

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT AXIATA
DIGITAL ANALYTICS INDONESIA DENGAN
PENDEKATAN *WORKPLACE WELL-BEING***



PERANCANGAN

oleh:

Afiya Ghina Sayyidah

NIM 2112368023

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

2025

ABSTRAK

Perkembangan industri *digital analytics* yang sangat pesat telah secara signifikan mengubah seluruh aspek dunia kerja, terutama di sektor periklanan dan teknologi. Perubahan ini membawa pergeseran dalam kebutuhan ruang kerja yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu mendukung kesejahteraan fisik dan psikologis karyawan. PT Axiata Digital Analytics, sebagai perusahaan yang bergerak di bidang pemasaran dan analisis berbasis data, terdapat tantangan dalam menciptakan suatu lingkungan kerja yang sesuai dengan karakter industri yang dinamis, kolaboratif, dan inovatif.

Proses perancangan dilakukan menggunakan metode analisis dan sintesis yang mengacu pada model desain interior dari Rosemary Kilmer. Perancangan interior kantor ini mengadopsi pendekatan *workplace well-Being*, yaitu pendekatan yang menekankan keseimbangan antara fungsionalitas ruang, kenyamanan pengguna dan kesehatan baik secara fisik maupun psikologis. Pertimbangan utama dalam desain meliputi tata letak ruang yang efisien, pencahayaan alami dan pencahayaan buatan yang optimal, penghawaan yang baik, pengendalian kebisingan, psikologi warna, serta penggunaan furnitur yang ergonomis dan fleksibel. Setiap elemen tersebut disesuaikan demi mendukung produktivitas sekaligus mengurangi stres dan tekanan yang dirasakan oleh karyawan di tempat kerja.

Hasil akhir dari perancangan ini adalah lingkungan kantor modern yang adaptif, mendukung efektivitas dan alur kerja, menciptakan suasana kerja yang sehat dan nyaman, serta mencerminkan identitas perusahaan melalui elemen-elemen visual yang diterapkan di dalam ruangan. Proyek ini menunjukkan bagaimana desain interior yang cermat dapat berkontribusi secara signifikan dalam mendukung kesejahteraan dan kinerja karyawan di sebuah industri teknologi dengan tekanan dan stres yang tinggi.

Kata kunci: Kantor, *Workplace well-being*, Kesejahteraan Karyawan, Ergonomi

ABSTRACT

The rapid development of the digital analytics industry has significantly changed all aspects of the world of work, especially in the advertising and technology sectors. These changes have led to a shift in the requirements for workspaces, which must not only be functional but also support the physical and psychological well-being of employees. PT Axiata Digital Analytics, a company specializing in data-driven marketing and analysis, faces the challenge of creating a work environment that aligns with the dynamic, collaborative, and innovative nature of the industry.

The design process was carried out using analysis and synthesis methods based on Rosemary Kilmer's interior design model. The office interior design adopts a workplace well-being approach, which emphasizes a balance between the functionality of the space, user comfort, and physical and psychological health. Key considerations in the design include efficient space layout, optimal natural and artificial lighting, good ventilation, noise control, color psychology, and the use of ergonomic and flexible furniture. Each element is tailored to support productivity while reducing stress and pressure felt by employees at the workplace.

The final result of this design is a modern, adaptive office environment that supports effectiveness and workflow, creates a healthy and comfortable work atmosphere, and reflects the company's identity through the visual elements applied within the space. This project demonstrates how careful interior design can significantly contribute to supporting the well-being and performance of employees in a high-pressure, high-stress technology industry.

Keywords: Office, Workplace well-being, Employee Health, Ergonomic Space

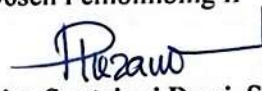
Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

Perancangan Interior Kantor PT Axiata Digital Analytics Indonesia dengan Pendekatan *Workplace Well-Being* diajukan oleh Afiya Ghina Sayyidah, NIM 2112368023, 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.

