

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR DIVISI RCR DI  
MENARA MANDIRI WIJAYA KUSUMA DENGAN  
PENDEKATAN PSIKOLOGI WARNA DAN BENTUK UNTUK  
KENYAMANAN KARYAWAN**



**SKRIPSI**

oleh:

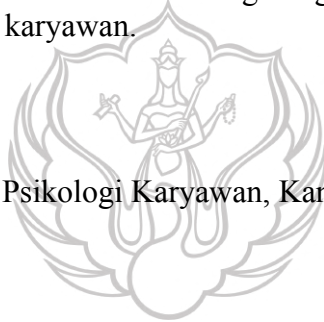
**Annisa Nurhalizah**

**NIM 2212494023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

## ABSTRAK

Desain kantor yang monoton dengan kondisi ruang yang seadanya dapat menimbulkan rasa jenuh ketika bekerja karena sebagian karyawan menghabiskan sebagian besar waktunya di dalam ruang kerja. Perancangan ini membahas desain interior kantor Divisi RCR di Menara Mandiri Wijaya Kusuma dengan tujuan menciptakan lingkungan kerja yang lebih nyaman serta mendukung kelancaran aktivitas kerja. Permasalahan yang melatarbelakangi perancangan ini adalah kebutuhan akan ruang kerja yang mampu membantu meningkatkan *mood* dan mengurangi stres kerja karyawan. Oleh karena itu, diperlukan lingkungan kerja yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga mampu memberikan kenyamanan fisik dan visual sehingga dapat mendukung produktivitas serta kesejahteraan pengguna ruang. Perancangan dilakukan dengan memanfaatkan pengaruh ragam warna dan bentuk sebagai strategi utama untuk membangun suasana ruang bergaya modern kontemporer. Proses desain menggunakan metode Rosemary Kilmer yang terbagi menjadi dua tahap, yaitu tahap analisis (*commit, state, collect, analyze*) dan tahap sintesis (*ideate, choose, implement, evaluate*). Hasil perancangan menghasilkan solusi desain yang mampu menciptakan atmosfer ruang yang lebih tenang, nyaman, dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat membantu mengurangi tingkat stres kerja serta meningkatkan produktivitas karyawan.



Kata kunci: Warna, Bentuk, Psikologi Karyawan, Kantor, Bank Mandiri

## ABSTRACT

*A monotonous office design with limited spatial quality can lead to boredom at work, as employees spend a significant portion of their time in the workplace. This project focuses on the interior design of the RCR Division Office at Menara Mandiri Wijaya Kusuma, aiming to create a more comfortable working environment that supports daily work activities. The issue underlying this design project is the need for a workspace that can help improve employees' mood and reduce work-related stress. Therefore, the design seeks to provide not only functional requirements but also physical and visual comfort to support employee well-being and productivity. The design applies the influence of color and shape as the main strategy for creating a modern contemporary workplace atmosphere. The design process follows Rosemary Kilmer's design method, which consists of two stages: analysis (commit, state, collect, analyze) and synthesis (ideate, choose, implement, evaluate). The final design outcome offers a spatial solution that creates a calmer, more comfortable, and pleasant atmosphere, which is expected to help reduce work stress and enhance employee productivity.*

*Keywords: Color, Shape, Employee Psychology, Office, Bank Mandiri*



Skripsi berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR DIVISI RCR DI MENARA MANDIRI WIJAYA KUSUMA DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI WARNA DAN BENTUK UNTUK KENYAMANAN KARYAWAN** diajukan oleh Annisa Nurhalizah NIM 2212494023, 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 10 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua/Pembimbing I



Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.

NUPTK 6260765666230243

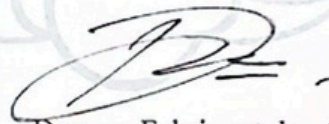
Anggota/Pembimbing II



Mira Fitriana, S.Ars., M.Ars.

