

NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR
ENDANK SOEKAMTI**



Soni Harsono
NIM 141 1957 023

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR ENDANK SOEKAMTI

Soni Harsono
soniharsono.work@gmail.com

Abstract

Endank Soekamti is a music band who formed in 2001 and still performing today. They have an office in Perumahan Baciro, Yogyakarta, the city where the band formed. The office building was just a living house and grew day by day, then switched to be a creativity center for those who lived there. Not just a band, Endank Soekamti also has other projects in other things besides music. That caused, this design has a purpose to fix the plot circulation of this area which has high complexity, so that the activities can be more effective and efficient to do. This design plan consists of main room (office), mini museum, DOES University classroom, merchandise store, pantry, dormitory, and terrace. The concept of Endank Soekamti's office design uses a principle of Compact Design which combined with industrial style. Industrial Style is being selected to represent the masculine character of the member of Endank Soekamti and management. The design method of this design consists of analysis, synthesis and evaluation by collecting all of the data then processing it to be an alternative design which gives an optimal solution.

Keyword : *Compact Design, Complexity, Efficient.*

Abstrak

Endank Soekamti adalah sebuah band yang berdiri sejak tahun 2001 dan masih aktif hingga saat ini. Endank Soekamti memiliki kantor di Perumahan Baciro Yogyakarta, kota dimana band tersebut dibentuk. Kantor itu semula adalah bangunan rumah tinggal yang kemudian beralih fungsi dan semakin lama semakin bertumbuh kembang menjadi pusat kreatifitas para penghuninya. Selain band, Endank Soekamti juga menaungi sebuah kegiatan yang bergerak diluar bidang musik. Oleh karenanya, perancangan ini dibuat dengan tujuan memperbaiki alur sirkulasi pada area yang memiliki kompleksitas tinggi sehingga aktifitas dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Perancangan ini melingkupi area ruang utama (kantor), mini museum, kelas DOES University, merchandise store, pantry, asrama dan teras. Konsep perancangan kantor Endank Soekamti menggunakan prinsip *Compact Design* yang dikombinasi dengan gaya industrial. Gaya Industrial dipilih untuk mewakili karakter maskulin yang melekat pada personel Endank Soekamti serta manajemennya. Perancangan ini menggunakan metode desain yang terdiri dari analisis, sintesis dan evaluasi dengan cara mengumpulkan keseluruhan data-data lalu mengolahnya menjadi alternatif desain yang dapat memberikan hasil solusi optimal

Kata Kunci: *Compact Design, Kompleksifitas, Efisien*

I. PENDAHULUAN

Endank soekamti adalah sebuah band yang berdiri sejak 2001 dan aktif hingga sekarang. Karya-karyanya menjadikan mereka band yang memiliki *fanbase* yang besar di Indonesia. Musiknya yang mewakili kebanyakan kalangan, serta kreatifitas di setiap proses pembuatan albumnya memudahkan siapapun untuk menyukainya, hingga membentuk *fanbase* yang disebut Kamtis Family di seluruh penjuru Indonesia.

Untuk terus eksis sebagai musisi, Endank Soekamti memiliki langkah-langkah kreatif dan beda dari band-band besar di tanah air. Dikarenakan Endank Soekamti adalah band indie yang tidak terikat kontrak dengan mayor label dan harus mengurus band secara mandiri dalam hal promo, tour, hingga urusan manajemen kantornya. Hal ini mendorong Endank Soekamti terus berkembang sebagai musisi maupun manajemen untuk mendapatkan pemasukan dari aspek lain selain penjualan album dan konser.

Berkantor di Perumahan Baciro Yogyakarta, kota dimana terbentuknya Endank Soekamti. Bangunan rumah tinggal ini berubah fungsi menjadi sebuah kantor dan terus berkembang seperti sekarang. Aktifitas yang ada di dalam kantor tersebut juga mengindikasikan kantor ini juga sebagai *creative space*. Mulai dari kegiatan administrasi kantor formal, perpajakan, lalu kegiatan kreatif seperti Soekamti Radio, Museum Soekamti, Euforia Record, Euforia Audio Visual, Merchandise Soekamti, hingga yang terbaru adalah salah satu DOES University kelas Visual Effect. Seluruh kegiatan tersebut membuat kantor Endank Soekamti berbeda dari kantor konvensional lainnya.