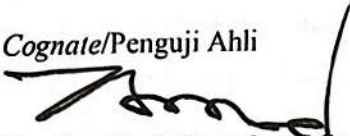
Dosen Pembimbing I


Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arch., Ph.D.
NIP 19701017 200501 1 001/NIDN 0017107004

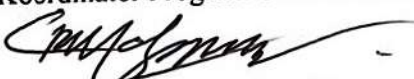
Dosen Pembimbing II


Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.
NIP 19870928 201903 2 017/NIDN 0028098703

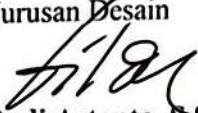
Cognate/Penguji Ahli


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

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 dan Desain
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 : Afiya Ghina Sayyidah
NIM : 2112368023
Tahun lulus : 2025
Program studi : 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, 23 Juni 2025



Afiya Ghina Sayyidah

NIM 2112368023

KATA PENGANTAR

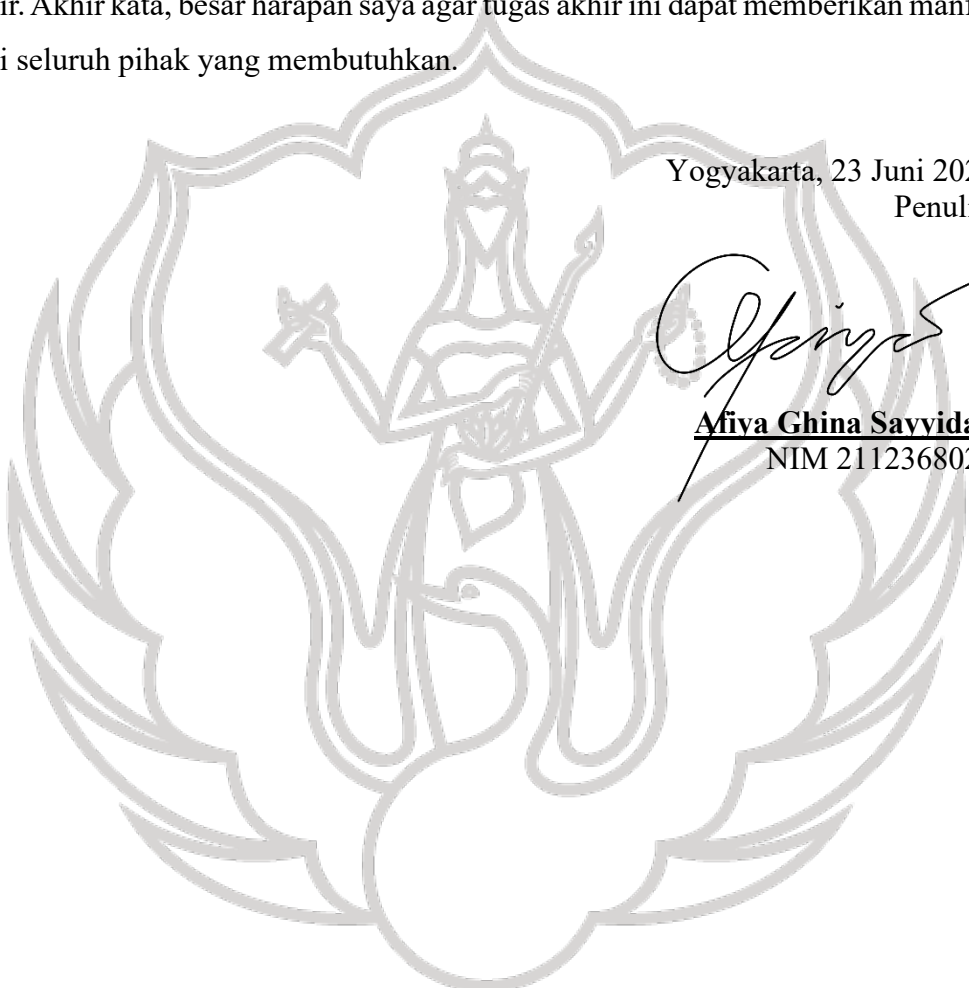
Puji Syukur selalu saya panjatkan kepada kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan berkat, rahmat, serta rida-Nya sehingga memungkinkan penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu. Karya tugas akhir ini merupakan salah satu syarat dalam memperoleh gelar kesarjanaan pada program studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan tugas akhir ini tentunya tidak akan pernah lepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan keberkahan, rahmat, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir perancangan ini.
2. Keluarga saya, Ayah, Bunda dan Kakak yang senantiasa memberikan doa dan dukungan kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M. Sn. selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Bapak Mahdi Nurcahyo, S. Sn., M. A. selaku Ketua Program Studi Desain Interior.
5. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arch., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing 1 dan Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing 2 yang senantiasa memberikan arahan serta masukan yang bermanfaat dalam proses penyusunan karya tugas akhir.
6. Bapak Wiza Hidayat selaku CEO Arkadia Works dan Kak Larasati Ramadhina selaku VP dan Head of Design Arkadia Works yang telah mengizinkan dan memberikan objek perancangan tugas akhir kepada penulis.
7. Teman-teman seperjuangan saya, Putri Intan, Ayesha, Desi, dan Qintan yang telah ada selama masa perkuliahan dan senantiasa menemani serta memberikan dorongan kepada penulis selama semester akhir ini.
8. Teman-teman uIIDA yang telah berjuang bersama dan membagi waktunya serta menjadi teman bertukar pikiran dalam proses pengerjaan karya tugas akhir.