NUPTK 8656773674230242

Anggota/Cognate



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

NUPTK 7541765666130222

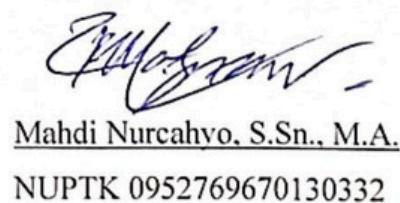
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Koordinator Program Studi Desain  
Interior



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NUPTK 0251748049130073



Mahdi Nurcahvo, S.Sn., M.A.  
NUPTK 0952769670130332

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Annisa Nurhalizah  
NIM : 2212494023  
Tahun lulus : 2026  
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.

Schingga 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, 17 Juni 2026

  
  
A4A17ANX217300868  
ANNISA NURHALIZAH  
2212494023

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulisan laporan tugas akhir dengan judul **PERANCANGAN INTERIOR KANTOR DIVISI RCR DI MENARA MANDIRI WIJAYA KUSUMA DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI WARNA DAN BENTUK UNTUK KENYAMANAN KARYAWAN** ini dapat diselesaikan dengan lancar. Penulisan laporan tugas akhir ini disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat kelulusasn pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa menadatang.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan dengan hormat dan segenap kerendahan hati kepada pihak-pihak yang telah dengan sabar dan tulus membimbing serta memberika masukan yang mampu membangun terutama kepada:

1. Allah SWT atas Rahmat dan petunjuknya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan lancar;
2. Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis sehingga diberikan kelancaran dalam mengerjakan laporan Tugas Akhir;
3. Dosen Pembimbing I, Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds. dan Dosen Pembimbing II, Ibu Mira Fitriana, S.Ars., M.Ars. yang telah Membimbing dan memberi arahan, serta motivasi yang berarti selama proses penyelesaian tugas akhir ini berlangsung.
4. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn. M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

5. Yth. Bapak Mahdi Murcahyo, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Tim ARDS Studio yang telah membantu yang sudah secara tidak langsung mendukung penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir ini
7. Bayu, yang selalu memberikan dukungan, penyemangat dan pengertiannya telah menemani Penulis selama proses penyusunan laporan;
8. Teman-teman seperjuangan tugas akhir Qisty, Dena, Hassya dan teman-teman lainnya yang turut berperan dalam mendukung dan membantu selama pengerjaan tugas akhir ini Aisyah, Salwa, Nasywa, Emma, Acey, Diane, Lhaky, Jen, Fani, Saii dan teman-teman lainnya yang selalu memberikan bantuan, dukungan dan penyemangat dalam setiap proses;

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, baik dari segi penyajian, pembahasan, maupun sistematika penulisan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan evaluasi dan perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan Tuga Akhir ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi referensi bagi mahasiswa dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 17 Juni 2026

Annisa Nurhalizah

2212494023

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	4
1. Proses Desain.....	4
2. Metode Desain.....	6
<b>BAB II</b> .....	9
<b>PRA DESAIN</b> .....	9
A. Tinjauan Pustaka.....	9
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain.....	9
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan.....	13
B. Program Desain (Programming).....	16
1. Tujuan Desain.....	16
2. Fokus Desain / Sasaran Desain.....	16
3. Data Proyek.....	17
a. Deskripsi Umum Proyek.....	17
b. Data Non Fisik.....	18
c. Data Fisik.....	21
d. Data Literatur.....	25
4. Daftar Kebutuhan.....	30
<b>BAB III</b> .....	35
<b>PERMASALAHAN DESAIN</b> .....	35
A. Pernyataan Masalah.....	35
B. Permasalahan Ide Solusi Desain (Ideation).....	36
a. Warna.....	36
b. Bentuk.....	39
<b>BAB IV</b> .....	43
<b>PENGEMBANGAN DESAIN</b> .....	43

A. Alternatif Desain.....	43
1. Alternatif Estetika Ruang.....	43
2. Alternatif Penataan Ruang.....	47
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	51
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	53
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	55
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	58
C. Hasil Desain.....	59
D. Gambar Sketsa.....	68
<b>BAB V</b> .....	70
<b>PENUTUP</b> .....	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	71
<b>LAMPIRAN</b> .....	74
A. Hasil Survei.....	74
B. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	75
C. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior.....	80
D. Gambar Kerja.....	90



