

TUGAS AKHIR - DI184836

**RE-DESAIN INTERIOR KANTOR BUANA KASSITI
BUILDING BANDUNG BERKONSEP *HYBRID*
WORKPLACE DENGAN INTEGRASI TEKNOLOGI
SEBAGAI *BRANDING* PERUSAHAAN**

REVI FERNANDA ADITYA MARWANTO

NRP 08411840000058

Dosen Pembimbing

Dr. Ir. Budiono, M.Sn

NIP 195906041990021001

Program Studi Desain Interior

Departemen Desain Interior

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2022



TUGAS AKHIR - DI184836

**RE-DESAIN INTERIOR KANTOR BUANA KASSITI
BUILDING BANDUNG BERKONSEP *HYBRID*
WORKPLACE DENGAN INTEGRASI TEKNOLOGI
SEBAGAI *BRANDING* PERUSAHAAN**

REVI FERNANDA ADITYA MARWANTO

NRP 08411840000058

Dosen Pembimbing

Dr. Ir. Budiono, M.Sn

NIP 195906041990021001

Program Studi Desain Interior

Departemen Desain Interior

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2022



FINAL PROJECT - DI184836

INTERIOR RE-DESIGN OF *BUANA KASSITI BUILDING OFFICE* BANDUNG WITH THE CONCEPT OF HYBRID WORKPLACE WITH TECHNOLOGY INTEGRATION AS COMPANY BRANDING

REVI FERNANDA ADITYA MARWANTO

NRP 08411840000058

Advisor

Dr. Ir. Budiono, M.Sn

NIP 195906041990021001

Study Program Interior Design

Department of Interior Design

Faculty of Creative Design and Digital Business

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2022

HALAMAN PENGESAHAN

RE-DESAIN INTERIOR KANTOR BUANA KASSITI BUILDING BANDUNG BERKONSEP *HYBRID WORKPLACE* DENGAN INTEGRASI TEKNOLOGI SEBAGAI *BRANDING* PERUSAHAAN

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Desain pada
Program Studi S-1 Departemen Desain Interior
Fakultas Desain Kreatif Dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh: **Revi Fernanda Aditya Marwanto**
NRP. 0841184000058

Disetujui Oleh Tim Penguji Tugas Akhir:

1. Dr. Ir. Budiono, M.Sn

Pembimbing



2. Anggra Ayu Rucitra, S.T., M.MT

Penguji



3. Okta Putra Setio Ardianto, S.T., M.T

Penguji



APPROVAL SHEET

INTERIOR RE-DESIGN OF *BUANA KASSITI BUILDING OFFICE* BANDUNG WITH THE CONCEPT OF HYBRID WORKPLACE WITH TECHNOLOGY INTEGRATION AS COMPANY BRANDING

FINAL PROJECT

Submitted to fulfill one of the requirements
For obtaining a degree Design Bachelor at
Undergraduate Study Program of Interior Design
Faculty of Creative Design and Digital Business
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

By: **Revi Fernanda Aditya Marwanto**
NRP. 0841184000058

Approved by Final Project Examiner Team:

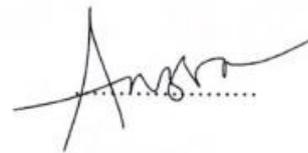
1. Dr. Ir. Budiono, M.Sn

Advisor



2. Anggra Ayu Rucitra, S.T., M.MT

Examiner



3. Okta Putra Setio Ardianto, S.T., M.T

Examiner



PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang Bertanda tangan dibawah ini :

Nama mahasiswa / NRP : Revi Fernanda Aditya Marwanto / 08411840000058
Departemen : Desain Interior
Dosen Pembimbing / NIP : Dr. Ir. Budiono, M.Sn / 195906041990021001

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul "re-desain interior kantor buana kassiti building bandung berkonsep hybrid workplace dengan integrasi teknologi sebagai branding perusahaan" adalah hasil karya sendiri, bersifat orisinal, dan ditulis dengan mengikuti kaidah penulisan ilmiah.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Surabaya, 04 Agustus 2022

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,

Mahasiswa,



Dr. Ir. Budiono, M.Sn
NIP. 195906041990021001



Revi Fernanda Aditya Marwanto
NRP.08411840000058

STATEMENT OF ORIGINALITY

The Undersigned below :

Name of student / NRP : Revi Fernanda Aditya Marwanto / 0841184000058
Department : Interior Design
Advisor / NIP : Dr. Ir. Budiono, M.Sn / 195906041990021001

Hereby declare that the Final Project with the title "interior re-design of buana kassiti building office bandung with the concept of hybrid workplace with technology integration as company branding" is the result of my own work, is original, and is written by following the rules of scientific writing.

If in the future there is a discrepancy with this statement, then I am willing to accept sanctions in accordance with the provisions that apply at Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya, 04 August 2022

Acknowledge,
Advisor,

Student,



Dr. Ir. Budiono, M.Sn
NIP. 195906041990021001



Revi Fernanda Aditya Marwanto
NRP.0841184000058

ABSTRAK

RE-DESAIN INTERIOR KANTOR BUANA KASSITI BUILDING BANDUNG BERKONSEP HYBRID WORKPLACE DENGAN INTEGRASI TEKNOLOGI SEBAGAI BRANDING PERUSAHAAN

Nama Mahasiswa / NRP : Revi Fernanda Aditya Marwanto / 0841184000058
Departemen : Desain Interior FDKBD - ITS
Dosen Pembimbing : Dr. Ir. Budiono, M.Sn

Abstrak

Pandemi telah merubah seluruh aspek dalam kehidupan manusia, dimana setiap orang akan berusaha beradaptasi untuk bisa melakukan aktivitasnya seperti sebelum pandemi dengan berbagai cara, hal ini juga termasuk dalam kegiatan kantor sehari – hari dan perubahan tersebut berdampak pada bagaimana sebuah kantor dapat membantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya.

Salah satu cara penyesuaian kantor dalam menghadapi masa pasca pandemi ini adalah merubah model kantor tersebut menjadi bertipe kantor *Hybrid*, dimana kantor mengakomodasi aktivitas kantor baik secara daring maupun luring. Selain itu, perkembangan perusahaan diperlukan difrensiasi perusahaan tersebut untuk berbeda dan menonjol dari perusahaan lainnya sehingga branding sebuah perusahaan sangatlah penting dan bisa dijadikan sebagai aspek dalam sebuah interior kantor yang dimana kantor tersebut tidak hanya menjadi sebuah tempat kerja bagi penggunanya namun juga sebagai pemberian impresi bagi orang – orang terhadap perusahaan tersebut.

Perusahaan Buana Kassiti merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *real estate* dan *property* dan merupakan induk dari beberapa perusahaan dibawahnya. Kehadirannya sebagai salah satu perusahaan yang berperan dalam pembangunan dan konstruksi bagi masyarakat disekitarnya sejalan dengan visi perusahaan dalam menjadi perusahaan yang dapat memberikan inspirasi, membangun, dan memberi, serta menjadi perusahaan nasional yang bermataab. Oleh karena itu, dalam rangka membantu tercapainya visi tersebut diperlukan setiap komponen perusahaan untuk mendukung pencapaian visi tersebut termasuk dalam bagaimana desain kantor dari sebuah perusahaan mencerminkan visi dan misi mereka.

Konsep perancangan yang digunakan yaitu “*Hybrid Workplaces*” yang berarti sebuah konsep interior kantor yang dapat mengakomodasi setiap kegiatan kantor baik dalam jaringan maupun luar jaringan dalam rangka adaptasi sebuah kantor pasca pandemi sekaligus memperlihatkan budaya dan sejarah perusahaan yang mencerminkan visi misi perusahaan tersebut. Diharapkan dengan penerapan konsep ini, kantor Buana Kassiti menjadi sebuah kantor yang dapat beradaptasi dengan keadaan pasca pandemi serta menjadi sebuah solusi dalam branding perusahaan.

Kata kunci: *Hybrid Workplaces, Kantor, Desain Interior, Branding Perusahaan*

ABSTRACT

INTERIOR RE-DESIGN OF *BUANA KASSITI BUILDING OFFICE* BANDUNG WITH THE CONCEPT OF HYBRID WORKPLACE WITH TECHNOLOGY INTEGRATION AS COMPANY BRANDING

Student Name / NRP : Revi Fernanda Aditya Marwanto / 0841184000058
Department : Desain Interior FDKBD - ITS
Advisor : Dr. Ir. Budiono, M.Sn

Abstract

The pandemic has changed all aspects of human life, where everyone will try to adapt to be able to carry out their activities as before the pandemic in various ways, this is also included in daily office activities and these changes have an impact on how an office can help humans in completing their work.

One way to adjust the office in dealing with the post-pandemic period is to change the office model to a Hybrid office type, where the office accommodates office activities both online and offline. In addition, the development of the company requires differentiation of the company to be different and stand out from other companies so that the branding of a company is very important and can be used as an aspect of an office interior where the office is not only a place of work for users but also as an impression for people. - people against the company.

Buana Kassiti Company is a company engaged in real estate and property and is the parent of several companies under it. Its presence as a company that plays a role in the development and construction of the surrounding community is in line with the company's vision to become a company that can inspire, build, and provides, as well as becomes a dignified national company. Therefore, to help achieve this vision, every component of the company must support the achievement of this vision, including how the office design of a company reflects its vision and mission.

The design concept used is "Hybrid Workplaces" which means a concept that can accommodate every office activity both online and offline in the context of adapting an office post-pandemic while showing the company's culture and history that reflects the company's vision and mission. It is hoped that with the application of this concept, Buana Kassiti's office will become an office that can adapt to post-pandemic conditions and become one of a solution in corporate branding implementation in interior.

Keywords: *Hybrid Workplaces, Office, Interior Design, Branding*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iv
APPROVAL SHEET	v
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
STATEMENT OF ORIGINALITY	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Tentang <i>Hybrid Workplaces</i>	5
2.2 Studi Mengenai Aturan pada Ruang Kantor	13
2.1 Studi Eksisting	21
2.2 Studi Kompetitor/Pembanding	23
2.3 Karakteristik Pengelolaan	24
2.4 Tantangan dan Problem Penting pada Karakteristik Objek Desain	24
BAB 3 METODE DEesain	26
3.1 Metodologi Desain	26
3.2 Pengumpulan Data	28
3.3 Analisa Data	29
3.4 Ideasi dan Solusi	29
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	37
3.1 Data <i>Interview</i> dan Analisa	37
3.2 Data Observasi dan Analisa	42

3.3	Ide Kreatif dan Inovatif	44
4.5	Value Proposition	48
3.4	Konsep Desain	53
3.5	Desain Akhir	57
3.6	Validasi Hasil Desain	65
BAB 5 PENUTUP		70
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Saran	71
DAFTAR PUSTAKA		72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Komponen Kantor Hybrid.....	5
Gambar 2. 2 Kualitas Sinyal Wifi	8
Gambar 2. 3 Hubungan antar aspek interior branding	11
Gambar 2. 4 Logo Buana Kassiti	21
Gambar 2. 5 Lokasi Buana Kassiti.....	22
Gambar 2. 6 Ruang Lobby Kantor PT Pakuwon Jati	23
Gambar 2. 7 Ruang Lobby Piramal Enterprises.....	24
Gambar 3. 1 Design Thinking	26
Gambar 3. 2 Design Sprint for Interior & Economic	26
Gambar 4. 1 Eksisting Ground Floor Kantor	42
Gambar 4. 2 Eksisting 1 st dan 2 nd Floor	43
Gambar 4. 3 Eksisting 3 rd Floor	43
Gambar 4. 4 Layout Alternatif 1	44
Gambar 4. 5 Layout Alternatif 2	45
Gambar 4. 6 Layout Alternatif 3	45
Gambar 4. 7 Alternatif Desain 1	46
Gambar 4. 8 Alternatif Desain 2	47
Gambar 4. 9 Alternatif Desain 3	47
Gambar 4. 10 Tree Method	53
Gambar 4. 11 Konsep Desain Ruang Resepsionis	55
Gambar 4. 12 Konsep Lounge Area.....	55
Gambar 4. 13 Konsep Ruang Rapat dan Ruang Tamu VIP	56
Gambar 4. 14 Konsep Desain Lantai 3	56
Gambar 4. 15 Collaborative Tables.....	57
Gambar 4. 16 Skematik Layout Keseluruhan	57
Gambar 4. 17 Lokasi Jaringan Wifi	58
Gambar 4. 18 Aruba 335 dan TP-Link 245.....	58
Gambar 4. 19 Sensative Strips Presence Occupancy Monitor	59
Gambar 4. 20 Aplikasi Protokol Kesehatan	59
Gambar 4. 21 Ruang Terpilih I	60
Gambar 4. 22 Perspektif 3D Ruang Terpilih 1.....	61
Gambar 4. 23 Perspektif Implementasi Collaboration Tables pada Area Ruang Terpilih 1	61
Gambar 4. 24 Implementasi Logo dan visi pada Ruang Terpilih 1.....	62
Gambar 4. 25 Persebaran Cahaya Ruang Terpilih 1	62
Gambar 4. 26 Hasil Analisa Pencahayaan Ruang Terpilih 1	62
Gambar 4. 27 Skematik Ruang Terpilih 2.....	63
Gambar 4. 28 Perspektif Ruang Terpilih 2.....	63
Gambar 4. 29 Implementasi Branding pada Ruang Terpilih 2.....	64
Gambar 4. 30 Skematik Ruang Terpilih 3.....	64
Gambar 4. 31 Perspektif Ruang Terpilih 3.....	65
Gambar 4. 32 Net Promoters Score Benchmark	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kelebihan Jaringan Kabel dan Nirkabel.....	7
Tabel 2. 2 Kekurangan Jaringan Kabel dan Nirkabel	7
Tabel 2. 3 Tabel Refrensi Material.....	8
Tabel 2. 4 Tabel Permifitas dan Konduktivitas Beberapa Material	9
Tabel 2. 5 Komponen Desain Interior yang berpengaruh pada Proses Branding.....	12
Tabel 2. 6 Ergonomi Kantor.....	13
Tabel 2. 7 Presentase Sirkulasi Kantor.....	20
Tabel 2. 8 Standar SNI Tingkat Pencahayaan.....	21
Tabel 4. 1 Studi Aktivitas Pengguna.....	38
Tabel 4. 2 Studi Kebutuhan Ruang	39
Tabel 4. 3 Weighted Method Layout	46
Tabel 4. 4 Weighted Method Alternatif Desain	48
Tabel 4. 5 Permasalahan dan Solusi yang Ditawarkan	48
Tabel 4. 6 Customer Data, Solution Ideas, dan Value Proposition	49

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2. 1 Rumus Fluks Luminus Total	20
Diagram 2. 2 Struktur Organisasi Buana Kassiti	22
Diagram 4 1 Rentang Usia Karyawan dan staff	37
Diagram 4 2 Diagram Matriks Hubungan Ruang	40
Diagram 4.3 Bubble Diagram	40
Diagram 4 4 Diagram Value Propotition Placement	52
Diagram 4 5 Diagram Rata - Rata Skor	68



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi COVID – 19 memaksa semua kegiatan manusia untuk beradaptasi dalam melakukan aktivitasnya dengan cepat, hal ini termasuk juga dalam kegiatan dan pola kerja di area perkantoran. Memasuki masa pasca pandemi menuju AKB atau Adaptasi Kebiasaan Baru, Sebagian besar dari perusahaan sudah mulai melakukan kegiatan perkantoran seperti semula, dengan tren pola kerja yang mulai Kembali normal, diperlukan penyesuaian terhadap ruangan sebuah kantor yang memberikan kebebasan dalam beraktivitas tanpa mengurangi rasa aman dari kantor tersebut.

Menurut Work Trend Index 2021, secara global 66% dari pelaku bisnis mengatakan akan mempertimbangkan untuk merubah area kantornya menjadi bertipe hybrid. Hal ini didukung juga dengan pegawainya, dimana 73% dari pegawai kantor menginginkan cara bekerja yang fleksibel untuk tetap digunakan, di Indonesia sendiri, menurut Haris Izmeel selaku presiden direktur Microsoft Indonesia, mengatakan bahwa 83% pekerja menginginkan opsi kerja jarak jauh yang fleksibel, dimana persentase tersebut lebih tinggi dari rata – rata global di 73%. Selain itu berdasarkan Instruksi Menteri Dalam Negeri No 15 tahun 2021 mengatakan bahwa Pada sektor kritikal, dapat beroperasi secara penuh khususnya pada produksi, konstruksi, dan pelayanan dan 25 % untuk administrasi operasional, sehingga operasional pada kantor khususnya dibidang konstruksi harus tetap berjalan selama dan sesudah pandemi secara penuh,

Kantor sebagai sebuah bangunan dapat diartikan sebagai salah satu fasilitas yang dipergunakan sebagai pusat dari segala aktivitas perkantoran serta memberikan sebuah gambaran atau citra dari perusahaan tersebut. Menurut hasil survei *Corenet Global*, 77% percaya bahwa brand sangat berpengaruh terhadap kelangsungan bisnis mereka, dimana 54% nya mengatakan bahwa kantor mereka mengambil peran penting dalam tersebut, namun baru 15% menyatakan bahwa fasilitas kantor mereka mencerminkan dari brand mereka.

Konsep branding pada bisnis pengembangan property masih tidak terlalu umum apabila dibandingkan dengan brand produk general, namun hasil riset mengindikasikan bahwa awareness pada branding perusahaan dan berpengaruh terhadap keputusan client untuk membeli (Fah & Cheok, 2008)

Buana Kassiti Building merupakan sebuah kantor yang terletak di Jalan Ciliki No.53, Cihapit, Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat yang merupakan salah satu area Kawasan cagar budaya di kota Bandung. Kantor ini digunakan sebagai kantor pusat dan dijadikan sebagai pusat koordinasi bagi semua proyek yang sedang dijalani oleh perusahaan. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan sebuah solusi pada sebuah interior kantor yang mampu beradaptasi dengan keadaan pasca pandemi sekaligus sebagai sebuah cerminan dari identitas dan budaya dari perusaha

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penataan Interior pada Kantor Buana Kassiti yang mendukung aktivitas kerja *offline* maupun *online*?
2. Bagaimana mempresentasikan identitas dari PT Buana Kassiti dalam perancangan desain interior kantor?
3. Bagaimana implementasi jaringan yang dapat membantu aktivitas pada kantor PT Buana Kassiti?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan sebuah masalah yang akan diselesaikan perlu dilakukan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran inti pokok permasalahan sehingga perancangan menjadi lebih terarah dan memudahkan pembahasan agar tujuan penelitian bisa tercapai. Batasan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan interior dibatasi pada Ground Floor, lantai 1, dan lantai 2. Area yang akan dibahas pada perancangan ini hanya sebatas : Ground Floor, Area Resepsionis, Lounge Area, Musholla. Lantai 1, Meeting Room dan VIP Room. Lantai 2, ruang area kerja staf Marketing dan Finance.
2. Perancangan dibatasi pada 3 ruang terpilih yaitu : Ruang Resepsionis, Lounge Area, dan Ruang Kerja Staf Lantai 2.
3. Desain yang direncanakan tidak melakukan perubahan major terhadap struktur bangunan yang ada
4. Penerapan fungsi dan elemen pada interior disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas pengguna.
5. Keluaran desain berupa rancangan desain yang tidak diwujudkan secara nyata, namun sangat terbuka sebagai inovasi dan referensi bagi keberlangsungan ilmu pengetahuan secara keseluruhan berupa gambar kerja, animasi, dan yang terlampir kemudian

1.4 Tujuan

Menunjang Berdasarkan permasalahan yang ada diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan sebuah solusi dalam mengakomodasi aktivitas *offline* dan *online* pada kantor
2. Memberikan sebuah solusi dalam pengimplementasian jaringan pada kantor berkonsep *hybrid*
3. Merancang sebuah interior yang dapat mencerminkan identitas dan budaya kantor perusahaan Buana Kassiti

1.5 Manfaat

Hasil akhir dari perancangan ini diharapkan memberikan manfaat berupa :

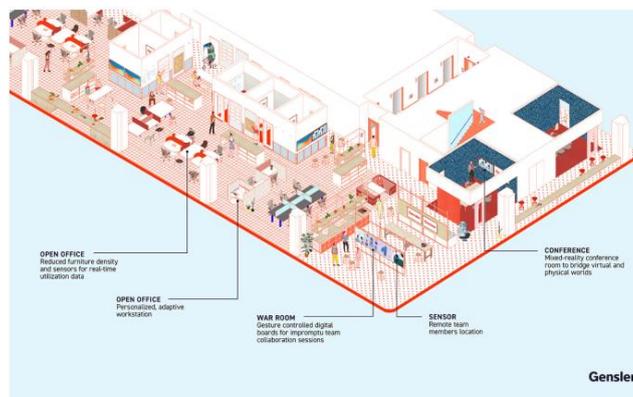
1. Bagi IPTEKS, sebagai sebuah kantor yang dapat mengakomodasi kegiatan kantor pasca pandemi serta mengikuti perkembangan perubahan kebiasaan pekerja dalam melakukan aktivitas kerja sehari – hari.
2. Bagi Pemerintah Daerah Kota Bandung, sebagai sebuah solusi dalam meningkatkan produktivitas pekerja, khususnya pekerja kantor dibidang industri tertentu untuk tetap bisa melakukan aktivitas pekerjaannya, serta sebagai salah satu cara dalam meningkatkan lapangan pekerjaan dan kesejahteraan ekonomi masyarakat lokal.
3. Bagi PT Buana Kassiti, sebagai sebuah alternatif desain interior dalam pengembangan Kantor Buana Kassiti, juga sebagai referensi desain interior yang dapat mencerminkan visi misi dan budaya PT Buana Kassiti.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Tentang *Hybrid Workplaces*

2.1.1 Pengertian *Hybrid Workplaces*

Sebuah model kantor pasca pandemi dapat dicapai menggunakan berbagai macam model, salah satu nya menggunakan jenis model kantor *hybrid* dimana Jenis workplace ini mengutamakan keamanan dan kenyamanan pengguna dalam melakukan aktivitas bekerja baik secara offline maupun online secara fleksibel menyesuaikan dengan kebutuhan aktivitas kantor. didalam sebuah kantor *hybrid*, pegawai dapat melakukan aktivitas kerjanya di kantor maupun secara jarak jauh melalui rumahnya atau lokasi lainnya (Parekh & Teh 2020). sebuah *Hybrid Workplaces* memadukan kerja jarak jauh dengan bekerja di kantor, dengan kombinasi ini, model ini memberikan fasilitas yang dapat meningkatkan produktivitas, mengurangi biaya, meningkatkan fleksibilitas, serta pengalaman bekerja yang lebih baik bagi pegawainya (Alexander et al. 2020).



Gambar 2. 1 Komponen Kantor Hybrid

Sumber : Gensler (2021)

Dalam sebuah kantor *hybrid*, fasilitas yang ada pada kantor tersebut dapat mengakomodasi kebutuhan penggunanya baik secara online, offline, maupun campuran dari keduanya. berdasarkan hal tersebut komponen menurut Gensler (2021), dalam sebuah kantor hybrid dapat dibagi menjadi sebagai berikut :

a. *Open Office*

Sebuah area yang digunakan untuk melakukan pekerjaan bersama - sama. dilengkapi dengan workstation yang dapat dirubah sesuai dengan kebutuhan serta dipadukan dengan sensor untuk menunjang hal tersebut

b. *War Room*

Sebuah area yang digunakan untuk sesi kolaborasi tim secara impromptu. dilengkapi dengan layar digital yang dipadukan glassboard untuk menunjang aktivitas yang dilakukan

c. *Conference*

Sebuah area yang didedikasikan untuk melakukan meeting dengan menjembatani ruang fisik dengan ruang virtual. dilengkapi dengan peralatan VR sekaligus interactive screen dengan camera untuk memudahkan aktivitas meeting *hybrid* yang dilakukan.

2.1.2 Pengaruh Opsi Kerja Jarak Jauh terhadap Interior Kantor

Berkat perubahan kebiasaan aktivitas kantor setelah COVID – 19 membuat sebuah kantor merubah berbagai aspek dalam rangka mewadahi aktivitas baru tersebut. Opsi kerja jarak jauh ini memerlukan sebuah jaringan yang dapat diandalkan bagi pengguna yang ada pada kantor maupun pengguna yang melakukannya pada tempat lainnya, oleh karena itu pemilihan jenis jaringan yang digunakan untuk memastikan reliabilitas pada kantor menjadi sangat penting, selain itu, dengan perkembangan teknologi pada sensor serta meningkatnya kesadaran masyarakat akan Kesehatan dan kesejahteraan dirinya mengakibatkan meningkatnya aplikasi teknologi pada perangkat yang dapat memastikan keamanan penggunaannya selama melakukan aktivitasnya.

Berdasarkan penggunaan model *Hybrid Office*, penggunaan jaringan nirkabel atau *wireless* menjadi lebih dominan untuk tujuan fleksibilitas pengguna dalam melakukan kegiatan dalam kantor, namun perlu dikombinasikan dengan penggunaan jaringan kabel atau *wired* untuk beberapa kegiatan kantor yang memerlukan jaringan yang lebih aman dan terjamin dan tidak terganggu dengan faktor – faktor luar seperti pengiriman data sensitif kantor dan penggunaan jaringan dalam melakukan meeting dengan client penting. Menurut Ahmed dan Kawser (2021), dalam pengimplementasian sebuah jaringan pada area kantor dapat menggunakan poin – poin dibawah berikut sebagai landasan dalam memastikan transmisi dan penyebaran sinyal jaringan pada ruangan :

1. Sebuah ruangan bertipe *Open Plan* dapat digunakan, khususnya yang dapat memberikan LOS atau *line of sight* untuk propagasi gelombang radio. Tipe desain *Open Plan* yang menghindari penggunaan partisi masif dapat memberikan propagasi gelombang radio yang paling baik.
2. *Voids*, Koridor, luas ruangan, dan lainnya, dapat ditambahkan untuk meningkatkan keterbukaan dalam desain ruangan
3. Koridor yang Panjang dan tidak terhalang akan memungkinkan propagasi yang lebih baik.
4. Penggunaan atrium vertical atau rongga dapat digunakan untuk meningkatkan hubungan antar lantai
5. Partisi keras dan lunak dapat digunakan dalam desain dengan penggunaan yang tepat. Pengaturan dua tipe partisi ini dapat membantu perambatan sinyal yang diinginkan dan menghalang sinyal yang tidak diinginkan, namun membutuhkan pengetahuan yang tepat dari hilangnya sinyal akibat penetrasi pada material yang ada dalam ruangan dan variansi-nya dengan peningkatan frekuensi sinyal.
6. Penggunaan dinding kaca dalam desain *open plan* dapat meningkatkan daya sinyal yang diinginkan. Setelah kekuatan sinyal yang diinginkan sudah dicapai, penggunaan dinding atau partisi dengan ketinggian rendah dapat digunakan untuk menghalangi sinyal yang tidak diinginkan.
7. Demikian pula, dinding tipis atau partisi dapat digunakan untuk sinyal yang diinginkan dan partisi dan dinding tebal untuk menghalangi sinyal interferensi yang tidak diinginkan.

8. Posisi dan orientasi partisi keras atau lunak dapat dipilih secara tertentu, tergantung pada posisi perangkat pengguna, sumber sinyal yang diinginkan dan sumber sinyal interferensi.
9. Penggunaan dinding reflektif, pinggiran, atau kisi – kisi dapat digunakan untuk menyebabkan sinyal *multipath* terpental dan dapat diterima *receiver*.

2.1.3 Penggunaan Jaringan *Wireless* dan *Wired* pada Ruangan

Khan, R. A. (2018) mengungkapkan bahwa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan jaringan kabel dan nirkabel adalah sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Kelebihan Jaringan Kabel dan Nirkabel

<i>Wireless</i>	<i>Wired</i>
Fleksibilitas pengguna tinggi	Penggunaan daya lebih kecil
Mudah dalam membagikan data dan dokumen ke device lain	Memberikan jaringan yang konstan, stabil, dan lebih cepat
Dapat disambung ke beberapa device	Dapat lebih diandalkan daripada system nirkabel
Lebih murah dibanding jaringan kabel	Bandwith lebih besar

Tabel 2. 2 Kekurangan Jaringan Kabel dan Nirkabel

<i>Wireless</i>	<i>Wired</i>
Koneksi tidak terlalu aman apabila dibanding dengan jaringan kabel	Tidak mudah digunakan pada perangkat <i>mobile</i>
Terbatas pada jangkauan jaringan	Kabel dapat mudah rusak seiring penggunaan
Kecepatan lebih rendah dibanding dengan jaringan kabel	Menyulitkan fleksibilitas pengguna dalam bergerak
Butuh pengeluaran biaya alat yang lebih tinggi	Pemasangan menjadi lebih susah dan mahal
Bergantung pada gelombang radio	Tidak cocok dalam penggunaan publik

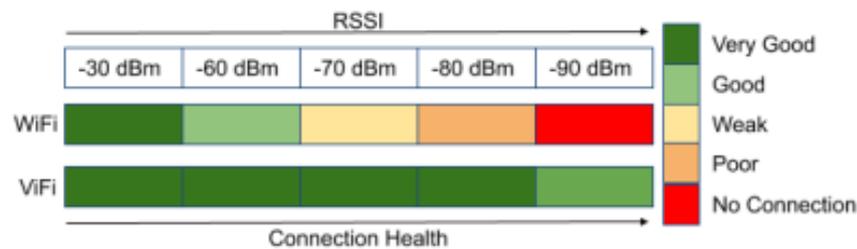
Berdasarkan pemaparan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa, dalam penggunaan jenis jaringan yang akan digunakan pada sebuah ruangan, penggunaan jaringan nirkabel akan menjadi opsi yang lebih baik apabila fleksibilitas dan mobilitas pengguna menjadi faktor penentuan utama, namun apabila stabilitas dan keamanan lebih diprioritaskan, maka penggunaan jaringan kabel bisa menjadi opsi dalam sebuah ruangan.

Khusus untuk penggunaan jaringan nirkabel, penempatan perangkat serta penggunaan material pada sebuah ruangan perlu diperhitungkan mengingat jaringan nirkabel bergantung pada jangkauan dari gelombang radio yang

dipancarkan. Menurut Pakedge, pemasangan perangkat penunjang jaringan nirkabel dapat mengikuti pedoman berikut :

- A. Prioritaskan penggunaan *Access Point* yang dipasang pada plafon atau *ceiling – mounted*, dan pemasangan pada dinding apabila plafon terlalu tinggi atau area tersebut tidak diperbolehkan melakukan pemasangan.
- B. Tinggi pemasangan *Access Point* tidak lebih dari 10 kaki atau 3 meter dari lantai
- C. Penempatan *Access Point* disarankan pada area – area yang sering digunakan.
- D. Pemasangan *Access Point* yang disilang antar lantai
- E. Pengarahan *Access Point* berdasarkan desain gelombang frekuensi radio.
- F. Hindari pemasangan pada rak perlengkapan
- G. Hindari pemasangan *Access Point* yang berdekatan satu sama lain.
- H. Hindari pemasangan *Access Point* yang berdekatan dengan alat elektronik seperti kulkas ataupun microwave.
- I. Hindari pemasangan *Access Point* pada lantai

Dalam menjaga sebuah akses internet yang selalu stabil, jangkauan dalam penggunaan sinyal nirkabel harus tetap berada di kualitas yang mendukung. Menurut Jaisinghani, D., Gupta, N., Maity, M. and Naik, V., (2020) kualitas sinyal *Wifi* yang mendukung berada dia antara 0 sampai -69 dBm dimana apabila kualitas sinyal kurang dari itu, menyebabkan koneksi internet menjadi tidak dapat diandalkan.



Gambar 2. 2 Kualitas Sinyal Wifi

Sumber : D., Gupta, et al (2020)

Menurut Hanafi (2019), sinyal *wifi* akan mengalami pengurangan penguatan sinyal apabila diberi penghalang dimana setiap penghalang memiliki pengaruh yang berbeda – beda, pada jarak 5-15 meter kekuatan sinyal masih dalam kategori baik, sedangkan pada jarak 20 – 30 meter, menunjukkan kualitas sinyal yang buruk baik tanpa maupun dengan adanya halangan. Berikut adalah referensi material dengan tingkat aproksimasi hilangnya sinyal ketika menjadi sebuah penghalang :

Tabel 2. 3 Tabel Refrensi Material

Sumber : Hanafi (2019)

Material	Approximate Loss
Plasterboard, single layer	3dB
Window	3dB
Cinder block wall	4dB
Glass wall with metal frame	6dB
Brick wall	8dB
Wire mesh safety glass window	8dB
Solid core wall	Up to 10dB
Concrete wall	Up to 15dB
Steel reinforced concrete floors	Up to 20dB

Sementara itu Suherman (2018) mengungkapkan bahwa, material bangunan juga menyerap sebagian besar sinyal *Wifi* yang memberikan dampak berupa penempatan titik akses yang tidak efektif dikarenakan sinyal siaran terhalang, diserap, disebarkan, atau dipantulkan kembali oleh dinding dan komponen bangunan. Material yang bersifat isolatif seperti beton, akan menyerap dan mendispersi sinyal, sementara material yang bersifat konduktif seperti besi akan memantulkan sinyal, semakin konduktif material tersebut semakin pula sifat reflektifnya terhadap sinyal. Semakin permissif material tersebut, semakin banyak sinyal yang akan diserap oleh material tersebut. Berikut tabel mengenai tingkat permissifitas dan konduktivitas material yang umum pada bangunan :

Tabel 2. 4 Tabel Permissifitas dan Konduktivitas Beberapa Material

Sumber : Suherman (2018)

Material.	Relative Permittivity	Conductivity (S/m)	Frequency (GHz)
Concrete	5.31	0.0326	1-100
Brick	3.75	0.038	1-10
Plaster board	2.94	0.0116	1-100
Wood	1.99	0.0047	0.001-100
Glass	6.27	0.0043	0.1-100
Ceiling board	1.50	0.0005	1-100
Metal	1	10	1-100

2.1.4 Pengaruh pasca pandemi pada aktivitas kantor

Penyebaran adopsi gaya bekerja secara jarak jauh dan *hybrid* akibat pengaruh pandemic COVID-19 memberikan pengaruh dari aktivitas pekerjaan kantor sehubungan dengan keberlanjutan sosial, khususnya pada lingkungan kerja, kemampuan inovasi organisasi, dan kesejahteraan serta kinerja pekerja kantor, riset menunjukkan bahwa persepsi karyawan dan manager sehubungan dengan cara baru dalam bekerja selama dan setelah COVID – 19 menunjukkan bahwa mulai meningkatnya pekerja kantor dengan pekerjaan yang bisa dilakukan secara jarak jauh yang memiliki ekspektasi mengenai fleksibilitas waktu dan tempat bekerja, aspek sosial pada pekerjaan juga menjadi tantangan baru dalam penerapan aktivitas kantor secara *hybrid* selama dan setelah pasca pandemi, dimana kantor menjadi sarana dalam membangun sebuah hubungan, sebagai

wadah kreatif dalam berkolaborasi, dan memperkuat rasa tujuan dan budaya Bersama (Chafi, Hultberg, & Yams, 2022).

Alexander, Smet, Langstaff, & Ravid (2021) menyatakan terdapat kekhawatiran yang kuat pada negara seperti Indonesia yang memiliki populasi yang tinggi dan kualitas Kesehatan yang rendah. Rendahnya angka *testing* di Indonesia menjadi sebuah faktor yang menyebabkan aksi yang lambat serta pemahaman yang kurang dari arti persebaran virus. Pekerja pada negara – negara seperti ini lebih kecil kemungkinannya dalam melakukan opsi kerja jarak jauh dengan jangkauan waktu yang lama sehingga menyebabkan lebih cepatnya kembalinya aktivitas ke kantor. Sebuah kantor perlu memfokuskan pada melakukan kontrol penyebaran penyakit termasuk kemampuan dalam mengisolasi area, monitoring suhu, serta pembersihan tambahan.

Alexander, Smet, Langstaff, & Ravid (2021) juga menambahkan bahwa terdapat beberapa poin yang menjadi acuan mengenai kantor pasca pandemi, poin – poin tersebut dapat dirangkum sebagai berikut :

A. Layout dan Ruang

Orang masih ingin untuk pergi ke kantor untuk bersosialisasi dan berkolaborasi, namun hal tersebut hanya menjadi sebuah kesempatan daripada sebuah kebiasaan. Sebuah kantor perlu menyiapkan fasilitas kerja yang berkualitas tinggi, produktif, dan sehat sedemikian rupa hingga membuat perjalanan ke kantor menjadi lebih bernilai.

B. Masa Transisi yang Tidak Pasti

Setelah dibukanya kantor, kantor – kantor tersebut perlu untuk mengikuti peraturan pemerintah sekaligus menyakinkan pekerjanya bahwa kantor mereka merupakan sebuah lingkungan yang aman dan nyaman serta produktif termasuk dalam mengatur kedatangan dan sirkulasi pada kantor serta kehygienisan dari kantor tersebut.

C. *Physical Distancing* dan Manajemen Lantai

Penerapan jaga jarak pada area kantor perlu dipatuhi, dan apabila terdapat *workstation* yang dipakai Bersama, maka perlu dilakukan pembersihan yang lebih ketat. Penggunaan area sirkulasi juga dapat digunakan dalam mengurangi kepadatan pada area tersebut secara jelas. Penambahan tanda mengenai maksimal okupansi juga perlu diadakan sesuai dengan kapasitas dan peraturan yang berlaku.

D. Pemikiran baru mengenai ruangan eksisting

Diperlukan pemikiran baru dalam sebuah desain kantor dimana konsep kantor yang modern tidak hanya area kerja yang khusus namun kumpulan area yang dapat digunakan untuk mengakomodasi pekerjaan dan aktivitas yang berbeda.

E. Persiapan Kolaborasi Digital

Opsi kerja jarak jauh akan terus meningkat dan hal ini memerlukan peningkatan kantor pada segi digital seperti peningkatan dibidang jaringan internet maupun fasilitas *teleconferences*.

2.1.5 Penerapan Identitas Perusahaan pada Interior

Menurut Kim Kuhteubl (2016) dalam mengaplikasikan sebuah Branding dalam sebuah interior, 3 aspek interior branding perlu diterapkan agar proses penciptaan sebuah interior yang mencerminkan identitas perusahaan tertentu menjadi maksimal. 3 tolok ukur ini berupa :

1. Clear Vision

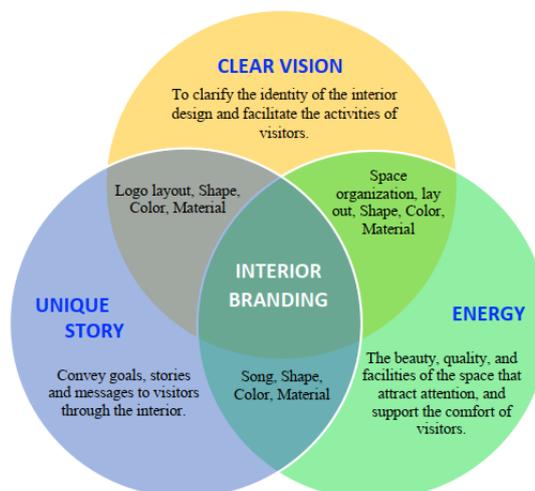
Aspek clear vision merupakan suatu aspek dimana munculnya kejelasan, identitas dan tujuan maupun visi suatu perusahaan yang saling berkaitan. Dapat ditonjolkan melalui peletakan logo dan signage, pembatas area, organisasi ruang, dan penataan furnitur.

2. Unique Story

Aspek unique story merupakan suatu aspek dimana cerita maupun pesan unik suatu ruang dapat tersampaikan kepada pengunjung desain interiornya. Aspek ini terlihat dari makna logo, pemilihan konsep, nama tiap area, dan jenis lagu. Konsep ruang mempengaruhi pemilihan bentuk, warna, dan material elemen pembentuk ruang, pengisi ruang, dan dekoratif ruang, yang nantinya membentuk suasana ruang.

3. Energy

Aspek energy adalah aspek yang berkaitan dengan segala sesuatu yang dapat mempengaruhi impresi awal seorang pengunjung. Aspek ini meliputi keindahan visual, kualitas, sistem pengkondisian, dan fasilitas ruang yang menarik perhatian dan menunjang kenyamanan pengunjung. Setiap aspek dalam Interior Branding berhubungan antara satu sama lain, dimana aplikasi dari aspek – aspek ini harus seimbang. Hubungan dari aspek – aspek ini pada ruang dapat dilihat dari diagram dibawah ini



Gambar 2. 3 Hubungan antar aspek interior branding

(diproses oleh Gunawan, Sari,2017).

