

**Perancangan Interior PT AgriAku Digital Indonesia
dengan Konsep yang Ramah *Employee Well-Being***



PERANCANGAN

Oleh:

Vanya Adelia Priyandini

NIM 2112440023

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

2025

ABSTRAK

PT. AgriAku Digital Indonesia adalah perusahaan *startup* teknologi yang bergerak di bidang pertanian. Berlokasi di Kota Jakarta yang berperan sebagai pusat bisnis Indonesia, menjadikan Kota Jakarta dipenuhi kemacetan, polusi, dan kebisingan yang dapat memicu timbulnya stres. Pemeliharaan kesejahteraan mental dapat dilakukan dengan pola hidup yang sehat seperti, berolahraga, istirahat yang cukup, dan melakukan kegiatan menyenangkan sebagai penyegaran otak. Nyatanya, sebagian besar waktu yang dihabiskan di kantor membuat penerapan pola hidup tersebut cukup sulit untuk dilakukan. Rendahnya tingkat kesejahteraan mental karyawan yang disebabkan oleh pekerjaannya merupakan salah satu pengaruh kuat terhadap loyalitasnya terhadap perusahaan, akibatnya tingkat *turnover* karyawan meningkat. Oleh sebab itu, perusahaan harus mulai sadar dengan pentingnya kesejahteraan mental karyawan dengan memberlakukan *workplace wellness* yang dapat ditunjang dengan fasilitas kantor yang sesuai. Berdasarkan kebutuhan tersebut, perancangan ini berfokus untuk menciptakan interior kantor yang memicu produktivitas kerja tetapi juga nyaman dan memadai untuk beristirahat dan melepas penat. Melalui proses pengembangan ide dengan *brainstorming*, *mind mapping*, dan sketsa, konsep yang ditawarkan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah ZENERGY yang merupakan hasil kombinasi ketenangan “Zen” dan “Energy” produktif. Fasilitas yang mendukung produktivitas kerja dan melepas penat akan membantu meningkatkan kesejahteraan mental serta tingkat loyalitas karyawan.

Kata kunci: Interior kantor, Perusahaan pengembang aplikasi, Kesejahteraan mental karyawan.

ABSTRACT

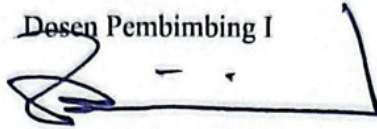
PT. AgriAku Digital Indonesia is a startup company that provides services for agricultural needs through a mobile application. Located in a metropolitan city, Jakarta, well-known for how crowded and high the pollution rate it has, being the main reason to affect the people's stress level. Maintaining well-being can be done by doing a good lifestyle such as exercising, enough sleep time, and refreshing by doing entertaining activities. Unfortunately, having such a limited free time, which is two days a week, is sometimes not enough to do it properly. Meanwhile, a low employee well-being rate that caused by the company can affect their loyalty and increase the turnover percentage. That is why a company must be aware of their employee well-being by building a workplace wellness with supported office facilities. As for the solution, this designing process is focused on creating an office interior that can support the work productivity and also be a comfortable place to refresh. After going through a brainstorming and mind mapping process, the concept ZENERGY was found as a product by combining the serene of "Zen" and passionate "Energy". The combination of the two aspects can help to maintain employee well-being and their loyalty.

Key words: Interior office, App developer company, Employee well-being.

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR PT AgriAku DIGITAL INDONESIA DENGAN KONSEP YANG RAMAH *EMPLOYEE WELL-BEING* diajukan oleh Vanya Adelia Priyandini, NIM 2112440023, 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 23 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

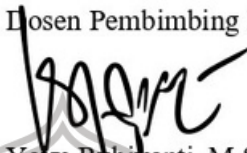
Desen Pembimbing I



Prof. Dr. Suastiwi, M.Des

NIP. 19590802 198803 2 002/NIDN. 0002085909

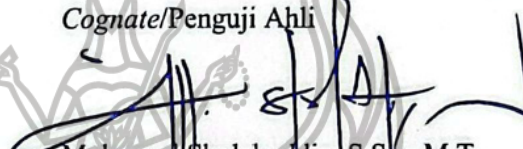
Dosen Pembimbing II



Yayu Rubiyanti, M.Sn.

