

***REDESIGN INTERIOR KANTOR  
ENGINEERING CAREER CENTER UGM  
(ECC UGM)***



**PERANCANGAN**

oleh:

**Thusi Agil Saputri**

**NIM 1510136123**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2020**

***REDESIGN INTERIOR KANTOR  
ENGINEERING CAREER CENTER UGM  
(ECC UGM)***



**PERANCANGAN**

oleh:

**Thusi Agil Saputri**

**NIM 1510136123**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2020**

## ABSTRAK

Kantor dapat diartikan sebagai tempat dimana dilakukan berbagai kegiatan pelaksanaan organisasi dalam rangka mencapai tujuannya. Akan tetapi dengan perkembangan pesat dewasa ini, kantor memusat kegiatan penyediaan informasi guna menunjang kelancaran pelaksanaan kegiatan disegala bidang. Berdasarkan hal tersebut, maka lebih lanjut dapat dijelaskan bahwa kantor adalah tempat diselenggarakannya kegiatan menangani informasi dan proses menangani informasi mulai dari menerima, mengumpulkan, menyimpan sampai menyalurkan/mendistribusikan informasi. Kantor ECC UGM merupakan kantor pusat informasi pengembangan karir yang ada di Yogyakarta. Kantor ini berdiri dibawah Fakultas Teknik UGM yang berdiri sejak tahun 2007. ECC UGM merupakan institusi berbasis IT terdepan di Indonesia untuk bidang informasi karir. Alasan pihak ECC UGM untuk *re-design* interiornya karena mereka merasa interior saat ini kurang tertata dari segi estetik maupun fungsional. Untuk membangun suasana baru pada kantor ini didesain dengan tema pantai. Untuk menciptakan kesan luas dan lepas maka kantor didesain dengan konsep *open plan*. Konsep ini juga dapat membuat sirkulasi aktivitas yang baik karena ruangan terlihat luas tanpa sekat. Untuk pemilihan *furniture* sendiri dipilih dengan *moveable furniture* agar dapat dipindahkan dengan mudah.

**Kata kunci:** kantor, interior, *open plan*, sirkulasi, *moveable furniture*

## **ABSTRACT**

*The office can be interpreted as a place where various activities of organizing the organization in order to achieve its objectives. However, with the rapid development today, the Office is to provide information on the provision to support the smooth implementation of activities in the field. Based on this, it can further be explained that the office is the venue for handling information and the process of handling information ranging from accepting, collecting, storing up to channeling/distributing information. ECC UGM Office is the head office of Career Development information in Yogyakarta. This office was established under the Faculty of Engineering UGM which was established in 2007. ECC UGM is a leading IT-based institution in Indonesia for career information. Reason for ECC UGM to redesign the interior because they feel the interior is currently less organized in both aesthetic and functional. To build a new atmosphere in this office designed with a beach theme. To create a wide and loose impression, the office is designed with open plan concept. This concept can also make a good circulation of activity because the room looks wide without a partition. For the selection of furniture itself is chosen with moveable furniture in order to be moved easily.*

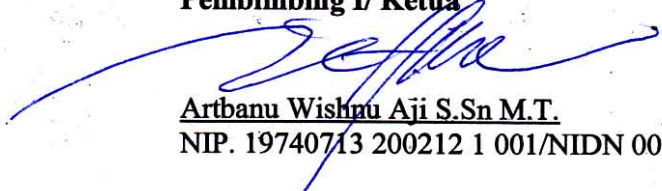
**Keywords:** *office, Interior, Open space, circulation, moveable furniture*

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**REDESIGN KANTOR INTERIOR ENGINEERING CAREER CENTER**  
UGM diajukan oleh Thusi Agil Saputri, NIM 1510136123, 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 25 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

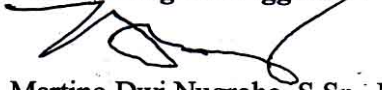
**Pembimbing I/ Ketua**



Artbanu Wishnu Aji S.Sn M.T.

