

PERANCANGAN *HYBRID OFFICE*
PT. SAMATOR SURABAYA



PERANCANGAN

Oleh:

Karimatannisa'ul Jazilah

NIM 1812185023

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

2023

ABSTRAK

Berdasarkan beberapa pertimbangan, kemungkinan besar trend kantor dimasa yang akan datang adalah dengan mengadaptasi sistem *hybrid*. Sistem *hybrid* adalah kombinasi antara bekerja *remote* dan *face to face*, sistem ini memungkinkan untuk memiliki masa depan kantor yang lebih fleksibel. Dalam hal ini, orientasi tujuan datang ke kantor dapat dikatakan telah mengalami pergeseran. Jika semula karyawan datang ke kantor untuk bekerja dan menyelesaikannya di meja mereka masing-masing, maka kini, tujuan utama ke kantor adalah untuk komunikasi antar tim, diskusi, melakukan interaksi hubungan dan ikatan tim.

Dilatarbelakangi oleh hal ini, pertanyaan tentang bagaimana merancang kantor yang mampu menunjang pengoptimalan sistem kerja *hybrid* yang masih terbilang baru ini muncul. Dengan melihat adanya pergeseran tujuan karyawan untuk datang ke kantor, perancangan ini menerapkan format kolaboratif *office* sebagai jalan keluar format kantor yang dinilai cocok untuk sistem kerja *hybrid*.

Kata Kunci: *Hybrid Office, Kolaboratif Office, Sistem Kerja Hybrid*

ABSTRACT

Based on several considerations, it is likely that the future office trend will be to adapt a hybrid system. The hybrid system is a combination of working remotely and face to face, this system makes it possible to have a more flexible office future. In this case, the orientation of the purpose of coming to the office can be said to have shifted. If previously employees came to the office to work and finish it at their respective desks, now, the main purpose of going to the office is for inter-team communication, discussions, interacting relationships and team bonding.

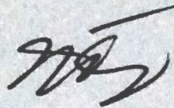
Against this background, the question of how to design an office that is able to support the optimization of this relatively new hybrid work system arises. By observing the shift in employees' goals for coming to the office, this design applies a collaborative office format as a solution to an office format that is considered suitable for a hybrid work system.

Keywords: *Hybrid Office, Collaborative Office, Hybrid Work System*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN *HYBRID OFFICE* PT. SAMATOR SURABAYA diajukan oleh Karimatannisa'ul Jazilah, NIM 1812185023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institute Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

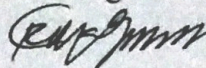
Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang



Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.

NIP. 19720314 199802 1 001/NIDN. 0014037206

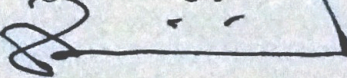
Pembimbing II/Penguji



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NIP 19910620 2019031 014/NIDN. 0020069105

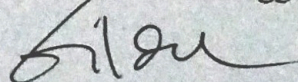
Cognate/ Penguji Ahli



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002/NIDN. 0002085909

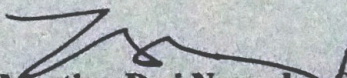
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN. 0029017304

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 Baharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Karimatannisa'ul Jazilah

NIM : 1812185023

Tahun Lulus : 2023

Program Studi : S-1 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 diacu dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri, jika kemudian dikemudian 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 sesuai dengan hukum yang berlaku.



Yogyakarta, 12 Januari 2023

Karimatannisa'ul Jazilah
NIM 1812185023

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga penyusunan laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Hybrid Office* PT. Samator Surabaya” yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini dapat terselesaikan dengan baik. Adapun penulisan laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran membangun agar kedepannya dapat menjadi lebih baik lagi.