NIP. 19860924 201404 2 001/NIDN. 0024098603

Cognate/Penguji Ahli



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

Ketua Program Studi Desain Interior



Mahdi Nurchayo, 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 dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vanya Adelia Priyandini
NIM : 2112440023
Tahun lulus : 2025
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, 16 Juni 2025



Vanya Adelia Priyandini

NIM 2112440023

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah S.W.T. atas limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul “Perancangan Interior PT AgriAku Digital Indonesia dengan Konsep yang Ramah *Employee Well-Being*” ini terselesaikan dengan baik.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir Perancangan ini adalah kewajiban yang harus saya penuhi sebagai mahasiswa untuk memenuhi syarat kelulusan dari pendidikan Program Studi S-1 Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan tugas akhir ini sangat jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar ke depannya penulis tidak mengulangi kesalahan yang sama dan menjadi lebih baik.

Proses penyusunan laporan tugas akhir ini memberi banyak pelajaran dan pengalaman baru bagi penulis, baik itu dalam kemampuan mendesain maupun perkembangan psikologis. Adapun proses penyusunan laporan ini tidak dapat diselesaikan tanpa peran berbagai pihak yang telah membantu penulis selama ini. Oleh sebab itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah S.W.T. atas kasih sayang dan limpahan rahmat untuk segala kemudahan yang telah diberikan-Nya.
2. Bapak Mahdi Nurcahyo, S. Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Suastiwi, M. Des. selaku Dosen Pembimbing I, serta Ibu Yuyu Rubiyanti, S. Sn., M. Sn. selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingan dan masukkannya dari awal proses sampai sekarang yang sangat berarti dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Yuyu Rubiyanti, S. Sn., M. Sn. selaku Dosen Wali penulis selama menjadi mahasiswa Program Studi Desain Interior di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Seluruh jajaran dosen dan staff Program Studi Desain Interior atas ilmu dan bantuannya dalam menyelesaikan proses penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Kedua orang tua dan kakak atas segala dukungan fisik maupun mental yang selalu dicurahkan untuk penulis selama ini.

7. Keluarga besar atas dukungan semangat dan doa yang diberikan kepada penulis selama ini.
8. Ibu Karin selaku *owner* dan *principal* dari KEZIA KARIN Studio yang telah mengizinkan penggunaan projectnya dalam obyek perancangan Tugas Akhir ini.
9. Seluruh mentor dan teman-teman KEZIA KARIN Studio atas bimbingan dan ilmunya selama magang yang dapat bermanfaat bagi penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
10. Teman-teman seperjuangan saya: Fiorensa, Veronica Belinda, Ananda Lutfiya, Firli Sagita dan Ratu Almira, atas dukungan semangat dan masukannya dari awal perjalanan sebagai mahasiswa di Program Studi Desain Interior sampai saat ini.
11. Teman-teman Program Studi Desain Interior Angkatan 2021 (SUDUT) untuk dukungan dan semangatnya.
12. Dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas dukungan dan bantuan yang penulis rasakan selama penyusunan Tugas Akhir ini.

Besarnya rasa terima kasih tidak hentinya penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu. Ucapan mohon maaf penulis sampaikan kepada pihak yang terluput dalam penulisan. Akhir kata, penulis berharap bahwa Tugas Akhir yang jauh dari kata sempurna ini tetap dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 16 Juni 2025

Hormat saya,



Vanya Adelia Priyandini

NIM 2112440023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
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	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	3
BAB II	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain	6
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus.....	7
B. Program Desain (<i>Programming</i>)	8
1. Tujuan Desain	8
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	8
3. Data	8
a. Deskripsi Umum Proyek	8
b. Data Non Fisik	10
c. Data Fisik	11
d. Data Literatur	18
e. Studi Preseden	22
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	27
BAB III.....	29
PERMASALAHAN DESAIN	29
A. Pernyataan Masalah.....	29
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>)	29
C. Identifikasi Masalah dan Solusi Ruang	33
BAB IV	39
PENGEMBANGAN DESAIN.....	39
A. Alternatif Desain	39
1. Alternatif Estetika Ruang	39