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan Proses Desain.....	4
Gambar 2.1 Layout Kantor Tradisional.....	9
Gambar 2.2 Layout Kantor Open Plan.....	10
Gambar 2.3 Layout Kantor Burolandschaft.....	10
Gambar 2.4 Layout Kantor Cubicles.....	11
Gambar 2.5 Roda Warna.....	13
Gambar 2.6 Gedung Menara Mandiri University Wijaya Kusuma.....	17
Gambar 2.7 Logo Bank Mandiri.....	17
Gambar 2.8 Lokasi Menara Mandiri University Wijaya Kusuma.....	18
Gambar 2.9 Struktur Organisasi.....	18
Gambar 2.10 Lokasi Bangunan.....	21
Gambar 2.11 Zoning dan sirkulasi eksisting.....	22
Gambar 2.12 Foto eksisting kondisi lantai.....	22
Gambar 2.13 Foto eksisting kondisi Dinding.....	22
Gambar 2.14 Foto eksisting kondisi plafond.....	23
Gambar 2.15 Foto eksisting kondisi pencahayaan dan penghawaan.....	23
Gambar 2.16 Foto eksisting kondisi ME.....	24
Gambar 2.17 Foto eksisting kondisi Pengisi ruang.....	24
Gambar 2.18 Foto eksisting kondisi Pengisi ruang.....	25
Gambar 2.19 Logo Perusahaan Mandiri.....	25
Gambar 2.20 Potongan Jarak Ruang.....	28
Gambar 2.21 Potongan Ruang Kombinasi.....	28
Gambar 2.22 Jarak Ukuran Meja.....	28
Gambar 2.23 Dimensi Area Loker.....	28
Gambar 2.24 Dimensi Meja Kerja.....	29
Gambar 3.1 Dimensi Meja Kerja.....	37
Gambar 3.2 Sketsa ide ceiling.....	39
Gambar 3.3 Keberagaman bentuk.....	39
Gambar 3.4 Kombinasi bentuk.....	40
Gambar 3.5 Kombinasi Warna dan Bentuk.....	40
Gambar 3.6 Mind Mapping.....	41
Gambar 4.1 Gambaran suasana ruangan.....	44
Gambar 4.2 Elemen dekoratif.....	44
Gambar 4.3 Warna-warna identitas perusahaan.....	45
Gambar 4.4 Warna-warna pendukung.....	45
Gambar 4.5 Bentuk Layout Meja Kerja.....	46
Gambar 4.6 Partisi Gelombang.....	46
Gambar 4.7 Warna-warna pendukung.....	47
Gambar 4.8 Zoning dan sirkulasi.....	47

<b>Gambar 4.9 Bubble Diagram Alternatif 1</b> .....	<b>48</b>
Gambar 4.10 Bubble Diagram Alternatif 2.....	48
Gambar 4.11 Diagram Matriks.....	49
Gambar 4.12 Layout Alternatif 1.....	49
Gambar 4.13 Layout Alternatif 2.....	50
Gambar 4.14 Alternatif Lantai 1.....	51
Gambar 4.15 Alternatif Lantai 2.....	51
Gambar 4.16 Elemen Dinding.....	52
Gambar 4.17 Rencana Plafond 1.....	52
Gambar 4.18 Rencana Plafond 2.....	53
Gambar 4.19 Alternative Furniture Pengisi Ruang.....	53
Gambar 4.20 Area Resepsionis.....	59
Gambar 4.21 Lobi.....	60
Gambar 4.22 Lobi & Cafe.....	60
Gambar 4.23 Cafe.....	60
Gambar 4.24 Ruang <i>Depthhead</i> .....	61
Gambar 4.25 Ruang <i>Depthhead</i> .....	61
Gambar 4.26 Ruang <i>Depthhead</i> .....	61
Gambar 4.27 Ruang <i>Depthhead</i> .....	62
Gambar 4.28 Tim <i>Depthhead</i> .....	62
Gambar 4.29 Area Komunal.....	62
Gambar 4.30 Area Komunal.....	63
Gambar 4.31 Area Komunal.....	63
Gambar 4.32 Area Kerja.....	64
Gambar 4.33 Area Kerja.....	64
Gambar 4.34 Area Kerja.....	65
Gambar 4.35 Area Kerja.....	65
Gambar 4.36 Area Kerja.....	65
Gambar 4.37 Area <i>Meeting</i> .....	66
Gambar 4.38 Area <i>Meeting</i> .....	66
Gambar 4.39 Area Kerja.....	66
Gambar 4.40 Area <i>Meeting</i> .....	67
Gambar 4.41 Area Kerja.....	67
Gambar 4.42 Area Kerja.....	67
Gambar 4.43 Sketsa Gambar.....	68
Gambar 4.44 Sketsa Gambar.....	68
Gambar 4.45 Sketsa Gambar.....	69
Gambar 4.46 Sketsa Gambar.....	69



