

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR
BADAN PERTANAHAN NASIONAL JAKARTA**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Diajukan oleh :

MUHAMMAD NAUFAL ADHIPRAMANA

NIM 171 0215 123

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

ABSTRAK

Badan Pertanahan Nasional Jakarta atau yang kita kenal dengan istilah BPN maupun Kantor Agraria merupakan sebuah lembaga pemerintah non kementerian yang ada di Indonesia dengan spesialisasi pelaksanaan tugas pemerintahan di ranah pertanahan sesuai dengan peraturan dan ketentuan undang-undang. Menyadari akan bernilainya sebuah lingkungan kantor yang bisa mempengaruhi perilaku manusia maka desain kantor Badan Pertanahan Nasional Jakarta mengangkat konsep "*Biophilic Design*". Metode perancangan yang dipakai yakni metode yang dipelopori oleh Rosemary Kilmer yang dituangkan di dalam bukunya yang berjudul "*Designing Interiors*". Agar terwujud produktifitas pada lingkungan karyawan kantor dengan meningkatkan kooperatif kerja karyawan, maka pada perancangan interior kantor Badan Pertanahan Nasional Jakarta menggunakan pendekatan psikologi desain yang diambil dari buku ciptaan Susan Weinschenk yang memiliki judul "*100 things Every Designer Needs To Know About People*" (2001). Sebagai pertimbangan aspek psikologi *Biophilic Design* sangatlah cocok, dikarenakan dapat mengurangi tingkat stress, meningkatkan kreatifitas dan meningkatkan kesejahteraan kerja yang cocok di lingkungan perkotaan. Pengambilan tema Betawi didasari oleh peletakan kantor yang berada di kota Jakarta sekaligus bertujuan untuk mencerminkan *image* budaya Betawi dalam modernisasi.

Kata Kunci : Kantor, Psikologi Desain, *Biophilic Design*, Betawi

ABSTRACT

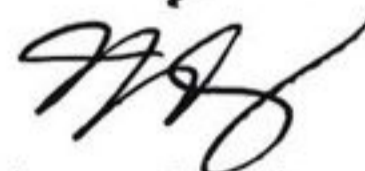
The Jakarta National Land Agency or what we know as the BPN and the Agrarian Office is a non-ministerial government agency in Indonesia specializing in carrying out government tasks in the land sector in accordance with laws and regulations. Recognizing the value of an office environment that can affect human behavior, the Jakarta National Land Agency office design adopts the concept of "Biophilic Design". The design method used is the method pioneered by Rosemary Kilmer which is outlined in her book entitled "Designing Interiors". In order to realize productivity in the office employee environment by increasing employee cooperative work, the interior design of the Jakarta National Land Agency office uses a design psychology approach taken from a book by Susan Weinschenk entitled "100 things Every Designer Needs To Know About People" (2001) . As a consideration of the psychological aspects of Biophilic Design it is very suitable, because it can reduce stress levels, increase creativity and improve work welfare which is suitable in urban environments. Taking the Betawi theme is based on the placement of an office located in the city of Jakarta as well as aiming to reflect the image of Betawi culture in modernization.

Keywords: *Office, Design Psychology, Biophilic Design, Betawi*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR BADAN PERTANAHAN NASIONAL JAKARTA diajukan oleh Muhammad Naufal Adhipramana, NIM 171 0215 123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 5 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

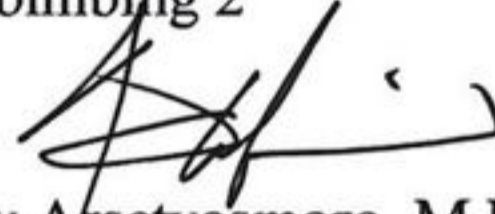
Pembimbing 1



Anom Wibisono, M.Sc.

NIP. 19720314 199802 1 001

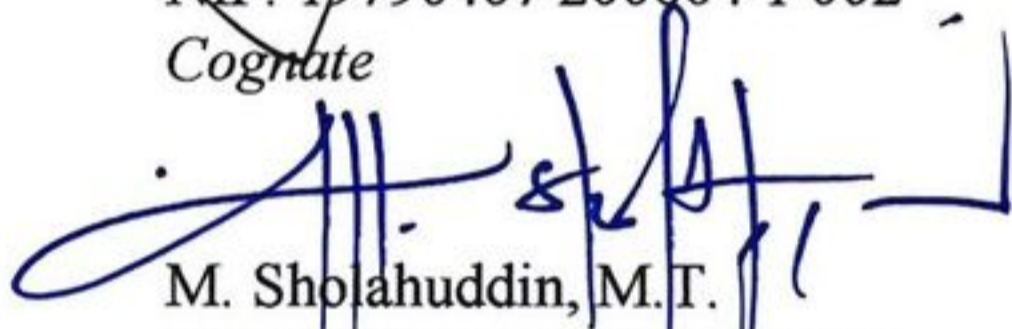
Pembimbing 2



Dony Arsetyasmoro, M.Ds.

