

**PENERAPAN *SMART & ACTIVITY BASED WORKPLACE*
PADA REDESAIN INTERIOR KANTOR
PT SUKSES ABADI INDONESIA**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Diajukan oleh :

Lucky Adrianto

NIM 1912279023

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

2023

PENERAPAN *SMART & ACTIVITY BASED WORKPLACE*
PADA REDESAIN INTERIOR KANTOR
PT SUKSES ABADI INDONESIA

ABSTRAK

PT Sukses Abadi Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pembuatan sepatu, dan salah satu pabrik sepatu terbesar yang berada di Kabupaten Nganjuk. Perusahaan ini sekarang sedang menjalankan sub-kontrak dengan perusahaan multinasional dari Amerika Serikat yang juga merupakan salah satu produsen sepatu olahraga terbesar di dunia yaitu New Balance. Redesain ini berfokus pada penyesuaian terhadap perubahan lingkungan dan tata ruang kantor yang terjadi seiring berkembangnya zaman, dipicu oleh kemajuan teknologi yang memengaruhi fasilitas dan alur kerja di kantor berfungsi. Dengan tujuan meningkatkan produktivitas pengguna ruang kantor, perancang menerapkan konsep *Smart Office*, yaitu dengan mengintegrasikan teknologi IoT (*Internet of Things*) untuk menunjang komunikasi, kolaborasi, dan akses pada penggunaan ruang. Penerapan konsep tersebut diikuti dengan pendekatan *Activity Based Workplace*, yaitu memberikan fleksibilitas pada pengguna ruang kerja untuk memilih ruang kerja sesuai dengan tugas yang mereka lakukan. Penerapan konsep ini dinilai sangat cocok dalam perancangan, dikarenakan ketepatannya dalam merespons perubahan teknologi dan dinamika lingkungan kerja yang signifikan, serta sesuai dengan tujuan utama perancangan, yaitu meningkatkan produktivitas pengguna sambil mengadaptasi lingkungan kerja dengan perkembangan teknologi dan tata ruang masa kini.

Kata Kunci : Pabrik Sepatu, Kantor Cerdas, Tempat Kerja Berbasis Aktivitas

PENERAPAN *SMART & ACTIVITY BASED WORKPLACE*
PADA REDESAIN INTERIOR KANTOR
PT SUKSES ABADI INDONESIA

ABSTRACT

PT Sukses Abadi Indonesia is a company engaged in shoe manufacturing and is one of the largest shoe factories located in Nganjuk Regency. The Company is currently subcontracting with a multinational company from the United States, which is also one of the world's largest athletic shoe manufacturers, namely New Balance. This redesign focuses on adapting to the changes in the office environment and spatial layout that have evolved over time driven by technological advancements affecting the functionality of office facilities and workflows. With the aim of enhancing the productivity of office space users, the designer has implemented the concept of a Smart Office, integrating IoT (Internet of Thing) technology to support communication collaboration, and facilities space utilization. This concept is complemented by the Activity Based Workplace approach, allowing users the flexibility to choose workspaces according to their specific tasks. The implementation of these concepts is deemed highly suitable for the design due to their relevance in responding to significant technological changes and the dynamics of the work environment, aligning with the primary design goal of improving user productivity while adapting the workspace to contemporary technological and spatial trends.

Keyword : Shoe Factory, Smart Office, Activity Based Workplace

Tugas Akhir Penciptaan/ Perancangan berjudul :

PENERAPAN *SMART & ACTIVITY BASED WORKPLACE* PADA REDESAIN INTERIOR KANTOR PT SUKSES ABADI INDONESIA diajukan oleh Lucky Adrianto, NIM 1912279023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 21 Desember 2023.

