

TUGAS AKHIR

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
KANTOR *PRODUCTION HOUSE*
PT. ZOOM INDONESIA JAKARTA**



KARYA DISAIN

Oleh :

YS. Andika Nugroho
NIM: 9310638023

PROGRAM STUDI DISAIN INTERIOR
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2001

Tugas Akhir Karya Disain berjudul :

**Perencanaan dan Perancangan Interior Kantor Production House
PT. Zoom Indonesia Jakarta**

Dipersiapkan oleh : YS. Andika Nugroho
No. Mhs. : 9310638023

Telah diterima oleh Tim Penguji
Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, 3 Juli 2001



Drs. Ismael Setiawan, MM
Pembimbing I / Anggota

Anom Wibisono, S.Sn.
Pembimbing II / Anggota

Drs. Hartoto Indra, MSn.
Cognate / Anggota

Drs. Ismael Setiawan, MM
Ketua Program Studi
Disain Interior / Anggota

Drs. M. Umar Hadi, M.S.
Ketua Jurusan Disain / Anggota

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Sukarnan
NIP. 130521245





KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan bimbingan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan dan Pengantar Konsep Tugas Akhir Karya Seni ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang mendalam kepada :

1. Drs. Ismael Setiawan, MM., selaku Dosen Pembimbing I dan Ketua Program Studi Disain Interior Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.
 2. Anom Wibisono, S.Sn, selaku Dosen Pembimbing II.
 3. Drs. Hartoto Indra, MSn., selaku Cognate.
 4. Drs. Umar Hadi, M.S., selaku Ketua Jurusan Disain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
 5. Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
 6. Keluargaku tercinta atas dukungannya selama ini.
 7. Ibu Tanty Valery, selaku Direktur PT. Zoom Indonesia Jakarta.
 8. Rekan-rekan TA 2000/2001, Keluarga Disain dan keluarga besar DI'93
- Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu – persatu.

Penulis menyadari bahwa hasil yang dicapai dalam penulisan pengantar konsep dan laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan-kekurangan dan kelemahan-

kelemahan, oleh karena itu penulis dengan tangan terbuka akan menerima kritik-kritik, saran-saran serta usulan-usulan untuk penyempurnaan lebih lanjut.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis persembahkan kepada Almamater ISI (Institut Seni Indonesia) Yogyakarta, semoga dapat bermanfaat dan dapat menambah pengetahuan kita.

Yogyakarta 3 Juli 2001

Penulis





DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
KATA PENGANTAR	III
DAFTAR ISI	V
DAFTAR GAMBAR	VII
DAFTAR TABEL	VII
RINGKASAN	VIII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	1
C. Batasan proyek	3
D. Sasaran Perancangan	4
E. Cakupan Tugas	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	6
A. Diskripsi Proyek	6
B. Program Perancangan	13
BAB III PEMBAHASAN	27
A. Analisis Ruang	27
B. Analisis Unsur Pembentuk Ruang	32
C. Analisis Tata Kondisional	34
D. Analisis Perabot	35

BAB IV KONSEP	37
A. Konsep Dasar Perancangan	37
B. Kriteria Perancangan	39
C. Output Perancangan	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	
LEMBAR ASISTENSI	
FOTO-FOTO PAMERAN	
KONSEP PERANCANGAN	
GAMBAR KERJA	
PERSPEKTIF	
RAB	



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 01 DENAH AWAL PT. ZOOM INDONESIA	9
GAMBAR 02 ZONING PT. ZOOM INDONESIA	28
GAMBAR 03 DIAGRAM HUBUNGAN ANTAR RUANG	30
GAMBAR 04 SKEMA POLA SIRKULASI	31

