

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR
SOFTEX INDONESIA**



PERANCANGAN

Oleh :

Sahrul Rajab

NIM 1710247123

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

2022

ABSTRAK

Istilah “feminisme“ sangat penting untuk diketahui sekaligus dipahami seiring dengan aktivitas atas pencerahan yang dilakukan para penggiat gender di masyarakat. Feminisme seringkali dikaitkan dengan emansipasi yang didalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai pembebasan atau dalam isu perempuan, hak yang sama antara laki - laki dan perempuan. Salah satu perusahaan yang cukup dekat dengan hal yang bersifat kewanitaan adalah Softex. Kantor yang menjadi habit manusia dalam hidup sehari - hari dirasa kurang efisien dan terkesan menekan para pekerjanya, terutama untuk kaum perempuan. Atas dasar diatas, Dalam perancangan Kantor softex ini menggunakan pendekatan feminis terhadap hiruk pikuk perancangan kantor yang diharapkan dapat memberikan solusi desain yang baik dan tepat, selain itu kantor ini diharapkan menjadi tempat yang mengutamakan efisiensi dalam bekerja serta mencerminkan citra dan karakteristik dari perusahaan Softex Indonesia itu sendiri. Feminitas menjadi garis besar yang akan dicoba digali lebih dalam, baik dalam perencanaan, ide, serta pengaplikasian terhadap desain kantor softex Indonesia. Pemikiran Filsuf Luce Irigaray sebagai seorang Feminis dijadikan sebagai pedoman dalam menjawab masalah terkait feminisme dan penerapannya kepada ruang, terutama kantor yang dijadikan objek dalam judul ini.

Kata Kunci : Kantor, Softex Indonesia, Feminisme.

ABSTRACT

The term "feminism" is essential to know and understand the enlightenment activities carried out by gender activists in society. Feminism is often associated with emancipation, which in the Big Indonesian Dictionary means liberation or, in terms of women's issues, equal rights between men and women. One company that is quite close to femininity is Softex. The office, a human habit in everyday life, is deemed inefficient and seems to be pressing on its workers, especially for women. This office design uses a feminist approach to provide excellent and appropriate design solutions. Besides that, this office is expected to be a place that prioritizes work efficiency and reflects the image and characteristics of the Softex Indonesia company. Feminism are outlines that will be explored more profound, both in planning, ideas, and application to the design of the Indonesian softex office. The thought of the philosopher Luce Irigaray as a feminist is used as a guide in answering problems related to feminism and its application to space, especially the office, which is the object in this title.

Keyword: Office, Softex Indonesia, Feminism.



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sahrul Rajab
NIM : 1710219123
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 hariterbukti 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, 21 Desember 2021

A 10,000 Indonesian postage stamp is shown, featuring a portrait of a man and the Garuda Pancasila emblem. The stamp is partially obscured by a large, dark ink signature.

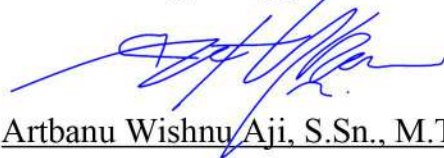
Sahrul Rajab

NIM 1710247123

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR SOFTEX INDONESIA diajukan oleh Sahrul Rajab, NIM 1710247123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 90221, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP. 19740713 200212 1 002

