

**Perancangan Interior Kantor PT. Solo Murni guna
Menciptakan Ruang Kerja Kolaboratif bagi Generasi Z**



PERANCANGAN

Oleh :

Achmad Hussein

NIM 2112384023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA TOGYAKARTA
2025**

ABSTRAK

Masuknya Generasi Z ke dalam duni kerja membawa tantang baru dalam desain ruang kantor. Generasi ini dikenal kreatif, adaptif terhadap teknologi, dan membutuhkan ruang kerja yang fleksibel serta mendukung kolaboratif. Disisi kain, KIKY sebagai produsen alat tulis ternama memiliki peluang untuk memperkuat identitas brand-nya melalui desain ruang kerja yang sesuai dengan nilai – nilai perusahaan.

Perancangan interior kantor PT. Solo Murni dilakukan dengan pendekatan *brand identity* dan mengusung konsep *Creative Office* untuk menciptakan ruang kerja yang mencerminkan kreativitas, inovasi, dan produktivitas. Desain ini menekankan penggunaan elemen visual khas KIKY, area kerja kolaboratif, dan ruang kerja yang fleksibel.

Hasil desain dari perancangan ini akan menghadirkan ruang kerja yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu mewakili identitas brand dan mendukung kebutuhan kerja Generasi Z dalam lingkungan yang inspiratif dan kolaboratif.

Kata Kunci : Kantor, Generasi Z, PT. Solo Murni, Identitas Brand, Kolaboratif.

ABSTRACT

The entry of Generation Z into the workforce brings new challenges to office space design. This generation is known to be creative, adaptive to technology, and requires flexible and collaborative workspaces. On the fabric side, KIKY as a well-known stationery manufacturer has the opportunity to strengthen its brand identity through workspace design that is in line with the company's values.

The interior design of PT Solo Murni's office was carried out with a brand identity approach and carries the concept of *Creative Office* to create a workspace that reflects creativity, innovation, and productivity. This design emphasizes the use of typical KIKY visual elements, collaborative work areas, and flexible workspaces.

The result of this design will present a workspace that is not only functional, but also able to represent the brand identity and support the work needs of Generation Z in an inspiring and collaborative environment.

Keywords: Office, Generation Z, PT. Solo Murni, Brand Identity, Collaborative

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

"Perancangan Interior Kantor PT. Solo Murni guna Menciptakan Ruang Kerja Kolaboratif bagi Generasi Z" diajukan oleh Achmad Hussein, NIM 2112384023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19791129 200604 1 003/NIDN. 0029117906

Pembimbing II

Dony Arsetyaningro, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19790427 200704 1 002/NIDN. 0007047904

Cogratel/ Penguji Ahli

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

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN. 0029017304

Koordinator Program Studi Desain Interior

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

NIP. 19910620 201903 1 014/NIDN. 0020069105

Ketua Jurusan Desain

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

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN. 0029017304

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 : Achmad Hussein
NIM : 2112384023
Tahun lulus : 2025
Program studi : S-1 Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

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, 29 Mei 2025



Achmad Hussein

NIM 2112384023

KATA PENGANTAR

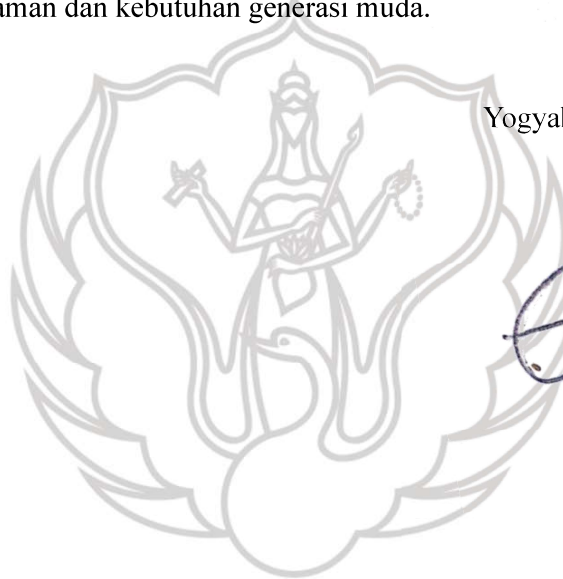
Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan tugas akhir yang berjudul **“Perancangan Interior Kantor PT. Solo Murni guna Menciptakan Ruang Kerja Kolaboratif bagi Generasi Z”**. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) di Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan laporan perancangan ini, penulis tidak lepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Sehingga penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih sebesar – besarnya kepada:

