

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR
PT. NIPPON STEEL AND SUMIKIN BATAM
KEPULAUAN RIAU**



PENCIPTAAN / PERANCANGAN

oleh:

Bella Agnesya Dwita Putri

NIM 1610175123

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

2020

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT. NIPPON STEEL ENGINEERING BATAM KEPULAUAN RIAU

Nama Mahasiswa : Bella Agnesya Dwita Putri
NIM : 1610175123
Dosen Pembimbing I : M. Sholahuddin, S. Sn., M.T.
Dosen Pembimbing II : Oktavianus Cahyono P., ST., M.Arch.

ABSTRAK

Sebagai *Central Industry District*, menjadikan Batam sebagai pusat dari beragam jenis perusahaan industry. Salah satu perusahaan *industry* yang telah lama berdiri hingga kini yakni PT. Nippon Steel and Sumikin Batam, yang merupakan sebuah perusahaan Teknik menawarkan berbagai macam jasa rekayasa dan konstruksi darat dan lepas pantai terkait dengan Industri Minyak dan Gas Bumi. Tujuan yang ingin diciptakan dari perancangan kantor ini ialah merancang ruang *Lobby & Receptionis*, serta beberapa ruang kerja yang berada pada lantai dua dengan setting elemen fisik ruang yang lebih menarik sekaligus dapat menjadi area *refreshing* pada bagian *communal space* yang diciptakan menyesuaikan standar kenyamanan sesuai zoning didalamnya dengan penerapan warna serta desain yang tengah trend pada era ini. Dan membangun *ambiance* yang dapat memperlihatkan *brand image* PT. Nippon Steel and Sumikin Batam itu sendiri.

Dari analisa permasalahan, observasi, studi literatur, studi banding, wawancara terhadap responden. Berdasarkan metodologi tersebut, hasil yang diperoleh yakni pemilihan konsep desain kantor PT. Nippon Steel and Sumikin Batam dengan Gaya *Japanese Style* yang mampu merepresentasikan background perusahaan yang memang berasal dari negara tersebut dengan penerapan yang akan digunakan yakni mengambil tranformasi bentuk dari lukisan ternama *The Great of Kanagawa*, serta penggunaan material bamboo pada detail elemen dekoratif dan pemberian taman zen dibeberapa bagian ruang sebagai visual dari tema yang akan diangkat yakni *Force of Nature* desain yang dipercaya dengan meniru alam.

Kata kunci : *Desain Interior ; Kantor; Modern ; Japanese*

ABSTRACT

As the Central Industry District, making Batam the center of various types of industrial companies. One of the industrial companies that has been established for a long time is PT. Nippon Steel and Sumikin Batam, which is an Engineering company that offers a variety of onshore and offshore engineering and construction services related to the Oil and Gas Industry. The objective to be created from the design of this office is to design a Lobby & Receptionist room, as well as several workspaces located on the second floor with the setting of physical elements that are more attractive as well as being a refreshing area in the communal space created to adjust the comfort standards according to zoning in it with application of colors and designs that are the trend in this era. And build ambiance that can show the brand image of PT. Nippon Steel and Sumikin Batam itself.

From the analysis of problems, observations, literature studies, comparative studies, interviews with respondents. Based on this methodology, the results obtained are the selection of the office design concept of PT. Nippon Steel and Sumikin Batam with a Japanese Style that is able to represent the background of the company that originated from the country with the application to be used, namely taking shape transformation from the famous painting The Great of Kanagawa, as well as the use of bamboo material in the details of decorative elements and giving zen garden in several part of the space as a visual of the theme to be raised namely the Force of Nature design that is believed to emulate nature.

Keywords : *Interior Design; Office; Modern; Japanese*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

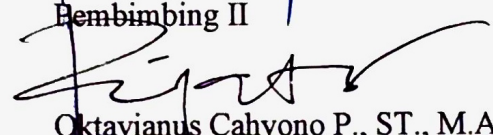
PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT. NIPPON STEEL AND SUMIKIN BATAM KEPULAUAN RIAU diajukan oleh Bella Agnesya Dwita Putri, NIM 1610175123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


M. Sholahuddin, S. Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

Pembimbing II


Oktavianus Cahyono P., ST., M.Arch.