NIP. 19790407 200604 1 002

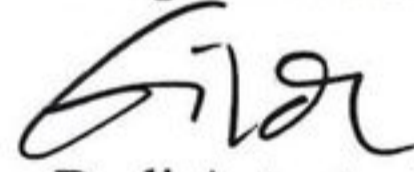
Cognate



M. Sholahuddin, M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001

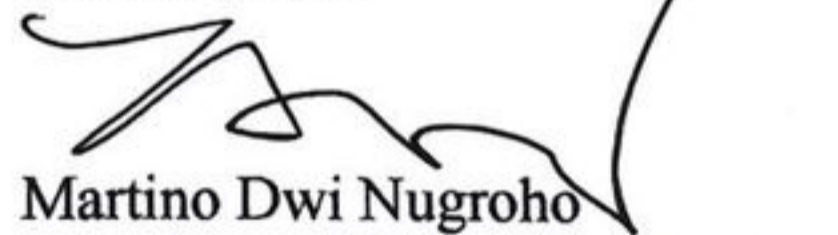
Ketua Program Studi



Setya Budi Astanto, M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho

NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta




Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 09 Desember 2022



Muhammad Naufal Adhipramana

NIM 171 0215 123

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN INTERIOR KANTOR BADAN PERTANAHAN NASIONAL JAKARTA”, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu para pembaca serta menambah pengetahuan dan pengalaman. Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas segala kemudahan yang diberikan oleh-Nya.
2. Kepada keluarga saya tercinta Ayah H. Hadi Ujang, Ibu Hj. Rts. Arlena Ayu, S.Pd. dan kedua adik saya yang saya sayangi Nabila Adhita Cahyani dan Naira Adhita Khairani yang selalu mendukung dan mendoakan dalam segala hal.
3. Yth Bapak Anom Wibisono, M.Sc. dan Bapak Dony Arsetyasmoro M. Ds. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak dukungan saran, masukan, dan ide untuk penyusunan tugas akhir.
4. Yth Dosen Wali Bapak M. Sholahuddin, M.T. yang selalu membimbing dan mendidik penulis tiap semester hingga terselesaikan tugas akhir ini.
5. Yth seluruh staff pengajar Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
6. Kantor PT. Yodya Karya (Persero) yang telah memberikan referensi objek tugas akhir serta kesempatan untuk bekerja disana.
7. Qatrin Nada Kirana tercinta (yang tega TA dan wisuda duluan) yang selalu menemani, bersedia membantu, memberi dukungan dalam segi apapun.
8. Chloe (kucing penulis) yang setiap saat menemani dan tidur diatas meja saat mengerjakan Tugas Akhir.
9. Teman-teman seperjuangan saya Feriandanu Gustiansyah (teman PPAK yang tidak jadi sidang), Muhammad Iqbal Shopian (anjay mabar badut 1 Dota 2),

Akbar Reva (si paling sukses dan si paling Rimbo Bujang badut 2), Daryadi Fadhil Abdullah (si paling Probolinggo badut 3), Ardho Sindu Warsa (partner penggendong tim badut yang TA 5 smester), Debi Rahmat (yang tidak jadi sidang), Graciella Yovani Girsang (besti ajaib wisuda duluan), Fahmi Ardiyanto (bestie push TA meminjamkan celana hitam untuk sidang), Amirul Idrus (meminjamkan baju putih untuk sidang) selalu bersedia mendengarkan keluh kesah saya dan selalu memberi memotivasi serta saran.

10. Teman-teman Sobat Muis lainnya Oyan, Acong, dan Syahrul yang sudah sukses entah dimana kalian (parah kali wak)
11. Seluruh pihak yang ikut menyukseskan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini: Daffa Caesar, Ayuk, Rimaya.
12. Teman-teman di prodi Desain Interior, Angkatan Dimensi (2017).
13. Teman-teman seperjuangan yang menyelesaikan Tugas Akhir.
14. Serta semua yang turut membantu dan memberikan dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis sadar bahwa penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih terdapat banyak kekurangan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun, dan semoga Tugas Akhir Karya Desain penulis ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya di kemudian hari.

