

**PERANCANGAN INTERIOR  
KANTOR PT. MERAH PUTIH KREASI NUSA  
(REDWHITE INDONESIA)**



**PERANCANGAN**

**MEIDIANA AYU  
1612056023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2022**

## ABSTRAK

Pasca pandemi perubahan terjadi di berbagai hal, seperti pada aktivitas, produktivitas dan lingkungan sekitar yang mengharuskan sesuai dengan ketentuan protokol kesehatan. Salah satunya yang terpengaruh oleh adanya pandemi adalah sistem kerja pada perusahaan event organizer yang sekarang menjadi online. Baik dalam persiapan maupun pelaksanaan event yang menuntut para pekerja dan creator harus tetap kreatif, inovatif, dan produktif walau dalam keterbatasan lingkungan kerja. Redwhite Indonesia merupakan salah satu event organizer yang menerapkan sistem berbasis online dikarenakan dampak pandemi. Sehingga perlu adanya perubahan lingkungan kerja yang dapat menunjang kinerja, seperti: penerapan fleksibilitas ruang yang dapat memberikan perubahan pada suasana ruang dan sirkulasi kinerja yang lebih efektif namun tetap nyaman bagi para karyawan. Sayangnya dengan beberapa penerapan ini dan sistem yang dipakai, membuat brand perusahaan belum terlihat. Melalui fleksibilitas ruang, pemakaian gaya modern kontemporer dapat mengusung brand Redwhite dengan pemakaian warna dan elemen dekoratif yang bisa memunculkan karakter perusahaan. Namun tetap pada prinsip ergonomis dan mengutamakan kenyamanan pada ruang sehingga karyawan tetap produktif.

Kata kunci: Kantor, Event Organizer, Interior

## ABSTRACT

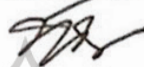
*Post-pandemic changes in various things, such as in activities, productivity and in the environment that require compliance with health protocols. One of the most affected by the pandemic is the work system at the event organizer company which is now turned to be online. Both in the preparation and implementation of events that require workers and creators to remain to be creative, innovative, and productive even within the limitations of the work environment. Redwhite Indonesia is one of the event organizers that implements an online-based system due to the impact of the pandemic. So it is necessary to change the work environment that can support performance, such as: the application of space flexibility that can provide changes to the atmosphere of the room and circulation of performance that is more effective but still comfortable for employees. Unfortunately, with some of these implementations and the system used, the company's brand has not been seen. Through space flexibility, the use of modern contemporary styles can carry the Redwhite brand with the use of colors and decorative elements that can bring out the company's character. But still on ergonomic principles and prioritizing comfort in space so that employees remain productive.*

*Keyword: Office, Event Organizer, Interior*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT. MERAH PUTIH KREASI NUSA (REDWHITE INDONESIA)** diajukan oleh Meidiana Ayu, NIM 1612056023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta ( Kode prodi 90221), telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 Juni 2022 .dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1 / Penguji / Ketua Sidang



Anom Wibisono , M.Sc.

NIP. 19729314 199902 1 001 / NIDN 0014037206

Pembimbing 2 / Penguji



Danang Febriyantoko , M.Ds.

NIP. 19870209 201504 1 001 / NIDN 00090228703

*Cognate*



Martino Dwi Nugroho, M.A

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

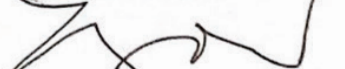
Ketua Program Studi S-1  
Desain Interior / Anggota



Bambang Pramono, M.A.

