

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR MILAGRO MALAYSIA**



**PERANCANGAN**

Oleh :

**Habiburahman**

**1812177023**


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

**2023**

**Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:PERANCANGAN INTERIOR  
KANTOR MILAGRO MALAYSIA**

diajukan oleh Habiburahman, NIM 1812177023, Program Studi S-1 Desain Interior,  
Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah  
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 21 Desember 2023.

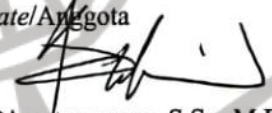
Pembimbing 1/Anggota

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP. 19770315 200212 1 005

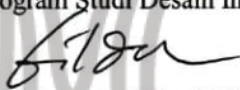
Pembimbing 2/Anggota

  
Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.  
NIP. 19740713 200212 1 001


Cognate/Anggota

  
Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.  
NIP. 19790407 200604 2 001


Ketua Program Studi Desain Interior

  
Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19730129 200501 1 001

Ketua Jurusan Desain

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP. 19770315 200212 1 005

  
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
M. Sholahuddin, S.T., M.T.  
NIP. 19701019/199903 001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan dapat menyusun Laporan Tugas Akhir, Program Studi Desain, Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan judul “Perancangan Interior Kantor Milagro Malaysia ” telah di selesaikan dengan baik.

Untuk memenuhi persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Desain Sastra 1 (S-1) Program Studi Desain, Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta penulis menyusun laporan. Penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan pembuatan laporan ini tidak mudah dan masih jauh dari sempurna, sehingga kedepan penulis mengharapkan timbal balik guna memberikan masukan yang membangun mengenai Tugas Akhir ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga khususnya Orangtua yang telah mendukung penulis baik secara materi maupun moral. Pada kesempatan ini penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam persiapan dan pelaksanaan Kerja Profesi, dari awal hingga laporan ini selesai, yaitu :

1. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I dan juga Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan kritik, saran serta arahan yang sangat berguna selama penyusunan Tugas Akhir.
2. Bapak Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Wali yang telah mendampingi dan memberikan nasehat selama perkuliahan.
3. Seluruh Dosen dan pengajar di Program Studi Desain Interior atas segala ilmu dan bimbingannya selama ini, dan seluruh staf Program Studi Desain Interior atas bantuannya.
4. Serta teman saya M. Irsyad Tamim dan Tasya Amelia

Ramadhani sudah membantu saya.

5. Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah meluangkan waktu dan siap membantu penulisan selama pelaksanaan maupun penyusunan Laporan Tugas Akhir.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan laporan ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan laporan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 8 Oktober 2023

Habiburahman  
Nim 1812177023

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<i>Abstract</i> .....	<b>xi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain .....	3
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain.....	4
<b>BAB II PRA DESAIN.....</b>	<b>6</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	6
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain.....	6
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus .....	8
B. Program Desain .....	14
1. Tujuan Perancang .....	14
2. Sasaran Perancangan .....	14
3. Data.....	15
<b>BAB III PERMASALAHAN DESAIN .....</b>	<b>37</b>
A. Pernyataan Masalah.....	42
B. Ide Solusi .....	42
C. Konsep Desain .....	42
1. Identifikasi Permasalahan & Solusi Ide.....	43
2. Sketsa Ideasi .....	45
<b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....</b>	<b>47</b>
A. Alternatif Desain .....	47
1. Suasana ruang .....	47

2.Gaya dan Tema.....	48
3.Komposisi warna .....	49
4.Skema material .....	49
5.Alternatif Penataan Ruang.....	50
6.Alternatif Pembentuk Ruang .....	54
7.Alternatif Pengisian Ruang.....	57
8.Alternatif Tata Kondisional Ruang.....	61
B.Evaluasi Pemilihan Desain .....	70
C.Hasil Desain.....	71
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>78</b>
A.Kesimpulan.....	78
B.Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>82</b>

