

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR DINAS
PEKERJAAN UMUM DAN PENATAAN RUANG
KABUPATEN TRENGGALEK**



PERANCANGAN

oleh:

Mei Rizki Rianti

NIM 1610201123

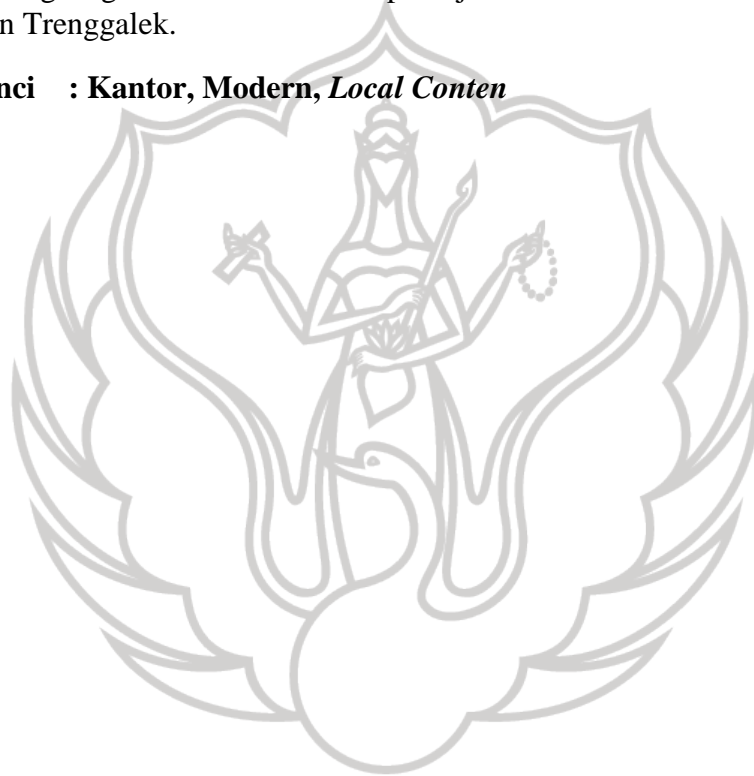
**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURURSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

ABSTRAK

Kantor Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang Kabupaten Trenggalek adalah Organisasi Perangkat Daerah atau biasa disingkat OPD. Salah satu tugasnya yang menjadi bagian dari pembangunan kota Trenggalek, kantor Dinas pekerjaan Umum dan Penataan Ruang Kabupaten Trenggalek menuntut karyawannya untuk selalu produktif dan bekerja secara disiplin juga selalu menjaga citra kantor pemerintahan yang formal. Demi mewujudkan tujuan tersebut, maka digunakan pendekatan penataan ruang yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna ruang. Pemakaian gaya modern yang bersih dengan sentuhan *local content* sebagai unsur dekoratif diharap mampu mengoptimalkan kegiatan yang berlangsung di kantor Dinas pekerjaan Umum dan Penataan Ruang Kabupaten Trenggalek.

Kata Kunci : Kantor, Modern, *Local Content*



ABSTRACT

The Public Works and Spatial Planning Office of Trenggalek Regency is the Regional Apparatus Organization. One of its duties which is part of the development of the city of Trenggalek, the office of the Public Works and Spatial Planning Office of Trenggalek Regency requires its employees to always be productive and work in a disciplinary manner and always maintain the image of a formal government office. In order to achieve those goals, a spatial planning approach is used that is tailored to the needs of space users. It is hoped that the use of a modern, clean style with a touch of local content as a decorative element is expected to be able to optimize the activities that take place at the Trenggalek Regency Public Works and Spatial Planning Office.

Keywords: Office, Modern, Local Content



LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR DINAS PEKERJAAN UMUM DAN PENATAAN RUANG KABUPATEN TRENGGALEK diajukan oleh Mei Rizki Rianti, NIM 1610201123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


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

NIP: 19730830 200501 1 001 /NIDN: 0030087304

Pembimbing II/ Anggota


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

NIP 19790407 200604 1 002 / NIDN: 0007047904

Cognate/ Anggota


Ivada Ariyai, M.Des.

