

Perancangan Interior Kantor Konsultan Interior dengan Konsep “Grow Creativity” di Surabaya

Axel Hariyanto, Sherly de Yong, Hendy Mulyono
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: axel.hariyanto@gmail.com; sherly_de_yong@petra.ac.id; hendymulyono3101@gmail.com

Abstrak— Masih kurang adanya perhatian terhadap kenyamanan dan kelengkapan fasilitas terhadap desain kantor yang ada saat ini membuat para karyawan kantor saat ini menjadi kurang produktif dan kreatif, terutama pada kantor yang berbasis sebagai kantor konsultan desain interior yang ada di Surabaya, “Perancangan Interior Kantor Konsultan Interior Kreatif dengan Konsep “Grow Creativity” di Surabaya, di fungsikan untuk dapat menampung segala kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh para karyawan kantor yaitu desainer interior untuk bisa betah berada di kantor, lebih berpikir kreatif dan segala kegiatan atau aktivitas yang dilakukan di kantor bisa terfasilitasi dengan baik. Metode perancangan yang digunakan yaitu *Design Thinking* dengan tahapan (1) *Discovery* (2) *Observe* (3) *Empathize* (4) *Ideate* (5) *Decide* (6) *Prototype* (7) *Test* (8) *Implementation*. Konsep perancangan kali ini didasari dari kenyamanan “User” atau pengguna kantor (desainer interior) yang akan di terapkan dalam desain kantor. Manfaat yang akan dirasakan bagi para desainer interior dengan keberadaan kantor konsultan interior kreatif ini yaitu dapat memenuhi segala aktivitas para desainer interior untuk bisa bekerja secara kreatif dan produktif dalam kantor.

Kata Kunci: Desain Interior, Kantor Konsultan Interior, Kreatif, Produktif, Surabaya

Abstract— The lack of attention to the comfort and completeness of facilities of the current office design causes the office employees today become less productive and creative, especially in the interior design consultant office in Surabaya. Interior design of Creative Interior Consultant Office with the concept of “Grow Creativity” in Surabaya, is functioned to accommodate all activities undertaken by office employees who are interior designers to make them feel at home while working in the office, to think more creatively, and all activities undertaken in the office can be facilitated well. The design method used is *Design Thinking* with stages consist of: (1) *Discovery* (2) *Observe* (3) *Empathize* (4) *Ideate* (5) *Decide* (6) *Prototype* (7) *Test* (8) *Implementation*. The design concept is based on the comfort of “User” or office user (interior designer) that will be applied in the office design. The benefits that will be perceived by interior designers with the existence of this creative interior consultant office is the availability of an office that can meet all the needs of the interior

designers and enable them to work creatively and productively in the office.

Keywords: Interior Design, Interior Consultant Office, Creative, Productive, Surabaya

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan kebutuhandari manusia yang bertambah, kebutuhan akan ruang yang sesuai dengan profesi dari manusia, yang dijalani juga semakin bertambah. Sehingga mulailah manusia membangun fasilitas berupa ruang-ruang kantor. Hal ini juga tampak jelas dengan mulai banyaknya gedung-gedung yang di fungsikan sebagai perkantoran setelah tahun 1880, begitu yang di katakana oleh Santa R & Roger C dalam bukunya “*Tommorow Office*” yang berjudul “*Business in Changing Worldwide*” [1].

