

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR IT MANDIRI BUMI SLIPI PADA
LANTAI 23**



PERANCANGAN

Diajukan Oleh:

KINANTI PRATITA MUKTI

1812138023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022/2023**

Abstrak

Kota Jakarta barat merupakan sebuah wilayah kota besar yang padat akan penduduk, dengan demikian maka akan berpengaruh pada keterbatasan wilayah penghijauan karena padatnya area pemukiman serta stress level di wilayah ini tergolong tinggi. Isu-isu tersebut yang melatarbelakangi perencanaan perancangan pada interior kantor IT Mandiri Bumi Slipi pada lantai 23 ini untuk menggunakan pendekatan biofilik desain pada perancangan interiornya serta untuk menyelaraskan konsep utama arsitektural yang ada yaitu green building. Persoalan desain lainnya adalah bagaimana merancang sebuah kantor IT agar penggunanya dapat saling melakukan open discussion serta berkolaborasi namun dengan atmosfer ruang yang sehat, fresh dan dapat me-reduce stress. Metode yang digunakan merupakan metode dari Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer. Hasil yang diperoleh, yaitu desain interior kantor IT dengan mengedepankan konsep co-working space untuk mendorong kolaborasi antar pengguna serta menggunakan pendekatan biofilik desain agar tercipta atmosfer yang sehat dengan menghadirkan alam kedalam interior kantornya sehingga dapat tercipta hubungan mutualisme antara manusia dan tumbuhan dengan harapan agar mengingatkan kembali bahwa manusia tidak bisa hidup tanpa hadirnya alam itu sendiri.

Kata kunci: Kantor, Biofilik, *Co-Working Space*

Abstract

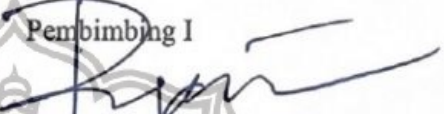
West Jakarta is a large urban area that is densely populated, thus it will affect the limitations of greening areas due to the dense residential areas and high stress levels in this area. These issues are the background of the design planning for the interior of the Mandiri Bumi Slipi IT office on the 23rd floor to use a design biophilic approach in interior design and to align the existing main architectural concepts, namely green building. Another design issue is how to design an IT office so that users can have open discussions and collaborate with each other but with a healthy, fresh atmosphere that can reduce stress. The method used is the method of Rosemary Kilmer and Otie Kilmer. The results obtained are IT office interior design by prioritizing the concept of co-working space to encourage collaboration between users and using a biophilic design approach to create a healthy atmosphere by bringing nature into the interior of the office so that mutualism can be created between humans and plants with the hope of reminding back that humans cannot live without the presence of nature itself.

Keywords : *Office, Biophilic, Co-Working Space*

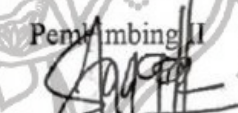
Tugas Akhir Perancangan :

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR IT MANDIRI BUMI SLIPI PADA LANTAI 23 diajukan oleh Kinanti Pratita Mukti, NIM 1812138023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan didepan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Juni 2023 dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

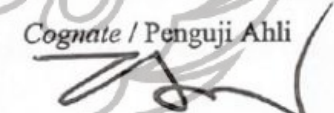
Pembimbing I


Oc. Cahyono Priyanto, Ph.D.
NIP. 19701017 200501 1 001
NIDN 0017107004


Pembimbing II


Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19791 129 200604 1 003
NIDN 0029117906

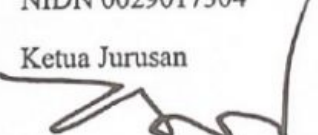
Cognate / Penguji Ahli


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. Tumbul Raharjo, M. Hum.
NIP. 19691 108 199303 1 001
NIDN 0008116906

Surat Pernyataan Keaslian

Pernyataan Keaslian

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kinanti Pratita Mukti

NIM : 1812138023

Tahun Lulus : 2023

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan Bahwa dalam laporan pertanggung jawaban 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 dalam 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 akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 25 Juni 2023