NIP. 197330830 200501 1 001 / NIDN 0030087304

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, M.A

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum

NIP. 196911081993031001



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Meidiana Ayu

NIM : 1612056023

Tahun Lulus : 2022

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, 20 Mei 2022



Meidiana Ayu  
NIM 1612056023

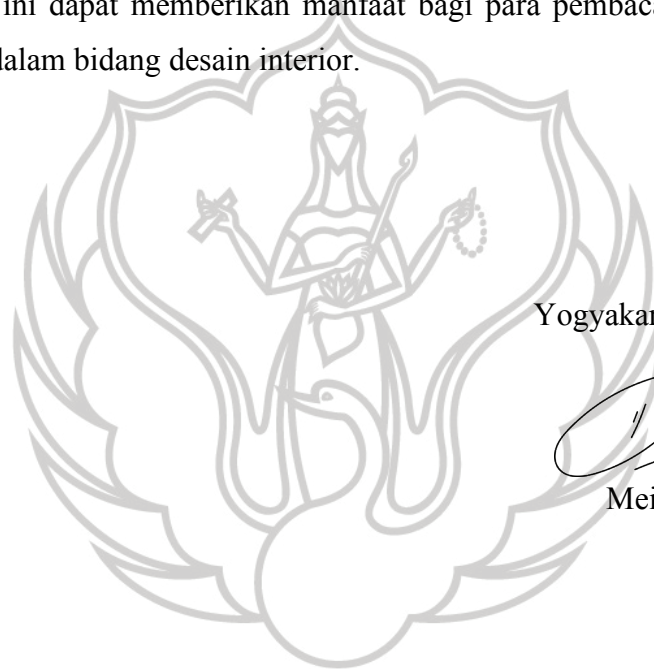
## KATA PENGATAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “**INTERIOR KANTOR PT. MERAH PUTIH KREASI NUSA (REDWHITE INDONESIA)**” ini guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada program studi Desain Interior di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perjalanan panjang telah penulis lalui dalam rangka perampungan penulisan laporan tugas akhir ini. Banyak hambatan yang dihadapi dalam penyusunannya, namun berkat kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah kiranya penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharja M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A., M.Sc. selaku Ketua Prodi Desain Interior.
5. Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc. selaku dosen wali atas segala motivasi dan juga menjadi pembimbing yang memberikan kritik dan saran maupun arahan dalam penyusunan tugas akhir ini.
6. Bapak Danang Febriyantoko, S. Sn., M.Ds. selaku pembimbing yang telah membimbing memberikan kritik dan saran bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam penyusunan tugas akhir ini.
7. Kepada seluruh karyawan Redwhite Indonesia
8. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Seni Rupa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberi bekal dan ilmu selama masa perkuliahan penulis.

9. Kedua orang tua dan adik penulis yang telah mendukung baik dengan spirit maupun materi.
10. Kepada teman-teman Angkatan 2016 GURATAN yang telah menemani selama masa kuliah.
11. Kepada Faris, Juwita, Abid, Risna, Firda, Ayuk, Delfitri dan Elza yang memebrikan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Akhir kata, penulis mengharapkan laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan semua pihak khususnya dalam bidang desain interior.



Yogyakarta, 20 Mei 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Meidiana Ayu', is written over the watermark logo.

Meidiana Ayu

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGATAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	3
1. Proses Desain .....	3
2. Metode Desain .....	4
a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah .....	4
b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain .....	5
c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain .....	6
<b>BAB 2 PRA DESAIN</b> .....	7
A. Tinjauan Pustaka .....	7
1. Tinjauan Umum .....	7
2. Tinjauan Khusus .....	10
B. Program Desain .....	17
1. Tujuan Desain .....	17
2. Sasaran Desain .....	17
3. Data .....	17
a. Data Non Fisik .....	17
b. Data Fisik .....	21
c. Data Literatur .....	40
4. Daftar Kebutuhan Ruang .....	44
<b>BAB 3 PERMASALAHAN DESAIN</b> .....	46
A. Pernyataan Masalah .....	46
B. Ide Solusi Desain .....	46
1. Konsep .....	46
<b>BAB 4 PENGEMBANGAN DESAIN</b> .....	48

A. Alternatif Desain.....	48
1. Alternatif Penataan Ruang .....	48
2. Alternatif Estetika Ruang .....	56
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	61
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	65
5. Alternatif Tata Kondisional Ruang .....	69
B. Hasil Desain.....	77
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>87</b>
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>91</b>
A. Hasil Survey.....	91
1. Foto-Foto Survey.....	91
B. Proses pengembangan desain .....	94
1. Rendering Bird Eye.....	94
2. Sketsa Gambar Perspektif .....	95
3. Skema Bahan dan Warna .....	97
C. Detail Satuan Kerja ( <i>Bill of Quantity</i> ).....	97



