

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR
PT YOSHUGI MEDIA GROUP
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

Amelia Firdausa Duana

NIM 1510151123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR
PT YOSHUGI MEDIA GROUP
YOGYAKARTA**



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

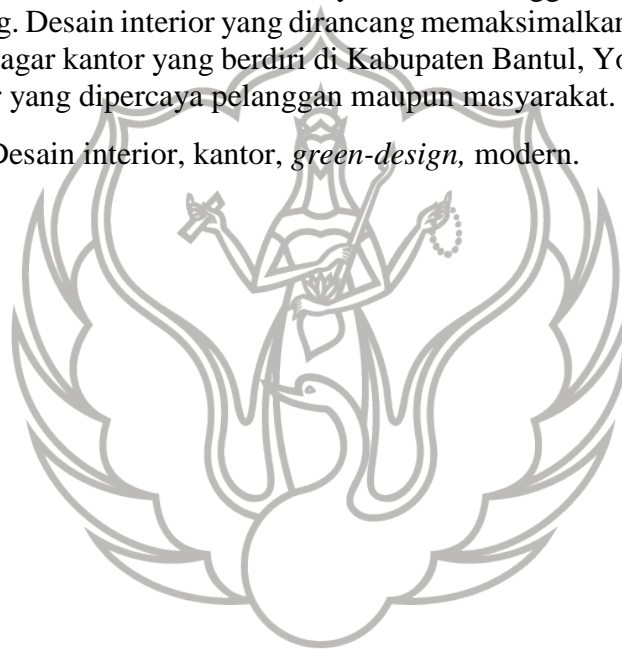
2021

ABSTRAK

Kantor merupakan salah satu sarana yang paling penting bagi sebuah perusahaan. Penataan ruang yang baik pada sebuah kantor, dapat memberikan kenyamanan bagi para pengguna kantor, terutama karyawan, sehingga dapat meningkatkan produktifitas kerja. Selain itu, dengan perancangan desain interior yang baik dan sesuai dengan citra perusahaan, maka dapat meningkatkan nilai sebuah perusahaan. Saat ini, terdapat banyak perusahaan yang bergerak pada bidang *e-commerce*, salah satunya adalah PT Yoshugi Media Group Yogyakarta. PT Yoshugi Media Group Yogyakarta adalah perusahaan *e-commerce* bertaraf internasional namun tampilan kantornya belum cukup representatif. Oleh karena itu, diperlukan perancangan desain interior kantor yang sesuai dengan visi, misi, dan *corporate image* perusahaan.

Perancangan ini akan menggunakan pendekatan antropometri dengan konsep *green office modern* yaitu dengan menggabungkan *green design* dengan langgam modern untuk memberikan kenyamanan sehingga meningkatkan kinerja pengguna ruang. Desain interior yang dirancang memaksimalkan fasilitas karyawan dan pelanggan agar kantor yang berdiri di Kabupaten Bantul, Yogyakarta, ini dapat menjadi kantor yang dipercaya pelanggan maupun masyarakat.

Kata Kunci: Desain interior, kantor, *green-design*, modern.

