

PERANCANGAN INTERIOR QUEEN GRAPHIC HOUSE

PADANG PANJANG

SUMATERA BARAT

Amry Diza jade

101 1731 023

Abstrak

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 penggunaannya. 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

I. PENDAHULUAN

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.

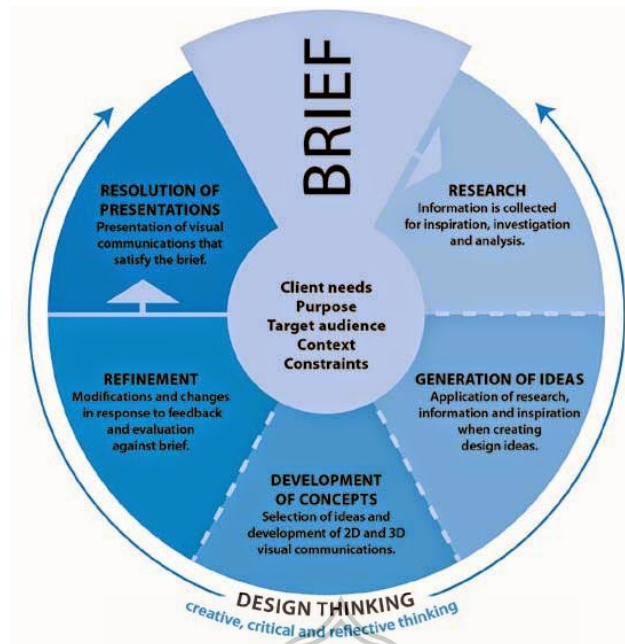
Media cetak ini mengalami perkembangan yang cukup besar seiring dengan perkembangan zaman dan dengan kemajuan teknologi, segala konsep, gagasan dan kreativitas itu bisa lebih mudah dieksplorasi dengan mudah melalui komputer, dan aktivitas itu pun dilakukan dengan berkelompok, pada suatu tempat ataupun 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 untuk 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.

II. METODE PERANCANGAN



Sumber : *Victorian Certificate of Education Study Design, Victorian Curriculum and Assessment Authority, Australia (2013-2017)*

A. *Research*

tahap pengumpulan semua data yang berkaitan dengan proyek, untuk mengetahui masalah yang akan dipecahkan dan dianalisis.

B. *Generation Of Ideas*

Pengaplikasian beberapa data yang didapatkan yang digabungkan dengan referensi-referensi desain yang ada untuk menyusun kerangka desain dalam perancangan proyek.

C. *Development Of Concept*

Setelah ditemukan beberapa kerangka desain yang baru, kemudian masuk pada tahap seleksi kerangka desain, yang terbaik yang dipilih adalah desain yang bisa menjawab semua permasalahan desain yang ditemukan pada tahap pengumpulan data. Bisa dalam bentuk 2 dimensi atau 3 dimensi.

D. *Refinement*

Setelah desain terpilih, lalu menyempurnakannya dengan mempertimbangkan semua aspek proyek, mulai dari data fisik dan non fisik, permasalahan desain dan lain sebagainya.

E. Resolution Of Presentation

Tahap presentasi desain baik dalam 2 dimensi atau 3 dimensi untuk melihat layak atau tidaknya desain tersebut bisa terlaksana.

III. PEMBAHASAN DAN HASIL PERANCANGAN

Metode *Design Thinking* yang dipakai diperlukan untuk menyusun kerangka desain yang akan dikerjakan. *Research*, langkah awal yaitu mencari data, informasi dan semua yang berkaitan dengan proyek yang telah dibahas pada bab 2. Selanjutnya *generation of ideas*, menyusun kerangka desain dengan penerapan alternatif-alternatif desain, seperti alternatif desain plafon, dinding dan lantai, furnitur dan elemen pendukung lainnya. *Development of concept*, pemilihan alternatif-alternatif terpilih, dalam bentuk 2 atau 3 dimensi). *Refinement*, tahap penyempurnaan, dimana seluruh alternatif desain terpilih dipertimbangkan kembali kesesuaiannya satu sama lain. Tahap akhir yaitu *resolution of presentation*, penyajian desain dalam bentuk 2 atau 3 dimensi untuk dilihat layak atau tidaknya desain terlaksana.