NIP 19701017 200501 1 001/NIDN 0017107004

Cognate/Anggota


Dr. Suastiwi, M.Des.

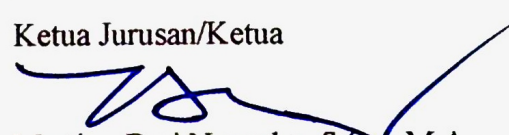
NIP 19590802 198803 2 002/NIDN 0002085909

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


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

NIP 19730830 200501 1 001/NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua


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

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan 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 telah saya cantumkan sumber serta disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Batam, Agustus 2020

Bella Agnesya Dwita Putri,
NIM 1610175123

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan YME atas Rahmat-Nya sehingga penulis masih diberi kesehatan untuk dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik.

Penyusunan Tugas Akhir ini selain sebagai persyaratan yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan pendidikan Tingkat Sarjana pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta juga dimaksud untuk memuat penjelasan karya yang dihasilkan dari kegiatan penciptaan mengenai kreativitas gagasan, wujud, dan teknik berdasarkan kaidah-kaidah estetika sesuai dengan bidang studi/keahlian yang dipelajari, serta penjelasan sistematis dalam bentuk tulisan.

Pada kesempatan ini ijin penulis untuk mengucapkan terima kasih dan rasa hormat atas segala bantuan yang telah diberikan sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini, yaitu kepada :

1. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Interior yang telah memungkinkan penulis untuk mengerjakan Tugas Akhir.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak M. Sholahuddin, S. Sn., M.T., selaku Dosen Pembimbing I dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir yang telah membimbing, memberi masukan sehingga penulis dapat lebih menyempurnakan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Oktavianus Cahyono P., ST., M.Arch., selaku Dosen Pembimbing II dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberikan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Anom Wibisono, S.Sn, M.Sc., selaku Dosen Wali yang telah membantu memperlancar penulis untuk mengerjakan Tugas Akhir.

7. Seluruh dosen, staf, dan karyawan Jurusan Desain Interior Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta atas jasa-jasanya selama penulis menuntut ilmu.
8. Pimpinan PT. Nippon Steel & Sumikin Batam - Kepulauan Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Bapak Jaka, selaku Manager Director PT. Nippon Steel & Sumikin Batam.
10. Ibu Lin, selaku Staff Accounting PT. Nippon Steel & Sumikin Batam.
11. Mama, Papa, Kak Ita, Teman-teman Monas, Caker, dan Guratan atas dukungan dan doanya.
12. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu sehingga mengantarkan penulis untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan Laporan ini tentunya masih banyak terdapat kekurangan, kesalahan dan kekhilafan karena keterbatasan kemampuan penulis, untuk itu sebelumnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan yang bersifat membangun atas laporan ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih dan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun kita bersama.

Batam, Agustus 2020

Bella Agnesya Dwita Putri,
NIM 1610175123

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain	3
2. Metode Desain	5
a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah	6
b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain	6
c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain	6
BAB II PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain	7
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus	12
3. Riview Buku dan Jurnal	17
B. Program Desain (Programming)	18
1. Tujuan Desain	18
2. Fokus / Sasaran Desain	18
3. Data	18
a. Deskripsi Umum Proyek (profil perusahaan, lokasi proyek, dll)	18
b. Data Non Fisik,	19
c. Data Fisik, dan Data Literatur	23
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	41
BAB III PERMASALAHAN	45
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	45
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>)	46

BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	48
A. Alternatif Desain (Schematic Design)	48
1. Alternatif Estetika Ruang	48
2. Alternatif Penataan Ruang	62
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	65
4. Alternatif Pengisi Ruang	70
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	71
a. Pencahayaan	71
b. Penghawaan	78
B. Evaluasi Pemilihan Desain	79
C. Hasil Desain	80
1. Perspektif	80
2. Layout	88
3. Detail Khusus (<i>Custom Furniture</i> & Elemen Dekoratif)	89
BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	94
A. Presentasi Desain	94
1. Rendering Perspektif	94
2. Skema Bahan dan Warna	99
3. Poster Presentasi	100
4. Booklet	103
B. Detail Satuan Pekerjaan / <i>Bill of Quantity</i> / BQ	104
C. Gambar Kerja	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 The Design Process and Related Graphics, 2012	3
Gambar 1.2 The Design Process and Related Graphics, 2012	4
Gambar 1.3 The Design Process and Related Graphics, 2012	4
Gambar 1.4 Contoh Bubble Diagrams	5
Gambar 1.5 The Design Process and Related Graphics, 2012	5
Gambar 2.1 Kantor Masa Depan, 2014	11
Gambar 2.2 Logo Nippon Steel Group	20
Gambar 2.3 Diagram visi Nippon Steel Group	21
Gambar 2.4 Company Organization NS Batam	21
Gambar 2.5 Peta Lokasi Nippon Steel Batam	22
Gambar 2.6 Site Plan dan bentuk fasad PT. NSB	23
Gambar 2.7 Layout yang akan di redesign pada lantai 2 PT. NSB	23
Gambar 2.8 Sistem ME PT. NSB	24
Gambar 2.9 Kondisi lingkungan sekitar PT. NSB	25
Gambar 2.10 Kondisi Lobby dan Resepsionis PT. NSB	26
Gambar 2.11 Kondisi dan Situasi kantor karyawan PT. NSB	27
Gambar 2.12 Kondisi Kantin PT. NSB	28
Gambar 2.13 Kantor Masa Depan, 2014	28
Gambar 2.14 Studi Ergonomi terhadap Rancangan, 2012	30
Gambar 2.15 Studi Ergonomi terhadap Rancangan, 2012	30
Gambar 2.16 Arsitektur Ekologis, 2005	35
Gambar 2.17 Arsitektur Ekologis, 2005	35
Gambar 2.18 Arsitektur Ekologis, 2005	38
Gambar 3.1 Diagram Permasalahan	45
Gambar 3.2 Ilustrasi Organisasi Ruang Grid	47
Gambar 4.1 Alternatif I	48
Gambar 4.2 Alternatif II	48

Gambar 4.3 Contoh Penerapan	54
Gambar 4.3 Contoh Penerapan	57
Gambar 4.5 Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai	58
Gambar 4.6 Penerapan Gaya dan Tema pada Plafon	59
Gambar 4.7 Dominasi Turunan Warna dari gaya serta konsep	60
Gambar 4.8 Material Scheme	61
Gambar 4.9 Diagram Matriks	62
Gambar 4.10 Rencana Lantai Terpilih	66
Gambar 4.11 Bill Quantity Rencana Lantai	66
Gambar 4.12 Rencana Dinding Terpilih area Str. Planning DWG Office	67
Gambar 4.13 Rencana Dinding Terpilih area Storage	68
Gambar 4.14 Bill Quantity Rencana Dinding	68
Gambar 4.15 Rencana Plafon Terpilih	69
Gambar 4.16 Bill Quantity Rencana Plafon	69
Gambar 4.17 Bill Quantity Furnitur Custom	70
Gambar 4.18 Bill Quantity Lighting	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Minimum Space Guidelines	29
Tabel 2. Kebutuhan dan Kriteria	44
Tabel 3. Jenis dan Spesifikasi AC	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kawasan Industri (industrial estate) merupakan daerah yang khusus disediakan oleh pemerintah pusat ataupun daerah untuk kegiatan industri. Kawasan ini umumnya adalah bagian dalam tata rencana kota atau daerah yang disertai dengan sarana lengkap untuk kegiatan industri. Sarana tersebut antara lain meliputi infrastruktur perhubungan jalan nasional dan internasional, dilengkapi dengan bangunan pabrik siap pakai, fasilitas umum industri kecil, dan fasilitas pergudangan yang canggih. Kawasan tersebut ditunjang juga dengan sarana dan prasarana seperti kantor sebagai pengawasan dan pengolahan. Namun berbagai literatur yang berkaitan dengan studi beberapa kantor dan gedung perkantoran menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti ketidakpuasan, tempat kerja berantakan, dan lingkungan fisik, memainkan peran utama dalam hilangnya produktivitas karyawan. (Carnevale, 1992).