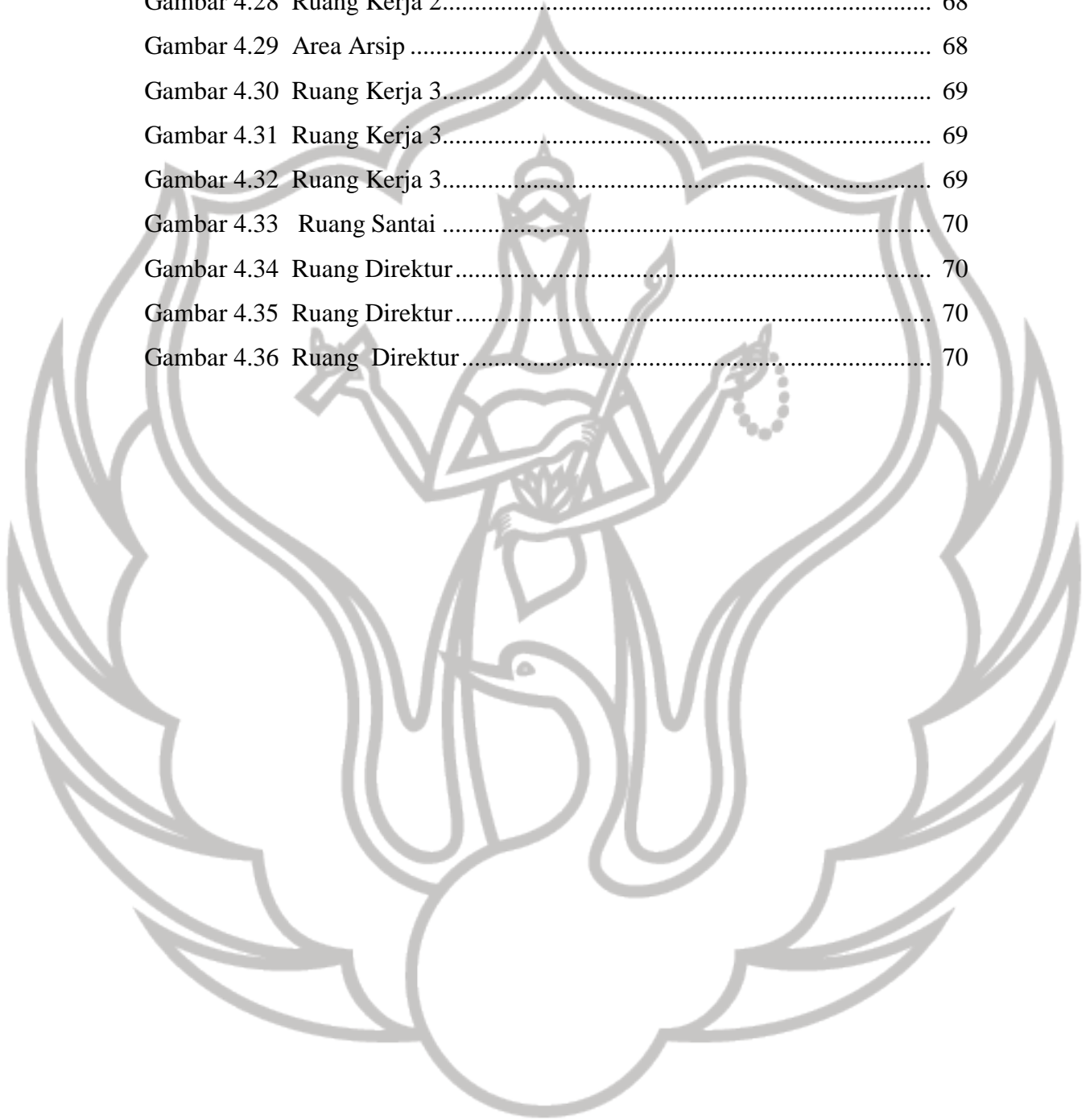
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Proses Desain .....	3
Gambar 2.1 Logo Perusahaan Milagro .....	14
Gambar 2.2 Site Kantor Milagro.....	15
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Milagro.....	16
Gambar 2.4 Denah Kantor Milagro L.1 .....	17
Gambar 2.5 Denah Kantor Milagro L.2 .....	18
Gambar 2.6 View 1 Kantor Milagro .....	18
Gambar 2.7 View 2 Kantor Milagro .....	19
Gambar 2.8 View 3 Kantor Milagro .....	19
Gambar 2.9 Site Kantor Milagro.....	20
Gambar 2.10 Sirkulasi Pengguna.....	21
Gambar 2.11 Lantai Kantor Milagro.....	22
Gambar 2.12 Dinding Kantor Milagro.....	22
Gambar 2.13 Plafon Kantor Milagro .....	23
Gambar 2.14 Pencahayaan Kantor Milagro .....	23
Gambar 2.15 Penghawaan Kantor Milagro.....	24
Gambar 2.16 Fasad Kantor Milagro.....	24
Gambar 2.17 Lobby .....	25
Gambar 2.18 Ruang Manager .....	25
Gambar 2.19 Ruang Kerja Pemasaran .....	25
Gambar 2.20 Ruang Rapat .....	26
Gambar 2.21 Standar Ukuran Meja Resepsionis .....	30
Gambar 2.22 Standar Ukuran Ruang Tunggu.....	30
Gambar 2.23 Standar Ukuran Meja Kerja.....	31
Gambar 2.24 Standar Ukuran Kursi Kerja.....	31
Gambar 2.25 Standar Ukuran Workstation 1 .....	31
Gambar 2.26 Standar Ukuran Workstation 2.....	32
Gambar 2.27 Standar Ukuran Ruang Rapat.....	32
Gambar 2.28 Standar Ukuran Kitchen.....	33

