

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR
PT. AKULAKU *FINANCE* INDONESIA
YOGYAKARTA**

PERANCANGAN



Oleh :

Sasmita Mahardhika

NIM 1912211023

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

2023

ABSTRAK

PT. Akulaku *Finance* Indonesia Yogyakarta merupakan salah satu perusahaan *e-commerce* berbasis layanan digital yang menyediakan layanan perbankan digital, kredit konsumen, investasi digital, dan broker asuransi kepada pengguna. Kantor dengan basis digital seperti PT. Akulaku *Finance* Indonesia Yogyakarta ini memiliki karyawan dengan segmen anak muda yang memiliki kreativitas dan inovasi yang tinggi. Perancangan interior kantor PT. Akulaku *Finance* Indonesia Yogyakarta yang menggunakan metode dari Rosemary Kilmer ini diharapkan dapat memberikan kenyamanan sehingga dapat meningkatkan profesionalisme kerja para pekerja, dapat menciptakan efisiensi dan efektivitas proses kerja dengan memanfaatkan ruang secara maksimal, serta menciptakan desain interior kantor yang merepresentasikan citra PT. Akulaku *Finance* Indonesia Yogyakarta. Perancangan interior kantor PT. Akulaku *Finance* Indonesia Yogyakarta mengangkat konsep “*The Vibrant Workplace*” sebagai implementasi dari kantor berbasis digital yang dinamis dan semangat dari karyawan yang memiliki segmen anak muda. Pengaplikasian konsep pada perancangan ini divisualisasikan pada bentuk dan warna pada furnitur dan elemen estetis yang digunakan, serta pada bentuk layout yang diterapkan.

Kata Kunci : Kantor, Interior, Digital, Citra

ABSTRACT

PT. Akulaku Finance Indonesia Yogyakarta is a digital service-based e-commerce company that provides digital banking, consumer credit, digital investment and insurance brokerage services to users. An office with a digital base like PT. Akulaku Finance Indonesia Yogyakarta has employees from the youth segment who have high creativity and innovation. With the interior design of the PT. Akulaku Finance Indonesia Yogyakarta, which uses Rosemary Kilmer's method is expected to provide comfort so that it can increase the work professionalism of workers, create efficiency and effectiveness in work processes by making maximum use of space, and create an office interior design that represents PT. Akulaku Finance Indonesia Yogyakarta's image. The interior design of the PT. Akulaku Finance Indonesia Yogyakarta office raises the concept of "The Vibrant Workplace" as an implementation of a digital-based office that is dynamic and enthusiastic from employees in the young segment. The application of the concept in this design is visualized in the shapes and colors of the furniture and aesthetic elements used, as well as in the form of layout applied.

Key Words : Office, Interior, Digital, Image

Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan berjudul :


PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT. AKULAKU *FINANCE* INDONESIA YOGYAKARTA diajukan oleh Sasmita Mahardhika, NIM 1912211023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 28 Desember 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Penguji / Ketua Sidang


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.


NIP. 19701019 199903 1 001 / NIDN. 0019107005

Pembimbing II / Penguji


Danang Febriyantoko, S.Ds., M.Ds.

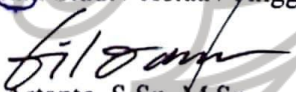
NIP. 19870209 201504 1 001 / NIDN. 0009028703

Cognate / Penguji Ahli


Octavianus Cahyono Privanto, S.T., M.Arch., Ph.D.