NIP. 19740713 200212 1 001/NIDN 0013077402

**Pembimbing II/ Anggota**



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

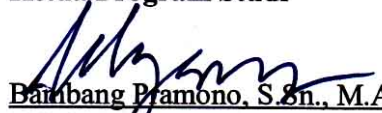
**Cognate/ Anggota**



Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19790407 200604 1 002/NIDN 0007047904

**Ketua Program Studi**



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

NIP. 19730830 200501 1 001/NIDN 0030087304

**Ketua Jurusan Desain**



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Swastiwati, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002/NIDN 0002085909

## KATA PENGANTAR

Mengucapkan syukur kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang merupakan salah satu syarat untuk menerima gelar sarjana Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga penulis bersyukur dan menyampaikan terima kasih kepada:

1. Triyadi Suto Sutrisno dan Trihastuti sebagai orang tua yang bertanggung jawab.
2. Lindri Sugesti dan Ajib Adi Nugroho atas dukungan dan semangat.
3. Bapak Artbanu Wishnu Aji S.Sn M.T. dan Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. atas dukungan dan bimbingan.
4. Bapak M.Sholahuddin, S.Sn., M.T. sebagai dosen wali dan bimbingan.
5. Befi Lupita, Sovi Rizqi, Theresia Desi, Qonita Azzahra, Dhamar Setya , Setyo Adhi, Rasyid Hamidun, Nanda Fabian, Hanif Ibnu, Denys Joeslianto, Afrian Diaz, Fajar Pramono atas bantuan dan semangat yang telah diberikan.
6. Serta semua yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-per satu.

Tugas Akhir adalah salah satu kesempatan yang baik untuk pelajaran hidup maupun pengalaman untuk bidang desain interior bagi penulis, namun penulis menyadari banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Semoga penulisan ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Yogyakarta, 23 Desember 2019

Penulis,

Thusi Agil Saputri

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	2
1. Proses Desain .....	2
2. Metode Desain .....	3
a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah.....	3
b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain.....	4
c. Metode Evaluasi Pemilahan Desain.....	4
<b>BAB II</b> .....	5
<b>PRA DESAIN</b> .....	5
A. Tinjauan Pustaka.....	5
1. Tinjauan Pustaka Objek.....	5
2. Tinjauan Khusus .....	6
B. Program Desain.....	10
1. Tujuan Desain.....	10
2. Fokus / Sasaran Desain .....	10
3. Data .....	10
a. Deskripsi Umum Proyek.....	10

b. Data Non Fisik .....	13
c. Data Fisik .....	15
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria .....	22
<b>BAB III</b> .....	25
<b>PERMASALAHAN DESAIN</b> .....	25
A. Pernyataan Masalah .....	25
B. Ide Solusi Desain .....	25
1. Konsep Perancangan .....	25
a. Tema .....	25
2. Solusi Permasalahan.....	28
a. Gedung 1 .....	28
b. Gedung 2.....	32
<b>BAB IV</b> .....	35
<b>PENGEMBANGAN DESAIN</b> .....	35
A. Ide Solusi Desain .....	35
1. Estetika Ruang .....	35
a. Warna Perancangan .....	35
b. Material Perancangan .....	35
c. Elemen dekoratif .....	36
2. Penataan Ruang.....	41
a. Organisasi Ruang .....	41
b. <i>Zoning</i> .....	43
B. Evaluasi Pemilihan Desain .....	45
1. Suasana Ruang .....	45
2. Tata Kondisi Ruang .....	47
C. Hasil Desain.....	54



