

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perusahaan Kontraktor Bangunan merupakan suatu badan usaha dalam menjalankan proyek pekerjaan terkait mengerjakan manajemen gedung, pembangunan properti dan realita berupa rumah, kantor, gedung, ruko, dan bangunan umum seperti rumah sakit. Jenis pelaksanaan kontraktor bangunan ini dibagi menjadi 6, yaitu arsitek, mekanikal dan elektrik, pekerjaan terintegrasi, sipil dan tata lingkungan (Ervianto 2005). Bisnis kontraktor memberikan peningkatan pembangunan baik dari sektor pemerintahan maupun swasta, bisnis perumahan, serta meningkatkan keinginan seseorang untuk membangun dengan desain rumah yang berbeda.

Salah satu perusahaan yang bergerak dibidang kontraktor bangunan yaitu PT.Tatamulia Nusantara Indah. PT.Tatamulia Nusantara Indah merupakan perusahaan kontraktor yang tujuannya membangun gedung seperti kantor, hotel, rumah sakit, dan sebagainya yang berhubungan dengan bangunan.

Industri jasa kontraktor saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat dengan banyaknya dibangun sarana dan prasarana berupa bangunan atau bentuk fisik lainnya dimana keberadaannya berkat jasa kontraktor sehingga operasi suatu usaha terlaksanakan (Yasin, 2003). Dalam setiap perusahaan memiliki strategis bisnis yang ditetapkan untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Seperti halnya kinerja karyawan yang dapat meningkatnya produktifitas pengembangan usaha dari perusahaan tersebut.

Kebutuhan ruang kerja yang nyaman disebuah perusahaan besar sangat dibutuhkan untuk kinerja karyawan, karena hal ini berkaitan dengan pola kebiasaan yang dilakukan oleh pengguna bangunan tersebut. Suasana didalam ruang kerja sangat mempengaruhi suasana bekerja, baik itu dari warna, sirkulasi ataupun penghawaan ruangan tersebut. Ruangan kerja pada kantor PT.Tatamulia Nusantara Indah terdapat sirkulasi terbuka dimana tidak memberikan privasi disetiap divisinya, serta minimbulkan kebisingan didalam ruang. Selain itu

ruangan kerja didesain secara kaku dan monoton karena sifatnya yang formal. Kurangnya perlakuan khusus pada ruang kantor khususnya pada elemen-elemen fisik seperti dinding, lantai, plafon dan *furniture* dapat mempengaruhi suasana yang berdampak terhadap kinerja karyawan sehingga tidak memberikan motivasi dan kenyamanan dalam bekerja.

Salah satu kegunaan desain interior pada kantor adalah menampilkan identitas perusahaan atau *corporate identity* yang merupakan identitas yang membedakan antara perusahaan satu dengan perusahaan lainnya serta berfungsi sebagai penanaman citra yang bisa dijadikan sebagai daya tarik dari perusahaan tersebut (Balmer, 1995). Identitas perusahaan diterapkan pada tujuan, nama atau logo perusahaan dan karakter perusahaan yang dapat direalisasikan kedalam ruang sebagai elemen estetika. Karakter yang merupakan pengaruh dari identitas perusahaan PT.Tatamulia Nusantara Indah yaitu berasal dari jenis usaha yang bersifat kokoh, kuat, dan *simple*. Desain kantor TATA ini hanya menerapkan nama atau logo perusahaan sebagai identitas perusahaan sehingga kurang tercerminnya tujuan dan karakter dari suatu perusahaan.

Kondisi tata letak ruang yang tidak sesuai dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil kinerja karyawan dan hal ini memberikan dampak negatif bagi karyawan dimana menimbulkan rasa malas, cepat lelah, serta kurangnya konsentrasi terhadap pekerjaan. Pada kantor TATA menggunakan tata letak yang terbuka dan penempatan setiap divisinya tidak sesuai struktur organisasi, sehingga karyawan sulit untuk berinteraksi tentang pekerjaan dan kurang konsentrasi akibat terganggu oleh kebisingan didalam ruang. Dari uraian diatas maka perlunya perancangan desain interior kantor dengan memperhatikan kondisi ruang, menampilkan identitas perusahaan serta memperhatikan tata letak ruang yang sesuai. Hal ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan terhadap karyawan serta dapat meningkatkan produktifitas kinerja karyawan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah dapat diidentifikasi yang dikategorikan menjadi dua aspek, sebagai berikut :

1.2.1 Berdasarkan hasil survey dan observasi terhadap objek perancangan, antara lain :

1. Kondisi ruang yang kurang memperhatikan desain yang mendukung terhadap aktivitas karyawan.
2. Tidak memperhatikan karakter perusahaan sehingga tidak mencerminkan perusahaan tersebut.
3. Kondisi tata letak ruang kantor yang tidak memperhatikan kenyamanan pengguna sehingga kinerja karyawan tidak efektif.