2. Alternatif Penataan Ruang	42
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	46
4. Alternatif Pengisi Ruang	50
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	53
B. Evaluasi Pemilihan Desain	57
C. Hasil Desain	58
BAB V.....	71
PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	75
A. Surat Izin Penggunaan Objek.....	75
B. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	76
C. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior.....	80
D. Gambar Kerja	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Proses Desain	3
Gambar 2.1 Logo AgriAku	8
Gambar 2.2 Lokasi Kantor Pusat AgriAku	9
Gambar 2.3 Layout Eksisting AgriAku Office	11
Gambar 2.4 Kondisi Eksisting Lantai AgriAku Office.....	11
Gambar 2.5 Kondisi Eksisting Dinding AgriAku Office.....	12
Gambar 2.6 Kondisi Eksisting Plafon AgriAku Office	13
Gambar 2.7 Pencahayaan Alami pada AgriAku Office	13
Gambar 2.8 Sistem Penghawaan Buatan pada AgriAku Office	14
Gambar 2.9 Jalur Mekanikal Elektrikal AgriAku Office.....	14
Gambar 2.10 Interior Kantor Eratani	15
Gambar 2.11 Interior Kantor Eratani	15
Gambar 2.12 Interior Kantor LinkedIn SoMa, San Francisco	16
Gambar 2.13 Interior Kantor Schneider Electric, Turki	17
Gambar 2.14 Aplikasi Identitas Schneider Electric pada Interior.....	17
Gambar 2.15 Standar Jarak Area Duduk Reception Area	18
Gambar 2.16 Standar Jarak Area Duduk Ruang Meeting	19
Gambar 2.17 Standar Ukuran Area Kerja.....	20
Gambar 2.18 Perbedaan Layout Konvensional dan <i>Open Plan</i>	21
Gambar 3.1 <i>Mind Map</i> Konsep.....	30
Gambar 3.2 Sketsa Ideasi <i>Lobby</i>	31
Gambar 3.3 Sketsa Ideasi <i>Seating Area</i>	32
Gambar 3.4 Sketsa Ideasi <i>Working Pod</i>	32
Gambar 3.5 Sketsa Ideasi Elemen Dekoratif	32
Gambar 4.1 <i>Moodboard</i> Suasana Ruang	39
Gambar 4.2 Sketsa Ideasi Partisi.....	40
Gambar 4.3 Skema Komposisi Warna	40
Gambar 4.4 Sketsa Kontur Bentuk.....	41
Gambar 4.5 Skema Material	41
Gambar 4.6 Diagram Matriks Alternatif 1	42
Gambar 4.7 Diagram Matriks Alternatif 2	42
Gambar 4.8 <i>Bubble Diagram</i> Alternatif 1.....	43
Gambar 4.9 <i>Bubble Diagram</i> Alternatif 2.....	43
Gambar 4.10 <i>Zoning</i> Alternatif 1	44
Gambar 4.11 <i>Zoning</i> Alternatif 2	44
Gambar 4.12 Layout Alternatif 1	45