Kinanti Pratita Mukti
NIM 1812138023

KATA PENGANTAR

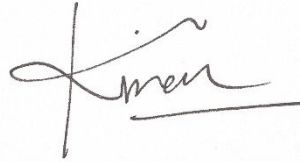
Dengan mengucapkan puji syukur atas rahmat dan karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN INTERIOR KANTOR IT MANDIRI BUMI SLIPI PADA LANTAI 23”, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu menambah pengetahuan dan menjadi bahan untuk berdiskusi bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

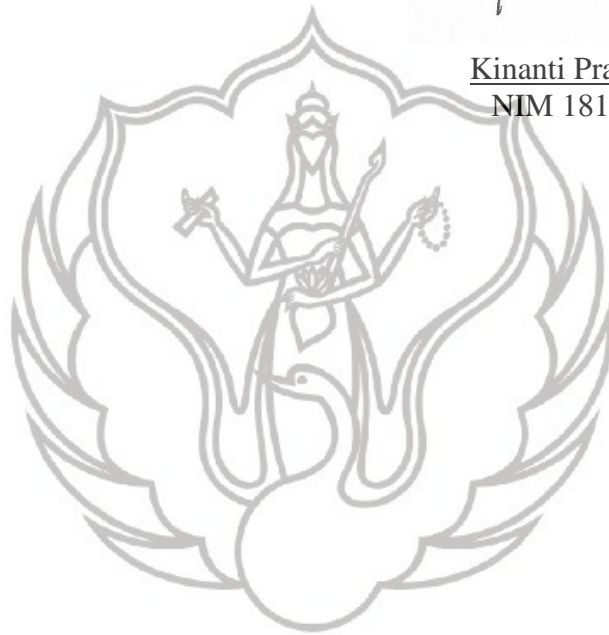
1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Untuk diri saya sendiri yang berusaha menyelesaikan tugas akhir ini dan melawan rasa malas.
3. Alm. Bapak Nur Indrawanto dan Ibu Yulia Tri Evani selaku kedua orang tua yang selalu memberi dukungan penuh dari awal perkuliahan hingga selesainya proyek tugas akhir, serta Mas Dhaneswara Pudyosatoto & Adek Branita Sandhini yang telah memberi dorongan, nasehat serta menjadi penyemangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Yth. Bapak Oc Cahyono Priyanto, Ph.D., selaku dosen pembimbing I dan Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds., sebagai dosen pembimbing II yang telah memberi banyak masukan, nasehat, kritik dan saran dalam penyusunan tugas akhir karya desain ini.
5. Seluruh dosen dan staff Prodi Desain Interior ISI Yogyakarta
6. Teman-teman saya Giyas, Jihan, Rimaya, Raihan, Sulthan, Dinda, Idoy, Salam, Mutia, Melita, Mifta, Dita, Hilmi & teman-teman Poros 2018 yang selalu memberikan dukungan yang sangat berharga, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman saya di luar kampus Farah, Nabilla, Alma, Tanti Sherin, Lisna, Via & Mat yang selalu menghibur, menemani mengerjakan tugas serta memberi motivasi selama proses mengerjakan Tugas Akhir.

8. Teman-teman seperjuangan TA & teman-teman prodi Desain Interior ISI Yogyakarta.
9. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Yogyakarta, 25 Juni 2023