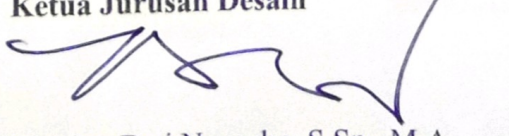
NIP: 19760514 200501 2 001 /NIDN: 0014057604

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


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

NIP: 19730830 200501 1 001 /NIDN: 0030087304

Ketua Jurusan Desain

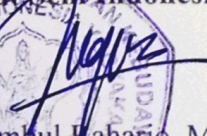

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP: 19970315 200212 1 005 /NIDN: 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Kaharjo, M.Hum.

NIP: 19691108 199303 1 001 /NIDN: 0008116906



Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mei Rizki Rianti
NIM : 1610201123
Tahun Lulus : 2021
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ Lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini. Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/ atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 11 Januari 2021



Mei Rizki

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar keserjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar besarnya kepada:

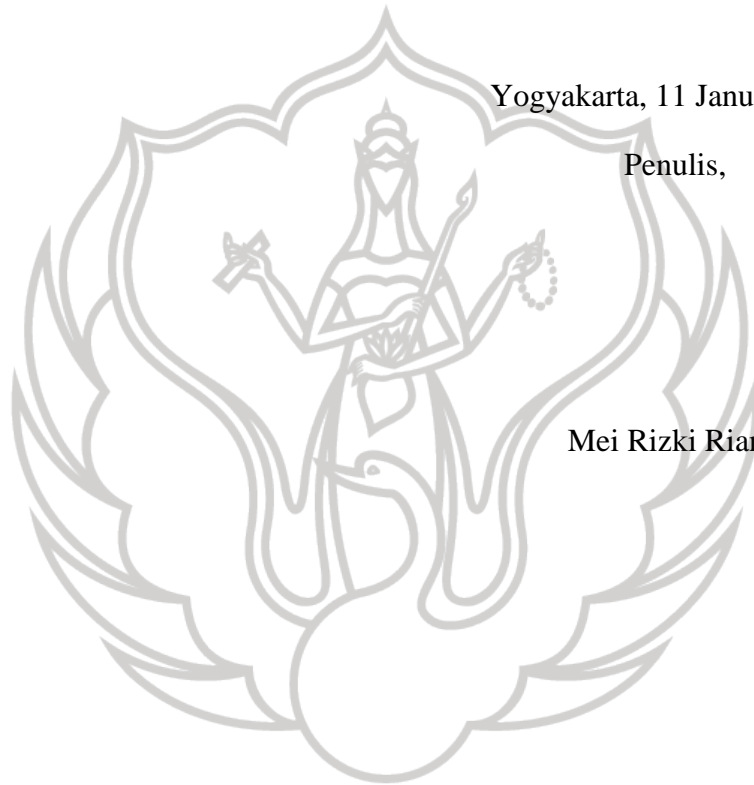
1. Bapak Jumari yang telah membantu penulis untuk melakukan survey lapangan dan membantu untuk melengkapi data-data ;apangan yang diperlukan, serta selalu memberikan doa, dukungan dan semangat kepada penulis.
2. Ibu Winarti dan Ilham yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada penulis.
3. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.Ds., dan Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn.,M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat maupun kritik dan saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Oc. Cahyono Priyanto, ST., M.Arch. selaku Dosen Wali.
5. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Annisa dan Ayuk yang telah membaantu mengerjakan Tugas Akhir serta Delfitry yang sudah meminjamkan laptopnya kepada penulis untuk mengerjakan Tugas Akhir.
8. Ayuk, Ion dan Delfitry yang selalu datang di Studio TA yang membantu dan memberikan saran kepada penulis serta membuat suasana ruang TA menjadi lebih menyenangkan.

