

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR VAPE ON SURABAYA  
DENGAN PENDEKATAN *ACTIVITY BASED WORKING (ABW)*  
UNTUK MENDUKUNG PRODUKTIVITAS PEKERJA**



**SKRIPSI**

oleh:

**Putri Saskya Aulya**

**NIM 2212455023**

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

## ABSTRAK

Industri rokok elektrik (vape) di Indonesia mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, dengan nilai dagang mencapai USD 354,81 juta pada tahun 2023 dan melibatkan lebih dari 150.000 tenaga kerja dengan berbagai peran, mulai dari sales, marketing, *finance*, hingga tim kreatif seperti *designer*, *photographer*, dan *content creator*. Kondisi ini menjadikan kantor operasional perusahaan vape sebagai ruang kerja dengan berbagai jenis aktivitas yang berbeda karakter dan kebutuhan ruangnya. Kantor Vape On di Surabaya menjadi salah satu contoh nyata dari kompleksitas tersebut, di mana berbagai aktivitas seperti produksi konten kreatif, komunikasi sales yang intensif, pekerjaan administratif yang membutuhkan privasi, serta rapat koordinasi manajemen berlangsung dalam satu area kerja tanpa pembagian zona yang jelas. Kondisi ini menimbulkan permasalahan berupa gangguan konsentrasi antar divisi, masalah akustik akibat kebisingan yang tidak teredam, serta belum terkomunikasikannya identitas brand melalui elemen interior kantor. Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan area kerja yang mendukung fleksibilitas dan efektivitas dalam memaksimalkan produktivitas pekerja melalui pendekatan *Activity Based Working (ABW)*. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi lapangan, wawancara dengan karyawan dan manajemen, serta studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *ABW* dapat memberikan kebebasan bagi karyawan untuk memilih area kerja sesuai aktivitas yang dilakukan, sekaligus membuka peluang penerapan identitas brand pada setiap zona melalui pemilihan warna netral yang dikombinasikan dengan aksen brand pada furnitur dan elemen visual tanpa membebani anggaran secara berlebihan. Selain itu, pengelolaan akustik ruang diarahkan tidak hanya untuk meredam kebisingan, tetapi juga untuk menciptakan kondisi suara yang mendukung konsentrasi pada setiap zona aktivitas. Integrasi ketiga pendekatan tersebut menghasilkan rancangan interior kantor yang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya dan dapat mendukung produktivitas kerja secara optimal.

**Kata kunci:** Activity Based Working, kantor vape, produktivitas, interior kantor.

## **ABSTRACT**

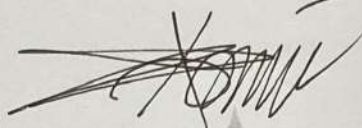
*The electronic cigarette (vape) industry in Indonesia has experienced rapid growth, with a trade value reaching USD 354.81 million in 2023 and involving more than 150,000 workers across various roles, including sales, marketing, finance, and creative professionals such as designers, photographers, and content creators. This condition transforms vape company offices into workspaces that accommodate diverse activities with different characteristics and spatial requirements. The Vape On office in Surabaya represents a real example of this complexity, where various activities such as creative content production, intensive sales communication, administrative work requiring privacy, and management coordination meetings take place within a single work area without clear zoning. This situation creates problems such as concentration disruption between divisions, acoustic issues due to unmuffled noise, and the lack of brand identity representation through interior elements. This study aims to provide a work area that supports flexibility and effectiveness in maximizing worker productivity through the Activity Based Working (ABW) approach. The method used is descriptive qualitative, with data collection techniques including field observation, interviews with employees and management, and literature review. The results show that the ABW approach can give employees the freedom to choose work areas according to their current activities, while also opening opportunities for brand identity implementation in each zone through the use of neutral base colors combined with brand accents on furniture and selected visual elements, without imposing excessive costs. In addition, room acoustic management is directed not only toward noise reduction but also toward creating sound conditions that support concentration in each activity zone. The integration of these three approaches results in an office interior design that suits the needs of its users and optimally supports work productivity.*

**Keywords:** *Activity Based Working, vape office, productivity, office interior.*

Skripsi berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR VAPE ON SURABAYA DENGAN PENDEKATAN *ACTIVITY BASED WORKING (ABW)* UNTUK Mendukung PRODUKTIVITAS PEKERJA** diajukan oleh Putri Saskya Aulya, NIM 2212455023, 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 Skripsi pada tanggal 15 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Ivada Ariyani, S.T., M.Des.