Selain itu menurut Imani dan Shishebori (2014), menyatakan dalam membentuk sebuah mentalitas tertentu dari *brand* melalui sebuah interior lebih berpengaruh apabila menggunakan metode lainnya dimana tidak sebatas logo dan tanda. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil sebuah kesimpulan yang menjelaskan mengenai hubungan dari karakteristik *branding* melalui elemen – elemen interior dan dapat dirincikan sebagai berikut :

Tabel 2. 5 Komponen Desain Interior yang berpengaruh pada Proses Branding

Sumber : Imani dan Shishebori (2014)

Ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Ciptakan karakter suasana menggunakan sejarah <i>brand</i> • Ruang yang atraktif dan menarik sehingga mampu melekat di ingatan seseorang dengan cara menciptakan intervensi dari faktor yang mengkonstruksi <i>brand</i> • Menciptakan pengalaman yang berbeda dalam hal pengalaman berbelanja untuk para pelanggan, dengan cara membangun atmosfer dari <i>brand</i>
Warna	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan kombinasi warnayang spesifik agar dapat selalu diingat oleh orang yang menggunakan ruang • Menggunakan warna atau rentang warna pada area ruang-ruang tertentu • Gunakan warna yang identic dengan brand pada ruang untuk memberikan impresi pada pelanggan. • Memberi perkenalan mengenai Brand, dengan menggunakan warna atau warna utama dari brand pada elemen interior
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Ciptakan kualitas yang spesifik menggunakan material yang sesuai dengan karakter brand • Kombinasi dari material dan bentuk untuk menciptakan daya tarik ruang • Gunakan kontras antara kualitas material untuk memberi penekanan kepada jenis-jenis material tertentu dalam ruanginterior • Penggunaan material-material yang terkait dengan proses branding pada furniture dalam interior
Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> • Sampaikan konsep brand dengan menggunakan bentuk-bentuk simbolis • Gunakan bentuk abstrak untuk mengekspresikan karakteristik brand • Gunakan bentuk yang terlihat untuk

	<ul style="list-style-type: none"> memperlihatkan karakter brand Kombinasi material dan warna bentuk untuk penekanan yang lebih besar mengenai identitas brand
Cahaya	<ul style="list-style-type: none"> Penyampaian rasa tertentu menggunakan pencahayaan Pencahayaan beberapa area yang dapat mempengaruhi area total Merubah tata pencahayaan dengan beberapa jenis sesuai dengan area dan subjek yang relasi dengan brand
Furnitur	<ul style="list-style-type: none"> Demonstrasi kualitas produk dan kristalisasinya dalam keseluruhan ruang Penekanan khusus pada furniture sebagai elemen utama dalam ruang Demonstrasi aspek produk untuk menjadi volume dalam ruang interior
Kebutuhan dar Faktor Manusia	<ul style="list-style-type: none"> Mengoptimalkan dekorasi ruang untuk menciptakan konsep yang intuitif Penggunaan symbol untuk menyampaikan konsep yang bersifat intuitif Penggunaan konsep yang bersifat intuitif untuk menyampaikan identitas brand

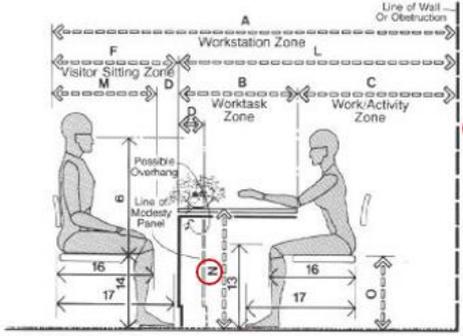
2.2 Studi Mengenai Aturan pada Ruang Kantor

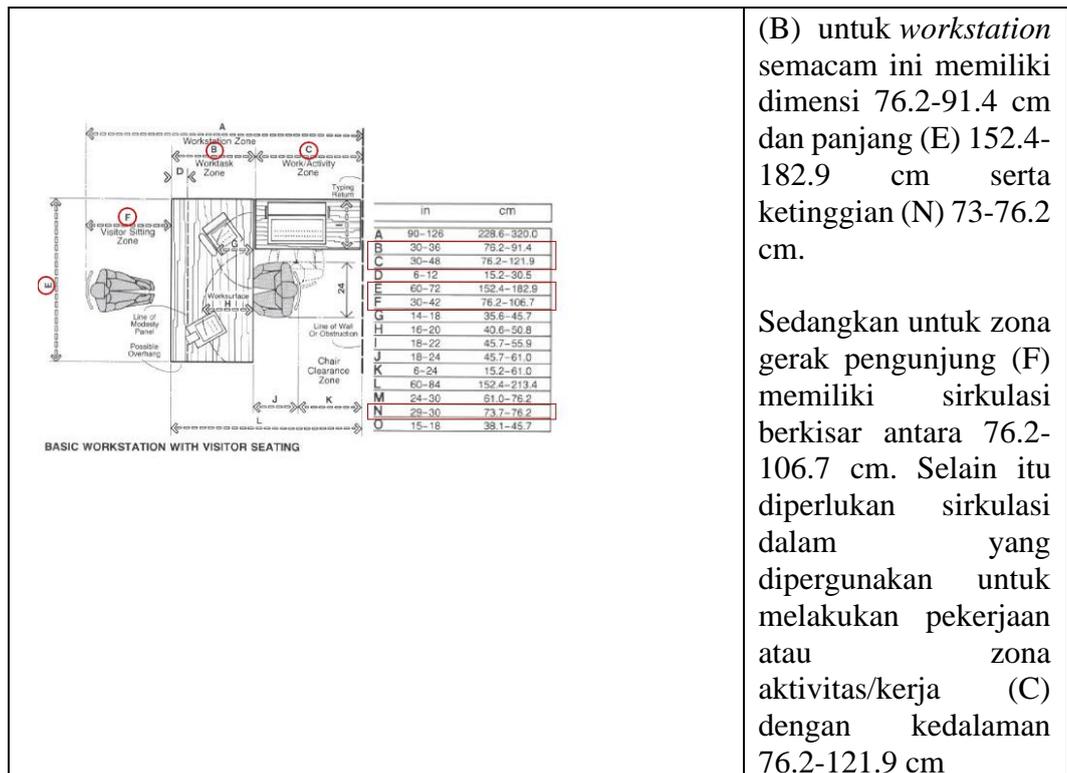
2.3.1 Studi Ergonomi Kantor

Studi Ergonomi pada ruang kantor perlu dilakukan dikarenakan ruang kantor yang terbatas dengan dengan aktivitas beragam serta jumlah pengguna yang berubah – ubah. Menurut Panero (1979) berikut merupakan ergonomi pada kantor :

Tabel 2. 6 Ergonomi Kantor

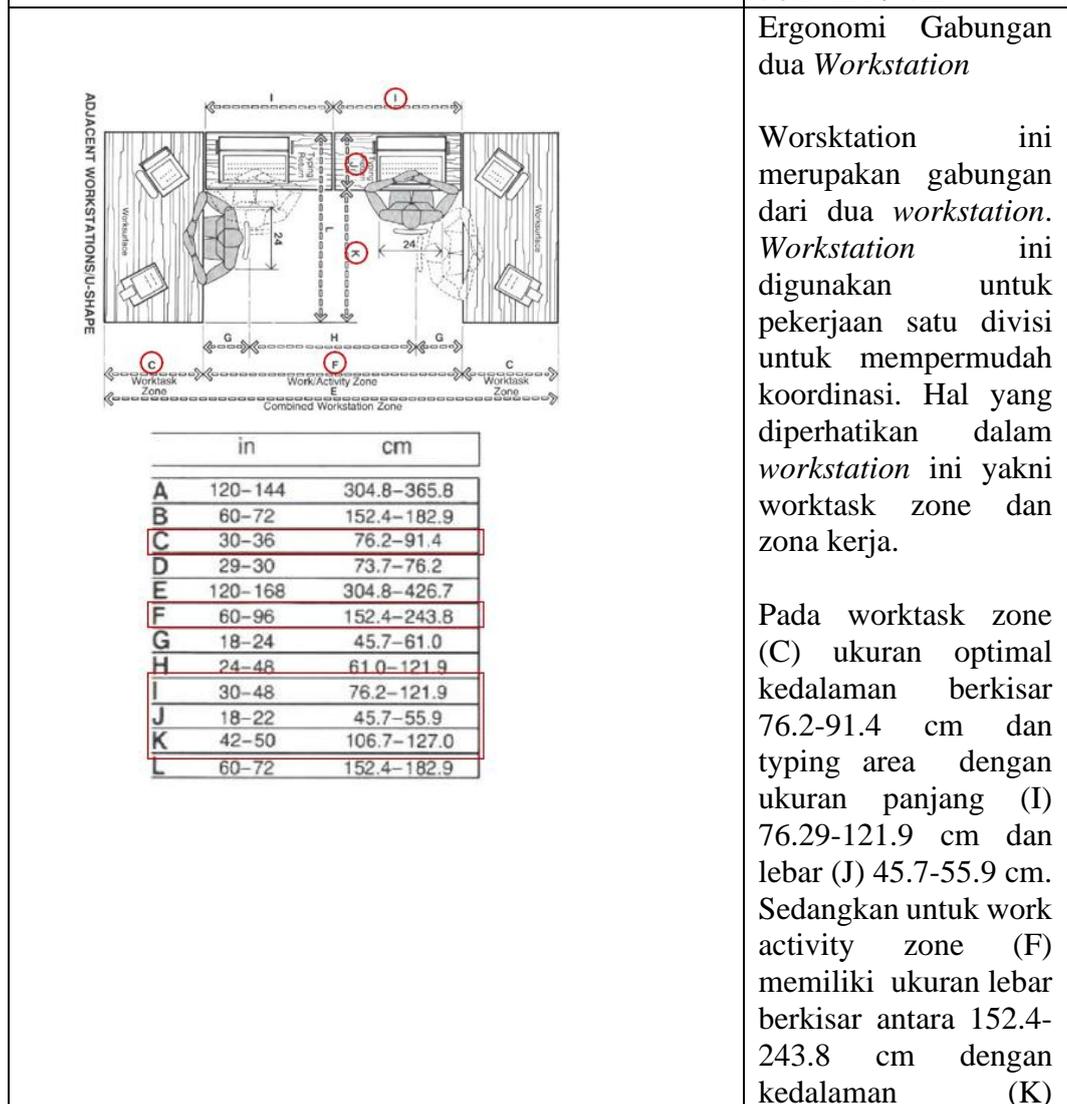
Sumber : Panero (1979)

Gambar	Keterangan
 <p>The diagram illustrates a workstation layout with visitor seating. It shows a desk with a 'Line of Modesty Panel' and a 'Possible Overhang'. Dimensions are provided for the desk height (16), desk depth (17), and the distance from the desk to the visitor's seat (16). The workstation is divided into zones: 'Visitor Sitting Zone' (F), 'Workstation Zone' (A, L), 'Worktask Zone' (B), and 'Work/Activity Zone' (C). A 'Line of Wall Or Obstruction' is also indicated. A circled '2' is shown near the desk edge.</p> <p>BASIC WORKSTATION WITH VISITOR SEATING</p>	<p><i>Workstation</i> dengan Tempat Duduk Untuk Pengunjung/Klien</p> <p>Workstation ini digunakan sebagai tempat kerja dimana juga difungsikan untuk melayani klien. Yang perlu diperhatikan adalah luasan furniture untuk <i>worktask</i>, sirkulasi dalam melakukan pekerjaan, serta zona gerak untuk klien. Lebar meja kerja</p>



(B) untuk workstation semacam ini memiliki dimensi 76.2-91.4 cm dan panjang (E) 152.4-182.9 cm serta ketinggian (N) 73-76.2 cm.

Sedangkan untuk zona gerak pengunjung (F) memiliki sirkulasi berkisar antara 76.2-106.7 cm. Selain itu diperlukan sirkulasi dalam yang dipergunakan untuk melakukan pekerjaan atau zona aktivitas/kerja (C) dengan kedalaman 76.2-121.9 cm

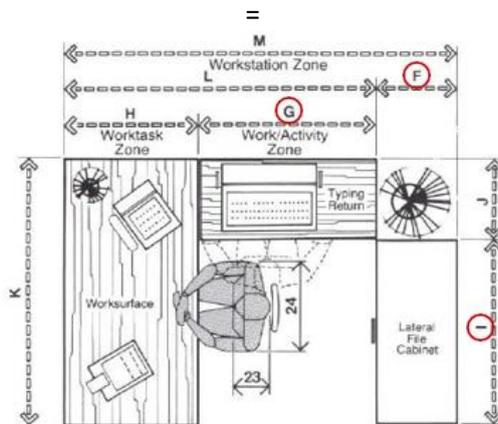


Ergonomi Gabungan dua Workstation

Workstation ini merupakan gabungan dari dua workstation. Workstation ini digunakan untuk pekerjaan satu divisi untuk mempermudah koordinasi. Hal yang diperhatikan dalam workstation ini yakni worktask zone dan zona kerja.

Pada worktask zone (C) ukuran optimal kedalaman berkisar 76.2-91.4 cm dan typing area dengan ukuran panjang (I) 76.29-121.9 cm dan lebar (J) 45.7-55.9 cm. Sedangkan untuk work activity zone (F) memiliki ukuran lebar berkisar antara 152.4-243.8 cm dengan kedalaman (K)

berkisar antara 106.7-127 cm.



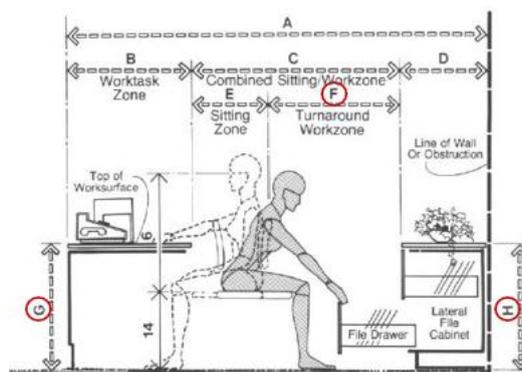
BASIC U-SHAPED WORKSTATION

	in	cm
A	26-27	66.0-68.6
B	14-20	35.6-50.8
C	7.5 min.	19.1 min.
D	29-30	73.7-76.2
E	7 min.	17.8 min.
F	18-24	45.7-61.0
G	46-58	116.8-147.3
H	30-36	76.2-91.4
I	42-50	106.7-127.0
J	18-22	45.7-55.9
K	60-72	152.4-182.9
L	76-94	193.0-238.8
M	94-118	238.8-299.7

Ergonomi *Workstation* dengan File Cabinet

Workstation ini merupakan meja kerja dengan kabinet untuk penyimpanan file/berkas pegawai yang berkaitan dengan kegiatan perusahaan.

Poin utama pada *workstation* ini ada sirkulasi pegawai dan ukuran kabinet ideal. Sirkulasi pegawai (G) yakni berkisar 116.8-147.3 cm. ukuran kabinet optimal memiliki panjang (I) 106.7 – 127 cm dan lebar (F) 45.7-61 cm.

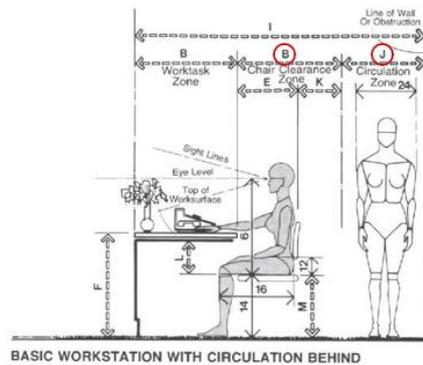


WORKSTATION WITH BACK LATERAL FILE STORAGE

Ergonomi *Workstation* dengan File Cabinet

Pada *workstation* ini worksurface memiliki ketinggian ideal (G) antara 73.7-76.2 cm. Sedangkan untuk kabinet menggunakan ketinggian (H) antara 71.1-76.2 cm. Area yang diperlukan untuk berputar ke arah kabinet (F) memiliki jarak berkisar antara 76.2-91.4 cm.

	in	cm
A	96-128	243.8-325.1
B	30-36	76.2-91.4
C	48-68	121.9-172.7
D	18-22	45.7-55.8
E	18-24	45.7-61.0
F	30-44	76.2-111.8
G	29-30	73.7-76.2
H	28-30	71.1-76.2
I	90-102	228.6-259.1
J	30	76.2
K	12	30.5
L	7.5 min.	19.1 min.
M	15-18	38.1-45.7

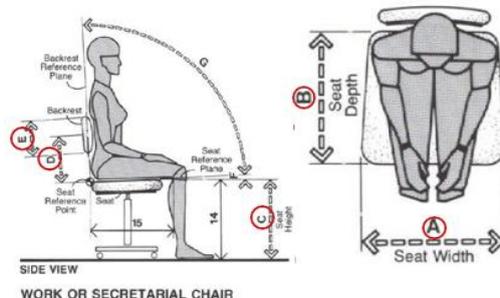


BASIC WORKSTATION WITH CIRCULATION BEHIND

	in	cm
A	96-128	243.8-325.1
B	30-36	76.2-91.4
C	48-68	121.9-172.7
D	18-22	45.7-55.8
E	18-24	45.7-61.0
F	30-44	76.2-111.8
G	29-30	73.7-76.2
H	28-30	71.1-76.2
I	90-102	228.6-259.1
J	30	76.2
K	12	30.5
L	7.5 min.	19.1 min.
M	15-18	38.1-45.7

Ergonomi Workstation dengan Sirkulasi Belakang

Pada workstation ini sirkulasi dan clearance area kursi menjadi penting. Untuk chair clearance zone (B) berkisar 76.2-91.4 cm. Dengan ukuran sedemikian rupa diharapkan ruang sirkulasi pegawai menjadi ergonomis. Sedangkan untuk sirkulasi belakang (J) yakni 76.2 cm.



WORK OR SECRETARIAL CHAIR

Ergonomi Kursi Kerja

Dalam hal ini fokus utama jelas pada ergonomi, terutama untuk mengakomodasi para pegawai yang bekerja dengan waktu lama dengan intensitas tinggi

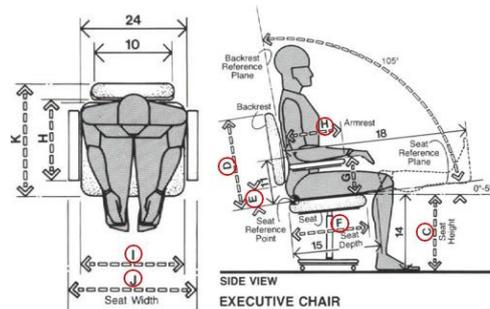
Ketinggian kursi ideal (C) berkisar pada 40.6-43.2 cm. Untuk backrest ideal (E) memiliki

CRITICAL WORK CHAIR MEASUREMENTS

SOURCE	SEAT WIDTH (A)		SEAT DEPTH (B)		SEAT HEIGHT (C)		C.L. OF BACKREST HEIGHT FROM SEAT SURFACE (D)		BACKREST HEIGHT (E)		ANGLE OF TILT OF SEAT SURFACE (F)		ANGLE OF BACKREST (G)	
	in	cm	in	cm	in	cm	in	cm	in	cm	degrees	degrees	degrees	degrees
1 CRONEY	17	43.2	13.5	33.8	14	35.6	5	12.7	4	10.2	0°-5° or 3°-5°		95°-115°	
2 DIFFRIENT	16	40.6	15	38.1	13.6-34.5	34.5	9	22.9	6	15.2	0°-5°		95°	
3 DREYFUSS	15	38.1	15	38.1	15	38.1	18	45.7	11	27.9	0°-5°		95°-105°	
4 GRANDJEAN	15.75	40.0	15.75	40.0	14.9-37.9	37.9	20.8	52.8	7.9-20	20	3°-5°	Adjustable		
5 PANERO-ZELNIK	17	43.2	15.5	39.4	14	35.6	8	20.3	19.2	48.8	2°-6°		95°-135°	
6 WOODSON-COONOVER	15	38.1	12	30.5	15	38.1	18	45.7	7	17.8	3°-5°		20°	

ketinggian 15.2 cm. Sedangkan untuk jarak antara backrest dan dudukan kursi (D) memiliki rentang jarak antara 43.2-61.0 cm.

Selain itu hal yang perlu diperhatikan adalah kedalaman penampang kursi dan lebar dudukan kursi. Untuk kedalaman ideal (B) berkisar 39.4-40.6 cm. Sedangkan lebar dudukan ideal (A) berkisar 78.7-83.8 cm.

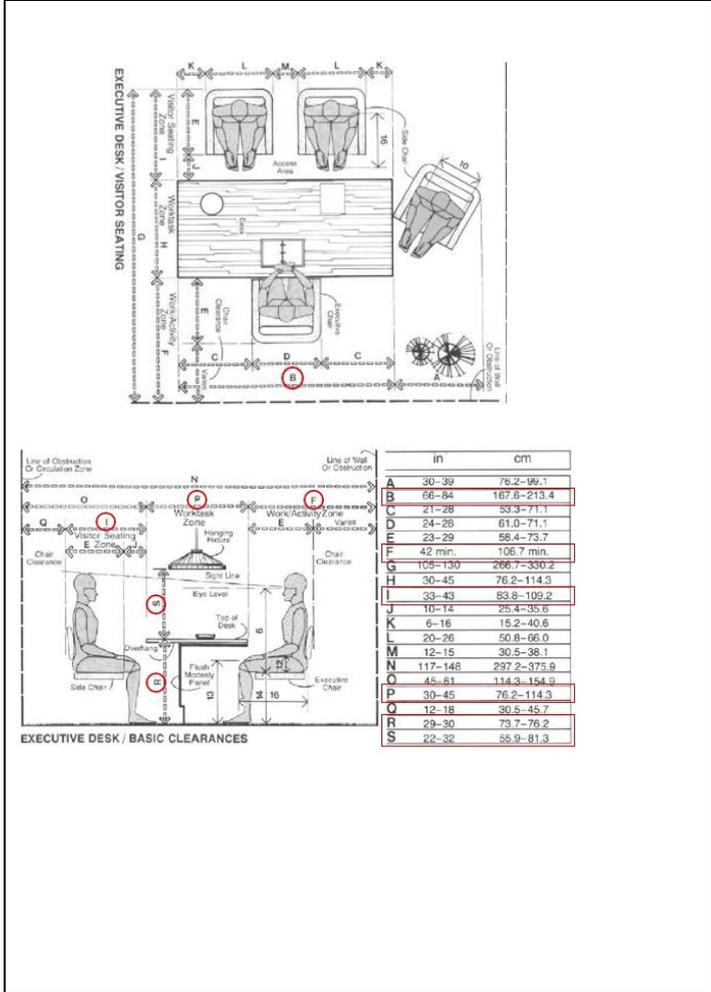


	in	cm
A	31-33	78.7-83.8
B	15.5-16	39.4-40.6
C	16-17	40.6-43.2
D	17-24	43.2-61.0
E	0-6	0.0-15.2
F	15.5-18	39.4-45.7
G	8-10	20.3-25.4
H	12	30.5
I	18-20	45.7-50.8
J	24-28	61.0-71.1
K	23-29	58.4-73.7

Ergonomi Kursi untuk Petinggi/Eksekutif

Kursi ini secara khusus ditujukan untuk petinggi/eksekutif dengan memperhatikan kewibawaan petinggi tanpa lupa memerhatikan sisi ergonomi kursi. Ketinggian dudukan kursi (C) umumnya sama dengan kursi kerja yakni berkisar 40.6-43.2 cm. untuk ketinggian backrest (D) berkisar diantara 43.2-61.0 cm dengan jarak antara backrest dan dudukan kursi (E) 0-15.2 cm. Pada kursi ini dijumpai armrest dengan ketinggian (G) 20.3-25.4 dengan Panjang (H) 30.5 cm. Adapun kedalaman kursi (F)

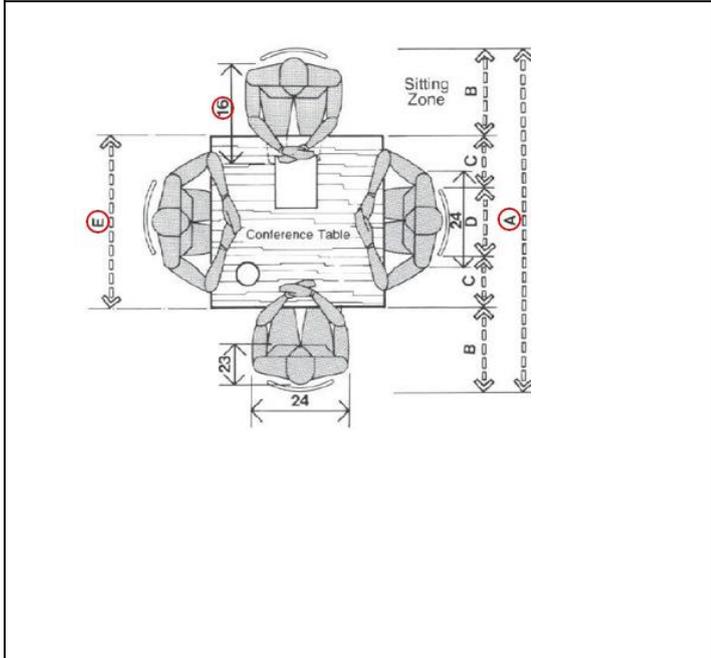
berkisar 39.4-45.7 cm dengan lebar kursi (J) 61.0-71.1 cm dan lebar dudukan kursi (I) 45.7-50.8 cm.



Ergonomi Meja untuk Petinggi/Eksekutif

Meja ini dikhususkan untuk menerima tamu dan area kerja petinggi . Ketinggian meja (R) berkisar 73.7-76.2 cm dengan lebar meja (P) 76.2-114.3 cm dan panjang meja (B) 167.6-213.4 cm.

Untuk area duduk tamu (I) memiliki panjang berkisar 83.8 - 109.2 cm dan area aktifitas kerja petinggi (F) minimal 106.7 cm. Perlu diperhatikan apabila terdapat objek yang menggantung di atas meja seperti lampu gantung, ketinggian minimal dari meja (S) berkisar 55.9-81.3 cm.



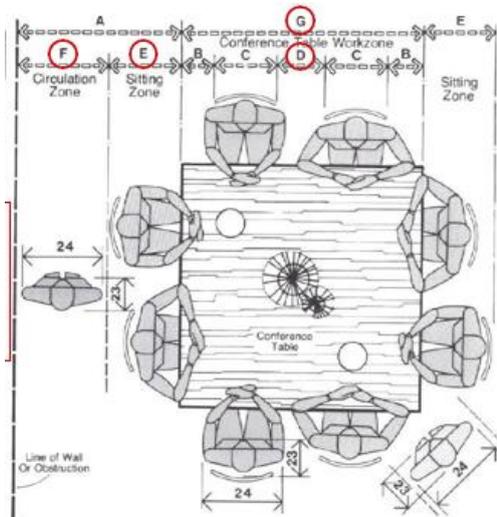
Ergonomi Meja Pertemuan/Rapat

Meja ini digunakan sebagai media pertemuan atau rapat untuk dua orang atau lebih. Area sirkulasi pada meja pertemuan ini (A) berkisar 182.9-243.8 cm.

Untuk sitting zone (B) memiliki area berkisar 45.7-61.0 cm. Area lebar meja memiliki

	in	cm
A	72-96	182.9-243.8
B	18-24	45.7-61.0
C	8-12	20.3-30.5
D	20-24	50.8-61.0
E	36-48	91.4-121.9
F	72-102	182.9-259.1
G	36-54	91.4-137.2
H	29-30	73.7-76.2
I	16-17	40.6-43.2

ukuran berkisar (E) 91.4-121.9 cm. Perlu diperhatikan juga clearance pengguna ketika duduk yakni minimal 24.64 cm. Untuk dudukan digunakan clearance pada samping kanan dan kiri (C) berkisar 20.3-30.5 cm.



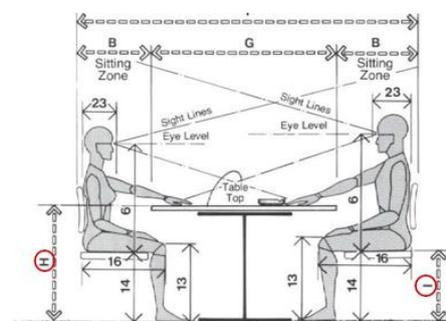
SQUARE CONFERENCE TABLE

	in	cm
A	48-60	121.9-152.4
B	4-6	10.2-15.2
C	20-24	50.8-61.0
D	6-10	15.2-25.4
E	18-24	45.7-61.0
F	30-36	76.2-91.4
G	54-60	137.2-152.4
H	30	76.2
I	72-81	182.9-205.7
J	42-51	106.7-129.5
K	24-27	61.0-68.6
L	48-54	121.9-137.2

Ergonomi Meja Pertemuan/Rapat (Large Square)

Meja ini digunakan sebagai media pertemuan atau rapat untuk jumlah kapasitas dengan jumlah orang yang banyak. Untuk workzone (G) berkisar antara 137.2-152.4 cm.

Area duduk pengguna (E) berkisar 45.7-61 cm. Jarak antara pengguna (D) berkisar 15.2-25.4 cm. Area sirkulasi dibelakang meja rapat (F) berkisar antara 76.2 - 91.4 cm.



CONFERENCE TABLES / GENERAL MALE AND FEMALE CONSIDERATIONS

Ergonomi Meja Pertemuan/Rapat (Large Square)

Untuk ketinggian antara lantai dan dudukan kursi (I) yakni berkisar 40,6-43.2 cm. Pada meja rapat, posisi sandaran pada meja rapat juga diperhatikan.

	in	cm
A	72-96	182.9-243.8
B	18-24	45.7-61.0
C	8-12	20.3-30.5
D	20-24	50.8-61.0
E	36-48	91.4-121.9
F	72-102	182.9-259.1
G	36-54	91.4-137.2
H	29-30	73.7-76.2
I	16-17	40.6-43.2

Selain untuk ergonomi, sandaran juga mempengaruhi etika ketika berkomunikasi. Ketinggian sandaran dari lantai (H) berkisar 73.7-76.2 cm.

2.3.2 Studi Sirkulasi Kantor

Menurut buku *Time Saver Standart of Building Type, 2nd Edition*, dalam perhitungan program ruang Kawasan perlu diperhatikan tentang sirkulasi atau *flow* yang dibuat berdasarkan tingkat kenyamanan pengguna sebagai berikut :

Tabel 2. 7 Presentase Sirkulasi Kantor

Sumber : *Time Saver Standart of Building Type*

Presentase	Keterangan
5-10%	Standar Minimum
20%	Kebutuhan Keluasan Sirkulasi
30%	Kebutuhan Kenyamanan Fisik
40%	Tuntutan Kenyamanan Psikologis
50%	Tuntutan Spesifik Kegiatan
70-100%	Keterkaitan Dengan Banyak Kegiatan

2.3.3 Studi Penerangan Kantor

Pada setiap ruangan terdapat spesifikasi khusus dalam pencahayaan ruangan rata-rata Didefinisikan sebagai tingkat pencahayaan rata-rata pada bidang kerja. Bidang kerja yaitu bidang horisontal imajiner dengan jarak 0,75 meter di atas lantai pada ruangan. Tingkat pencahayaan rata-rata (atau E rata-rata) dinyatakan dengan besaran dalam satuan Lux, dapat dihitung melalui persamaan:

$$E_{rata-rata} = \frac{F_{total} \times K_p \times K_d}{A} \dots (Lux)$$

- F total = Fluks luminus total (lumen)
- A = luas bidang kerja (m²)
- Kp = koefisien penggunaan
- Kd = koefisien depresiasi (penyusutan)

Diagram 2. 1 Rumus Fluks Luminus Total

Sumber : SNI 03-6575-2001 (2019)

Berdasarkan SNI 03-6197-2020, standar pencahayaan pada ruangan dalam kantor adalah sebagai berikut :

Tabel 2. 8 Standar SNI Tingkat Pencahayaan

Sumber : SNI 03-6197-2020

Perkantoran		
Ruang resepsionis.	300	80
Ruang direktur	350	80
Ruang kerja	350	80
Ruang komputer	150	80
Ruang rapat	300	80

2.1 Studi Eksisting

2.4.1 Company Profile Buana Kassiti



Gambar 2. 4 Logo Buana Kassiti

Sumber : Google Images (2022)

Buana Kassiti merupa holding company dari perusahaan PT. Cikal buana persada, PT. Persada Bumi Kencana, dan PT. Kibar Buana Persada yang bergerak di bidang property. berusaha untuk memberikan yang terbaik dan ikut serta dalam kegiatan pembangunan bangsa dan Negara dalam sektor property.

Visi : Menjadi perusahaan properti yang memberikan inspirasi, membangun dan memberi, serta menjadi perusahaan nasional yang bermartabat.

Misi :

1. Memberikan penyediaan properti yang unggul kepada masyarakat.
2. Meningkatkan nilai investasi bagi konsumen.
3. Menciptakan perusahaan sebagai kebanggaan dalam berprestasi dan berkinerja.
4. Menjadi mitra pilihan bagi stake holder.
5. Menjadikan perusahaan dengan tata kelola perusahaan yang baik.



Gambar 2. 5 Lokasi Buana Kassiti

Sumber : Google Maps (2021)

Kantor Buana Kassiti terletak di Jalan Cilaki No.53, Cihapit, Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat. Kantor Buana Kassiti memulai jam operasional pelayanan hari Senin sampai Sabtu mulai pukul 08.00 sampai 17.00

Core Business dari Buana Kassiti terbagi menjadi :

1. Bidang Property yang tersebar di beberapa kota besar di Jawa Barat meliputi Bandung, Ciamis, Cirebon, Kuningan, Karawang, Subang, dan Tasikmalaya.
2. Bidang Hotel dan Resort, dengan konsep nature yang terletak di Bandung Utara
3. Bidang Finance, dengan melakukan pengembangan Bank Perkreditan Rakyat (BPR) di Kota Purbalingga.

Berikut adalah struktur organisasi secara general Perusahaan Buana Kassiti per 12 Oktober 2021 :

Diagram 2. 2 Struktur Organisasi Buana Kassiti

Sumber : Hasil Analisa (2022)



Perusahaan ini dipimpin oleh seorang CEO yang dibantu dengan Direktur dan Sekretaris Direksi pada perusahaan dan segala kegiatan perusahaan diorganisir dan dibagi menjadi 3 divisi utama yang tiap divisi memiliki tugas masing – masing.

2.4.2 Sejarah Perusahaan Buana Kassiti

Buana Kassiti bermula dari sebuah mimpi untuk membuat sebuah group perusahaan yang profesional, solid, dan established yang bergerak dibidang property, yang dikemudian hari akan dikenal sebagai BUANA KASSITI. Berawal dari satu proyek perumahan di daerah Tasikmalaya pada tahun 2004 dengan nama “Bumi Sentra Mas” yang cukup sukses, maka pihak manajemen mulai aktif membuat berbagai proyek perumahan di berbagai kota, seperti Tasikmalaya, Ciamis, Banjar dan Purwakarta, dengan target pasar pada umumnya masyarakat kalangan sederhana.

Lambat laun perusahaan ini mulai merangkak menjadi sebuah entitas yang cukup diperhitungkan di bidang property, terutama di kota Tasikmalaya dan sekitarnya. Ini semua tidak dapat dicapai tanpa kerja keras dan kerja sama tim yang solid disetiap lini. Mengingat perkembangan usaha yang cukup cepat, maka pihak manajemen menyadari perlunya suatu sistem manajemen yang profesional dan sistematis untuk mengatur gerak dan laju perusahaan agar tetap pada jalur yang diinginkan. Oleh karena itu pada tahun 2008 dibentuklah suatu holding company (perusahaan induk) dengan nama Buana Kassiti dengan PT. Abadi Kreasi Mandiri, PT. Cikal Buana Persada, PT. Persada Bumi Kencana, dan PT. Kibar Buana Persada sebagai anak perusahaan.

2.2 Studi Kompetitor/Pembanding

2.5.1 PT Pakuwon Jati Tbk



Gambar 2. 6 Ruang Lobby Kantor PT Pakuwon Jati

Sumber : Google Images (2022)

Pakuwon Jati merupakan salah satu developer real estate terbesar di Indonesia, bermarkas di Surabaya, Jawa Timur dan sudah berdiri sejak 1982, Perusahaan ini berfokus pada bisnis property seperti residensial, komersial, dan pengembangan *Hospitality* dan mengintegrasikan bisnis mereka pada seluruh *value chain* real estate, mulai dari pembebasan lahan hingga manajemen operasional property tersebut.

Salah satu area lobby dan reception area pada kantor pusat PT Pakuwon Jati Tbk, dengan tema yang modern berbalut dengan nuansa luxury untuk memberikan impresi awal yang baik untuk pengunjung yang datang. Area dengan sirkulasi yang luas dan bersih dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam melakukan perancangan pada kantor buana kassiti yang bergerak dibidang yang sama.

2.5.2 Piramal Enterprises Offices



Gambar 2. 7 Ruang Lobby Piramal Enterprises

Sumber : Google Images (2022)

Piramal Group merupakan sebuah perusahaan global yang bergerak dibidang farmasi, layanan finansial, dan real estate. Kantor diatas merupakan salah satu kantor yang terletak di Mumbai, India

Pada kantor ini penggunaan konsep interior branding terutama pada konsep clear vision digunakan terutama bagaimana nilai – nilai perusahaan mereka “*knowledge, action, care, dan impact*” tersalurkan pada dalam ruangan kantor.

2.3 Karakteristik Pengelolaan

Dalam melakukan pengelolaan dan aktivitas sehari – hari Kantor Buana Kassiti sangat mengedepankan kebersamaan, dimana tidak ada Batasan antara atasan dan bawahan, semuanya menggunakan fasilitas dan melakukan aktivitas secara Bersama – sama. Hal ini tercermin pada hampir di segala kegiatan pada kantor sehari – hari mulai dari pagi yang diawali dengan apel dan *briefing* pagi hingga melakukan makan siang dan sholat Bersama. Selain itu, dikarenakan banyaknya proyek yang berada diluar kantor menyebabkan Sebagian besar pegawai kantor berada diluar kantor dan Kembali apabila terdapat acara atau keperluan yang mengharuskan mereka untuk Kembali atau datang ke kantor.

2.4 Tantangan dan Problem Penting pada Karakteristik Objek Desain

Pada sebuah kantor yang memiliki fasilitas yang sudah cukup dalam memenuhi segala kebutuhan penggunaannya, namun tidak bisa dipungkiri bahwa adanya tantangan – tantangan dan problem yang tidak diantisipasi pada saat pembangunan dan perancangan sebuah kantor. Sehingga dalam melakukan peningkatan kualitas dan kenyamanan pengguna selama berada di kantor perlunya pertimbangan dalam hal berikut :

1. Seiring memasuki masa pasca pandemi setelah pandemic COVID-19, membuat banyak perubahan pada seluruh aktivitas manusia, termasuk kegiatan dalam perkantoran.
2. Berdasarkan Instruksi Menteri Dalam Negeri No 15 tahun 2021, Kantor yang bergerak dibidang Konstruksi perlu berjalan dengan kapasitas penuh dengan tetap menjaga protocol Kesehatan yang telah ditetapkan.
3. Perkembangan dan kompetisi di bisnis Real Estate membuat sebuah perusahaan yang berkecimpung di dalamnya perlu melakukan sesuatu yang

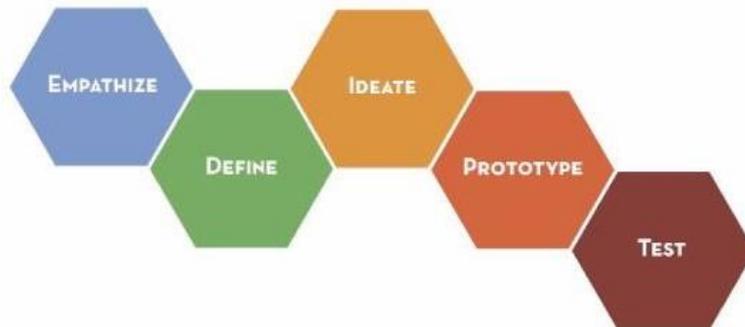
bisa membedakan dan memberi sebuah identitas dan nilai yang bisa diingat oleh consumer nya.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi pada objek desain terdapat beberapa aspek yang bisa lebih dikembangkan lagi yaitu :

1. Bagian Kantor dengan gaya desain yang tidak selaras, sehingga menyebabkan ketimpangan pada pengalaman pengunjung saat berkunjung kedalam kantor.
2. Pemaparan mengenai informasi identitas dan pencapaian sebuah perusahaan pada kantor masih belum optimal, hal ini akan memberikan dampak terhadap penentuan consumer dalam memilih perusahaan untuk bekerja sama.
3. Layout dan furniture kantor yang belum optimal, dimana hampir Sebagian pengguna menggunakan opsi jarak jauh dikarenakan banyak proyek yang berlangsung diluar kantor sehingga membuat layout area kantor terbuang akibat tidak terpakainya fasilitas pada kantor tersebut.

BAB 3 METODE DESAIN

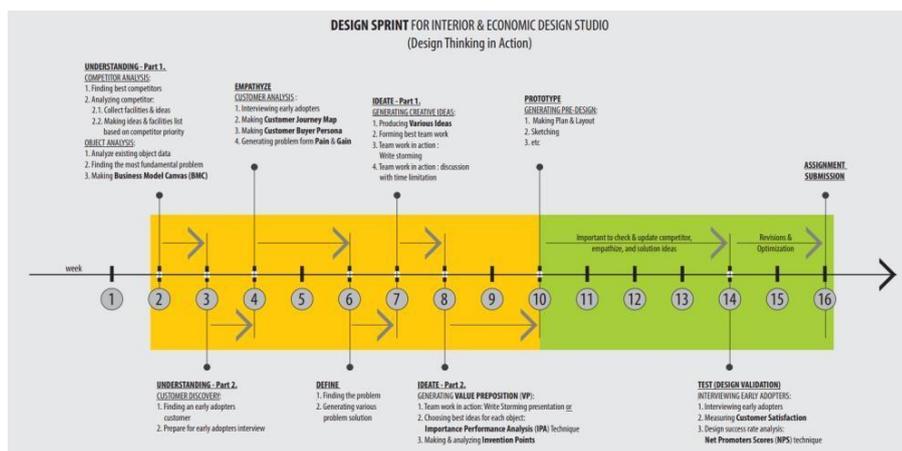
3.1 Metodologi Desain



Gambar 3. 1 Design Thinking

Sumber : Design Thinking Process Stanford University (2019)

Metodologi *design thinking* adalah metodologi yang digunakan untuk penelitian ini yaitu melakukan tinjauan literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Studi literatur adalah cara penelitian yang digunakan dengan mengumpulkan berbagai macam informasi, teori dan referensi yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan untuk membahas dan memberikan ulasan pada sebuah permasalahan. Selain itu, penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan identifikasi menggunakan teori design thinking. David Kelley membagi beberapa tahapan yaitu 1) Empathize, 2) Define, 3) Ideate, 4) Prototype, 5) Test. (Lazuari & Sukoco 2019)

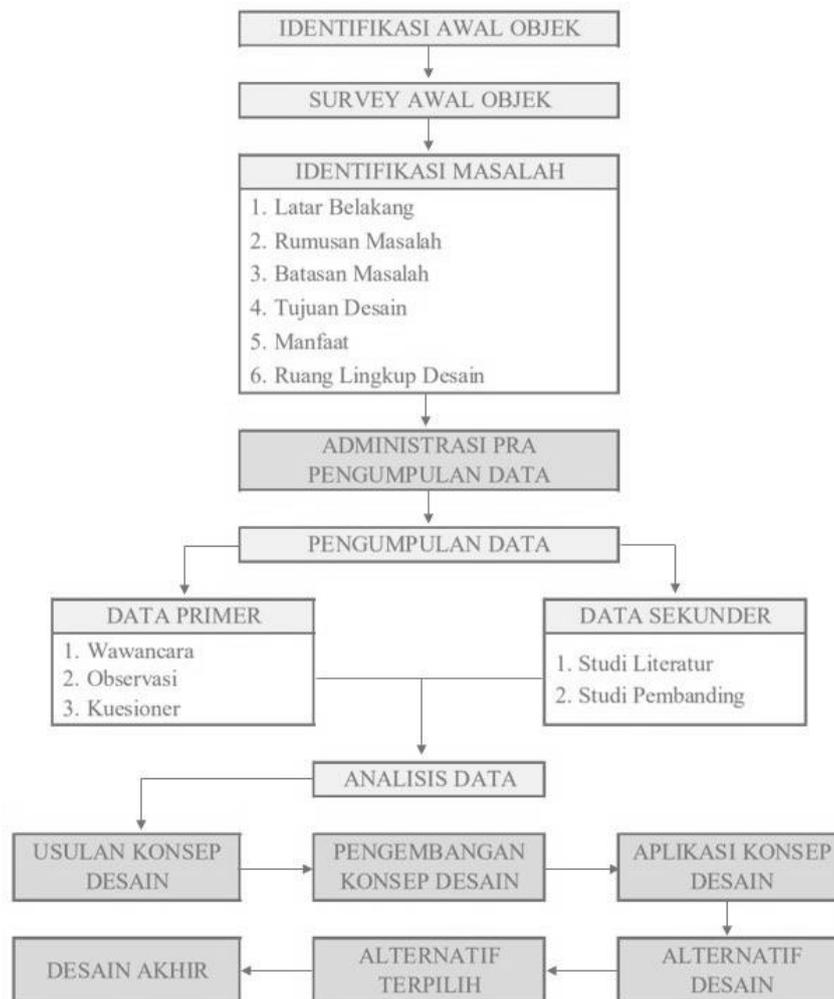


Gambar 3. 2 Design Sprint for Interior & Economic

Sumber : Studio Design Journey, Mahendra Wardana (2021)

Pada gambar diatas dapat dilihat bahwa metode *design thinking* telah dipaparkan dan diterapkan sejak pra tugas akhir di semester lalu hingga sekarang dengan sebuah kegiatan bernama *design sprint*. Pada implementasinya, design thinking dilaksanakan dengan beberapa tahapan yang urut. Terdapat beberapa tahapan diantaranya *understanding-empathize-define-ideate-prototype-test*.