Bukan hanya hal tersebut saja yang membuat kantor ini menjadi sebuah tempat yang cukup menarik untuk di teliti. Tetapi juga *creative culture* yang terbangun pada tempat tersebut, menjadikan tempat ini sangat spesial. Belum lagi keunikan yang bisa kita temui dari setiap individu secara personal dan ruang yang tercipta karena kebutuhan kreatif Endank Soekamti dan manajemen. Bagaimana mereka dituntut kreatif dan profesional dengan latar belakang mereka sebagai sebuah band Punk Rock, baik dari personil, staff kantor, murid DOES *University* ataupun setiap individu yang menempati tempat tersebut. Sehingga individu yang bekerja di Endank Soekamti terus berkembang dan ruang yang ada juga beradaptasi terhadap kebutuhan. Hal ini menggiring kantor Endank Soekamti terus memunculkan ruang-ruang yang unik dan tidak ada di kantor lainnya.

Berbicara tentang keunikan ruang yang ada di kantor Endank Soekamti tak lepas dari kegiatan dan cara Endank Soekamti terus berinovasi. Berada pada bangunan yang cukup tua dengan gaya Indies. Ruang-ruang yang ada didalamnya memiliki lebih dari satu fungsi. Dikarenakan ruang yang tersedia berbanding terbalik dengan aktifitas yang ada pada kantor tersebut. Hal ini membentuk ruang-ruang yang compact dan efisien. Salah satu contoh, ruang kerja utama yang bisa berubah fungsi menjadi ruang rapat dan studio foto maupun video. Contoh unik lain adalah Museum Endank Soekamti yang juga berfungsi sebagai ruang tamu formal. Setiap tamu yang datang bisa dipastikan mendapat pengalaman lain dalam hal bertamu ataupun sekedar bertemu Endak Soekamti.

Selain keunikan yang dimiliki, kantor ini juga memiliki banyak masalah. Mulai dari luas lahan, tata ruang, kondisi ruang, *mechanical electrical*, dan juga desain keseluruhan bangunan yang kurang sesuai dengan culture Endank Soekamti sendiri. Terutama masalah luas bangunan. Hal ini menjadi masalah yang paling krusial karena luas yang ada sekarang tidak bisa memenuhi kegiatan yang ada. Selain itu masalah yang penting lainnya adalah kesesuaian desain dengan culture pengguna yaitu Endank Soekamti beserta *staff* dan *crew* sendiri. Masalah yang muncul diyakini berawal dari fungsi bangunan ini sebelumnya yaitu sebagai rumah tinggal biasa. Setelah berubah fungsi sebagai kantor kreatif, bangunan ini kurang bisa menampung segala aktifitas yang ada. Kantor yang ada saat ini belum bisa mewakili karakter Endank Soekamti. Walaupun disamping itu semua, kondisi sekarang

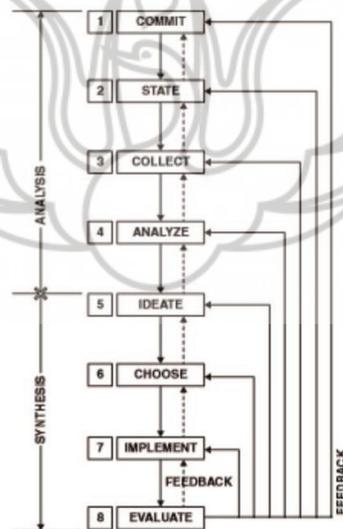
sudah cukup memiliki karakter dan membuat keunikan tersendiri dibanding kantor konvensional pada umumnya dan kantor musik pada khususnya.

Perancangan ulang kantor Endank Soekamti diyakini memberi pengalaman yang berbeda dalam hal merancang desain interior. Baik dari segi edukasi ruang ataupun *culture* yang berbeda dari individu yang ada di dalamnya. Bagaimana *culture* aktifitas sebuah band punk rock yang juga memiliki sebuah manajemen profesional yang bergerak di bidang jasa, lalu mengelola dengan baik fanbase yang super besar dan tersebar di seluruh Indonesia, dengan cara terus berinteraksi dengan media audio ataupun video, serta menginspirasi banyak kalangan untuk melakukan kreatifitas di bidangnya masing-masing.

