

JURNAL

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR
PT. NIPPON STEEL AND SUMIKIN BATAM
KEPULAUAN RIAU**



Bella Agnesya Dwita Putri

NIM 1610175123

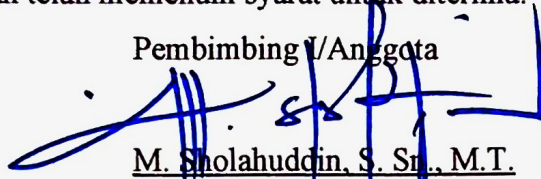
**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT. NIPPON STEEL AND SUMIKIN BATAM KEPULAUAN RIAU diajukan oleh Bella Agnesya Dwita Putri, NIM 1610175123, 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 17 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

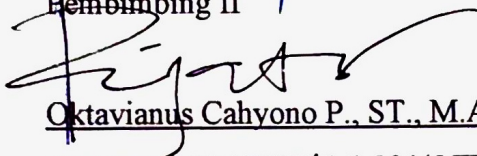
Pembimbing I/Anggota



M. Sholahuddin, S. Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

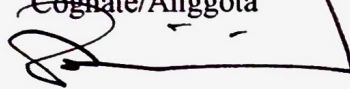
Pembimbing II



Oktavianus Cahyono P., ST., M.Arch.

NIP 19701017 200501 1 001/NIDN 0017107004

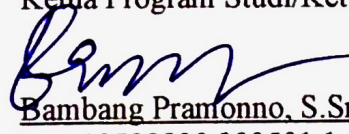
Cognate/Anggota



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002/NIDN 0002085909

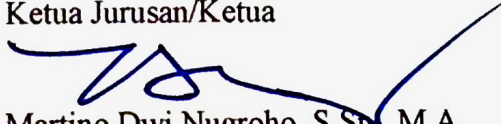
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



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

NIP 19730830 200501 1 001/NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua



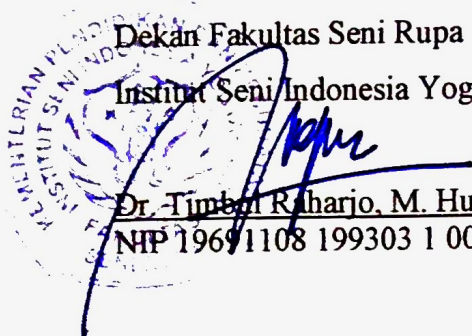
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 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

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT. NIPPON STEEL ENGINEERING BATAM KEPULAUAN RIAU

Bella Agnesya Dwita Putri

Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta

Jl. Parangtritis km 6,5 Sewon Bantul Yogyakarta

Email: Bellaagnesya279@gmail.com

ABSTRAK

Sebagai *Central Industry District*, menjadikan Batam sebagai pusat dari beragam jenis perusahaan industry. Salah satu perusahaan *industry* yang telah lama berdiri hingga kini yakni PT. Nippon Steel and Sumikin Batam, yang merupakan sebuah perusahaan Teknik menawarkan berbagai macam jasa rekayasa dan konstruksi darat dan lepas pantai terkait dengan Industri Minyak dan Gas Bumi. Tujuan yang ingin diciptakan dari perancangan kantor ini ialah merancang ruang *Lobby & Receptionis*, serta beberapa ruang kerja yang berada pada lantai dua dengan setting elemen fisik ruang yang lebih menarik sekaligus dapat menjadi area *refreshing* pada bagian *communal space* yang diciptakan menyesuaikan standar kenyamanan sesuai zoning didalamnya dengan penerapan warna serta desain yang tengah trend pada era ini. Dan membangun *ambiance* yang dapat memperlihatkan *brand image* PT. Nippon Steel and Sumikin Batam itu sendiri.

Dari analisa permasalahan, observasi, studi literatur, studi banding, wawancara terhadap responden. Berdasarkan metodologi tersebut, hasil yang diperoleh yakni pemilihan konsep desain kantor PT. Nippon Steel and Sumikin Batam dengan Gaya *Japanese Style* yang mampu merepresentasikan background perusahaan yang memang berasal dari negara tersebut dengan penerapan yang akan digunakan yakni mengambil tranformasi bentuk dari lukisan ternama *The Great of Kanagawa*, serta penggunaan material bamboo pada detail elemen dekoratif dan pemberian taman zen dibeberapa bagian ruang sebagai visual dari tema yang akan diangkat yakni *Force of Nature* desain yang dipercaya dengan meniru alam.