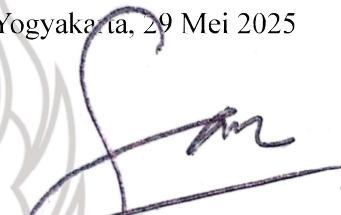
1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya.
2. Kedua orang tua saya, kakak saya, dan seluruh keluarga saya atas segala doa dan dukungannya yang tiada henti.
3. Dosen pembimbing saya, Bapak Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds. dan Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. atas segala bimbingan, arahan, dan masukkan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku kepala jurusan dan dosen penguji yang telah membantu saya pula dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
5. Teman kuliah saya, Fadhil Hima dan Fidellio, serta teman bermain saya; Arya Nazzura, Faisal Ramadhan, Matama Wira, dan Hanan Iqbal atas segala canda tawa dan kebersamaan yang telah memberikan semangat tambahan.
6. Kantor PT. Solo Murni yang telah bersedia menjadi objek dari perancangan dan membantu memberikan segala kebutuhan selama perancangan ini berlangsung.
7. IVE dan NewJeans yang telah membantu melalui musik yang diciptakan untuk memberi semangat tambahan selama proses perancangan ini berlangsung.

8. Serta pihak – pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang turut membantu penulis selama melaksanakan penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari atas banyaknya kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan laporan perancangan ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dan apabila terdapat pihak yang tidak disebutkan, penulis ingin memohon maaf sebesar – besarnya. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya dalam bidang perancangan interior kantor adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan generasi muda.



Yogyakarta, 29 Mei 2025

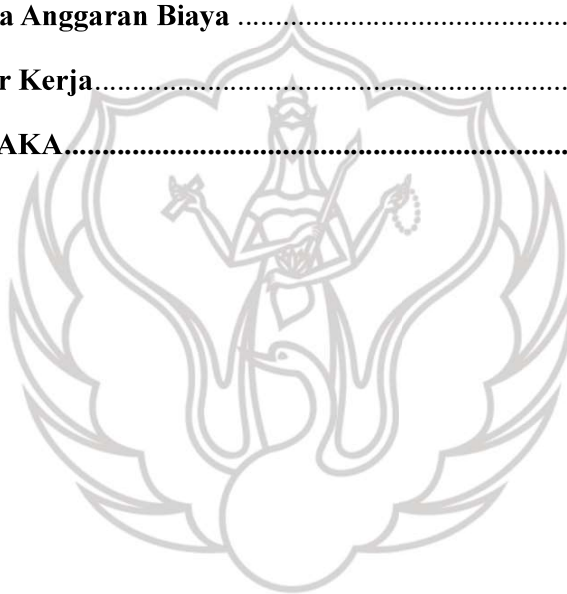

Achmad Hussein
NIM 2112384023

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	2
1. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah.....	3
2. Metode Pembangkitan Ide dan Pengembangan Desain	3
3. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih	4
C. Diagram Proses Desain / Alur Pikir Perancangan	4
BAB II PRA DESAIN	6
A. Landasan Teori dan Referensi Desain	6
1. Landasan Teori	6
2. Landasan Teori Khusus	8
3. Referensi Desain	9
B. Program Desain (<i>Programming</i>).	11
1. Tujuan Desain	11
2. Sasaran Desain.....	12
3. Data.....	13
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	39