II. METODE PERANCANGAN

Pada perancangan office Endank Soekamti akan menggunakan metode desain dari Rosemary Kilmer. Hal ini dikarenakan cukup banyaknya masalah yang ada pada bangunan tersebut. Selain dari banyaknya aktifitas yang ada, juga dari banyaknya anakan perusahaan yang di naungi Endank Soekamti management dan berpusat pada satu bangunan tersebut. Sehingga luas ruang yang ada sudah tidak lagi ideal untuk semua aktifitas. Lokasi bangunan yang ada di perumahan juga membuat Endank Soekamti kesulitan untuk memperluas lahan untuk ruang baru. Maka proses analisis disini jadi begitu penting untuk tahap perancangan office Endank Soekamti, untuk bisa mengidentifikasi semua masalah yang ada.

Tahap berikutnya ada proses sintesis. Tahap ini penting agar bisa mengetahui solusi-solusi yang bisa diterapkan pada proses perancangan. Setelah melakukan analisis kita akan mengetahui masalah yang ada pada bangunan tersebut, maka proses sintesis lah yang membantu kita mengurai dan menemukan berbagai solusi yang tepat untuk masalah yang ada



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber: Kilmer & Kilmer, 2014)

Berikut penjabaran dari proses desain:

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah (Analisis)

1) *Commit (Accept the Problem)*

Tahap ini merupakan tahap awal yang harus dilakukan desainer, yaitu menerima semua masalah yang ada pada objek dari segala aspek.

2) *State (Define the Problem)*

Tahap selanjutnya adalah mendefinisikan masalah. Pada tahap ini desainer diharapkan mampu untuk mendefinisikan berbagai masalah yang ada pada objek, sehingga dapat menentukan solusi-solusi yang akan diterapkan pada desain akhir. Tahap ini begitu penting agar desainer bisa menentukan solusi yang tepat.

3) *Collect (Gather the Facts)*

Pengumpulan informasi yang berkaitan dengan masalah juga diperlukan. Bukan hanya data existing, tetapi juga informasi yang berkaitan dengan masalah pada objek dan akan mempengaruhi keputusan-keputusan desain yang tepat. Pengumpulan data ini bisa dilakukan dengan cara wawancara pengguna, survey pengguna dan mencari referensi dari proyek yang serupa (tipografi).

4) *Analyze*

Setelah memiliki data-data yang cukup, pada tahap ini desainer harus bisa mengelompokkan dan mengolahnya agar bisa menentukan solusi desain yang tepat. Kemampuan analisis yang baik akan sangat membantu menciptakan alternatif-alternatif solusi desain yang baik. Proses inilah yang sangat mempengaruhi hasil akhir sebuah desain.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain (Sintesis)

1) *Ideate*

Proses yang dilakukan oleh desainer untuk mulai memunculkan ide-ide kreatif dan inovatif, sehingga tujuan perancangan tercapai. Banyak cara untuk mendapatkan ide, tetapi hal ini tentu berbeda setiap individu. Salah satu contoh adalah membaca buku, *browsing* internet, mendatangi tempat yang bisa menjadi referensi dan apapun yang bisa menambah bank pengetahuan untuk mencari ide dan solusi. Setelah itu kita bisa melakukan eksperimen dalam mendesain dan mengamati lalu mengevaluasi agar mendapatkan ide tambahan.

2) *Choose (Select the Best Option)*

Proses memilih yang paling tepat dari banyaknya ide-ide yang muncul dari proses sebelumnya. Proses ini membutuhkan sinkronisasi antara ego desainer, kebutuhan, keinginan klien, dan budget.

3) *Implement (Take Action)*

Pada tahap ini desainer mulai untuk membuat final drawing, gambar kerja, layout, rendering dan juga presentasi. Agar desainer dan klien bisa melihat hasil sebelum akhirnya direalisasikan. Sehingga meminimalisir kesalahan atau bisa membuat strategi dalam realisasinya. Apabila diperlukan desainer juga membuat *mockup*/maket agar desainer dan klien benar-benar yakin atas hasil akhir sebuah desain.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini sangat penting dilakukan. Ketika desainer sudah melalui proses yang panjang untuk mencapai desain akhir, penting adanya untuk meninjau kembali apakah ada hal yang perlu dirubah, ditambahkan atau di kurangi. Tahap ini juga di butuhkan untuk menilai desain apakah sudah memecahkan masalah yang ada atau belum. Metode evaluasi juga berguna untuk menentukan *prototype* mana yang sudah tepat dan mana yang masih harus dimodifikasi.