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Keinginan Klien.....	19
Tabel 2.2 Pengguna Ruang.....	20
Tabel 2.3 Kebutuhan Ruangan.....	33
Tabel 3.1 Solusi Permasalahan.....	41
Tabel 4.1 Hasil Pilihan Alternatif <i>Bubble Diagram</i> .....	48
Tabel 4.2 Hasil Pilihan Alternatif Layout.....	49
Tabel 4.3 Hasil Pilihan Alternatif Lantai.....	50
Tabel 4.4 Equipment.....	54
Tabel 4.5 Jenis Lampu.....	55
Tabel 4.6 Perhitungan Titik Lampu.....	56
Tabel 4.7 Jenis Ac.....	56
Tabel 4.8 Perhitungan Penghawaan.....	57
Tabel 4.9 Perhitungan Penghawaan.....	58



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Kantor merupakan kata dari Bahasa Belanda yang memiliki istilah kata “*Kantoor*” yang berarti ruangan untuk melakukan aktivitas kerja. Sementara dalam Bahasa Inggris yaitu kata “*Office*” yang berarti tempat yang digunakan untuk memberikan pelayanan (Rohiyatun, 2020). Aspek penting yang harus diperhatikan untuk meningkat kenyamanan, efektivitas, produktivitas, kesehatan dan *mood* pekerja yaitu, bagaimana suasana interior ruang kerja tersebut bagi para pekerja. Penting dalam membentuk sebuah ruangan ialah rancangan interiornya, semakin baik perancangan interiornya maka akan semakin baik juga *mood* karyawannya. Tidak hanya berperan sebagai tempat untuk bekerja, kantor juga menjadi tempat di mana para pekerja korporat menghabiskan sebagian besar waktunya (Hoang, 2021).

Dalam sehari karyawan mengalokasikan waktunya untuk bekerja selama delapan jam. Sepertiga dari seluruh waktu dalam sehari dihabiskan untuk bekerja di kantor. Karena itu perlunya penataan ruang kerja harus dipertimbangkan secara baik agar pekerja tidak cepat merasakan lelah dan bosan pada saat bekerja. Tata ruang kantor merupakan seni dalam mengatur suatu ruangan agar menghasilkan iklim kerja yang nyaman dan pada akhir dapat terciptanya produktivitas serta kerja yang efisien (Pranama, 2020). Maka dari itu, beberapa aspek seperti pencahayaan, ventilasi udara, dan desain ruang dapat berdampak besar terhadap kenyamanan dan produktivitas karyawan. Selain itu juga, faktor-faktor seperti suara, warna, cahaya, dan udara juga berpengaruh terhadap fokus dan konsentrasi karyawan (Sarah Sabrina, 2024)

Dalam perbankan, pengelolaan paling penting salah satunya adalah pengelolaan terhadap sumber daya manusia yang tidak lain adalah karyawan

(bankir), karyawan merupakan pekerja keras dalam menjalankan roda kegiatan operasional dalam suatu bank (Pancorowati, 2013). Pada era modern ini, dunia perbankan nasional menampilkan citra tata ruang yang elegan dan memiliki nilai estetika tinggi sehingga dapat memberikan kenyamanan maksimal pada pengguna ruangan. Ketika bekerja di kantor perbankan, karyawan mendambakan sebuah tata ruang kantor yang cukup baik, penerangan yang cukup dan suasana ruang yang nyaman melalui ketersediaan kelengkapan fasilitas yang memadai dan penataan ruang yang serasi agar dapat memperlancar pekerjaan yang sedang dilakukan (Pancorowati, 2013).

