

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR
PT. FASHION ESERVICES INDONESIA (ZALORA)
DKI JAKARTA**



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior
2019

Tugas Akhir Karya Desain berjudul

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT.FASHION ESERVICES INDONESIA (ZALORA INDONESIA) – JAKARTA SELATAN diajukan oleh Fajar Wahyu Ilmawati, NIM 141 0083 123, Program Studi S-1 Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 15 Januari 2019.

Pembimbing 1 / Anggota

Drs. Ismael Setiawan, MM.
NIP. 19620528 199403 1 002

Pembimbing 2 / Anggota

Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19860924 201404 2 001

Cognate / Anggota

Oc. Cahyono Priyanto, S.T., M.Arc.
NIP. 19701017 200501 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior

Yulyta Kodrat P.,M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui :
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 003

Pernyataan Keaslian

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang telah pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Januari 2019

Fajar Wahyu Ilmawati
NIM 141 0083 123



KATA PENGANTAR

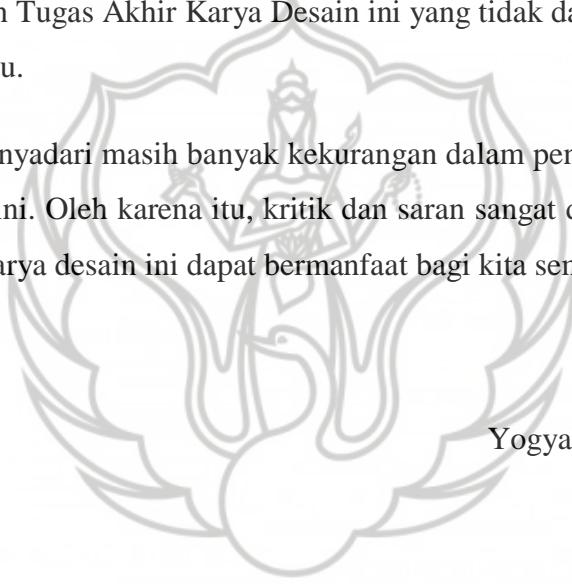
Dengan mengucap puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahiim serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Ayahanda Subagyo Wahyo Widodo dan ibunda Wahyuningrum yang selalu memerikan dorongan mental dan material.
3. Kakak ku Wahyu Ardhi Ilmawan, adikku Reisa Wahyu Fitriana dan Neni Wahyu T yang selalu support.
4. Yth. Bapak Drs. Ismael Setiawan dan Ibu Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selalu dosen pembimbing II dan II yang telah memberikan dorongan, semangat dan nasehat, kritik maupun saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku dosen wali atas segala masukan dan doanya.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen dan staff Program Studi Desain Interior atas segala bantuannya.
9. Teman-teman kelompok TA mbak Windah Puspasari, M Ali Hanafi, dan Muhammad Sofa yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam kelangsungan penggerjaan Tugas Akhir Ini.
10. Teman-teman yang selalu mengerjakan tugas akhir ini secara bersama Putu Angie Maharani, Ananda Jati Wardhani, Balano Bimo Bahtera dan M Ali Hanafi.

11. Teman SMK ku Irfan Giri dan Momongan Wahyu yang selalu bersedia meluangkan waktu membantu proses tugas akhir ini.
12. Teman sedari SD Riandita Gusnanda P dan Dea Atika F yang selalu *support* dan bersedia direpotkan dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
13. Teman kuliah yang bersedia direpotkan Ladita, Anton, Hadi, Medya, Salma, Venny, Lulu, Nisha, Angie, Ana, Iwang, dan mas Latif, mas Umir dan Muh. Adi da
14. Irfan Nor Taufiq dan Mas Galih Arya yang bersedia membantu proses tugas akhir disaat yang sangat dadakan.
15. Teman-teman seperjuangan Desain Interior 2014 (Konco Kandunk)
16. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulisa sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir karya desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.