DAFTAR TABEL

TABEL 01 DATA PERABOT	10
TABEL 02 DATA AKTIVITAS DAN KEBUTUHAN	11
TABEL 03 PEMILIHAN PERABOT	25



RINGKASAN

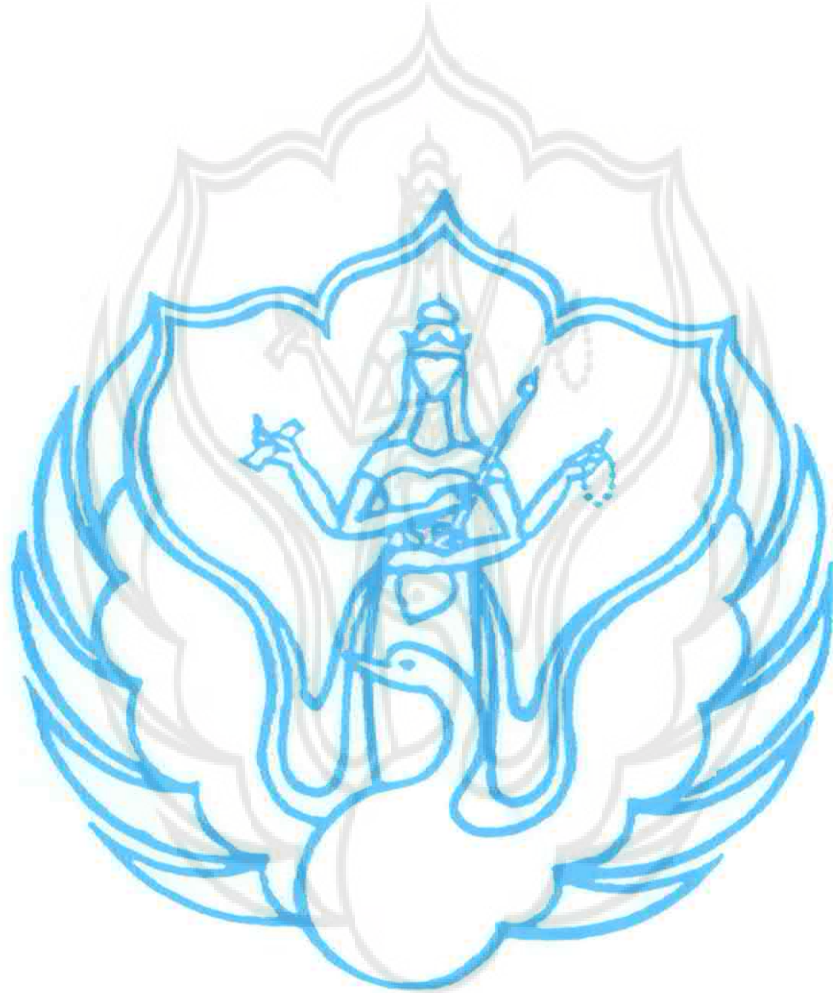
Rumah Produksi PT. Zoom Indonesia merupakan salah satu lembaga yang mempunyai peranan yang sangat vital terhadap mutu sebuah program tayang di sebuah stasiun televisi. Dan untuk menunjang hal tersebut tentunya dibutuhkan dukungan sarana dan prasarana yang memadai. Salah satu hal penunjang tersebut adalah penataan interior yang dapat mengakomodasi segala aktivitas dan lalu lintas kerja didalamnya. Namun pada kenyataannya masih banyak hal yang belum memenuhi target yang diharapkan. Maka perancangan ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa hasil perancangan nantinya dapat mewujudkan penataan interior yang dapat menunjang segala kegiatan yang terjadi di dalam kantor Rumah Produksi PT. Zoom Indonesia sekaligus menampilkan image dari setiap sisi ruang rumah produksi tersebut.

Adapun permasalahan dalam perancangan ini adalah 1) Penataan interior yang meliputi pengorganisasian ruang (*lay-out*), sirkulasi, dan penataan perabot belum terlaksana. 2) Keadaan ruang-ruang belum ada.

Dari data yang ada dapat dilakukan analisis dan hasilnya berupa alternatif-alternatif desain berupa: Analisis ruang, analisis pembentuk ruang, analisis perabot dan analisis tata kondisional.

