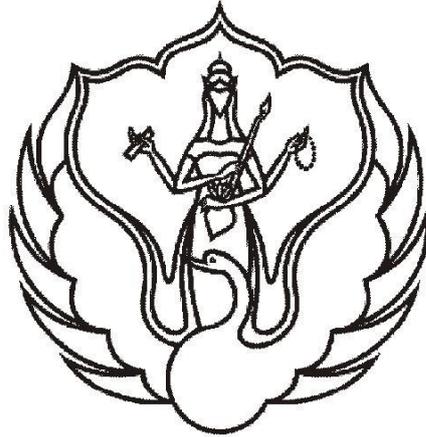


**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR  
PT. KOMPAS GRAMEDIA  
YOGYAKARTA**



**JURNAL**

**M . ALI HANAFI**

**1410115123**

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

**2019**

NASKAH PUBLIKASI  
KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR  
PT. KOMPAS GRAMEDIA  
YOGYAKARTA**



**M. Ali Hanafi**  
NIM 1410115123

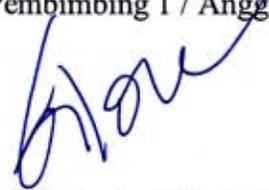
PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2020

## HALAMAN PENGESAHAN

Jurnal Tugas Akhir Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT.KOMPAS GRAMEDIA –  
YOGYAKARTA** diajukan oleh M. Ali Hanafi, NIM 1410115123, Program Studi  
S-1 Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui  
Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari 2020.

Pembimbing 1 / Anggota



**Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn**

**NIP. 197301292005011001**

**/0029017384**

Pembimbing 2 / Anggota



**Anom Wibisono, S.Sn, M.Sc.**

**NIP. 197203141998021001**

**/0014037206**

Ketua Program Studi Desain Interior



**Bambang Pramono, S.Sn., M.A.**

**NIP. 197308302005011001**

**/0030087304**

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

## **PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT.KOMPAS GRAMEDIA YOGYAKARTA**

M. ALI HANAFI  
Hanafi.amazone@gmail.com

### **ABSTRACT**

*One of the media company, which serves a bunch of information, that follows and keeping up with these progresses is Kompas Gramedia. This company is a well-known, Indonesia mass media company that has over 22,000 employees across the country. Kompas Gramedia isn't just a business company, but also a company that contribute directly in improving the quality of people; who works in it or even those who have been accompanied by Kompas Gramedia's products and services throughout their life.*

*PT.Kompas Gramedia has been built for circulation sales of whole of their product. To improve their role and service and to expand the company's image, a proper facility is essential; one of it a representative office that could improve productivity of their staffs. This design work uses the design method of Rosemary Kilmer could be an alternative solution to become maximal and suitable working area for their staff. Rebuilt company brand image for representation PT.Kompas Gramedia Yogyakarta company was include for redesign develop that Kompas Gramedia products and services more favored by their customers.*

*Under office interior redesign the client want to the office can give more impression to flexibility and suit for nowadays working style. This office interior redesign preserve the existing office style bilding, Indische Architectural design. Mix a little Pop style accent for problem solving to make the room more fresh, because the interior office was too old and bored. By the Fun Office interior office concept should be given more fun and freshness that to working style nowadays, and build upon for new style office was favored by their customers.*

**Keywords: Interior Redesign, Kompas Gramedia, Indische Pop, Fun Office, Productivity.**

## ABSTRAK

Salah satu perusahaan penyedia berbagai macam media informasi di Indonesia adalah Kompas Gramedia. Perusahaan tersebut merupakan sebuah perusahaan yang menaungi 22,000 karyawan tersebar di seluruh Indonesia, dan salah satu kantornya berada di kota Yogyakarta. Letaknya strategis karena berada di pusat kota, yang merupakan kawasan dimana masyarakat maupun wisatawan selalu melewatinya. Adapun pengunjung kantor Kompas Gramedia Yogyakarta mayoritas pelanggan, pedagang, tamu undangan dan pegawai kantor yang bekerja di kantor ini.