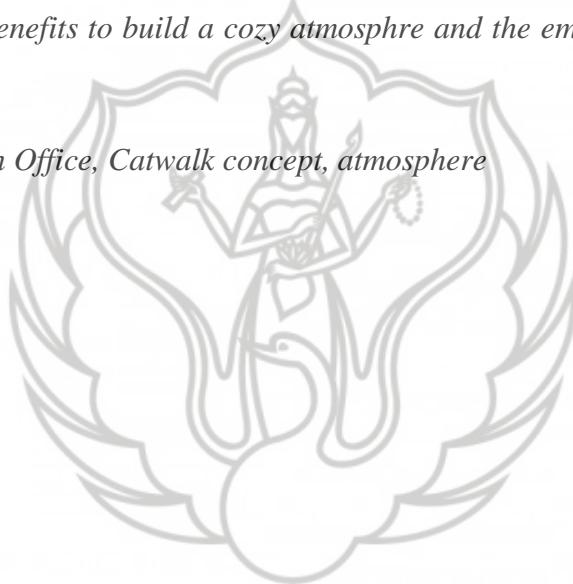
Yogyakarta, 15 Januari 2019

Fajar Wahyu Ilmawati

ABSTRACT

People's lifestyle about daily activities has improved day by day, and it's contains how the way people get dressed including a makeover about their style. One of the million place which help people to following the newest trends is Zalora. This place become the most leading fashion store in the online market industry. Zalora has a head office on the 16-17th floors of Menara Bidakara 1 Pancoran, South Jakarta. To maintain their place in the fashion industry, Zalora should have a commitment to improve their benefit about marketing and customer service. Besides, a representative e-commerce office could be improve their employee productivity. An interior design inspired by the method of Rosemary Kilmer has use in this case. The design have combination between two concepts, fun office and catwalk. These concept have benefits to build a cozy atmosphere and the employee confidence for work.

Keywords : Fun Office, Catwalk concept, atmosphere



ABSTRAK

Berkembangnya *trend* gaya hidup masyarakat di dunia dalam melakukan aktivitas keseharian memicu beragam jenis cara dalam gaya penampilan salah satunya adalah dengan merubah gaya berbusana. Salah satu toko penyedia berbagai macam model busana yang mengikuti dan menyesuaikan perkembangan zaman adalah Zalora. Toko tersebut merupakan sebuah *fashion online shop* terkemuka di Indonesia yang memiliki kantor pusat di lantai 16 dan 17 Menara Bidakara 1 Pancoran, Jakarta Selatan. Untuk meningkatkan peran serta pelayanan dalam pemasaran khususnya dalam dunia *fashion* diperlukan sarana dan prasarana yang memadai salah satunya adalah kantor *e-commerce* yang representatif dan dapat meningkatkan produktivitas kinerja para staff nya. Karya desain ini menggunakan metode pola pikir perancangan proses desain dari Rosemary Kilmer. Penerapan konsep ruang kantor Zalora Indonesia adalah perpaduan antara konsep *fun office* dengan konsep *cat walk*. Konsep ini bertujuan untuk membangun suasana bekerja yang menyenangkan dan membangun rasa percaya diri para staff nya dalam melakukan aktivitas didalam kantor.

Kata kunci: *Fun Office*, Konsep Catwalk, Suasana

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN SAMPUL | |
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| ABSTRAK..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| BAB I PENDAHULUAN | 5 |
| A. Latar Belakang | 5 |
| B. Metode Penelitian | 6 |
| 1. Proses Desain | 6 |
| 2. Metode Desain..... | 9 |
| BAB II PRA DESAIN | 11 |
| A. Tinjauan Pustaka | 11 |
| 1. Tinjauan Umum..... | 11 |
| 2. Tinjauan Khusus..... | 20 |
| B. Program Desain | 22 |
| 1. Tujuan Desain | 22 |
| 2. Fokus Desain / Sasaran Desain..... | 22 |
| 3. Data..... | 23 |
| BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN..... | 52 |
| A. Pernyataan Masalah..... | 52 |
| B. Ide dan Solusi Desain | 53 |
| 1. Konsep Perancangan | 53 |
| 2. Solusi Permasalahan..... | 58 |
| 3. Mood Board | 79 |
| BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN..... | 81 |
| A. Alternatif Desain | 81 |
| 1. Alternatif Estetika Ruang | 81 |
| 2. Alternatif Penataan Ruang..... | 83 |
| 3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang | 87 |