Selanjutnya konsep program perancangan, dari segi tema dan gaya yang dipakai dalam perancangan dan juga warna dan material yang dipakai dalam perancangan. Kemudian ditinjau dari pengguna ruang dan aktivitasnya, hubungan antar ruang dan kebutuhan ruang.

1. Tema dan Gaya Perancangan

Untuk dapat menjawab keinginan klien akan interior kantor yang menerapkan tema harmoni dengan konsep kebersamaan, kenyamanan dan santai yang bisa menunjang hasil kerja para pegawai perusahaan, maka perancang mengaplikasikan tema dan konsep perancangan pada desain layout, furnitur dan elemen-elemen ruang lainnya dengan menerapkan gaya *modern* yang mengaplikasikan bentuk logo perusahaan yang digabungkan dengan tema dan konsep perancangan. Untuk itu perancang menggunakan gaya *modern*.

Gaya *modern* yang diterapkan pada perancangan interior kantor *Quenn Graphic House* dengan penerapan transformasi desain logo perusahaan bisa melahirkan bentuk yang unik yang diterapkan pada perancangan ruang kantor di dalam ruang kantor. Pengaplikasian bentuk logo perusahaan diharapkan bisa menyelaraskan antara desain elemen

interior, furnitur dan juga elemen estetis dengan konsep desain yang nantinya melahirkan suatu harmonisasi pada ruang.

Bentuk desain pada garis besar lebih mengacu pada bentuk transformasi logo perusahaan yang nantinya diterapkan pada elemen-elemen ruang.

2. Warna dan Material Perancangan

Warna yang diterapkan dalam perancangan interior Queen Graphic House ini adalah warna utama dari logo perusahaan dan sebagai warna pendukung yaitu warna-warna alami seperti warna kayu dan batu sesuai dengan material yang dipakai nantinya.

Material yang digunakan ada yang menggunakan bahan alami dan juga bahan buatan sesuai material yang digunakan nantinya dalam desain, dan finishing material yang berbahan dasar air supaya lebih ramah lingkungan.

3. Pengguna dan Aktivasnya

Pengguna ruang yang menjadi lingkup perancangan pada gedung kantor Queen Graphic House ini adalah :

- a. Direksi dan Karyawan kantor Queen Graphic House
- b. Klien

Pada kantor ini terbagi 2 pintu masuk, yaitu 1 langsung ke ruang resepsionis, yang ke 2 ke ruang merchandise. Pola aktivitas berdasarkan aktivitas pengunjung (klien) yang lebih banyak dilakukan pada area depan, yaitu area resepsionis, administrasi, ruang tunggu dan ruang *merchandise* dan juga ruang olah digital. Berikut adalah grafik aktivitas ruang kantor *Queen Graphic House* :

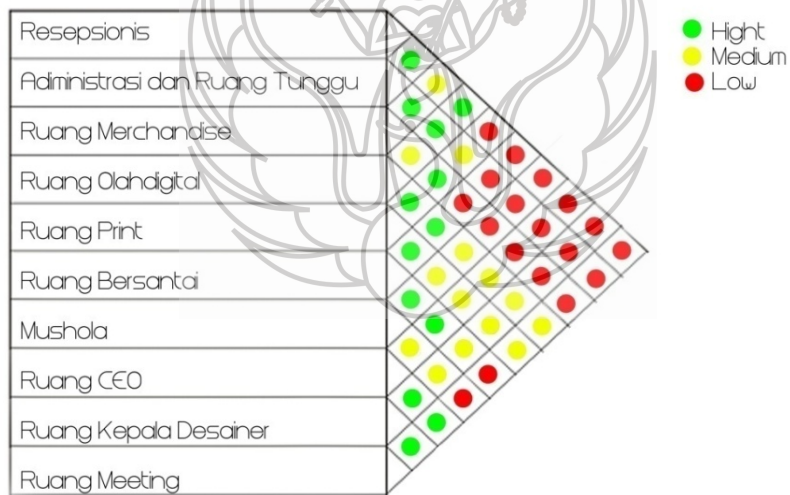
1. Resepsionis



2. Ruang Merchandise



4. Hubungan Antar Ruang



Gambar 4.1 Diagram Matrix Hubungan Antar Ruang

Sumber : (Hasil Analisis Ruang, 2015)