Perkantoran bank Menara Mandiri Wijaya Kusuma merupakan gedung yang baru beroperasi pada tahun 2020. Bertepatan dengan terjadinya pandemi *Covid-19*, dalam pengembangan fasilitas penunjang dan penataan interior ruang kerja terdapat berbagai keterbatasan. Fokus perusahaan pada saat itu lebih diarahkan pada keberlangsungan operasional dan penyesuaian sistem kerja terhadap kondisi pandemi, sehingga perancangan interior yang berorientasi pada kenyamanan dan kesejahteraan karyawan belum dapat diterapkan secara maksimal. Kondisi tersebut menyebabkan beberapa ruang kerja belum memiliki kualitas lingkungan yang optimal untuk mendukung aktivitas, interaksi, serta kenyamanan pengguna. Oleh karena itu, diperlukan perancangan interior yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional ruang, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan kerja yang mendukung kesehatan psikologis, mengurangi tingkat stres, serta meningkatkan produktivitas karyawan.

Salah satu divisi yang menempati gedung Menara Mandiri Wijaya Kusuma adalah *Divisi Retail, Collection* dan *Recovery (RCR)*. Secara umum, divisi ini bertanggung jawab dalam kegiatan penagihan, pengelolaan, serta pemulihan kredit ritel guna menjaga kualitas portofolio kredit perusahaan. Tugas yang dilakukan meliputi pemantauan pembayaran nasabah, penanganan tunggakan kredit, penyusunan strategi *collection*, berkoordinasi dengan berbagai pihak terkait, serta pelaksanaan upaya *recovery* terhadap kredit yang mengalami permasalahan. Dalam menjalankan tugasnya, karyawan Divisi RCR dituntut untuk bekerja dengan tingkat ketelitian yang tinggi, mampu melakukan analisis data,

berkomunikasi secara efektif, dan menyelesaikan berbagai target pekerjaan dalam batas waktu tertentu.

Karakteristik pekerjaan tersebut menyebabkan karyawan menghabiskan sebagian besar waktu kerjanya di dalam ruang kantor dengan intensitas penggunaan komputer dan dokumen yang cukup tinggi. Kondisi ini menjadikan kualitas lingkungan kerja sebagai faktor penting yang dapat mempengaruhi kenyamanan, konsentrasi, serta produktivitas karyawan. Oleh karena itu, diperlukan perancangan interior yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional ruang kerja, tetapi juga mampu menciptakan suasana yang nyaman, mengurangi tingkat stres, dan mendukung performa kerja karyawan Divisi *Retail, Collection* dan *Recovery* (RCR).

Tingkat stres kerja karyawan tidak hanya dipengaruhi oleh beban kerja dan tuntutan pekerjaan, tetapi juga oleh kualitas lingkungan kerja tempat aktivitas tersebut berlangsung. Ruang kerja yang monoton, kurang nyaman, dan minim stimulasi visual dapat menimbulkan kejenuhan serta menurunkan suasana hati karyawan selama bekerja. Oleh karena itu, diperlukan upaya perancangan yang mampu mendukung kondisi psikologis pengguna melalui pengolahan elemen-elemen interior.

