

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR KEMENTERIAN
BUMN LANTAI 20**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Diajukan oleh:

Jauhari Hasman

1712090023

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI
INDONESIA
2023**

PERANCANGAN INTERIOR
KANTOR KEMENTRIAN BUMN LANTAI 20

ABSTRACT

This research discusses the redesign of the interior of the Ministry of State-Owned Enterprises (BUMN) office on the 20th floor, with a focus on creating a comfortable working environment and good spatial circulation. The Ministry of BUMN plays a crucial role in national economic development and contributes to the provision of high-quality goods and services for societal needs. In this design, the concept of flexibility based on activity is implemented, with a Nature theme and a modern nu art deco style. The concept aims to create a comfortable and formal space with a touch of nature that can reduce employees' stress levels. The design involves the selection of functional and ergonomic minimalist furniture, good lighting and ventilation, as well as the integration of vegetation elements into the interior. The use of brown and orange colors, as well as wood and marble textures, reflects a connection with nature. Additionally, the spatial design includes breakout areas scattered across three main rooms to provide opportunities for short breaks and reduce tension. It is expected that this design will enhance the performance and service of the Ministry of BUMN and create a comfortable working environment for executives and staff. This research will provide an understanding of the importance of interior design that supports office activities with adaptive and collaborative concepts, which are the core values of the state-owned enterprise organization (BUMN).

Keywords: Redesign, Office interior, Comfortable working environment, Flexibility based on activity.

PERANCANGAN INTERIOR
KANTOR KEMENTERIAN BUMN LANTAI 20

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang perancangan ulang interior kantor Kementerian Badan Usaha Milik Negara (BUMN) pada lantai 20 dengan fokus pada menciptakan kenyamanan kerja dan sirkulasi ruangan yang baik. Kementerian BUMN memiliki peran penting dalam pembangunan ekonomi nasional dan memberikan kontribusi dalam penyediaan barang dan jasa berkualitas tinggi untuk kebutuhan masyarakat. Dalam perancangan ini, diterapkan konsep *flexibility based on activity* dengan tema *Nature* dan gaya modern *nu art deco*. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan suasana ruang yang nyaman dan formal dengan sentuhan alam yang dapat mengurangi tingkat stres karyawan. Perancangan ini melibatkan pemilihan furnitur minimalis yang fungsional dan ergonomis, pencahayaan dan penghawaan yang baik, serta integrasi unsur vegetasi ke dalam interior. Penggunaan warna coklat, jingga, serta tekstur kayu dan marmer mencerminkan hubungan dengan alam. Selain itu, desain ruang juga melibatkan area breakout yang tersebar di tiga ruangan utama untuk memberikan kesempatan istirahat singkat dan mengurangi ketegangan. Diharapkan perancangan ini dapat meningkatkan kinerja dan pelayanan Kementerian BUMN serta menciptakan lingkungan kerja yang nyaman bagi para eksekutif dan staf. Penelitian ini akan memberikan pemahaman tentang pentingnya perancangan interior yang mendukung aktivitas kantor dengan konsep adaptif dan kolaboratif yang merupakan nilai-nilai organisasi BUMN.

Kata kunci: Perancangan ulang, Interior kantor, Kenyamanan kerja, *Flexibility based on activity*.

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR KEMENTERIAN BUMN LANTAI

20 diajukan oleh Jauhari Hasman, NIM 1712090023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada

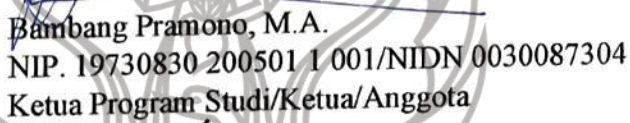
Pembimbing 1



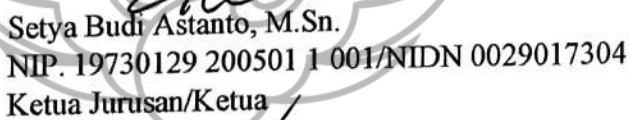
Drs., Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn.
NIP. 19590306 199003 1 001/NIDN 0006035908
Pembimbing 2



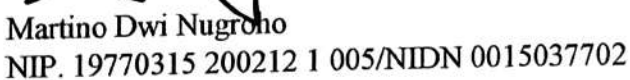
Darang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19870209 201504 1 001/NIDN 0009028703
Cognate/Anggota