NUPTK 7846754655230122

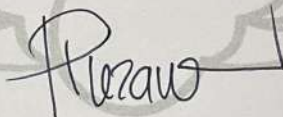
Pembimbing II/Anggota



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

NUPTK 7541765666130222

Cognate/Anggota



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

NUPTK 6260765666230243

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

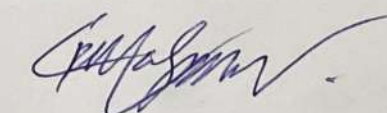
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi Desain

Interior



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A

NUPTK 0952769670130332

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Interior Kantor Vape On Surabaya dengan Pendekatan Activity Based Working (ABW) untuk Mendukung Produktivitas Pekerja" dengan baik.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Desain Interior di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan kerja yang adaptif dan mendukung produktivitas pekerja melalui penerapan konsep Activity Based Working (ABW) yang menyediakan berbagai zona ruang sesuai dengan aktivitas dan kebutuhan pengguna.

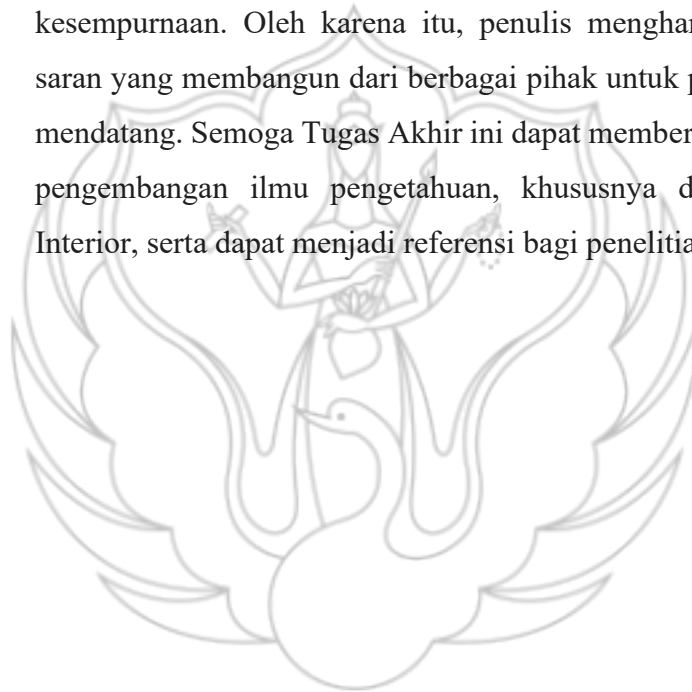
Penulis menyadari bahwa penyelesaian Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1) Allah SWT, yang telah memberikan kasih sayangNya dengan banyak kenikmatan, kesehatan dan rezeki sehingga penulis sampai di titik ini.
- 2) Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan yang terbaik demi kelancaran Tugas Akhir.
- 3) Ivada Ariyani, S.T., M.Des., selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
- 4) Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan saran dan kritik konstruktif demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.
- 5) Seluruh dosen dan staf pengajar Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
- 6) Teman-teman "Rispek" yang telah menjadi keluarga kedua selama masa perkuliahan, memberikan semangat, keceriaan, serta dukungan

luar biasa dalam suka maupun duka. Terima kasih atas setiap momen berharga, kerja sama, dan kebersamaan yang tidak akan terlupakan

- 7) Sahabat dan teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberi semangat dan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir ini.
- 8) Diri saya sendiri karena telah berani melangkah keluar dari zona nyaman, percaya pada kemampuan yang dimiliki, dan terus berusaha memberikan yang terbaik selama mengerjakan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Desain Interior, serta dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.



## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
SURAT PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	3
1. Proses Desain .....	3
2. Metode Desain .....	6
BAB II .....	10
PRA DESAIN .....	10
A. Tinjauan Pustaka .....	10
1. Teori Kantor .....	10
1. Teori <i>Activity Based Working</i> .....	13
2. Teori <i>Modern Contemporary</i> .....	15
B. Program Desain (Programming) .....	16
1. Tujuan Desain .....	16
2. Fokus Desain / Sasaran Desain .....	16
3. Data .....	17
a. Deskripsi Umum Proyek .....	17
d. Data Non Fisik .....	19

e.    Data Fisik .....	21
1)    Data Literatur .....	31
4.    Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	34
BAB III.....	41
PERMASALAHAN DESAIN.....	41
A.    Pernyataan Masalah .....	41
B.    Ide Solusi Desain (Ideation).....	41
BAB IV.....	44
PENGEMBANGAN DESAIN .....	44
A.    Alternatif Desain .....	44
1.    Alternatif Estetika Ruang .....	44
2.    Alternatif Penataan Ruang .....	54
3.    Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	58
4.    Alternatif Pengisi Ruang.....	59
5.    Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	64
B.    Evaluasi Pemilihan Desain.....	68
C.    Hasil Desain .....	69
BAB V .....	74
PENUTUP .....	74
A.    Refleksi Perancangan Tugas Akhir.....	74
B.    Kesimpulan .....	76
C.    Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA .....	78
LAMPIRAN .....	80
A.    Hasil Survei.....	80
B.    Proses Pengembangan Desain (Schematic Design).....	81
C.    Presentasi Desain / Publikasi / Pameran .....	83
D.    Plagiarisme Cek (Turnitin).....	87

E.	Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior .....	92
F.	Gambar Kerja .....	92



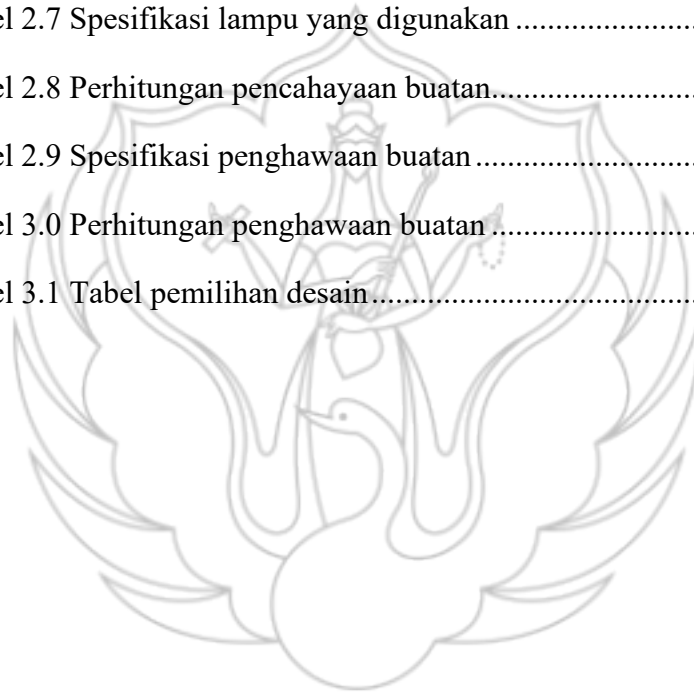
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Proses Desain <i>Rosemary Kilmer</i> .....	3
Gambar 2.2 Lokasi Kantor Vape On .....	19
Gambar 2.3 Zoning Kantor Vape On .....	21
Gambar 2.4 Sirkulasi Kantor Vape On.....	21
Gambar 2.5 Layout Kantor Vape On.....	22
Gambar 2.6 Elemen Pembentuk Ruang.....	24
Gambar 2.7 Tokopedia Tower.....	29
Gambar 2.8 Tokopedia Office.....	30
Gambar 2.9 Ergonomi <i>acoustic booth</i> .....	31
Gambar 3.0 Ergonomi Layout kantor dan sirkulasi antar meja kerja.....	32
Gambar 3.1 Ergonomi antropometri untuk area makan dan interaksi nonformal.....	33
Gambar 3.2 Mind Mapping .....	42
Gambar 3.3 Area komunal.....	42
Gambar 3.4 Penerapan <i>Cost Effective design</i> .....	43
Gambar 3.5 Penerapan akustik pada dinding dengan rockwool.....	43
Gambar 3.6 Alternatif Estetika Ruang 1.....	44
Gambar 3.7 Alternatif Estetika Ruang 2.....	45
Gambar 3.8 Statement Color .....	46
Gambar 3.9 Produk Liquid Vape On.....	46
Gambar 4.0 Konsep Bentuk.....	47
Gambar 4.1 Penerapan gaya dan tema pada lantai .....	48
Gambar 4.2 Penerapan gaya dan tema pada dinding.....	49
Gambar 4.3 Penerapan gaya dan tema pada plafon.....	50