5. Kebutuhan Furnitur dan Fasilitas

No	Nama Ruang	Kebutuhan	Dimensi (p x l x t)	Jumlah
1	Resepsionis	• Meja resepsionis	200 x 40 x 105 cm	1
		• Sofa (3 seat)	150 x 90 x 70 cm	2
		• Sofa bench	100 x 90 x 36 cm	6
		• kursi	40 x 45 x 63 cm	2
2	Administrasi	• Meja (meja pelayanan tamu dan komputer)	250 x 50 x 75 cm	1
		• Kursi	40 x 45 x 70 cm	2
3	Merchandise	• Rak panjang	360 x 40 x 250 cm	1
		• Meja panjang	250 x 40 x 100 cm	1
4	Olah Digital	• Meja Komputer (1 unit komputer + printer A4)	100 x 75 x 75 cm	6
		• Lemari	100 x 40 x 150 cm	2
		• Kursi	50 x 55 x 70 cm	16
5	Printing	• Mesin Digital Printing	320 x 80 x 120 cm	1
		• Mesin Cetak Offset	75 x 100 x 150 cm	2
		• Mesin Sablon	50 x 41 x 32 cm	3
6	Istirahat	• Kitchen set + mini bar	450 x 450 x 250 cm	1
		• Meja Tv + TV	230 x 60 x 40 cm	1
		• Sofa (2 seat)	140 x 90 x 70 cm	3
		• Sofa (1 seat)	80 x 90 x 70 cm	6
		• Meja (kotak)	120 x 60 x 35 cm	2
		• Meja (Bundar)	R 20 x 60 cm	1
		• Meja (untuk 4 seat)	R 108 x 75 cm	4
• Kursi makan	40 x 45 x 70 cm	16		
7	CEO	• Meja kerja (komputer)	150 x 65 x 75 cm	1
		• Sofa (2 seat)	140 x 90 x 70 cm	1
		• Sofa (1 seat)	80 x 90 x 70 cm	2
		• Meja	90 x 50 x 35 cm	1
		• Lemari	60 x 40 x 150 cm	2
		• Kursi	40 x 45 x 63 cm	3
8	Kepala Desain	• Meja kerja (komputer)	150 x 65 x 75 cm	1
		• Sofa (2 seat)	140 x 90 x 70 cm	1
		• Sofa (1 seat)	80 x 90 x 70 cm	2

		• Meja	90 x 50 x 35 cm	1
		• Lemari	60 x 40 x 150 cm	2
		• Kursi	40 x 45 x 63 cm	3
9	Meeting	• Meja Meeting	300 x 150 x 75 cm	1
		• Kursi	40 x 45 x 63 cm	9
10	Mushola	• Lemari	200 x 40 x 100 cm	2
11	Gudang	• Rak Kabinet	400 x 50 x 200 cm	3
		• Lemari Kabinet	450 x 60 x 200 cm	2
12	Wc	• Closet duduk	60 x 55 x 50 cm	2
		• Lavatory	100 x 60 x 100 cm	2

Tabel 4.1 Daftar Kebutuhan Ruang

Sumber : (Hasil Analisis Ruang, 2015)

