

**PERANCANGAN INTERIOR RUANG KERJA
REDAKSI KANTOR TEMPO — JAKARTA**



Arief Nurcahyo Nugroho

NIM: 131 1931 023

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

**PERANCANGAN INTERIOR RUANG KERJA
REDAKSI KANTOR TEMPO — JAKARTA**



PERANCANGAN

Arief Nurcahyo Nugroho

NIM: 131 1931 023

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

Abstrak

Untuk menjalankan tata usaha, kehadiran kantor sangatlah penting bagi perusahaan. Terlebih bagi perusahaan Tempo Inti Media yang bergerak dalam bidang industri media dan percetakan. Perusahaan Tempo Inti Media yang sebelumnya belum mempunyai kantor tetap, pada akhirnya mampu membangun kantor baru di Palmerah Barat, Jakarta Selatan. Sebagai perusahaan yang berkecimpung dalam dunia jurnalistik, mereka dituntut untuk bekerja cepat dan akurat dalam mengolah berita. Dengan jumlah karyawan yang banyak dengan bermacam jenis pekerjaan, mereka diharapkan mampu bersinergi satu dengan lainnya dalam satu gedung yang baru. Oleh karena itu, perancangan interior kantor redaksi Tempo berfokus pada pemunculan identitas perusahaan, perancangan interior dengan menyesuaikan intensitas penggunaan ruang dan alur kerja keredaksian.

Kata kunci: Kantor, Jurnalistik, Identitas, Intensitas, Alur Kerja



Abstract

To run the administration, the presence of the permanent office is very important for the company. Particularly for a mass media company such as Tempo Inti Media which run in the journalism and printing industry. The Tempo Inti Media Company, which previously did not have a permanent office, is finally able to build a new office in Palmerah Barat, South Jakarta. As a company which runs in the journalism industry, they are required to work quickly and accurately in the news making process. With a large number of employees and various types of work, they are expected to synergize with one another in the permanent office. Therefore, the interior design of the Tempo Inti Media editorial permanent office focuses on the emergence of corporate identity, interior design by adjusting the intensity of room usage and the editorial workflow.

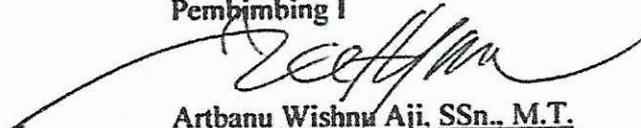
Keyword : Office, Journalism Industry, Corporate Identity, Usage, Workflow.



Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

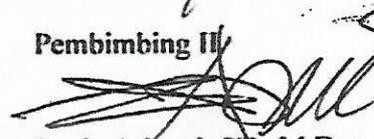
PERANCANGAN INTERIOR RUANG KERJA REDAKSI KANTOR TEMPO — JAKARTA diajukan oleh Arief Nurcahyo Nugroho, NIM 131 1931 023, Program Studi S-I Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 19 Juni 2017.

Pembimbing I



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

Pembimbing II



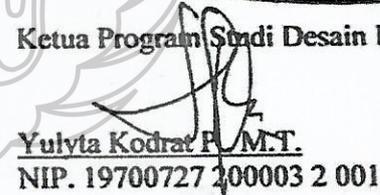
Ivada Ariyani, ST., M.Des.
NIP. 19760514 200501 2 001

Cognate/Anggota



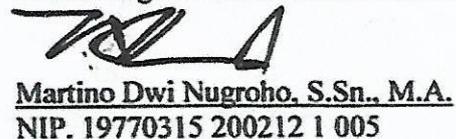
Drs. Hartoto Indro S., M.Sn
NIP. 19590306 199003 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior



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

Ketua Program Studi Desain Interior



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

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah Subhanahu wa ta'ala. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa sallam. Berkat limpahan rahmat dan kasih-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam menempuh program pendidikan strata-1 (S1) di Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Didalam penyelesaian Tugas Akhir ini, tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak yang telah mendukung, membantu serta membimbing. Dengan rasa hormat, dalam kesempatan ini penulis akan mempersembahkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah Azza wa Jalla yang selalu memberikan nikmat yang tak terhingga sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan lancar.
2. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan moril dan materil.
3. Artbanu Wishnu Aji, SSn., M.T selaku dosen pembimbing I
4. Ivada Ariyani, ST., M.Des. selaku dosen pembimbing II
5. Yulyta Kodrat P., M.T. Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia dan selaku Dosen Wali.
6. Ir. Davy Sjahmardan Kamili selaku president director dan Arkhi Ashari selaku kepala desainer interior di PT. Kotak Design Megahindo
7. Teman-teman desain interior ISI Yogyakarta angkatan 2013 yang selalu memberi inspirasi, informasi, dan masukan yang sangat bermanfaat.
8. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Desain Interior, Seluruh Staf Akmawa Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.
9. Berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang

membangun dari berbagai pihak guna menyempurnakan Tugas Akhir ini. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pembaca sekalian.