1. <i>Rendering</i> Perspektif.....	54
2. Detail Khusus.....	61
a. <i>Furniture</i> .....	61
3. <i>BoQ</i> .....	65
<b>BAB V</b> .....	68
<b>PENUTUP</b> .....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	68
<b>DAFTAR ISI</b> .....	69
<b>LAMPIRAN</b> .....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pola Pikir Perancangan .....	3
Gambar 2. Skema psikologi warna.....	8
Gambar 3. <i>Site plan</i> Gedung ECC UGM.....	12
Gambar 4. Bagan struktur organisasi kantor .....	13
Gambar 5. <i>Eksisting</i> Gedung ECC UGM .....	165
Gambar 6. <i>Fasad</i> Gedung 1 ECC UGM .....	166
Gambar 7. Pintu masuk lobi.....	176
Gambar 8. Lantai ECC UGM.....	17
Gambar 9. Kondisi dinding gedung 2 kantor .....	187
Gambar 10. <i>Fasad</i> 2 Gedung 2 ECC UGM.....	18
Gambar 11. Penghawaan dan pencahayaan .....	18
Gambar 12. Suasana kantor saat jam pulang .....	19
Gambar 13. Suasana kantor saat jam kerja .....	19
Gambar 14. Denah Bangunan Gedung 1 .....	20
Gambar 15. Denah Bangunan Gedung 2 .....	20
Gambar 16. <i>Mind Mapping</i> .....	26
Gambar 17. Lobi & ruang tunggu .....	26
Gambar 18. Ruang kerja & ruang tamu.....	27
Gambar 19. Ruang santai .....	27
Gambar 20. Ruang registrasi.....	28
Gambar 21. Skema warna .....	35
Gambar 22. Material perancangan.....	36
Gambar 23. Sketsa Ruang Tunggu.....	37
Gambar 24. Sketsa <i>Ampitheater</i> .....	39
Gambar 25. Diagram <i>Bubble</i> Gedung 1.....	41
Gambar 26. Diagram <i>Bubble</i> Gedung 2 .....	42
Gambar 27. <i>Zoning</i> Gedung 1 .....	43
Gambar 28. <i>Zoning</i> Gedung 2.....	43
Gambar 29. Sirkulasi Gedung 1 .....	44
Gambar 30. Sirkulasi Gedung 2 .....	44

Gambar 31. Suasana Ruang Kerja Administrasi Kantor .....	45
Gambar 32. Ruang <i>pantry</i> .....	46
Gambar 33. Ruang santai .....	46
Gambar 34. <i>DAIKIN AC Cassette 5PK Non-Inverter Malaysia FCRN125FXV14</i> .....	47
Gambar 35. <i>DAIKIN AC Split ½ PK Flash Inverter FTKQ15SVM4</i> .....	48
Gambar 36. Lampu <i>downlight LED Philips 20W DN020B 20W</i> .....	50
Gambar 37. Lobi ECC UGM .....	54
Gambar 38. Ruang Tunggu .....	54
Gambar 39. Ruang Registrasi.....	55
Gambar 40. Ruang Kerja .....	55
Gambar 41. Ruang Konseling .....	56
Gambar 42. <i>Amphitheater</i> .....	56
Gambar 43. Ruang Kelas .....	57
Gambar 44. Ruang <i>Ideconnect</i> .....	57
Gambar 45. Ruang Kerja Administrasi Kantor.....	58
Gambar 46. Ruang Tamu .....	58
Gambar 47. Ruang Santai .....	59
Gambar 48. <i>Pantry</i> .....	59
Gambar 49. Ruang laktasi.....	60
Gambar 50. Toilet .....	60
Gambar 51. Informa, kode : <i>Executive</i> Kursi kantor Sandaran Tinggi .....	61
Gambar 52. Kursi <i>Fjallberget</i> .....	61
Gambar 53. Sofa <i>oswald</i> .....	616
Gambar 54. Sofa <i>vimle</i> .....	161
Gambar 55. Sofa <i>Ashley sciolo-cobalt</i> .....	61
Gambar 56. Kursi <i>Langfjall</i> .....	62
Gambar 57. Meja Rapat .....	62
Gambar 58. Meja direktur.....	62
Gambar 59. Kursi .....	62
Gambar 60. <i>Kitchen set</i> .....	62
Gambar 61. Meja kerja .....	63

Gambar 62. Partisi rak tanaman .....	63
Gambar 63. <i>Arm chair</i> .....	63
Gambar 64. <i>Bench</i> .....	63
Gambar 65. Meja registrasi .....	63
Gambar 66. <i>Coffe table</i> .....	63
Gambar 67. Meja <i>counter</i> .....	63
Gambar 68. iMac MD093ZA/A .....	64
Gambar 69. <i>HQ motorized screen</i> .....	64
Gambar 70. <i>BenQ</i> MS506.....	64

