

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT FEDERAL
INTERNATIONAL FINANCE GROUP (FIFGROUP)
YOGYAKARTA**



TUGAS AKHIR PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Diajukan oleh :

Nasya Safira Permatasari

NIM 1712099023

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

2021

INTISARI

PT Federal International Finance Group merupakan salah satu perusahaan pembiayaan terbesar di Indonesia yang telah memiliki lebih dari 200 kantor cabang, 400 *point of service*, dan lebih dari 15.000 karyawan tersebar di seluruh Indonesia dengan salah satu kantor cabangnya berdiri di kota Yogyakarta pada tahun 2018. PT Federal International Finance Group memiliki visi “Membawa Kehidupan yang Lebih Baik untuk Masyarakat” yang kemudian berimplikasi pada tersedianya berbagai anak bidang usaha pembiayaan untuk mengakomodasi kebutuhan masyarakat yang beragam. Berangkat dari keberagaman kebutuhan masyarakat tersebut, maka diperlukan pula solusi perancangan interior yang mampu mengakomodasi segala aktivitas di area pelayanan dan ruang kerja ke dalam sebuah interior gedung kantor dengan luas sekitar 900 m² ini. Dengan mengusung konsep perancangan *Agile Workplace* bergaya *modern industrial* diharapkan mampu menciptakan ruang kerja dan area pelayanan yang produktif, kolaboratif, serta efisien namun tetap senada dengan penerapan protokol kesehatan di era *new normal* kini.

Kata kunci: kantor, modern, efisiensi, *new normal*, *agile workplace*

ABSTRACT

PT. Federal International Finance (FIFGROUP) is one of the largest finance companies in Indonesia which has 169 branch offices, 390 points of service, and more than 15,000 employees spread across Indonesia with one of its branch offices established in the city of Yogyakarta in 2018. PT. FIFGROUP has "Bringing a Better Life for the Community" which then implies the availability of various financing business subsidiaries to accommodate the diverse needs of the community. Departing from the diversity of needs, an interior design solution is also needed that can accommodate all activities in the service area and workspace into an office building with an area of 900 m². By carrying out the design concept of Agile Workplace in a modern style, it is hoped that it will be

able to create productive, collaborative, and efficient workspaces and service areas but still in line with the implementation of health protocols in the new normal era today.

Keywords: *office, modern, efficiency, new normal, agile workplace*

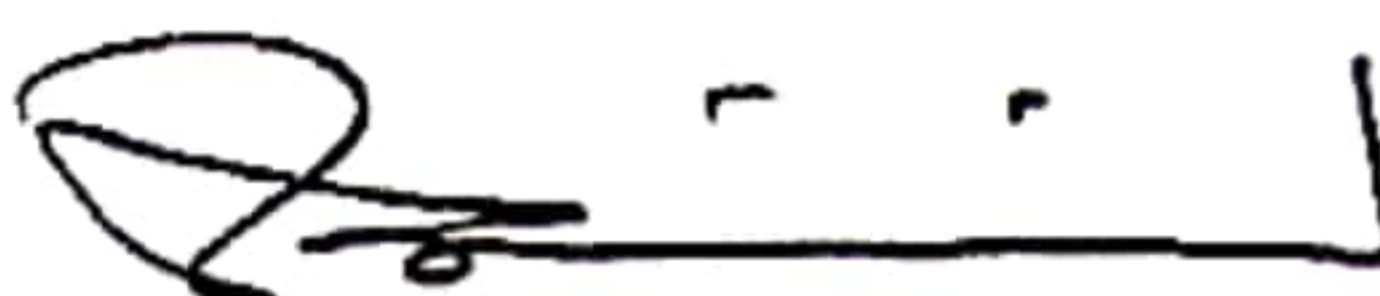


LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT FEDERAL INTERNATIONAL FINANCE GROUP (FIFGROUP) YOGYAKARTA diajukan oleh Nasya Safira Permatasari, NIM 1712099023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 7 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