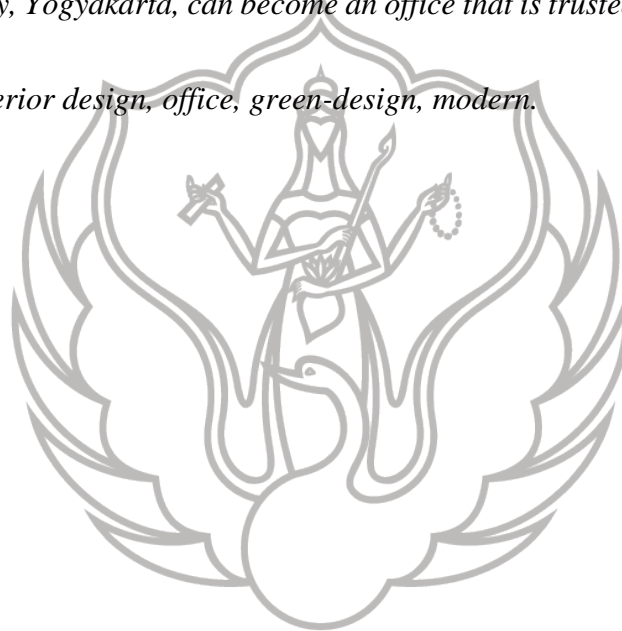


ABSTRACT

Office is one of the most important facilities for a company. A good spatial arrangement in an office can provide comfort for office users, especially employees, so as to increase work productivity. In addition, by designing a good interior design and in accordance with the image of the company, it can increase the value of a company. Currently, there are many companies engaged in the sector e-commerce, one of which is PT Yoshugi Media Group Yogyakarta. PT Yoshugi Media Group Yogyakarta is an e-commerce international company but the appearance of the office is not sufficiently representative. Therefore, it is necessary to design an office interior design in accordance with the company's vision, mission and corporate image.

This design will use an anthropometric approach with a modern green office concept, namely by combining green design with modern styles to provide comfort so as to improve the performance of space users. The interior design is designed to maximize employee and customer facilities so that the office, which is located in Bantul Regency, Yogyakarta, can become an office that is trusted by customers and the public.

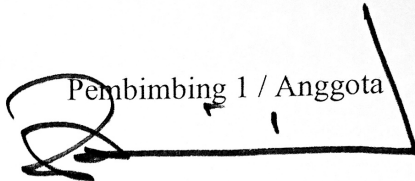
Keywords: *Interior design, office, green-design, modern.*



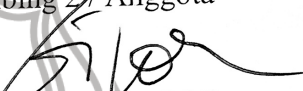
Tugas Akhir Perancangan berjudul :

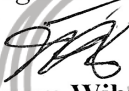
PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT YOSHUGI MEDIA GROUP YOGYAKARTA diajukan oleh Amelia Firdausa Duana, NIM 1510151123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1 / Anggota



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 195908021988032002
NIDN. 0002085909

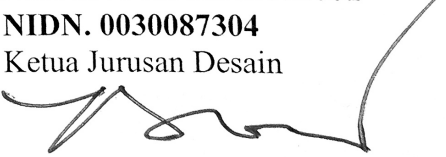
Pembimbing 2 / Anggota


Setya Budi Astoho, M.Sn.
NIP. 197301292005011001
NIDN. 0029017304
Cognate / Anggota


Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NIP. 197203141998021001
NIDN. 0014037206

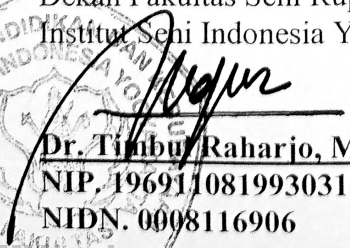
Ketua Program Studi Desain Interior

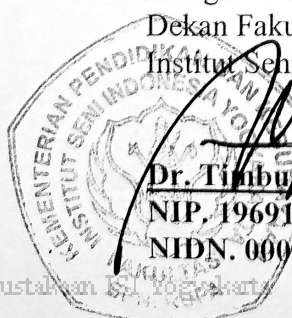

Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP. 197308302005011001
NIDN. 0030087304
Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP. 19770315200212100
NIDN. 0015037702

Mengetahui :

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 196911081993031001
NIDN. 0008116906



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amelia Firdausa Duana
NIM : 1510151123
Tahun Lulus : 2021
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa

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 karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 12 Januari 2021



Amelia Firdausa Duana
NIM 1510151123

KATA PENGANTAR

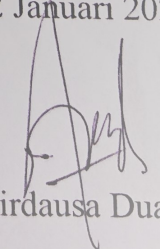
Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

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 Subhanahu wa Ta'ala yang Maha Rahman dan Rahiim serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Keluarga saya yang selalu memerikan dorongan doa, mental dan materiiil.
3. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Setya Budi Astono, M.Sn. selaku dosen pembimbing 2.
4. Yth. Bapak Anom Wibisono, S.Sn, M.Sc. selaku *cognate* / anggota.
5. Yth. Ibu Ivada Ariyani, ST., M. Des. selaku dosen wali.
6. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. 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. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulisan 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, 12 Januari 2021