Kinanti Pratita Mukti
NIM 1812138023

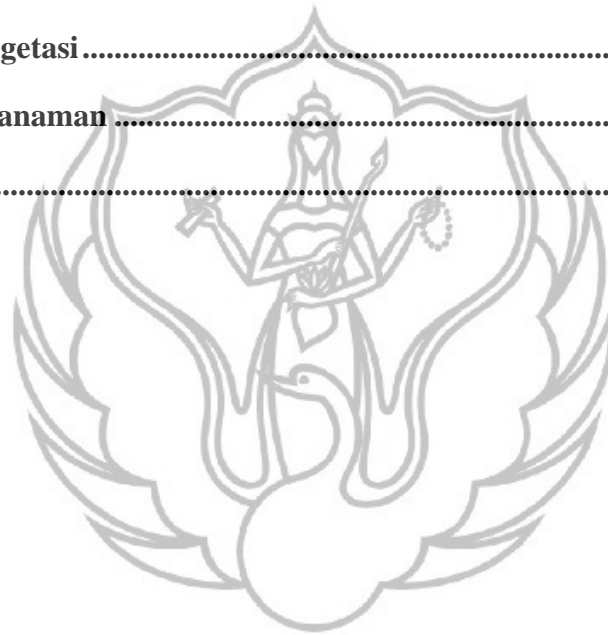


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	3
BAB II	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Umum.....	6
2. Tinjauan Khusus.....	8
B. Tujuan dan Sasaran.....	18
1. Tujuan Desain.....	18
2. Sasara Desain	18
C. Data	18
1. Deskripsi Umum Proyek	18
2. Makna Logo Perusahaan	19

3. Data Non Fisik.....	20
4. Data Fisik	20
5. Data Komparasi	26
D. Data Literatur	32
1. Co-Working Space	32
2. Standarisasi.....	33
E. Daftar Kebutuhan Ruang.....	36
BAB III.....	39
PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN.....	39
A. Pernyataan Masalah.....	39
B. Ide Solusi Desain	39
A. Alternatif Desain.....	44
1. Alternatif Estetika Ruang	44
2. Alternatif Penataan Ruang	49
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	55
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	56
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	59
2) Perhitungan kebutuhan AC.....	63
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	64
C. Hasil Desain.....	64
1. Rendering Perspektif	64
2. Layout.....	70
3. Axonometri.....	71
4. Detail Khusus	72
BAB V.....	73
PENUTUP.....	73

A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	76
A. Sketsa Manual.....	76
B. Aksonometri & Area	78
C. Skema Material.....	79
D. Tabel Vegetasi.....	80
E. Teknis Tanaman	81
F. RAB	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1 Proses Desain	3
Gambar 2. 1 Logo Mandiri	19
Gambar 2. 2 Lokasi Site Gedung IT Mandiri Bumi Slipi	21
Gambar 2. 3 Analisis Lokasi Gedung IT Mandiri Bumi Slipi dari Atas.....	21
Gambar 2. 4 Layout Existing	22
Gambar 2. 5 Zoning Existing	23
Gambar 2. 6 Hubungan Ruang dan Organisasi Ruang Existing	24
Gambar 2. 7 Hubungan Antar Ruang Existing dalam Diagram Matrix.....	24
Gambar 2. 8 Furniture yang Digunakan Dalam Perancangan.....	26
Gambar 2. 9 Ambience Sinergi Co-Working Space	27
Gambar 2. 10 Meja Sinergi Co-Working Space	28
Gambar 2. 11 Model Pengelompokan 1 Sinergi Co-Working Space	29
Gambar 2. 12 Model Pengelompokan 2 Sinergi Co-Working Space	29
Gambar 2. 13 Model Pengelompokan 2 Sinergi Co-Working Space	30
Gambar 2. 14 Storage Model 2 Sinergi Co-Working Space	30
Gambar 2. 15 Element Air pada Sinergi Co-Working Space	31
Gambar 2. 16 Element Air pada Sinergi Co-Working Space	31
Gambar 2. 17 Standar Ukuran Area Kerja	33
Gambar 2. 18 Standar Ukuran Area Kerja Circular	34
Gambar 2. 19 Standar Ukuran Area Kerja Circular & Square.....	34
Gambar 2. 20 Standar Ukuran Duduk.....	34
Gambar 2. 21 Standarisasi Sleeping Spaces	35
Gambar 3. 1 Mindmapping	41
Gambar 3. 2 Sketsa ideasi 1	42
Gambar 3. 3 Sketsa Ideasi 2	43
Gambar 3. 4 Sketsa Ideasi 3	43
Gambar 4. 1 Suasana.....	44