1.2.2 Berdasarkan landasan teori dan para ahli yang terkait dengan perancangan kantor.

1. Tata ruang kantor adalah penyusunan *furniture* maupun alat-alat kantor pada letak yang tepat sehingga menimbulkan kepuasan bekerja bagi para karyawan serta dapat mempergunakan ruangan secara lebih efisien. (Gie, 2007:186)
2. Memberikan karakter ruang sehingga memperjelas ruang kantor tersebut. (Suptandar 123-124)

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan masalah perancangan sebagai berikut :

1. Bagaimana mendesain sebuah ruang kerja yang mendukung aktifitas karyawan?
2. Bagaimana menampilkan suatu identitas perusahaan sebagai karakter didalam ruang?
3. Bagaimana penerapan tata letak ruang yang baik sehingga dapat memberikan kenyamanan dan mempengaruhi kinerja karyawan yang efektif dan efisien?

## 1.4 Batasan Perancangan

### 1.4.1 Pencapaian Luasan Minimal

Pencapaian keluasan minimal dalam perancangan interior Kantor Kontraktor Bangunan adalah kurang lebih 2000m<sup>2</sup> dengan kebutuhan ruang sebagai berikut :

| NO. | Item Ruang             | Luasan  | Jumlah Ruang |
|-----|------------------------|---|--------------|
| 1   | Lobi/Resepsionis       | 160 m <sup>2</sup>                                  | 1            |
| 2   | Ruang Kerja            | 4 m <sup>2</sup> / Orang                            | 7            |
| 3   | Ruang Manager          | 10 m <sup>2</sup> / Orang                           | 8            |
| 4   | Ruang Rapat            | 30 m <sup>2</sup>                                   | 6            |
| 5   | Ruang Serbaguna        | 350 m <sup>2</sup>                                  | 1            |
| 6   | Ruang Arsip            | 2 m <sup>2</sup> /Orang<br>Perabot 1 m <sup>2</sup> | 1            |
| 7   | Pantry                 | 43.68 m <sup>2</sup>                                | 2            |
| 8   | Ruang Sekretaris       | 13.38 m <sup>2</sup>                                | 1            |
| 9   | <i>Lounge Area</i>     | 43.68 m <sup>2</sup>                                | 1            |
| 10  | Area Pamer             | 43.69 m <sup>2</sup>                                | 1            |
| 11  | <i>VIP Lounge Area</i> | 31,28 m <sup>2</sup>                                | 1            |
| 12  | Ruang Direktur         | 4 m <sup>2</sup> / orang                            | 1            |
| 13  | Ruang Kasir            | 34.42 m <sup>2</sup>                                | 1            |
| 14  | Ruang OB               | 19.68 m <sup>2</sup>                                | 1            |
| 15  | Ruang Tunggu Kasir     | 21.17 m <sup>2</sup>                                | 1            |
| 16  | Gudang                 | 27.6 m <sup>2</sup>                                 | 1            |
| 17  | Area Skema Material    | 47.26 m <sup>2</sup>                                | 1            |

Tabel 1. Pencapaian Keluasan Minimal

### 1.4.2 Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan Interior mencakup beberapa aspek, yang akan menjadi pertimbangan dalam perancangan Interior Kantor Kontraktor Bangunan sebagai berikut :

- a. Manusia dan Penempatan ruang meliputi user (pengguna ruang), aktifitas, fasilitas, organisasi ruang, sirkulasi ruang, hubungan antar ruang, layout.
- b. Karakter ruang meliputi tema, konsep, pengayaan, warna, bentuk, dan suasana.
- c. Pengisi ruang meliputi fasilitas duduk, fasilitas non duduk, dan fasilitas dekoratif.
- d. Elemen pembentuk ruang meliputi lantai, dinding, plafond.
- e. Pengkondisian ruang meliputi penghawaan, pencahayaan dan akustik.
- f. Mechanical elektrikal dan plumbing meliputi lampu, dan kelistrikan lainnya.

#### 1.4.3 Batasan Organisasi Ruang

Organisasi pada perancangan interior Kantor Kontraktor Bangunan memiliki organisasi ruang utama dan organisasi ruang pendukung, diantaranya :

- a. Resepsionis, yang bertujuan untuk menerima tamu dan juga tugas administrasi kantor.
- b. Ruang kerja, yang bertujuan sebagai tempat karyawan atau pengguna melakukan pekerjaan.
- c. Ruang rapat, bertujuan sebagai tempat pertemuan untuk membicarakan atau memecahkan suatu permasalahan.
- d. Ruang manager, sebagai tempat seorang manager melakukan pekerjaan.
- e. Ruang arsip, sebagai tempat penyimpanan dokumen pribadi kantor.
- f. Pantry, merupakan ruang pelayanan yang dapat menyimpan makanan, minuman.