Terselesainya laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu per-satu. Pada kesempatan ini dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

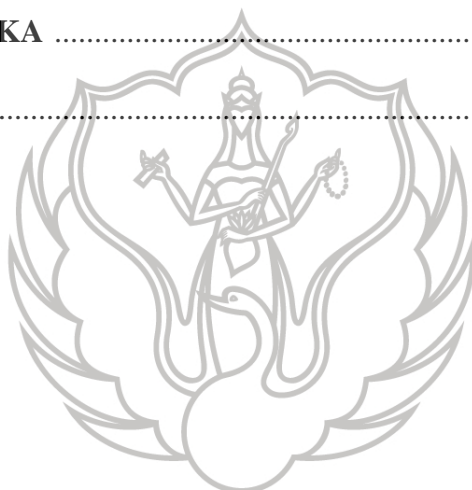
1. Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya serta kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Keluarga yang selalu memberikan dukungan baik fisik, mental maupun materil kepada penulis.
3. Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc. dan Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.. Sebagai dosen pembimbing 1 dan 2 yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan serta kritik dan saran yang sangat membantu penulis dalam proses perancangan karya Tugas Akhir.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn, M.Sn. Selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, 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 sekaligus berperan sebagai pembimbing dalam mata kuliah studio dan telah memberi banyak ilmu dan pandangan barunya yang menarik bagi penulis.
6. Dan pihak-pihak lain yang tidak sempat penulis sebutkan.

Untuk kesekian kalinya penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu. Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini mampu digunakan sebagaimana mestinya dan memberikan manfaat bagi pembaca.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Penjelasan Proses Desain	3
BAB II PRA DESAIN	5
A. Tinjauan Pustaka	5
1. Tinjauan Pustaka Umum	5
2. Tinjauan Pustaka Khusus	7
B. Program Desain	11
1. Tujuan	11
2. Sasaran Desain	11
3. Data	11
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	27
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	30
A. Pernyataan Masalah	30
B. Ide Solusi Desain	30
1. Secara Konsep	30

2. Secara Ruang	34
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	37
A. <i>Schematic Design</i>	37
B. Evaluasi Pemilihan Desain	53
C. Hasil Desain	53
1. Layout	53
2. Rendering	54
PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Proses Desain	3
Gambar 2.1 <i>Biophilic Design Pattern</i>	10
Gambar 2.2 Logo PT. SAMATOR	12
Gambar 2.3 Tampak Atas Maps Kantor PT. SAMATOR	13
Gambar 2.4 Tampak Fasad Maps Kantor PT. SAMATOR	13
Gambar 2.5 Dokumentasi Area Lift Karyawan PT. SAMATOR	14
Gambar 2.6 Zoning Developer PT. SAMATOR	15
Gambar 2.7 Layout Awal Developer PT. SAMATOR	15
Gambar 2.8 Diagram Matrix Kedekatan Ruang	19
Gambar 2.9 Sirkulasi dan Zoning Awal	19
Gambar 2.10 Kondisi Eksisting Lapangan	20
Gambar 2.11 Kondisi Eksisting Lapangan	21
Gambar 2.12 Struktur Organisasi PT. SAMATOR	22
Gambar 2.13 Aktivitas Pengunjung/Tamu	23
Gambar 2.14 Aktivitas Staff/Pegawai	23
Gambar 2.15 Kantor <i>Hybrid</i> Blauw Gras HQ	25
Gambar 2.16 Layout Kantor <i>Hybrid</i> Blauw Gras HQ	25
Gambar 2.17 Ruang Makan Kantor <i>Hybrid</i> Blauw Gras HQ	26
Gambar 3.1 Peta Konsep	30
Gambar 3.2 Diagram Matrix Kedekatan Ruang	34
Gambar 3.3 Bubble Diagram Kedekatan Ruang	35
Gambar 3.4 Zoning Ruang	35

Gambar 3.5 Sketsa Penerapan Ide	36
Gambar 4.1 Suasana Ruang	37
Gambar 4.2 Color Scheme	38
Gambar 4.3 Material Scheme	38
Gambar 4.4 Alternatif Layout	39
Gambar 4.5 Alternatif Rencana Lantai	40
Gambar 4.6 Alternatif Rencana Plafond	41
Gambar 4.7 Alternatif Rencana Dinding	42
Gambar 4.8 Furniture <i>Custom</i>	43
Gambar 4.9 Elemen Khusus	43
Gambar 4.10 Philips Linear LED Tape	44
Gambar 4.11 Tracking Lamp	44
Gambar 4.12 Philips Greenup Slim Downlight	44
Gambar 4.13 Philips SmartBright LED Suspension	44
Gambar 4.14 Daikin <i>Ceiling Cassete</i>	50
Gambar 4.15 Layout	53
Gambar 4.16 <i>Lift Area</i>	54
Gambar 4.17 <i>Phone Booth</i>	54
Gambar 4.18 <i>Pantry Area 1</i>	54
Gambar 4.19 <i>Pantry Area 2</i>	55
Gambar 4.20 <i>Pantry Area 3</i>	55
Gambar 4.21 <i>Common Medium Meeting Room</i>	55
Gambar 4.22 <i>Common Small Meeting Room</i>	56

