

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR KUALITA
PENDIDIKAN INDONESIA SURABAYA**



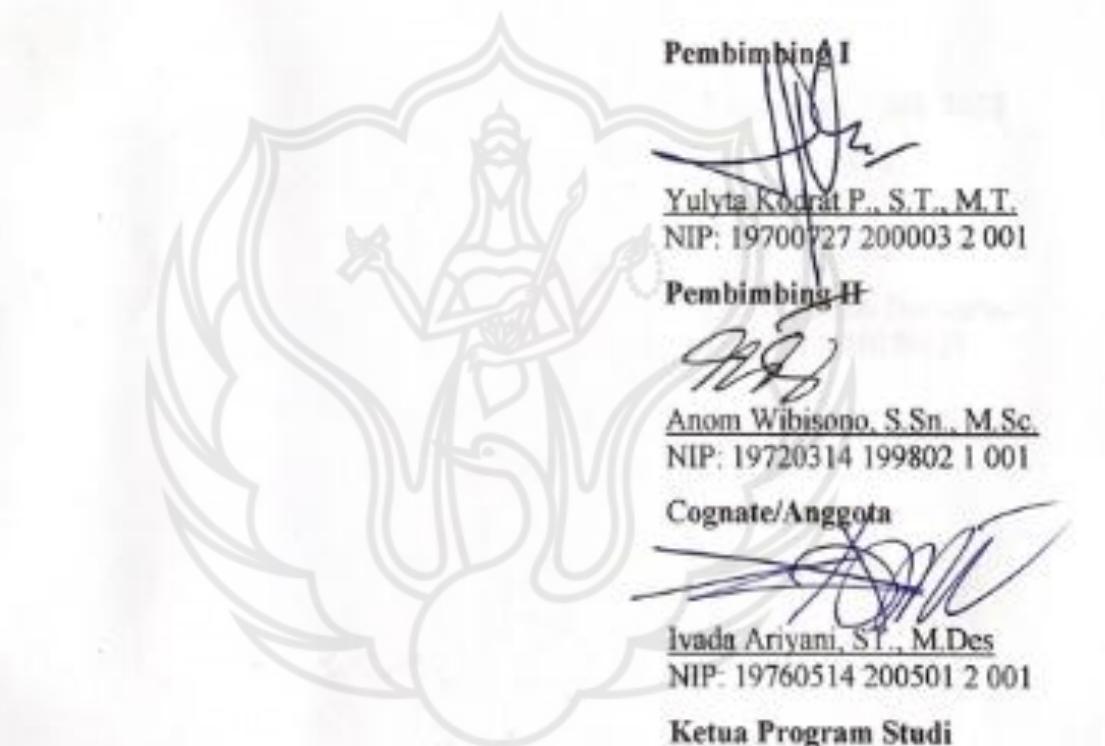
**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR KUALITA PENDIDIKAN INDONESIA SURABAYA diajukan oleh Fathia Ulinnuha Ramadhani, NIM 1610176123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir tanggal 16 Juli 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.



Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1 001
NIDN 0008116906

Pembimbing I

Yulyta Kodrat P., S.T., M.T.
NIP: 19700727 200003 2 001

Pembimbing II

Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NIP: 19720314 199802 1 001

Cognate/Anggota

Ivada Ariyani, ST., M.Des
NIP: 19760514 200501 2 001

Ketua Program Studi
Desain Interior

Banshang 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

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 secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 1 Juli 2020