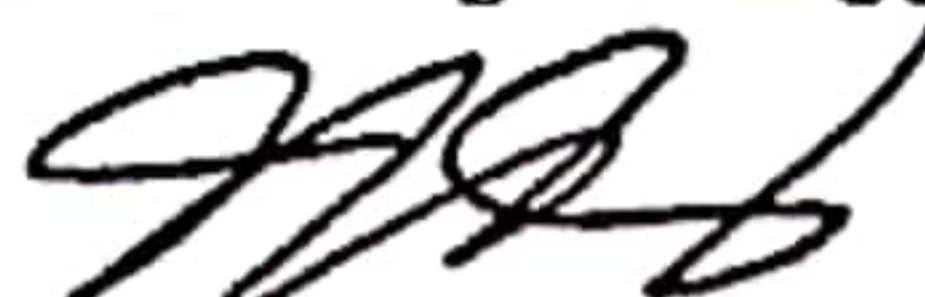
Pembimbing I/Anggota



Dr. Suastiwi, M. Des

NIP 19590802 198803 2 002/NIDN 0002085909

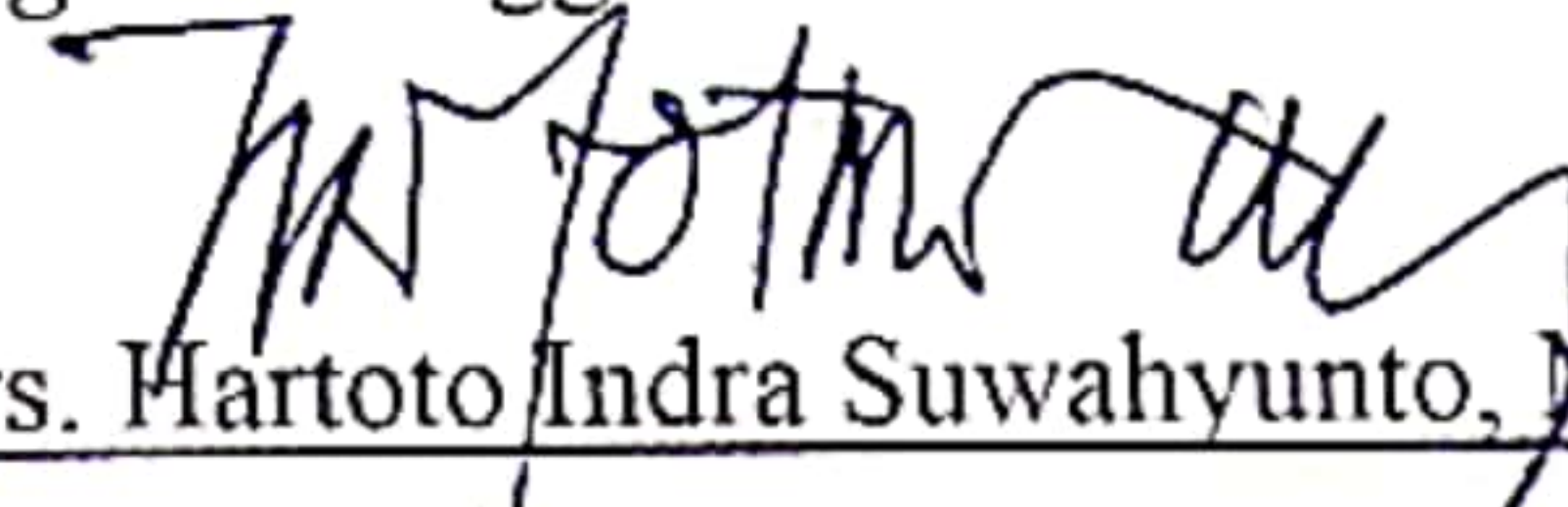
Pembimbing II/Anggota



Anom Wibisono, M.Sc.

