

# DESAIN INTERIOR MODERN BERKONSEP AVENUE DI DALAM KANTOR DAN SHOWROOM GRANITO TILE

**Silvia Fransisca Anggada, Freddy H. Istanto, Rani Prihatmanti**  
Arsitektur Interior, Universitas Ciputra, Surabaya 60129, Indonesia  
Corresponding email : silvia.anggada@hotmail.com

**Abstract :** *The human population grows year after year, thus giving an impact over the urban development. With the numbers of urban development going up, so does the need of an interior designer. While conducting their activities – indoor especially, people requires a comfortable yet functional facilities to meet their needs. Interiors designers are then needed to answer the ongoing market trends to create effective and efficient spaces that also pays attention to aesthetical aspects. ROBUST Interior Design is founded to answer the rising demand of interior designers. Considering clients today doesn't just require a good design, but also an excellent service; which is one of the main points for the customer's decision making process. Clients demands an excellent service. Thus, ROBUST Interior Design provides a principle named CARE; which in essence, aims to provide excellent services to clients, external parties related to the company, and also every member of the company.*

*GRANITO Tile's office - showroom is one of the company's ongoing project. The project aims to answer problems currently existing within the space, providing solutions to the problems, while staying in accordance with the company's identity. The design adopts a "Modern Avenue" concept; the rooms are divided according to needs and activities of their users, with a linear circulation to the office and a radial circulation applied to the showroom. The Avenue concept affects the office user by forcing them to circulate the area to arrive to their destination; while also making sure that each division's own interests does not collide to one another. The reception area is the center point of the showroom; enticing visitors around the showroom through the placements of the furniture and floor patterns. Modern style is then applied to the furniture and decor with geometric shapes followed with basic natural colors all according to the company's identity.*

**Keywords:** *Interior Design, Office, Showroom, Modern*

**Abstrak :** *Pertumbuhan penduduk kian meningkat dari tahun ke tahun. Meningkatnya populasi berdampak pada meningkatnya pembangunan. Dengan meningkatnya pembangunan, maka kebutuhan jasa desain interior pun meningkat. Untuk melakukan aktivitas, khususnya di dalam ruang, manusia membutuhkan fasilitas yang baik dan nyaman untuk dirinya. Oleh karena itu, desainer interior dibutuhkan mengingat tren zaman ini adalah tidak hanya ruang yang efektif dan efisien melainkan estetika juga diperhatikan. ROBUST Interior Design didirikan untuk menjawab permintaan yang terus meningkat. Servis merupakan*

salah satu pertimbangan klien untuk memilih perusahaan untuk dibeli jasanya. Klien yang tidak hanya menginginkan desain yang baik, melainkan pelayanan yang maksimal. Oleh karena itu, perusahaan ini memiliki sebuah prinsip yang disebut CARE; yang berarti memberikan pelayanan yang terbaik tidak hanya bagi para klien dan pihak-pihak luar yang juga berkaitan dengan perusahaan, tetapi juga pihak internal perusahaan.

Kantor dan *showroom* GRANITO Tile adalah salah satu karya desain perusahaan. Proyek ini bertujuan untuk menjawab permintaan klien, memberikan solusi yang menyelesaikan permasalahan yang ada, dan memastikan keseluruhan desain sesuai dengan identitas perusahaan. Desain ini memiliki sebuah konsep "*Modern Avenue*" dimana membagi ruang-ruang sesuai dengan kebutuhan dan aktivitas pengguna dengan sirkulasi yang linear pada kantor dan radial pada *showroom*. Konsep *Avenue* memberi dampak pada pengguna kantor yang diharuskan untuk mengelilingi area untuk mencapai tujuan serta memastikan kepentingan maupun aktivitas antar divisi tidak bertentangan. Sementara pada *showroom*, *reception area* menjadi pusat dari ruangan. Pengunjung diajak untuk berkeliling melihat *display* produk melalui penataan furnitur dan pola lantai. Sementara, gaya *modern* diterapkan pada furnitur dan dekorasi dengan bentuk geometris dengan warna-warna dasar dan natural yang sesuai dengan identitas perusahaan.

**Kata Kunci:** Desain Interior, Kantor, *Showroom*, *Modern*

## BISNIS

### Problem dan Solusi

Pertumbuhan penduduk di dunia kian meningkat dari tahun ke tahun. Hal tersebut juga terjadi di kota Surabaya. Peningkatan jumlah penduduk di kota pahlawan ini pada umumnya dikarenakan oleh beberapa faktor diantaranya adalah urbanisasi (perpindahan penduduk dari desa ke kota), fertlisasi (kelahiran) semakin meningkat dan mortalitas (kematian) yang cenderung menurun. Meningkatnya populasi berdampak pada meningkatnya pembangunan. Dengan meningkatnya pembangunan, maka kebutuhan jasa desain interior pun meningkat. Untuk melakukan aktivitas, khususnya di dalam ruang, manusia membutuhkan fasilitas yang baik dan

nyaman untuk dirinya. Oleh karena itu, desainer interior dibutuhkan mengingat tren zaman ini adalah tidak hanya ruang yang efektif dan efisien melainkan estetika juga diperhatikan.

ROBUST Interior Design adalah biro konsultan desain interior yang melayani konsultasi untuk permasalahan dalam ruang tanpa menyediakan proses pembangunan / *build*. Perusahaan ini bertujuan untuk membantu masyarakat umum memecahkan masalah estetika tata ruang dengan memaksimalkan penggunaan ruang secara efisien. Selain itu, didirikannya perusahaan ini didasari oleh pertimbangan-pertimbangan lain setelah melakukan beberapa wawancara dan observasi. Berikut adalah beberapa problema dan

peluang yang menjadi pertimbangan didirikannya perusahaan.

1. “Meskipun sekarang lebih banyak berlakon sebagai pengadaptasi, tapi dunia desain interior domestik atau Asia diyakini HDII mampu jadi *trendsetter*.”

Sumber : [www.bisnis.com](http://www.bisnis.com) (2015)

Solusi : Permintaan pasar interior kian meningkat secara signifikan. Peluang untuk ROBUST Interior Design masuk kedalam pasar masih cukup besar dan potensi yang luar biasa dengan mengandalkan kreativitas pada setiap proyek yang dikerjakan.

2. “..., budaya media sosial membuat kebanyakan orang lebih senang datang ke tempat yang memiliki interior menarik ketimbang biasa saja. Begitupun untuk *lunch*, *meeting*, nongkrong bareng ...”

Sumber : [finance.detik.com](http://finance.detik.com) (2015)

Solusi: Dengan budaya saat ini restoran pasti membutuhkan sebuah desain yang mampu menarik pelanggan. ROBUST Interior Design memiliki fokus desain, salah satunya adalah area komersial.

3. “.... ekspektasi pertumbuhan untuk perkantoran di Surabaya mencapai 500 ribu meter persegi. Itu artinya kebutuhan akan perkantoran di kota ini akan mencapai 800 ribu meter persegi dan tumbuh sekitar 20%. ....”

Sumber : [kabarnews.com](http://kabarnews.com) (2015)

Solusi : Untuk menciptakan citra perusahaan

yang baik para pengusaha pemilik kantor pastinya akan membutuhkan desainer interior untuk mengimplementasikan *brand* usaha kedalam desain. ROBUST Interior Design memiliki fokus desain, salah satunya adalah area perkantoran.

4. Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menyatakan bahwa pada tahun 2050 dua pertiga dari penduduk Indonesia diprediksi akan bertempat tinggal di wilayah perkotaan. Ini berarti akan ada lebih banyak rumah, apartemen dan kondominium yang akan dibangun di wilayah perkotaan Indonesia untuk memenuhi permintaan di masa medatang.

Sumber : [indonesia-investments.com](http://indonesia-investments.com) (2015)

Solusi: Dengan meningkatnya pembangunan hunian dapat dipastikan pasar jasa desain interior akan bertambah besar. ROBUST Interior Design akan berfokus juga pada area hunian skala kecil berupa apartemen.

5. Indeks permintaan terhadap Properti Komersial, meningkat sebesar 13,40% pada triwulan III 2015. Kenaikan permintaan terhadap properti komersial terutama berasal dari semua segmen.

Sumber : [bi.go.id](http://bi.go.id) (2015)

Solusi : Dengan indeks perkembangan yang terus meningkan pada area komersil dan kantor maka muncul banyak peluang yang dapat diraih dengan terjun ke dalam pasar ini. ROBUST Interior Design berfokus pada area komersial, ritel, dan perkantoran.

6. Di tengah perkembangan teknologi, membuat produk, baik barang maupun jasa semakin generik. Di satu sisi, layanan (servis) mulai dilirik pemasar karena menghasilkan efek sinergis.  
Sumber : [www.marketeers.com](http://www.marketeers.com) (2015)  
Solusi: ROBUST Interior Design tidak hanya berfokus pada kualitas jasa yang diberikan tetapi berfokus juga pada servis yang akan diberikan kepada klien demi tercapainya kepuasan klien
7. Masih ada konsultan desain interior yang kurang profesional, dimana tidak menepati janji-janji kepada klien, tidak tepat waktu saat bertemu dan kesulitan untuk dihubungi. Selain itu, permintaan klien tidak terimplementasi dalam desain. Klien juga kecewa karena hasil realisasi tidak sesuai dengan gambar yang diberikan oleh desainer sebelumnya  
Sumber : Data olahan kuesioner (2016)  
Solusi : ROBUST Interior Design memberikan pelayanan untuk perencanaan desain interior dengan memperhatikan segala kualitas pekerjaan dan mampu menuangkan keinginan klien ke dalam desain. Seluruh desainer yang bergabung akan dilatih untuk bekerja secara profesional dan tepat waktu serta mampu melayani klien dengan maksimal. Proses realisasi akan dilakukan oleh *outsourc*e terpercaya dan akan diawasi secara berkala oleh ROBUST Interior Design sehingga pekerjaan pembangunan sesuai dengan desain.
- Kesimpulan dari observasi mengarah pada klien yang tidak hanya menginginkan desain yang baik, melainkan pelayanan yang maksimal. Klien mengharapkan pelayanan yang terbaik bahkan lebih baik lagi jika diluar ekspektasinya. Menurut Kertajaya (2014), perilaku konsumen kini telah berubah. Dalam proses pembelian, dulu konsumen melalui empat tahapan : *Aware, Attitude, Act, dan Act Again*. Di zaman internet dan *smartphone*, perilaku konsumen kini menjadi : *Aware, Appeal, Ask, Act, dan Advocate*.
- Berdasarkan data-data tersebut, solusi dan ide bisnis yang muncul adalah mendirikan biro konsultan desain interior dengan mentarget area sesuai dengan pertumbuhan pembangunan masa kini yaitu komersial dan apartemen. Perusahaan mampu memberikan pemecahan masalah terbaik pada ruang, mampu menyalurkan keinginan klien, dan mampu bekerja secara profesional dalam layanan yang diberikan. Perusahaan akan memberikan layanan terbaik untuk klien dengan mengadopsi metode *CARE service (Curb the polices, Add the extra mile, Recognize individual preferences, Empower the customer)* berdasarkan teori dari Kertajaya (2014). *CARE service* pada dasarnya adalah sebuah prinsip yang harus dipegang oleh tenaga pelayanan untuk bisa menghasilkan pelayanan yang 'WOW'. Dalam penerapannya, ROBUST Interior Design mengadopsi konsep tersebut sebagai budaya perusahaan yang diterapkan tidak hanya secara eksternal melainkan secara internal pula. ROBUST Interior Design membudayakan CARE

sendiri yang dijabarkan kedalam empat elemen yaitu: *Curb the polices*, *Add the extra mile*, *Recognize individual preferences*, dan *Empower the people*.