Yogyakarta, 09 Desember 2022

Penulis,

Muhammad Naufal Adhipramana

NIM 171 0215 123

DAFTAR ISI

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
Daftar Isi	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	3
BAB II	5
PRA DESAIN	5
A. Tinjauan Pustaka	5
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain	5
B. Tinjauan Pustaka Khusus	10
1. Biophilic Design	10
2. Pengaruh Biofilik Pada Performa Kerja	13
3. Budaya Betawi	15
4. Sejarah Badan Pertanahan Nasional (BPN)	16
C. Program Desain	16
1. Tujuan Desain	16
2. Sasaran	17
3. Data	17
4. Daftar Kebutuhan Ruang	30
BAB III	32
PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	32
A. Pernyataan Masalah	32
B. Ide Solusi Desain	32
BAB IV	34
PENGEMBANGAN DESAIN	34
A. Alternatif Desain	34

1. Alternatif Estetika Ruang.....	34
2. Alternatif Penataan Ruang	37
3. Alternatif Pembentuk Ruang.....	39
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	41
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	42
B. Evaluasi Hasil Pemilihan Desain.....	58
1. Hasil Desain.....	58
2. Hasil Perspektif Manual.....	75
3. Axonometri	77
4. Layout	77
BAB V	78
PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
Daftar Pustaka.....	80



Gambar 1 Bagan Pola Pikir Perancangan.....	2
Gambar 2 Psikologi Desain.....	14
Gambar 3 Logo Kementerian Agraria Dan Tata Ruang	18
Gambar 4 Site Lokasi Proyek	18
Gambar 5 Denah Area Kantor BPN.....	19
Gambar 6 Arah Cahaya Matahari	19
Gambar 7 Foto Hasil Survey 1	20
Gambar 8 Foto Hasil Survey 2.....	20
Gambar 9 Ergonomi Kantor Pribadi	21
Gambar 10 Ergonomi Kantor Pribadi	22
Gambar 11 Ergonomi Kantor Pribadi	23
Gambar 12 Ergonomi Kantor Pribadi	24
Gambar 13 Ergonomi Penyimpanan	25
Gambar 14 Ergonomi Penyimpanan	26
Gambar 15 Standarisasi Area Resepsionis dan Lounge.....	27

Gambar 16 Standarisasi Area Resepsionis dan <i>Lounge</i>	28
Gambar 17 Standarisasi Area Resepsionis dan <i>Lounge</i>	28
Gambar 18 Standarisasi Area Kamar Mandi dan Toilet	29
Gambar 19 Standarisasi Area Kamar Mandi dan Toilet	29
Gambar 20 Standarisasi Area Kamar Mandi dan Toilet	29
Gambar 21 <i>Brainstorming</i>	33
Gambar 22 <i>Moodboard</i>	34
Gambar 23 Proses Transformasi Bentuk.....	35
Gambar 24 Skema Material dan Skema Warna	36
Gambar 25 Diagram Matriks	37
Gambar 26 Bubble Diagram	37
Gambar 27 <i>Block Plan 1</i>	38
Gambar 28 <i>Block Plan 2</i>	38
Gambar 29 Zoning dan Sirkulasi 1	39
Gambar 30 Zoning dan Sirkulasi 2	39
Gambar 31 Rencana Lantai.....	40
Gambar 32 Rencana Plafon.....	40
Gambar 33 Alternatif Pengisi Ruang	41
Gambar 34 Perspektif Lobi Lift 1	58
Gambar 35 Perspektif Lobi Lift 2	58
Gambar 36 Perspektif Lobi Lift 3	59
Gambar 37 Perspektif Lobi Lift 4	59
Gambar 38 Perspektif Resepsionis	60
Gambar 39 Perspektif Koridor 1	60
Gambar 40 Perspektif Koridor 2	61
Gambar 41 Perspektif Koridor 3	61
Gambar 42 Perspektif Ruang Kepala Divisi 1	62
Gambar 43 Perspektif Ruang Kepala Divisi 2	62
Gambar 44 Perspektif Ruang Kepala Divisi	63
Gambar 45 Perspektif Ruang Istirahat Kepala Divisi	63
Gambar 46 Perspektif Ruang kepala Bagian 1	64
Gambar 47 Perspektif Ruang kepala Bagian 2	64