Menurut penuturan Nuraida [2] dalam bukunya “Manajemen Administrasi Perkantoran” kantor merupakan tempat diselenggarakan kegiatan tata usaha, dimana terdapat ketergantungan system terhadap orang, teknologi, dan prosedur untuk menangani data dan informasi mulai dari menerima, mengumpulkan, mengolah, menyimpan, sampai dengan penyaluran data. Tujuan dari adanya kantor sendiri untuk memberikan sistem pelayanan dan tempat untuk berkumpulnya suatu organisasi tertentu. Tentu dengan adanya kantor di daerah perkotaan sangat diperlukan, apalagi dengan gaya hidup kota yang semakin meningkat serta bertambah padatnya kegiatan yang di lakukan. Selain itu sering kali dengan banyak dan padatnya kegiatan di kota membuat orang yang ada di perkotaan menjadi stress, sehingga kebutuhan akan kantor yang dapat membuat orang yang bekerja di sana menjadi nyaman serta betah dalam bekerja meningkat. Namun dilihat dari banyaknya bentuk pekerjaan, tentu tidak semua pekerjaan dapat dikerjakan pada bentukan kantor yang umum, salah satunya adalah konsultan interior.

Konsultan interior sendiri adalah suatu bahan usaha atau perorangan yang mendapat kepercayaan untuk memberikan jasa dalam bidang perencanaan atau yang berhubungan dengan persiapan pelaksanaan suatu rancangan bangunan. Untuk kantor konsultan interior sendiri kurang cocok menggunakan model desain kantor pada umumnya, karena dilihat dari pekerjaan yang membutuhkan banyak ide. Tentunya di butuhnya sebuah kantor yang bisa menunjang segala aktivitas dari para desainer serta membuat para desainer

interior dapat bekerja secara produktif. Namun di Surabaya sendiri masih sedikit kantor konsultan interior yang menerapkan desain kantor yang dapat menunjang para penggunanya (desainer interior). Kebanyakan dari kantor konsultan interior yang ada di Surabaya, menggunakan desain standart kantor pada umumnya yang berbentuk kaku serta monoton. Tentunya dengan desain seperti itu, para desainer interior akan mudah menjadi stress serta tertekan.

Oleh karena itu pada perancangan kali ini saya ingin membuat kantor yang di peruntukkan sebagai kantor konsultan interior dengan desain yang kreatif, untuk dapat mawadahi segala aktivitas para desainer. Kantor sendiri akan menggunakan bentukan ruang open space. Perancangan kantor konsultan interior sendiri akan dirancang untuk memiliki ruang lingkup perancnagan, antara lain; ruang lobby, meeting, owner, kerja, rapat, material-bahan, bersantai dan makan. Dengan adanya perancangan kantor konsultan interior ini, diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap desainer interior agar bisa bekerja dengan produktif dan kreatif.

II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1.1 Tahapan dan metode *Design Thinking*

Design thinking adalah [3] suatu metode yang digunakan dalam melakukan proses desain. *Design Thinking* merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna. Metode ini juga digunakan untuk memecahkan masalah dan mencari solusi yang diinginkan.

Discovery

Tahapan ini merupakan tahapan awal dalam proses melakukan desain. Pada tahapan ini akan diawali dengan pencarian data-data pembeding (perancangan) sejenis, serta mencari lokasi perancangan yang mempertimbangkan aspek fisik bangunan, lingkungan sekitar, dan arah bangunan.

Observe

Setelah mencari lokasi yang cocok untuk dijadikan objek perancangan, pada tahapan kedua ini proses akan dilanjutkan dengan kegiatan observasi lapangan dan mengumpulkan data-

data lapangan yang di perlukan sebagai bahan analisa. Dimana pada tahapan ini juga akan di lakukan tinjauan lapangan secara langsung dan mencari peluang masalah sehingga hasil desain yang di dapatkan akan lebih maksimal.

Emphatize

Pada tahapan ketiga ini merupakan tahapan dimana perancang akan melakukan wawancara terhadap pengguna kantor desain interior yaitu dalam hal ini adalah kantor yang sudah beroperasi lebih dari 5 tahun. Pengguna yang akan di wawancarai sendiri, merupakan para desainer yang bekerja dalam perusahaan interior. Pada tahapan ini juga dimana perancang, kemudian akan menganalisa dan menjabarkan, untuk dapat mengethui permasalahan, kebutuhan, kekurangan dan kelebihan.