9. Adel, Septi, Diva, Asyah, Refo, Meidiana dan lainnya yang telah memberi semangat dan mendengarkan keluh kesah penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
10. Baekhyun yang menjadi sumber semangat dan kebahagiaan penulis dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
11. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis tulis satu persatu.

Yogyakarta, 11 Januari 2021

Penulis,

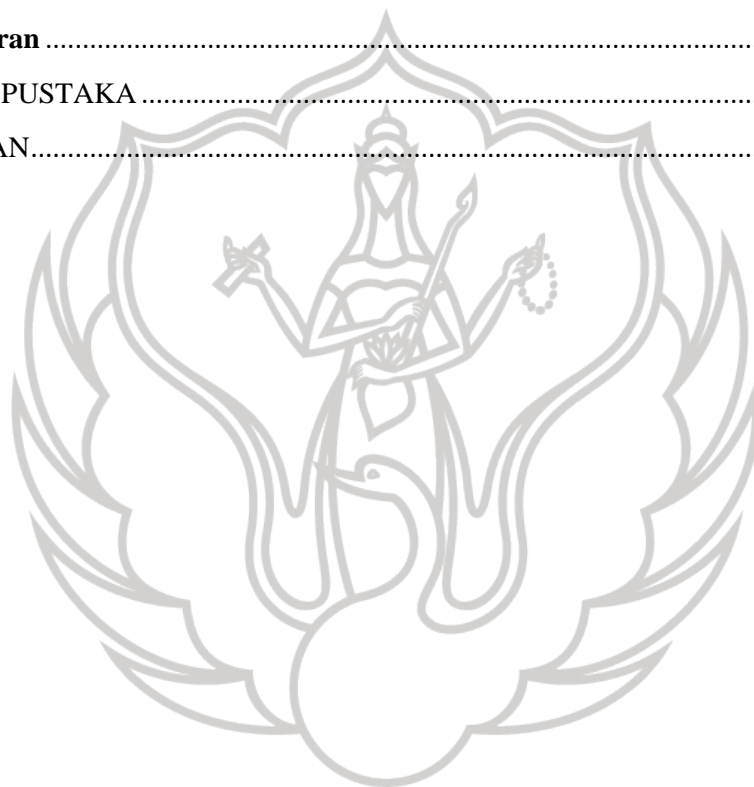
Mei Rizki Rianti



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	3
1. Proses desain	3
2. Metode Desain	4
BAB II.....	7
PRA DESAIN	7
A. TINJAUAN PUSTAKA	7
1. Tinjauan Umum	7
2. Tinjauan Khusus	12
B. PROGRAM DESAIN	15
1. Tujuan	15
2. Sasaran Perancangan	15
3. Data	15
BAB III	51
PERMASALAHAN DESAIN	51
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	51
B. Ide Solusi	51
BAB IV	57
PENGEMBANGAN DESAIN	57
A. Alternative Desain	57

1. Alternatif Penataan Ruang	57
2. Estetika Ruang	63
3. Elemen Pembentuk Ruang	67
4. Pengisi Ruang	72
5. Tata Kondisi Ruang	76
B. Evaluasi Pemilihan Desain	87
C. Hasil Desain	88
BAB V	98
PENUTUP	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	101