### **KEUNGGULAN BISNIS**

ROBUST Interior Design akan melayani klafifikasi B2B dan B2C yang akan berfokus pada area komersial dan apartemen dengan target pasar *middle-up*. Area komersial yang ditarget oleh ROBUST Interior Design adalah restoran, kafe, ritel, dan perkantoran. ROBUST Interior Design menganut sistem CARE sebagai inti perusahaan yang diterapkan baik eksternal maupun internal. Tenaga kerja akan dilatih untuk mampu memperhatikan setiap detail pekerjaan dan menciptakan solusi desain yang terbaik serta mampu mengaplikasikan dan membudayakan CARE pada setiap prosesnya khususnya dalam melayani klien sehingga dapat menciptakan kesan mendalam bagi klien sendiri.

CARE akan diterapkan dalam perusahaan dimulai dari dalam perusahaan (internal) yaitu seluruh anggota perusahaan. Dengan ini perusahaan dapat memastikan setiap pekerjanya mengetahui secara mendalam akan arti dari CARE dan dapat menjalankannya sesuai dengan visi perusahaan untuk memberikan pelayanan terbaik bagi para pelanggan. Setelah CARE dibudayakan di dalam perusahaan (internal) maka akan diterapkan juga di luar perusahaan (eksternal) yaitu terhadap pihak luar perusahaan khususnya klien dan/atau

*partner*. Dengan diterapkannya budaya CARE, diharapkan dapat menciptakan lingkungan kerja yang positif, hubungan personal antara pekerja, klien, dan/atau *partner* serta kepuasan klien yang berdampak pada rekomendasi (*word of mouth*) mengingat perilaku klien yang berubah menjadi '*advocate*'.

### **Integrasi Bisnis Dan Desain**

ROBUST Interior Design merupakan biro konsultan interior yang baru didirikan, dengan adanya proyek kantor dan *showroom* GRANITO Tile yang merupakan sebuah *brand* terkemuka di Indonesia dapat membantu perusahaan untuk menjadi salah satu portofolio yang sangat berharga demi kepentingan pengembangan perusahaan kedepannya. GRANITO Tile merupakan produk *tile* yang menarget pasar *middle-up*. ROBUST Interiro Design akan mampu menyalurkan keinginan klien, karena perusahaan juga memiliki target pasar *middle up* sehingga mengenali permintaan desain pasar tersebut.

### **DESAIN**

#### **Latar Belakang Proyek**

PT. Granitoguna Building Ceramics, atau dapat disebut Granito Tile; adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang produksi bahan bangunan dengan produk granit berbentuk *tile*. Dalam memperluas pasarnya, beberapa tahun yang lalu Granito membuka sebuah kantor-showroom yang bertempat di gedung Graha Pacific Surabaya. Luasan kantor pada saat

pembukaan adalah setengah dari ruang yang tersedia di satu lantai di gedung tersebut. Seiring pertumbuhannya, Granito Tile berencana untuk melakukan ekspansi ke seluruh lantai dengan tujuan untuk memperluas lingkungan kerjanya. Granito Tile memutuskan untuk mempergunakan jasa desainer interior untuk membantu meningkatkan lingkungan kerja dan juga *showroom* yang dimiliki agar semakin nyaman baik bagi pekerja maupun pelanggan.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan data literatur, eksisting, dokumentasi, dan observasi serta wawancara dengan pihak GRANITO, maka terdapat beberapa permasalahan antara lain:

1. Klien
  - a. *Marketing and design staff* dan desain terganggu dengan kebisingan di area kantor, khususna yang ditimbulkan oleh divisi *internal sales*.
  - b. *Meeting room* yang ada kurang mengakomodasi jumlah peserta rapat.
  - c. *Accounting/finance staff* membutuhkan area yang lebih privat
  - d. *Corporate Identity* belum tercermin di desain kantor
2. Literatur : *Open Plan Office* menyebabkan; timbulnya kebisingan, kesulitan berkonsentrasi, pekerjaan yang bersifat rahasia sulit dilakukan, tumpukan dokumen dan peralatan menimbulkan pemandangan yang tidak enak.
3. *Site* :
  - a. Area kerja dikelilingi jendela dari arah timur, barat, dan utara; menyebabkan efek *glare*.
  - b. Penataan contoh *tile* di *showroom* masih belum tertata rapi
  - c. Kantor memiliki desain yang monoton dan membosankan
  - d. Furnitur kantor bersifat standar dan tidak memiliki konsep
  - e. *Marketing and design division* dan *accounting/finance division* memiliki banyak barang/dokumen yang tidak tersimpan dengan rapi
  - f. *Safety box* yang berada di *branch manager room* terpapar dengan jelas.
  - g. *Pantry* dan *showroom* berjarak jauh, diperlukannya konsumsi untuk pengunjung yang datang.
  - h. *Storage* dan *locker* berukuran sangat kecil

Berdasarkan data yang didapatkan, beberapa rumusan masalah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menciptakan ruang yang tidak terlihat sempit, namun membutuhkan banyak sekat-sekat untuk pengelompokkan divisi dan aktivitas kerja?
2. Bagaimana membawa identitas *brand* perusahaan ke dalam interior kantor dan *showroom* dengan memperhatikan fungsi area dan kebutuhannya?
3. Bagaimana mendesain fasilitas kerja yang tidak monoton dalam arti membosankan tetapi tetap memperhatikan alur pekerjaan setiap divisi dan keterkaitannya dengan divisi lain?

4. Bagaimana mendesain kantor dan *showroom* yang memiliki *opening* (jendela) pada seluruh sisi ruang kantor dengan memperhatikan kenyamanan dan aktivitas pengguna?

#### **Tujuan Desain**

1. Menciptakan ruang kantor dan *showroom* yang tidak terlihat sempit, namun membutuhkan banyak sekat-sekat untuk pengelompokan divisi dan aktivitas kerja.
2. Menciptakan sebuah desain yang membawa identitas *brand* perusahaan ke dalam interior kantor dan *showroom* dengan memperhatikan fungsi area dan kebutuhannya.
3. Menciptakan desain sebuah fasilitas kerja yang tidak monoton dalam arti membosankan tetapi tetap memperhatikan alur pekerjaan setiap divisi dan keterkaitannya dengan divisi lain.
4. Menciptakan desain sebuah kantor dan *showroom* yang memperhatikan kenyamanan dan aktivitas pengguna pada area yang memiliki *opening* (jendela) di seluruh sisinya.

#### **Ruang Lingkup Desain**

Ruang lingkup desain pada proyek ini adalah area kantor yang disediakan gedung tidak termasuk, toilet, *pantry* gedung, gudang gedung, tangga darurat, *lift*, AHU, dan lainnya menjadi tanggung jawab dari pada gedung sendiri. Ruang lingkup desain secara garis besar dibagi menjadi dua yaitu secara arsitektur interior dan desain interior untuk menyelesaikan problema yang ada.

1. Ruang lingkup desain arsitektur interior: ruang lingkup desain secara arsitektur interior meliputi pengaturan dan pembuatan *layout* ruang atau area secara keseluruhan, penentuan besaran ruang per area untuk menentukan perluasan, penentuan sirkulasi serta organisasi ruang, menentukan lokasi dan jenis pintu, merancang peletakan titik lampu serta jenis lampu yang digunakan, penentuan titik inlet dan outlet dari AC *central*, penentuan dari titik *sprinkler* dan *detector*, merancang sistem elektrikal seperti penentuan titik dan jenis *switch*, GPO, *wi-fi router*, *telephone*, *telephone socket*, TV, *TV socket*, LCD *projector*, CCTV, PABX, dan lainnya. Pada proyek ini tidak diperbolehkan menambah atau mengurangi titik air sehingga sistem plambing tidak masuk dalam ruang lingkup desain.
2. Ruang lingkup desain secara desain interior: ruang lingkup desain secara desain interior secara keseluruhan meliputi pengaturan pola lantai beserta material atau *finishing* yang digunakan dan titik pertama *finishing* lantai dipasang, penentuan material atau *finishing* dinding serta plafon, penentuan konsep desain yang diaplikasikan pada gaya dan suasana ruang, penentuan skema warna untuk menonjolkan desain. Selain itu, juga termasuk dalam penentuan tata letak furnitur serta pemilihan jenis furnitur, perancangan furnitur secara *custom*, pemilihan material hingga *finishing* untuk mendukung konsep utama desain. Dari sisi dekorasi, ruang lingkup desain meliputi pemilihan dekorasi ruang

seperti lukisan, tanaman hias dalam ruang, lampu gantung, armatur lampu, dan lainnya.

Berikut adalah ruang lingkup desain yang diterapkan dalam setiap ruang:

1. *Reception area*: dibutuhkan furnitur kerja yang didesain khusus serta dibutuhkannya area tunggu untuk pengunjung. Ruang lingkup desain meliputi perubahan tata letak, pola lantai, dinding, plafon, furnitur, pemilihan material dan *finishing*.
2. *Showroom*: terdapat perluasan area *showroom* dari sebelumnya. Pada area ini akan diolah desain dalam bentuk pola lantai, penyekat, plafon, furnitur *display*, furnitur pendukung, sampai pemilihan material dan *finishing*.
3. *Showroom Pantry*: merupakan area tambahan pada *showroom*. Ruang lingkup desain adalah pemilihan furnitur, dinding, pola lantai, plafon, pemilihan material dan *finishing*.
4. *Working Area*
  - a. *Marketing and design working area*: keseluruhan pada area ini akan mengalami perubahan mulai dari besaran ruang, pengaturan tata letak area dan furnitur, pemilihan furnitur, lantai, dinding plafon, pemilihan material dan *finishing*.
  - b. *Sales working area*: area ini akan mengalami perluasan serta perubahan posisi area yang akan dekat dengan pintu. Desain akan diolah dari pemilihan furnitur, lantai, dinding plafon, pemilihan material dan *finishing*.
  - c. *Operational working area*: ruang lingkup desain meliputi pengaturan tata letak area dan furnitur, pemilihan furnitur, lantai, dinding plafon, pemilihan material dan *finishing*.
  - d. *Internal sales working area*: akan ada pengaturan tata letak area berdasarkan dari aktivitas ruang. Ruang lingkup desain adalah pemilihan dan peletakan furnitur, lantai, dinding plafon, pemilihan material dan *finishing*.
  - e. *Accounting/finance room*: area akan menjadi ruangan tersendiri yang akan diatur dari tata letak ruang dan furniturnya, lantai, dinding, penyekat, plafon, pemilihan material dan *finishing*.
  - f. *Branch manager room*: area ini akan menjadi ruangan yang akan diatur dari tata letak ruang dan furniturnya, lantai, dinding, penyekat, plafon, pemilihan material dan *finishing*.
  - g. *Meeting room*: akan ada penyekat pada area ini sehingga menjadi ruang khusus. Keseluruhan area berubah dimulai dari perluasan ruang, pengaturan tata letak ruang dan furniturnya, lantai, dinding, penyekat, plafon, pemilihan material dan *finishing*.
  - h. *Server room*: ruang akan diperluas dari sebelumnya. Ruang lingkup desain berupa pengaturan tata letak, pemilihan furnitur, pemilihan material dan *finishing*.
  - i. *Storage*: ruang akan diperluas dari sebelumnya. Ruang lingkup desain berupa pemilihan furnitur, pemilihan material dan *finishing*.