Yogyakarta, 19 Juni 2017

Penulis,

Arief Nurcahyo Nugroho



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain.....	5
BAB II PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Kantor.....	7
B. Program Desain	7
1. Tujuan Desain.....	7
2. Fokus / Sasaran Desain.....	8
3. Data	8
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	24
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	28
A. Pernyataan Masalah	28
B. Ide Solusi Desain	28
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	32
A. Alternatif Desain (Schematic Design)	32
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	63
C. Hasil Desain	64
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Pola Pikir Perancangan.	5
Gambar 2 Ilustrasi gedung Tempo.	10
Gambar 3 Logo Tempo Inti Media.	10
Gambar 4 Struktur Organisasi Tempo Inti Media.....	11
Gambar 5 Diagram Alur Kerja Naskah Berita Koran Tempo.....	13
Gambar 6 Fasad gedung Tempo Inti Media.....	15
Gambar 7 Denah lantai 4 & 4' gedung Tempo Inti Media.....	16
Gambar 8 Potongan 1-1 gedung Tempo Inti Media.....	17
Gambar 9 Potongan 2-2 gedung Tempo Inti Media.....	18
Gambar 10 Penempatan meja kerja.....	21
Gambar 11 Layout open space kantor.....	22
Gambar 12 Dimensi meja kerja.....	22
Gambar 13 Dimensi kursi.	23
Gambar 14 Dimensi tempat penyimpanan.....	23
Gambar 15 Ilustrasi Brand Image Perusahaan Tempo.....	29
Gambar 16 Ilustrasi Teritorial Ruang	30
Gambar 17 Ilustrasi Pendekatan Fleksibilitas pada Ruang	31
Gambar 18 Interior Kantor Bergaya Kontemporer	33
Gambar 19 Contoh Penerapan Bentuk pada Interior	33
Gambar 20 Skema Warna dan Material	34
Gambar 21 Ilustrasi Pengaplikasian Elemen Dekoratif pada Interior Kantor.....	35
Gambar 22 Zoning Lantai 3	36
Gambar 23 Zoning Lantai Mezzanine.....	37
Gambar 24 Zoning Lantai 4	38
Gambar 25 Alternatif I Organisasi Ruang Lantai 3	39
Gambar 26 Alternatif II Organisasi Ruang Lantai 3.....	40
Gambar 27 Alternatif I Organisasi Ruang Lantai Mezzanine.....	40
Gambar 28 Alternatif II Organisasi Ruang Lantai Mezzanine	41
Gambar 29 Alternatif I Organisasi Ruang Lantai 4	41