III. PEMBAHASAN DAN HASIL PERANCANGAN

Perancangan interior kantor Endank Soekamti difokuskan pada elemen pengisi ruang dan memanfaatkan elemen pembentuk ruang agar memaksimalkan luas ruang untuk bisa mengakomodasi segala aktifitas dengan baik. Lingkup yang dirancang yaitu Ruang Utama (*Office*), Mini Museum, Kelas DOES University, *merchandise store*, *pantry*, asrama dan teras. Dari area-area tersebut didapatkan daftar kebutuhan ruang dan aktivitas yang ada di dalamnya.

Data yang dikumpulkan berupa data fisik dan non-fisik. Proses pengumpulan data didapatkan langsung dari wawancara staf dan personil Endank Soekamti serta melihat video blog dan website resmi, merupakan metode tambahan yang sesuai untuk mengumpulkan data untuk analisis dari proyek ini. Didapatkan penjelasan bahwa klien menginginkan interior kantor yang berprinsip *compact house* dengan menciptakan ruang yang memenuhi segala aktifitas Endank Soekamti dan menghadirkan ambience serta persona Endank Soekamti.

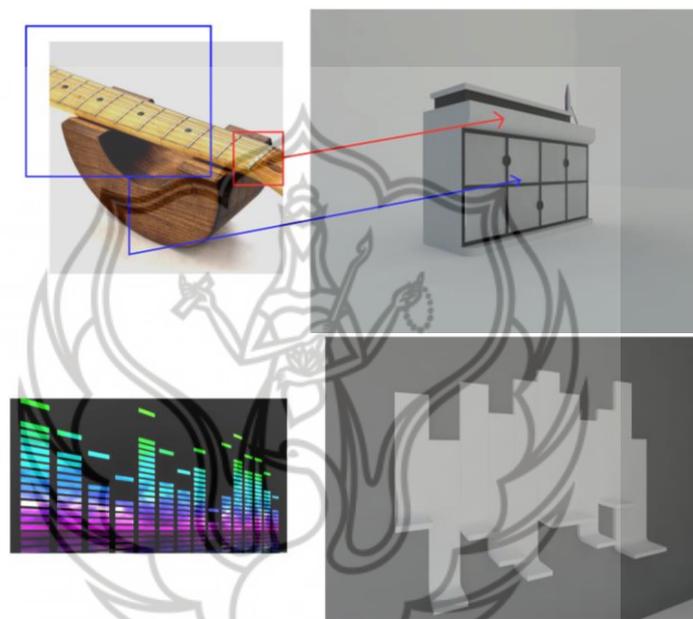
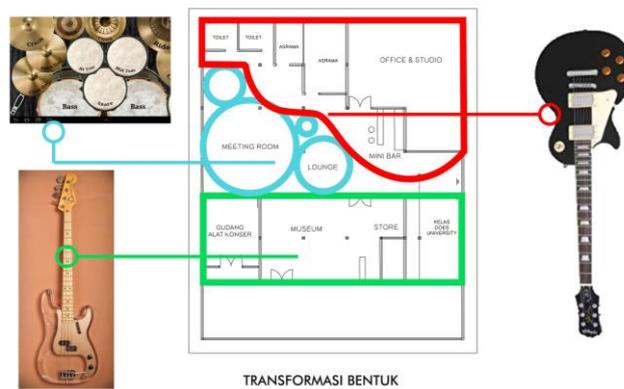
Penerapan desain yang optimal dengan penggunaan prinsip *compact house* selain dapat menjawab keinginan klien dalam menciptakan ruang yang memenuhi segala aktifitas Endank Soekamti juga dapat menjawab keinginan klien yang menghadirkan ambience serta persona Endank Soekamti sebagai rockstar tetapi juga sebagai pelaku profesional dalam industri kreatif. Ide utama *compact house* dapat diartikan sebagai konsep perancangan hunian dimana skala prioritasnya adalah ruang-ruang utama yang paling dibutuhkan. (Femina, 2015)

Sesuai dengan penjelasan Abimantra Pradhana yang di sampaikan dalam acara TV Dsign di stasiun Net. TV (TV, 2015) bahwa prinsip-prinsip dasar dalam mendesain *compact house* ialah:

1. Setiap ruang dan furnitur dapat memfasilitasi kebutuhan pengguna, Pada prinsip ini, setiap ruang dan furnitur dalam rumah tersebut hendaknya harus bisa memenuhi kebutuhan pengguna itu sendiri. (Lang, 1987)
2. Pemilihan dan penataan furnitur, Furnitur-furnitur yang lebih baik digunakan dalam *compact house* menurut Abimantra (TV, 2015) adalah yang sebagai berikut:
 - a. Disesuaikan dengan ukuran ruang
 - b. Furnitur yang multifungsi. Dengan begitu, jumlah furnitur yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dapat dikurangi dan lebih menghemat tempat.
 - c. Untuk tempat penyimpanan, lebih baik menggunakan furnitur yang bisa memuat banyak barang.
3. Pemilihan warna interior, warna yang digunakan dalam ruangan tentu harus dipikirkan dengan baik agar rumah yang sempit terlihat luas. Abimantra (TV, 2015) menganalogikan dinding sebagai kanvas kosong agar dapat dikomposisikan dengan elemen atau furnitur yang tepat. Penggunaan warna dinding yang disarankan ialah dengan menggunakan warna netral. Dengan begitu furnitur yang diletakkan pun lebih dapat menggunakan warna yang bervariasi. Dengan komposisi yang tepat, ruangan tersebut akan terlihat lebih menarik namun juga tidak menyedapkan.
4. Ruang tanpa sekat permanen, Penempatan sekat atau partisi harus mempertimbangkan aktivitas yang terjadi di dua ruangan yang dipisahkan dan bagaimana hubungan antar kedua ruangan tersebut. (Nugraha, 2009)

Penerapan *compact house* pada redesain kantor Endank Soekamti ini dengan mengusung konsep *Chord of Soekamti* yaitu harmonisasi aktifitas Endank Soekamti sebagai band, perusahaan, dan kreatif konten creator. Langkah pertama yang diambil adalah menciptakan sequench ruang. Sequench ruang yang dibuat mengambil istilah dari badan lagu, yaitu *Intro*, *Reff*, dan *Interlude*.

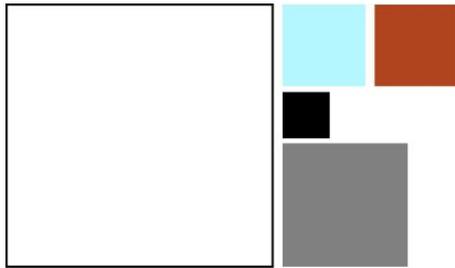
Untuk memperkuat konsep tersebut, sentuhan hal yang berdekatan dengan music juga di masukan ke dalam perancangan denah dan elemen pengisi ruang.



Gambar 2. Transformasi Bentuk
(Sumber: Soni Harsono, 2018)

Gaya yang digunakan pada perancangan kali ini di dominasi dengan gaya industrial. Tetapi untuk mendapatkan kesan rapih dan bersih penulis juga menambahkan sentuhan warna-warna monochrome dan natural yang menggantikan dominasi hitam dan rumitnya batu bata ekspose pada gaya industrial. Sentuhan pop art juga sedikit ditambahkan untuk memperkuat karakter kreatif pada bangunan tersebut.

Warna-warna yang digunakan adalah warna-warna yang memperkuat karakter maskulin Endang Soekamti, serta monokrom di beberapa elemen pembentuk ruang untuk menambah kesan rapih, bersih, serta simple untuk mengimbangi aktifitas yang kompleks. Selain itu penulis juga memberikan beberapa warna cerah sebagai aksen untuk memunculkan sedikit kejutan pada ruang.



Gambar 3. Warna yang digunakan
(Sumber: Soni Harsono, 2018)



Gambar 4. Material yang digunakan
(Sumber: Soni Harsono, 2018)

Material yang digunakan pada gaya industrial sudah memiliki karakter tersendiri. Material yang digunakan seperti besi, batu bata ekspos, pipa besi dan kaca sudah menjadi material wajib untuk menghadirkan gaya industrial. Untuk penambahan karakter agar terlihat lebih natural, penulis menambahkan material seperti batu alam dan kayu.

Pada perancangan kantor Endank Soekamti, penulis menggabung mini museum dan *merchandise store*. Hal ini dilakukan karena 2 ruang itu memiliki kesamaan sifat sebagai ruang publik. Hal ini dilakukan untuk membuat sirkulasi dan zoning ruang publik menjadi lebih efektif.