Perencanaan ruang kantor yang baik dan mendukung kegiatan di dalamnya akan dapat mempengaruhi kinerja para karyawan. Namun ruangan kantor sebagai lingkungan kerja kerap kali didesain secara kaku dan monoton karena sifatnya yang formal. Kurangnya perlakuan khusus pada ruang kantor terjadi karena fokus dari sebuah perusahaan terletak pada hasil kerja karyawan, bukan pada ruang kerja dengan segala suasana yang ada di dalamnya. Elemen-elemen fisik seperti dinding, lantai, plafon, serta furniture yang digunakan dalam ruang kantor dapat mempengaruhi suasana yang akan berdampak pada kinerja karyawan. Ruang kantor yang efisien dan fleksibel dalam mengikuti perkembangan membantu perusahaan untuk tetap bertahan dalam usahanya. Menurut Rayfield (1958), kebiasaan dan perilaku karyawan maupun klien dalam sebuah kantor tercermin dari bagaimana ruangan tersebut dirancang dan didesain. Produktivitas karyawan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti lingkungan fisik ruang kantor atau desain interior. (ElZeiny, 2011).

Desain interior dimaksudkan untuk menambah nilai kenyamanan pada seseorang yang berada didalamnya dan memberikan identitas pada suatu bangunan.

Sebagian besar manusia menghabiskan lima puluh persen dari hidup mereka dengan melakukan berbagai kegiatan di dalam lingkungan indoor. (Sundstorm dalam Hameed dan Amjad, 2009). Lingkungan indoor tersebut dapat berupa rumah ataupun kantor yang menjadi tempat manusia melakukan aktivitas kesehariannya.

Sebagai *Central Industry District*, menjadikan Batam sebagai pusat dari beragam jenis perusahaan industry dan tempat berdirinya kantor-kantor pusat perusahaan swasta, dan perusahaan asing. Salah satu perusahaan *industry* yang telah lama berdiri hingga kini yakni PT. Nippon Steel and Sumikin Batam adalah sebuah perusahaan Teknik yang menawarkan berbagai macam jasa rekayasa dan konstruksi darat dan lepas pantai yang terkait dengan Industri Minyak dan Gas Bumi serta memiliki dua fungsi utama:

1. Fasilitas fabrikasi untuk struktur baja berat seperti jaket dan geladak lepas pantai.
2. Shorebase untuk peralatan laut yang digunakan untuk konstruksi dan pemasangan lepas pantai.

Berlokasi pada lingkungan fisik yang gersang serta kegiatan di dalam ruangan kantor tersebut didukung oleh desain standar perkantoran mengalami keterbatasan dalam pengolahan elemen fisik interiornya. Secara sepintas, tidak tampak adanya pengolahan elemen fisik yang menarik atau memicu ketertarikan seseorang yang berada di dalamnya dan dapat meningkatkan peran kinerja para karyawan yang menggunakan ruang tersebut untuk bekerja. Setting ruang *staff* serta ruang pendukung seperti *canteen* masih memerlukan penataan dan pengolahan sirkulasi, serta elemen-elemen fisik ruang interior yang dapat mendukung proses kerja.

Berdasarkan hal tersebut ditemukan bahwa elemen fisik ruang-ruang pekerja pada kantor Nippon Steel and Sumikin Batam berpengaruh terhadap perilaku dan produktivitas karyawan untuk ke depannya, guna meningkatkan daya tarik, menciptakan system atau mekanisme kinerja pekerja yang lebih terintegrasi dan menyeluruh, serta tingkat kenyamanan pengguna kantor, maka diperlukan suatu desain interior yang menarik dan dapat memberikan citra baru sesuai dengan corporate image perusahaan.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Menurut William Pena, Steven Parshall, dan Kevin Kelly (1987) menyimpulkan bahwa proses desain terjadi dalam tiga fase yakni *Programming* adalah bagian dari proses pra desain yang terpisah dari *Schematic Design* dan *Design Development* sebagai fase kedua dan ketiga dalam proses desain. Ketiga tahapan ini merupakan dasar yang digunakan seorang yang berasal dari *Industrial Designer*, *Graphic Designers*, *Exhibition Designers* dan seluruh yang terlibat semacamnya.