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Bagan Pola Pikir Perancangan .....	3
Gambar 2.1. Diagram Keterkaitan Hubungan Aspek Interior Branding .....	12
Gambar 2.2. Struktur Organisasi.....	18
Gambar 2.3. Lokasi Kantor Redwhite indonesia .....	21
Gambar 2.4. Orientasi Matahari dan Arah Angin .....	22
Gambar 2.5 Fasad Bangunan .....	22
Gambar 2.6. Denah Eksisting Lantai 1 .....	23
Gambar 2.7. Denah Eksisting Lantai 2 .....	24
Gambar 2.8. Zoning dan Sirkulasi Eksisting .....	25
Gambar 2.9. Zoning dan Sirkulasi Eksisting .....	26
Gambar 2.10. Lantai Marmer krem pada tangga .....	28
Gambar 2.11. Lantai Kramik ukuran 100x100 .....	28
Gambar 2.12. Struktur Material Kaca dan Dinding.....	29
Gambar 2.13. Plafon Ruang Pimpinan.....	29
Gambar 2.14. Tanaman Artifisial pada Dinding dan Plafon.....	30
Gambar 2.15. Mural Bertema Tropikal pada Ruang Operasional .....	31
Gambar 2.16. Mural Bertema Tropikal pada Ruang Kreatif .....	31
Gambar 2.17. Grafiti Abstrak pada Ruang Chief.....	32
Gambar 2.18. Mural Karakter-Karakter Disney pada Ruang Shooting.....	32
Gambar 2.19. Area Lobby.....	34
Gambar 2.20. Ruang Meeting 1 .....	34
Gambar 2.21. Ruang Account dan Kreatif.....	35
Gambar 2.22. Area Fotocopy dan Print Dokumen.....	35
Gambar 2.23. Ruang Operasional .....	36
Gambar 2.24. Area Penyimpanan Dokumen Administrasi.....	36
Gambar 2.25. Area Santai dan Lorong menuju dapur .....	37
Gambar 2.26. Area Dapur Bersih.....	37
Gambar 2.27. Ruangan CEO.....	38
Gambar 2.28. Ruangan Chief.....	38
Gambar 2.29. Pantry Ruang Pimpinan.....	39

Gambar 2.30. Area Meeting 2.....	39
Gambar 2.31. Area Shooting.....	40
Gambar 2.32. <i>Social Distancing</i> .....	42
Gambar 2.33. Keperluan Luasan Tempat Duduk per meter persegi.....	43
Gambar 3.1. Mind Map Perancangan Desain .....	47
Gambar 4.1. Diagram Matrix .....	48
Gambar 4.2. Bubble Diagram Alternatif 1 .....	48
Gambar 4.3. Bubble Diagram Alternatif 2.....	49
Gambar 4.4. Alternatif I Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 .....	49
Gambar 4.5. Alternatif I Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 .....	50
Gambar 4.6. Alternatif II Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 .....	50
Gambar 4.7. Alternatif II Zoning dan Sirkulasi Lantai 2.....	51
Gambar 4.8. Alternatif I Layout Lantai 1 .....	52
Gambar 4.9. Alternatif I Layout Lantai 2 .....	53
Gambar 4.10. Alternatif II Layout Lantai 1.....	54
Gambar 4.11. Alternatif II Layout Lantai 2 .....	55
Gambar 4.12. Suasana Ruang Alternatif 1.....	56
Gambar 4.13. Suasana Ruang Alternatif 2.....	57
Gambar 4.14. Transformasi Bentuk.....	59
Gambar 4.15. Penerapan Elemen Dekoratif.....	59
Gambar 4.16. Skema Warna .....	60
Gambar 4.17. Skema Material .....	60
Gambar 4.18. Alternatif Lantai 1 .....	61
Gambar 4.19. Alternatif Lantai 1 .....	61
Gambar 4.20. Alternatif Lantai 2 .....	62
Gambar 4.21. Alternatif Lantai 2 .....	62
Gambar 4.22. Alternatif I <i>Ceiling</i> Lantai 1 .....	63
Gambar 4.23. Alternatif II <i>Ceiling</i> Lantai 1.....	63
Gambar 4.24. Alternatif I <i>Ceiling</i> Lantai 2 .....	64
Gambar 4.25. Alternatif II <i>Ceiling</i> Lantai 2.....	64
Gambar 4.26. Alternatif Furnitur <i>Shelves</i> I.....	65
Gambar 4.27. Alternatif Furnitur <i>Shelves</i> II.....	65

