

PERANCANGAN INTERIOR
PT. BADAN PENERBIT KEDAULATAN RAKYAT
YOGYAKARTA



PERANCANGAN

oleh:

HANIF DWI SANTOSO
NIM : 1510143123

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

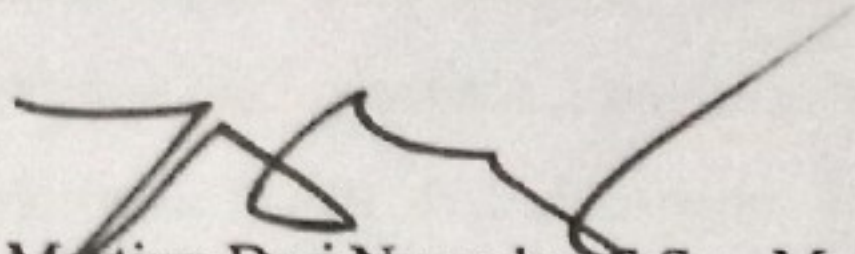
2019

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

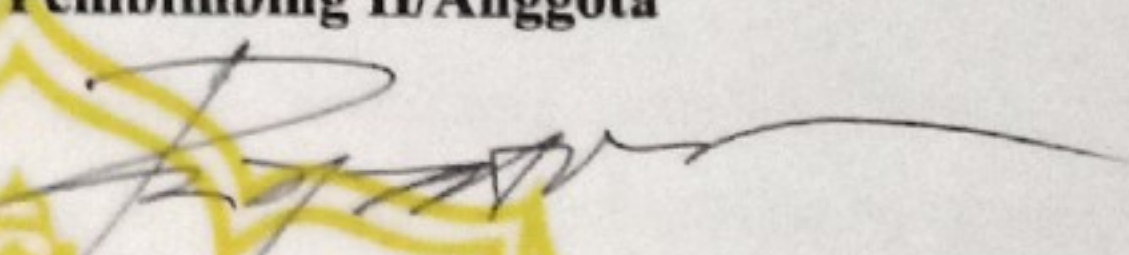
PERANCANGAN INTERIOR PT. BADAN PENERBIT KEDAULATAN RAKYAT YOGYAKARTA diajukan oleh Hanif Dwi Santoso, NIM 1510143123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota




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

Pembimbing II/Anggota



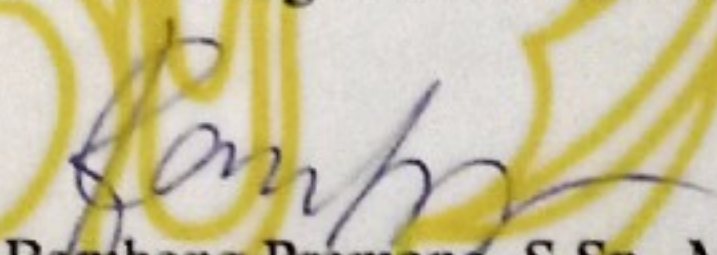
Octavianus Cahyono P, S.T., M.Arch.
NIP 19701017 200501 1 001

Cognate/Anggota



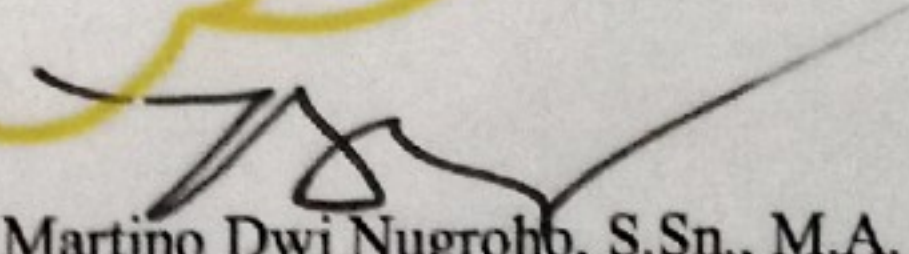
Hangga Hardika, S.SN., M.Des.
NIP 19791129 200604 1 003

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP 19730830 200501 1 001


Ketua Jurusan/Ketua



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

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



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

PRAKATA

Dengan mengucapkan puji syukur alhamdulillah atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **‘Perancangan Interior PT. Badan Penerbit Kedaulatan Rakyat Yogyakarta’**, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, atas segala kemudahan, kelancaran, serta kesehatan.
2. Bapak Priyo Utomo dan Ibu Ani Sopianah, selaku kedua orang tua yang selalu memberikan semangat dan doa tiada henti.
3. Kedua saudara penulis, Mba Nova dan Desty yang telah memberikan bantuan dalam hal materi maupun tenaga serta semangatnya.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A, selaku Dosen Pembimbing 1 sekaligus sebagai Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arch, selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, ST., M.T, selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.T, selaku dosen wali atas segala masukan dan doanya.
8. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Bapak Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas segala ilmu yang telah diberikan.