Penulis,

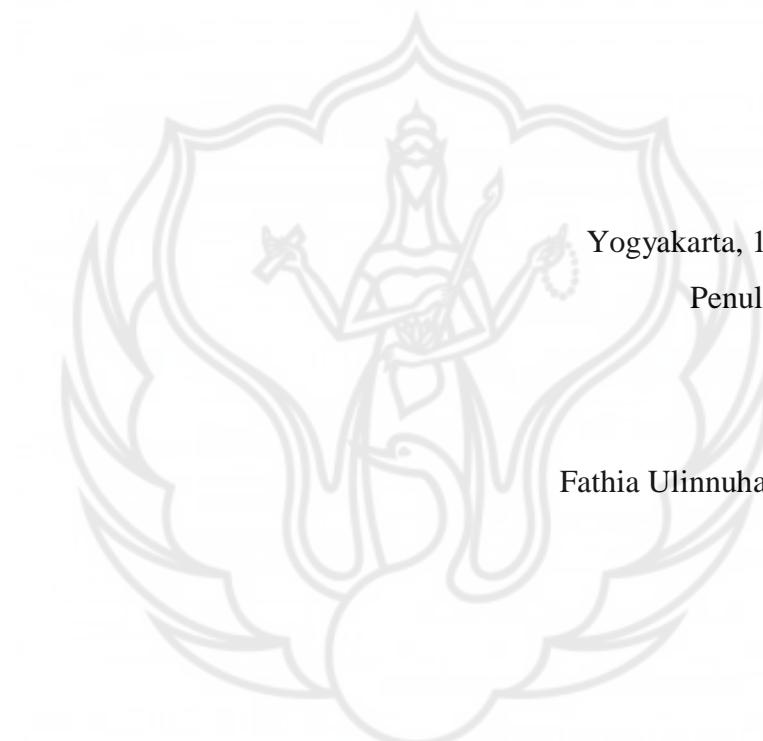
Fathia Ulinnuha Ramadhani
NIM. 1610176123

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat, berkah dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku dosen pembimbing I dan bapak Anom Wibisono S.Sn., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
2. Bapak M.Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dosen Wali atas segala masukan dan motivasinya.
3. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas segala ilmu yang telah diberikan.
6. Bapak Dr. Shobikhul Qisom, M.Pd, selaku pimpinan dari Kualita Pendidikan Indonesia Grup, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan tugas akhir.
7. Bapak Misbakhul Munir, S.Pd.I, selaku Direktur Eksekutif Kualita Pendidikan Indonesia, yang telah memberikan izin dan arahan kepada penulis untuk menjadikan kantor KPI sebagai obyek Tugas Akhir.
8. Ibu Andina F.H., M.Psi., psikolog, selaku Manajer HRD KPI yang telah mendampingi dengan telaten kepada penulis untuk melakukan survey lapangan, membantu penulis dalam melengkapi data-data yang

- ada di lapangan, serta memberikan konsultasi terkait dengan seluk beluk kantor KPI.
9. Bapak Arif Santoso, Ibu Wahyu Imanti, kakak M. Harits Nasrullah, dan adik Arifa Mar'a Sholiha yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa tulus kepada penulis.
 10. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.



Yogyakarta, 1 Juli 2020

Penulis,

Fathia Ulinnuha Ramadhani

ABSTRAK

Kualita Pendidikan Indonesia (KPI) Surabaya adalah sebuah lembaga konsultan pendidikan untuk para pengajar memiliki visi untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Dalam rangka mewujudkan visi tersebut, KPI membangun *brand image* penyegaran yang berlangsung terus-menerus seperti air yang mengalir. KPI berupaya menerapkan makna penyegaran terus menerus di dunia pendidikan tersebut di seluruh lingkup perusahaan meliputi modul pembelajaran, ruang, dan seluruh produk pelatihan. Ruang di sini adalah seluruh ruang yang ada mulai dari dapur hingga ruang pimpinan. Tata kelola seluruh ruangan diharapkan mencerminkan konsep penyegaran, sehingga selalu menghadirkan inovasi-inovasi dan ide-ide yang segar sesuai kebutuhan pelanggannya. Konsep desain yang akan diterapkan dalam perancangan interior kantor adalah gaya modern kontemporer yang bersifat dinamis dan mengikuti trend masa kini, sehingga mewakili karakteristik perusahaan. Tema yang diterapkan adalah *fresh collaboration* dengan dengan titik tekan pada penggunaan warna dan bentuk yang ada pada logo perusahaan yang tercermin pada penataan ruang, pemilihan warna, bentuk, furniture, serta penerapan elemen dekoratif sebagai penerapan untuk menciptakan ruang yang kolaboratif. Diharapkan dengan tema ini akan mempertegas *brand image* KPI.