Selanjutnya memasuki tahapan untuk menyusun metodologi desain yang berdasarkan metode *design thinking* yang telah dipaparkan diatas, Metodologi ini merupakan penjabaran dari metodologi *design thinking*, hanya saja penulisan dari setiap tahapannya yang berbeda, namun pada pelaksanaannya sama dengan metodologi *design thinking*.



Gambar 3. 3 Metodologi Desain

Sumber : Hasil Analisa Penulis (2021)

Dalam perancangan desain interior Kantor Buana Kassiti, penggunaan sebuah metodologi desain bertujuan untuk memudahkan pengerjaan yang lebih sistematis dan mendapatkan hasil yang optimal. Tahapan awal adalah proses identifikasi awal terkait objek dengan melakukan survey awal dalam rangka mengidentifikasi gambaran awal objek dan masalah yang ada pada objek tersebut. Selanjutnya adalah melakukan proses pengajuan surat izin untuk pengambilan data kepada pengelola objek. Setelah itu adalah tahap pengumpulan data dimana pada tahap ini terbagi menjadi dua, yang pertama adalah pengambilan data primer berupa wawancara dengan pihak terkait serta observasi langsung pada objek termasuk observasi mengenai eksisting interior dan bangunan, lalu yang kedua adalah pengambilan data sekunder melalui studi literatur dan studi Pustaka melalui buku, jurnal, dan sumber lainnya yang kredibel.

Setelah seluruh data terkumpul, selanjutnya adalah proses Analisa data untuk mencari solusi atas permasalahan yang telah dirumuskan. Solusi yang diperoleh berupa konsep desain yang dikembangkan dan diperinci melalui konsep makro dan mikro, yang kemudian dituangkan kedalam bentuk – bentuk alternatif desain dalam rangka menciptakan perbandingan alternatif desain yang optimal dalam penyelesaian permasalahan yang telah dirumuskan. Alternatif – alternatif tersebut akan dikomparasi melalui perhitungan *weighted method*. Dari hasil perhitungan tersebut muncul sebuah alternatif terpilih yang kemudian akan mengalami evaluasi dan pengembangan hingga menjadi sebuah desain final.

3.2 Pengumpulan Data

3.2.1 Observasi

Pengumpulan data melalui teknik observasi dilakukan dengan mendatangi objek secara langsung dan melakukan pengamatan. Adapun data-data yang diamati adalah :

1. Kondisi eksisting bangunan Kantor Buana Kassiti beserta dimensinya.
2. Alur dan sirkulasi pengunjung dan pengelola.
3. Konsep desain interior di dalam Gedung Kantor Buana Kassiti
4. Fasilitas yang tersedia.
5. Dokumentasi eksterior, interior, dan kegiatan yang terjadi pada Kantor Buana Kassiti

3.2.2 Wawancara

Teknik pengumpulan data melalui wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber yang terkait dengan Kantor Buana Kassiti, hal tersebut melalui pertimbangan bahwa pihak-pihak tersebut memiliki kredibilitas yang tinggi atas jawaban pada saat wawancara. Narasumber tersebut diantaranya adalah :

1. Bapak Adiansyah Arsyad sebagai kepala Business dan Development
2. Bapak Nandang Hidayat sebagai Manager Perencanaan
3. Bapak Hari Marwanto sebagai karyawan divisi marketing dan Finance

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data terkait *corporate identity*, sistem pengelolaan, data pengunjung, kondisi terkini, studi aktivitas pengunjung dan pengelola, hingga harapan untuk Buana Kassiti kedepannya.

3.2.3 Studi Literatur

Teknik ini merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data sekunder, dimana data diambil dari pihak non pengelola, namun diambil dari pihak ke tiga yaitu literatur pada buku, jurnal, undang-undang, website resmi dan lain sebagainya yang kemudian diinterpretasikan ke dalam laporan. Selain itu, pada pelaksanaan studi literatur sangatlah perlu dipertimbangkan kredibilitas dari sumber literturnya. Studi literatur dilaksanakan untuk mendapatkan data berupa :

1. Studi Mengenai *Hybrid Workplaces*
2. Studi Mengenai Interior Branding
3. Studi Standar Peraturan pada Ruang Kantor

3.2.4 Studi Pemandangan

Studi perbandingan adalah metode untuk mengidentifikasi objek-objek tertentu yang memiliki karakteristik dan fungsi hampir sama dengan objek yang akan didesain. Dengan melaksanakan studi perbandingan diharapkan akan mendapatkan berbagai referensi, pandangan, dan inovasi baru yang kemudian dapat disaring kesesuaiannya untuk diterapkan pada objek yang akan didesain.

3.3 Analisa Data

Analisa data dilaksanakan dengan dua metode yaitu deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisa data menggunakan metode deskriptif kuantitatif jika data berhubungan dengan jumlah dan dapat dihitung, namun jika data bersifat tidak dapat dihitung secara angka dan lebih condong kepada persepsi responden maka digunakan metode deskriptif kualitatif. Berbagai aspek yang dianalisa diantaranya :

1. Analisa eksisting
2. Analisa pengguna
3. Analisa aktivitas dan kebutuhan ruang
4. Analisa sirkulasi dan hubungan ruang

3.4 Ideasi dan Solusi

Setelah melakukan analisa data, kemudian masuk kedalam tahapan selanjutnya yaitu ideasi dan solusi. Pada tahapan ini mencakup beberapa hal diantaranya :

3.4.1 Understanding

Tahap yang pertama dilakukan untuk dapat memahami serta menganalisa seperti apa objek yang akan di desain. Metode yang digunakan untuk menganalisa yaitu menggunakan metode *business model canvas(BMC)*. Metode ini cukup komprehensif untuk dapat menganalisa keseluruhan dari objek, mulai dari segmen pengguna hingga *revenue streams* semuanya dianalisa secara mendalam.

Namun, tidak cukup hanya melaksanakan analisa objek yang akan di desain saja, sebuah proses desain juga harus melibatkan pembanding atau kompetitor. Fungsi dengan hadirnya pembanding ini yaitu untuk dapat menganalisa hal-hal apa saja yang menjadi *value* lebih daripada yang ada di objek yang akan di desain, hingga untuk menganalisa mengenai *value* tersebut apakah tepat jika diadaptasi untuk diterapkan di objek. Tentu saja untuk itu proses analisa pembanding juga melalui *business modal canvas*, sehingga komparasi hasil analisa dapat komprehensif dan senada.

3.4.2 *Emphatize*

Pada tahap ini dilakukan beberapa metode untuk dapat mengetahui dan menganalisa apa yang dirasakan oleh pengguna ketika beraktivitas dalam objek terpilih. Empati dan kepekaan rasa memiliki peranan penting dalam hal ini, melalui beberapa cara diantaranya dengan membuat *customer journey map* yang mendefinisikan bagaimana perasaan yang kita alami saat beraktivitas di dalam objek terpilih. Selain itu, dilakukan pula wawancara dengan beberapa pengguna dan juga pengelola dari objek, hal tersebut dilakukan untuk dapat melihat berbagai perspektif individu yang beragam dan komprehensif, fase ini disebut dengan *customer journey persona*.

Setelah kedua hal diatas dilakukan, maka selanjutnya adalah dengan menganalisa apa saja *pain* dan *gain* dari objek terpilih. *Pain* dan *gain* tersebut dispesifikasikan berdasarkan 4 poin yaitu *think, do, feel, & see*. Klasifikasi ini berdasarkan beberapa indera manusia, sehingga empati atau rasa yang dapat dianalisa cenderung memiliki akurasi yang tinggi.

3.4.3 *Define*

Keseluruhan *pain* dan *gain* tersebut kemudian diolah dan dicari benang merahnya untuk dijadikan sebagai *list* permasalahan yang ada di objek. Untuk mendapatkan sebuah desain yang optimal, maka harus dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Selaras dengan hal tersebut maka dibuatlah daftar permasalahan yang ada, kemudian dengan kerja kelompok dilakukan voting untuk pengklasifikasian urgensi dari masalah tersebut. Kemudian, dibuatlah *decision matrix* dari permasalahan-permasalahan tersebut. Terdapat 4 kategori dari *decision matrix*, yaitu *low effort-high impact, high impact-high effort, low effort-low impact, high effort-low impact*. Dari klasifikasi tersebut maka dapat dilihat permasalahan mana saja yang sebaiknya menjadi fokus untuk diselesaikan. Setelah mendapatkan list dari permasalahan, kemudian dimulai untuk mencari solusi (*goals statement*) atas permasalahan-permasalahan tersebut. Solusi dibuat dengan kreatif, eksploratif, dan sesolutif mungkin untuk dapat menyelesaikan permasalahan.

3.4.4 *Ideate*

Masuk ke tahap selanjutnya adalah *ideate*. Dimana pada tahapan ini mulai berfokus pada ide dan solusi yang akan menjawab dari permasalahan yang telah dianalisa pada tahap sebelumnya. List permasalahan dan solusi yang telah dilaksanakan di tahap sebelumnya kemudian didiskusikan dengan bantuan teman kelompok, serta masing masing dari teman kelompok mengusulkan ide ide untuk dapat dijadikan solusi pula. Pada intinya penggalan ide yang seluas-luasnya diperlukan untuk memperluas pandangan dalam menyelesaikan masalah.

Kemudian, seluruh ide dan solusi yang telah didapatkan dapat dirumuskan dengan permasalahan. Seluruh permasalahan yang ada harus memiliki solusi untuk menyelesaikannya, atau biasa dikenal sebagai *value proposition*. Daftar dari *value proposition* kemudian diklasifikasikan berdasarkan ruangan dan fungsinya sesuai dengan *bubble diagram*. Hal tersebut esensial untuk dilakukan karena komprehensif dalam prosesnya, mempertimbangkan alur, aktivitas, masalah, serta kebutuhan dalam berbagai ruangan yang sekiranya dapat diselesaikan dengan *valueproposition* tertentu. Dari hal tersebut, maka akan terlihat ruangan mana yang memiliki *value proposition* terbanyak, sehingga dapat menjadi patokan prioritas terhadap ruangan yang akan di desain. Setelah dipetakan maka masuk ke dalam tahap perhitungan. Pada tahapan ini setiap poin dari *value proposition* dihitung berdasarkan beberapa aspek penilaian yaitu *aware and curious, longer time to experience, internal business system, service, dan customer personal activities*. Dari perhitungan tersebut dapat dilihat *value proposition* mana yang dapat menjadi solusi atas beberapa aspek tersebut secara bersamaan. Maka, semakin banyak jumlah aspek yang dapat diselesaikan oleh satu *value proposition*, semakin kuat nilai dari *value proposition* tersebut maka semakin kuat pula kemungkinan dalam menyelesaikan masalah.

3.4.5 Prototype

Setelah menemukan solusi dan ide yang telah dihitung melalui tahap diatas, kemudian masuk kedalam tahapan selanjutnya yaitu pra desain. Pada tahapan ini disusunlah konsep desain, bermula dari konsep desain makro hingga diperdetail dengan konsep desain mikro. Konsep desain tersebut sudah termasuk dalam konsep material, warna, *furniture*, dll. Kemudian setelah konsep tersebut berhasil disusun, dibuatlah beberapa alternatif dari desain ruangan-ruangan terpilih yang diawal telah ditentukan. Pada tahapan ini terdapat beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan, diantaranya :

1. Usulan konsep desain. Setelah proses pembuatan *prototype* pada tahapan sebelumnya, selanjutnya dalam tahapan ini dibuatlah usulan beberapa konsep desain yang berdasarkan dengan data-data yang telah didapatkan sebelumnya. Pengembangan konsep desain. Setelah melalui tahap usulan konsep desain, selanjutnya dibuatlah konsep yang lebih mendetail lagi melalui konsep desain makro dan mikro. Pada tahapan ini konsep desain sudah cukup mendetail mencakup warna, material, *furniture*, dan lain sebagainya.
2. Aplikasi konsep desain. Konsep desain yang telah dibuat kemudiandiaplikasikan pada setiap detail elemen yang ada di dalam interior untuk memperjelas gambaran secara visual konsep dari desain tersebut.
3. Alternatif konsep desain. Untuk dapat menemukan desain yang optimal, maka dibuat beberapa alternatif pengaplikasian konsep desain namun tetapberpatokan dengan konsep desain makro dan mikro yang telah ada.

Pengembangan alternatif terpilih. Kemudian dilakukan pemilihan alternatif konsep desain yang paling optimal menggunakan metode *weighted method*, sehingga akan terpilih satu alternatif konsep desain yang kemudian akan dikembangkan lebih lanjut lagi

3.4.6 Test

Pada tahap terakhir, masuk pada tahap *testing* yaitu hasil dari desain pada tahap *Prototype* dievaluasi kembali pada pengguna menggunakan kuisisioner dan audiensi dengan pihak tersebut, yang kemudian hasil kuisisioner dan audiensi dijadikan sebagai panduan untuk melakukan revisi pada hasil desain yang dihasilkan, tahap ini akan terus dilakukan hingga hasil desain sudah dapat memenuhi capaian desain yang ditentukan sebelum.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Data *Interview* dan Analisa

4.1.1 Studi Pengguna

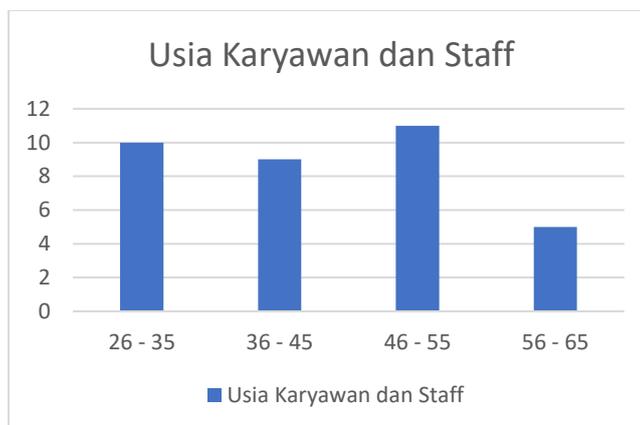
Kantor Buana Kassiti adalah sebuah kantor dengan beberapa jenis karyawan dengan tanggung jawab dan kewajiban berbeda – beda , selain itu juga terdapat tamu regular dan tamu VIP yang sering berkunjung. Oleh karena itu, pengguna pada kantor Buana Kassiti dapat diklasifikasikan menjadi sebagai berikut :

a) Karyawan dan Staff

Karyawan dan Staff yang dimaksud adalah karyawan dan staff tetap yang mempunyai jadwal dan kegiatan tersendiri. Kelompok ini berjumlah 23 orang yang terbagi menjadi 9 karyawan divisi Teknik, 6 orang divisi *Accounting and Finance*, 3 orang divisi *Business Development and Real Estate Management*, dan 5 orang divisi *Marketing* dan Promosi, serta 12 staff seperti supir, security, dan office boy. Kelompok ini memiliki pengelompokan usia sebagai berikut :

Diagram 4 1 Rentang Usia Karyawan dan staff

Sumber : Hasil Analisa (2022)



Berdasarkan diagram diatas, mayoritas karyawan dan staff berada di rentang usia antara 26 hingga 55 tahun atau menurut DEPKES RI tahun 2009 dari masa dewasa awal hingga masa lansia awal. Secara keseluruhan pengguna pada kantor ini memiliki karakteristik pekerja keras, disiplin, serta sifat kekeluargaan yang tinggi yang dipadukan dengan tingkat religious yang tinggi, selain itu mayoritas mempunyai aktivitas dengan mobilitas yang tinggi diakibatkan oleh banyak pekerjaan yang perlu dilakukan di berbagai tempat termasuk di luar kantor.

b) Tamu Reguler dan VIP

Pengguna pada kelompok ini merupakan salah satu pengguna pada kantor dengan tingkat frekuensi kunjungan yang cukup sering, kelompok pengguna ini memiliki beragam latar belakang dan usia serta dapat dibagi menjadi dua berdasarkan tingkat kepentingannya terhadap bisnis pada perusahaan. Tamu reguler merupakan tamu yang mempunyai kepentingan terhadap pembayaran serta kerja sama antar perusahaan, contohnya seperti utusan dari bank atau dari anak perusahaan lainnya. Tamu VIP merupakan tamu yang mempunyai kepentingan khusus dan merupakan tamu dari CEO dari perusahaan seperti gubernur dan kepala kapolda.

4.1.2 Studi Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Berikut ini merupakan studi aktivitas dan kebutuhan ruang pada objek kantor Buana Kassiti.

Tabel 4. 1 Studi Aktivitas Pengguna

Sumber : Hasil Analisa (2022)

No	Aktivitas	Pengguna	Nama Ruangan	Kebutuhan Primer	Ukuran Furnitur (cm)
1	Akses	Pengguna Tamu	Entrance	Double Door	-
2	Check – In Absensi	Tamu Pengguna	Reception	Meja Resepsionis Kursi Resepsionis Komputer Mesin Fingerprint	240x80 50 x 50
3	Menunggu Pusat Informasi	Tamu	Lobby	3 Sofa Bench Video Monitor 2 End Table	120 x 60 - 60 x 60
4	Makan Bersantai	Pengguna	Lounge	2 Meja Besar(6) 6 Meja Kecil(2) 20 Kursi	300 x 150 60 x 90 50 x 50
5	Bekerja	Pengguna Divisi Teknik	Ruang Kerja	11 Meja Kerja 11 Kursi Kerja	140 x 60 55 x 65
		Divisi Marketing dan Finance	Ruang Kerja	23 Meja Kerja 23 Kursi Kerja	140 x 60 55 x 65
6	Meeting	Pengguna	Ruang Meeting	Meja Rapat 15 Kursi Rapat	200 x 48 60 x 60
7	Menerima Menjamu Tamu	Tamu VIP	VIP Room	Sofa Low Table End Table Credenza	200 x 60 100 x 60 50 x 50 120 x 70
8	BAB BAK Cuci Tangan	Tamu Pengguna	Toilet	Wastafel Closet 2 Cermin	45 x 50 60 x 70 -
9	Menyiapkan Makanan	Pengguna	Pantry	Kitchen Set Dispenser Sink	180 x 60 50 x 50 50 x 50
10	Sholat Mengaji	Tamu Pengguna	Musholla	2 Storage Cabinet	80x80

Tabel 4. 2 Studi Kebutuhan Ruang

Sumber : Hasil Analisa (2022)

No	Nama Ruang	Ukuran Furnitur (cm)	Luas Furnitur (m2)	Total Luas Furniture (sqm)	Sirkulasi	Total Luas Ruang
1	Entrance	-	-	-	-	-
2	Reception	240x80 50 x 50	<ul style="list-style-type: none"> • 1.92 • 0.25 	2.17	40%	3.038
3	Lobby	120 x 60 60 x 60	<ul style="list-style-type: none"> • 0.72 x 4 = 2.88 • 0.36 x 2 = 0.72 	3.6	60%	5.76
4	Lounge	300 x 150 60 x 90 50 x 50	<ul style="list-style-type: none"> • 9 • 3.24 • 5 	17.24	40%	24.136
5	Ruang Kerja	140 x 60 55 x 65	<ul style="list-style-type: none"> • 9.24 • 3.9325 	13.1725	40%	18.4415
	Ruang Kerja	140 x 60 55 x 65	<ul style="list-style-type: none"> • 19.32 • 8.2225 	27.5425		38.5595
6	Ruang Meeting	200 x 48 60 x 60	<ul style="list-style-type: none"> • 2.88 • 5.4 	8.28	50%	12.42
7	VIP Room	200 x 60 100 x 60 50 x 50 120 x 70	<ul style="list-style-type: none"> • 1.2 • 0.6 • 0.25 • 0.84 	2.89	60%	4.624
8	Toilet	45 x 50 60 x 70 -	<ul style="list-style-type: none"> • 0.45 • 0.84 • - 	1.29	40%	1.816
9	Pantry	180 x 60 50 x 50 50 x 50	<ul style="list-style-type: none"> • 1.08 • 0.25 • 0.25 	1.58	40%	2.212
10	Musholla	80x80	<ul style="list-style-type: none"> • 1.28 	1.28	80%	2.304

4.1.3 Hubungan dan Sirkulasi Ruang

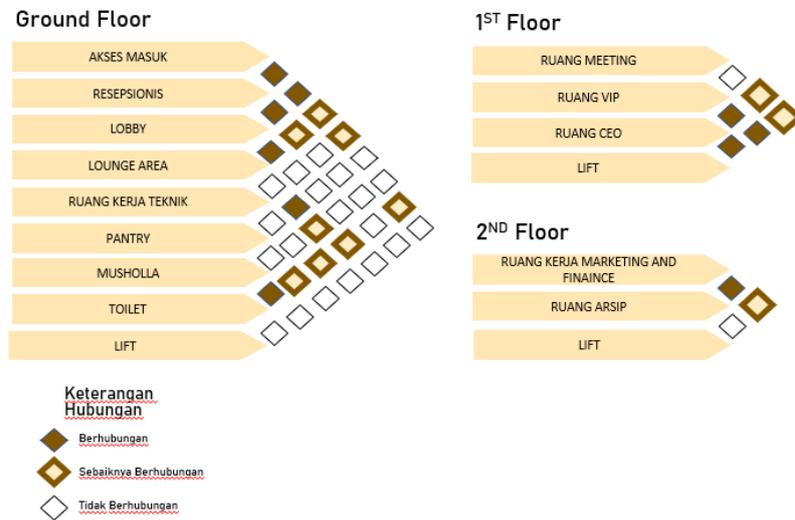
Dalam menciptakan sebuah hubungan dan sirkulasi antar ruangan dalam sebuah desain interior, keselarasan antar keduanya perlu dipertimbangkan dikarenakan akan mempengaruhi produktivitas serta fungsi dari ruangan tersebut. maka dari itu, dalam melakukan identifikasi digunakan dua metode yaitu :

a) Matriks Hubungan Ruang

Metode ini memperlihatkan kesinambungan antar ruangan yang ada dengan melakukan pertemuan ruang – ruang tersebut dan diidentifikasi ketersambungannya.

Diagram 4 2 Diagram Matriks Hubungan Ruang

Sumber : Hasil Analisa (2022)

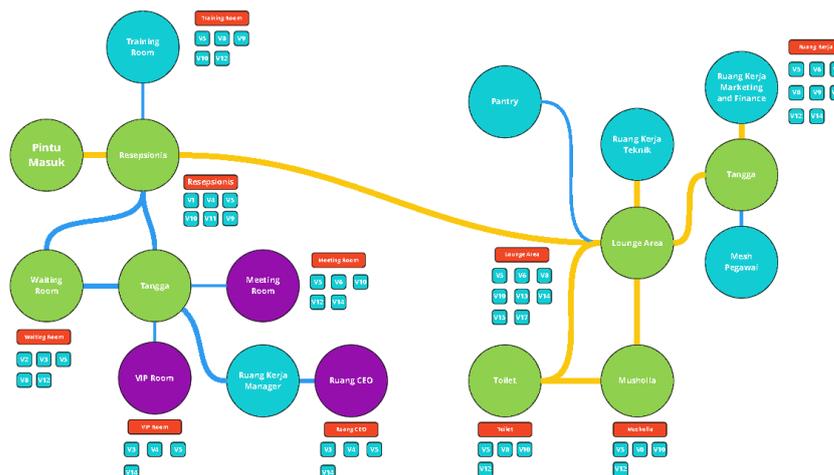


a) Bubble Diagram

Metode bubble diagram digunakan untuk menampilkan rencana alur sirkulasi antar ruang atau area melalui hubungan yang diwakilkan dengan garis.

Diagram 4.3 Bubble Diagram

Sumber : Hasil Analisa (2022)



Pada *Bubble Diagram* diatas dapat terlihat hubungan antar ruangan secara langsung maupun tidak langsung antara ruangan atau area, selain itu juga terlihat bagaimana alur setiap kelompok pengguna dalam melakukan aktivitas pada objek desain, dimana garis kuning tebal menandakan alur ruangan pengguna karyawan dan staff serta garis biru tebal untuk alur tamu reguler dan VIP. Penggunaan warna

pada setiap ruangan juga ditambahkan untuk membedakan jenis ruangnya, hijau untuk ruang publik, biru untuk semi publik, dan ungu untuk private.

4.1.4 Analisa Wawancara

Dalam rangka untuk mendapatkan informasi terhadap pengguna kantor dengan lebih jelas, dilakukan proses wawancara pada narasumber yang dapat mewakili keseluruhan pengguna yang berada pada objek desain. Wawancara dilakukan dengan Bapak Adiansyah Arsyad sebagai kepala Business dan Development, Bapak Nandang Hidayat sebagai Manager Perencanaan, dan Bapak Hari Marwanto sebagai karyawan divisi marketing dan Finance. Berikut hasil wawancara yang telah dilakukan :

1. Terdapat 35 orang yang bekerja dikantor ini, termasuk pekerja kantor dan staf pendukung seperti OB, Supir, dan Security.
2. Jam kerja Kantor mulai dari pukul 08.00 – 18.00 WIB, untuk hari senin – sampai jumat, dan mulai pukul 08.00 – 13.00 WIB untuk hari sabtu.
3. Kegiatan rutin pada kantor bermula dari kegiatan Apel pada pagi hari, dilanjutkan dengan kerja di divisi masing – masing, istirahat sholat dzuhur, Bekerja kembali, istirahat sholat ashar, mengaji, dan dilanjutkan dengan free time yang dapat digunakan secara bebas untuk para karyawan.
4. Minimal 1 bulan sekali, pimpinan dari perusahaan akan mengadakan rapat koordinasi dengan para pimpinan anak perusahaan untuk membahas progress proyek, kurang lebih ada sekitar 30 proyek yang sudah dan sedang berjalan.
5. Setiap istirahat dzuhur, terdapat sebuah kegiatan makan Bersama yang dilakukan di *lounge area*, dimana hal ini dilakukan untuk meningkatkan rasa kebersamaan, menghemat pengeluaran biaya pada karyawan, serta menjamin kebersihan dan keamanan makanan yang dikonsumsi pegawainya.
6. Pada kantor, sering kedatangan tamu yang cukup penting, dimana apabila tamu merupakan kerabat yang dekat maka akan dibawa ke area lounge, selebihnya akan menunggu di ruang resepsionis. Durasi setiap kunjungan tamu cukup lama bergantung dengan tujuan dari kunjungan tersebut.
7. Pada kegiatan kantor, maksimal pengguna tetap pada kantor khususnya untuk karyawan dan staff berupa 23 orang atau *full capacity*. Namun minimalnya 14 orang dimana setiap harinya tingkat pengguna yang ada di kantor beragam.
8. Dalam segi konektivitas, berdasarkan divisi kerja yang ada pada kantor, divisi Teknik, business development, dan marketing and finance lebih membutuhkan fleksibilitas dikarenakan tugas divisi ini yang berbeda – beda tempat serta penggunaan perangkat yang lebih membutuhkan konektivitas secara nirkabel, divisi finance and accounting membutuhkan koneksi yang aman dikarenakan berhubungan dengan transaksi bank.
9. CEO Buana Kassiti menginginkan kantornya untuk mempunyai nuansa casual serta kondisi kantor yang dapat dekat dengan alam, selain itu konsep kebersamaan sangat

ingin ditonjolkan untuk mempererat antar pekerja kantor. Penggunaan warna – warna netral serta campuran warna dan tekstur kayu juga sering dijumpai dikarenakan merupakan favorit dari beliau.

3.2 Data Observasi dan Analisa



Gambar 4. 1 Eksisting Ground Floor Kantor

Sumber : Hasil Analisa (2021)

Area Lantai dasar Kantor Buana Kassiti terdiri dari Ruang resepsionis, lounge, musholla, Ruang Kerja teknik dan toilet. Untuk sirkulasi pada ruang resepsionis belum optimal dikarenakan banyaknya display – display barang seperti motor dan sepeda. Pada area resepsionis terdapat infografis – infografis mengenai proyek – proyek apa saja yang telah dan sudah dikerjakan oleh perusahaan ini, namun dikarenakan terlalu banyak membuat infografis tersebut mengisi hampir seluruh dinding bagian area ruang resepsionis sehingga terkesan penuh dan susah bagi pengunjung itu sendiri dalam memahami isi dari infografis tersebut. Khusus untuk area resepsionis dan meeting room, memiliki gaya desain yang sangat berbeda dengan gaya desain di area lain sehingga menimbulkan kontradiksi dan ketidakselarasan pada gaya desain kantor ini secara keseluruhan.



Gambar 4. 2 Eksisting 1st dan 2nd Floor

Sumber : Hasil Analisa (2021)

2 lantai ini merupakan lantai area kerja, termasuk ruang kerja divisi finance dan marketing pada 2nd floor dan ruang CEO, ruang VIP, ruang Meeting pada 1st floor. Selain itu juga terdapat balkon dan mesh pegawai. area ini sudah cukup baik dari segi pencahayaan dan penghawaan. Namun sirkulasi antar area kerja belum optimal serta penerapan protokol Kesehatan masih berupa tambahan. Selain itu penambahan suasana alam berdasarkan hasil interview juga lebih ditekankan pada 2 area ini.



Gambar 4. 3 Eksisting 3rd Floor

Sumber : Hasil Analisa (2021)

Lantai 3 terdiri dari ruang serbaguna dan area maintenance yang terletak pada area atap Gedung Kantor. Area lantai ketiga merupakan area serbaguna dan digunakan apabila ada acara kantor Bersama seperti pengajian ataupun perayaan – perayaan tertentu. Berdasarkan wawancara dengan pemilik dan pengguna, ruang area ini biasa digunakan sebagai ruang meeting, acara internal, dan gathering. Namun apabila tidak dipakai biasa digunakan sebagai area rekreasi. Menurut Analisa, ruangan ini bisa digunakan dengan lebih efisien namun pada saat ini tidak ada fasilitas yang dirasa penting untuk ditambahkan pada area kantor.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dan dianalisa, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Kantor Buana Kassiti pada dasarnya bisa menampung kegiatan aktivitas kantor yang ada didalamnya, namun beberapa hal bisa ditambahkan untuk meningkatkan efisiensi dalam aktivitas serta peningkatan keamanan dan kesehatan yang ada didalamnya.
2. Selain visi dan misi perusahaan, nilai kebersamaan menjadi nilai utama dalam segala kegiatan yang berada dalam kantor.
3. Pencerminan identitas perusahaan pada interior masih belum optimal dan bisa ditingkatkan, hal ini dapat membantu perusahaan dalam mendifrensiasikan dirinya dengan perusahaan lainnya
4. Diperlukan penyesuaian kantor yang dapat mengakomodasi perubahan aktivitas kegiatan kantor pasca pandemi, sehingga sebuah desain kantor yang mengedepankan fleksibilitas dan konektivitas penggunanya menjadi sebuah prioritas.

3.3 Ide Kreatif dan Inovatif

4.4.1 Alternatif Layout

1. Alternatif Layout 1

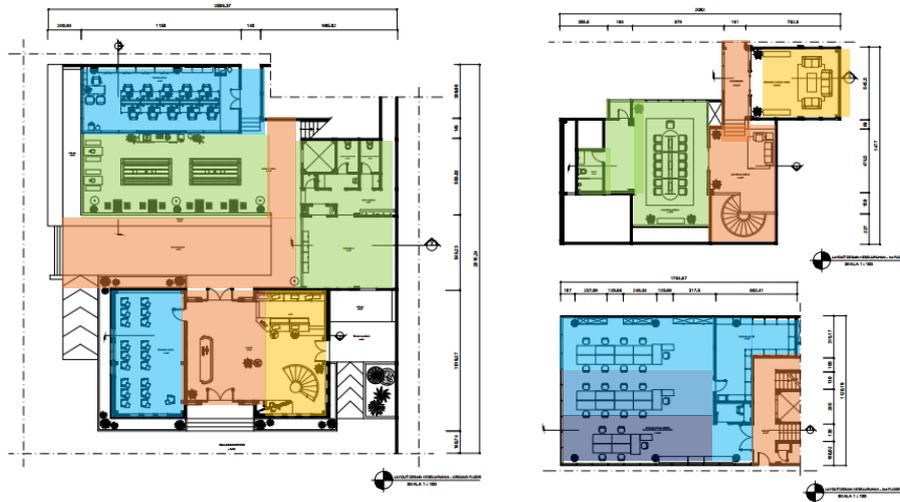


Gambar 4. 4 Layout Alternatif 1

Sumber : Hasil Analisa (2022)

Pada Alternatif Layout 1 lebih berfokus pada pemberian luasan sirkulasi dan penyatuan area – area kerja yang memiliki kesamaan dalam aktivitas, pada layout ini nuansa luas lebih ditonjolkan untuk mempermudah perpindahan pengguna antar 1 area ke area lainnya. Setiap warna menggambarkan zonasi setiap area dimana warna biru merupakan area aktivitas pegawai dengan gradasi warna melambangkan divisi, hijau adalah aktivitas pegawai dan tamu, kuning area tamu, dan merah area penghubung

2. Alternatif Layout 2



Gambar 4. 5 Layout Alternatif 2

Sumber : Hasil Analisa (2022)

Pada Alternatif layout 2 berfokus pada aplikasi teknologi serta pemberian variasi pada bentukan furniture dimana lebih diperbanyak setting – setting pada tempat yang memiliki kesamaan aktivitas. Setiap warna menggambarkan zonasi setiap area dimana warna biru merupakan area aktivitas pegawai dengan gradasi warna melambangkan divisi, hijau adalah aktivitas pegawai dan tamu, kuning area tamu, dan merah area penghubung

3. Alternatif Layout 3



Gambar 4. 6 Layout Alternatif 3

Sumber : Hasil Analisa (2022)

Pada Alternatif 3, layout ini memadukan 2 arahan yang menonjol pada alternatif – alternatif sebelumnya, dimana memberikan luasan sirkulasi yang cukup luas serta dipadukan dengan variasi – variasi pada fasilitas yang memiliki kesamaan aktivitas.

Dari 3 alternatif layout dengan zonasi ruang dan area diatas, berikut adalah validasi dari ketiga layout tersebut.

Tabel 4. 3 Weighted Method Layout

Sumber : Hasil Analisa (2022)

		A	B	C	D	Total Nilai	Peringkat	Nilai	Bobot Relatif
A	Sirkulasi	-	1	1	1	3	1	100	0.4
B	Efisiensi Layout	0	-	1	1	2	2	75	0.3
C	Kapasitas	0	0	-	1	1	3	50	0.2
D	Pemanfaatan Ruang	0	0	0	-	0	4	25	0.1

Kriteria	Weight	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			m	s	v	m	s	v	m	s	v
Sirkulasi	0.4	Workflow Pengguna	Good	4	1.6	Bad	2	0.8	Good	4	1.6
		Luasan Sirkulasi	Neutral	3	1.2	Good	4	1.6	Good	4	1.6
Efisiensi Layout	0.3	Efisiensi Luasan Furniture	Good	4	1.2	Bad	2	0.6	Very Good	5	1.5
		Penggunaan Jenis Furniture	Good	4	1.2	Good	4	1.2	Good	4	1.2
		Protokol Kesehatan	Very Good	5	1.5	Neutral	3	0.9	Good	4	1.2
Kapasitas	0.2	Kapasitas Pengguna dalam Ruangan	Good	4	0.8	Good	4	0.8	Good	4	0.8
Pemanfaatan Ruang	0.1	Fasilitas Ruang	Bad	2	0.2	Bad	2	0.2	Good	4	0.4
	1				7.7			6.1			8.3

Berdasarkan hasil metode Weighted Method mengenai Layout Furniture pada 3 Alternatif yang telah dibuat dapat diambil kesimpulan bahwa Layout Alternatif 3 dapat dijadikan sebagai dasar Layout Furniture pada perancangan ini.

4.4.2 Pengembangan Alternatif Layout Menjadi Alternatif Desain

Setelah melalui proses pengembangan alternatif layout menjadi lebih spesifik, kemudian masuk ke dalam tahapan pengembangan alternatif desain. Berikut ini adalah tiga alternatif desain ruang terpilih 1.

a. Alternatif Desain 1



Gambar 4. 7 Alternatif Desain 1

Sumber : Hasil Analisa (2022)

Pada alternatif 1, Desain berfokus pada pengelompokkan satuan kerja pada objek desain dalam rangka untuk mengefisiensikan jarak antar anggota satuan kerja yang sama dan memisahkan yang memiliki satuan kerja yang berbeda untuk meminimalisir sirkulasi yang tidak diperlukan.

b. Alternatif Desain 2



Gambar 4. 8 Alternatif Desain 2

Sumber : Hasil Analisa (2022)

Pada alternatif 2, selain melakukan grouping pada satuan kerja, dilakukan juga pemisahan pada area ruang arsip dengan penambahan divider hal ini dilakukan dalam rangka untuk menghindari distraksi yang diakibatkan lalu Lalang diantara ruang tersebut dengan area kerja

c. Alternatif Desain 3



Gambar 4. 9 Alternatif Desain 3

Sumber : Hasil Analisa (2022)

Pada alternatif 3, dilakukan pembagian berdasarkan divisi kerja dengan penambahan *Collaborative Tables* yang dapat digunakan secara Bersama untuk melakukan rapat secara *hybrid*, selain itu penambahan area *War Room* dengan *LCD display* dan *whiteboard* sebagai area untuk melakukan area *Brainstorming* Bersama dengan pegawai lainnya.

Dari visualisasi melalui alternatif desain ruang terpilih 1, maka berikut ini adalah validasi dari ketiga alternatif desain ruang terpilih 1 tersebut menggunakan *weighted method*.

Tabel 4. 4 Weighted Method Alternatif Desain

Sumber : Hasil Analisa (2022)

		A	B	C	Total Nilai	Peringkat	Nilai	Bobot Relatif
A	Post Covid Workplace	-	1	1	2	1	100	0.5
B	Aplikasi Teknologi	0	-	1	1	2	75	0.375
C	Branding Perusahaan	0	0	-	0	3	25	0.125
							200	1

Kriteria	Weight	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			m	s	v	m	s	v	m	s	v
Post Covid Workplace	0.5	Penataan furniture sesuai divisi	Neutral	3	1.5	Good	4	2	Very Good	5	2.5
		Bukaan dan Sirkulasi Udara	Good	4	2	Good	4	2	Good	4	2
		Kemudahan Disinfeksi Ruangan	Neutral	3	1.5	Good	4	2	Very Good	5	2.5
Aplikasi Teknologi	0.375	Penggunaan Material Anti Bacterial	Good	4	1.5	Good	4	1.5	Good	4	1.5
		Penggunaan Teknologi Germicidal	Good	4	1.5	Good	4	1.5	Good	4	1.5
		Self Cleaning Surfaces	Neutral	3	1.125	Good	4	1.5	Good	4	1.5
Branding Perusahaan	0.125	Identitas Perusahaan	Neutral	3	0.375	Neutral	3	0.375	Very Good	5	0.625
		Material Elemen Pembentuk Ruang	Bad	2	0.25	Neutral	3	0.375	Good	4	0.5
		Pengkondisian Fasilitas	Neutral	3	0.375	Neutral	3	0.375	Good	4	0.5
		1							13.125		

Berdasarkan hasil metode Weighted Method mengenai alternatif desain pada ruang terpilih 1. Dapat disimpulkan bahwa alternatif desain 3 dapat dijadikan sebagai deain yang terpilih untuk ruang terpilih 1 pada perancangan ini.