Pembimbing I/ Penguji



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

Pembimbing II/ Penguji



Hangga Hardhika , S.Sn., M.Ds.
NIP. 19791129 200604 1 003/NIDN. 0029117906

Cognate/ Penguji Ahli

Dony Arsetyasmoro , S.Sn., M.Ds.
NIP. 19790409 200604 2 001/NIDN. 0007047904

Ketua Program Studi

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

Ketua Jurusan Desain

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

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



M. Sholahuddin , S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 1999031 001/NIDN. 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 Desember 2023



Lucky Adrianto

NIM 1912279023



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan ke hadirat Alla SWT, karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “PENERAPAN *SMART & ACTIVITY BASED WORKPLACE* PADA REDESAIN INTERIOR KANTOR PT SUKSES ABADI INDONESIA NGANJUK”, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan di 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. Allas SWT, atas segala kemudahan dan kesehatan serta kasih sayang yang selalu diberikan.
2. Bapak Ir. Sugeng dan Ibu Januar Panca Istiarini selaku kedua orang tua, Dimas Aditya Wicaksono selaku kakak, Yoga Febryan selaku adik, serta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan perhatian serta doanya hingga dapat terselesaikannya tugas akhir ini.
3. Yth Bapak Setya Budi Astanto , S.Sn., M.Sn. , Bapak Hangga Hardhika , S.Sn., M.Ds. dan Ibu Ivada Ariyani , ST, M. Des. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan, saran dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir.
4. Yth Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya yang sangat berharga selama perkuliahan.
5. Yth Ibu Jessica Sutanto, S.Ds. selaku owner Dominus Design dan Bapak Rendy Alvianto, S.Ds. selaku owner Modico yang telah memberikan objek perancangan Tugas Akhir untuk penulis.
6. Teman-teman Prodi Desain Interior Angkatan 2019 (SKALA19) yang selalu memberikan semangat dan dukungan, bantuan, kemudahan dalam proses mengerjakan tugas akhir.
7. Teman-teman Mentega Terbang, Bahtiar, Daniel, Eksa Jefri, Naufal, Nuzulul, Teguh dan Triven yang senantiasa menemani mengerjakan tugas akhir berdiskusi bersama, serta dukungan semangat dan bantuan selama perkuliahan.

8. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang telah berjuang dan bertukar pikiran.
9. Nina Nariswari Widodo yang senantiasa menemani, memberikan dukungan, doa dan motivasi agar selalu semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati. Penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih banyak terdapat kekurangan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.