Tujuan dibangunnya PT. Kompas Gramedia Yogyakarta adalah mendukung sirkulasi penjualan produk dari berbagai macam usaha yang ada di Kompas Gramedia. Untuk meningkatkan produktivitas dilingkungan kantor, redesain dengan menggunakan metode pola pikir perancangan dari Rosemary Kilmer dapat menjadi alternative solusi agar pegawai bisa bekerja dengan nyaman namun maksimal. Memunculkan *image* perusahaan agar bisa merepresentasikan bentuk usaha perusahaan ini juga masuk dalam redesain kantor PT. Kompas Gramedia Yogyakarta supaya produk dan jasa persembahan Kompas Gramedia semakin digemari oleh pelanggannya.

Pada redesain atau perancangan interior kantor PT. Kompas Gramedia Yogyakarta Klien menginginkan agar kantor ini menjadi fasilitas yang dapat memberikan kesan fleksibel namun teratur sesuai dengan keragaman gaya bekerja masyarakat saat ini. Hasil perancangan interior kantor ini, tetap mempertahankan gaya yang ada pada existing gedung kantor, yaitu gaya Indische. Namun dipadukan dengan sentuhan gaya Pop akan melengkapi pemecahan masalah interior kantor yang dianggap kuno. Dengan konsep *Fun Office* redesain kantor ini hendaknya memberikan kesan menyenangkan dan segar agar selaras dengan perkembangan cara bekerja karyawan masa kini, sekaligus diharapkan dapat mewakili wajah baru kantor yang lebih digemari oleh pegawai maupun pelanggannya.

**Kata kunci: Interior Redesain, Kompas Gramedia, Pop Indische, Fun Office, Produktivitas**

## I. PENDAHULUAN

Kehadiran Kompas Gramedia di Indonesia tak bisa dilepaskan dari sejarah panjang demi mencapai cita-cita mulia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Berawal dari terbitnya majalah *Intisari* pada 17 Agustus 1963, kemudian disusul oleh Harian *Kompas* pada 28 Juni 1965, Kompas Gramedia terus mengembangkan unit-unit usahanya yang bergerak di bidang media informasi, hingga hari ini.

Kompas Gramedia bukan hanya hadir sebagai sebuah entitas bisnis saja, melainkan juga berkontribusi langsung membangun karakter insan manusia, baik yang bekerja di dalamnya sebagai karyawan maupun masyarakat luas yang selalu didampingi oleh produk dan jasa persembahan Kompas Gramedia.

Kompas Gramedia pada awalnya hadir di kota Yogyakarta di tahun 1979 melalui Kantor Biro Kompas Yogyakarta dan Toko Buku Gramedia Sudirman, yang kemudian disusul Bentara Budaya Yogyakarta (1982) dan akhirnya berkembang sampai saat ini hampir semua lini bisnis memiliki perwakilannya di kota ini (21 unit usaha dan 2 unit pendukung). Kompas Gramedia unit Yogyakarta senantiasa mengembangkan kegiatan masing-masing maupun sinergi yang membawa dampak positif terhadap bisnis perusahaan dan masyarakat dengan tetap memperhatikan kultur dan nilai masyarakat setempat.

PT. Kompas Gramedia Yogyakarta yang terletak di Jalan Suroto No. 2A – 4, Kotabaru, Yogyakarta 55224. PT. Sirkulasi Kompas Gramedia Cabang Yogyakarta mencakup pendistribusian wilayah Yogyakarta, Solo, dan Magelang. Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang saat ini dikenal sebagai kota budaya, pendidikan, dan pariwisata tentu saja menjadi wilayah potensial bagi Kompas Gramedia, selain memang selaras dengan bisnis yang berbasiskan pengetahuan.

Gedung kantor ini terdiri dari 2 lantai. Lantai pertama terdapat ruang kerja, ruang manajer, ruang administrasi, *meeting room*, ruang tunggu, area kasir dan gudang. Lantai kedua merupakan ruang studio radio dan ruang sirkulasi unit usaha lainnya yang beroperasi di Gedung kantor PT. Kompas Gramedia Yogyakarta. Namun, pada saat ini beberapa ruangan difungsikan tidak sesuai dengan zona dan sirkulasi yang benar sehingga tidak adanya hubungan kedekatan antar ruang yang mana sangat berpengaruh untuk efektivitas kerja di area kantor.

Penataan *layout* ruang yang tidak teratur membuat kondisi ruangan terlihat padat dan sesak diisi hampir semua karyawan dari berbagai divisi. Berubah – ubahnya alur pekerjaan merupakan salah satu masalah dimana karyawan harus berpindah tempat sehingga ruangan menjadi kurang kondusif. *Existing* gedung yang terlihat kuno dan kurang terawat tidak mempresentasikan PT.Kompas Gramedia Yogyakarta sebagai perusahaan yang bergerak di bidang media informasi.