NIP. 19701017 200501 1 001 / NIDN. 0017107004

Ketua Program Studi / Ketua / Anggota


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

NIP. 19730129 200501 1 001 / NIDN. 0029017304

Ketua Jurusan / Ketua


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

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001 / NIDN. 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sasmita Mahardhika

NIM : 1912211023

Tahun Lulus : 2023

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang / lembaga lain, kecuali yang secara tertulis di sitasi 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 dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 28 Desember 2023



Sasmita Mahardhika
NIM. 1912211023

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, karunia, rahmat, dan kehendak-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT. AKULAKU FINANCE INDONESIA YOGYAKARTA”**, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, atas segala kemudahan, kasih sayang, dan kekuatan, serta kasih-Nya yang selalu diberikan.
2. Seluruh keluarga tercinta, terkhusus ayah Feri Sofiantoro dan bunda Suci Utami selaku kedua orangtua penulis, serta Mahatma Sekar Ragasanmata selaku adik penulis yang telah memberikan dukungan yang berlimpah dalam segala aspek dan doa yang senantiasa selalu menyertai penulis.
3. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. dan Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing 1 dan 2, serta Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing 1 pada semester lalu yang telah memberikan banyak koreksi, masukan, serta bimbingan dalam proses berjalannya tugas akhir perancangan ini.
6. Yth. Dosen Wali Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds. yang selalu senantiasa membimbing dan mendidik perancang hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
7. Seluruh dosen dan *staff* / karyawan Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan dan dorongan untuk selesainya penulisan tugas akhir.

8. Pihak PT. Optima Graha Mulia yang telah membantu saya memberikan izin untuk menggunakan gedung Akulaku Yogyakarta dan membantu proses pengumpulan data objek untuk keperluan tugas akhir.
9. Intan Mellani dan Afifah Nova Iswandari, selaku teman penulis yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan doa dalam menyelesaikan tugas akhir.
10. Teman-teman seperjuangan tugas akhir yang telah berjuang dan bertukar pikiran.
11. Teman-teman angkatan 2019 (SKALA 19) yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan motivasi penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
12. Semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan saat proses penyusunan tugas akhir perancangan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati yang mana tidak ada seorang pun yang sempurna karena terbatasnya ilmu pengetahuan. Penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini masih banyak kekurangan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan semoga Tugas Akhir Perancangan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi pembaca.

Yogyakarta, 28 Desember 2023

Penulis,

Sasmita Mahardhika

NIM. 1912211023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	4
BAB II	7
PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek Desain	7
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus	11
B. Program Desain	13
1. Tujuan Desain	13
2. Sasaran Desain	14
C. Data	14
1. Deskripsi Umum Proyek	14
2. Data Non Fisik	17
3. Data Fisik	24
4. Data Literatur	45
D. Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria	53
BAB III	56
PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	56
A. Pernyataan Masalah	56
1. Fungsi	56
2. Citra	56
B. Ide Solusi Desain	56
1. Identifikasi Permasalahan & Solusi Ide	56

