

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR  
PERUSAHAAN ADVERTISING, ILUSTRASI  
DAN MULTI MEDIA PETAKUMPET  
YOGYAKARTA**

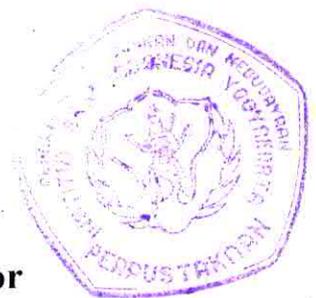


Karya Disain  
Disusun oleh:

**Ahmad Faisal Ismail**

9210545023

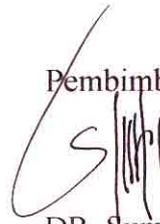
UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA			
INV.	6801/XI/H/102		
KLS	725.4		
TERIMA	23-9-02	R	



**Tugas Akhir Program Studi Disain Interior  
Jurusan Disain Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta  
2002**

Tugas Akhir Karya Disain ini dipersiapkan oleh Ahmad Faisal Ismail  
– No. Mhs. 9210545023, telah dipertahankan di depan Tim Penguji Program  
Studi Desain Interior Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni  
Indonesia Yogyakarta pada tanggal 5 Juli 2002, dan dinyatakan telah  
memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



DR. Sumartono

Pembimbing II / Anggota



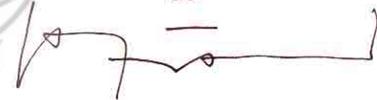
Drs. Tata Tjandrasat.

Penguji Ahli / Anggota



Drs. M. Umar Hadi, MS.

Ketua Program Studi Desain  
Interior / Anggota



Drs. Ismael Setiawan, MM.

Ketua Jurusan Desain / Ketua



Drs. M. Umar Hadi, MS.

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



## Daftar Isi

Halaman judul	i
Halaman pengesahan	ii
Daftar isi	iii
Pengantar	iv
<b>BAB I</b>	
Judul	01
Latar Belakang Pemilihan Proyek	01
Rumusan Masalah	05
Batasan Proyek	05
Sistematika Pendekatan Pemecahan Masalah	06
Tujuan dan Sasaran Perancangan	06
Cakupan Tugas	08
<b>BAB II</b>	
Tinjauan Data Perusahaan	09
Tinjauan data Lapangan	16
Tinjauan Pustaka	23
<b>BAB III</b>	
Analisa Goal Klien	24
Analisa Pengguna	26
Analisa Ruang	28
Analisa Sirkulasi	34
Analisa Kebiasaan Kerja	34
Analisa Tata Kondisional	35
Analisa bahan	36
<b>BAB IV</b>	
Konsep Dasar	40
Gaya dan Tema Perancangan	40

Kriteria Perancangan	40
Gagasan Perancangan	43
<b>BAB IV</b>	
Kesimpulan	57
Saran	58

#### **Daftar Pustaka**

Ucapan terimakasih

Lampiran 1 : Prinsip Dasar Perusahaan

Lampiran 2 : Jawaban questionnaire manajemen Petakumpet

Lampiran 3 : Questionnaire

Lampiran 4 : Rencana Kerja Sementara

Lampiran 5 : Rencana Anggaran Biaya

Lampiran Perspektif

Lampiran Foto Pameran dan Maket

Lampiran Gambar Kerja skala 1 : 100

Lampiran Gambar Kerja Mebel skala 1 : 20



## Kata Pengantar

**Saya tidak dapat menyangkal nalar  
hanya dengan sebaris tulisan**

- Albert Camus -

Institut Seni Indonesia pada hari ini akan berbahagia karena salah satu angkatan bangkot-nya pergi juga dari kampus, itu lah saya. Demikian pula saya, sangat berbahagia meninggalkan gedung kampus gersang tercinta, yang lebih mirip kantor kecamatan. Setelah hampir sepuluh tahun kuliah, akhirnya selesai juga saya membuat karya tugas akhir, setelah sebelumnya berkali – kali mentah di tengah jalan dengan berbagai judul skripsi.