Sedangkan seluruh konsep perancangan dari Rumah Produksi PT. Zoom Indonesia adalah *Office as a Loft* yang bisa diartikan secara lateral dengan kantor seperti sebuah loteng. Konsep *Office as a Loft* yang mempunyai tujuan utama mewujudkan interior untuk ruang kerja orang kreatif ini dicapai melalui dua karakter desain yang digabungkan untuk mewujudkannya. Dua karakter utama

pembentuk konsep ini adalah karakter dari desain-desain domestik dan karakter institusional yang kaku dengan keseragamannya bisa pada warna, tipikak furniturnya, finishing, dan lain-lain. Karakter domestik yang berusaha diterapkan di sini sedapat mungkin mampu menimbulkan *image* ruang yang agak ekspresif sehingga pengalaman personal lebih terdorong untuk terjadi. Yang kedua karakter desain kantor modern, kantor untuk saat ini bukan lagi merupakan sederetan meja dan kursi yang penataannya berdasar pada label administrasi yang dikenakannya, biasa disebut dengan *ballpoint office*. Kantor saat ini lebih kepada pencapaiannya untuk saling terhubung melalui network data yang bisa digunakan oleh semuanya, sehingga pertukaran dan olah informasi yang terjadi tidak lagi dipisahkan oleh koridor, ruang, meja sesuai dengan fungsi-fungsi administrasinya seperti kantor-kantor tradisional pada umumnya.



BAB I PENDAHULUAN



A. JUDUL

Perencanaan dan Perancangan Interior Kantor *Production House*
PT Zoom Indonesia Jakarta.

B. LATAR BELAKANG

Sejak pemerintah mengubah kebijaksanaannya, dengan memberikan peluang bagi perkembangan dunia *broadcast* terutama melalui sektor media informasi, *broadcast* seperti mendapat angin segar sehingga tumbuh dan berkembang demikian pesatnya. Munculnya beberapa TV swasta, yang diperkirakan pada tahun 2001 nanti masih akan muncul lima stasiun baru, menuntut pula tersediannya rumah produksi (*Production House*) yang berkualitas, yang semula hal seperti itu hanya dilayani oleh perusahaan *advertising*.

Production house mempunyai peranan yang sangat vital terhadap mutu sebuah program tayang disebuah stasiun televisi. Bahkan kepopuleran sebuah stasiun televisi ditopang bahkan sangat tergantung dari sebuah rumah produksi yang rekan kerjanya. Mengingat masih terbatasnya sumber daya yang tersedia dan demi efisiensi kinerja, stasiun televisi terkadang mejalin kerjasama dengan beberapa rumah produksi. Munculnya persaingan antar stasiun televisi, tuntutan dari para konsumen pengguna jasa pertelevisian yang menginginkan program televisi lebih berbobot, baik tayangan yang bersifat *infotainment* dan *entertainment*,

yang tetap menuntut terjaganya norma dan etika yang telah berlaku dengan tetap memperhatikan orisinalitas program tersaji.

Zoom In Production adalah nama dagang dari PT. Zoom Indonesia merupakan salah satu rumah produksi baru yang diresmikan pada tanggal 8 Maret 2000. Dengan usianya yang masih belia Zoom In Production telah menjalin kerja sama dengan stasiun televisi manapun, baik di dalam maupun di luar negeri. Zoom In Production mempunyai prinsip selalu mengusahakan terciptanya sebuah konsep yang matang dengan harapan terciptanya program-program yang berkualitas.

Sekilas aktivitas kerja dalam sebuah rumah produksi dapat dibagi menjadi dua katagori, yaitu kerja administratif dan kerja kreatif. Bidang kerja administratif meliputi pekerjaan yang biasa kita temukan pada kantor-kantor konvensional seperti misalnya kesekretariatan, pemasaran, kepegawaian, managerial dll. Sedangkan bidang kerja kreatif dalam rumah produksi hampir mirip dengan apa yang terdapat pada biro iklan, hanya saja memiliki cakupan disiplin ilmu yang lebih luas dan terbuka, tetapi dengan tuntutan spesialisasi pada tiap staff kreatifnya, karena sebuah rumah produksi memiliki cakupan tugas meng-*create* berikut melakukan penelitian dan pengembangan kreatif beserta dampak ekonomi, sosial dan budaya sebuah program.