Yogyakarta, 25 Desember 2023

Penulis,



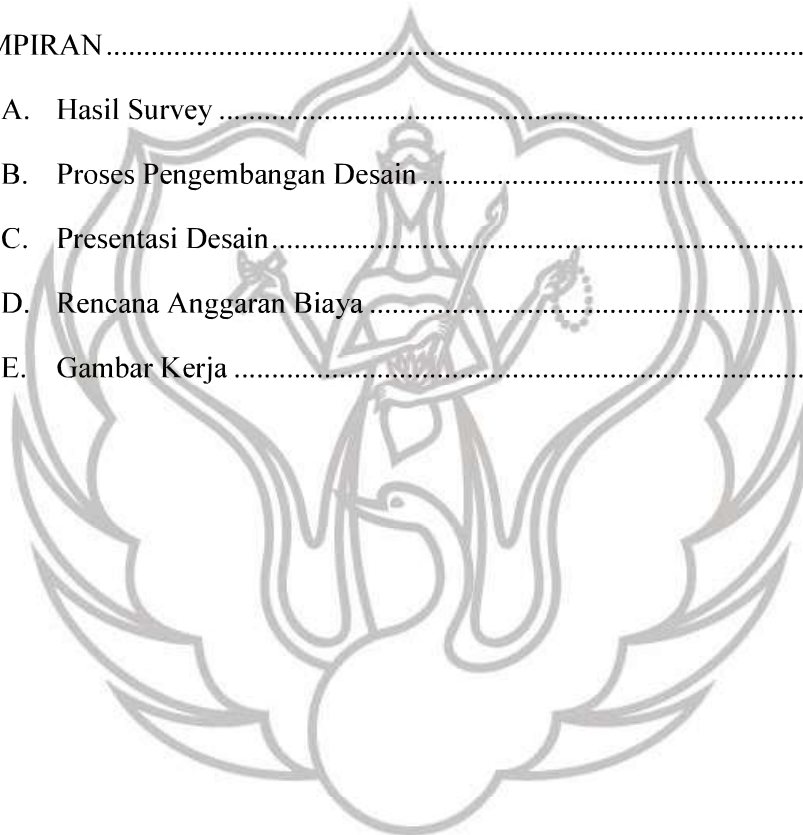
Lucky Adrianto

NIM 1912279023

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses & Metode Desain.....	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain.....	3
BAB II PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Tinjauan Pustaka Obyek Desain.....	7
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus.....	14
B. Program Desain	39
1. Tujuan Desain.....	39
2. Sasaran Desain	40
C. Data	40
1. Data Non-Fisik	40
2. Data Fisik	45
3. Data Literatur	54
D. Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria	75
BAB III PERNYATAAN MASALAH & IDE SOLUSI DESAIN	81
A. Pernyataan Masalah	81
B. Ide Solusi Desain	81
BAB IV	86

A. Alternatif Desain	86
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	119
C. Hasil Desain	120
BAB V.....	139
A. Kesimpulan	139
B. Saran.....	139
DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN.....	144
A. Hasil Survey	144
B. Proses Pengembangan Desain.....	145
C. Presentasi Desain.....	146
D. Rencana Anggaran Biaya	152
E. Gambar Kerja	179



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proses Desain Rosemary Kilmer.....	3
Gambar 2. 1 Logo PT Sukses Abadi Indonesia	41
Gambar 2. 2 Lokasi dan Orientasi Gedung Kantor PT Sukses Abadi Indonesia..	45
Gambar 2. 3 Layout Eksisting Lantai 1 Kantor PT SAI	46
Gambar 2. 4 Layout Eksisting Lantai 2 Kantor PT SAI	47
Gambar 2. 5 Zoning Layout Eksisting Lantai 1 Kantor PT SAI.....	49
Gambar 2. 6 Zoning Layout Eksisting Lantai 2 Kantor PT SAI.....	50
Gambar 2. 7 Bubble Diagram Eksisting Lantai 1 Kantor PT SAI.....	51
Gambar 2. 8 Bubble Diagram Eksisting Lantai 2 Kantor PT SAI.....	52
Gambar 2. 9 Bullpen & Panopticon	57
Gambar 2. 10 Larkin Building	58
Gambar 2. 11 Layout Lantai 1 Larkin Building.....	58
Gambar 2. 12 Relationship Diagram untuk Kantor yang beranggotakan 800 orang oleh Quickborner Team, 1969.....	60
Gambar 2. 13 We+Co-Working Space, Beijing Yuanyang Express	62
Gambar 2. 14 Standar Ukuran Executive Desk	65
Gambar 2. 15 Standar Ukuran Executive Desk / Basic Clearances.....	66
Gambar 2. 16 Standar Ukuran Basic Workstation with Visitor Seating	67
Gambar 2. 17 Standar Ukuran General Basic Workstation & Typing Desk	69
Gambar 2. 18 Standar Ukuran Area Kerja Resepsionis.....	70
Gambar 2. 19 Standar Ukuran Area Duduk Tamu.....	71
Gambar 2. 20 Standar Ukuran General Conference Table	72
Gambar 2. 21 Standar Ukuran Square ConferenceTable	73
Gambar 2. 22 Standar Ukuran Audiovisual Conference Table.....	74
Gambar 3. 1 Mind Map.....	82
Gambar 3. 2 Sketsa Ide 1	82
Gambar 3. 3 Sketsa Ide 2	83
Gambar 3. 4 Sketsa Ide 3	83