2. Konsep Perancangan	57
3. Sketsa Ide.....	57
BAB IV	58
PENGEMBANGAN DESAIN	58
A. Alternatif Desain.....	58
1. Alternatif Estetika Ruang.....	58
2. Alternatif Penataan Ruang	61
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	65
4. Alternatif Tata Kondisional Ruang.....	66
B. Hasil Desain.....	68
BAB V	82
PENUTUP	82
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	86
A. Hasil Survey	86
B. Proses Pengembangan Desain	87
C. Presentasi Desain.....	88
1. Aksonometri	88
2. Skema Bahan	88
3. Perspektif Manual.....	89
4. Poster.....	89
D. Anggaran Biaya	90
E. Gambar Kerja	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 2. 1 Logo Akulaku	15
Gambar 2. 2 Lokasi Gedung Akulaku Yogyakarta	17
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Akulaku	18
Gambar 2. 4 Zoning Aktivitas di Akulaku Yogyakarta	21
Gambar 2. 5 <i>Site</i> Gedung Akulaku Yogyakarta	24
Gambar 2. 6 Layout Gedung Akulaku Yogyakarta	25
Gambar 2. 7 Fasad Gedung Akulaku Yogyakarta	26
Gambar 2. 8 Interior Gedung Akulaku Yogyakarta	26
Gambar 2. 9 Zoning Sirkulasi Tamu / Pengunjung Akulaku Yogyakarta	27
Gambar 2. 10 Zoning Sirkulasi Staff Akulaku Yogyakarta	27
Gambar 2. 11 Zoning Intensitas Kebisingan Akulaku Yogyakarta	28
Gambar 2. 12 Zoning <i>View</i> Akulaku Yogyakarta	28
Gambar 2. 13 Zoning Pencahayaan Alami Akulaku Yogyakarta	29
Gambar 2. 14 Akses Menuju Bangunan Akulaku Yogyakarta	29
Gambar 2. 15 Interior Gedung Akulaku Yogyakarta	30
Gambar 2. 16 Zoning Kebutuhan Ruang Akulaku Yogyakarta	30
Gambar 2. 17 Hubungan Ruang Akulaku Yogyakarta	31
Gambar 2. 18 Organisasi Ruang Akulaku Yogyakarta	31
Gambar 2. 19 <i>Zoning Environment</i> Akulaku Yogyakarta	32
Gambar 2. 20 Hierarki Ruang Akulaku Yogyakarta	34
Gambar 2. 21 Orientasi Pencahayaan Akulaku Yogyakarta	38
Gambar 2. 22 Orientasi Pencahayaan Alami dan Buatan	39
Gambar 2. 23 Sirkulasi Penghawaan Akulaku Yogyakarta	39
Gambar 2. 24 Dinding Partisi Akulaku Yogyakarta	40
Gambar 2. 25 SAD dan RAG	41
Gambar 2. 26 Lantai Keramik Akulaku Yogyakarta	42
Gambar 2. 27 <i>Ramp</i> Akulaku Yogyakarta	42
Gambar 2. 28 Dinding Akulaku Yogyakarta	43
Gambar 2. 29 Plafon Akulaku Yogyakarta	43
Gambar 2. 30 Tangga Akulaku Yogyakarta	44
Gambar 2. 31 Pintu dan Jendela Akulaku Yogyakarta	44
Gambar 2. 32 Ilustrasi Akustikal pada Ruangan	49
Gambar 2. 33 Tingkatan Warna	51