Gambar 4. 2 Skema Warna	45
Gambar 4. 3 Skema Material	46
Gambar 4. 4 Transformasi Bentuk 1	47
Gambar 4. 5 Transformasi Bentuk 2	47
Gambar 4. 6 Transformasi Bentuk 3	48
Gambar 4. 7 Transformasi Bentuk 4	48
Gambar 4. 8 Transformasi Bentuk 5	49
Gambar 4. 9 Diagram Matrix	49
Gambar 4. 10 Diagram Bubble Alt 1	50
Gambar 4. 11 Diagram Bubble Alt 2	50
Gambar 4. 12 Zoning Alt 1	51
Gambar 4. 13 Zoning Alt 2	52
Gambar 4. 14 Layout Alt 1	53
Gambar 4. 15 Layout Alt 2	54
Gambar 4. 16 Floor Plan	55
Gambar 4. 17 Furniture Custom	56
Gambar 4. 18 Furniture Fabrication	57
Gambar 4. 19 Equipment	58
Gambar 4. 20 Perspektif Entrance	64
Gambar 4. 21 Perspektif Entrance Lounge	65
Gambar 4. 22 Perspektif Directure Head	65
Gambar 4. 23 Perspektif Absensi Area	65
Gambar 4. 24 Perspektif Meeting Room	66
Gambar 4. 25 Perspektif Workspace 1	66
Gambar 4. 26 Perspektif Workspace 2	66
Gambar 4. 27 Perspektif Workspace 3	67
Gambar 4. 28 Perspektif Workspace 4	67
Gambar 4. 29 Perspektif Seating Area	67
Gambar 4. 30 Perspektif Communal Area	68
Gambar 4. 31 Perspektif Pantry	68
Gambar 4. 32 Perspektif Workcafe	68
Gambar 4. 35 Perspektif Breakout Room Sleep Pods 3	69

Gambar 4. 33 Perspektif Breakout Room Sleep Pods.....	69
Gambar 4. 36 Layout Fix	70
Gambar 4. 37 Axonometri.....	71
Gambar 4. 38 Semi-Private Desk.....	72
Gambar 4. 39 Print Area	72
Gambar 4. 40 Communal Area	72
Gambar 4. 41 Seating Area	72



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Deskripsi	36
Tabel 2. 2 Deskripsi	36
Tabel 2. 3 Kebutuhan User	36
Tabel 2. 4 Kebutuhan Ruang.....	38
Tabel 3. 1 Ide & Solusi	40
Tabel 4. 1 Jenis Lampu.....	60
Tabel 4. 2 Jenis AC pada Perancangan.....	62
Tabel 4. 3 Perhitungan Kebutuhan AC.....	63



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kerusakan alam yang terjadi semakin hari semakin meresahkan, berkurangnya area peresapan dan penghijauan semata-mata hanya untuk kepentingan manusia tanpa memikirkan dampak buruk yang mungkin bisa terjadi di kemudian hari, penebangan liar dan pembakaran hutan karena beberapa aspek yang mendasari ego manusia seperti untuk membuka lahan yang kemudian akan dibangun sebuah bangunan baru ataupun hutan yang terbakar secara alami karena panas matahari yang berlebihan acap kali terdengar di media pemberitaan. Krisis lingkungan global, meledaknya populasi manusia mempengaruhi jumlah limbah dan sampah yang mencemari lingkungan, disisi lain sumber daya alam semakin hari semakin berkurang juga, menanggapi hal ini manusia mau tidak mau harus mulai memikirkan ulang dampak dari berbagai aktivitasnya. Mulai dari dampak negatif yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi hingga peradaban yang banyak mengeksploitasi lingkungan alam tanpa memperbaiki kerusakannya. Jika dibiarkan begitu terus menerus, alam tidak lagi mampu menyeimbangkan diri, hal tersebut akan mengarah kepada kehancuran dan kepunahan sumber daya alam yang dimiliki bumi.