Ideate

Memasuki tahapan keempat ini, perancang akan mulai menyusun ide perancangan dengan mengkaitkan permasalahan yang telah di analisis pada tahapan sebelumnya. Lalu perancang akan mulai memecahkan permasalahan yang sudah di jabarkan dalam tahapan sebelumnya dengan memberikan solusi desain. Pada tahapan ini pula, perancang akan membuat ide konsep serta membuat alternatif-alternatif sketsa tentang perancangan yang akan di buat. Lalu perancang akan membuat maket studi yang bertujuan sebagai bahan evaluasi tentang perancangan yang di buat sejauh ini untuk kemudian dilakukan pembenaran hingga masuk tahapan selanjutnya.

Decide

Lalu pada tahapan ini perancang harus sudah dapat menentukan hasil akhir dari desain perancangannya untuk selanjutnya akan di buat gambar kerja, gambar presentasi dan lain-lain.

Prototype

Pada tahapan prototype, perancang akan mulai membuat gambar kerja, setelah itu perancang akan membuat gambar desain maupun maket presentasi sebagai bentuk implementasi desain. Selanjutnya akan dibuat portfolio untuk dapat memperjelas karya perancangan yang telah di buatnya.

Test

Pada tahapan test yang merupakan tahapan terakhir dari *design thinking* perancang akan melakukan presentasi tentang desain perancangan yang telah di buat untuk kemudian di evaluasi dan di nilai.

Implementation

Pada tahapan ini perancang akan mempersiapkan barang-barang yang di butuhkan guna melakukan pameran seperti mempersiapkan brosur, buku, serta poster untuk memdukung segala perancangan desain yang telah di buat.

III. KAJIAN PUSTAKA

- A. Pengertian Kantor Konsultan Interior
 - Pengertian kantor menurut beberapa ahli adalah;

Menurut Maryati [4] adalah unit organisasi yang terdiri atas tempat, staf personil dan ketatausahaan guna membantu kerja pimpinan.

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

- **Konsultan**

Konsultan merupakan ahli yang tugasnya memberi petunjuk /seorang tenaga profesional yang menyediakan jasa keoenasihanatan ,atau pertimbangan dalam suatu kegiatan (penelitian,dagang,dan sebagainya) [5].

- **Interior**

Menurut Ching dan Bingelli [6] Interior merupakan bagian dalam gedung yang memenuhi kebutuhan dasar akan tempat berlindung, menjadi tempat dan pembentuk aktivitas, memelihara aspirasi dan mengekspresikan ide-ide yang menyertai tindakan, serta mempengaruhi pandangan , mood, dan kepribadian manusia.

- **Kreatif**

Baron Satiadarma dan Waruwu berpendapat kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Dari ketiga pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kantor konsultan interior kreatif merupakan tempat / sebuah kantor yang memiliki desain yang berbeda atau yang baru yang digunakan untuk melakukan kegiatan yang tugasnya untuk memberikan petunjuk serta arahan untuk dapat memenuhi kebutuhan manusia dalam bentuk tempat berlindung dan pembentuk aktivitas.

IV. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

A. Konsep Perancangan

Perancangan kali ini mengambil ide konsep yaitu “*Grow Creativity*”, alasan pengambilan konsep tersebut dikarenakan keinginan untuk membuat suatu wadah atau tempat kerja yang ditujukan untuk para desainer interior yang dapat menstimulus para desainer interior untuk bisa bekerja lebih kreatif dan produktif di dalam kantor. Untuk bisa menciptakan ruangan kantor yang kreatif, tentu di butuhkan pula desain dari ruang yang kreatif. Dalam perancangan kantor konsultan interior ini ada 5 poin kreativitas yang ada di dalam kantor:

- *Menciptakan kantor yang menyesuaikan dengan alur kerja para desainer interior*

Bentukan alur dari kantor mengikuti alur kerja dari para desainer interior dari awal pengerjaan sampai final serta.

