

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR
WINNER TOWER PT. WINNER NUSANTARA
JAYA BATAM**



PERANCANGAN

oleh :

Randika

NIM : 1812127023

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

2023

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR
WINNER TOWER PT. WINNER NUSANTARA
JAYA BATAM**



PERANCANGAN

oleh :

Randika

NIM : 1812127023

Tugas Akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior

2023

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR WINNER TOWER PT.
WINNER NUSANTARA JAYA BATAM**

ABSTRAK

PT. Winner Nusantara Jaya adalah sebuah perusahaan pengembang properti di Indonesia yang telah membangun berbagai macam properti seperti kawasan pemukiman, gedung perkantoran, apartemen, pengelolaan kawasan, kawasan industri, serta pengelolaan sarana olah raga. Perusahaan ini memiliki visi dan misi. Salah satu visi misi mereka adalah "Menghasilkan produk properti yang inovatif, kreatif, berwawasan lingkungan untuk warisan generasi selanjutnya", yang mana mereka ingin membangun properti yang ramah lingkungan dan dapat diwariskan ke generasi selanjutnya. Penggunaan material daur ulang dapat membantu menerapkan konsep ini, di mana material bisa digunakan kembali dan tidak akan terbuang begitu saja. Konsep lingkungan juga bertujuan untuk meminimalkan penggunaan sumber daya dan memanfaatkan lingkungan sekitar. Dengan mengaplikasikan konsep ini, kantor akan memberikan manfaat dan keuntungan baik bagi karyawan maupun perusahaan itu sendiri. Konsep sustainable design menjadi fokus dalam perancangan kantor Winner Nusantara Jaya, yang bertujuan untuk memberikan dampak positif terhadap lingkungan dan pengguna ruang. Adapun konsep Eco Material-Environment menggunakan material daur ulang yang ramah lingkungan, dan konsep Environmentally Responsible bertujuan untuk meminimalisir penggunaan sumber daya dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitar. Sementara itu, konsep budaya Melayu diaplikasikan pada elemen interior kantor seperti warna, elemen estetis, sehingga kantor Winner Nusantara Jaya memiliki ciri khas Identitasnya sendiri.

Kata Kunci : Winner Nusantara Jaya, Kantor, Sustainable, Melayu

ABSTRACT

PT. Winner Nusantara Jaya is a property developer company in Indonesia that has built various types of properties such as residential areas, office buildings, apartments, estate management, industrial areas, and sports facilities management. The company has a vision, and one of their vision missions is "To produce innovative, creative, environmentally conscious property products for the next generation legacy," in which they aim to build environmentally friendly properties that can be passed down to the next generation. The use of recycled materials can help to implement this concept, where materials can be reused and not wasted. The environmental concept also aims to minimize resource usage and utilize the surrounding environment. By applying this concept, the office will provide benefits and advantages for both employees and the company itself. Sustainable design concept is the focus of Winner Nusantara Jaya office design, which aims to provide a positive impact on the environment and space users. The Eco Material-Environment concept uses eco-friendly recycled materials, and the Environmentally Responsible concept aims to minimize resource usage and be responsible for the surrounding environment. Meanwhile, the Malay culture concept is applied to the office interior elements such as color and aesthetic elements, so that Winner Nusantara Jaya office has its own unique identity.

Keywords: *Winner Nusantara Jaya, Office, Sustainable, Malay*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR WINNER TOWER PT. WINNER NUSANTARA JAYA BATAM diajukan oleh Randika, NIM 1812127023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 26 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



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

NIP 19730830 200501 0 001/NIDN 0030087304

Pembimbing II



Arhanu Wisnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP 19740713 200212 1 002/NIDN 0013077402

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

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Ketua Program Studi



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

NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Ketua Jurusan



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

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108199303 1 001/NIDN 0008116906



Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Randika
NIM : 1812127023
Tahun Lulus : 2023
Program Studi : Desain Interior
Jurusan : Desain
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 dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian 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 dan/atau sanksi hukum yang berlaku