Bambang Pramono, M.A.
NIP. 19730830 200501 1 001/NIDN 0030087304
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

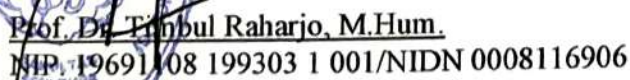


Setya Budi Astanto, M.Sn.
NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304
Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho
NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Tribul Raharjo, M.Hum.
NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jauhari Hasman

NIM : 1712090023

Program studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggung jawaban 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 pertanggung jawaban 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, 25 Mei 2023



Jauhari Hasman
NIM 1712090023

KATA PENGANTAR

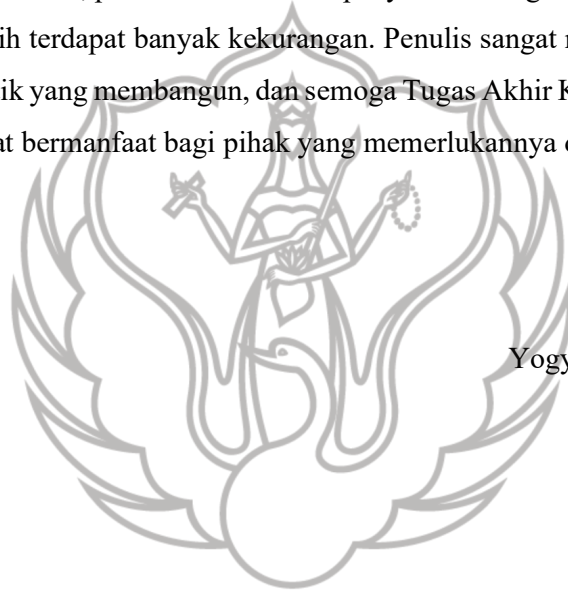
Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN INTERIOR KANTOR KEMENTERIAN BUMN LANTAI 20”, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu para pembaca serta menambah pengetahuan dan pengalaman. Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, yang Maha Rahman dan Rahim atas segala kemudahan yang diberikan oleh-Nya.
2. Kepada kedua orang tua saya, Ayah Sulaiman Daud S.Sos. dan Ibu Siti Hasanah, Juchrizar Hasman, Jannatulliani, dan Jafri Hasman selaku kakak-kakak saya yang selalu memberikan dukungan dan doa sehingga dapat terselesaikan tugas akhir ini.
3. Yth Bapak Drs., Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn. dan Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, masukan, dan ide untuk penyusunan tugas akhir.
4. Yth Dosen Wali Bapak Drs., Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn. yang selalu membimbing dan mendidik penulis tiap semester hingga terselesaikan tugas akhir ini.
5. Yth seluruh staff pengajar Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
6. Kanto PT. Alien Bangun Nusantara yang telah memberikan referensi objek tugas akhir serta kesempatan untuk bekerja disana.
7. Teman-teman saya Stephanie Ingrid Malau, Ika Mufathonah, Bagoes Prayogi, Wahyu Winnarno, Imam Nur Khasan, Mutiara Srikandi, dan Dwi Cahya, Iqbal Shopian, Ardho sindhuwarsa, Nindita Meirizka, Syahrul Rajab, Fikri hanif dan Daffa Caesar sang kapten Dimensi yang selalu bersedia memberikan dukungan,

bantuan, saran, dan motivasi serta mendengarkan keluh kesah saya saat mengerjakan tugas akhir.

8. Teman-teman di prodi Desain Interior, Angkatan Dimensi (2017).
9. Teman-teman seperjuangan yang menyelesaikan Tugas Akhir.
10. Serta semua yang turut membantu dan memberikan dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis sadar bahwa penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih terdapat banyak kekurangan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun, dan semoga Tugas Akhir Karya Desain penulis ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya di kemudian hari.