NIP 19720314 199802 1 001/NIDN 0014037206

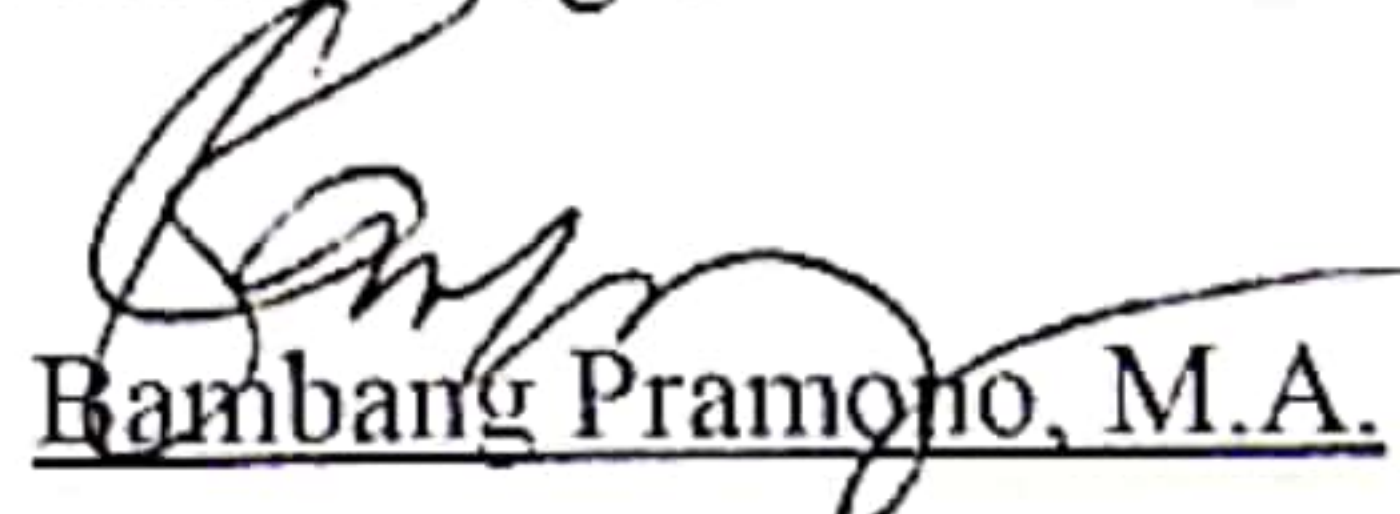
Cognate/Anggota



Drs. Martoto Indra Suwahyunto, M.Sn.

NIP 19590306 199003 1 001/NIDN 0006035908

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Bambang Pramono, M.A.

NIP 19730830 200501 1 001/NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, MA.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702



Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Aldi Fimbri Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nasya Safira Permatasari

NIM : 1712099023

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 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.

Yogyakarta, 23 Mei 2021

Nasya Safira Permatasari
1712099023

KATA PENGANTAR

Terimakasih kepada Tuhan yang Maha Esa, atas segala berkat, karunia, juga anugerahNya hingga akhirnya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Keluarga terkasih yang menjadi alasan utama penulis untuk bisa lekas menyelesaikan studi kesarjanaan ini.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des sebagai Dosen Pembimbing I serta Bapak Anom Wibisono, S. Sn., M. Se sebagai Dosen Pembimbing II yang selalu memberi bimbingan dan dorongan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn selaku *cognate* yang telah memberi saran dan bimbingan dalam perbaikan karya penulis.
4. Bapak Hangga Hardhika, S. Sn., M. Ds selaku Dosen Wali yang selama ini selalu memberi arah selama penulis menjalani studi di institusi ini.
5. Bapak Bambang Pramono, S. Sn, M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn, M. A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Andreas Rasdiono, selaku *Personal General Service Section Head* PT FIFGROUP Yogyakarta yang telah mengizinkan penulis untuk menjadikan kantor perusahaan sebagai objek Tugas Akhir.
8. Teman-teman Dimensi se-perjuangan Tugas Akhir yang selalu membantu dan memberi semangat. Terutama sdri. Trisni Atami dan Nadiah Rohadatul Aisyi yang telah menyemangati penulis untuk memberanikan diri mendaftar sidang Tugas Akhir.
9. Sdr. Andhi Krismanto, Fitriati Tri Rida dan Angky Prakasiwi yang telah berbagi wawasan tentang gambar kerja kepada penulis.

10. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan selama pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis satu-per satu.

Akhir kata, penulis berharap kepada pembaca untuk dapat memberikan saran yang membangun di kesempatan yang akan datang. Semoga hasil dari Tugas Akhir Penciptaan ini dapat bermanfaat bagi yang memerlukan.