Kata kunci : *Desain Interior ; Kantor; Modern ; Japanese*

ABSTRACT

As the Central Industry District, making Batam the center of various types of industrial companies. One of the industrial companies that has been established for a long time is PT. Nippon Steel and Sumikin Batam, which is an Engineering company that offers a variety of onshore and offshore engineering and construction services related to the Oil and Gas Industry. The objective to be created from the design of this office is to design a Lobby & Receptionist room, as well as several workspaces located on the second floor with the setting of physical elements that are more attractive as well as being a refreshing area in the communal space created to adjust the comfort standards according to zoning in it with application of colors and designs that are the trend in this era. And build ambiance that can show the brand image of PT. Nippon Steel and Sumikin Batam itself.

From the analysis of problems, observations, literature studies, comparative studies, interviews with respondents. Based on this methodology, the results obtained are the selection of the office design concept of PT. Nippon Steel and Sumikin Batam with a Japanese Style that is able to represent the background of the company that originated from the country with the application to be used, namely taking shape transformation from the famous painting The Great of Kanagawa, as well as the use of bamboo material in the details of decorative elements and giving zen garden in several part of the space as a visual of the theme to be raised namely the Force of Nature design that is believed to emulate nature.

Keywords : *Interior Design; Office; Modern; Japanese*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Sebagai Central Industry District, menjadikan Batam sebagai pusat dari beragam jenis perusahaan industry dan tempat berdirinya kantor-kantor pusat perusahaan swasta, dan perusahaan asing. Salah satu perusahaan industry yang telah lama berdiri hingga kini yakni PT. Nippon Steel Engineering Batam adalah sebuah perusahaan Teknik yang menawarkan berbagai macam jasa rekayasa dan konstruksi darat dan lepas pantai yang terkait dengan Industri Minyak dan Gas Bumi. Kawasan tersebut ditunjang juga dengan sarana dan prasarana seperti kantor sebagai pengawasan dan pengolahan. Namun berbagai literatur yang berkaitan dengan studi beberapa kantor dan gedung perkantoran menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti ketidakpuasan, tempat kerja berantakan, dan lingkungan fisik, memainkan peran utama dalam hilangnya produktivitas karyawan. (Carnevale, 1992).

Perencanaan ruang kantor yang baik dan mendukung kegiatan di dalamnya akan dapat mempengaruhi kinerja para karyawan. Namun ruangan kantor sebagai lingkungan kerja kerap kali didesain secara kaku dan monoton karena sifatnya yang formal seperti pada elemen-elemen fisik dinding, lantai, plafon, serta furniture yang digunakan dalam ruang kantor. Ruang kantor yang efisien dan fleksibel dalam mengikuti perkembangan membantu perusahaan untuk tetap bertahan dalam usahanya. Menurut Rayfield (1958), kebiasaan dan perilaku karyawan maupun klien dalam sebuah kantor tercermin dari bagaimana ruangan tersebut dirancang dan didesain. Produktivitas karyawan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti lingkungan fisik ruang kantor atau desain interior (ElZeiny, 2011).

Berdasarkan elemen fisik ruang-ruang pekerja pada kantor Nippon Steel and Sumikin Batam yang berlokasi pada lingkungan fisik gersang serta kegiatan di dalam ruangan kantor tersebut masih didukung oleh desain standar perkantoran mengalami keterbatasan dalam pengolahan elemen fisik interiornya. Secara sepintas, tidak tampak adanya pengolahan elemen fisik yang menarik atau memicu ketertarikan seseorang yang berada di dalamnya dan berpengaruh pula bagi kinerja para karyawan yang menggunakan ruang tersebut.