Yogyakarta, 28 mei 2023

Penulis,

Jauhari Hasman

NIM 171 2090 023

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	4
BAB 2	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Tinjauan pustaka umum	7
a. Pengertian Kantor.....	7
b. Tugas dan Fungsi kantor Modern.....	7
c. Klasifikasi Kantor.....	8
d. Kebutuhan Kegiatan Kantor.....	9
2. Tinjauan Pustaka khusus.....	10
a. Pengertian Naturalis	10
b. Pengertian Flexibility based on activity	11
B. Program Desain.....	12
1. Tujuan	12
2. Fokus & sasaran.....	12
3. Data	12
a. Deskripsi Proyek	12
b. Lokasi Proyek.....	13
c. Data non fisik	14
d. Data fisik	18
e. Data Literatur	29
BAB III	37
A. Pernyataan Masalah	37
B. Ide Solusi Desain	37
1. Konsep Perancangan	37
2. Identifikasi Masalah dan Solusi Permasalahan.....	39
BAB IV	40
A. Pengembangan Desain.....	40
1. Alternatif estetika ruang.....	40

a.	Suasana Ruang	40
b.	Tema dan Gaya Perancangan	41
c.	Komposisi Bentuk	41
d.	Elemen Dekoratif	42
e.	Komposisi Warna	43
f.	Komposisi Material	44
2.	Alternatif Penataan Ruang	44
a.	Organisasi Ruang	44
b.	Diagram Matrix	45
c.	Bubble Diagram	46
d.	Zoning	47
e.	Sirkulasi Ruang	48
f.	Layout.....	49
3.	Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	50
a.	Rencana Lantai	50
b.	Rencana Plafon.....	51
c.	Rencana Dinding	52
3.	Alternatif Pengisi Ruang.....	53
a.	Furniture	53
b.	Equipment	55
4.	Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	56
a.	Pencahayaan	56
b.	Penghawaan.....	58
c.	Evaluasi Pemilihan Desain	59
d.	Hasil Desain	59
BAB V.....		65
A.	Kesimpulan	65
B.	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN.....		70
1.	Hasil Survei.....	70
2.	Proses Pengembangan Desain.....	71
1.	Presentasi Desain	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proses desain	4
Gambar 2. 1 Logo BUMN	13
Gambar 2. 2 Lokasi gedung BUMN	14
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi BUMN.....	15
Gambar 2. 4 Letak site proyek dan area sekitarnya	18
Gambar 2. 5 Foto bagian depan gedung BUMN.....	19
Gambar 2. 6 Lintas matahari.....	20
Gambar 2. 7 Arah Cahaya Masuk.....	20
Gambar 2. 8 Arah Angin.....	21
Gambar 2. 9 Denah Eksisting.....	21
Gambar 2. 10 Zoning	22
Gambar 2. 11 Tabel luas lingkup perancangan	22
Gambar 2. 12 Foto area lobby selatan lantai 20.....	23
Gambar 2. 13 Foto area ruang kerja menteri	23
Gambar 2. 14 Foto area ruang wakil menteri I.....	24
Gambar 2. 15 Foto area ruang wakil menteri II.....	24
Gambar 2. 16 Foto area sekretaris menteri.....	25
Gambar 2. 17 Foto area sekretaris wakil menteri I.....	25
Gambar 2. 18 Foto area ruang wakil menteri II.....	26
Gambar 2. 19 Foto area kerja staff menteri dan wakil menteri I.....	26
Gambar 2. 20 Foto area kerja staff wakil menteri II.....	27
Gambar 2. 21 Foto area rapat.....	27
Gambar 2. 22 Foto area ruang tunggu tamu VVIP	28
Gambar 2. 23 Standar Ukuran Ruang Rapat.....	29
Gambar 2. 24 Ukurang sirkulasi dan area seating.....	30
Gambar 2. 25 standar untuk area resepsionis.....	31
Gambar 2. 26 standar ukuran area kerja sekretaris	31
Gambar 2. 27 Standar ukuran area kerja sekretaris.....	32
Gambar 2. 28 Jenis Sirkulasi Ruang	32
Gambar 2. 29 Tabel daftar kebutuhan.....	34
Gambar 3. 1 Mind Map Latar Belakang Objek Perancangan	38
Gambar 3. 2 Mind Map Latar Belakang Objek Perancangan	38
Gambar 3. 3 Identifikasi Masalah dan Ide Solusi	39
Gambar 4. 1 Moodboard Suasana Ruang.....	40
Gambar 4. 2 Transformasi bentuk batik cirebon.....	41
Gambar 4. 3 Transformasi bentuk batik cirebon.....	42
Gambar 4. 4 Moodboard Elemen Dekorasi.....	42