Tidak saya pungkiri bahwa lamanya masa studi saya karena tergiur dengan sistem 'ijon' yang ditawarkan oleh dunia profesi. dan biasanya dimasuki oleh para mahasiswa mentah itu [termasuk saya] dengan kesadaran penuh untuk menjadi lebih matang. Lalu apakah golongan terijon itu terbukti jadi lebih matang? Saya tidak yakin.

Paling tidak saya melihat dari karya – karta tugas akhir, yang akhirnya mereka hasilkan. Saya akan bilang bahwa hal yang pasti adalah kami [para ter-ijon] menjadi lebih pragmatis. Kadang – kadang mengingatkan kita pada suasana kuliah ekstension, he he he. [ini bukan sara lho, cuma sekedar *nguda rasa*]. Tapi saya rasa begitulah kalau kita mau jujur. *That's the reality, then if it doesn't fit the appearance you're trying to promote, what probably need to change is how we feel about the reality.*

Maka saya pikir itulah jawaban dari pertanyaan saya bertahun lalu ketika masih semester awal, pertanyaan saat menonton pameran tugas akhir :

“apa yang menarik dari lobby bank atau lobby kantor, sampai jadi obyek favorit tugas akhir?” Cepat dan mudah, seperti bikin mie instan. Sehingga boleh dikata masa – masa mereka [saya juga] meng-ijon-kan diri itu hanya sekedar masa mencari bahan untuk *color & material sceme*, serta uang untuk membuat sebuah pameran TA yang megah, dengan obyek lobby berukuran besar dari perusahaan – perusahaan besar yang diasumsikan [kalau proyeknya riil] mampu menanggung biaya *constructing* disain yang akan ditampilkan.

Kali ini anda akan menyaksikan sebuah karya tugas akhir disain interior yang saya jamin tidak megah, anda tidak akan menemukan image *grandeure* di sini.

Obyek yang saya pilih hanya sebuah kantor perusahaan kecil di kota kecil Jogja, tidak ada kemegahan terpancar dari bangunan ditengah kampung ini. Tapi saya berusaha mengerjakan proyek ini sebaik mungkin, dengan menggunakan data lapangan riil, termasuk *client brief* [bukan karangan seperti biasanya] dan melakukan interview dengan *user* berkaitan dengan ekspektasi dan kebiasaan masing – masing.

Bukankah kita memang dicetak di kampus untuk bekerja bagi klien? Tentu dengan tetap berpegang pada idealisme masing – masing, dan di sini saya berusaha membawa misi ikut serta menyelamatkan lingkungan. Tak perlu dengan ikut menyelamatkan macan atau naik gunung, cukup dari lingkungan terdekat kita, melalui profesi kita.

Mungkin memang tidak banyak masalah dari proyek sekecil ini, tapi tidak apa – apa, karena toh saya juga dari dulu tidak terlalu setuju kalau

dibilang bahwa disain interior bertujuan untuk memecahkan masalah, lha kalau ndak ada masalah? Nganggur dong kita.

Saya lebih suka mengatakan disain interior mestinya sebuah reaksi, ada masalah bereaksi; tak ada masalah pun tetap bereaksi, terserah saja reaksinya : mau menguap, mau tidur. Ini sebuah pilihan bebas, tapi jangan marah kalau dikritik, saya juga tidak akan marah... jadi silahkan mengkritik atau meremehkan, dengan sepantasnya !!!

Semoga Karya ini dan kritiknya bisa bermanfaat sepanjang ada

**Banyak tabik Banyak salam**

**ismail**



## BAB I

### A. JUDUL

Perancangan interior kantor perusahaan advertising, ilustrasi dan multi media PETAKUMPET Yogyakarta.