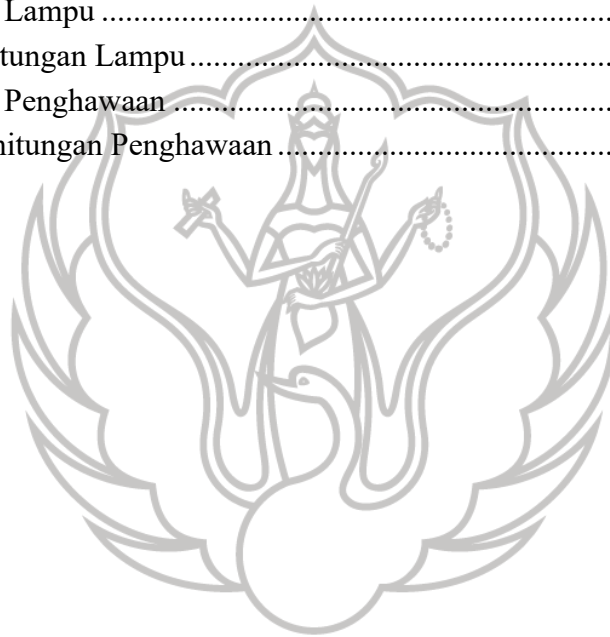
Gambar 4.13 Layout Alternatif 2	45
Gambar 4.14 Rencana Lantai Alternatif 1	46
Gambar 4.15 Rencana Lantai Alternatif 2	47
Gambar 4.16 Sketsa Ideasi <i>Wall Panel</i>	47
Gambar 4.17 Sketsa Ideasi <i>Wall Treatment</i>	48
Gambar 4.18 Sketsa Ideasi <i>Wall Panel</i>	48
Gambar 4.19 Rencana Plafon Alternatif 1	49
Gambar 4.20 Rencana Plafon Alternatif 2	49
Gambar 4.21 <i>Receptionist Desk</i>	51
Gambar 4.22 <i>Bar Table</i>	52
Gambar 4.23 <i>Working Pod</i>	52
Gambar 4.24 <i>Stairs Seating</i>	52
Gambar 4.25 Partisi	53
Gambar 4.26 Sketsa Perspektif 1	58
Gambar 4.27 Sketsa Perspektif 2	58
Gambar 4.28 Sketsa Perspektif 3	59
Gambar 4.29 Sketsa Perspektif 4	59
Gambar 4.30 Render Perspektif Lobby View 1	60
Gambar 4.31 Render Perspektif Lobby View 2	60
Gambar 4.32 Render Perspektif Koridor	60
Gambar 4.33 Render Perspektif <i>Work Area View 1</i>	61
Gambar 4.34 Render Perspektif <i>Work Area View 2</i>	61
Gambar 4.35 Render Perspektif <i>Work Area View 3</i>	61
Gambar 4.36 Render Perspektif <i>C-Levels Room 1</i>	62
Gambar 4.37 Render Perspektif <i>C-Levels Room 2</i>	62
Gambar 4.38 Render Perspektif <i>HR Room View 1</i>	62
Gambar 4.39 Render Perspektif <i>HR Room View 2</i>	63
Gambar 4.40 Render Perspektif <i>Collaboration Area</i>	63
Gambar 4.41 Render Perspektif <i>Game Room</i>	63
Gambar 4.42 Render Perspektif <i>Quiet Room</i>	64
Gambar 4.43 Render Perspektif <i>Townhall View 1</i>	64
Gambar 4.44 Render Perspektif <i>Townhall & Pantry View 2</i>	64
Gambar 4.45 Render Perspektif <i>Townhall View 3</i>	65
Gambar 4.46 Render Perspektif <i>Meeting Room 1</i>	65
Gambar 4.47 Render Perspektif <i>Meeting Room 1</i> dengan <i>Privacy Glass</i>	65
Gambar 4.48 Render Perspektif <i>Meeting Room 2</i>	66
Gambar 4.49 Render Perspektif <i>Phone Booth</i>	66
Gambar 4.50 Render Perspektif <i>Chill Zone</i>	66
Gambar 4.51 Render Perspektif <i>Gym Room</i>	67
Gambar 4.52 Render Perspektif <i>Working Pod</i>	67

Gambar 4.53 Render Perspektif <i>Working Area View</i> 4.....	67
Gambar 4.54 Render Perspektif <i>Working Area View</i> 5.....	68
Gambar 4.55 Render <i>General Layout</i>	68
Gambar 4.56 <i>Receptionist Desk</i>	69
Gambar 4.57 <i>Bar Table</i>	69
Gambar 4.58 <i>Working Pod</i>	69
Gambar 4.59 <i>Stairs Seating</i>	70
Gambar 4.60 Partisi.....	70



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data Aktivitas Pengguna Ruang	10
Tabel 2.2 Studi Preseden.....	22
Tabel 2.3 Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria	27
Tabel 3.1 Identifikasi Masalah dan Solusi Ruang.....	33
Tabel 4.1 Penilaian Kriteria Alternatif <i>Zoning</i>	45
Tabel 4.2 Penilaian Kriteria Alternatif <i>Layout</i>	46
Tabel 4.3 Penilaian Kriteria Alternatif Rencana Lantai	47
Tabel 4.4 Penilaian Kriteria Alternatif Rencana Plafon.....	49
Tabel 4.5 List <i>Furniture</i>	50
Tabel 4.6 List <i>Equipment</i>	53
Tabel 4.7 Jenis Lampu	53
Tabel 4.8 Perhitungan Lampu.....	54
Tabel 4.9 Jenis Penghawaan	55
Tabel 4.10 Perhitungan Penghawaan	56



