

PERANCANGAN INTERIOR
QUEEN GARPHIC HOUSE PADANG PANJANG
SUMATERA BARAT



Amry Diza Jade
NIM 101 1731 023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang Desain Interior
2016

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR QUEEN GARCHIC HOUSE PADANG PANJANG diajukan oleh Amry Diza Jade, NIM 101 1731 023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 30 Juni 2016.

Pembimbing I

Ir. Herminingsih, M.T.
NIP. 19520831 199102 2 001

Pembimbing II

Pangbang Pranono, S.Sn., M.A.
NIP. 19730830 2005 1 1 001

Agnes

Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19791129 2005 1 1 003

Ketua Program Studi Desain Interior

Maruno Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Ketua Jurusan Desain

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan 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. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahim serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi besar Muhammad saw. sosok seorang idola yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Keluarga, Ibu dan Ayah tercinta dan juga, Izan Qomarats (kakak) dan Wuffiqo Alkistduem (adik) yang selalu membantu dalam proses pengerjaan tugas akhir ini, memberikan semangat, dukungan, dan do'a.
4. Yth. Ir. Hartiningsih, M.T. dan Bapak Bambang Pranomo, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Ibu Ivada S.T., M.Des. selaku Dosen Wali atas segala masukan dan do'anya.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

9. Pimpinan Queen Graphic House, Padang Panjang atas izin survey dan data-data yang diberikan.
10. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini, Prima Dwi Hartanto, teman-teman seperjuangan Sangkar Labirin (PSDI 2010).
11. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.



Yogyakarta, Juni 2016

Penulis

Amry Diza Jade

ABSTRAK

PERANCANGAN INTERIOR QUEEN GRAPHIC HOUSE PADANG PANJANG, SUMATERA BARAT

Amry Diza Jade

Queen Graphic House merupakan perusahaan atau kantor yang bergerak dalam bidang jasa desain grafis. Kantor ini mengusung tema harmoni, sebagai kantor yang merharmonikan atau menyatukan seluruh aspek interiornya dengan penggunanya. Perancangan ini bertujuan untuk dapat menampung dan merefleksikan keinginan perusahaan tersebut ke dalam desain yang menerapkan konsep kebersamaan, kenyamanan dan santai pada kantor sehingga bisa memberikan energi positif bagi karyawan yang berkerja dan juga dalam menjalin hubungan dengan klien. Pemilihan tema harmoni ini merupakan pertimbangan untuk merancang interior Queen Graphic Hosue ini agar bisa menghasilkan perancangan yang menyatu dengan keinginan klien. Karya desain ini menggunakan metode perancangan proses *Design Thinking* yang terdiri dari *Brief*, berangkat dari keinginan klien, apa yang dibutuhkan klien, target dan lain sebagainya, kemudian *Research*, tahap pengumpulan data, baik fisik dan non fisik, selanjutnya *Generation Of Ideas*, yaitu pengaplikasian data yang sudah dikumpulkan yang digabungkan dengan referensi desain yang ada untuk menyusun kerangka desain, tahap selanjutnya *Development Of Concept*, setelah ditemukan beberapa kerangka desain, kemudian diseleksi, dan ditampilkan dalam bentuk 2 dimensi atau 3 dimensi, *Refinement*, tahap penyempurnaan desain dengan pertimbangan aspek proyek dan lain sebagainya, dan yang terakhir yaitu *Reselution Of Presentation*, tahap presentasi karya. Penerapan gaya *modern* dan elemen-elemen interior pendukung lainnya diharapkan dapat mengoptimalkan aktivitas dan suasana kantor dan menyelaraskan antara suasana kantor yang menerapkan prinsip kebersamaan, kenyamanan dan santai dengan elemen-elemen ruang