Pembimbing II/Anggota



Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19860924 201404 2 001

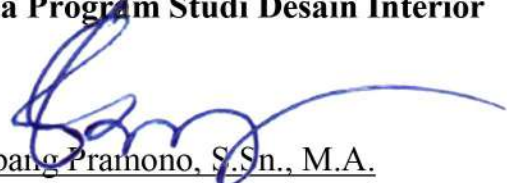
Cognate/Anggota



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

NIP. 19870209 201504 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior



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

NIP. 19730830 200501 1 001

Ketua Jurusan Desain



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

NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001

NIDN.0008116906



KATA PENGANTAR

Mengucap syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, atas segala berkat, karunia, juga anugerahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada program studi 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 berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Keluarga yang terkasih yang selalu memberikan dukungan serta dorongan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Pak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T dan Yuyu Rubianti, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing 1 dan 2 yang telah memberikan bimbingan, dorongan, semangat, kritik serta saran yang membangun dalam proses perancangan karya tugas akhir.
3. Setya Budi Astanto. S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali.
4. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Ayuning Nugrahani yang selalu memberikan semangat, dorongan dan dukungan.
7. Teman - teman dekat, Achmad Firdaus, Fatima Zahra, M. Alghifari, Rizky Aditya, Savira Rahma dan Syifa Raditya yang senantiasa memberikan bantuan dan semangat.
8. Kantor Alien DC yang telah memberikan referensi objek dalam perancangan tugas akhir ini.
9. Para senior Alien DC yang telah membantu dan memberikan masukan baik bagi penulis.
10. Teman - teman 91 MTsN Cibinong 2014 yang senantiasa membantu dan memberikan dorongan positif.
11. Teman - teman Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Cibinong 2017 yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.

12. Teman - teman Dimensi 2017 yang senantiasa saling mendukung dan membantu satu sama lain.
13. Teman seperjuangan tugas akhir yang telah berjuang dan bertukar pikiran.
14. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan berlangsung.
15. Serta semua pihak yang membantu penulis dalam kelancaran penulisan tugas akhir ini yang namanya tidak bisa saya sebutkan satu persatu.



Yogyakarta, 21 Desember 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sahrul Rajab', written over a large, loopy scribble.

Sahrul Rajab
NIM 1710247123

DAFTAR ISI

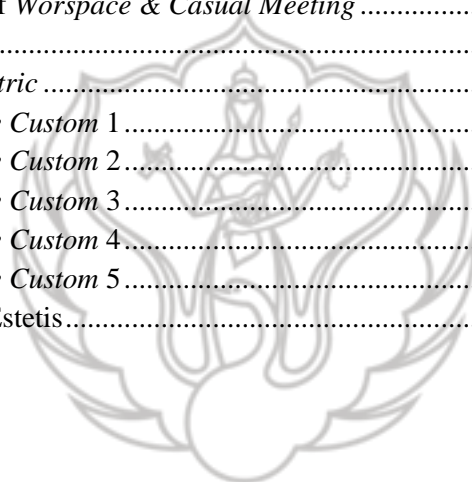
ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	3
3. Metode Evaluasi Pemilihan Desain	5
BAB II	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Tinjauan pustaka tentang obyek yang akan didesain	6
2. Tinjauan pustaka tentang teori khusus sebagai pendekatan.....	12
B. Program Desain.....	21
1. Tujuan Desain	21
2. Sasaran Desain	21
C. Data	21
1. Deskripsi umum proyek	21
D. Data Non Fisik	23
1. Visi dan Misi Softex Indonesia	23
2. Struktur Organisasi.....	23
3. Aktivitas Pengguna Ruang	25
E. Data Fisik	27