Yogyakarta, 27 Juni 2023



Randika

NIM. 1812127023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur atas rahmat dan karunia nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Interior Kantor Winner Tower PT. Winner Nusantara Jaya Batam” yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala karunia rahmat, kemudahan, dan kesehatan serta kasih sayang.
2. Kedua orang tua beserta keluarga besar penulis yang selalu memberi dukungan baik materi, doa, dan masukan.
3. Yth. Bambang Pramono, S.Sn., M.A. dan Artbanu Wisnu Aji, S.Sn., M.T. selaku dosen pembimbing I dan II yang memberikan dorongan, ilmu, serta saran yang membangun selama proses pengerjaan tugas akhir.
4. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arc. selaku dosen wali saya selama menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas segala ilmu yang telah diberikan
8. Kantor Timberindo Interior yang telah membantu mencari objek tugas akhir penulis
9. Panji, Dhea, Listu, Emilda, Zaidan, Katon, Adhika dan Putri yang telah membantu memberikan support, ilmu dan bantuan selama proses pengerjaan tugas akhir
10. Teman-teman seperjuangan tugas akhir yang telah berjuang dan bertukar pikiran
11. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan saat proses penyusunan tugas akhir karya desain ini.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati, penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih banyak terdapat kekurangan. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.

Yogyakarta, 31 Mei 2023

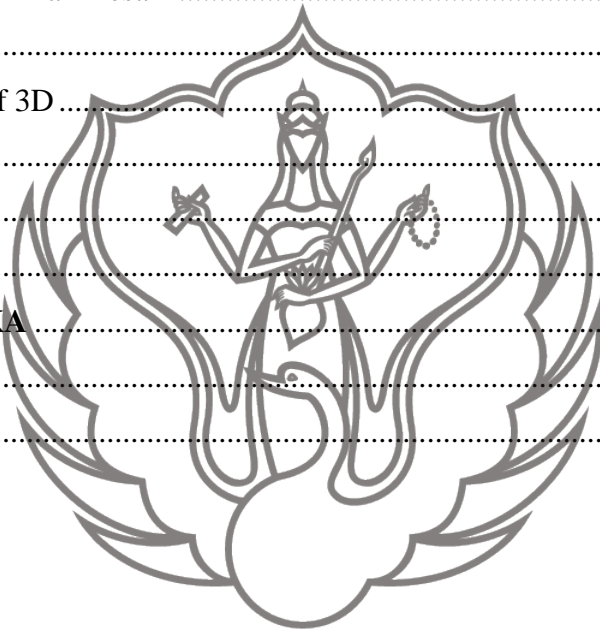


Randika
NIM. 1812127023

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	3
BAB II PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek Desain.....	6
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus.....	13
B. Program Desain	16
1. Tujuan Desain.....	16
2. Sasaran Desain.....	16
C. Data.....	16
1. Deskripsi Umum Proyek	16
2. Data Non Fisik.....	18
3. Data Fisik.....	26
4. Data Literatur.....	38
D. Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria Desain.....	39
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	42
A. Pernyataan Masalah.....	42
1. Fungsi	42
2. Citra	42
B. Ide dan Solusi	42

1. Konsep Perancangan.....	42
2. Identifikasi Permasalahan & Solusi Ide	46
3. Sketsa Ideasi	47
BAB 1V PENGEMBANGAN DESAIN	48
A. Alternatif Desain.....	48
1. Alternatif Estetika Ruang	48
2. Alternatif Penataan Ruang.....	55
3. Alternatif Pembentukan Ruang	58
4. Alternatif Pengisi Ruang	60
5. Alternatif Tata Kondisional Ruang.....	65
B. Evaluasi Pemilihan Desain	71
C. Hasil Desain.....	71
1. Perspektif 3D	71
BAB V PENUTUP	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
DAFTAR LAMAN	91
LAMPIRAN	92