Area ini adalah penerjemahan *intro* pada *sequence* ruang yang telah dibuat. Pada area ini dibagi lagi menjadi beberapa zona untuk memudahkan penataan dan sirkulasi. Zona yang dibuat antara lain:

1) Zona Benda History



Gambar 5. Mini Museum
(Sumber: Soni Harsono, 2018)

Zona ini berisi benda-benda bersejarah milik Endank Soekamti dari awal berkarir. Fasilitas yang dimiliki zona ini adalah rak yang menggantung pada dinding dan juga caption yang menceritakan latar belakang benda tersebut menjadi bersejarah bagi Endank Soekamti.

2) Zona Award

Zona ini di buat karena banyaknya penghargaan yang diperoleh Endank Soekamti sepanjang karir mereka. Dan zona ini dibuat khusus dengan dinding kaca yang bisa di nikmati dari berbagai sisi. Dinding kaca juga sengaja dibuat menghadap ke area komunal dan office agar bisa dinikmati oleh Endank Soekamti dan manajemen sendiri sebagai hasil kerja keras mereka dan untuk pemacu untuk terus membuat karya baru.

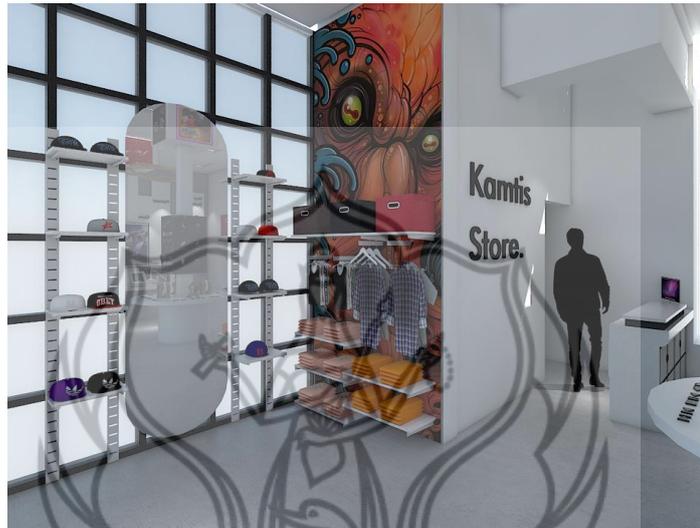
Penulis juga menjadikan dinding dengan aksesoris kotak kaca tersebut sebagai etalase dan sekaligus menjadi elemen estetis.

3) Zona Biokamti (*Biography & Discography*)

Biokamti adalah kata yang diambil dari website resmi soekamti.com. Zona ini dibagi oleh wahana yang masing-masing dilengkapi dengan media audio visual. Untuk biography sebelumnya di tulis pada plafond, tetapi penulis mengidentifikasi permasalahan jika hal ini diteruskan maka akan terhenti jika area plafond sudah penuh. Maka Endank Soekamti akan kesulitan menuliskan kejadian penting ditahun berikutnya.

Untuk discography saat ini hanya ada display album fisik set tiap albumnya. Pada perancangan kali ini penulis menambahkan fasilitas audio visual agar pengunjung bisa menikmati lagu dan video clip yang ada.

4) Zona Store



Gambar 6. Mini Museum (Zona Store)
(Sumber: Soni Harsono, 2018)

Merchandise store memiliki bagian penting bagi sebuah band. Baik untuk financial ataupun membangun hubungan baik dengan fans. Maka penulis menyatukannya dengan museum karena untuk memudahkan publik mengakses zona tersebut. Selain itu hal ini dirasa bisa memaksimalkan penggunaan luas ruang yang ada.