- j. *Pantry*: keseluruhan area akan berubah dimulai dari perluasan, pengaturan tata letak ruang dan furniturnya, lantai, dinding, plafon, pemilihan material dan *finishing*.
  - k. *Mushola*: membutuhkan pelapis karpet serta pembatas antara bagian pria dan wanita.
  - l. *Locker*: merupakan tempat penyimpanan barang-barang pribadi seluruh *staff* perusahaan yang akan diatur peletakan area serta pemilihan furnitur.
4. Pengembangan desain dan evaluasi: melakukan pengembangan desain dari konsep awal yang terpilih dan melakukan evaluasi pada setiap pengembangan yang dilakukan sebanyak tiga kali.
  5. Finalisasi dokumen: menyempurnakan gambar desain akhir yang telah dikembangkan untuk menjadi produk yang dapat dipresentasikan kepada klien.

### **Metodologi Desain**

Metodologi desain yang diterapkan dalam proses menghasilkan desain interior kantor dan *showroom* GRANITO Tile di Surabaya adalah:

1. Observasi: melakukan kunjungan pada proyek dan tanya jawab dengan pengguna untuk mengetahui seluruh data yang dibutuhkan dan menganalisa problema yang ada, mengunjungi beberapa *showroom* sejenis untuk menganalisa sirkulasi, kebutuhan, dan aktivitas yang terjadi di dalamnya, serta melakukan studi pustaka tentang informasi, sirkulasi, kebutuhan, aktivitas dan hal lainnya yang menyangkut desain interior kantor dan *showroom*.
2. Penelitian mendalam: melakukan analisa lebih dalam dari data yang telah diperoleh selama fase observasi untuk menjadi acuan konsep desain.
3. Ideasi: membuat ideasi konsep awal desain yang menghasilkan dua alternatif (denah, isometri, gambar pespektif).

### **Tinjauan Umum Kantor dan Showroom GRANITO Tile**

PT. Granitoguna Building Ceramics didirikan pada tahun 1995 oleh Djabesmen Group yang merilis produk *homogenous ceramics* dengan brand GRANITO. Dengan motonya untuk menjaga kualitas produk dan mempertahankan brand dengan memberikan *service* yang terbaik untuk *customer*, GRANITO kini memiliki GRANITO TILE STUDIO sebagai sarana untuk pelayanan *customer*, arsitek dan desainer. Dengan adanya GRANITO TILE STUDIO ini *customer* dapat langsung melihat contoh produk dan dapat berkonsultasi langsung dengan pihak desainer dan *marketing* dari GRANITO. Bagi pihak arsitek dan desainer, GRANITO TILE STUDIO menjadi fasilitas pertemuan dengan klien mereka untuk mendiskusikan *tile* yang akan digunakan. Terdapat dua GRANITO TILE STUDIO di Indonesia; di Jakarta dan di Surabaya. Proyek yang akan didesain kali ini, adalah GRANITO TILE STUDIO dan kantor PT. Granitoguna Building Ceramics di Surabaya yang berlokasi di Gedung Graha Pacific lantai 11, Jl. Basuki Rahmat no 87-91.

### Tinjauan Khusus Kantor dan *Showroom* GRANITO Tile

Tujuan didirikannya kantor GRANITO Tile adalah untuk menjadi pusat operasional dari korporasi. Sedangkan didirikannya *showroom* adalah untuk menjadi tempat konsultasi bagi klien dengan desainer maupun dengan pihak perusahaan sendiri. Selain itu, *showroom* berfungsi sebagai area untuk memamerkan produk-produk yang diproduksi oleh perusahaan sehingga klien dapat melihat secara langsung produk perusahaan.

Seiring dengan tuntutan zaman, perusahaan harus mengikuti perkembangan baik dari segi kualitas dan kreativitas produk maupun dari segi standar perusahaan yang mendukung seluruh operasional perusahaan.

Perusahaan sendiri memiliki tata cara dan budaya dimana sangat memperhatikan kualitas produk dan pelayanan kepada *distributor* perusahaan. Untuk mendukung aktivitas dari pekerja, perusahaan menyediakan area kerja yang dikelompokkan sesuai dengan jenis pekerjaan dan divisinya.

Untuk mendukung kenyamanan dari klien, perusahaan menyediakan *showroom* untuk *display* produk dan area konsultasi yang nyaman. Perusahaan juga memperhatikan estetika untuk area publik tersebut, desain yang diterapkan disesuaikan dengan identitas korporasi dengan dominasi warna merah, hitam, putih, dan tekstur kayu.

### Data Tapak Kantor dan *Showroom* GRANITO Tile



**Gambar 1.** Graha Pacific  
Sumber : Google Maps

1. Gedung berlokasi di tengah kota Surabaya tepatnya di Jl. Basuki Rahmat no 87-91.
2. Orientasi gedung menghadap barat (pintu masuk Allianz), pintu masuk utama menghadap utara.
3. Di bagian depan gedung terdapat jalan raya 1 arah yang selalu padat. Di seberang terdapat jalan kembar menuju Jl. Kombes Pol M Duriyat
4. Di sebelah kiri gedung terdapat pertokoan.
5. Di sebelah kanan gedung terdapat Gramedia Expo.
6. *Signage* gedung dapat dilihat dari jalan raya (menghadap jalan raya kearah selatan).
7. Gedung terdiri dari 12 lantai.
8. Terdapat gedung parkir dan lapangan parkir.

Satu lantai terdiri dari 700 m<sup>2</sup> area yang disewakan, dua toilet umum (perempuan dan laki-laki), dua toilet eksekutif, *pantry* gedung, tiga *lift*, AHU, gudang gedung, dan tangga darurat. Bagian yang didesain hanya area kantor yang disewakan tanpa meliputi toilet, *pantry* gedung,

*lift*, koridor *lift*, AHU, gudang gedung, dan tangga darurat. Ketinggian plafon di angka 2,8 m. Pada setiap lantai, terdapat jendela di antara kolom-kolom bangunan. Terdapat dua jendela diantara kolom. Jendela yang ada tidak boleh dirombak. Gedung menyediakan stop kontak pada di setiap lantai, yang dapat dihilangkan maupun dipindah. Setiap lantai juga terdapat instalasi *fire protection*, yaitu *sprinkler* dan ROR *detector* yang terpasang di plafon, *hydrant*, APAR (terdapat dua dalam satu lantai), *indicator lamp*, *alarm bell*, dan *break glass* pada sisi kanan dan kiri area kerja.

#### **Aspek Pembentuk Ruang Kantor dan Show-room GRANITO Tile**

Bangunan memiliki 12 lantai dimana kantor dan *showroom* GRANITO Tile berada di lantai 11. Bagian utara, barat dan timur terdiri dari dinding, kolom, dan jendela yang terletak di antara kolom, sedangkan bagian selatan terdapat area servis dan sedikit jendela.

Jendela yang mengelilingi ruang kantor adalah jendela mati yang merupakan eksisting gedung dan tidak dapat diganti. Bagian utara dan selatan merupakan bagian terpanjang dengan ukuran 43,2 m. Sedangkan bagian barat dan timur adalah berukuran panjang 16,2 m, sehingga ruang adalah melebar. Struktur bangunan seperti kolom yang terdapat di tengah ruang dan menempel di dinding, dinding bata yang menjadi bagian dari bangunan dan ruang servis gedung, plat lantai, balok adalah struktur eksisting bangunan yang tidak dapat diubah.

Kantor dan *showroom* memakai lantai *granite tile* yang diproduksi sendiri oleh perusahaan. Khususnya pada area *showroom* lantai yang dipasang merupakan contoh produk dari perusahaan dengan menumpukkan *granite tile* yang baru pada lantai eksisting dari gedung. Sementara dinding yang dipakai adalah dinding partisi *gypsum* yang memungkinkan untuk dibongkar pasang. Material kaca juga banyak digunakan pada kantor dan *showroom* yang menimbulkan *enclosure* yang rendah. Plafon pada area kerja merupakan eksisting dari gedung sementara untuk area *showroom* plafon akustik dan ada penurunan plafon pada area resepsionis dengan didukung oleh *indirect lighting*.

#### **Tinjauan Literatur**

##### **Batasan-Batasan Desain**

Dasar perencanaan desain interior kantor dan *showroom* Granito Tile adalah dengan memperhatikan keperluan ruang kerja yang lebih luas dan memadai untuk para pengguna kantor dan *showroom*. Pengguna kantor dan *showroom* tersebut adalah para pekerja dan pengunjung/tamu yang berkunjung. Kepentingan fungsional dari pada *showroom* juga menjadi menjadi dasaran penting dalam penerapan desain interior. Bersamaan dengan itu semua, identitas perusahaan juga harus terintegrasikan dalam desain interior.

Pada proyek ini batasan-batasan yang tidak boleh diubah tidak banyak, dimana tidak boleh memasang titik air di dalam kantor. Ruang-ruang di luar area kantor yang menjadi tanggung jawab

perusahaan tidak termasuk dalam lingkup proyek. Sementara itu, dinding, lantai, dan plafon boleh diganti untuk permasalahan material. Bagian yang tidak boleh diubah atau dibongkar adalah jendela yang merupakan eksisting dari gedung. Furnitur dapat disesuaikan dengan konsep desain dan kebutuhan pengguna ruang. Desain juga meliputi desain pencahayaan dimana akan menyediakan pencahayaan yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### Perbedaan Definisi

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

Perbedaan definisi merupakan beberapa penjelasan mengenai jenis-jenis kantor (Wasserstrum, 2014).

1. *Traditional Office Space* : Berbentuk sejenis kantor hukum, kantor akuntansi, dan kantor-kantor perusahaan tradisional yang menunjukkan nuansa korporat lebih. Bentuknya secara umum memiliki area *reception* pada pintu masuk, beberapa kantor individual, dan sebuah area meeting atau rapat, sebuah *pantry*, dan area terbuka untuk *cubicle*.
2. *Tech/Creative Space*: Jenis kantor yang bertumbuh semakin populer dalam beberapa tahun terakhir, jenis kantor ini lebih terbuka (*open space*) dengan ruangan individual yang lebih sedikit, dan lebih banyak area untuk

bekerja. Ukuran kantor perorangan cenderung lebih kecil, tetapi umumnya terdapat ruangan / ruang santai yang mendorong kolaborasi antar pekerja.

3. *Executive Suite*: Jenis kantor ini umumnya menyediakan berbagai pelayanan dimana seorang individu atau organisasi kecil (sekitar empat orang), menyewa sebuah kantor yang umumnya merupakan satu lantai penuh yang dimiliki oleh satu organisasi yang kemudian menyewakan area individualnya kepada perusahaan lain. Kantor jenis ini umumnya sudah memiliki perabot yang lengkap, dan sudah terhubung dengan koneksi internet maupun telepon. *Executive suite offices* juga menyediakan ruang konferensi umum dan ruang istirahat, dan *reception*.
4. *Co Working Space*: Jenis kantor ini sejenis dengan *Executive Suite* tetapi lebih terbuka dan cenderung memiliki desain yang kreatif. Kantor jenis ini menyediakan *reception area* dan area konferensi yang digunakan bersama-sama; tetapi bentuk kantornya hampir selalu ruang terbuka. Jenis kantor ini umumnya menawarkan ruangan-ruangan individual baik dengan ukuran besar maupun kecil, tetapi umumnya ditujukan pada perusahaan kecil yang memerlukan ruang kerja.

Menurut Jessica (2015), ada beberapa jenis galeri yaitu:

1. *Museum Gallery*: Galeri ini merupakan galeri

husus untuk memamerkan benda-benda yang dianggap memiliki nilai sejarah ataupun kelangkaan.