9. Seluruh teman-teman seperjuangan Sudut 2021.
10. Seluruh pihak yang turut mendukung dan memberikan bantuan dalam proses penyusunan tugas akhir ini yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu-persatu.

Selama proses penyusunan karya tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan dari semua pihak dalam rangka penyempurnaan tugas akhir. Akhir kata, besar harapan saya agar tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 23 Juni 2025
Penulis,

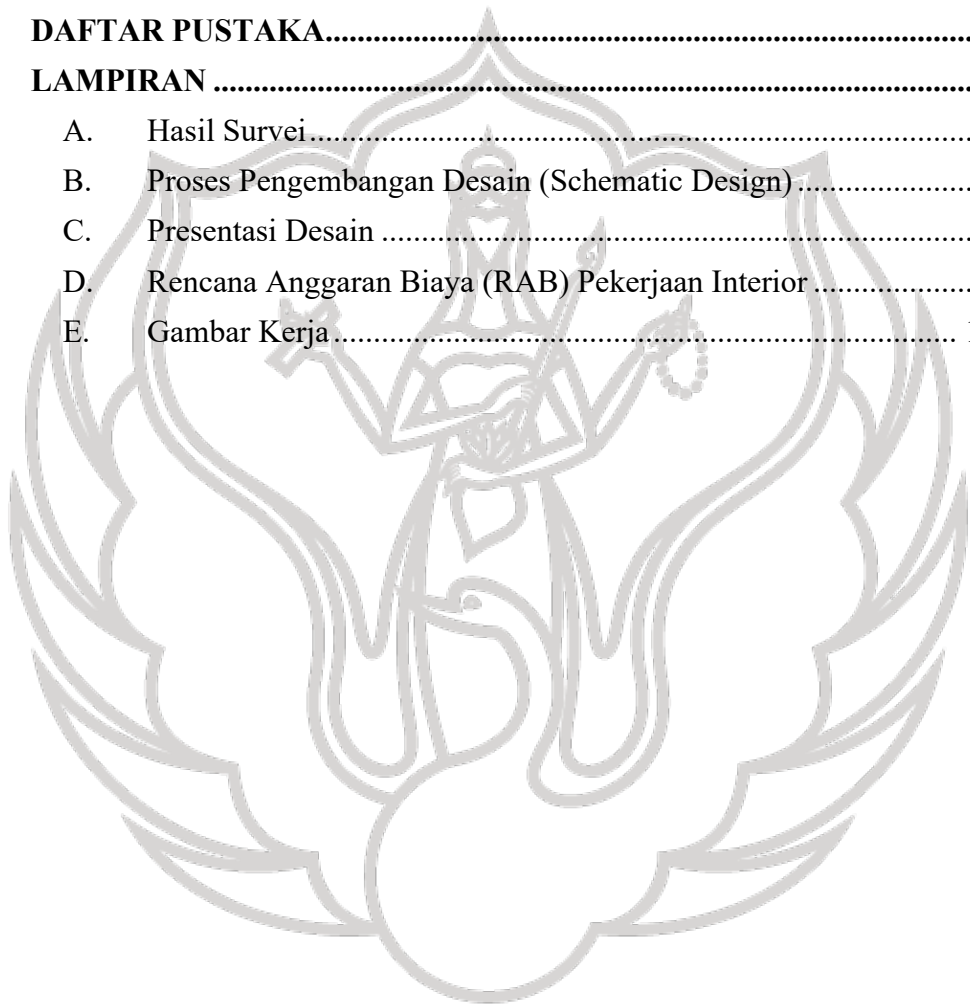


Afiva Ghina Sayvidah
NIM 2112368023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses dan Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	4
BAB II	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Umum	6
2. Tinjauan Pustaka Khusus	20
B. Program Desain (<i>Programming</i>).....	28
1. Tujuan Desain	28
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	28
3. Data	28
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	43
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	48
A. Pernyataan Masalah	48
B. Ide dan Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	48
C. Sketsa Ideasi.....	51
BAB IV	52
PENGEMBANGAN DESAIN	52
A. Alternatif Desain	52
1. Alternatif Estetika Ruang	52
2. Alternatif Penataan Ruang	62
3. Elemen Pembentuk Ruang	65

4.	Alternatif Pengisi Ruang	67
5.	Alternatif Tata Kondisi Ruang	69
B.	Evaluasi Pemilihan Desain	76
C.	Hasil Desain	76
BAB V		86
PENUTUP		86
A.	Kesimpulan	86
B.	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA		88
LAMPIRAN		90
A.	Hasil Survei.....	90