Perkotaan besar seperti provinsi DKI Jakarta sebagai Ibu Kota Negara Indonesia yang padat akan penduduk, menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), total penduduk DKI Jakarta berjumlah 10,6 juta jiwa pada tahun 2021. Jumlah penduduk naik tipis sekitar 0,38% dibandingkan tahun sebelumnya dan terus terjadi peningkatan dari tahun ke tahun. Seiring meningkatnya jumlah populasi penduduk, pertumbuhan pembangunan gedung-gedung besar dan bangunan baru pun cenderung meningkat, sedangkan area penghijauan semakin menipis, jika tidak dikelola secara seksama dengan memperhatikan kelestarian lingkungan sekitar maka sangat memungkinkan terjadinya degradasi lingkungan.

Pada saat ini mulai terlihat kesadaran diri akan pentingnya pemeliharaan lingkungan sekitar yang dapat hidup beriringan dengan kemajuan teknologi yang ada, kemajuan teknologi dan desain dapat diciptakan guna memperoleh jawaban

atas keresahan-keresahan yang terjadi di lingkungan sekitar kita. Mulai dari pemanfaatan kembali bahan material yang dapat diperbaharui sampai dengan menciptakan arsitektural dengan konsep *Green Building* seperti pada perencanaan perancangan gedung IT Mandiri Bumi Slipi yang terletak di daerah Jakarta Barat. Tujuannya semata-mata agar dapat mengurangi dampak buruk dari limbah produk yang tidak dapat didaur ulang, meminimalisir sampah atau bahan yang tidak ramah lingkungan dan dengan harapan akan menjadi tempat yang memiliki konsep berkelanjutan.

Gedung IT Mandiri Bumi Slipi merupakan *landmark* PT Bank Mandiri (Persero) Tbk, dibangun dengan memenuhi standar *Green Building* dan telah disertifikasi oleh *Green Building Council Indonesia* (GBCI) berperingkat *Gold*. Rencananya gedung ini akan dibangun bertingkat dengan jumlah 32 lantai, dilengkapi dengan fasilitas area komersial, masjid, *sport area*, *foodcourt*, area *rooftop*, area parkir sebanyak 6 lantai dan *basement* sebanyak 1 lantai. Pada lantai 23 akan difungsikan sebagai kantor Bank Mandiri itu sendiri. Penulis tertarik untuk mengangkat perancangan interior Gedung IT Mandiri Bumi Slipi pada lantai 23 sebagai objek. Pada lantai 23 gedung tersebut akan difungsikan sebagai area kantor yang akan digunakan oleh pegawai untuk digunakan sebagai tempat bekerja, nantinya lantai 23 tersebut akan dirancang sebagai *co-working space* yang mengedepankan konsep *sharing* atau *meeting sharing* agar pegawai dapat saling leluasa bertukar ide dan saling bekerja sama tanpa banyak pemisah antar ruang juga menyediakan ruang kolaborasi dengan tetap berfokus pada hubungan antara manusia dan alam.

Suasana kantor yang hijau merupakan sebuah potensi untuk menciptakan suasana kerja yang lebih nyaman, *fresh* dan menghadirkan atmosfer ruang kerja yang sehat, maka dari itu perancangan interior pada gedung ini dibuat selaras dengan konsep utama arsitekturalnya yaitu *Green Building* dengan tujuan untuk menghadirkan kembali lingkungan hijau di dalam gedung yang terletak di perkotaan besar yang padat.

B. Metode Desain

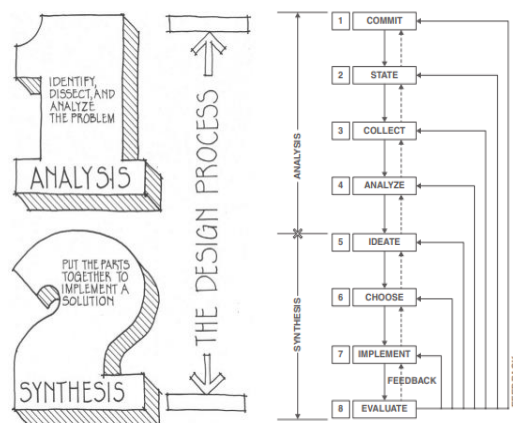
1. Proses Desain

Metode perancangan interior *co-working space* Gedung IT Mandiri Bumi Slipi pada lantai 23 yang digunakan penulis mengacu pada buku karya Rosemary Kilmer tahun 2014, metode ini memiliki dua tahapan yaitu menganalisis permasalahan desain kemudian mencari solusi dari permasalahan desain.