Dalam usaha untuk meningkatkan produktifitas,efektifitas,dan wajah kantor yang lebih kekinian dapat dipenuhi dengan meredesain kantor PT.Kompas Gramedia Yogyakarta, yang diharapkan membuat minat kerja karyawan lebih meningkat. Cakupan perancangan tugas akhir karya desain ini terdiri dari area kerja utama, *lobby*,area public dan area pendukung kantor berupa café dan playroom. Untuk pencapaian redesain kantor yang sejalan dengan kondisi terkini, maka perancangan kantor ini akan mengusung konsep “*Fun Office*” ke dalam perancangan desain yang akan mampu meningkatkan jumlah kunjungan pelanggannya. Penerapan gaya interior ruang kantor PT.Kompas Gramedia Yogyakarta secara garis besar menggunakan gaya Indische, beberapa sentuhan gaya *Pop* juga akan melengkapi pemecahan masalah interior kantor yang dianggap kuno dan menjadikan kantor media informasi ini lebih bersahabat sesuai dengan cakupan desainnya.

Permasalahan desain yang dapat di simpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah:

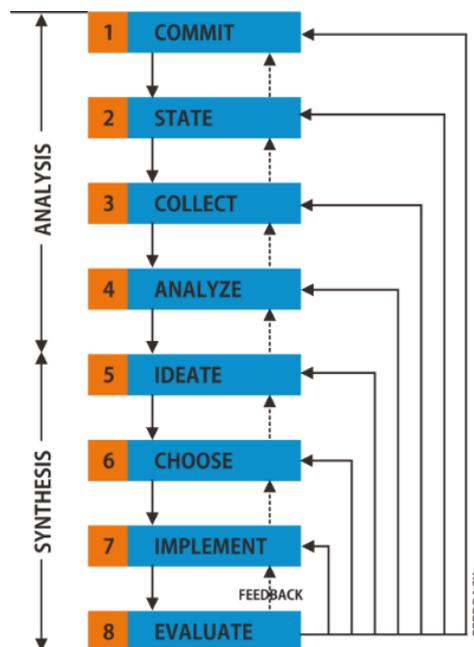
1. Bagaimana merancang kantor PT Kompas Gramedia yang dinamis sesuai dengan alur pekerjaannya ?
2. Bagaimana merancang kantor PT Kompas Gramedia yang representatif dengan bidang usaha perusahaan ?

## **II. METODE PERANCANGAN**

Pada Perancangan Interior Kantor PT. Kompas Gramedia, pola pikir perancangan yang digunakan adalah proses desain yang terdiri dari 2 bagian, yakni analisa merupakan langkah *programming* dan sintesa merupakan langkah *designing*.

Tahap pertama, *programming*, merupakan proses menganalisa permasalahan, dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang berguna. Kemudian setelah semua data terkumpul, masuk pada tahap *designing* yang merupakan proses sintesa dimana muncul beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses *programming*. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling optimal.

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer (1992) ini, bagan yang terlihat adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Metodologi Desain  
(Sumber : Kilmer, Rosemary, 1992)

Berikut penjabaran dari metode desain yang digunakan :

- a. *Commit* adalah tahap menerima dan berkomitmen akan sebuah proyek. Pada tahap ini perancang mengajukan surat izin survey kepada pengurus umum gedung kantor PT.Kompas Gramedia Yogyakarta untuk menjadikan kantor PT.Kompas Gramedia sebagai objek Tugas Akhir Karya Perancangan .
- b. *State* adalah tahap mendefinisikan masalah. Calon desainer harus menghadapi setiap permasalahan yang ada pada kantor PT.Kompas Gramedia dengan membuat checklist permasalahan apa saja yang harus

dipecahkan pada objek tersebut, lalu membuat perception list berupa pihak mana sajakah yang pendapatnya akan digunakan dan terakhir melakukan perangkuman goal yang ingin dicapai dari list permasalahan yang telah dibuat tersebut dengan pikiran terbuka dan konsisten.