#### 1.4.4 Batasan Lokasi

Lokasi perancangan beralamatkan di Kawasan Mega Kuningan Lot E4-7 No. 1, Graha XL Lantai. 3, Jalan DR. Ide Anak Agung Gde Agung, Kuningan Timur, Setiabudi, RT.5/RW.2, Kuningan Tim., Setia Budi, Kota Jakarta Selatan. Lokasi perancangan merupakan gedung kantor PT.

Excelcomindo Pratama Tbk, dengan bagian utara yaitu Kedutaan Besar Republik Rakyat Cina, bagian timur yaitu Tanah Kosong, bagian selatan yaitu oakwood complex, dan bagian barat yaitu mega kuningan futsal.



#### 1.4.5 Pendekatan Perancangan

Pada perancangan interior Kantor Kontraktor Bangunan menggunakan pendekatan psikologi ruang yang dapat meningkatkan produktivitas kinerja karyawan. Hubungan yang sifatnya timbal balik antara psikologi ruang dengan dengan perilaku juga dipengaruhi oleh faktor desain interior dan karakteristik dominan dari manusia yang berinteraksi didalamnya, diantaranya :

Suasana ruang dan perilaku manusia

Suasana ruang adalah proses pemaknaan yang dirasakan dengan melihat, mendengar, mencium, meraba, dan bergerak.

#### 1.5 Tujuan dan Sasaran

Tujuan dari perancangan ini yaitu menjadikan interior kantor di bidang kontraktor dengan mengoptimalkan sistem kerja pegawai untuk lebih efisien dan maksimal, dengan sasaran :

1. Tata ruang dan sirkulasi ruang dapat mendukung aktivitas pengguna.
2. Furniture yang ergonomi sesuai dengan kegiatan aktivitas karyawan.
3. Memberikan atmosfer baru pada kantor sehingga memacu ide baru bagi pekerjanya.

Mengaplikasikan dari identitas perusahaan kedalam elemen interior PT.Tatamulia Nusantara Indah, dengan sasaran:

1. Menerapkan beberapa transformasi bentuk yang didapat dari logo perusahaan pada bentuk furniture, maupun sebagai aksen dinding.
2. Menerapkan warna-warna dari logo perusahaan sebagai warna aksen didalam ruang.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

### **1.6.1 Tahap Pengumpulan Data**

Pada tahap ini dilakukan melalui dua cara yaitu melalui data primer berupa observasi, dokumentasi dan wawancara, menganalisa data, proses desain dan data sekunder terdiri dari data pustaka dan studi banding objek sejenis.

#### **Data Primer**

##### **1. Observasi**

Melakukan beberapa survey dan observasi secara langsung ke lokasi serta melakukan studi banding dengan fungsi yang sejenis, diantaranya :

- PT. Tatamulia Nusantara Indah, di gedung Sapta Mulia Center, Jl. Rawa Gelam V Kawasan Industri Pulo Gadung, Jakarta.
- PT. Bhinneka Kreasindo di Jl, Moh Toha no.149 Bandung.

##### **2. Wawancara**

Melakukan pengumpulan data bersama Bp. Dedy selaku manager di PT. Tatamulia dengan mengadakan sesi tanya jawab baik secara langsung maupun tidak langsung (melalui telepon) yang memberikan informasi yang terdapat pada sebuah perkantoran khususnya di bidang kontraktor.

##### **3. Dokumentasi**

Melakukan dokumentasi berupa foto dari objek-objek yang sudah ada melalui data observasi guna melengkapi data yang diperoleh.

#### **Data Sekunder**

##### **1. Data Pustaka**

Mendapatkan informasi data terkait dengan perancangan interior Kantor Kontraktor Bangunan yang diperoleh dari buku, jurnal maupun website.

## 2. Studi Banding

Melakukan studi perbandingan dengan objek yang sama yang berguna untuk dapat menjadikan standar atau acuan dalam perancangan. Objek yang disurvei diantaranya Pt.Tatamulia Nusantara Indah, Rytama Interior, Bhinneka Kreasindo.