4.5 Value Proposition

Berdasarkan hasil pengolahan data primer serta didampingi dengan data sekunder, permasalahan yang ada pada objek Kantor Buana Kassiti serta alternatif solusi terhadap permasalahan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 4. 5 Permasalahan dan Solusi yang Ditawarkan

Sumber : Hasil Analisa (2020)

Permasalahan	Solusi
Branding perusahaan pada kantor belum terlihat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Display informatif mengenai perusahaan 2. Spot display pencapaian/penghargaan perusahaan 3. Display Pajangan bernilai historis 4. Transformasi desain 5. Aplikasi interior berupa transformasi bentuk identitas perusahaan 6. Infografis sejarah yang simple dan menarik
Suasana alam pada ruang – ruang area kerja masih belum optimal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan Konsep biophilic, mampu menciptakan nuansa alam pada ruangan 2. Karpet rumput sintetis, visual alam namun mudah dibersihkan dan dirawat 3. Pot tanaman per baris meja kerja

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Penggunaan material nuansa natural/tanaman pada kantor 5. Penggunaan warna – warna natural
Antisipasi area kerja untuk karyawan baru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Furniture yang lebih compact 2. Layout yang tidak membuang space 3. Desain yang minimalis
Pengaplikasian teknologi dalam rangka penerapan adaptasi kebiasaan baru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perlu memperhatikan proses pada ruangan, seperti penyediaan sekat, spot sanitiser, hingga UV light 2. Implementasi teknologi dalam rangka Kesehatan 3. Sistem touchless antar ruangan 4. Sensor jumlah orang dalam ruangan 5. Sistem absensi touchless
Aplikasi nilai kebersamaan pada interior kantor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan furniture yang bisa dipakai Bersama 2. Tata letak layout mendorong kebersamaan 3. Layout furniture yang lebih terbuka 4. Pola Lantai atau plafon yang dibuat mengarah untuk mengadakan kebutuhan Bersama 5. Menghapus batas – batas fisik
Sirkulasi area lounge kurang terorganisir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Space khusus untuk sirkulasi 2. Signage arah 3. Pembeda tekstur signage 4. Mengikuti kaidah anthropometri dan ergonomi

4.5.1 Customer Data

Berdasarkan hasil wawancara bersama dengan pengguna fasilitas dari pada obyek yang terdiri daripada pengelola serta konsumen terbentuknya kajian data yang mendata permasalahan serta aspek-aspek yang menimbulkan permasalahan sebagai berikut :

Tabel 4. 6 Customer Data, Solution Ideas, dan Value Proposition

Sumber : Hasil Analisa (2020)

Customer Data	Solution Ideas	Value Propostition
Branding perusahaan pada kantor belum terlihat	1. Display informatif mengenai perusahaan	V
	2. Spot display pencapaian/penghargaan perusahaan	V

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Display Pajangan bernilai historis 4. Transformasi desain 5. Aplikasi interior berupa transformasi bentuk identitas perusahaan 6. Infografis sejarah yang simple dan menarik 	<p>V</p> <p>V</p>
Suasana alam pada ruang – ruang area kerja masih belum optimal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan Konsep biophilic, mampu menciptakan nuansa alam pada ruangan 2. Karpet rumput sintetis, visual alam namun mudah dibersihkan dan dirawat 3. Pot tanaman per baris meja kerja 4. Penggunaan material nuansa natural/tanaman pada kantor 5. Penggunaan warna – warna natural 	<p>V</p> <p>V</p> <p>V</p>
Antisipasi area kerja untuk karyawan baru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Furniture yang lebih compact 2. Layout yang tidak membuang space 3. Desain yang minimalis 	<p>V</p> <p>V</p>
Pengaplikasian teknologi dalam rangka penerapan adaptasi kebiasaan baru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perlu memperhatikan proses pada ruangan, seperti penyediaan sekat, spot sanitizer, hingga UV light 2. Implementasi teknologi dalam rangka Kesehatan 3. Sistem touchless antar ruangan 4. Sensor jumlah orang dalam ruangan 5. Sistem absensi touchless 	<p>V</p> <p>V</p> <p>V</p>
Aplikasi nilai kebersamaan pada interior kantor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan furniture yang bisa dipakai Bersama 2. Tata letak layout mendorong kebersamaan 3. Layout furniture yang lebih terbuka 4. Pola Lantai atau plafon yang dibuat mengarah untuk mengadakan kebutuhan Bersama 	<p>V</p> <p>V</p>

	5. Menghapus batas – batas fisik	V
Sirkulasi area lounge kurang terorganisir	1. Space khusus untuk sirkulasi 2. Signage arah 3. Pembeda tekstur signage 4. Mengikuti kaidah anthropometri dan ergonomi	V

Dalam pembentukan bubble diagram adanya poin yang menunjukkan bahwa fungsi dari ruangan dapat terpenuhi dengan indikator sebagai berikut :

- Aware and Curious (AC)

Ruangan yang terlihat menarik serta dapat meningkatkan minat dan keinginan pengunjung untuk datang dan berinteraksi dengan fasilitas yang tersedia

- Longer Time to Experience (L)

Memperpanjang durasi yang dihabiskan pengunjung dalam menikmati segala jenis aktivitas yang ada pada ruangan tersebut.

- Return to visit (R)

Memberikan sebuah pengalaman yang dapat mendorong keinginan pengunjung untuk melakukan kunjungan kembali di masa yang akan datang.

- Internal Business System(I)

Mengoptimalkan system pada ruangan tersebut dalam rangka peningkatan efisiensi serta kinerja pengguna dalam ruangan tersebut.

- Service (S)

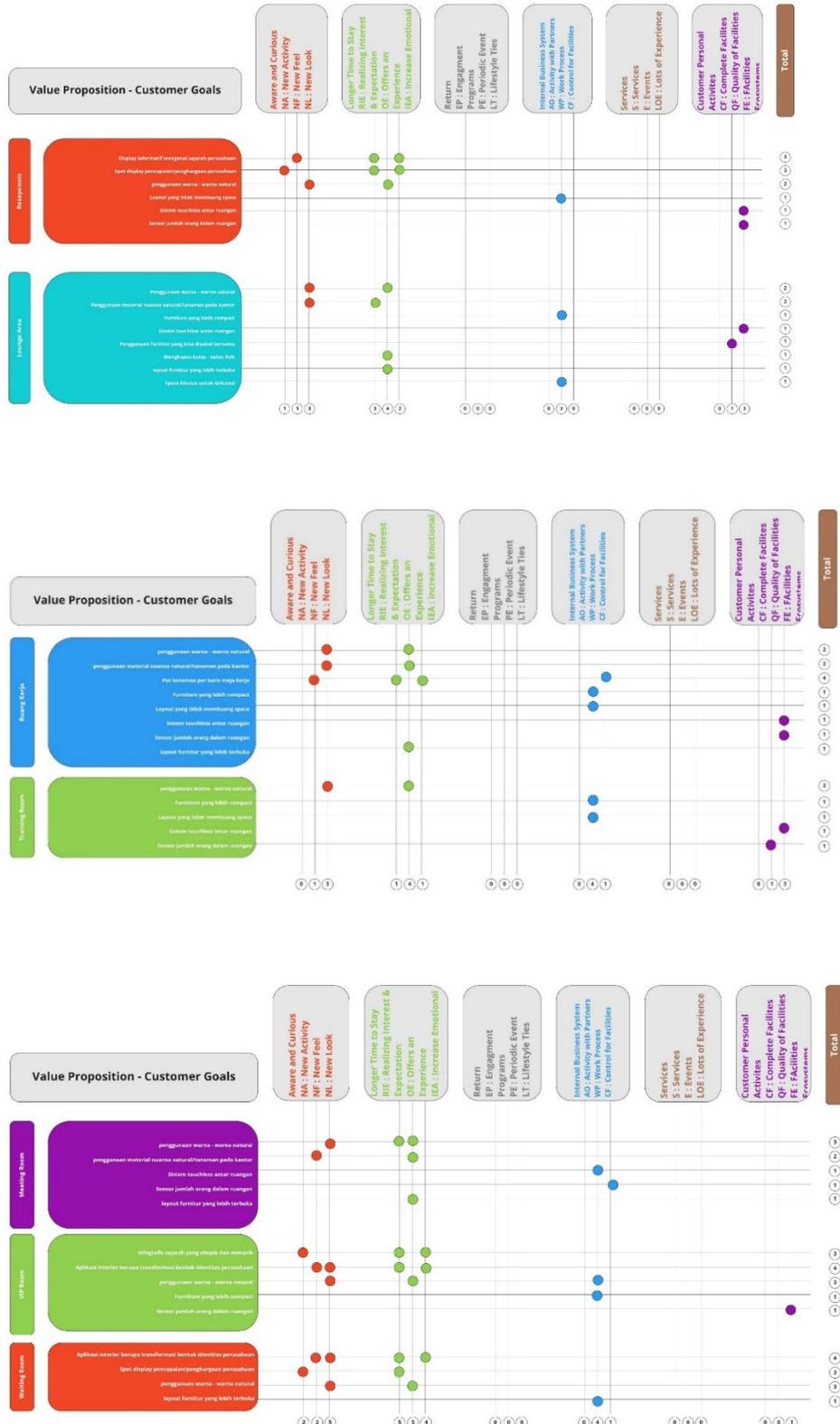
Optimalisasi ruangan dengan tujuan memberikan pelayanan maksimal pada pengunjung selama melakukan aktivitas dalam ruangan tersebut.

- Customer Personal Activities (CPA)

Penunjang aktivitas pribadi bagi semua pengguna yang berada pada ruangan tersebut agar dapat melakukan aktivitas pribadinya tanpa terganggu ataupun terusik oleh pengunjung maupun staf yang ada.

Diagram 4 4 Diagram Value Propotion Placement

Sumber : Hasil Analisa (2022)



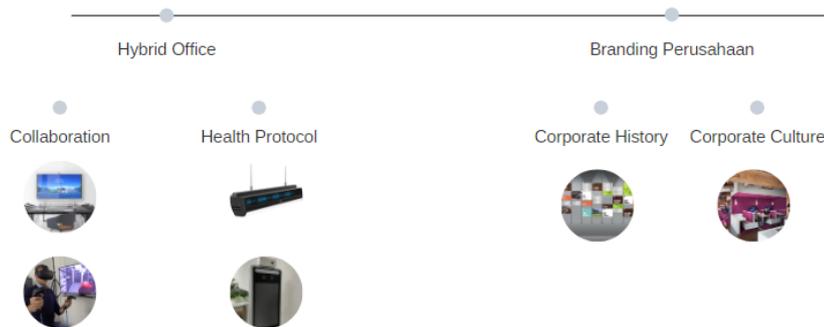


Berdasarkan hasil analisis value proposition diatas, konsep desain yang dilakukan memiliki kekuatan pada poin aware and curious, longer time to stay, dan internal business system. Dimana 3 poin tersebut berfokus dalam pemberian suasana baru baik bagi pengunjung maupun pengguna, membuat mereka lebih berlama – lama dalam objek desain, serta meningkatkan kegiatan perkantoran secara general yang terjadi didalamnya.

3.4 Konsep Desain

3.4.1 Konsep Makro

RE-DESAIN INTERIOR KANTOR BUANA KASSITI BUILDING BANDUNG BERKONSEP HYBRID WORKPLACE DENGAN INTEGRASI TEKNOLOGI SEBAGAI BRANDING PERUSAHAAN



Gambar 4. 10 Tree Method

Sumber : Hasil Analisa (2022)

Konsep yang digunakan pada perancangan ini berfokus pada pemenuhan kebutuhan aktivitas kantor setelah pandemi dimana aktivitas tersebut terbagi menjadi aktivitas *online* dan *offline* serta membantu pengguna dalam bekerja dan berkolaborasi antara dua aktivitas tersebut.

Selain itu konsep ini juga menjadikan hasil desain menjadikan sebuah ruangan menjadi sebuah media dalam penyampaian identitas sebuah perusahaan. Konsep yang diusung terdiri dari 2 poin penting :

a) Hybrid Workplaces

Berdasarkan perubahan aktivitas pada kantor serta peningkatan kesadaran akan Kesehatan dan kesejahteraan menyebabkan sebuah kantor perlu mengakomodasi perubahan tersebut serta menjamin keamanan dan kenyamanan pengguna selama melakukan aktivitas pada area kantor. Dengan memberikan implementasi teknologi dalam membantu pengguna untuk berkolaborasi seperti penggunaan VR dan ruangan *Hybrid Conferences* dengan fleksibilitas pada konektivitas akan membantu pengguna untuk tetap melakukan pekerjaannya terlepas keadaan pengguna saat *online* maupun *offline*.

Dalam mengimplementasikan protokol Kesehatan, difokuskan pada segi kontrol penyebaran penyakit termasuk kemampuan dalam mengisolasi area, monitoring suhu, serta pembersihan tambahan, oleh karena itu, penambahan berupa sensor okupansi dipadukan layout sesuai pengelompokan kerja serta penambahan penggunaan material yang dapat membantu menjaga tingkat higienisan dari area kerja. Untuk konektivitas pada area kantor menggunakan jaringan kabel untuk kegiatan kantor yang memerlukan koneksi yang aman dan stabil, seperti penggunaan pada divisi *finance* dan *business development*, dan koneksi nirkabel untuk aktivitas kantor yang memerlukan fleksibilitas. Dalam membantu penyebaran jaringan pada area kantor, penggunaan kantor bertipe open plan dimana tidak ada sekat massif antar ruangan sehingga memudahkan jangkauan jaringan untuk menjangkau setiap area dalam kantor.

b) Branding Perusahaan

Implementasi budaya dan sejarah perusahaan yang mencerminkan visi misi perusahaan tersebut. Diharapkan dengan penerapan konsep ini, kantor Buana Kassiti menjadi sebuah kantor yang dapat beradaptasi dengan keadaan pasca pandemi serta menjadi sebuah solusi dalam branding perusahaan. Dalam perancangan ini pengambilan identitas perusahaan dari Buana Kassiti diambil dari visi nya yaitu Menjadi perusahaan properti yang memberikan inspirasi, membangun dan memberi, serta menjadi perusahaan nasional yang bermartabat dimana kata kunci Memberi, Membangun, dan Menginspirasi serta budaya kebersamaan yang menjadi ciri khas menjadi identitas kantor pada perancangan ini. Selain itu penggunaan transformasi bentukan dari logo buana kassiti diaplikasikan pada area kantor.

3.4.2 Konsep Mikro

a) *Ground Floor*



Gambar 4. 11 Konsep Desain Ruang Resepsionis

Sumber : Pinterest (2022)

Pada area lobby dan ruang tamu menggunakan tema modern yang ringan dan berfokus pada pengaplikasian visi misi dan nilai – nilai perusahaan pada interior dikarenakan area seperti lobby dan ruang tunggu merupakan area pertama yang dimasuki baik karyawan dan staff maupun tamu sehingga pemberian impresi awal yang baik, penambahan video wall yang dapat membantu dalam memperlihatkan identitas serta pencapaian perusahaan secara interaktif pada tamu yang datang serta menjadi implementasi dari visi memberi yaitu memberikan informasi mengenai perusahaan kepada yang datang.

Selain itu penambahan infografis berupa glass display dengan aksesoris lampu yang memperlihatkan sejarah, visi, misi, dan tujuan di masa depan perusahaan dan menjadi implementasi dari visi menginspirasi dari visi perusahaan melalui cerita dan sejarah perusahaan bagi pengguna yang berada di area tersebut.



Gambar 4. 12 Konsep Lounge Area

Sumber : Pinterest (2022)

pada *Lounge Area* penggunaan furniture serta fasilitas yang dapat memberikan nilai kebersamaan dengan menggunakan furniture yang bisa dipakai Bersama baik pegawai maupun tamu yang datang untuk bisa menikmati fasilitas sekaligus sebagai *Social Hub* dimana area ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial penggunanya. Dengan demikian, area ini menjadi salah satu implementasi visi perusahaan yaitu membangun, dimana area ini bertujuan untuk membangun hubungan baik antar pegawai, maupun antara tamu dengan perusahaan serta dipadukan dengan kebersamaan yang merupakan budaya perusahaan Buana Kassiti.

b) 1st Floor



Gambar 4. 13 Konsep Ruang Rapat dan Ruang Tamu VIP

Sumber : Pinterest (2022)

Dikarenakan pada area ini terdiri dari ruang rapat, ruang VIP, dan ruang CEO, maka pengaplikasian identitas perusahaan perlu ditambahkan sekaligus pengaplikasian teknologi yang dapat memberikan keamanan dan kenyamanan pada aktivitas kantor terutama pada ruang rapat dan ruang VIP dimana kedua ruang tersebut merupakan ruangan yang bisa diakses oleh tamu. Penggunaan jaringan nirkabel untuk fleksibilitas pengguna dalam berpindah – pindah dan penggunaan jaringan kabel terutama pada ruang rapat untuk memberikan jaringan yang aman dan cepat serta dapat diandalkan dalam melakukan rapat baik secara *offline* maupun *online* dengan mudah.

c) 2nd Floor



Gambar 4. 14 Konsep Desain Lantai 3

Sumber : Pinterest (2022)

Lantai ini terdiri dari ruang kerja sehingga pengimplementasian *Hybrid Workplaces* yang dapat menunjang kolaborasi antar pengguna *online* maupun *Offline* sehingga dapat bekerja sama secara efektif dan efisien. Penggunaan jenis konektivitas kabel dan nirkabel sesuai dengan kebutuhan setiap divisi pada ruang kerja serta area yang menunjang kolaborasi hybrid dan pengimplementasian area khusus dengan penambahan VR untuk mengaburkan antara dunia fisik dan digital dalam rangka meningkatkan sifat kolaboratif dan kebersamaan pengguna selama melakukan aktivitas di ruang tersebut.



Gambar 4. 15 Collaborative Tables

Sumber : Pinterest (2022)

Dalam rangka aktivitas kerja *hybrid*, penambahan furniture – furniture khusus seperti *collaborative tables* dan area *community hub* diperlukan untuk membantu pengguna untuk melakukan aktivitas tersebut.

3.5 Desain Akhir

4.5.1 Desain Akhir Keseluruhan

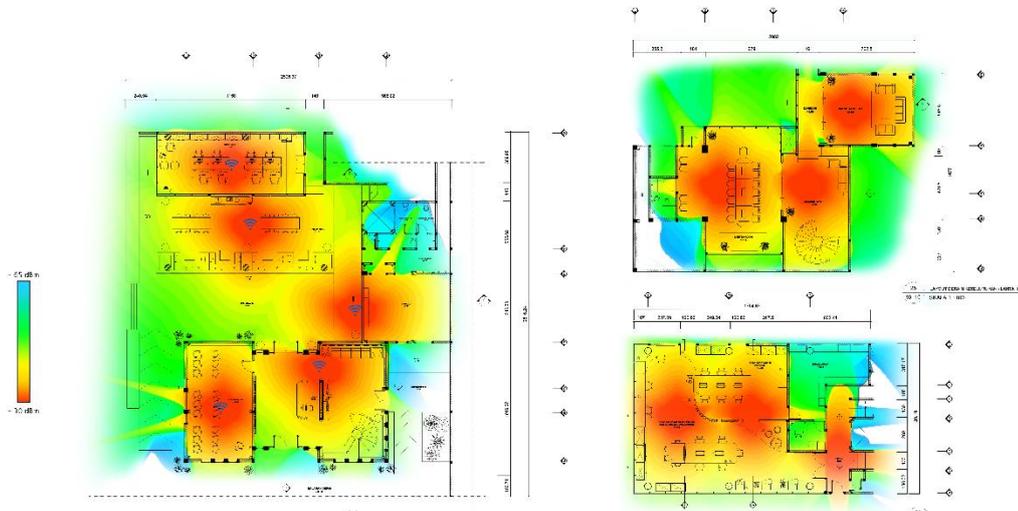


Gambar 4. 16 Skematik Layout Keseluruhan

Sumber : Hasil Analisa (2022)

Berikut merupakan denah layout keseluruhan yang terdiri dari lobby, ruang tamu, *training room*, *lounge area*, musholla, dan ruang kerja divisi Teknik pada lantai dasar, ruang rapat dan ruang vip pada lantai 1 dan area kerja marketing dan finance pada lantai 3. Penggunaan desain open plan ditambahkan untuk memberikan jangkauan jaringan koneksi untuk merata pada setiap area kantor sekaligus memberikan suasana luas pada area – area kantor.

Pengimplementasian jaringan nirkabel ditambahkan untuk menunjang fleksibilitas pada pengguna kantor sehingga pegawai yang sedang bekerja dapat melakukan aktivitas pekerjaannya di area kantor manapun dengan tingkat konektivitas jaringan yang mendukung.



Gambar 4. 17 Lokasi Jaringan Wifi

Sumber : Hasil Analisa (2022)

Pada gambar diatas, jangkauan jaringan nirkabel digambarkan sebagai warna dimana warna merah menggambarkan sinyal paling kuat pada -30 dBm dan biru tua pada -65 dBm, pembatasan dalam visualisasi jangkauan jaringan dilakukan untuk memberikan gambaran jangkauan konektivitas jaringan dengan kualitas sinyal yang baik. Perangkat yang dilakukan visualisasi diatas menggunakan perangkat Aruba 335 dimana penggunaan perangkat ini digunakan dalam jaringan *wifi* bertipe *mesh* dimana pengguna yang berada pada kantor dapat menggunakan jaringan secara mudah. Namun penggunaan perangkat lain seperti TP-Link 245 dapat digunakan untuk mengurangi harga perangkat.



Gambar 4. 18 Aruba 335 dan TP-Link 245

Sumber : Tokopedia.com

Dalam segi keamanan pengguna pada area kantor, terutama pencegahan penyakit yang menular dengan cepat terutama pada area tertutup dengan tingkat aktivitas yang cukup seperti pada area kantor *indoor* diperlukan kontrol terhadap bagaimana tingkat okupansi yang dipadukan dengan aplikasi teknologi yang dapat memberikan informasi terhadap kontak yang terjadi antar pegawai selama berada di area kantor untuk memudahkan *tracing* atau pelacakan serta mengisolasi area tertentu untuk kemudian akan disterilkan baik secara otomatis ataupun manual.

Penggunaan occupancy monitor dengan memadukan aplikasi sensor pada setiap meja serta fasilitas yang digunakan untuk melacak keadaan berupa okupansi serta informasi mengenai fasilitas yang sudah terpakai dan perlu dibersihkan dalam rangka menjaga kenyamanan dan keamanan pengguna dalam bekerja.



Gambar 4. 19 Sensative Strips Presence Occupancy Monitor

Sumber : Sensative.com

Selain penggunaan sensor okupansi dalam melakukan pemantauan kegiatan pengguna kantor, diperlukan aplikasi teknologi dalam memastikan bahwa area kantor selalu dalam keadaan higienis, penggunaan UVC light dan lapisan permukaan anti-bakterial serta regulasi penghawaan dengan filter khusus untuk menyaring polutan udara pada area kerja *indoor*.



Gambar 4. 20 Aplikasi Protokol Kesehatan

Sumber : Google Images

4.5.2 Desain Ruang Terpilih 1

Pada ruang terpilih 1, terpilih area kerja marketing dan finance sebagai ruang terpilih 1 dikarenakan merupakan area yang dapat menggambarkan keseluruhan aktivitas pada objek sekaligus sebagai perwakilan konsep desain perancangan pada objek desain.



Gambar 4. 21 Ruang Terpilih I

Sumber : Hasil Analisa (2022)

Pada ruang kerja ini, terdapat 3 sub-divisi dari divisi marketing dan finance yang berada pada area ini, setiap sub divisi memiliki area kerjanya masing – masing dengan area penyimpanan khusus sehingga mengurangi sirkulasi yang tidak diperlukan. Pengimplementasian konsep *Hybrid Workplace* berupa furniture *Collaborative Table* yang dapat membantu setiap divisi untuk saling berkolaborasi dengan rekan kerjanya baik secara *online* maupun *offline*.

Selain itu, implementasi area kolaborasi berupa *War Room* yang bertujuan sebagai area *Brainstorming* dan diskusi impromptu serta area VR untuk membantu pekerjaan dalam memvisualisasikan proyek – proyek yang ingin dikerjakan untuk pegawai maupun tamu.



Gambar 4. 22 Perspektif 3D Ruang Terpilih 1

Sumber : Hasil Analisa (2022)

Pada pengembangan konsep serta implementasinya, konsep kantor *hybrid* dimunculkan pada furniture serta fungsi – fungsi area yang mendukung hal tersebut, selain itu pemilihan desain kantor bertipe *open plan* dipilih untuk mengurangi interferensi dan gangguan dalam penggunaan jaringan konektivitas berbasis nirkabel sekaligus menambah kesan luas pada area kerja yang termasuk kecil.



Gambar 4. 23 Perspektif Implementasi Collaboration Tables pada Area Ruang Terpilih 1

Sumber : Hasil Analisa (2022)

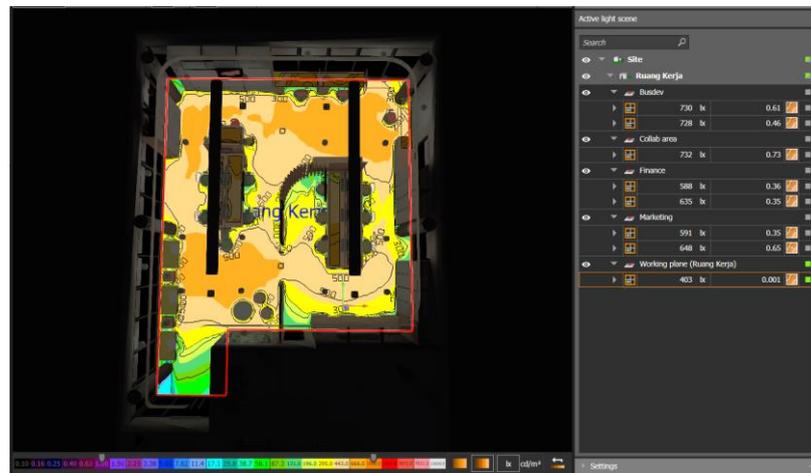


Gambar 4. 24 Implementasi Logo dan visi pada Ruang Terpilih 1

Sumber : Hasil Analisa (2022)

Dalam implementasi branding, penambahan bentukan partisi yang menggambarkan visi dari buana kassiti yang mewakili salah satu visi kantor yang terus membangun dan menginspirasi. Selain itu penambahan warna yang berasal dari warna logo perusahaan ditambahkan untuk merpresentasikan identitas perusahaan.

Dalam rangka mengakomodasi area ruang kerja ini, dalam rangka memenuhi standar pencahayaan dalam kantor sesuai standar SNI 6917-2020 yaitu 350 lux pada area kerja. Berikut merupakan hasil Analisa pencahayaan dengan menggunakan aplikasi Dialux Evo pada ruang terpilih 1.



Gambar 4. 25 Persebaran Cahaya Ruang Terpilih 1

Sumber : Hasil Analisa (2022)

Summary

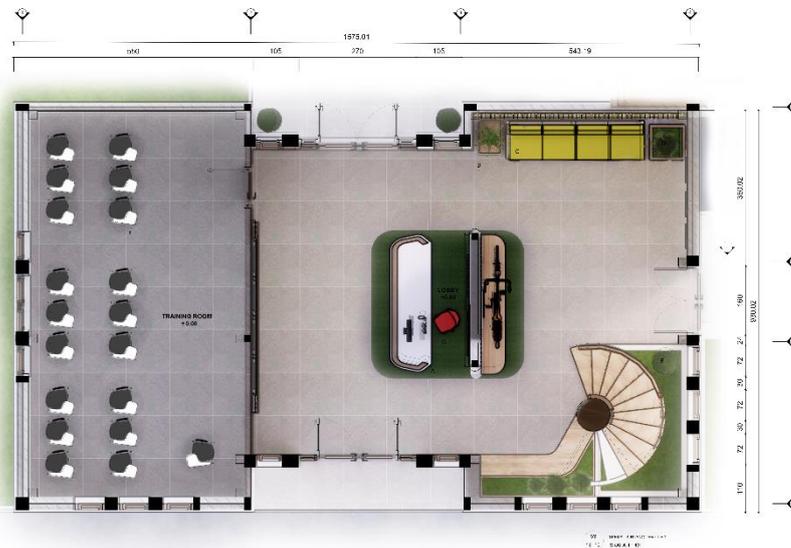
Results

	Symbol	Calculated	Target	Check	Index
Working plane	$E_{\text{perpendicular}}$	393 lx	≥ 300 lx	✓	WP1
	g_1	0.001	-	-	WP1

Gambar 4. 26 Hasil Analisa Pencahayaan Ruang Terpilih 1

Sumber : Hasil Analisa (2022)

5.3 Desain Ruang Terpilih 2



Gambar 4. 27 Skematik Ruang Terpilih 2

Sumber : Hasil Analisa (2022)

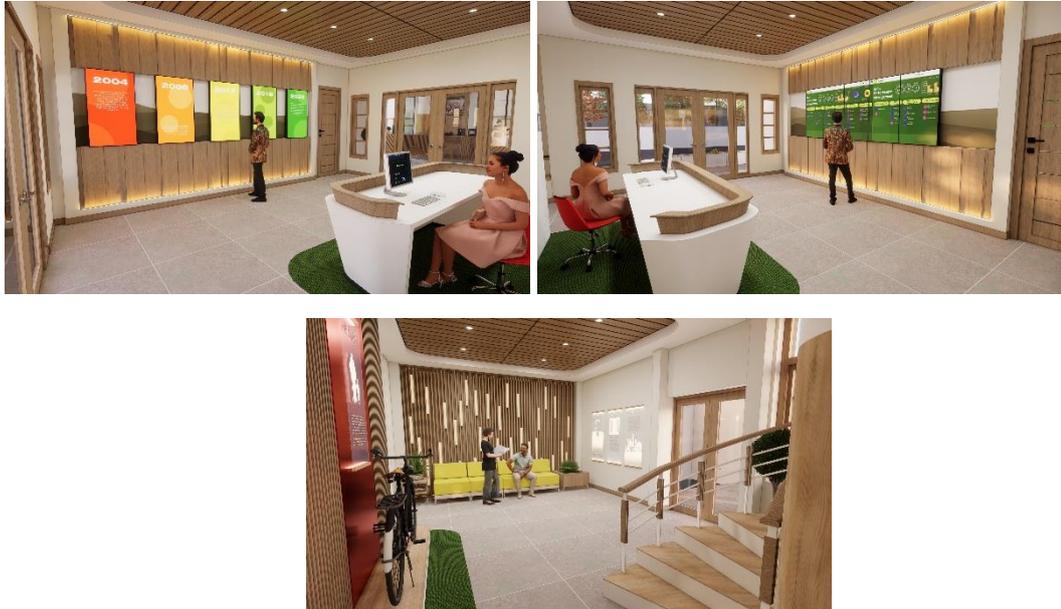
Ruang Terpilih 2 merupakan sebuah area lobby sekaligus ruang tunggu yang diperuntukkan untuk tamu sebelum diarahkan ke area *Lounge*, ruang rapat, atau ruang VIP. Ruangan ini merupakan ruangan penghubung dan area pertama yang dilalui Ketika memasuki kantor, sehingga implementasi desain berdasarkan sirkulasi yang jelas dan efisien.



Gambar 4. 28 Perspektif Ruang Terpilih 2

Sumber : Hasil Analisa (2022)

Dikarenakan area ini merupakan area yang pertama diakses oleh tamu dan pegawai, penambahan elemen – elemen informatif yang dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi mengenai perusahaan, oleh karena itu pengimplementasian *Digital Wall* yang fleksibel sehingga bisa memberikan variasi dalam penyampaian informasi tersebut.



Gambar 4. 29 Implementasi Branding pada Ruang Terpilih 2

Sumber : Hasil Analisa (2022)

4.5.5 Desain Ruang Terpilih 3



Gambar 4. 30 Skematik Ruang Terpilih 3

Sumber : Hasil Analisa (2022)

Ruang Terpilih 3 merupakan sebuah area lounge yang digunakan pegawai untuk bekerja maupun bersantai serta tempat bagi tamu reguler untuk bertemu dan mendiskusikan pekerjaan Bersama dengan pegawai kantor. Oleh karena itu, area *lounge* ini diimplementasikan sebagai *social hub* atau sebuah tempat yang dikhususkan untuk menunjang interaksi sosial antar pengguna pada area kantor tersebut.



Gambar 4. 31 Perspektif Ruang Terpilih 3

Sumber : Hasil Analisa (2022)

Pengimplementasian konsep kebersamaan berupa konfigurasi furniture yang dipakai bersama demi menunjang kegiatan dan interaksi sosial antar pegawai maupun dengan tamu yang berkunjung ke area kantor sekaligus sebagai variasi tempat untuk memberikan nuansa kerja yang berbeda dibanding area kerja kantor di area lain.

3.6 Validasi Hasil Desain

4.6.1 Customer Satisfaction Index

Menurut hasil data yang telah dikumpulkan dari 10 responden berdasarkan hasil pertanyaan mengenai tingkat kepuasan terhadap hasil desain yang telah dilakukan didapatkan angka persentase sebagai berikut :

- Presentase Responden dari 10 orang dengan tingkat sangat setuju sejumlah 3 responden.
- Presentase Responden dari 10 orang dengan tingkat setuju sejumlah 4 responden.
- Presentase Responden dari 10 orang dengan tingkat netral sejumlah 2 responden.
- Presentase Responden dari 10 orang dengan tingkat tidak setuju sejumlah 1 responden.

Sehingga dapat dihasilkan nilai presentase sebagai berikut :

- Jumlah responden sangat setuju sebesar nilai 30%
- Jumlah responden sangat setuju sebesar nilai 40%
- Jumlah responden netral sebesar nilai 20%
- Jumlah responden tidak setuju sebesar nilai 10%

Dapat disimpulkan, bahwa tingkat presentase terbanyak terdapat pada tingkat setuju berjumlah presentase 40%. Kecenderungan presentase terhadap desain dapat dikalkulasikan sebagai berikut :

- Setuju : 70%
- Tidak Setuju : 10%

Jumlah total daripada hasil presentase :

- Responden Sangat setuju $30 \times 5 = 150$
- Responden Setuju $40 \times 4 = 160$
- Responden Netral $20 \times 3 = 60$
- Responden Tidak Setuju $10 \times 2 = 20$
- Responden Sangat Tidak Setuju $0 \times 1 = 0$
- Jumlah total nilai gradasi = 390

Menurut hasil data yang telah dikumpulkan dari 10 responden berdasarkan hasil pertanyaan mengenai tingkat kualitas fasilitas dari hasil desain yang telah dilakukan didapatkan angka persentase sebagai berikut :

- Presentase Responden dari 10 orang dengan tingkat sangat setuju sejumlah 4 responden.
- Presentase Responden dari 10 orang dengan tingkat setuju sejumlah 4 responden.
- Presentase Responden dari 10 orang dengan tingkat netral sejumlah 1 responden.
- Presentase Responden dari 10 orang dengan tingkat tidak setuju sejumlah 1 responden.

Sehingga dapat dihasilkan nilai presentase sebagai berikut :

- Jumlah responden sangat setuju sebesar nilai 40%
- Jumlah responden sangat setuju sebesar nilai 40%
- Jumlah responden netral sebesar nilai 10%
- Jumlah responden tidak setuju sebesar nilai 10%

Dapat disimpulkan, bahwa tingkat presentase terbanyak terdapat pada tingkat setuju dan sangat setuju berjumlah presentase 40%. Kecenderungan presentase terhadap desain dapat dikalkulasikan sebagai berikut :

- Setuju : 80%
- Tidak Setuju : 10%

Jumlah total daripada hasil presentase :

- Responden Sangat setuju $40 \times 5 = 200$
- Responden Setuju $40 \times 4 = 160$
- Responden Netral $10 \times 3 = 30$
- Responden Tidak Setuju $10 \times 2 = 20$
- Responden Sangat Tidak Setuju $0 \times 1 = 0$
- Jumlah Nilai Gradasi = 410

Menurut hasil data yang telah dikumpulkan dari 10 responden berdasarkan hasil pertanyaan mengenai tingkat kenyamanan fasilitas dari hasil desain yang telah dilakukan didapatkan angka persentase sebagai berikut :

- Presentase Responden dari 10 orang dengan tingkat sangat setuju sejumlah 2 responden.
- Presentase Responden dari 10 orang dengan tingkat setuju sejumlah 5 responden.
- Presentase Responden dari 10 orang dengan tingkat netral sejumlah 1 responden.
- Presentase Responden dari 10 orang dengan tingkat tidak setuju sejumlah 2 responden.

Sehingga dapat dihasilkan nilai presentase sebagai berikut :

- Jumlah responden sangat setuju sebesar nilai 20%
- Jumlah responden sangat setuju sebesar nilai 50%
- Jumlah responden netral sebesar nilai 10%
- Jumlah responden tidak setuju sebesar nilai 20%

Dapat disimpulkan, bahwa tingkat presentase terbanyak terdapat pada tingkat setuju berjumlah presentase 50%. Kecenderungan presentase terhadap desain dapat dikalkulasikan sebagai berikut :

- Setuju : 70%
- Tidak Setuju : 20%

Jumlah total daripada hasil presentase :

- Responden Sangat setuju $20 \times 5 = 100$
- Responden Setuju $50 \times 4 = 200$
- Responden Netral $10 \times 3 = 30$
- Responden Tidak Setuju $20 \times 2 = 40$
- Responden Sangat Tidak Setuju $0 \times 1 = 0$
- Jumlah Nilai Gradasi = 370

Menurut hasil data yang telah dikumpulkan dari 10 responden berdasarkan hasil pertanyaan mengenai tingkat keamanan dari hasil desain yang telah dilakukan didapatkan angka persentase sebagai berikut :

- Presentase Responden dari 10 orang dengan tingkat sangat setuju sejumlah 2 responden.
- Presentase Responden dari 10 orang dengan tingkat setuju sejumlah 4 responden.
- Presentase Responden dari 10 orang dengan tingkat netral sejumlah 2 responden.
- Presentase Responden dari 10 orang dengan tingkat tidak setuju sejumlah 2 responden.

Sehingga dapat dihasilkan nilai presentase sebagai berikut :

- Jumlah responden sangat setuju sebesar nilai 20%
- Jumlah responden sangat setuju sebesar nilai 40%
- Jumlah responden netral sebesar nilai 20%
- Jumlah responden tidak setuju sebesar nilai 20%

Dapat disimpulkan, bahwa tingkat presentase terbanyak terdapat pada tingkat setuju dan sangat setuju berjumlah presentase 40%. Kecenderungan presentase terhadap desain dapat dikalkulasikan sebagai berikut :

- Setuju : 60%
- Tidak Setuju : 20%

Jumlah total daripada hasil presentase :

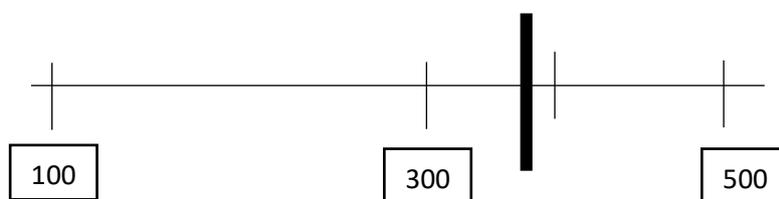
- Responden Sangat setuju $20 \times 5 = 100$
- Responden Setuju $40 \times 4 = 160$
- Responden Netral $20 \times 3 = 60$
- Responden Tidak Setuju $20 \times 2 = 40$
- Responden Sangat Tidak Setuju $0 \times 1 = 0$
- Jumlah Nilai Gradasi = 360

Dari hasil perhitungan diatas, dapat dihitung rata – rata dari skor gradasi menjadi sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Rata – Rata Skor Gradasi} &= (\text{Kualitas Ruang} + \text{Kualitas Fasilitas} + \text{Tingkat} \\
 &\quad \text{Kenyamanan} + \text{Keamanan})/4 \\
 &= 390 + 410 + 370 + 360 /4 \\
 &= 1530/4 \\
 &= 382.5 \text{ dibulatkan menjadi } 383
 \end{aligned}$$

Diagram 4 5 Diagram Rata - Rata Skor

Sumber : Dok. Pribadi (2021)



4.6.2 Net Promoters Score

Dalam melakukan perhitungan *Net Promoters Score* diperlukannya presentase berdasrakan data yang telah diperoleh dari responden dengan mengklarifikasikan tingkat kepuasan dari mulai dari nilai 0 sampai dengan 10 dengan ketentuan sebagai berikut :

- 0 - 6 dengan keterangan kurangnya minat pengguna, atau *detractor*
- 7 – 8 dengan keterangan bersikap pasif, atau *passive*
- 9 – 10 dengan keterangan ingin mempromosikan objek, atau *promoter*

$$\text{NPS} = \text{Promoter\%} - \text{Detractor\%}$$

$$\text{NPS} = 30\% - 10\%$$

$$\text{NPS} = 20\%$$

Setelah didapatkannya nilai daripada *Net Promoters Score*, maka nilai tersebut akan digunakan sebagai acuan perbandingan tolak ukur hasil benchmark pada obyek Kantor dibidang perumahan atau *Real Estate*.



Gambar 4. 32 Net Promoters Score Benchmark

Sumber : Customer Guru (2021)

BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir “Re-Desain Interior Kantor Buana Kassiti Building Bandung Berkonsep Hybrid Workplace dengan Integrasi Teknologi sebagai Branding Perusahaan”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Setelah pasca – pandemi COVID-19 menimbulkan adanya perubahan aktivitas kerja pada kantor dimana sebagian besar menginginkan untuk opsi kerja jarak jauh yang lebih fleksibel atau campuran dari kegiatan bekerja di kantor secara *Offline* maupun *Online*, Oleh karena itu diperlukan adanya sebuah inovasi pada ruang kerja kantor yang dapat mengakomodasi kedua jenis opsi kerja tersebut. Konsep *Hybrid Office* yang diimplementasikan pada interior kantor PT Buana Kassiti Bandung berpotensi untuk menjadi salah satu solusi dalam memberikan perusahaan sebuah cara dalam mengakomodasi staff dan pegawainya dalam melakukan aktivitas kantor setelah masa pandemi yang hampir mengubah seluruh kebiasaan manusia. Konsep *Hybrid Office* yang diaplikasikan pada perancangan adalah konsep desain yang dapat mengakomodasi kegiatan *online* dan *offline* serta gabungan dari keduanya berupa furniture serta fasilitas yang menunjang kedua jenis kegiatan tersebut, selain itu dalam menunjang kegiatan *online* dan *offline* diperlukan konektivitas internet yang dapat menunjang segala jenis kegiatan tersebut dalam area kantor.
2. Selain itu, seiring dengan meningkatnya persaingan bisnis terutama di perusahaan *Property* dan *Real Estate* menyebabkan setiap perusahaan untuk berusaha tampil unik dan berbeda dalam rangka menarik *Client* oleh karena itu brand sebuah perusahaan menjadi salah satu faktor yang dapat membantu dalam memberikan rasa kekhasan pada perusahaan mereka. Salah satu cara dalam mengimplementasikan sebuah brand perusahaan terletak pada bagaimana interior kantor perusahaan tersebut mencerminkan visi, misi, serta identitas dari perusahaan tersebut. Oleh karena itu implementasi Branding Perusahaan pada interior kantor PT Buana Kassiti bertujuan untuk menjadi salah satu cara dalam mengenalkan branding perusahaan mereka kepada masyarakat luas sekaligus menciptakan area kerja kantor yang mengedepankan budaya, visi, serta misi yang digunakan sebagai landasan Bergeraknya perusahaan tersebut.
3. Selain itu, dalam mengakomodasi opsi kerja jarak jauh yang fleksibel, diperlukan adanya jaringan konektivitas yang memadai sehingga pengguna dapat melakukan aktivitas kantor mereka secara lebih fleksibel tanpa perlu memikirkan jaringan selama beraktivitas. Dalam memenuhi kebutuhan tersebut, pemilihan layout serta penempatan *Access Point* yang digunakan sebagai pintu akses jaringan internet perlu diperhatikan, dengan penempatan *Access Point* pada titik – titik strategis serta penggunaan perangkat jaringan yang sesuai memudahkan untuk pengguna dalam melakukan aktivitas kantornya tanpa harus dipersulit oleh jangkauan konektivitas yang tidak merata pada area kantor.