11. Teman-teman terdekat penulis (Tiwi, Kak Dwi, Qacha, Arin, Lina, Fajar, Ega, Vidi, Sari, Miyah, Rana, Febi, Loka, Alif, Dhamar, Difan, Intan, dll) yang telah bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman Sak Omah (PSDI 2015)
13. Teman-teman seperjuangan bimbingan
14. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir perancangan ini jauh dari sempurna, baik segi penyusunan, bahasan, ataupun penulisannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun, demi perbaikan yang sifatnya membangun di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 16 Juli 2019

Penulis,

Hanif Dwi Santoso

PERANCANGAN INTERIOR PT. BADAN PENERBIT KEDAULATAN RAKYAT YOGYAKARTA

Hanif Dwi Santoso

ABSTRAK

Kedaulatan Rakyat merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penerbitan baik koran, majalah, maupun digital. Sebagai satu-satunya kantor penerbit yang masih bertahan dari zaman penjajahan hingga saat ini, Kedaulatan Rakyat memiliki peran penting bagi masyarakat Yogyakarta. Dalam pelaksanaan pekerjaan yang bertanggung jawab atas keakuratan sebuah berita, maka pentingnya suasana ruang kantor yang nyaman menjadi poin penting. Mengangkat konsep *back to nature* pada perancangan kantor bertujuan memunculkan suasana santai dan menyegarkan sehingga mampu meningkatkan kualitas kerja karyawan serta mendukung produktivitas mereka. Selain sebagai penunjang suasana interior kantor, pengaplikasian konsep tersebut didukung oleh letak bangunan yang ada pada sumbu filosofi Yogyakarta yaitu antara Tugu Yogyakarta dengan Keraton. Mengingat letak yang strategis perancangan ini juga bertujuan untuk membuka kantor Kedaulatan Rakyat sebagai wadah berkunjung baru bagi wisatawan Jogja, agar masyarakat dapat mengenal lebih tentang Kedaulatan Rakyat.

Kata Kunci : interior, kantor, penerbit, sumbu filosofi, citra

PERANCANGAN INTERIOR PT. BADAN PENERBIT KEDAULATAN RAKYAT YOGYAKARTA

Hanif Dwi Santoso

ABSTRACT

Kedaulatan Rakyat is a publishing company which publish both of printed media and digital media. As the only publishing companies that still survive from the colonial era until now, Kedaulatan Rakyat hold an important role for people of Yogyakarta. This company has a responsibility for the accuracy of the news, that's mean to have an office with comfortable atmosphere become one of the most important point. With 'back to nature' concept, designer want to create fresh and comfortable atmosphere so it can help to improve the quality and productivity of the employees. Beside of that, this concept supported by the location of the building which locate on philosophical axis that lies across Tugu Yogyakarta until Keraton. Considering this place as a strategic location in Yogyakarta, this concept can make the office of Kedaulatan Rakyat to become one of tourist attraction, so people can get to know more about Kedaulatan Rakyat.

Keywords : *interior, office, publisher, philosophical axis, image*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PRAKATA	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	2
1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain	2
2. Metode Desain	3
BAB II	6
PRA DESAIN	6
A. TINJAUAN PUSTAKA	6
1. Tinjauan Pustaka Umum	6
2. Tinjauan Pustaka Khusus	7
B. PROGRAM DESAIN	10
1. Tujuan Desain	10
2. Sasaran Desain	10
C. DATA	10
1. Deskripsi Umum Proyek	10
2. Data Non Fisik	12
3. Data Fisik	14