Gambar 4. 5 Moodboard Elemen Dekorasi.....	43
Gambar 4. 6 Skema Material	44
Gambar 4. 7 Tabel Diagram Matrix.....	45
Gambar 4. 8 Bubble Diagram	46
Gambar 4. 9 Rencana Zoning.....	47
Gambar 4. 10 Rencana Sirkulasi.....	48
Gambar 4. 11 Rencana Layout.....	49
Gambar 4. 12 Rencana lantai	50
Gambar 4. 13 Rencana Plafon.....	51
Gambar 4. 14 Rencana Dinding.....	52
Gambar 4. 15 Alternatif Kursi Breakout.....	53
Gambar 4. 16 Alternatif Meja Eksekutif.....	53
Gambar 4. 17 Alternatif Meja Co-working.....	54
Gambar 4. 18 Alternatif Meja Rapat.....	54
Gambar 4. 19 Alternatif Equipment.....	55
Gambar 4. 20 Jenis Lampu Pada Perancangan	56
Gambar 4. 21 Perhitungan Titik Lampu	57
Gambar 4. 22 Perhitungan AC Pada Perancangan.....	58
Gambar 4. 23 Perspektif Resepsionis Utara.....	59
Gambar 4. 24 Perspektif Area staff mentri	60
Gambar 4. 25 Perspektif Area Staff Wamen 2.....	60
Gambar 4. 26 Perspektif Area Co-working	60
Gambar 4. 27 Area small meeting dan Co-working space.....	61
Gambar 4. 28 Area Breakout Selatan.....	61
Gambar 4. 29 Layout kantor	62
Gambar 4. 30 Custom Furniture 1	62
Gambar 4. 31 Custom Furniture 2	63
Gambar 4. 32 Custom Furniture 3	63
Gambar 4. 33 Elemen Dekoratif	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kementerian Badan Usaha Milik Negara Republik Indonesia merupakan kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang membidangi urusan pembinaan badan usaha milik negara. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2003 tentang Badan Usaha Milik Negara dijelaskan melalui pasal 2 bahwa BUMN mempunyai maksud dan tujuan untuk memberikan kontribusi bagi pembangunan perekonomian nasional pada umumnya dan penerimaan negara pada khususnya mengejar manfaat penyelenggaraan kemanfaatan umum berupa penyediaan barang dan/atau jasa bermutu tinggi dan memadai untuk pemenuhan kebutuhan orang banyak menjadi pionir kegiatan usaha yang tidak dapat dilakukan oleh swasta dan koperasi secara aktif memberikan pembinaan dan pendampingan kepada pengusaha dari golongan ekonomi lemah, koperasi, dan Komunitas. Pada lantai 20 kantor ini merupakan tempat menteri, wakil menteri I, wakil menteri II beserta jajaran staffnya bekerja. Secara garis besar, Aktivitas yang terjadi pada lantai ini bertujuan pada hal pembinaan badan usaha milik negara termasuk pembinaan entitas yang dikendalikan oleh BUMN baik secara langsung maupun tidak langsung sesuai ketentuan, yang mana berupa perumusan dan penetapan kebijakan, koordinasi dan sinkronisasi pelaksanaan kebijakan, koordinasi pelaksanaan tugas. Jika kita detailkan, maka aktivitas yang terjadi pada lantai ini yaitu penyuratan & rapat. Kantor ini terletak di kota jakarta pusat, jl. Dr. Wahidin no.2.

Kantor berasal dari bahasa Belanda yaitu *Kantoor* yang artinya ruangan tempat bekerja, tempat instansi dan lain-lain. Lalu jika dalam bahasa Inggris berasal dari kata *Office* yang artinya tempat untuk memberikan pelayanan, ruang tempat bekerja ataupun posisi (wijayanti, 2018). Jenis kantor yang terdapat pada gedung kementerian BUMN ini adalah jenis *government office*. Pada lantai 20 ini memiliki 3 area utama, yaitu area menteri, wakil menteri I dan wakil menteri II. Masing-masing 3 area utama tersebut memiliki 2 area yang mengikutinya yaitu area kerja para

sekretaris dan staff. Terkhusus area menteri dan wakil menteri I dalam perancangan ini akan ditambahkan area meeting.