Gambar 3. 5 Sketsa Ide 4	84
Gambar 3. 6 Sketsa Ide 5	84
Gambar 3. 7 Sketsa Ide 6	85
Gambar 4. 1 Moodboard Redesain Interior Kantor PT SAI Lantai 2	86
Gambar 4. 2 Sketsa Ide Transformasi Bentuk	87
Gambar 4. 3 Sketsa Ide Smart Workstation	88
Gambar 4. 4 Sketsa Ide Smart Meeting Room Booking System	89
Gambar 4. 5 Sketsa Ide Smart Meeting Room Video System	90
Gambar 4. 6 Sketsa Ide Akses Fasilitas Kantor	91
Gambar 4. 7 Sketsa Ide Smart Room System	91
Gambar 4. 8 Sketsa Ide Desain Area Braekout	92
Gambar 4. 9 Sketsa Ide Fasilitas Ruang	93
Gambar 4. 10 Material Board dan Skema Warna	94
Gambar 4. 11 Diagram Matrix	95
Gambar 4. 12 Bubble Diagram Lantai 2 Alternatif 1	96
Gambar 4. 13 Bubble Diagram Lantai 2 Alternatif 2	97
Gambar 4. 14 Zoning Lantai 2 Alternatif 1	98
Gambar 4. 15 Zoning Lantai 2 Alternatif 2	99
Gambar 4. 16 Layout Lantai 2 Alternatif 1	100
Gambar 4. 17 Layout Lantai 2 Alternatif 2	101
Gambar 4. 18 Rencana Lantai 2 Alternatif 1	102
Gambar 4. 19 Rencana Lantai 2 Alternatif 2	103
Gambar 4. 20 Dinding Partisi Kaca	104
Gambar 4. 21 Rencana Dinding Pada Area Lobby Lantai 2	105
Gambar 4. 22 Rencana Dinding pada PPIC, Marketing, Import & Export Office	105
Gambar 4. 23 Plafond Up Ceiling	105
Gambar 4. 24 Rencana Plafon dan Lampu	106
Gambar 4. 25 Alternatif Furniture	107
Gambar 4. 26 Equipment	108
Gambar 4. 27 Rumus Perhitungan Kebutuhan Titik Lampu	108

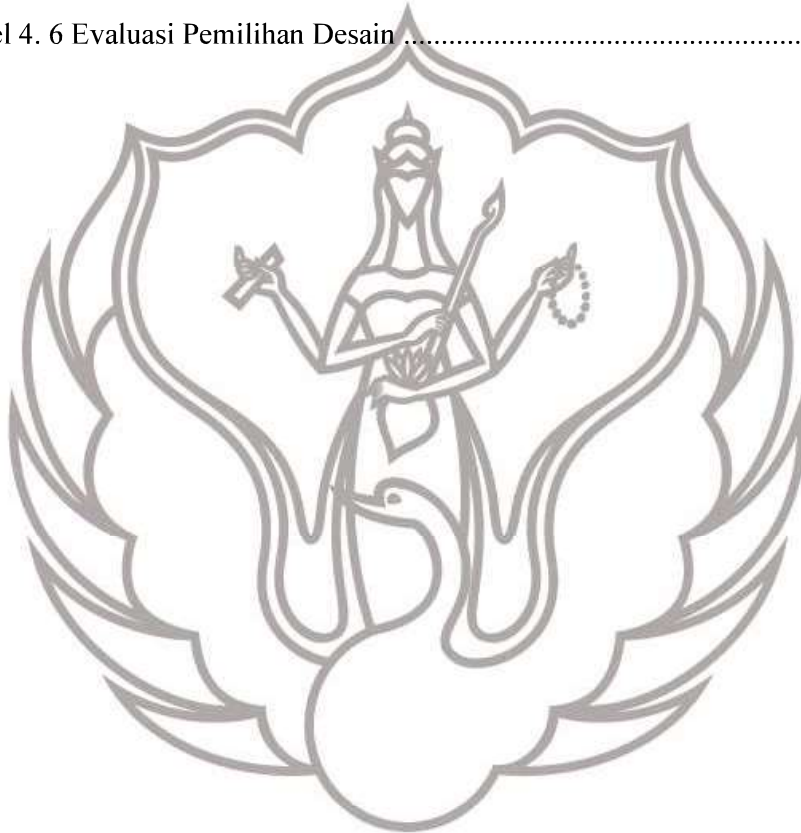
Gambar 4. 28 Lobby / Corridor 1	120
Gambar 4. 29 Breakout Area	121
Gambar 4. 30 Corridor 2	121
Gambar 4. 31 Corridor 3	121
Gambar 4. 32 Corridor 4	122
Gambar 4. 33 Meeting Room 1	122
Gambar 4. 34 Meeting Room 2	123
Gambar 4. 35 Meeting Room 3	123
Gambar 4. 36 Meeting Room 4	124
Gambar 4. 37 Meeting Room 5	124
Gambar 4. 38 Meeting Room 6	125
Gambar 4. 39 Cashier Room	125
Gambar 4. 40 PPIC, Marketing, Export & Import Office	126
Gambar 4. 41 PPIC, Marketing, Export & Import Office	126
Gambar 4. 42 PPIC Manager Room	127
Gambar 4. 43 Marketing Manager Room	127
Gambar 4. 44 Export Manager Room	128
Gambar 4. 45 Import Manager Room	128
Gambar 4. 46 PPIC, Marketing, Export & Import Pantry	129
Gambar 4. 47 Office 1	129
Gambar 4. 48 Office 2	130
Gambar 4. 49 Training Room	130
Gambar 4. 50 Training Room	131
Gambar 4. 51 Quiet Room	131
Gambar 4. 52 Director 1 Room	132
Gambar 4. 53 Secretary 1 Room	132
Gambar 4. 54 Director 2 Room	133
Gambar 4. 55 Secretary 2 Room	133
Gambar 4. 56 New Balance Office	134
Gambar 4. 57 New Balance Office	134
Gambar 4. 58 New Balance Office	135
Gambar 4. 59 New Balance Meeting Room	135

