

**PERANCANGAN INTERIOR *FLAT DORMITORY*
KARYAWAN BANK MANDIRI KANTOR CABANG
KOTA PARE-PARE**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Risma Fitriani

NIM 1912210023

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

2023

ABSTRAK

Bekerja di industri perbankan di Indonesia juga tidak luput dari resiko kelelahan dan stres. Upaya Bank Mandiri untuk mempertahankan, memotivasi, dan meningkatkan keterikatan staf agar selalu memberikan kinerja yang optimal yaitu dengan mengeluarkan kebijakan remunerasi. Salah satu implementasi remunerasi adalah memberikan fasilitas kedinasan meliputi rumah dinas, penggantian biaya *utilities*, pulsa telepon, dan kendaraan dinas sewa. Implementasi ini salah satunya diwujudkan dengan pembangunan *flat dormitory* sewa di Region X/Sulawesi dan Maluku tepatnya di kota Pare-pare. Alasan pembangunan flat ini di Kota Pare-pare yaitu karena PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk memiliki satu aset rumah dinas yang saat ini kondisinya sudah rusak, pembangunan ini dimaksudkan untuk optimalisasi perawatan aset yang dimiliki PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk. Adanya keterbatasan spasial serta beberapa peraturan tentang perawatan furnitur penunjang tidak dapat dihindari dikarenakan bangunan ini bersifat disewakan. Selain itu, Lokasi proyek yang berada di kawasan Pantai Pare-pare serta adanya Peraturan Daerah Kota Pare-pare *Nomor 5 Tahun 2014 Pasal 16 ayat 1 dan 2 Tentang Bangunan Gedung* yang mengharuskan setiap bangunan harus mencerminkan arsitektur Bugis-Makassar, sehingga arsitektur Bugis-Makassar dijadikan fokus permasalahan desain yang harus diperhatikan. Maka, terpilihlah untuk menggunakan lokalitas arsitektur Bugis-Makassar sebagai tema desain yang secara eksplisit menyatukan konsep fleksibilitas dan gaya *coastal contemporary*. Aplikasi konsep fleksibilitas adalah pada furnitur multifungsi dan modular. Secara fisik, unit hunian diwujudkan dengan elemen perabotan yang ringkas dan multifungsi, pemilihan warna kombinasi antara *coastal colour scheme* dan warna khas Bank Mandiri, serta aplikasi bentuk-bentuk khas Bugis-Makassar.

Kata Kunci : *flat dormitory sewa, Bank Mandiri, Kota Pare-pare, fleksibilitas, Bugis-Makassar*

ABSTRACT

Working in the banking industry in Indonesia is also not free from the risk of fatigue and stress. Bank Mandiri's efforts to maintain, motivate and increase staff engagement so that they always provide optimal performance, namely by issuing a remuneration policy. One of the remuneration implementations is to provide official facilities including official housing, reimbursement for utilities, telephone credit, and rental official vehicles. One of the ways to implement this is the construction of rented dormitory flats in Region X/Sulawesi and Maluku to be precise in the city of Pare-pare. The reason for the construction of this flat in Pare-pare City is because PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk has an official residence asset which is currently in a damaged condition. This development is intended to optimize the maintenance of assets owned by PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk. The existence of spatial limitations and several regulations regarding the maintenance of supporting furniture cannot be avoided because this building is rented out. In addition, the project location is in the Pare-pare Beach area and there is Pare-pare City Regional Regulation Number 5 of 2014 Article 16 paragraphs 1 and 2 concerning Buildings which requires that each building must reflect Bugis-Makassar architecture, so that the Bugis-Makassar architecture be the focus of design issues that must be considered. Thus, it was chosen to use the locality of Bugis-Makassar architecture as a design theme that explicitly unites the concepts of flexibility and coastal contemporary style. The application of the concept of flexibility is in multifunctional and modular furniture. Physically, residential units are realized with concise and multifunctional furniture elements, the choice of color combinations between the coastal color scheme and the typical colors of Bank Mandiri, as well as the application of typical Bugis-Makassar forms.

