

**PERANCANGAN KANTOR PUSAT PERUSAHAAN
KOSMETIK AZARINE DENGAN REFLEKSI KONSEP
YOUTHFUL DAN *WELLNESS ORIENTED***



SKRIPSI

Oleh:

Arifiani Dyah Syaputri

NIM 2212465023

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

ABSTRAK

Perubahan paradigma lingkungan kerja pasca pandemi dan disrupsi teknologi mendorong pergeseran konsep kantor dari ruang kerja konvensional menuju ruang yang berorientasi pada pengalaman pengguna dan kesejahteraan. Kondisi ini semakin relevan bagi generasi Z dan milenial yang mendominasi industri kreatif, termasuk pada *brand* kosmetik Azarine yang memiliki karakter *youthful* dan berorientasi pada gaya hidup sehat. Proyek ini bertujuan merancang Kantor Pusat Azarine di Sidoarjo sebagai lingkungan kerja yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mendukung produktivitas, kreativitas, dan kesejahteraan pengguna secara holistik.

Metode perancangan menggunakan *design thinking process* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, dengan pendekatan iteratif melalui kerangka analisis, sintesis, dan evaluasi. Konsep desain mengintegrasikan karakter *youthful* melalui ruang kerja adaptif, kolaboratif, dan dinamis, serta pendekatan *wellness-oriented* yang mengacu pada prinsip lingkungan restoratif dan *well building standard*.

Hasil perancangan berupa tatanan ruang kantor yang fleksibel, *human-centered*, dan merepresentasikan identitas *brand* Azarine. Desain ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pengalaman kerja, mendukung kesehatan mental dan fisik pengguna, serta memperkuat citra perusahaan sebagai brand kosmetik lokal yang modern dan berorientasi pada kesejahteraan.

Kata kunci: Interior Kantor Kosmetik, Generasi Z, Ruang Kerja *Youthful*, Desain Berorientasi Kesehatan, Desain Ruang Adaptif

ABSTRACT

The post-pandemic shift in work culture and rapid technological disruption have transformed office environments from conventional workplaces into user experience-oriented and wellness-driven spaces. This transformation is particularly relevant for Generation Z and Millennials who dominate creative industries, including Azarine, a cosmetic brand characterized by a youthful and healthy lifestyle orientation. This project aims to design Azarine Headquarters in Sidoarjo as a work environment that supports productivity, creativity, and holistic well-being.

The design process adopts the Design Thinking Process, consisting of empathize, define, ideate, prototype, and test stages, applied through iterative analysis, synthesis, and evaluation frameworks. The design concept integrates a youthful character through adaptive, dynamic, and collaborative workspaces, combined with a wellness-oriented approach based on restorative environment principles and the Well Building Standard.

The design outcome presents a flexible, human-centered office layout that reflects Azarine's brand identity. This workplace is expected to enhance employee experience, support mental and physical well-being, and strengthen Azarine's corporate image as a modern local cosmetic brand with a strong commitment to wellness.

Keywords: *Cosmetic Office Interior, Z Generation, Youthful Workspace, Health-Oriented Design, Adaptive Space Design*

Skripsi berjudul:

**PERANCANGAN KANTOR PUSAT PERUSAHAAN KOSMETIK
AZARINE DENGAN REFLEKSI KONSEP *YOUTHFUL* DAN *WELLNESS
ORIENTED*** diajukan oleh Arifiani Dyah Syaputri NIM 2212465023, 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 9 Juni 2026 dan dinyatakan telah
memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua

Prof. Dr. Suastiwi, M.Des.

NUPTK 7134737638230063

Pembimbing II/Anggota

Ivada Ariyani, ST., M.Des.

NUPTK 7846754655230122

Cognate/Anggota

Yayu Rubianti, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 1256764665230213

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhaimin Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi
Desain Interior

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

NUPTK 0952769670130332

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arifiani Dyah Syaputri
NIM : 2212465023
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.

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.