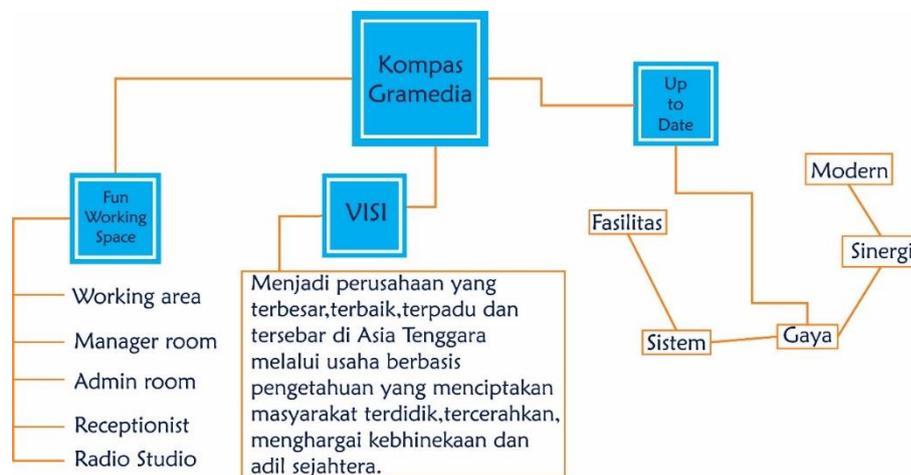
- c. *Collect* adalah tahap mengumpulkan fakta-fakta dan data lapangan yang ada. Pada tahap ini perancang melakukan survey lapangan didampingi oleh pengurus umum gedung kantor PT.Kompas Gramedia Yogyakarta untuk mencatat data fisik maupun non-fisik yang dibutuhkan. Selain itu perancang juga mengumpulkan beberapa data non-fisik, literature, dan fakta-fakta lain melalui media internet dan buku.
- d. *Analyze* adalah tahap menganalisa masalah dari data dan fakta yang telah dikumpulkan. Dalam tahap ini perancang membuat peta konsep untuk merumuskan permasalahan dan ide solusi desain yang dibutuhkan pada kantor Kompas.
- e. *Ideate* adalah tahap mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Dalam proses ini perancang sudah ditentukan pembagian ruang dan sirkulasi secara lebih pasti dan spesifik mengenai kantor PT.Kompas Gramedia dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Pada proses ini alternative desain berupa referensi dan sketsa desain mulai dibuat dan telah dilakukan dengan menggunakan metode brainstorming untuk mendapatkan ide-ide kerativ sebanyak mungkin dengan kelompok.
- f. *Choose* adalah tahap memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang sudah ada untuk langsung diterapkan kedalam perancangan kantor PT.Kompas Gramedia. Dalam tahap ini, perancang menyeleksi ide yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya melalui kriteria yang sudah ditetapkan. Dalam memilih alternative perancang menggunakan metode *peer group review*.
- g. *Implement* adalah tahap melaksanakan penggambaran dalam bentuk 2D atau 3D dengan presentasi yang mendukung. Dalam tahap ini perancang membuat visualisasi 3D secara digital maupun manual, presentasi *power point*, maket dan animasi.

- h. *Evaluate* adalah tahap meninjau desain yang telah dihasilkan, apakah desain dari perancang telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan permasalahan atau belum.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Konsep Desain

Pada perancangan interior kantor PT.Kompas Gramedia Yogyakarta konsep perancangan yang diambil adalah *Fun Office*. Diharapkan mampu membuat semangat kerja karyawan meningkat serta citra perusahaan yang bergerak di bidang usaha media informasi ini juga makin digemari oleh pelanggannya.



Gambar 2. Analisis Konsep Perancangan Kantor PT.Kompas Gramedia  
(Sumber : Dokumen Pribadi Penulis 2018)

#### 2. Penerapan Gaya kedalam Desain Interior Kantor

Secara luas interior kantor PT. Kompas Gramedia tidak mengacu hanya pada satu gaya saja. Namun secara garis besar, gaya yang akan diaplikasikan pada interior kantor PT. Kompas Gramedia adalah gaya Indische. Beberapa sentuhan gaya *Pop* juga akan melengkapi pemecahan masalah interior kantor yang dianggap kuno, memberikan kesan menyenangkan dan segar agar selaras dengan perkembangan cara bekerja karyawan masa kini.