BAB III PERNYATAAN MASALAH & KONSEP DESAIN.....	41
A. Pernyataan Masalah.....	41
B. Konsep Desain.....	41
C. Mind Map.....	43
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	44
A. Alternatif Desain (<i>Schematic Design</i>)	44
1. Alternatif Estetika Ruang.....	44
2. Alternatif Penataan Ruang.....	53
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	59
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	66
5. Alternatif Equipment	69
6. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	69
B. Evaluasi Pemilihan Desain (<i>Choose/ Evaluation</i>)	76
1. Penerapan Gaya	76
2. Suasana Ruang	76
3. Komposisi Warna	76
4. Komposisi Bentuk.....	77
5. Komposisi Material	77
6. Zoning dan Sirkulasi	77
7. Layout.....	78
8. Rencana Lantai.....	78
9. Rencana Plafond.....	78
10. Furniture	79
C. Hasil Desain.....	80
BAB V PENUTUP	91

A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	92
LAMPIRAN.....	93
A. Hasil Survey	93
B. Proses Pengembangan Desain	95
C. Presentasi Desain	97
D. Aksonometri.....	98
E. Cek Plagiarisme	99
F. Rencana Anggaran Biaya	99
G. Gambar Kerja.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	100



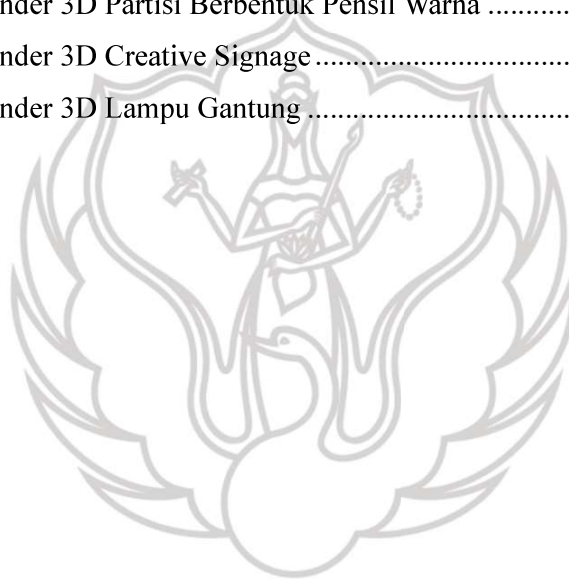
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proses Desain Double Diamond.....	4
Gambar 2. 1 Desain Kantor Google.....	10
Gambar 2. 2 Desain Kantor Facebook	10
Gambar 2. 3 Creative Office	11
Gambar 2. 4 Lokasi Kantor PT. Solo Murni	13
Gambar 2. 5 Hubungan Antar Ruang Kantor PT. Solo Murni	20
Gambar 2. 6 Sirkulasi dan Zoning Ruang Kantor PT. Solo Murni	20
Gambar 2. 7 Layout Furniture Kantor PT. Solo Murni.....	21
Gambar 2. 8 Floor Plan Kantor PT. Solo Murni	23
Gambar 2. 9 Floor Plan Area Lobby & Resepsion.....	23
Gambar 2. 10 Floor Plan Ruang Tamu.....	23
Gambar 2. 11 Floor Plan Ruang Marekting & Purchasing	24
Gambar 2. 12 Floor Plan Ruang Direktur Penjualan	24
Gambar 2. 13 Floor Plan Ruang Human Resource	24
Gambar 2. 14 Floor Plan Ruang Presiden Direktur	25
Gambar 2. 15 Dinding Ruang Human Resource.....	25
Gambar 2. 16 Dinding Ruang Marketing & Purchasing.....	26
Gambar 2. 17 Dinding Ruang Tamu	26
Gambar 2. 18 Dinding Ruang Meeting	26
Gambar 2. 19 Dinding Area Lobby & Resepsion	27
Gambar 2. 20 Dinding Ruang Direktur Penjualan	27
Gambar 2. 21 Plafond Ruang Komisaris	28
Gambar 2. 22 Plafond Ruang Meeting.....	28
Gambar 2. 23 Plafond Area Resepsion	28
Gambar 2. 24 Plafond Ruang Marketing & Purchasing	29
Gambar 2. 25 Pencahayaan Eksport	34
Gambar 2. 26 Pencahayaan Area Lobby & Resepsion	34
Gambar 2. 27 Pencahayaan Ruang Meeting	34
Gambar 2. 28 Pencahayaan Ruang Komisaris	35