Gambar 2.29 Standar Ukuran Ruang Dapur 1 .....	33
Gambar 2.30 Standar Ukuran Ruang Dapur 2 .....	33
Gambar 2.31 Standar Ukuran Furnitur <i>Living Room</i> .....	34
Gambar 2.32 Layout <i>Living Room</i> .....	34
Gambar 3.1 Sketsa Ideasi Konsep Perancangan .....	40
Gambar 3.2 Mind Mapping.....	41
Gambar 4.1 Alternatif Estetika Ruang .....	43
Gambar 4.2 Color Scheme .....	44
Gambar 4.3 Skema Material .....	44
Gambar 4.4 Diagram Matrix Kriteria.....	45
Gambar 4.5 Diagram Bubble Diagram .....	46
Gambar 4.6 Zoning Alternatif 1.....	46
Gambar 4.7 Zoning Alternatif 2.....	47
Gambar 4.8 Layout Alternatif 1 Lt 1 .....	47
Gambar 4.9 Layout Alternatif 1 Lt 2 .....	48
Gambar 4.10 Layout Alternatif 2 Lt 1 .....	48
Gambar 4.11 Layout Alternatif 2 Lt 2 .....	49
Gambar 4.12 Rencana Elemen Pembentuk Ruang Lantai .....	49
Gambar 4.13 Rencana Elemen Pembentuk Ruang Dinding .....	50
Gambar 4.14 Rencana Elemen Pembentuk Ruang Plafon .....	51
Gambar 4.15 Alternatif Furniture Custom .....	54
Gambar 4.16. Alternatif Equipment.....	55
Gambar 4.17 Lobby & Receptionist Area.....	64
Gambar 4.18 Lobby & Receptionist Area.....	65
Gambar 4.19 Lobby & Receptionist Area.....	65
Gambar 4.20 Lobby & Receptionist Area.....	65
Gambar 4.21 Ruang Manajer .....	66
Gambar 4.22 Ruang Kerja 1.....	66
Gambar 4.23 Ruang Manajer .....	66
Gambar 4.24 Ruang Rapat 1 .....	67
Gambar 4.25 Ruang Rapat 1 .....	67