Gambar 4.4 Penerapan gaya dan tema pada elemen dekoratif .....	51
Gambar 4.5 Komposisi warna .....	51
Gambar 4.6 Komposisi material .....	52
Gambar 4.7 Diagram matriks .....	54
Gambar 4.8 Bubble diagram.....	54
Gambar 4.9 Alternatif 1 Bubble plan .....	55
Gambar 5.0 Alternatif 2 Bubble plan .....	55
Gambar 5.1 Alternatif 1 Block plan dan sirkulasi .....	56
Gambar 5.2 Alternatif 2 Block plan dan sirkulasi .....	56
Gambar 5.3 Alternatif 1 Layout.....	57
Gambar 5.4 Alternatif 2 Layout.....	57
Gambar 5.5 Alternatif 1 Rencana lantai .....	58
Gambar 5.6 Alternatif 2 Rencana lantai .....	58
Gambar 5.7 Rencana Dinding.....	59
Gambar 5.8 Rencana plafon .....	59
Gambar 5.9 Furniture custome lainnya .....	60
Gambar 6.0 Small Meeting room .....	69
Gambar 6.1 Creative staff.....	69
Gambar 6.2 Director room.....	70
Gambar 6.3 Lounge .....	70
Gambar 6.4 Balkon.....	71
Gambar 6.5 Layout .....	71
Gambar 6.6 Custome meja director .....	72
Gambar 6.7 Custome meja small meeting.....	72
Gambar 6.7 Custome Partisi komunal.....	73

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data Kantor Vape On .....	18
Tabel 2.2 Aktivitas pengguna ruang .....	19
Tabel 2.3 Data furnitur existing.....	27
Tabel 2.4 Data equipment existing .....	28
Tabel 2.5 Daftar kebutuhan dan kriteria .....	34
Tabel 2.6 Daftar equipment yang digunakan.....	61
Tabel 2.7 Spesifikasi lampu yang digunakan .....	64
Tabel 2.8 Perhitungan pencahayaan buatan.....	65
Tabel 2.9 Spesifikasi penghawaan buatan .....	66
Tabel 3.0 Perhitungan penghawaan buatan .....	67
Tabel 3.1 Tabel pemilihan desain.....	68



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Industri rokok elektrik atau vape di Indonesia berkembang dengan sangat pesat dan kini telah bertransformasi menjadi sektor bisnis yang matang dengan struktur organisasi yang semakin kompleks. Nilai dagang rokok elektrik Indonesia mencapai USD 354,81 juta pada tahun 2023 dengan pengguna yang ditaksir melebihi 6 juta orang. Jumlah pelaku industri rokok elektrik telah mencapai 5.000 pengusaha termasuk toko ritel yang tersebar di seluruh Indonesia. Bahkan, asosiasi industri vape mencatat bahwa ekosistem ini melibatkan lebih dari 150.000 tenaga kerja dengan berbagai peran, mulai dari sales, marketing, administrasi, dan keuangan, hingga pelaku kreatif seperti designer, photographer, videographer, dan content creator yang membentuk wajah industri. Gambaran ini menunjukkan bahwa kantor operasional perusahaan vape bukan lagi ruang kerja sederhana, melainkan tempat berlangsungnya berbagai jenis aktivitas yang saling berbeda karakter dan kebutuhan ruangnya.