Gambar 2. 29 Penghawaan Ruang Desain	35
Gambar 2. 30 Penghawaan Ruang Import	36
Gambar 2. 31 Penghawaan Area Lobby & Resepsion	36
Gambar 2. 32 Penghawaan Ruang Direktur Penjualan.....	36
Gambar 2. 33 Penghawaan Ruang Marketing & Purchasing.....	37
Gambar 2. 34 Layout ME Penghawaan	38
Gambar 2. 35 Layout ME Pencahayaan.....	39
Gambar 3. 1 Sketsa Ideasi Area Lobby	42
Gambar 3. 2 Sektsa Ideasi Area Openwork Space.....	42
Gambar 3. 3 Mindap Perancangan Kantor PT. Solo Murni	43
Gambar 4. 1 Gaya Playful Contemporary (Alternatif 1).....	44
Gambar 4. 2 Gaya Industrial (Alternatif 2).....	45
Gambar 4. 3 Alternatif 1 Suasana Ruang	45
Gambar 4. 4 Alternatif 2 Suasana Ruang	46
Gambar 4. 5 Partisi Berwarna	47
Gambar 4. 6 Plafond dengan Variasi Warna.....	47
Gambar 4. 7 Wall Art Illustration.....	48
Gambar 4. 8 Lampu Gantung.....	48
Gambar 4. 9 Signage.....	49
Gambar 4. 10 Alternatif 1 Komposisi Warna.....	49
Gambar 4. 11 Alternatif 2 Komposisi Warna	50
Gambar 4. 12 Alternatif 1 Komposisi Bentuk.....	51
Gambar 4. 13 Alternatif 2 Komposisi Bentuk.....	51
Gambar 4. 14 Alternatif 1 Komposisi Material.....	52
Gambar 4. 15 Alternatif 2 Komposisi Material.....	52
Gambar 4. 16 Diagram Matrix Perancangan Kantor PT. Solo Murni.....	53
Gambar 4. 17 Bubble Diagram Perancangan Kantor PT. Solo Murni	54
Gambar 4. 18 Alternatif 1 Zoning dan Sirkulasi	55
Gambar 4. 19 Alternatif 2 Zoning dan Sirkulasi	56
Gambar 4. 20 Alternati 1 Layout Kantor PT. Solo Murni.....	58
Gambar 4 21 Alternatif 2 Layout Kantor PT. Solo Murni	59

Gambar 4. 22 Alternatif 1 Rencana Lantai Kantor PT. Solo Murni.....	60
Gambar 4. 23 Alternatif 2 Rencana Lantai Kantor PT. Solo Murni.....	61
Gambar 4. 24 Rencana Dinding	62
Gambar 4. 25 Alternatif 1 Rencana Plafond Kantor PT. Solo Murni	64
Gambar 4. 26 Alternatif 2 Rencana Plafond Kantor PT. Solo Murni.....	65
Gambar 4. 27 Alternatif 1 Meja Kerja'	66
Gambar 4. 28 Alternatif 2 Meja Kerja	66
Gambar 4. 29 Gambar 4. 2 Alternatif 1 Pod Diskusi	67
Gambar 4. 30 Alternatif 2 Pod Diskusi	67
Gambar 4. 31 Alternatif 1 Pod Diskusi	68
Gambar 4. 32 Alternatif 2 Bangku	68
Gambar 4. 33 Alternatif Equipment	69
Gambar 4. 34 Perhitungan Kebutuhan Titik Lampu	69
Gambar 4. 35 Rencana Persebaran Titik Lampu Kantor PT. Solo Murni.....	72
Gambar 4. 36 AC Cassette DAIKIN Mini SkyAir Non Inverter R32	73
Gambar 4. 37 AC DAIKIN Standard Thailand R32	73
Gambar 4. 38 Rencana Persebaran ME Kantor PT. Solo Murni.....	75
Gambar 4. 39 Meja Kerja Alternatif 2 (Terpilih)	79
Gambar 4. 40 Meja Kerja Alternatif 2 (Terpilih)	79
Gambar 4. 41 Bangku Alternatif 2 (Terpilih).....	80
Gambar 4. 42 Render 3D Area Lobby	80
Gambar 4. 43 Render 3D Area Resepsionis.....	81
Gambar 4. 44 Render 3D Area Resepsionis.....	81
Gambar 4. 45 Render 3D Area History Company	81
Gambar 4. 46 Render 3D Ruang Meeting.....	82
Gambar 4. 47 Render 3D Area Pantry	82
Gambar 4. 48 Render 3D Area Open Work Lantai 2	82
Gambar 4. 49 Render 3D Area Pod Diskusi	83
Gambar 4. 50 Render 3D Ruang Kerja Manager.....	83
Gambar 4. 51 Render 3D Ruang Arsip	83
Gambar 4. 52 Render 3D Area Refreshing Lantai 2	84