### B. LATAR BELAKANG PEMILIHAN PROYEK

Revolusi industri yang menghasilkan tahun – tahun yang penuh dengan kemajuan dalam abad modern, tidak bisa dipungkiri telah membawa perusakan alam yang sangat dahsyat. Kapitalisme industrial menempatkan alam tidak lebih dari penyedia bahan baku belaka.<sup>1</sup> Francois Bacon, Lord Chancellor Inggris abad ke-17, memberi kaum industrialis alibi ilmiah atas perilaku mereka dengan kredo Baconiannya yang menyatakan bahwa pengetahuan ilmiah adalah kemenangan teknologi atas alam.

Menjelang akhir abad ke-19, kejayaan industrialisasi telah menghabiskan bahan baku dan menumpuk banyak barang sehingga kebutuhan akan sumber daya dan pasar baru untuk membuang buatan mereka sangat mendesak,<sup>2</sup> maka perusakan ekologi oleh bangsa barat diperluas ke Asia dan Afrika. Teori Darwin tentang seleksi alam berkembang dengan munculnya ide ‘Darwinisme Sosial’, yang memunculkan kesehatan rasial. Orang inggris membantai seperempat dari populasi orang Irlandia, orang Amerika yang dahulu membantai

---

<sup>1</sup> Croall, Stephen dan Rankin, William. *Ecology for Beginners*. Icon Books Ltd, Cambridge, 1991. P – 32

<sup>2</sup> *ibid*, p - 42

Indian secara sistematis, di era yang lebih baru merendahkan orang 'negro' tidak beda dengan Nazi yang membantai Yahudi dan Gipsy<sup>3</sup>. Tidak saja terjadi penguasaan atas tanah, juga atas budaya, pola pikir. Barat menetapkan kebudayaan massa yang 'standar', gaya hidup dan nilai – nilai yang mereduksi pluralitas manusia.<sup>4</sup> Menurut Chiras, hal tersebut memang telah menjadi sifat alamiah setiap organisme, termasuk manusia, untuk mengubah bentuk beberapa hal dari lingkungannya untuk mereka 'kuasai', hanya disayangkan bahwa teknologi modern kemudian mengizinkan species manusia untuk mengeksploitasi lingkungannya melebihi batas kemampuan alam untuk memperbaiki diri,<sup>5</sup> ketika ini terus berlanjut justru akan membahayakan species manusia itu sendiri.

Ketika kita menengok lingkungan terdekat kita sendiri yang (mungkin) tingkat kerusakan dan pencemarannya tidak separah di barat, mungkin kita tidak merasa terancam dengan semakin memburuknya kondisi alam secara global, meski kita sering mendengar dan membaca berita tentang pencemaran lingkungan ataupun pemanasan global. Perasaan jauh dari permasalahan tersebut dapat menjebak kita sehingga tidak lagi sensitif terhadap hal – hal yang sebenarnya mempunyai kontribusi cukup besar terhadap perusakan lingkungan, selain asap pabrik, knalpot dan penebangan pohon.

---

<sup>3</sup> *ibid*, p – 106 – 108

<sup>4</sup> Herry Dim, *Jawimul ; Jalan – jalan di Rimba Kebudayaan*. I Rekamedia, Bandung, 1995. P – 47-48.

<sup>5</sup> Veitch, Russel dan Arkkelin, Daniel. *Environmental Psychology*. Prentice Hall, New Jersey, 1995. P-393 Pendapat D.D. Chiras ini dikemukakan Chiras dalam bukunya *Environmental Science; A Frame Work for Decision Making*, Benjamin/Cummings, California, 1985.

Meskipun pada dasarnya kemajuan teknologi telah memberi kontribusi yang sangat besar terhadap perusakan lingkungan, tidak mungkin kemudian mengambil posisi anti teknologi maju, terutama teknologi informasi, karena bagaimanapun saat ini informasi dan ilmu pengetahuan telah menjadi apa yang disebut sebagai *'the organizing principles of the society'*<sup>6</sup>. Kita tidak mungkin bersembunyi dalam bunker – bunker budaya, dalam logika strategi, pun hal tersebut hampir tidak masuk akal.