Kata kunci : Kualita Pendidikan Indonesia, *brand image*, penyegaran pendidikan, inovasi dan ide-ide segar, *fresh collaboration*, Pendidikan di Indonesia

ABSTRACT

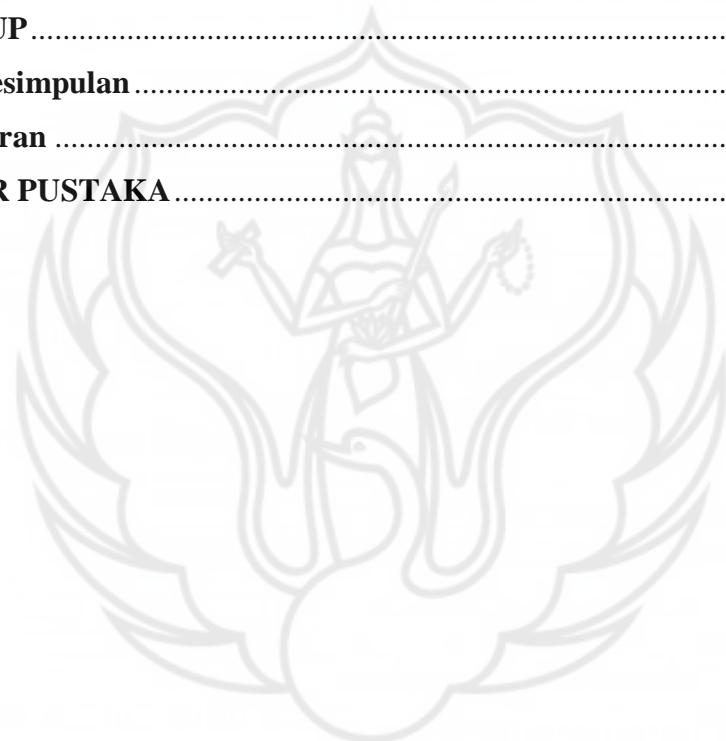
Kualita Pendidikan Indonesia (KPI) Surabaya is an educational consulting agency for teachers who have a vision to improve the quality of education in Indonesia. In order to realize this vision, KPI has built a brand image of refreshment that continues like a flowing water. KPI seeks to apply the meaning of continuous refreshment in the education world throughout the entire scope of the company including learning modules, spaces, and all training products. The room here is the entire space from the kitchen to the leadership room. The governance of the entire room is expected to reflect the concept of refreshment, so that it always presents innovations and fresh ideas according to the needs of its customers. The design concept that will be applied in office interior design is a contemporary modern style that is dynamic and follows current trends, so that it represents company characteristics. The theme applied was fresh collaboration with the emphasis on the use of colors and shapes in the company logo that was reflected in spatial planning, color selection, shape, furniture, and the application of decorative elements as applications to create collaborative spaces. It is hoped that this theme will reinforce KPI's brand image.

Keywords: *Kualita Pendidikan Indonesia, brand image, refreshment of education, innovation and fresh ideas, fresh collaboration, Education in Indonesia*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Proses Desain.....	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	3
BAB II	5
PRA DESAIN	5
A. Tinjauan Pustaka	5
1. Tinjauan Pustaka Kantor	5
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	8
B. Progam Desain (Progammming).....	15
1. Tujuan Desain.....	15
2. Fokus / Sasaran Desain	15
3. Data	15
4. Daftar Kebutuhan Ruang	43
BAB III.....	50
PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	50
A. Pernyataan Masalah	50
B. Ide Solusi Desain	50
BAB IV	54
PENGEMBANGAN DESAIN.....	54

A. Alternatif Desain	54
1. Alternatif Penataan Ruang.....	54
2. Alternatif Estetika Ruang.....	58
3. Elemen Pembentuk Ruang`	62
B. Hasil Desain	74
1. Hasil Render Perspektif.....	74
2. Aksonometri.....	83
3. Layout.....	84
4. Detail Khusus.....	85
BAB V.....	87
PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	87
A. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89



DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Diagram Proses Desain.....	3
Gb.2. Diagram Keterkaitan Hubungan Aspek <i>Interior Branding</i>	10
Gb. 3. Struktur Organisasi Kualita Pendidikan Indonesia.....	16
Gb. 4. Site lokasi gedung Kualita Pendidikan Indonesia	19
Gb. 5. Akses masuk kantor Kualita Pendidikan Indonesia	19
Gb. 6. Analisis Orientasi View, Matahari, Vegetasi dan Angin.....	20
Gb. 7. Fasad Bangunan.....	21
Gb. 8. Fasad Bangunan.....	21
Gb. 9. Ilustrasi Fasad.....	22
Gb. 10. Denah Bangunan Awal.....	22
Gb. 11. Denah Bangunan Selatan	23
Gb. 12. Denah Lantai 2 Bangunan Selatan.....	23
Gb. 13. Denah Kantor Lt. 1	23
Gb. 14. Denah Lt. 2 Gedung Utara.....	24
Gb. 15. Struktur Bangunan.....	24
Gb. 16. Rencana Elektrikal	25
Gb. 17. Rencana Utilitas	25
Gb. 18. Denah Perubahan Awal	26
Gb. 19. Zoning dan Sirkulasi Lantai 1	27
Gb. 20. Zoning dan Sirkulasi lantai 2.....	27
Gb. 21. Grouping lantai 1	28
Gb. 22. Grouping lantai 2	28
Gb. 23. Perbandingan Pencahayaan Kantor	29
Gb. 24. Perbandingan Penghawaan Kantor	30
Gb. 25. Origami pada Dinding Lobby.....	31
Gb. 26. Origami pada Dinding Lobby.....	31
Gb. 27. Ruang operasional	32
Gb. 28. Ruang rapat.....	32
Gb. 29. Ruang Operasional	33
Gb. 30. Ruang Pimpinan II	34
Gb. 31. Area Meeting Ruang Operasional.....	34
Gb. 32. Area Penyimpanan Berkas	35
Gb. 33. Lorong Penghubung	35
Gb. 34. Ruang Marketing	36
Gb. 35. Resepsiionis.....	36
Gb. 36. Waiting Room	37
Gb. 37. Ruang Rapat.....	37
Gb. 38. Ruang Marketing	38
Gb. 39. Ruang Marketing	38
Gb. 40. Ruang Marketing	39
Gb. 41. Ruang Administrasi.....	39

Gb. 42. Ruang Pengembangan Produk.....	40
Gb. 43. Ruang Pengembangan Produk	40
Gb. 44. Ruang Penyedia Fasilitas Training	41
Gb. 45. Ruang Marketing 2	41
Gb. 46. Ruang Multiguna	42
Gb. 47. Ruang Marketing.....	42
Gb. 48. Ruang Marketing.....	42
Gb. 49. Sistem Furnitur Moduler	52
Gb. 50. Sketsa Ideasi Penerapan Elemen Dekoratif	53
Gb. 51. Diagram Matriks	54
Gb. 52. Bubble Diagram	55
Gb. 53. Alternatif Zoning	56
Gb. 54. Alternatif Layout	56
Gb. 55. Alternatif Layout	57
Gb. 56. Alternatif Suasana Ruang.....	58
Gb. 57. Alternatif Suasana Ruang.....	59
Gb. 58. Penerapan Elemen Dekoratif.....	61
Gb. 59. Penerapan Komposisi Warna dan Material.....	62
Gb. 60. Lantai <i>viny</i>	63
Gb. 61. Rencana Lantai 1	63
Gb. 62. Rencana Lantai 2	63
Gb. 63. Rencana Plafon Lantai 1	64
Gb. 64. Rencana Plafon Lantai 2	65
Gb. 65. Furnitur Custom.....	65
Gb. 66. Perspektif Ruang Kerja 1	74
Gb. 67. Perspektif Ruang Kerja 1	75
Gb. 68. Perspektif <i>Breakout Zone</i>	75
Gb. 69. Perspektif Ruang Kerja 2	76
Gb. 70. Perspektif Ruang Kerja 2-1	76
Gb. 71. Perspektif Ruang Kerja 2-2	77
Gb. 72. Perspektif Rapat	77
Gb. 73. Perspektif Ruang Multiguna	78
Gb. 74. Perspektif Ruang Multiguna	78
Gb. 75. Perspektif Ruang Buku dan Dokumen	79
Gb. 76. Perspektif Ruang IT	79
Gb. 77. Perspektif Ruang Administrasi	80
Gb. 78. Perspektif Ruang Pimpinan 1.....	80
Gb. 79. Perspektif Ruang Pimpinan 2.....	81
Gb. 80. Perspektif <i>Pantry</i>	81
Gb. 81. Perspektif Resepsonis 2	82
Gb. 82. Perspektif Resepsonis 1	82
Gb. 83. Perspektif Kamar Mandi	83
Gb. 84. Aksonometri Lantai 1	83
Gb. 85. Aksonometri Lantai 2	84
Gb. 86. Layout Lantai 1	84

Gb. 87. Layout Lantai 2.....	85
Gb. 88. Detail Khusus Storage	85
Gb. 89. Detail Khusus Ornamen.....	86