2. Rumusan/Tinjauan Penciptaan

Seiring dengan kebutuhan manusia yang bertambah terus, sehingga mulailah manusia membangun perfasilitasan akan ruang-ruang perkantoran, yang tampak jelas mulai tumbuhnya gedung-gedung perkantoran setelah tahun 1880. Begitulah yang dikatakan oleh Santa R. dan Roger C. dalam bukunya *Tomorrow's Office*, "Business in changing worldwide" Konsep sederhana mengenai kehadiran kantor.

Pada umumnya ruang pada kantor dibagi menjadi beberapa jenis, dan pada perancangan PT. Nippon Steel and Sumikin Batam ini penulis akan membahas mengenai:

1) *Workstation*

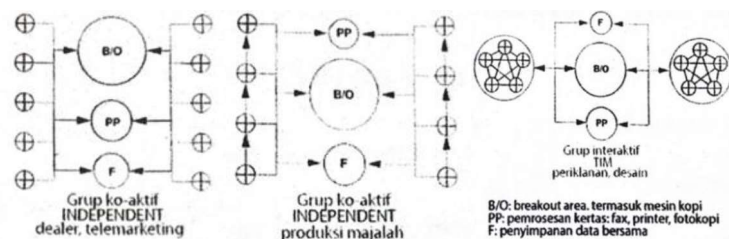
Workstation menyediakan tempat bagi para pekerja, perabotan, dan peralatan. Ruang yang dimaksud adalah untuk membawa tugas-tugas, akses langsung untuk penyimpanan, dan kebebasan bergerak.

2) Ruang Privat

Kantor privat lebih banyak mengacu pada fungsi daripada sekedar kedudukan. Untuk gaya dan kualitas perabot melambangkan dari siapa yang bertahta pada ruangan itu.

3) Ruang Kelompok

Adalah tempat dimana orang bertemu untuk berbicara, mendengarkan, dan bersamasama membuat solusi terbaik untuk pekerjaan yang sedang ditangani.



Gambar 2.1 Kantor Masa Depan, 2014
(Sumber : Bella Agnesya Dwita Putri, 2020)

4) Ruang Tambahan

Ruang tambahan terdiri dari ruang untuk pemrosesan kertas (fotokopi, printer, dll), tempat menyimpan file, tempat bersantai, toilet.

5) Ruang Pendukung

a) Resepsionis dan Lobby dalam perancangan, resepsionis dan lobby dituntut dapat berfilosofi mengenai perusahaan (*corporate identity/image* perusahaan) maupun kemampuan dalam merancang. Yang harus diperhatikan dalam ruang resepsionis adalah:

- Keteraturan, Rapi
- Tidak Terhalang
- Tempat Training
- Tempat Surat
- Unit Penggandaan
- Menarik Perhatian
- Perpustakaan
- Auditorium
- Tempat Arsip
- Pusat Pengobatan

b) Ruang Sosial adalah bagian dari kantor dimana aktivitas orang-orang tersebut lebih banyak tidak terkait dengan pekerjaan.

c) *Service area*, biasanya merupakan tempat yang kotor atau berisik. Misalnya: ruang dapur, *café*, ruang foto kopi, ruang percetakan, dan toilet.

d) *Storage area*, digunakan untuk menyimpan barang. Misalnya:

- Ruang penyimpanan bahan mentah,
- Barang setengah jadi, dan
- Barang jadi serta ruang arsip.

e) Rute sirkulasi seperti lorong dan jalan utama yang digunakan sebagai aliran pergerakan sebagai kelangsungan hidup sebuah kantor.

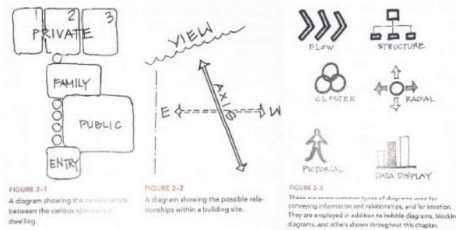
3. Teori dan Metode Penciptaan

Pada perancangan interior PT. Nippon Steel and Sumikin Batam, pola pikir perancangan yang digunakan adalah proses desain menurut pemikiran William Pena. Adapun penjelasannya dapat diuraikan sebagai berikut:

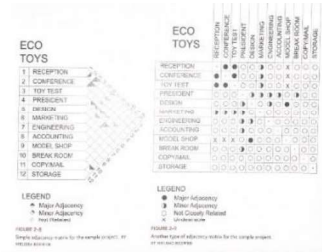
1) Tahap Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Adalah tahap pertama yang dilakukan dalam redesain Interior PT. Nippon Steel and Sumikin Batam mulai dari studi lapangan, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Studi lapangan dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan untuk mengetahui kondisi dan realita penerapan dari program ruang, sirkulasi, dan fasilitas-fasilitas yang ada pada sebuah kantor. Selain itu, wawancara dan kuisioner dilakukan kepada beberapa

narasumber bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat, sedangkan kuisioner dilakukan untuk mengetahui kebutuhan umum apa saja yang diperlukan di kantor. Setelah pengumpulan data tersebut perancang mulai mengolahnya ke dalam sebuah diagram, analisis grafik, serta matrik.



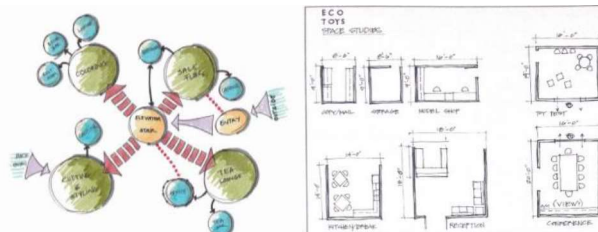
Gambar 2. Jenis diagram
(Sumber : Bella Agnesya Dwita Putri, 2020)



Gambar 3. Contoh matrik
(Sumber : Bella Agnesya Dwita Putri, 2020)

2) Tahap Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Merupakan tahap brainstorming proses desain, penyempurnaan dari skematik desain dan dikaji ulang berdasarkan permasalahan objek yang telah dikumpulkan serta permasalahan ide telah dianalisa melalui *Bubble Diagrams, Blocking Diagrams, Mood And Inspiration Boards*. Dari tahapan pengembangan perancangan ini dapat melahirkan ide dan konsep serta desain yang dapat memenuhi fungsi, serta memecahkan masalah pada ruang baik segi teknis maupun estetika dengan berbagai kaedah interior.



Gambar 4. Contoh Bubble, dan Blocking Diagrams
(Sumber : Bella Agnesya Dwita Putri, 2020)

3) Tahap Evaluasi Pemilihan Desain

Merupakan tahapan final dalam bentuk alternatif desain yang nantinya menghasilkan satu alternatif terpilih yang akan dilanjutkan ke proses gambar kerja. Proses penilaian dapat dilakukan dengan cara mempresentasikan hasil alternatif dihadapan rekan desainer interior maupun langsung kepada klien untuk menilai kelebihan maupun kekeurangan suatu alternatif desain.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Fisik

Alamat : Jl. Brigjend. Katamso KM. 18 Kawasan Industri
Tanjung Uncang Batam Indonesia 29422

Orientasi : Bangunan berada dilokasi perindustrian, dikelilingi berbagai fasilitas pendukung lain seperti *Canteen, Maintenance Shop, Training Room, Clinic* dan beragam bangunan komersil serupa. Tapak bangunan nya sendiri menghadap selatan dengan kondisi sekitar yang tandus dan sedikit sekali terlihat tumbuhan ataupun ruang hijau disekitaran bangunan. PT. Nippon Steel & Sumikin Batam terdiri dari 5 lantai dengan total *office area* seluas 7,675M2 yang berisikan ruangan *Client Office, Project Office, Production Control,* dan *Gate and Sub-Contractor Office.*



**Gambar 5. Kondisi lingkungan sekitar
PT. Nippon Steel & Sumikin Batam**
(Sumber : Bella Agnesya Dwita Putri, 2020)

2. Permasalahan Desain

Sebagai salah satu perusahaan *industry* yang telah lama berdiri, membuat perusahaan ini memiliki beberapa permasalahan yang ditemukan dari hasil data lapangan yang telah terkumpul pada beberapa area yang ada di PT. Nippon Steel & Sumikin Batam dapat diidentifikasi masalah yang di simpulkan di antaranya sebagai berikut:

- 1) Bagaimana menciptakan setting ruang *staff* yang memerlukan penataan serta sirkulasi yang fleksibel, sehingga dapat mendukung proses kerja,
- 2) Bagaimana menciptakan pengolahan elemen fisik ruang yang ada pada PT. Nippon Steel & Sumikin Batam agar tampak menarik dan tidak monoton,
- 3) Serta bagaimanakah agar tercipta suatu desain yang dapat memberikan citra sesuai dengan *corporate image* perusahaan.