Gambar 4. 60 New Balance Pantry	136
Gambar 4. 61 Layout Perancangan	136
Gambar 4. 62 Discussion Pod	137
Gambar 4. 63 Conference Table	137
Gambar 4. 64 Breakout Pod	138
Gambar 4. 65 Wallpanel	138



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Kebutuhan Ruang	80
Tabel 4. 1 Jenis Lampu pada Perancangan	111
Tabel 4. 2 Perhitungan Kebutuhan Titik Lampu.....	113
Tabel 4. 3 Jenis AC pada Perancangan	116
Tabel 4. 4 Perhitungan Kebutuhan PK AC	117
Tabel 4. 5 Jenis ME pada Perancangan.....	119
Tabel 4. 6 Evaluasi Pemilihan Desain	120



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menyediakan area kerja yang nyaman bagi penggunanya tentu adalah suatu hal yang diinginkan oleh setiap pekerja, karena hal tersebut bisa meningkatkan produktivitas mereka dalam bekerja. Lingkungan didalam kantor merupakan pusat dimana segala kegiatan kantor tersebut berjalan dan tentu menjadi sebuah hal yang perlu diperhatikan agar dapat memberikan kenyamanan yang ideal bagi para pekerja yang melakukan aktivitas di tempat tersebut. Hal ini tersebut telah diatur dalam UU RI No. 28 Tahun 2002 pasal 26 bahwa persyaratan kenyamanan bangunan gedung haruslah meliputi kenyamanan ruang gerak dan hubungan antar ruang, kondisi dalam ruang, pandangan, serta tingkat getaran dan tingkat kebisingan.

Kantor saat ini telah berevolusi menjadi lebih dari sekadar tempat kerja, tetapi sudah menjadi rumah kedua bagi karyawan, tempat dimana mereka menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk, membangun hubungan sosial dan professional yang erat antar rekan kerja. Hal ini dikarenakan kultur perusahaan yang ingin memberikan kenyamanan pada lingkungan karyawannya agar lebih produktif untuk menunjang kinerja perusahaan.