4. Data Literatur	24
D. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	33
BAB III	37
PERMASALAHAN DESAIN	37
A. PERNYATAAN MASALAH.....	37
B. IDE SOLUSI DESAIN.....	37
1. Konsep Desain.....	37
2. <i>Mind Map</i>	38
3. Tema	38
4. Gaya.....	39
5. Ide Penyelesaian Masalah	40
BAB IV	42
PENGEMBANGAN DESAIN	42
A. ALTERNATIF DESAIN.....	42
1. Alternatif Estetika Ruang.....	42
2. Alternatif Penataan Ruang	49
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	54
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	56
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	61
B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN	62
C. HASIL DESAIN	65
BAB V	77
PENUTUP	77
A. KESIMPULAN.....	77
B. SARAN.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pola Pikir Perancangan	2
Gambar 2. Kantor KR sebelum renovasi	11
Gambar 3. Lokasi PT. Badan Penerbit Kedaulatan Rakyat	11
Gambar 4. Struktur Organisasi	12
Gambar 5. Fasad depan PT. Badan Penerbitan Kedaulatan Rakyat	14
Gambar 6. Pintu Masuk Lobby dan Iklan PT. BP Kedaulatan Rakyat	15
Gambar 7. Halaman Parkir Pengunjung PT. BP Kedaulatan Rakyat	15
Gambar 8. Lobby dan Area Iklan PT. Badan Penerbitan Kedaulatan Rakyat	16
Gambar 9. Lobby dan Area Iklan PT. Badan Penerbitan Kedaulatan Rakyat	17
Gambar 10. Lobby dan Area Iklan PT. Badan Penerbitan Kedaulatan Rakyat	17
Gambar 11. Resepsionis Ruang Redaksi	18
Gambar 12. Area Tunggu Ruang Redaksi PT. BP Kedaulatan Rakyat	18
Gambar 13. Ruang Redaksi PT. Badan Penerbitan Kedaulatan Rakyat	19
Gambar 14. Ruang Redaksi PT. Badan Penerbitan Kedaulatan Rakyat	19
Gambar 15. Elemen Pembentuk Ruang	20
Gambar 16. Ruang Editorial PT. Badan Penerbitan Kedaulatan Rakyat	21
Gambar 17. Area Tunggu Ruang Direktur Utama dan SekDir	21
Gambar 18. Area Tunggu Ruang Direktur Utama dan SekDir	22
Gambar 19. Perpustakaan PT. Badan Penerbit Kedaulatan Rakyat	22
Gambar 20. Ruang Rapat yang Tidak Terpakai	23
Gambar 21. Denah PT. Badan Penerbit Kedaulatan Rakyat	23

Gambar 22. Standarisasi Area Kerja.....	25
Gambar 23. Standarisasi Resepsionis	25
Gambar 24. Standarisasi Sofa.....	26
Gambar 25. Standarisasi Executive Desk	26
Gambar 26. Standarisasi Perpustakaan	27
Gambar 27. Standarisasi Rak Buku dan Sirkulasi Antar Rak	27
Gambar 28. Konstruksi Dinding.....	28
Gambar 29. Manusia dan Warna	32
Gambar 30. Sumbu Filosofi Yogyakarta	37
Gambar 31. Mind Mapping	38
Gambar 32. Logo PT. Badan Penerbit Kedaulatan Rakyat.....	38
Gambar 33. Gaya Postmodern Pada Kantor Karya Alexander Fehre.....	39
Gambar 34. Ketebalan Dinding Bangunan Kolonial	41
Gambar 35. Transformasi bentuk pohon.....	41
Gambar 36. Penggunaan Batu Bata Roster Pada Elemen Dekoratif	41
Gambar 37. Moodboard	42
Gambar 38. Material Perancangan	44
Gambar 39. Skema Warna Perancangan.....	44
Gambar 40. Elemen Dekoratif.....	45
Gambar 41. Jenis-jenis Tanaman Indoor	45
Gambar 42. Diagram Matriks.....	49
Gambar 43. Bubble Diagram.....	49
Gambar 44. Zona Alternatif 1 (terpilih).....	50

Gambar 45. Zona Alternatif 2	51
Gambar 46. Layout Alternatif 1 (terpilih).....	52
Gambar 47. Layout Alternatif 2	53
Gambar 48. Rencana Lantai Alternatif 1 (terpilih).....	54
Gambar 49. Rencana Lantai Alternatif 2	54
Gambar 50. Rencana Dinding	55
Gambar 51. Rencana Plafon.....	55
Gambar 52. Furniture Pabrikasi.....	56
Gambar 53. Furniture Custom.....	58
Gambar 54. Pecahayaan Primer.....	61
Gambar 55. Pecahayaan Sekunder	61
Gambar 56. AC Split.....	62
Gambar 57. Hasil Desain Lobi/Iklan	65
Gambar 58. Hasil Desain Ruang Staf Iklan	65
Gambar 59. Hasil Desain Ruang Redaksi	66
Gambar 60. Hasil Desain Ruang Redaksi	66
Gambar 61. Hasil Desain Ruang Editorial	67
Gambar 62. Hasil Desain Area Komunal.....	67
Gambar 63. Hasil Desain Area Komunal.....	68
Gambar 64. Hasil Desain Pantry	68
Gambar 65. Hasil Desain Ruang Direktur Utama	69
Gambar 66. Hasil Desain Ruang SekDir.....	69
Gambar 67. Hasil Desain Ruang Komisaris.....	70

