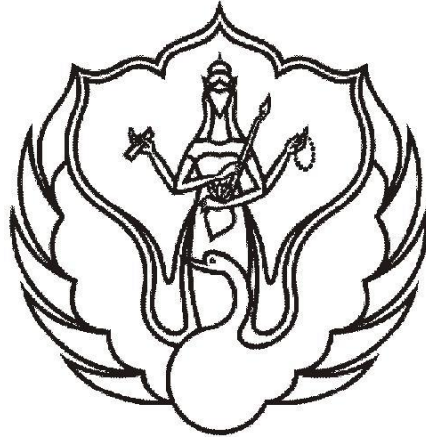


**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR
PT. KOMPAS GRAMEDIA
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

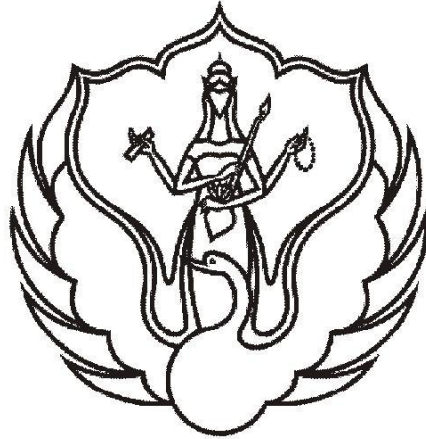
M . ALI HANAFI

1410115123

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

2020

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR
PT. KOMPAS GRAMEDIA
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

M . ALI HANAFI

1410115123

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

2020

Tugas Akhir Karya Desain berjudul

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT.KOMPAS GRAMEDIA –
YOGYAKARTA** diajukan oleh M. Ali Hanafi, NIM 1410115123, Program Studi
S-1 Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui
Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari 2020.

Pembimbing 1 / Anggota



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn

NIP. 197301292005011001 /0029017304

Pembimbing 2 / Anggota



Anom Wibisono, S.Sn, M.Sc.

NIP. 197203141998021001 /0014037206

Cognate / Anggota



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

NIP. 198702092015041001 /00009028703

Ketua Program Studi Desain Interior



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP. 197308302005011001 /0030087304

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 197703152002121005 /001 5037702

Mengetahui :

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002 /00002085909

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, 9 Januari 2020

M. Ali Hanafi
NIM 1410115123

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan 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. Ibunda Fatmawati Amir yang selalu memerikan dorongan doa, mental dan materiil.
3. Kakak ku Fatwa Syukrina, Rafika Hanim, Khalid Almunawwir, Nurlaili Arifa yang selalu support dan doa.
4. Om Fahril Chaidir dan om Asril Chaidir yang selalu support mental dan materiil.
5. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. dan Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc. Selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat dan nasehat, kritik maupun saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
6. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku dosen wali atas segala masukan dan doanya.
7. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho S.Sn, M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh dosen dan staff Program Studi Desain Interior atas segala bantuannya.
10. Teman-teman seperjuangan Desain Interior 2014 (Konco Kandunk)
11. Adik tercinta Diannatul Falha yang telah bersedia memnijamkan laptop demi kelancaran tugas akhir ini.

12. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis 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, 9 Januari 2020

M . Ali Hanafi

ABSTRACT

One of the media company, which serves a bunch of information, that follows and keeping up with these progresses is Kompas Gramedia. This company is a well-known, Indonesia mass media company that has over 22,000 employees across the country. Kompas Gramedia isn't just a business company, but also a company that contribute directly in improving the quality of people; who works in it or even those who have been accompanied by Kompas Gramedia's products and services throughout their life.

PT. Kompas Gramedia has been built for circulation sales of whole of their product. To improve their role and service and to expand the company's image, a proper facility is essential; one of it a representative office that could improve productivity of their staffs. This design work uses the design method of Rosemary Kilmer could be an alternative solution to become maximal and suitable working area for their staff. Rebuilt company brand image for representation PT. Kompas Gramedia Yogyakarta company was include for redesign develop that Kompas Gramedia products and services more favored by their customers.

