

**RE-DESAIN INTERIOR KANTOR 507 MANAGEMENT
DENGAN PENDEKATAN URBAN**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh:

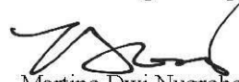
Yakub Setya Hadi

NIM 1610204123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:
REDESAIN INTERIOR 507 MANAGEMENT DENGAN PENDEKATAN URBAN
diajukan oleh Yakub Setya Hadi, NIM 1610204123, Program Studi Desain Interior,
Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim
Pembina Tugas Akhir pada tanggal 7 Juni 2021.

Pembimbing 1 / Anggota



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 197703152002121005

NIDN. 0015037702

Pembimbing 2 / Anggota



Danang Febrivantoko, S.Sn., M.Ds.

NIP. 198702092015041001

NIDN. 0009028703

Cognate/ Anggota

Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP. 196205281994031002

NIDN. 0028056202

**Ketua Program Studi S-1
Desain Interior / Anggota**



Bambang Prayitono, S.Sn., M.A.

NIP. 197308302005011001

NIDN. 0030087304

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 197703152002121005

NIDN. 0015037702



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir perancangan ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, 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 berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Gusti Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Kedua orang tua saya, Abu Thohir dan Haryanti serta adik-adik saya Adam Baihaqi, dan Unik Oktaviani Farahdiba yang selalu memberikan do'a, dorongan mental dan material.
4. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. dan Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasihat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Wali atas segala masukan, motivasi dan doanya.
6. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Yth. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

10. Mas Adam dan seluruh staff Kantor 507 Management yang telah mengizinkan, membantu dan memberikan data terkait Kantor 507 Management.
11. Teman-teman Kontrakan Niten, Kontrakan 17, Parkiran Interior, Kantin Klub, IMDI, Wisnu, Bagas, Abdul, Farhan, Refo, Sid, Jafar, Abid, Firman, dan Mba Batari.
12. Teman-teman di Prodi Desain Interior, Angkatan Sakomah, Indis, Gradasi, Konco Kndunk, Guratan, Dimensi, Poros, Skala.
13. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang telah berjuang dan bertukar pikiran.
14. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.



Yogyakarta, 28 Desember 2020

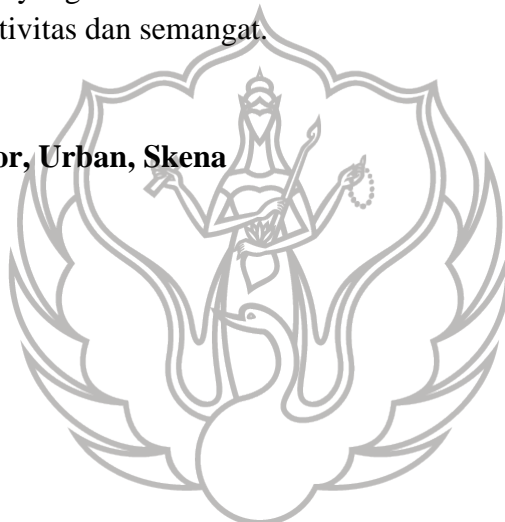
Yakub Setya Hadi

NIM 1610204123

ABSTRAK

Kantor 507 Management adalah kantor manajemen dari sebuah band asal Indonesia yaitu Sheila on 7. Kantor ini memiliki dua fungsi utama, diantaranya adalah sebagai kantor manajemen dari Sheila on 7 dan sebagai *basecamp* utama dari fanbase Sheila on 7. Menurut fungsi dan kegiatannya, maka penting untuk menciptakan suasana kantor yang bisa merangsang kreativitas dan meningkatkan produktivitas dari penggunanya, di saat yang sama pengunjung yang datang juga bisa dilayani dengan baik. Dengan demikian, Kantor 507 Manajemen dapat mengakomodasi beragam kegiatan yang berbeda serta menjadi tempat yang mampu menjembatani hubungan antara Sheila on 7 dengan penggemarnya. Perancangan ini dilakukan dengan pendekatan *urban* melalui konsep skena. Skena sendiri erat hubungannya dengan *urban culture* yang berkembang pada masyarakat perkotaan. Dalam pengaplikasiannya perancangan ini menerapkan jiwa yang dimiliki skena musik di Indonesia yaitu; idealisme, kemandirian, kolektivitas dan semangat.