Gambar 68. Hasil Desain Ruang PemRed	70
Gambar 69. Hasil Desain Perpustakaan	71
Gambar 70. Hasil Desain Redaksi Merapi & Minggu Pagi	71
Gambar 71. Hasil Desain Koridor	72
Gambar 72. Hasil Desain Toilet (luar).....	72
Gambar 73. Hasil Desain Toilet (dalam)	73
Gambar 74. Layout PT. BP Kedaulatan Rakyat.....	73
Gambar 75. Custom Furniture Kursi Area Fleksibel.....	74
Gambar 76. Custom Furniture Meja Resepsionis.....	74
Gambar 77. Custom Furniture Meja Formulir	74
Gambar 78. Custom Furniture Meja Komisaris	75
Gambar 79. Custom Furniture Meja Kerja Editorial	75
Gambar 80. Elemen Dekoratif Pada Ruang Editorial.....	76
Gambar 81. Detail Signage 1	76
Gambar 82. Detail Signage 2	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	33
Tabel 2. Permasalahan dan Solusi Desain.....	40
Tabel 3. Daftar Furniture Pabrikasi	56
Tabel 4. Daftar Equipment	59
Tabel 5. Evaluasi Pemilihan Alternatif Desain	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Media informasi merupakan sebuah sarana yang sangat penting pada masa kini. Manusia dalam kehidupannya tidak dapat lepas dari informasi karena penting untuk menunjang kehidupan manusia, bahkan informasi juga merupakan bagian dari kebutuhan pokok manusia, informasi yang disebarkan oleh media sangat beragam mulai dari internet, siaran TV, radio, koran, dan bahkan dapat melalui mulut ke mulut.

Seiring berkembangnya zaman, media cetak khususnya koran, pada era modern saat ini tetap sebagai salah satu media informasi yang digemari, namun terus bersaing dengan media informasi digital yang lebih praktis. Untuk itu perancangan sebuah kantor penerbitan haruslah mewartakan kinerja seluruh karyawannya untuk menghasilkan berita-berita yang menarik, akurat, dan terkini. Mulai dari perancangan *layout*, *furniture*, suasana, serta elemen pembentuk ruang lainnya baik secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap psikologi dari pengguna ruang tersebut.

Sementara itu, salah satu surat kabar harian tertua di Yogyakarta, Kedaulatan Rakyat. Diterbitkan sejak 27 september 1945 oleh PT. Badan Penerbitan Kedaulatan Rakyat, terletak di antara tugu Jogja sampai dengan Keraton dimana merupakan area pusat kota yang ramai namun strategis. Tujuan dari adanya kantor sendiri untuk memberikan sistem pelayanan dan tempat untuk berkumpulnya suatu organisasi tertentu untuk bekerja. Maka sering kali dengan banyak dan padatnya kegiatan di kota membuat orang yang ada di perkotaan menjadi mudah stress, maka kenyamanan ialah hal yang penting. Sehingga perancang mencoba untuk memberikan suasana kantor penerbit yang dapat memberikan kenyamanan bagi penggunanya, melalui penataan ruang yang terkoordinasi dengan baik dan suasana yang dapat meningkatkan rasa nyaman dalam bekerja.

Yang menjadi pertimbangan untuk menampilkan desain yang berbeda dari sebelumnya, dengan kondisi PT. Badan Penerbitan Kedaulatan Rakyat tersebut. Perancang dapat mengangkat citra dari sebuah kantor penerbit serta