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Fungsi dan Pemakai Ruang.....	14
Tabel 2. Daftar Kebutuhan Klien Gedung 1 .....	22
Tabel 3. Daftar Kebutuhan Klien Gedung 2 .....	23
Tabel 4. Pemecahan Masalah Ruang Registrasi.....	28
Tabel 5. Pemecahan Masalah Lobi.....	28
Tabel 6. Pemecahan Masalah Ruang Tunggu .....	29
Tabel 7. Pemecahan Masalah Ruang Kelas .....	29
Tabel 8. Pemecahan Masalah Ruang <i>Training</i> .....	30
Tabel 9. Pemecahan Masalah Ruang Publik .....	30
Tabel 10. Pemecahan Masalah Ruang Konseling .....	30
Tabel 11. Pemecahan Masalah Ruang <i>Ideconnect</i> .....	31
Tabel 12. Pemecahan Masalah Toilet .....	31
Tabel 13. Pemecahan Masalah Ruang Kerja.....	31
Tabel 14. Pemecahan Masalah Ruang Kerja Administrasi Kantor .....	32
Tabel 15. Pemecahan Masalah Ruang Direktur .....	32
Tabel 16. Pemecahan Masalah Ruang Laktasi.....	32
Tabel 17. Pemecahan Masalah Ruang Santai.....	33
Tabel 18. Pemecahan Masalah Ruang Tamu .....	33
Tabel 19. Pemecahan Masalah Ruang Gudang .....	34
Tabel 20. Pemecahan Masalah Ruang Toilet.....	34
Tabel 21. Pemecahan Masalah <i>Pantry</i> .....	34
Tabel 22. Diagram <i>Matrix</i> Gedung 1.....	41
Tabel 23. Diagram <i>Matrix</i> Gedung 2.....	42
Tabel 24. Tabel perhitungan lampu.....	42
Tabel 25. <i>Boq</i> Furnitur Gedung 2.....	65
Tabel 25. <i>Boq</i> Pekerjaan .....	67

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Kantor adalah setiap tempat yang biasanya dipergunakan untuk melaksanakan pekerjaan tata usaha, dengan nama apapun juga tempat tersebut mungkin diberikan. (Moekijat, 1997:3)

Menurut Julius Panero (1979), sejak tahun 1950-an, perancangan kantor telah menjadi salah satu dari berbagai lingkup perancangan khusus bagi perancang. Berjuta meter persegi luasan ruang kantor dirancang tiap tahunnya. Perkembangan bisnis dan berikutan kebutuhan atas kantor pusat badan usaha yang besar menimbulkan kebutuhan untuk merencanakan ruang-ruang perumahan bagi beratus-ratus bahkan beribu-ribu orang pada area yang sama. Orang menghabiskan hampir setengah dari waktu terjaganya di dalam satu tipe lingkungan kantor atau tipe lainnya. Beberapa orang mungkin benar-benar menghabiskan seluruh waktunya bekerja pada satu perusahaan yang sama. Perkembangan pasar dunia akan menciptakan kebutuhan, yang bahkan lebih besar lagi, akan ruang yang lebih luas. Terlebih lagi dengan adanya perubahan teknologi, pengaruhnya pada cara-cara transaksi bisnis yang dilakukan dan sistem yang digunakan akan memerlukan perubahan ruang-ruang kantor yang sudah ada sesuai dengan kebutuhan.

Kantor ECC adalah sebuah lembaga yang bergerak dibidang pengembangan karir yang meminjam nama UGM untuk *branding strategy*. ECC terletak di Kotabaru, kota Yogyakarta. Kantor ECC memiliki 2 bangunan inti, yang terdiri dari gedung kantor operasional dan *class room*.

Gedung ECC merupakan bangunan konservasi cagar dan budaya sehingga harus ada aspek-aspek dan persyaratan khusus untuk merancang ulang interior kantor ECC. Dari pihak pemerintah DIY tidak diperbolehkan untuk mengubah bentuk dari gedung konservasi ECC yang bertujuan untuk melestarikan bangunan tua, yang di atur dalam Peraturan Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta nomor 6 tahun 2012 tentang pelestarian warisan Budaya Dan

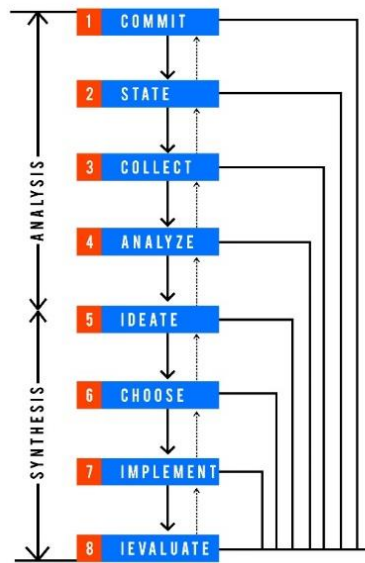
Cagar Budaya, dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2005 tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang No. 28 Tahun 2002, yang secara khusus mengatur pelestarian bangunan cagar budaya.