Gambar 30 Alternatif II Organisasi Ruang Lantai 4.....	42
Gambar 31 Pola <i>Open On Both Side</i>	43
Gambar 32 Alternatif Layout Lantai 3.....	44
Gambar 33 Alternatif Layout Lantai <i>Mezzanine</i>	45
Gambar 34 Alternatif Layout Lantai 4.....	46
Gambar 35 Pengaplikasian Carpet Tile pada Ruang Kantor.....	47
Gambar 36 Alternatif Rencana Lantai.....	48
Gambar 37 Kaca dengan <i>Spider Glass</i> dan Dinding Beton.....	49
Gambar 38 Rencana Plafon Lantai 3.....	50
Gambar 39 Rencana Plafon Lantai 4.....	51
Gambar 40 Alternatif Furnitur Meja Redaksi dan Kursi Kerja.....	52
Gambar 41 Alternatif Furnitur Meja Reporter dan Kursi Lounge.....	53
Gambar 42 <i>Locker</i> pada Area Kantor.....	54
Gambar 43 Tabel Pencahayaan Menurut SNI SNI 03-6197-2000.....	56
Gambar 44 Rencana HVAC Lantai 3.....	59
Gambar 45 Rencana HVAC Lantai 4.....	60
Gambar 46 Rencana Instalasi Listrik Lantai 3.....	61
Gambar 47 Rencana Instalasi Listrik Lantai 4.....	62
Gambar 48 Area Kerja Wartawan dan <i>Meeting Point</i>	64
Gambar 49 Area Kerja Redaksi.....	64
Gambar 50 Area <i>Super Desk</i>	65
Gambar 51 <i>Meeting Point</i>	65
Gambar 52 Layout Lantai 3.....	66
Gambar 53 Layout Lantai Mezzanine.....	67
Gambar 54 Layout Lantai 4.....	68
Gambar 55 Desain dan Ukuran Custom Furniture.....	69
Gambar 56 Ukuran Custom Furniture.....	69
Gambar 57 Ukuran dan Detail Custom Furniture.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Pengguna Ruang	19
Tabel 2 Daftar Kebutuhan Ruang	24
Tabel 3 Daftar Kebutuhan Lampu.....	56
Tabel 4 Panel Penilaian Reviewer.....	63
Tabel 5 Daftar Bill of Quantity	70



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jakarta merupakan pusat bisnis dan pemerintahan Indonesia. Di kota ini, terdapat beragam bisnis yang mendukung aktivitas perkotaan tumbuh subur. Gedung perkantoran menjadi aset yang berharga bagi pelaku bisnis di kota ini. Jutaan orang mendatangi Jakarta untuk bekerja. Di sinilah rumah kedua bagi masyarakat yang menggantungkan hidupnya di ribuan perkantoran yang tersebar di lima wilayah Jakarta. Namun, tekanan pekerjaan yang tinggi, lalu lintas yang kurang bersahabat, polusi dan segudang permasalahan yang dihadapi kota besar seperti Jakarta memicu stres yang tinggi. Untuk itu, perkantoran di Jakarta membutuhkan rancangan desain interior yang nyaman bagi penghuninya. Sehingga, mereka merasa betah berjam-jam lamanya berada di dalamnya. Selama ini, desain perkantoran hanya dilihat dari sisi nilai jual, lokasi, ukuran dan fasilitas. Padahal, desain interior, penataan furnitur, pemilihan warna juga memengaruhi kinerja dan kenyamanan seorang karyawan dalam bekerja.

Tempo Inti Media adalah kantor penerbit majalah yang berisi berbabagi berita nasional dan internasional. Edisi perdana majalah Tempo terbit pada 6 Maret 1971. Tempo tampil beda dengan mengedepankan peliputan berita yang jujur dan berimbang, serta tulisan yang disajikan dalam prosa yang menarik dan jenaka. Beberapa kali Tempo diberedel oleh pemerintah, karena dianggap terlalu tajam dalam mengkritik. Perkembangan Tempo pasca beredel sangat progress. Oplah mencapai sekira 60 ribu eksemplar setiap kali terbit. Produk-produk Tempo terus muncul dan memperkaya industri informasi korporat dari berbagai bidang.

Dengan bekal kinerja positif tersebut, Tempo mampu membangun gedung yang terletak di Jalan Palmerah Barat Nomor 8, Jakarta Selatan.

Kehadiran gedung baru sangat penting bagi perseroan, yang selama ini kegiatan kerjanya terpisah di banyak lokasi. Sehingga koordinasi di antara *strategic business* unit kurang efisien. Keberadaan semua unit bisnis di bawah satu atap penting untuk meningkatkan kinerja perseroan. Gedung baru tempo ini terdiri dari 8 lantai. Dimana lantai 1-2 digunakan sebagai ruang produksi, lantai 3-4 digunakan sebagai ruang redaksi, lantai 5-6 digunakan sebagai ruang direksi, dan lantai 7-8 akan digunakan sebagai ruang kantor *co-working space* yang nantinya akan disewakan. Konsep dari arsitektur yang ingin ditampilkan pada bangunan Tempo, adalah buku yang ditumpuk. Dapat dilambangkan usia Tempo yang matang, tidak cukup ditumpahkan dalam sebuah buku, melainkan banyak buku untuk diceritakan dan dikenang.

