

**REDESAIN INTERIOR KANTOR
PT DIGINET MEDIA
YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

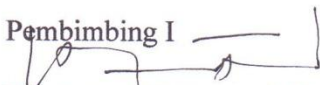
**ENDRA ADE WINATA
1211846023**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Interior
2017**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

REDESAIN KANTOR PT. DIGINET MEDIA YOGYAKARTA diajukan oleh Endra Ade Winata, NIM 121 1846 023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 19 Januari 2017.


Pembimbing I


Drs. Ismael Setiawan, M.M.
NIP. 19620528 199403 1 002

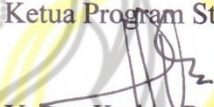
Pembimbing II


Yuyu Rubiyanti, S.Sn, M.Sn.
NIP. 19860924 201404 2 001

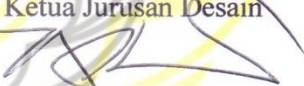
Cognate


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

Ketua Program Studi Desain Interior


Yulyta Kodrat P, S.T., M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain


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

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002







PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT atas semua rahmat, petunjuk, hidayah-Nya sehingga karya ini dapat selesai dan semoga dapat memberikan manfaat.

*Karya ini didedikasikan kepada :
Keluarga, saudara, dan teman – teman.*



ABSTRAK

REDESAIN INTERIOR KANTOR PT DIGINET MEDIA YOGYAKARTA

Diginet Media merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang Jasa Konsultansi Teknologi Informasi, Software Developer, Training, Networking, Computer Sales yang berkantor pusat di Mraen, Sendangadi, Mlati, Sleman, D.I Yogyakarta dan berkantor cabang di Palembang, Kalimantan, dan Batam. Diginet Media dibantu kurang lebih 60 karyawan yang terbagi 8 divisi. Setiap divisi membutuhkan penataan ruang yang pas, nyaman, dan sistematis sesuai dengan alur pekerjaan perusahaan. Desain interior yang menunjang aktivitas bekerja semakin diperlukan untuk memberikan kenyamanan dalam bekerja sehingga visi misi perusahaan dapat terwujud.

Secara garis besar direktur perusahaan beranggapan bahwa kantor yang sudah ada ini cukup untuk menampung kurang lebih 60 karyawan. Namun kurangnya penataan dari setiap divisi membuat kondisi kantor ini terlihat sesak dan padat penuh aktivitas. Selain itu kantor yang sudah ada ini belum representatif sebagai perusahaan TI berskala nasional.

Kesimpulan yang didapat dari data yang diperoleh adalah agar semua karyawan atau pengguna ruang dapat memaksimalkan pekerjaannya maka sangat diperlukan desain interior yang dapat memudahkan alur pekerjaan, dalam hal ini berkaitan dengan layout, serta elemen – elemen yang dapat merepresentasikan Diginet Media sebagai perusahaan IT.

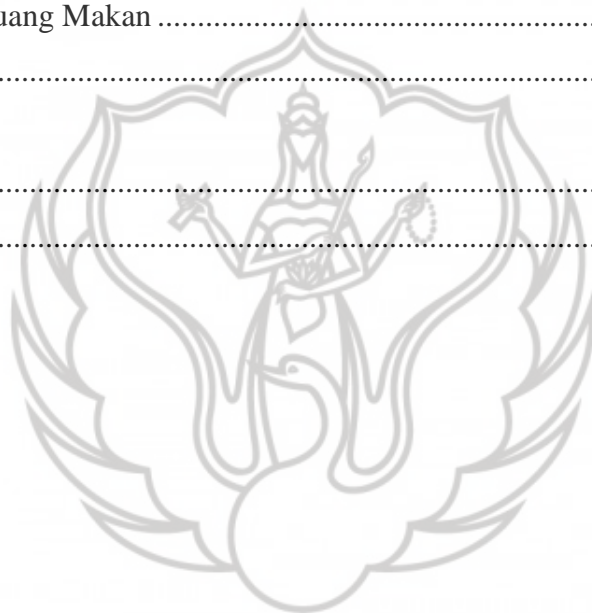
Kata kunci : *interior*, kantor

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Judul	1
B. Latar Belakang	1
C. Alasan Pemilihan Proyek	2
D. Metode Perancangan	3
1. Pola Pikir Perancangan	3
2. Cakupan Arahan Tugas	3
a. Konsep Perancangan	3
b. Dokumen Perancangan	4
c. Pameran	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	6
A. Deskripsi Proyek	6
1. Tujuan Perancangan	6
2. Sasaran Perancangan	6
3. Data Lapangan	6
a. Data Fisik	6
1) Identifikasi Proyek	6
2) Lokasi dan Orientasi	7