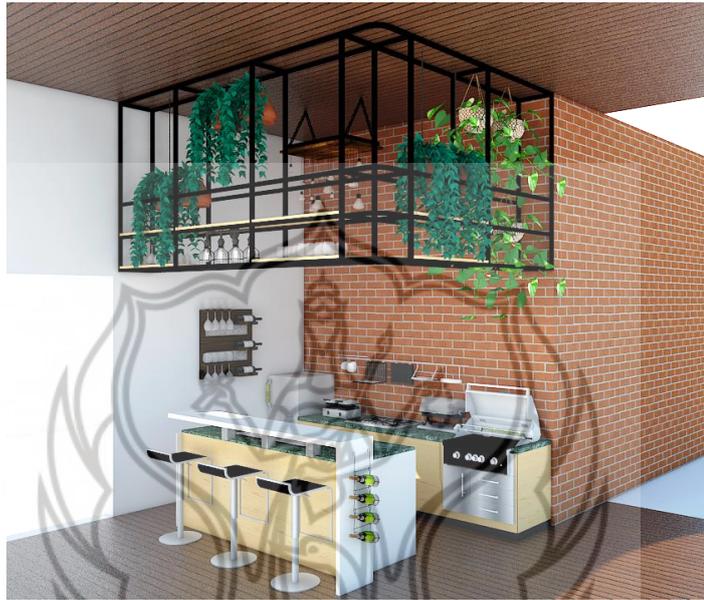


Gambar 7. Gudang Jaming
(Sumber: Soni Harsono, 2018)

Area ini dipindahkan kedepan untuk akses yang lebih mudah pada saat loading barang. Lalu penulis menambahkan fungsi ruang ini menjadi ruang jamming. Ruang jamming untuk sebuah band sangat penting keberadaanya. Ruang jamming tidak memerlukan area yang terlalu luas seperti studio musik. Tetapi aktifitas jamming sangat penting untuk sebuah band dalam proses pembuatan lagu.

Selain itu hal ini juga disebabkan gudang tersebut adalah gudang dimana perlengkapan musik Endank Soekamti disimpan. Jadi memudahkan Endank Soekamti untuk mengakses alat musik dan sekaligus merawatnya. Ruang ini juga dilengkapi dengan rak custom yang tiap bagiannya bisa dilipat sehingga sangat fleksible untuk beradaptasi dengan benda yang akan diletakan di rak tersebut.

5) Area Komunal dan Bar



Gambar 8. Bar Area
(Sumber: Soni Harsono, 2018)



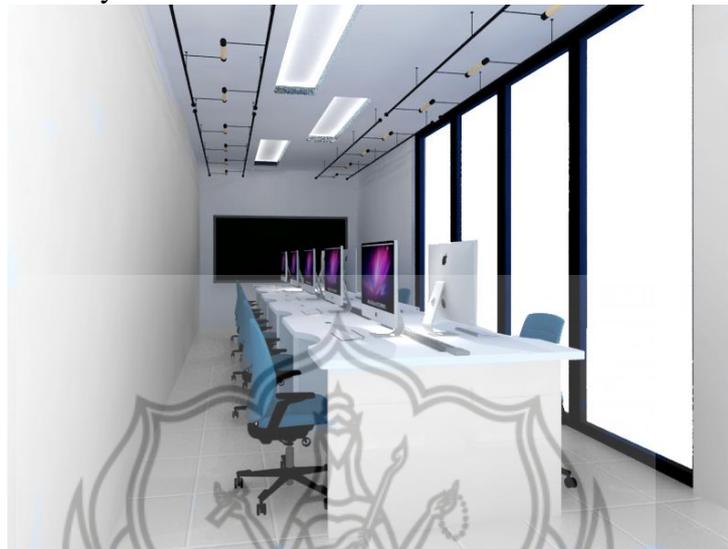
Gambar 9. Komunal Area
(Sumber: Soni Harsono, 2018)

Area ini adalah representasi *reff* pada *sequence* yang dibuat oleh penulis. Seperti yang sudah dijelaskan pada bagian ide, area ini memiliki banyak fungsi. Pada area ini penulis memberikan elemen pengisi ruang yang multifungsi. Ada susunan box dengan warna cerah sebagai *point of interest* yang juga bisa berfungsi sebagai *mini stage*, *lounge*, dan apapun sesuai kebutuhan dan kreatifitas pengguna ruang.

Pada sisi lain ada meja dan kursi melingkar yang bisa berfungsi sebagai meeting room, tempat komunitas berkumpul ataupun sebagai ruang tamu. Lalu ada mini bar sebagai pengganti pantry yang ada sekarang. Mini bar di pilih karena dirasa lebih sesuai dengan budaya Endank Soekamti. Dan juga lebih fleksible dibanding dengan dapur pribadi yang ada sekarang.

Kebutuhan Endank soekamti dalam merekam konten kreatifnya juga bisa diakomodasi pada area ini. Area ini memiliki berbagai spot bagus untuk menjadi sebuah background foto ataupun video.