NIM 2212465023

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga Skripsi yang berjudul “Perancangan Kantor Pusat Perusahaan Kosmetik Azarine dengan Refleksi Konsep *Youthful* dan *Wellness Oriented*” ini dapat diselesaikan dengan baik sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata 1 pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian Skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dosen Pembimbing I, Ibu Ivada Ariyani S.T., M. Des, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga.
2. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A, selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T, selaku Dosen Wali, serta seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan bantuan selama perkuliahan.
3. Beta Design Studio yang telah memberi izin penggunaan proyek dan data-data yang dibutuhkan selama penyusunan Skripsi.
4. Bapak, Mama, Mbak Maya, Mbak Nisa, Mas Agus, Kak Appy, Bilal, dan Humaira atas doa, semangat, pengorbanan, dan dukungan moral maupun material yang tiada henti.
5. Orang-orang terdekatku, sahabat selama perkuliahan, senior, dan guru-guru yang senantiasa mendukung dan menemani.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu desain interior serta menjadi referensi yang berguna bagi para pembaca.

Yogyakarta, 1 Juni 2026

Penulis,



Arifiani Dyah Syaputri

NIM 2212465023



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	5
BAB II.....	8
PRA DESAIN.....	8
A. Tinjauan Pustaka.....	8
1. Tinjauan Pustaka Objek.....	8
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus.....	11
3. Referensi Desain.....	19
B. Program Desain (<i>Programming</i>).....	20
1. Tujuan Desain.....	20
2. Fokus Desain / Sasaran Desain.....	21
3. Data.....	22
a. Deskripsi Umum Proyek.....	22
b. Data Non Fisik.....	23
c. Data Fisik.....	26
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	44
BAB III.....	53
PERMASALAHAN DESAIN.....	53
A. Pernyataan Masalah.....	53
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	53
1. Konsep Spasial.....	55
2. Konsep Pengalaman Ruang (<i>Spatial Experience</i>).....	59
3. Konsep Bentuk.....	60
4. Konsep Material.....	63

5. Konsep <i>Furniture</i>	63
6. Konsep Elemen Brand.....	66
BAB IV.....	69
PENGEMBANGAN DESAIN.....	69
A. Alternatif Desain.....	69
1. Alternatif Estetika Ruang.....	69
2. Alternatif Penataan Ruang.....	75
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	83
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	86
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	91
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	100
C. Hasil Desain.....	102
BAB V.....	118
PENUTUP.....	118
A. Kesimpulan.....	118
B. Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN.....	123
A. Hasil Survei.....	123
B. Proses Pengembangan Desain (<i>Schematic Design</i>).....	124
C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	127
D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior.....	130
E. Gambar Kerja.....	137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Model <i>Design Thinking Process</i>	3
Gambar 2.1 Interior Kantor Amadeus.....	19
Gambar 2.2 Variasi <i>Working Area</i> Kantor Amadeus.....	19
Gambar 2.3 <i>Youthful & Wellness</i> dalam Kantor Amadeus.....	20
Gambar 2.4 Logo Azarine.....	22
Gambar 2.5 Lokasi Perancangan Kantor Pusat Azarine.....	26
Gambar 2.6 Analisis Kebisingan Kantor Pusat Azarine.....	27
Gambar 2.7 Analisis <i>Sun Path</i> Kantor Pusat Azarine.....	28
Gambar 2.8 <i>Zoning & Sirkulasi</i> Awal.....	29
Gambar 2.9 Layout & Tata Letak Furniture <i>BDS</i>	30
Gambar 2.10 Elemen Lantai <i>BDS</i>	31
Gambar 2.11 Elemen Dinding.....	32
Gambar 2.12 Elemen Dinding.....	33
Gambar 2.13 Elemen Dinding.....	33
Gambar 2.14 Elemen Plafon <i>BDS</i>	34
Gambar 2.15 Elemen Plafon <i>BDS</i>	34
Gambar 2.16 Elemen Plafon <i>BDS</i>	35
Gambar 2.17 Estetika Ruang Kantor Pusat Azarine <i>BDS</i>	37
Gambar 2.18 Elemen Dekoratif Kantor Pusat Azarine <i>BDS</i>	38
Gambar 2.19 Ergonomi Kursi Kerja.....	40
Gambar 2.20 Ergonomi <i>Conference Tables</i>	40
Gambar 2.21 Ergonomi <i>Drafting Chair</i>	41
Gambar 2.22 Ergonomi <i>General Purpose Chair</i>	41
Gambar 2.23 Ergonomi <i>Corner Lounge Seating</i>	41
Gambar 2.24 Ergonomi <i>Lounge Seating</i>	42
Gambar 2.25 Ergonomi <i>Artwork Display</i>	42
Gambar 2.26 Ergonomi <i>Wall Bar/ Wall Unit</i>	42
Gambar 2.27 Ergonomi <i>Executive Desk/ Visitor Seating</i>	43
Gambar 3.1 <i>Mind Map</i> Perancangan Azarine Office.....	55
Gambar 3.2 Sketsa Ideasi Konsep Zonasi & Sirkulasi.....	56
Gambar 3.3 Sketsa Ideasi Organisasi Ruang & Sirkulasi.....	57
Gambar 3.4 Sketsa Ideasi Konsep Fleksibilitas.....	58
Gambar 3.5 Sketsa Ideasi Konsep Pengalaman Ruang.....	59
Gambar 3.6 Sketsa Ideasi Konsep Bentuk.....	60
Gambar 3.7 Sketsa Ideasi Representasi <i>Motion</i>	61
Gambar 3.8 Sketsa Ideasi <i>Youthful Professional</i>	62