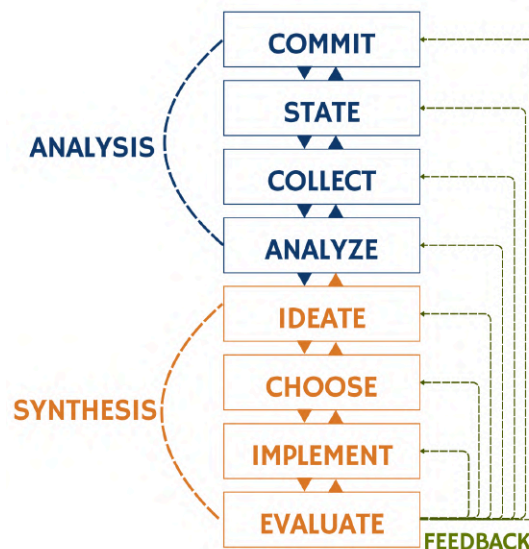
Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah psikologi warna dan bentuk. Warna diketahui memiliki kemampuan untuk membangun persepsi dan respons emosional tertentu pada pengguna ruang. Misalnya, warna biru sering dikaitkan dengan ketenangan dan fokus, sedangkan warna hijau dapat memberikan kesan seimbang dan menyegarkan. Stimulasi warna dapat secara halus memberikan dampak yang menonjol pada kehidupan manusia secara fisik, psikologi, fisiologi dan sosiologi setiap harinya (Jalil dkk., 2012). Selain warna, bentuk juga berperan dalam membentuk pengalaman ruang. Dalam desain, Pemilihan bentuk harus dilakukan dengan mempertimbangkan konteks dan makna yang ingin disampaikan agar dapat menciptakan pengaruh psikologis yang sesuai (Hidayat, 2025).

Bentuk-bentuk lengkung cenderung memberikan kesan lebih ramah, nyaman, dan dinamis dibandingkan bentuk yang terlalu kaku atau tajam (Reza dkk., 2025). Melalui penerapan warna dan bentuk yang sesuai dengan karakter aktivitas kerja, suasana ruang diharapkan menjadi lebih nyaman, mengurangi tekanan psikologis yang muncul akibat rutinitas kerja, serta mendukung konsentrasi dan produktivitas karyawan.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain

Proses desain merupakan urutan-urutan tahapan dari hubungan yang memiliki timbal balik dalam penyusunannya. Kilmer berkata proses desain terbagi menjadi dua tahap utama, analisis dan sintesis. Kedua tahap ini dibagi menjadi tahapan-tahapan yang lebih spesifik. Tahap analisis terbagi menjadi beberapa bagian yaitu *commit*, *state*, *collect*, *analyze*. Sedangkan tahap sintesis terdiri dari tahap *ideate*, *choose*, *implement*, *evaluate*. Metode desain ini yang akan digunakan dalam merancang Ruang Kerja Divisi RCR di Menara Mandiri Wijaya Kusuma.



Gambar 1.1 Tahapan Proses Desain  
(sumber: Kilmer, Rosemary, 2014)

Tahapan analisis berupa :

- a) *Commit* : pada tahap ini dilakukan indentifikasi permasalahan, mulai dari mengetahui prioritas masalah yang perlu dihadapi oleh desainer disuatu proyek interior.
- b) *State* : proses ini merupakan proses penetapan masalah dengan membuat *checklist* apa saja permasalahan yang perlu diselesaikan dalam sebuah proyek yang kemudian dibuat *perception list*. List ini merupakan catatan pihak mana saja yang terlibat dalam proyek yang sedang berjalan. Langkah terakhirnya kemudian dibuat visual diagram, berisikan rangkuman tujuan yang ingin dicapai dari beberapa list masalah, harus tercapainya objektivitas, serta pernyataan masalah yang akan diolah di tahap selanjutnya yang dibentuk diagramatik.
- c) *Collect* : bagian pengumpulan informasi dan fakta berupa proyek yang dilaksanakan dengan melakukan *survey*, *interview*, ataupun metode-metode research yang lainnya.
- d) *Analyze* : tahap analisis masalah berdasarkan data yang telah dikumpulkan, berupa diagram hubungan antar ruang yang dibentuk dalam diagram bubble dan diagram matrix. Dalam diagram tersebut dimasukkan beberapa aspek penting seperti zoning, hubungan antar ruang, sirkulasi, view dan sebagainya
- e) *Ideate* : prose ideasi dalam bentuk skematik dan konsep. Dalam proses ini telah ditentukan bagaimana pembagian ruang serta sirkulasinya secara jelas dan spesifik dibanding sketsa diagram bubble di tahap sebelumnya.
- f) *Choose* : tahapan pemilihan alternatif yang sudah optimal dan sesuai dari ide-ide yang sudah ada.
- g) *Implement* : pelaksanaan dan penggambaran dalam bentuk citra gambar *2D* dan *3D* didukung dengan melakukan tahap presentasi.
- h) *Evaluate* : pada tahap ini dilakukan tinjauan hasil desain, apakah desain tersebut sudah menjawab hasil *brief* serta telah memecahkan masalah-masalah yang sebelumnya.