Yogyakarta, 3 Juli 2021

Penulis,

Nasya Safira Permatasari



DAFTAR ISI

INTISARI.....	ii
ABSTRACT.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain/Pola Pikir Desain	3
2. Metode Desain.....	4
BAB II.....	8
PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan Didesain	8
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus	11
B. Program Desain.....	16
1. Tujuan Desain.....	16
2. Sasaran Desain.....	17
3. Data	17
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	34

BAB III	36
PERMASALAHAN DESAIN	36
A. Pernyataan Masalah	36
B. Ide Solusi Desain	36
1. Konsep Perancangan	36
2. Identifikasi dan Solusi Permasalahan Desain.....	38
3. Sketsa Ideasi	39
BAB IV	41
PENGEMBANGAN DESAIN	41
A. Alternatif Desain	41
1. Alternatif Estetika Ruang	41
2. Alternatif Penataan Ruang.....	48
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	57
Alternatif Pengisi Ruang.....	61
4. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	62
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	68
1. Evaluasi Penataan Ruang	68
2. Evaluasi Pengisi Ruang	69
C. Hasil Desain	70
1. Perspektif Manual.....	70
2. Perspektif Rendering	72
3. Layout Mata Burung	77
BAB V.....	79
PENUTUP	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	83
A. Desain Poster.....	84
B. Skema Material	87
C. Tabel Konversi Perhitungan Kebutuhan AC	88
D. Rencana Anggaran Biaya (RAB).....	88
E. Foto-foto Survey	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses design dari Designing Interiors.....	4
Gambar 2. Logo PT Federal International Finance Group	17
Gambar 3. Struktur Organisasi Marketing Cabang.....	18
Gambar 4. Struktur Operasional Pusat.....	19
Gambar 5. Peta Lokasi PT FIFGROUP Yogyakarta	19
Gambar 6. Orientasi Matahari.....	20
Gambar 7. Denah beserta Site Plan Lantai Satu PT FIFGROUP Yogyakarta.....	20
Gambar 8. Denah Lantai Dua PT FIFGROUP Yogyakarta.....	21
Gambar 9. Denah Lantai Tiga PT FIFGROUP Yogyakarta	21
Gambar 10. Zoning Eksisting Lantai Satu	22
Gambar 11. Zoning Eksisting Lantai Dua.....	22
Gambar 12. Zoning Eksisting Lantai Tiga	23
Gambar 13. Sirkulasi Pengguna Lantai Satu.....	24
Gambar 14. Sirkulasi Pengguna Lantai Dua.....	24
Gambar 15. Sirkulasi Pengguna Lantai Tiga	25
Gambar 16. Fasad bangunan PT FIFGROUP Yogyakarta	25
Gambar 17. Situasi Front Office Lantai Satu.....	26
Gambar 18. Situasi Ruang Kantor Lantai Dua	26
Gambar 19. Koridor Lantai Tiga.....	27
Gambar 20. Ruang Pertemuan Lantai Tiga.....	27
Gambar 21. Situasi Lobby Lantai Satu	28
Gambar 22. Situasi Lobby Lantai Satu	28
Gambar 23. Standarisasi Meja Resepsionis	29
Gambar 24. Standarisasi Meja Kerja Executive	30
Gambar 25. Standarisasi Meja Makan	30
Gambar 26. Standarisasi Ruang Kantor Privat	31
Gambar 27. Desain Interior Ruang Kerja Kantor CHEP Polska di Polandia	31
Gambar 28. Desain Interior Ruang Kerja Kantor Pepsi Co di Turki	32
Gambar 29. Desain Interior Ruang Kerja Kantor Prudential WorkPLAYce di Singapura	32