Desain akhir dari penerapan konsep di atas adalah sebagai berikut:

1. *Lobby dan lounge*



Gambar 3. *Lobby dan Lounge* hasil Redesain  
(Sumber : Dokumen Pribadi 2019)

Pada area *lobby and lounge* menerapkan gaya Indische dengan sedikit aksent gaya Pop, Elemen interior ruang di bikin seperti khas gaya Indische seperti panel dinding, pola lantai sampai bentuk plafon ada aksent warna yang berani pada furniture dan warna dinding untung memunculkan gaya Pop sendiri.

2. *Works Space*



Gambar 4. *Work Space* hasil Redesain  
(Sumber : Dokumen Pribadi 2018)

Permasalahan pada *workspace* PT.Kompas Gramedia Yogyakarta saat ini yaitu tata ruang yang kurang fleksibel untuk memenuhi kebutuhan para staff nya dalam beraktivitas dan mobilitas untuk koordinasi antar divisi serta tata ruang yang terlalu monoton. Perlu diketahui bahwa desain tata ruang kantor yang dinamis dapat meningkatkan produktivitas pengguna ruangnya.

### 3. *Meeting Room*



Gambar 5. *Work Space* hasil Redesai  
(Sumber : Dokumen Pribadi 2018)

Pada *meeting room* dalam data existing tersebut hanya terletak dibagian samping ruang kerja. Hal tersebut sama saja dapat mengganggu aktivitas staff lainnya yang ingin menggunakan area rapat tersebut karena harus mengganggu sirkulasi ruang kerja. Dengan luas ruang yang cukup besar, maka *meeting room* sekarang diletakkan lebih dekat dengan area beberapa divisi tertentu yang sekiranya akan banyak melakukan aktivitas diskusi seperti pada divisi Humas dan Manajer Harian Kompas.

## IV. KESIMPULAN

Dari perencanaan dan perancangan interior Kantor PT. Kompas Gramedia Yogyakarta yang berada di Jalan Suroto No. 2A – 4, Kotabaru, Yogyakarta 55224 maka dapat diambil beberapa kesimpulan :

1. Desain interior pada PT. Kompas Gramedia Kota Yogyakarta harus dapat merepresentasikan wajah perusahaan sesuai dengan bidang usaha

perusahaannya. Pengguna menginginkan desain interior yang dapat memaksimalkan fasilitas karyawan dan pelanggan agar kantor yang berdiri di kota Yogyakarta ini dapat menjadi kantor yang dipercaya pelanggan maupun masyarakat.

2. Gaya utama yang diusung dalam desain interior kantor PT.Kompas Gramedia adalah gaya Indische, namun tidak hanya pada satu gaya saja, ada sentuhan gaya pop yang akan memecahkan masalah interior kantor yang dianggap kuno, memberikan kesan menyenangkan dan segar agar selaras dengan perkembangan cara bekerja karyawan masa kini.Sesuai dengan tema yang diusung yaitu Fun Office. Dalam mendesain, interior kantor ini mengutamakan fungsi yang berdasarkan dengan gaya hidup masyarakat zaman sekarang yang menuntut serba mudah dan fungsional.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Ching, F. D. (1996). *Ilustrasi Desain Interior* . Jakarta: PT.Penerbit Erlangga.

Kilmer, R. (1992). *Designing Interiors*. California: Wadsworth Publishing Company.

Senojati, F. (2018). *Andy Wahrol The King of Pop Art*. Yogyakarta: Tomato Books.

Sumintardja, D. (1980). *Kompedium Sejarah Arsitektur*. Bandung: Yayasan Lembaga Penyelidikan Masalah Bangunan.

Suptandar, P. (1982). *Disain Interior : Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan.

#### **Website :**

Gramedia, K. (2019, Juni 18).*KompasGramedia.com*. Retrieved from Kompas Gramedia Web site: <http://www.kompasgramedia.com> diakses pada pukul 09:28 WIB.

Khaira, N. (2019, Oktober 24). *prezi.com*. Retrieved from [www.prezi.com](http://www.prezi.com): <https://prezi.com/kaoudz3cvt2y/gaya-arsitektur-pop-art/> diakses pada pukul 20.37 WIB.

Sukici. (2019, Agustus 8). *Academia.edu*. Retrieved from [www.academia.edu](http://www.academia.edu): [https://www.academia.edu/7666653/Rekam\\_Jejak\\_Arsitektur\\_Indis\\_di\\_Bintaran](https://www.academia.edu/7666653/Rekam_Jejak_Arsitektur_Indis_di_Bintaran) diakses pada pukul 16.03 WIB.