## 2. Metode Desain

### a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Data yang terkumpul dikelompokkan menjadi dua kategori yakni data primer dan data sekunder :

#### 1) Data Primer

1. *Survey Lapangan* : Pengumpulan data ini berupa melakukan *survey* secara langsung ke lapangan. Mengamati setiap sudut ruangan sehingga dapat mengetahui keadaan ruang kerja Divisi RCR di Menara Mandiri Wijaya Kusuma. Dalam melakukan *survey lapangan* ini akan didapatkan beberapa informasi terkait objek perancangan, misalnya dalam pencarian data komparasi objek, data eksisting di dalam ruang kerja Divisi RCR di Menara Mandiri Wijaya Kusuma. *Survey* dilakukan di (Lokasi proyek). *Survey* dilakukan dengan mengukur ruangan, melihat permasalahan dalam ruangan dan mencatat daftar kebutuhan ruang.
2. *Dokumentasi* : *Dokumentasi* dilakukan agar dapat memperoleh data visual berdasarkan keadaan dilapangan untuk memperjelas data-data yang disampaikan. Data dokumentasi berupa Gambaran visual dari eksisting yang sebenarnya.

#### 2) Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung dalam perancangan berdasarkan pemikiran dan kesaksian orang yang tidak terlibat secara pribadi. Data ini tidak secara langsung berkaitan dengan objek perancangan, tetapi masih berkaitan dan sangat mendukung dalam program perancangan. Pengumpulan data sekunder yang dilakukan berupa:

1. **Studi Literatur**, Studi literatur dilakukan dengan pencarian referensi terkait keterangan atas beberapa data yang dibutuhkan. Literatur dapat berupa artikel, jurnal, standar ergonomic, pendapat para ahli, baik dari buku maupun internet. data-data tersebut meliputi :
  - I. Data terkait objek desain, ruang kerja Divisi RCR di Menara Mandiri Wijaya Kusuma.. Data berupa identitas Perusahaan, visi misi Perusahaan dan aktivitas atau divisi yang terkait dalam ruang kerja tersebut yaitu divisi *Retail, Collection & Recovery*.
  - II. Data-data tersebut kemudian dijadikan konsep dalam perancangan.
2. **Studi Banding**, Data studi banding bertujuan untuk meninjau dan melakukan evaluasi dari objek ataupun tempat lain, memperhatikan aspek-aspek terkait orientasi untuk pengembangan objek. Dapat didefinisikan studi banding merupakan bagian riset dalam bagian sebuah struktur secara sistematis.

#### **b. Metode Pengembangan Ide & Desain**

Pengembangan ide dan desain terdapat pada tahap ideate. setelah mencari permasalahan pada ruangan yang akan dirancang selanjutnya ialah mencari ide yang solutif berdasarkan konsep perancangan yang dipilih. Ide-ide desain tersebut terdiri dari *mind mapping*, alternatif desain dan penjabaran konsep. Alternatif desain berupa alternatif sirkulasi, alternatif program ruangan dan elemen pembentuk ruang.

#### **c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain**

Tahap ini berada pada tahap *choose*. Setelah melakukan pengembangan alternatif desain kini dikaitkan berdasarkan kriterianya seperti kebutuhan, keinginan, tujuan, fungsi dan estetika. Alternatif

desain yang terpilih kemudian dilanjutkan pada tahap *implement*. Pada tahap ini, alternatif desain yang terpilih diterapkan dalam desain yang berupa gambar kerja, pembuatan 3d model, 2d rendering, animasi rendering. Kemudian desain akan di evaluasi pada tahap *evaluate* sebagai saran dan kritik bagi desainer untuk perancangan interior selanjutnya.