B.	Proses Pengembangan Desain (Schematic Design).....	92
C.	Presentasi Desain	95
D.	Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	97
E.	Gambar Kerja	109



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode Proses Desain.....	2
Gambar 2. 1 Tata Ruang Kantor Terbuka	9
Gambar 2. 2 Tata Ruang Kantor Terbuka	9
Gambar 2. 3 Tata Ruang Kantor Closed Plan.....	10
Gambar 2. 4 Tata Ruang Kantor Closed Plan.....	10
Gambar 2. 5 Tata Ruang Kantor Gabungan	11
Gambar 2. 6 Tata Ruang Kantor Gabungan	11
Gambar 2. 7 Standar Tingkat Kebisingan.....	18
Gambar 2. 8 Variable Geometric of Window View	20
Gambar 2. 9 Penghawaan Buatan.....	21
Gambar 2. 10 Pengaruh Warna Terhadap Interior.....	23
Gambar 2. 11 Ergonomic Desk Seating	24
Gambar 2. 12 Adjustable Height Posture	24
Gambar 2. 13 Interior Scpace Acoustic Comfort	25
Gambar 2. 14 Logo Perusahaan.....	29
Gambar 2. 15 Lokasi Perancangan	29
Gambar 2. 16 Site Perancangan.....	34
Gambar 2. 17 Site Plan Perancangan.....	34
Gambar 2. 18 Zoning Eksisting.....	35
Gambar 2. 19 Zoning Eksisting	35
Gambar 2. 20 Elemen Pembentuk Ruang Eksisting.....	36
Gambar 2. 21 Tata Kondisional Ruang Eksisting	36
Gambar 2. 22 Orientasi Matahari	37
Gambar 2. 23 Kondisi Mekanikal Elektrikal Eksisting	37
Gambar 2. 24 Sirkulasi Area Resepsionis	38
Gambar 2. 25 Sirkulasi Area Resepsionis	38
Gambar 2. 26 Ukuran Sirkulasi Area Resepsionis	39
Gambar 2. 27 Sirkulasi Ruang Direktur Tampak Atas.....	40
Gambar 2. 28 Ukuran Sirkulasi Area Direktur Tampak Atas	40
Gambar 2. 29 Sirkulasi Area Direktur	40
Gambar 2. 30 Ukuran Sirkulasi Area Direktur	41