Gambar 4. 53 Render 3D Area Kreatif Lantai 3	84
Gambar 4. 54 Render 3D Area Brainstorm	84
Gambar 4. 55 Render 3D Ruang Kerja Presiden Direktur	85
Gambar 4. 56 Render 3D Area Pantry Lantai 3	85
Gambar 4. 57 Render 3D Area Refreshing Lantai 3	85
Gambar 4. 58 Render 3D Ruang Multipurpose	86
Gambar 4. 59 Layout Final Kantor PT. Solo Murni	87
Gambar 4. 60 Render 3D Meja Kerja	87
Gambar 4. 61 Render 3D Pod Diskusi	88
Gambar 4. 62 Render 3D Bangku	88
Gambar 4. 63 Render 3D Partisi Berbentuk Pensil Warna	89
Gambar 4. 64 Render 3D Creative Signage	89
Gambar 4. 65 Render 3D Lampu Gantung	90



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Data Pengisi Ruang Kantor PT. Solo Murni	33
Tabel 2. 2 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Kantor PT. Solo Murni	40
Tabel 4. 1 Jumlah Kebutuhan Lampu Kantor PT. Solo Murni.....	70
Tabel 4. 2 Jumlah Kebutuhan HVAC Kantor PT. Solo Murni	74
Tabel 4. 3 Kriteria Pemilihan Gaya.....	76
Tabel 4. 4 Kriteria Pemilihan Suasana Ruang.....	76
Tabel 4. 5 Tabel 4. 3 Kriteria Pemilihan Komposisi Warna.....	77
Tabel 4. 6 Kriteria Pemilihan Komposisi Bentuk	77
Tabel 4. 7 Kriteria Pemilihan Komposisi Material	77
Tabel 4.. 8 Kriteria Pemilihan Zoning dan Sirkulasi.....	77
Tabel 4. 9 Kriteria Pemilihan Layout	78
Tabel 4. 10 Kriteria Pemilihan Rencana Lantai	78
Tabel 4. 11 Kriteria Pemilihan Rencana Plafond	78

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era digital yang berkembang secara pesat, Generasi Z sudah mulai perlahan lahan memasuki dunia kerja, yang dimana Generasi Z ini memiliki karakter yang sangat berbeda bila dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya. Jika dibandingkan dengan generasi sebelumnya, Generasi Z dikenal memiliki keterampilan dalam teknologi yang tinggi, kreativitas yang tak terbatas, dan memiliki harapan yang sangat besar terhadap inovasi dan fleksibilitas dalam dunia kerja. Generasi Z merupakan generasi yang sangat terpengaruh oleh teknologi digital, khususnya ponsel pintar dan media sosial. Dalam buku iGen, Twenge menjelaskan bahwa Generasi Z merupakan generasi yang pragmatis dan memiliki kebutuhan akan fleksibilitas (Twenge, 2017) . Generasi Z cenderung menginginkan ruang kerja yang mampu mendukung mereka dalam berkolaborasi, beradaptasi secara cepat terhadap perubahan, serta memungkinkan mereka untuk mengekspresikan ide dan bakat mereka secara bebas. Berhubungan dengan hal tersebut, perusahaan maupun brand harus mampu memahami serta merespon kebutuhan unik yang Generasi Z miliki untuk membentuk lingkungan kerja yang dinamis dan inovatif.