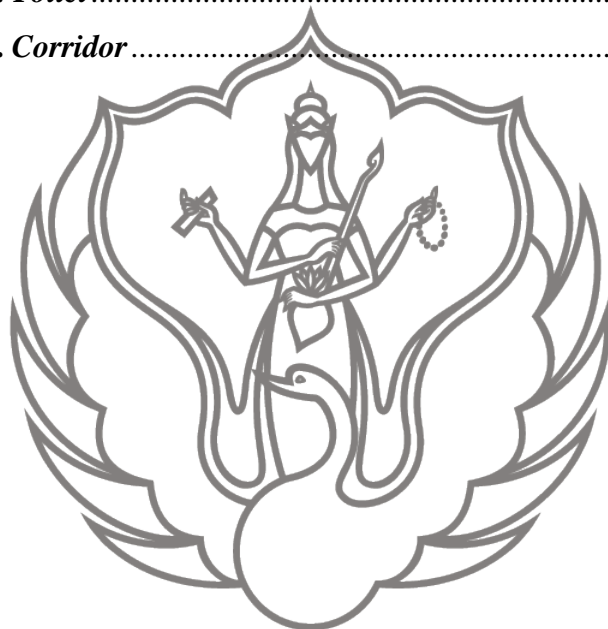


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Proses Desain.....	3
Gambar 2.1. Struktur Organisasi Kantor	9
Gambar 2.2. Siklus material life-cycle	15
Gambar 2.3. Logo Winner Nusantara Jaya.....	17
Gambar 2.4. Lokasi Gedung Winner Tower	18
Gambar 2.5. Zoning Lantai Dasar	20
Gambar 2.6. Zoning Lantai 2.....	21
Gambar 2.7. Zoning Lantai 3.....	21
Gambar 2.8. Zoning Lantai 5.....	22
Gambar 2.9. Site gedung Winner Tower	26
Gambar 2.10. Layout Lantai Dasar.....	26
Gambar 2.11. Layout Lantai 2.....	27
Gambar 2.12. Layout Lantai 3.....	27
Gambar 2.13. Layout Lantai 5.....	28
Gambar 2.14. Potongan A-A'	29
Gambar 2.15. Potongan B-B'	29
Gambar 2.16. Zoning dan Sirkulasi Lantai Dasar	30
Gambar 2.17. Zoning dan Sirkulasi Lantai 2	30
Gambar 2.18. Zoning dan Sirkulasi Lantai 3.....	31
Gambar 2.19. Zoning dan Sirkulasi Lantai 5	31
Gambar 2.20. Hirarki Ruang Lantai 1	35
Gambar 2.21. Hirarki Ruang Lantai 2	35
Gambar 2.22. Hirarki Ruang Lantai 3	36
Gambar 2.23. Hirarki Ruang Lantai 5	36
Gambar 3.1. Budaya Melayu	42
Gambar 3.2. Alat Musik Melayu	43
Gambar 3.3. Mind Mapping latar Belakang Objek dan Konsep Perancangan	44
Gambar 3.4. Sketsa Ideasi Konsep Perancangan.....	46
Gambar 4.1. Moodboard Perancangan.....	47
Gambar 4.2. Ideasi Konsep <i>Eco-material</i> dan	