5.2 Saran

Berikut adalah saran yang dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan Desain Interior Kantor Buana Kassiti :

1. Bagi desainer interior selanjutnya, dapat menganalisa mengenai aspek branding perusahaan secara lebih dalam dimana dapat mengkaji arti warna, bentuk, serta komponen desain dalam identitas perusahaan tersebut menjadi sesuatu yang dapat dijadikan sebagai komponen dalam interior.
2. Diharapkan skripsi ini menjadi bahan referensi untuk desainer lainnya dalam merancang kantor Buana Kassiti, terutama pada area yang belum terpilih pada perancangan ini.
3. Diharapkan dengan adanya Perancangan Desain Interior Kantor Buana Kassiti ini dapat menjadi sebuah landasan dan acuan dalam pembuatan kantor dengan model *hybrid*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, Z. N., & Kawser, M. T. (2021). Internet Connectivity in Building Interiors: Architecture and Sustainability Considerations. In *Green Computing Technologies and Computing Industry in 2021*. IntechOpen.
- Alexander, A., Smet, A. D., Langstaff, M., & Ravid, D. (2021, April 1). *What employees are saying about the future of remote work*. Retrieved from McKinsey & Company: <https://www.mckinsey.com/business-functions/people-and-organizational-performance/our-insights/what-employees-are-saying-about-the-future-of-remote-work>
- Chafi, M. B., Hultberg, A., & Yams, N. B. (2022). Post-Pandemic Office Work: Perceived Challenges and Opportunities for a Sustainable Work Environment. *Sustainability 14 no 1*, 294.
- Fah, C. F., & Cheok, J. (2008). IMPORTANCE OF BRANDING FOR PROPERTY. *Sunway Academic Journal 5*, 65-81.
- Faridah, I. N. (2018). *Redesain Interior PT Graha Sarana Gresik Nuansa Modern Urban*. Surabaya.
- Finestone, J., Ward, J., Morrell, M., Rebeugeot, N., Walsh, P., Goldberg, R., . . . More, T. (2020, June 11). *Future of offices : in a post-pandemic world*. Retrieved from Arup Web site: <https://www.arup.com/covid-19/return-to-the-workplace>
- Great Expectations: Making Hybrid Work Work*. (2022, March 16). Retrieved from Annual Work Trend Index Report Web Site: <https://www.microsoft.com/en-us/worklab/work-trend-index>
- Hanafi, M. (2018). Analisis Simulasi Pengaruh Uji Kuat Sinyal Wifi Dari Bahan-Bahan Obstacle. *Jurnal Teknik Elektro Universitas Tanjungpura*, 1(1).
- Imani, N., Shishebori, V. (2014). *BRANDING WITH THE HELP OF INTERIOR DESIGN*. Indian Journal of Scientific Research. Retrieved from [https://www.ijsr.in/upload/1193337118Microsoft %20Word% 20-%20j%20124.pdf](https://www.ijsr.in/upload/1193337118Microsoft%20Word%20-%20j%20124.pdf)
- Khan, R. A., & Tariq, M. A. (2018). A Survey on Wired and Wireless Network. *Lahore Garrison University Research Journal of Computer Science and Information Technology*, 19-28.
- Kuusisto, S. (2021). Future Workplaces Shaped by the Pandemic.
- Lahti, M., & Nenonen, S. (2021). Design Science and Co-Designing of Hybrid Workplaces. *Buildings*, 129.
- Lund, S., Madgavkar, A., Manyika, J., Smit, S., Ellingrud, K., Meaney, M., & Robinson, O. (2021, February 18). *The future of work after COVID-19*. Retrieved from McKinsey & Company: <https://www.mckinsey.com/featured-insights/future-of-work/the-future-of-work-after-covid-19>
- Natasha, C., Wardhani, D. K., & Purwoko, G. H. (2019). PERANCANGAN PROYEK KANTOR FIRST WAP. *KREASI 5*, 5-15.

- Navigating What's Next : The Post-COVID Workplace.* (2020, April). Retrieved from Steelcase Website:
https://www.eventscouncil.org/Portals/0/Steelcase_ThePostCOVIDWorkplace_Edition1.pdf
- Pakedge. (2018, August). *Best Practices for Access Point Placement.* Retrieved from Control4 Web Site: <https://www.control4.com/docs/product/access-points/best-practices/english/latest/access-points-best-practices-rev-a.pdf>
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Panero, Julius, and Martin Zelnik. Human dimension & interior space.* New York: Whitney Library of Design.
- Raja, T. M. (2020). KAJIAN APLIKASI BRAND IDENTITY PADA ELEMEN DESAIN INTERIOR. *Arsitektur ARCADE 4*, 186-19.
- Sari, S. M., Nilasari, P. F., & Tedjokoesomo, P. E. (2021). *Space as a Medium for Interior Branding in Commercial and Retail Spaces, Case Study: Tiara Handycraft Shop in Surabaya, Indonesia.* Surabaya: Interior Design Department of Petra Christian University.
- Simanjuntak, M. M., Istanto, F. H., & Nuradhi, M. (2019). INTERIOR KANTOR DAN RITEL HIDROPONIK BERNUANSAN MODERN NATURAL.
- Steelcase Whitepaper - Brand, Culture and The Workplace.* (2010, June). Retrieved from <https://www.steelcase.com/>: <https://irp-cdn.multiscreensite.com/489650b0/files/uploaded/Steelcase%20Whitepaper%20-%20Brand,%20Culture%20and%20the%20Workplace.pdf>
- Suherman, S. (2018). Wifi-friendly building to enable wifi signal indoor. *Bulletin of Electrical Engineering and Informatics* 7(2), 264-271.
- The Government Workplace Design Guide.* (2021, December 7). Retrieved from United Kingdom Government Web Site: <https://www.gov.uk/government/publications/the-government-workplace-design-guide>
- The Next Great Disruption Is Hybrid Work—Are We Ready?* (2021, March 22). Retrieved from Annual Work Trend Index Report Web Site: <https://www.microsoft.com/en-us/worklab/work-trend-index/hybrid-work>

LAMPIRAN

Daftar Lampiran:

1. Dokumen Administratif Tugas Akhir:
 - a. Lembar Asistensi Keseluruhan
 - b. Berita Acara Kolokium I
 - c. Form Revisi Kolokium I
 - d. Berita Acara Kolokium II
 - e. Form Revisi Kolokium II
 - f. Form Revisi Sidang Akhir
2. Gambar Kerja
 - a. Ground Plan Eksisting
 - b. Layout Eksisting Keseluruhan
 - c. Potongan Eksisting Keseluruhan Melintang
 - d. Potongan Eksisting Keseluruhan Memanjang
 - e. Skematik Desain Keseluruhan Terpilih
 - f. Layout Desain Keseluruhan
 - g. Potongan Desain Melintang
 - h. Potongan Desain Memanjang
 - i. Skematik Jangkauan Jaringan Nirkabel
 - j. Skematik Ruang Terpilih 1
 - k. Layout Detail Ruang Terpilih 1
 - l. Rencana Lantai Ruang Terpilih 1
 - m. Rencana Plafon Ruang Terpilih 1
 - n. Potongan A-A` Ruang Terpilih 1
 - o. Potongan B-B` Ruang Terpilih 1
 - p. Potongan C-C` Ruang Terpilih 1
 - q. Potongan D-D` Ruang Terpilih 1
 - r. Detail Furniture Ruang Terpilih 1
 - s. Detail Elemen Estetis Ruang Terpilih 1
 - t. Detail Arsitektur Ruang Terpilih 1
 - u. Skematik Ruang Terpilih 2
 - v. Skematik Ruang Terpilih 3
3. Gambar Perspektif 3D
 - a. Perspektif Ruang Terpilih Pertama
 - b. Perspektif Ruang Terpilih Kedua
 - c. Perspektif Ruang Terpilih Kedua
4. Rencana Anggaran Biaya
5. Skema Material

1. Dokumen Administratif Tugas Akhir

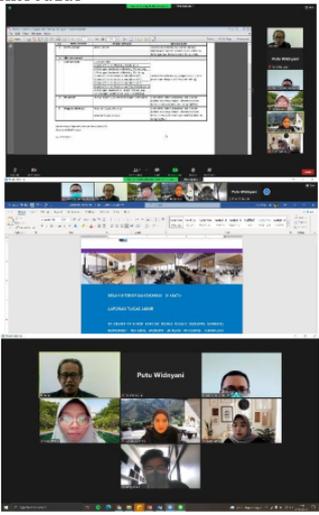
a. Lembar Asistensi



LEMBAR KENDALI ASISTENSI TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR F-DKBD ITS
SEMESTER GENAP TAHUN 2021/2022

PERHATIAN, Syarat mengikuti KOLOKSIUM 1 dan 3 adalah telah melakukan minimal 3x (tiga kali) asistensi dan/ atau dinyatakan layak oleh pembimbing. Khusus untuk syarat mengikuti KOLOKSIUM 2 minimal 5x (lima kali) asistensi.

Nama Mahasiswa/i	Revi Fernanda Aditya Marwanto
NRP	0841184000058
Judul Tugas Akhir	RE-DESAIN INTERIOR KANTOR BUANA KASSITI BUILDING BANDUNG BERKONSEP MODERN NATURAL DENGAN INTEGRASI TEKNOLOGI SEBAGAI BRANDING PERUSAHAAN
Dosen Pembimbing	Ir. BUDIONO, M.Sn.
Sesi	Kolokium 1

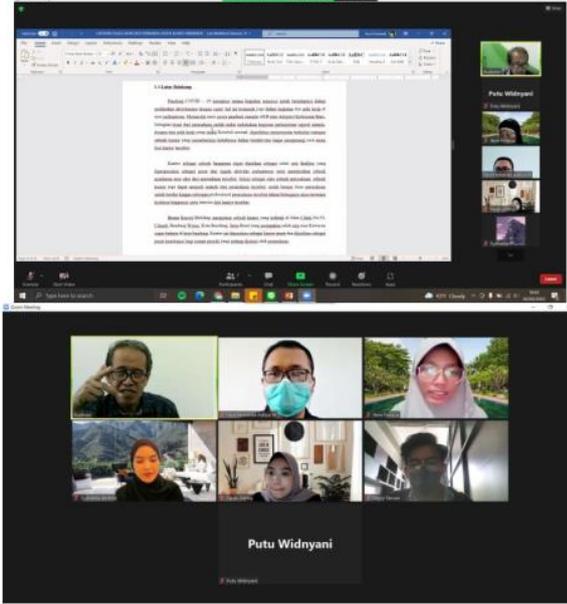
Tanggal	Catatan Asistensi	Paraf Pembimbing
24/02/2022	<ul style="list-style-type: none">• Pembahasan Output K1• Pembahasan mengenai Format Output Gambar Teknik dan Perspektif• Asistensi Judul  <ul style="list-style-type: none">○ Melakukan Persiapan untuk K1○ Penentuan Skala pada Gambar Teknik Disesuaikan dengan Output yang sudah ditentukan, contohnya skala 1:100 untuk Gambar Keseluruhan dan 1:25 / 1:30 untuk Denah○ Penentuan Judul setidaknya terdapat beberapa komponen Desain, Objek, Konsep, serta <i>Locus</i> (Lokasi).	



LEMBAR KENDALI ASISTENSI TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR F-DKBD ITS
SEMESTER GENAP TAHUN 2021/2022

PERHATIAN, Syarat mengikuti KOLOKSIUM 1 dan 3 adalah telah melakukan minimal 3x (tiga kali) asistensi dan/ atau dinyatakan layak oleh pembimbing. Khusus untuk syarat mengikuti KOLOKSIUM 2 minimal 5x (lima kali) asistensi.

Nama Mahasiswa/i	Revi Fernanda Aditya Marwanto
NRP	08411840000058
Judul Tugas Akhir	RE-DESAIN INTERIOR KANTOR BUANA KASSITI BUILDING BANDUNG BERKONSEP MODERN NATURAL DENGAN INTEGRASI TEKNOLOGI SEBAGAI BRANDING PERUSAHAAN
Dosen Pembimbing	Ir. BUDIONO, M.Sn.
Sesi	Kolokium 1

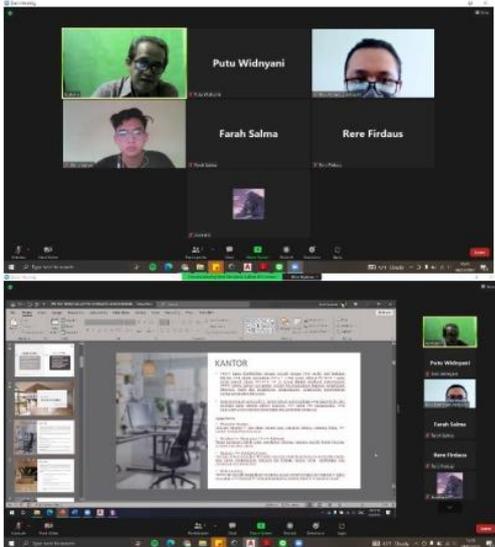
Tanggal	Catatan Asistensi	Paraf Pembimbing
02/03/2022	<ul style="list-style-type: none">• Pembahasan Output K1• Asistensi mengenai Format Laporan  <ul style="list-style-type: none">○ Format disesuaikan dengan format baru yang ada pada group WA○ Cara penulisan latar belakang, tujuan, dan perumusan masalah	



LEMBAR KENDALI ASISTENSI TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR F-DKBD ITS
SEMESTER GENAP TAHUN 2021/2022

PERHATIAN, Syarat mengikuti KOLOKSIUM 1 dan 3 adalah telah melakukan minimal 3x (tiga kali) asistensi dan/ atau dinyatakan layak oleh pembimbing. Khusus untuk syarat mengikuti KOLOKSIUM 2 minimal 5x (lima kali) asistensi.

Nama Mahasiswa/i	Revi Fernanda Aditya Marwanto
NRP	0841184000058
Judul Tugas Akhir	RE-DESAIN INTERIOR KANTOR BUANA KASSITI BUILDING BANDUNG BERKONSEP MODERN NATURAL DENGAN INTEGRASI TEKNOLOGI SEBAGAI BRANDING PERUSAHAAN
Dosen Pembimbing	Ir. BUDIONO, M.Sn.
Sesi	Kolokium 1

Tanggal	Catatan Asistensi	Paraf Pembimbing
04/03/2022	<ul style="list-style-type: none">• Pengecekan Pengumpulan K1  <ul style="list-style-type: none">○ gartek bedakan antara ground plan,siteplan, dan ground floor○ potongan tambahkan as kolom○ apabila memungkinkan tambahkan potongan keseluruhan○ Perspektif menggunakan konsep yang sama namun dengan perbedaan yang jelas agar bisa dikatakan sebagai sebuah alternatif	



LEMBAR KENDALI ASISTENSI TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR F-DKBD ITS
SEMESTER GENAP TAHUN 2021/2022

PERHATIAN, Syarat mengikuti KOLOKSIUM 1 dan 3 adalah telah melakukan minimal 3x (tiga kali) asistensi dan/atau dinyatakan layak oleh pembimbing. Khusus untuk syarat mengikuti KOLOKSIUM 2 minimal 5x (lima kali) asistensi.

Nama Mahasiswa/i	Revi Fernanda Aditya Marwanto
NRP	0841184000058
Judul Tugas Akhir	RE-DESAIN INTERIOR KANTOR BUANA KASSITI BUILDING BANDUNG BERKONSEP HYBRID WORKPLACE DENGAN INTEGRASI TEKNOLOGI SEBAGAI BRANDING PERUSAHAAN
Dosen Pembimbing	Ir. Budiono, M.Sn
Sesi	Kolokium 2

Tanggal	Catatan Asistensi	Paraf Pembimbing
31/3/2022	<p>Progress Revisi pasca K1</p> <ul style="list-style-type: none">• Tabel pada list material yang mempengaruhi jangkauan sinyal dirapihkan dan diurutkan berdasarkan tingkatannya.• Lebih dicari apakah ada variable lain yang mempengaruhi penyebaran konektivitas pada kantor	
8/4/2022	<ul style="list-style-type: none">• Dibuatkan bagian khusus mengenai pengaruh penggunaan jaringan nirkabel terhadap layout interior yaitu :<ul style="list-style-type: none">o Jarak jangkauan sinyalo Pengaruh pemilihan material terhadap penyerapan dan pemantulan sinyal• Pengusungan konsep <i>hybrid</i> pada kantor diperjelas untuk industry apa dan apakah industry lain perlu menggunakan konsep yang sama apa tidak.• Pemilihan metode desain perlu dielaborasi karena penggunaan metode desain thinking lebih condong untuk penggunaan desain produk dibanding dengan desain interior	

13/4/2022	<ul style="list-style-type: none"> • Semua ilustrasi dan foto perspektif di konsep merupakan hasil dari desain • Tampilkan konsep dan hasil desain bersebelahan agar terlihat keterkaitannya. • Manfaat dan penulisan sesuai dengan panduan • 3D perspektif diberi nomor view dan Q plan, serta diberikan ilustrasi manusia untuk memperlihatkan skala • Penggunaan Metode desain dibebaskan, namun harus sejalan dengan apa yang sudah dikerjakan pada laporan 	
19/4/2022	<p>Progress Desain Ruang Terpilih 1 dan 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kaitkan Inovasi pada konsep dengan hasil desain dimana setiap bagian ruangan yang ditampilkan menunjukkan inovasi yang ada pada konsep • Penerapan branding pada interior dapat menggunakan logo sebagai dasar namun lebih baik untuk menggunakan visi misi serta <i>corporate culture</i> sebagai dasar dalam branding dalam interior • Siapkan schedule untuk setiap asistensi untuk control progress • Bagian manfaat dibagi menjadi : <ul style="list-style-type: none"> ◦ Manfaat terhadap iptek ◦ Manfaat terhadap Pembangunan nasional dan regional ◦ Manfaat terhadap Institusi • Tambahkan Keyplan agar bisa terlihat ruangnya. • K2 fokus pada Konsep dan aplikasinya pada desain. 	
22/4/2022	<ul style="list-style-type: none"> • Penomoran gambar Teknik • Nama gambar menggunakan Bahasa Indonesia, untuk gambar Teknik terpilih tidak perlu ditambahkan terpilih. • Tambahkan notasi gambar pada setiap gambar • Skala layout ruang terpilih maksimal 1:30/1:35 • Potongan dapat dibagi menjadi beberapa lembar • Pemilihan masalah dicari lagi, cari yang lebih spesifik dan dapat diselesaikan. • Layouting PPT untuk penjelasan konsep menggunakan ilustrasi ditambah dengan ide berupa sketsa atau narasi mengenai ide. 	

b. Berita Acara Kolokium I

**BERITA ACARA
SIDANG KOLOKIUUM
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER GENAP 2020/2021**

Pada hari ini, tanggal	Jumat 25 maret 2022
Telah dilaksanakan Sidang Kolokium 1, atas nama	
Nama Mahasiswa	Revi Fernanda Aditya Marwanto
NRP	084184000058
Dosen Pembimbing	Dr. Ir. Budiono, M.Sn.
Judul	<i>Re-Desain Interior Kantor Buana Kassiti Building Bandung Berkonsep Post – Covid Workplace Dengan Integrasi Teknologi Sebagai Branding Perusahaan</i>
Catatan Sidang K1	
Pak Okta: <ol style="list-style-type: none">1. Konsep kantor hybrid perlu diperdalam Kembali2. Konektivitas pada kantor perlu diperdalam, terutama pada bagaimana infrastruktur, komponen, serta jenis jaringan (wired/wireless) yang dipakai.3. Pendalaman pada latar belakang, tambahkan kebijakan dari pemerintah mengenai aktivitas kantor pasca pandemi4. Lebih perdalam lagi pada segi value dan identitas perusahaan	
Bu anggra: <ol style="list-style-type: none">1. Laporan masih belum sesuai dengan standar penulisan2. Penulisan abstrak masih belum benar3. Tata tulis, daftar isi, sumber dan sitasi perlu diperhatikan Kembali4. Nomor bab disesuaikan dengan standar penulisan yang baru5. Daftar Pustaka disesuaikan dengan konsep kantor yang diambil, hal ini bertujuan untuk membuat daftar Pustaka semakin pendek dan berisi inti – intinya saja6. Rumusan masalah ketiga perlu dikeji secara lebih lanjut.7. Akomodasi pasca pandemic belum terlihat8. Data pegawai perlu diperdalam termasuk berapa jumlahnya, pekerjaannya, usia, dan divisi9. Pembagian zonasi ruang dimasukkan kedalam layout beserta bubble diagramnya dengan cara diblocking dengan warna10. Teknologi pasca pandeminya perlu didetailkan kembali	

Dengan mempertimbangkan hasil **SIDANG KOLOKIUUM 1** maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS / ~~TIDAK LOLOS~~** * untuk melanjutkan ke Kolokium 2.

(*Coret yang tidak perlu)

Dosen Penguji 1 : Okta Putra Setio Ardianto, S.T., M.T.

Dosen Penguji 2 : Anggra Ayu Rucitra, S.T., M.MT

Dosen Pembimbing



Nama : Dr. Ir. Budiono, M.Sn.

NIP : 195906041990021001

c. Form Revisi Kolokium I

FORM REVISI
SIDANG KOLOKIUUM I
 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
 SEMESTER GENAP TAHUN 2021/2022

Hari / Tanggal	Jumat / 25 Maret 2022
Nama Mahasiswa/i	Revi Farnada Aditya Marwanto
NRP	0841184000055
Dosen Pembimbing / Penguji *	Anggra Ayu Ruchira, S.T., M.M.T

* Cocok yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang K1

- Laporan masih belum sesuai dengan standar penulisan
- Penulisan abstrak masih belum benar
- Tata tulis, daftar isi, sumber dan sitasi perlu diperbaiki Kembali
- Nomor bab disesuaikan dengan standar penulisan yang benar
- Daftar Pustaka disesuaikan dengan konsep inaror yang dituntut, hal ini bertujuan untuk membuat daftar Pustaka semakna pendek dan berisi inti - intinya saja
- Rumusan masalah ketiga perlu dikaji secara lebih lanjut.
- Akomodasi pasca pandemic belum terlihat
- Data pegawai perlu diperdalam termasuk berapa jumlahnya, pekerjaannya, usia, dan divisi
- Pembagian zona ruang dimasukkan kedalam layout beserta bubble diagramnya dengan cara diblocking dengan warna
- Teknologi pasca pandeminya perlu diperlihatkan kembali

Tanda Tangan



FORM REVISI
SIDANG KOLOKIUUM I
 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
 SEMESTER GENAP TAHUN 2021/2022

Hari / Tanggal	Jumat / 25 Maret 2022
Nama Mahasiswa/i	Revi Farnada Aditya Marwanto
NRP	0841184000058
Dosen Pembimbing / Penguji *	Okta Putra Setio Ardianto, S.T., M.T.

* Cocok yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang K1

- Konsep inaror hybrid perlu diperdalam Kembali
- Konektivitas pada inaror perlu diperdalam, terutama pada bagaimana infrastruktur, komponen, serta jenis jaringan (wired/wireless) yang dipakai.
- Pendalaman pada latar belakang, tambahkan kebijakan dari pemerintah mengenai aktivitas inaror pasca pandemi
- Lebih pendalam lagi pada segi value dan identitas perusahaan

Tanda Tangan



d. Berita Acara Kolokium II

**BERITA ACARA
SIDANG KOLOKIUUM
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER GENAP 2020/2021**

Pada hari ini, tanggal	Jumat 27 Mei 2022
Telah dilaksanakan Sidang Kolokium 2, atas nama	
Nama Mahasiswa	Revi Fernanda Aditya Marwanto
NRP	0841840000058
Dosen Pembimbing	Dr. Ir. Budiono, M.Sn.
Judul	<i>Re-Desain Interior Kantor Buana Kassiti Building Bandung Berkonsep Hybrid Workplace dengan Integrasi Teknologi Sebagai Branding Perusahaan</i>
Catatan Sidang K2	
Pak Okta: <ol style="list-style-type: none">1. Adaptasi protokol Kesehatan pada ruang indoor2. Identitas perusahaan pada area kantor perlu dikembangkan lagi3. Detail gambar Teknik pada pembagian fasilitas jaringan kabel, detail pemasangan kabel, serta mekanisme penyimpanan kabel apabila dimasukkan kedalam furniture4. Perspektif (bentukan, aksen, pembeda, symbol) ditambahkan desain yang powerful5. Plint Lantai6. Ruang VR tidak diperlukan ruangan khusus dan bisa disatukan dengan area lain yang memiliki kesamaan7. Edging pada lantai perlu ditambahkan Branding perusahaan perlu dikaji lebih dalam	
Bu angra: <ol style="list-style-type: none">1. Tata cara penulisan laporan dirapikan Kembali terutama pada pemakaian huruf besar dan kecil serta penggunaan bahasa asing perlu diterjemahkan atau dimiringkan2. Penerapan Hybrid Workplace pada semua elemen interior (ex : Kabinet tanpa handle, touchscreen, dll)3. Detail disesuaikan antara perspektif dengan gambar tekniknya4. Keterangan gambar teknik seperti rencana plafon dan potongan perlu ditambahkan lagi5. Desain masih terlihat umum dan aman6. Image property perlu ditampilkan7. Explore branding lebih dalam, desain perlu diexplore lebih lanjut	

Dengan mempertimbangkan hasil **SIDANG KOLOKIUUM 2** maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS / ~~TIDAK LOLOS~~** * untuk melanjutkan ke Kolokium 3.

(*Coret yang tidak perlu)

Dosen Penguji 1 : Okta Putra Setio Ardianto, S.T., M.T.

Dosen Penguji 2 : Anggra Ayu Rucitra, S.T., M.MT

Dosen Pembimbing



Nama : Dr. Ir. Budiono, M.Sn

NIP : 195906041990021001

e. Form Revisi Kolokium II

TUGAS AKHIR
SEMESTER GANJIL/GENAP * TAHUN 2021 / 2022
FORM REVISI KOLOKSIUM I / II / SIDANG AKHIR *
(* Coref hapus yang tidak perlu)

Hari/ Tanggal	27 Mei 2022
Nama Mahasiswa/i	Revi Fernanda Aditya Marwanto
NRP	0841184000053
Dosen Penguji *	Anggra Ayu Rucitra

(* Coref hapus yang tidak perlu)

Catatan Revisi
<ol style="list-style-type: none"> 1. Detail Gambar Kerja 2. Berusaha lebih keras menonjolkan branding perusahaan agar desain tidak pada "aman" 3. Mendetailkan post covid workplace disekurub aspek interior. 4. Tata tulis dalam laporan


Paraf/ Tanda Tangan
Dosen

(Bar: 19 Mar 2022)

Lembar ke: 1

FORM REVISI
SIDANG KOLOKSIUM 2
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER GENAP TAHUN 2021/2022

Hari / Tanggal	Jumat / 27 Mei 2022
Nama Mahasiswa/i	Revi Fernanda Aditya Marwanto
NRP	0841184000058
Dosen Pembimbing / Penguji *	Olga Putra Setio Ardianso, S.T., M.I.

* Coref yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang K2
<ul style="list-style-type: none"> • Adaprasl protokol Kesehatan pada ruang indoor • Identitas perusahaan pada area kantor perlu dikembangkan lagi • Detail gambar Teknik pada pembagian fasilitas jaringan kabel, detail pemasangan kabel, serta mekanisme penyimpanan kabel apabila dimasukkan kedalam furniture • Perspektif (berwarna, aksan, pembeda, symbol) ditambahkan desain yang powerful • Plan: Lantai • Ruang VR tidak diperlukan ruangan khusus dan bisa disatukan dengan area lain yang memiliki kesamaan • Edging pada lantai perlu ditambahkan • Branding perusahaan perlu dikaji lebih dalam

Tanda Tangan


f. Form Revisi Sidang Akhir



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR

TUGAS AKHIR
SEMESTER ~~GANES~~ GENAP * TAHUN 2021/2022
FORM REVISI KOLEKSIUM ~~1111~~ SIDANG AKHIR *
(* Coret/ hapus yang tidak perlu)

Hari/ Tanggal	13 JULY 2022
---------------	--------------

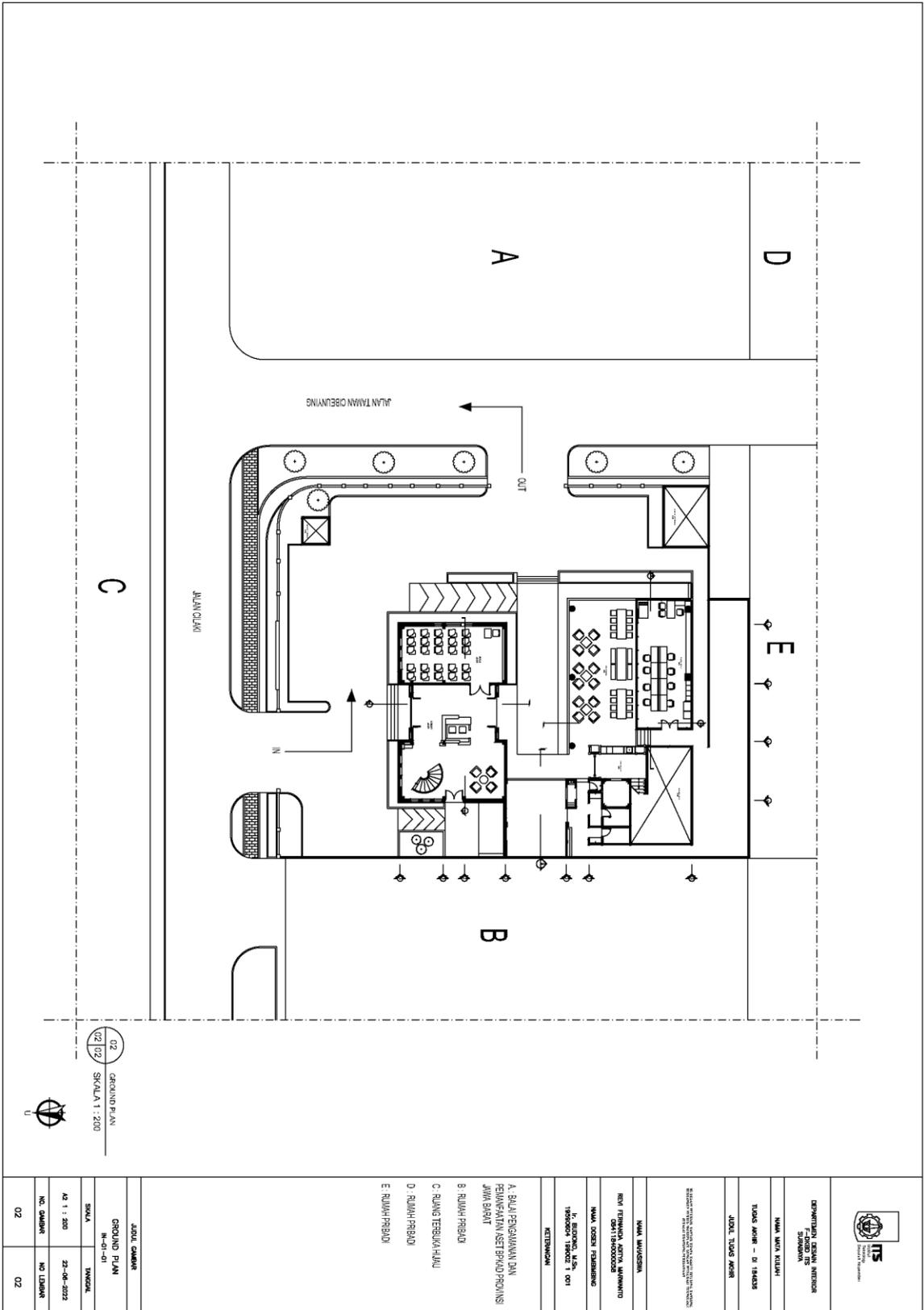
Nama Mahasiswa/ i	REVI FERNANDA
NRP	0841184000058
Dosen Pembimbing/ Penguji *	ANGGRA A.R.

(* Coret/ hapus yang tidak perlu)

Catatan Revisi
① OBJEK TERLALU MUBAH! ② CEK GAMBAR KERJA YG LEBIH SUDIT! ③ Laporan dilengkapi referensi!

Para/ Tanda Tangan
Dosen

2. Gambar Teknik
 a. Ground Plan Eksisting



DEPARTEMEN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS ARSITEKTUR
 ITS

NAMA MAHA KULIAH

TANGGAL ASKER - DI ISKOR

JUDUL TUGAS ASKER

DISAHKAN OLEH KEPALA BAHASA DAN TEKNIK

NAMA MAHASISWA

NOV FERIANA ANITA MAHMUDI

081118000008

NAMA DOSEN PEMBIMBING

1. NAMA DOSEN PEMBIMBING

2. NAMA DOSEN PEMBIMBING

3. NAMA DOSEN PEMBIMBING

4. NAMA DOSEN PEMBIMBING

5. NAMA DOSEN PEMBIMBING

6. NAMA DOSEN PEMBIMBING

7. NAMA DOSEN PEMBIMBING

8. NAMA DOSEN PEMBIMBING

9. NAMA DOSEN PEMBIMBING

10. NAMA DOSEN PEMBIMBING

11. NAMA DOSEN PEMBIMBING

12. NAMA DOSEN PEMBIMBING

13. NAMA DOSEN PEMBIMBING

14. NAMA DOSEN PEMBIMBING

15. NAMA DOSEN PEMBIMBING

16. NAMA DOSEN PEMBIMBING

17. NAMA DOSEN PEMBIMBING

18. NAMA DOSEN PEMBIMBING

19. NAMA DOSEN PEMBIMBING

20. NAMA DOSEN PEMBIMBING

21. NAMA DOSEN PEMBIMBING

22. NAMA DOSEN PEMBIMBING

23. NAMA DOSEN PEMBIMBING

24. NAMA DOSEN PEMBIMBING

25. NAMA DOSEN PEMBIMBING

26. NAMA DOSEN PEMBIMBING

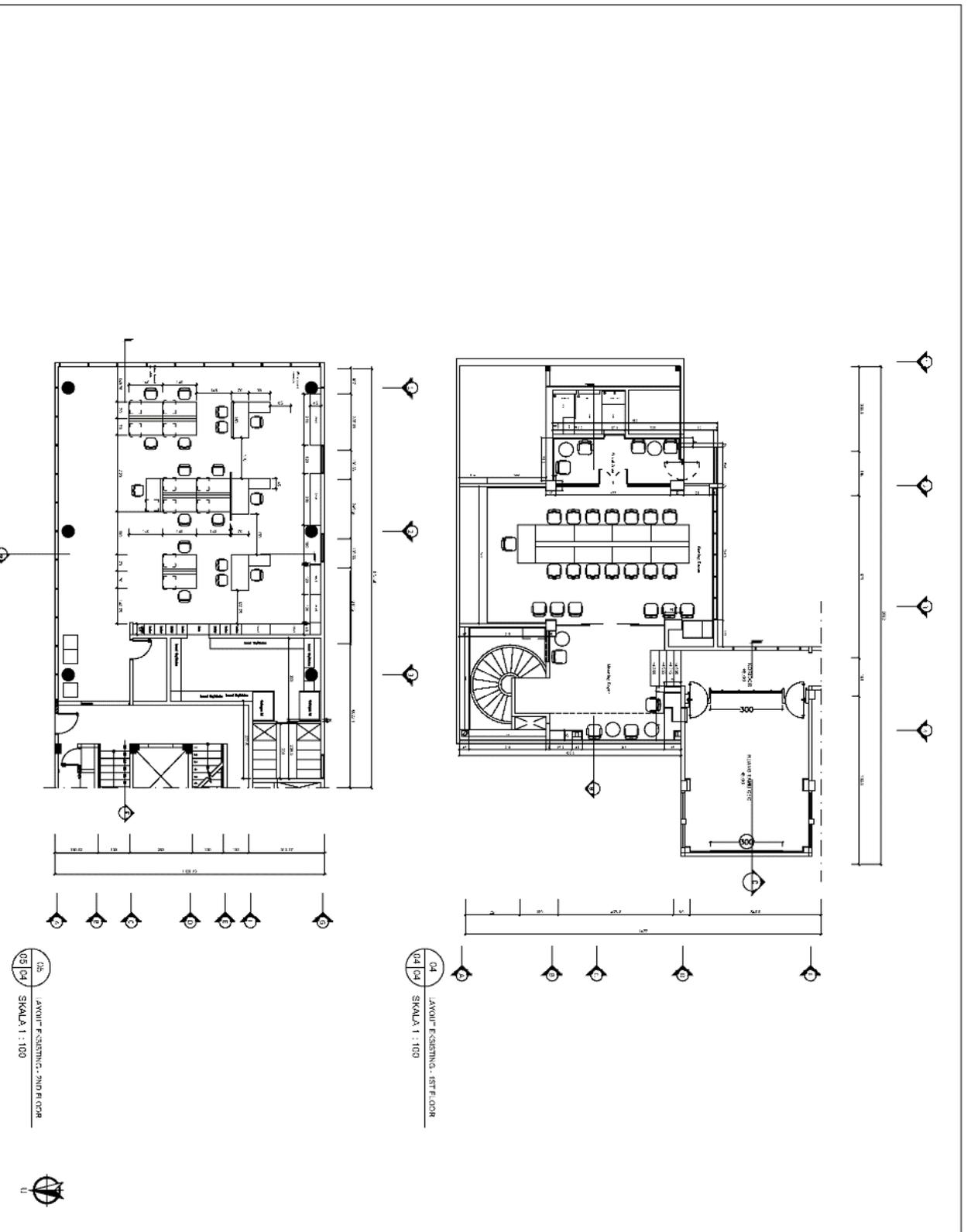
27. NAMA DOSEN PEMBIMBING

28. NAMA DOSEN PEMBIMBING

29. NAMA DOSEN PEMBIMBING

30. NAMA DOSEN PEMBIMBING

31. NAMA DOSEN PEMBIMBING

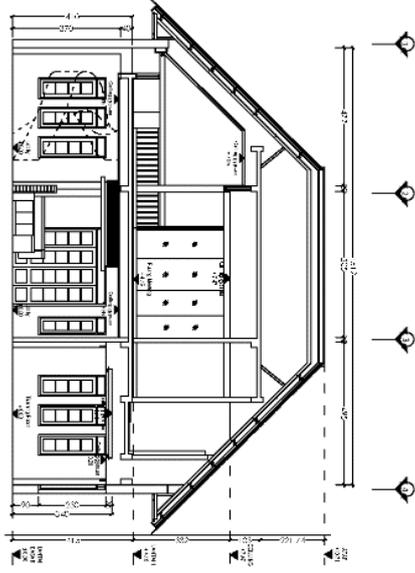


05 / 04
 Lantai Existing - 2nd Floor
 Skala 1 : 100

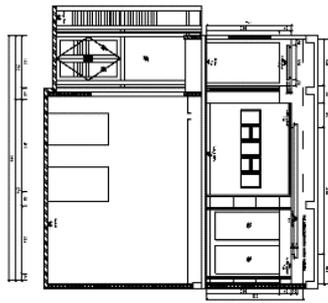
04 / 04
 Lantai Existing - 1st Floor
 Skala 1 : 100

JENJARAN DESAIN MENDIRI FACULTY OF ARCHITECTURE ITS		
NAMA MATA KULIAH TUGAS AKHIR - II 18020		
ALUM TUGAS AKHIR		
<small>STUDI PERENCANAAN ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN LANSKAP</small>		
NAMA MAHASISWA RIZKI PRATIWI ANITA MAHMUDI 1801116000004		
NAMA DOSEN PEMBIMBING Dr. BERNARDUS M. S. P. 18050011500003 & 004		
KETERANGAN		
JUDUL GAMBAR LANSKAP KEBERLANSKAPAN BERTINGKAT		
SKALA A2 : 1 : 100 NO. GAMBAR : NO. LEMBAR	SKALA 25-06-2022	NO. GAMBAR 04 - 05

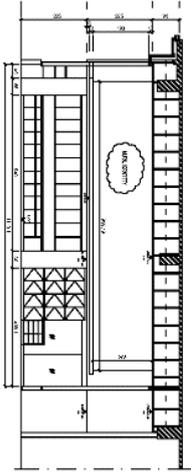
d. Potongan Eksisting Keseluruhan Memanjang