Gambar 3.10 Konsep Material.....	63
Gambar 3.11 Sketsa Ideasi <i>Workstation Modular</i>	64
Gambar 3.12 Sketsa Ideasi <i>Restorative & Working Pods</i>	65
Gambar 3.13 Sketsa Ideasi <i>Brand Showcase Wall</i>	65
Gambar 3.14 Warna Brand Azarine.....	66
Gambar 3.15 Inspirasi Bentuk & Geometri.....	67
Gambar 3.16 Sketsa Ideasi Lighting.....	68
Gambar 4.1 Moodboard Alternatif 1.....	69
Gambar 4.2 Moodboard Alternatif 2.....	70
Gambar 4.3 Ide Elemen Dekoratif Azarine Office.....	71
Gambar 4.4 Komposisi Warna Azarine Office.....	72
Gambar 4.5 Komposisi Warna Azarine Office.....	73
Gambar 4.6 Komposisi Material Azarine Office.....	74
Gambar 4.7 Gambar Konsep <i>Zoning</i>	75
Gambar 4.8 Diagram Matrik.....	77
Gambar 4.9 <i>Bubble Diagram</i>	78
Gambar 4.10 <i>Bubble Plan</i> Alternatif 1.....	79
Gambar 4.11 <i>Bubble Plan</i> Alternatif 2.....	79
Gambar 4.12 <i>Block Plan</i> dan Sirkulasi.....	80
Gambar 4.13 <i>Layout</i> Alternatif 1.....	81
Gambar 4.14 <i>Layout</i> Alternatif 2.....	82
Gambar 4.15 Rencana Lantai Alternatif 1.....	83
Gambar 4.16 Rencana Lantai Alternatif 2.....	83
Gambar 4.17 Rencana Dinding 1.....	84
Gambar 4.18 Rencana Dinding 2.....	84
Gambar 4.19 Rencana Plafon Alternatif 1.....	85
Gambar 4.20 Rencana Plafon Alternatif 2.....	85
Gambar 4.21 Rencana <i>Foyer</i> Alternatif 1.....	86
Gambar 4.22 Rencana <i>Foyer</i> Alternatif 2.....	86
Gambar 4.23 KOL <i>Folding Table</i> Alternatif 1.....	87
Gambar 4.24 KOL <i>Folding Table</i> Alternatif 2.....	87
Gambar 4.25 <i>Furniture Custom</i>	88
Gambar 4.26 Perspektif <i>Foyer</i>	102
Gambar 4.27 Perspektif <i>Hall of Fame & Lounge</i>	102
Gambar 4.28 Perspektif <i>Lounge & Read Area</i>	103
Gambar 4.29 Perspektif <i>Wonderlux Front</i>	103
Gambar 4.30 Perspektif <i>Wonderlux Room</i>	104
Gambar 4.31 Perspektif <i>Manager Room</i>	104
Gambar 4.32 Perspektif <i>Zoom Room</i>	105