| | |
|--|-----|
| 4. Alternatif Elemen Pengisi Ruang | 91 |
| B. Evaluasi Pemilihan Desain | 93 |
| C. Hasil Desain | 99 |
| 1. Rendering | 99 |
| BAB V PENUTUP | 105 |
| A. Kesimpulan | 105 |
| B. Saran..... | 106 |
| DAFTAR PUSTAKA | 107 |
| LAMPIRAN..... | 107 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. 1 Pola Pikir Perancangan..... | 7 |
| Gambar 2. 1 Kantor Google Pusat di California..... | 19 |
| Gambar 2. 2 Logo Zalora Indonesia | 25 |
| Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Zalora Indonesia..... | 26 |
| Gambar 2. 4 Denah Lokasi Kantor Zalora Indonesia | 27 |
| Gambar 2. 5 Fasad Bangunan Gedung Menara Bidakara 1 | 28 |
| Gambar 2. 6 Fasad Lokasi Kantor Zalora di Menara Bidakara Lt.17 | 28 |
| Gambar 2. 7 Area Relax Area yang sudah Beralih Fungsi menjadi area file | 29 |
| Gambar 2. 8 Area Kerja Staff | 31 |
| Gambar 2. 9 Area Kerja HR dan GA | 31 |
| Gambar 2. 10 Ruang Meeting Zalora Indonesia | 33 |
| Gambar 2. 11 Area Studio Foto dan Staff Digital Image..... | 33 |
| Gambar 2. 12 Layout Kantor Zalora Indonesia di Lt.17 | 44 |
| Gambar 3. 1 Analisis Konsep Perancangan Kantor Zalora Indonesia..... | 54 |
| Gambar 3. 2 Warna Perancangan..... | 56 |
| Gambar 3. 3 Material Perancangan..... | 58 |
| Gambar 3. 4 Mood Board Alternatif 1 | 79 |
| Gambar 3. 5 Mood Board Alternatif 2 | 80 |
| Gambar 4. 1 Perspektive Area Kerja..... | 81 |
| Gambar 4. 2 Perpektive Discussion Area | 82 |
| Gambar 4. 3 Perspektive Pantry dan Break Room..... | 82 |
| Gambar 4. 4 Diagram Matrix Kantor Zalora Indonesia Lt.17 | 83 |
| Gambar 4. 5 Buble Diagram | 84 |
| Gambar 4. 6 Zoning dan Sirkulasi Kantor Zalora Indonesia | 85 |
| Gambar 4. 7 Layout ALternatif 1..... | 86 |
| Gambar 4. 8 Layout Alternatif 2 | 86 |
| Gambar 4. 9 Layout Alternatif 3 | 87 |
| Gambar 4. 10 Rencana Lantai Alternatif 2 | 87 |
| Gambar 4. 11 Rencana Lantai Alternatif 2 | 88 |
| Gambar 4. 12 Rencana Dinding Alternatif 1 | 88 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4. 13 Rencana Dinding Alternati 2..... | 89 |
| Gambar 4. 14 Rencana Plafond Alternatif 1 | 89 |
| Gambar 4. 15 Rencana Plafond Alternatif 2 | 90 |
| Gambar 4. 16 Rencana Furniture Alternatif 1..... | 91 |
| Gambar 4. 17 Reancana furniture Alternatif 2..... | 92 |
| Gambar 4. 18 Rendering Area Lounge | 99 |
| Gambar 4. 19 Rendering Area Working Space..... | 99 |
| Gambar 4. 20 Rendering Area Graphic Design dan Disscussion Area..... | 100 |
| Gambar 4. 21 Rendering Disscussion Area | 100 |
| Gambar 4.22 Rendering Ruang Area Koridor..... | 100 |
| Gambar 4.23 Rendering Ruang Laktasi..... | 100 |
| Gambar 4.24 Rendering Area Pantry dan Break Room | 101 |
| Gambar 4.25 Rendering Area Playstation..... | 102 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Analisa Data Non Fisik, Data Fisik dan Data Literatur..... | 35 |
| Tabel 2.2 Tabel Daftar Kebutuan dan Kriteria..... | 45 |
| Tabel 3.1 Tabel Analisa Berdasarkan Permasalahan Ruang Lobby..... | 58 |
| Tabel 3.2 Tabel Analisa Berdasarkan Aktivitas Lobby | 59 |
| Tabel 3.3 Tabel Analisis Program Utilitas Lobby | 59 |
| Tabel 3.1 Tabel Analisa Berdasarkan Masalah Ruang Meeting Room | 60 |
| Tabel 3.2 Tabel Analisa Berdasarkan Aktivitas Meeting Room | 60 |
| Tabel 3.3 Tabel Analisa Utilitas Meeting Room | 60 |
| Tabel 3.1 Tabel Analisa Berdasarkan Permasalahan Ruang Mushola | 61 |
| Tabel 3.2 Tabel Analisa Berdasarkan Aktivitas Mushola..... | 62 |
| Tabel 3.3 Tabel Analisa Utilitas Mushola | 62 |
| Tabel 3.1 Tabel Analisa Berdasarkan Permasalahan Ruang Pantry..... | 63 |
| Tabel 3.2 Tabel Analisa Berdasarkan Aktivitas Pantry..... | 63 |
| Tabel 3.3 Tabel Analisa Berdasarkan Utilitas Pantry..... | 64 |
| Tabel 3.1 Tabel Analisa Berdasarkan Permasalahan Ruang Nursery..... | 65 |
| Tabel 3.2 Tabel Analisa Berdasarkan Aktivitas Ruang Nursery | 65 |
| Tabel 3.3 Tabel Analisa Utilitas Ruang Nursery | 66 |
| Tabel 3.1 Tabel Analisa Permasalahan Berdasarkan Ruang CEO..... | 66 |
| Tabel 3.2 Tabel Analisa Berdasarkan Aktivitas CEO..... | 66 |
| Tabel 3.3 Tabel Analisa Berdasarkan Utilitas Ruang CEO..... | 67 |
| Tabel 3.1 Tabel Analisa Permasalahan Ruang HR and GA..... | 68 |
| Tabel 3.2 Tabel Analisa Berdasarkan Aktivitas HR and GA..... | 68 |
| Tabel 3.3 Tabel Analisa Utilitas HR and GA..... | 69 |
| Tabel 3.1 Tabel Analisa Berdasarkan Permasalahan Area Work Space..... | 69 |
| Tabel 3.2 Tabel Analisa Berdasarkan Aktivitas Ruang Work Space..... | 70 |
| Tabel 3.3 Tabel Analisa Utilitas Area Work Space..... | 70 |
| Tabel 3.1 Tabel Analisa Berdasarkan Permasalahan Ruang Storage Camera..... | 71 |