Keyword: *rentable flat dormitory, Bank Mandiri, Pare-pare City, flexibility, Bugis-Makassar*

HALAMAN PENGESAHAN


Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN *FLAT DORMITORY* KARYAWAN BANK MANDIRI KC KOTA PARE-PARE diajukan oleh Risma Fitriani, NIM 1912210023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 19 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang


Yulyta Kodra Prasetyaningsih, S.T., M.T.
NIP 19700727 200003 2 001/NIDN 0027077005

Pembimbing II/Penguji


Drs. Ismael Setiawan, M.M
NIP 19620528 199403 1 002/NIDN 0028056202


Cognate/Penguji Ahli


Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP 19870209 201504 1 001/NIDN 0009028703

Ketua Program Studi Desain Interior


Setya Budi Astanto, M.Sn.
NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Ketua Jurusan Desain


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. Tumbil Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Risma Fitriani

NIM : 1912210023

Tahun lulus : 2022

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban 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 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 akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 19 Juni 2023

A 1000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPTUATAN RIBU RUPIAH', '1000', 'IN METRIS', 'LEMPER', and the serial number '5A545AJX017204510'.

Risma Fitriani

NIM 1912210023

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rida dan rahmanya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan interior ini. Adapun judul Penulisan Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan yang saya ajukan adalah “PERANCANGAN INTERIOR *FLAT DORMITORY* KARYAWAN BANK MANDIRI KC KOTA PARE-PARE”.

Karya Tugas Akhir untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan dapat selesai dengan baik tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terimakasih saya sampaikan kepada:

1. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T., selaku Dosen Pembimbing I, Ibu Yulyta telah banyak membantu dalam proses penciptaan karya desain interior *flat dormitory* karyawan Bank Mandiri KC Kota Pare-pare. Saran dan masukan serta *support* selalu diberikan kepada penulis demi kebaikan karya. Dari Bu Yulyta penulis belajar untuk selalu berfikir kreatif, inovatif dan *renspondsible* terhadap *site* bangunan. Bimbingan beliau selalu memberikan pencerahan dalam memecahkan permasalahan desain.
2. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M., selaku Dosen Pembimbing II. Motivasi dan saran beliau sering diberikan kepada penulis demi kebaikan karya. Dari Pak Ismael penulis belajar tentang *management* waktu dan cara penulisan skripsi Tugas Akhir yang baik dan benar, serta selektif akan detail-detail karya.
3. Seluruh Dosen PSDI dan *Staff*, yang selama 4 tahun ini telah memberikan ilmu tentang interior kepada saya. Ilmu ini terbilang baru bagi saya, namun selama 4 tahun para Dosen PSDI dengan tulus berbagi ilmu mereka kepada saya. Serta para staff PSDI yang telah membantu administrasi dan teknis dalam menempuh pendidikan di Prodi Desain Interior ini.
4. Kedua Orang Tua dan Alm. Kakak tercinta, selaku keluarga dan penyokong kehidupan penulis. Tanpa adanya kedua orang tua dan *support* dari alm. Kakak

tercinta tidak akan mungkin penulis mampu berdiri sampai saat ini dan menyelesaikan studi selama 4 tahun ini. Banyak pengorbanan dan tenaga yang diberikan oleh kedua orang tua dan adik. Dimana mereka merupakan tempat singgah berkeluh kesah selama ini, baik suka dan duka mereka selalu memberikan kekuatan kepada penata.

5. Mas Iqbal, selaku arsitek dan *team leader* proyek pengadaan *flat dormitory* karyawan Bank Mandiri KC Kota Pare-pare ini, serta merupakan narasumber penulis. Beliau telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman informasi seputar proyek dan klien yaitu PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk. Informasi yang disampaikan beliau adalah modal untuk terciptanya karya desain ini.
6. Seluruh staff PT. Datum Ciptaloka Sejahtera selaku konsultan desain yang menangani proyek *flat dormitory* karyawan Bank Mandi KC Pare-pare ini. Mereka telah memberikan motivasi, informasi, serta ilmu yang membantu penulis dalam menciptakan karya ini.
7. Ayah Rayzen dan Rayzel yang telah memberikan *support*, masukan, kritik, saran, tenaga dan waktu demi kesuksesan karya ini. Terima kasih *support* dan energi positifnya. Terima kasih sudah menjadi teman dalam segala cuaca. Karya ini penulis persembahkan juga untuk beliau.
8. Mbak Deas dan Mbak Melly, selaku keluarga di Jogja yang telah sama-sama berjuang menyelesaikan Tugas Akhir. Mereka selalu memberikan yang terbaik baik waktu dan tenaga. Teman berkeluh kesah, bercanda, menangis dan tertawa semua telah menjadi satu dan dilalui bersama. Persahabatan yang kuat menjadikan sandaran bagi penata untuk terus berjuang. Saat penata merasa kesepian dan tidak punya siapa-siapa di Jogja merekalah yang selalu ada.
9. Skala 19, selaku angkatan tercinta sekaligus keluarga selama di bumi rantau yang memiliki banyak suka dan duka di dalamnya. Kita lalui bersama sampai akhirnya kita berada di titik ini yang mengharuskan kita untuk berpisah dalam melanjutkan cita-cita kita. Banyak kenangan indah yang terukir dari awal masuk perguruan tinggi hingga saat ini.

