada Proyek Kantor Agoda .....	76
<b>Gambar 4. 7.</b> <i>Matrix Diagram</i> Ruangan pada Kantor Agoda .....	77
<b>Gambar 4. 8.</b> <i>Bubble Diagram</i> Ruangan pada Kantor Agoda .....	77
<b>Gambar 4. 9.</b> <i>Bubble Plan (Alt.1)</i> Lantai Dasar ( <i>Ground Floor</i> ) .....	78
<b>Gambar 4. 10.</b> <i>Bubble Plan (Alt.2)</i> Lantai Dasar ( <i>Ground Floor</i> ) .....	78
<b>Gambar 4. 11.</b> <i>Bubble Plan (Alt.1)</i> Lantai Pertama ( <i>1<sup>st</sup> Floor</i> ) .....	79
<b>Gambar 4. 12.</b> <i>Bubble Plan (Alt.2)</i> Lantai Pertama ( <i>1<sup>st</sup> Floor</i> ) .....	79
<b>Gambar 4. 13.</b> <i>Bubble Plan (Alt.1)</i> Lantai Kedua ( <i>2<sup>nd</sup> Floor</i> ) .....	80
<b>Gambar 4. 14.</b> <i>Bubble Plan (Alt.2)</i> Lantai Kedua ( <i>2<sup>nd</sup> Floor</i> ) .....	80
<b>Gambar 4. 15.</b> <i>Block Plan (Alt.1)</i> Lantai Dasar ( <i>Ground Floor</i> ) .....	81
<b>Gambar 4. 16.</b> <i>Block Plan (Alt.2)</i> Lantai Dasar ( <i>Ground Floor</i> ) .....	81

<b>Gambar 4. 17.</b> <i>Block Plan (Alt.1) Lantai Pertama (1<sup>st</sup> Floor)</i> .....	82
<b>Gambar 4. 18.</b> <i>Block Plan (Alt.2) Lantai Pertama (1<sup>st</sup> Floor)</i> .....	82
<b>Gambar 4. 19.</b> <i>Block Plan (Alt.1) Lantai Kedua (2<sup>nd</sup> Floor)</i> .....	83
<b>Gambar 4. 20.</b> <i>Block Plan (Alt.2) Lantai Kedua (2<sup>nd</sup> Floor)</i> .....	83
<b>Gambar 4. 21.</b> <i>Stacking Plan (Alt.1) dari eksisting Section A</i> .....	84
<b>Gambar 4. 22.</b> <i>Stacking Plan (Alt.2) dari eksisting Section A</i> .....	84
<b>Gambar 4. 23.</b> <i>Stacking Plan (Alt.1) dari eksisting Section B</i> .....	85
<b>Gambar 4. 24.</b> <i>Stacking Plan (Alt.2) dari eksisting Section B</i> .....	85
<b>Gambar 4. 25.</b> <i>Stacking Plan (Alt.1) dari eksisting Section C</i> .....	86
<b>Gambar 4. 26.</b> <i>Stacking Plan (Alt.2) dari eksisting Section C</i> .....	86
<b>Gambar 4. 27.</b> <i>Layout (Alt.1) Lantai Dasar (Ground Floor)</i> .....	87
<b>Gambar 4. 28.</b> <i>Layout (Alt.2) Lantai Dasar (Ground Floor)</i> .....	88
<b>Gambar 4. 29.</b> <i>Layout (Alt.1) Lantai Pertama (1<sup>st</sup> Floor)</i> .....	88
<b>Gambar 4. 30.</b> <i>Layout (Alt.2) Lantai Pertama (1<sup>st</sup> Floor)</i> .....	89
<b>Gambar 4. 31.</b> <i>Layout (Alt.1) Lantai Kedua (2<sup>nd</sup> Floor)</i> .....	90
<b>Gambar 4. 32.</b> <i>Layout (Alt.2) Lantai Kedua (2<sup>nd</sup> Floor)</i> .....	91
<b>Gambar 4. 33.</b> <i>Rencana Lantai pada Lantai Dasar (Ground Floor)</i> .....	92
<b>Gambar 4. 34.</b> <i>Rencana Lantai (Alt.1) pada Lantai Pertama (1<sup>st</sup> Floor)</i> .....	93
<b>Gambar 4. 35.</b> <i>Rencana Lantai (Alt.2) pada Lantai Pertama (1<sup>st</sup> Floor)</i> .....	94
<b>Gambar 4. 36.</b> <i>Rencana Lantai pada Lantai Kedua (2<sup>nd</sup> Floor)</i> .....	95
<b>Gambar 4. 37.</b> <i>Rencana Plafon pada Lantai Dasar (Ground Floor)</i> .....	96
<b>Gambar 4. 38.</b> <i>Rencana Plafon pada Lantai Pertama (1<sup>st</sup> Floor)</i> .....	97
<b>Gambar 4. 39.</b> <i>Rencana Plafon pada Lantai Kedua (2<sup>nd</sup> Floor)</i> .....	98
<b>Gambar 4. 40.</b> <i>Rencana Dinding Waiting Area Lantai Dasar (Ground Floor)</i> ..	98
<b>Gambar 4. 41.</b> <i>Rencana Dinding Hallway Lantai Dasar (Ground Floor)</i> .....	99
<b>Gambar 4. 42.</b> <i>Rencana Dinding Pantry Lantai Dasar (Ground Floor)</i> .....	99
<b>Gambar 4. 43.</b> <i>Rencana Dinding Playground Area Lantai Dasar (Ground Floor)</i> .....	100
<b>Gambar 4. 44.</b> <i>Rencana Dinding Workstations Area Lantai Pertama (1<sup>st</sup> Floor)</i> .....	100
<b>Gambar 4. 45.</b> <i>Rencana Dinding Collaboration Area Lantai Pertama (1<sup>st</sup> Floor)</i> .....	101
<b>Gambar 4. 46.</b> <i>Rencana Dinding Collaboration Area Lantai Kedua (2<sup>nd</sup> Floor)</i> .....	101
<b>Gambar 4. 47.</b> <i>3D Render Lobby Kantor Agoda</i> .....	124
<b>Gambar 4. 48.</b> <i>3D Render Waiting Area Kantor Agoda</i> .....	125
<b>Gambar 4. 49.</b> <i>3D Render Conference Room Kantor Agoda</i> .....	125
<b>Gambar 4. 50.</b> <i>3D Render Meeting Room 1 Kantor Agoda</i> .....	125
<b>Gambar 4. 51.</b> <i>3D Render Meeting Room 2 Kantor Agoda</i> .....	126
<b>Gambar 4. 52.</b> <i>3D Render Pantry (Kitchen Area) Kantor Agoda</i> .....	126
<b>Gambar 4. 53.</b> <i>3D Render Pantry (Dining Area) Kantor Agoda</i> .....	126
<b>Gambar 4. 54.</b> <i>3D Render Playground Area Kantor Agoda</i> .....	127