Gambar 30. Sketsa Ide untuk Meja CS	39
Gambar 31. Sketsa Ide untuk Booth Electronic	39
Gambar 32. Sketsa Ide Architrave untuk private office.....	39
Gambar 33. Sketsa Ide untuk Penataan Open Workspace	40
Gambar 34. Sketsa Ide seating untuk Touch-down Area.....	40
Gambar 35. Sketsa Rancangan Partisi pada Closed Workspace.....	40
Gambar 36. Moodboard Front Office dan Lobby	42
Gambar 37. Moodboard Electronic Booth.....	42
Gambar 38. Moodboard Closed Workspace	43
Gambar 39. Moodboard Open Workspace.....	43
Gambar 40. Moodboard Canteen, Break-out Area, dan Meeting Room	44
Gambar 41. Moodboard Elemen Dekoratif.....	44
Gambar 42. Logo PT dan Uraian Skema Warna.....	45
Gambar 43. Transformasi Bentuk Fasad menjadi Pola Backdrop	46
Gambar 44. Transformasi Logo Menjadi Pola Partisi	46
Gambar 45. Skema Warna dan Material.....	47
Gambar 46. Diagram Matriks Lantai Satu.....	48
Gambar 47. Diagram Matriks Lantai Dua.....	49
Gambar 48. Diagram Matriks Lantai Tiga.....	49
Gambar 49. Bubble Diagram Lantai Satu.....	50
Gambar 50. Bubble Diagram Lantai Dua	51
Gambar 51. Bubble Diagram Lantai Tiga.....	52
Gambar 52. Schematic Plan Lantai Satu.....	53
Gambar 53. Schematic Plan Lantai Dua	54
Gambar 54. Schematic Plan Lantai Tiga.....	55
Gambar 55. Alternatif Layout Lantai Satu.....	56
Gambar 56. Alternatif Penulis Layout Lantai Dua	56
Gambar 57. Alternatif Layout Lantai Tiga	57
Gambar 58. Rencana Lantai Satu.....	57
Gambar 59. Rencana Lantai Dua	58
Gambar 60. Rencana Lantai Tiga.....	59
Gambar 61. Backdrop Front Office	59

Gambar 62. Pola Cat Dinding.....	60
Gambar 63. Pola Partisi Dinding	60
Gambar 64. Drop Ceilng dengan Cove Lighting	60
Gambar 65. Perspektif Manual Lobby	70
Gambar 66. Perspektif Manual Ruang Kerja	70
Gambar 67. Perspektif Manual Dining Area Lantai Tiga	71
Gambar 68. Perspektif Manual Break-out Area.....	71
Gambar 69. 3D Render Lobby	72
Gambar 70. 3D Render Booth Electronic	72
Gambar 71. 3D Render Touch-down Area	73
Gambar 72. 3D Render Touch-down Area	73
Gambar 73. 3D Render Open Workspace.....	74
Gambar 74. 3D Render Open Workspace.....	74
Gambar 75. 3D Render Private Office.....	75
Gambar 76. 3D Render Meeting Room.....	75
Gambar 77. 3D Render Dining Area.....	76
Gambar 78. 3D Render Kitchen.....	76
Gambar 79. Layout Lantai Satu.....	77
Gambar 80. Layout Lantai Dua.....	77
Gambar 81. Layout Lantai Tiga.....	78
Gambar 82. Lampiran Desain Poster.....	84
Gambar 83. Lampiran Desain Poster	85
Gambar 84. Lampiran Desain Poster	86
Gambar 85. Lampiran Skema Material.....	87
Gambar 86. Tabel Konversi Perhitungan Kebutuhan AC.....	88
Gambar 87. Lampiran Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya	88
Gambar 88. Lampiran Bill of Quantity	89
Gambar 89. Bill of Quantity Meja Customer Service.....	90
Gambar 90. AHSP Pemasangan Lantai Keramik	90
Gambar 91. AHSP Pengikisan Permukaan Cat Tembok Lama	91
Gambar 92. AHSP Pengecatan Cat Tembok Baru.....	91
Gambar 93. AHSP Pemasangan Penutup Plafon	91

Gambar 94. Meja Customer Service	92
Gambar 95. Koridor Parkir	92
Gambar 96. Halaman Parkir.....	93
Gambar 97. Suasana Ruang Kerja	93
Gambar 98. Surat Izin Survey	94



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Kebutuhan Lantai Satu	34
Tabel 2. Daftar Kebutuhan Lantai Dua	35
Tabel 3. Daftar Kebutuhan Lantai Tiga	35
Tabel 4. Identifikasi dan Solusi Permasalahan	38
Tabel 5. Alternatif Furniture	61
Tabel 6. Alternatif Furniture	61
Tabel 7. Tabel Perhitungan Titik Lampu Lantai Satu.....	63
Tabel 8. Tabel Perhitungan Titik Lampu Lantai Dua	64
Tabel 9. Tabel Perhitungan Titik Lampu Lantai Tiga.....	65
Tabel 10. Tabel Perhitungan HVAC Lantai Satu.....	66
Tabel 11. Tabel Perhitungan HVAC Lantai Dua	67
Tabel 12. Tabel Perhitungan HVAC Lantai Tiga	68
Tabel 13. Tabel Evaluasi Layout	68
Tabel 14. Tabel Evaluasi Furniture.....	69



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebutuhan manusia di zaman modern kini semakin berkembang. Yang pada awalnya manusia sekadar berusaha untuk memenuhi kebutuhan primer, sekunder dan tersier saja, kini masyarakat cenderung berusaha untuk memenuhi kebutuhan yang lebih bersifat pribadi atau personal. Untuk dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidup tersebut, masyarakat telah menempuh berbagai macam cara, mulai dari bekerja, melakukan jual-beli, sewa-menyewa dan menggadaikan aset, dan sebagainya.