Dalam era transformasi digital yang terus berkembang ini, penerapan teknologi dengan mengintegrasikan Internet of Things (IoT), otomatisasi, dan solusi pintar pada lingkungan kerja, telah mengubah paradigma tradisional kantor menjadi ruang kerja yang lebih dinamis, adaptif dan efisien. Hal ini pun merubah sistem pada dunia kerja menjadi lebih fleksibel dan semakin mendukung kolaborasi antar karyawan dimanapun tempatnya, memberi karyawan kebebasan untuk memilih cara dia bekerja, sehingga hal ini menciptakan kesempatan bagi karyawan menjadi lebih kreatif, kolaboratif, dan produktif.

PT Sukses Abadi Indonesia adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang produksi sepatu olahraga dan merupakan salah satu pabrik terbesar yang berada di Kabupaten Nganjuk. PT Sukses Abadi Indonesia telah mendapatkan Fasilitas Kawasan Berikat pada tanggal 3 November dan sudah

mulai beroperasi sejak 12 November 2021 serta memiliki visi menjadi perusahaan ekspor di bidang produksi sepatu yang memiliki standar internasional, serta misi untuk memberikan produk sepatu yang berkualitas, memenuhi standar dan kualifikasi klien yang bekerja sama dengan PT Sukses Abadi Indonesia saat ini yaitu New Balance untuk dikirim ke berbagai negara seperti Amerika, China, Korea, Timur Tengah dan beberapa negara lain.

PT Sukses Abadi Indonesia telah memutuskan untuk berpindah ke kantor baru dikarenakan jumlah karyawan yang bertambah seiring bertumbuhnya perusahaan sehingga kapasitas kantor yang sebelumnya sudah tidak cukup untuk menampung jumlah karyawan yang ada dan kurang memadainya fasilitas yang tersedia di kantor sebelumnya sehingga mempengaruhi kinerja karyawannya. Hal ini dapat menciptakan suasana lingkungan kerja yang kurang baik sehingga membuat pengguna menjadi lesu dan stress saat bekerja.

Karena kantor PT Sukses Abadi Indonesia masih tergolong kantor konvensional, terdapat beberapa permasalahan pada interiornya saat ini, yaitu seperti banyaknya ruang yang kurang dimanfaatkan dengan optimal pada desain eksisting, desain layout yang masih tradisional sehingga kurang menunjang kolaborasi, kurangnya variasi ukuran ruang untuk berdiskusi sesuai kebutuhan karyawan yang beragam, serta masih minimnya penggunaan teknologi yang terintegrasi dalam area kantor untuk mendukung komunikasi, akses ruang dan kolaborasi.

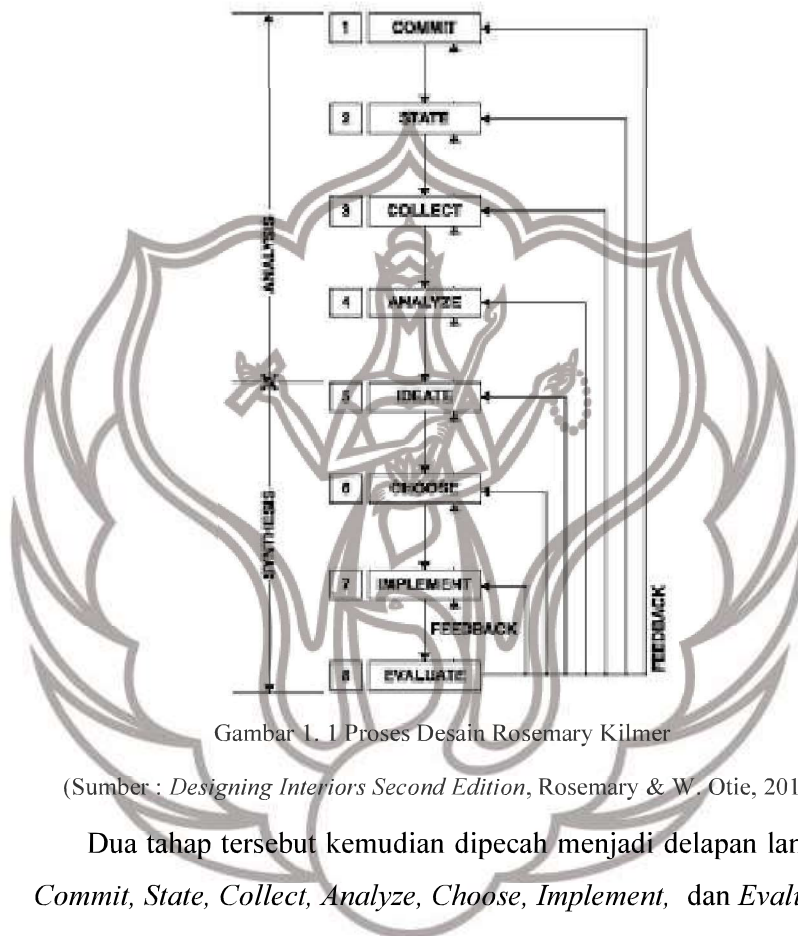
Dari latar belakang tersebut, redesain pada tugas akhir ini perancang berusaha untuk membuat desain yang dapat meningkatkan produktivitas karyawan dengan menunjang komunikasi, mempermudah akses ruang, dan mendorong kolaborasi antar karyawan melalui penggunaan teknologi yang terintegrasi, sehingga dapat memberi perubahan signifikan terhadap produktivitas karyawan dalam mendukung kinerja keseluruhan perusahaan untuk mencapai visi dan misinya menjadi perusahaan berstandar internasional.