| | |
|---|----|
| Tabel 3.2 Tabel Analisa Berdasarkan Aktivitas Ruang Storage Camera..... | 71 |
| Tabel 3.3 Tabel Analisa Utilitas Storage Camera..... | 71 |
| Tabel 3.1 Tabel Analisa Permasalahan Ruang Storage Camera..... | 72 |
| Tabel 3.2 Tabel Analisa Berdasarkan Aktivitas Ruang Wardrobe..... | 72 |
| Tabel 3.3 Tabel Analisa Utilitas Ruang Wardrobe..... | 72 |
| Tabel 3.1 Tabel Analisa Berdasarkan Permasalahan Ruang Mini Warehouse.... | 73 |
| Tabel 3.2 Tabel Analisa Berdasarkan Aktivitas Ruang Mini Warehouse..... | 73 |
| Tabel 3.3 Tabel Analisa Utilitas Ruang Mini Warehouse..... | 74 |
| Tabel 3.1 Tabel Analisa Berdasarkan Permasalahan Area Studio Foto..... | 74 |
| Tabel 3.2 Tabel Analisa Berdasarkan Aktivitas Area Studio Foto | 75 |
| Tabel 3.3 Tabel Analisa Utilitas Area Studio Foto..... | 75 |
| Tabel 3.1 Tabel Analisa Berdasarkan Aktivitas Studio Foto..... | 76 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berkembangnya *trend* gaya hidup masyarakat di dunia dalam melakukan aktivitas keseharian memicu beragam jenis cara untuk merubah penampilan. Salah satu nya adalah merubah cara berbusana. Saat ini sangat banyak toko busana/*boutique* yang berlomba-lomba menghadirkan beragam jenis model busana untuk menarik minat masyarakat umum. Tidak hanya model busana, bahkan pemilik toko pun juga saling berlomba dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi dan sarana yang tersedia dimasa kini sebagai langkah untuk menjalankan bisnis perdagangannya guna memenuhi target pemasaran dan mobilitas manusia yang tinggi.