Serbuan arus informasi, sudah tidak terbendung. Dia melibas semua batas yang ada, batas negara, ideologi, geografis, bahkan *mediascape* itu sendiri<sup>7</sup>. Dunia menjadi sebuah desa yang kecil, namun ketika dunia semakin mengglobal, manusia justru menciptakan batas – batas baru yang lebih sempit lagi<sup>8</sup>. Persaingan yang terjadi kemudian adalah penguasaan atas informasi, siapa yang lebih cepat mendapatkan informasi punya kans lebih besar untuk memenangkan persaingan. Mantra yang dipakai kemudian adalah kecepatan, kecepatan berkomunikasi dan mengakses informasi.

Kemajuan teknologi informasi yang sedemikian cepat kemudian mengubah cara manusia melakukan pekerjaannya, mobilitas personal sudah bukan lagi menjadi hambatan berarti untuk menyelesaikan

---

<sup>6</sup> Best, Steven dan Kellner, Douglas. *Postmodern Theory: Critical Interrogations*. Macmillan Education Ltd. London, 1991. P – 275.  
Secara lengkap terdapat dalam tulisan Daniel Bell dalam buku *The Coming of Postindustrial Society*, Basic Books, New York, 1973.

<sup>7</sup> Batas – batas atas masing – masing informasi itu sendiri kemudian menjadi tidak jelas, antara entertainmen, politik, agama ataupun permabukan sekalipun.  
Baca: Jean Baudrillard, *Simulations*. Semiotext, New York, 1983.

<sup>8</sup> Bukan lagi batas secara fisik. Baca : Naisbitt, *The Global Paradox*

tugasnya dan tetap 'terhubung' dengan kantor. Sementara harga properti juga semakin melambung, sedangkan tuntutan 'penghematan' menjadi satu keniscayaan, kemudian mengubah cara perusahaan mengakomodasi tuntutan tempat kerja bagi pekerjanya, dan akan mengubah pula cara orang bekerja di kantor.

### **Latar Belakang Pemilihan Obyek**

Petakumpet adalah sebuah perusahaan penyedia jasa disain grafis, multi media dan produksi. Ada beberapa hal yang menarik dari perusahaan ini sehingga saya memilihnya sebagai obyek tugas akhir, yaitu:

1. Petakumpet berawal dari kelompok angkatan, yang tadinya berangkat dari keisengan hingga kemudian dikembangkan secara serius oleh beberapa anggotanya yang masih mahasiswa Institut Seni Indonesia, menjadi sebuah perusahaan penyedia jasa yang profesional.
2. Perusahaan masih kecil
3. Lingkungan kerja di Petakumpet sangat berbeda dengan kantor – kantor lain pada umumnya. Para pekerjanya seperti orang – orang yang datang untuk bermain. Mereka bisa datang kapan saja, dengan kostum apa saja dan dengan ide apa saja. Suasana kerja di Petakumpet meski serius dalam mengerjakan setiap order, pekerja di dalamnya tidak pernah berhenti

bercanda. Suasannya sama sekali tidak formil, bahkan bila di kantor lain masih terhitung jam kerja, orang – orang di Petakumpet bisa jadi sedang bertelanjang dada bermain bola di halaman kantor.

4. Pihak manajemen Petakumpet meyakini bahwa sebuah disain interior yang baik bagi tempat kerja mereka akan mampu meningkatkan kinerja perusahaan secara tidak langsung. Dengan keyakinan tersebut di atas, meskipun keuangan perusahaan masih belum kuat, manajemen berusaha untuk dapat menyediakan sebuah tempat kerja yang memadai bagi para pkerjanya.