DAFTAR GAMBAR

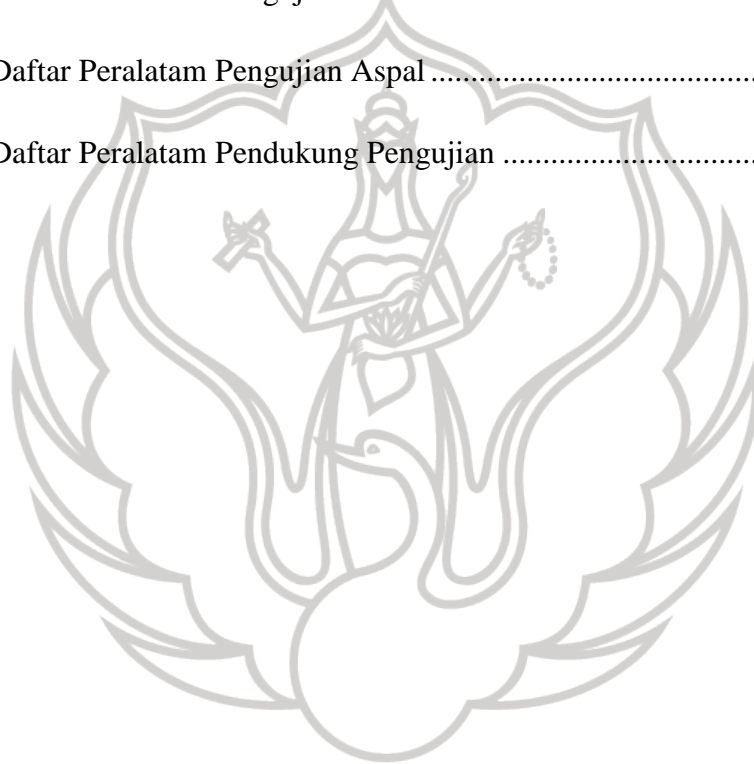
Gambar 1.1 Diagram Proses Desain	3
Gambar 2.1 Logo Dinas PUPR	17
Gambar 2.2 Lokasi kantor Dinas PUPR	18
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Dinas PUPR	19
Gambar 2.4 Fasad bangunan gedung Sekretariat	22
Gambar 2.5 Fasad bangunan gedung Laboratorium	22
Gambar 2.6 Denah Existing kantor Dinas PUPR.....	23
Gambar 2.7 Denah Existing gedung Sekretaria	23
Gambar 2.8 Denah Existing gedung laboratorium.....	24
Gambar 2.9 Foto Material Lantai Dinas PUPR	27
Gambar 2.10 Foto Material Dinding Dinas PUPR.....	27
Gambar 2.11 Foto Material Plafond Dinas PUPR	28
Gambar 2.12 Lobby & Entrance	29
Gambar 2.13 Ruang front Office Bagian Tata Usaha	29
Gambar 2.14 Ruang Tata Usaha	30
Gambar 2.15 Ruang Pertanahan.....	30
Gambar 2.16 Ruang bidang Perencanaan Tehnik	31
Gambar 2.17 Ruang Laboratorium	31
Gambar 2.18 Ruang Staff dan Administrasi	32
Gambar 2.19 Ruang Pengawas Laboratorium.....	32
Gambar 2.20 Ruang Kepala Laboratorium	33
Gambar 2.21 Ruang Pengujian Khusus	34
Gambar 3.1 Sketsa Ideasi.....	52
Gambar 3.3 Sketsa Ideasi pembatas ruang.....	53
Gambar 3.2 Sketsa Ideasi bentuk furniture	54