Mobilitas manusia yang tinggi menuntut dunia perdagangan untuk mampu menyediakan layanan jasa dan barang dengan cepat sesuai permintaan konsumen. Untuk mengatasi masalah tersebut, kini muncul transaksi yang menggunakan media internet untuk menghubungkan antara produsen dan konsumen. Transaksi bisnis perdagangan melalui internet ini lebih dikenal dengan nama *e-commerce*. Melalui *e-commerce*, seluruh manusia di muka bumi memiliki kesempatan dan peluang yang sama untuk bersaing dan berhasil dalam menjalankan bisnisnya.

Untuk menjalankan dan mengatur operasional tersebut, maka suatu bisnis berbasis internet seperti *e-commerce* membutuhkan sarana dan prasarana salah satunya adalah kantor. Seperti pada kantor salah satu *e-commerce* dalam bidang *fashion* yang bernama Zalora, kantor tersebut difungsikan sebagai wadah dari aktivitas atau kegiatan bisnis yang dilakukan guna memberi pelayanan kepada *customer* dan melayani kebutuhan lainya yang masih berkaitan dengan bisnis dari perusahaan tersebut.

Zalora adalah toko online fashion dan kecantikan yang menawarkan koleksi pakaian, aksesoris, sepatu dan produk kecantikan untuk pria dan wanita. Berpusat di Singapura, Zalora juga terdapat di Hong Kong, Singapura, Indonesia, Filipina, Thailand, Vietnam, Malaysia dan Brunei.

Zalora menjual produk fashion dari brand international dan juga brand local di setiap Negara yang beroperasi. Zalora juga beroperasi di Australia dan New Zealand sebagai The Iconic. Zalora adalah salah satu investasi utama Rocket Internet di Singapura.

Untuk meningkatkan peran serta pelayanan dalam pemasaran khususnya dalam dunia *fashion* diperlukan sarana dan prasarana yang memadai salah satunya adalah kantor e-commerce yang representatif. Sebagai kantor *e-commerce*, desain dan penataan ruang harus memiliki karakter yang spesifik. Suatu ruangan kerja akan terasa nyaman dan indah dipandang apabila penataan ruangannya baik dan sesuai dengan kebutuhan ruangan itu sendiri

Ruang kantor yang memadai diharapkan dapat menciptakan sistem atau mekanisme kinerja *user/pekerja* yang lebih terintegrasi dan menyeluruh, mewujudkan pola layanan kepada *customer* yang lebih baik dan efisien, mengembangkan dan meningkatkan kreativitas *user*. Secara visual, kantor e-commerce harus mampu mencerminkan suatu yang menjadi ciri khas dari Zalora.