Semoga orang-orang baik yang terlibat dalam karya perancangan interior *flat dormitory* karyawan Bank Mandiri KC Kota Pare-pare baik yang tertulis

maupun yang tidak tertulis mendapatkan berkat dan pahala yang melimpah akan kebaikan yang diberikan kepada penulis.

Dengan kesadaran diri dan keterbukaan hati, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam karya perancangan interior *flat dormitory* ini. Dengan hal tersebut maka, kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan demi kebaikan karya selanjutnya. Semoga karya desain dan skripsi ini bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya.

Yogyakarta, 27 Mei 2023



Risma Fitriani



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses dan Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	5
a. Pengumpulan Data	5
b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain	5
c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain.....	6
BAB II PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek Desain	7
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus.....	17
B. Program Desain.....	26
1. Tujuan Desain	26
2. Sasaran Desain	26
C. Data	27
1. Deskripsi Umum Proyek	27
a. Profil Proyek	27
b. Data Non Fisik	28
c. Data Fisik	34
d. Data Literatur	53
D. Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria Desain	70
1. Daftar Kebutuhan Ruang.....	70
2. Kriteria Desain.....	74
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN.....	76
A. Permasalahan Desain.....	76
B. Ide Solusi Desain.....	76
1. Konsep Perancangan	76
2. Identifikasi Permasalahan dan Solusi Ide.....	83

3. Sketsa Ide	90
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	91
A. Alternatif Desain.....	91
1. Alternatif Estetika Ruang.....	91
2. Alternatif Penataan Ruang	97
3. Alternatif Pengisi Ruang.....	112
4. Alternatif Tata Kondisional Ruang	115
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	121
C. Hasil Desain	122
BAB V PENUTUP.....	136
A. Kesimpulan	136
B. Saran.....	137
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses <i>design thinking for creative problem solving</i>	3
Gambar 2. <i>Proposed Design Thinking Model Design Teaching and Learning by Suastiwi Triatmodjo</i>	3
Gambar 3. Peta Topografi Kota Pare-pare.....	13
Gambar 4. Rata-rata Kecepatan Angin per Jam Kota Pare-pare.....	15
Gambar 5. Proses lahirnya sulapa eppa na taue (a) Skematik huruf sa (b) Huruf aksara lontaraq sa (c) Sulapa eppa na taue	19
Gambar 6. Rangka rumah tradisional Bugis (a) Ruang berbentuk segi empat panjang (b) Rumah tradisional Bugis.....	20
Gambar 7. Pola elemen pintu dan jendela.....	21
Gambar 8. Motif Sulapa Eppa (bentuk belah ketupat) yang terdapat pada Dinding istana Raja Bone.....	22
Gambar 9. Motif Sulapa Eppa pada Aksara Lontaraq	22
Gambar 10. <i>Coastal Color Pallete</i>	23
Gambar 11. Logo Bank Mandiri	26
Gambar 12. Struktur Organisasi PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk.....	31
Gambar 13. Data Regional Offices PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk.	32
Gambar 14. Data Kepadatan Penduduk Kota Pare-Pare tahun 2015.....	33
Gambar 15. Peta Kepadatan Penduduk Kota Pare-Pare tahun 2015.....	33
Gambar 16. Lokasi Tapak.....	35
Gambar 17. Fasad Bangunan sebelum renovasi	35
Gambar 18. <i>View</i> Pantai Pare-pare depan lokasi	36
Gambar 19. Hasil Render 3D Perancangan Gedung Proyek.....	36
Gambar 20. Area Pedagang Kaki Lima di depan Lokasi Proyek.	37
Gambar 21. Layout Lantai Dasar (kiri) dan Layout Lantai 1 (kanan)	37
Gambar 22. Layout Lantai 2 (kiri) dan Layout Lantai 3 (kanan).....	38
Gambar 23. Tampak Depan Gedung <i>Flat Dormitory</i> Bank Mandiri KC Pare-pare	38
Gambar 24. Tampak Belakang Gedung <i>Flat Dormitory</i> Bank Mandiri KC	

