

MENDESAIN KANTOR MEDIA AGAR PRODUKTIF DENGAN SISTEM KERJA MOVING FAST DAN SESUAI CULTURE PERUSAHAAN

Gilly Krista Tjandrawidjaja, Tri Noviyanto P.Utomo, M.Y. Susan

Interior Architecture Department, Universitas Ciputra, UC TOWN, Citraland, Surabaya 60219, Indonesia

Corresponding email: gkrista01@student.ciputra.ac.id

Abstract : *Economy in Indonesia has a strong growth over the past decades. This growth, encouraging a several improvement of the business sector in Indonesia, especially in the property sector. As a result, that problem gives a positive effect on the amount of interior designer needs in Indonesia. Gilly Krista Interior sees this problem as a promising business opportunity and started the company in Surabaya. In order to show the brand image, Gilly Krista Interior will be using blog content to communicate with people. Every design planning will be exposed in detail so the readers will be allowed to do with the interaction company.*

The IDN Times Creative Lab is a perfect case study of Gilly Krista Interior business concept who specialize in residential and commercial interior design company. The IDN Times Creative Lab is located in Surabaya, it is a digital media company. The design, planning developed to give a solution to increase productivity through pit stop zoning application to categorize the main area. As a digital media office company, the design concept is to make a moving fast office design and to show the corporate culture who stretch themselves, transparent communication and less bureaucracy. The concept application focused on several aspects such as signage application, material and colors industrial accent combination, and balanced space organization for the design of digital media office IDN Times Creative Lab.

Keywords: *Culture, Design, Fast, Interior, Office, Pitstop*

Abstrak: *Pertumbuhan perekonomian di Indonesia mengalami peningkatan yang kuat dalam beberapa tahun belakangan. Peningkatan ini mendorong kemajuan terhadap beberapa sektor bisnis di Indonesia khususnya dalam hal sektor properti. Hal tersebut memberikan dampak positif pada jumlah kebutuhan akan desainer interior di Indonesia. Gilly Krista Interior melihat hal ini sebagai peluang bisnis yang menjanjikan dan mengawali bisnisnya di Surabaya. Dalam pengenalan brand perusahaan, Gilly Krista Interior akan menggunakan konten blog untuk melakukan komunikasi dengan masyarakat. Setiap perancangan akan dibahas secara detail sehingga pembaca dapat melakukan interaksi dengan perusahaan.*

IDN Times Creative Lab merupakan studi kasus yang sesuai dengan konsep bisnis dari Gilly Krista Interior sebagai perusahaan interior dengan spesialisasi residensial dan komersial. IDN Times Creative Lab terletak di Surabaya, perusahaan ini merupakan sebuah kantor digital media. Perancangan desain dikembangkan dengan memberikan solusi desain untuk meningkatkan produktivitas melalui aplikasi penggunaan pitstop dalam melakukan zoning dalam mengkategorikan area-area utama. Sebagai perusahaan kantor digital media, konsep desain akan dilakukan dengan membuat desain kantor yang moving fast serta menonjolkan culture perusahaan yang stretch themselves, transparent communication dan less bureaucracy. Aplikasi konsep fokus pada beberapa bagian seperti penggunaan signage, kombinasi warna dan material untuk aksent industrial serta organisasi ruang yang seimbang pada desain kantor digital media IDN Times Creative Lab.

Kata Kunci: Culture, Design, Fast, Interior, Office, Pitstop.

BISNIS

Permasalahan, Peluang dan Solusi

Pada beberapa tahun terakhir ini, perekonomian Indonesia mengalami peningkatan pada tahun 2016 sebesar 5,02 persen dibandingkan pada tahun 2015 pada tingkat 4,88% ditinjau dari Badan Pusat Statistik (2017). Hal ini memberikan dampak positif bagi pertumbuhan bisnis di Indonesia, khususnya pada bisnis properti. Semakin tingginya pertumbuhan properti mendorong adanya peningkatan permintaan masyarakat akan kebutuhan jasa desain interior. Memanfaatkan potensi dalam industri bisnis properti yang sedang berkembang, Gilly Krista Interior hadir untuk memfasilitasi kebutuhan masyarakat akan jasa desain interior.

Gilly Krista Interior adalah sebuah perusahaan konsultan interior yang menyediakan layanan konsultasi desain interior pada proyek residensial dan komersil tanpa proses konstruksi di lapangan.

Fokus proyek residensial dan komersil dipilih atas dasar kontribusi properti di Indonesia yang didominasi oleh sektor *apartemen* dan perkantoran. Berlatar belakang pendidikan di bidang interior arsitektur dan pengalaman *apprentice*, Gilly Krista Interior akan berupaya memenuhi kebutuhan desain interior masyarakat dengan memberikan serangkaian keputusan kompleks mengenai perancangan desain.