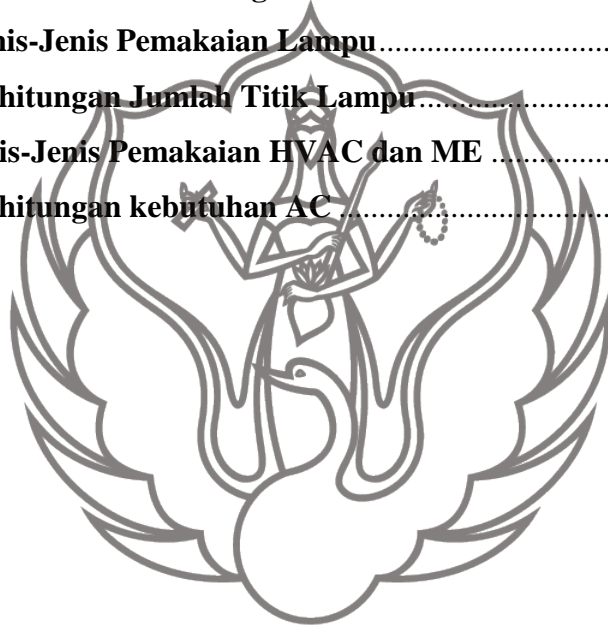
<i>Environmentally Responsible</i>	49
Gambar 4.3. Komposisi bentuk perancangan	50
Gambar 4.4. Warna Ruang	51
Gambar 4.5. Skema Material	53
Gambar 4.6. Diagram Matriks kriteria	54
Gambar 4.7. Diagram <i>Bubble</i> Alternatif 1	54
Gambar 4.8. Diagram <i>Bubble</i> Alternatif 2	55
Gambar 4.9. <i>Zoning</i> Alternatif 1	55
Gambar 4.10. <i>Zoning</i> Alternatif 2	56
Gambar 4.11. <i>layout</i> Alternatif 1	56
Gambar 4.12. <i>layout</i> Alternatif 2	57
Gambar 4.13. Rencana Elemen Pembentuk Ruang Lantai	58
Gambar 4.14. Rencana Elemen Pembentuk Ruang Dinding	59
Gambar 4.16. Alternatif <i>Furniture Custom</i>	62
Gambar 4.17. Alternatif <i>Equipment</i>	64
Gambar 4.18. Entrance	70
Gambar 4.19. Receptionist & Lounge Area	71
Gambar 4.20. Lounge Area	71
Gambar 4.21. Lounge Area Lantai 2	72
Gambar 4.22. Marketing Area	73
Gambar 4.23. Dealing Room	73
Gambar 4.24. KPR Room Lantai 1	74
Gambar 4.25. KPR Room Lantai 1	74
Gambar 4.26. Chief Marketing Room	75
Gambar 4.27. Design Room	76
Gambar 4.28. Cashier Room	76
Gambar 4.29. System & Admin Room	77
Gambar 4.30. Chief Commisioner room	77
Gambar 4.31. Finance Room	78
Gambar 4.32. File Room	79
Gambar 4.33. Standby Office Room	79
Gambar 4.34. KPR Room Lantai 3	80
Gambar 4.35. Waiting Area & Corridor	80

Gambar 4.36. Corridor	81
Gambar 4.37. Class Room	81
Gambar 4.37. Class Room	82
Gambar 4.38. Meeting room 1	82
Gambar 4.39. Meeting room 1	83
Gambar 4.40. Meeting room 2	83
Gambar 4.41. Pantry	84
Gambar 4.42. Waiting Area & Corridor Lantai 5	84
Gambar 4.43. Corridor Lantai 5	85
Gambar 4.44. Washtafel Area	85
Gambar 4.45. Toilet	86
Gambar 4.46. Corridor	86



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. <i>Minimum Space Guidelines</i>	12
Tabel 2.2. Standar Mengenai Besaran Cahaya (Lux)	13
Tabel 2.3. Aktivitas Gedung Winner Tower	22
Tabel 2.4. Aktivitas Gedung Winner Tower	32
Tabel 2.5. Daftar Kebutuhan Ruang	38
Tabel 2.6. Kriteria Desain	40
Tabel 3.1. Identifikasi Permasalahan & Solusi Ide	45
Tabel 4.1. Daftar Furnitur Fabrikasi	59
Tabel 4.2. Jenis-Jenis Furnishing	63
Tabel 4.3. Jenis-Jenis Pemakaian Lampu	64
Tabel 4.4 Perhitungan Jumlah Titik Lampu	66
Tabel 4.5 Jenis-Jenis Pemakaian HVAC dan ME	67
Tabel 4.6 Perhitungan kebutuhan AC	69