Tempo sebagai perusahaan yang bergerak di industri media dan percetakan dituntut untuk selalu *up to date*, cepat, dan akurat dalam mencari berita. Sehingga sistem kerja yang diterapkan didalam kantor tersebut memiliki mobilitas yang tinggi. Dengan jumlah karyawan yang banyak dan bermacam-macam jenis pekerjaannya, diharapkan setiap unit usaha dan divisi yang sebelumnya terpisah di banyak lokasi mampu bersinergi satu dengan lainnya di dalam satu gedung yang sama.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Pola pikir yang digunakan pada perancangan interior kantor Tempo adalah proses desain yang dimulai dengan mengamati dan belajar dari faktor-faktor di dunia nyata. Kemudian membuat abstraksi dan model konseptual untuk menyusun ulang masalah dalam cara-cara baru. Setelah itu konsep-konsep baru dieksplorasi dalam istilah-istilah abstrak.

Peta 2x2 mengilustrasikan proses desain inovasi. Kuadran kiri bawah mempresentasikan “penelitian”, tentang mengetahui realitas.

Kuadran kiri atas adalah “analisis”, mempresentasikan tahapan memproses informasi tentang realitas dalam istilah-istilah abstrak dan mencoba memunculkan model pemikiran yang baik untuk menggerakkan inovasi. Kuadran kanan atas adalah “sintesis”, model abstrak dikembangkan selama analisis dibuat sebagai dasar untuk menghasilkan konsep-konsep baru. Dan kuadran kanan bawah mendefinisikan “realisasi” dari konsep menjadi penawaran.

Dalam pola pikir perancangan proses desain inovasi menurut Vijay Kumar terdapat 7 mode, yaitu:

a. Memahami Tujuan

Sebelum melakukan sebuah proyek, terlebih dahulu mengumpulkan data-data kejadian terkini, perkembangan termutakhir, dan berita-berita terbaru. Serta mempelajari tren yang mempengaruhi bidang topik yang telah dipilih. Semua ini dilakukan agar memberikan sebuah cara untuk menyusun ulang sebuah permasalahan awal dan mencari inovasi baru. Hal ini membantu untuk menentukan tujuan awal tentang kemana harus bergerak.

b. Mengetahui Konteks

Pada mode ini merupakan tahapan tentang mempelajari kondisi atau kejadian yang mempengaruhi lingkungan dimana inovasi tercipta. Secara lebih luas, mode ini memperhatikan apa saja yang mengubah konteks inovasi termasuk masyarakat, lingkungan, industri, teknologi, bisnis, budaya, politik, dan ekonomi.

c. Mengenal Masyarakat

Tujuan utama pada mode ini adalah menarik gagasan-gagasan terpenting dari pengamatan yang telah dilakukan. Gagasan ini didefinisikan sebagai pengungkapan atau pembelajaran menarik yang muncul dari kegiatan mengamati perilaku aktual manusia.

Gagasan adalah interpretasi dari apa yang telah diamati, dan sering kali merupakan hasil dari pertanyaan “mengapa”

d. Menyusun Gagasan

Mode ini menggunakan campuran berbagai jenis metode untuk memperoleh berbagai perspektif dari konteks demi pemahaman yang lebih lengkap. Prinsip-prinsip pada mode ini membantu melangkah ke mode berikutnya untuk mengeksplorasi konsep dan menyusun solusi.