Sebagai perusahaan konsultan interior, Gilly Krista Interior selalu berusaha melihat peluang dan menjawab permasalahan-permasalahan yang ada dengan solusi yang sesuai. Hal ini dilakukan sebagai upaya dalam proses pengembangan perusahaan. Maka dari itu dilakukan observasi *market research* mengenai bisnis konsultan desain interior dan *in depth interview* secara mendalam terhadap beberapa orang desainer maupun pengguna jasa konsultan interior mengenai permasalahan-

permasalahan yang berhubungan dengan layanan jasa konsultan interior. Berikut adalah uraian tabel

permasalahan, solusi dan peluang Gilly Krista Interior:

Tabel 1. Permasalahan, Solusi dan Peluang Gilly Krista Interior

Permasalahan	Solusi
<p>Jumlah desainer interior profesional yang masih kurang.</p> <p>Sumber: Data Pertumbuhan Industri Kreatif Desain Interior di Jawa Timur oleh Hari Santoso Koordinator Bidang Profesi Himpunan Desainer Interior Indonesia Jawa Timur (2015)</p>	<p>Menjadi konsultan desain interior yang profesional dengan ikut bergabung pada organisasi di bidang interior desain yaitu Himpunan Desain Interior Indonesia.</p>
<p>Kurangnya pemahaman masyarakat akan perancangan desain interior. Konsumen menyampaikan kebutuhan desain sesuai referensi foto tanpa mempertimbangkan kondisi proyek sehingga seringkali mendapatkan desain yang tidak dapat mencakup kebutuhan.</p> <p>Sumber : Hasil <i>in depth interview</i> terhadap beberapa konsultan interior (2016)</p>	<p>Menjadi konsultan interior yang dapat memberikan perancangan yang sesuai bagi setiap klien. Perusahaan akan melakukan diskusi yang mendalam melalui komunikasi secara personal untuk mengetahui karakteristik masing-masing klien sesuai dengan kebutuhan dan permasalahannya. Hal ini dilakukan untuk menganalisa kebutuhan dan semua keinginan desain klien yang akan disesuaikan dengan kondisi <i>site</i> dan juga kebutuhan dan jenis bidang proyeknya (residensial maupun komersil). Selain itu perusahaan akan selalu menanamkan prinsip bahwa proyek yang di desain adalah proyek pribadi agar sumber daya manusia yang terkait dapat selalu mengusahakan hasil desain yang maksimal di setiap proyeknya</p>

Tabel 1. Permasalahan, Solusi dan Peluang Gilly Krista Interior (sambungan)

<p>Pengguna jasa konsultan interior tidak mau repot sehingga mencari konsultan interior yang menyediakan layanan konstruksi pembangunan untuk melakukan visualisasi desain sekaligus</p> <p>Sumber : Hasil <i>in depth interview</i> terhadap beberapa pengguna jasa konsultan interior (2016)</p>	<p>Melakukan kerjasama dengan kontraktor pembangunan dan vendor lainnya memberikan referensi kepada klien sebagai pengguna jasa dan melakukan pengawasan berkala dalam rangka mengusahakan visualisasi yang sesuai dengan desain yang diberikan dengan hasil jadi proyek.</p>
Peluang	
<p>Perkembangan properti komersial di Indonesia yang didominasi oleh kota-kota dengan kategori <i>Established City</i> (Jakarta, Surabaya, Medan, Bandung) dimana kota-kota dengan kategori ini memiliki kontribusi sebesar 75% dalam hal properti di bidang retail di Indonesia</p> <p>Sumber : Data Ringkasan Pasar Properti di Indonesia oleh Coldwell Banker Commercial (2016)</p>	

Sumber : Data Olahan Pribadi (2016)

KEUNGGULAN BISNIS

Inovasi Usaha

Gilly Krista Interior akan memberikan inovasi di dalam bentuk media untuk melakukan komunikasi dan interaksi dengan masyarakat. Gilly Krista Interior akan menjalin komunikasi perusahaan dengan klien atau masyarakat dengan cara yang lebih mudah yaitu dengan menyediakan konten *blog* pada *website* perusahaan. Pemilihan konten blog ini

didasarkan kepada pemilihan channels sebagai salah satu blok bisnis yang dapat menjadi keunggulan bagi perusahaan.

Menurut Nuradhi (2015) sebuah perusahaan desain harus dapat mengelola aspek bisnis di luar dari aspek proses desain proyek terkait. Konten *blog* ini akan digunakan sebagai media informasi untuk membangun interaksi dengan masyarakat.