Kata kunci: Kantor, Urban, Skena



ABSTRACT

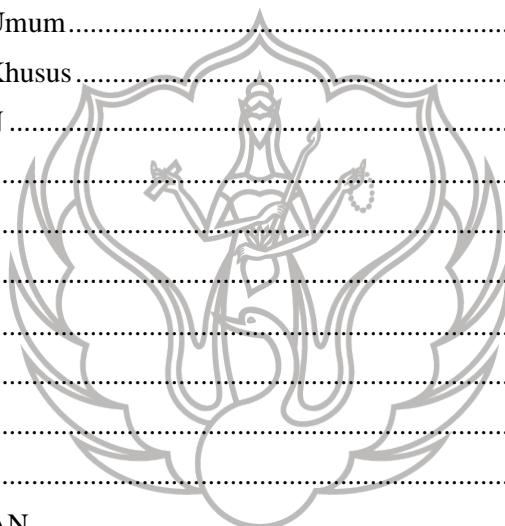
507 Management Office is a management office of an Indonesian local band, Sheila on 7. This office has two main function; as the management office of Sheila on 7 and the main basecamp of the fanbase. Depend on its functions and activities, it is important to create the atmosphere of the office which able to stimulate the user's creativity and productivity, also the visitor can be serve well at the same time. Therefore, 507 Management Office will be able to accommodate the diverse activities and be the place which able to connect the relation between Sheila on 7 and the fans. The design is going to adapt the urban by the concept of skena. Skena itself is considered to urban culture which evolve in society. On its application, The design going to apply the soul of the skena music in Indonesia which are; idealism, independence, collectivism and spirit.

Keyword: Office, Urban, Skena



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	3
BAB II.....	6
PRA DESAIN	6
A. TINJAUAN PUSTAKA	6
1. Tinjauan Pustaka Umum.....	6
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	11
B. PROGRAM DESAIN	13
1. Tujuan Desain	13
2. Sasaran Desain.....	13
C. DATA PROYEK	13
1. Deskripsi Umum.....	13
2. Data Non Fisik.....	15
3. Data Fisik.....	17
4. Data Literatur.....	40
D. DAFTAR KEBUTUHAN.....	45
BAB III	50
A. PERNYATAAN MASALAH.....	50
B. IDE SOLUSI DESAIN	50
1. Konsep Perancangan.....	50
C. SOLUSI PERMASALAHAN.....	56
BAB IV	63
A. ALTERNATIF DESAIN	63
1. Alternatif Penataan Ruang	63
2. Alternatif Estetika Ruang.....	71
3. Alternatif Pembentuk Ruang.....	77
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	81
5. Alternatif Tata Konidisi Ruang.....	86



B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	97
1. Hasil Render Perspektif	98
2. Hasil Perspektif Manual.....	105
3. <i>Axonometri</i>	106
BAB 5	107
PENUTUPAN.....	107
LAMPIRAN.....	111
DAFTAR PUSTAKA	109



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagian Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 2.1 Logo 507 Management	14
Gambar 2.2 Logo Meglio	15
Gambar 2.3 Site Plan Kantor 507 Management	15
Gambar 2.4 Struktur Organisasi 507 Management	16
Gambar 2.5. Denah existing Kantor 507 Management Lantai 1.....	19
Gambar 2.6. Denah existing Kantor 507 Management Lantai 2.....	20
Gambar 2.7. Stacking Plan.....	21
Gambar 2.8. Eksisting Zoning Lantai 1	22
Gambar 2.9. Eksisting Zoning Lantai 2	23
Gambar 2.10. Eksisting Sirkulasi Lantai 1.....	24
Gambar 2.11. Eksisting Sirkulasi Lantai 2	25
Gambar 2.12 Foto Fasad Bangunan 507 Management.....	27
Gambar 2.13 Foto Fasad Bangunan 507 Management.....	28
Gambar 2.14. Eksisting 507 Store.....	29
Gambar 2.15 Eksisting Hall of Fame	29
Gambar 2.16 Bar Beverage	30
Gambar 2.17 Bar Pizza.....	30
Gambar 2.18. Jamming Stage	31
Gambar 2.19. Dinning Area	31
Gambar 2.20 Front Office Kantor 507 Management	32
Gambar 2.21 Ruang Kerja Marketing & Management.....	32
Gambar 2.22. Studio Recording & Editing.....	33
Gambar 2.23. Lantai Keramik 30x30cm.....	34
Gambar 2.24 Lantai Concrete	35
Gambar 2.25 Tembok bata finishing cat	36
Gambar 2.26. Dinding Akustik	37