B. Proses & Metode Desain

1. Proses Desain

Metode desain yang akan digunakan dalam perancangan interior kantor PT Sukses Abadi Indonesia ini adalah metode yang dikembangkan oleh

Rosemary Kilmer (Rosemary & W. Otie, 2014). Pada proses ini terdapat dua tahap. Tahap pertama adalah *Analysis (Programming)*, yaitu desainer akan menghasilkan sebuah proposal ide mengenai langkah-langkah pemecahan masalah. Sedangkan pada tahap kedua *Synthesis (Designing)*, desainer akan mengolah hasil dari proses analisis untuk menghasilkan solusi desain yang kemudian akan diterapkan ke dalam objek perancangan nantinya.



Gambar 1. 1 Proses Desain Rosemary Kilmer

(Sumber : *Designing Interiors Second Edition*, Rosemary & W. Otie, 2014)

Dua tahap tersebut kemudian dipecah menjadi delapan langkah, yaitu *Commit, State, Collect, Analyze, Choose, Implement, dan Evaluate*.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Pencarian Masalah

1) *Commit* :

Tahap ini merupakan tahap paling awal yang harus dilakukan desainer dalam proses perancangan. Pada tahapan ini desainer harus mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam Proyek Interior Gedung Kantor PT Sukses Abadi Indonesia.

Dalam proyek ini desainer menemukan beberapa permasalahan terkait minimnya penggunaan teknologi dan adanya beberapa ruang serta aksesnya tidak dimanfaatkan dengan optimal yang mana hal tersebut dapat berpengaruh terhadap efisiensi kerja dan produktivitas karyawan saat beraktivitas.

2) *State* :

Pada tahap ini desainer harus memikirkan apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan permasalahan pada proyek, kemudian mempertimbangkan hal apa yang nantinya akan menjadi prioritas untuk diterapkan pada Proyek Interior Gedung Kantor PT Sukses Abadi Indonesia. Setelah itu, desainer membuat diagram visual yang berisi apa saja hal yang ingin dicapai dari masalah yang akan dianalisa pada tahap selanjutnya.

Dalam tahap ini desainer menemukan beberapa variasi penerapan konsep smart office dan activity based workspace di dalam kantor yang dapat meningkatkan produktivitas kerja di lingkungan kantor sebelum nantinya beberapa variasi tersebut disortir berdasarkan skal prioritas yang dapat memberi dampak lebih signifikan terhadap proyek ini.