Gambar 4.26 Ruang rapat 1 .....	67
Gambar 4.27 Ruang rapat 2 .....	68
Gambar 4.28 Ruang Kerja 2.....	68
Gambar 4.29 Area Arsip .....	68
Gambar 4.30 Ruang Kerja 3.....	69
Gambar 4.31 Ruang Kerja 3.....	69
Gambar 4.32 Ruang Kerja 3.....	69
Gambar 4.33 Ruang Santai .....	70
Gambar 4.34 Ruang Direktur.....	70
Gambar 4.35 Ruang Direktur.....	70
Gambar 4.36 Ruang Direktur.....	70



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data Kebutuhan Pengguna.....	16
Tabel 2.2 Analisa Pengguna Ruang Dan Fungsi Ruang .....	20
Tabel 2.3 Diagram Matriks Hubungan Ruang .....	21
Tabel 2.4 Besaran Intensitas Pencahayaan.....	28
Tabel 2.5 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	35
Tabel 3.1 Identifikasi Permasalahan dan Solusi Ide .....	38
Tabel 4.1 Jenis-Jenis Furniture Fabrikasi.....	52
Tabel 4.2 Jenis-Jenis Pemakaian Lampu .....	56
Tabel 4.3 Perhitungan Jumlah Titik Lampu.....	58
Tabel 4.4 Jenis-Jenis Pemakaian HVAC dan ME.....	60
Tabel 4.5 Perhitungan Kebutuhan AC .....	63

## ABSTRAK

Meningkatnya kebutuhan pengguna kantor dan menambah kualitas kerja para karyawan, kantor dapat menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Kantor milagro Malaysia bergerak dalam agro industri dan daur ulang limbah menjadikan kantor yang bergerak dalam penjualan dan pelayanan perawatan tanaman. Area yang luas dan kurangnya informasi yang diberikan mengakibatkan sirkulasi para pekerja menjadi kurang efektif karena banyak pengguna yang sulit mencari arah ruang yang dituju. Perancangan menggunakan metode *Rosemary Kilmer* yang terdiri dari tahap analisis, sintesis dan evaluasi, konsep *Recycle waste Industrial* dengan paduan gaya *Industrial Biophilic* diaplikasikan pada perancangan ini. Efisiensi waktu dan fasilitas penunjang agar pengguna mendapat kemudahan serta terfasilitasi dengan baik ketika berada di dalam ruang kantor dan merupakan fokus utama serta solusi dalam pemecahan masalah dalam kantor milagro Malaysia. Adanya ikatan dengan alam merupakan kebutuhan manusia, di mana pada dasarnya manusia selalu bergantung langsung pada alam untuk kelangsungan hidupnya. Berkembangnya teknologi yang lebih baik dan nyaman untuk memenuhi kebutuhan manusia, tetapi hal tersebut menjauhkan psikologis terhadap lingkungan alam.

**Kata kunci: kantor, milagro, malaca, malaysia**

### *Abstract*

*Increasing the needs of office users and increasing the work quality of employees, the office can provide adequate facilities and infrastructure. Milagro Malaysia's office is engaged in agro-industry and waste recycling, making the office engaged in the sale and service of plant care. The large area and the lack of information provided resulted in the circulation of workers being less effective because many users had difficulty finding the direction of the intended room. The design uses the Rosemary*

*Kilmer method which consists of analysis, synthesis and evaluation stages, the concept of Industrial Recycle waste with a blend of industrial biophilic style is applied to this design. Time efficiency, Sign System and supporting facilities so that users get convenience and are well facilitated when in the office space and are the main focus and solutions in solving problems in the Milagro Malaysia office. The existence of a bond with nature is a human need, where basically humans always depend directly on nature for their survival. The development of technology that is better and more comfortable to meet human needs, but it is psychologically distanced from the natural environment.*

