

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR
BADAN PERTANAHAN NASIONAL JAKARTA**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Diajukan Oleh:

Muhammad Naufal Adhipramana

171 0215 123

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

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR BADAN PERTANAHAN NASIONAL JAKARTA

Muhammad Naufal Adhipramana

NIM 171 0215 123

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

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

1. PENDAHULUAN

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 mentri 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 Kementerian baru yaitu Kementerian Agraria dan Tata Ruang Indonesia, tepatnya pada 27 Oktober 2014 BPN berada dibawah naungan Mentri 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 produktivitas pengguna para kantor.

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). Berdasarkan beberapa data yang telah didapat serta dianalisis, baik literatur, data lapangan maupun data hasil wawancara dari klien dan sasaran desain yang akan di capai dapat dirumuskan permasalahan desain sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang interior kantor yang dapat mendukung produktivitas dan efektifitas kerja karyawan kantor ?
2. Bagaimana mendesain interior kantor Badan Pertanahan Nasional Jakarta yang dapat mencerminkan *Image* budaya Betawi namun tetap modern ?

2. TINJAUAN PUSTAKA

a. Pemahaman Kantor

Kantor adalah bahasa serapan dari Bahasa Belanda yaitu *Kantoor*, adalah sebutan untuk tempat perniagaan yang berjalan rutin. Menurut Maryati, kantor adalah unit organisasi yang terdiri atas tempat, staaf personil dan ketatausahaan, guna untuk membantu pimpinan kerja, sedangkan bagi Sedermayati, kantor adalah tempat dilaksanakannya kegiatan mengenai informasi. Dari pendapat ahli tersebut dapat kita simpulkan jika kantor merupakan tempat pelaksanaan kegiatan penanganan tentang data-data maupun informasi, dari penerimaan, pengelolaan, penyimpanan, dan penyaluran.

b. Jenis-jenis kantor modern

1) Virtual office

Jenis kantor ini benar-benar tidak ada secara fisik. Yang dimunculkan ke permukaan hanyalah alamat, surat maupun kontak untuk di hubungi, dengan perumpamaan, sebuah perusahaan mengerjakan kerjanya dirumah, tetapi menyewa *virtual office* pada suatu bangunan perkantoran. Maka, startup tersebut seolah beralamat di bangunan perkantoran di lokasi *virtual office* berada. Maka dari itu, walaupun startup di jalankan dirumah, pekerjaannya tetap mendapatkan kredibilitas. Dengan mengamalkan urusan bisnis kepada *Virtual office*, pekerjaan mereka akan lebih terjaga keprivasiannya karena urusan bisnis tidak dialamatkan ke rumah pribadi. Ada beberapa fasilitas yang di berikan *Virtual office* ialah call center, asisten, hingga resepsionis. selain itu juga ada *Space service*.

2) Serviced Office

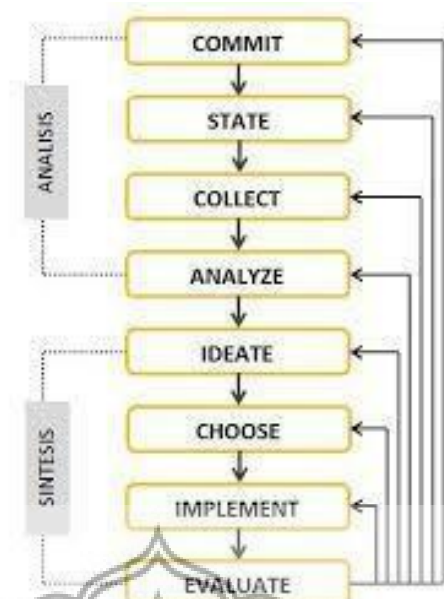
Adalah tempat kerja yang menyediakan tempat beserta seluruh kepengurusannya. Dengan sebuah manajemen fasilitas yang menjadi pengurusnya akan menyewakan ruang kerja yang terbuka pada seluruh perusahaan. Jenis kantor ini terletak di area jantung bisnis kota-kota besar. Tujuannya untuk mempermudah perusahaan yang ingin menyewa.

3. METODE DESAIN

A. 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, menelaah, 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.

B. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Pencarian Masalah

- 1) *Commit* merupakan tahap menerima dan berkomitmen akan sebuah projek. Pada tahap ini perancang mengajukan izin dan survey kepada pihak pemda DKI untuk mengajukan bahwa gedung dinas pemda 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.