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Winner Nusantara Jaya adalah salah satu perusahaan pengembang properti di Indonesia yang telah berjalan selama lebih dari 14 tahun. Saat ini, Winner Nusantara Jaya telah memiliki portofolio properti seperti kawasan pemukiman, gedung perkantoran, apartemen, pengelolaan kawasan, kawasan industry, serta pengelolaan sarana olah raga. Beberapa portofolio yang sedang dikerjakan Winner Nusantara Jaya ialah Tangerang *Smart City*, Winner Sawangan Center, Palembang *New City*, dan lain sebagainya. Winner Nusantara Jaya memiliki sebuah kantor induk yang bernama Winner Tower yang berada di Jl. Raden Patah, Lubuk Baja, Kota, Batam. Kantor Winner Tower sendiri memiliki 8 lantai dengan masing-masing setiap lantai memiliki luas $\pm 190 \text{ m}^2$, dengan total keseluruhan gedung yaitu 1586.52 m^2 .

Pada kondisi bangunan kantor Winner Nusantara Jaya sendiri masih terlihat sangat kecil dan bangunan tersebut masih sangat kurang memadai untuk dijadikan sebuah kantor. Winner Nusantara Jaya memiliki Visi Misi yang membuat penulis tertarik untuk menjadikan Winner Nusantara Jaya sebagai objek Tugas Akhir Perancangan. Salah satu visi misinya ialah ‘Menghasilkan produk properti yang inovatif, kreatif, berwawasan lingkungan untuk warisan generasi selanjutnya’, yang mana Winner Nusantara Jaya ingin produk propertinya menjadi produk ramah lingkungan yang bisa diwariskan untuk generasi selanjutnya. Michael F. (dalam *Materials and the Environment*, 2009) menyatakan bahwa penggunaan material di Amerika Serikat melebihi 10 ton per orang per tahun. Tingkat rata-rata konsumsi global adalah sekitar 8 kali lebih kecil dari ini, tetapi penggunaan meningkat dua kali lebih cepat. Jumlah tersebut sangat banyak dan jika dibiarkan akan sangat berdampak buruk pada lingkungan sekitar. Maka penulis tertarik menerapkan material daur ulang pada perancangan kantor Winner Nusantara Jaya.

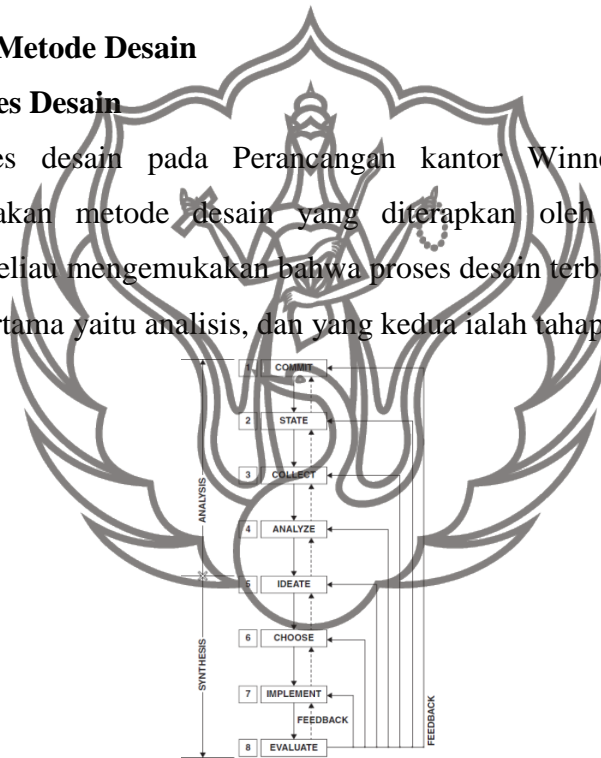
Dari latar belakang tersebut, maka penulis ingin mengangkat kantor Winner Nusantara Jaya sebagai objek tugas akhir perancangan dengan mengambil konsep *Eco material-Environment*. Konsep ini menyesuaikan