2. *Contemporer Gallery*: Galeri yang memiliki fungsi komersial dan dimiliki oleh perorangan.
3. *Vanity Gallery*: Galeri seni artistik yang dapat diubah menjadi suatu kegiatan didalamnya, seperti pendidikan dan pekerjaan.
4. *Architectural Gallery*: Galeri untuk memamerkan hasil karya-karya di bidang arsitektur yang memiliki perbedaan antara 4 jenis galeri menurut karakter masing-masing.
5. *Commercial Gallery*: Galeri untuk mencari keuntungan, bisnis secara pribadi untuk menjual hasil karya. Tidak berorientasi mencari keuntungan kolektif dari pemerintah nasional atau lokal.

#### **Sistem Pelayanan dalam Kantor dan Showroom**

Terdapat beberapa pekerjaan atau aktivitas manajemen perkantoran menurut Nuraida (2008) dimulai dari menentukan informasi yang akan dibuat, proses yang akan digunakan, mengelola sistem pencatatan, membangun dan menjaga organisasi kantor, mendukung personel kantor, hingga mengevaluasi informasi. Pekerjaan atau aktivitas dalam manajemen perkantoran dilakukan berurutan maupun bersamaan sesuai dengan standar operasional yang ditentukan oleh perusahaan yang akan berdampak pada sirkulasi dan tata letak dalam kantor sehingga tercipta desain interior yang dapat mendukung seluruh aktivitas secara efektif dan efisien.

Sementara berdasarkan Zakia (2006), sistem pelayanan pada ruang pameran adalah pelayanan dalam hal sifat *display* koleksi pameran hubungannya dengan bagaimana pengunjung dapat menikmati koleksi pameran tersebut, yaitu terdiri atas *display* pasif dan interaktif.

1. Pasif: Berupa *display* berisi karya-karya yang dimiliki, gambar-gambar, foto-foto dengan keterangan secara ringkas dan umum
2. Interaktif: Peragaan yang dibantu oleh alat-alat untuk demonstrasi, seperti cara kerja pembuatan dan lain-lain.

#### **Standar Elemen Pembentuk Interior**

1. Tata Letak dan Organisasi Ruang

Menurut Ching (1996) ada lima pola organisasi ruang, antara lain: pola terpusat, pola linear, pola radial, pola grid, pola organisasi terklaster.

Di dalam pengaturan tata ruang kantor terdapat beberapa asas tertentu yang perlu dipenuhi agar penataannya bisa lebih baik. Menurut Muther (1965) terdapat beberapa asas – asas pokok tata ruang kantor yakni sebagai berikut :

- a. Asas jarak terpendek: asas jarak terpendek ini adalah tentang bagaimana seharusnya jarak terpendek antara dua titik dalam satu garis lurus yang harus diatur.
- b. Asas rangkaian kerja: asas rangkaian kerja ini dimaksudkan untuk mengatur bagaimana penempatan para pegawai dan alat – alat kantor menurut rangkaian yang sejalan dengan urutan – urutan penye-

lesaian pekerjaan sehingga bisa berjalan efisien.

- c. Asas penggunaan segenap ruangan: pada asas penggunaan segenap ruangan ini, bila dimungkinkan tidak ada ruang yang tidak terpakai. Hal ini tak hanya berlaku pada luas lantai saja tapi juga secara vertikal ke bawah.
- d. Asas perubahan susunan tempat kerja: apabila suatu ketika diperlukan perubahan, maka dapat diubah dengan mudah.

Menurut Maharani (2012), penentuan sirkulasi akan sangat dipengaruhi oleh runutan cerita pada bangunan yang ingin disampaikan pada pengunjung. Pada galeri, sirkulasi harus dapat mendukung dalam penyampaian informasi, sehingga dapat membantu pengunjung memahami dan mengapresiasi karya seni yang sedang dipamerkan. Penataan sirkulasi ini juga akan membentuk suasana ketika penunjung mengapresiasi koleksi benda yang dipamerkan. Selain itu, hubungan antara ruang dengan fungsi yang ada di dalamnya perlu diperhatikan

## 2. Lantai

Pada area perkantoran, jika lantai disediakan oleh pemilik gedung, sebaiknya dipergunakan kecuali: jika area tersebut memerlukan lantai khusus untuk kepentingan fungsional; area tersebut adalah area publik dimana warna maupun identitas perusahaan

perlu diperhatikan; serta area apapun yang memerlukan perubahan lantai. (Department of Housing and Public Works, 2012)

Berdasarkan Directorate of Civil Engineering (1999), terdapat beberapa ketentuan untuk elemen pembentuk ruang khususnya lantai sesuai dengan jenis area pada area kantor.

- a. *Heavy-use Areas (Entrance, foyer, lobby, koridor, tangga, elevator, kamar mandi / toilet, ruang meeting, pantry, dan area multimedia: Quarry Tile, Ceramic Tile, Carpet* (sangat penting untuk area koridor, ruang meeting, lounge)
- b. *Medium-use Areas (Sirkulasi Internal, Staff Office Area, Small Conference Rooms): Carpet*
- c. *Low-use Areas (Suites, Private Conference Areas): Carpet*

## 3. Dinding

Berdasarkan Directorate of Civil Engineering (1999), terdapat beberapa ketentuan untuk elemen pembentuk ruang khususnya dinding sesuai dengan jenis area pada area kantor.

- a. *Heavy area: ceramic tile, heavy duty fa-bric wallcovering, plastic laminate, epoxy paint, paint, vinyl wallcovering.*
- b. *Medium area: heavy duty fabric wallcovering, paint, vinyl wallcovering.*
- c. *Light area: fabric wallcovering, vinyl wallcovering, paint, wood.*

Pada area kantor, disarankan menggunakan *drywall* dengan pertimbangan efisiensi dan efektifitas serta kemudahan

untuk di bongkar. *Drywall* adalah dinding atau partisi interior dengan material kering dalam sistem konfigurasi tertentu. Elemen desain untuk ruang kerja, dinding kaca juga dapat menjadi sebuah cara yang 'menyegarkan' untuk menggantikan dinding dan partisi tradisional di area kantor. Elemen desain yang mengandung kaca menjadi semakin populer diantara para arsitek dan desainer interior, karena mereka melihat adanya manfaat yang dapat diambil jika kantor memiliki ruang terbuka dan bebas: (Klein Usa, 2014).

#### 4. Plafon

Berdasarkan Directorate of Civil Engineering (1999), terdapat beberapa ketentuan untuk elemen pembentuk ruang khususnya langit-langit sesuai dengan jenis area pada area kantor.

- a. *Heavy area: acoustical ceiling tile, water resistant gypsum board.*
- b. *Medium area: acoustical ceiling tile.*
- c. *Light area: acoustical ceiling tile, gypsum board.*

Untuk ruang pameran, langit-langit/*ceiling* yang sesuai untuk ruang pameran adalah langit-langit yang sebagian dibiarkan terbuka untuk keperluan ekonomis dan memberikan kemudahan untuk akses terhadap peralatan yang digantung pada langit-langit/*ceiling*. *Ceiling* merupakan faktor yang penting yang berfungsi

sebagai tempat untuk meletakkan komponen yang terkait dengan pencahayaan.

#### 5. Furnitur

Untuk ruang kantor, pada dasarnya furnitur merupakan peralatan yang penting dan juga berperan dalam menggambarkan organisasi. Furnitur modular merupakan hal standar untuk lingkungan kantor. Desainer Interior bertugas untuk menentukan komponen dan standar produk yang digunakan di lingkungan kantor untuk menyamakan rupa dan kualitas secara seragam. (University of Cincinnati, 2003). Menurut Anggraini dan Agustin (2005), terdapat beberapa ketentuan untuk standar furnitur kantor. Kursi kerja harus dianggap satu set dengan meja kerja dengan jarak dari tempat duduk ke permukaan meja 23 cm dan jarak dari tempat duduk dengan bagian bawah meja minimum 19 cm. Bahan pelapis harus kuat dan tahan lama, mudah dibersihkan, dan warnanya sesuai dengan perlengkapan lain yang telah ada dalam ruang.

Sementara untuk ruang pameran, sistem *display* sangat berperan penting untuk menonjolkan produk yang dipamerkan. *Display* merupakan faktor utama dalam *layout*, dimana *display* berarti barang-barang yang ditujukan kepada pembeli untuk memberikan pengamatan atau observasi maupun penelitian terhadap barang dagangan. Mengenai jumlah *display* dan jenis *display* yang disediakan untuk

barang-barang tertentu sangat berkaitan dengan tipe produk, nilai, ukuran, dan lain-lain. Untuk memasuki area toko, *display* interior menciptakan ruang toko yang membuat barang dagangan menjadi menarik dan meningkatkan daya beli (Duncan, 1999).

#### 6. Sistem Penghawaan

Berdasarkan Menteri Energi dan Sumber Daya Mineral Republik Indonesia (2012), suhu dan kelembaban relatif sesuai Standar Nasional Indonesia (SNI) yaitu:

- a. Ruang kerja dengan suhu berkisar antara 24°C hingga 27°C dengan kelembaban relative antara 55% sampai dengan 65%.
- b. Ruang transit (*lobby*, koridor) dengan suhu berkisar antara 27°C hingga 30°C dengan kelembaban relative antara 50% sampai dengan 70%.

Sementara untuk mengoperasikan AC *central* terdapat beberapa anjuran: 30 menit sebelum jam kerja unit *fan* AC dinyalakan, satu jam kemudian unit kompresor AC dinyalakan. 30 menit sebelum jam kerja berakhir unit kompresor AC dimatikan, pada saat jam kerja berakhir unit *fan* AC dimatikan.

#### 7. Sistem Pencahayaan

Di ruang kerja, peran cahaya sangat penting untuk menunjang kegiatan yang dilakukan. *Ambience* ruang yang kurang baik akan berdampak pada *mood* bekerja bahkan akan membuat sakit mata. Pada ruang kerja

yang menyimpan banyak buku seperti ruang baca, sebaiknya tidak terlalu banyak bukaan karena sinar matahari langsung yang terlalu banyak akan membuat kondisi buku menjadi cepat rusak. *General lighting* dibutuhkan untuk cahaya menyeluruh yang merata ke setiap sudut ruang. Sementara *task lighting* merupakan fungsi pencahayaan yang paling berperan dalam ruang kerja. Lampu kerja bisa digantungkan dari plafon menjulur ke bawah sampai setinggi orang dewasa atau berupa lampu meja. Prinsip *task lighting* di ruang kerja adalah sumber sinar tidak terlihat oleh pengguna ruang ini agar nyaman dan tidak menyilaukan mata. Lampu yang cahayanya langsung menyorot ke meja kerja sangat dianjurkan untuk mendukung pekerjaan dan meniadakan bayangan. (Istiawan, Kencana, 2006).

#### 8. Sistem Akustik

Menurut Mediastika (2005), bagi bangunan yang berfungsi sebagai kantor, penyelesaian akustik dapat ditempuh pada tahap pertama adalah pengelompokan area peruntukan (*zone*) yang tepat. Kelompok ruang yang menghasilkan kebisingan, seperti *hall* dan kantin, diletakkan pada posisi yang mudah dijangkau, yaitu pada area publik dan sangat mungkin untuk diletakkan di depan bangunan. Sementara itu, ruang kerja dan ruang pertemuan diletakkan pada bagian yang lebih dalam, tertutup oleh ruang publik yang akan meminimalkan masuknya kebisingan

dari jalan. Pada perkantoran dengan ruang-ruang yang terpisah, peletakan pintu ruang perlu diatur agar tidak saling berhadapan atau saling berdekatan. Hal ini dimaksudkan untuk meminimalkan masuknya kebisingan dari selasar atau dari ruang yang satu ke ruang yang lain. Sebuah ruang kantor juga dapat dirancang secara *cubicle*, di mana para karyawan berada dalam satu ruang besar dan antar meja karyawan dipisahkan oleh dinding dari bahan semipermanen yang tingginya tidak mentok ke plafon. Pada model *cubicle*, dinding pembatas hanya mampu menjadi menjadi pembatas secara visual, namun tidak secara audio. Oleh karena itu, untuk menjaga kerahasiaan pembicaraan pada tiap *cubicle*, keberadaan *background noise* atau kebisingan latar belakang justru diperlukan. Kebisingan latar belakang yang berada pada tingkat kekerasan yang tepat, yaitu maksimum sampai 40 dB, tidak akan mengganggu aktivitas dalam kantor, namun cukup untuk menimbulkan kebisingan latar belakang yang mampu menutup percakapan telepon atau pembicaraan antar karyawan agar tidak mengganggu *cubicle* di sebelahnya, atau untuk menjaga kerahasiaan, meski pembicaraan tidak perlu dilakukan secara berbisik.