Gilly Krista Interior akan menyediakan konten *blog* pada *website* perusahaan dimana pada konten *blog* tersebut setiap proyek akan dibahas secara total dimulai dari proses perancangan konsep hingga penerapannya pada desain proyek terkait. Gilly Krista Interior ingin mengajak masyarakat untuk lebih mengenal desain secara tidak langsung melalui pemaparan cerita pada setiap proyek sehingga klien mendapatkan pemahaman yang lengkap tidak hanya melalui sebuah tampilan foto proyek saja. Klien diharapkan dapat mengerti cerita yang mendasari setiap desain yang terbentuk pada masing-masing proyek sehingga dapat memahami dampak positif yang didapat akan konsep perancangan apabila menggunakan jasa desainer interior. Pendekatan melalui cara ini dilakukan atas dasar penggunaan internet masyarakat Indonesia yang meningkat setiap tahunnya termasuk pada peningkatan durasi membaca dengan media elektronik.

Integrasi Bisnis dan Desain

Gilly Krista Interior merupakan sebuah perusahaan konsultan desain interior yang baru merintis di Surabaya dengan spesialisasi pada proyek residensial dan komersial. *IDN Times Creative* merupakan sebuah klien pertama dengan proyek komersial kantor digital media di Surabaya. Sebagai kantor digital media, produktifitas dan kecepatan menjadi kunci utama dalam keberhasilan perusahaan, maka dari itu desain yang diberikan merupakan sebuah perancangan solutif yang dapat menjawab permasalahan yang ada. Hasil dari perancangan desain nantinya akan menjadi portofolio proyek pertama yang akan dijadikan sebagai referensi publik dalam

menilai kinerja dan hasil karya dari perusahaan Gilly Krista Interior.

DESAIN

Latar Belakang Proyek

IDN Times adalah perusahaan *news media* yang yang didirikan pada tahun 2014. Seiring dengan perkembangan zaman, keberadaan sosial media memberikan dampak bagi generasi muda dalam membaca. Generasi muda banyak menggunakan media digital dalam mengakses berita dibandingkan dengan koran atau majalah.

Perusahaan ini mengalami perkembangan yang sangat pesat yang dilihat dari jumlah pembaca yang selalu meningkat pada satu tahun terakhir. Hal ini menjadi alasan utama dibutuhkan desain baru untuk kantor *IDN Times Creative Lab*. Desain kantor *IDN Times Creative Lab* sebelumnya tidak didesain menggunakan desainer profesional sehingga atas dasar pertimbangan pertumbuhan perusahaan dan adanya pembukaan kantor cabang yang diperluas sampai pada wilayah Jakarta maka dibutuhkan desain baru kantor *IDN Times* melalui pertimbangan yang disesuaikan dengan kebutuhan. Kebutuhan luasan yang bertambah juga menjadi pertimbangan dibutuhkan perancangan desain kantor yang baru. Bangunan *existing* sebelumnya menggunakan area pada 1 ruko dengan ketinggian bangunan 4 lantai yang ditambah dengan 2 lantai dari ruko pada bangunan ruko sebelahnya. Pertumbuhan perusahaan yang semakin luas dan kompleks juga memberikan dampak pada penambahan

karyawan yang menjadi pertimbangan lain untuk digunakannya keseluruhan 2 ruko sebagai kantor dari *IDN Times Creative Lab* di Surabaya.

Perumusan Masalah

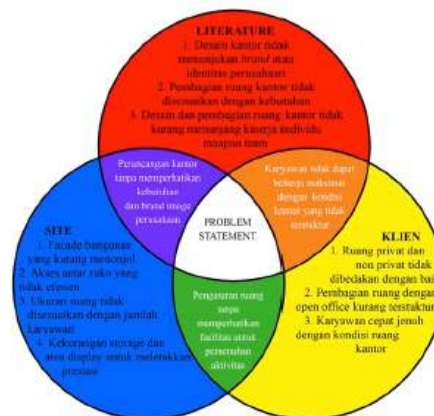
Berikut adalah *problem definition* di bidang perancangan kantor yang dibagi menurut 3 kategori yaitu permasalahan dari literatur, *site existing*, dan juga klien:

1. Permasalahan dari data literatur
Menurut buku *Planning Office Spaces*, beberapa masalah terkait dalam mendesain sebuah kantor adalah:
 - a. Desain kantor yang tidak menunjukkan identitas atau *brand* perusahaan.
 - b. Pembagian ruang kantor yang tidak disesuaikan dengan kebutuhan.
 - c. Desain dan pembagian ruang kurang menunjang kinerja individu maupun tim.
2. Permasalahan dari *site existing*
 - a. *Facade* bangunan *existing* yang kurang menonjol (hanya dibedakan dengan pewarnaan cat).
 - b. Akses antar ruko yang tidak efisien.
 - c. Ukuran ruang yang tidak disesuaikan dengan jumlah karyawan.
 - d. Kekurangan *storage* sehingga banyak dokumen tercecer.
 - e. Tidak ada area untuk meletakkan prestasi seperti foto, piagam, dan piala.
3. Permasalahan dari klien
 - a. Kurangnya pembeda yang digunakan

untuk membedakan area privat dan *non* privat.