**Key word: office, milagro, malaca, malaysia**

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Kantor merupakan tempat dimana orang-orang bekerja bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan bersama. Berbagai macam kegiatan dapat dilakukan seseorang di dalam kantor, sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Sedarmayanti (2009), bahwa kantor merupakan tempat diselenggarakannya kegiatan penanganan informasi, mulai dari menerima, mengumpulkan, mengolah, menyimpan, sampai mendistribusikan informasi. Sedangkan menurut Nuraida (2008), kantor adalah tempat diselenggarakannya kegiatan tata usaha dimana terdapat ketergantungan sistem antara orang, teknologi dan prosedur untuk menangani data dan informasi mulai dari menerima, mengumpulkan, mengolah, menyimpan, sampai menyalurkannya. Dari beberapa pendapat mengenai pengertian kantor diatas, dapat disimpulkan bahwa kantor merupakan tempat dilaksanakannya kegiatan penanganan informasi dan data, mulai dari menerima, mengumpulkan, mengolah, menyimpan, sampai menyalurkannya.

Milagro didirikan oleh Hajimat Jantan pada tahun 1993 di Malaca Malaysia tepatnya di jalan pokok mangga Taman Sri Pandan dan masih aktif hingga saat ini. Milagro adalah perusahaan yang bergerak di pertanian dan perkebunan yang membuat produksi berbagai macam pupuk dan bibit tanaman dan produknya sudah di distribusikan se Asia Tenggara. Milagro merupakan perusahaan produsen pupuk organik yang memanfaatkan limbah alam sekitar. Kantor Milagro yang berada di malaca ini berfungsi sebagai pengelola dan pengawasan transaksi serta distribusi di dalam perusahaan, kantor ini memiliki 70 karyawan yang bekerja di lantai 2 dan 3

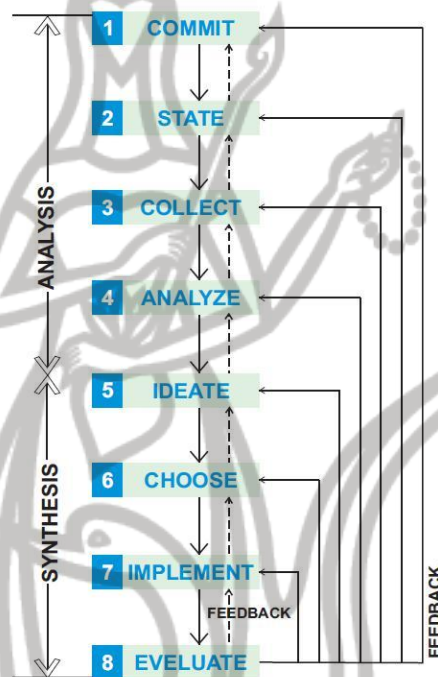
Adanya ikatan dengan alam merupakan kebutuhan manusia, di mana pada dasarnya manusia selalu bergantung langsung pada alam untuk