Dalam usaha pemecahan masalah diatas dibuat dalam tabel berikut,

Permasalahan	Ide & Solusi Desain	Teori
Bagaimana menciptakan setting ruang staff yang memerlukan penataan serta sirkulasi yang fleksibel, sehingga dapat mendukung proses kerja?	Membuat matriks kedekatan ruang sehingga dapat terhubung ruangan-ruangan yang memang seharusnya berdekatan serta membuat rute sirkulasi dengan memikirkan mobilitas ruang dan penerapan open plan office beserta penggunaan perabot moduler.	Ruang - Ruang yang Dihubungkan oleh Sebuah Ruang Bersama Dua buah ruang yang terpisah dapat dihubungkan atau dikaitkan satu sama lain oleh sebuah ruang ketiga sebagai perantaranya. (Ching D. , 1996)
Bagaimana menciptakan pengolahan elemen fisik ruang yang ada pada PT. Nippon Steel & Sumikin Batam agar tampak menarik dan tidak monoton?	Pemilihan usur dekoratif seperti, material, warna, serta gaya yang akan diterapkan pada projek mampu menciptakan suatu ruang yang dapat mengikuti era perkembangan yang tengah populer.	Faktor utama yang mengendalikan desain interior adalah area penyebaran aktivitas dengan penggunaan elemen fisik. Beberapa kemungkinan pengalaman bahwa seseorang mungkin menghadapi seperti sambutan, interupsi, pilihan arah, rayuan, konfrontasi dan persuasi dalam ruang. (Sully, 2015)
Serta bagaimanakah agar tercipta suatu desain yang dapat	Mempelajari dan mencari tahu mengenai profile	Selama berabad-abad dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, kita

memberikan citra sesuai dengan corporate image perusahaan?	hingga sejarah perusahaan serta menemukan beberapa referensi pada beberapa cabang perusahaan yang berada di berbagai negara sebagai sebuah pedoman atau acuan dalam menciptakan desain yang sesuai dengan corporate image perusahaan itu sendiri.	bergantung pada mata untuk menerima pengelihatannya dini sebagai sarana utama memahaminya dan menerjemahkan informasi yang diterima oleh indra sehingga berbagai hal penglihatannya dan menali suatu hal benar-benar digunakan sebagai penyulih indra yang lain. (Paul Laseau; <i>copyright</i> 1980)
--	---	--

3. Konsep Desain

Untuk konsep yang di pilih yakni *Force of Nature* atau penerapan alam buatan dimana dilator belakang dengan lokasi perusahaan terletak pada Kawasan *offshore* yang gersang dan tandus sehingga tema ini diangkat menjadi salah satu fitur utama perancangan dengan memilih taman zen sebagai alam buatan yang akan diterapkan, sebab perancangan ruang publik ini diharapkan dapat menjadi relaksasi pikiran serta mensimulasi dari kondisi luar bangunan.