Melihat fenomena tersebut maka muncul berbagai lembaga keuangan guna menjembatani antara kebutuhan masyarakat dengan keterbatasan dana yang sedang dimiliki. Lembaga pembiayaan adalah salah satu wujud usaha di bidang keuangan bukan bank yang memiliki fungsi cukup krusial sebagai salah satu sumber dana alternatif bagi masyarakat yang sedang memerlukan dana untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Saat ini telah banyak berdiri lembaga pembiayaan bukan bank di Indonesia, salah satunya ialah PT Federal International Finance Group (PT FIFGROUP). PT Federal International Finance Group merupakan salah satu perusahaan pembiayaan ASTRA terbesar di Indonesia yang telah memiliki lebih dari 200 kantor cabang, 400 *point of service*, dan lebih dari 15.000 karyawan tersebar di seluruh Indonesia dengan salah satu kantor cabangnya berdiri di kota Yogyakarta pada tahun 2018.

PT Federal International Finance Group (FIFGROUP) didirikan dengan nama PT Mitrapusaka Artha Finance pada bulan Mei 1989. Berdasarkan ijin usaha yang diperoleh dari Menteri Keuangan, maka Perseroan bergerak dalam bidang Sewa Guna Usaha, Anjak Piutang dan Pembiayaan Konsumen.

Pada tahun 1991, Perusahaan merubah nama menjadi PT Federal International Finance. Namun seiring dengan perkembangan waktu dan guna memenuhi permintaan pasar, Perseroan mulai memfokuskan diri ke pembiayaan sepeda motor Honda pada bidang pembiayaan konsumen secara retail pada tahun 1996. Pada mei 2013, Perusahaan meluncurkan merek FIFGROUP.

Berdasarkan Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 29/POJK.05/2014, PT FIFGROUP bergerak di bisnis layanan pembiayaan yang membawahi merek berikut :

1. FIFASTRA

Jasa layanan pembiayaan sepeda motor Honda. Baik motor baru maupun bekas berkualitas.

2. SPEKTRA

Jasa layanan pembiayaan multiguna untuk menjawab berbagai kebutuhan masyarakat, mulai dari alat elektronik, perabot rumah tangga, furniture, gadget, produk lifestyle, dan kebutuhan lainnya.

3. DANASTRA

Diluncurkan sebagai solusi pembiayaan dalam mengembangkan bisnis dan modal kerja, serta untuk pembiayaan multiguna.

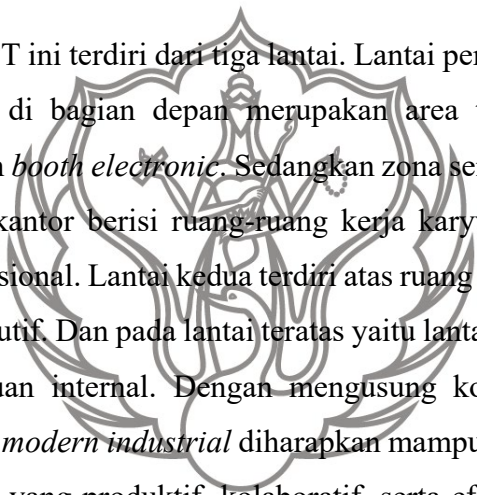
4. AMITRA

Menyediakan produk perjalanan religious dalam bentuk Umroh Reguler, Umroh Plus, dan Haji. Semua Kontrak di AMITRA dibuat dalam akad berbasis syariah.