Under office interior redesign the client want to the office can give more impression to flexibility and suit for nowadays working style. This office interior redesign preserve the existing office style bilding, Indische Architectural design. Mix a little Pop style accent for problem solving to make the room more fresh, because the interior office was too old and bored. By the Fun Office interior office concept should be given more fun and freshness that to working style nowadays, and build upon for new style office was favored by their customers.

Keywords: *Interior Redesign, Kompas Gramedia, Indische Pop, Fun Office, Productivity.*

ABSTRAK

Salah satu perusahaan penyedia berbagai macam media informasi di Indonesia adalah Kompas Gramedia. Perusahaan tersebut merupakan sebuah perusahaan yang menaungi 22,000 karyawan tersebar di seluruh Indonesia, dan salah satu kantornya berada di kota Yogyakarta. Letaknya strategis karena berada di pusat kota, yang merupakan kawasan dimana masyarakat maupun wisatawan selalu melewatinya. Adapun pengunjung kantor Kompas Gramedia Yogyakarta mayoritas pelanggan, pedagang, tamu undangan dan pegawai kantor yang bekerja di kantor ini.

Tujuan dibangunnya PT. Kompas Gramedia Yogyakarta adalah mendukung sirkulasi penjualan produk dari berbagai macam usaha yang ada di Kompas Gramedia. Untuk meningkatkan produktivitas lingkungan kantor, redesain dengan menggunakan metode pola pikir perancangan dari Rosemary Kilmer dapat menjadi alternatif solusi agar pegawai bisa bekerja dengan nyaman namun maksimal. Memunculkan *image* perusahaan agar bisa merepresentasikan bentuk usaha perusahaan ini juga masuk dalam redesain kantor PT. Kompas Gramedia Yogyakarta supaya produk dan jasa persembahan Kompas Gramedia semakin digemari oleh pelanggannya.

Pada redesain atau perancangan interior kantor PT. Kompas Gramedia Yogyakarta Klien menginginkan agar kantor ini menjadi fasilitas yang dapat memberikan kesan fleksibel namun teratur sesuai dengan keragaman gaya bekerja masyarakat saat ini. Hasil perancangan interior kantor ini, tetap mempertahankan gaya yang ada pada existing gedung kantor, yaitu gaya Indische. Namun dipadukan dengan sentuhan gaya Pop akan melengkapi pemecahan masalah interior kantor yang dianggap kuno. Dengan konsep *Fun Office* redesain kantor ini hendaknya memberikan kesan menyenangkan dan segar agar selaras dengan perkembangan cara bekerja karyawan masa kini, sekaligus diharapkan dapat mewakili wajah baru kantor yang lebih digemari oleh pegawai maupun pelanggannya.

Kata kunci: Interior Redesain, Kompas Gramedia, Pop Indische, Fun Office, Produktivitas

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	
Halaman Judul	
Halaman Pengesahan	i
Pernyataan Keaslian.....	ii
Kata Pengantar	iii
Abstrak.....	v
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Penelitian.....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain	5
BAB II PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Umum	7
2. Tinjauan Aspek-Aspek Pembentuk Ruang	8
3. Standarisasi Interior Kantor	9
B. Program Desain	18
1. Tujuan Desain	18
2. Sasaran Desain	18
3. Data lapangan.....	18
A. Deskripsi Umum Proyek.....	18
B. Data Non Fisik	19
C. Data Fisik	21
D. Tabel penyusunan data fisik,data non fisik dan literatur.....	28
E. Tabel Analisa Daftar kebutuhan dan kriteria.....	37
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI PERANCANGAN	50
A. Permasalahan Desain	50
B. Ide Solusi Desain.....	51
1. Konsep Perancangan.....	51

A. Tema	51
B. Gaya	51
C. Penjelasan gaya Indische.....	51
D. Penjelasan gaya Pop.....	53
2. Solusi Permasalahan	56
A. Analisa Berdasarkan Permasalahan Setiap Ruang	56
B. Analisa Berdasarkan Aktifitas Setiap Ruang	65
C. Program Utilitas	78
3. Mood Board	85
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	86
A. Alternatif Desain Dan Evaluasi.....	86
1. Alternatif Estetika Ruang.....	86
2. Alternatif Penataan Ruang	86
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	87
4. Alternatif Elemen Pengisi Ruang.....	88
B. Alternatif Penataan Ruang.....	89
a. Organisasi Ruang	89
b. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	98
c. Alternatif Elemen Pengisi Ruang	107
C. Hasil Desain	116
1. Rendering.....	116
2. Aksonometri.....	122
3. Detail Khusus.....	124
BAB V PENUTUP	126
A. Kesimpulan	126
B. Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN.....	130
A.. Hasil Survei	
1. Surat izin Survey	