Gambar 4.23 <i>Division Head Room Engineer</i>	56
Gambar 4.24 Ruang Kerja <i>Engineer 1</i>	56
Gambar 4.25 Ruang Kerja <i>Engineer 2</i>	57
Gambar 4.26 Ruang <i>Meeting Engineer</i>	57
Gambar 4.27 <i>Division Head Room APK</i>	57
Gambar 4.28 Ruang Kerja <i>APK 1</i>	58
Gambar 4.29 Ruang Kerja <i>APK 2</i>	58
Gambar 4.30 Ruang Kerja <i>APK 3</i>	58
Gambar 4.31 Ruang <i>Meeting APK</i>	59
Gambar 4.32 <i>Wall Panel SAMATOR</i>	59
Gambar 4.33 Musholla	59
Gambar 4.34 Kamar Mandi Perempuan	60
Gambar 4.35 Kamar Mandi Laki-laki	60



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kebutuhan Ruang Khusus	17
Tabel 2.2 Kebutuhan Ruang	18
Tabel 2.3 Daftar Kebutuhan Ruang	28
Tabel 3.1 Penerapan <i>Biophilic Design Pattern</i> Pada Ruang	34



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi Covid-19 telah banyak mengubah pola kehidupan sehari-hari manusia, seperti sistem belajar ataupun bekerja. Jika sebelumnya bekerja biasa dilakukan di kantor dengan tatap muka, maka hal ini berganti menjadi melakukannya secara remote dari rumah sebagai salah satu upaya pencegahan Covid-19. *Work From Home* (WFH) menjadi salah satu istilah yang banyak digunakan dan menjadi tren bekerja belakangan ini. Namun dilain sisi, pembatasan interaksi karena pandemi telah berkurang di beberapa negara. Hal ini kemudian memunculkan pertanyaan-pertanyaan seperti pentingkah adanya kantor secara fisik setelah pandemi, jika kita sudah biasa melakukan berbagai pekerjaan secara *remote* seperti yang banyak dilakukan saat ini.

Beberapa mungkin akan berpikir bahwa bekerja secara *remote* akan lebih menguntungkan karena dinilai tidak perlu memakan biaya operasional kantor fisik seperti saat bekerja dari kantor atau tatap muka. Namun, menurut penelitian yang dilakukan oleh ADP Research Institute yang dilakukan baru-baru ini mengungkapkan bahwa secara keseluruhan, karyawan yang bekerja dilokasi menikmati keuntungan lebih dibandingkan saat bekerja *remote*, terutama dalam hal jumlah interaksi sosial yang dirasakan, batas-batas pekerjaan, dan peluang karir (ADPRI Staff, 2021). Dalam penelitian lain, lebih dari setengah (55 persen) dari 1.200 pekerja yang disurvei antara 24 November dan 5 Desember 2021 mengatakan mereka lebih suka bekerja *remote* tiga hari per minggu. Sementara itu, 68 persen dari 133 eksekutif AS mengatakan pekerja harus berada di kantor setidaknya tiga hari seminggu, dengan alasan kekhawatiran (PwC Survey Staff, 2021).

Berdasarkan pemikiran jangka panjang dan kecenderungan ini, majalah BBC mengungkapkan bahwa kemungkinan besar trend kantor dimasa yang akan datang adalah dengan mengadaptasi sistem *hybrid*. Sistem *hybrid* adalah kombinasi antara bekerja *remote* dan *face to face*

dengan datang ke kantor, umumnya dilakukan dengan beberapa hari datang ke kantor dan beberapa hari lain dilakukan dengan *remote*. Hal ini memungkinkan untuk memiliki masa depan kantor yang lebih fleksibel. Sistem kantor *hybrid* cenderung mencakup lebih banyak kebebasan tentang kapan harus bekerja dan juga dimana. Sistem ini juga mampu memberi jalan tengah antara kekurangan dan kelebihan sistem kerja *remote* dan *face to face*, memungkinkan pekerja untuk mendapatkan keuntungan berupa sosialisasi dan disisi lain juga melatih kemandirian dan fleksibilitas pegawai.