Kata Kunci : interior, queen graphic house, kantor, modern, harmoni

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Judul	1
B. Latar Belakang	1
BAB II. LANDASAN PERANCANGAN	3
A. Deskripsi Proyek	3
1. Tujuan dan Sasaran Perancangan	3
2. Manfaat Perancangan	3
3. Lingkup dan Cakupan Tugas	4
B. Tinjauan Data	5
1. Data Non Fisik	5
a. Filosofi Bentuk Logo	5
b. Keinginan Klien	5
c. Data Proyek	6
2. Data Fisik	6
a. Lokasi dan Orientasi	6
b. Peta Lokasi	7
c. Aspek Arsitektural	7
d. Denah Keseluruhan	8
e. Denah Lantai 1	9
f. Denah Lantai 2	10
g. Tampak Samping dan Depan	11
C. Program Perancangan	12
1. Pola Pemikiran	12
2. Literatur	14
a. Kantor Desain Grafis	14

b. Harmoni	25
c. Kantor	26
d. <i>Lobby</i>	30
e. <i>Rest Area</i>	30
f. <i>Meeting Room</i>	30
g. Elemen Ruang	32
h. <i>Gaya Modern</i>	40
i. <i>Human Dimension</i>	46
1) Ruang Duduk	46
2) Ruang Penerima Tamu	47
3) Ruang Kantor	47
4) Ruang Dapur dan Ruang Makan	49
5) Toilet	51
BAB III. PERMASALAHAN DESAIN	52
A. Pembentukan Karakter Ruang dan Elemen Desain	52
B. Identifikasi Permasalahan Ruang	53
BAB IV. KONSEP DESAIN	55
A. Konsep Program Perancangan	55
1. Tema dan Gaya Perancangan	55
2. Warna dan Material Perancangan	56
3. Pengguna dan Aktivasnya	56
4. Hubungan Antar Ruang	57
5. Kebutuhan Furnitur dan Fasilitas	58
B. Konsep Program Perancangan Ruang	59
1. Area Resepsionis	59
2. Ruang Administrasi dan Ruang Tunggu	60
3. Ruang <i>Merchandise</i>	60
4. Ruang Olah Digital	61
5. Ruang Print	62
6. Ruang Bersantai	62
7. Mushola	63
8. Ruang CEO	63
9. Ruang Kepala Desainer	64
10. Ruang <i>Meeting</i>	64
C. Konsep Program Perancangan Fisik	64

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	65
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	71
1. Lembar Asistensi	
2. Rencana Anggaran Biaya	
3. Poster dan Katalog Pameran	
4. Konsep Grafis	
5. Gambar Perspektif	
6. Gambar Kerja	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Denah Lokasi Pembangunan	7
Gambar 2.2 Denah Perancangan Bangunan	8
Gambar 2.3 Denah Lantai 1	9
Gambar 2.4 Denah Lantai 2	10
Gambar 2.5 Tampak Depan dan Samping Kanan	11
Gambar 2.6 Design Thinking	12
Gambar 2.7 View 1 Kantor Creative <i>Design</i>	14
Gambar 2.8 View 2 Kantor Creative <i>Design</i>	15
Gambar 2.9 View 3 Kantor Creative <i>Design</i>	15
Gambar 2.10 View 1 Kantor Jackrabbit <i>Design</i>	16
Gambar 2.11 View 2 Kantor Jackrabbit <i>Design</i>	16
Gambar 2.12 View 3 Kantor Jackrabbit <i>Design</i>	17
Gambar 2.13 View 1 Kantor iFour	18
Gambar 2.14 View 2 Kantor iFour	18
Gambar 2.15 View 1 Kantor Parliamen <i>Design</i>	19
Gambar 2.16 View 2 Kantor Parliamen <i>Design</i>	19
Gambar 2.17 View 3 Kantor Parliamen <i>Design</i>	20
Gambar 2.18 View 4 Kantor Parliamen <i>Design</i>	20
Gambar 2.19 View 5 Kantor Parliamen <i>Design</i>	21
Gambar 2.20 View 6 Kantor Parliamen <i>Design</i>	21
Gambar 2.21 View 7 Kantor Parliamen <i>Design</i>	22
Gambar 2.22 Contoh Furnitur Bergaya Modern	22
Gambar 2.23 Contoh Furnitur Bergaya Modern	22
Gambar 2.24 Contoh Furnitur Bergaya Modern	22