3) Luasan Bangunan	11
b. Data Non Fisik	12
1) Identitas Pengguna Ruang	12
2) Sejarah Singkat	12
3) Logo Perusahaan	13
4) Visi dan Misi	13
5) Fasilitas Bangunan	13
6) Fungsi dan Pemakai Ruang	14
7) Organisasi dan Hubungan Antar Ruang	15
8) Informasi Pengguna Ruang	16
B. Program Perancangan	17
1. Daftar Kebutuhan Ruang	17
2. Analisa Ruang	17
3. Kebutuhan Area dan Fasilitas Pengunjung Area	18
4. Data literature	19
a. Tinjauan Umum	19
b. Tinjauan Aspek-Aspek Pembentuk Ruang	20
c. Standarisasi Interior Kantor	21
BAB III PERMASALAHAN PERANCANGAN	31
A. Permasalahan Desain	31
B. Identifikasi Aspek – Aspek Desain Interior	31
C. Identifikasi Permasalahan Ruang	32
1. Lantai 1	32
2. Lantai 2	33
3. Lantai 3	34
4. Lantai 4	34
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	36
A. Konsep Perancangan	36
1. Tema dan Gaya Perancangan	36

2. Penjabaran Konsep	44
3. Kriteria Desain	53
B. Konsep Program Perancangan	54
1. Ruang Tunggu	54
2. Resepsionis	56
3. Ruang Rapat	58
4. Hall Lantai 2	59
5. Ruang Direktur	61
6. Ruang Divisi HRD, Keuangan & Pajak, dan Admin	63
7. Ruang Rapat Internal	64
7. Dapur dan Ruang Makan	65
7. Mushola.....	67
BAB V PENUTUP	68
DAFTAR PUSTAKA	70



LAMPIRAN

RAB

Lembar Asistensi

Katalog Pameran

Skema Bahan

Konsep Grafis

Gambar Perspektif

Gambar Kerja



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.0 Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 2.1 Logo PT Diginet Media	7
Gambar 2.2 Peta lokasi	7
Gambar 2.3 Denah Lantai 1	8
Gambar 2.4 Denah Lantai 2	8
Gambar 2.5 Denah Lantai 3	8
Gambar 2.6 Tampak Depan dan Tampak Belakang	9
Gambar 2.7 Potongan.....	9
Gambar 2.8 Bangunan tampak dari luar	10
Gambar 2.9 Lantai 1	10
Gambar 2.10 Lantai 2	11
Gambar 2.11 Lantai 3	11
Gambar 2.12 Lantai 4	11
Gambar 2.13 Logo PT Diginet Media	13
Gambar 2.14 Organisasi dan Hubungan Antar Ruang.....	15
Gambar 2.15 Standarisasi Meja Resepsionis	25
Gambar 2.16 Standarisasi tempat duduk	25
Gambar 2.17 Standarisasi tempat duduk	26
Gambar 2.18 Standarisasi tempat duduk.....	26
Gambar 2.19 Standarisasi tempat duduk	27
Gambar 2.20 Standarisasi meja kerja.....	27
Gambar 2.21 Standarisasi meja kerja.....	28
Gambar 2.22 Standarisasi meja kerja.....	28
Gambar 2.23 Standarisasi display visual	29
Gambar 2.24 Standarisasi cabinet dinding.....	29
Gambar 2.25 Tillandsia.....	38
Gambar 2.26 Sirih Belanda.....	39
Gambar 2.27 <i>Octoblepharum sp</i>	40

Gambar 2.28 Kaktus	41
Gambar 2.29 Drosera	42
Gambar 2.30 Lampu Osram.....	48
Gambar 2.31 Lampu Philips	49
Gambar 2.32 Ruang Tunggu.....	54
Gambar 2.33 Resepsionis.....	56
Gambar 2.34 Ruang Rapat.....	58
Gambar 2.35 Hall Lantai 2.....	59
Gambar 2.36 Hall Lantai 2.....	60
Gambar 2.37 Ruang Direktur.....	61
Gambar 2.38 Ruang Divisi HRD, Keuangan & Pajak, dan Admin.....	63
Gambar 2.39 Dapur.....	65



DAFTAR TABEL

Tabel 2.0 Fungsi dan Pemakai Ruang	14
Tabel 2.1 Informasi Pengguna Ruang.....	16
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan Ruang.....	17
Tabel 2.3 Analisa Ruang	17
Tabel 2.4 Daftar Kebutuhan Area.....	18