Gambar 48 Perspektif Ruang kepala Bagian 3	65
Gambar 49 Perspektif Ruang kepala Bagian 4	65
Gambar 50 Perspektif Ruang kepala Sub. Bagian 1	66
Gambar 51 Perspektif Ruang kepala Sub. Bagian 2	66
Gambar 52 Perspektif Area Kerja 1	67
Gambar 53 Perspektif Area Kerja 2	67
Gambar 54 Perspektif Area Kerja 3	68
Gambar 55 Perspektif Area Kerja 4	68
Gambar 56 Perspektif Area Kerja 5	69
Gambar 57 Perspektif Area Kerja 6 Perspektif Area Kerja 6	69
Gambar 58 Perspektif Area Kerja 7	70
Gambar 59 Perspektif Ruang Mediasi	70
Gambar 60 Perspektif Ruang Rapat 1	71
Gambar 61 Perspektif Ruang Rapat 2	71
Gambar 62 Perspektif Ruang Rapat 3	72
Gambar 63 Perspektif Area Komunal	72
Gambar 64 Perspektif Area Musholah 1	73
Gambar 65 Perspektif Area Musholah 2	73
Gambar 66 Perspektif Area Toilet	74
Gambar 67 Perspektif Manual 1	75
Gambar 68 Perspektif Manual 2	76
Gambar 69 <i>Axonometri</i>	77
Gambar 70 <i>Layout</i>	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Kebutuhan Ruang	30
Tabel 2 Jenis Lampu	43
Tabel 3 Jenis AC	50



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Badan Pertanahan Nasional atau yang kita kenal dengan istilah BPN maupun Kantor Agraria merupakan sebuah lembaga pemerintah non kementerian yang ada di Indonesia dengan spesialisasi pelaksanaan tugas pemerintahan di ranah pertanahan sesuai dengan peraturan dan ketentuan undang-undang. Secara lembaga BPN telah beberapa kali mengalami perubahan struktur lembaga dalam rentang pendek, dimula pada era 1960 saat awal berlakunya undang-undang pokok agraria yang mana kala itu masih diatur oleh Presiden dan Menteri Muda Kehakiman dikarenakan Indonesia masih mengalami masa transisi, berselang waktu 5 tahun pada 1965 BPN yang masih dikenal sebagai Agraria dipisahkan sebagai lembaga tersendiri yang sebelumnya dibawah menteri pertanian. Taklama setelah itu kurang dari 5 tahun mengalami perubahan yang sangat signifikan dan ditarik menjadi bagian departemen dalam negeri menjadi direktorat jendral agraria. Sampailah di era 1990 yang dimana terjadi perubahan kembali menjadi menteri negara agraria. Hingga pada akhirnya tahun 2014 dibawah kepemimpinan Presiden Joko Widodo diadakan Kementrian baru yaitu Kementrian Agraria dan Tata Ruang Indonesia, tepatnya pada 27 Oktober 2014 BPN berada dibawah naungan Menteri Agraria dan Tata Ruang.

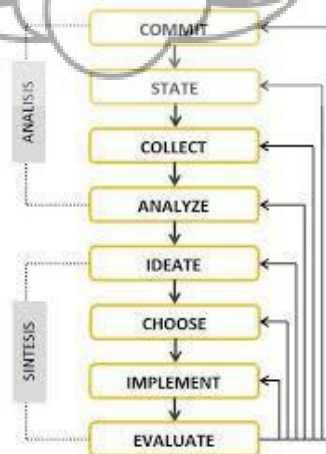
Sangat umum kita dengar jika kantor adalah *core facility* dari perusahaan hingga instansi negara, inilah yang menyebabkan keberadaan kantor sangat penting bagi suatu instansi sebagai penggerak utama jalannya pekerjaan, hampir segala aktifitas dilakukan di kantor, mulai dari melayani masyarakat, rapat anggota, hingga penjamuan, semuanya dilakukan di kantor, maka dari sebab itu kantor menjadi salah satu citra bagi identitas dimata masyarakat agar memiliki citra yang baik sebagai instansi yang berkualitas. Dari semua latar belakang tersebut, saat ini penulis sangat tertarik mengangkat kantor salah satu instansi pemerintah non kementerian di indonesia yaitu Badan