<b>Gambar 4. 55.</b> <i>3D Render Outdoor Area Kantor Agoda</i> .....	127
<b>Gambar 4. 56.</b> <i>3D Render Workstations Area (1<sup>st</sup> Floor) Kantor Agoda</i> .....	127
<b>Gambar 4. 57.</b> <i>3D Render Workstations Area (Center Table) Kantor Agoda</i> ..	128
<b>Gambar 4. 58.</b> <i>3D Render Collaboration Area (Tribune Seating) Kantor Agoda</i> .....	128
<b>Gambar 4. 59.</b> <i>Render Collaboration Area (Bean Bag Area) Kantor Agoda</i> ...	128
<b>Gambar 4. 60.</b> <i>3D Render Printer Cabinet &amp; Phone Booth Kantor Agoda</i> ....	129
<b>Gambar 4. 61.</b> <i>3D Render Private Office 1 Kantor Agoda</i> .....	129
<b>Gambar 4. 62.</b> <i>3D Render Meeting Room (1<sup>st</sup> Floor) Kantor Agoda</i> .....	129
<b>Gambar 4. 63.</b> <i>3D Render Private Office 2 Kantor Agoda</i> .....	130
<b>Gambar 4. 64.</b> <i>3D Render Workstations Area (2<sup>nd</sup> Floor) Kantor Agoda</i> .....	130
<b>Gambar 4. 65.</b> <i>3D Render Workstations Area (Center Table) Kantor Agoda</i> ..	130
<b>Gambar 4. 66.</b> <i>3D Render Collaboration Area Kantor Agoda</i> .....	131
<b>Gambar 4. 67.</b> <i>3D Render Collaboration Area (Sofa Area) Kantor Agoda</i> ....	131
<b>Gambar 4. 68.</b> <i>3D Render Printer Cabinet &amp; Phone Booth Kantor Agoda</i> ....	131
<b>Gambar 4. 69.</b> <i>3D Render Private Office 3 Kantor Agoda</i> .....	132
<b>Gambar 4. 70.</b> <i>Render Meeting Room (2<sup>nd</sup> Floor) Kantor Agoda</i> .....	132
<b>Gambar 4. 71.</b> <i>3D Render Private Office 4 Kantor Agoda</i> .....	132
<b>Gambar 4. 72.</b> <i>Layout Lantai Dasar (Ground Floor) Kantor Agoda</i> .....	133
<b>Gambar 4. 73.</b> <i>Layout Lantai Pertama (1<sup>st</sup> Floor) Kantor Agoda</i> .....	133
<b>Gambar 4. 74.</b> <i>Layout Lantai Kedua (2<sup>nd</sup> Floor) Kantor Agoda</i> .....	134
<b>Gambar 4. 75.</b> <i>Meeting Table pada Kantor Agoda</i> .....	134
<b>Gambar 4. 76.</b> <i>Printer Cabinet pada Kantor Agoda</i> .....	135
<b>Gambar 4. 77.</b> <i>Private Desk pada Kantor Agoda</i> .....	135
<b>Gambar 4. 78.</b> <i>Tribune Seating pada Kantor Agoda</i> .....	136
<b>Gambar 4. 79.</b> <i>Divider pada Kantor Agoda</i> .....	136