PT Federal International Finance Group memiliki visi “Membawa Kehidupan yang Lebih Baik untuk Masyarakat” yang kemudian berimplikasi pada tersedianya berbagai anak bidang usaha pembiayaan di atas untuk mengakomodasi kebutuhan masyarakat yang beragam. Maraknya perusahaan pembiayaan yang berdiri saat ini menghadirkan kompetisi di kalangan sesama perusahaan di bidang *finance* untuk mampu mengikuti perubahan teknologi yang cepat, pengetahuan yang selalu terbaharui yang terus berimplikasi pada meningkatnya minat masyarakat terhadap

sebuah produk atau jasa atau bahkan tuntutan masyarakat pada kualitas pelayanan jasa ataupun produk dari sebuah perusahaan.

Setiap perusahaan tentu telah mengembangkan berbagai strategi untuk terus beradaptasi dengan ketidakpastian dalam menghadapi situasi pasar. Salah satunya ialah dengan memperbaiki kualitas lingkungan fisik di tempat kerja. Desain interior yang baik mampu mempresentasikan filosofi dan budaya kerja dari sebuah perusahaan. Lingkungan kerja yang nyaman tentu akan mendorong budaya produktif dan akan menghasilkan dampak yang signifikan terhadap pelayanan terhadap *customer*. *Agile Workplace* merupakan sebuah konsep yang belakangan ini tengah menjadi praktik yang berkembang di perusahaan besar untuk mendorong ketangguhan sebuah perusahaan untuk beradaptasi untuk bertahan di dalam roda industri.

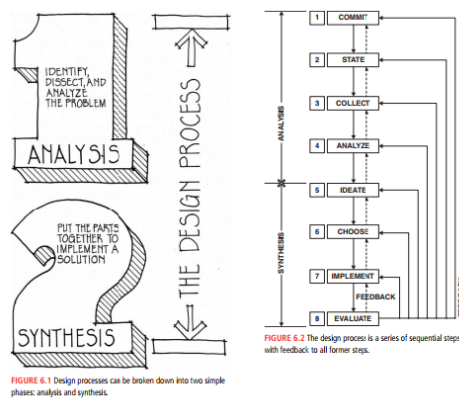


Gedung kantor PT ini terdiri dari tiga lantai. Lantai pertama terbagi menjadi dua zona; zona public di bagian depan merupakan area transaksi atau pelayanan *customer*, *lobby* dan *booth electronic*. Sedangkan zona semi-privat yang hanya bisa diakses karyawan kantor berisi ruang-ruang kerja karyawan, *printer station*, dan ruang *control* operasional. Lantai kedua terdiri atas ruang kerja karyawan dan ruang privat jajaran eksekutif. Dan pada lantai teratas yaitu lantai ketiga berisi ruang arsip dan ruang pertemuan internal. Dengan mengusung konsep perancangan *Agile Workplace* bergaya *modern industrial* diharapkan mampu menciptakan ruang kerja dan area pelayanan yang produktif, kolaboratif, serta efisien namun tetap senada dengan penerapan protokol kesehatan di era *new normal* kini.

B. Metode Desain

1. Proses Desain/Pola Pikir Desain

Proses desain atau langkah-langkah yang diterapkan untuk merancang interior kantor PT Federal International Finance Group menggunakan tahapan proses desain Rosemary Kilmer dalam buku *Designing Interiors* sebagai berikut :



Gambar 1. Proses design dari Designing Interiors
(Sumber: Kilmer, 2014)

Di dalam buku tersebut dijelaskan bahwa proses desain secara sederhana dibagi menjadi dua bagian, yaitu analisis dan sintesis. Setelah diuraikan, proses tersebut terdiri dari delapan langkah. Ke delapan tahapan desain tersebut merupakan proses yang sudah disusun berurutan, sehingga diutamakan untuk menyelesaikan langkah paling awal dahulu sebelum melanjutkan ke langkah-langkah berikutnya.

Delapan langkah proses desain yang harus dilalui oleh desainer menurut Rosemary Kilmer ialah sebagai berikut :

- a. *Commit* : menerima atau berkomitmen dengan masalah
- b. *State* : mendefinisikan masalah
- c. *Collect* : mengumpulkan fakta dan data yang ada
- d. *Analyze* : menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
- e. *Ideate* : mengeluarkan ide dalam bentuk skematik konsep.
- f. *Choose* : membandingkan dan memilih alternative yang paling optimal dari ide-ide yang ada.
- g. *Implement* : melaksanakan penggambaran ide atau alternatif terpilih dalam bentuk pencitraan 2D atau 3D serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate* : meninjau desain yang dihasilkan apakah desain tersebut telah memecahkan masalah atau belum.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah (Analisis)

Proses pengumpulan data dan penelusuran masalah dalam buku *Designing Interiors* merupakan bagian dari tahap *commit*, *state*, *collect* dan *analyze*. Yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) *Commit (Accept the Problem)*

Mengenali dan mengakui permasalahan desain yang ada merupakan langkah awal dalam melakukan proses desain. Menurut Rosemary Killmer, agar tetap termotivasi dalam sepanjang proses desain, desainer harus menerima masalah desain sebagai tugas pribadi dan mengerjakan proyek dengan penuh dedikasi.

