

**PERANCANGAN KANTOR DAN SHOWROOM  
FURNITUR CV EXCELCON  
TANGERANG**



**PERANCANGAN**

oleh:

**Annisa Riza Nuraini Gunawan**

**1610211123**

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

**2020**

**PERANCANGAN KANTOR DAN SHOWROOM  
FURNITUR CV EXCELCON  
TANGERANG**



**PERANCANGAN**

oleh:

**Annisa Riza Nuraini Gunawan**

**1610211123**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar sarjana S-1 dalam bidang

Desain Interior

**2020**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR DAN SHOWROOM FURNITUR CV EXCELCON TANGERANG diajukan oleh Annisa Riza Nuraini Gunawan, NIM 1610211123, 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 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**



Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc

NIP: 19720314 199802 1 001 /NIDN: 0014037206

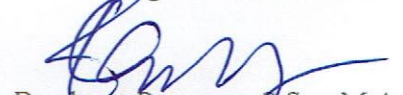
**Cognate/ Anggota**



Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.

NIP: 19870209 201504 1 001 /NIDN: 0009028703

**Ketua Program Studi/Ketua/Anggota**



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

NIP: 19730830 200501 1 001 /NIDN: 0030087304

**Ketua Jurusan**



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 Raharjo, M.Hum.

NIP: 19691108 199303 1 001 /NIDN: 0008116906



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Juni 2020

Penulis,

Annisa Riza Nuraini Gunawan

NIM. 1610211123

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan 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 Gunawan Eko, Ibu Dewi Alam Sari, Mas Iki dan Kak Bunga yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada penulis.
2. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.Ds., dan Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc., 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.
3. Mas Danang Febriyantoko, S.Sn., M.A., selaku Dosen Wali atas segala masukan dan motivasinya.
4. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Ibu Vera, Kak Irene, Mas Jihad, dan Mas Syifa dari pihak Maison Interior yang telah memberikan penulis izin untuk menjadikan CV Excelcon sebagai objek Tugas Akhir, melakukan survei lapangan, serta membantu penulis dalam melengkapi data-data yang ada di lapangan.
7. Bapak Anthon dan staff selaku pihak perusahaan CV Excelcon yang telah membantu penulis dalam melengkapi data-data yang ada di lapangan.
8. Teman-teman Kos Gagih dan Guratan; Diva, Septi, Mei, Asyah, Ulin, Kiran, Galuh, Delfitry, Bella, dan lainnya yang telah membantu dan mendengarkan keluh kesah penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
9. Tika dan Dita yang telah menyemangati penulis dalam proses pengerjaan Tugas Akhir walaupun terpisah oleh jarak.
10. Haruma, Pentagon, Jinho, dan Tom Felton 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, 15 Juni 2020

Penulis,

Annisa Riza Nuraini Gunawan

## **ABSTRAK**

CV Excelcon merupakan perusahaan furniture yang berfokus pada material kayu dan terletak di kota Tangerang. CV Excelcon memiliki kantor dan showroom yang menginginkan gaya industrial untuk diterapkan namun tetap menggunakan warna cerah untuk menciptakan suasana produktif dan juga menggunakan beberapa furniture yang merupakan hasil dari pabrik milik CV Excelcon sendiri. Dari hal tersebut, maka terciptalah konsep “*Freedom*” dengan pendekatan psikologi manusia terhadap visual dalam menciptakan suasana produktif dan penerapan gaya industrial, serta penambahan fasilitas yang diharap mampu mengoptimalkan kegiatan yang berlangsung di CV Excelcon.

Kata Kunci : kantor, showroom, furniture, psikologi manusia, industrial

## **ABSTRACT**

*CV Excelcon is a furniture company which is focused on wood as the main material and located in Tangerang City. CV Excelcon has an office and showroom that wants industrial style to be used for the interior design but still use some light colours to create such a productive atmosphere and also use some furnitures that produced by CV Excelcon's manufacture itself. From the statement that has been written, "Freedom" has created for the approach to the psychology of human towards visual in order to create such a productive atmosphere and the application of industrial style, also adding some facilities that hopes to optimized the activities in CV Excelcon.*