Gambar 3.3 Sketsa Ideasi bentuk Elemen Dekoratif	55
Gambar 3.4 Sketsa Ideasi bentuk Dekorasi plafont dan dinding	55
Gambar 4.1 Diagram Matrix	57
Gambar 4.2 Bubble Diagram	58
Gambar 4.3 Alternatif Zoning 1 Gedung 1	59
Gambar 4.4 Alternatif Zoning 1 Gedung 2	59
Gambar 4.5 Alternatif Zoning 2 Gedung 1	60
Gambar 4.6 Alternatif Zoning 2 Gedung 2	60
Gambar 4.7 Alternatif Layout 1 Gedung 1	61
Gambar 4.8 Alternatif Layout 1 Gedung 2	61
Gambar 4.9 Alternatif Layout 2 Gedung 1	62
Gambar 4.10 Alternatif Layout 2 Gedung 2	62
Gambar 4.11 Penerapan Gaya dan Suasana Ruang Pada Lobby	63
Gambar 4.12 Penerapan Gaya dan Suasana Ruang Pada Work Space	64
Gambar 4.13 Penerapan Gaya dan Suasana Ruang Pada Meeting Room.....	64
Gambar 4.14 Inspirasi Tema.....	65
Gambar 4.15 Warna dan Material	66
Gambar 4.16 Rencana lantai gedung Sekretariat	67
Gambar 4.17 Rencana Lantai Gedung Laboratorium	68
Gambar 4.18 Rencana Plafon Gedung Sekretariat.....	69
Gambar 4.19 Rencana Plafon Gedung Laboratorium	69
Gambar 4.20 Rencana Dinding Zen Room	70
Gambar 4.21 Rencana Dinding Lobby.....	70
Gambar 4.22 Rencana Dinding Ruang Staff.....	71
Gambar 4.23 <i>Furniture Custom</i> Kursi Staff	72
Gambar 4.24 <i>Furniture Custom</i> Bar Chair	72
Gambar 4.25 <i>Furniture Custom</i> Meja Resepsionis.....	73
Gambar 4.26 <i>Furniture Custom</i> Plant Box Storage.....	73

Gambar 4.27 <i>Furniture Fabrikasi</i> Kursi Kepala Dinas	74
Gambar 4.28 <i>Furniture Fabrikasi</i> Kursi Kepala Bidang, Sekre dan Kasubag	74
Gambar 4.29 <i>Furniture Fabrikasi</i> Lounge.....	75
Gambar 4.30 Render Perspektif Lobby (1)	88
Gambar 4.31 Render Perspektif Lobby (2)	88
Gambar 4.32 Render Perspektif Lobby (3)	89
Gambar 4.33 Render Perspektif Ruang Admin.....	89
Gambar 4.34 Render Perspektif Ruang Sekretaris.....	90
Gambar 4.35 Render Perspektif Ruang Kepala Dinas (1)	90
Gambar 4.36 Render Perspektif Ruang Kepala Dinas (2)	91
Gambar 4.37 Render Perspektif Ruang Kasubag.....	91
Gambar 4.38 Render Perspektif Ruang TU (1).....	92
Gambar 4.39 Render Perspektif Ruang TU (2).....	92
Gambar 4.40 Render Perspektif Ruang TR.....	93
Gambar 4.41 Render Perspektif Ruang Teknik	93
Gambar 4.42 Render Perspektif Ruang Rapat	94
Gambar 4.43 Render Perspektif Zen Room	94
Gambar 4.44 Render Perspektif Pantry.....	95
Gambar 4.45 Render Perspektif Ruang Pertanahan.....	95
Gambar 4.46 Perspektif Manual Ruang TU.....	96
Gambar 4.47 Perspektif Manual Lobby	96
Gambar 4.48 Perspektif Manual Ruang Staff Laboratorium	97
Gambar 4.49 Perspektif Manual Ruang Kepala Dinas	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar dan Ukuran Ruang	25
Tabel 2. Besaran Intensitas Pencahayaan.....	39
Tabel 3. Daftar Kebutuhan gedung Utama	41
Tabel 4. Daftar Kebutuhan Gedung Laboratorium	45
Tabel 5. Daftar Peralatam Pengujian Tanah	47
Tabel 6. Daftar Peralatam Pengujian Beton.....	48
Tabel 7. Daftar Peralatam Pengujian Aspal	49
Tabel 8. Daftar Peralatam Pendukung Pengujian	50



BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

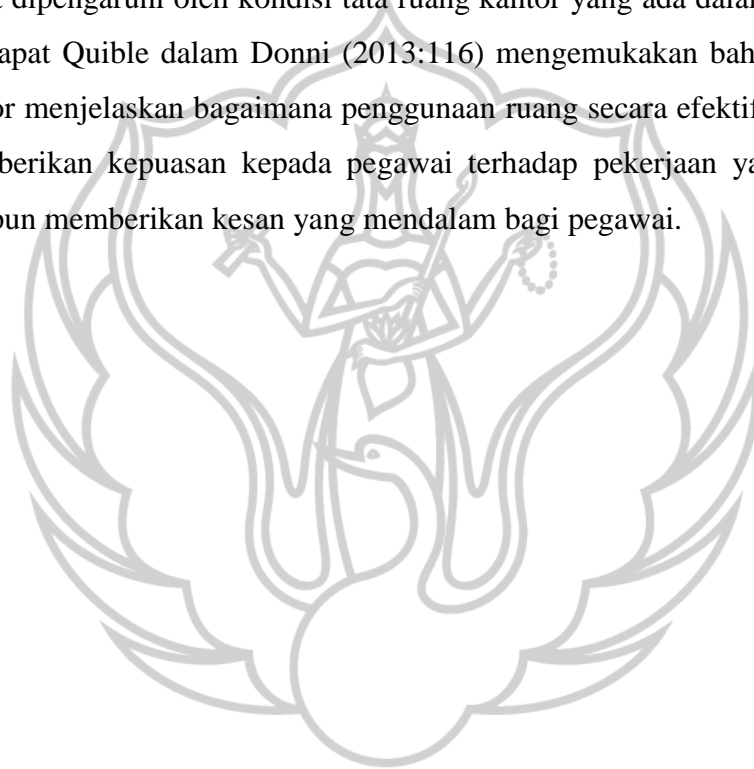
Kantor adalah sebutan untuk tempat yang digunakan untuk perniagaan atau perusahaan yang dijalankan secara rutin. Kantor bisa hanya berupa suatu kamar atau ruangan kecil maupun bangunan bertingkat tinggi. Tujuan utama lingkungan perkantoran adalah untuk mendukung penghuninya dalam pelaksanaan pekerjaan, dengan biaya serendah mungkin dan tingkat kepuasan setinggi mungkin. Dalam bekerja, hal yang paling penting adalah produktivitas, inovasi, dan efisiensi. Untuk meningkatkan efisiensi para karyawan, hal pertama yang harus sebuah kantor lakukan adalah menciptakan tempat kerja yang rapi dan bersih. Selain itu, perlu juga untuk menciptakan citra yang baik terhadap sebuah kantor. Karna hal tersebutlah mengapa dukungan dari para Arsitek dan Desainer Interior sangat penting dalam menciptakan ruang kerja yang baik untuk para karyawan.

Terletak di sebuah kota kecil di bagian Timur pulau Jawa, kantor Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang Kabupaten Trenggalek merupakan salah satu kantor yang cukup besar di kota Trenggalek. Sebagaimana dijelaskan pada Salinan Peraturan Daerah Nomor 22 Tahun 2011 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Trenggalek dan Peraturan Bupati Trenggalek No. 129 Tahun 2011 tentang Penjabaran Tugas Pokok dan Fungsi Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang Kabupaten Trenggalek. Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang memiliki tugas melakukan perencanaan, pelaksanaan kebijakan teknis operasional, pemantauan dan evaluasi bidang pekerjaan umum dan penataan ruang.

Dibangun dari tahun 2007, lingkungan kantor ini berdiri satu-persatu mulai dari bangunan bagian Sekretarian dan beberapa bangunan pendukung lainnya lalu menyusul bangunan Perairan & Sumber Daya dan paling anyar adalah bangunan kantor Binamarga. Dilihat dari sisi arsitek sendiri, bangunan kantor Dinas pekerjaan Umum dan Penataan Ruang ini merupakan bangunan

baru yang megah dan memiliki struktur yang kuat. Bagian luar maupun dalam bangunan sendiri cukup rapi dan bersih. Namun sayangnya setelah beralih pada bagian interior, sang Arsitek nampak tidak mempertimbangkan fungsi ruang itu sendiri. Beberapa ruang tampak tidak jelas pembagian zona-nya, seperti area publik dan semi privat yang tampak sama. Bahkan pembagian divisi salah satu gedung pula tidak diatur dengan baik dan terlihat membaaur menjadi satu.