#### 9. Sistem Keamanan

Sistem keamanan merupakan hal yang penting diperhatikan guna untuk melindungi benda koleksi, peralatan, pegawai, dan

pengunjung dari hal yang merugikan. Tujuannya untuk memberi keamanan dan kenyamanan baik kepada pegawai maupun kepada pengunjung yang datang (Effendi, 2015). Menurut Ambarwati (2015), kebutuhan bagi setiap orang untuk merasa aman. Desain tidak dapat mengontrol dan menangani ruang setiap saat terhadap keamanan, namun ia dapat meminimalisasi bahaya terhadap resiko kejahatan.

#### 10. Sistem Proteksi Kebakaran

Berdasarkan Departemen Pekerjaan Umum (2008), bangunan gedung kantor termasuk dalam kelas lima, dimana bangunan gedung yang dipergunakan untuk tujuan-tujuan usaha profesional, pengurusan administrasi, atau usaha komersial, di luar bangunan gedung kelas enam, tujuh, delapan, atau sembilan.

Koridor yang digunakan sebagai akses eksit dan melayani suatu daerah yang memiliki suatu beban hunian lebih dari 30 harus dipisahkan dari bagian lain bangunan gedung dengan dinding yang mempunyai tingkat ketahanan api satu jam dan sesuai ketentuan tentang "penghalang kebakaran". Setiap pintu pada sarana jalan keluar harus dari jenis engsel sisi atau pintu ayun. Pintu harus dirancang dan dipasang sehingga mampu berayun dari posisi manapun hingga mencapai posisi terbuka penuh. Lebar sarana jalan ke luar tidak lebih kecil dari 915 mm.

Bangunan diatas empat lantai harus memiliki sistem deteksi dan *alarm* otomatis. Hunian bisnis disyaratkan untuk memilki APAR (Alat Pemadam Api Ringan). APAR diizinkan untuk diletakkan pada lokasi bagian luar atau bagian dalam sehingga semua bagian dalam bangunan gedung pada jarak 23 m ke unit pemadam api.

#### 11. Sistem Plambing

Sistem plambing adalah sistem penyediaan air bersih dan sistem penyaluran air buangan termasuk semua sambungan, alat-alat dan perlengkapannya yang terpasang di dalam persil dan gedung (SNI 03-6481-2000). Jenis penggunaan sistem plambing ini sangat tergantung pada kebutuhan dari bangunan yang bersangkutan.

Dalam hal ini, perencanaan dan perancangan sistem plambing dibatasi pada pendistribusian dan penyediaan air bersih dan air panas, serta penyaluran air buangan dan ven. Plambing didefinisikan sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan pelaksanaan pemasangan pipa dengan peralatannya di dalam gedung atau gedung yang berdekatan yang bersangkutan dengan air buangan dan air bersih yang dihubungkan dengan sistem kota atau sistem lain yang dibenarkan (SNI 03-6481-2000).

#### 12. Sistem Sirkulasi Vertikal

Pengertian sirkulasi vertikal adalah sirkulasi

yang memiliki arah pergerakan secara vertikal atau tegak lurus terhadap bangunan.

Berbeda dengan sirkulasi horizontal yang umumnya menggunakan sarana transportasi manual seperti koridor maka untuk sirkulasi vertikal menggunakan bantuan sarana gabungan antara sistem transportasi manual (non mekanik) dan transportasi mekanik (Pynkyawati et.al, 2009).

#### 13. Sistem Mekanikal Elektrikal dan Teknologi Informasi

Sistem distribusi mekanikal elektrikal adalah suatu sistem yang didesain dan dibangun untuk memasok daya listrik bagi sekelompok beban, dan hal tersebut merupakan suatu sistem yang cukup kompleks, dimulai dari instalasi sumber / *source* sampai instalasi beban/*load*).

Sesuai dengan batasan, sistem distribusi elektrikal yang dibahas adalah instalasi listrik dalam gedung, dengan pasokan tegangan menengah (TM) dari sumber PLN dengan sumber cadangan dari genset.

Sistem Elektrikal, terdiri dari (Surahman, 2005) : sistem pembangkit listrik, sistem penerangan / tata cahaya, sistem tata suara (*sound system*), sistem jaringan telepon, jaringan kabel komputer/data/multimedia, sistem otomatisasi bangunan, sistem instalasi penangkal petir

**Analisis Data**

1. Pola Sirkulasi Ruang

Pola sirkulasi ruang eksisting kantor untuk *staff* adalah pola sirkulasi *network* dimana ruang setiap divisi berkaitan namun berbeda. Sedangkan pola sirkulasi ruang eksisting dari *showroom* untuk pengunjung adalah pola sirkulasi linear dimana aktivitas pengunjung dari pintu masuk menuju area resepsionis dan kemudian menuju *showroom*.

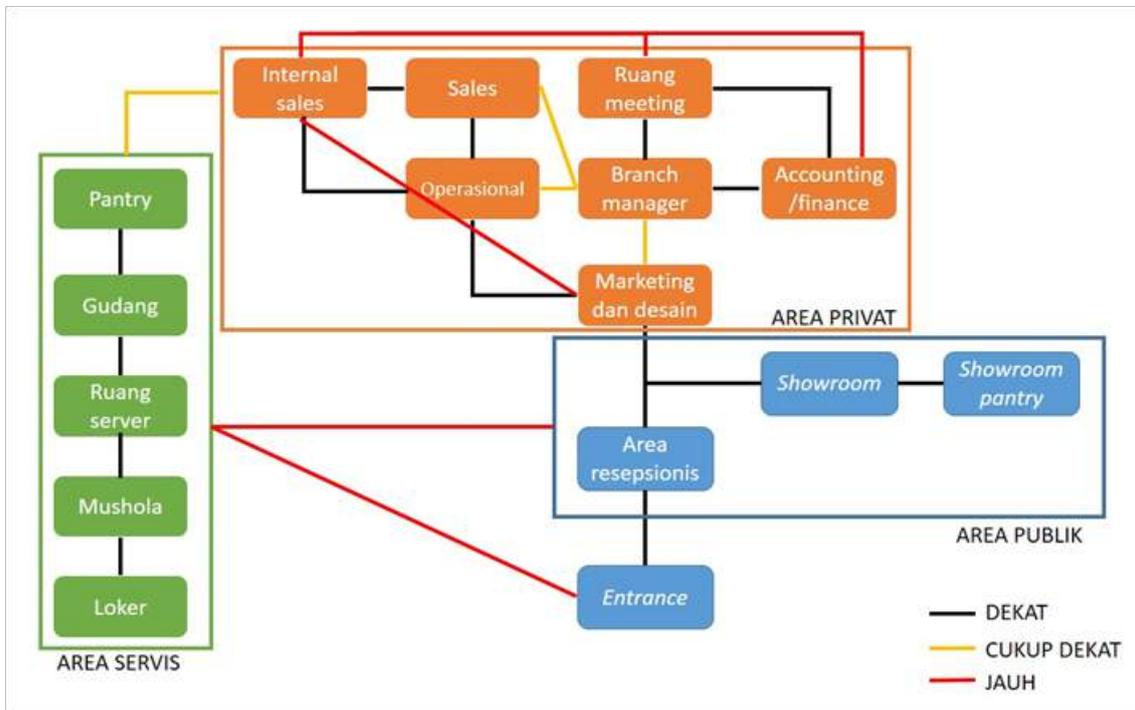
2. Karakteristik Kebutuhan Ruang

Setiap ruang tentunya memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Beberapa ruang yang

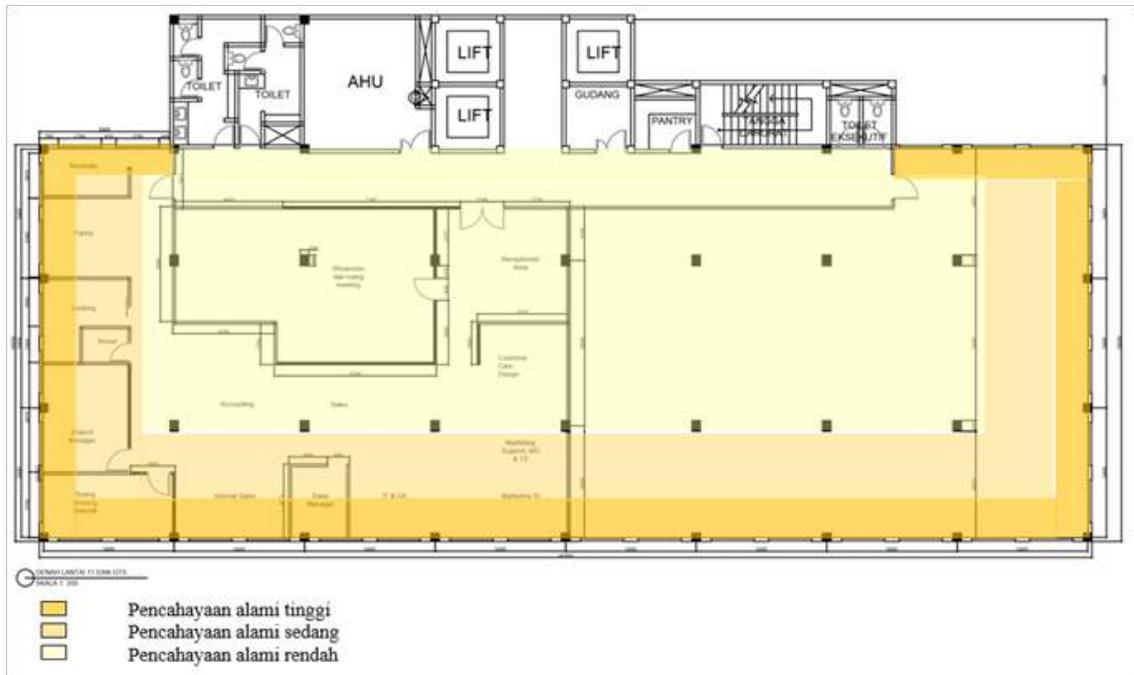
dianalisa adalah *branch manager room, meeting room, accounting/finance room, working area (marketing and design, sales, operational, internal sales), pantry, server room, storage, file cabinet, locker, mushola, reception area, showroom (display, waiting and consultation area, meeting area, small pantry, mix and match area)*.

3. *Grouping Ruang*

Berdasarkan analisa hubungan antar ruang serta kebutuhan ruang, maka terdapat tiga kelompok ruang secara garis besar; area publik, area privat, dan area servis.