Pada lantai 20 ini terjadi perluasan area yang semula hanya menggunakan area seluas 527 m² menjadi 862,7 m² yang mana menjadi seluruh area tersebut digunakan. Pada lantai ini terjadi re-lokasi ruang, seperti ruang rapat yang semula berlokasi terpusat pada satu area, dipindah menjadi lebih dekat dengan area menteri dan wakil menteri II. Kemudian terjadinya pemekaran ruang seperti penambahan area co-working space, ruang tunggu VVIP, penambahan kuota pada area sekretaris menteri dan wakil menteri I yang semula untuk 1 orang menjadi berkapasitas 2 orang dan pada area wakil menteri II yang semula tidak ada area sekretaris menjadi ada. Kemudian penambahan area mushola pada lantai ini yang sebelumnya tidak ada.

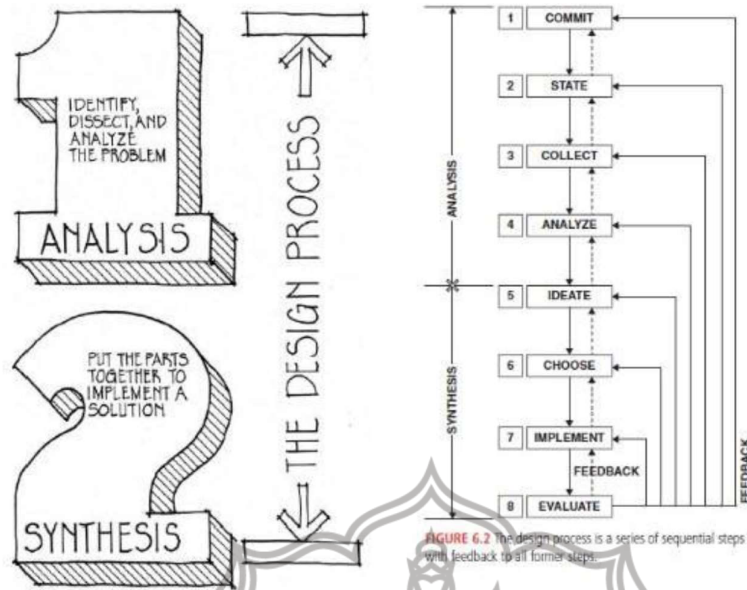
Adaptif dan kolaboratif merupakan salah dua dari nilai-nilai organisasi BUMN. Adaptif & kolaboratif terangkum dalam AKHLAK. AKHLAK merupakan nilai yang kode etik dan kode perilaku yang wajib dianut oleh setiap pegawai BUMN, yang mana AKHLAK tersebut sudah meliputi nilai dasar aparatur sipil negara di dalamnya. Kepanjangan dari AKHLAK sendiri merupakan Amanah, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif. Setiap nilai yang menjadi turunan dari singkatan AKHLAK memiliki penjabaran beberapa nilai. Pada nilai Adaptif, antusias dan proaktif menyesuaikan diri dan mencari solusi terhadap setiap perubahan dan hal-hal baru menjadi salah satu poin dari nilai Adaptif. Pada kolaboratif, bekerja sama dan bersinergi dengan sesama rekan kerja, antar unit kerja, kementerian/lembaga lain, BUMN, dan/atau masyarakat sekitar menjadi salah satu poinnya. Maka mencari solusi akan perubahan yang terjadi pada lantai 20 yang bertujuan untuk membangun kerja sama serta bersinerginya antar sesama rekan kerja menjadi nilai yang akan dibawa selama mendesain yang dirangkum dalam konsep yang bernama *flexibility based on activity*.

Setiap ruang dalam kantor kementerian BUMN lantai 20 akan membawa pengaruh cukup kuat dalam hal psikologis terhadap kinerja Menteri, wakil menteri beserta para staffnya yang beraktivitas pada lantai tersebut. Dengan demikian perencanaan re-desain interior diharapkan dapat meningkatkan dukungan kinerja dan meningkatkan pelayanan kepada Badan usaha yang dinaungi. bagaimana re-

desain interior kantor kementerian BUMN lantai 20 ini dengan nilai adaptif dan kolaboratif yang dirangkum dalam konsep *flexibility based on acitivty* serta mencapai sasaran yang mengacu pada fungsional sebuah kantor maka diharapkan kinerja akan menjadi semakin baik.