### 1.6.2 Metode Desain

#### 1. Menganalisa Data

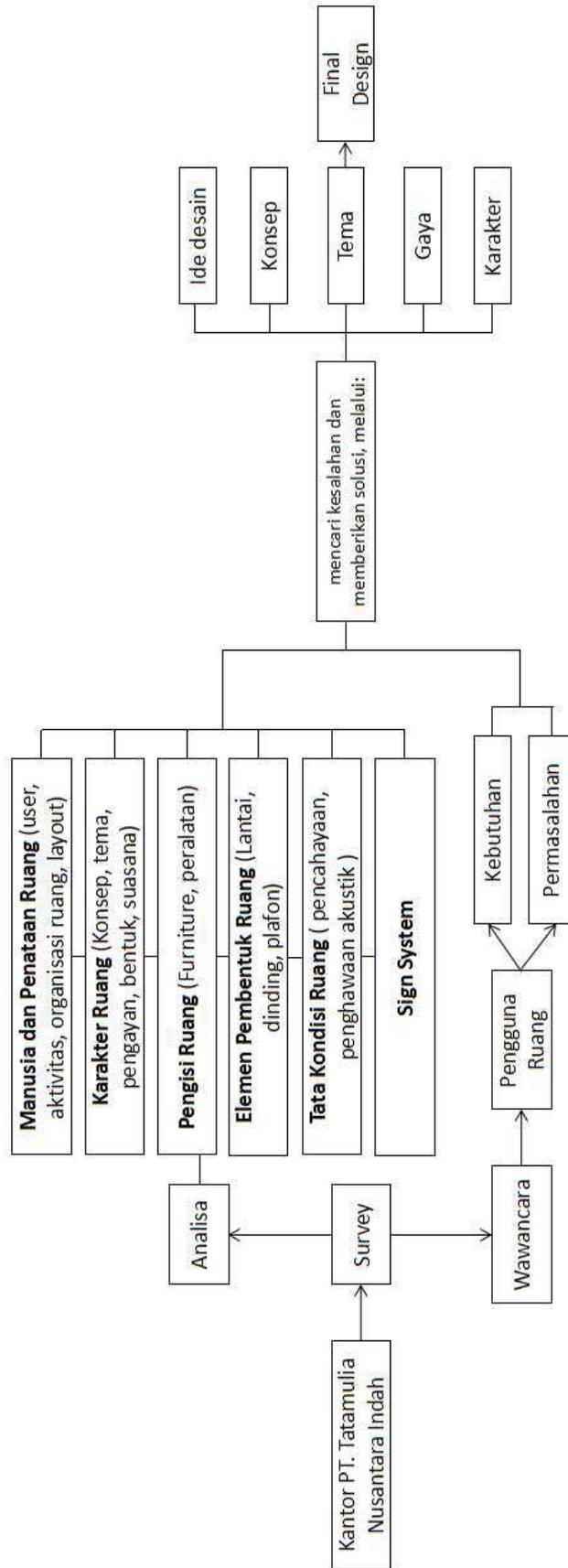
Mengolah data yang telah didapat dari hasil survey dan kajian literatur untuk mendapatkan gambaran objek secara menyeluruh. Analisa yang meliputi objek berupa : karakteristik user, aktivitas, dan kebutuhan pengguna.

#### 2. Sintesa (Konsep)

Proses pengaplikasian ide dengan desain yang terpilih dan dikembangkan pada perancangan. Proses desain ini melalui :

- A. Melakukan pengumpulan data berupa denah *layout*, *zoning*, *blocking*, dan dilakukan pengamatan terhadap fenomena-fenomena yang terjadi pada objek perancangan.
- B. Melakukan tahapan konsep perancangan dengan menganalisa masalah yang terjadi pada objek perancangan.
- C. Melakukan penjabaran konsep yang telah dianalisa serta dikembangkan pada perancangan berbentuk gambar kerja, visual 3D, maket dan skema bahan.

## 1.7 Kerangka Berpikir



## **1.8 Sistematika Pembahasan**

Sistematika dalam perancangan desain interior kantor adalah :

### **BAB I - PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, batasan perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir dan sistematika pembahasan.

### **BAB II - KAJIAN LITERATUR**

Menjelaskan tentang data-data dan teori yang berkaitan langsung terhadap kasus perancangan dan juga melakukan studi banding dengan objek yang sama sebagai acuan pembanding dan menguraikan data lapangan baik berupa fisik maupun non-fisik.

### **BAB III - KONSEP PERANCANGAN**

Menjabrkan konsep yang digunakan dalam perncangan sesuai dengan karakteristik user, dimulai dengan menguraikan latar belakang pemilihan konsep, aplikasi konsep kedalam perancangan.

### **BAB IV - HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN**

Membahas uraian mengenai hasil dan pembahasan secara detail, seperti penjelasan mengenai gambar kerja, visualisasi hasil 3D perspektif.

### **BAB V - KESIMPULAN**

Membahas tentang garis besar hasil akhir perancangan desain interior kantor kontraktor.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisikan tentang daftar literatur untuk bahan-bahan pengumpulan data yang berhubungan tentang perancangan kantor.