Gambar 4.28. Alternatif Sofa pada <i>Break Area</i> I.....	66
Gambar 4.29. Alternatif Sofa pada <i>Break Area</i> II .....	66
Gambar 4.30. Alternatif Credenza I.....	67
Gambar 4.31. Alternatif Credenza II.....	67
Gambar 4.32. Alternatif Sofa Bed I .....	68
Gambar 4.33. Alternatif Sofa Bed I .....	68
Gambar 4.34. Perspektif I <i>Lounge</i> .....	77
Gambar 4.35. Perspektif II <i>Lounge</i> .....	77
Gambar 4.36. Perspektif III <i>Lounge</i> .....	78
Gambar 4.37. Perspektif <i>Lobby</i> .....	78
Gambar 4.38. Perspektif I <i>Creative Room</i> .....	79
Gambar 4.39. Perspektif II <i>Creative Room</i> .....	79
Gambar 4.40. Perspektif III <i>Creative Room</i> .....	80
Gambar 4.41. Perspektif Ruang Chief .....	80
Gambar 4.42. Perspektif I Ruang CEO.....	81
Gambar 4.43. Perspektif II Ruang CEO .....	81
Gambar 4.44. Perspektif Ruang Operasional.....	82
Gambar 4.45. Perspektif <i>Meeting Room</i> Lantai 1 .....	82
Gambar 4.46. Perspektif <i>Meeting Room</i> Lantai 2.....	83
Gambar 4.47. Perspektif Ruang HRD.....	83
Gambar 4.48. Perspektif I <i>Account Room</i> .....	84
Gambar 4.49. Perspektif II <i>Account Room</i> .....	84
Gambar 4.50. Perspektif Area Team Produksi .....	85
Gambar 4.51. Perspektif Studio Podcast.....	85
Gambar 4.52. Perspektif I Studio Photo .....	86
Gambar 4.53. Perspektif II Area Breakroom .....	86
Gambar 6.1. Ruang Chief.....	91
Gambar 6.2. Ruang Chief.....	91
Gambar 6.3. Ruang Chief Tampak dari Luar.....	92
Gambar 6.4. Toilet .....	92
Gambar 6.5. Perspektif Tangga Menuju Lt. 2.....	93
Gambar 6.6. Ruang Kreatif.....	93

Gambar 6.7. Rendering Bird Eye Lt. 1 .....	94
Gambar 6.8. Rendering Bird Eye Lt. 2 .....	94
Gambar 6.9. Sketsa Gambar Ruang Meeting.....	95
Gambar 6.10. Sketsa Gambar <i>Creative Room</i> .....	95
Gambar 6.11. Sketsa Gambar Break Room .....	96
Gambar 6.12. Sketsa Gambar Lounge .....	96
Gambar 6.13. Skema Material dan Bahan .....	97



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Fungsi dan Pengguna Ruang.....	19
Tabel 2.2. Luas Ruang yang akan di Desain.....	33
Tabel 2.3. Luas Ruang yang akan di Desain.....	33
Tabel 2.4. Daftar Kebutuhan Ruang Lantai 1 .....	44
Tabel 2.5. Daftar Kebutuhan RuangLantai 2 .....	45
Tabel 4.1. Tabel Kebutuhan Pencahayaan Lantai 1 .....	69
Tabel 4.2. Tabel Kebutuhan Pencahayaan Lantai 2 .....	72
Tabel 4.3. Tabel Kebutuhan HVAC Lantai 1 .....	75
Tabel 4.4. Tabel Kebutuhan HVAC Lantai 2 .....	76
Tabel 6.1. Rencana Anggaran Biaya Kantor Redwhite Indonesia.....	97



# BAB 1 PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Event organizer adalah kegiatan profesional mengumpulkan dan mempertemukan sekelompok orang untuk tujuan perayaan, pendidikan, pemasaran dan reuni, serta bertanggung jawab mengadakan penelitian, membuat desain kegiatan, melakukan perencanaan dan melaksanakan koordinasi serta pengawasan untuk merealisasikan kehadiran sebuah kegiatan. (Goldblatt, 2013). Sedangkan menurut Rhenald Kasali, bahwa event organizer adalah bisnis yang menerapkan konsep manajemen secara berkesinambungan dan konsisten dalam mengeksplorasi dunia entertainment sedalam-dalamnya yang dibangun dari sebuah tim yang mencatat setiap detail dari proses memilih acara, mengemas acara, memenuhi pembayaran, mengurus perizinan, meyakinkan keamanan pelaksanaan, merekam gejolak keinginan pasar, serta menyiapkan teknologi dan pemasarannya, sampai pada event report (laporan pertanggung jawaban) atau evaluasi. Event memiliki beberapa karakteristik karena setiap penyelenggaraan event harus memiliki ciri tersendiri. Karakteristik event menurut Any Noor (Noor, 2009), ada lima yaitu keunikan, *perishability*, *intangibility*, suasana, pelayanan dan interaksi personal.