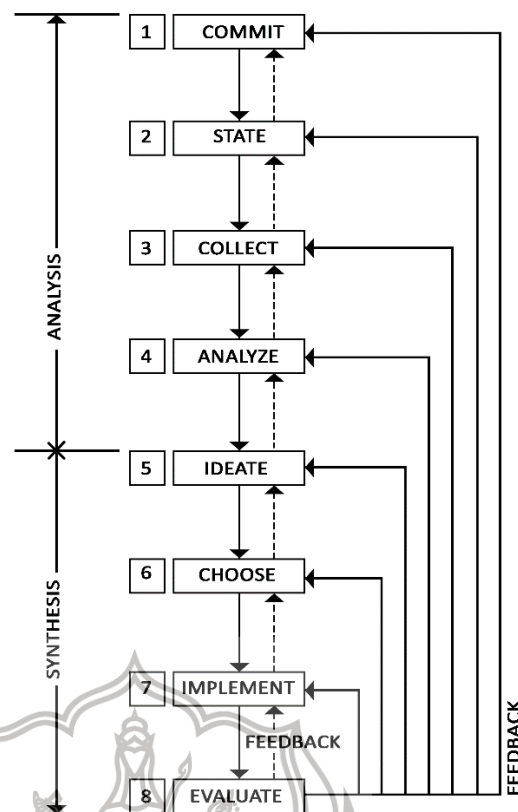
Dalam hal ini, orientasi tujuan datang ke kantor dapat dikatakan telah mengalami pergeseran. Jika semula karyawan datang ke kantor untuk bekerja dan menyelesaikannya di meja mereka masing-masing, maka kini, tujuan utama ke kantor adalah untuk komunikasi antar tim, diskusi, melakukan interaksi hubungan dan ikatan tim. Kantor menjadi tempat yang memungkinkan untuk mengekspresikan empati, hubungan emosional, dan kognisi dengan dunia disekitar. Karena pergeseran nilai ini, tentu saja dibutuhkan penyesuaian dalam desain interior kantor *hybrid*.

Dilatar belakang oleh hal tersebut, PT. SAMATOR ingin memiliki pandangan yang jauh melihat kedepan dengan membangun kantor dengan mengadaptasi sistem ini. Disini, penulis sebagai mahasiswa akhir Desain Interior tertarik untuk merancang desain interior kantor SAMATOR dengan pendekatan "*Hybrid Workspace*" yang mengutamakan desain yang menunjang pengoptimalan sistem kerja yang akan menjadi *trend* di masa yang akan datang ini.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan interior PT. SAMATOR ini adalah proses desain oleh Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer. Secara garis besar, menurut Rosemary Kilmer (2014), proses desain digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Bagan Proses Desain
(Sumber: Rosemary Kilmer, 2014)

2. Penjelasan Proses Desain

a. *Commit*

Merupakan tahap berkomitmen terhadap sebuah proyek. Pada tahap ini, penulis telah mengumpulkan data lapangan terkait guna menunjang proses desain yang akan dilakukan.

b. *State*

Tahap mendefinisikan permasalahan. Pada tahap ini penulis menuliskan latar belakang permasalahan objek perancangan.

c. *Collect*

Merupakan tahap pengumpulan data terkait proyek perancangan. Berbekal topik permasalahan serta data lapangan yang ada, pengumpulan data tentang isu terkait dilakukan melalui buku, jurnal ataupun website resmi.

d. Analyze

Pada tahap ini penulis melakukan analisa permasalahan dari data terkait yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya.

e. Ideate

Merupakan tahap ideasi yang dilakukan dalam bentuk konsep dan skematik/sketsa ide desain.

f. Choose

Merupakan tahap pematangan ide dengan memilih atau meninjau ide yang telah dikeluarkan melalui tahap ideasi.

g. Implement

Merupakan tahap implementasi ide terpilih dengan penggambaran berupa 2 dimensi (sketsa, render dll) ataupun 3 dimensi (*modelling 3d*, animasi dll).

h. Evaluate

Merupakan tahap evaluasi atau peninjauan kembali desain yang telah dirancang. Pada tahap ini penulis akan melakukan perbaikan desain berdasarkan masukan dan berbagai pertimbangan teknis dan ketentuan yang telah ada.