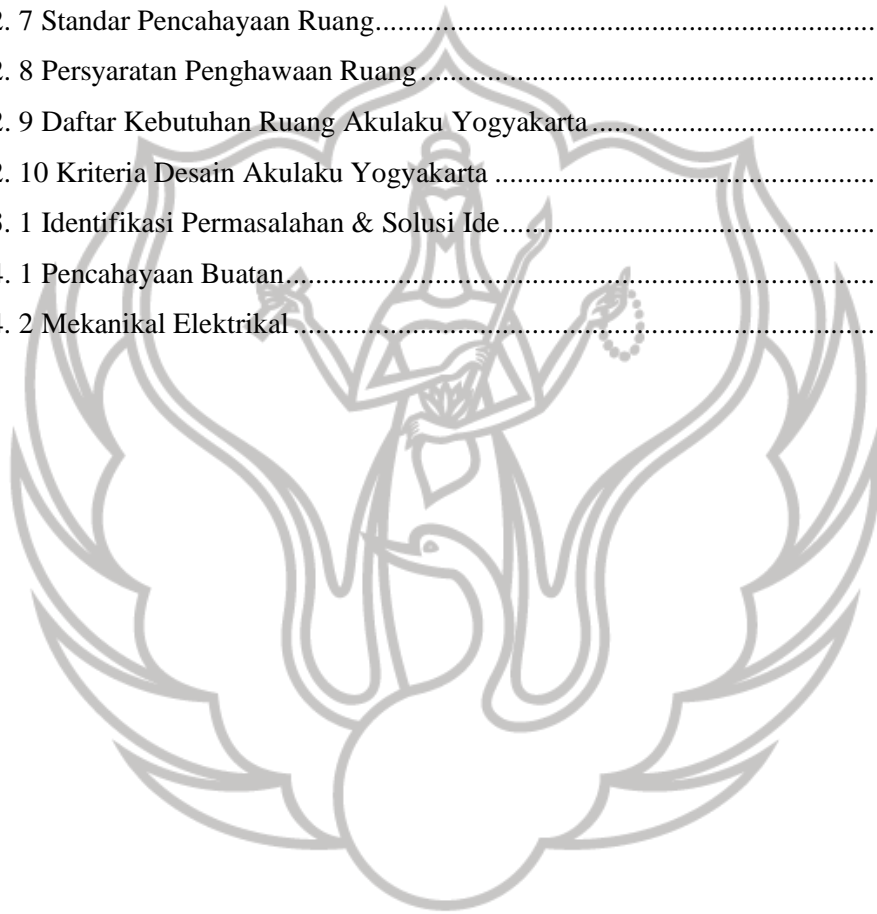
Gambar 3.1 Sketsa Ide	57
Gambar 4.1 Inspirasi Suasana Ruang	58
Gambar 4.2 Komposisi Warna	59
Gambar 4.3 Komposisi Material	60
Gambar 4.4 Diagram Matrix Kriteria Lantai 1	61
Gambar 4.5 Diagram Matrix Kriteria Lantai 2	61
Gambar 4.6 Alternatif Bubble Diagram Lantai 1	62
Gambar 4.7 Alternatif Bubble Diagram Lantai 2	62
Gambar 4.8 Alternatif Zoning dan Sirkulasi	63
Gambar 4.9 Alternatif Layout	64
Gambar 4.10 Alternatif Lantai	65
Gambar 4.11 Alternatif Plafond	66
Gambar 4.12 Desain <i>Lobby View</i> 1 Lantai 1	68
Gambar 4.13 Desain <i>Lobby View</i> 2 Lantai 1	69
Gambar 4.14 Desain <i>CCTV Room</i> dan <i>Server Room</i> Lantai 1	69
Gambar 4.15 Desain <i>HR Room</i> Lantai 1	70
Gambar 4.16 Desain <i>Communal Space</i> 1 Lantai 1	70
Gambar 4.17 Desain <i>Communal Space</i> 2 Lantai 1	71
Gambar 4.18 Desain <i>Manager/Back Office Room</i> Lantai 1	71
Gambar 4.19 Desain <i>Meeting Room</i> Lantai 1	72
Gambar 4.20 Desain <i>Musholla</i> Lantai 1	72
Gambar 4.21 Desain <i>Agent Work Station View</i> 1 Lantai 1	73
Gambar 4.22 Desain <i>Agent Work Station View</i> 2 Lantai 1	73
Gambar 4.23 Desain <i>Agent Work Station View</i> 3 Lantai 1	74
Gambar 4.24 Desain <i>Working Space View</i> 1 Lantai 1	74
Gambar 4.25 Desain <i>Working Space View</i> 2 Lantai 1	75
Gambar 4.26 Desain Area Makan Lantai 1	75
Gambar 4.27 Desain Area Toilet Lantai 2	76
Gambar 4.28 Desain <i>Musholla</i> Lantai 2	76
Gambar 4.29 Desain <i>Pantry</i> Lantai 2	77
Gambar 4.30 Desain <i>Meeting Room</i> Lantai 2	77
Gambar 4.31 Desain <i>HR Room</i> Lantai 2	78
Gambar 4.32 Desain <i>Communal Space</i> Lantai 2	78
Gambar 4.33 Desain <i>Agent Work Station View</i> 1 Lantai 2	79
Gambar 4.34 Desain <i>Agent Work Station View</i> 2 Lantai 2	79

Gambar 4.35 Desain *Working Space View 1* Lantai 280
Gambar 4.36 Desain *Working Space View 2* Lantai 280
Gambar 4.37 Desain *Training Room View 1* Lantai 281
Gambar 4.38 Desain *Training Room View 2* Lantai 281