Pertanahan Nasional (BPN). Dikarenakan setelah penulis melakukan survey lokasi, penulis menyimpulkan bahwa pentingnya redesain terhadap kantor tersebut dikarenakan layout dan sirkulasi yang tidak ergonomis, agar terciptanya lingkungan kerja yang efektif sehingga menunjang produktifitas pengguna para kantor.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain adalah sebuah kegiatan untuk menghasilkan ide-ide melalui tahapan kegiatan perancangan yang dipadukan dengan metode berfikir desain dan pendekatan sistematis pada suatu aksi nyata. Metode perancangan yang diaplikasikan adalah metode yang dipelopori oleh Rosemary Kilmer seperti yang tertera pada buku "*Designing Interior*" yang ditulis olehnya. Rosemary Kilmer mengutarakan bahwa proses desain dapat dipisahkan menjadi dua tahapan. Tahapan pertama adalah analisa, pada tahapan ini mengidentifikasi, membedah, mentelaah, mencermati, dan menganalisis sebuah permasalahan. Desainer membuat langkah langkah pemecah permasalahan pada tahap ini dengan sebuah proposal ide. Sintesis berada di tahapan kedua, untuk menghasilkan solusi desain yang dapat direalisasikan desainer harus mengelolah hasil analisis tersebut.



Gambar 1 Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber : *Designing Interior*, R. Kilmer, 2014)

Terdapat beberapa tahap dalam sebuah proses desain menurut R. Kilmer berdasarkan bagan pola pikir perancangan tahapannya adalah

sebagai berikut:

a. Analisis

- 1) *Commit* berarti berkomitmen dengan sebuah masalah.
- 2) *State* berarti mendefinisikan sebuah masalah.
- 3) *Collect* berarti mengumpulkan fakta.
- 4) *Analyze* dapat diartikan penganalisaan masalah dan data yang dikumpulkan.

b. Sintesis

- 1) *Ideate* berarti mengungkapkan ide berwujud skematik dan konsep.
- 2) *Choose* berarti memilih salah satu ide yang paling optimal dan sesuai dari yang sudah dikumpulkan.
- 3) *Implement* berarti melakukan penggambaran dalam bentuk 3D maupun 2D serta data presentasi.
- 4) *Evaluate* yaitu meninjau hasil desain, apakah telah memenuhi target dan memecahkan permasalahan.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Pencarian Masalah

- 1) *Commit* merupakan tahap menerima dan berkomitmen akan sebuah proyek. Pada tahap ini perancang mengajukan izin dan survey kepada pihak penda DKI untuk mengajukan bahwa gedung dinas penda dijadikan sebagai objek tugas akhir.
- 2) *State* tahap ini difokuskan pada pembuatan latar belakang perancangan dan definisi masalah.
- 3) *Collect* adalah tahap mengumpulkan data lapangan dan fakta. Pada tahapan ini perancang melakukan survey dari perusahaan tempat magang untuk mendapatkan data-data fisik maupun non-fisik yang dibutuhkan perusahaan/klien. Selain itu juga desainer diharuskan mendapatkan data non-fisik maupun literatur di internet.
- 4) *Analyze* adalah tahap penganalisaan dari fakta maupun data untuk mendapatkan permasalahan. Untuk merumuskan masalah

maupun solusi pada desain tersebut desainer diharuskan membuat sebuah peta konsep.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

- 1) *Ideate* tahap ini adalah tahapan dimana desainer memperlihatkan ide dalam bentuk konsep dan skematik desain. Pada tahapan ini desainer membuat desain alternatif dengan gambar yang didapat dari internet sebagai referensi desain dan gambar sketsa-sketsa perancangan.
- 2) *Choose* adalah tahap pemilihan alternatif yang pas dan optimal dari yang sudah ada. Pada tahapan ini desainer menyeleksi referensi yang sudah didapatkan pada tahapan sebelumnya sesuai dengan standar ketentuan.
- 3) *Implement* merupakan pemvisualisasian ide melalui sketsa-sketsa atau 3D. Pada tahap ini desainer membuat gambar 3D secara manual ataupun digital dan juga animasi.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

- 1) *Evaluate* merupakan tahap meninjau kembali desain yang telah dihasilkan. Pada tahapan ini desainer membuat desain gambar kerja yang telah fix dari tinjauan revisi tersebut.
- 2) *Feedback* merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah ini ditujukan untuk membandingkan antara hasil akhir desain dengan proses pengerjaan proyek di lapangan.