Gambar 4.33 <i>KOL Area</i>	105
Gambar 4.34 <i>Creative Discuss & Content Area</i>	106
Gambar 4.35 <i>Ads Specialist & Content Team Area</i>	106
Gambar 4.36 <i>Creative Area</i>	107
Gambar 4.37 <i>Fotocopy & Print Area</i>	107
Gambar 4.38 <i>International Selling Area</i>	108
Gambar 4.39 <i>International Selling Area</i>	108
Gambar 4.40 <i>Workbar Area</i>	109
Gambar 4.41 <i>Admin Area</i>	109
Gambar 4.42 <i>Offline Sales Area</i>	110
Gambar 4.43 <i>Strategic Area</i>	110
Gambar 4.44 <i>Accounting Area</i>	111
Gambar 4.45 <i>Round Bar - Dining Area</i>	111
Gambar 4.46 <i>Dining Area</i>	112
Gambar 4.47 <i>Restorative Area</i>	112
Gambar 4.48 <i>Restorative Area</i>	113
Gambar 4.49 <i>Pantry Area</i>	113
Gambar 4.50 <i>Wall Display Area</i>	114
Gambar 4.51 <i>Layout Keseluruhan Berwarna</i>	115
Gambar 4.52 <i>Custom Circular Workspace</i>	116
Gambar 4.53 <i>Custom Working Pods</i>	116
Gambar 4.54 <i>Custom Folding Table</i>	117

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Parameter Desain dan Implementasi Prinsip Restoratif.....	14
Tabel 2.1 Prinsip <i>Well Building Standard</i> dalam Parameter Desain.....	17
Tabel 2.2 Data Pengguna dan Kebutuhan Ruang.....	24
Tabel 2.3 Matriks Analisis Kriteria Desain pada Setiap Ruang.....	45
Tabel 2.4 Data Kebutuhan dan Kriteria Ruang Azarine Office.....	46
Tabel 2.5 Kriteria Desain.....	82
Tabel 2.6 Tabel Daftar <i>Equipment</i>	88
Tabel 2.7 Tabel Spesifikasi Lampu.....	91
Tabel 2.8 Tabel Perhitungan Titik Lampu.....	94
Tabel 2.9 Tabel Spesifikasi AC yang digunakan.....	96
Tabel 2.10 Tabel Penghawaan Buatan.....	97
Tabel 2.11 Tabel Evaluasi Pemilihan Desain.....	100



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gelombang disrupsi teknologi yang berlangsung bersamaan dengan pemulihan pasca pandemi *Covid-19* telah memicu perubahan signifikan dalam paradigma lingkungan kerja global. Model kantor konvensional dengan tata ruang yang kaku serta hirarki visual yang terbatas mulai dianggap kurang relevan, seiring berkembangnya konsep *Office 2.0* sebagai model ruang kerja yang lebih mengutamakan fleksibilitas, pengalaman pengguna, dan kualitas hidup para pekerja (Sari, 2025). Perubahan ini diperkuat oleh temuan Gensler Research Institute (2023) yang menunjukkan bahwa kantor tidak lagi dipahami sekadar sebagai tempat bekerja, melainkan sebagai ruang yang turut mendukung kesehatan mental, kesejahteraan, dan kualitas interaksi sosial. Dengan demikian, desain ruang kerja berperan strategis dalam membentuk produktivitas, kreativitas, dan keberlanjutan sumber daya manusia.

Transformasi tersebut semakin relevan bagi Generasi Z dan Milenial yang mendominasi industri kreatif. Sebagai generasi *digital native*, mereka memiliki ekspektasi tinggi terhadap kualitas lingkungan kerja. Microsoft WorkLab (2024) mencatat bahwa 78% Gen Z menempatkan kesejahteraan mental sebagai faktor utama dalam memilih tempat kerja. Hal ini menegaskan bahwa lingkungan kerja yang sehat dan suportif bukan lagi nilai tambah, melainkan kebutuhan. Oleh karena itu, kantor masa kini dituntut untuk menghadirkan karakter *youthful* yang dinamis sekaligus mengintegrasikan prinsip *wellness* secara menyeluruh.