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Jakarta dikenal sebagai kota metropolitan karena menjadi pusat bisnis & pemerintahan Indonesia. Perannya sebagai kota bisnis menjadikan Kota Jakarta dipadati oleh gedung-gedung perkantoran, bahkan memiliki beberapa *business district*. PT. AgriAku Digital Indonesia menjadi salah satu perusahaan di Jakarta yang berpusat di Luminary Tower – Thamrin Nine Complex, Jl. MH Thamrin No. 10, Tanah Abang, Jakarta Pusat. Perusahaan yang berdiri sejak tahun 2021 ini merupakan perusahaan *startup* agrobisnis lokal. Berperan sebagai penyedia kebutuhan produksi pertanian di seluruh Indonesia dengan basis teknologi. Melalui aplikasinya yang bernama AgriAku, kebutuhan produksi pertanian dapat dipesan dengan harga yang terjangkau. Selain itu, AgriAku juga memberi konten edukatif seputar pertanian, seperti tips & trik hingga tren pasar.

Aktivitas karyawan kantoran pada umumnya sangat monoton. Penerapan jam kerja 9 to 5, bahkan lembur hingga malam hari dengan melakukan kegiatan yang sama setiap harinya. Terlebih dengan kondisi Kota Jakarta sebagai pusat bisnis menyebabkan banyaknya penduduk luar Jakarta yang datang dan menetap untuk mencari pekerjaan. Akibatnya, kepadatan penduduk tidak dapat dihindari, sehingga para pekerja di Jakarta harus berhadapan dengan kemacetan lalu lintas atau berdesakan di transportasi umum setiap harinya. Setelah melakukan aktivitas melelahkan tersebut selama sehari penuh, idealnya diimbangi dengan istirahat yang cukup. Pada kenyataannya, waktu luang yang dimiliki untuk beristirahat hanya dua hari setiap minggunya, yaitu pada akhir pekan. Tubuh yang lelah, kurang tidur, tekanan pekerjaan, kurang hiburan, serta kurang berolahraga merupakan pemicu utama timbulnya stres yang akan berdampak pada kesehatan fisik serta mental. Hal tersebut disadari oleh banyak orang, sayangnya mereka tidak punya pilihan lain selain menjalani rutinitas tersebut.

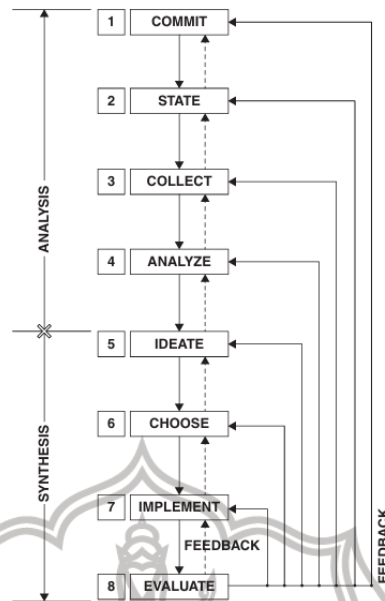
Well-being atau yang dapat disebut dengan kesejahteraan merujuk pada kesehatan fisik dan mental, hubungan sosial, hingga keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan seseorang yang akan berkontribusi dalam kebahagiaan serta produktivitas dalam hidupnya. Menurunnya produktivitas kerja karyawan tentunya akan berdampak pada performa perusahaan. Oleh karena itu, setiap perusahaan harus mulai memperhatikan kesejahteraan karyawan dan menjadikannya standar paling mendasar yang berhak didapatkan setiap karyawannya. Untuk mendapatkan tingkat *well-being* yang baik, hal yang dapat dilakukan antara lain adalah olahraga, mengatur pola makan, mengelola stres dan emosi, berada di lingkungan yang positif dan mendukung, serta menjaga keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi.

Program *workplace wellness* adalah salah satu upaya perusahaan untuk menjaga *well-being* karyawannya. Program tersebut dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti program kebugaran, konseling psikologis, hingga pemeriksaan kesehatan. *Workplace wellness* sendiri tidak hanya bermanfaat bagi karyawan, tetapi juga perusahaan. Jika program tersebut berhasil, efisiensi dan produktivitas kerja akan meningkat, serta meningkatkan loyalitas karyawan yang akan menurunkan angka *turnover* karyawan.