2) *State (Define the Problem)*

Tahap mendefinisikan masalah merupakan tahapan yang penting sebelum melangkah ke tahap selanjutnya. Semakin jelas masalah didefinisikan di tahap ini, maka akan cara pemecahan masalah akan semakin lebih mudah ditemukan. Desainer yang baik akan selalu memiliki pemikiran bahwa setiap proyek memiliki masalah yang unik, dan memiliki solusi yang unik pula yang terlepas dari asumsi-asumsi proyek di masa lalu.

3) *Collect (Gather the Facts)*

Ketika desainer telah memiliki pemahaman yang jelas atas masalah proyek, maka diperlukan fakta-fakta yang melingkupi proyek tersebut. Nantinya, fakta-fakta tersebut akan diolah dan dikategorikan menjadi data fisik maupun non-fisik. Cara untuk mendapatkan informasi dapat dilakukan dengan wawancara dan survey kepada pengguna ruang, maupun pengamatan langsung di lapangan.

4) *Analyze*

Ketika segala informasi sudah terkumpul, maka desainer harus mengatur dan mengolah fakta-fakta tersebut menjadi data ke dalam kategori yang saling berhubungan. Kategorisasi seperti ini sangat membantu desainer dalam melihat dengan jelas hubungan antar data, sehingga memudahkan dalam penarikan kesimpulan.

b. Pencarian Ide dan Pengembangan Desain (Sintesis)

1) *Ideate*

Tahap ideasi merupakan tahapan yang paling membutuhkan kreatifitas dari keseluruhan tahapan desain. Desainer diharapkan dapat mengeluarkan berbagai imajinasi yang masih berupa wujud abstrak ke dalam wujud yang lebih konkret. Desainer satu dan lainnya memiliki cara yang berbeda dalam menuangkan ide-ide mereka. Secara umum, tahap ideasi terbagi menjadi dua fase; fase menggambar dalam wujud diagram skematik dan fase pernyataan konsep yang berwujud pernyataan dalam kalimat tertulis.

c. Evaluasi Pemilihan Desain

Dalam buku *Designing Interiors*, tahap *choose* merupakan tahap dimana proses memilih alternatif desain terbaik berdasarkan pertimbangan tertentu. Metode atau pertimbangan yang digunakan untuk memilih alternatif yang terbaik antara lain:

1) *Comparative Analysis*

Membuat pilihan dapat didukung dengan membandingkan, mempertimbangkan dan menyeleksi pilihan secara hati-hati untuk mengetahui mengapa solusi yang satu lebih baik daripada yang lainnya (Kilmer, 2014). Beberapa alternatif yang dihasilkan kemudian dibandingkan dengan menuliskan kelebihan dan kekurangan dari setiap alternatif. Selain itu ditinjau kembali apakah alternatif tersebut telah memenuhi tujuan, sasaran desain dan daftar kebutuhan. Sehingga akan dipilih satu alternatif yang terbaik. Jika ada kekurangan pada alternatif terpilih tersebut, perbaikan pada alternatif terpilih tidak perlu terlalu besar.

2) *Consultant or User Decision*

Metode lain adalah meminta konsultan atau *client* untuk memberikan pendapat atau langsung memilih alternatif (Kilmer, 2014). Penulis akan berkonsultasi dengan dosen mengenai pilihan alternatif yang terbaik. Selain itu, pendapat dari teman-teman bisa penulis pertimbangkan jika mereka memiliki pandangan lain yang masuk akal.

Setelah mendapat alternative terbaik yang telah memenuhi tujuan desain, sasaran desain dan daftar kebutuhan, serta menjawab sebagian besar dari *problem statement*, maka proses selanjutnya adalah tahap *implement*.