Pare-pare	39
Gambar 25. Tampak Kiri Gedung <i>Flat Dormitory</i> Bank Mandiri KC	
Pare-pare	39
Gambar 26. Tampak Kanan Gedung <i>Flat Dormitory</i> Bank Mandiri KC	
Pare-pare	40
Gambar 27. Potongan 1-1' Gedung <i>Flat Dormitory</i> Bank Mandiri KC	
Pare-pare	40
Gambar 28. Potongan 2-2' Gedung <i>Flat Dormitory</i> Bank Mandiri KC	
Pare-pare	41
Gambar 29. Potongan 3-3' Gedung <i>Flat Dormitory</i> Bank Mandiri KC	
Pare-pare	41
Gambar 30. Potongan A-A' Gedung <i>Flat Dormitory</i> Bank Mandiri KC	
Pare-pare	42
Gambar 31. Potongan B-B' Gedung <i>Flat Dormitory</i> Bank Mandiri KC	
Pare-pare	42
Gambar 32. Potongan C-C' Gedung <i>Flat Dormitory</i> Bank Mandiri KC	
Pare-pare	43
Gambar 33. Zoning Ruangan Lantai 1	44
Gambar 34. Zoning Ruangan Lantai 2	44
Gambar 35. Zoning Ruangan Lantai 3	45
Gambar 36. Akses Masuk Bangunan	45
Gambar 37. Daftar Kebutuhan Ruang Ruang Pengelola, Koperasi, dan Laundry room.....	47
Gambar 38. Daftar Kebutuhan Ruang Lobby, Unit flat, dan Ruang Bersama.	47
Gambar 39. Daftar Kebutuhan Restoran, Auditorium, Lobby Auditorium, dan <i>Communal Space</i>	48
Gambar 40. Diagram Matriks Hubungan Antar Ruang	48
Gambar 41. Sirkulasi User dan Cahaya Matahari di Lantai Dasar	49
Gambar 42. Sirkulasi User dan Cahaya Matahari di Lantai 1.....	49
Gambar 43. Sirkulasi User dan Cahaya Matahari di Lantai 2.....	50
Gambar 44. Sirkulasi User dan Cahaya Matahari di Lantai 3.....	50

Gambar 45. Data Hirarki Ruang	51
Gambar 46. Elemen Pembentuk Ruang	53
Gambar 47. <i>Suppergraphic</i> Mandiri	54
Gambar 48. <i>Color Pallete Livin' by Mandiri</i>	54
Gambar 49. Inventaris Pelengkap Rumah Dinas <i>Group Head</i>	69
Gambar 50. Inventaris Pelengkap Rumah Dinas <i>Group Head</i>	69
Gambar 51. Inventaris Pelengkap Rumah Dinas <i>Group Head</i>	70
Gambar 52. Inventaris Pelengkap Rumah Dinas <i>Group Head</i>	70
Gambar 53. Inventaris Pelengkap Rumah Dinas <i>Non-Group Head</i>	72
Gambar 54. Inventaris Pelengkap Rumah Dinas <i>Non-Group Head</i>	72
Gambar 55. Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaannya.....	82
Gambar 56. Mindmap Proses Identifikasi Permasalahan Desain.	83
Gambar 57. Mindmap Proses Identifikasi Solusi Ide pada Kata Kunci Pertama.....	83
Gambar 58. Mindmap Proses Identifikasi Solusi Ide pada Kata Kunci Kedua	84
Gambar 59. Mindmap Proses Identifikasi Solusi Ide pada Kata Kunci Ketiga.....	84
Gambar 60. Denah Unit Tipe Family Lantai 1 dan 2.....	85
Gambar 61. Denah Unit Tipe Studio Lantai 1 dan 2.....	85
Gsmbsr 62. Zonasi Unit Deja Blue berdasarkan waktu dan aktivitas yang berlangsung	86
Gambar 63. Zonasi Unit Ocean Pearl berdasarkan waktu dan aktivitas yang berlangsung	87
Gambar 64. Zonasi Unit Island Time berdasarkan waktu dan aktivitas yang berlangsung	87
Gambar 65. Zonasi Unit Casa Palmera berdasarkan waktu dan aktivitas yang berlangsung	88
Gambar 66. Zonasi Unit Sea Renity dan Aqua Vista berdasarkan waktu dan aktivitas yang berlangsung.....	88
Gambar 67. Zonasi Unit Marmoris dan Sunny Escape berdasarkan waktu dan	