Sebagai gambaran umum pada sebuah rumah produksi terdapat Departemen Riset dan Pengembangan, *Media Planer*, *Creative Director*, *Art director*, *Visualiser*, bagian produksi dan *post* produksi yang semuanya saling bekerja sama dalam sebuah *team work* yang sangat *intens*. Disamping itu dalam kantor

Rumah Produksi terdapat peralatan-peralatan studio yang canggih dan sumber daya manusia yang terpilih, yang tentunya haruslah didukung oleh tempat yang dapat mendukung aktivitasnya didalamnya.

Mengingat begitu kompleks tugas yang harus dilaksanakan, maka dibutuhkan penataan interior untuk melancarkan kerja semua aktivitasnya. Meskipun perusahaan ini baru berdiri namun para karyawannya telah cukup lama bergerak pada bidang ini dan telah menghasilkan beberapa cukup dikenal oleh masyarakat luas dengan ciri khas tertentu pada hasil karyanya. Maka berdasar *image* yang telah terbentuk itu dapat dijadikan landasan awal bagi perancangan untuk mewujudkan sebuah atmosfir ruang, dengan harapan citra perusahaan dan suasana kerja yang kondusif dapat tercipta bahkan ditingkatkan melalui penataan interiornya.

C. BATASAN PROYEK

Rumah Produksi PT Zoom Indonesia membagi ruang kerjanya berdasarkan kebutuhan dasarnya. Adapun ruang-ruang yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Area Publik: *Lounge, Reception, Waiting Room.*
2. Area Semi Publik: *Staff, Conference Room, Casting Room, Post Production Studio, Photo copy, Pantry, Mushola, Storage.*
3. *Private Area : Managing Director (MD), Creative Director (CD), Creative Studio, Product Development Director (PDD), Marketing and Sales Director (MSD), Production Director (PD), Office Manager (OM)*

D. SASARAN PERANCANGAN

1. Ruang

Pengorganisasian ruang secara optimal untuk mendukung sepenuhnya proses kerja serta aktivitas lain para karyawan.

2. Sirkulasi

Merancang *zoning* ruang yang mendukung terciptanya suasana ruang yang memadai sesuai dengan persyaratan

3. Tata letak

Merancang tata letak dan sirkulasi yang optimal demi terciptanya tata letak dan pola sirkulasi yang efektif dan efisien

4. Unsur pembentuk ruang

Perencanaan desain lantai, dinding dan langit-langit untuk menampilkan citra perusahaan tanpa mengabaikan persyaratan umum yang berlaku.

5. Perabot

Desain perabot yang sesuai dengan kebutuhan dan aktivitas, sekaligus mendukung *image* yang akan ditampilkan.

6. Tata kondisional

Perencanaan sistem dan fasilitas pendukung pengkondisian ruang yang meliputi penerangan, penghawaan serta akustik sesuai dengan persyaratan yang berlaku.

7. Estetis

Penerapan unsur estetis pada segala aspek pembentuk dan pengisi ruang untuk mencapai atmosfer ruang yang diinginkan

E. CAKUPAN TUGAS

1. Konsep Disain

- a. Analisis (*Programming*)
- b. Sintesis (*Alternatif*)
- c. Evaluasi (*Pemilihan Alternatif*)

2. Disain

a. Gambar Kerja

- 1) Denah *Lay Out* skala 1 : 100
- 2) Potongan Tampak skala 1 : 50
- 3) Rencana Lantai skala 1 : 100
- 4) Rencana Plafon skala 1 : 100
- 5) Rencana *Furniture* skala 1 : 10, 1 : 5
- 6) Perspektif Ruang (tiga buah)
- 7) Perspektif Perabot (empat buah)
- 8) Maket Studi skala 1 : 50
- 9) Skema Bahan dan Warna

Rencana Anggaran dan Biaya / RAB