1. <i>Site</i>	26
2. Tata Kondisional	27
3. Eksisting	29
4. Denah	30
5. Tampak.....	31
6. Potongan.....	32
F. Data Literatur	32
G. Daftar Kebutuhan Ruang	47
BAB III	50
PERMASALAHAN DESAIN	50
A. Pernyataan Masalah	50
B. Solusi Desain	50
BAB IV	57
PENGEMBANGAN DESAIN	57
A. Pengembangan desain	57
1. Alternatif estetika ruang	57
2. Alternatif penataan ruang	61
3. Alternatif elemen pembentuk ruang.....	66
4. Alternatif pengisi ruang.....	69
B. Evaluasi pemilihan desain	77
C. Hasil desain.....	78
1. Perspektif 3d rendering	78
2. Layout.....	83
3. Axonometri.....	83
4. Detail khusus	84
BAB V	86
PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses Desain	3
Gambar 2. Ilustrasi Kantor.....	6
Gambar 3. Pembagian Ruang Kantor.....	8
Gambar 4. Bagan Jenis Ruang	9
Gambar 5. <i>Mobius House</i>	16
Gambar 6. <i>Wrap House</i>	17
Gambar 7. <i>Fire Station Five</i>	17
Gambar 8. Logo Softex Indonesia	22
Gambar 9. Struktur Organisasi Softex Indonesia.....	23
Gambar 10. <i>Site</i> Softex Indonesia.....	26
Gambar 11. Gedung Prominance Tower.....	26
Gambar 12. Orientasi Matahari.....	27
Gambar 13. Pencahayaan Alami.....	27
Gambar 14. Pencahayaan buatan	28
Gambar 15. Penghawaan Alami.....	28
Gambar 16. Penghawaan Buatan	29
Gambar 17. Eksisting Kantor Softex Indonesia	29
Gambar 18. Eksisting Kantor Softex Indonesia.....	30
Gambar 19. Eksisting Kantor Softex Indonesia.....	31
Gambar 20. Denah Eksisting Kantor Softex Indonesia.....	31
Gambar 21. Tampak Kantor Softex Indonesia.....	31
Gambar 22. Potongan Kantor Softex Indonesia.....	32
Gambar 23. Ergonomi Kantor Pribadi.....	34
Gambar 24. Ergonomi Kantor Pribadi.....	33
Gambar 25. Ergonomi Kantor Publik.....	34
Gambar 26. Ergonomi Kantor Pribadi	35
Gambar 27. Ergonomi Kantor Pribadi	35
Gambar 28. Syarat Fisik Interior Kantor.....	35
Gambar 29. Aspek Pembentuk Ruang	37
Gambar 30. Unsur Pelengkap Ruang	39
Gambar 31. Tata Kondisional Ruang.....	41
Gambar 32. <i>Brainstorming</i> Penulis.....	52
Gambar 33. Sketsa Ide Perancangan.....	52
Gambar 34. Sketsa Ide	56
Gambar 35. Alternatif Estetika Ruang.....	58
Gambar 36. Alternatif Estetika Ruang.....	59
Gambar 37. <i>Color Scheme</i> Softex Indonesia	60
Gambar 38. <i>Material Scheme</i> Softex Indonesia.....	61
Gambar 39. <i>Bubble Diagram</i> Softex Indonesia	62
Gambar 40. <i>Bubble Plan</i> Alt 1 Softex Indonesia.....	63
Gambar 41. <i>Bubble Plan</i> Alt 2 Softex Indonesia.....	63
Gambar 42. <i>Zoning</i> Alt 1 Softex Indonesia	64
Gambar 43. <i>Zoning</i> Alt 2 Softex Indonesia	64

Gambar 44. Sirkulasi Alt 1 Softex Indonesia	65
Gambar 45. Sirkulasi Alt 2 Softex Indonesia	65
Gambar 46. Layout Alt 1 Softex Indonesia	66
Gambar 47. Layout Alt 2 Softex Indonesia	66
Gambar 48. Rencana Lantai Softex Indonesia	67
Gambar 49. Rencana Plafon Softex Indonesia	68
Gambar 50. <i>Equipment</i> Softex Indonesia	71
Gambar 51. Perspektif <i>Lobby</i>	78
Gambar 52. Perspektif <i>Lounge</i>	78
Gambar 53. Perspektif <i>Workspace</i>	79
Gambar 54. Perspektif <i>Pantry</i>	79
Gambar 55. Perspektif <i>Collaboration & Breakout</i>	80
Gambar 56. Perspektif <i>Marketing Head</i>	80
Gambar 57. Perspektif <i>Meeting Room</i>	81
Gambar 58. Perspektif <i>Workspace</i>	81
Gambar 59. Perspektif <i>Amphiteater</i>	82
Gambar 60. Perspektif <i>Worspace & Casual Meeting</i>	82
Gambar 61. <i>Layout</i>	83
Gambar 62. <i>Axonometric</i>	83
Gambar 63. <i>Furniture Custom 1</i>	84
Gambar 64. <i>Furniture Custom 2</i>	84
Gambar 65. <i>Furniture Custom 3</i>	84
Gambar 66. <i>Furniture Custom 4</i>	85
Gambar 67. <i>Furniture Custom 5</i>	85
Gambar 68. Elemen Estetis	85