6. Konsep Perancangan Ruang

1. Area Resepsionis

- a. Area ini bisa diakses dari pintu utama bangunan sebelah timur bangunan
- b. Program Akses yang mudah diterapkan pada sistem pemesanan (order) dimana jika pemesan hanya ingin melakukan print saja maka bisa langsung diakses di area resepsionis tanpa harus ke bagian Olah digital.
- c. Konsep ruang sebisa mungkin harus menampilkan identitas perusahaan yang diperlihatkan dari desain ruang saat pengunjung masuk ke area resepsionis
- d. Desain dinding menunjukkan identitas perusahaan yang menerapkan transformasi desain Logo Perusahaan dengan bahan Wallpaper bermotif kayu, dan pada beberapa bagian menampilkan bentuk dari batu bata, dan juga permainan bidang dinding juga diterapkan pada dinding ruang.
- e. Lantai memakai material parket untuk menambah kesan alami pada ruang sehingga terasa lebih nyaman bagi para pengunjung.

- f. Plafon menggunakan material parket untuk menambah kesan alami pada ruang untuk kenyamanan bagi pengunjung yang datang.
- g. Furnitur didesain dari transformasi desain logo perusahaan untuk menampilkan identitas perusahaan.
- h. Penataan letak furnitur pada area resepsionis disesuaikan dengan letak pintu masuk dan tidak mengganggu sirkulasi pada area resepsionis.
- i. Pencahayaan pada siang hari memanfaatkan pencahayaan alami, untuk malam hari memakai lampu pijar.
- j. Untuk penghawaan memakai AC split.

2. Ruang Administrasi dan Ruang Tunggu

- a. Ruang ini bisa diakses setelah melalui Area resepsionis.
- b. Pada desain dinding ruang juga menerapkan transformasi logo perusahaan dan menerapkan permainan bidang dinding.
- c. Pada lantai memakai karpet berwarna hijau seperti rumput alami.
- d. Furnitur yang digunakan juga menerapkan transformasi desain logo perusahaan.
- e. Penataan layout ruang disesuaikan dengan ukuran ruang sehingga tidak mengganggu sirkulasi ruang.
- f. Untuk pencahayaan memakai pencahayaan buatan, yaitu memakai lampu pijar.
- g. Untuk penghawaan memakai AC split.

3. Ruang *Merchandise*

- a. Bisa diakses langsung dari pintu utama bangunan yang berada di sebelah barat bangunan.
- b. Desain dan material yang digunakan pada dinding sama dengan desain dan material yang dipakai pada area resepsionis, bedanya hanya pada warna batu bata yang digunakan.
- c. Desain tempat display *merchandise* didesain dengan mempertimbangkan keluasan ruang dan bisa maksimal dan tidak

mengganggu sirkulasi ruang. Material yang digunakan adalah material alami seperti kayu pinus, jati dan juga material kaca.

- d. Lantai memakai material parket seperti yang dipakai pada area resepsionis.
- e. Pencahayaan memakai pencahayaan buatan, yaitu lampu pijar.
- f. Penghawaan memakai AC split.

4. Ruang Olah Digital

- a. Ruang ini memiliki akses pintu langsung ke ruang ini yang diperuntukan bagi karyawan, dan juga bisa diakses dari ruang resepsionis.
- b. Desain dinding juga menerapkan transformasi logo perusahaan dengan memakai wallpaper bermotif kayu.
- c. Desain lantai menerapkan transformasi logo perusahaan, dengan material yang berbeda-beda sesuai desain lantai, yaitu memakai bahan karpet hijau pada sisi tengah lantai, dilanjutkan dengan bahan parket, lalu memakai granit.
- d. Desain plafon menerapkan transformasi logo perusahaan, dan menerapkan *drop ceiling*.
- e. Desain furnitur menerapkan transformasi logo, didesain dengan mempertimbangkan keluasan ruang, aktivitas pekerjaan dan fleksibilitas. Material yang digunakan adalah kayu pinus, dan cat duko yang permukaan material yang dicat dibuat seperti bertekstur yang tak teratur.
- f. Penghawaan memakai penghawaan alami dan buatan, penghawaan buatan memakai AC central.
- g. Pencahayaan memakai pencahayaan alami dan buatan, pencahayaan buatan memakai lampu pijar, dan diperlukan intensitas cahaya yang baik untuk mendukung dan nyaman bagi pengguna ruang.