6) Kelas DOES University



Gambar 10. Kelas DOES
(Sumber: Soni Harsono, 2018)

Ruang ini dibuat lebih sederhana karena ruang yang simple diyakini bisa menambah fokus belajar mengajar. Penulis menambahkan dinding kaca sebagai elemen estetis yang juga berfungsi sebagai media corat-coret siswa dalam mencari ide. Ruang ini juga dibuat memanjang untuk membentuk akses private dengan tema New York Punk at CBGB. Yakni dengan memadukan dinding kelas dengan dinding museum.

7) Office dan Studio



Gambar 11. Office Area
(Sumber: Soni Harsono, 2018)

Office Endank Soekamti juga memiliki aktifitas yang sangat kompleks. Walaupun karyawan yang rutin berada di ruang ini hanyalah 4 orang, tetapi terkadang ruang ini bisa ditempati sampai 10 orang. Maka penulis memberikan meja kerja

fleksible yang memanjang, dan bisa menampung hingga 8 orang dengan menambahkan kursi. Selain itu meja tersebut juga bisa dilipat jika ruang tersebut berubah jadi studio dan dirasa perlu untuk penambahan area.

Ruang ini dilengkapi dengan *cabinet custom* yang berfungsi sebagai penyimpanan dokumen dan hardisk. Karena hardisk yang digunakan untuk dokumentasi dari begitu banyak dan akan terus bertambah. Kabinet tersebut juga berfungsi sebagai *planning board*. Dengan bahan HPL pada lapisan luar, maka kabinet tersebut dengan mudah ditulis dan dihapus dengan *boardmarker*. Pada bagian atas kabinet, penulis juga menambahkan pembatas yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan dus kamera dan tools lainnya.

Sebagai konten kreator, Endank Soekamti memiliki banyak kamera dan segala macam perlengkapannya. Maka penulis membuat sebuah rak custom sebagai tempat penyimpanan dan sekaligus maintenance kamera serta perlengkapannya. Rak ini memiliki fleksibilitas tinggi karena bisa dilipat sehingga bisa mengadaptasi benda yang ingin diletakan di rak tersebut. Selain itu rak tersebut juga dilengkapi meja yang juga bisa dilipat untuk difungsikan sebagai meja perawatan kamera.

IV. KESIMPULAN

Kantor Endank Soekamti kini bukan hanya kantor managerial sebuah band, bangunan tersebut tumbuh menjadi sebuah pusat kreatifitas para penghuninya. Selain itu juga ada kegiatan badan perusahaan yang di naungi oleh *management* Endank Soekamti yang bergerak diluar bidang musik. Kedekatan mereka dengan industri kreatif lain dan komunitas juga membuat aktifitas di bangunan tersebut menjadi semakin beragam dan kompleks.

Perancangan kantor Endank Soekamti ini menata ulang zona dan layout. Hal ini bertujuan memperbaiki sirkulasi dan membuat aktifitas bisa berjalan lebih efektif dan efisien. Selain itu penulis juga menerapkan konsep compact desain pada elemen pengisi ruang dan memanfaatkan elemen pembentuk ruang agar memaksimalkan luas ruang untuk bisa mengakomodasi segala aktifitas dengan baik. Penggunaan material besi, concrete, batu bata ekspose serta pencahayaan juga di berikan untuk memperkuat karakter Endank Soekamti sebagai sosok yang maskulin dan historical.

Konsep yang digunakan pada Perancangan Kantor Endank Soekamti ini menggunakan compact desain yang di balut dengan gaya industrial. Compact desain dipilih karena dirasa tepat untuk menjawab persoalan pada kantor Endank Soekamti yang memiliki kompleksifitas tinggi. Baik persoalan luas ruang ataupun beragamnya aktifitas yang ada pada kantor tersebut. Gaya Industrial dipilih karena bisa mewakili karakter maskulin yang melekat pada personil Endank Soekamti serta managementnya..

DAFTAR PUSTAKA

Femina. (2015, Desember 27). Home Interior. *Compact House*.

Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interiors, 2nd Edition*. Wiley.

Lang, J. (1987). *Creating Architectural Theory*. New York: Van Nostrand Reinhold.

Nugraha, A. (2009). *Ragam Inspirasi Partisi*. Jakarta: Griya Kreasi.

TV, N. (2015, Oktober 12). *Dsign*. Diambil kembali dari Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=7BbMlZX-j3U>