Gambar 2.27. Dinding Galvalum & Kaca.....	37
Gambar 2.28 Plafon Gypsum.....	38
Gambar 2.29 Plafon Gypsum Dengan Rangka Hollo	39
Gambar 2.30 Tata Ruang Kantor Terbuka.....	43
Gambar 3.1 Mind Map Konsep Ide	50
Gambar 3.2 Konser Musik.....	51
Gambar 3.3 Gaya Industrial	53
Gambar 3.4 Skema Warna	54
Gambar 3.5. Logo dan Cover album Sheila on 7.....	54
Gambar 3.6. Skema Bahan	55
Gambar 4.1 Diagam <i>Matrix</i> Kantor.....	63
Gambar 4.2 Diagam <i>Matrix</i> umum.....	64
Gambar 4.3 Bubble Diagram Lt. 1.....	65
Gambar 4.4 Bubble Diagram Lt. 2.....	66
Gambar 4.5 Zoning Lantai 1.....	67
Gambar 4.6 Zoning Lantai 2.....	68
Gambar 4.7 Layout lantai 1.....	69
Gambar 4.8 Layout Lantai 2.....	70
Gambar 4.9 Moodboard office lt. 1.....	71
Gambar 4.10 Moodboard office lt. 2.....	72
Gambar 4.11 Moodboard area umum lt. 1.....	73
Gambar 4.12 Moodboard area umum lt. 2.....	74
Gambar 4.13 Inspirasi Tema.....	75
Gambar 4.13 Skema material.....	75
Gambar 4.15 Skema warna.....	76
Gambar 4.16 Referensi Desain Rencana Lantai.....	77
Gambar 4.17 Rencana Lantai Alternatif 1.....	78
Gambar 4.18 Rencana Lantai Alternatif 2.....	78
Gambar 4.19 Referensi Desain Rencana Plafon.....	79

Gambar 4.20 Rencana Plafon Alternatif 1	80
Gambar 4.21 Rencana Plafon Alternatif 2	80
Gambar 4.22 Alternatif Desain Meja Kasir	81
Gambar 4.23 Alternatif Desain Bench	82
Gambar 4.24 Alternatif Desain Meja Pimpinan	82
Gambar 4.25 Alternatif Desain Meja <i>front desk</i>	83
Gambar 4.26 Alternatif Desain Meja credenza	83
Gambar 4.27 Alternatif <i>Furniture</i> Fabrikasi	84
Gambar 4.28 Alternatif <i>Furniture</i> Fabrikasi	85
Gambar 4.28 Ilustrasi Penghawaan Alami Kantor 507 Management	93
Gambar 4.29 Perspektif <i>Front Desk</i>	98
Gambar 4.30 Perspektif <i>Pantry</i>	98
Gambar 4.31 Perspektif <i>Working Space</i>	99
Gambar 4.32 Perspektif <i>Meeting Room</i>	99
Gambar 4.32 Perspektif <i>Dealing Room</i>	100
Gambar 4.34 Perspektif <i>Communal Space</i>	100
Gambar 4.35 Perspektif <i>Studio Recording</i>	101
Gambar 4.36 Perspektif <i>Studio Recording</i>	101
Gambar 4.37 Perspektif <i>Studio Editing</i>	102
Gambar 4.38 Perspektif <i>Kitchen & Cashier</i>	102
Gambar 4.39 Perspektif <i>Dinning Area</i>	103
Gambar 4.40 Perspektif <i>Store</i>	103
Gambar 4.41 Perspektif <i>Hall of Fame</i>	104
Gambar 4.42 Perspektif <i>Dinning Area</i>	104
Gambar 4.42 Perspektif Manual <i>Dinning Area</i>	105
Gambar 4.43 Axonometri Lantai 1	106
Gambar 4.44 Axonometri Lantai 2	106
Gambar Lampiran. 1 Store Sheila on 7	111
Gambar Lampiran. 2 Tampak depan bangunan	111