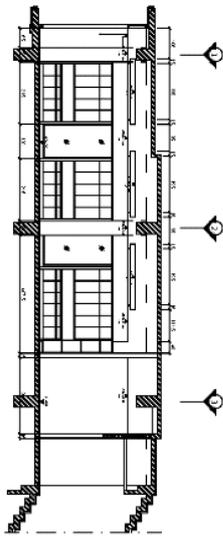
108 POTONGAN EKSTING-D-3
SKALA 1 : 100



109 POTONGAN EKSTING-D-4
SKALA 1 : 100



110 POTONGAN EKSTING-D-1
SKALA 1 : 100



111 POTONGAN EKSTING-D-2
SKALA 1 : 100



DEPARTEMEN TEKNIK PERENCANAAN
SIPIL DAN KAWASAN BANGUNAN

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

JALAN TRUSMI MIYONO

15013

15013

15013

15013

15013

15013

15013

15013

15013

15013

15013

15013

15013

15013

15013

15013

15013

15013

15013

15013

15013

15013

15013

15013

15013

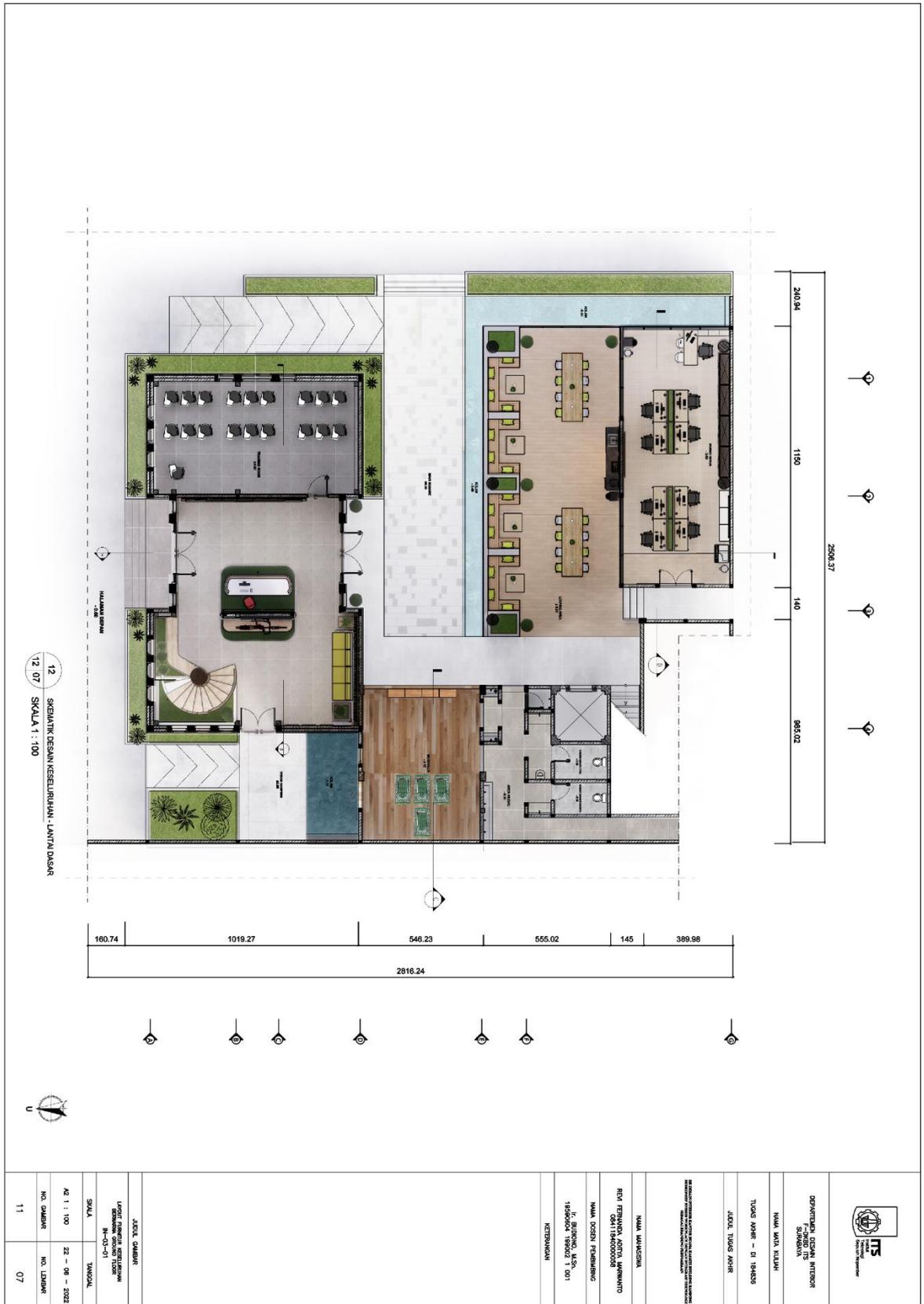
15013

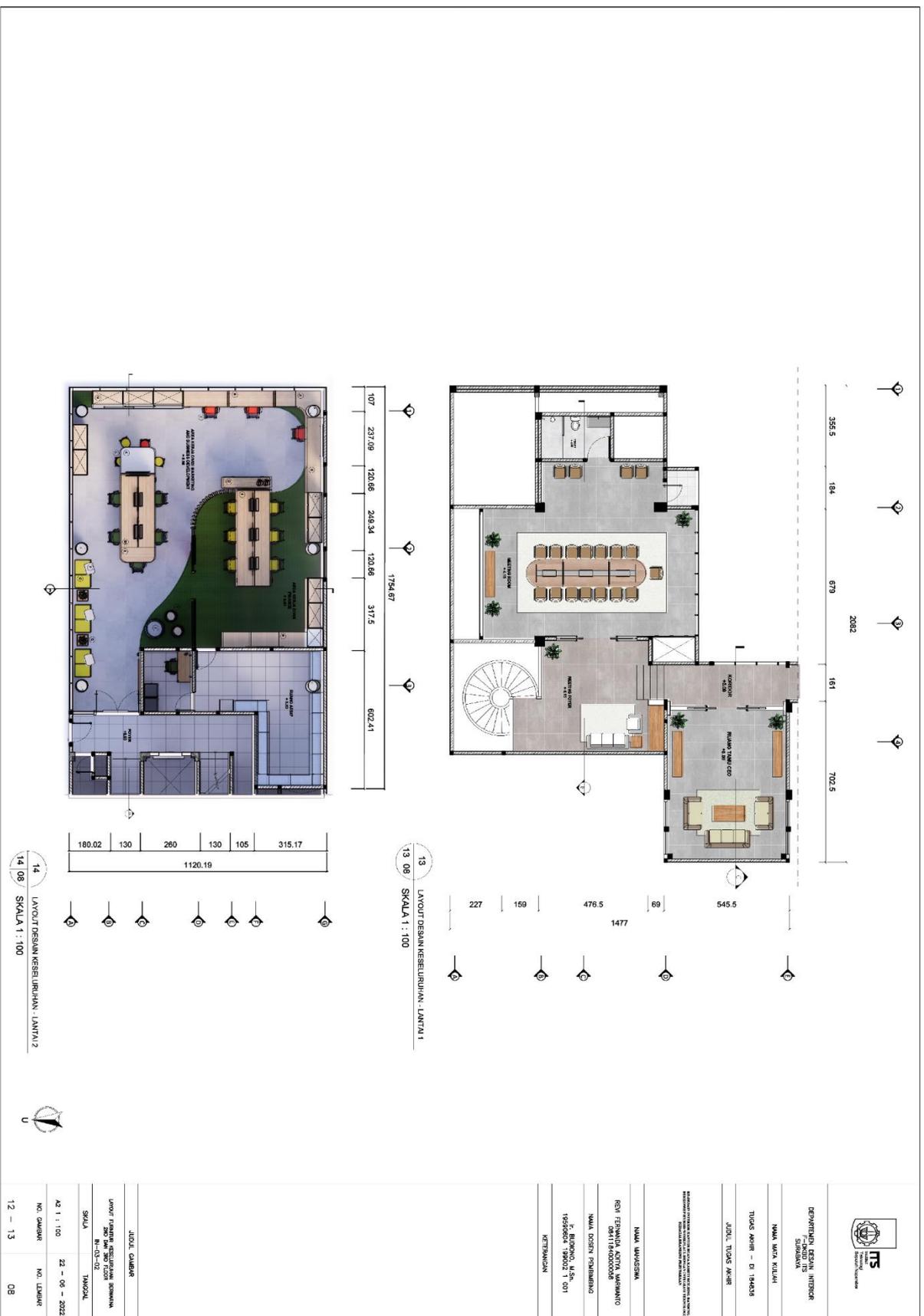
15013

15013

15013

e. Skematik Desain Keseluruhan Terpilih





DEPARTEMEN KEBUMAHKANDUHAN
KEMENTERIAN KESEHATAN RI
SIMPANG

NAMA WAKIL KULIAH

TUGAS AKHIR - DI 194024

JUDUL TUGAS AKHIR

REVISI DESAIN ARSITEKTUR

NAMA MAHASISWA

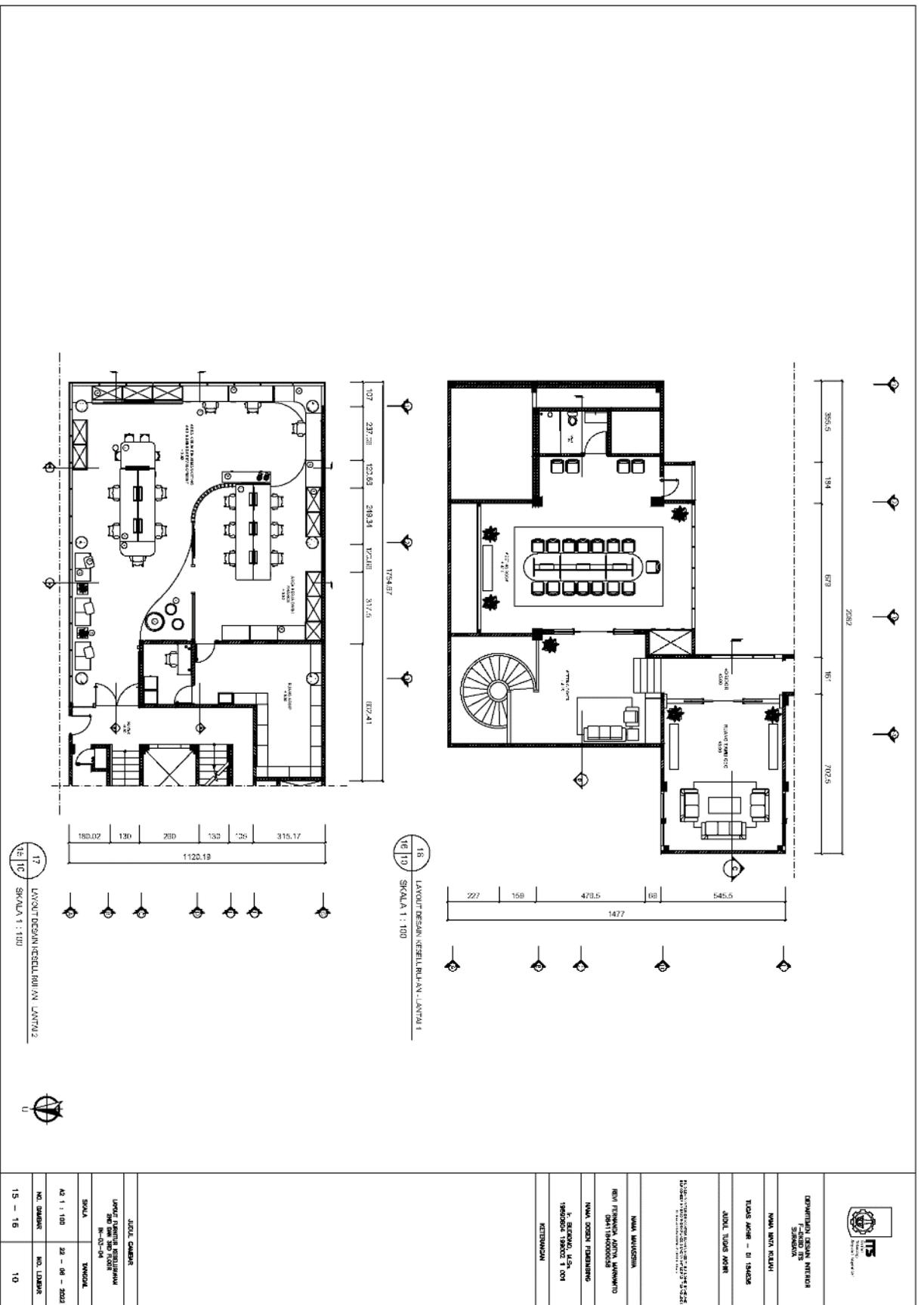
ISI FERIANA ADYA MARWATO

NAMA DOSEN PEMBIMBING

P. BUDONO, M.Sc.

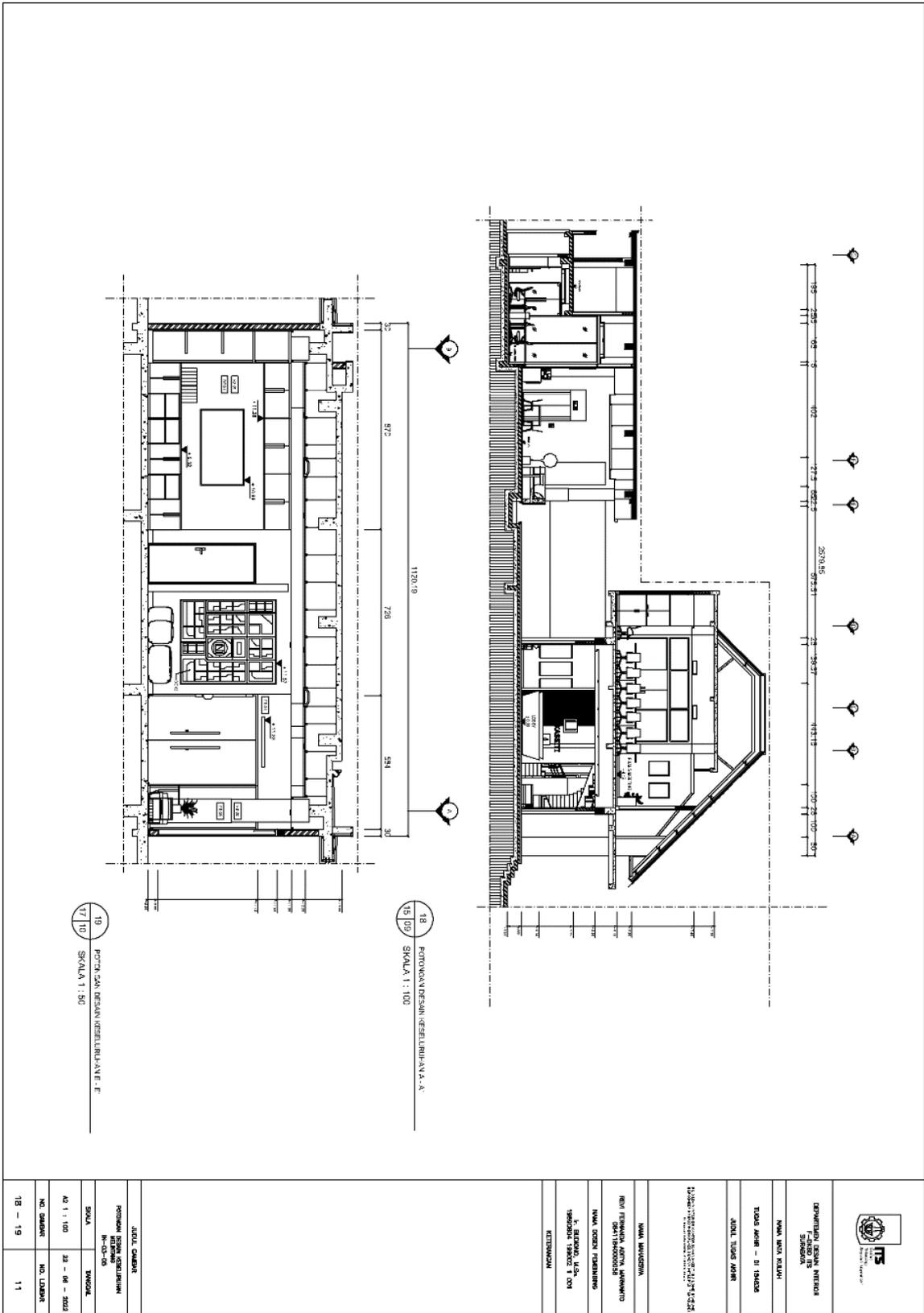
NITRANIAN

JUDUL GAMBAR	
LAYOUT PERENCANAAN ARSITEKTUR KEBERUKHUNGAN	
SKALA	TAMBAHAN
AZ 1 : 100	22 - 06 - 2022
NO. GAMBAR	NO. LEMBAR
12 - 13	08

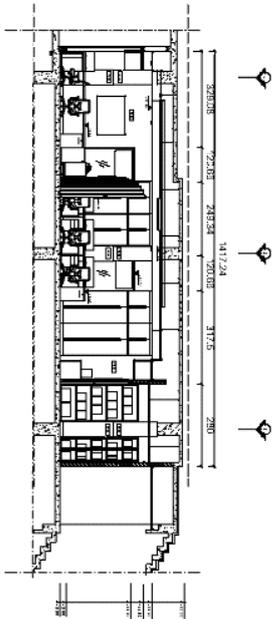
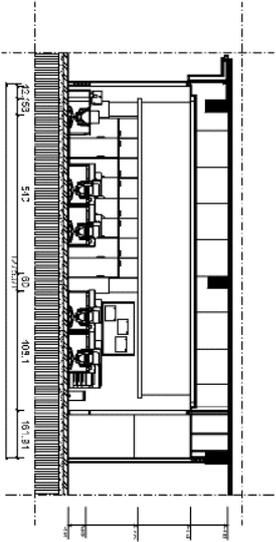
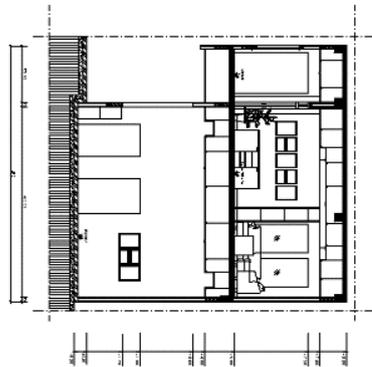
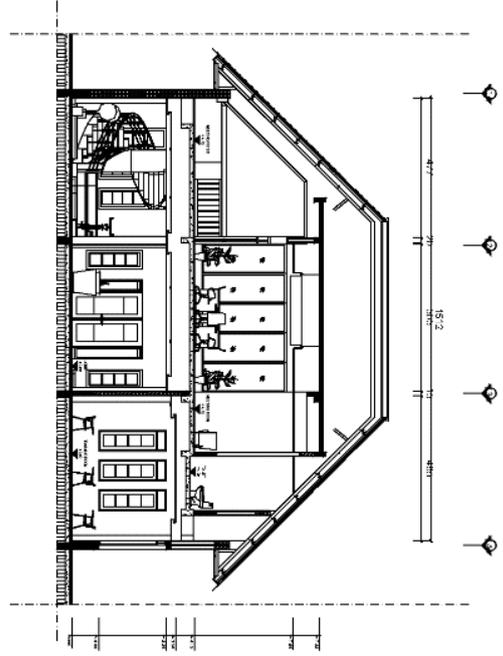


DEPARTEMEN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN REKAYASA STRUKTUR	
NAMA NAMA KELUHA	
TUGAS AKHIR - DI 18023	
JUDUL TUGAS AKHIR	
<small>DISKUSI TENTANG PERENCANAAN STRUKTUR TUGAS AKHIR</small>	
NAMA MAHASISWA	
NAMA FENYANITA AGITA MAHWANTO 08119000020	
NAMA DOSEN PEMBIMBING	
DR. HENDRIK A. S. S. 08119000001	
KETERANGAN	
JUDUL GAMBAR	17
LOKASI GAMBAR (KEMAHAN) 180-00-004	18
SKALA	SKALA 1 : 100
AS 1 : 100	25 - 08 - 2023
NO. GAMBAR	NO. LEMBAR
15 - 16	10

g. Potongan Desain Melintang



h. Potongan Desain Memanjang



DEPARTEMEN DESAIN ARSITEKUR
SUMATERA

DEPT. ARK. - 01
TUGAS JARAH - 01
ARTEL. TUGAS JARAH

01/2024

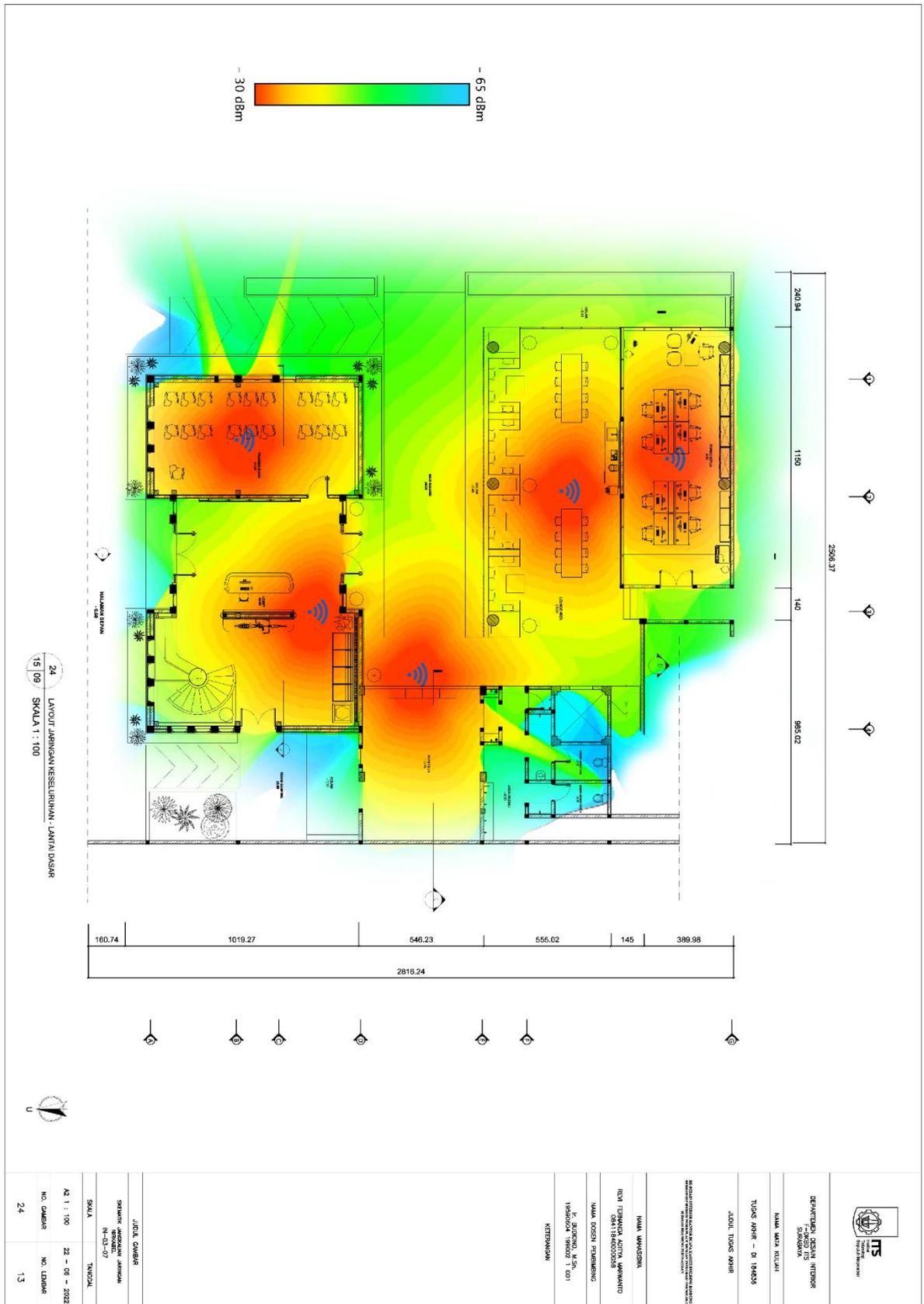
01/2024

01/2024

01/2024

JADWAL GAMBAR	
POTONGAN DESAIN KESELURUHAN	16 - 01 - 06
SKALA	1:100
NO. GAMBAR	12
NO. LEMBAR	12
20 - 23	

i. Skematik Jangkauan Jaringan Nirkabel



DEKAFENIA DESAIN INTERIOR
SIRIBAWAN

NAMA MAHA KULIAH

TUGAS RANGKAI - DI 1846283

JUDUL TUGAS RANGKAI

MAHASISWA

REVISI

NAMA DOSEN PEMBIMBING

IP. SURABAYA, N. SIK

15090004 (180002 1 001)

KETERANGAN

JUDUL GAMBAR

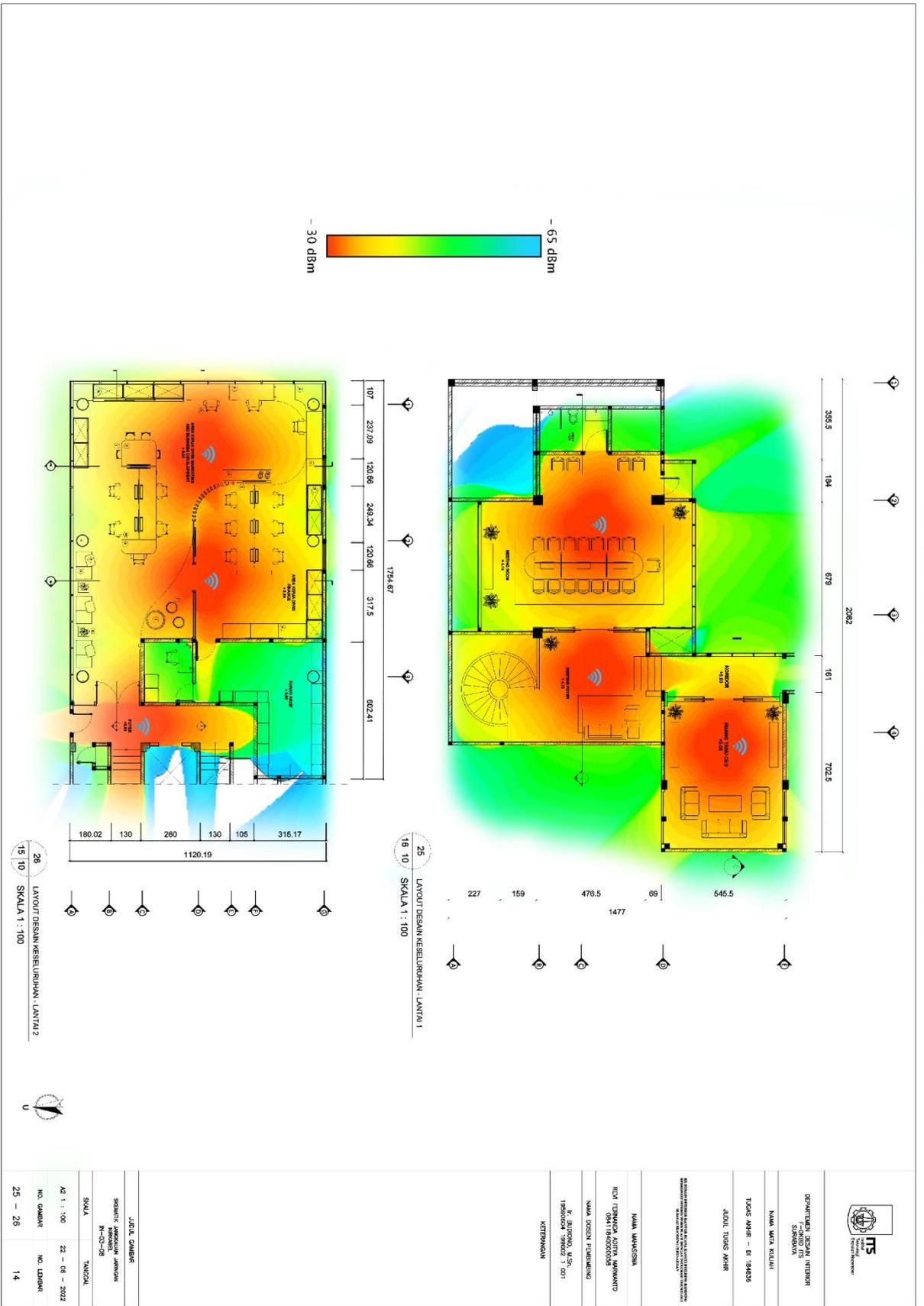
SKALA

NO. GAMBAR

NO. LEMBAR

24

13



DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA
SURABAYA

NAMA MAHA SISWA

TUGAS AKHIR - DI ISKEDS

JUDUL TUGAS AKHIR

PERMANEN PERUBAHAN KEMENTERIAN RI/ITS/2018/10/14

NAMA MAHASISWA

RECI FERDIAUSYAH NUR ANNAMANTO

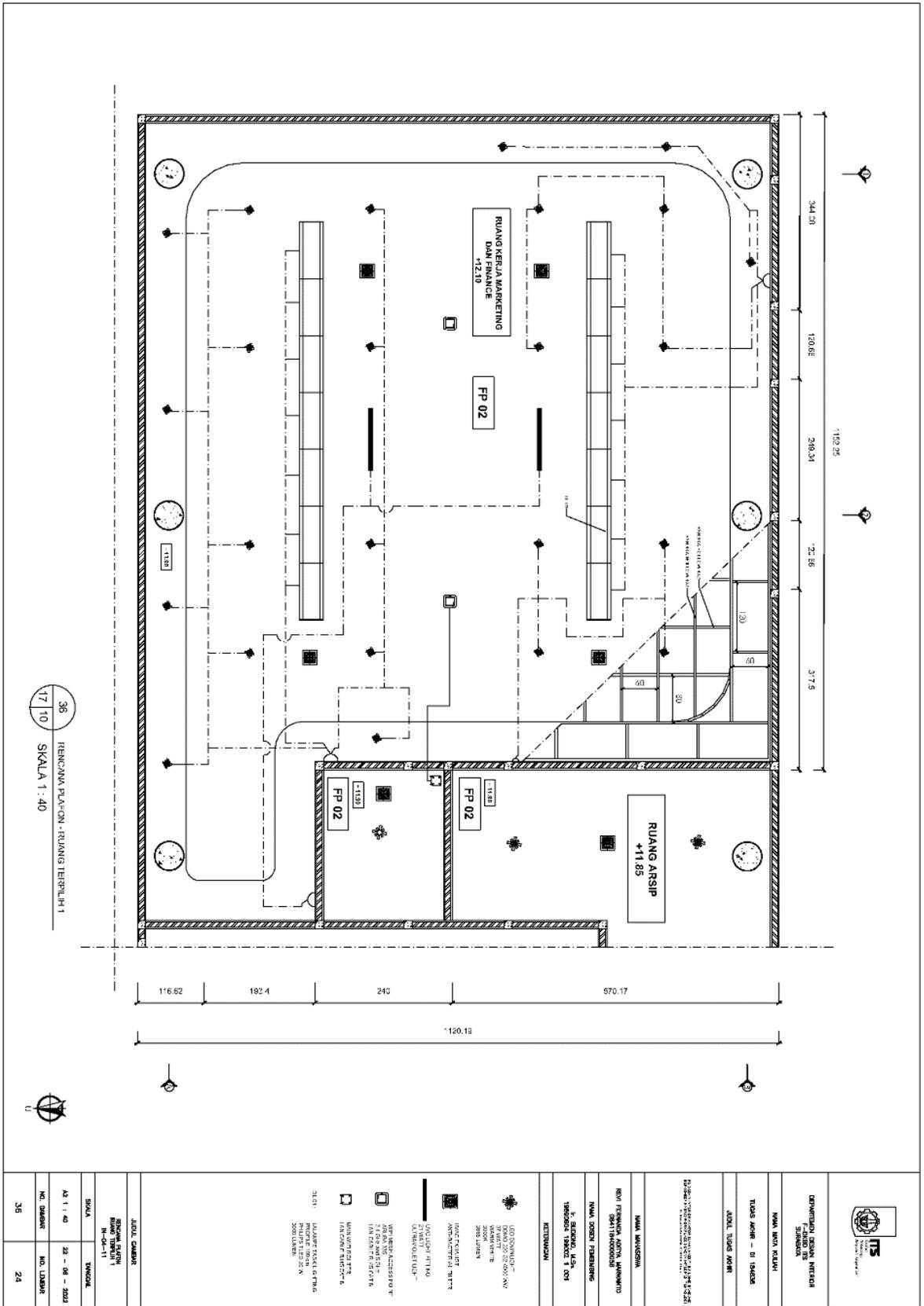
NAMA DOSEN PEMBIMBING

P. BILUNG, M.Si,
PENDAHULU TEKNIK TIK 081

KETERANGAN

JUDUL GAMBAR	NO. GAMBAR	NO. LEMBAR
SKEDUNG SURVEILAN ANTENA IN-DO-08	26	22 - 05 - 2022
SKALA	TANGGAL	
A2 1 : 100	22 - 05 - 2022	
NO. GAMBAR	NO. LEMBAR	
25 - 28	14	

m. Rencana Plafon Ruang Terpilih 1



PT Sinar Mas Tbk.
 PT Sinar Mas Tbk.
 PT Sinar Mas Tbk.

RUANG ARSIP - 11.85
 RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

RUANG ARSIP - 11.85

RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

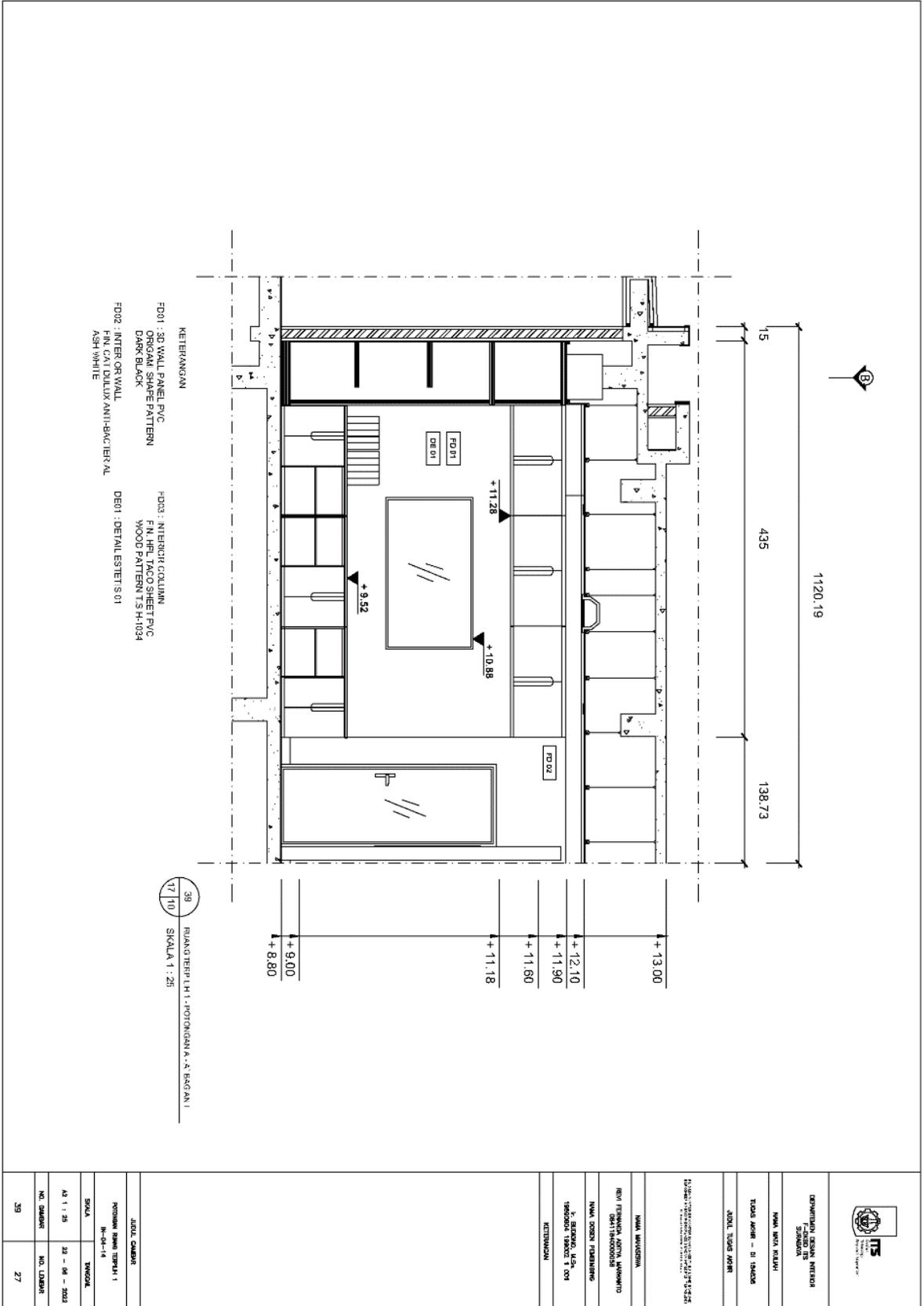
RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

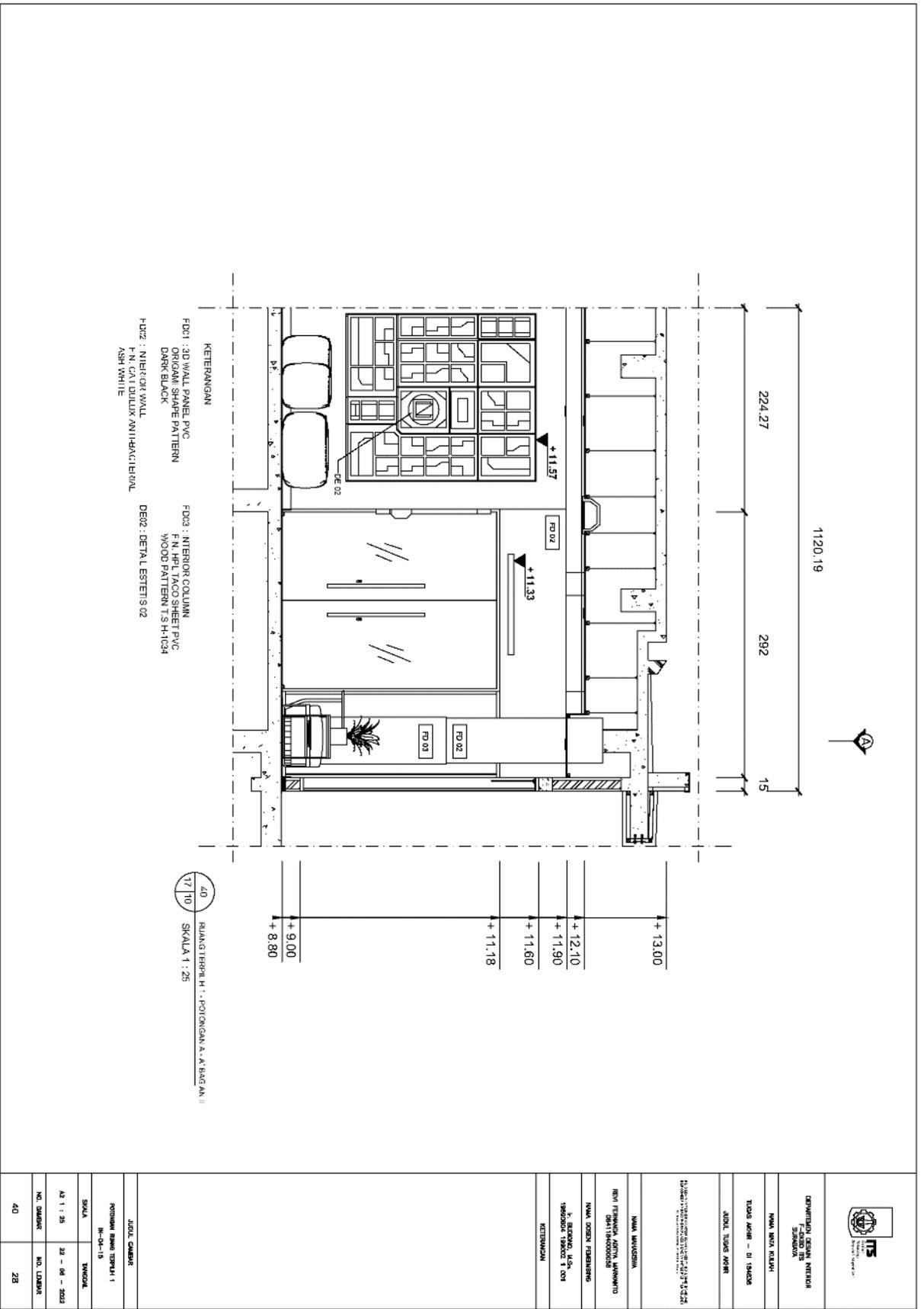
RUANG ARSIP - 11.85

RUANG JEREA MARKETING DAN FINANCE - 12.10

RUANG ARSIP - 11.85

n. Potongan A-A` Ruang Terpilih 1





KETERANGAN

FD01 : 3D WALL PANEL PVC
ORISGINI SHAPE PATTERN
DARK BLACK

FD02 : INTERIOR WALL
P.N. CAT DULUX ANTIKAPICIDURAL
ASH WHITE

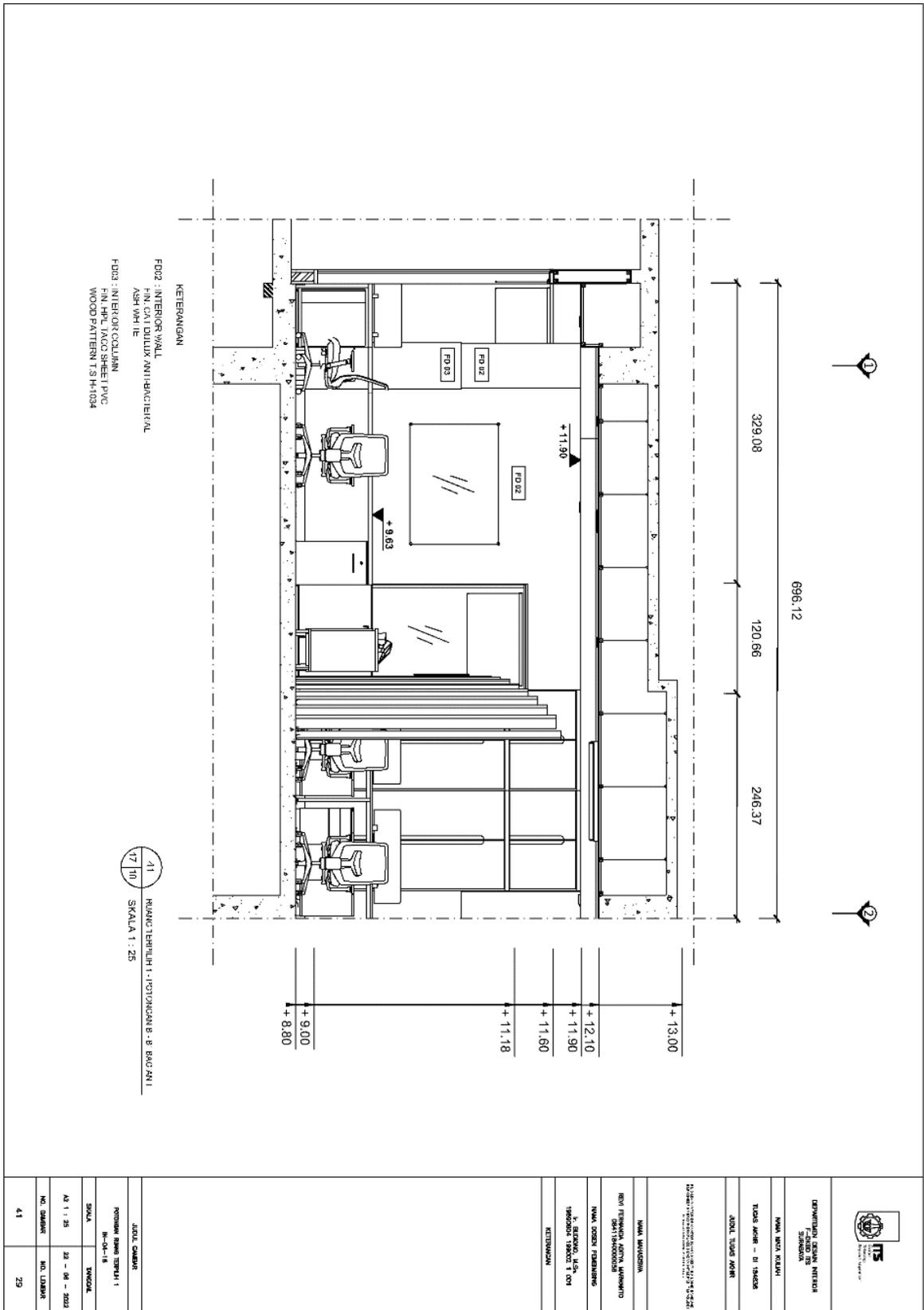
FD03 : INTERIOR COLUMN
P.N. HPL JACO SHEET PVC
WOOD PATTERN I.S.H.1034

DE02 : DETAIL ESTETS 02

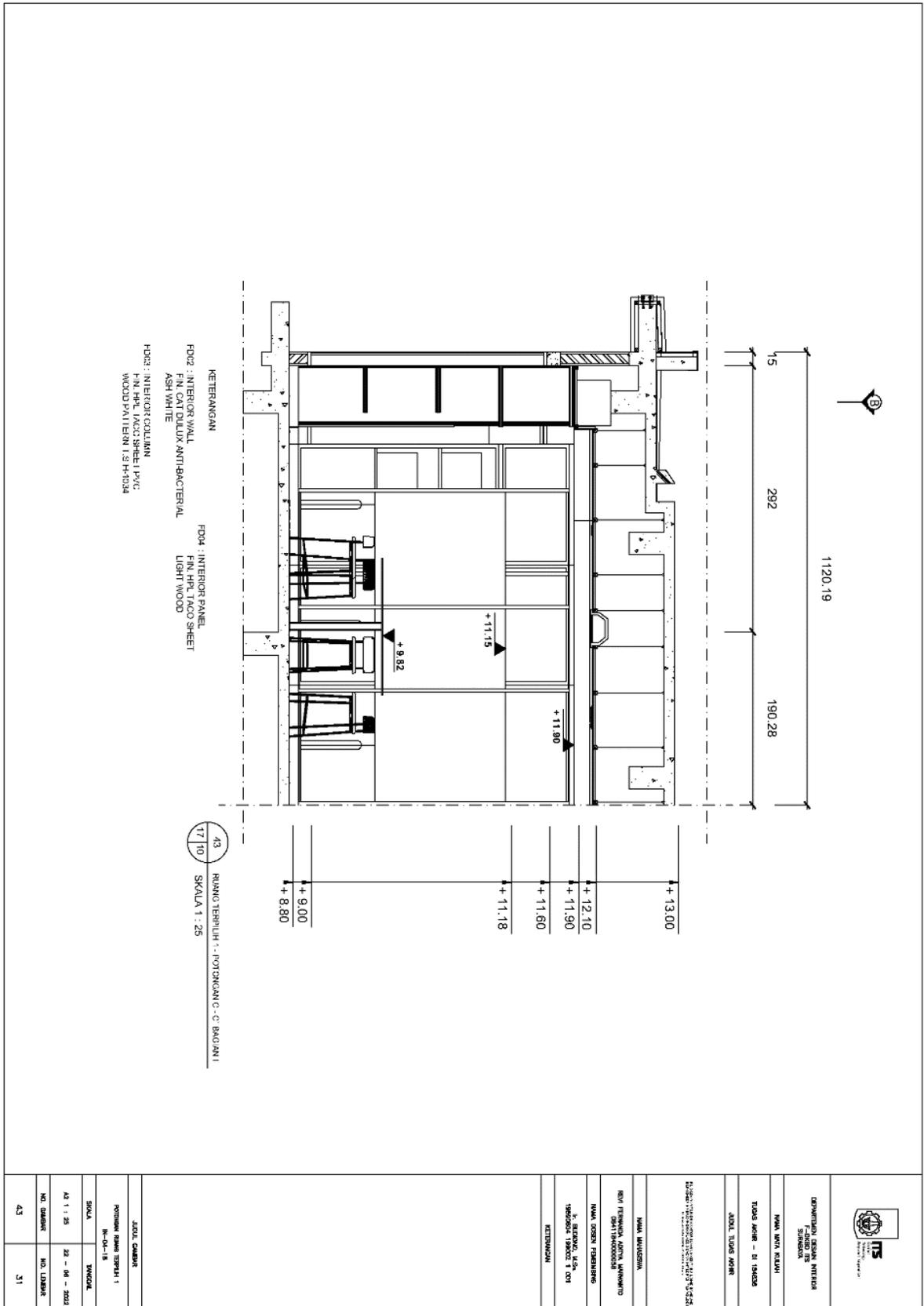
40 RILANG TERPILU H. : POTONGAN A-A BAGIAN II
SKALA 1 : 25