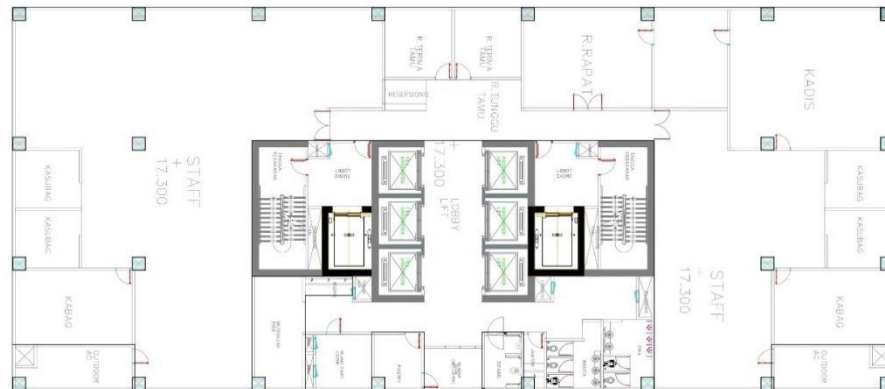
c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

- 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.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Data Lapangan



Gambar 2. Denah Area Kantor BPN

(Sumber : Penulis, 2022)

B. PEMBAHASAN

1. Konsep Desain

a) Konsep Tema

Berdasarkan dari proses studi untuk pemilihan konsep yang telah dilakukan, maka tema dasar yang diterapkan berupa tema budaya Betawi yang hampir punah di pusat ibu kota. Berfokus pada salah satu arsitektural budaya Betawi yaitu rumah kebaya yang memiliki warna yang sangat khas sebagai dasar ideasinya.

b) Gaya

Gaya yang dipilih untuk menjawab permasalahan dan juga kebutuhan adalah gaya “Kontemporer”. Gaya ini sesuai dengan karakteristik Kota Jakarta. Gaya ini akan menghadirkan desain yang “kekinian” yang pengaplikasiannya menggabungkan konsep arsitektur tradisional sebagai gagasan perancangannya. Selain itu pengaruh *biophilic* desain terlampir sebagai penunjang penerapan gaya dan tema yang diusung secara fisik akan terlihat dalam elemen-elemen interior yang dirancang.

c) Ide Perancangan

Menjawab permasalahan yang diidentifikasi dari kondisi Kantor Badan Pertanahan Nasional sebagai kantor yang mendukung lingkungan kerja yang produktif, pertama kali perancangan ini harus dilakukan sesuai dengan mengacu pada kualifikasi/standard kantor yang di dalamnya terdapat pengaturan ruang – ruang atau area – area yang sesuai dengan fungsi,

termasuk penambahan area hijau, dan diatur sedemikian rupa sehingga tidak terjadi ketumpangtindihan aktivitas. Standarisasi fasilitas juga diterapkan agar Kantor Badan Pertanahan Nasional dapat berfungsi secara optimal. Apabila fungsi dasar kantor telah dipenuhi, maka fokus selanjutnya adalah menciptakan suasana ruang yang nyaman dan memberikan pengalaman meruang yang menyenangkan, bagi para pengguna ruang.

Perancangan juga mengacu pada digunakannya pendekatan psikologi desain yang diambil dari buku karya Susan Weinschenk yang berjudul “*100 things Every Designer Needs To Know About People*” (2011). Berlandaskan teori tersebut, penulis menggunakan dua aspek yang hendak digunakan sebagai pertimbangan ketika merancang interior Kantor Badan Pertanahan Nasional, yakni aspek *People are Social Animal* dan *How People Feel*. Aspek *People Are Social Animals* (Manusia adalah Makhluk Sosial) dalam psikologi perilaku manusia sebagai pertimbangan guna menciptakan suasana standar zona/area, jalur sirkulasi yang efektif dan efisien untuk penggunaan ruang.

Kelengkapan furniture yang harus ada untuk menunjang kenyamanan aktivitas pengguna (tamu dan staf) kantor agar kegiatan kerja berjalan lancar dan optimal. Selanjutnya, jika aspek kenyamanan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna ruang telah dipenuhi, maka ide yang berangkat dari pendekatan budaya Betawi akan digali dan ditransformasikan menjadi elemen pembentuk ruang dan elemen estetika.