Gambar Lampiran. 3 Jamming Stage.....	112
Gambar Lampiran. 4 Studio Recording	112
Gambar Lampiran. 5 Pizza Kitchen	113
Gambar Lampiran. 6 Ruang Pamer.....	113
Gambar Lampiran. 7 Aksonometri.....	114
Gambar Lampiran. 8 Sisi Desain Unggulan.....	114
Gambar Lampiran. 9 Perspektif Manual Hall of Fame	115
Gambar Lampiran. 10 Perspektif Manual Dinning Area	115



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Kebutuhan 507 Management	45
Tabel 2 Identifikasi dan solusi permasalahan	56
Tabel 3 Jenis Lampu yang Digunakan	86
Tabel 4 Jenis AC yang Digunakan	93



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sheila on 7 adalah sebuah band yang berasal dari Yogyakarta, dibentuk pada tahun 1996, band ini sudah mewarnai dunia musik Indonesia selama 24 tahun. Berkarya dalam rentang waktu yang cukup lama, menjadikan Sheila on 7 dikenal oleh tiga generasi. Sehingga mampu menjangkau banyak penggemar dengan berbagai macam rentang umur. Sepanjang karirnya Sheila on 7 mendapatkan banyak sekali penghargaan, banyak orang yang merasa terwakili dengan karya dari Sheila on 7 sehingga terbentuklah fanbase dari Sheila on 7 yang diberi nama Sheila Gank.

Meskipun karir Sheila on 7 sudah cukup lama di dunia musik Indonesia, jumlah fans mereka bukannya menurun tapi malah cenderung naik, karena pemilihan materi setiap album Sheila on 7 yang kebanyakan menasar anak-anak muda, sehingga setiap mengeluarkan album fans dari Sheila on 7 semakin banyak dan memiliki rentang umur yang bervariasi. Bukan hanya jumlahnya saja, bagi para fans yang berusia 30 tahun keatas juga masih banyak yang setia dengan Sheila on 7, karena lagu-lagu Sheila on 7 menemani kisah hidup mereka ketika masih muda sehingga memiliki nilai nostalgia. Jadi bisa dikatakan Sheila Gank ini selain jumlahnya yang banyak, loyalitas dari mereka juga sudah tidak perlu dipertanyakan lagi.

Pada awal karirnya, Sheila on 7 berada dibawah major label yaitu Sony Music Entertainment, setelah bekerjasama selama 16 tahun Sheila on 7 memutuskan untuk berjalan sendiri di jalur indie, menjadi indie mengharuskan Sheila on 7 mengurus segala kebutuhannya sendiri, mulai dari memproduksi lagu, pemasaran lagu, hingga penjadwalan tour, dari sinilah kebutuhan untuk membuat kantor manajemennya milik mereka sendiri mulai dipikirkan, hingga pada akhirnya didirikanlah 507 Management yang ditangani oleh dua personelnnya sendiri, yaitu Duta dan Adam, jadi bisa dikatakan 507 Management lahir dari Sheila on 7.

Berjalan bersama selama 24 Tahun menjadikan mereka membentuk 507 Management dengan dasar kekeluargaan, karena setiap personelnnya sudah menganggap Sheila

on 7 seperti keluarganya sendiri. Bermodalkan sebuah bangunan di daerah Condongcatur, Sleman, Sheila on 7 menggunakan bangunan tersebut sebagai kantor manajemen mereka. Kantor ini mencakup ruangan ruangan yang dibutuhkan oleh mereka, seperti ruanga rekaman, ruang *editing video*, ruangan kerja bagi karyawan, *hall of fame*, *store*, hingga wadah bagi fans yang berkunjung.