**Keywords** : *office, showroom, furniture, psychology of human, industrial*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR .....	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. METODE DESAIN .....	3
1. Proses Desain .....	3
2. Metode Desain .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. TINJAUAN PUSTAKA .....	6
1. Tinjauan Pustaka Kantor dan Showroom.....	6
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus .....	10
B. PROGRAM DESAIN .....	13
1. Tujuan Desain .....	13
2. Sasaran Desain .....	13
3. Data .....	14
BAB III PERMASALAHAN DESAIN .....	36
A. PERNYATAAN MASALAH.....	36
B. IDE SOLUSI DESAIN .....	36
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....	38
A. ALTERNATIF DESAIN .....	38
1. Alternatif Penataan Ruang .....	38
2. Alternatif Estetika Ruang.....	43
3. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	47
B. HASIL DESAIN PERSPEKTIF .....	54
1. Hasil Desain Perspektif Lobby.....	54

2. Hasil Desain Perspektif Ruang Desainer .....	55
3. Hasil Desain Perspektif Area Staff dan Area Staff Warehouse .....	56
4. Hasil Desain Perspektif Lounge .....	58
5. Hasil Desain Perspektif Showroom .....	59
6. Hasil Desain Perspektif Ruang Direktur dan Ruang Meeting .....	60
DAFTAR PUSTAKA .....	61
LAMPIRAN	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Proses Desain Rosemary Kilmer .....	3
Gambar 2. Struktur Organisasi CV. Excelcon .....	16
Gambar 3. Lokasi Bangunan Proyek .....	19
Gambar 4. Fasad Bangunan Proyek .....	20
Gambar 5. Kondisi Eksisting Entrance .....	21
Gambar 6. Kondisi Eksisting Waiting Room.....	21
Gambar 7. Kondisi Ruang Staff .....	22
Gambar 8. Kondisi Ruang Staff Warehouse .....	22
Gambar 9. Kondisi Showroom.....	23
Gambar 10. Kondisi Ruang Direktur .....	23
Gambar 11. Denah Bangunan CV. Excelcon.....	25
Gambar 12. Zoning Eksisting .....	26
Gambar 13. Mind Mapping.....	37
Gambar 14. Matrix Diagram .....	38
Gambar 15. Alternatif Bubble Diagram.....	40
Gambar 16. Stacking Plan.....	41
Gambar 17. Block Plan .....	42
Gambar 18. Alternatif Layout .....	43
Gambar 19. Penerapan Gaya dan Suasana Ruang pada Lounge .....	44
Gambar 20. Penerapan Gaya dan Suasana Ruang pada Meeting Room.....	44

Gambar 21. Penerapan Gaya dan Suasana Ruang pada Showroom .....	45
Gambar 22. Penerapan Elemen Dekoratif.....	46
Gambar 23. Penerapan Komposisi Material .....	47
Gambar 24. Perspektif Lobby .....	54
Gambar 25. Perspektif Ruang Desainer .....	55
Gambar 26. Perspektif Area Staff dan Area Staff Warehouse .....	56
Gambar 27. Perspektif Lounge dan Pantry .....	57
Gambar 28. Perspektif Showroom .....	59
Gambar 29. Perspektif Ruang Direktur .....	61
Gambar 30. Perspektif Ruang Meeting.....	62

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Lingkup Perancangan.....	29
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Entrance dan Waiting Room .....	30
Tabel 2.3 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Ruang Direktur dan Ruang Desainer .....	31
Tabel 2.4 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Ruang Staff .....	32
Tabel 2.5 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Ruang Staff Gudang .....	33
Tabel 2.6 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Ruang Accounting.....	33
Tabel 2.7 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Pantry dan Lounge .....	34
Tabel 2.8 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Showroom .....	35
Tabel 4.1 Jenis Lampu yang Digunakan .....	47
Tabel 4.2 Jenis AC yang Digunakan.....	51

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Industri mebel merupakan salah satu industri yang terus berkembang di Indonesia. Mebel menjadi kebutuhan produk yang terus meningkat karena sektor industri ini memberikan nilai artistik dalam dunia desain interior sehingga dapat menunjang berbagai aktivitas. Mebel Indonesia kini juga memiliki peran penting bagi negara karena peminat produk tidak hanya dari dalam negeri tetapi juga dari luar negeri. Keadaan ini secara tidak langsung membuat para produsen mebel bersaing untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan juga memiliki sertifikasi sebagai bentuk profesionalisme.

Melihat kebutuhan akan mebel yang mengalami peningkatan, setiap perusahaan berlomba-lomba untuk menarik pelanggan dengan menawarkan layanan berkualitas tinggi, harga yang bersaing, dan pilihan sesuai dengan keinginan klien. Meningkatnya persaingan tersebut, sangat penting untuk merencanakan operasional produksi dengan tepat agar dapat mencapai target yang diinginkan.