Kantor Vape On yang berlokasi di Surabaya dengan jumlah karyawan antara 20 hingga 50 orang merupakan salah satu contoh nyata dari kompleksitas tersebut. Dalam kesehariannya, kantor ini menjalankan beragam aktivitas kerja yang berlangsung secara bersamaan dalam satu area kerja. Tim kreatif menjalankan dua jenis aktivitas yang berbeda lokasi pengerjaannya. Membuat konten foto dan video untuk kebutuhan promosi biasanya diambil di dalam dan luar kantor, seperti di lokasi outdoor atau tempat-tempat yang sesuai dengan tema *campaign*. Sementara itu, foto dan video produk seperti device, liquid, dan packaging dikerjakan di dalam kantor menggunakan studio mini dengan pencahayaan terkontrol dan background polos. Studio ini berada dalam satu ruangan yang sama dengan area kerja tim kreatif sehari hari.

Di sisi lain, tim sales dan *customer service* melakukan aktivitas komunikasi intensif baik melalui telepon maupun chat dengan calon pembeli dan *reseller*, yang secara alami menimbulkan suara percakapan cukup ramai dan berlangsung hampir sepanjang jam kerja. Sementara itu, tim *finance* dan administrasi membutuhkan suasana kerja yang tenang dan privat untuk menangani data transaksi, laporan keuangan, dan dokumen internal yang bersifat rahasia. Ditambah lagi, tim manajemen sesekali memerlukan ruang untuk rapat koordinasi maupun diskusi pengambilan keputusan strategis dengan pihak internal maupun eksternal.

Ketika berbagai aktivitas dengan karakter berbeda ini berlangsung dalam satu ruang kerja yang sama tanpa pembagian zona yang jelas, muncul beberapa permasalahan yang saling berkaitan. Pertama, tidak adanya pembagian zona kerja berdasarkan jenis aktivitas seperti zona fokus, zona kolaborasi, dan zona santai, yang mana para pekerja bisa bekerja sesuai dengan keinginannya dan tidak terpaksa pada 1 zona kerja saja. Kedua, permasalahan akustik menjadi semakin terasa karena tidak ada elemen ruang yang berfungsi meredam suara antar area kerja, khususnya di area sales, studio dan *creative staff* karena di area tersebut paling banyak melakukan aktivitas seperti komunikasi intensif baik melalui telepon atau zoom meeting, foto produk, dan *shoot* video produk. Ketiga, identitas brand Vape On belum terkomunikasikan dengan baik melalui elemen interior kantor, padahal kantor seharusnya juga menjadi representasi visual dari karakter brand itu sendiri.

Pendekatan *Activity Based Working (ABW)* menjadi relevan untuk menjawab kondisi ini. ABW merupakan strategi kerja yang memberikan fleksibilitas pengaturan ruang untuk berbagai aktivitas dan proses bisnis sesuai dengan kebutuhan masing-masing, mencakup solo *work*, kolaborasi, pembelajaran, serta sosialisasi dan pemulihan energi. Dengan *ABW*, setiap jenis aktivitas seperti studio produk yang bersebelahan dengan area editing, kerja administratif yang membutuhkan privasi, hingga komunikasi

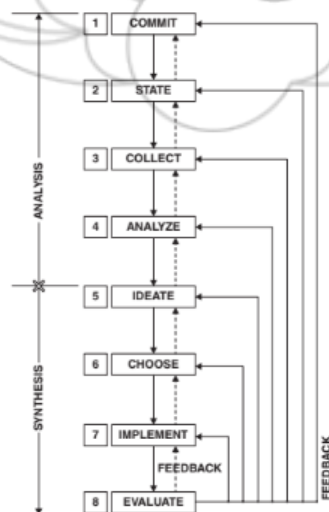
sales yang bersifat dinamis, dapat diwadahi dalam zona-zona yang dirancang sesuai karakter pekerjaannya masing-masing.

Berdasarkan kondisi tersebut, redesain Kantor Vape On melalui pendekatan *ABW* menjadi proyek yang relevan baik secara praktis maupun akademis. Secara praktis, redesain ini dapat menjawab kebutuhan operasional perusahaan akan ruang kerja yang mendukung produktivitas tiap divisi. Secara akademis, penelitian ini mengisi celah kajian desain interior kantor pada industri vape yang hingga kini belum banyak diteliti di Indonesia.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain

Metode desain yang akan digunakan pada perancangan Kantor Vape On ini menggunakan metode desain menurut *Rosemary Kilmer*. Proses desain dibagi menjadi 2 tahapan utama yakni proses analisis dan proses sintesis. Tahap pertama adalah proses analisis, yang fokus pada pengumpulan dan pemahaman data atau informasi yang mencakup empat langkah utama, yaitu *commit*, *state*, *collect*, dan *analyze*. Tahap kedua adalah proses sintesis, yang berfokus pada pengembangan dan pengevaluasian solusi, juga terdiri dari empat Langkah, yaitu *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*. (Kilmer, 2014). dan *evaluate* (Kilmer, 2014).