Amelia Firdausa Duana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	4
BAB II PRA PERANCANGAN.....	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Kantor.....	7
2. Modern	15
3. <i>Eco-design</i>	16
4. Studi Antropometri.....	23
B. Program Desain.....	28
1. Tujuan Desain	28
2. Sasaran Desain	29
3. Data lapangan.....	29
a. Deskripsi Umum Proyek.....	29
b. Data Non Fisik.....	30
c. Data Fisik.....	32
d. Tabel Penyusunan Data Fisik, Data Non Fisik dan Literatur	35
e. Tabel Analisis Daftar Kebutuhan dan Kriteria	38
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI.....	44
A. Permasalahan Desain.....	44
B. Ide Solusi Desain	44

1. Konsep Perancangan.....	44
2. Warna Perancangan	46
3. Material Perancangan	47
4. Solusi Permasalahan	47
a. Analisis berdasarkan permasalahan setiap ruang.....	47
b. <i>Moodboard</i>	51
BAB IV ANALISIS DAN PENGEMBANGAN DESAIN.....	53
A. Analisis Aktivitas Setiap Ruang.....	53
B. Alternatif Desain dan Evaluasi.....	60
1. Alternatif Estetika Ruang	60
2. Alternatif Penataan Ruang.....	61
a. Diagram Matrix.....	61
b. Diagram Bubble	62
c. <i>Zoning</i> dan Sirkulasi	66
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	69
a. Rencana Lantai.....	69
b. Rencana Dinding.....	71
c. Rencana Plafon	74
d. <i>Layout</i>	76
4. Alternatif Elemen Pengisi Ruang	78
a. Furnitur.....	78
b. Equipment.....	88
C. Analisis Program Utilitas	85
D. Hasil Desain.....	89
1. Rendering Perspektif	89
2. Aksonometri	100
3. Detil Khusus	102
BAB V KESIMPULAN	106
A. Kesimpulan.....	106
B. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	108

LAMPIRAN

A. Proses Pengembangan Desain

1. Ideasi
2. Sketsa Alternatif Desain

B. Presentasi Desain

1. Animasi/ CD
2. Skema Bahan
3. Poster Presentasi
4. *Leaflet* Presentasi

C. Detail Satuan Pekerjaan

D. Gambar Kerja

1. *Layout*
2. Rencana Lantai
3. Rencana Plafon
4. Rencana Lampu & ME
5. Rencana *Fire Protection & Evacuation*
6. Tampak Potongan
7. *Furniture Costume*
8. Detail Elemen Khusus



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pola Pikir Perancangan.....	3
Gambar 2.1 <i>Workstation with Visito</i>	24
Gambar 2.2 <i>Workstation</i>	25
Gambar 2.3 <i>Square Conference Table</i>	25
Gambar 2.4 <i>Executive Desk</i>	26
Gambar 2.5 <i>Receptionist Workstation</i>	27
Gambar 2.6 <i>Display</i>	27
Gambar 2.7 <i>Reception Seating</i>	28
Gambar 2.8 Kantor PT Yoshugi Media Group	29
Gambar 2.9. Logo PT Yoshugi Media Group.....	31
Gambar 2.10 Struktur Organisasi PT Yoshugi Media Group	32
Gambar 2.11 Lokasi Kantor PT Yoshugi Media Group	32
Gambar 2.12 Denah <i>Existing</i> PT Yoshugi Media Group.....	33
Gambar 2.13 Foto Kondisi Kantor.....	34
Gambar 3.1 Analisis Konsep Perancangan Kantor Yoshugi Media Group	45
Gambar 3.2 Skema warna perancangan	46
Gambar 3.3 <i>Moodboard</i> Alternatif	51
Gambar 3.4 <i>Moodboard</i> Alternatif	52
Gambar 4.1 Alternatif Estetika Ruang <i>Lobby</i>	60
Gambar 4.2 Alternatif Penataan Ruang Rapat	61
Gambar 4.3 Diagram Matrix Perancangan Kantor Yoshugi Media Group	61
Gambar 4.4 Diagram Bubble Kantor Yoshugi Media Group Alternatif 1 L.1	62
Gambar 4.5 Diagram Bubble Kantor Yoshugi Media Group Alternatif 1 L.2	62
Gambar 4.6 Diagram Bubble Kantor Yoshugi Media Group Alternatif 1 L.3	63
Gambar 4.7 Diagram Bubble Kantor Yoshugi Media Group Alternatif 1 L.4	63
Gambar 4.8 Diagram Bubble Kantor Yoshugi Media Group Alternatif 2 L.1	64
Gambar 4.9 Diagram Bubble Kantor Yoshugi Media Group Alternatif 2 L.2	64
Gambar 4.10 Diagram Bubble Kantor Yoshugi Media Group Alternatif 2 L.3	65
Gambar 4.11 Diagram Bubble Kantor Yoshugi Media Group Alternatif 2 L.4	65
Gambar 4.12 Zoning & Sirkulasi Alternatif 1 Lantai 1 & 2	66
Gambar 4.13 Zoning & Sirkulasi Alternatif 1 Lantai 3 & 4	67

