

4.2.2.4. Blocking Bangunan.....	95
4.2.2. Konsep Visual.....	96
4.2.3. Konsep Material.....	97
4.2.4. Konsep Pencahayaan .....	98
4.2.5. Konsep Penghawaan .....	101
4.2.6. Konsep Akustik.....	102
4.2.7. Konsep Furnitur .....	105
4.2.8. Konsep Keamanan dan Keselamatan Pengguna .....	107
4.2.8.1. Penerapan <i>Springkler, Smoke Detector, Fire emergency button</i> dan APAR.....	108
4.2.8.2. Penerapan Keamanan CCTV .....	110
4.2.8.3. Penerapan Jalur Evakuasi dan Lokasi Tangga Darurat.....	112
4.2.9. Penerapan Pembagian Ruang Sesuai Dengan Pendekatan .....	113
4.2.10. Konsep Signage .....	122
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>124</b>
5.1. Kesimpulan .....	124
5.2. Kontribusi Perancangan .....	124
5.2.1. Kontribusi Bagi Institusi dan Masyarakat.....	125
5.3. Keterbatasan dan Wacana Pengembangan Desain .....	125
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>126</b>

### **DAFTAR GAMBAR DAN TABEL**

Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	23
Gambar 2. 1 Jenis Ruang Kerja .....	27

Gambar 2. 2 Jenis Ruang Meeting.....	28
Gambar 2. 3 Jenis Ruang Penunjang .....	29
Gambar 2. 4 Standar Layout Meja Kerja .....	31
Gambar 2. 5 Standar Sirkulasi dan Dimensi Meja Kerja.....	32
Gambar 2. 6 Standar Layout Meja Ruang Meeting .....	33
Gambar 2. 7 Standar Sirkulasi Meja Meeting.....	34
Gambar 2. 8 Standar Layout Ruang Kerja Pimpinan .....	34
Gambar 2. 9 Teknik Pendistribusian Cahaya.....	36
Gambar 2. 10 Gambar AC Split.....	38
Gambar 2. 11 Gambar AC Cassete .....	39
Gambar 2. 12 Gambar Sirkulasi Optimal .....	39
Gambar 2. 13 Gambar Pola Sirkulasi Sebagai Penghubung Ruang .....	40
Gambar 2. 14 Gambar Pola Sirkulasi Radial .....	40
Gambar 2. 15 Layout area kerja openplan .....	41
Gambar 2. 16 Contoh Ruang Kerja Sesuai Dengan Standar Layout Kantor Terbuka.....	42
Gambar 2. 17 10 Aktivitas Dasar Yang Terjadi Di Area Kantor Pada Umumnya .....	43
Gambar 2. 18 Penerapan pendekatan Chat (Cafeteria).....	44
Gambar 2. 19 Penerapan pendekatan Converse (Small collaboration area).....	45
Gambar 2. 20 Penerapan pendekatan Co-Create (Collaboration Area).....	45
Gambar 2. 21 Penerapan pendekatan Divide & Conquer (General Work Area).....	46
Gambar 2. 22 Penerapan pendekatan Huddle (Small collaboration area) .....	47
Gambar 2. 23 Penerapan pendekatan Show&Tell (Meeting Room) .....	47
Gambar 2. 24 Penerapan pendekatan Warmup & Cooldown (Cafeteria).....	48

Gambar 2. 25 Salah satu fasilitas yang dapat digunakan untuk process&respond (Individual Table Area) .....	48
Gambar 2. 26 Penerapan pendekatan create (alcove area) .....	49
Gambar 2. 27 Penerapan pendekatan contemplate (ruang serba guna) .....	49
Gambar 2. 28 Mindmap Kaitan Pendekatan dengan tema dan konsep.....	88
Gambar 3 1 Lokasi Kantor DANA Menurut Google Map .....	52
Gambar 3 2 Logo DANA.....	53
Gambar 3 3 Pencahayaan Alami Pada Ruang Kantor Dana .....	56
Gambar 3 4 Lokasi Kantor SHOPEE.....	58
Gambar 3 5 Logo Shopee .....	58
Gambar 3 6 Pencahayaan Alami pada Kantor SHOPEE .....	62
Gambar 3 7 Lokasi Kantor Pusat Tiket.Com.....	63
Gambar 3 8 Pencahayaan Buatan Pada Ruang Resepsionis Tiket.Com.....	66
Gambar 3 9 Logo eFishery .....	68
Gambar 3 10 Site plan Lokasi Perancangan Baru Kantor eFishery.....	70
Gambar 3 11 Layout General Lt.1 Kantor eFishery .....	70
Gambar 3 12 Layout General Lt.2 Kantor eFishery .....	71
Gambar 3 13 Site plan Lokasi Perancangan Baru Kantor eFishery.....	72
Gambar 3 14 Analisa arah matahari pada Perancangan Baru Kantor eFishery .....	73
Gambar 3 15 Site plan Lokasi Perancangan Baru Kantor eFishery.....	74
Gambar 3 24 Aktivitas Leader Divisi dan Head Unit bisnis Kantor eFishery.....	79
Gambar 3 25 Aktivitas Unit bisnis Kantor eFishery.....	79
Gambar 3 26 Aktivitas CEO/Direktur Perusahaan Kantor eFishery .....	79
Gambar 3 27 Aktivitas Admin Resepsionis Kantor eFishery.....	79