Gambar 2.1 Diagram Proses Desain *Rosemary Kilmer*

Dalam proses desain menurut *Rosemary Kilmer* terdapat beberapa tahapan antara lain:

A. *Commit*

Proses ini dimulai dari sebuah keputusan. Ketika pertama kali memilih Kantor Vape On sebagai objek perancangan, ada keyakinan bahwa ruang ini menyimpan potensi yang belum dimaksimalkan. Vape On bukan sekadar perusahaan biasa, melainkan sebuah brand yang bergerak di industri kreatif dengan karakter pengguna yang dinamis dan tidak terikat pada cara kerja konvensional. Komitmen untuk merancang ulang kantor ini menjadi titik awal dari perjalanan panjang yang penuh pertimbangan dan keputusan desain..

B. *State*

Pada langkah ini, perancang mengidentifikasi dan mendefinisikan permasalahan yang terdapat pada ruang yang akan dirancang. Dalam tahap ini, perancang menelaah permasalahan yang ada pada Kantor Vape On, yang umumnya dokumen tersebut memuat tujuan dan sasaran yang harus dicapai. Dokumen ini dianggap sebagai pernyataan permasalahan (problem statement).

C. *Collect*

Tahap ini dimulai dengan wawancara bersama karyawan Kantor Vape On, yang membuka banyak hal yang tidak terlihat dari sekadar pengamatan visual. Ada kebutuhan akan ruang yang fleksibel, ada keinginan untuk memiliki area komunal yang nyaman, dan ada harapan

agar kantor bisa terasa seperti tempat yang menyenangkan untuk datang setiap hari. Data dari wawancara ini kemudian dilengkapi dengan studi literatur dan studi preseden dari kantor-kantor kreatif yang sudah berhasil menerapkan konsep serupa.

a. Wawancara

Dilakukan wawancara dengan pihak Vape On. Untuk mengetahui kebutuhan ruang serta aktivitas apa saja yang berlangsung di kantor Vape On.

b. Studi Literatur

Dilakukan pencarian informasi untuk menghimpun berbagai data yang dibutuhkan berkaitan dengan kantor dan vape. Referensi yang digunakan bersumber dari literatur tertulis seperti buku, jurnal, artikel, laporan, serta publikasi ilmiah untuk memahami teori, konsep, dan temuan riset yang sudah ada terkait dengan topik penelitian.

c. Studi Preseden

Dalam tahap ini, perancang melakukan studi dan kajian terhadap desain kantor yang bergerak dibidang *lifestyle* sebagai referensi dan sumber inspirasi, sekaligus untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dalam merancang kantor untuk perusahaan vape. Studi ini meliputi analisis komprehensif terhadap berbagai aspek desain kantor, seperti konsep *Activity Based Working* yang diterapkan, fungsi dan tata letak zona kerja, identitas visual brand yang tercermin dalam interior, material dan elemen desain yang digunakan, serta bagaimana desain tersebut merespons kebutuhan pekerja dan karakteristik industri. Seluruh hasil analisis ini kemudian dijadikan landasan untuk mengaplikasikan konsep desain yang sesuai dan efektif dalam perancangan interior kantor Vape On.

## 2. Metode Desain

### A. Analyze

Tahap selanjutnya adalah memilah mana yang benar-benar berpengaruh terhadap solusi desain. Dari hasil analisis, ditemukan beberapa faktor kunci yaitu kurangnya zonasi yang tidak efisien, absennya elemen estetika yang merepresentasikan karakter brand, serta kondisi akustik ruang yang belum diperhatikan secara serius. Persoalan akustik menjadi relevan mengingat kantor Vape On memiliki beragam aktivitas dalam satu lantai, mulai dari ruang rapat, area kerja kreatif, hingga ruang komunal yang berpotensi menimbulkan kebisingan silang antar zona. Temuan-temuan ini kemudian divisualisasikan dalam bentuk sketsa awal dan diagram konsep yang menjadi fondasi dari seluruh keputusan desain berikutnya.