aktivitas yang berlangsung.....	89
Gambar 68. Analisis Sirkulasi.....	89
Gambar 70. Poster Skematik.....	90
Gambar 71. <i>Moodboard</i>	91
Gambar 72. Contoh Katalog	94
Gambar 73. Contoh Katalog	95
Gambar 74. Contoh Katalog	95
Gambar 75. Contoh Katalog	95
Gambar 76. Komposisi Bentuk Ide Perancangan	96
Gambar 77. Komposisi Bentuk Ide Perancangan	97
Gambar 78. Diagram Matrix Desain.....	97
Gambar 79. <i>Bubble</i> Diagram Lantai Dasar.....	98
Gambar 80. <i>Bubble</i> Diagram Lantai 1	99
Gambar 81. <i>Bubble</i> Diagram Lantai 2	99
Gambar 82. <i>Bubble</i> Diagram Lantai 3	99
Gambar 83. Alternatif 1 Zoning Lantai Dasar	100
Gambar 84. Alternatif 2 Zoning Lantai Dasar	101
Gambar 85. Alternatif 1 Zoning Lantai 1.....	101
Gambar 86. Alternatif 2 Zoning Lantai 1.....	101
Gambar 87. Alternatif 1 Zoning Lantai 2.....	102
Gambar 88. Alternatif 2 Zoning Lantai 2.....	102
Gambar 89. Alternatif 1 Zoning Lantai 3.....	102
Gambar 90. Alternatif 2 Zoning Lantai 3.....	103
Gambar 91. Alternatif 1 Layout Area Unit Family.....	103
Gambar 92. Alternatif 2 Layout Area Unit Family.....	104
Gambar 93. Alternatif 1 Layout Area Unit Studio.....	104
Gambar 94. Alternatif 2 Layout Area Unit Studio.....	105
Gambar 95. Alternatif 1 Rencana Lantai Dasar	106
Gambar 96. Alternatif 2 Rencana Lantai Dasar	106
Gambar 97. Alternatif 1 Rencana Lantai 1	106
Gambar 98. Alternatif 2 Rencana Lantai 1	107

Gambar 99. Alternatif 1 Rencana Lantai 2	107
Gambar 100. Alternatif 2 Rencana Lantai 2	107
Gambar 101. Alternatif 1 Rencana Lantai 3	108
Gambar 102. Alternatif 2 Rencana Lantai 3	108
Gambar 103. Alternatif 1 Rencana Dinding Auditorium.....	109
Gambar 104. Alternatif 2 Rencana Dinding Auditorium.....	109
Gambar 105. Alternatif 1 Rencana Plafon Lobby.....	110
Gambar 106. Alternatif 2 Rencana Plafon Lobby.....	111
Gambar 107. Alternatif 1 Rencana Plafon Café.....	111
Gambar 108. Alternatif 2 Rencana Plafon Café.....	111
Gambar 109. Perspektif Kantor Pengelola Area Servis	122
Gambar 110. Perspektif Kantor Pengelola Area Karyawan.....	122
Gambar 111. Perspektif Koperasi	122
Gambar 112. Perspektif Laundry Area Kasir.....	123
Gambar 113. Perspektif Laundry Area Tunggu.....	123
Gambar 114. Perspektif Lobby Area Resepsionis	123
Gambar 115. Perspektif Lobby Area Tunggu	124
Gambar 116. Perspektif Kamar Tidur Utama Unit Deja Blue	124
Gambar 117. Perspektif Living room Unit Deja Blue	124
Gambar 118. Perspektif Bathroom Unit Family	125
Gambar 119. Perspektif Bedroom Unit Sea Renity	125
Gambar 120. Perspektif Unit Sea Renity	125
Gambar 121. Perspektif Unit Island Time Area Master Bedroom.....	126
Gambar 122. Perspektif Unit Island Time Area Guest Room	126
Gambar 123. Perspektif Unit Marmoris Area TV.....	126
Gambar 124. Perspektif Unit Marmoris Area Bedroom	127
Gambar 125. Perspektif Unit Ocean Pearl Area Bedroom	127
Gambar 126. Perspektif Unit Ocean Pearl Area Living Room.....	127
Gambar 127. Perspektif Unit Aqua Vista	128
Gambar 128. Perspektif Unit Aqua Vista	128
Gambar 129. Perspektif Unit Casa Palmera.....	128

Gambar 130. Perspektif Unit Casa Palmera.....	129
Gambar 131. Perspektif Unit Sunny Escape	129
Gambar 132. Perspektif Unit Sunny Escape	129
Gambar 133. Perspektif Auditorium Area Panggung	130
Gambar 134. Perspektif Auditorium	130
Gambar 135. Perspektif Lobby Auditorium.....	130
Gambar 136. Perspektif Lobby Auditorium.....	131
Gambar 137. Perspektif Café & Space	131
Gambar 138. Perspektif Café & Space	131
Gambar 139. Perspektif <i>Public Space</i>	132
Gambar 140. Perspektif <i>Public Space</i>	132
Gambar 141. Desain Modular Stool.....	133
Gambar 142. Perspektif Modular Stool	133
Gambar 143. Desain Modular Side Table.....	134
Gambar 144. Perspektif Modular Side Table.....	134
Gambar 145. Perspektif Sofa Multifungsi	135
Gambar 146. Perspektif Bed Multifungsi	135
Gambar 142. Perspektif Sofa Bed Multifungsi	135