Gambar 4.14 Zoning & Sirkulasi Alternatif 2 Lantai 1 & 2	68
Gambar 4.15 Zoning & Sirkulasi Alternatif 2 Lantai 3 & 4	68
Gambar 4.16 Rencana Lantai 1 & 2 Alternatif 1	69
Gambar 4.17 Rencana Lantai 3 & 4 Alternatif 1	69
Gambar 4.18 Rencana Lantai 1 & 2 Alternatif 2	70
Gambar 4.19 Rencana Lantai 1 & 2 Alternatif 1	71
Gambar 4.20 Rencana Dinding Alternatif 1	72
Gambar 4.21 Rencana Dinding Alternatif 2	73
Gambar 4.22 Rencana Plafon Alternatif 1	74
Gambar 4.23 Rencana Plafon Alternatif 2	75
Gambar 4.24 <i>Layout</i> Lantai 1.....	76
Gambar 4.25 <i>Layout</i> Lantai 2.....	76
Gambar 4.26 <i>Layout</i> Lantai 3.....	77
Gambar 4.27 <i>Layout</i> Lantai 4.....	77
Gambar 4.28 Rencana Furnitur Lantai 1.....	78
Gambar 4.29 Rencana Furnitur Lantai 2.....	79
Gambar 4.30 Rencana Furnitur Lantai 3 dan 4.....	80
Gambar 4.31 Rencana Furnitur Lantai 1.....	81
Gambar 4.32 Rencana Furnitur Lantai 2.....	82
Gambar 4.33 Rencana Furnitur Lantai 3 dan 4.....	83
Gambar 4.34 <i>Equipment</i>	84
Gambar 4.35 <i>Rendering Area Lobby & Lounge</i> Lantai 1	89
Gambar 4.36 <i>Rendering Area Lobby</i>	90
Gambar 4.37 <i>Rendering Ruang Staff</i>	90
Gambar 4.38 <i>Rendering Ruang HRD</i>	91
Gambar 4.39 <i>Rendering Ruang Rapat</i>	91
Gambar 4.40 <i>Rendering Ruang Kantin & Dapur</i>	92
Gambar 4.41 <i>Rendering Ruang Kantin & Panggung</i>	92
Gambar 4.42 <i>Rendering Ruang Advertising</i>	93
Gambar 4.43 <i>Rendering Ruang CEO</i>	93
Gambar 4.44 <i>Rendering Ruang Manajer</i>	94
Gambar 4.45 <i>Rendering Lounge</i> Lantai 2.....	94