B. Metode Desain



Gambar 1.1 Proses desain

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

Metode yang digunakan pada perancangan Kantor Kementerian BUMN lantai 20 ini adalah dengan menggunakan proses desain dari Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer dalam bukunya “*Designing Interiors*”. terdapat dua proses desain secara garis besar. Proses desain pertama yaitu menganalisis data seputar permasalahan dengan pengumpulan data, mengidentifikasi masalah, kemudian membedah dan menganalisisnya secara rinci yang terbagi lagi menjadi beberapa langkah. Setelah menganalisis permasalahan secara jelas, proses desain selanjutnya adalah sintesis dimana penyelesaian masalah mulai dilakukan dengan mengimplementasikan pemecahan masalah melalui solusi - solusi yang sudah ditemukan. Jika digambarkan dalam diagram pola pikir desain sebagai berikut:

- a. *Commit* (Menerima dan Berkomitmen dengan masalah)

Re-lokasi ruang dan penambahan area merupakan masalah utama pada lantai ini, area rapat yang letaknya jauh dari area menteri dan wakil menteri I perlu dipindahkan ke area yang lebih dekat dengan kedua ruang tersebut. Lalu pembatas ruang antara ruang menteri, wakil menteri I dan wakil menteri II dengan area staff beserta sekretarisnya yang dirasa kurang terbuka. Kemudian tidak adanya area co-working space, kurangnya ruang tunggu VVIP dan tidak adanya mushola pada lantai ini.

b. *State* (Mendefinisikan Masalah)

Bagaimana mere-lokasi ruang rapat yang semula jaraknya jauh dari ruang menteri dan wakil menteri I menjadi lebih dekat dengan kedua ruang tersebut. Mengganti partisi dinding yang kurang transparan menjadi lebih transparan pada area dinding menteri, wakil menteri I dan wakil menteri II. Kemudian Menambahkan area coworking space guna menunjang unsur kolaboratif pada lantai ini, menambahkan ruang tunggu VVIP dan juga ruang mushola.

c. *Collect* (Mengumpulkan Fakta)

Penulis mengumpulkan data fisik dan non fisik terkait proyek yang dikerjakan. Data fisik dapat dilakukan seperti survey, foto langsung keadaan lantai 20 pada gedung kementerian BUMN dan data layout kantor yang didapatkan dari pengukuran maupun data arsip pihak kantor. Data non fisik dapat dilakukan dengan wawancara langsung dengan pengguna kantor, seperti staff, manager dan pengunjung, dan dengan apa yang dirasakan dari penulis saat melakukan survey.

d. *Analyze* (Menganalisa Masalah dan Data Yang Telah Dikumpulkan)

Setelah penulis mendapatkan data fisik dan non fisik, dapat disimpulkan kebutuhan dan keinginan klien untuk pembaharuan desain dari kantor kementerian BUMN lantai 20 dengan memasukan nilai adaptif dan kolaboratif ke dalam interior, membenahan layout ruang interior, dan penambahan area coworking space, ruang tunggu VVIP dan mushola.

Kemudian dilanjutkan dengan tahap sintesis yang terdiri dari:

a. *Ideate* (Mengeluarkan Ide)

Konsep *flexibility based on activity* akan menjadi ide dalam perancangan kantor kementerian BUMN lantai 20. Selain konsep, citra nusantara akan diterapkan ke dalam desain seperti transformasi bentuk batik yang akan diaplikasikan ke dalam rancangan elemen ruang dan elemen estetis kantor. Warna dalam objek perancangan ini mengacu pada perpaduan warna natural dan logo kantor kementerian itu sendiri yaitu putih, biru, abu-abu, dan jingga.

b. *Choose* (Memilih Alternatif)

Penulis membuat beberapa alternatif dari desain yang akan digunakan pada objek perancangan. Kemudian dipilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.

c. *Implement* (Melaksanakan Eksekusi Desain)

Penulis melaksanakan penggambaran desain dengan cara membuat gambar desain akhir yang telah memenuhi kriteria dalam bentuk 2D dan 3D, menuliskan anggaran biaya yang dikeluarkan, lalu gambar kerja final dan melakukan presentasi desain.

d. *Evaluate* (Meninjau Desain yang Dibuat)

Penulis meninjau kembali dari desain yang dibuat, apakah telah menjawab permasalahan dan permintaan dari klien. Tahap ini dapat dilakukan dengan cara pertimbangan penulis sendiri atau meminta pendapat dari orang lain