- *Memainkan permainan warna dalam kantor*

Warna sendiri bisa mempengaruhi mood serta emosi dari penggunaanya, oleh karena itu penggunaan warna-warna difungsikan agar karyawan kantor bisa lebih produktif dan semangat saat berada di kantor.

- *Mengatur pencahayaan dan penghawaan pada setiap ruangan*

Pencahayaan serta penghawaan alami harus bisa masuk ke dalam kantor yaitu dengan membuat banyak bukaan jendela pada kantor serta menambahkan tanaman hias dalam kantor.

- *Membuat fasilitas-fasilitas ruang yang dapat memenuhi kebutuhan desainer interior*

Dengan adanya fasilitas yang lengkap pada kantor tentu akan membuat para desainer lebih produktif lagi dalam bekerja dalam kantor. Fasilitas-fasilitasnya seperti rak buku, mesin print, mesin kopi, dan rak penyimpanan.

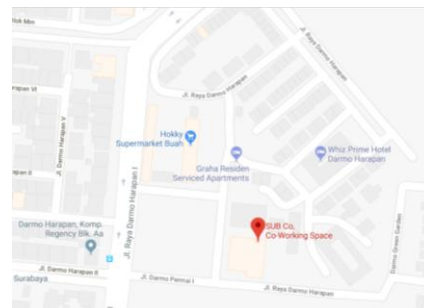
- *Membuat furniture-furniture yang menyesuaikan kebutuhan pengguna*

Furniture-furniture yang ada nantinya diharapkan untuk bisa meringankan beban pekerjaan dari para desainer/membantu pekerjaan para desainer. Selain itu furniture yang ada juga harus bisa membuat para desainer interior lebih produktif dan juga kreatif.

B. Lokasi Perancangan

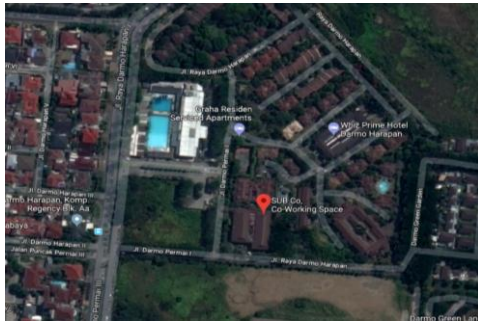
Pemilihan lokasi untuk perancangan kantor konsultan interior dipilih dengan mempertimbangkan beberapa faktor, antara lain (1) keamanan-pertimbangan keamanan, adanya sistem keamanan, mulai dari security hingga CCTV , (2) jangkauan-lokasi yang mudah di jangkau oleh orang, serta dekat dengan pusat kota (pusat kota Surabaya Barat), (3) parkir-ketersediaan lahan parkir harus bisa mawadahi karyawan kantor serta pengunjung kantor serta parkir yang tidak jauh dari pintu masuk kantor, (4) penghawaan serta pencahayaan-sebisa mungkin untuk memanfaatkan pencahayaan serta penghawaan alami, berada di lokasi yang banyak ditanami pohon/tumbuhan.

lokasi yang memenuhi kriteria yang tadi di sebutkan berada di Surabaya Barat, yaitu lokasi perkantoran dari gabungan beberapa kantor yaitu Sub n Co, Tierra Marketing dan Kantor Graha Residence yang terletak di Jl. Raya Darmo Harapan I, Tanjungsari, Suko Manunggal, Kota,Surabaya Jawa Timur. Luas total bangunan dari kantor sendiri yaitu kurang lebih 2800 m2. Pada lantai satu dan dua memiliki luasan yang sama, masing-masing 1400m2. Lokasi perancangan menghadap ke arah utara. Lokasi perancangan sangat nyaman karena berdekatan dengan pusat kota Surabaya Barat namun tidak pada daerah keramaian, sehingga tidak terlalu mengganggu aktivitas yang dilakukan dalam kantor.