Gambar 4.46 <i>Rendering Mini Pantry 1</i>	95
Gambar 4.47 <i>Rendering Mini Pantry 2 & Area Print & Fotocopy</i>	95
Gambar 4.48 <i>Rendering Ruang Reseller</i>	96
Gambar 4.49 <i>Rendering Ruang Costumer Services</i>	96
Gambar 4.50 <i>Rendering area Teras Lantai 2</i>	97
Gambar 4.51 <i>Rendering Studio Foto</i>	97
Gambar 4.52 <i>Rendering Ruang Call Center</i>	98
Gambar 4.53 <i>Rendering Ruang Finance</i>	98
Gambar 4.54 <i>Rendering Ruang Kepala Finance</i>	99
Gambar 4.55 <i>Rendering Area Rooftop & Musala</i>	99
Gambar 4.56 <i>Rendering Fasad</i>	100
Gambar 4.57 <i>Aksonometri Lantai 1</i>	100
Gambar 4.58 <i>Aksonometri Lantai 2</i>	101
Gambar 4.59 <i>Aksonometri Lantai 3</i>	101
Gambar 4.60 <i>Aksonometri Lantai 4</i>	102
Gambar 4.61 <i>Detil Furnitur Costumer Service & Advertiser</i>	102
Gambar 4.62 <i>Detil Meja Kerja</i>	103
Gambar 4.63 <i>Detil Furnitur Call Center</i>	103
Gambar 4.64 <i>Detil Meja Resepsionis</i>	104
Gambar 4.65 <i>Detil Vertical Garden Ruang Manajer, HRD, Kepala Finance</i>	104
Gambar 4.66 <i>Detil Vertical Garden Ruang Advertiser</i>	105



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Warna	13
Tabel 2.2 Analisis Data Non Fisik, Data Fisik dan Data Literatur	35
Tabel 2.3 Analisis Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	38
Tabel 3.1 Tabel Analisis Berdasarkan Permasalahan Ruang Lantai 1.....	47
Tabel 3.2 Tabel Analisis Berdasarkan Permasalahan Ruang Lantai 2.....	49
Tabel 3.3 Tabel Analisis Berdasarkan Permasalahan Ruang Lantai 3.....	50
Tabel 3.4 Tabel Analisis Berdasarkan Permasalahan Ruang Lantai 4.....	51
Tabel 4.1 Tabel Analisis Aktivitas Ruang Resepsionis & Lounge Lantai 1	53
Tabel 4.2 Tabel Analisis Aktivitas Ruang Staff, Area Print/ FC dan Pantry	53
Tabel 4.3 Tabel Analisis Aktivitas Ruang HRD	54
Tabel 4.4 Tabel Analisis Aktivitas Ruang Rapat	54
Tabel 4.5 Tabel Analisis Aktivitas Ruang Dapur & Kantin	55
Tabel 4.6 Tabel Analisis Aktivitas Ruang Lounge & Teras Lantai 2	55
Tabel 4.7 Tabel Analisis Aktivitas Ruang Costumer Service	55
Tabel 4.8 Tabel Analisis Aktivitas Ruang Reseller	56
Tabel 4.9 Tabel Analisis Aktivitas Ruang Advertising	56
Tabel 4.10 Tabel Analisis Aktivitas Ruang Manajer	57
Tabel 4.11 Tabel Analisis Aktivitas Ruang CEO	57
Tabel 4.12 Tabel Analisis Aktivitas Ruang Print/ FC & Pantry Lantai 2.....	57
Tabel 4.13 Tabel Analisis Aktivitas Ruang Finance	58
Tabel 4.14 Tabel Analisis Aktivitas Ruang Kepala Finance	58
Tabel 4.15 Tabel Analisis Aktivitas Ruang Call Center.....	59
Tabel 4.16 Tabel Analisis Aktivitas Ruang Studio Foto.....	59
Tabel 4.17 Tabel Analisis Aktivitas Ruang Musala & Toilet.....	59
Tabel 4.18 Tabel Analisis Aktivitas Ruang Rooftop.....	60
Tabel 4.19 Tabel Analisis Program Utilitas	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kantor adalah tempat yang digunakan untuk perniagaan atau perusahaan yang dijalankan secara rutin. Kantor merupakan salah satu sarana yang paling penting bagi sebuah perusahaan. Kantor dibutuhkan perusahaan sebagai tempat untuk memberikan sistem pelayanan yang berupa komunikasi dan penyimpanan data, serta tempat berkumpulnya orang-orang yang mengerjakan sesuatu untuk mencapai target atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Penataan ruang yang baik pada sebuah kantor diperlukan agar dapat menciptakan suasana dan nuansa yang dapat memberikan kenyamanan bagi karyawan, menjamin kelancaran proses kerja, memungkinkan pemakaian ruang secara efisien, serta memberikan kesan yang baik bagi para tamu atau klien yang datang. Selain itu, dengan perancangan desain interior yang baik dan sesuai dengan citra perusahaan, maka dapat meningkatkan nilai sebuah perusahaan.