B. Proses Desain

1. Sketsa Perspektif Manual

C. Persentasi Desain

1. Animasi dalam bentuk CD
2. Poster dan booklet persentasi

D. Detail Satuan Pekerjaan/*Bill of Quantity*/BQ

F. Lembar Konsultasi

E. Gambar Kerja

1. Tampak Fasad
2. Layout
3. Tampak Potongan
4. Rencana Lantai
5. Rencana Plafon
6. Rencana *ME*
7. *Furniture Custom*
8. Detail Elemen Khusus

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 2.1 Standarisasi Meja Resepsionis	13
Gambar 2.2 Standarisasi tempat duduk	13
Gambar 2.3 Standarisasi meja kerja	15
Gambar 2.4 Standarisasi display visual	17
Gambar 2.5 Standarisasi cabinet dinding.....	17
Gambar 2.6 Logo Kompas Gramedia	19
Gambar 2.7 Lokasi kantor PT.Kompas Gramedia Yogyakarta	21
Gambar 2.8 Denah lantai 1.....	22
Gambar 2.9 Denah lantai 2.....	23
Gambar 2.10 Eksisting depan bangunan	23
Gambar 2.11 Eksisting selasar	25
Gambar 2.12 Eksisting Ruang staff	25
Gambar 2.13 Eksisting ruang rapat.....	26
Gambar 2.14 Eksisting ruang manajer.....	26
Gambar 2.15 Eksisting loket.....	27
Gambar 3.1 Analisis Konsep perancangan	51
Gambar 3.2 Skema warna perancangan	54
Gambar 3.3 Moodboard alternative 1	85
Gambar 3.3 Moodboard alternative 2	85
Gambar 4.1 Alternatif estetika ruang.....	86
Gambar 4.2 Alternatif penataan ruang.....	87
Gambar 4.3 Alternatif elemen pembentuk ruang.....	87
Gambar 4.4 Alternatif elemen pengisi ruang	88
Gambar 4.5 Alternatif 2 komposisi material	89
Gambar 4.5 Diagram matrix	89
Gambar 4.6 Diagram <i>bubble</i> Alternatif 1	90
Gambar 4.7 Diagram <i>bubble</i> Alternatif 2	91
Gambar 4.8 Zoning dan sirkulasi Alternatif 1	92
Gambar 4.9 Zoning dan sirkulasi Alternatif 2	93

Gambar 4.10 Layout Alternatif 1	96
Gambar 4.10 Layout Alternatif 2	97
Gambar 4.11 Rencana lantai alternative 1	98
Gambar 4.12 Rencana lantai Alternatif 2.....	100
Gambar 4.13 Rencana dinding Alternatif 1	101
Gambar 4.14 Rencanan dinding alternative 2	104
Gambar 4.15 Rencana Plafon alternative 1	105
Gambar 4.16 Rencana Plafon alternative 2.....	106
Gambar 4.17 Alternatif pengisi ruang alternatif 1	107
Gambar 4.18 Alternatif pengisi ruang alternative 2	111
Gambar 4.19 Rendering Lobby dan lounge	116
Gambar 4.20 Rendering area kerja lt.1	116
Gambar 4.21 Rendering ruang manajer	116
Gambar 4.22 Rendering ruang admin	117
Gambar 4.23 Rendering ruang umum	117
Gambar 4.24 Rendering ruang rapat	117
Gambar 4.25 Rendering Musholla	118
Gambar 4.26 Rendering café dan playroom	118
Gambar 4.27 Rendering toilet	118
Gambar 4.28 Rendering gudang	119
Gambar 4.29 Rendering area kerja lt.2	119
Gambar 4.30 Rendering area kerja radio lt.2	119
Gambar 4.31 Rendering Ruang studio radio lt.2	120
Gambar 4.32 Rendering fasad depan	120
Gambar 4.33 Rendering fasad depan (barat).....	120
Gambar 4.34 Rendering fasad utara.....	121
Gambar 4.35 Rendering fasad depan	121
Gambar 4.36 Aksonometri bewarna lt.1	122
Gambar 4.37 Aksonometri bewarna lt.2	122
Gambar 4.38 Aksonometri monokrom lt.1	123
Gambar 4.39 Aksonometri monokrom lt.2	123
Gambar 4.40 Detail khusus backdrop lobby	124