Pendekatan *youthful* diwujudkan melalui ruang yang adaptif, mendorong kolaborasi, dan mencerminkan semangat inovatif, sementara pendekatan *Wellness* berfokus pada desain yang berpusat pada manusia dengan memperhatikan aspek fisik dan psikologis pengguna. Penerapan ergonomi, pencahayaan alami, kualitas udara yang baik, serta elemen *biophilic* terbukti dapat meningkatkan kenyamanan dan konsentrasi dalam bekerja (Lidinillah,

2024). Dalam industri kreatif kosmetik yang sangat dipengaruhi oleh citra dan kekuatan *brand*, lingkungan kerja juga berfungsi sebagai representasi nilai perusahaan. PT. Wahana Kosmetika Indonesia melalui *brand* Azarine, dengan *positioning youthful* dan berorientasi pada gaya hidup sehat, memiliki peluang strategis untuk menerjemahkan nilai *brand* “*Your Lifetime Skinmate*” ke dalam kantor pusat barunya di Sidoarjo. Lingkungan kerja ini diharapkan dapat mendukung kreativitas, kolaborasi, dan kesejahteraan karyawan, sekaligus meningkatkan daya tarik perusahaan serta mempertahankan talenta dari generasi muda (Mawabagja et al., 2025).

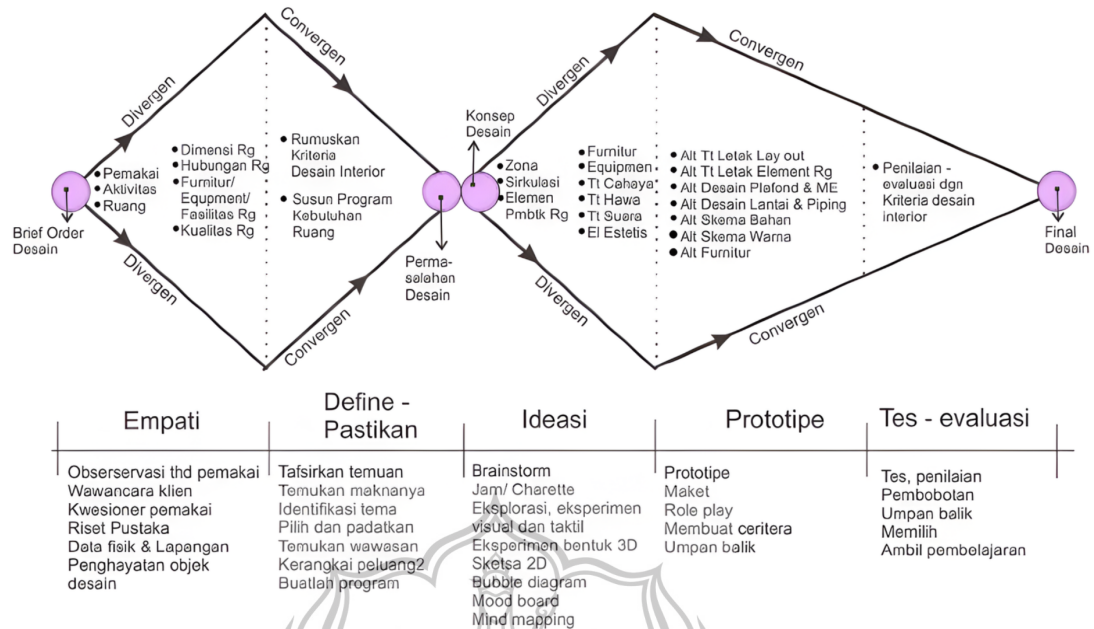
Proyek ini berada pada tahap pembangunan awal, dengan data kebutuhan ruang, karakter pengguna, dan arah strategis *brand* yang telah tersedia. Kondisi tersebut memberikan peluang bagi perancang untuk mengintegrasikan data sejak tahap konseptual ke dalam perumusan ruang secara menyeluruh. Sebagai bangunan baru, proyek ini memungkinkan penerapan prinsip desain kantor masa depan tanpa keterbatasan struktur lama, dengan tantangan utama berupa pengolahan tata ruang yang tidak konvensional, integrasi elemen *wellness* yang responsif terhadap iklim tropis Sidoarjo, serta penciptaan atmosfer ruang yang konsisten dengan karakter *youthful* Azarine. Berdasarkan uraian tersebut, proyek “Perancangan Kantor Pusat Azarine: Transformasi Ruang Kerja *Youthful* dan *Wellness-Oriented*” diusulkan sebagai upaya merancang lingkungan kerja yang tidak hanya fungsional, tetapi juga representatif terhadap identitas *brand* dan berorientasi pada kualitas hidup penggunanya. Proyek ini diharapkan dapat menjadi studi kasus yang relevan bagi pengembangan desain kantor industri kreatif di Indonesia.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain merupakan urutan tahapan yang digunakan sebagai alur berpikir dalam perancangan kantor pusat Azarine. Proses ini berfungsi sebagai panduan dalam memahami permasalahan, mengembangkan gagasan, hingga menentukan solusi desain yang paling sesuai. Proses desain disusun dengan mengacu pada *Design Thinking Process* menurut