**Gambar 2. Bubble Diagram**  
 Sumber : Data Olahan Pribadi, 2016



**Gambar 3.** Analisa Tapak Berdasarkan Pencahayaannya Alami  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2016

#### 4. Analisa Tapak

Analisa tapak dilakukan dengan menganalisa *site* dari beberapa aspek yaitu, pencahayaannya alami, pencahayaannya buatan, penghawaannya alami, penghawaannya buatan, *enclosure*, dampak panas matahari, dampak suara, dan sirkulasi manusia.

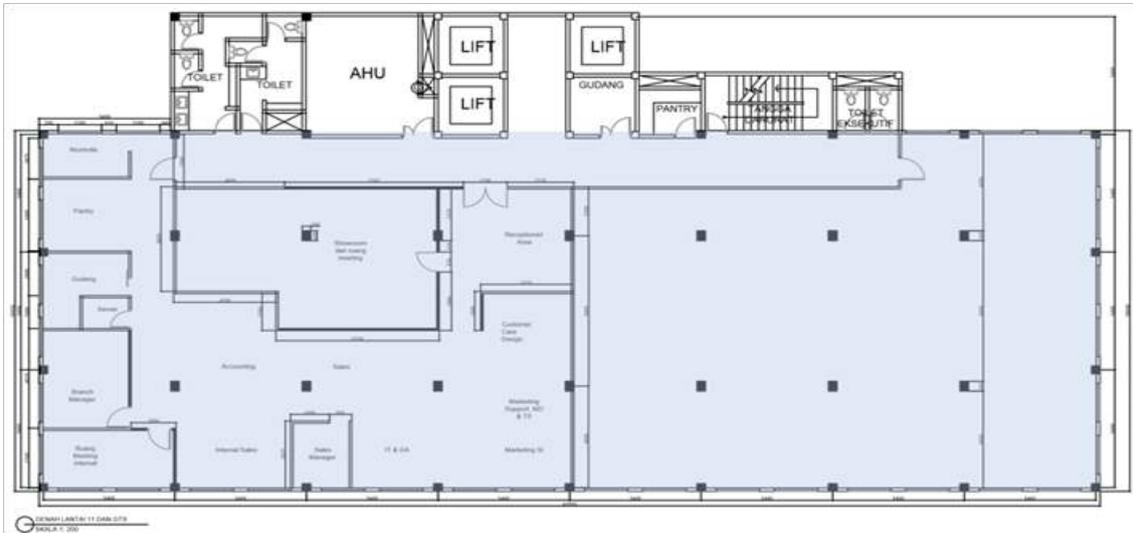
- a. Pencahayaannya alami: Bangunan kantor dikelilingi oleh jendela pada seluruh sisi sehingga memungkinkan adanya cahaya matahari yang masuk ke dalam bangunan. Kantor tidak memiliki banyak sekat sehingga cahaya yang masuk cukup banyak. Akan tetapi, seluruh area tetap me-

merlukan bantuan cahaya buatan untuk mendukung aktivitas kerja dan perlu diperhatikan *glare* yang ditimbulkan akibat pemantulan cahaya alami terhadap layar komputer.

- b. Pencahayaannya Buatan: Area kantor menggunakan pencahayaannya buatan yang tersebar merata dengan mengandalkan metode *general lighting*. Untuk area showroom selain terdapat *general lighting* terdapat juga *spot light* untuk menyorot produk yang dipamerkan agar produk terlihat lebih menarik.



Gambar 4. Analisa Tapak Berdasarkan Pencahayaannya Buatan  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2016



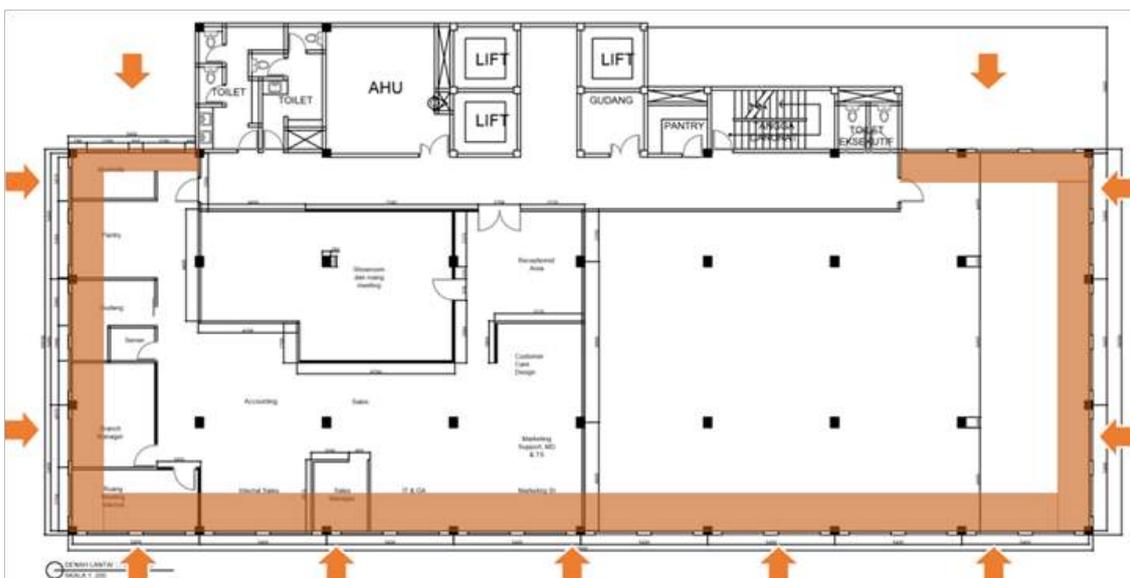
Gambar 5. Analisa Tapak Berdasarkan Penghawaannya Alami dan Buatan  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2016

c. Penghawaannya Alami dan Buatan: Area perkantoran berada di dalam gedung bertingkat dan site ini terletak di lantai 11. Jendela yang tersedia adalah jendela mati sehingga tidak

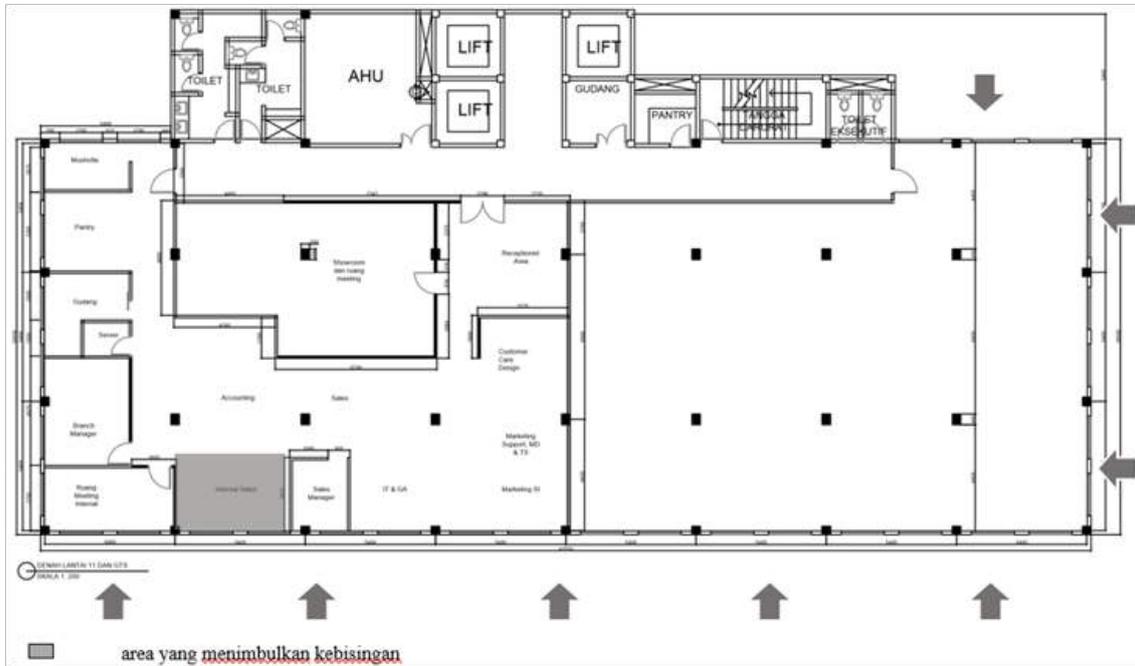
memungkinkan adanya penghawaannya alami. Oleh karena itu, digunakan penghawaannya berupa AC *central* yang disediakan oleh gedung dan dinilai merata untuk seluruh area kantor.



Gambar 6. Analisa Tapak Berdasarkan Enclosure  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2016



Gambar 7. Analisa Tapak Berdasarkan Dampak Panas Matahari  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2016



Gambar 8. Analisa Tapak Berdasarkan Dampak Suara  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2016



Gambar 9. Analisa Tapak Berdasarkan Sirkulasi Manusia  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2016

- d. *Enclosure*: Dari arah *lift*, *showroom* terlihat dengan jelas karena memakai material kaca. Sedangkan kantor yang merupakan area privat terletak di belakang *showroom* dan area resepsionis untuk menutupi aktivitas internal.
- e. Dampak Panas Matahari: Jendela mengelilingi kantor, dari arah selatan, barat, dan timur. Terdapat jendela ke arah utara tetapi hanya sedikit. Jendela menyebabkan masuknya cahaya matahari dan memungkinkan juga timbul dampak panas dari cahaya yang masuk.
- f. Dampak Suara: Gedung berada di jalan arteri, memungkinkan adanya kebisingan jalan raya yang masuk ke dalam bangunan. Akan tetapi hanya sedikit kebisingan dari luar yang masuk ke dalam area kantor. Dari sisi internal divisi *internal sales* menimbulkan kebisingan.
- g. Sirkulasi manusia: Area dengan sirkulasi terpadat adalah koridor dan akses menuju ruang-ruang. Untuk area kantor sirkulasi padat terdapat pada area masuk, dan jalan menuju ruang di bagian kiri kantor dimana terdapat mushola, *pantry*, *meeting room*, dan lainnya.