Di era saat ini penggunaan internet tidak hanya terbatas pada pemanfaatan informasi yang dapat diakses melalui media ini, melainkan juga dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan transaksi perdagangan yang sekarang di Indonesia telah mulai diperkenalkan melalui beberapa seminar dan telah mulai penggunaannya oleh beberapa perusahaan yaitu *electronic commerce* atau yang lebih dikenal dengan *e-commerce*, yang merupakan bentuk perdagangan secara elektronik melalui media internet. *E-commerce* pada dasarnya merupakan suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media internet.

Jadi proses pemesanan barang dikomunikasikan melalui internet. Keberadaan *e-commerce* merupakan alternatif bisnis yang cukup menjanjikan untuk diterapkan pada saat ini, karena *e-commerce* memberikan banyak kemudahan bagi kedua belah pihak, baik dari pihak penjual (*merchant*) maupun dari pihak pembeli (*buyer*) di dalam melakukan transaksi perdagangan, meskipun para pihak berada di dua benua berbeda sekalipun. Dengan *e-commerce* setiap transaksi tidak memerlukan pertemuan dalam tahap

negoisasi. Oleh karena itu jaringan internet ini dapat menembus batas geografis dan teritorial termasuk yurisdiksi hukumnya.

Saat ini terdapat banyak perusahaan yang bergerak pada bidang *e-commerce* di Yogyakarta, salah satunya adalah PT Yoshugi Media Group. Sebagai perusahaan bertaraf internasional yang telah memiliki cabang di beberapa negara di dunia yaitu, Amerika Serikat, Kanada, Eropa, Latam, Asia, Timur Tengah dan Afrika Selatan. Kantor akan dirancang sebagai kantor yang dapat mempresentasikan citra perusahaan modern dan berkinerja tinggi. Tidak hanya sebagai kantor yang modern dan berkinerja tinggi, perancang akan mengusung konsep “*green office modern*” ke dalam perancangan desain yang akan mampu menghadirkan suasana segar pada interior kantor.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka diperlukan perancangan desain interior kantor PT Yoshugi Media Group yang sesuai dengan citra perusahaan, serta efisiensi dan pemanfaatan ruang untuk memaksimalkan fungsi ruang. Selain itu, penggabungan beberapa elemen interior agar menciptakan sebuah desain interior yang dapat memberikan kenyamanan, serta mencerminkan semangat transparansi untuk etos kerja yang inovatif, efisien, dan jujur, sehingga dapat meningkatkan profesionalisme kerja karyawan PT Yoshugi Media Group.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

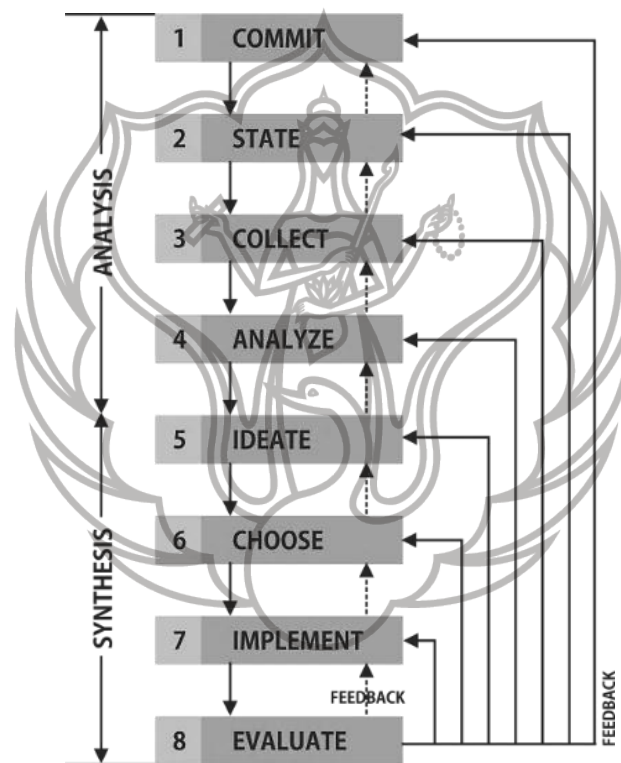
Pada perancangan ini penulis menggunakan pola pikir perancangan yang disebutkan dalam buku karya Rosmary Kilmer tahun 2014, yang mana disebutkan bahwa proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis; masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, 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 Yoshugi Media Group, pola pikir perancangan yang digunakan adalah proses desain yang terdiri dari 2 bagian, yakni analisis yang mana merupakan langkah *programming* dan