Gambar 2. 31 Sirkulasi Area Kerja.....	41
Gambar 2. 32 Ukuran Sirkulasi Area Kerja.....	42
Gambar 3. 1 Mind Map Konsep Desain 1	48
Gambar 3. 2 Mind Map Konsep Desain 2	49
Gambar 3. 3 Stilasi Bentuk.....	51
Gambar 3. 4 Sketsa Ideasi	51
Gambar 4. 1 Amadeus Office, Istanbul, Turkey.....	52
Gambar 4. 2 Gaya Interior Pop Art	53
Gambar 4. 3 Suasana Ruang Alternatif I.....	54
Gambar 4. 4 Suasana Ruang Alternatif II.....	54
Gambar 4. 5 Elemen Dekoratif Dinding.....	55
Gambar 4. 6 Elemen Dekoratif Green Wall & Moss Wall.....	56
Gambar 4. 7 Bentuk Signage Terpilih	56
Gambar 4. 8 Alternatif I dan Alternatif II Komposisi Warna.....	57
Gambar 4. 9 Penerapan Warna Pada Material Alt.I	57
Gambar 4. 10 Penerapan Warna Pada Material Alt.II	58
Gambar 4. 11 Komposisi Bentuk Alternatif I.....	59
Gambar 4. 12 Komposisi Bentuk Alternatif II	59
Gambar 4. 13 Komposisi Material Alternatif I.....	60
Gambar 4. 14 Komposisi Material Alternatif II	60
Gambar 4. 15 Diagram Matrix.....	62
Gambar 4. 16 Bubble Plan Alternatif I.....	62
Gambar 4. 17 Bubble Plan Alternatif II.....	63
Gambar 4. 18 Block Plan dan Sirkulasi Alternatif I.....	63
Gambar 4. 19 Block Plan dan Sirkulasi Alternatif II.....	64
Gambar 4. 20 Layout Alternatif I	64
Gambar 4. 21 Layout Alternatif II (Terpilih)	65
Gambar 4. 22 Alternatif Lantai Terpilih.....	65
Gambar 4. 23 Alternatif Dinding Terpilih	66
Gambar 4. 24 Alternatif Dinding Terpilih	66
Gambar 4. 25 Alternatif Dinding Terpilih	66
Gambar 4. 26 Alternatif Dinding Terpilih.....	66

Gambar 4. 27 Alternatif Plafon Terpilih.....	66
Gambar 4. 28 Alternatif Furnitur 1	67
Gambar 4. 29 Alternatif Furnitur 2.....	67
Gambar 4. 30 Alternatif Furnitur 3.....	67
Gambar 4. 31 Alternatif Furnitur 4.....	68
Gambar 4. 32 Alternatif Furnitur 5.....	68
Gambar 4. 33 Alternatif Furnitur 6.....	68
Gambar 4. 34 Jenis AC VRV (Variable Refrigerant Volume).....	73
Gambar 4. 35 Rendering Lobby & Reception 1	76
Gambar 4. 36 Rendering Lobby & Reception 2	76
Gambar 4. 37 Rendering Lobby & Reception 3	77
Gambar 4. 38 Rendering Lobby & Reception 4.....	77
Gambar 4. 39 Rendering Lobby & Reception 5.....	77
Gambar 4. 40 Rendering Meeting Room 1.....	78
Gambar 4. 41 Rendering Meeting Room 1.2.....	78
Gambar 4. 42 Rendering Meeting Room 2.....	78
Gambar 4. 43 Rendering Meeting Room 5.....	79
Gambar 4. 44 Rendering Meeting Room 6.....	79
Gambar 4. 45 Rendering CEO Room.....	79
Gambar 4. 46 Rendering Workspace I	80
Gambar 4. 47 Rendering Workspace I	80
Gambar 4. 48 Rendering Workspace I	80
Gambar 4. 49 Rendering Workspace I	81
Gambar 4. 50 Rendering Small Pantry	81
Gambar 4. 51 Rendering Workspace I	81
Gambar 4. 52 Rendering Workspace I	82
Gambar 4. 53 Rendering Leisure Area	82
Gambar 4. 54 Rendering Rendering Leisure Area	82
Gambar 4. 55 Rendering Leisure Area	83
Gambar 4. 56 Rendering Hallway & Seating Booth	83
Gambar 4. 57 Rendering Telephone Booth	83
Gambar 4. 58 Rendering Workspace II	84

Gambar 4. 59 Rendering Workspace II	84
Gambar 4. 60 Rendering Elemen Dekoratif	84
Gambar 4. 61 Rendering Workspace II	85
Gambar 4. 62 Layout Final.....	85



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tingkat pencahayaan standar pada perkantoran.....	22
Tabel 2. 2 Tabel Aktivitas Pengguna Ruangan	32
Tabel 2. 3 Daftar Kebutuhan dan Kriteria	43
Tabel 3. 1 Permasalahan dan Ide Solusi	50
Tabel 4. 1 Kriteria Gaya Desain	53
Tabel 4. 2 Kriteria Suasana Ruang	55
Tabel 4. 3 Kriteria Komposisi Warna.....	58
Tabel 4. 4 Kriteria Komposisi Bentuk.....	60
Tabel 4. 5 Kriteria Komposisi Material.....	61
Tabel 4. 6 Jenis Lampu pada Perancangan.....	69
Tabel 4. 7 Perhitungan Titik Lampu.....	71
Tabel 4. 8 Perhitungan AC	74
Tabel 4. 9 Mekanikal Elektrikal	75
Tabel 4. 10 Evaluasi Pemilihan Desain	76