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Aktivitas Akulaku Yogyakarta	22
Tabel 2. 2 Jenis dan Penggunaan Ruang Akulaku Yogyakarta	32
Tabel 2. 3 Analisis Kecukupan Ruang Berdasarkan Pengguna Ruang	34
Tabel 2. 4 Analisis Kecukupan Ruang Berdasarkan Furnitur	35
Tabel 2. 5 Analisis Kecukupan Ruang Berdasarkan Aktivitas	36
Tabel 2. 6 Analisis Luas Total Kecukupan Ruang	37
Tabel 2. 7 Standar Pencahayaan Ruang	48
Tabel 2. 8 Persyaratan Penghawaan Ruang	49
Tabel 2. 9 Daftar Kebutuhan Ruang Akulaku Yogyakarta	53
Tabel 2. 10 Kriteria Desain Akulaku Yogyakarta	55
Tabel 3. 1 Identifikasi Permasalahan & Solusi Ide	56
Tabel 4. 1 Pencahayaan Buatan	67
Tabel 4. 2 Mekanikal Elektrikal	68



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era digital seperti saat ini, semua hal yang mendukung kehidupan sudah dipermudah dengan adanya teknologi. Hal yang dapat terlihat perkembangannya salah satunya bidang perdagangan. Kegiatan perdagangan yang dilakukan melalui media elektronik disebut *electronic commerce* (*e-commerce*). Perusahaan *e-commerce* tersebut antara lain adalah Shopee, Bukalapak, Tokopedia, Blibli, Lazada, dan Akulaku.

Akulaku yang merupakan salah satu *platform e-commerce*, perbankan, dan keuangan digital tersebut beroperasi di empat negara besar, yaitu Indonesia, Filipina, Vietnam, dan Malaysia. Akulaku saat ini menyediakan layanan perbankan digital, kredit konsumen, investasi digital dan broker asuransi kepada pengguna, dan memenuhi kebutuhan keuangan untuk berbagai pelanggan.

Kantor *e-commerce* yang berbasis digital seperti kantor Akulaku tersebut lebih banyak memiliki pekerja dengan segmen anak muda yang berjiwa muda, guna dapat memberikan pengaruh pada perkembangan *platform* dengan adanya inovasi dan kreativitas para pekerja. Begitu pula pada kantor Akulaku yang berada di Yogyakarta. Kantor PT. Akulaku *Finance* Indonesia Yogyakarta, yang dapat disebut juga Akulaku Yogyakarta berada di Jalan Ipda Tut Harsono No. 16, Muja Muju, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, DI Yogyakarta, 55165.

Bangunan tiga lantai bekas kantor OJK (Otoritas Jasa Keuangan) Yogyakarta tersebut digunakan sebagai kantor Akulaku dengan pembagian ruang yang beragam, begitu pula divisi yang sama beragamnya. Bangunan gedung PT. Akulaku *Finance* Indonesia Yogyakarta ini digunakan hanya untuk pekerja dan jarang sekali pengunjung dengan kebiasaan kerja yang hanya di kantor yang kemungkinan dapat membuat pekerja merasa bosan dengan *habit* yang begitu-begitu saja.

Perancangan desain interior pada kantor PT. Akulaku *Finance* Indonesia Yogyakarta ditujukan untuk menunjang kerja pekerja, seperti memudahkan hubungan antardivisi di kantor, menumbuhkan suasana kerja yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat berdampak baik pula bagi *platform* Akulaku sendiri, menunjang kenyamanan para pekerja sehingga dapat memunculkan ide-ide kreatif dan inovatif.

Berdasarkan paparan di atas, maka diperlukanlah perancangan desain interior kantor PT. Akulaku *Finance* Indonesia Yogyakarta yang dapat memberikan kenyamanan sehingga dapat meningkatkan profesionalisme kerja para pekerja PT. Akulaku *Finance* Indonesia Yogyakarta, dapat menciptakan keefisienan dan keefektifan proses kerja dengan memanfaatkan ruang secara maksimal, serta menciptakan desain interior kantor yang mencerminkan dan sesuai dengan citra perusahaan PT. Akulaku *Finance* Indonesia Yogyakarta.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