Industri mebel adalah industri yang mengolah bahan baku atau bahan setengah jadi dari kayu, rotan, maupun bahan yang sudah menjadi fokus perusahaan mebel tersebut. Industri mebel di Indonesia juga banyak tersebar di seluruh pulau dengan sentra yang cukup besar. Namun permasalahan yang dialami produsen dalam negeri adalah permasalahan internal perusahaan-perusahaan industri mebel yang sangat beragam seperti kurangnya permodalan baik dalam memproduksi maupun mendistribusikan komoditas mebel, kurangnya strategi pemasaran dalam *brand awareness*, serta manajemen usaha yang kurang mendukung perubahan lingkungan bisnis di dalam industri mebel.

Oleh karena itu, untuk menghindari perusahaan dari penurunan maka untuk dapat bertahan di industri manufaktur mebel dibutuhkan strategi atau cara untuk bersaing dengan kompetitor, salah satunya dengan mengikuti beberapa

eksibisi untuk mengenalkan brand mebel kepada khalayak umum dan meningkatkan produktivitas karyawan sehingga dapat menciptakan solusi untuk *self-branding* melalui pengelolaan portfolio virtual dan realiti.

Portfolio virtual tentu saja menggunakan teknologi karena teknologi memiliki pengaruh yang sangat penting dalam upaya menciptakan keunggulan dalam persaingan antar perusahaan. Sehingga perusahaan dituntut untuk meningkatkan daya saingnya dalam hal teknologi. Salah satu aspek yang menunjang daya tarik masyarakat adalah konsistensi perusahaan dalam memasarkan produk yang dijual dan juga memasarkan identitas perusahaan itu sendiri. Teknologi adalah media yang cukup berpengaruh karena mengikuti perkembangan masyarakat luas dalam memandang dan memilah sesuatu. Namun hal ini tidak menutup kemungkinan perusahaan dapat melakukan pemasaran melalui klien secara langsung.

Pemasaran tidak hanya dilakukan secara virtual, namun juga secara realiti. Perusahaan produk yang baik ialah perusahaan yang memiliki portfolio terkait produk yang diciptakannya. Dalam hal ini industri mebel diharapkan memiliki ruang pameran yang mana akan berguna untuk menjelaskan detail-detail spesifikasi hasil pengerjaan mebel kepada klien yang ingin menggunakan jasa. Ruangan yang dapat menampung produk-produk perusahaan sangat penting untuk ditata sedemikian rupa agar dapat menimbulkan rasa percaya dan memberikan pengalaman yang baik terhadap klien.

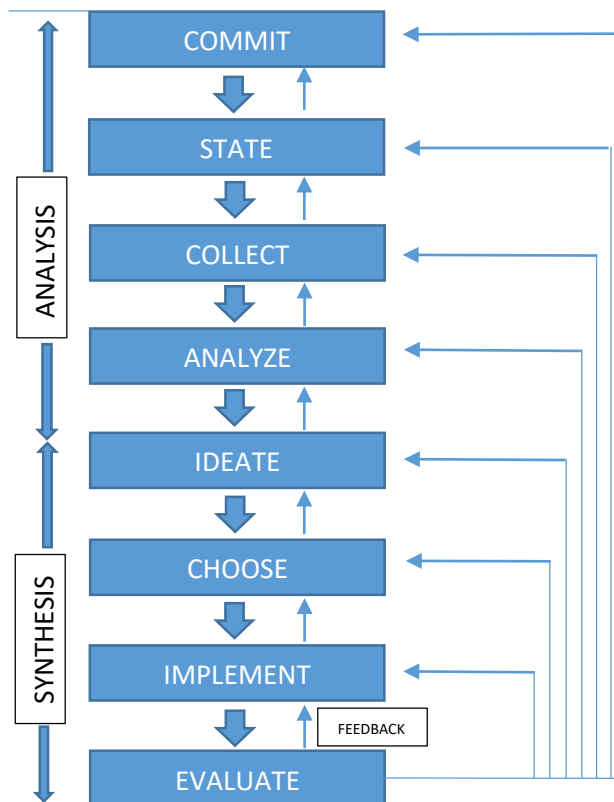
Berdasarkan uraian di atas, tuntutan para perusahaan di industri mebel untuk mendapatkan kepercayaan masyarakat sangat banyak dan strategi pemasaran yang baik juga merupakan hal yang penting. Walaupun kurangnya pemasaran *brand* ke masyarakat lokal, tidak menutup kemungkinan bagi sebagian masyarakat untuk mendapatkan pelayanan yang mereka butuhkan dan inginkan. Oleh karena itu, kantor perusahaan mebel dapat didesain sedemikian rupa agar mampu meningkatkan produktivitas para karyawan perusahaan dan juga melakukan *self-branding* melalui promosi realiti di era milenial ini. Fokus utama dalam perancangan kantor perusahaan mebel ini adalah ruang pameran untuk mebel yang sudah dikerjakan dan juga ruangan-ruangan kantor yang