Pada tahap awal, ialah programming, di dalam tahap programming terdapat proses analisis permasalahan yang termasuk dalam pengumpulan data fisik, non-fisik, literature dan data pengunjung pada perancangan, kemudian di tahap selanjutnya adalah tahap desain yang merupakan proses munculnya beberapa alternatif dan solusi dari masalah yang diuraikan pada tahap yang sebelumnya. Kemudian pemilihan alternatif yang akan digunakan sebagai pemecah masalah atau solusi.

2. Metode Desain

Metode desain yang digunakan pada perancangan *co-working space* Gedung IT Mandiri Bumi Slipi pada lantai 23 ini berasal dari Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 1 1 Proses Desain
(Sumber: Kilmer, 2014:178)

a. Proses Analisis (Pengumpulan Data & Perumusan Masalah)

1) *Commit (Accept the Problem)*

Pada tahapan ini merupakan proses paling awal pada metode analisis yaitu mengenali dan menerima permasalahan yang didapatkan dari obyek yang ada dan berkomitmen dengannya. Langkah yang akan dilakukan untuk menerima permasalahan antara lain adalah dengan membuat time schedule.

2) *State (Define the Problem)*

Tahapan ini permasalahan pada objek harus dipaparkan secara jelas sebelum perancangan dimulai, tahapan ini sangat penting karena akan berdampak pada solusi akhir perancangan, tahapan ini dipengaruhi oleh kendala, keterbatasan dan asumsi yang ada. Langkah – langkah yang dapat dilakukan ialah memikirkan langkah apa yang perlu diselesaikan untuk mendapatkan solusi dan mencari tahu opini pengguna dengan sudut pandang non-ahli mengenai permasalahan.

3) *Collect (Gather the Facts)*

Tahapan ini dapat disebut juga dengan “pemrograman”, melibatkan pengumpulan data, survey dan research. Tahapan ini dapat dilaksanakan dengan melakukan tinjauan puastaka, wawancara, observasi dan komparasi dengan mengunjungi beberapa bangunan yang serupa untuk dianalisa, sehingga perancang dapat memahami betul permasalahan yang diangkat dan apa yang membuat pengguna desain tertarik.

b. Proses *Synthesis* (Pencarian Ide dan Pengembangan Desain)

1) *Analyze*

Setelah semua data terkumpul, perancang akan menganalisis fakta-fakta yang ada agar dapat dibagikan kedalam beberapa kategori yang berhubungan, langkah yang dapat dilakukan adalah *Conceptual Sketches*, *Matrix* dan *Categorization*.

2) *Ideate*

Merupakan tahapan *brainstorming* untuk menghasilkan banyak ide dan alternatif yang tetap berfokus pada perancangan. Tahapan ini

perancang dapat membuat *mind map* dengan sketsa-sketsa kasar untuk mengeluarkan ide dari informasi-informasi yang sudah dikategorikan dan memikirkan solusi sebanyak-banyaknya.

3) *Choose (Select Best Option)*

Dari ide solusi permasalahan yang sudah terkumpul, pada tahapan ini perancang dapat menyeleksi atau memilih alternatif yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan dengan tetap memperhatikan kriteria yang ada.

4) *Implement (Take Action)*

Tahap ini disebut dengan tahap eksekusi ide, perancang dapat membuat visualisasi 2D atau 3D secara digital maupun manual sebagai perwujudan gambaran atau ide yang sudah melalui proses seleksi sehingga kemudian dapat dikomunikasikan.

5) *Evaluate.*

Peninjauan dan membuat penilaian terhadap apa yang sudah dicapai untuk melihat apakah permasalahan yang ada sudah terpecahkan, juga merupakan *review* untuk melihat apa yang dipelajari dari proses desain yang sudah ditempuh.