Gambar 1.2 Lokasi perancang

C. Tapak Bangunan



Gambar 1.3 Letak bangunan perancangan

Gambar satelit yang berada di atas, menunjukkan lokasi site dari perancangan kantor konsultan interior yang akan di gunakan, yang berada di kawasan perumahan di daerah Surabaya Barat, tepatnya berada di Raya Darmo Harapan I. Lokasi perancangan juga sangat dekat dengan beberapa tempat, antara lain:

Pusat perbelanjaan

- Hokky
- Pasar Modern Puncak Permai

Restaurant / Rumah makan

- One Pose Café
- Warung Pak Gofar
- Queens Kitchen Surabaya
- WM (warung Madura)
- Budae Bar
- Premium Café “Bro&Mona”

Hotel / Apartement

- Whiz Prime Hotel Darmo Harapan
- Apartement Puncak Permai Surabaya

Gereja / Masjid dll

- Gereja Katholik ST. Aloysius Gonzaga

Rumah Sakit

- Rumah Sakit Mitra Keluarga Surabaya

Perumahan

- Taman Hunian Satelit 1
- Darmo Greenland
- Darmo Harapan Regency

Pengorganisasian ruang yang digunakan pada perancangan kantor konsultan interior dengan menggunakan bentuk open space. Bentuk open space karena melihat bentuk kerja dari para desainer interior sendiri yang bukan merupakan kerja individu. Untuk sirkulasi yang di pakai pada ruangan sendiri mengikuti tatanan dari pola kerja desainer interior. Dibuat mengikuti tananan pola kerja agar dalam melakukan pekerjaan mendesain nantinya para desainer tidak perlu mondar-mandir, karena ruangan yang berhubungan sudah diletakkan dengan berdekatan, sehingga dalam pengerjaan desainnya para desainer interior bisa lebih berhemat waktu dan tenaga.

A. Ruang Lingkup

Perancangan kantor konsultan interior dibagi dalam beberapa ruang, anantara lain:

- Ruang lobby
Ruang tunggu para klien dan ruang absensi masuk para karyawan kantor
- Ruang meeting
Ruang untuk melakukan pertemuan dengan klien atau vendor
- Ruang owner
Tempat kerja pemilik perusahaan
- Ruang manajerial
Tempat kerja dari HRD, keuangan kantor serta pemimpin dari tim proyek/desainer interior
- Ruang kerja desainer
Tempat kerja dari para desainer interior
- Ruang material dan bahan
Tempat untuk menyimpan material dan bahan yang akan digunakan para desainer sebagai refrensi dalam pekerjaannya
- Ruang istirahat
Tempat para desainer untuk bersantai, duduk, ngobrol, bermain, tidura n dan lain-lain
- Ruang makan
Pada tempat makan dilengkapi dengan kitchen set sehingga para desainer selain makan bisa juga membuat minum atau makanan

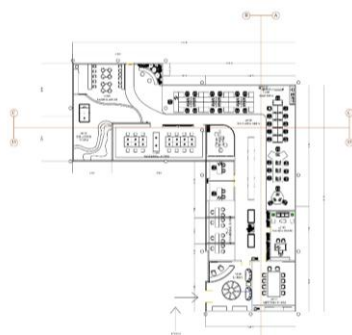
B. Skema Warna



Gambar 1.5 Skema warna

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

Organisai Ruang



Gambar 1.4 Layout tidak berwarna

Pada konsep kantor konsultan interior sendiri, warna yang di gunakan cenderung menggunakan warna-warna yang bisa merangsang daya kerja karyawan serta membuat mood karyawan mejadi lebih baik. Warna-warna seperti putih, sebagai warna yang paling banyak diaplikasikan pada perancangan, dengan aksen warna cerah seperti biru, hijau, kuning orange untuk menimbulkan kesan ceria dan tenang pada ruangan serta warna dari kayu seperti coklat untuk menghilangkan ketegangan otot. Warna yang digunakan dibuat

agar pengguna yang berada pada ruangan tersebut dapat bisa rileks dan juga lebih bersemangat dalam bekerja.