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1.</b> Kebutuhan Ruang (Berdasarkan Rutinitas) Kantor Agoda.....	47
<b>Tabel 2. 2.</b> Jenis dan Penggunaan Ruang pada Kantor Agoda .....	52
<b>Tabel 2. 3.</b> Daftar Kebutuhan Ruang Kantor Agoda.....	66
<b>Tabel 3. 1</b> Identifikasi Permasalahan dan Ide Solusi Desain Kantor Agoda.....	71
<b>Tabel 4. 1.</b> Daftar <i>Furniture</i> Pabrikasi pada Kantor Agoda .....	104
<b>Tabel 4. 2.</b> Daftar <i>Custom Furniture</i> pada Kantor Agoda.....	107
<b>Tabel 4. 3.</b> Daftar <i>Equipment</i> pada Kantor Agoda.....	108
<b>Tabel 4. 4.</b> Daftar Jenis Lampu pada Kantor Agoda.....	110
<b>Tabel 4. 5.</b> Daftar Jenis AC pada Kantor Agoda .....	116



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki berbagai macam destinasi wisata untuk dieksplor, mulai dari keindahan alam hingga kebudayaan dari beragamnya suku dan ras masyarakatnya. Provinsi Bali merupakan salah satu tombak sektor pariwisata Indonesia dengan keindahan alam dan kebudayaan yang masih kental sehingga menjadi daya tarik lebih bagi wisatawan lokal maupun mancanegara untuk menikmatinya. Sebagai daerah destinasi pariwisata favorit, tentunya Bali memiliki banyak akomodasi penginapan dan transportasi untuk menunjang wisatawan selama beraktivitas di pulau seribu pura ini. Dewasa ini, dengan adanya internet serta gadget yang semakin canggih, wisatawan sudah lebih mudah dalam melakukan perjalanan pariwisata karena pemesanan tiket sudah dapat dilakukan secara online melalui aplikasi dengan cepat. Salah satu aplikasi pemesanan tiket online yang populer adalah Agoda.

Agoda merupakan perusahaan platform pemesanan perjalanan online yang berkembang paling pesat di dunia, dengan menyediakan lebih dari 2 juta properti akomodasi, termasuk apartemen, villa, rumah dan hotel di dunia. Dengan aplikasi Agoda, wisatawan dapat memesan tiket transportasi dan penginapan di beragam lokasi wisata dengan harga – harga yang kompetitif secara mudah melalui gadget pribadi. Agoda memiliki kantor utama di Singapura dengan 53 kantor cabang di kota-kota besar yang ada di 30 negara, salah satunya di provinsi Bali, Indonesia.