## Konsep dan Aplikasi

### 1. Konsep dan Solusi

Desain interior kantor dan *showroom* Granito

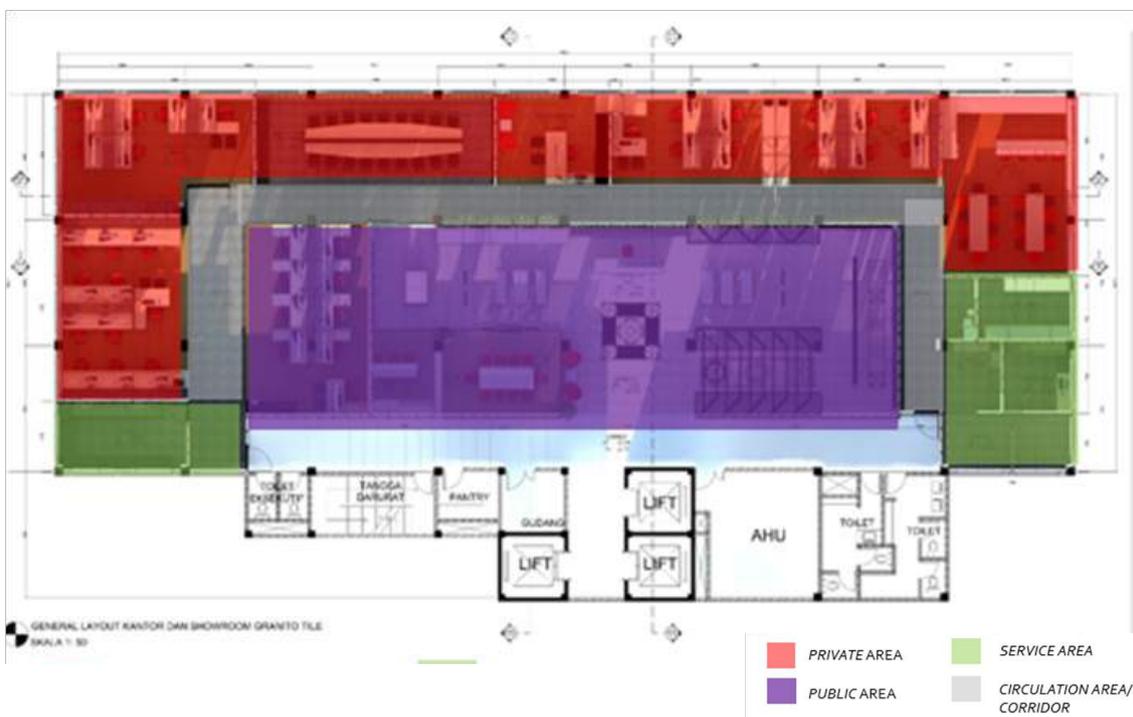
Tile yang menempati sebuah area di gedung Graha Pacific Surabaya didasarkan pada berbagai kendala dan masalah yang dialami dalam perusahaan. Dari setiap masalah yang dirumuskan, setiap topiknya diperdalam untuk menemukan inti daripada setiap kebutuhan klien, kebutuhan kantor, kebutuhan pekerja, kebutuhan *showroom*, identitas perusahaan, dan lain sebagainya. Hasil daripada seluruh pendalaman ini berujung pada satu rumusan masalah yang dibentuk dalam bentuk pertanyaan: "Bagaimana mendesain sebuah kantor dan *showroom* yang memiliki pembagian ruang yang jelas dengan jendela di semua sisi tanpa terlihat sempit dengan desain yang mengimplementasikan identitas perusahaan tetapi tidak mengganggu alur pekerjaan?"

Beberapa konsep solusi yang ditawarkan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah; konsep *Modern Avenue* dengan tema seperti jalan yang menghasilkan semi *open plan office*. Pertentangan aktivitas antar divisi dipisahkan oleh tata letak yang tidak membutuhkan sekat. Ruang yang bersekat tidak terlihat sempit karena material penutup adalah kaca. Konsep *Avenue* juga menciptakan pola sirkulasi linear yang melewati ruang-ruang dimana pengguna harus berjalan berkeliling kantor untuk mencapai tujuannya. Hal tersebut dapat meminimalisir kebosanan karena jarak akses tidak dalam jangka pendek. Divisi dikelompokkan sesuai dengan pekerjaannya. Divisi yang menghasilkan kebisingan diletakkan di area

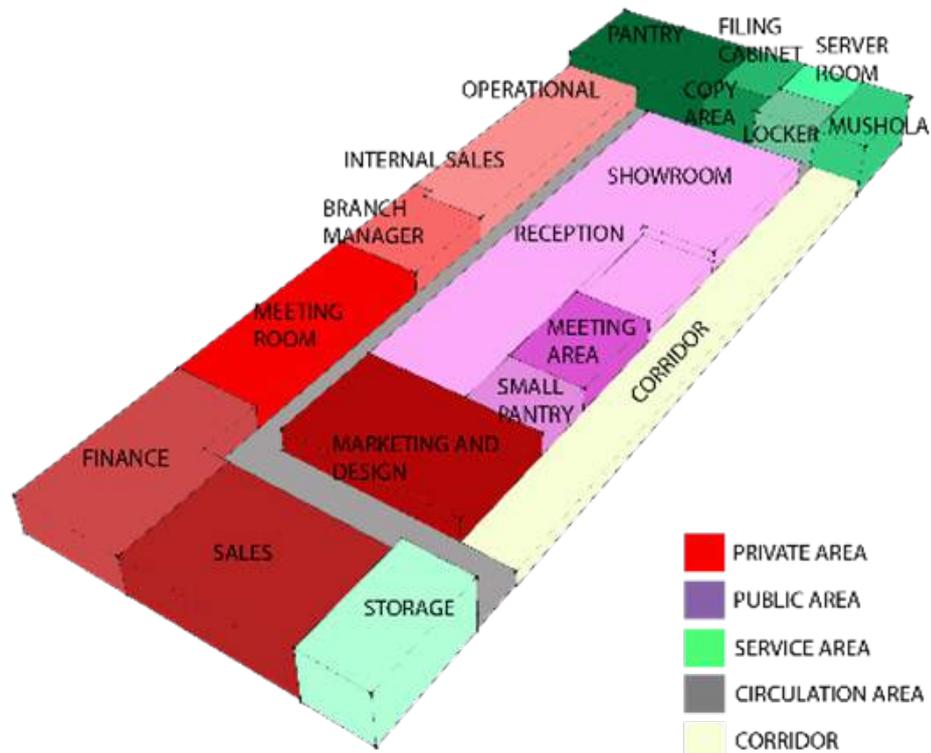
yang dekat dengan area servis. Divisi yang membutuhkan ketenangan dikelompokkan dan ditempatkan pada area yang jauh dari kebisingan untuk menciptakan akustikal yang baik. Penyusunan *workstation* tidak menghadap atau membelakangi jendela dan memakai *roller blind semi blackout* untuk menghalangi sinar cahaya yang mengganggu dan memantul pada monitor, serta material permukaan meja yang tidak kilap untuk menghindari pantulan dari lampu yang dapat mengganggu mata. Skema warna yang diterapkan dalam material adalah sesuai dengan identitas perusahaan (merah, hitam, abu, granit, putih, serta kayu (keinginan klien)). Untuk meja kerja, menggunakan kayu dengan *finishing* HPL tidak kilap agar tidak terjadi pemantulan cahaya lampu.

## 2. Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

*Zoning* untuk area kerja maupun *showroom* ini terbagi menjadi beberapa bagian yaitu: *Public Area* (ungu) yang terbuka untuk umum dan menyangkut *showroom* sekaligus *small pantry* dan *meeting area*. *Private area* (merah) hanya terbuka untuk pekerja dan orang-orang tertentu yang diberikan ijin dari perusahaan, area ini mencakup: *Circulation Area*, *Marketing and Design office*, *Internal Sales office*, *Operational office*, *Meeting Room*, *Accounting/Finance office*, *Sales office*, dan *Branch Manager Room*. *Service area* (hijau) terbuka juga hanya kepada anggota perusahaan yang mencakup: *Storage*, *Pantry*, *Locker*, *Filing Storage area*, *Server Room*, *Mushola*.



Gambar 10. Zoning  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2016



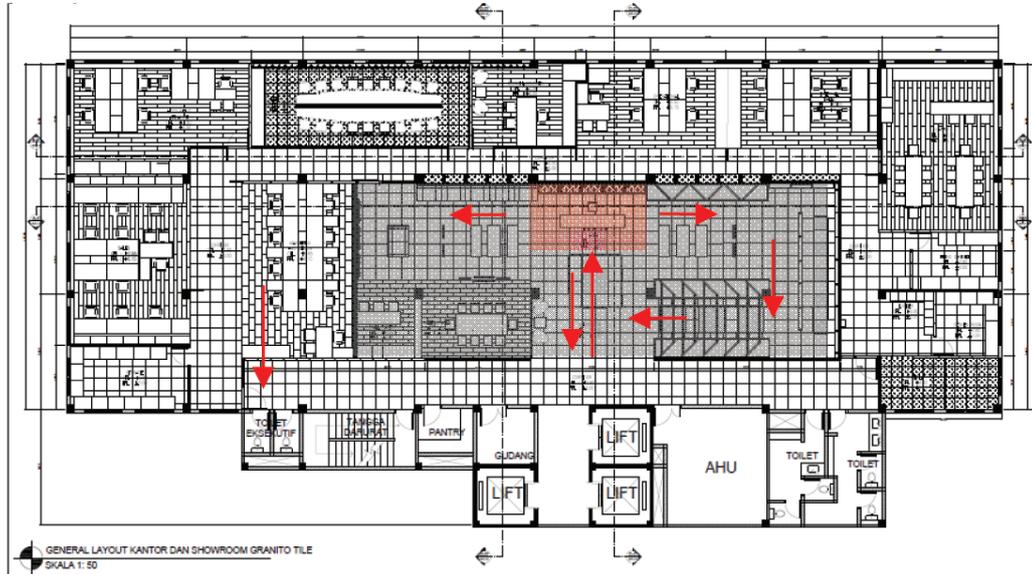
**Gambar 11.** Diagram Zoning  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2016

Organisasi ruang dalam desain ini memiliki pola kluster yang membagi atau mengelompokkan ruang-ruang untuk setiap divisi masing-masing. Pembagian menjadi area kerja per divisi yang memiliki area tersendiri, area servis, dan *showroom*. Mengangkat konsep *avenue*, pola sirkulasi dalam desain ini adalah pola linear yang mengakibatkan setiap orang yang berjalan diwajibkan untuk melewati ruang-ruang yang ada khususnya pada area kantor. Sedangkan pada area *showroom* pola sirkulasi adalah radial dimana terpusat di *reception area* kemudian menyebar pada area lainnya.

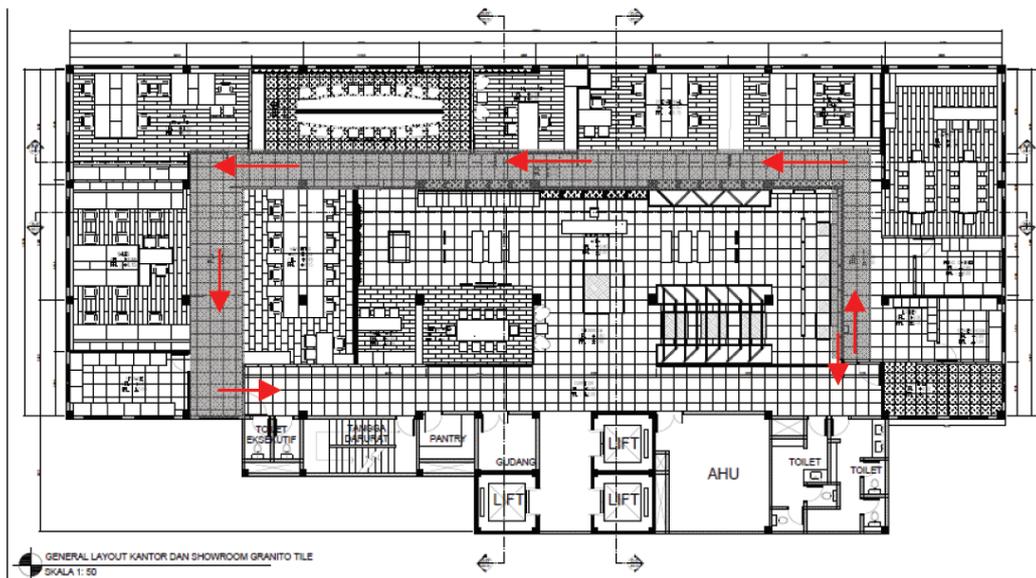
*Receptionist* merupakan orang pertama yang dijangkau pengunjung dan menjadi penghubung antara pengunjung dan pihak yang terkait oleh karena itu, *reception area* menjadi pusat dari *showroom*.

### 3. Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Gaya yang diusung dalam perancangan desain ini adalah Modern yang dihubungkan dengan tema atau konsep *Avenue* atau jalan. Hal ini dilakukan untuk memberikan sentuhan modern yang rapi dan bersih sesuai dengan permintaan klien sekaligus perminta-



**Gambar 12.** Pola Sirkulasi *Showroom*  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2016



**Gambar 13.** Pola Sirkulasi Kantor  
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

an untuk membuat sebuah desain yang tidak monoton. Konsep *Avenue* ini menghasilkan pembagian ruang-ruang kantor yang seolah-olah berada di sisi jalan. Konsep desain ini menghasilkan suasana yang tidak terlalu formal dan lebih kearah fun dengan warna merah sesuai dengan identitas perusahaan yang menimbulkan semangat. Pada area *showroom* kesan modern tetap dibawa untuk menonjolkan produk-produk perusahaan yang minimalis tetapi tetap modern.