kelangsungan hidupnya. Berkembangnya teknologi yang lebih baik dan nyaman untuk memenuhi kebutuhan manusia, tetapi hal tersebut menjauhkan psikologis terhadap lingkungan alam. Maka dari itu terbentuklah istilah *Biophilia*, yang menyatakan bahwa manusia akan lebih sehat dalam lingkungan alam secara fisik maupun psikologi. Desain yang berlandaskan konsep *Biophilia*, disebut Desain *Biophilic* dengan menghadirkan ruang hijau untuk meningkatkan kualitas hidup yang mempengaruhi kesehatan dan kesejahteraan fisiologis maupun psikologis manusia. Konsep-konsep *Biophilic* terus berkembang menjadi desain yang populer. Konsep desain *Biophilic* terdapat pada berbagai bentuk seperti budaya lokal, ekologi, proyek, dan arsitektur serta pada perspektif desainer di mana elemen *Biophilic* diterapkan pada ruang. Desain *Biophilic* memiliki banyak hasil positif, yaitu berusaha menghubungkan kembali manusia dan alam dengan menyediakan semua jenis manfaat pada perilaku, mental, dan fisik. Selain itu, *Biophilic* melihat manusia sebagai benda hidup yang harus diperlakukan secara manusiawi dan proporsional. Desain *Biophilic* memprioritaskan perasaan, keinginan dan cita-cita penghuninya melalui pemahaman dan kesadaran. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa desain *Biophilic* meningkatkan kesejahteraan manusia serta meningkatkan produktivitas. Di era modern saat ini, kehidupan masyarakat kota terus dihadapkan dengan berbagai ancaman akibat polusi, stres tekanan pekerjaan, hingga gaya hidup yang serba mudah dan tidak sehat. Perkembangan urbanisasi yang cepat menghasilkan lingkungan yang padat penduduk dan didominasi oleh bangunan dan infrastruktur. Salah satu dari efek negatif urbanisasi ini adalah mengesampingkan unsur-unsur hidup terhadap budaya alam.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain

Proses perancangan merupakan rangkaian tahapan yang memiliki keterkaitan pada setiap tahapan persiapannya. Saat merancang kantor milargo ini, penulis menerapkan proses perancangan *Rosemary Kilmer*.



**Gambar 1. 1 Proses Desain**

(Sumber: Rosemary Kilmer, 1992)

Dalam perancangan interior Milargro ini akan menerapkan pola pikir atau metode desain *Rosemary Kilmer* sebagai berikut:

a. *Commit (Accept the Problem)*

Merupakan tahapan paling awal dalam proses mendesain, tahap menerima dan berkomitmen akan sebuah projek.

b. *State (Define the Problem)*

Merupakan tahap penentuan masalah atau mendefinisikan masalah.

c. *Collect (Gather the Facts)*

Yaitu fase pengumpulan informasi.

d. *Analyze*

Merupakan tahap menganalisa masalah dari data dan fakta yang telah terkumpul.

e. *Ideate*

Merupakan penyampaian gagasan. Proses *brainstorming* terdiri dari dua fase yang berbeda. Yaitu, fase penggambaran draf kasar dan pernyataan konsep.

f. *Choose (Select the Best Option)*

Merupakan tahap memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang sudah ada.

g. *Implement (Take Action)*

Merupakan tahap ide yang disalurkan melalui penggambaran 2D atau 3D maupun presentasi yang mendukung.

h. *Evaluate (Critically Review)*

Merupakan tahap untuk meninjau desain yang dihasilkan sudahkah memecahkan permasalahan yang ada.

## 2. Metode Desain

### a) Metode Pengumpulan Data

Analisis adalah pengumpulan data lapangan yang memiliki fungsi untuk pengambilan kesimpulan dalam proses sintesis. Dalam *Rosemary (1992)*, memiliki empat proses perencanaan. keempat poin tersebut dapat dilihat masalah zonasi dan sirkulasi pada terminal Purabaya harus diatasi dengan penelusuran lebih lanjut untuk mendesain kebutuhan apa saja

yang dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah zonasi dan sirkulasi, hal tersebut membutuhkan pengumpulan bukti-bukti di dalam lapangan kemudian menganalisa dan mempertimbangkan lebih lanjut.

b) Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Sintesis tersebut berfungsi untuk menyatukan temuan dan permasalahan yang ada di Kantor Milagro melalui penelitian dan pemahaman dengan menggunakan basis pengetahuan, pengalaman dan imajinasi. Sintesis dalam tabel *Rosemary* terkandung dalam proses pembentukan, pemilihan, dan eksekusi.

c) Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi merupakan tahap pencarian kelebihan dan kekurangan pada hasil untuk menemukan alternatif desain yang paling baik dan efektif. Evaluasi kembali pada masing-masing proses pada bagan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada masing-masing proses.