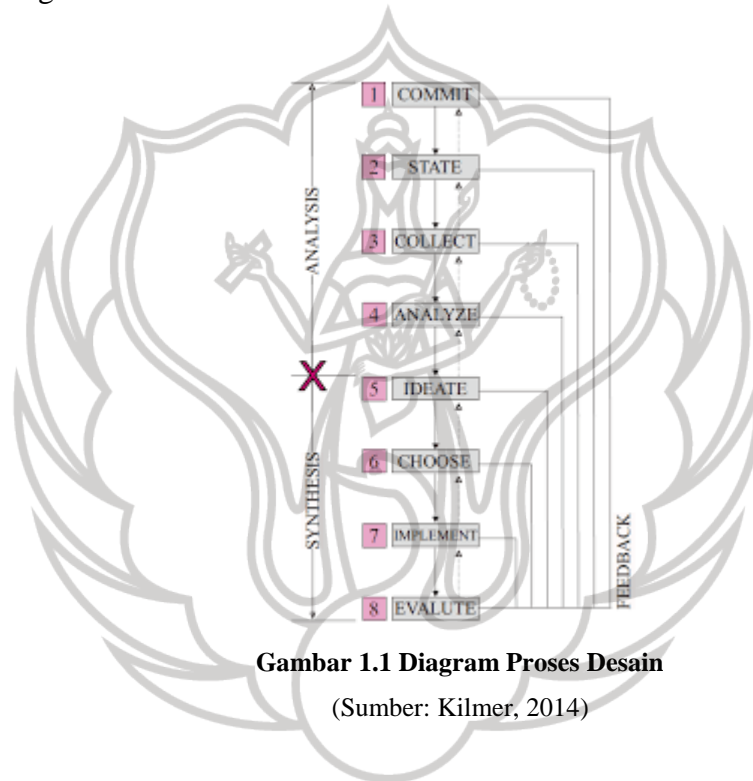
Sebagai karyawan yang bekerja di kantor Dinas, para pegawai dituntut bekerja secara disiplin dan selalu menciptakan citra yang formal. Kinerja dapat dipengaruhi oleh kondisi tata ruang kantor yang ada dalam perusahaan. Pendapat Quible dalam Donni (2013:116) mengemukakan bahwa tata ruang kantor menjelaskan bagaimana penggunaan ruang secara efektif serta mampu memberikan kepuasan kepada pegawai terhadap pekerjaan yang dilakukan maupun memberikan kesan yang mendalam bagi pegawai.



B. METODE DESAIN

1. Proses desain

Digunakan proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer sebagai acuan dalam mendesain. Menurut Rosemary Kilmer proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap analisis dan tahap sintesis. Pada pertama yaitu tahap analisis, desainer harus bisa untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menganalisis masalah. Kemudian pada tahap kedua atau sintesis, seluruh bagian-bagian yang sudah dianalisa pada tahap sebelumnya dikelola kembali sehingga dapat menghasilkan sebuah solusi desain.



Gambar 1.1 Diagram Proses Desain

(Sumber: Kilmer, 2014)

Dalam proses desain menurut Rosemary Kilmer ini ada beberapa tahapan berdasarkan bagan pola pikir perancangan dan apa yang dilakukan desainer pada tahap tersebut sebagai berikut :

a. *Commit*

Merupakan tahap menerima dan berkomitmen akan sebuah projek.

b. *State*

Tahap ini merupakan tahap mendefinisikan masalah dengan cara membuat checklist permasalahan yang harus diselesaikan, kemudian membuat perception list untuk menentukan pihak mana saja yang perlu diambil pendapatnya. Selanjutnya membuat diagram visual yang mencakup tujuan yang ingin dicapai dari daftar permasalahan dan rumusan masalah yang akan diolah pada tahap selanjutnya.