Kantor Agoda di Bali sudah terbentuk dari tahun 2019 untuk mengakomodir aktivitas internal tim Agoda yang beroperasi untuk pariwisata daerah Bali. Namun, dalam tiga tahun terakhir ini pandemi *COVID-19* cukup membuat aktivitas kerja kantor beralih menjadi kerja secara daring dari rumah (*WFH*) yang tentunya membuat kantor menjadi tempat yang kurang aman untuk bekerja. Dampak dari *WFH* ini membuat sistem kerja berubah, menjadikan diskusi internal tim yang biasanya dilakukan pada ruang rapat atau kolaborasi berpindah melalui aplikasi komunikasi jarak jauh seperti *Zoom*, lalu adanya rasa penat berlebih karena *WFH* dapat membuat waktu bekerja lebih lama karena fleksibilitasnya dibanding saat

berada di kantor yang sudah teratur. Selain masalah dari *WFH*, terdapat masalah pada fisik bangunan kantor Agoda dimana layout ruangan yang terasa seperti terpisah sehingga efektivitas kerja masih belum dapat maksimal bagi tim internal untuk saling berinteraksi dan diskusi. Hal ini dikarenakan pada eksisting awal, kantor Agoda merupakan 2 bangunan yang menyatu, yakni sebagai kantor dan lokasi penginapan.

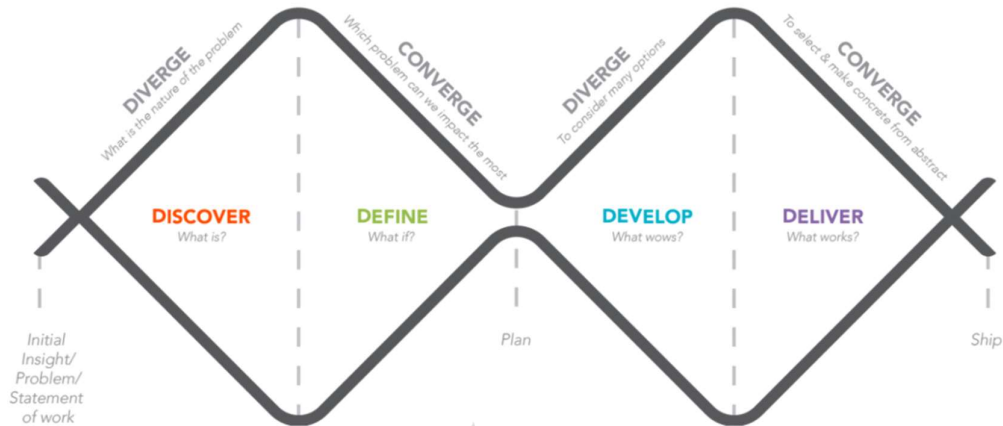
Dari pemaparan tersebut, peran desain interior cukup krusial untuk membuat area kerja yang lebih efisien dalam memfasilitasi aktivitas kerja staf Agoda serta menjadikan kantor sebagai tempat yang aman dalam upaya pencegahan penularan *COVID-19*. Penulis tertarik untuk merespon permasalahan tersebut dengan strategi pendekatan “*Post-Pandemic COVID-19*” dimana kedepannya kantor harus menjadi tempat bekerja yang lebih aman serta fleksibel dalam meningkatkan kinerja kerja staf Agoda di Bali. Pemilihan pendekatan ini karena melihat kasus *COVID-19* yang berpotensi akan menurun, sehingga saat ini merupakan waktu yang tepat dalam merencanakan kantor di masa mendatang untuk menjadi ruang kerja yang lebih diprioritaskan dibanding metode bekerja secara *daring* dari rumah (*WFH*).

## **B. Metode Desain**

### 1. Proses Desain (*Double Diamond*)

*British Design Council* menyampaikan bahwa proses desain seorang desainer sama seperti proses bagaimana non-desainer berpikir dalam memecahkan masalah pada umumnya. Dua berlian ini merepresentasikan proses eksplorasi terhadap suatu masalah secara luas serta mendalam (*divergent thinking*) lalu mengambil langkah untuk fokus mencari solusi atas masalah desain (*convergent thinking*).

## Design Thinking 'Double Diamond' Process Model



**Gambar 1. 1 Double Diamond Design Process**  
(Sumber : Design Methods for Developing Services, 2011)

a. *Discover* (Fase Pencarian Masalah)

Berlian pertama membantu orang untuk memahami sebuah masalah, daripada sekedar berasumsi apa masalah tersebut. Fase ini membutuhkan waktu dan interaksi untuk mengerti permasalahan dari berbagai sisi, mulai dari pengguna hingga ruang itu sendiri. Tahap ini berpegang erat terhadap riset, seperti melakukan wawancara terhadap *user*, memperhatikan kondisi ruang/ bangunan eksisting, hingga mencari data secara online seputar background dari *user/ brand* dari proyek tersebut. Empati merupakan kunci pertama untuk mengerti arti dalam sebuah permasalahan.