DAFTAR TABEL

- Tabel. 1 Fungsi dan Penggunaan Ruang**
Tabel. 2. Luas Ruangan
Tabel. 3. Daftar Kebutuhan Lobby
Tabel. 4. Daftar Kebutuhan R. Administrasi
Tabel. 5. Daftar Kebutuhan R. Operasional
Tabel. 6. Daftar Kebutuhan Ruang Rapat
Tabel. 7. Daftar Kebutuhan R. Marketing
Tabel. 8. Daftar Kebutuhan R. Pimpinan I
Tabel. 9. Daftar Kebutuhan R. Pimpinan II
Tabel. 10. Daftar Kebutuhan R. Operasional
Tabel. 11. Daftar Kebutuhan R. Pengembangan Produk
Tabel. 12. Daftar Kebutuhan R. IT
Tabel. 13. Daftar Kebutuhan R. Penyediaan Fasilitas
Tabel. 14. Daftar Kebutuhan Toilet
Tabel. 15. Daftar Kebutuhan Musholla
Tabel. 16. Daftar Kebutuhan *Pantry*
Tabel. 17. Furnitur Fabrikasi
Tabel. 18. Jenis Lampu yang Digunakan
Tabel. 19. Jenis AC yang Digunakan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan transformasi nilai yang terintegrasi menjadi kepribadian. Pendidikan merupakan dasar dalam pembentukan karakter manusia dalam lingkup keluarga hingga masyarakat global yang menghasilkan generasi unggul di masa depan dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan merupakan seni mencerdaskan suatu bangsa yang tak mengenal usia dan kata terlambat. Pendidikan juga menghadirkan sebuah wacana baru dalam melihat suatu masalah.

Dalam dunia pendidikan, diperlukan tenaga profesional untuk membantu membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik. Tenaga kependidikan harus mendukung agar peran pendidik bisa efektif sebagai pelatih, pengajar sekaligus sebagai pendidik. Kompetensi guru menurut UU No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen terdiri dari kompetensi kepribadian, profesi, pedagogis, dan sosial. Ada beberapa penekanan penting agar esensi pendidikan untuk pendidik dan tenaga kependidikan. Oleh karena itu, pengajar wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Dan penyegaranlah yang membuat profesi pendidik menjadi begitu menarik untuk disimak dan ditekuni oleh siapapun.

Kualita Pendidikan Indonesia sebagai lembaga training untuk para pengajar memiliki misi dan visi untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Dalam mewujudkan visi-misinya, KPI berupaya baik internal maupun eksternal. KPI berupaya baik internal maupun eksternal

Belferik Manullang dan Sri Milfayetty, "Jurnal Tabularasa" pps unimed vol 5 no 1 juni 2008

(melibatkan mitra dan instansi pemerintah / swasta). Tata kelola ruangan yang mengikuti *brand image* KPI sendiri yang memiliki makna penyegaran yang berlangsung terus-menerus seperti air yang mengalir. Konsep penyegaran ini diterapkan ke seluruh lingkup perusahaan meliputi modul pembelajaran, ruang dan produk pelatihan. Ruang disini adalah ruang para staff dan pimpinan lembaga. Poin ini yang menarik penulis untuk mengangkat “Perancangan Interior Kantor” sebagai studi kasus perancangan tugas akhir.