Alasan pihak ECC merancang ulang interior kantor adalah untuk merubah identitas kantor ECC yang saat ini kurang tertata dari segi fungsional, kurang nyaman dan terlihat sempit karena kurangnya pencahayaan. Menurut pengamatan interior kantor ECC hanya menyediakan tempat untuk bekerja saja tetapi belum mementingkan aspek fungsional, kenyamanan, keindahan, dan dampak bagi pengguna ruangan.

## **B. Metode Desain**

### **1. Proses Desain**

Pada proses perancangan desain interior kantor ECC menggunakan metode proses desain yang diterapkan oleh Rosemary Kilmer yang ditulis pada buku *Designing Interior* (1992 : 156). Menurut Kilmer (1992) Proses desain adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunannya. Proses desain menurut Rosemary Kilmer terbagi menjadi 2 tahap yaitu analisis dan sintesis. Tahap analisis terdiri dari tahap *commit, state, collect, analyse*. Sedangkan tahap sintesis terdiri dari tahap *ideate, choose, implement, dan evaluate*. Tahapan dalam proses mendesain pola pikir perancangan desain Rosmary Kilmer dalam bentuk bagan sebagai berikut :



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

Metode dari bagan pola pikir perancangan menurut Rosemary Kilmer dapat disimpulkan:

- a. *Commit* : Mengidentifikasi permasalahan.
- b. *State* : mendefinisikan masalah.
- c. *Collect* : mengumpulkan fakta.
- d. *Analyse* : menganalisa masalah dan data.
- e. *Ideate* : mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
- f. *Choose*: memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
- g. *Implement* : melaksanakan penggambaran, yaitu dengan cara membuat gambar desain akhir yang telah memenuhi kriteria.
- h. *Evaluate* : meninjau desain yang telah dibuat, apakah sudah mampu memecahkan permasalahan.

## 2. Metode Desain

Metode desain dalam pola pikir perancangan menurut Rosemary Kilmer dapat diambil melalui 3 tahapan, yaitu:

- a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah



Metode ini merupakan proses analisis *programming*, untuk menganalisis permasalahan dengan mengumpulkan data yang dibutuhkan seperti data fisik, non-fisik, literatur, dan data-data lainnya. Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

- 1) Wawancara terhadap klien untuk mendapatkan data yang diinginkan, yaitu data non-fisik berupa keinginan klien dan kebutuhan ruang.
- 2) Data fisik didapatkan melalui *survey* lapangan dengan cara mendokumentasikan situasi dan kondisi ruang, mengukur untuk memastikan kecocokan dengan data-data *non-fisik*.
- 3) Mengumpulkan data fisik dan *non-fisik* mengumpulkan literatur yang di dapat untuk segera menganalisis kelebihan dan kelemahan objek. Terjun ke lapangan dengan mengamati langsung apa yang sedang terjadi. Mengamati dan merekam kegiatan pengguna ruang, mendokumentasikan situasi, menulis setiap hal yang penting, dan mengambil foto.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode ini merupakan proses sintesis pada tahap mendesain, yaitu tahap untuk menghasilkan beberapa alternatif solusi desain berupa gambar 2D ataupun 3D. Perlu dilakukan *programming* untuk mendapatkan alternatif desain seperti membuat skematik, daftar kebutuhan dan menganalisa permasalahan yang ada pada objek.

c. Metode Evaluasi Pemilahan Desain

Metode ini digunakan untuk menentukan dari beberapa alternatif yang ada apakah desain telah berhasil memecahkan masalah. Alternatif tersebut yang dilanjutkan ke tahap akhir yaitu presentasi dan gambar kerja kepada klien. Metode evaluasi pemilahan desain yang akan dilakukan yaitu dengan menguji seluruh alternatif untuk didapatkan alternatif yang paling sesuai dan optimal untuk memecahkan permasalahan dari ide-ide yang ada.