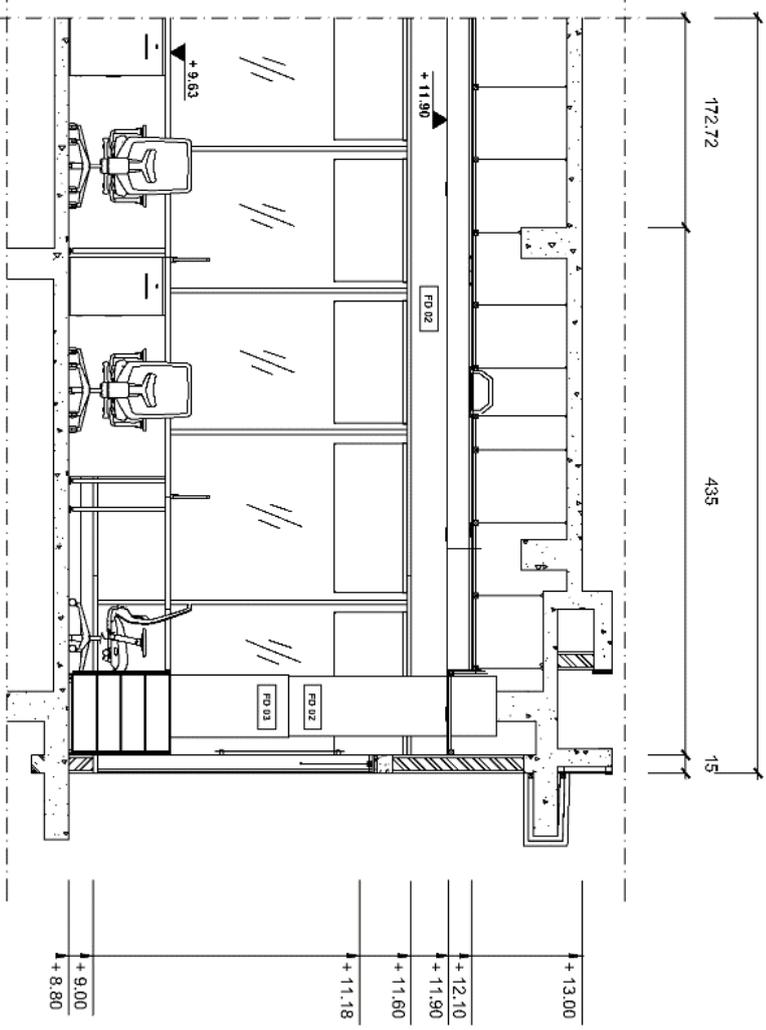
PERENCANAAN STRUKTUR INTERIOR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN SURABAYA	
NAMA NAMA REKAM TUGAS AKHIR - DI 180420	
ADIL TUGAS AKHIR	
NAMA MANAJEMEN REVI PERENCANAAN ARSITEK LAMPUNG 084118400000018	
NAMA DESAIN PERENCANAAN A. SIKANDU, S.SiP 18060000118000011001	
KETERANGAN	
NO. GAMBAR 40	JUDUL GAMBAR RENCANAAN STRUKTUR 1 IN-04-18 YONGKAL AS 1 1 25 22 - 06 - 2022 NO. LEMBAR 28

o. Potongan B-B` Ruang Terpilih 1



p. Potongan C-C` Ruang Terpilih 1





KETERANGAN
 FD02 : INTERIOR WALL
 F.N. CAT DULUX ANTI-BACTERIAL
 ASH WHITE
 FD03 : INTERIOR COLUMN
 F.N. HPL YACO SHEET PVC
 WOOD PATTERN T.S.H-1034

FD04 : INTERIOR PANEL
 F.N. HPL YACO SHEET
 LIGHT WOOD

44 RILANG TERPILIH 1 : POTONGAN C - C BAGIAN II
 17/10 SKALA 1 : 25



DESKRIPSI DESAIN INTERIOR
 FAKED 713
 SAMPAN

NAWA NAMA KULIAH

TUGAS JAHIR - 01 2020

JUDUL TUGAS JAHIR

DISUSUN OLEH:
 NAMA KELOMPOK:
 NAMA KELOMPOK:
 NAMA KELOMPOK:
 NAMA KELOMPOK:
 NAMA KELOMPOK:

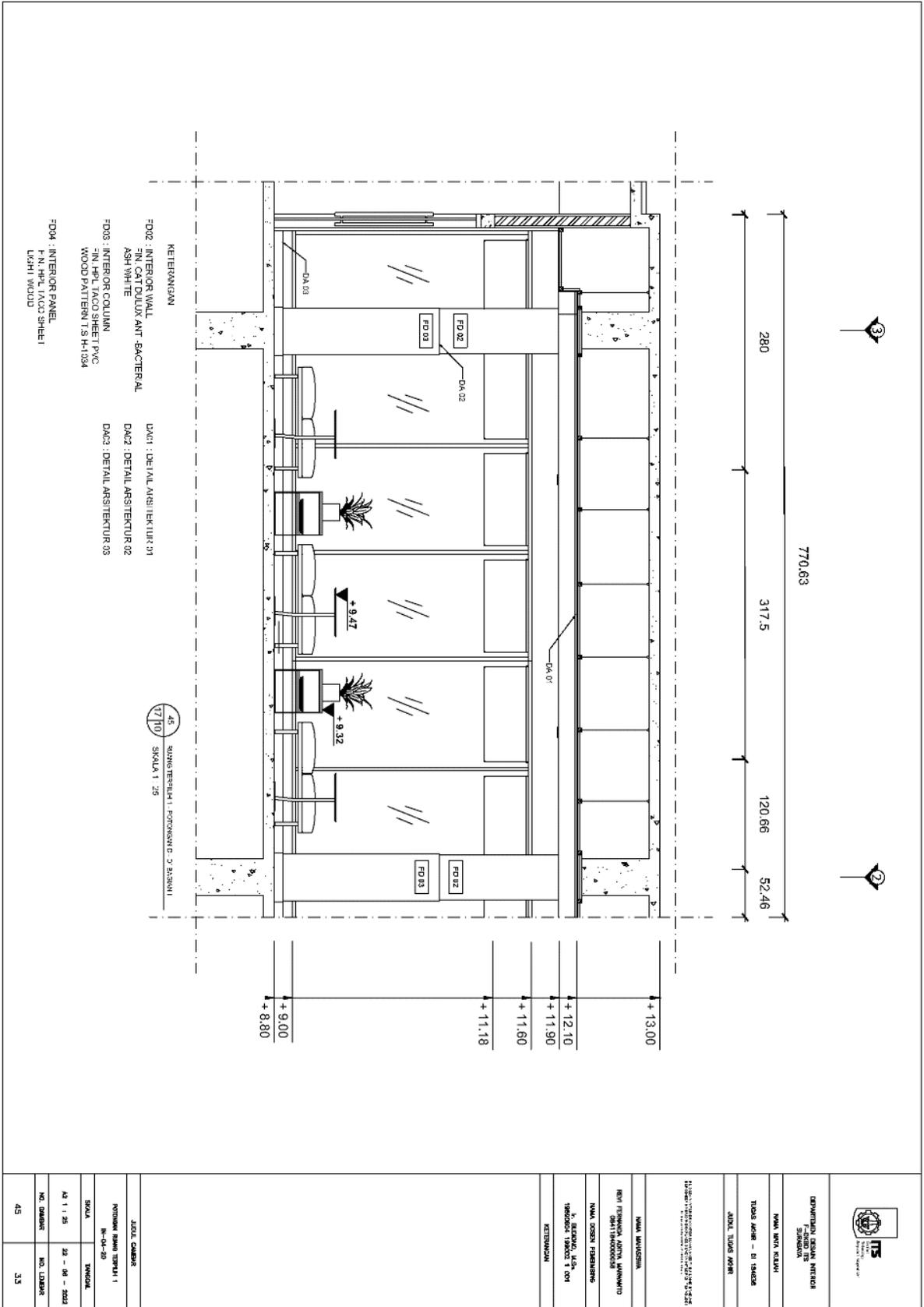
REVISI PERUBAHAN: 01/01/2020
 02/01/2020
 03/01/2020
 04/01/2020
 05/01/2020

NAMA DOSEN PEMBIMBING
 N. SUDONO, S.Si
 SANGREKOR, SURABAYA 60114

KETERANGAN

JUDUL CAHAYA	
POTONGAN RANG TERPILIH 1	
M-04-18	
SKALA	TANGGAL
A2 1 : 25	20 - 06 - 2020
NO. GAMBAR	NIL. LUBANG
44	32

q. Potongan D-D` Ruang Terpilih 1



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
 SINARMAS

NAMA NYAWA KULIAH
 TOPIK AKHIR - 01 100008
 ADOLF ULDAS AYER

NAMA MAJLISAH
 RUMAH TERPILIH 1, RUMAH TERPILIH 1
 DAN RUMAH TERPILIH 2

NAMA DOSEN PEMBIMBING
 Ir. BUDONO, U.S.P.
 19000004 100002 1 004
 KETAMBAHAN

JUDUL GAMBAR
 RUMAH TERPILIH 1
 IN-04-01
 SKALA
 A4 1 : 25
 NO. GAMBAR
 NO. LEMBAR
 45 33

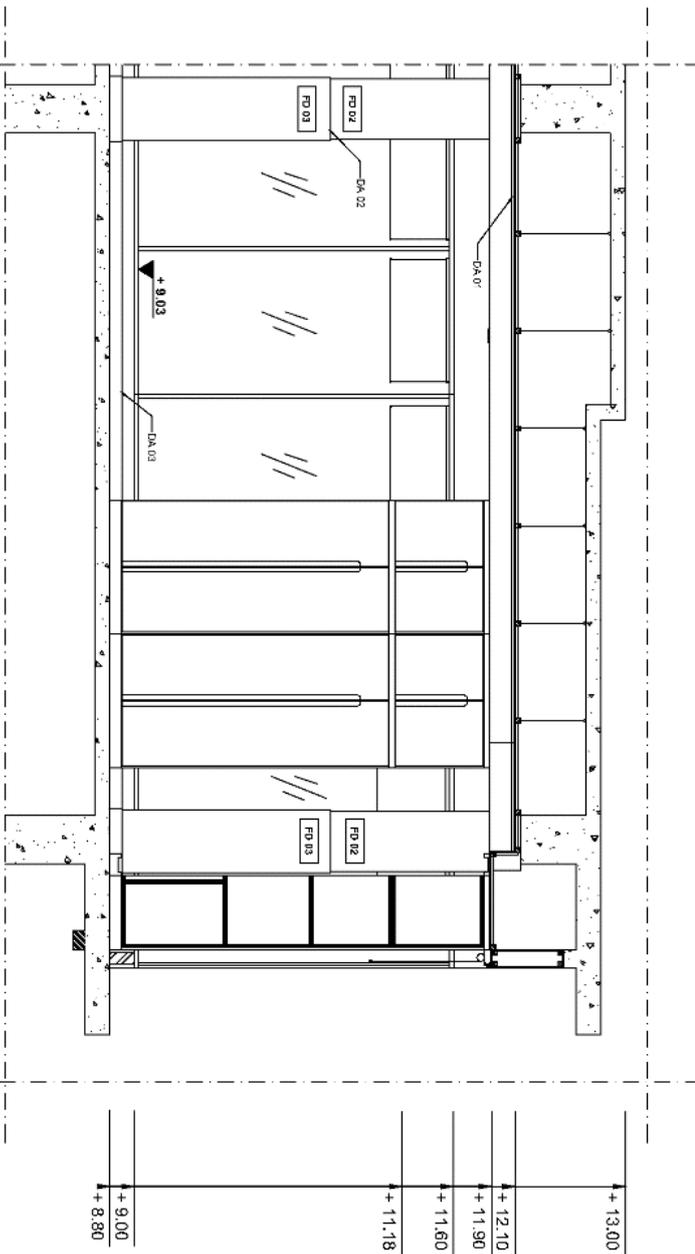


726.71

276.96

120.66

329.08



KETERANGAN

HDZ : INTERIOR WALL
FIN. CA. DINDILK ANTIHAKCIERUMAL
ASH WHITE

FDG3 : INTERIOR COLUMN
FIN. HPL TACO SHEET PVC
WOOD PATTERN T.S.H-1034

FDG4 : INTERIOR PANEL
FIN. HPL TACO SHEET
LIGHT WOOD

48
71/10
RANGKAIAN RUMAH TANGGA D. D. BAGIAN II
SKALA 1:25

+13.00

+12.10

+11.90

+11.60

+11.18

+9.00

+8.80



DEWI PUTRI KURNIA INTERIOR
SANGREKA KARYA

NIKAM WATI KALAU

TUDAS MOHR - 01 19426

ADIL TUDAS MOHR

13.08.2023 10:00:00 AM (UTC+7) 13.08.2023 10:00:00 AM (UTC+7) 13.08.2023 10:00:00 AM (UTC+7)

NIKAM WANGSANA

IBOY FERDIA ADITYA LAMBERTO
0841184000038

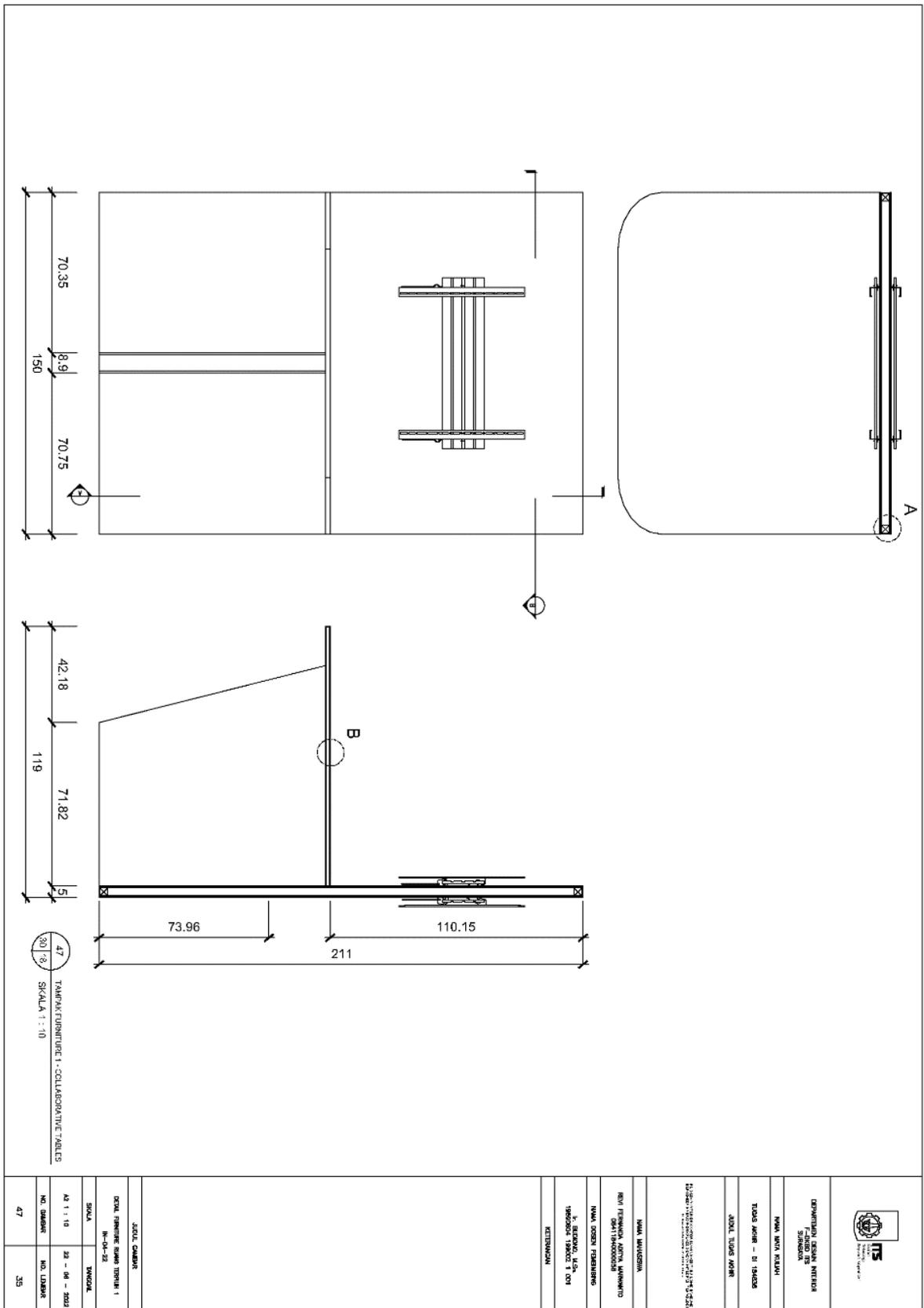
NIKAM SOENI PERMANENS

S. BUDONO, I.S.A
YABODOR TAMBOK 1 004

INTERIOR

JUDUL GAMBAR	
RUMAH TANGGA TERAKSI 1	
M-04-21	
SKALA	WANGKAL
KAS 1 : 25	25 - 06 - 2023
NO. GAMBAR	NO. LAMPAH
48	34

r. Detail Furniture Ruang Terpilih 1



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
 FAKULTAS DESAIN
 SURABAYA

NAMA NAMA MELAYU

TIKUS MOHAR - 01 184003

ADIEL TUDUS AYANI

Dibuat dengan CorelDraw 2019.02.01.15.11.12.25

NAMA MAHASISWA

NAMA FURNITUR KOTAK BUKAN TITIK

NAMA DESAIN FURNITUR

1. BERDASAR USAH

BERDASAR TANGKAI 1 201

KETERANGAN

JUDUL GAMBAR

DETAIL FURNITUR RUANG TERPILIH 1

NO. GAMBAR IN-04-22

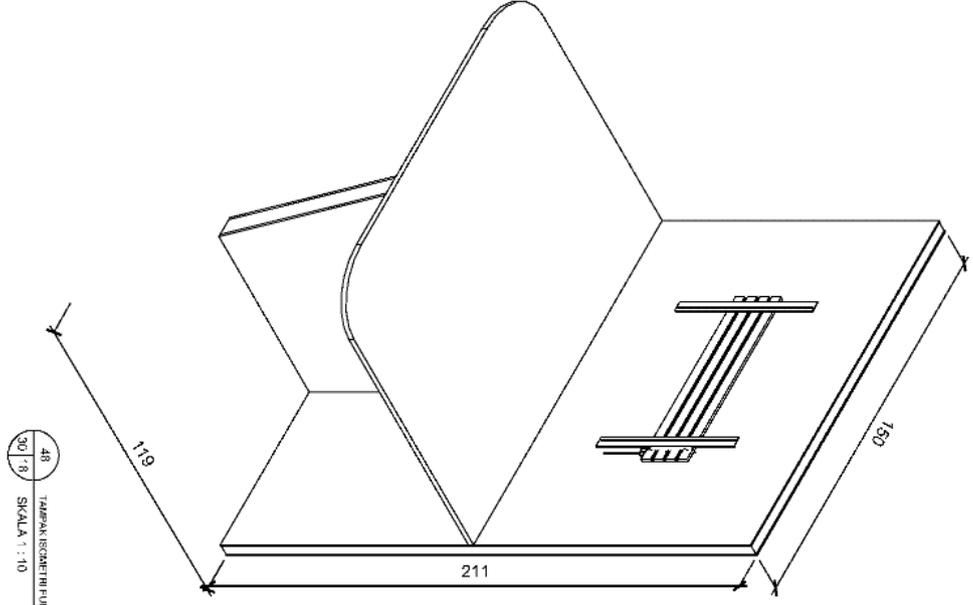
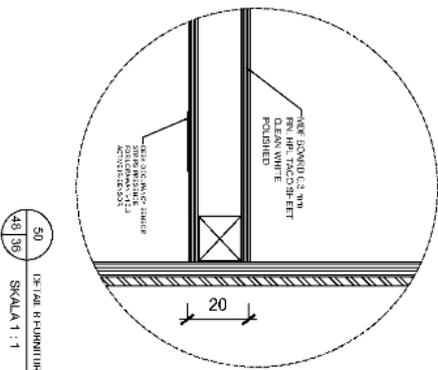
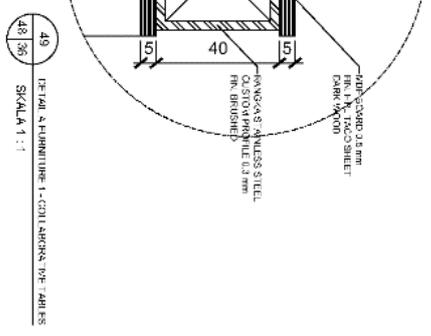
NAMA DESAIN

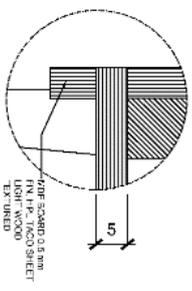
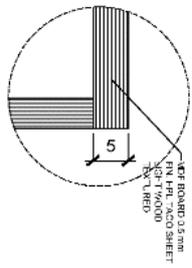
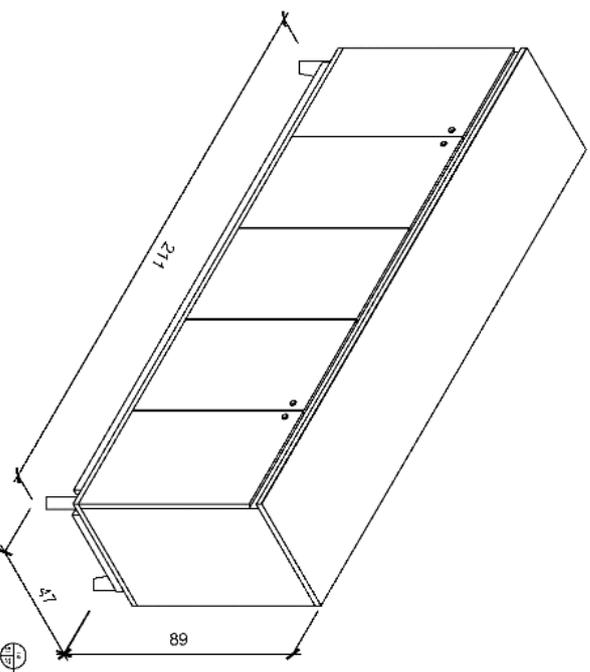
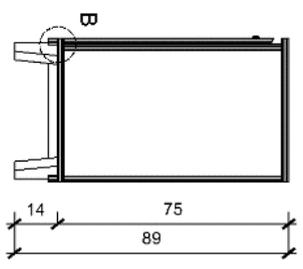
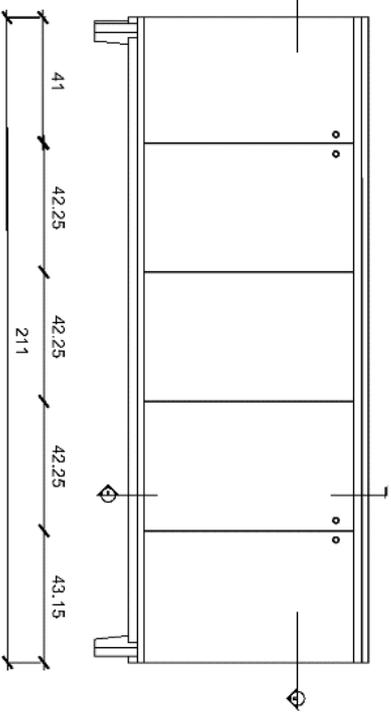
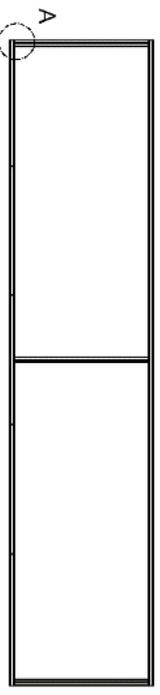
AS 1 1 19 22 - 04 - 2023

NO. GAMBAR NO. LEMBAR

47 35

JUDUL CAMBUT	
DOKUMEN PERENCANAAN ARSITEKTUR I	
#1-04-03	
SKALA	SWINGOL
A3 1 : 10	22 - 04 - 2023
NO. GAMBAR	KO. LEMBAR
48 - 50	36





DEPARTEMEN TEKNIK MATEMATIKA
SURABAYA

NAME: NINA MELIAH

CLASS: AKR1 - 01 18023

TITLE: TUBAS AKR1

15.08.2022 11:00:00 AM
15.08.2022 11:00:00 AM
15.08.2022 11:00:00 AM

NAME: MARSISIA

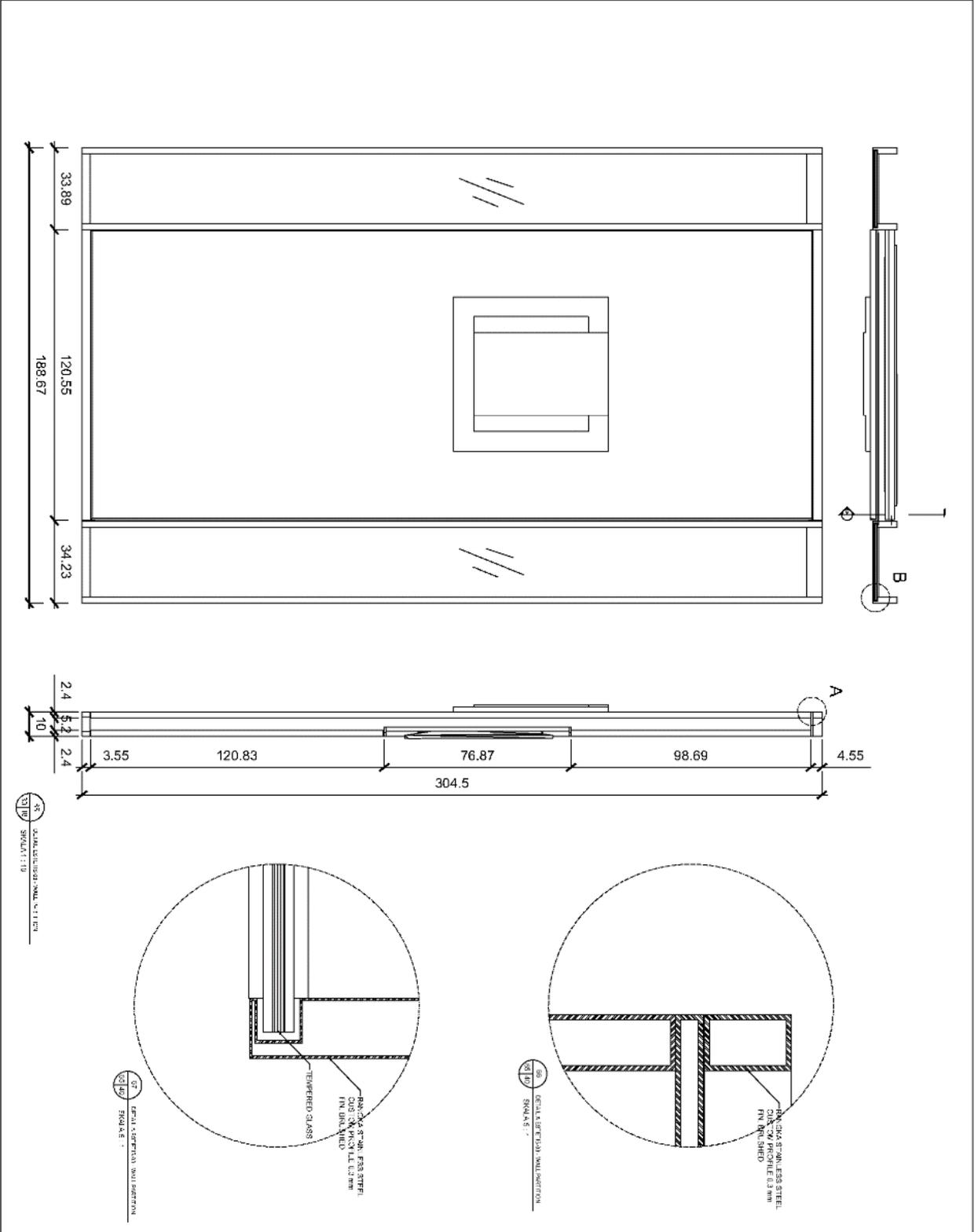
HEWI PERMANA APTIA AMANDA
084118000084

NAME: SOFYA FEBRIANSY

S. BERDANA, LISA
1903004 190302 1 001

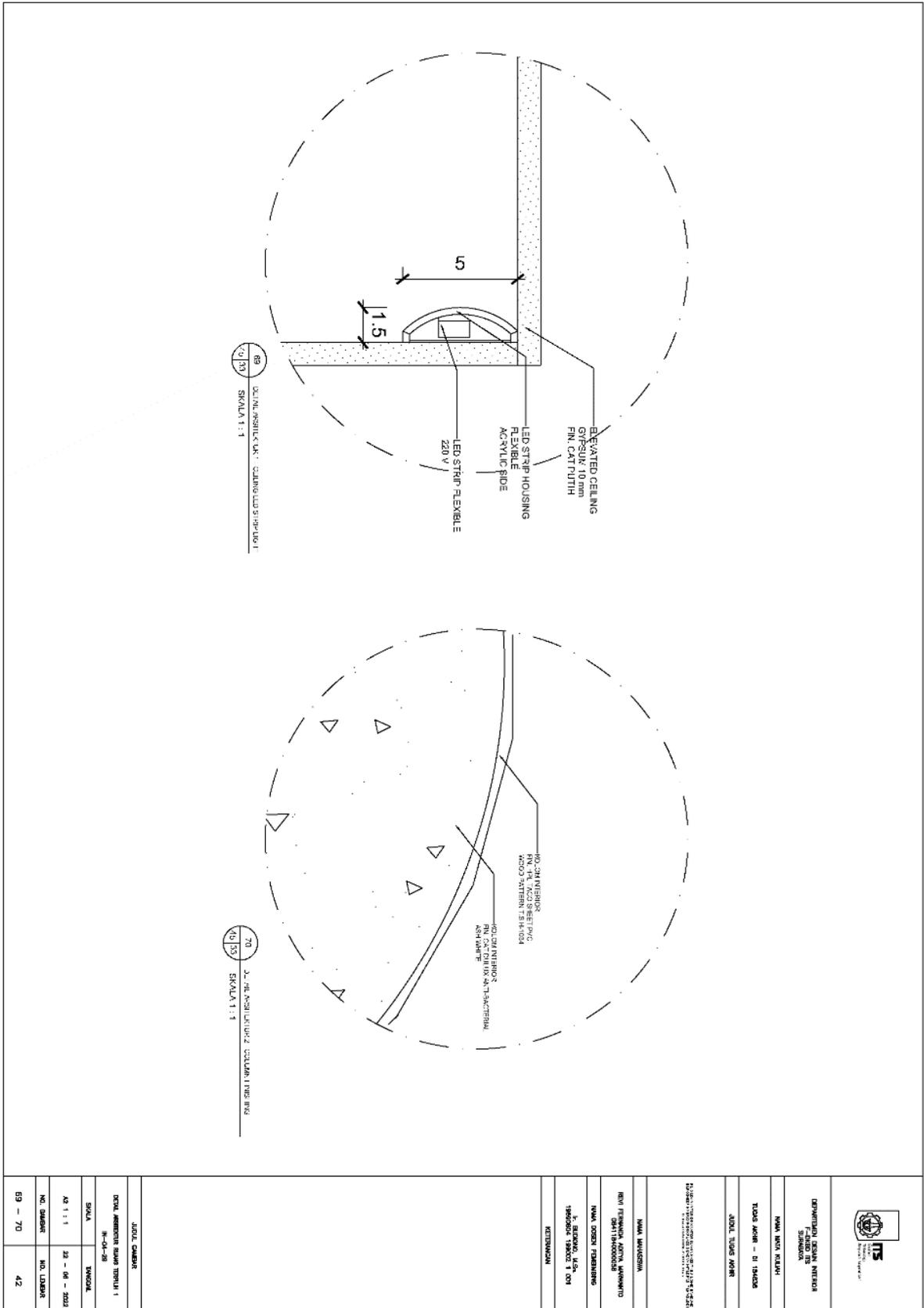
KETERANGAN

JUDUL CAHAYA	
ISOLASI PENYANGKIT SUDUT TITIK HILIR I	
NO. DESAIN	51 - 54
NO. LEMBAR	37



 ITS INSTITUT TEKNIK SEPULUH SEPTEMBER SURABAYA	
DEPARTEMEN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN	
NAMA NAMA KELUWA	
TUGAS AKHIR - 01 180208	
ADOLF TUGAS AKHIR	
<small>DISUSUN OLEH FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN DEPARTEMEN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT TEKNIK SEPULUH SEPTEMBER SURABAYA SURABAYA, 18 SEPTEMBER 2022</small>	
NAMA MAHASISWA	
REVI FERIANANDA ADITIA MARWANINDO 0501180200020	
NAMA DOSEN PEMBIMBING	
S. BERNARDUS, ICS 18020000100010001	
KETERANGAN	
JUDUL CAMBUNG	
DIAMEN BERSI BAHAS TERBUKA 1 IN-04-27	
SKALA	TANGGAL
KA 1 : 10	22 - 08 - 2022
NO. GAMBAR	NO. LAMBEK
55 - 57	40

t. Detail Arsitektur Ruang Terpilih 1



DISKIPULAN DAN KEJUHAPAN
 BERKUALITAS
 BERKEMAMUHAN

NAMA NAMA KELUHA

TUGAS AKHIR - 01 184208

ALOKI TUGAS AKHIR

DISKUSI TERBUKA
 KEMERDEKAAN BERKUALITAS
 BERKEMAMUHAN

NAMA MAHASISWA

REVISI PERUBAHAN AKHIR JAWABAN

NAMA DOSEN PEMBIMBING

1. BILALU, A.S.H
 18080011800011

KETERANGAN

LOKALISASI GAMBAR	
DETAIL ARSITEKTUR RUANG TERPILIH 1	
NO. GAMBAR	NO. LEMBAR
69 - 70	42



DEWIYANTI DESAIN INTERIOR
SINARINDO SEKELOA PERKASA

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

71-43

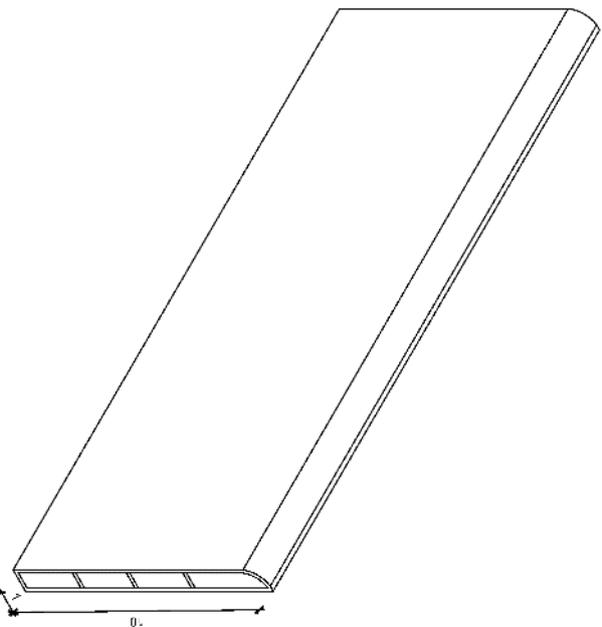
71-43

71-43

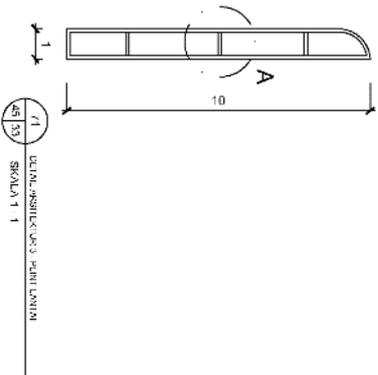
71-43

71-43

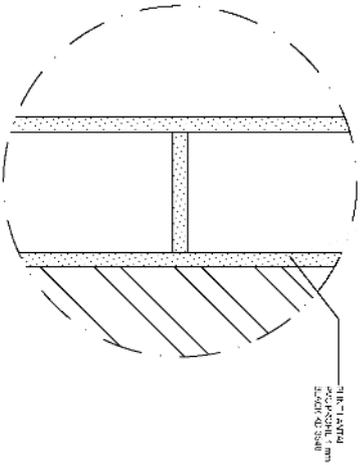
71-43



73
71-43
3D DETAIL ASSIET CUP 3 - PINTU LANTAI
SKALA 1 : 1



71
43-53
71-43
DETAIL ASSIET CUP 3 - PINTU LANTAI
SKALA 1 : 1

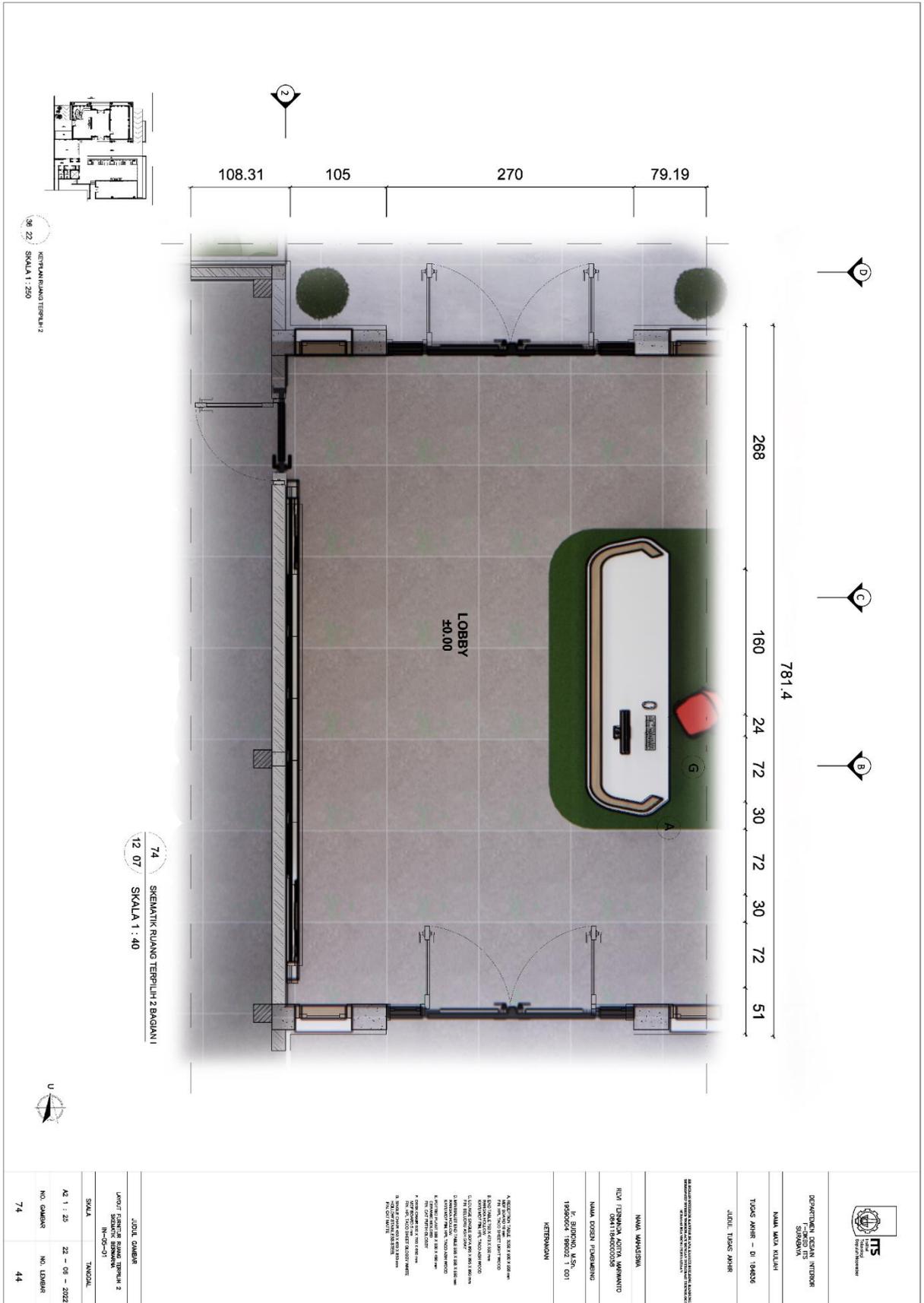


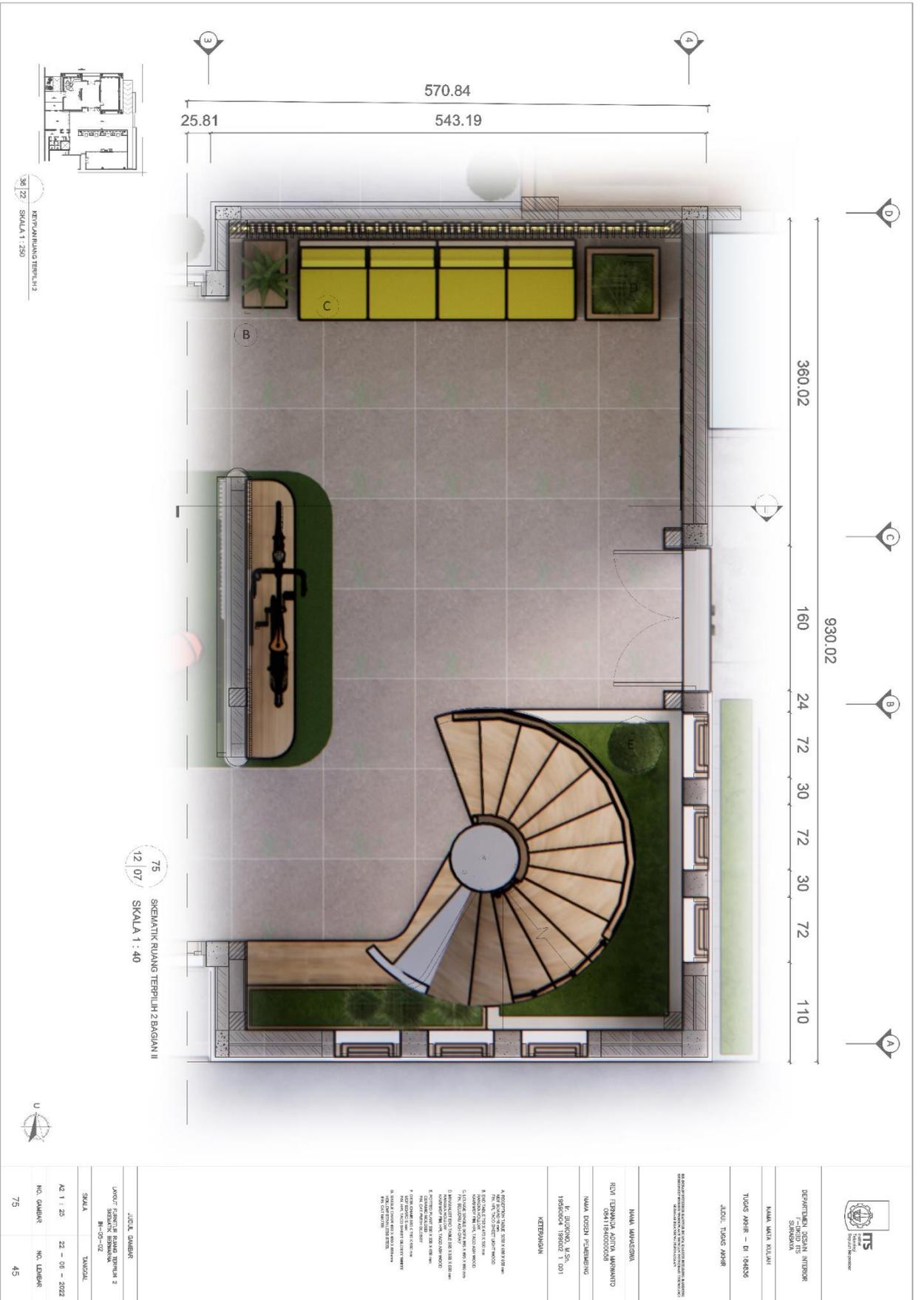
72
71-43
71-43
DETAIL ASSIET CUP 3 - PINTU LANTAI
SKALA 1 : 1