e. Mengeksplorasi Konsep

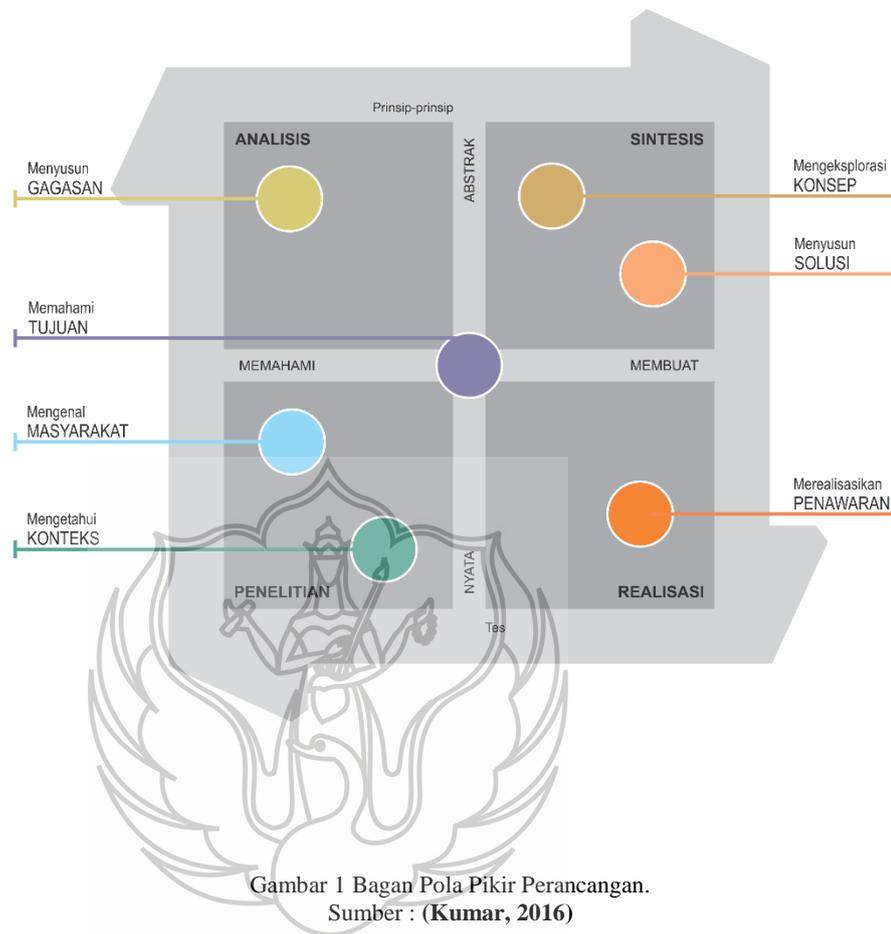
Dalam mode ini dilakukan proses *brainstorming* terstruktur untuk mengidentifikasi peluang dan mengeksplorasi konsep-konsep baru. Penggunaan gagasan dan prinsip yang disusun sebelumnya sebagai titik awal untuk menghasilkan konsep-konsep. Harus dipastikan bahwa ide-ide yang baru dan berani dihasilkan dari sesi-sesi kolaboratif.

f. Menyusun Solusi

Dalam mode ini, diawali dengan membangun rangkaian besar konsep-konsep yang telah dikembangkan sebelumnya dengan menggabungkan semua untuk membentuk sistem konsep bernama solusi. Konsep-konsep paling berharga digabungkan dalam sistem-sistem konsep yang bekerja sama dengan baik dan saling memperkuat nilai masing-masing.

g. Merealisasikan Penawaran

Setelah solusi-solusi potensial disusun dan prototype diuji, semua perlu dievaluasi untuk bergerak ke implementasi. Dalam mode ini memastikan bahwa solusi-solusi tersebut secara sengaja dibangun berdasarkan pengalaman-pengalaman orang lain dan bias memberikan nilai yang sesungguhnya.



Gambar 1 Bagan Pola Pikir Perancangan.
 Sumber : (Kumar, 2016)

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dibagi menjadi beberapa cara: 1. Wawancara untuk mendapatkan data non-fisik seperti keinginan klien dan kebutuhan pengguna ruang; 2. Pengumpulan Dokumen untuk mendapatkan data profil perusahaan dan data kerja arsitektural.

Metode penelusuran masalah yang akan digunakan adalah metode SWOT analisis yaitu data-data yang telah didapatkan akan dianalisis dengan cara menjelaskan kekuatan, kelemahan, peluang,

dan tantangannya. Hasil dari data tersebut digunakan untuk mengoptimalkan segi positif dan meminimalkan segi negatif pada keputusan desain yang akan diambil.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Metode pencarian ide dan pengembangan desain yang akan digunakan adalah dengan metode *brainstorming*, desainer akan menuliskan ide yang berkaitan dengan proyek. Ide-ide yang terkumpul dipilah dan dipilih yang paling berpeluang untuk dikembangkan menjadi solusi yang mampu menjawab permasalahan desain

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi yang akan digunakan adalah dengan menggunakan teknik statistik dengan memilih beberapa *reviewer* secara acak untuk memberikan penilaian pada setiap alternatif desain yang telah dikerjakan. Hasil penilaian tersebut akan dikumpulkan dalam bentuk panel *reviewer*. Pemilihan desain akan mengacu kepada nilai terbesar yang telah diberikan para *reviewer*.