C. Konsep Kreatif

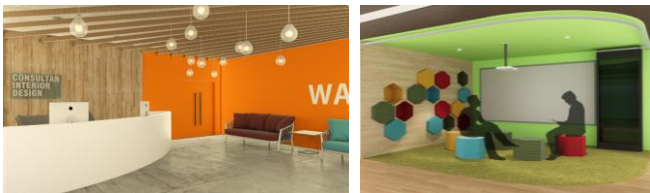
- *Menciptakan kantor yang menyesuaikan dengan alur kerja para desainer interior*



Gambar 1.6 Layout berwarna

Alur sirkulasi kerja para desainer interior mulai dari absen masuk (lobby), bertemu klien (ruang meeting atau kerja desain), lalu proses mendesain (ruang kerja desain) lalu istirahat (ruang makan atau beristirahat).

- *Memainkan permainan warna dalam kantor*



Gambar 1.6 Ruang rapat dan Lobby

Penggunaan warna yang berbeda-beda para ruangan karena setiap ruangan memiliki kegunaan dan fungsi masing-masing, dengan adanya warna yang pas sehingga membuat orang nyaman pada saat berada di ruangan tersebut. Contoh ruang rapat menggunakan warna hijau untuk membuat rapat yang dilakukan bisa lebih santai, pada ruang lobby menggunakan warna orange untuk menyambut klien yang datang ke kantor.

- *Membuat fasilitas-fasilitas ruang yang dapat memenuhi kebutuhan desainer interior*



Gambar 1.7 Ruang materi

Fasilitas seperti ruang material yang berfungsi untuk menyimpan material-material yang digunakan desainer sebagai referensi untuk pekerjaan desain.

- *Mengatur pencahayaan dan penghawaan pada setiap ruangan*



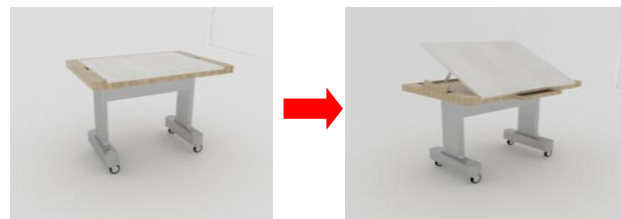
Gambar 1.8 Bukaan jendela dan tumbuhan dalam ruang



Gambar 1.9 Dimmer

Menggunakan bukaan jendela untuk membuat pencahayaan serta penghawaan masuk secara maksimal dan ruangan, serta dengan menambah tumbuhan para ruangan kantor. Penggunaan dimmer pada bagian kantor agar bisa mengatur intensitas cahaya dalam kantor sesuai yang diinginkan.

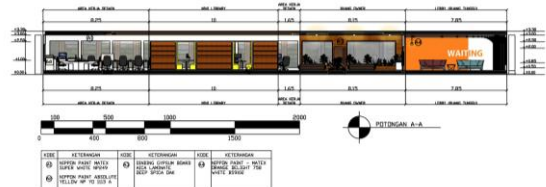
- *Membuat furniture-furniture yang menyesuaikan kebutuhan pengguna*



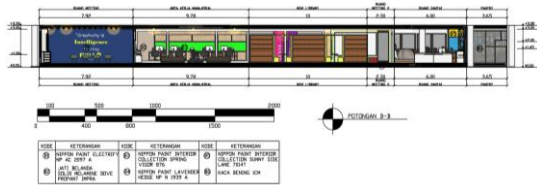
Gambar 1.10 Moveable table posisi tertutup dan terbuka

Membuat furniture yang menyesuaikan pekerjaan desainer, salah satu contoh meja yang digunakan untuk tim proyek dimana meja ini dapat di angkat pada bagian atas meja untuk mempermudah proses gambar, lalu terdapat tempat penyimpanan alat tulis serta tempat stopkontak. Selain itu meja ini juga bisa digerakkan sesuai dengan keinginan pengguna.