dengan visi misi Winner Nusantara jaya yang salah satunya ialah ‘Menghasilkan produk properti yang inovatif, kreatif, berwawasan lingkungan untuk warisan generasi selanjutnya’, sehingga visi misi tersebut akan masuk dengan konsep kantor yang akan dirancang. Penggunaan material daur ulang berpotensi sangat baik untuk menerapkan konsep ini, dimana penggunaan material akan terus digunakan dan tidak akan habis dipakai begitu saja. Lalu pada konsep environment yang memiliki tujuan meminimalisir pemakaian sumber daya dan memanfaatkan lingkungan sekitar. Dengan mengangkat konsep tersebut, penggunaan kantor akan memberikan manfaat dan keuntungan yang baik bagi karyawan, maupun bagi perusahaan itu sendiri.

B. Proses dan Metode Desain

a. Proses Desain

Proses desain pada Perancangan kantor Winner Nusantara Jaya menggunakan metode desain yang diterapkan oleh Rosemary Kilmer (1992). Beliau mengemukakan bahwa proses desain terbagi menjadi 2 tahap. Tahap pertama yaitu analisis, dan yang kedua ialah tahap sintesis.



Gambar 1.1 Proses Desain

(Sumber : *Designing Interiors*, Rosemary Kilmer 1992)

Pada tahap pertama, masalah akan dianalisis terlebih dahulu, sehingga masalah tersebut akan dapat diidentifikasi, dibedah, ditelaah, diteliti, dan dianalisis. penulis dapat menghasilkan ide dan langkah-langkah dalam memecahkan masalah dalam penyusunan proposal perancangan ini. Lalu pada tahap kedua, yaitu sintesis, desainer akan memberikan solusi yang dapat diterapkan berdasarkan dari hasil proses analisis sebelumnya.

Dalam penyusunan proposal perancangan ini, penulis akan

menerapkan metode yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer (1992) dengan beberapa tahapan sebagai berikut :

b. Metode Desain

i. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Pada pengumpulan data memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

a. *Collect*

Tahap pertama ialah mengumpulkan data ketika mengunjungi *site* Winner Tower. Penulis juga mengumpulkan berbagai data seperti mengumpulkan data fisik, gambar kerja, *3D modeling*, dan mengumpulkan berbagai sumber referensi sebagai pendukung data

b. *State*

Tahap ini, penulis mengidentifikasi masalah, kendala, batasan, dan asumsi pada objek perancangan yang kemudian akan diselesaikan dengan membuat *checklist*, *perception list*, dan *visual diagrams* supaya penulis dapat mengelompokkan informasi yang didapat, sehingga penulis dapat menyimpulkan *problem statement* dan sasaran desain yang akan dipecahkan

ii. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Pada metode pencarian ide dan pengembangan desain, tahapan-tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. *Ideate*

Pada tahap ideasi, penulis mulai mengeluarkan ide-ide yang akan diterapkan dalam perancangan Kantor Winner Nusantara Jaya. Ide-ide tersebut berupa *moodboard*, *color scheme*, *material scheme*, *mindmapping* atau *brainstorming*. Dengan masing-masing akan memberikan ide alternatif sebagai bahan pertimbangan. Selanjutnya, penulis dapat melanjutkan dengan memberikan sebuah sketsa perspektif dengan beberapa alternatif desain.

b. *Choose*

Tahap ini, penulis akan menyeleksi ide-ide yang sudah dikumpulkan sebelumnya. Beberapa alternatif desain yang sudah

dikumpulkan akan dipilih sesuai dengan kebutuhan, konsep, dan solusi atas masalah yang akan diselesaikan

c. *Implement*

Pada tahap ini, penulis akan mengimplementasikan hasil dari ide yang telah dipilih sebelumnya. Penulis mengerjakan gambar presentasi visual seperti denah, gambar tampak, potongan, dan detail gambar yang dibuat secara skalatis. Kemudian penulis juga akan *rendering* gambar perspektif.