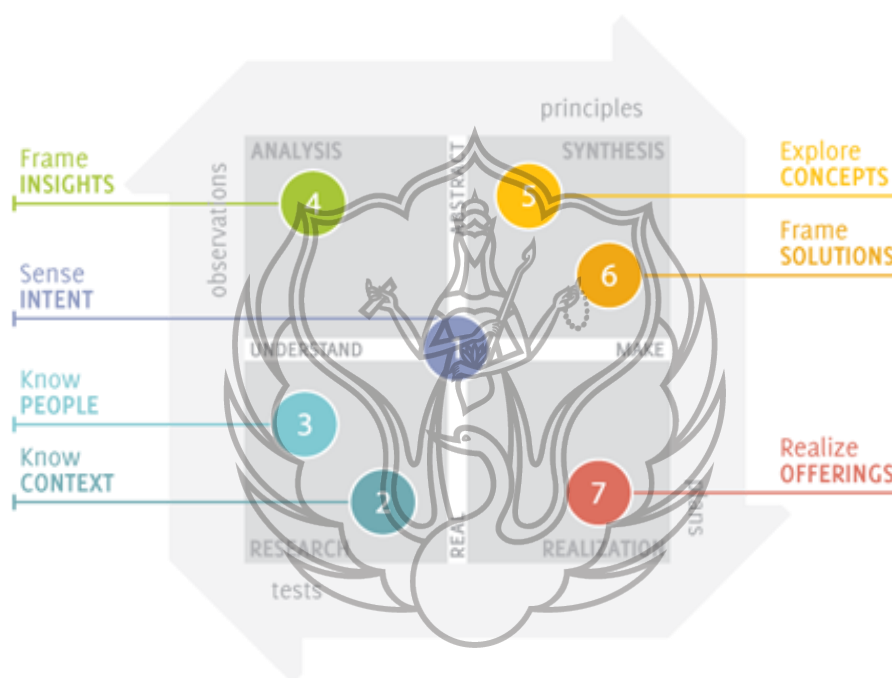
Yang menarik dari bangunan ini adalah cara Sheila on 7 memisahkan ruang yang bersifat *private* dan ruang yang bersifat *public*. Untuk ruangan yang bersifat *private* mencakupi ruangan ruangan bagi manajemen dan ruang untuk talentnya sendiri, beberapa ruangnya adalah ruang rekaman, ruang *editing*, *storage equipment*, ruangan *meeting*, dan ruang kerja untuk para karyawan yang berhubungan dengan manajemen, ada juga ruang untuk menerima tamu. Suasana kerja disini sangat kolaboratif, karena setiap akan membuat sebuah karya Sheila on 7 selalu bekerjasama, bisa dikatan disini adalah tempat mereka malakukan kerja kreatif untuk menghasilkan karya.

Disisi lain, bagi para fans yang ingin berkunjung dan bertemu dengan personel Sheila on 7 disediakan sebuah warung pizza yang *multifungsi*, bisa sebagai tempat makan, tempat berkumpul, maupun tempat untuk mengadakan *jaming* jika beruntung pengunjung bisa bertemu dengan personel Sheila on 7 disini saat *jaming seasson* di lantai atas. Di warung pizza ini cara memasaknya masih menggunakan *firewood oven*, dimana terdapat sebuah oven yang dibuat dari tumpukan bata dan memasukan bara api dari kayu untuk membuat pizzanya. Pizza dengan cara pembuatan seperti ini sangat berbeda dengan cara pembuatan pizza yang terdapat pada restaurant pizza *mainstream* di kota kota besar. Selain ini di tempay ini terdapat *store* yang digabung bersama area *hall of fame* yang bisa dikunjungi oleh fans, baik yang hanya ingin melihat napak tilas Sheila on 7 maupun yang ingin membeli *merchandise* asli dari Sheila on 7 sebagai sumber pemasukan diluar kegiatan bermusik sekaligus menjaga hubungan mereka dengan para fans.

Perancangan ulang kantor manejemen Sheila on 7 diyakini bukan hanya tentang bagaimana sebuah band yang baru menentukan arah bagi diri mereka sendiri, akan tetapi juga bagaimana memperkokoh jembatan penghubung antara sekumpulan bapak-bapak yang bisa bermain musik dan teman temannya yang selalu mendukung dari belakang

B. METODE DESAIN

Proses desain adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunnya. Pada perancangan Kantor Manajemen Sheila on 7 ini penulis menerapkan pola pikir Proses Desain Inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar. Menurut Vijay Kumar, terdapat tujuh mode aktivitas yang berbeda untuk desain inovasi: Memahami Tujuan, Mengetahui Konteks, Mengetahui Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi, dan Merealisasikan Penawaran.