Akibat pandemi dunia jasa *Event Organizer* saat ini mengalami perubahan sistem yang cenderung dilakukan secara online, baik dari perancangan sampai pelaksanaan event. Selain memiliki tuntutan agar semakin inovatif dan kreatif event organizer saat ini juga dituntut agar semakin adaptif. Secara fungsi *Event Organizer* membantu kliennya agar dapat menyelenggarakan acara yang diinginkan. Hal ini terjadi karena keterbatasan sumber daya atau waktu yang dimiliki klien, namun penggunaan jasa *Event Organizer* yang profesional juga ditunjukkan agar mampu menghasilkan acara yang berkualitas.

Perusahaan *Event Organizer* (EO) yang berada di Indonesia semakin berkembang jumlahnya sehingga persaingan semakin kompetitif. Masing-

masing menawarkan kreatifitas dan pengalaman dalam mengorganisir acara. Tolak ukur pemilihan perusahaan *event organizer* (EO) oleh pengguna jasa adalah lebih ke pengalaman, ide kreatif event dan harga yang bersaing. Pengguna jasa *event organizer* meliputi perorangan, perusahaan dan pemerintahan untuk me-*create* dan mengorganisir *event* sesuai apa yang diinginkan agar terealisasikan dengan baik. Mayoritas perusahaan swasta maupun pemerintahan berorientasi untuk memberikan kepercayaan pada pihak kedua yaitu *event organizer*, dalam pemasaran atau branding produk perusahaan, termasuk acara-acara internal perusahaan. Secara garis besar *event organizer* menjadi media eksternal yang dibutuhkan perusahaan.

Selain itu tingkat hubungan baik antar perusahaan dibidang *event organizer* (EO) sangat dibutuhkan, hal ini dikarenakan untuk saling bersinergi satu sama lain. Sinergi tersebut dapat di terapkan dalam hal kebutuhan alat pendukung utama *event* sehingga dapat menekan *cost* produksi dalam hal penyewaan alat. Jika melihat situasi seperti ini untuk saling bersaing membutuhkan sistem pemasaran yang baik dan efisien, selain portofolio fisik dan digital (*website* dan media *social update*).

PT. Merah Putih Kreasi Nusa atau yang biasa dikenal Redwhite Indonesia berlokasi di Jln. Taman Brawijaya III No.4A, Kebayoran Baru Jakarta selatan. Redwhite Indonesia merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa *event organizer* (EO). Didirikan pada tahun 2011 dan masih berjalan hingga saat ini, Redwhite Indonesia sudah menjalankan ratusan acara dengan skala nasional hingga internasional yang dilaksanakan secara offline maupun *online*. Redwhite Indonesia sendiri memiliki sumber daya manusia yang kompeten dibidangnya, berpengalaman dalam jasa *event organizer*, industri iklan, kritis, *outstanding*, dan profesional.

Peran penting yang menunjang keberhasilan Redwhite sebagai perusahaan *event organizer* bukan hanya dalam sumber daya manusia yang dimiliki. Namun tersedianya ruang dalam kantor yang memberikan suasana mendukung baik dalam kenyamanan, keamanan, dan ketersediaan fasilitas sangatlah penting. Dalam hal ini, faktor eksternal seperti ruangan dan

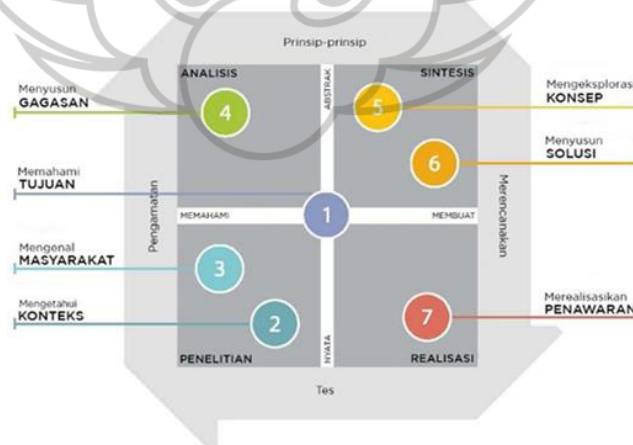
lingkungan memiliki perannya tersendiri, seperti halnya memberikan suasana ruang yang akan mempengaruhi sistem kerja dan menghasilkan ide-ide yang segar dan kreatif. Ruang kerja dan lingkungan yang mendukung dengan memperlihatkan ciri khas brand perusahaan juga dapat identitas perusahaan yang profesional, kreatif, kompetitif, dan inovatif kepada masyarakat luas. Dari latar belakang diatas penulis tertarik memilih Redwhite Indonesia sebagai studi kasus perancangan tugas akhir.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain

Pada perancangan Kantor Redwhite Indonesia penulis menggunakan Proses Desain Inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar dalam buku yang berjudul “101 Metode Desain” (Kumar, 2016). Dalam model desain inovasi dijelaskan terdapat empat tahapan; penelitian, analisis, sintesis, dan realisasi.