**Gambar 16.** Aplikasi Karakter Gaya pada *Reception Area*  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2016



**Gambar 14.** Aplikasi Karakter Gaya pada *Internal Sales Area*  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2016



**Gambar 17.** Aplikasi Karakter Gaya pada *Showroom*  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2016



**Gambar 15.** Aplikasi Karakter Gaya pada *Meeting Room*  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2016

#### 4. Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan pada Pelingkup

Bentuk pada pelingkup interior secara umum menggunakan bentuk geometri ringan yaitu kotak dan persegi panjang di seluruh area kerja maupun area *showroom*. Untuk membawa gaya *modern* maka bahan dari pelingkup dinding dan langit-langit yang digunakan adalah bahan-bahan dasar seperti, kaca agar suasana yang diciptakan

lebih luas, partisi gypsum dan plafon akustik untuk mendukung terciptanya akustikal yang baik. Rangka yang digunakan adalah besi hollow dengan pertimbangan material yang awet dan tidak cepat rusak.

Pada bagian lantai digunakan *granite tile* dengan warna yang gelap untuk mensimulasikan jalan dari konsep *avenue* dalam area sirkulasi untuk menunjukkan kesan jalan secara lebih riil.

*Granite tile* juga diaplikasikan di seluruh *flooring area* kerja dengan warna yang berbeda untuk membedakan dari area sirkulasi. Terdapat kenaikan ketinggian lantai pada beberapa area untuk penerapan konsep *avenue* dengan membedakan jalur atau rute sirkulasi dengan area kerja.

Pada *showroom*, bentuk pelingkup adalah partisi yang merupakan *display* produk dengan menggunakan material *plywood* dan besi hollow dengan pertimbangan kemudahan pengerjaan dan kekuatan dari pada bahan. Selain itu, partisi pembatas ruang menggunakan kaca sehingga kesan ruang lebih luas dan dapat dilihat langsung oleh pengunjung.

Bagian belakang *showroom* menggunakan partisi hollow yang tidak tertutup sepenuhnya agar jalur sirkulasi dibelakangnya tidak terlihat sempit. Lantai pada *showroom* adalah lantai dari *granite tile* yang dijual oleh perusahaan yang juga merupakan contoh produk. Beberapa area dipasang *granite tile* motif mosaik yang dapat dibongkar pasang sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 18. Aplikasi Pelingkup pada *Showroom*  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2016

5. Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Pemilihan furnitur untuk keseluruhan desain secara umum menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris. Bentuk geometris dipilih dengan pertimbangan efisiensi ruang dan kemudahan untuk perawatan. Furnitur yang digunakan akan seragam di seluruh area kerja untuk menunjukkan keseragaman kantor.

Pencahayaan pada area kantor menggunakan *general lighting* LED bulb 7W, *task lighting* yang merupakan *suspended light* terdapat pada setiap *workstation*. Semua penerangan memiliki warna *cool white* agar penerangan dapat maksimal dan tidak mengganggu pekerjaan. Selain itu, terdapat beberapa *softboard* yang dipasang pada dinding sebagai olahan dinding yang dapat menjadi dekorasi dan berfungsi untuk menempelkan memo-memo penting pada setiap ruang.

Pada area *showroom* furnitur banyak memakai material kayu dan besi hollow dengan pertimbangan suasana dari konsep *avenue*. Pencahayaan, lampu, maupun *fixture* khusus diterapkan pada area *showroom* untuk menonjolkan produk yang ditampilkan dan memberikan suasana tenang. Penerangan banyak menggunakan *spot light* 5W dan beberapa diberi *track light* untuk menonjolkan *display* yang ada. Selain

itu, tentunya ada *general light* seperti pada kantor hanya saja menggunakan warna *warm white* untuk kesan yang menyambut dan hangat. Beberapa area diberikan *pendant* yang dapat berguna sebagai aksesoris untuk memperindah ruang. Area kerja dan *showroom* diperindah dengan *planter box* yang diisi dengan tanaman dalam ruang sehingga suasana lebih sejuk dan nyaman.

6. Konsep Aplikasi Finishing pada Interior

Mengacu pada konsep dasar dari desain yaitu *Avenue* dengan gaya *modern*, maka finishing yang digunakan dalam desain adalah warna-warna netral dan primer seperti putih, merah, hitam, abu-abu, dan warna kayu untuk aksen natural.

Beberapa furnitur diberi *finishing* dengan warna merah untuk menciptakan aksen yang menyenangkan dan menunjukkan identitas perusahaan. Sebagian besar furnitur dilapisi dengan HPL motif kayu terang dengan pertimbangan efisiensi bahan dan pengerjaan serta kemudahan untuk dipersihkan dan yang terpenting menimbulkan kesan natural dan sesuai dengan keinginan dari pada klien.



**Gambar 20.** Skema Warna  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2016

## KESIMPULAN

Setelah proses perancangan desain interior kantor dan *showroom* GRANITO Tile maka hasil yang diperoleh adalah desain dengan tema *modern* yang mengutamakan bentuk geometris dengan warna-warna dasar dan natural, serta membawa konsep *Avenue* dimana menjadi konsep pembagian ruang dan sirkulasi pada kantor dan *showroom* yang diintegrasikan dengan identitas perusahaan. Pada kantor terdapat sirkulasi linear dimana aktivitas akan melewati ruang-ruang dengan pembagian yang telah ditentukan sehingga kepentingan atau aktivitas masing-masing departemen tidak bertabrakan satu sama lain dan meminimalisir kebosanan dengan harus berjalan mengelilingi kantor untuk mencapai tujuannya. Pada *showroom* sirkulasi radial dimana *reception area* menjadi pusatnya kemudian pengunjung diarahkan untuk mengitari area *showroom* yang juga diarahkan melalui penempatan furnitur dan pola lantai.

## REFERENSI

- Agustin, D., & Anggraini, N. (2005). DESAIN KURSI KERJA BERKAITAN DENGAN UNSUR.
- Ambarwati, D. S. (2015). Office Interior Design.
- Bachdar, S. (2015, 10 9). *Ini Syarat Servis Disebut WOW*. Retrieved from Marketeers.com: <http://marketeers.com/article/ini-syarat-servis-disebut-wow.html>
- Bank Indonesia. (2015, 11 1). *Laporan PPKom Triwulan 3 2015*. Retrieved from bi.do.id: [http://www.bi.go.id/id/publikasi/survei/properti-komersial/Documents/Laporan\\_PPKom\\_tw315\\_rev.pdf](http://www.bi.go.id/id/publikasi/survei/properti-komersial/Documents/Laporan_PPKom_tw315_rev.pdf)
- Departement Pekerjaan Umum. (2008). *Peraturan Teknis Sistem Proteksi Kebakaran Pada Bangunan Gedung dan Lingkungan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Cipta Karya.
- Department of Housing and Public Works. (2012). *Office Accommodation Management Framework*. Queensland: HPW Queensland.
- Directorate of Civil Engineering. (1999). *AIR MOBILITY COMAND INTERIOR DESIGN GUIDE*. Washington DC: National Institute of Building Science.
- Duncan, D. J. (1999). *Modern Retailing Management*.
- Effendi, V. G. (2015). PERANCANGAN INTERIOR PADA GALERI SEPEDA GUNUNG DI TANGERANG. *Binus Thesis Collection*.
- Hafiyyan. (2015, 09 25). *Pengembangan Kawasan Surabaya Barat Makin Pesat*. Retrieved from Properti.Bisnis.Com: <http://properti.bisnis.com/read/20150925/47/475773/pengembangan-kawasan-surabaya-barat-makin-pesat>
- Hariyanti, D. (2015, 01 01). *Tren Desain Interior: Indonesia Ikuti Perkembangan Global Secara Refleks*. Retrieved from industri.bisnis.com: <http://industri.bisnis.com/read/20151001/12/477999/tren-desain-interior-indonesia-ikuti-perkembangan-global-secara-refleks>

- Istawan, S., & Kencana, I. P. (2006). *Ruang Artistik dengan Pencahayaan*. Jakarta: Penebar Awadaya.
- Jessica. (2015). Perancangan Interior Pada Galeri Sepeda Motor Triumph di Jakarta. *Binus Thesis Collection*.
- Kertajaya, H., & Asmara, B. (2014). *WOW Service is CARE*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- KLEIN. (2014, OCTOBER 2). *5 BENEFITS TO FRAMELESS GLASS INTERIOR WALLS*. Retrieved from KEILN-USA.COM: <http://klein-usa.com/5-benefits-to-frameless-glass-interior-walls/>
- Maharani, Y. (2012). Pengembangan Alur Sirkulasi, Sistem Display, dan Pencahayaan Pada Bandung Contemporary Art Space.
- Mediastika, C. E. (2005). *Akustika Bangunan: Prinsip-prinsip dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Menteri Energi dan Sumber Daya Mineral Republik Indonesia. (2012). Peraturan Menteri Energi dan Sumber Daya Mineral Republik Indonesia No. 13 tahun 2012 tentang Penghematan Pemakaian Tenaga Listrik.
- Moekijat. (1997). *Administrasi Perkantoran Modern*. Bandung: Mandar Maju.
- Muther, R. (1965). *Practical Plant Layout*. Columbus: McGraw-Hill.
- Noerbambang, S. M., & Morimura, T. (2000). *Perancangan dan Pemeliharaan Sistem Plambing*. Jakarta: PT. Pradnya Paramita.
- Nuraida, I. (2008). *Manajemen Administrasi Perkantoran*. Yogyakarta: Penerbit KANISIUS.
- Prasetyo, H. (2015, 01 03). *Pertumbuhan Properti di Surabaya Akan Terus Naik*. Retrieved from [kabarinews.com: http://kabarinews.com/pertumbuhan-properti-di-surabaya-akan-terus-naik/74184](http://kabarinews.com/pertumbuhan-properti-di-surabaya-akan-terus-naik/74184)
- Pynkyawati, T., Wahadamaputera, S., Adiwibow, F., Lestari, R. R., & Septaningsih, D. P. (2009). Kajian Desain Sirkulasi Ruang Dalam. *Jurnal Itenas Rekayasa*.
- Schaar, R. v. (2015, July 10). *Analisis Pasar Properti Indonesia - Overview dan Kepemilikan Asing*. Retrieved from [indonesia-investments.com: http://www.indonesia-investments.com/id/berita/kolom-berita/analisis-pasar-properti-indonesia-overview-kepemilikan-asing/item5728](http://www.indonesia-investments.com/id/berita/kolom-berita/analisis-pasar-properti-indonesia-overview-kepemilikan-asing/item5728)
- Surahman, U. (2005). Jaringan Elektrikal yang Menunjang Utilitas Bangunan. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- University of Cincinnati. (2003). *Design Guidance: Office Space*. Cincinnati: Division of the University Architect.
- Wasserstrum, J. (2014, December 22). *What Are The Different Types of Office Space?* Retrieved from [The Square Foot: https://www.thesquarefoot.com/leasopedia/what-are-the-different-types-of-office-space](https://www.thesquarefoot.com/leasopedia/what-are-the-different-types-of-office-space)
- Zakia, I. R. (2006). *Perencanaan dan Perancangan Interior Pusat Animasi Yogyakarta*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.