2) Desain Akhir

Hasil desain akhir pada perancangan interior kantor Badan Pertanahan Nasional Jakarta melewati pemilihan beberapa kriteria yang dapat mendukung konsep seperti estetika, konsep, dan fungsional serta dapat menjadi solusi untuk permasalahan yang ada. Desain yang dipilih telah dipertimbangkan maupun ditentukan melalui tahap programming dan ideasi tak lupa juga melakukan brief dengan pertimbangan-pertimbangan dari klien dan diambil dari keputusan penulis selaku desainer.



Gambar 4. Rendering Ruang Kantor

(Sumber : Penulis, 2021)



Gambar 5. Rendering Area Resepsionis

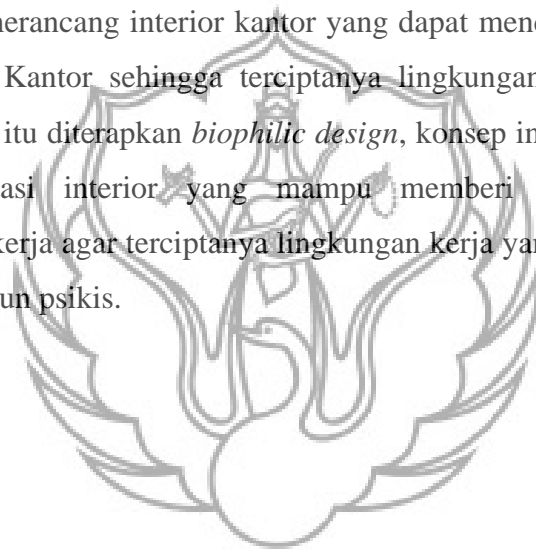
(Sumber : Penulis, 2021)

Suasana yang ingin dibangun memiliki kesan minimalis yang bersih, menyejukkan dengan membawa unsur-unsur budaya Betawi, dan sentuhan alam. Untuk menciptakan suasana yang lembut, asri, dan nyaman.

5. KESIMPULAN

Kantor merupakan tempat bertemunya konsumen atau klien dengan perusahaan dalam menjalani bisnis sehingga kondisi fisik dan suasana ruang kantor sangat mempengaruhi citra baik perusahaan. Kantor juga merupakan tempat yang menaungi aktivitas bekerja karyawan dimana kantor yang baik dapat juga meningkatkan kinerja perusahaan oleh sebab itu desain interior kantor memiliki peran yang sangat penting.

Tujuan perancangan interior kantor Badan Pertahanan Nasional Jakarta ini ialah merancang interior kantor yang dapat mendukung kooperatif kerja karyawan Kantor sehingga terciptanya lingkungan kerja yang produktif. Maka dari itu diterapkan *biophilic design*, konsep ini memiliki tujuan untuk memfasilitasi interior yang mampu memberi pengaruh peningkatan performa kerja agar terciptanya lingkungan kerja yang produktif baik secara fisik maupun psikis.



DAFTAR PUSTAKA

- Browning, W.D., Ryan, C.O. and Clancy, J.O. (2014). *14 Patterns of Biophilic Design*.
New York; Washington DC: Terrapin Bright Green.
- Nuraida. (2008). *Manajemen Administrasi Perkantoran*. Kanisius:
Yogyakarta.
- Kellert, S. R. (2015). *Dimensions, Elements and Attributes of Biophilic Design*.
- Kellert, S. R. (2015). *Dimensions, Elements and Attributes of Biophilic Design*.
- Kilmer, Rosemary dan W. Otie Kilmer. 2014. *Designing Interior*. New York :
Wiley
- Panero, Julius dan Martin Zelnik. (2014). *Human Dimension & Interior Space*.
Jakarta: Erlangga.
- Sedarmayanti. (2001). *Dasar Pengetahuan Tentang Manajemen Perkantoran*.
Bandung : CV.Mandar Maju.
- Setiawan, B., & Ruki, U. A. (2014). *Penerapan Psikologi Desain pada Interior*,
1252-1260.
- Sanchez, Julia Ayuso, Toshiharu Ikaga dan Sergio Vega Sanchez. (2018).
Quantitative improvement in workplace performance through biophilic design: A pilot experiment case study. *Quantitative improvement in workplace performance through biophilic design: A pilot experiment case study - ScienceDirec*
- Weinschenk, S. (2011). *100 Things Every Designer Needs To Know About People*.
Berkeley: New Riders.