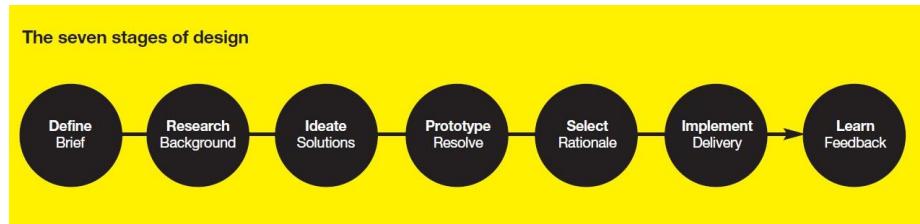
Ruang dalam kantor sangatlah penting bagi perusahaannya. Selain memperbaiki suasana ruang sehingga dapat memudahkan pengguna, interior desain dapat meningkatkan ciri khas perusahaan sehingga dapat menunjukkan citra yang baik kepada masyarakat luas. Makna penyegaran pada *brand image* KPI menjadi ciri khas perusahaan yang juga tercermin bukan hanya produk tetapi area kerja. Dengan adanya ciri khas perusahaan pada area kerja, maka pengguna dan pengunjung yang ada didalamnya juga akan merasakan kekhasan yang diberikan atau yang akan diciptakan oleh perusahaan tersebut. Peletakan dan suasana ruang yang tepat dan dinamis akan mempengaruhi sistem kerja dan menghasilkan ide-ide yang segar dan mengalir, dan dari ide-ide tersebut, KPI bisa mewujudkan visi misi dalam membantu para pengajar dan pendidik untuk memajukan dunia pendidikan Serta lebih prima dalam melayani mitra atau klien KPI. Seperti yang dijelaskan oleh ibu Astrid bahwa desain komersial yang tepat berperan penting baik untuk pengunjung, karyawan dan bisnis sendiri (Kusumowidagdo, 2011). Maka dari itu, diharapkan perancangan interior kantor Kualita Pendidikan Indonesia ini membantu KPI dalam memaksimalkan kinerja staff dan karyawan dalam melayani mitra serta membantu mewujudkan visi-misi mereka untuk pendidikan Indonesia dengan menciptakan ruang kerja yang sesuai dengan *brand image* perusahaan dan bisa memicu kreativitas dan gagasan yang segar dan inovatif bagi mereka.

² Deansha Ghaisani Andarina, Astrid Kusumowidagdo, Dyah Kusumawardhani, “Perancangan Desain Interior Kantor Perhutanan ”, Aksen, vol 3 no 1 2018

B. Proses Desain

1. Proses Desain

Pada perancangan ini penulis menggunakan metode menurut Gavin Ambrose & Paul Harris (2010) yang pada bukunya menyebutkan bahwa terdapat 7 proses tahapan dalam proses desain antara lain sebagai berikut.



Gb. 1. Diagram Proses Desain

(sumber: Gavin Ambrose & Paul Harris, 2010:12)

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

1) *Define*

- a) Penentuan permasalahan
- b) Menemukan tujuan dan manfaat dari perancangan melalui 5 W + 1 H

2) *Research*

Setelah proses *define* atau *brief* ditetapkan, perancang mulai mencari informasi yang dapat dimasukkan ke dalam proses kreatif pada tahap ideasi. Langkah-langkah yang dilakukan dalam mendapatkan informasi antara lain:

- a) Studi literatur mengenai perancangan yang akan dibuat
- b) Survey pengguna
- c) Studi tipologi objek sejenis untuk menemukan kelebihan dan kekurangan sebagai pertimbangan untuk proses perancangan.
- d) Membuat *programming* untuk mempermudah menganalisa masalah dan kebutuhan dalam perancangan

b. Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

1) *Ideate*

Selama tahap ideasi, perancang mengacu pada informasi yang dikumpulkan dan permasalahan yang ditetapkan selama tahap

define dan *research*. Informasi ini digunakan untuk membuat alternatif ide solusi. proses yang digunakan antara lain;

- a) *Brainstorming*
 - b) Membuat sketsa ide
 - c) Adaptasi desain yang sudah ada
- 2) *Prototype*
- Membuat alternatif desain (skematik desain) yang terus dikembangkan selama proses perancangan dan terus diperbaiki hingga mencapai desain yang paling baik dan sesuai.
- 3) *Select*
- Tahap dimana salah satu alternatif desain yang diusulkan dipilih untuk pengembangan yang memenuhi kebutuhan dan tujuan *brief*, *budget*, dan faktor-faktor lain yang dipertimbangkan
- 4) *Implement*
- a) Membuat gambar penyajian sesuai dengan desain terbaik dari beberapa alternatif desain, antara lain : *layout*, rencana lantai, rencana plafon, tampak potongan, mekanikal elektrikal, detail elemen interior dan furnitur.
 - b) Estimasi biaya proyek
 - c) Membuat maket presentasi 1:50 yang dapat menunjang aplikasi desain dan evaluasi akhir, dan skema bahan.
 - d) Melakukan presentasi untuk menjelaskan aplikasi dalam perancangan
- c. Evaluasi Pemilihan Desain
- 1) *Learn*
- a) Mendapatkan *feedback* dari evaluasi akhir untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari karya
 - b) Menjadi pembelajaran untuk perancangan yang selanjutnya sehingga menjadi lebih baik