Suastiwi Triatmodjo (2020) yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



Gambar 1.1 Model *Design Thinking Process*
(Sumber: Triatmodjo, Suastiwi, 2020)

Berdasarkan metode *Design Thinking Process*, tiap proses dapat dirangkum dan dijelaskan sebagai berikut:

a. *Empathize* (Empati)

Tahap empati merupakan tahapan kerangka analisis yang bertujuan untuk memahami konteks proyek, karakter pengguna, serta kondisi desain secara menyeluruh. Pada tahap ini, pemahaman pengguna dan ruang diperoleh melalui analisis data existing, yang meliputi kajian karakter brand Azarine, profil generasi pengguna (Generasi Z dan Milenial), budaya kerja perusahaan yang terpublikasi, serta analisis desain *existing* dan konteks tapak melalui media digital dan dokumen pendukung.

b. *Define* (Mendefinisikan)

Tahap *define* juga merupakan tahapan kerangka analisis yang dilakukan dengan merumuskan permasalahan dan kebutuhan desain

berdasarkan sintesis data analisis. Permasalahan utama didefinisikan tidak hanya sebagai kebutuhan ruang fungsional, tetapi juga sebagai tantangan untuk menciptakan lingkungan kerja yang mampu merepresentasikan karakter *youthful* dan mendukung prinsip *wellness* secara konsisten. Hasil tahap ini berupa rumusan fokus desain dan kerangka kebutuhan ruang yang menjadi dasar pengembangan konsep

c. *Ideate (Ideasi)*

Tahap *ideate* termasuk dalam tahapan kerangka sintesis yang berorientasi pada eksplorasi dan gagasan desain. *Ideate* dilakukan melalui *brainstorming* dan *mind mapping* untuk mengembangkan berbagai kemungkinan alternatif dan strategi desain yang selaras dengan karakter *youthful* dan prinsip *wellness*. Gagasan yang dihasilkan kemudian dipertegas melalui penyusunan *moodboard*, *concept board*, serta diagram *zoning* dan sirkulasi.

d. *Prototype*

Tahap *prototype* merupakan bagian lanjutan dari tahapan kerangka sintesis, yang bertujuan untuk menerjemahkan konsep ke dalam bentuk spasial. Tahap ini dilakukan melalui pemodelan tiga dimensi dan simulasi ruang secara digital. *Prototipe* ini berfungsi sebagai alat uji awal terhadap proporsi ruang, hubungan antar fungsi, alur sirkulasi, serta pengalaman ruang secara keseluruhan. Pendekatan *prototyping* memungkinkan evaluasi dini terhadap konsep desain sebelum dikembangkan lebih lanjut ke tahap detail.

e. *Test/Evaluasi*

Tahap test berada dalam kerangka evaluasi yang merupakan proses pengujian dalam design thinking, dilakukan melalui presentasi desain, diskusi akademik, dan kritik terstruktur bersama dosen pembimbing. Untuk menjaga objektivitas, digunakan Matriks Keputusan Berbobot (*Weighted Decision Matrix*) dalam menilai alternatif desain berdasarkan fungsi ruang, karakter *youthful*, dan prinsip *wellness*. Hasil evaluasi menjadi dasar penyempurnaan desain terpilih secara konseptual dan teknis, sehingga proses perancangan

bersifat iteratif dan selaras dengan konsep, konteks, serta tujuan desain.

Tahapan-tahapan tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam tiga kerangka utama perancangan, yaitu:

- 1) Tahap Analisis, yang mencakup tahapan *empathize* dan *define*.
- 2) Tahap Sintesis, yang mencakup tahapan *ideate* dan *prototype*.
- 3) Tahap Evaluasi, yang mencakup tahapan *test*.