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan industri teknologi di era 4.0 telah berubah seiring berjalannya waktu. Di masa kini perusahaan berbasis teknologi digital mulai mendominasi ekosistem ekonomi universal. Salah satu perusahaan berbasis data dan AI terbesar di Asia saat ini adalah ADA Asia (Axiata Digital & Analytics Asia). Perusahaan yang bergerak di bidang *advertising* dan *marketing* ini didirikan pada tahun 2018 dan berkantor pusat di Malaysia, dengan menyediakan solusi berbasis data untuk membantu bisnis di berbagai sektor dalam meningkatkan kinerja pemasaran dan *e-commerce*. Dalam upaya ekspansi regional, ADA Asia memperluas jangkauan operasionalnya ke 12 negara di Asia termasuk Indonesia. Perusahaan ini beroperasi dengan nama PT Axiata Digital Analytics Indonesia dan berlokasi di Jalan Jenderal Sudirman No.45-46 3, Kecamatan Setiabudi, Jakarta Selatan.

Perkembangan industri *digital analytics* yang pesat di era transformasi digital saat ini telah mendorong timbulnya pola kerja baru yang lebih dinamis, kolaboratif, dan berbasis data. Terutama dalam bidang periklanan, kehadiran data tidak lagi terbatas pada evaluasi kinerja, namun juga telah menjadi dasar dari proses kreatif, strategi pemasaran, hingga komunikasi visual. Kondisi ini menuntut sebuah ruang kerja yang mampu memfasilitasi perubahan cara bekerja dari yang kaku menjadi lebih fleksibel dan kreatif. Di satu sisi, tingginya tekanan kerja dalam industri teknologi dan kreatif, khususnya di kawasan padat dan kompetitif seperti Kota Jakarta memunculkan isu-isu stres, kejenuhan, hingga kesejahteraan mental dan fisik karyawan di tempat kerja. Oleh karena itu, penting bagi sebuah kantor untuk mengutamakan sebuah ruangan yang tidak hanya mendukung produktivitas tetapi juga memperhatikan kesejahteraan dan kenyamanan penggunaannya baik secara fisik maupun psikologis. Aspek tersebut meliputi

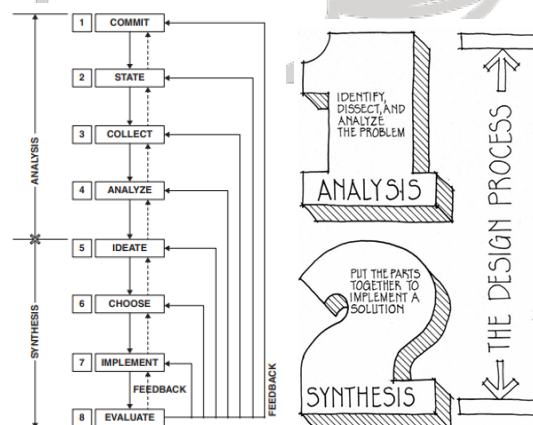
tata ruang kantor, sirkulasi, penghawaan, pencahayaan, dan penataan akustik yang baik. Selanjutnya, dalam merancang interior ruang kantor, penting untuk memperhatikan identitas visual dan nilai-nilai perusahaan secara konsisten. Berdasarkan uraian tersebut maka, desain interior yang diusung kali ini akan mempertimbangkan berbagai aspek mulai dari kesejahteraan fisik, psikis, hingga identitas perusahaan PT Axiata Digital Analytics yang berbasis data, termasuk skema warna, visi-misi, nilai perusahaan, hingga *visual image* ke dalam elemen desain interior kantor yang dapat mewujudkan karakter perusahaan yang kreatif dan inovatif.