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aktivitas Pengguna Ruang Kantor Softex Indonesia.....	25
Tabel 2. Daftar Kebutuhan Ruang	47
Tabel 3. Identifikasi Masalah & Solusi ide.....	53
Tabel 4. Diagram <i>Matrix</i>	62
Tabel 5. Alternatif Furniture	69
Tabel 6. Jenis Lampu pada Perancangan	72
Tabel 7. Perhitungan Titik Lampu	73
Tabel 8. Jenis AC pada Perancangan	74
Tabel 9. Perhitungan Kebutuhan AC	75
Tabel 10. Jenis ME pada Perancangan.....	76
Tabel 11. Evaluasi Pemilihan Desain	77



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Istilah “ feminisme “ sangat penting untuk diketahui sekaligus dipahami seiring dengan aktivitas atas pencerahan yang dilakukan para penggiat gender di masyarakat. Seringkali mereka mendapat pertanyaan terkait dengan apakah “ isme “ yang melatarbelakangi pemikiran pemikirannya, bahkan secara ekstrem dipojokkan dengan apakah cocok berpatokan pada feminisme yang nota bene berasal dari dunia barat yang sangat berbeda dengan kondisi ketimuran Indonesia. Feminisme berasal dari bahasa Latin yaitu “ femina “ atau perempuan dan gerakan ini mulai bergulir pada tahun 1890an seiring dengan keresahan yang dirasakan oleh perempuan dan laki laki yang menyadari adanya relasi yang timpang antara laki-laki dan perempuan di masyarakat. Gerakan ini mengacu ke teori kesetaraan laki-laki dan perempuan dan pergerakan tersebut dimaksudkan untuk memperoleh hak hak perempuan. Sekarang ini kepustakaan internasional mendefinisikan feminisme sebagai pembedaan terhadap hak hak perempuan yang didasarkan pada kesetaraan perempuan dan laki laki. Dalam perkembangannya secara luas kata feminis mengacu kepada siapa saja yang sadar dan berupaya untuk mengakhiri subordinasi yang dialami perempuan. Feminisme seringkali dikaitkan dengan emansipasi yang didalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai pembebasan atau dalam hal isu isu perempuan, hak yang sama antara laki laki dan perempuan. R.A Kartini yang berjuang untuk kebebasan perempuan dari norma norma tradisional yang menindas melalui pendidikan adalah figur yang sangat terkenal dalam perjuangan emansipasi perempuan.

Salah satu perusahaan yang cukup dekat dengan hal yang bersifat kewanitaan adalah Softex. Awal mula perusahaan berasal dari sebuah pabrik kaos singlet PT Mozambique di Jakarta bagian Barat. Pekerja perempuannya, kerap membawa sisa kain yang tak terpakai pulang ke rumah. Kain itu mereka gunakan sebagai pembalut di kala haid. Hal ini diketahui pemilik pabrik, yang juga seorang perempuan. “Dia melihat kenyataan ini sebagai suatu tamparan sekaligus peluang usaha. Dari situ maka lahirlah PT. Softex Indonesia, produsen pertama pembalut,” tulis web Softex.