Gambar 2.25 Contoh Lampu Berbentuk Garis Lingkaran	23
Gambar 2.26 Contoh Plafond Drop Ceiling	23
Gambar 2.27 Contoh Bentuk Lampu dan Permainan Bentuk Plafon Bergaya Modern.....	24
Gambar 2.28 Contoh Bentuk Permainan Bidang Dinding	24
Gambar 2.29 Contoh Bentuk Lampu Plafon Dengan Bentuk Desain Garis Segitiga	25
Gambar 2.30 Standarisasi Ruang Duduk	43
Gambar 2.31 Standarisasi Ruang Penerima Tamu	44
Gambar 2.32 Standarisasi Ruang Kantor	45
Gambar 2.33 Standarisasi Ruang Dapur dan Ruang Makan	46
Gambar 2.34 Standarisasi Ruang Toilet	48
Gambar 4.1 Diagram Matrix Hubungan Antar Ruang	54



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Kebutuhan Ruang	55
--	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. JUDUL

Perancangan Interior *Queen Graphic House* di Padang Panjang, Sumatera Barat

B. LATAR BELAKANG

Desain Komunikasi Visual (DKV) yang sebelumnya lebih populer dengan sebutan Desain Grafis yang selalu melibatkan unsur-unsur seni rupa yang berperan sebagai media komunikasi, sebagai contoh adalah media cetak. Media cetak ini mengalami perkembangan yang cukup besar seiring dengan perkembangan zaman dan dengan kemajuan teknologi, segala konsep, gagasan dan kreativitas itu bisa lebih mudah dieksplorasi dengan mudah melalui komputer, dan aktivitas itu pun dilakukan dengan berkelompok, pada suatu tempat ataupun di sebuah kantor. Definisi kantor menurut Ulbert Silalahi seorang ahli manajemen, menurutnya kantor adalah tempat dimana diselenggarakannya aktivitas atau kegiatan ketatausahaan, yaitu terdiri dari ruangan, peralatan dan pekerjanya. Desain sebuah kantor, baik bentuk bangunan maupun interiornya, biasanya disesuaikan dengan aktivitas pekerjaan yang ada di dalamnya. Desain interior sebuah kantor bank tentunya akan berbeda dengan desain kantor persewaan. Kantor desain grafis mengutamakan keinginan konsumen dalam mendapatkan desain atau perencanaan dibidang visual yang tepat sasaran atau tepat dalam berkomunikasi melalui visual. Contohnya dalam pembuatan Logo sebuah perusahaan, iklan sebuah produk, desain kemasan dan lain sebagainya.

Queen Graphic House ini masih dalam tahap perencanaan pembangunan yang pembangunannya akan ditargetkan pada awal tahun 2017. Bangunan ini akan dibangun di area $\pm 2160 \text{ m}^2$ dengan luas bangunan $\pm 1600 \text{ m}^2$.

Kantor ini akan didesain dengan konsep Kebersamaan, Nyaman dan Santai. Kebersamaan, artinya suasana kantor dibuat bisa menyatukan satu tim kerja dalam kebersamaan berkerja dan berkomunikasi yang menjadikan suasana kekeluargaan antara pekerja. Nyaman, dengan perancangan desain interior kantor bisa membuat suasana nyaman dalam melakukan pekerjaan dalam mengembangkan ide dan kreatifitas dalam bekerja. Santai, suasana kantor dibuat tidak jenuh dan disediakan tempat untk bersantai bagi para pekerja untuk melapas penat dalam bekerja, bermain dan bersantai.

Alasan pemilihan proyek ini karena tempat perencanaan pembangunan *Queen Graphic House* ini berada di daerah Sumatera Barat, tepatnya di Padang Panjang, dimana pada daerah ini belum ada kantor desain grafis yang besar yang melayani seluruh jasa untuk kegiatan desain grafis yang memiliki peralatan yang memadai dan pegawai yang berasal dari jalur pendidikan desain grafis (Desain Komunikasi Visual), sedangkan untuk kebutuhan permintaan yang berhubungan dengan desain grafis sudah banyak.