Pada perancangan interior PT. Nippon Steel and Sumikin Batam, pola pikir perancangan yang digunakan adalah proses desain yang terdiri dari 3 bagian, yakni *Programming* merupakan langkah Analisa serta pengumpulan data, *Schematic Design* tahapan pengembangan ide, konsep dan *Design Development* langkah akhir evaluasi dari project.

Dalam pola pikir perancangan desain menurut William Pena, Steven Parshall, dan Kevin Kelly (1987) ini, bagan yang terlihat adalah sebagai berikut:

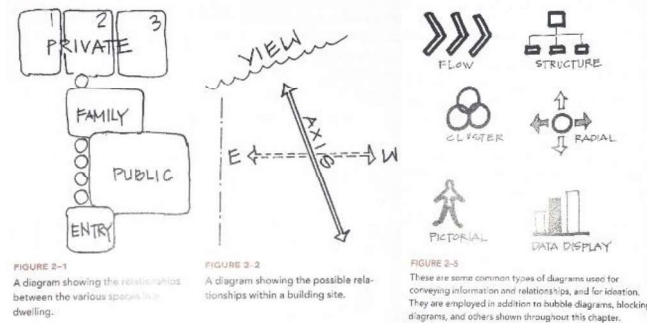
PROJECT PHASE	TYPICAL TASKS AND ACTIVITIES	TYPICAL VISUAL PRESENTATION METHODS
Programming	... to define the project goals and objectives, identify the client's needs, and establish a budget and schedule.	... to create a program of requirements, a site plan, and a preliminary floor plan.
Schematic design	... to develop a conceptual design, establish a design concept, and create a preliminary design.	... to create a conceptual design, a site plan, and a preliminary floor plan.
Design development	... to develop a detailed design, create a design concept, and create a preliminary design.	... to create a detailed design, a site plan, and a preliminary floor plan.

Gambar 1.1 The Design Process and Related Graphics, 2012
Project Phases and Related Visual Presentation Methods, hal.33
(Sumber : Bella Agnesya Dwita Putri, 2020)

Berikut merupakan penjelasan dari bagan diatas:

- Programming* merupakan tahap awal dalam sebuah desain yang berkomitmen akan sebuah project. Pengumpulan data fisik hingga non fisik dan informasi existing dari project yang sedang berlangsung, pada tahapan ini perancang dapat membuat sebuah diagram, analisis grafik,

serta matrik sebagai cara pengembangan representasi abstrak dari data, informasi dan ide yang telah didapatkan sehingga membantu menyederhanakan pemrograman informasi.

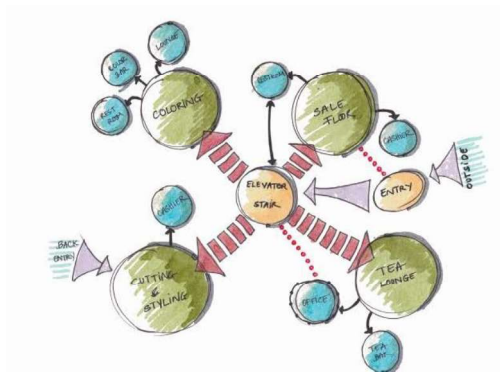


Gambar 1.2 The Design Process and Related Graphics, 2012
Jenis diagram yang umum digunakan untuk informasi dan hubungan, hal.37
(Sumber : Bella Agnesya Dwita Putri, 2020)



Gambar 1.3 The Design Process and Related Graphics, 2012
Contoh matrik kedekatan ruang, hal.41
(Sumber : Bella Agnesya Dwita Putri, 2020)