Produk ini dianggap mulai ada sejak 1976. Tak disebut dengan jelas di situs web Softex dan video terkait Softex itu siapa nama perempuan yang jadi bos dari pabrik yang kaos singlet yang kemudian membuat Softex. Hanya saja Robert Hornaday dalam *Cases in Strategic Management* (1994:242), “tahun 1976, Itjih mendirikan Softex, sebuah perusahaan produk kertas yang tumbuh menjadi penghasil jaringan dan pembalut wanita terbesar di Indonesia.”

Softex sendiri jadi kata ganti untuk pembalut perempuan. Sebagian masyarakat Indonesia, bahkan hingga saat ini, masih menyebut softex untuk menyebut produk pembalut apapun merknya. Padahal pada dekade 1990an, telah ada Four Roses, Free Me, Honey Soft, Intex, Kotex, Modess, Soft and Easy, Sanisoft, Sister, Stay Free, Total Safe dan Laurier yang masuk pasar pembalut perempuan.

Atas dasar diatas, Dalam perancangan Kantor softex ini dapat diharapkan memberikan solusi desain yang tepat dari masalah diatas, selain itu kantor ini diharapkan menjadi tempat yang mengutamakan efisiensi dalam bekerja serta mencerminkan citra dan karakteristik dari perusahaan Softex Indonesia itu sendiri. Pendekatan feminin menjadi garis besar yang akan dicoba digali lebih dalam, baik dalam perencanaan, ide, serta pengaplikasian terhadap desain kantor softex Indonesia.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode yang digunakan pada perancangan Kantor Softex Indonesia menggunakan proses desain dari Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer dalam bukunya “*Designing Interiors*”. terdapat dua proses desain secara garis besar. Proses desain pertama yaitu menganalisis data seputar permasalahan dengan pengumpulan data, mengidentifikasi masalah, kemudian membedah dan menganalisisnya secara rinci yang terbagi lagi menjadi beberapa langkah. Setelah menganalisis permasalahan secara jelas, proses desain selanjutnya adalah sintesis dimana penyelesaian masalah mulai dilakukan dengan mengimplementasikan pemecahan masalah melalui solusi - solusi yang sudah ditemukan. Jika digambarkan dalam diagram pola pikir desain sebagai berikut :