KIKY, merupakan brand sudah dikenal sangat luas di Indonesia, khususnya dalam segmen alat tulis dan perlengkapan kantor maupun sekolah. KIKY memiliki peluang yang besar untuk memperkuat representasi brand-nya dengan menciptakan ruang kerja yang dinamis dan inovatif. Ruang kerja yang dinamis mampu untuk menjadi tempat dimana kolaborasi, kreativitas, dan fleksibilitas menjadi prioritas yang utama, hal tersebut memungkinkan untuk pekerja muda terutama Generasi Z untuk mengeluarkan segala inspirasi mereka dan mendorong mereka dalam menjalankan tugas. Generasi Z yang memiliki kemampuan menggunakan teknologi yang tinggi serta memiliki inovasi yang bermacam macam berharap agar ruang kerja yang modern, ergonomis, serta mampu memfasilitasi penggunaan alat-alat kreatif yang mampu mendukung produktivitas mereka.

Dalam hal ini, representasi dari brand KIKY tidak hanya sekedar menjual produk alat tulis, namun juga harus mampu menciptakan pengalaman kualitas kerja yang menyenangkan dan inspiratif. Seperti yang sudah diketahui produk KIKY sudah dikenal dengan kualitasnya dapat dijadikan sebagai kunci untuk menciptakan lingkungan kerja yang mampu mendukung inovasi para pekerjanya. Dengan memiliki branding yang kuat, KIKY mampu membangun koneksi yang mendalam dengan Generasi Z, sehingga mampu menjadikan produknya sebagai simbol dari kreativitas dan produktivitas di lingkungan kerja.

Saat ini brand KIKY perlu untuk memperluas narasi brand-nya dengan fokus pada menciptakan ruang kerja yang mampu untuk membuat pekerjanya kolaboratif dan berpusat pada inovasi. Hal tersebut mampu dicapai dengan memperkenalkan produk-produk baru yang berorientasi pada desain ruang kerja, menggabungkan teknologi dan kebutuhan estetik generasi muda. Representasi brand terhadap ruang kerja mampu untuk mendukung tingkat kreativitas dan kolaborasi. Selain itu, hal tersebut mampu memperkuat citra KIKY sebagai pilihan generasi muda yang menginginkan tempat kerja yang sesuai dengan gaya hidup dan nilai mereka.

Dengan strategi representasi brand yang tepat, KIKY mampu menjadi bagian dalam perjalanan karir Generasi Z dengan menciptakan ruang kerja yang tidak hanya berfungsi, namun juga menjadi tempat di mana berbagai ide dan inovasi berkembang.

B. Metode Desain

Desain merupakan kegiatan kreatif yang mencerminkan keanekaan bentuk kualitas, proses, pelayanan dan sistem, bagaikan sebuah lingkaran yang saling berhubungan (Darmawan, 2012). Selain itu, desain merupakan faktor yang membangun kegiatan inovasi pemanfaatan teknologi, dinamika budaya dan perubahan ekonomi. Metode adalah cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan sesuatu, yang dimana didalamnya terdapat urutan prosedur untuk menyelesaikan masalah. Sehingga dapat diartikan bahwa metode

desain adalah serangkaian cara untuk mengelola atau memecahkan masalah dalam sebuah perancangan.

1. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Dalam proses desain ini terdapat beberapa metode dalam pengumpulan data agar dapat mempermudah mendapatkan data mengenai objek atau proyek yang akan digunakan, antara lain :

- a. Wawancara : Pada tahap ini desainer akan melakukan sesi wawancara terhadap salah karyawan yang telah lama bekerja di kantor tersebut.
- b. Observasi : Pada tahap ini desainer akan melakukan pengamatan terhadap ruang dan aktivitas yang dilakukan didalam ruang di kantor tersebut.
- c. Literatur : Pada tahap ini desainer akan membaca dan memahami beberapa artikel ataupun jurnal mengenai tren desain kantor masa kini.