sintesa yang mana merupakan langkah *designing*.

Tahap pertama, *programming*, merupakan proses menganalisis 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), bagan yang terlihat adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1. Pola Pikir Perancangan
(Sumber : Kilmer 1992)

Berikut merupakan penjelasan dari bagan diatas :

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta
- d. *Analyze* adalah menganalisis masalah dan data yang telah terkumpulkan.

- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling optimal dari ide-ide yang ada
- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung
- h. *Valuate* adalah meninjau desain yang dihasilkan apakah sudah memecahkan masalah atau belum (Rosemary Kilmer, 2014)

2. Metode Desain

a. Analisis (pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah)

Analisis adalah tahap pertama yang dilakukan dalam *Redesign* Interior Kantor Yoshugi Media Group. Analisis bertujuan untuk memahami sifat dasar permasalahan dan jawabannya. Analisis 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 Yoshugi Media Group, struktur organisasi, desain interior kantor yang diinginkan, jumlah karyawan per divisi, fungsi ruang di dalam kantor serta kebutuhan ruang yang belum ada pada kantor tersebut.

Langkah-langkah analisis yang dipakai sebagai berikut:

- 1) *Commit* adalah tahap menerima dan berkomitmen akan sebuah proyek. Pada tahap ini perancang mengajukan surat izin survei kepada pengurus umum gedung kantor Yoshugi Media Group untuk menjadikan kantor Yoshugi Media Group sebagai objek Tugas Akhir Karya Perancangan.
- 2) *State* adalah tahap mendefinisikan masalah. Calon desainer harus menghadapi setiap permasalahan yang ada pada kantor Yoshugi Media Group 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 tujuan yang ingin dicapai dari daftar permasalahan yang telah dibuat

tersebut dengan pikiran terbuka dan konsisten.

- 3) *Collect* adalah tahap mengumpulkan fakta-fakta dan data lapangan yang ada. Pada tahap ini perancangan melakukan survei lapangan didampingi oleh pengurus umum gedung kantor Yoshugi Media Group untuk mencatat data fisik maupun non-fisik yang dibutuhkan. Selain itu perancang juga mengumpulkan beberapa data non-fisik, literatur, dan fakta-fakta lain melalui media internet dan buku
- 4) *Analyze* adalah tahap menganalisis 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 Yoshugi Media Group.

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 dianalisis 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*, furnitur, skema bahan, pemilihan pencahayaan, skema warna, penghawaan, akustik, elemen pembentuk ruang dan tampilan *brand image* kantor Yoshugi Media Group. Semua alternatif nantinya akan dievaluasi hingga mendapatkan satu alternatif terpilih.

Langkah-langkah sintesis yang di pakai sebagai berikut:

- 1) *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 Yoshugi Media Group dibandingkan dengan

tahap sebelumnya. Pada proses ini alternatif desain berupa referensi dan sketsa desain mulai dibuat dan telah dilakukan dengan menggunakan metode *brainstorming* untuk mendapatkan ide-ide kreatif sebanyak mungkin dengan kelompok.

- 2) *Choose*, adalah tahap memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang sudah ada untuk langsung diterapkan ke dalam perancangan kantor Yoshugi Media Group. Dalam tahap ini, perancang menyeleksi ide yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya melalui kriteria yang sudah ditetapkan. Dalam memilih alternatif perancang menggunakan metode *peer-group review*.
- 3) *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.

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 *peer-group review* untuk sama-sama menilai kelebihan dan kekurangan suatu alternatif desain.