5. Ruang Print

- a. Ruang ini bisa diakses langsung dari pintu yang ada di ruang print, yang diperuntukan bagi karyawan, dan juga bisa diakses dari ruang olah digital dan ruang merchandise.
- b. Bentuk dan material pada dinding, lantai dan plafon sama dengan ruang olah digital.
- c. Untuk pencahayaan memakai pencahayaan buatan, dengan intensitas yang baik untuk mendukung kenyamanan bekerja.
- d. Penghawaan memakai penghawaan buatan yang memakai AC central.

6. Ruang Bersantai

- a. Ruang ini bisa diakses dari ruang olah digital, ruang print dan mempunyai akses ke ruang mushola, WC, Gudang dan ruang yang ada di lantai 2.
- b. Desain dinding, lantai dan plafon memakai material parket, parket bermotif kayu warna hitam, wallpaper motif kayu, cat duko yang bertekstur warna hijau gelap sesuai dengan warna logo perusahaan.
- c. Desain furnitur dibuat dengan mempertimbangkan bagaimana supaya pegawai nyaman untuk refereshing, berkumpul dan berbincang dan lain sebagainya.
- d. Pencahayaan alami dimaksimalkan pada siang hari karna banyak bukaan cahaya untuk ruang ini dan untuk malam hari memakai pencahayaan buatan.
- e. Penghawaan memakai penghawaan buatan yaitu AC split dengan jumlah yang disesuaikan dengan kebutuhan dan intensitas AC.

7. Mushola

- a. Ruang ini bisa diakses dari ruang bersantai.
- b. Dinding mushola mengekpose tektur batu bata dan dicat berwarna hitam.
- c. Pada lantai dan plafon memakai bahan parket.

- d. Pencahayaan pada ruang ini memanfaatkan pencahayaan alami pada siang hari, dan juga memakai pencahayaan buatan yaitu lampu pijar.
- e. Penghawaan memanfaatkan penghawaan alami karna ruang cukup terbuka.

8. Ruang CEO

- a. Ruang ini ada di lantai 2, bisa diakses dari ruang bersantai.
- b. Material yang digunakan pada dinding, lantai dan plafon adalah pada dinding memakai bahan, wallpaper bermotif kayu, dan juga kayu jati. Lantai memakai bahan parket, plafond memakai kayu pinus.
- c. Desain furnitur menerapkan transformasi logo perusahaan, dengan material kayu pinus, jati, cat duko warna hitam, dan cat duko berwarna hijau gelap yang diberi tekstur pada material yang dicat.
- d. Pencahayaan memanfaatkan pencahayaan alami pada siang hari, dan pencahayaan pada buatan dengan lampu pijar.
- e. Penghawaan ruang memakai AC split.

9. Ruang Kepala Desainer

- a. Ruang ini berada di lantai 2, dan bisa diakses dari ruang bersantai.
- b. Bentuk dan material yang digunakan sama dengan ruang CEO, bedanya pada desain furnitur yang didesain sesuai dengan kebutuhan pekerjaanya.
- c. Pencahayaan pada siang hari memanfaatkan pencahayaan alami, dan yang buatan memakai lampu pijar.
- d. Penghawaan ruang memakai AC split.

10. Ruang Meeting

- a. Ruang ini berada pada lantai 2, bisa diakses dari ruang bersantai, ruang CEO dan ruang kepala desainer.

- b. Desain dinding menerapkan transformasi logo perusahaan, dengan material wallpaper bermotif kayu, dan cat duko hijau gelap (sesuai dengan warna utama logo perusahaan yang diberi tekstur).
- c. Desain Furnitur menerapkan transformasi desain logo perusahaan.
- d. Pencahayaan pada ruang ini memakai pencahayaan alami dan buatan, pencahayaan memakai lampu pijar.
- e. Penghawaan memakai AC split.