Tujuan :

- 1.) Mengidentifikasi masalah, peluang atau kebutuhan yang akan masuk ke dalam desain nantinya.
- 2.) Mendefinisikan solusi ruang secara garis besar.
- 3.) Menggali beragam sumber informasi sebagai inspirasi dan masukan.

b. *Define* (Fase Mendefinisi Masalah)

Wawasan baru yang ditemukan dari fase Pencarian (*Discover*) akan membantu dalam mendefinisikan masalah utama dengan pendekatan yang berbeda. Tahap ini adalah waktunya untuk mengumpulkan setiap data yang diperoleh lalu dikaitkan satu dengan yang lainnya, mencari pola permasalahan dari yang paling krusial hingga terkecil, mengidentifikasi siapa *user* yang paling terdampak hingga mencari tahu bagaimana hasil desain nantinya akan berpengaruh terhadap *user* tersebut dan lingkungan sekitarnya nanti.

Tujuan :

- 1.) Menganalisa output dari fase Pencarian Masalah (*Discover*).
- 2.) Mengerucutkan temuan – temuan informasi menjadi beberapa peluang solusi.
- 3.) Mendefinisikan *brief* dari pemberi tugas.

c. *Develop* (Fase Pengembangan Desain)

Berlian kedua menggerakkan desainer untuk memberi solusi-solusi yang berbeda pada masalah utama yang sudah ditentukan. Tahap ketiga ini berfokus kepada ideasi, yang biasanya dilakukan melalui penggalian inspirasi dari contoh – contoh proyek pembanding atau yang sudah ada. Ideasi ini tentunya akan menghadirkan berbagai alternatif desain yang nantinya akan dikerucutkan secara spesifik untuk lebih fokus terhadap permasalahan utama berdasarkan kriteria – kriteria desain yang dibutuhkan. Diskusi dan kolaborasi antar desainer maupun tim di bidang tertentu yang terkait akan membantu dalam pengembangan solusi desain ini.

Tujuan :

- 1.) Merancang gagasan ide dan solusi berdasar dari brief awal.
- 2.) Merancang komponen desain dengan detail sebagai bagian dari kesatuan pengalaman yang menyeluruh.
- 3.) Menguji coba konsep secara berulang dengan *user* tersebut.

d. *Deliver* (Fase Penyampaian Desain)

Tahap ini membutuhkan uji coba (*testing out*) beberapa alternatif solusi yang telah dirancang, bisa melalui *prototype* produk. Kriteria desain akan membantu untuk mengeliminasi alternatif – alternatif tersebut untuk mengetahui alternatif mana yang paling tepat dalam menjawab permasalahan desain. Kemudian setelahnya, solusi desain akan dipresentasikan kepada *client* untuk mengetahui apakah sudah menjawab permasalahan desain atau masih terdapat perbaikan untuk dilakukan.

Tujuan :

- 1.) Merilis hasil produk atau desain yang telah dikembangkan.
- 2.) Memastikan untuk mendapat masukan dari *customer* maupun *client*.
- 3.) Membagikan pelajaran dari proses perancangan kepada tim dalam organisasi.

2. Aplikasi Metode Desain (*Double Diamond*)

a. *Discover* (Fase Pencarian Masalah)

Pada tahap ini, penulis akan melakukan riset terhadap data fisik dan non fisik seputar kantor Agoda di Bali ini. Data non fisik akan melihat kepada *user* (Agodans) dalam bagaimana mereka beraktivitas. Riset dilakukan secara online melalui website – website yang terkait dalam hal seputar lingkungan dan sistem kerja di Agoda. Kemudian data fisik akan menganalisa kembali data eksisting, seperti foto – foto dan layout dengan memperhatikan sisi efektivitas kerja yang akan berkorelasi pada tema besar “*Post-Pandemic Covid 19*”.

b. *Define* (Fase Mendefinisi Masalah)