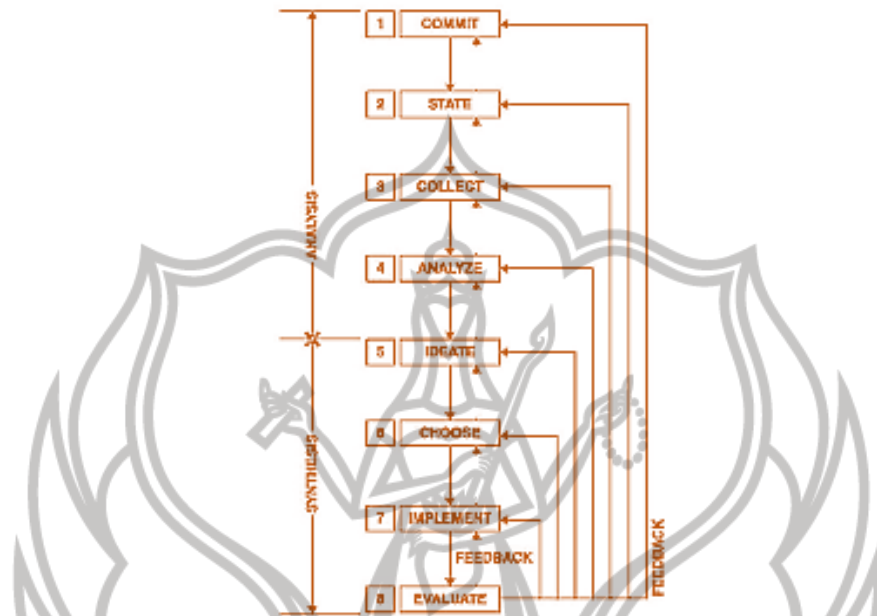
Pada perancangan ini penulis menggunakan pola pikir perancangan yang disebutkan dalam buku karya Rosemary Kilmer tahun 2014 yang menyebutkan bahwa proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis, yaitu masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah sintesis, yaitu dimana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan (Kilmer, 2014).

Pada Perancangan Interior Kantor PT. Akulaku *Finance* Indonesia Yogyakarta, pola pikir perancangan yang digunakan adalah proses desain yang terdiri dari dua bagian, yakni analisis yang mana merupakan langkah *programming* dan sintesa yang mana merupakan langkah *designing*.

Tahap pertama, *programming*, merupakan proses menganalisis permasalahan, dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang berguna. Kemudian setelah semua data terkumpul, masuk pada tahap *designing* yang merupakan

proses sintesa dimana muncul beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses *programming*. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling optimal.

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer (1992), bagan yang terlihat adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Pola Pikir Perancangan

(Sumber : Kilmer, 1992)

Berikut merupakan penjelasan dari bagan di atas :

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
- d. *Analyze* adalah menganalisis masalah dan data yang telah terkumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling optimal dari ide-ide yang ada.
- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
- h. *Valuate* adalah meninjau desain yang dihasilkan apakah sudah memecahkan masalah atau belum (Kilmer, 2014).

2. Metode Desain

a. Analisis (Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah)

Analisis adalah tahap pertama yang dilakukan dalam Perancangan Interior Kantor PT. Akulaku *Finance* Indonesia Yogyakarta yang bertujuan untuk memahami sifat dasar permasalahan dan jawabannya. Analisis juga bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari data-data fisik maupun non fisik, seperti denah proyek, lokasi proyek, dokumentasi, kegiatan dan aktivitas pengguna ruang (karyawan dan kurir) dan pengunjung (tamu dan klien), struktur organisasi, desain interior kantor yang diinginkan, fungsi ruang di dalam kantor, serta kebutuhan ruang yang belum ada pada kantor tersebut.

Langkah-langkah analisis yang digunakan, sebagai berikut:

- 1) *Commit*, adalah tahap menerima dan berkomitmen akan sebuah proyek. Pada tahap ini perancang mengajukan izin kepada tempat kerja profesi, yaitu PT. Optima Graha Mulia untuk menjadikan gedung kantor PT. Akulaku *Finance* Indonesia di Yogyakarta sebagai objek Tugas Akhir Karya Perancangan.
- 2) *State*, adalah tahap mendefinisikan masalah. Calon desainer harus menghadapi setiap permasalahan yang ada pada kantor PT. Akulaku *Finance* Indonesia di Yogyakarta dengan membuat *checklist* permasalahan apa saja yang harus dipecahkan pada objek tersebut, lalu membuat *perception list* berupa pihak mana sajakah yang pendapatnya akan digunakan, dan melakukan perangkuman tujuan yang ingin dicapai dari daftar permasalahan yang telah dibuat tersebut dengan pikiran terbuka dan konsisten.
- 3) *Collect*, adalah tahap mengumpulkan fakta-fakta dan data lapangan yang ada. Pada tahap ini perancang diberitahu oleh tempat kerja profesi, PT. Optima Graha Mulia saat melakukan survei lapangan gedung kantor PT. Akulaku *Finance* Indonesia Yogyakarta dalam bentuk data fisik maupun non fisik. Selain itu perancang juga mengumpulkan beberapa data non-fisik, literatur, dan fakta-fakta lain melalui media internet dan buku.

- 4) *Analyze*, adalah tahap menganalisis masalah dari data dan fakta yang telah dikumpulkan. Dalam tahap ini perancang membuat peta konsep untuk merumuskan permasalahan dan ide solusi desain yang dibutuhkan pada kantor PT. Akulaku *Finance* Indonesia Yogyakarta.

b. Sintesis (Pencarian Ide)

Sintesis berguna untuk menyatukan jawaban persoalan melalui pengetahuan dan pemahaman baik dari ilmu pengetahuan, pengalaman, dan imajinasi. Setelah semua data dan informasi dikumpulkan serta permasalahan desain telah dianalisis, pada tahap ini ide dan konsep dilahirkan dan dikembangkan untuk membentuk solusi bagi permasalahan perancangan.

Pengembangan ide dan konsep diterapkan dalam pemilihan alternatif zoning, sirkulasi, layout, furnitur, skema bahan, pemilihan pencahayaan, skema warna, penghawaan, akustik, elemen pembentuk ruang dan tampilan *brand image* kantor PT. Akulaku *Finance* Indonesia Yogyakarta. Semua alternatif nantinya akan dievaluasi hingga mendapatkan satu alternatif terpilih.

Langkah-langkah sintesis yang di pakai sebagai berikut :

- 1) *Ideate*, adalah tahap mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Dalam proses ini perancang sudah ditentukan pembagian ruang dan sirkulasi secara lebih pasti dan spesifik mengenai kantor PT. Akulaku *Finance* Indonesia Yogyakarta dibandingkan dengan 6 tahap sebelumnya. Pada proses ini alternatif desain berupa referensi dan sketsa desain mulai dibuat dan telah dilakukan dengan menggunakan metode *brainstorming* untuk mendapatkan ide-ide kreatif sebanyak mungkin dengan kelompok.
- 2) *Choose*, adalah tahap memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang sudah ada untuk langsung diterapkan ke dalam perancangan kantor PT. Akulaku *Finance* Indonesia

Yogyakarta. Dalam tahap ini, perancang menyeleksi ide yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya melalui kriteria yang sudah ditetapkan. Dalam memilih alternatif, perancang menggunakan pertimbangan pendapat dari dosen pembimbing.

- 3) *Implement*, adalah tahap melaksanakan penggambaran dalam bentuk 2D atau 3D dengan presentasi yang mendukung. Dalam tahap ini perancang membuat visualisasi 3D secara digital maupun manual, presentasi power point, dan animasi.

c. **Evaluasi (Pemilihan Desain)**

Evaluasi merupakan tahap penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu alternatif desain untuk menghasilkan keputusan desain akhir. Pada tahap evaluasi, alternatif dan elemen interior yang muncul dari ide dan konsep pada tahap sintesis dikonfigurasi dan dinilai. Penilaian ini nantinya menghasilkan satu alternatif terpilih yang akan dilanjutkan untuk diproses ke gambar kerja. Proses penilaian dapat dilakukan dengan cara mempresentasikan hasil alternatif ke hadapan dosen pembimbing untuk sama-sama menilai kelebihan dan kekurangan suatu alternatif desain.