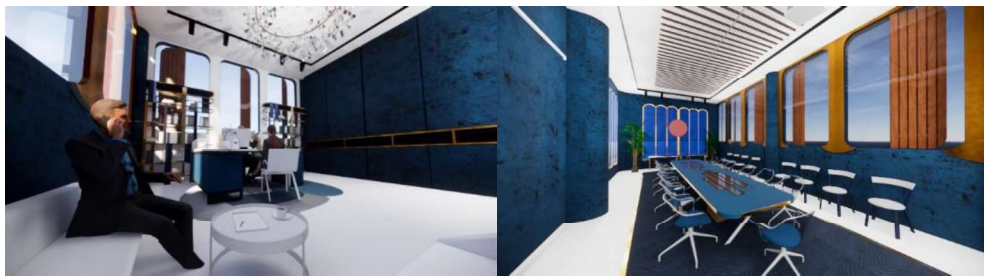
Gaya yang digunakan yakni *Japanese Style* sebab mampu merepresentasikan background perusahaan yang memang berasal dari negara tersebut. Selain itu penerapan yang akan digunakan yakni dengan mengambil transformasi bentuk, serta penggunaan material bamboo pada detail elemen dekoratif. Sehingga dapat disimpulkan gaya ini mengembalikan corporate perusahaan namun juga tidak lepas dengan penerapan warna serta desain yang tengah trend pada era ini. Selain itu pengaruh gaya kontemporel juga sedikit terlampir didalamnya sebagai perwujudan experience persepsi yang dianggap mampu mengubah perilaku pengguna melalui intervensi desain menghasilkan perilaku baru dalam proses produktifitas kerja

4. Hasil Akhir



Gambar 6. Perspektif *Lobby* dan ruang *Visitor*
(Sumber : Bella Agnesya Dwita Putri, 2020)

Pada area utama bagi para karyawan serta pengunjung ini suasana Japanese sangat terlihat yaitu dengan adanya pemberian tanaman bonsai serta elemen dekoratif lain yang diterapkan pada pembentuk ruang (dinding) diambil dari bentuk serta warna logo perusahaan sehingga mendukung *cooperate image* yang ingin diciptakan.



Gambar 7. Perspektif ruang *President Director* dan *Meeting Room*
(Sumber : Bella Agnesya Dwita Putri, 2020)

Suasana private tampak terlihat pada area *President Director* serta *Meeting Room* yang sengaja diciptakan agar aktifitas pengguna didalamnya dapat lebih focus serta pemberian fasilitas menyesuaikan kedudukan pengguna, dan keamanan yang lebih terjaga.



Gambar 8. Perspektif ruang *Communal* dan *Storage*
(Sumber : Bella Agnesya Dwita Putri, 2020)

Area ini merupakan area baru yang ditambahkan bertujuan untuk memaksimalkan fungsi ruangan yang ada, pada area ini berfungsi sebagai wadah berkumpul karyawan saat tengah santai maupun sebagai area diskusi.

C. KESIMPULAN

Force of Nature ialah tema yang dipilih berdasarkan tipografi alam sekitar perusahaan yang terletak pada kawasan *offshore* dengan keadaan gersang dan tandus sehingga tema ini diangkat menjadi salah satu fitur utama perancangan dengan memilih taman zen sebagai alam buatan yang akan diterapkan. Peran desain interior ialah menciptakan interpretasi baru dalam perancangan ruang publik ini diharapkan dapat menjadi relaksasi pikiran serta mensimulasi dari kondisi luar bangunan. Serta menghadirkan desain dengan gaya Japanese Kontemporer yang menggambarkan *background* perusahaan. Wacana gaya kontemporer ini menambahkan kesan urban dan masa depan sebagai acuan pada rancangan setiap ruangan. Area *workstations*, semi *private*, dan *private room* dibuat tidak hanya mengedepankan segi estetika tetapi juga fungsional dimana setiap sudut ruangan akan menjadi tempat yang nyaman untuk berkerja.

Interprestasi Warna, Bentuk dengan Filosofi dari karya ini yakni simbol kekuatan yang akan mendominasi setiap ruang sebagai detail elemen khusus ataupun dekoratif. Transformasi bentuk diambil dari bentuk pola dasar ombak dan gunung fuji yang kemudian mengalami proses penggabungan, pemisahan, rotasi dan penerapan warna sesuai tema perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

Carnevale, D.G. (1992). *Physical Settings of Work. Public Productivity and Management Review*.15, 4, 423-436.

D. K. Ching, F. (2007). *Architecture; Form, Space and Order*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Santa Raymond Roger Cunliffe, Diterjemahkan: Ivada Ariyani, ST., M.Des. (2014). Kantor Masa Depan. UPT ISI Yogyakarta No. 023.04.2.506315/2014.

University, *Architect*. 2003. *Design Guidance: Office Space*. Ohio: *University of Cincinnati*.