3) *Collect (Gather the Facts)* :

Setelah permasalahan yang ada dapat dipahami, pada tahap ini desainer harus mencari fakta dan informasi lebih lanjut dari Proyek Interior Gedung Kantor PT Sukses Abadi Indonesia. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan pengamatan pada proyek tersebut atau proyek yang serupa.

Dalam tahap ini desainer mengamati lebih dalam terhadap masalah yang sudah diidentifikasi sebelumnya dan menemukan beberapa fakta dan informasi pada kantor PT Sukses Abadi Indonesia tentang kurangnya hubungan antar ruang, furnitur, serta skala variasi ruang kerja yang mendukung pekerjaanya dapat bekerja lebih fleksibel di dalam kantor. Adapun minimnya integrasi teknologi yang ada di

setiap fasilitas kantor yang tentunya dapat berdampak pada efisiensi karyawan ketika bekerja.

4) *Analyze* :

Setelah data dan informasi telah dikumpulkan, hasil tersebut kemudian disortir dan dianalisa sesuai yang dibutuhkan dan dikelompokkan ke dalam kategori yang berhubungan terhadap konsep Smart Office dan Activity Based Workplace serta penyelesaian masalah yang akan diterapkan dengan membuat diagram hubungan antar ruang, diagram bubble, dan diagram matrix. Lalu poin penting seperti zoning, hubungan antar ruang, sirkulasi pada Proyek Interior Gedung Kantor PT Sukses Abadi Indonesia dimasukkan ke dalam diagram – diagram tersebut.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1) *Ideate*

Pada tahap ini ide-ide dimunculkan agar mencapai tujuan perancangan nantinya Proses pencarian ide memiliki 2 tahap:

a) *Drawing Phase*

Pada tahap ini desainer bisa menggambarannya dengan bubble diagram yang menunjukkan ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas ruangan yang ada.

b) *Concept Statement*

Pada tahap ini desainer melakukan beberapa langkah untuk mencari ide, seperti *brainstorming* dan diskusi grup (*discussion groups*). Kemudian ide yang sudah didapat tersebut dituangkan ke dalam sebuah kalimat yang mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek keamanan, kenyamanan, dan estetika.

2) *Choose*

Desainer memilih pilihan terbaik dari alternatif ide yang telah dibuat dengan cara personal judgement, dimana perancang membandingkan setiap pilihan dan memutuskan pilihan sesuai dengan kriteria dan tujuan masalah.

3) *Implement*

Menuangkan desain yang sudah dipilih ke dalam dokumen persiapan, seperti gambar kerja, 3D render, dan Slide Presentasi.

c. **Metode Evaluasi Pemilihan Desain**

1) *Evaluate*

Pada fase ini, desainer melakukan evaluasi ulang terhadap desain yang telah dibuat untuk memastikan bahwa desain tersebut benar-benar mendukung aktivitas karyawan di kantor PT Sukses Abadi Indonesia. Sebelumnya, terdapat fakta keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi dan optimalisasi fungsi ruang, yang mengakibatkan keterbatasan akses untuk berkolaborasi.

Adapun kendala dalam penerapan konsep *Smart Office* dan *Activity Based Workspace*, yaitu :

- Tata letak ruang yang tidak efisien diikuti dengan jumlah karyawan yang sudah ditentukan disetiap ruang pada interior eksisting, sehingga membuat desainer lebih mempertimbangkan lagi ketika ingin merubah fungsi, letak atau ukuran ruang yang ada.
- Keterbatasan informasi tentang perangkat pintar yang ingin diterapkan pada proyek sehingga dalam prosesnya beberapa syarat instalasinya ternyata tidak kompatibel dengan sistem atau infrasturktur yang ada di kantor.

Dengan memperhatikan hal ini, desain interior kantor diperbaiki dengan menyediakan fasilitas perangkat yang lebih memadai dan sesuai guna meningkatkan kelancaran alur kerja karyawan, serta menyediakan variasi ruang kerja dan tata ruang yang dapat memberikan fleksibilitas kepada karyawan dalam memilih lingkungan kerja sesuai dengan kebutuhan mereka saat menjalankan tugas.