Berikut ini adalah hasil desain dalam gambar 2 dimensi



Gambar 1 View Area Resepsionis dan Administrasi



Gambar 2 View Ruang Olah Digital



Gambar 3 View I Rest Area



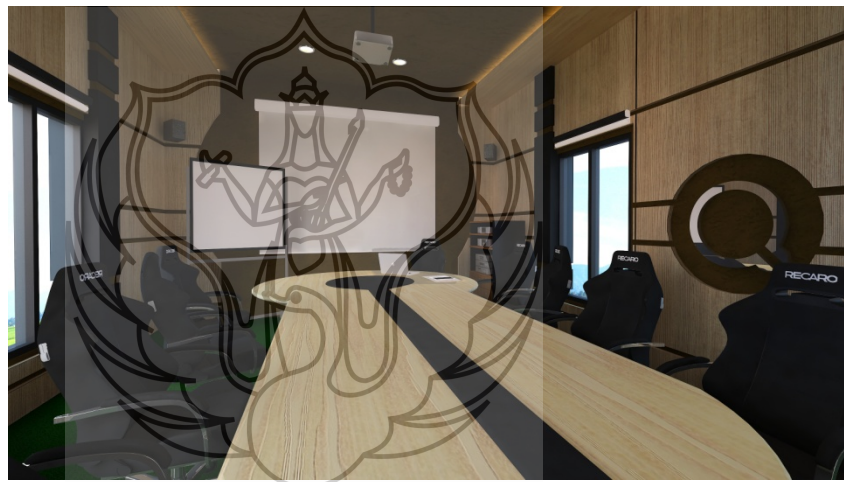
Gambar 4 View II Rest Area



Gambar 5 View Ruang CEO



Gambar 6 View Ruang Kep. Desainer



Gambar 7 View Ruang Meeting

IV. KESIMPULAN

Perancangan desain interior pada suatu perusahaan menjadi hal yang esensial untuk dapat melihat siapakah klien dan apa fungsi sesungguhnya dari suatu ruang atau satu kesatuan bangunan itu sendiri. Selain itu, dalam merancang, desainer harus dapat merasakan jiwa atau kekuatan dari suatu ruang agar nantinya segala aktivitas menjadi lebih optimal. Queen Graphic House merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa desain grafis, menginginkan sebuah desain yang berprinsip kebersamaan, kenyamanan dan santai dan mampu memberikan kualitas hasil kerja yang baik bagi para karyawan dan mampu memberikan kepuasan klien dalam menerima hasil yang diberikan oleh Queen Graphic House.

Tema harmoni merupakan suatu gagasan atau ide untuk bagaimana menyatukan aspek arsitektural dengan keinginan klien dan juga menunjukkan identitas perusahaan ke dalam perancangan interior yang menjadikan semua aspek menjadi satu padu (selaras). Secara garis besar *output* desain menerapkan bentuk transformasi logo perusahaan.. Kemudian gaya perancangan yang dipilih adalah gaya *modern*. Gaya *modern* dipilih untuk bisa menuangkan ide desain yang secara garis besar *output* desain menerapkan bentuk transformasi logo perusahaan. Penerapan tema dan gaya ini diharapkan nantinya dapat memberikan nuansa kebersamaan, kenyamanan dan santai para karyawan atau pengguna ruang dan klien *queen graphic house* sehingga dapat meningkatkan kinerja karyawan yang optimal maupun kenyamanan bagi karyawan dalam bekerja dan berhubungan dengan klien.

Untuk mencapai segala tujuan dan keinginan klien tersebut, permasalahan pada interior yang sekarang didata kembali serta literatur pendukung digunakan sebagai panduan dalam mendesain. Selain itu, desain kantor ini menggunakan metode perancangan proses desain yang terdiri dari analisa dan sintesa yang menerapkan pola pikir *design thinking* bersumber dari *Victorian Certificate of Education Study Design, Victorian Curriculum and Assesment Authorit, Australia (2013-2017)*.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis DK. 1996. *Bentuk Ruang dan Tatanan*. Jakarta : Erlangga
- Leopold, Cornelia. 2006. *Geometry Concepts In Architectural Design*. Brazil.
- Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta : Erlangga.