Gambar 4.41 Detail khusus instalasi lampu lobby.....	124
Gambar 4.42 Detail khusus meja resepsionis	125
Gambar 4.43 Detail khusus meja kerja	125

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penyusunan Data Fisik,Data non Fisik dan Literatur	28
Tabel 2.2 Tabel Analisa Daftar Kebutuhan dan Kriteria	39
Tabel 3.1 Tabel Analisa Berdasarkan Permasalahan Setiap Ruang	56
Tabel 3.2 Tabel Analisa Berdasarkan Aktivitas Setiap Ruang	65
Tabel 3.3 Tabel Analisa Program Utilitas.....	78

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehadiran Kompas Gramedia di Indonesia tak bisa dilepaskan dari sejarah panjang demi mencapai cita-cita mulia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Berawal dari terbitnya majalah *Intisari* pada 17 Agustus 1963, kemudian disusul oleh Harian *Kompas* pada 28 Juni 1965, Kompas Gramedia terus mengembangkan unit-unit usahanya yang bergerak di bidang media informasi, hingga hari ini.

Kompas Gramedia bukan hanya hadir sebagai sebuah entitas bisnis saja, melainkan juga berkontribusi langsung membangun karakter insan manusia, baik yang bekerja di dalamnya sebagai karyawan maupun masyarakat luas yang selalu didampingi oleh produk dan jasa persembahan Kompas Gramedia.

Kompas Gramedia pada awalnya hadir di kota Yogyakarta di tahun 1979 melalui Kantor Biro Kompas Yogyakarta dan Toko Buku Gramedia Sudirman, yang kemudian disusul Bentara Budaya Yogyakarta (1982) dan akhirnya berkembang sampai saat ini hampir semua lini bisnis memiliki perwakilannya di kota ini (21 unit usaha dan 2 unit pendukung). Kompas Gramedia unit Yogyakarta senantiasa mengembangkan kegiatan masing-masing maupun sinergi yang membawa dampak positif terhadap bisnis perusahaan dan masyarakat dengan tetap memperhatikan kultur dan nilai masyarakat setempat.

PT. Kompas Gramedia Yogyakarta yang terletak di Jalan Suroto No. 2A – 4, Kotabaru, Yogyakarta 55224. PT. Sirkulasi Kompas Gramedia Cabang Yogyakarta mencakup pendistribusian wilayah Yogyakarta, Solo, dan Magelang. Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang saat ini dikenal sebagai kota budaya, pendidikan, dan pariwisata tentu saja menjadi wilayah potensial bagi Kompas Gramedia, selain memang selaras dengan bisnis yang berbasiskan pengetahuan.

Gedung kantor ini terdiri dari 2 lantai. Lantai pertama terdapat ruang kerja, ruang manajer, ruang administrasi, *meeting room*, ruang tunggu, area kasir dan gudang. Lantai kedua merupakan ruang studio radio dan ruang sirkulasi unit usaha

lainya yang beroperasi di Gedung kantor PT.Kompas Gramedia Yogyakarta. Namun, pada saat ini beberapa ruangan difungsikan tidak sesuai dengan zona dan sirkulasi yang benar sehingga tidak adanya hubungan kedekatan antar ruang yang mana sangat berpengaruh untuk efektivitas kerja di area kantor.

Penataan *layout* ruang yang tidak teratur membuat kondisi ruangan terlihat padat dan sesak diisi hampir semua karyawan dari berbagai divisi. Berubah – ubahnya alur pekerjaan merupakan salah satu masalah dimana karyawan harus berpindah tempat sehingga ruangan menjadi kurang kondusif. *Existing* gedung yang terlihat kuno dan kurang terawat tidak mempresentasikan PT.Kompas Gramedia Yogyakarta sebagai perusahaan yang bergerak di bidang media informasi.