Gambar 3 28 Bagan Struktur Organisasi Baru Kantor eFishery.....	82
Gambar 3 29 Bagan Struktur Organisasi Business Operation Kantor eFishery .....	83
Gambar 3 30 Bagan Struktur Organisasi Sales And Marketing Kantor eFishery .....	84
Gambar 3 31 Bagan Struktur Organisasi People And Treasury Kantor eFishery .....	85
Gambar 3 32 Bagan Struktur Organisasi Product Development Kantor eFishery .....	86
Gambar 4. 1 Logo <i>Efishery</i> .....	87
Gambar 4. 2 Mind Mapping Tema Perancangan Sumber: Dokumen pribadi .....	87
Gambar 4. 3 <i>Mind map konsep perancangan</i> .....	88
Gambar 4. 4 Kantor Google Mexico dan Inggris .....	89
Gambar 4. 5 Kantor Pusat Google Amerika .....	90
Gambar 4. 6 Matriks Hubungan Ruang Lt.1.....	91
Gambar 4. 7 Matriks Hubungan Ruang Lt.2.....	91
Gambar 4. 8 Bubble Diagram Lt.1.....	92
Gambar 4. 9 Bubble Diagram Lt.2.....	92
Gambar 4. 10 Zoning Lt.1.....	93
Gambar 4. 11 Zoning Lt.2.....	94
Gambar 4. 12 Blocking Bangunan Lt.1 .....	95
Gambar 4. 13 Blocking Bangunan Lt.2 .....	95
Gambar 4. 14 Logo <i>Efishery</i> .....	96
Gambar 4. 15 Contoh Konsep Visual yang Diharapkan.....	96
Gambar 4. 16 Penerapan visual pada ruang kantor.....	96
Gambar 4. 17 Penerapan pencahayaan alami dan buatan .....	99
Gambar 4. 18 Penerapan Pencahayaan Buatan pada denah khusus kantor software engineer	99

Gambar 4. 19 Penerapan Pencahayaan buatan pada denah khusus kantor hardware engineer .....	100
Gambar 4. 20 Tipe ac yang digunakan .....	101
Gambar 4. 21 Penerapan Penghawaan Buatan dan alami .....	102
Gambar 4. 22 Contoh Material Lantai Kayu Yang Diharapkan .....	102
Gambar 4. 23 Penerapan lantai kayu pada ruang resepsionis .....	103
Gambar 4. 24 Contoh Material Lantai Karpet Yang Diharapkan .....	103
Gambar 4. 25 Penerapan Karpet pada ruang kerja software engineer .....	104
Gambar 4. 26 Contoh Material Beton Poles Pada Ruang Powertool .....	104
Gambar 4. 27 Penerapan Beton Poles Pada Ruang Powertool .....	104
Gambar 4. 28 Contoh Material Plafon Yang Diharapkan .....	105
Gambar 4. 29 Contoh Pengaplikasian Konsep Visual Pada Ceiling .....	105
Gambar 4. 30 Meja resepsionis .....	106
Gambar 4. 31 Meja Kerja modular .....	106
Gambar 4. 32 Susunan meja kerja dengan konsep open plan .....	107
Gambar 4. 33 Penerapan APAR, Springkler, Fire Emergency Button, dan Smoke Detector Lt.1 .....	109
Gambar 4. 34 Penerapan APAR, Springkler, Fire Emergency Button, dan Smoke Detector Lt.2 .....	110
Gambar 4. 35 Penerapan dan Penempatan CCTV Lt.1 .....	111
Gambar 4. 36 Penerapan dan Penempatan CCTV Lt.2 .....	111
Gambar 4. 37 Jalur evakuasi bencana Lt.1 .....	112
Gambar 4. 38 Jalur evakuasi bencana Lt.2 .....	112
Gambar 4. 39 Bagan Struktur Organisasi Product Development Kantor <i>Efishery</i> .....	113
Gambar 4. 40 Aktivitas pada Unit bisnis Platform & research Engineer .....	114

Gambar 4. 41 Penerapan dan peletakan ruang kerja software engineer .....	115
Gambar 4. 42 Aktivitas Pada Business Product Manager, Product & Core Engineer.....	116
Gambar 4. 43 Penerapan dan Penempatan ruang kerja Hardware Engineer .....	116
Gambar 4. 44 Jalur masuk barang & Material Produk .....	117
Gambar 4. 45 Bagan Struktur Organisasi People And Treasury Kantor <i>Efishery</i> .....	118
Gambar 4. 46 Penerapan dan penempatan ruang kantor people and treasury dan business operation .....	118
Gambar 4. 47 Bagan Struktur Organisasi Business Operation Kantor <i>Efishery</i> .....	119
Gambar 4. 48 Penerapan dan penempatan ruang kantor people and treasury dan business operation .....	120
Gambar 4. 49 Bagan Struktur Organisasi Sales And Marketing Kantor <i>Efishery</i> .....	121
Gambar 4. 50 Penerapan dan Penempatan ruang kantor sales and marketing.....	121
Gambar 4. 51 Identification sign hardware & Software enginner .....	122
Gambar 4. 52 Identification sign cafetaria.....	123
Gambar 4. 53 Directional sign emergency exit .....	123
Tabel 2. 1 Tabel Standar Penerangan Pada Ruang.....	37
Tabel 3. 1 Tabel Fasilitas ruang pada kantor pusat DANA .....	54
Tabel 3. 2 Tabel Material dan warna kantor pusat DANA .....	56
Tabel 3. 3 Tabel Fasilitas Kantor Pusat SHOPEE .....	60
Tabel 3. 4 Tabel Material dan warna pada kantor pusat SHOPEE.....	61
Tabel 3. 5 Tabel Fasilitas ruang pada kantor pusat TIKET.com .....	64
Tabel 3. 6 Tabel material & warna pada kantor pusat TIKET.com.....	66
Tabel 3. 7 Tabel komparasi studi banding.....	68