menjadi penunjang kegiatan para karyawan dalam melakukan aktivitas sehingga dapat meningkatkan produktivitas.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain

Secara umum, proses desain memiliki banyak aspek, antara lain ialah memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai macam aspek lain dengan sumber data yang diperoleh dari riset atau penelitian, pemikiran, brainstorming, maupun dari desain yang memang sudah ada sebelumnya. Menurut Rosemary Kilmer (2014), proses desain dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis, permasalahan yang sudah didapat akan diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Sedangkan tahap kedua adalah sintesis, dimana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan ke dalam desain yang akan dirancang.



Gambar 1. Diagram proses desain Rosemary Kilmer  
(Sumber: Kilmer, 2014)



1. *Commit* adalah tahap mengidentifikasi masalah dengan cara mengenali prioritas permasalahan yang harus dihadapi.
2. *State* adalah menetapkan 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.
3. *Collect* adalah tahap mengumpulkan data fakta dan informasi terkait proyek yang akan dikerjakan. Pengumpulan fakta dan informasi ini dapat dilakukan dengan cara survei, wawancara, atau metode penelitian lainnya.
4. *Analyze* adalah tahap menganalisa masalah dari data yang sudah dikumpulkan dengan membuat diagram hubungan antar ruang.
5. *Ideate* adalah menerjemahkan ide ke dalam bentuk konsep dan skematik secara jelas dan spesifik.
6. *Choose* adalah memilih alternatif-alternatif yang paling sesuai dengan proyek yang dilaksanakan.
7. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran 2D dan 3D sebagai bahan presentasi.
8. *Evaluate* adalah meninjau ulang desain yang sudah dihasilkan, apakah telah memecahkan masalah dan juga memenuhi *brief*.

## **2. Metode Desain**

Berdasarkan penelitian yang diajukan memerlukan data-data kualitatif, maka bentuk penelitian yang akan digunakan adalah deskriptif kualitatif. Pola perancangan yang akan digunakan adalah pola berpikir divergen yang mana pola ini dikarakterisasi dengan kemampuan memecahkan masalah, memberi solusi dan juga ide melalui *brainstorming*.

### a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

- 1) *Collect* : Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan pengambilan foto lapangan.
- 2) *Analyze* : Menganalisis permasalahan yang terdapat pada objek melalui data yang sudah dikumpulkan. Maka ide dan solusi akan berangkat melalui permasalahan yang telah ditemukan.

### b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Berdasarkan kebutuhan dan permasalahan yang mana ide kreatif dimunculkan melalui *brainstorming* berfungsi untuk menjawab permasalahan tersebut. Pada proses sintesa akan muncul beberapa alternatif desain (skematik desain) berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada tahap analisa.

- 1) *Ideate* : Tahap dimana ide-ide yang sudah dikumpulkan, diterjemahkan melalui berbagai macam teknik, seperti sketsa, *prototype*, *moodboard*, dan sebagainya.
- 2) *Choose* : Dari beberapa alternatif yang dikembangkan pada tahap *ideate*, maka tahap *choose* adalah tahap memilih alternatif desain yang sesuai dengan kebutuhan dan *brief* klien.
- 3) *Implement* : Mewujudkan desain yang sudah dipilih ke dalam dokumen persiapan, seperti layout, tampak potongan, rencana *layout*, rencana plafon, detail elemen interior, dan detail furniture.

### c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Pada tahap ini dilakukan peninjauan ulang dari hasil pemecahan masalah apakah sesuai dengan analisis dan konsep perancangan desain.

- 1) *Evaluate* : Mendapatkan *feedback* dari desain yang sudah diterapkan untuk mengatahkan kekurangan maupun kelebihan sebagai pembelajaran untuk perancangan desain selanjutnya.