Dalam usaha untuk meningkatkan produktifitas,efektifitas,dan wajah kantor yang lebih kekinian dapat dipenuhi dengan meredesain kantor PT.Kompas Gramedia Yogyakarta, yang diharapkan membuat minat kerja karyawan lebih meningkat. Cakupan perancangan tugas akhir karya desain ini terdiri dari area kerja utama, *lobby*,area public dan area pendukung kantor berupa café dan playroom. Untuk pencapaian redesain kantor yang sejalan dengan kondisi terkini, maka perancangan kantor ini akan mengusung konsep “*Fun Office*” ke dalam perancangan desain yang akan mampu meningkatkan jumlah kunjungan pelanggannya. Penerapan gaya interior ruang kantor PT.Kompas Gramedia Yogyakarta secara garis besar menggunakan gaya Indische, beberapa sentuhan gaya *Pop* juga akan melengkapi pemecahan masalah interior kantor yang dianggap kuno dan menjadikan kantor media informasi ini lebih bersahabat sesuai dengan cakupan desainnya.

B. Metode Penelitian

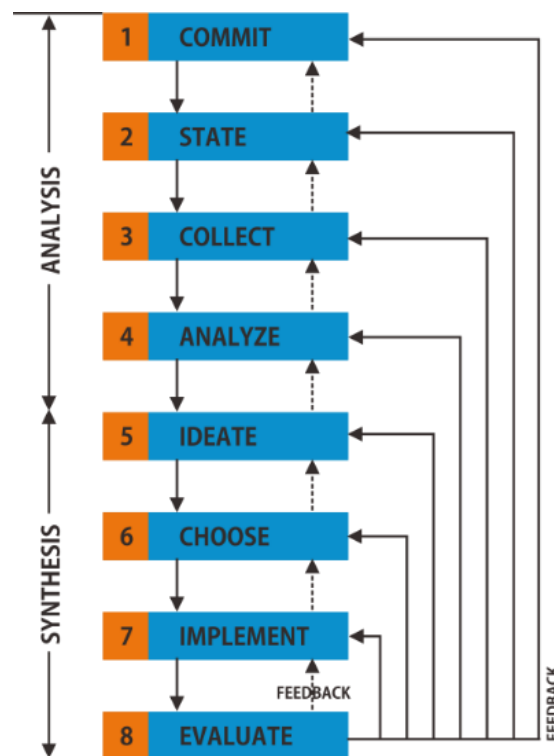
1. Proses Desain

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. Kompas Gramedia, 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:



Gambar 1. 1 Pola Pikir Perancangan
(Sumber : Kilmer 1992)

Berikut merupakan penjelasan dari bagan diatas :

- a. *Commit* adalah tahap menerima dan berkomitmen akan sebuah proyek. Pada tahap ini perancang mengajukan surat izin survey kepada pengurus

umum gedung kantor PT.Kompas Gramedia Yogyakarta untuk menjadikan kantor PT.Kompas Gramedia sebagai objek Tugas Akhir Karya Perancangan .

- b. *State* adalah tahap mendefinisikan masalah. Calon desainer harus menghadapi setiap permasalahan yang ada pada kantor PT.Kompas Gramedia 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 survey lapangan didampingi oleh pengurus umum gedung kantor PT.Kompas Gramedia Yogyakarta 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 Kompas.
- 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 PT.Kompas Gramedia 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 kreatif 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 PT.Kompas Gramedia. Dalam tahap ini, perancang menyeleksi ide yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya melalui

kriteria yang sudah ditetapkan. Dalam memilih alternative perancang menggunakan metode *peer group 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 PT.Kompas Gramedia 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. Kompas Gramedia Yogyakarta. 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 Kompas Gramedia, struktur organisasi, desain interior kantor yang diinginkan, jumlah karyawan per divisi, fungsi ruang didalam kantor serta kebutuhan 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 PT.Kompas Gramedia. 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 dikonfigurasi 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 dihadapan beberapa sesama rekan desainer interior atau biasa disebut ***peergroup review*** untuk sama-sama menilai kelebihan dan kekurangan suatu alternatif desain.