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbedaan Apartemen, Kondominium, dan Flat.....	9
Tabel 2. Kebutuhan Luas Minimum Bangunan dan Lahan untuk Rumah Sederhana Sehat	11
Tabel 3. Standar Dimensi Furnitur.....	12
Tabel 4. Luas Wilayah Berdasarkan Ketinggian Dari Permukaan Laut Tiap Kecamatan di Kota Pare-Pare	14
Tabel 5. Daftar Aktivitas Pengguna Ruang.....	28
Tabel 6. Daftar Tata Kondisional Ruang	51
Tabel 7. Standar Kebutuhan Ruang Rumah Dinas Direksi.....	55
Tabel 8. Standar Fasilitas Rumah Dinas Direksi	60
Tabel 9. Standar Finishing Rumah Dinas Direksi.....	61
Tabel 10. Standar Fasilitas Rumah Dinas Direksi	62
Tabel 11. Standar Kebutuhan Ruang Rumah Dinas SEVP.....	66
Tabel 12. Standar Finishing Rumah Dinas SEVP.....	67
Tabel 13. Standar Fasilitas Rumah Dinas SEVP	68
Tabel 14. Standar Kebutuhan Ruang Rumah Dinas Group Head.....	71
Tabel 15. Standar Finishing Rumah Dinas Group Head	71
Tabel 16. Standar Kebutuhan Ruang Rumah Dinas Non-Group Head.....	71
Tabel 17. Standar Finishing Rumah Dinas Non-Group Head.....	71
Tabel 18. Daftar Aktivitas Pengguna Ruang.....	73
Tabel 19. Kriteria Desain	77
Tabel 20. Kriteria Solusi Desain	82
Tabel 21. Penilaian Alternatif Layout.....	105
Tabel 22. Penilaian Alternatif Rencana Lantai	108
Tabel 23. Penilaian Alternatif Dinding Auditorium	110
Tabel 24. Penilaian Alternatif Plafond Lobby dan Café.....	112
Tabel 25. Penilaian Alternatif Furnitur	112
Tabel 26. Jenis Lampu Penerangan yang Digunakan	115
Tabel 27. HVAC yang Digunakan.....	118

Tabel 28. Evaluasi Desain..... 121



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kantor merupakan tempat bekerja bagi karyawan perusahaan yang mayoritas ditemui di area perkotaan. Banyak karyawan perusahaan yang menghabiskan sepertiga waktunya di kantor. Ketika kantor menerapkan ritme pekerjaan yang padat dan memiliki pola yang sama setiap harinya akan membuat karyawan diharuskan berkerja secara terus-menerus untuk mengejar target pekerjaan. Tentu saja hal ini akan meningkatkan stres kerja pada karyawan tersebut. Selain itu dampak negatif lainnya seperti kelelahan, yang akan meningkatkan resiko kecelakaan fisik serta berkurangnya produktifitas karyawan.

Industri perbankan di Indonesia juga tidak luput dari resiko kelelahan dan stres. Sejumlah penelitian mengenai stres kerja di industri perbankan menyebutkan bahwa stres kerja karyawan perbankan di Indonesia cukup berat (Aswir & Misbah, 2018). Pada umumnya semua posisi di Bank memiliki kelebihan dan resiko kerja sendiri-sendiri karena semua karyawan bekerja untuk menunjang kelancaran bisnis Bank dan untuk menjaga produktifitas Bank. Semakin tinggi posisi jabatan yang diduduki, maka akan semakin tinggi pula tingkat stres pekerjaan yang dialami.

Salah satu upaya untuk mempertahankan, memotivasi, dan meningkatkan keterikatan staf agar selalu memberikan kinerja yang optimal maka Bank Mandiri mengeluarkan kebijakan remunerasi. Salah satu implementasi remunerasi adalah memberikan fasilitas kedinasan meliputi rumah dinas, penggantian biaya *utilities*, pulsa telepon, dan Kendaraan dinas sewa. Implementasi ini salah satunya diwujudkan dengan pembangunan *flat dormitory* di Region X/Sulawesi dan Maluku tepatnya di Jalan Pinggir Laut No.16, Kota Pare-pare. Alasan pembangunan *flat* ini di Kota Pare-pare yaitu karena PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk memiliki satu aset rumah dinas yang saat ini kondisinya sudah rusak, pembangunan ini dimaksudkan untuk optimalisasi perawatan aset yang dimiliki PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk.