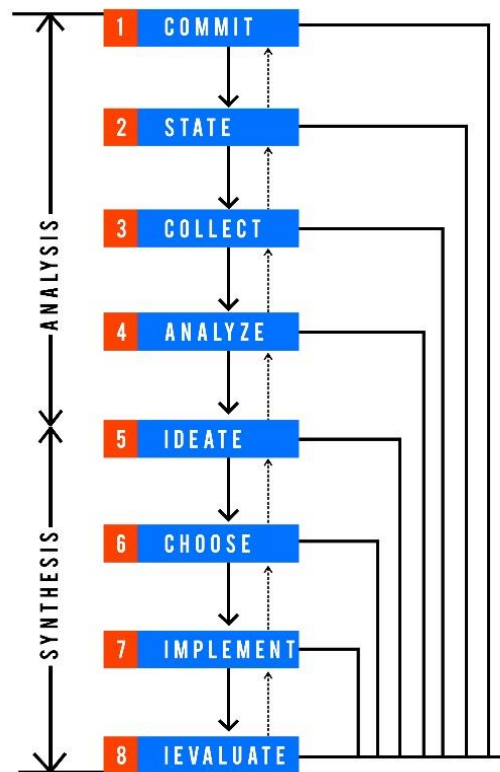
mencerminkan identitas dan karakteristik perusahaan yang memberikan pengalaman visual bagi karyawan dan pengunjung namun tetap mementingkan sisi ramah lingkungan.

Diharapkan dengan perancangan ini dapat memberikan dampak positif bagi pengguna interior kantor baik bagi karyawan maupun pengunjung yang datang, selain itu juga dengan perancangan ini PT. Badan Penerbitan Kedaulatan Rakyat diharapkan dapat menjadi objek baru bagi pelancong dalam negeri maupun luar negeri yang ingin mendapatkan informasi tentang Yogyakarta ataupun sejarah dari surat kabar Kedaulatan Rakyat mengingat lokasinya yang sangat strategis.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain

Proses desain yang akan digunakan pada perancangan kantor ini menggunakan metode desain Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer (Kilmer & Kilmer, 1992), yang proses desainnya seperti dibawah ini:



Gambar 1. Pola Pikir Perancangan
(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Commit (Accept the Problem), Tahap paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain adalah menerima “masalah” yang ada.

State (Define the Problem), Tahap menetapkan permasalahan bisaanya dipengaruhi oleh masalah-masalah yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, keterbatasan, dan asumsi-asumsi yang ada.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menetapkan masalah:

1. *Checklist*. Memikirkan apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
2. *Perception List*. Opini pengguna dan pendapat dari sudut pandang “non-ahli” mengenai permasalahan yang ada.

Collect (Gather the Facts). Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan survey. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi:

1. *Interviews* pengguna ruang (pengelola dan pengunjung).
2. Survey pengguna.
3. Mencari referensi dari proyek yang serupa.

Analyze. Desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, hanya yang berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menganalisa masalah:

1. *Conceptual Sketches*
2. *Matrix*
3. *Categorization*

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Ideate. Tahap paling kreatif dalam proses desain dimana ide-ide/alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul. Proses pencarian ide memiliki 2 tahap:

a. Drawing Phase. Mencakup gambar diagram, plan, sketch yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang. Dapat berupa bubble diagram yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada.

b. Concept Statement. Tahap dimana inspirasi dan ide dituangkan dalam kalimat. Kalimat tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika. Langkah yang dilakukan adalah dengan membuat sketsa-sketsa ide dan *experiment* bentuk berupa prototype sederhana yang telah disesuaikan dengan referensi.

Choose (Select the Best Option). Tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok dengan budget, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk memilih dan menetapkan alternatif terbaik:

1. Personal Judgement. Cara yang paling banyak digunakan oleh desainer dengan membandingkan setiap pilihan yang ada dan memutuskan pilihan yang paling memenuhi tujuan permasalahan. Pada proses memutuskan pilihan ini, desainer memilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan diskusi dengan ahli.

Implement (Take Action). Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti final drawing, denah, rendering, dan presentasi. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menuangkan ide ke dalam bentuk fisik:

1. Final design drawings. Berupa denah, tampak, potongan, dan detail-detail. Harus dibuat skalatis dan menggambarkan seluruh ruang dan objek.

2. *Budgets*. Permasalahan biaya harus dipertimbangkan oleh desainer. untuk menghindari over cost dalam sebuah proyek. Desainer harus membuat estimasi biaya proyek.
3. *Construction drawings*. Gambar kerja skalatis yang berupa detail-detail khusus dalam sebuah project.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluate. Proses *review* dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Melihat apa yang dipelajari/didapat dari pengalaman dan apa pengaruh/hasil desain. Sebagai pedoman desainer untuk menyelesaikan masalah-masalah selanjutnya yang akan dihadapi.

Feedback. Merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan proyek di lapangan.