Sejalan dengan berlakunya program tersebut, pihak perusahaan juga sebaiknya memberi fasilitas yang dapat menunjang *workplace wellness* di kantor sebagai tempat dimana karyawan menghabiskan paling banyak waktunya. Sebagai desainer, hal yang dapat dilakukan adalah membuat desain yang dapat mewujudkan fasilitas tersebut. Fasilitas yang dimaksud adalah yang dapat menunjang produktivitas kerja, tetapi juga nyaman digunakan saat beristirahat dan mengisi ulang energi. Desain interior kantor yang mendukung kesejahteraan karyawan adalah investasi jangka panjang bagi perusahaan seperti PT. AgriAku Digital Indonesia. Terciptanya lingkungan kerja yang sehat, nyaman, dan mendukung keseimbangan hidup akan membangun budaya kerja yang positif. Hasilnya, perusahaan dapat meningkatkan produktivitas, kebahagiaan, kesehatan, serta komitmen karyawan.

B. Metode Desain

1. Proses Desain



Gambar 1.1 Diagram Proses Desain

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

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1) *Commit*

Langkah pertama dalam mendesain mengetahui dan memahami permasalahan desain dari proyek PT AgriAku yang akan dicari solusinya. Berkomitmen terhadap permasalahan agar menghasilkan solusi yang tepat sasaran.

2) *State*

Setelah memahami proyek, desainer akan menyatakan masalah untuk mengetahui apa yang harus dilakukan untuk mengatasinya. Untuk melakukannya, dapat dengan membuat list yang mencakup beberapa aspek (sosial, psikologi, dan kebutuhan) sehingga dapat diketahui apa yang perlu dan tidak perlu diperbaiki.

3) *Collect*

Apabila permasalahan sudah dipahami dengan baik, desainer akan mengumpulkan data dari proyek tersebut atau *programming*. Data yang dikumpulkan meliputi data fisik (*site plan* & data eksisting) serta data non fisik (profil & preferensi klien). Metode pengumpulan data yang dapat digunakan adalah dengan melakukan riset, survey lapangan, wawancara, atau pengumpulan dokumen.

4) *Analyze*

Data yang didapat akan sangat banyak dan membingungkan jika tercampur. Oleh sebab itu, data-data harus disusun dengan sistematis berdasarkan kategorinya. Dapat dituangkan berupa sketsa atau *bubble diagram*. Data yang tersusun, akan memudahkan proses analisa solusi apa yang akan dibuat.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

5) *Ideate*

Memasuki fase sintesis yang diawali dengan ideasi dimana desainer mencari dan menuangkan ide sebanyak-banyaknya. Ide dapat dihasilkan dengan adanya inspirasi. Proses pencarian inspirasi sangat beragam, seperti melalui referensi literatur, internet, media sosial, atau studi tipologi. Setelah memiliki bekal inspirasi yang cukup, akan muncul ide-ide yang dapat dituangkan dalam bentuk sketsa (diagram & skematik) atau pernyataan konsep (tekstual).

6) *Choose*

Dari banyaknya ide yang dihasilkan, akan tidak mungkin jika seluruh ide diaplikasikan. Maka dari itu, harus memilih ide yang paling menjawab permasalahan sehingga desain yang dihasilkan efektif dan efisien. Metode pemilihan yang dapat dilakukan adalah dengan menilai berdasarkan kriteria dan

mempertimbangkan kelebihan dan kekurangannya. Jika sudut pandang lain dibutuhkan, desainer akan bertanya kepada orang lain yang ahli dan berpengalaman dalam bidang tersebut, contohnya dosen pembimbing.

7) *Implement*

Ide yang terpilih kemudian diimplementasikan ke dalam desain. Agar hasil dapat dikomunikasikan dengan baik, hasil implementasi dapat dituangkan melalui sketsa-sketsa rencana lantai hingga rendering sehingga desain yang diinginkan tervisualisasi dengan jelas dan mudah dipahami. Hasil desain tersebut kemudian akan mendapat *feedback* dari pembimbing yang akan menjadi bahan revisi sampai mendapat persetujuan atau *approval*. Setelah hasil desain disetujui, tahapan akan berlanjut ke gambar kerja, pemilihan spesifikasi material, hingga rincian anggaran.

c. **Metode Evaluasi Pemilihan Desain**

8) *Evaluasi*

Sebagai tahap akhir bertujuan untuk mengulas desain yang sudah dibuat, apakah sudah menyelesaikan permasalahan. Evaluasi juga bertujuan sebagai perbaikan untuk desainer ke depannya. Proses evaluasi ini dilakukan bersama dosen pembimbing yang akan memberi kritik dan saran.