BAB I

PENDAHULUAN

A. Judul

REDESAIN INTERIOR KANTOR PT DIGINET MEDIA YOGYAKARTA

B. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi komputer di era globalisasi ini memberikan kemudahan dalam proses pengolahan data yang berujung pada informasi. Penemuan teknologi komputer dimaksudkan untuk membantu meringankan pekerjaan manusia agar lebih efektif dan efisien. Perkembangan teknologi komputer diiringi dengan lahirnya internet sehingga informasi dapat disebarkan dengan cepat tanpa ada batasan ruang dan waktu.

Kebutuhan masyarakat akan informasi yang praktis direspon baik oleh pemerintah Indonesia untuk memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam mengakses informasi. Beberapa tahun kebelakang, pemerintah Indonesia berusaha menciptakan pemerintahan berbasis elektronik atau yang biasa dikenal dengan *e-goverment*. *E-gov* atau *e-goverment* merupakan salah satu dari bentuk pemanfaatan perkembangan teknologi informasi baik yang menggunakan internet maupun non-internet untuk memberikan pelayanan yang lebih baik kepada masyarakat. Beberapa e-gov yang dikembangkan oleh pemerintah dan pihak ketiga pada beberapa tahun belakangan ini kebanyakan menggunakan internet seperti website dan sistem informasi manajemen, namun ada beberapa e-gov yang tidak berbasis internet seperti SMS, *desktop* aplikasi, anjungan informasi, dan sebagainya.

Dignet Media merupakan salah satu perusahaan konsultan spesialis teknologi informasi di Yogyakarta yang selalu memberikan dukungan kepada pemerintah dalam hal teknologi informasi. Dukungan diberikan dalam bentuk inovasi – inovasi dalam teknologi informasi untuk membantu pemerintah memberikan pelayanan terbaik kepada masyarakat.

Diginet Media dibantu kurang lebih 60 karyawan yang terbagi 8 divisi dimana setiap divisi membutuhkan penataan ruang yang pas, nyaman, dan sistematis sesuai dengan alur pekerjaan diperusahaan. Setiap divisi membutuhkan space yang nyaman untuk bekerja. Beberapa divisi selain membutuhkan tempat yang nyaman juga membutuhkan ruang yang dapat berinteraksi dengan divisi yang lain untuk melakukan koordinasi pekerjaan. Desain interior yang menunjang aktivitas bekerja semakin diperlukan untuk memberikan kenyamanan dalam bekerja sehingga visi misi perusahaan dapat terwujud.

Dari data yang diperoleh, secara garis besar direktur perusahaan beranggapan bahwa kantor yang sudah ada ini cukup untuk menampung kurang lebih 60 karyawan. Namun kurangnya penataan dari setiap divisi membuat kondisi kantor ini terlihat sesak dan padat penuh aktivitas. Selain itu kantor yang sudah ada ini belum representatif sebagai perusahaan TI berskala nasional. Perancangan desain interior kantor Diginet Media ini mencakup keseluruhan bangunan yaitu 4 lantai.