Didalam empat tahapan tersebut terbagi menjadi 7 tahapan antara lain: memahami tujuan, mengetahui konteks, mengenal masyarakat, menyusun gagasan, mengeksplorasi konsep, menyusun solusi, dan merealisasikan penawaran.



**Gambar 1.1. Bagan Pola Pikir Perancangan**  
(Sumber: 101 *Design Method*, 2019)



## 2. Metode Desain

### a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Ada berbagai metode pengumpulan data yang dapat dilakukan dalam sebuah penelitian. Metode pengumpulan data ini dapat dilakukan secara terpisah, namun dapat pula dilakukan dengan menggabungkan dua metode atau lebih. Berikut adalah metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis:

#### 1) Memahami Tujuan

Pada proses ini dilakukan pengamatan tentang kejadian-kejadian terkini serta perkembangan yang terjadi di lingkungan sekitar. Hal ini bertujuan untuk membantu memikirkan bagaimana nantinya sebuah desain akan dibuat. Dalam hal ini, langkah yang dapat dilakukan adalah: Melakukan Pengamatan

Pengamatan dilakukan dari berbagai media. Untuk mencari tahu segala informasi yang berkaitan dengan Kantor event organizer. Mulai dari internet, hingga media cetak seperti surat kabar dan majalah.

#### 2) Mengetahui Konteks

Untuk memperoleh informasi terkait Kantor event organizer, kembali dilakukan pendalaman informasi yang berhubungan dengan pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya. Beberapa tahapan yang dapat dilakukan adalah:

##### a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan guna memperoleh data informasi mengenai konteks yang akan dikerjakan. Literatur yang digunakan dapat berupa buku, ataupun jurnal.

##### b. Wawancara

Melakukan wawancara dengan staff guna mendapatkan pemahaman lebih terkait kantor Redwhite Indonesia

#### 3) Mengenal Masyarakat

Proses ini bertujuan untuk dapat memahami serta mengamati segala aktifitas yang dilakukan pengguna baik dari staff maupun klien kantor Redwhite Indonesia. Tahap yang dapat dilakukan adalah:

a) Kunjungan Lapangan

Melakukan survey lokasi guna mengamati segala keadaan sekitar obyek kantor Redwhite Indonesia guna mendapat informasi lebih mulai dari lokasi bangunan, tapak, vegetasi, sampai arah angin.

b) Aktifitas Lapangan

Proses ini bertujuan untuk mengetahui segala bentuk aktifitas pengguna kantor Redwhite Indonesia mulai dan memahami perilaku pengguna di dalam ruang.

4) Menyusun gagasan

Setelah melakukan penelitian pada proses sebelumnya. Data-data yang diperoleh mulai di organisir dan dikelompokkan secara sistematis sehingga dapat diperoleh pemahaman yang lebih lengkap.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide dan pengembangan desain merupakan tahap sintesis. Pada tahapan ini data-data yang sudah diperoleh mulai dipelajari dan digali untuk mendapatkan ide baru. Penulis menggunakan metode *brainstorming* dalam pencarian dan pengembangan desain. Metode *brainstorming* mampu memunculkan banyak ide dasar yang nantinya akan terus dikembangkan. Ide-ide yang muncul dalam prose *braistorming* nantinya akan disortir dan dikombinasikan ulang dan dibagi menjadi system-sistem yang sistematis dan pengelompokan yang lebih logis dengan menggunakan *mind mapping*. Dengan diterapkannya *mind mapping* pada proses desain dapat mempermudah penulis dalam memahami dan menemukan solusi desain.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi bertujuan untuk menilai kelebihan dan kekurangan suatu alternatif yang nantinya akan diwujudkan dalam desain perancangan. Pada tahapan ini perancang membuat beberapa alternatif desain yang nantinya akan diperoleh desain terpilih yang akan dikembangkan dalam bentuk gambar kerja dan visualisasi desain.