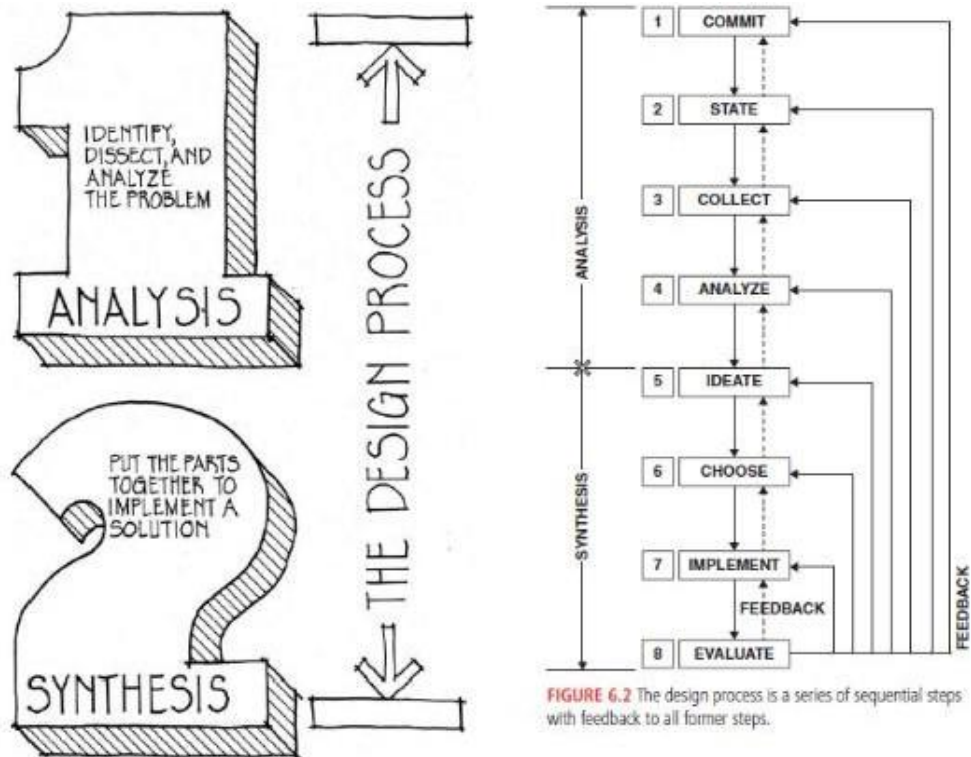


FIGURE 6.2 The design process is a series of sequential steps with feedback to all former steps.

Gambar 1. Proses Desain
 (Sumber : Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer , 2014:178)

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

- 1) *Commit (Accept the Problem)*, Pertama yang harus dilakukan desainer dalam proses mendesain ialah menerima “masalah”. Langkah yang dilakukan untuk dapat menerima permasalahan tersebut ialah *Prioritization (Time Schedule & Priority list)* dan *Personal Value Analogies*.
- 2) *State (Define the Problem)*, menetapkan permasalahan biasanya dipengaruhi oleh permasalahan yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, keterbatasan, dan asumsi - asumsi yang ada. Langkah yang dilakukan untuk menetapkan masalah ialah:
 - a. *Checklist*, yaitu Memikirkan apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
 - b. *Perception List*, yaitu Opini pengguna dan sudut pandang “non-ahli” mengenai permasalahan yang ada

- c. *Visual Diagrams*, yaitu memvisualkan dan mengelompokkan seluruh informasi yang di dapat. Visual diagram dibuat dengan mempertimbangkan seluruh aspek (fisik, sosial, psikologi, ekonomi).
- 3) *Analyze*, Meneliti informasi yang tersedia mengenai permasalahan dan mengelompokkannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, hanya yang mempengaruhi terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menganalisa masalah ialah *Conceptual Sketches*, *Matrix* dan , *Categorization*.
- 4) *Collect (Gather the Facts)*, Setelah permasalahan dapat dipahami, kemudian mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan survey. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi:
1. Wawancara pengguna ruang (pengelola dan pengunjung).
 2. Survey pengguna.
 3. Mencari referensi dari proyek yang serupa.
- b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan desain
- 1) *Ideate*. Tahap paling kreatif dalam proses desain dimana ide-ide/alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul. Proses pencarian ide memiliki dua tahap:
- a. *Drawing Phase*. Mencakup gambar diagram, plan, sketch yang menunjangkebutuhan dan fungsi ruang. Dapat berupa bubble diagram yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada.
 - b. *Concept Statement*. Tahap dimana insprasi dan ide dituangkan dalam kalimat. Kalimat tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan *aesthetic*.
- 2) *Choose (Select the Best Option)*. Tahap dimana kita harus memilih pilihan terbaik yang dapat dilihat dari kriteria yang diterapkan. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk memilih alternatif terbaik ialah :
- a. *Personal Judgement*. Membandingkan setiap pilihan yang ada dan memutuskan pilihan yang paling memenuhi tujuan permasalahan.

- b. *Comparative Analysis*. Meskipun metode *personal judgement* efektif, pembuatan keputusan dapat ditingkatkan dengan membandingkan bagaimana satu solusi lebih baik dari yang lain.
- 3) *Implement (Take Action)*. Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti final drawing, denah, rendering, dan presentasi.
- c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain
- 1) *Evaluate*. Proses *review* dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Melihat apa yang dipelajari/didapat dari pengalaman dan apa pengaruh/hasil desain. Sebagai pedoman untuk menyelesaikan masalah-masalah selanjutnya yang akan dihadapi.
- 2) *Feedback*. Merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan proyek di lapangan.