B. Metode Penelitian

1. Proses Desain

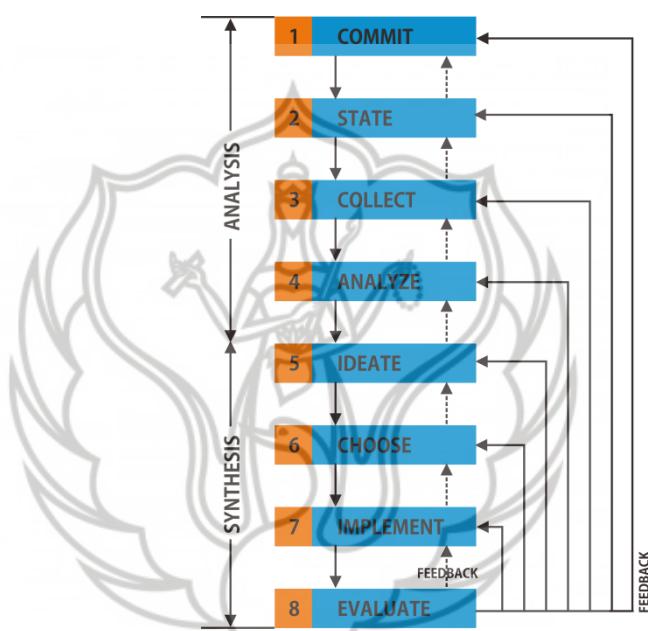
Proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah *analisis*, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah *sintesis*, dimana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan. (Kilmer,1992).

Pada Perancangan Interior Kantor PT. Fashion Eservices Indonesia, pola pikir perancangan yang digunakan adalah proses desain yang terdiri dari 2 bagian, yakni analisa merupakan langkah *programming* dan sintesa merupakan langkah *designing*.

Tahap pertama, *programming*, merupakan proses menganalisa permasalahan, dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik,

literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang berguna. Kemudian setelah semua data terkumpul, masuk pada tahap *designing* yang merupakan proses sintesa dimana muncul beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses *programming*. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling optimal.

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer (1992) ini, bagan yang terlihat adalah sebagai berikut (lihat pada gambar 23) :



Gambar 1. 1 Pola Pikir Perancangan

(Sumber : Kilmer 1992)

Berikut merupakan penjelasan dari bagan diatas :

- a. *Commit* adalah tahap menerima dan berkomitmen akan sebuah projek. Pada tahap ini perancang mengajukan surat izin survey kepada HRD Zalora Indonesia untuk menjadikan kantor Zalora Indonesia sebagai objek Tugas Akhir Karya Perancangan .
- b. *State* adalah tahap mendefinisikan masalah. Calon desainer harus menghadapi setiap permasalahan yang ada pada kantor Zalora Indonesia dengan membuat checklist permasalahan apa saja yang harus dipecahkan

pada objek tersebut, lalu membuat perception list berupa pihak mana sajakah yang pendapatnya akan digunakan dan terakhir melakukan perangkuman goal yang ingin dicapai dari list permasalahan yang telah dibuat tersebut dengan pikiran terbuka dan konsisten.