c. *Collect*

Merupakan tahap mengumpulkan fakta-fakta dan data lapangan yang ada. Pengumpulan fakta dan informasi ini dapat dilakukan dengan cara survei, wawancara, atau metode penelitian lainnya.

d. *Analyze*

Merupakan tahap menganalisa masalah dari data dan fakta yang telah dikumpulkan.

e. *Ideate*

Tahap ini merupakan tahap mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.

f. *Choose*

Choose adalah tahap memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang sudah ada.

g. *Implement*

Merupakan tahap menyalurkan ide melalui penggambaran 2D atau 3D maupun presentasi yang mendukung.

h. *Evaluate*

Merupakan tahap meninjau kembali desain yang telah dihasilkan.

2. Metode Desain

Pada perancangan interior kantor Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang Kabupaten Trenggalek ini akan dilakukan dalam tiga tahap atau metode. Tahap pertama programing, merupakan proses menganalisa dimana desainer mengumpulkan segala data lapangan seperti data fisik, non-fisik, litelatur serta bernagai data lainnya yang mendukung.

Kemudian setelah mendapatkan data-data, masuk pada tahap designing atau pencarian ide, pada tahap ini mulai muncul ide-ide mengenai solusi desain dari permasalahan yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya. Terakhir masuk dalam tahap evaluasi, dari beberapa alternatif yang ada kemudian dipilih sebagai solusi desain yang terbaik.

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Dalam pengumpulan data dan perumusan masalah dari kantor Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang Kabupaten Trenggalek ini Desainer menggunakan beberapa cara :

1) Observasi

Metode observasi adalah metode dengan pengamatan langsung dengan cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Desainer melakukan survey dan mengamati langsung desain interior yang ada dan menterjemahkannya kedalam tulisan maupun gambar.

2) Wawancara

Wawancara adalah percakapan dua orang yang dimulai oleh pewawancara dengan tujuan khusus untuk memperoleh keterangan sesuai dengan tujuan topik penelitian dan di titik beratkan pada isi tujuan deskripsi, prediksi dan penjelasan sistematis. Wawancara tersebut dilakukan dengan beberapa karyawan dari kantor Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang Kabupaten Trenggalek tentang aktifitas kerja, fasilitas dan kenyamanan yang ada di kantor tersebut.

3) Dokumentasi

Dokumen menjadi keterangan dalam memperoleh data yang digunakan untuk melengkapi data-data yang lainnya. Maksud menggunakan metode ini adalah agar dapat mendokumentasikan (data visual berupa foto) objekobjek untuk

melengkapi data yang diperoleh melalui metode observasi dan wawancara.

4) Collecting

Mengumpulkan data dan fakta-fakta lapangan yang ada. Desainer mengumpulkan data fisik dan nonfisik dari hasil survey ataupun melalui media internet.

5) Kepustakaan

Mencari data literatur yang diperlukan sebagai data komparatif tentang standar desain interior yang diperoleh dari berbagai sumber kepustakaan untuk mendapatkan teori-teori dan mempelajari peraturan-peraturan yang berhubungan dengan perancangan.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan

Pada metode ini desainer akan melakukan Ideasi atau Brainstorming untuk memecahkan masalah melalui beberapa alternative yang telah dibuat. Pencarian ide dan pengembangan desain sendiri dilakukan dengan sketsa dan modelling.

Dari beberapa alternative tersebut akan dipilih desain terbaik dalam memecahkan masalah. Pemilihan desain sendiri didasarkan pada Kriteria dari perbandingan data *existing* dan *literature* yang ada.

Lalu desain yang sudah dipilih akan diterjemahkan dalam bentuk gambar/sketsa 2D, modelling 3D, gambar kerja dan presentasi desain.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain Metode

Untuk melakukan metode evaluasi desainer akan melakukan pengkajian ulang dengan melihat data awal hingga akhir dan melihat setiap pertimbangan yang ada. Pada tahap ini akan dilakukan revisi apabila desain belum ideal atau sesuai, lalu membuat gambar kerja desain yang telah sesuai.