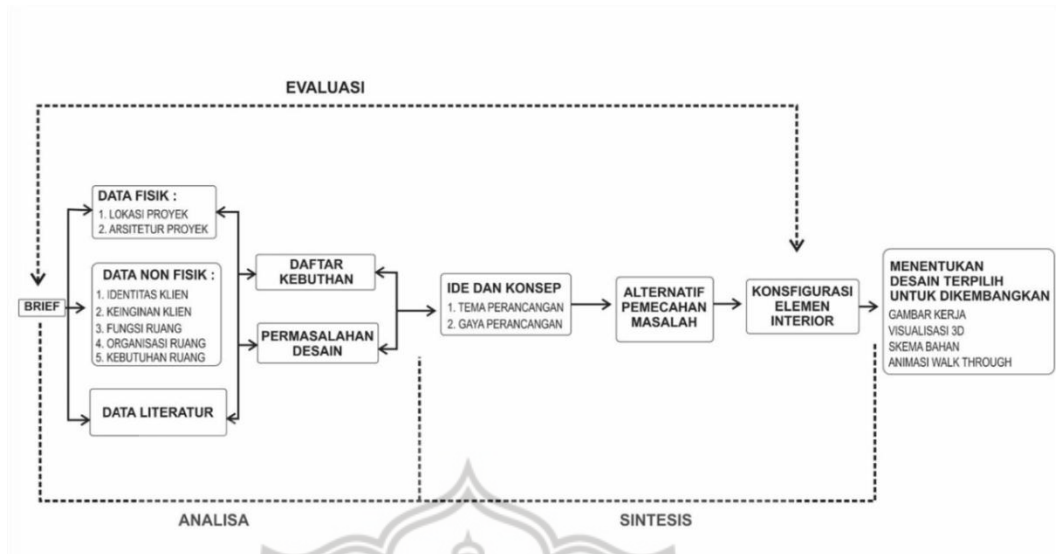
C. Alasan Pemilihan Proyek

Pemilihan kantor Diginet Media untuk tugas akhir karena Diginet Media merupakan salah satu perusahaan IT berskala nasional terbesar di Yogyakarta. Diginet Media memiliki kurang lebih 60 karyawan dimana 80% karyawan bekerja di dalam satu kantor. Desain interior yang dimiliki sekarang dianggap kurang *representative* terhadap bidang usaha perusahaan yaitu teknologi informasi.

Penataan ruang yang tidak beraturan membuat kondisi ruangan terlihat padat dan sesak diisi hampir semua karyawan dari berbagai divisi. Berubah – ubahnya alur pekerjaan merupakan salah satu masalah utama dimana karyawan harus berpindah – pindah tempat sehingga ruangan menjadi kurang tertata.

D. Metode Perancangan

1. Pola Pikir Perancangan



Gambar 2.0 Pola Pikir Perancangan

(Sumber : Kuliah Metodes Dr. Suastiwi, M.Des.)

2. Cakupan dan Arahan Tugas

Cakupan dan arahan tugas dalam redesain interior kantor PT. Diginet media meliputi :

a. Konsep Perancangan

1) Analisis

Analisis adalah langkah pertama yang dilakukan dalam redesain interior kantor PT. Diginet Media. Analisis bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan data-data fisik maupun non fisik, seperti : denah proyek, lokasi proyek, arsitektur dan interior, foto proyek, dan keinginan klien. Informasi – informasi ini kemudian dipelajari untuk menemukan permasalahan penting untuk dipecahkan agar tercapai tujuan dari perancangan yang sesuai dengan keinginan klien.

Pada tahap analisis, studi literature dilakukan untuk membantu mendapatkan solusi dari permasalahan yang diteukan. Daftar kebutuhan furniture dapat dirinci dengan pertimbangan kebutuhan setiap ruang.

2) Sintesis

Setelah semua data, informasi, serta permasalahan yang telah dikumpulkan, mulailah tahap sintesis. Pada tahap sintesis ide dan konsep dilahirkan dan dikembangkan untuk membentuk solusi bagi permasalahan perancangan yaitu berupa penataan ruang yang tidak beraturan membuat kondisi ruangan terlihat padat dan sesak diisi hampir semua karyawan dari berbagai divisi. Berubah – ubahnya alur pekerjaan merupakan salah satu masalah utama dimana karyawan harus berpindah – pindah tempat sehingga ruangan menjadi kurang tertata.

Pengembangan ide dan konsep diterapkan dalam pemilihan zoning, sirkulasi, layout, pemilihan material, pemilihan pencahayaan, tampilan elemen pembentuk ruang, skema bahan dan skema warna serta alternative furniture. Semua alternative akan dievaluasi hingga mendapatkan satu alternatif terpilih.

3) Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu alternatif desain. Pada tahap evaluasi, alternatif dan elemen interior yang muncul dari ide dan konsep pada tahap sintesis dikonfigurasi dan dinilai. Penilaian ini menyangkut beberapa hal, seperti : fungsi, ketahanan, manfaat, estetika, bentuk. Alternatif terpilih dari hasil evaluasi akan dilanjutkan untuk diproses ke gambar kerja.

b. Dokumen Perancangan

- 1) Layout ruang skala 1:50
- 2) Rencana lantai skala 1:50
- 3) Rencana plafon, elektrik dan mekanikal skala 1:50
- 4) Potongan ruang (minimal 4) skala 1:50
- 5) Gambar kerja furniture custom (minimal 4) skala 1:20
- 6) Detail khusus (elemen estetis, *sign system*, tampak muka) 1:10
- 7) Gambar perspektif ruang (2 manual, 3 komputer)
- 8) Animasi 3D minimal sepanjang 3.00 menit
- 9) Rencana Anggaran Biaya (1 ruangan dengan luas minimal 100m²)

c. Pameran

- 1) Poster pameran
- 2) Katalog pameran