Menurut KBBI, *flat* adalah tempat tinggal yang terdiri atas ruang duduk, kamar tidur, kamar mandi, dan dapur, dibangun secara berderet-deret (bergandeng-gandeng) pada setiap lantai bangunan bertingkat; apartemen; rumah pangsang. Sedangkan, pengertian *dormitory* menurut Anastasia (2014:14), adalah merupakan apartemen tingkat rendah yang didesain untuk kelompok orang yang bersifat homogen. Dengan demikian apartemen asrama karyawan atau disebut juga *flat dormitory* adalah sebuah bangunan terdiri dari banyak kamar yang dihuni satu orang atau beberapa karyawan dalam satu kamar yang berdekatan dengan kantor.

Bank Mandiri mengklasifikasikan rumah dinas berdasarkan jabatan dari pegawainya antara lain rumah dinas untuk direksi, rumah dinas untuk *Senior Executive Vice President (SEVP)*, rumah dinas untuk *Group Head*, dan rumah dinas untuk *Non-Group Head*. Jika ditinjau lebih dalam mengenai fungsi *Flat Dormitory* ini adalah mempermudah dalam mengkoordinasikan pekerjaan yang masih harus dilanjutkan diluar jam kantor. Hal ini memunculkan sebuah permasalahan dalam merancang interior *Flat Dormitory* yaitu bagaimana menyeimbangkan antara psikologis pengguna ruang (estetika) dan standarisasi rumah dinas yang berlaku (etika). Sehingga diharapkan mampu membentuk komposisi desain interior yang memberikan peluang bertumbuhnya harga diri, yang disebutkan Shields, J. (2007) sebagai *Status-Conferring Function*. Kesuksesan seseorang tercermin dari rumah dan lingkungan tempat huniannya.

B. Proses dan Metode Desain

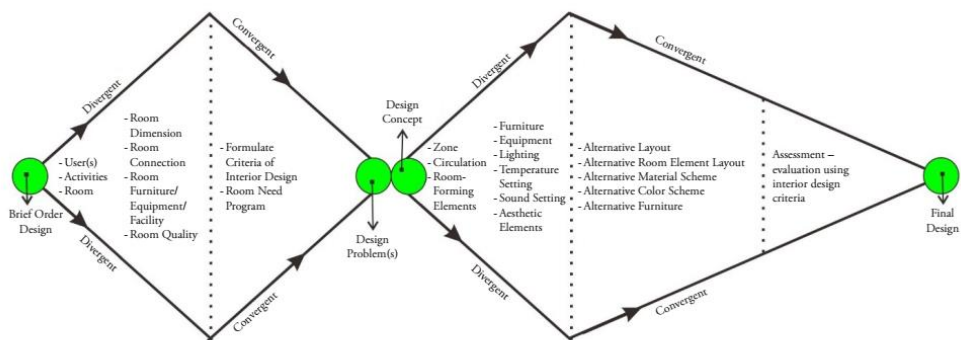
1. Proses Desain

Perancangan interior *Flat Dormitory* Karyawan Bank Mandiri KC Kota Pare-Pare ini mengadopsi *design thinking for creative problem solving*. Proses desain ini berasal dari IDEO yang didirikan oleh David Kelley dan *Institute of Design* di Stanford. Cara berpikir desain ini memfokuskan untuk menciptakan berbagai kemungkinan penciptaan pemecahan masalah dalam desain. Menurut Kelley & Brown (2018:1-5), berikut adalah tahapan proses *design thinking for creative problem solving*.



Gb. 1. Proses design thinking for creative problem solving

(Sumber: Kumara et al., 2015: 2-3)



Empathy	Define-Ascertain	Ideation	Prototype	Test-Evaluation
<ul style="list-style-type: none"> - Observation on user(s) - Interview with client (s) - Surveying user(s) using a questionnaire - Literature study - Field and physical data - Appreciating object's design 	<ul style="list-style-type: none"> - Interpret the finding - Discover its meaning - Identify the theme - Choose and compact - Find an insight - Put opportunities in a framework - Make program 	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorm - Jam/Charette - Exploration, visual and tactile experiment - 3-D shape experiment - 2-D sketch - Graphic notes - Mood board 	<ul style="list-style-type: none"> - Prototype - Mock-up - Role play - Creating a story 	<ul style="list-style-type: none"> - Test, assessment - Weighing - Feedback - Lesson learned

Gb. 2. Proposed Design Thinking Model Design Teaching and Learning

(Sumber: Triatmodjo, 2020)

1) Tahap *Emphatize*

Pada tahap pertama ini, perancang mencoba membuka diri untuk merasakan masalah dan menyadari masalah yang ada disekitar dengan bantuan data-data dari literatur yang sudah ada. Tahap ini

dilakukan untuk memahami manusia dalam konteks tantangan desain.