2. Metode Pembangkitan Ide dan Pengembangan Desain

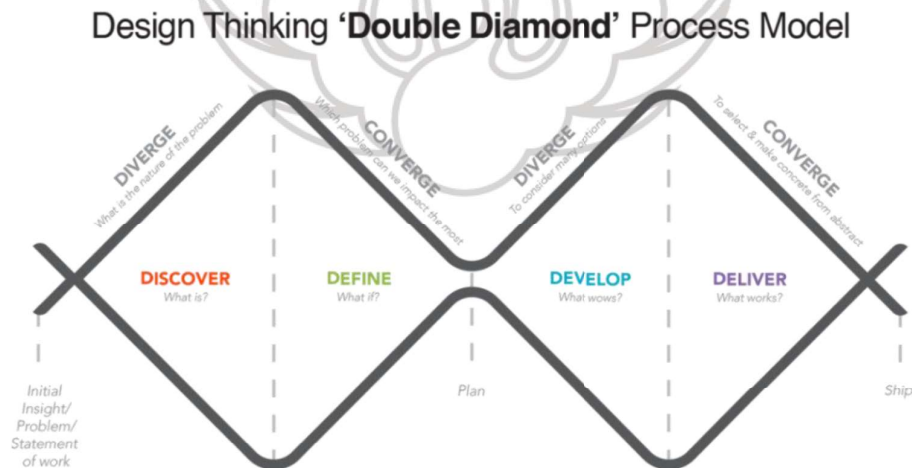
Dalam proses pengembangan ide dan pengembangan desain, desainer menggunakan metode *Moodboard*, yaitu metode visualisasi konsep desain yang menggabungkan elemen-elemen seperti gambar, warna, dan tekstur untuk menciptakan gambaran umum dari tema atau suasana yang diinginkan. *Moodboard* merupakan media pembelajaran dengan menyajikan dan membahas suatu konsep fakta atau permasalahan dengan mengembangkan ide yang ingin diwujudkan oleh seseorang, yaitu berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk di dalamnya berisi guntingan gambar yang diperoleh dari media cetak (majalah dan koran), internet, maupun kumpulan gambar-gambar karya desainer sesuai dengan warna dan jenis bendanya (Kurniarti, 2013). Penggunaan metode *Moodboard* mampu mempermudah desainer ketika akan

menjelaskan konsep desain kepada klien, sehingga meminimalisir terjadinya kesalahpahaman konsep desain.

3. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih

Dalam proses evaluasi penentuan desain terpilih, desainer menggunakan metode Kuesioner. Kuesioner merupakan sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada responden untuk menjawabnya (Prawiyogi, Sadiah, Purwanugraha, & Elisa, 2021). Dengan menggunakan metode kuesioner, desainer akan mendapatkan *feedback* atau umpan balik yang berisi efektivitas, preferensi, kesesuaian desain, fleksibilitas dan lainnya terkait proyek yang dikerjakan. Hasil dari kuesioner yang berupa umpan balik ini akan menjadi pedoman untuk melakukan revisi atau perbaikan terkait proyek yang dikerjakan, sehingga diharapkan mampu menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan.

C. Diagram Proses Desain / Alur Pikir Perancangan



Gambar 1. 1 Proses Desain Double Diamond
Sumber : uxplanet.org

Double Diamond merupakan proses desain yang diperkenalkan oleh *Design Council* di Inggris pada tahun 2005. Berikut ini merupakan penjelasan tentang proses desain Double Diamond :

1. Discover (Penemuan)

Pada tahap ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami masalah secara mendalam. Disini, desainer mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, baik dari klien maupun lingkungan terkait.

2. Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini, informasi yang telah didapatkan dari tahap discover diolah untuk merumuskan masalah yang jelas dan spesifik. Data dan temuan dari tahap discover kemudian di analisis, disaring, dan diklasifikasi untuk memahami masalah yang tepat.

3. Develop (Pengembangan)

Setelah melewati tahap define, tahap develop berfokus pada pengembangan ide kreatif untuk menemukan solusi. Pada tahap ini biasanya melibatkan eksplorasi konsep, sketsa, prototipe, dan pengujian.

4. Deliver (Penyampaian)

Pada tahap ini solusi yang telah diuji dipilih dan disempurnakan untuk diimplementasikan. Kemudian final desain dikembangkan berdasarkan umpan balik dan revisi dari pengujian sebelumnya.