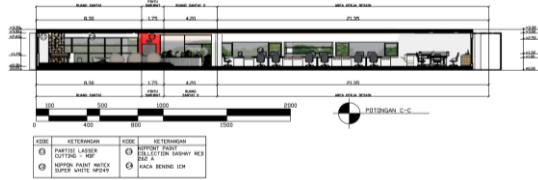
D. Material



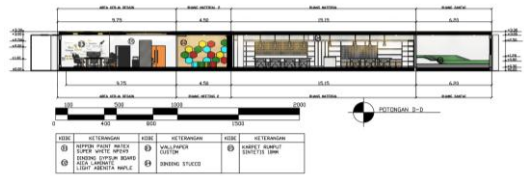
Gambar 1.11 Potongan A-A



Gambar 1.12 Potongan B-B



Gambar 1.13 Potongan C-C



Gambar 1.14 Potongan D-D

Material yang sebagian besar digunakan pada kantor yaitu material yang berbahan kayu, gypsum dan MDF seperti kayu yang banyak digunakan pada ruang mendesain (lantai,plafon), sedangkan material MDF sendiri banyak digunakan pada area mendesain dan area manajerial (meja,lemari,rak). Material yang digunakan pada kantor haruslah material yang tahan awet, agar kantor dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang.

E. Perspektif



Gambar 1.15 Main entrance

Main entrance kantor kosutan interior sendiri tidak di buat rumit. Pada main entrance kantor dibuat dengan desain model yang sederhana. Desain dari main entrance kantor lebih banyak menggunakan kaca yang menunjukkan bagian dalam kantor, yaitu lobby.



Gambar 1.16 Lobby/ruang tunggu

Pada ruang lobby kantor, penerapan konsep desainnya yaitu nampak dari warna dari lobby. Untuk membuat para klien bisa merasa tersambut untuk datang ke kantor, ruang lobby di buat berwarna orange, karena warna orange sendiri memiliki sifat hangat dan warna yang menyambut.



Gambar 1.17 Ruang meeting

Ruang meeting yang di fungsikan untuk rapat dengan vendor atau dengan klien. Pada ruangan ini warna yang digunakan pada ruangan ada warna biru ,kuning serta warna lantai karpet hijau, agar suasana di ruang meeting lebih santai dan bersemangat.



Gambar 1.18 Ruang owner

Pada ruang owner, abu-abu menjadi dominasi warna yang ada di dalam ruang, dengan menggabungkan material kayu sebagai plafon untuk bisa menciptakan suasana luxury dan serius



Gambar 1.19 Ruang manajerial

Pada ruangan kerja manajerial didominasi dengan warna-warna kayu dan warna putih. Pada bagian ruang manajerial terlihat ruangnya terbagi-bagi menjadi beberapa ruangan, agar segala pekerjaan yang dikerjakan tidak mencampur menjadi 1 serta untuk menjaga fokus kerja.



Gambar 1.20 Ruang kerja desain

Ruang kerja para desainer interior memiliki warna putih sebagai warna yang mendominasi pada ruangan, Namun pada ruangan ini tidak hanya warna putih saja, ada beberapa aksesoris warna cerah dalam ruangan seperti kuning dan biru. Fungsinya sendiri agar ruangan tidak terasa dingin atau kaku. Warna biru pada ruangan akan menimbulkan kesan ruang kerja yang tenang serta mengurangi ketegangan otot sedangkan tambahan warna kuning akan membuat para desainer interior bisa bekerja dengan senang.



Gambar 1.21 Ruang rapat karyawan

Pada ruang rapat yang di fungsikan untuk karyawan penggunaan warna hijau hampir meliputi seluruh ruangan, mulai dari lantai, dinding, dan plafon. Fungsi dari penggunaan warna hijau pada ruang rapat sendiri untuk mengurangi unsur ketegangan pada saat melakukan rapat. Ruang rapat difungsikan sebagai ruang rapat karyawan kantor.