2) Tahap *Observe*

Setelah mendapatkan data-data yang dibutuhkan, perancang melakukan observasi. Observasi dilakukan dengan cara mengamati *behavior* pengguna, selain itu perancang melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi. Perancang juga harus memperhatikan apa yang mereka katakan dan mereka lakukan, apakah sesuai atau tidak. Ketika melakukan wawancara buatlah percakapan yang santai untuk mencari cerita dari pengguna, dan selalu bertanya alasan untuk mendapatkan makna yang mendalam atau titik sakit (*pain point*).

3) Tahap *Define*

Define adalah semua hal yang membawa kejelasan dan fokus ke ruang desain. Tujuan dari proses ini adalah menciptakan *problem statement* yang *meaningful* dan *actionable* berdasarkan data yang didapat dari lapangan. Pernyataan ini harus berfokus pada wawasan dan kebutuhan dari para pengguna ruang.

4) Tahap *Ideate*

Ideate adalah tahapan yang berkonsentrasi pada penciptaan solusi untuk pengguna ruang. Ideasi adalah perubahan untuk mengkombinasikan antara pemahaman yang diperoleh dari *problem space*. Perancang menyusun sebuah program perancangan yang merupakan dasar dari seluruh karya perancangan. Dalam tahap ini, terjadi analisis secara sistematis oleh perancang yang kemudian melahirkan ide dan konsep desain.

5) Tahap *Prototype*

Perancang membuat sketsa ide, transformasi desain, pengembangan desain, sampai dengan hal teknis berupa gambar kerja. Prototype desain berupa maket. Pada tahap ini hasil desain sudah terlihat dan dirasakan.

6) Tahap *Test*

Tahap ini merupakan tahap evaluasi langsung dari karya desain. Berdasarkan konsep yang disajikan, tujuan dan solusi, produk berupa prototipe diuji lebih lanjut kegunaannya agar kompatibel dengan latar belakang dari masalah yang ditemukan sebelumnya.

7) Tahap *Iterate*

Pada tahap akhir dilakukan uji *usability* terhadap desain produk dengan hasil yang baik kemudian harus diproduksi dan dipresentasikan kepada orang, dalam hal ini karya desain dapat digunakan secara luas. Namun, untuk pekerjaan desain akhir ini, tahap iterasi belum sepenuhnya selesai. Karena keterbatasan waktu, tahap desain diakhiri dengan tahap uji coba menggunakan metode ini.

2. Metode Desain

Metode desain yang digunakan untuk perancangan interior *Flat Dormitory* Karyawan Bank Mandiri KC Kota Pare-Pare ini adalah sebagai berikut :

a. Pengumpulan Data

Berdasarkan diagram *design thinking for creative problem solving* oleh David Kelley proses pengumpulan data dapat dilakukan dengan mengamati objek hingga wawancara. Pada desain *Flat dormitory* ini pengumpulan data dilakukan dengan melihat foto *site* hasil survey, mengamati lingkungan sekitar objek, melihat 3D *modeling* dari bangunan, wawancara dengan arsitek perancang bangunan, dan wawancara dengan karyawan Bank Mandiri. Tujuannya adalah untuk mencari cerita dari pengguna, dan mendapatkan makna yang mendalam atau titik sakit (*pain point*).

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain.

Untuk memunculkan ide desain pada tugas akhir, penulis menggunakan metode *brainstorming* spontan untuk menggali ide desain berdasarkan pengamatan sebelumnya, sehingga

menciptakan ide-ide mentah yang dapat diolah untuk mendapatkan ide terbaik. Ide ini akan dijadikan acuan dalam penyusunan *prototype*.

c. Metode Evaluasi.

Dalam metode ini, penulis mengevaluasi desain alternatif berdasarkan kriteria yang telah ditentukan untuk mendapatkan desain terbaik. Beberapa kriteria yang dapat dijadikan acuan desain adalah; Fungsi (function), bentuk (form) dan estetika. Kemudian penulis mendapatkan *feedback* baik dari dalam maupun luar kampus.