- b. *Schematic Design* adalah tahap pendahuluan desain yang telah masuk kedalam bentuk ide skematik dan konsep. Dalam proses ini perancang sudah menentukan pembagian ruang dan sirkulasi secara lebih pasti dan spesifik mengenai Interior PT. Nippon Steel and Sumikin Batam dibandingkan dengan tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini pula perancang dapat membuat sebuah proses seperti:
- 1) *Bubble Diagrams* sebagai teknik *brainstorming* untuk mendapatkan sebuah solusi penataan sirkulasi ruang,



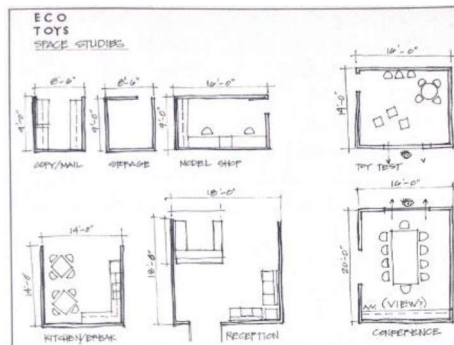
Gambar 1.4 Contoh *Bubble Diagrams*

Jurnal *Brainstorming* solusi penataan sirkulasi ruang.

(Sumber: <https://www.google.com/search?q=contoh+bubble+diagrams&safe=strict&rlzACYBGNTNKPVA7EL=l&tbm=isch&sa=X&bih=640#img=M7BaM>)

Akses: 12/11/2019, 20:20 WIB)

- 2) *Blocking Diagrams* sebagai *prototype* berupa sketsa dari masing-masing fungsi ruang termasuk skala dan furniture didalamnya,



Gambar 1.5 *The Design Process and Related Graphics, 2012*

Contoh *Blocking Diagrams*, hal.45

(Sumber : Bella Agnesya Dwita Putri, 2020)

- 3) *Mood and Inspiration Boards* sebagai bentuk visual pengembangan dan penetapan suasana, material, hingga warna yang akan diciptakan dalam ruang.
- c. *Design Development* adalah tahap meninjau serta proses final desain yang telah dihasilkan apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan, dimana rincian desain berupa gambar kerja dan *3D Modelling* yang nantinya akan dipresentasikan kepada *klien*.

2. Metode Desain

Metode desain yang akan digunakan dalam mengerjakan redesain Interior PT. Nippon Steel and Sumikin Batam yaitu metode desain menurut pemikiran William Pena. Adapun penjelasannya dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Adalah tahap pertama yang dilakukan dalam redesain Interior PT. Nippon Steel and Sumikin Batam Tahap pengumpulan data dilakukan mulai dari studi lapangan, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Studi lapangan dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan untuk mengetahui kondisi dan realita penerapan dari program ruang, sirkulasi, dan fasilitas-fasilitas yang ada pada sebuah kantor. Selain itu, wawancara dan kuisioner dilakukan kepada beberapa narasumber yang bersangkutan dan wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat, sedangkan kuisioner dilakukan untuk mengetahui kebutuhan umum apa saja yang diperlukan di kantor. Setelah pengumpulan data tersebut perancang mulai mengolahnya ke dalam sebuah diagram, analisis grafik, matrik, sehingga membantu menyederhanakan pemograman informasi.

b. Tahap Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Merupakan tahap brainstorming proses desain, setelah itu memasuki proses menyempurnakan desain dari skematik desain dan dikaji ulang berdasarkan permasalahan objek yang telah dikumpulkan serta permasalahan ide telah dianalisa melalui *Bubble Diagrams*, *Blocking Diagrams*, *Mood And Inspiration Boards*. Dari tahapan pengembangan perancangan ini sehingga dapat melahirkan ide dan konsep serta menjadi desain yang dapat memenuhi fungsi, memecahkan masalah pada ruang, baik dalam segi teknis maupun estetika dengan berbagai kaedah interior di dalamnya.

c. Tahap Evaluasi Pemilihan Desain

Merupakan tahapan final dalam bentuk alternatif desain yang nantinya menghasilkan satu alternatif terpilih yang akan dilanjutkan ke proses gambar kerja. Proses penilaian dapat dilakukan dengan cara mempresentasikan hasil alternatif dihadapan rekan desainer interior maupun langsung kepada klien untuk menilai kelebihan maupun kekeurangan suatu alternatif desain.