- c. *Collect* adalah tahap mengumpulkan fakta-fakta dan data lapangan yang ada. Pada tahap ini perancangan melakukan survei lapangan didampingi oleh petugas/staf kantor Zalora Indonesia untuk mencatat data fisik maupun non-fisik yang dibutuhkan. Selain itu perancang juga mengumpulkan beberapa data non-fisik, literature, dan fakta-fakta lain melalui media internet dan buku.
- d. *Analyze* adalah tahap menganalisa masalah dari data dan fakta yang telah dikumpulkan. Dalam tahap ini perancang membuat peta konsep untuk merumuskan permasalahan dan ide solusi desain yang dibutuhkan pada kantor Zalora.
- e. *Ideate* adalah tahap mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Dalam proses ini perancang sudah ditentukan pembagian ruang dan sirkulasi secara lebih pasti dan spesifik mengenai kantor Zalora Indonesia dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Pada proses ini alternative desain berupa referensi dan sketsa desain mulai dibuat dan telah dilakukan dengan menggunakan metode brainstorming untuk mendapatkan ide-ide keratif sebanyak mungkin dengan kelompok.
- f. *Choose* adalah tahap memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang sudah ada untuk langsung diterapkan kedalam perancangan kantor Zalora Indonesia. Dalam tahap ini, perancang menyeleksi ide yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya melalui kriteria yang sudah ditetapkan. Dalam memilih alternative perancang menggunakan metode *peergroup review*.
- g. *Implement* adalah tahap melaksanakan penggambaran dalam bentuk 2D atau 3D dengan presentasi yang mendukung. Dalam tahap ini perancang membuat visualisasi 3D secara digital maupun manual, presentasi *power point*, maket dan animasi.

- h. *Evaluate* adalah tahap meninjau desain yang telah dihasilkan, apakah desain dari perancang telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan permasalahan atau belum.

2. Metode Desain

Metode desain yang akan digunakan dalam mengerjakan redesain kantor Zalora Indonesia yaitu metode desain menurut pemikiran Vijay Kumar. Adapun penjelasannya dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Analisis (Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah)

Analisis adalah tahap pertama yang dilakukan dalam Redesain Interior Kantor PT. Fashion Eservices Indonesia (Zalora). Analisis bertujuan untuk memahami sifat dasar permasalahan dan jawabannya. Analisa juga bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari data-data fisik maupun non fisik, seperti : Denah proyek, Lokasi proyek, dokumentasi, Kegiatan dan aktivitas pengguna ruang (Karyawan dan kurir) dan pengunjung (tamu dan klien), sejarah kantor Zalora, struktur organisasi,desain interior kantor yang diinginkan, jumlah karyawan per divisi, fungsi ruang didalam kantor sertakebutuhan ruang yang belum ada pada kantor tersebut.

b. Sintesis (Pencarian Ide)

Sintesis berguna untuk menyatukan jawaban persoalan melalui pengetahuan dan pemahaman baik dari ilmu pengetahuan, pengalaman, dan imajinasi. Setelah semua data dan informasi dikumpulkan serta permasalahan desain telah dianalisa pada tahap sintesis ini ide dan konsep dilahirkan dan dikembangkan untuk membentuk solusi bagi permasalahan perancangan yakni penataan ruang yang tidak beraturan membuat kondisi ruang terlihat padat dan sesak.

Pengembangan ide dan konsep diterapkan dalam pemilihan alternatif zoning, sirkulasi, layout, furniture, skema bahan, pemilihan pencahayaan, skema warna, penghawaan, akustik, elemen pembentuk

ruang dan tampilan brand image kantor Zalora. Semua alternatif nantinya akan dievaluasi hingga mendapatkan satu alternatif terpilih.

c. Evaluasi (Pemilihan Desain)

Evaluasi merupakan tahap penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu alternatif desain untuk menghasilkan keputusan desain akhir. Pada tahap evaluasi, alternatif dan elemen interior yang muncul dari ide dan konsep pada tahap sintesis dikonfigurasikan dan dinilai. Penilaian ini menyangkut beberapa hal, yang nantinya menghasilkan satu alternatif terpilih yang akan dilanjutkan untuk diproses ke gambar kerja. Proses penilaian dapat dilakukan dengan cara mempresentasikan hasil alternatif kehadapan beberapa sesama rekan desainer interior atau biasa disebut *peergroup review* untuk sama-sama menilai kelebihan dan kekurangan suatu alternatif desain.