Gb.1. Bagan Pola Pikir Perancangan

(Sumber: 101 Design Methods, Vijay Kumar, 2003)

a. Memahami Tujuan (*Sense Intent*)

Pada proses awal ini kita berada dalam lima tahap menentukan dari mana kita harus memulai: Mengumpulkan yang terbaru, Memetakan tinjauan, memetakan tren, Menyusun ulang masalah, dan merumuskan tujuan awal.

b. Mengetahui Konteks (*Know Context*)

Pada proses ini kita mempelajari konteks, yaitu kondisi atau kejadian yang memengaruhi lingkungan di mana penawaran inovasi kita tercipta atau bisa tercipta. Disini kita memperhatikan apa yang mengubah konteks inovasi kita termasuk masyarakat, lingkungan, industri, teknologi, bisnis, budaya, politik, dan ekonomi.

c. Mengetahui Masyarakat (*Know People*)

Tujuan kita di proses ini adalah memahami orang dan interaksi mereka dengan segala hal dalam kehidupan mereka sehari-hari. Tujuan utamanya adalah menarik gagasan-gagasan terpenting dari pengamatan kita.

d. Menyusun Gagasan (*Frame Insights*)

Pada proses ini, kita menstrukturkan apa yang telah dipelajari dari proses sebelumnya. Kita menggunakan campuran berbagai jenis metode untuk memperoleh berbagai perspektif dari konteks demi pemahaman yang lebih lengkap.

e. Mengeksplorasi Konsep (*Explore Concepts*)

Selanjutnya dalam proses ini, kita melakukan proses brainstorming terstruktur untuk mengidentifikasi peluang dan mengeksplorasi konsep-konsep baru. Di tahap awal eksplorasi ini, kita dapat membangun prototype kasar untuk memfokuskan diskusi tim atau untuk mendapatkan masukan awal dari pengguna atau klien.

f. Menyusun Solusi (*Frame Solutions*)

Pada proses ini, deskripsi solusi dibalikkan menjadi gambaran untuk memberikan tim, pengguna, dan klien pemahaman mendalam dari “apa yang mungkin”. Tahapannya adalah: menghasilkan pilihan-pilihan, menyistemkan konsep, mengevaluasi konsep, mengomunikasikan solusi, dan mengorganisir solusi.

g. Merealisasikan Penawaran (*Realize Offerings*)

Dalam proses ini, kita memastikan bahwa solusi-solusi yang potensial tersusun dan prototype yang teruji dibangun berdasarkan pengalaman-pengalaman orang lain dan bisa memberikan nilai yang sesungguhnya.

1. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data menurut Kumar (2012) terbagi menjadi dua yaitu proses memahami tujuan dan mengetahui konteks. Proses memahami tujuan mencakup mengenai fakta-fakta kunci. Fakta-fakta kunci adalah potongan informasi singkat yang akan didapat dari pihak Kantor 507 Management. Sedangkan metode mengetahui konteks mencakup mengenai wawancara pakar subjek. Wawancara pakar subjek yang dimaksud adalah wawancara yang akan dilakukan kepada *Head Manager* Kantor 507 Management, pengunjung dan orang-orang yang berkaitan dengan Kantor 507 Management. Metode penelusuran masalah menurut Kumar (2012) terbagi pula menjadi dua proses yaitu, proses mengenal masyarakat dan proses menyusun gagasan. Proses mengenal masyarakat dilakukan dengan cara kunjungan lapangan. Kunjungan lapangan dilakukan dengan melakukan survey pada Kantor 507 Management, hal ini bertujuan untuk mengenal secara langsung objek yang akan dirancang. Selanjutnya, proses penyusunan gagasan mencakup mengenai jaringan aktifitas. Jaringan aktifitas yang dimaksud adalah pengumpulan daftar aktifitas yang terjadi di Kantor 507 Management, hal ini bertujuan untuk menentukan daftar kebutuhan pengguna ruang.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide adalah proses mengeksplorasi konsep dengan menggunakan metode sesi pembentukan ide. Metode pencarian ide yang digunakan adalah dengan metode *mind mapping*, yaitu menggunakan gambaran visual dengan topik inti menjadi pusatnya, sedangkan peluang-peluang yang memungkinkan dieksplorasi dari tengah menuju batas pinggir.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain adalah proses mewujudkan penawaran. Proses mewujudkan penawaran dilakukan dengan rencana *platform*. Rencana platform meliputi pemilihan alternatif desain, alternative layout, alternatif elemen pembentuk ruang dan alternatif furniture. Tujuan dari proses mewujudkan penawaran dengan menggunakan rencana platform supaya mendapatkan desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna Kantor 507 Management