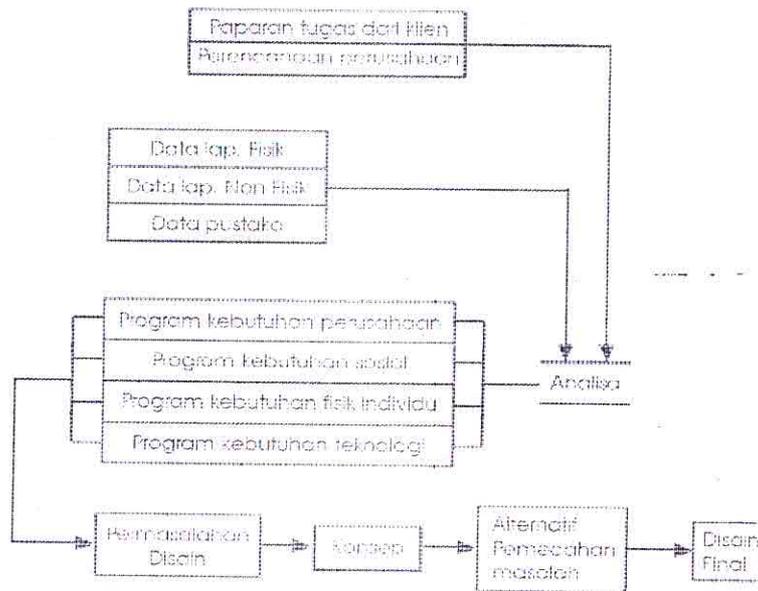
### **C. RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana merancang interior kantor petakumpet yang mampu mengakomodasi kebutuhan – kebutuhan dari pemakai maupun kebutuhan perusahaan, yang terkait dengan budaya perusahaan dan perubahan global yang terjadi yang secara langsung maupun tidak memberi dampak pada perusahaan.

### **D. BATASAN PROYEK**

Keseluruhan lahan yang disewa oleh Petakumpet sebagai tempat kerja mereka.

## E. SISTEMATIKA PENDEKATAN PEMECAHAN MASALAH



## F. TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

### 1. Tujuan Perancangan

Perbaikan fisik kantor dan perancangan serta pembangunan interior kantor Petakumpet ini merupakan beban yang tidak ringan bagi keuangan perusahaan, artinya bahwa perancangan interior ini mampu menghasilkan sesuatu yang secara tidak langsung dapat menambah pemasukan [*profitability*] perusahaan, sebagai ganti dari apa yang sudah dikeluarkan perusahaan.

### 2. Sasaran Perencanaan

#### a. Ruang

Pemenuhan kebutuhan ruang bagi para pekerja, dengan penggunaan lahan yang sehemat mungkin, tanpa perlu melakukan penambahan ruang baru namun tetap dapat

mewadahi kegiatan – kegiatan dan *requirement* dari kegiatan – kegiatan yang terjadi.

b. Sirkulasi dan tata letak

Tata letak ruang maupun simbol – simbol yang menyertainya, agar mudah dikenali oleh para pengguna, memberi kemudahan pencapaian bagi pekerja, dan memberi kemudahan bergerak di dalamnya, serta meningkatkan intensitas komunikasi personal.

c. Unsur pembentuk ruang

Perencanaan disain lantai, dinding dan langit – langit sesuai dengan kaidah yang mengacu pada konsep perancangan.

d. Perabot

Disain perabot yang sesuai dengan kebutuhan dan aktivitas, disesuaikan dengan konsep keseluruhan.

e. Tata kondisional

Perencanaan sistem dan fasilitas pendukung pengkondisian ruang yang meliputi penerangan, penghawaan serta akustik sesuai dengan persyaratan yang ada serta kesesuaiannya dengan konsep perancangan.

f. Estetis

Pengolahan penampilan visual dari setiap unsur pembentuk maupun pengisi ruang berangkat dari konsep perancangan dan tidak mengacu pada style tertentu.

## G. CAKUPAN TUGAS

1. Programming
2. Denah situasi dan lokasi 1:100  
Bangunan arsitektur 1:50  
Gambar tampak dan potongan bangunan 1:50
3. Lay Out ruang.
4. Gambar tampak potongan
5. Gambar kerja rencana :  
Gambar rencana lantai  
Gambar rencana dinding  
Gambar rencana plafond  
Gambar rencana mebel
6. Gambar kerja rencana ME:  
Gambar rencana elektrik
7. Color sceme dan material
8. Perspektif
9. Rencana Anggaran Biaya
10. Rencana kerja sementara
11. Maket studi skala 1:50