Gambar 1.22 Ruang material

Pada ruangan material desain warna pada ruangan ini sebagian menggunakan warna abu-abu muda pada ruangnya. Di ruangan ini tidak terlalu banyak dekorasi, hanya beberapa fasilitas saja yang di fungsikan untuk menyimpan bahan material seperti lemari dan rak, papan untuk menyusun material, serta untuk rapat/meeting tentang material-material.



Gambar 1.23 Ruang beristirahat

Bagian ruang santai sendiri, penggunaan warnanya sebagian besar menggunakan warna-warna sejuk yaitu biru dan coklat. Warna biru sendiri merupakan warna yang menciptakan suasana yang tenang, sedangkan warna coklat akan menciptakan suasana yang hangat. Fasilitas-fasilitas yang ada pada ruangan ini adalah meja billiard serta kursi santai



Gambar 1.24 Ruang makan

Ruang makan dalam kantor memiliki warna putih pada ruangnya dengan tambahan warna kuning pada beberapa perabotnya. Material yang digunakan untuk plafon sendiri sama seperti ruang beristirahat yaitu kayu. Untuk lantai dari ruang makan sendiri menggunakan granit.

VI. KESIMPULAN

Kesimpulan yang bisa diperoleh dari perancangan yang sudah di buat adalah:

1. Desain dari suatu kantor dapat menentukan dan membuat para pekerja di kantor menjadi betah atau tidak berada di kantor.
2. Desain dari kantor harus nyaman, memperhatikan kebutuhan penggunanya serta secara psikologis bisa membuat penggunanya lebih bersemangat.

3. Alur suatu desain dalam suatu perancangan perlu diperhatikan, agar dapat menciptakan suatu ruangan bekerja yang produktif tanpa membuang banyak waktu dan tenaga.
4. Dalam perancangan kantor, warna dalam kantor merupakan hal yang penting dan perlu di perhatikan, karena warna dapat mempengaruhi mood seseorang dalam kantor.
5. Sebagian elemen serta perabot yang ada di dalam kantor adalah *custom made*, seperti meja kerja desainer interior, partisi pembatas, serta beberapa model plafon.
6. Penghawaan serta Pencahayaan alami merupakan hal sangat penting bagi kantor, oleh karena alur sirkulasi masuknya cahaya matahari serta penghawaan harus di atur dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Maha Esa, karena berkat rahmatnya dan karunianya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul; Perancangan Interior Kantor Konsultan Interior Kreatif dengan Konsep “Grow Creativity” di Surabaya. Rasa terima kasih sebanyak-banyaknya, penulis berikan kepada ibu Sherly de Yong, S.Sn., M.T. selaku pembimbing 1 dan bapak Ir. Hendy Mulyono selaku pembimbing 2 yang telah membantu membimbing skripsi ini dari awal hingga sampai saat ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya. Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena itu penulis membuka selebar-lebarnya kritik dan saran yang masuk yang sifatnya dapat membangun demi kelancaran skripsi dan semoga dapat bermanfaat di kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dwi Retno S.A. “Office Interior Design”. 2002. < <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/pendidikan/Office+Plannin+g.pdf>>
- [2] Nuraida Ida. “Manajemen Administrasi Perkantoran”. 2014. Yogyakarta; Kanisius.
- [3] Binus University. “Design Thinking”. 18 Desember 2017. < <https://sis.binus.ac.id/2017/12/18/design-thinking-2/>>
- [4] Maryati, M.C. “Manajemen Perkantoran Efektif”. 2008. Yogyakarta; YKPN.
- [5] Wikipedia Encyclopedia. “Konsultan”. 2015. < <https://id.wikipedia.org/wiki/Konsultan>>
- [6] Ching D.K & Binggeli. “Desain Interior Ddengan Ilustrasi” Edisi 2. 2011. Jakarta; PT. Indeks