Dengan demikian, perancangan interior kantor ini bertujuan untuk merespons kebutuhan terhadap lingkungan kerja yang modern dan dinamis. Sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang relevan terhadap PT Axiata Digital Analytics dalam mewujudkan identitas perusahaan yang kreatif dan inovatif dengan tetap memperhatikan aspek-aspek yang dapat mendukung kesejahteraan dan kenyamanan pengguna ruang.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain

Metode desain yang digunakan dalam proses perancangan kantor PT Axiata Digital Analytics Indonesia merupakan metode proses desain yang diungkapkan oleh Rosemary Kilmer (2014) berdasarkan bukunya yang berjudul *Designing Interiors*. Pada proses desain ini, terbagi menjadi dua tahapan yaitu analisis dan sintesis.



Gambar 1. 1 Metode Proses Desain
(Sumber: Rosemary Kilmer, 2014)

Tahap pertama yaitu analisis yang merupakan tahapan untuk mengidentifikasi serta menganalisis permasalahan berdasarkan baik itu dari data fisik, data non fisik, data literatur, hingga data-data lainnya. Kemudian pada tahap kedua yakni sintesis, yang meliputi tahapan dalam proses desain seperti mengungkapkan ide dan solusi dalam memecahkan permasalahan desain yang ada. Dalam tahapan tersebut selanjutnya dijabarkan masing-masing ke dalam 4 tahapan yaitu pada proses analisis terdapat *commit*, *state*, *collect*, *analyze*, kemudian pada proses sintesis yaitu *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*.

Berikut ini merupakan tahapan proses desain oleh Rosemary Kilmer:

a. *Commit* (Menerima Permasalahan)

Pada tahap pertama desainer harus mampu berkomitmen terhadap proyek dan mengenali suatu permasalahan yang ada dalam desain.

b. *State* (Mendefinisikan Masalah)

Di tahap ini, merupakan proses mendefinisikan masalah. Umumnya, pendefinisian masalah ini terdiri dari penetapan persyaratan, kendala, keterbatasan, dan asumsi masalah yang nantinya akan diwujudkan dalam bentuk pernyataan masalah.

c. *Collect* (Pengumpulan Fakta)

Tahap pengumpulan data ini dapat diperoleh melalui berbagai sumber fakta yang kredibel, meliputi penelitian, mengumpulkan data, survei, dan lain-lain.

d. *Analyze*

Seluruh informasi yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya kemudian disaring dan disusun sesuai dengan kategori terkait.

e. *Ideate*

Tahap ideasi merupakan tahap dimana desainer menciptakan ide atau alternatif desain sebanyak mungkin untuk mencapai tujuan dari proyek yang akan dirancang.

f. *Choose*

Tahap pemilihan ini dilakukan dengan meninjau kembali terhadap alternatif desain yang dipilih sesuai dengan kebutuhan, tujuan, dan keinginan pengguna.

g. *Implement* (Melakukan Tindakan)

Tahap ini merupakan proses perwujudan yang mampu mengomunikasikan ide melalui gambar kerja, 3D *rendering*, dan bentuk presentasi lainnya kepada pengguna.

h. *Evaluate* (Mengevaluasi dengan Kritis)

Pada tahap evaluasi ini yaitu meninjau dan membuat penilaian terhadap desain yang telah dihasilkan apakah mampu menjawab permasalahan.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah (Analisis)

1) Studi Literatur

Metode pengumpulan data ini yaitu dengan mencari referensi mengenai interior kantor dan pendekatan *workplace well-being*. Sumber referensi tersebut diperoleh dari jurnal penelitian, buku, dan karya tulis lainnya.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain (Sintesis)

Tahap pencarian ide dan pengembangan desain dibuat menggunakan proses *brainstorming*, *mind mapping*, dan *schematic design* (*mood board*, skema warna, skema material). Proses ini dilakukan dengan tujuan mengumpulkan ide-ide sebanyak mungkin demi mencapai solusi ideal yang dapat merespons kebutuhan desain. Pencarian ide menggunakan studi literatur yang bersumber dari buku atau melakukan penelusuran web.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Setelah melewati beberapa tahapan yang ada sebelumnya, desainer mengevaluasi kembali desain yang telah dihasilkan. Untuk memverifikasi apabila desain mampu menjawab permasalahan maka di tahap ini dilakukan dengan metode *self-analysis* atau berdasarkan

penilaian pribadi dengan mengukur capaian desain dan mengaitkannya dengan tujuan awal.