Tahap berikutnya setelah riset dan penggalian data, ialah mengumpulkannya menjadi satu kesatuan, dapat melalui *brainstorming* dan *programming*. Untuk *brainstorming*, dilakukan dengan mencari kata – kata kunci yang menjadi inti masalah dari proyek tersebut. Proses

ini biasanya membutuhkan diskusi antara desainer dengan mentor maupun sesama desainer untuk dapat menggali intisari dari masalah desain. Lalu *programming*, bagian dimana mengolah data ke dalam bentuk yang lebih spesifik, seperti data kebutuhan ruang, kriteria desain, diagram visual, hingga melihat data topografi dari bangunan itu sendiri. Data kebutuhan ruang nantinya akan menghitung berapa jumlah *furniture* dan *furnishing* yang dibutuhkan dalam suatu ruangan, lalu kriteria akan menentukan fokus desain dari proyek akan seperti apa nantinya. Kemudian diagram visual merupakan cara untuk mencari tahu hubungan antar ruang dalam bangunan, dari ruang yang paling dekat berhubungan hingga ruangan yang berhubungan jauh. Bagian ini harus melihat dengan jeli apa saja ruangan yang dibutuhkan pada proyek ini. Langkah selanjutnya yaitu melihat data topografi dari bangunan seperti bagaimana dataran disekitarnya, arah mata anginnya untuk mengetahui orientasi sinar matahari dan mikro iklim lingkungan sekitarnya.

Setelah proses tersebut terlewati, penentuan masalah utama dari perancangan proyek desain akan ditentukan ke dalam Pernyataan Masalah (*Problem Statement*), yang nantinya akan menjadi acuan utama dalam proses perancangan desain berikutnya.

c. *Develop* (Fase Pengembangan Desain)

Tahap berlian kedua ini akan dilakukan dalam beberapa bagian, yang pertama adalah tahapan mengidentifikasi konsep secara besar melalui pembuatan *moodboard* dan *zoning*. *Moodboard* merupakan tahapan untuk mengkolase ide serta inspirasi dari beberapa referensi desain dari proyek yang terkait. Pada tahap ini akan mencari referensi untuk menentukan *color scheme*, *material scheme* dan *ambience* ruangan dari proyek yang akan dikerjakan. Referensi nanti akan berpatokan terhadap desain – desain kantor dalam negeri maupun luar negeri dengan kesesuaian tema yang diinginkan. Setelahnya kemudian memasuki bagian *zoning*, untuk mencari tahu pembagian ruangan dengan tepat berdasar kepada alur sirkulasi aktivitas *user* di dalamnya.

*Zoning* ini akan dilakukan dengan cara *blocking area* – area dalam layout, untuk mengetahui cakupan per ruangan secara garis besar.

Bagian kedua adalah skematik desain, yang akan dimulai dalam pembuatan gambar kerja layout lengkap dengan pintu, jendela beserta elemen pengisi ruang (*furniture, furnishing, equipment*). Tahap ini nantinya akan membuat 2 atau 3 alternatif layout yang kemudian akan diseleksi berdasar kriteria desain dari proyek tersebut. Setelahnya, proses *3d modelling* dapat dikerjakan untuk melihat bagaimana layout ketika dapat berdiri menjadi sebuah ruangan utuh. Dalam tahap ini, eksplorasi elemen pengisi ruang (*furniture, furnishing, equipment*), tata kondisional ruang (pencahayaannya, penghawaannya, akustikal), material dan warna akan dilakukan. Evaluasi dalam tiap proses pengerjaan alternatif pada bagian ini merupakan kunci untuk meraih eksekusi desain yang tepat untuk menjawab permasalahan desain.

Bagian ketiga merupakan tahapan gambar kerja lebih lanjut, yakni pembuatan gambar potongan, gambar pola lantai, gambar pola plafon, gambar detail *finishing interior*, gambar detail *furniture* dan gambar *mechanical electrical*. Gambar kerja pada tahapan ini sudah memasuki eksekusi proses perancangan akhir yang akan melengkapi kelengkapan dokumen gambar desain.

d. *Deliver* (Fase Penyampaian Desain)

Pada tahap terakhir ini, persiapan untuk persentasi desain akan dilakukan. Bagian pertama akan membuat list FF & E (*furniture, furnishing and equipment*), *material and color specification*, RAB (rancangan anggaran biaya) dari desain yang sudah dikerjakan dan terpilih pada tahap sebelumnya. Kemudian, dokumen untuk persentasi akan disiapkan juga, yaitu *3d render images, 3d render animations* serta poster desain. Persentasi kemudian akan dilakukan secara langsung (pameran) dan secara online (platform media sosial) untuk mendapat saran dan masukan sebagai bahan evaluasi akhir sebelum nantinya akan diwujudkan dalam pembangunan.