71-43
DETAIL ASSIET CUP 3 - PINTU LANTAI
SKALA 1 : 1

JUDUL GAMBAR	
DETAIL ASSIET CUP 3 - PINTU LANTAI	
N-C-04-20	
SKALA	YANGGAL
AS 1 : 1	20 - 04 - 2023
NO. GAMBAR	NO. LEMBAR
71 - 73	43

u. Skematik Ruang Terpilih 2





36 | 22 KEMAHMUNGAN TERPILIH 2
SKALA 1 : 250

75 | 07 SKEMATIK RUANG TERPILIH 2 BAGIAN II
SKALA 1 : 40

 INSTITUT TEKNOLOGI SURABAYA	
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR SURABAYA	
NAMA MAHASISWA TUGAS ANHRI – DI 18/03/22	
JUDUL TUGAS ANHRI TUGAS ANHRI – DI 18/03/22	
NAMA MAHASISWA RIZKI FERIANA, ADITYA AMANDA 0941184000008	
NAMA DOSEN PEMBIMBING H. DUDUNDA, M.Si., 1503004 180002 1 001	
KETERANGAN A. RESERVOIR TANGKAI, 0,500 x 0,500 x 0,100 m B. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m C. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m D. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m E. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m F. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m G. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m H. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m I. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m J. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m K. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m L. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m M. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m N. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m O. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m P. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m Q. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m R. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m S. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m T. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m U. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m V. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m W. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m X. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m Y. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m Z. BALOK TUMBUK, 0,100 x 0,100 x 0,100 m	
JUDUL GAMBAR LAYOUT SKEMATIK RUANG TERPILIH 2 M-03-022	TANGGAL 22 - 01 - 2022
SKALA A2 1 : 20	NO. GAMBAR 75
NO. GAMBAR 75	NO. LEMBAR 45

a. Skematik Ruang Terpilih 3



76 22 SKEMATIK RUANG TERPILIH 3
SKALA 1 : 250

76 07 SKEMATIK RUANG TERPILIH 3 BAGIAN I
SKALA 1 : 25



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SARAWAK

NAMA MAHA KULIAH

TUGAS RASMI – DI 184326

JUDUL TUGAS RASMI

MAHA KULIAH

NAMA UNIVERSITI

NO. IDENTITI KURSUS

NAMA DOSYEN PANDUJARI

F. SUDONO, S.Sn.

19950604 18002 1 001

KETERANGAN

- A. DISEKUTU HILIR FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- B. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- C. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- D. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- E. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- F. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- G. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- H. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- I. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- J. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- K. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- L. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- M. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- N. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- O. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- P. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- Q. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- R. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- S. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- T. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- U. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- V. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- W. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- X. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- Y. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II
- Z. FLOOR PLAN 3 BAGIAN II



77 SKEMATIK RUANG TERPILIH 3 BAGIAN II
12 07 SKALA 1 : 25

98 22 SKEMATIK RUANG TERPILIH 2
SKALA 1 : 250

JUDUL GAMBAR	TANGGAL
UNIVERSITI SAINS SARAWAK M-DC-DC	22 - 05 - 2022
NO. GAMBAR	NO. LAMBAIR
77	47

3. Gambar Perspektif 3D
1. Ruang Terpilih Pertama







2. Ruang Terpilih Kedua









3. Ruang Terpilih Ketiga





4. Rancangan Anggaran Biaya

Bill of Quantity (BQ)																						
Pekerjaan : Ruang Area Kerja Marketing dan Finance																						
Tugas Akhir Desain Interior																						
No	Uraian Pekerjaan	Jumlah	Perhitungan	Sibok (M)	Agustus				September				Oktober									
					M1	M2	M3	M4	M1	M2	M3	M4	M1	M2	M3	M4						
Pekerjaan Persiapan																						
1	Persiapan & Pembersihan Akhir	2,000,000.00	Rp	2,000,000.00	0.441	0.220896961											0.220896961					
2	Pekerjaan Bongkar Plafon	1,641,903.90	Rp	1,650,000.00	0.354	0.091037496	0.0910375	0.0910375	0.091037496	0.091037496												
3	Pekerjaan Bongkar Lantai Keramik	856,936.20	Rp	860,000.00	0.100	0.02691991	0.02779981	0.02779981	0.02691991													
Pekerjaan Lantai																						
1	Pasang Jaringan Listrik	104,400.00	Rp	110,000.00	0.024		0.01213833	0.01213833														
2	Pasang Floor Socket	8,040,890.00	Rp	8,050,000.00	1.777		0.88850268	0.88850268	0.88850268													
3	Pasang Keramik Lantai 80 x 80	50,415,567.96	Rp	50,420,000.00	11.328		2.781881191	2.781881191	2.781881191	5.563770387	2.781881191											
5	Pasang Karpet	5,701,205.89	Rp	5,710,000.00	2.260							0.630308014	0.630308014									
6	Pasang Plint Lantai	9,861,701.87	Rp	9,870,000.00	2.178							1.306967403	0.871314602									
Pekerjaan Dinding																						
1	Pengikisan Permukaan Cat Lama	1,986,846.40	Rp	1,990,000.00	0.439						0.219593475	0.219593475										
2	Pencucian Bidang Permukaan Tembok yang Pernah Dicat	1,888,286.40	Rp	1,890,000.00	0.417						0.208558628	0.208558628										
3	Pemindahan Pintu	53,983.50	Rp	60,000.00	0.013					0.020202022	0.020202022											
4	Pasang Dinding Bata Ringan	376,024.95	Rp	380,000.00	0.864					0.067081678	0.067081678											
5	Pasang Wallpanel Dinding	934,775.64	Rp	940,000.00	0.207																	
6	Pasang Partisi Custom	28,656,492.85	Rp	28,660,000.00	6.325							4.427622482	1.897532471									
7	Pengecatan Dinding	27,029,180.64	Rp	27,030,000.00	5.965							1.789831657	2.384375542	1.789831657								
8	Pasang HPL Kolom	1,000,030.94	Rp	1,010,000.00	0.223												0.223					
Pekerjaan Plafon																						
1	Pasang Plafon Gypsum	9,082,209.50	Rp	9,090,000.00	2.006				1.003067681	1.003067681												
2	Pasang Lampu Downlight	101,339,313.60	Rp	101,340,000.00	22.365																	
3	Pasang Profil Lighting	14,159,743.08	Rp	14,160,000.00	3.125																	
4	Pasang LED Strip	5,277,477.50	Rp	5,280,000.00	1.165								0.932223913	0.218305991								
5	Pasang Exhaust AC	1,240,124.00	Rp	1,250,000.00	0.276																	
Elektronik																						
1	Pasang Mesh Wifi Router	9,243,192.12	Rp	9,250,000.00	2.041												2.041					
2	Pasang Monitor	22,247,390.00	Rp	22,250,000.00	4.911												4.911					
3	Pasang Server	84,629,015.00	Rp	84,630,000.00	18.678												18.678					
Furniture																						
Permebelan																						
1	Buff Chair Diameter 500	1,076,000.00	Rp	1,080,000.00	0.238												0.238					
2	Bar Chair	480,000.00	Rp	480,000.00	0.108												0.108					
3	Office Chair	5,488,000.00	Rp	5,490,000.00	1.241												1.241					
4	Buff Chair Diameter 832	800,000.00	Rp	800,000.00	0.177												0.177					
5	End Table Set	600,000.00	Rp	600,000.00	0.132												0.132					
6	Lamp Table Table	1,170,000.00	Rp	1,170,000.00	0.258												0.258					
7	Lounge Bench	4,500,000.00	Rp	4,500,000.00	0.993												0.993					
Special Design																						
1	Wall Cabinet	20,250,000.00	Rp	20,250,000.00	4.469												4.469					
2	Storage Cabinet	7,000,000.00	Rp	7,000,000.00	1.545												1.545					
3	Workstation Desk	4,500,000.00	Rp	4,500,000.00	0.991												0.991					
4	Collaborative Workstation	11,000,000.00	Rp	11,000,000.00	2.438												2.438					
5	Collaborative Desk	4,500,000.00	Rp	4,500,000.00	0.993												0.993					
6	Corner Office Desk	1,120,000.00	Rp	1,130,000.00	0.249												0.249					
Material Interior																						
1	Stamen E (Stem 02 (02-02))	3,500,000.00	Rp	3,500,000.00	0.772												0.772					
2	Grass (Indonest)	270,000.00	Rp	270,000.00	0.060												0.060					
3	Blend (senda)	2,280,000.00	Rp	2,280,000.00	0.503												0.503					
Total Nilai Risk																						
PPN 11 % + Overhead Cost 10%																						
Harga Total																						
		548,118,267.23	Rp	548,118,267.23	100.000					0.220896961	0.091037496	0.160115601	1.029440971	4.878616671	7.077671509	34.71099713	6.32826466	19.54006753	11.35132749	13.06084615	1.555913575	100.000000

Bill of Quantity (BQ)						
Pekerjaan : Ruang Area Kerja Marketing dan Finance						
Tugas Akhir Desain Interior						
No	Uraian Pekerjaan	VOL	SAT	Harga Satuan	Jumlah	
I Pekerjaan Persiapan						
1	Persiapan & Pembersihan Akhir	2	Ls	Rp 1,000,000.00	Rp	2,000,000.00
2	Pekerjaan Bongkar Plafon	124.67	m2	Rp 13,170.00	Rp	1,641,903.90
3	Pekerjaan Bongkar Lantai Keramik	131.03	m2	Rp 6,540.00	Rp	856,936.20
II Pekerjaan Lantai						
1	Pasang Jaringan Listrik	20	m2	Rp 5,220.00	Rp	104,400.00
2	Pasang Floor Socket	11	Bh	Rp 730,990.00	Rp	8,040,890.00
3	Pasang Keramik Lantai 80 x 80	131.03	m2	Rp 384,763.55	Rp	50,415,567.96
5	Pasang Karpet	54.22	m2	Rp 105,149.50	Rp	5,701,205.89
6	Pasang Plint Lantai	44.95	m2	Rp 219,392.70	Rp	9,861,701.87
III Pekerjaan Dinding						
1	Pengikisan Permukaan Cat Lama	123.2	m2	Rp 16,127.00	Rp	1,986,846.40
2	Pencucian Bidang Permukaan Tembok yang Pernah Dicat	123.2	m2	Rp 15,327.00	Rp	1,888,286.40
3	Pemindahan Pintu	1	Bh	Rp 53,983.50	Rp	53,983.50
4	Pasang Dinding Bata Ringan	1.89	m2	Rp 198,955.00	Rp	376,024.95
5	Pasang Wallpanel Dinding	6.48	m2	Rp 144,255.50	Rp	934,775.64
6	Pasang Partisi Custom	6.97	m2	Rp 4,111,405.00	Rp	28,656,492.85
7	Pengecatan Dinding	123.2	m2	Rp 219,392.70	Rp	27,029,180.64
8	Pasang HPL Kolom	11.08	m2	Rp 90,255.50	Rp	1,000,030.94
IV Pekerjaan Plafon						
1	Pasang Plafon Gypsum	124.67	m2	Rp 72,850.00	Rp	9,082,209.50
2	Pasang Lampu Downlight	24	Bh	Rp 4,222,471.40	Rp	101,339,313.60
3	Pasang Profil Lighting	14	Bh	Rp 1,011,410.22	Rp	14,159,743.08
4	Pasang LED Strip	44.5	m2	Rp 118,595.00	Rp	5,277,477.50
5	Pasang Exhaust AC	4	m2	Rp 310,031.00	Rp	1,240,124.00
V Elektronik						
1	Pasang Mesh Wifi Router	2	Bh	Rp 4,621,596.00	Rp	9,243,192.12
2	Pasang Monitor	2	Bh	Rp 11,123,695.00	Rp	22,247,390.00
3	Pasang Server	2	Bh	Rp 42,314,507.50	Rp	84,629,015.00

VI	Furniture					
VI.a	Furniture Pabrik					
1	Puff Chair Diameter 500	2	Bh	Rp 538,000.00	Rp	1,076,000.00
2	Bar Chair	4	Bh	Rp 120,000.00	Rp	480,000.00
3	Office Chair	14	Bh	Rp 369,000.00	Rp	5,166,000.00
4	Puff Chair Diameter 832	1	Bh	Rp 800,000.00	Rp	800,000.00
5	End Table Set	2	Bh	Rp 300,000.00	Rp	600,000.00
6	Laptop Side Table	3	Bh	Rp 390,000.00	Rp	1,170,000.00
7	Lounge Bench	3	Bh	Rp 1,500,000.00	Rp	4,500,000.00
VI.b	Special Design					
1	Wall Cabinet	9	Bh	Rp 2,250,000.00	Rp	20,250,000.00
2	Storage Cabinet	4	Bh	Rp 1,750,000.00	Rp	7,000,000.00
3	Workstation Desk	2	Bh	Rp 750,000.00	Rp	1,500,000.00
4	Collaborative Workstation	2	Bh	Rp 5,500,000.00	Rp	11,000,000.00
5	Collaborative Desk	1	Bh	Rp 4,500,000.00	Rp	4,500,000.00
6	Corner Office Desk	1	Bh	Rp 1,125,000.00	Rp	1,125,000.00
VI.c	Aksesoris Interior					
	Elemen Estetis O2 (DE O2)	1	Bh	Rp 3,500,000.00	Rp	3,500,000.00
	Glass Notewall	1	Bh	Rp 270,000.00	Rp	270,000.00
	Blind Jendela	24	Bh	Rp 95,000.00	Rp	2,280,000.00
				Jumlah	Rp	452,983,691.93
				PPN 11 %	Rp	49,828,206.11
				Overhead Cost 10 %	Rp	45,298,369.19
				Harga Total	Rp	548,110,267.23

Daftar Satuan Harga Pokok					
HSPK					
	URAIAN PEKERJAAN	KOEF	SATUAN	HARGA SATUAN	TOTAL HARGA
	Persiapan				
	Persiapan dan Pembersihan Akhir	1.0000	Ls	Rp 1,000,000.00	Rp 1,000,000.00
				Jumlah	Rp 1,000,000.00
				Nilai HSPK	Rp 1,000,000.00
	Pekerjaan Bongkar Plafon				
	Mandor	0.0050	O.H	Rp 159,000.00	Rp 795.00
	Pekerja	0.1250	O.H	Rp 99,000.00	Rp 12,375.00
				Jumlah	Rp 13,170.00
				Nilai HSPK	Rp 13,170.00
	Pekerjaan Pasang Lantai Keramik 80 x 80 Abu - Abu				
	Pasir	0.0450	Zak	Rp 55,000.00	Rp 2,475.00
	Semen Warna	1.5000	Kg	Rp 15,000.00	Rp 22,500.00
	Lantai Keramik 80 x 80	0.5208	Dus	Rp 575,000.00	Rp 299,479.55
	Semen	0.2000	Kg	Rp 55,000.00	Rp 11,000.00
	Mandor	0.0130	O.H	Rp 159,000.00	Rp 2,067.00
	Kepala Tukang	0.0130	O.H	Rp 164,000.00	Rp 2,132.00
	Tukang	0.1300	O.H	Rp 149,000.00	Rp 19,370.00
	Pekerja	0.2600	O.H	Rp 99,000.00	Rp 25,740.00
				Jumlah	Rp 384,763.55
				Nilai HSPK	Rp 384,763.55
	Pekerjaan Plint Lantai				
	Plint Lantai	0.4167	Meter	Rp 96,000.00	Rp 40,003.20
	Lem Silicon	0.3500	Tube	Rp 25,500.00	Rp 8,925.00
	Pekerja	0.1700	O.H	Rp 99,000.00	Rp 16,830.00
	Mandor	0.0085	O.H	Rp 159,000.00	Rp 1,351.50
				Jumlah	Rp 67,109.70
				Nilai HSPK	Rp 67,109.70

Pekerjaan Plint Lantai					
Plint Lantai	0.4167	Meter	Rp	96,000.00	Rp 40,003.20
Lem Silicon	0.3500	Tube	Rp	25,500.00	Rp 8,925.00
Pekerja	0.1700	O.H	Rp	99,000.00	Rp 16,830.00
Mandor	0.0085	O.H	Rp	159,000.00	Rp 1,351.50
				Jumlah	Rp 67,109.70
				Nilai HSPK	Rp 67,109.70
Pekerjaan Pasang Karpet					
Karpet	0.2650	Zak	Rp	160,000.00	Rp 42,400.00
Lem Vinyl	0.3500	Kg	Rp	47,000.00	Rp 16,450.00
Pekerja	0.1700	Dus	Rp	99,000.00	Rp 16,830.00
Tukang	0.1700	Kg	Rp	149,000.00	Rp 25,330.00
Kepala Tukang	0.0170	O.H	Rp	164,000.00	Rp 2,788.00
Mandor	0.0085	O.H	Rp	159,000.00	Rp 1,351.50
				Jumlah	Rp 105,149.50
				Nilai HSPK	Rp 105,149.50
Pekerjaan Pasang Instalasi Listrik					
Pekerja	0.0200	O.H	Rp	159,000.00	Rp 3,180.00
Mandor	0.0100	O.H	Rp	105,000.00	Rp 1,050.00
Teknisi Listrik	0.0100	O.H	Rp	99,000.00	Rp 990.00
				Jumlah	Rp 5,220.00
				Nilai HSPK	Rp 5,220.00
Pekerjaan Pasang Floor Socket					
Floor Socket	1	Buah	Rp	730,000.00	Rp 730,000.00
Teknisi Listrik	0.0100	O.H	Rp	99,000.00	Rp 990.00
				Jumlah	Rp 730,990.00
				Nilai HSPK	Rp 730,990.00
Pekerjaan Bongkar Lantai Keramik					
Mandor	0.0100	O.H	Rp	159,000.00	Rp 1,590.00
Pekerja	0.0500	O.H	Rp	99,000.00	Rp 4,950.00
				Jumlah	Rp 6,540.00
				Nilai HSPK	Rp 6,540.00
Pekerjaan Bongkar Ringan					
Upah : Mandor	0.0050	O.H	Rp	159,000.00	Rp 795.00
Pembantu	0.1000	O.H	Rp	99,000.00	Rp 9,900.00
				Jumlah	Rp 10,695.00
				Nilai HSPK	Rp 10,695.00
Pekerja Bongkaran Berat					
Upah : Mandor	0.2000	O.H	Rp	159,000.00	Rp 31,800.00
Pembantu	0.6000	O.H	Rp	99,000.00	Rp 59,400.00
				Jumlah	Rp 91,200.00
				Nilai HSPK	Rp 91,200.00
1m2 Pekerjaan Pengacian Dinding					
Upah : Mandor	0.0100	O.H	Rp	159,000.00	Rp 1,590.00
Kepala Tukang	0.0100	O.H	Rp	164,000.00	Rp 1,640.00
Tukang	0.1000	O.H	Rp	149,000.00	Rp 14,900.00
Pembantu	0.2000	O.H	Rp	99,000.00	Rp 19,800.00
Bahan : Semen	0.3101	Kg	Rp	55,000.00	Rp 17,055.50
Pasir	0.0160	m3	Rp	200,000.00	Rp 3,200.00
				Jumlah	Rp 58,185.50
				Nilai HSPK	Rp 58,185.50
1m2 Pasang Wallpanel Dinding					
Mandor	0.0025	O.H	Rp	159,000.00	Rp 397.50
Kepala Tukang	0.0020	O.H	Rp	164,000.00	Rp 328.00
Tukang	0.2000	O.H	Rp	149,000.00	Rp 29,800.00
Pekerja	0.0200	O.H	Rp	99,000.00	Rp 1,980.00
Wallpanel	2.0000	Buah	Rp	34,000.00	Rp 68,000.00
Lem Silicon	0.3500	Kg	Rp	125,000.00	Rp 43,750.00
				Jumlah	Rp 144,255.50
				Nilai HSPK	Rp 144,255.50

Pasang lampu Downlight				
Mandor	0.0500	O.H	Rp 159,000.00	Rp 7,950.00
Tukang	0.0500	O.H	Rp 149,000.00	Rp 7,450.00
Pekerja	0.0050	O.H	Rp 99,000.00	Rp 495.00
DOMO 220 G2 ASYM 4000 WW DALI	1	Buah	Rp 4,170,776.40	Rp 4,170,776.40
Bohlam	1	Buah	Rp 35,800.00	Rp 35,800.00
			Jumlah	Rp 4,222,471.40
			Nilai HSPK	Rp 4,222,471.40
1m2 Pemasangan dan Pengecatan Plafon Gypsum				
Mandor	0.0050	O.H	Rp 159,000.00	Rp 795.00
Tukang	0.0500	O.H	Rp 149,000.00	Rp 7,450.00
Kepala Tukang	0.0050	O.H	Rp 164,000.00	Rp 820.00
Pekerja	0.1000	O.H	Rp 99,000.00	Rp 9,900.00
Plamir	0.1000	Kg	Rp 6,000.00	Rp 600.0000
Amplas	0.1500	Lbr	Rp 6,500.00	Rp 975.0000
Cat Penutup Plafon 2X	0.0400	Kg	Rp 182,000.00	Rp 7,280.0000
Cat Dasar	0.1000	Kg	Rp 135,000.00	Rp 13,500.0000
Gypsum Board	0.364	Lembar	Rp 70,000.00	Rp 25,480.00
Paku Skrup	0.11	Kg	Rp 55,000.00	Rp 6,050.00
			Jumlah	Rp 72,850.00
			Nilai HSPK	Rp 72,850.00
1m2 Pengikisan Permukaan Cat Lama				
Mandor	0.0030	O.H	Rp 159,000.00	Rp 477.00
Pekerja	0.1500	O.H	Rp 99,000.00	Rp 14,850.00
Bahan : Soda Api	0.05	Kg	Rp 16,000.00	Rp 800.00
			Jumlah	Rp 16,127.00
			Nilai HSPK	Rp 16,127.00
1m2 Pencucian Bidang Permukaan Tembok yang Pernah Dicat				
Upah : Mandor	0.0030	O.H	Rp 159,000.00	Rp 477.00
Pembantu	0.1500	O.H	Rp 99,000.00	Rp 14,850.00
			Jumlah	Rp 15,327.00
			Nilai HSPK	Rp 15,327.00
1m2 Pengecatan Dinding				
Mandor	0.0025	O.H	Rp 159,000.00	Rp 397.50
Tukang	0.0630	O.H	Rp 149,000.00	Rp 9,387.00
Kepala Tukang	0.0063	O.H	Rp 164,000.00	Rp 1,033.20
Pekerja	0.0500	O.H	Rp 99,000.00	Rp 4,950.00
Ampelas	0.1500	Lbr	Rp 6,500.00	Rp 975.00
Plamir	0.1000	Kg	Rp 6,000.00	Rp 600.00
Cat Dasar	0.33	Kg	Rp 135,000.00	Rp 44,550.00
Cat Penutup 2X	0.1	Kg	Rp 1,575,000.00	Rp 157,500.00
			Jumlah	Rp 219,392.70
			Nilai HSPK	Rp 219,392.70
Pekerjaan Pemindahan Pintu				
Pekerja	0.1275	O.H	Rp 99,000.00	Rp 12,622.50
Tukang	0.1275	O.H	Rp 149,000.00	Rp 18,997.50
Kepala Tukang	0.0128	O.H	Rp 164,000.00	Rp 2,091.00
Mandor	0.1275	O.H	Rp 159,000.00	Rp 20,272.50
			Jumlah	Rp 53,983.50
			Nilai HSPK	Rp 53,983.50
1m2 Pemasangan Dinding				
Upah : Mandor	0.0030	O.H	Rp -	Rp -
Tukang	0.0420	O.H	Rp -	Rp -
Kepala Tukang	0.0042	O.H	Rp -	Rp -
Pembantu	0.0280	O.H	Rp -	Rp -
Bahan : Cat Dasar	0.12	Kg	Rp 47,000.00	Rp 5,640.00
Cat Penutup	0.18	Kg	Rp 96,000.00	Rp 17,280.00
			Jumlah	Rp 22,920.00
			Nilai HSPK	Rp 22,920.00

Pemasangan Dinding Bata Ringan						
Mandor	0.01	O.H	Rp	159,000.00	Rp	1,590.00
Kepala Tukang	0.01	O.H	Rp	164,000.00	Rp	1,640.00
Tukang	0.1	O.H	Rp	149,000.00	Rp	14,900.00
Pekerja	0.3	O.H	Rp	99,000.00	Rp	29,700.00
Bata Ringan	0.15	m3	Rp	850,000.00	Rp	127,500.00
Perekat Bata Ringan	0.1575	sak	Rp	150,000.00	Rp	23,625.00
				Jumlah	Rp	198,955.00
				Nilai HSPK	Rp	198,955.00
Pemasangan Partisi Custom 1 x 3 m3						
Pekerja	0.15	O.H	Rp	99,000.00	Rp	14,850.00
Mandor	0.0450	O.H	Rp	159,000.00	Rp	7,155.00
Tukang	0.6000	O.H	Rp	149,000.00	Rp	89,400.00
Custom Partition	1.0000	m3	Rp	4,000,000.00	Rp	4,000,000.00
				Jumlah	Rp	4,111,405.00
				Nilai HSPK	Rp	4,111,405.00
1m2 Pasang HPL Kolom						
Mandor	0.0025	O.H	Rp	159,000.00	Rp	397.50
Kepala Tukang	0.0020	O.H	Rp	164,000.00	Rp	328.00
Tukang	0.2000	O.H	Rp	149,000.00	Rp	29,800.00
Pekerja	0.0200	O.H	Rp	99,000.00	Rp	1,980.00
HPL Taco FD03	1.0000	m2	Rp	46,000.00	Rp	46,000.00
Lem Vinyl	0.2500	Kg	Rp	47,000.00	Rp	11,750.00
				Jumlah	Rp	90,255.50
				Nilai HSPK	Rp	90,255.50
Pasang Profil Lampu						
Mandor	0.0500	O.H	Rp	159,000.00	Rp	7,950.00
Tukang	0.0500	O.H	Rp	149,000.00	Rp	7,450.00
Pekerja	0.0050	O.H	Rp	99,000.00	Rp	495.00
Profile Lampu Lalampe Task Lighting	1	Buah	Rp	121,611.23	Rp	121,611.23
LED Source	1	Buah	Rp	873,903.99	Rp	873,903.99
				Jumlah	Rp	1,011,410.22
				Nilai HSPK	Rp	1,011,410.22
Pasang LED Strip						
Mandor	0.0500	O.H	Rp	159,000.00	Rp	7,950.00
Tukang	0.0500	O.H	Rp	149,000.00	Rp	7,450.00
Pekerja	0.0050	O.H	Rp	99,000.00	Rp	495.00
LED Strip	1	m2	Rp	42,750.00	Rp	42,750.00
Flexible LED Housing	1	m2	Rp	59,950.00	Rp	59,950.00
				Jumlah	Rp	118,595.00
				Nilai HSPK	Rp	118,595.00
Pemasangan Exhaust AC						
HVAC Filter	1	Buah	Rp	150,000.00	Rp	150,000.00
Exhaust AC	1	Buah	Rp	120,000.00	Rp	120,000.00
Baut Skrup	0.05	kg	Rp	40,000.00	Rp	2,000.00
Tukang	0.126	OH	Rp	149,000.00	Rp	18,774.00
Kepala Tukang	0.063	OH	Rp	164,000.00	Rp	10,332.00
Mandor	0.0250	O.H	Rp	159,000.00	Rp	3,975.00
Pekerja	0.0500	O.H	Rp	99,000.00	Rp	4,950.00
				Jumlah	Rp	310,031.00
				Nilai HSPK	Rp	310,031.00
Pemasangan Mesh Router Wifi						
Mandor	0.0050	O.H	Rp	159,000.00	Rp	795.00
Tukang	0.0420	O.H	Rp	149,000.00	Rp	6,258.00
Pekerja	0.1000	O.H	Rp	99,000.00	Rp	9,900.00
Mesh Wifi Router	0.3300	Buah	Rp	13,509,524.42	Rp	4,458,143.06
Stop Kontak	1.0000	Buah	Rp	129,500.00	Rp	129,500.00
Kabel Lan CAT 6	1.0000	m2	Rp	17,000.00	Rp	17,000.00
				Jumlah	Rp	4,621,596.06
				Nilai HSPK	Rp	4,621,596.06

Pemasangan Monitor						
Mandor	0.0050	O.H	Rp	159,000.00	Rp	795.00
Pekerja	0.1000	O.H	Rp	99,000.00	Rp	9,900.00
Bracket TV	1.0000	Buah	Rp	113,000.00	Rp	113,000.00
SONY KD-55X80K 55X80K GOOGLE TV 55inch	1.0000	Buah	Rp	11,000,000.00	Rp	11,000,000.00
				Jumlah	Rp	11,123,695.00
				Nilai HSPK	Rp	11,123,695.00
Pemasangan Office Server						
Mandor	0.0050	O.H	Rp	159,000.00	Rp	795.00
Tukang	0.5625	O.H	Rp	149,000.00	Rp	83,812.50
Pekerja	0.1000	O.H	Rp	99,000.00	Rp	9,900.00
Server Dell T140 Xeon E-2224 16GB 1TB SATA PowerEdge	2.0000	Buah	Rp	21,025,000.00	Rp	42,050,000.00
Kabel Lan CAT 6	10.0000	m2	Rp	17,000.00	Rp	170,000.00
				Jumlah	Rp	42,314,507.50
				Nilai HSPK	Rp	42,314,507.50

HARGA HARIAN PEKERJA			HARGA SATUAN BARANG			HARGA SATUAN FURNITURE		
NO	KEBUTUHAN	HARGA	no	MATERIAL	HARGA	NO	FURNITURE	HARGA
1	Mandor	Rp 159,000.00	1	Semen	Rp 55,000.00	1	Multifunction Stool Pouf Bench Puff Chair	Rp 538,000.00
2	Kepala Tukang	Rp 164,000.00	2	Pasir	Rp 200,000.00	2	Minimalist Bar Chair	Rp 120,000.00
3	Tukang	Rp 149,000.00	3	Lantai Parkit Walnut Brown	Rp 140,000.00	3	Office Chair	Rp 369,000.00
4	Pekerja	Rp 99,000.00	4	Lem Kayu Parkit Quickcure	Rp 122,500.00	4	Puff Chair Diameter 832	Rp 800,000.00
			5	Wallpaper	Rp 40,000.00	5	End Table Set	Rp 300,000.00
			6	Lem Wallpaper Dinding	Rp 125,000.00	6	Laptop Side Table	Rp 390,000.00
			7	Rumah Lampu Downlight	Rp 30,000.00	7	Lounge Bench	Rp 1,500,000.00
			8	Lampu Bohlam LED	Rp 35,800.00		Special Design	
			9	Gypsum Board	Rp 70,000.00	1	Wall Cabinet	Rp 2,250,000.00
			10	Paku Skrup	Rp 55,000.00	2	Storage Cabinet	Rp 1,750,000.00
			11	Soda Api	Rp 16,000.00	3	Workstation Desk	Rp 750,000.00
			12	Cat Dasar	Rp 135,000.00	4	Collaborative Workstation	Rp 5,500,000.00
			13	Cat Penutup	Rp 1,575,000.00	5	Collaborative Desk	Rp 4,500,000.00
			14	List Plafon	Rp 21,000.00	6	Corner Office Desk	Rp 1,125,000.00
			15	List Dinding	Rp 79,000.00		Aksesoris Interior	
			16	1 Set Pintu	Rp 1,375,000.00	1	Elemen Estetis 02 (DE 02)	Rp 3,500,000.00
			17	Sealant	Rp 29,000.00	2	Glass Notewall	Rp 270,000.00
			18	1 Set Jendela	Rp 1,438,000.00	3	Blind Jendela	Rp 95,000.00
			19	Bahan Kayu Particle	Rp 260,000.00			
			20	Springbed	Rp 955,000.00			
			21	Reel Laci	Rp 12,500.00			
			22	Baut Sekrup	Rp 40,000.00			
			23	Kaca Akrilik Bening	Rp 788,000.00			
			24	Floor Socket	Rp 730,000.00			
			25	Semen Warna	Rp 15,000.00			
			26	Lantai Keramik 80 x 80 FLO8	Rp 575,000.00			
			27	Karpet FLO9	Rp 160,000.00			
			28	Lem Vinyl	Rp 47,000.00			
			29	Plint Lantai PVC	Rp 96,000.00			
			30	Lem Silicone	Rp 25,500.00			
			31	Bata Ringan	Rp 850,000.00			
			32	Perekat Bata Ringan	Rp 150,000.00			
			33	Wall Panel PVC DE01	Rp 34,000.00			
			34	Custom Partition	Rp 4,000,000.00			
			35	HPL Taco FDO3	Rp 46,000.00			
			36	Amplas	Rp 6,500.00			
			37	Plamir	Rp 6,000.00			
			38	Cat Penutup Plafon	Rp 182,000.00			
			39	Lalampe Task Lighting	Rp 121,611.23			
			40	LED source 12V 100W	Rp 873,903.99			
			41	Led Strip	Rp 42,750.00			
			42	Flexible LED Housing	Rp 59,950.00			
			43	HVAC Filter	Rp 150,000.00			
			44	Exhaust AC	Rp 120,000.00			
			45	Aruba 335 Mesh Wifi Router	Rp 13,509,524.42			
			46	Kabel Lan CAT 6 1.5 m	Rp 17,000.00			
			47	Bracket TV	Rp 113,000.00			
			48	SONY KD-55X80K 55X80K GOOGLE TV 55inch	Rp 11,000,000.00			
			49	Server Dell T140 Xeon E-2224 16GB 1TB SATA PowerEdge	Rp 21,025,000.00			
			50	Outlet data cat6 tv panasonic stop kontak lan cat 6	Rp 129,500.00			
			51	DOMO 220 G2 ASYM 4000 WW DALI	Rp 4,170,776.40			

6. Skema Material

SKEMA MATERIAL RUANG TERPILIH I

LANTAI



CERAMIC TILE
ROMAN GRISGRIS
800 X 800 MM
LINCOLN GREY



CARPET TILE
600 X 600 X 5 MM
BIRCH GREEN

DINDING DAN PARTISI



HPL TACO SHEET PVC
WOOD PATTERN T.S-H-1934
1220 X 2440 X 0.7 MM



HPL TACO SHEET PVC
WOOD PATTERN T.S-H-1934
1220 X 2440 X 0.7 MM



HPL TACO SHEET PVC
TH-1900A
WINTER MAPLE
1220 X 2440 X 0.7 MM



3D WALL PANEL PVC
ORIGAMI SHAPE PATTERN
DARK BLACK



HPL TACO SHEET PVC
TH-904 G
RED GLASS
1220 X 2440 X 0.7 MM



WALL PAINT
DOULUX ANTI-BACTERIAL
ASH WHITE
OW 1082P

FURNITURE



CUSHION SHEET
FLAMENCO
022 - PLAIN YELLOW



CUSHION SHEET
FLAMENCO
1803 - STRIPED GREY



HPL TACO SHEET PVC
WOOD PATTERN T.S-H-1934
1220 X 2440 X 0.7 MM

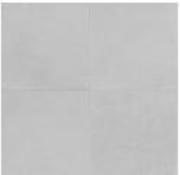
PLAFON



GYPSON CEILING 10 MM
DOULUX PAINT
MATT CEILING PAINT WHITE

SKEMA MATERIAL RUANG TERPILIH II

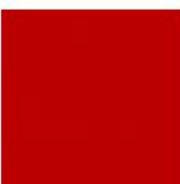
LANTAI



CERAMIC TILE
ROMAN CT8944SR
800 X 800 MM
D/LINCOLN GREY



HPL TACO SHEET PVC
WOOD PATTERN T3 H-1934
1220 X 2440 X 0.7 MM



HPL TACO SHEET PVC
TN 04 G
RED GLOSS
1220 X 2440 X 0.7 MM



CUSHION SHEET
FLAMENCO
022 - MAIN YELLOW



CARPENT TILE
MANSTREET
500 X 500 X 5 MM
BIRCH GREEN



HPL TACO SHEET PVC
TN-0904
WINTER MAPLE
1220 X 2440 X 0.7 MM



WALL PAINT
DILUX ANTI-BACTERIAL
ASH WHITE
0W 1082P



HPL TACO SHEET PVC
WOOD PATTERN T3 H-1934
1220 X 2440 X 0.7 MM

DINDING DAN PARTISI

FURNITURE

PLAFON



OPALUX CEILING 18 MM
MATT CEILING PAINT WHITE



WOOD PLANK PROFILE
TE-312028
HUNNING ELM N

SKEMA MATERIAL RUANG TERPILIH III

LANTAI



WOOD PLANK PARQUETTE
MELAMINE WALNUT
DOFF FINISH
900 X 90 X 15 MM

DINDING DAN PARTISI



HPL TACO SHEET PVC
WOOD PATTERN T3 H-1034
1220 X 2440 X 0.7 MM

FURNITURE

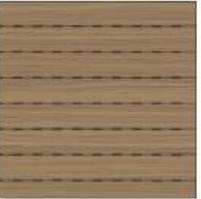


CUSHION SHEET
FLAMECO
022 - PLAIN YELLOW

PLAFON



GYPSUM CEILING 10 MM
DULUX PAINT
MATT CEILING PAINT WHITE



WOOD PLANK PROFILE
FORMING B
FORMING N
FORMING ELM N



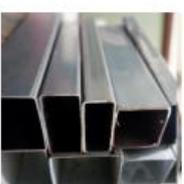
HPL TACO SHEET PVC
TH-100AA
WINTER MAPLE
1220 X 2440 X 0.7 MM



WALL PAINT
DULUX ANTI-BACTERIAL
ASH WHITE
0W-1082P



HPL TACO SHEET PVC
WOOD PATTERN T3 H-1034
1220 X 2440 X 0.7 MM



HOLLOW STEEL
PROFILE 1.8 MM
FINL DOFF BLACK

BIODATA PENULIS



Penulis di lahirkan di Jakarta, 09 Maret 2000, merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Penulis telah mengambil Pendidikan formal yaitu di SD Bunda, SMP Negeri 9 Kota Bekasi, setelah lulus dari SMA Negeri 5 Kota Bekasi pada tahun 2018, penulis diterima di Departemen Desain Interior FDKBD - ITS pada tahun 2018 dan terdaftar sebagai mahasiswa dengan NRP 08411840000058.

Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil dalam menyelesaikan pengerjaan tugas akhir ini. Semoga dengan kontribusi tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia Pendidikan.

Pada Departemen Desain Interior penulis sempat aktif di beberapa kegiatan Seminar dan *Workshop* yang diselenggarakan oleh Departemen, Instansi dalam negeri dan luar negeri, dan Himpunan Mahasiswa Desain Interior. Penulis mengambil proyek tugas akhir dengan judul “Re-Desain Interior Kantor Buana Kassiti Building Bandung Berkonsep Hybrid Workplace Dengan Integrasi Teknologi Sebagai Branding Perusahaan”.