Proses desain ini bersifat fleksibel dan tidak linear yang dapat berulang sesuai kebutuhan, sehingga memungkinkan terjadinya eksplorasi ide secara luas sekaligus penyaringan solusi secara bertahap sampai diperoleh desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan perancangan.

2. Metode Desain

Metode desain adalah metode-metode yang digunakan pada setiap tahapan proses desain untuk memperoleh data, menelusuri permasalahan, mengembangkan ide, hingga mengevaluasi dan menentukan alternatif desain terpilih. Metode yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan proyek perancangan Kantor Pusat Azarine dan kondisi bangunan yang masih dalam tahap pembangunan.

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data dan penelusuran masalah digunakan pada tahap awal proses desain untuk memahami konteks proyek serta merumuskan permasalahan desain yang relevan. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa cara:

- 1) Studi dokumen, dengan menelaah profil perusahaan, karakter *brand*, budaya kerja Azarine, serta dokumen rencana desain dari *Beta Design Studio* berupa gambar kerja, *layout*, dan visualisasi perspektif interior sebagai acuan utama dalam memahami kondisi dan perencanaan ruang.
- 2) Observasi, dimana data langsung dikumpulkan dari lapangan berdasarkan penglihatan kondisi lapangan atau subjek secara nyata (Priatna, Tedi, et al. 2025). Observasi terbatas melalui

dokumentasi *site visit*, dilakukan melalui foto dan video hasil *site visit* dari *Beta Design Studio* untuk melihat kondisi bangunan yang masih dalam proses pembangunan. Dokumentasi ini membantu memahami kondisi gambaran konteks ruang secara aktual sebagai pelengkap data perencanaan.

- 3) Studi literatur merupakan proses mencari artikel dari buku, jurnal, atau dokumen yang dapat menjelaskan teori dan informasi dari berbagai macam waktu agar dapat mendapatkan pemahaman lebih (Yam, Jim H., 2024). Studi literatur dalam perancangan ini ditujukan untuk memperoleh landasan teoritis terkait konsep kantor modern, karakter pengguna generasi muda, serta penerapan prinsip *wellness* dalam desain interior.

Data-data yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk menelusuri permasalahan desain yang berkaitan dengan kebutuhan ruang, karakter pengguna, serta citra *brand* yang ingin ditampilkan.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide dan pengembangan desain digunakan untuk menemukan dan mengembangkan ide desain berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan. Metode yang digunakan pada tahap ini antara lain:

- 1) *Brainstorming*, untuk menggali berbagai gagasan secara bebas tanpa pembatasan awal, sebelum diseleksi lebih lanjut.
- 2) *Mind mapping*, untuk mengelompokkan dan menghubungkan ide agar arah perancangan lebih terstruktur.
- 3) Penyusunan *moodboard* dan *concept board*, untuk memperjelas arah konsep, suasana ruang, serta karakter visual desain.
- 4) Diagram *zoning* dan sirkulasi, untuk merancang hubungan antar ruang dan alur pergerakan pengguna secara efektif.
- 5) *Concept prototyping*, yaitu pengembangan ide desain ke dalam bentuk pemodelan tiga dimensi dan simulasi ruang secara digital guna melihat kemungkinan penerapan konsep desain.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain digunakan untuk menguji dan menentukan alternatif desain yang akan dikembangkan ke tahap final. Metode evaluasi yang digunakan antara lain:

- 1) Presentasi desain, untuk menyampaikan konsep dan alternatif desain yang telah dikembangkan.
- 2) Diskusi akademik dan kritik terstruktur, yang dilakukan bersama dosen pembimbing untuk memperoleh masukan dan evaluasi penyempurnaan desain.
- 3) Matriks Keputusan Berbobot (*Weighted Decision Matrix*), sebagai alat bantu dalam membandingkan dan menilai alternatif desain berdasarkan kriteria fungsi ruang, kesesuaian dengan karakter *youthful brand* Azarine, serta penerapan prinsip *wellness*.

Hasil dari tahap evaluasi ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan desain terpilih dan penyempurnaan desain pada tahap selanjutnya.