### B. Ideate

Membuat alternatif desain untuk mendapatkan solusi. Inilah tahap yang paling menguras sekaligus paling menyenangkan. Tantangan terbesar di sini adalah membuat dua alternatif desain yang benar-benar berbeda secara pendekatan, namun keduanya tetap relevan dan menjawab permasalahan yang sama.

#### 1) Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Pada tahap pencarian ide dan pengembangan desain, metode yang digunakan adalah *brainstorming* karena mampu menghasilkan gagasan cepat tanpa adanya batasan, sehingga

keaktivitas dapat berkembang secara maksimal pada tahap awal perancangan dan dapat di kembangkan menjadi konsep desain yang lebih terarah. Pengumpulan ide dilakukan melalui studi literatur dari berbagai sumber seperti buku desain interior, jurnal arsitektur, artikel tentang *work place design*, dan penelusuran internet yang membahas tentang konsep *Activity Based Working*, gaya desain *modern contemporary*, tren desain kantor, serta karakteristik industri vape. Seluruh informasi yang terkumpul kemudian diintegrasikan dan dikembangkan menjadi landasan ide perancangan yang inovatif, fungsional, dan relevan dengan kebutuhan kantor Vape On.

### C. Choose

Dari dua alternatif yang telah disusun, proses pemilihan dilakukan bukan berdasarkan selera semata, melainkan melalui evaluasi terhadap aspek fungsionalitas, kenyamanan, dan kesesuaian konsep. Konsep *modern contemporary* yang diusung menuntut desain yang bersih namun tetap berkarakter, hangat namun tetap profesional. Alternatif terpilih akhirnya ditentukan berdasarkan seberapa kuat ia mampu merepresentasikan nilai-nilai tersebut secara menyeluruh, dari organisasi ruang hingga pemilihan material lantai dan dinding.

#### *D. Implement*

Setelah keputusan desain diambil, saatnya semua ide dituangkan ke dalam bentuk yang konkret. Gambar 2D dan 3D mulai dikerjakan, estimasi biaya disusun, dan gambar kerja disiapkan. Proses ini membutuhkan ketelitian tinggi karena setiap detail yang tidak konsisten akan terlihat jelas ketika desain dipresentasikan. Di sinilah konsep modern contemporary benar-benar diuji, apakah ia mampu berdiri dengan kuat ketika diterjemahkan ke dalam setiap elemen ruang.

##### **1) Metode Evaluasi Pemilihan Desain**

Tahap ini menjadi penentu desain optimal yang dinilai berdasarkan kriteria kemampuannya dalam mendukung produktivitas melalui pendekatan *Activity Based Working* (ABW). Dari tahap evaluasi ini terlihat bahwa area fokus, area kolaborasi, area santai telah menjalankan fungsinya sesuai tujuan semula, yaitu meningkatkan kenyamanan dan efisiensi kerja tanpa kesan kantor yang formal dan kaku. Selain mengurangi potensi kesalahan sebelum pelaksanaan, tahap ini juga memberikan umpan balik untuk penyempurnaan detail desain agar hasil akhir benar-benar mendukung performa dan produktivitas karyawan secara optimal.

#### *E. Evaluate*

Di penghujung proses, evaluasi mandiri dilakukan untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan benar-benar mampu menjawab permasalahan awal. Apakah kantor Vape On sudah tidak lagi terasa kaku dan formal? Apakah zonasi sudah lebih efisien? Apakah kondisi akustik antar zona sudah ditangani dengan pemilihan

material yang tepat sehingga kebisingan silang antara ruang rapat, area kreatif, dan ruang komunal dapat diminimalkan? Apakah konsep modern *contemporary* sudah terbaca dengan jelas dari setiap elemen yang dipilih? Evaluasi ini bukan untuk meragukan hasil kerja, melainkan untuk memastikan bahwa setiap keputusan desain memiliki alasan yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik maupun praktis.