- b. Pembagian dengan *open office* yang kurang terstruktur.
- c. Karyawan jenuh dengan kondisi ruang kerja kantor.

Setelah menjabarkan *problem definition* menurut kategori data literatur, *site existing*, dan klien. Maka dilakukan analisa untuk mencari *problem statement*. *Problem statement* adalah problem yang diangkat berdasarkan kebutuhan dan keinginan klien dalam mencari solusi dari permasalahan yang ada. Analisa *problem statement* dilakukan dengan mencari perpaduan berdasarkan problem-problem terkait melalui diagram yang dilakukan dalam rangka menemukan satu permasalahan utama. Berikut adalah diagram analisa yang digunakan untuk mendapatkan *problem statement* dari perancangan arsitektur interior kantor *IDN Times Creative Lab* di Surabaya.



Figur 1. Diagram *Problem Statement* IDN Creative Lab di Surabaya

Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

Berdasarkan data diatas maka dapat ditarik kesimpulan mengenai *problem statement* yang dapat digunakan untuk merumuskan masalah yaitu "Bagaimana cara kantor *IDN Times Creative Lab* dapat menggambarkan perusahaan *news media* yang *moving fast* dengan penerapan *culture* perusahaan yang *stretch themselves*, *transparent communication*, dan *less bureaucracy* sedangkan tidak ada akses yang efektif pada *site existing?*". Menurut Kusumowidagdo (2012), faktor fisik atau desain akan memberikan pengaruh terhadap perilaku manusia, maka dari itu *culture* perusahaan dipilih sebagai salah satu faktor permasalahan yang diangkat dalam rangka meningkatkan produktifitas kinerja kantor.

Tujuan Desain

Tujuan yang ingin dicapai dari desain ini adalah hasil rancangan diharapkan dapat menghadirkan desain baru dari *IDN Times Creative Lab* yang dapat memberikan kemajuan bagi perusahaan. Kinerja perusahaan sebagai perusahaan *news media* akan didukung dengan adanya pengaturan organisasi dan sirkulasi pengguna yang dapat bekerja dengan lebih cepat dan teratur dan juga mewujudkan kesatuan tim dengan peningkatan dalam hal intensitas komunikasi dan tingkat sosial.

Ruang Lingkup Desain

Ruang lingkup perancangan dari kantor *IDN Creative Lab* di Surabaya disesuaikan dengan studi dan diskusi yang dilakukan mengenai kebutuhan ruang yang dibutuhkan berdasarkan aktivitas perusahaan. Ruang lingkup perancangan

mencakup keseluruhan area pada dua bangunan ruko yang dibagi berdasarkan dua kategori area yaitu area publik dan area privat. Area publik merupakan area yang dapat diakses oleh semua pengguna yaitu oleh karyawan dari pihak internal perusahaan dan pihak eksternal perusahaan seperti tamu atau kerabat. Area ini mencakup area *lobby*, *waiting room*, *meeting area* dan kamar mandi untuk tamu. Sedangkan area privat merupakan keseluruhan area kebutuhan internal sebagai area kerja yang hanya dapat diakses oleh pihak internal perusahaan baik *principal* maupun karyawan. Area ini mencakup *general office*, *principal office*, *meeting room*, *studio recording*, *multifunction hall*, *pantry*, *work lounge*, *smoking area*, *mushola* dan kamar mandi.

Tinjauan Umum *IDN Times Creative Lab* di Surabaya

Berikut merupakan tinjauan umum dari *IDN Times Creative Lab* di Surabaya:

- Lokasi kantor berada pada area komersil yang cukup padat di wilayah Surabaya Barat sehingga area cukup ramai karena banyaknya bangunan komersil pada area sekitar
- Bangunan keseluruhan kantor merupakan bangunan 2 ruko dengan ketinggian 4 lantai dengan akses masuk pada masing-masing tiap ruko.
- Bangunan ruko menghadap ke arah utara sehingga cahaya yang masuk cukup terang pada siang dan sore hari.
- Lokasi bangunan kantor pada bagian belakang merupakan lokasi perumahan sehingga akses pada bagian belakang ruko tidak terlalu padat.

Tinjauan Khusus *IDN Times Creative Lab* di Surabaya

a. Tujuan Didirikan *IDN Times Creative Lab*

Tujuan didirikannya bangunan ini adalah bentuk fisik kantor yang digunakan sebagai kantor utama dalam keseluruhan kinerja perusahaan *IDN Times*. Keseluruhan kinerja perusahaan dalam hal publikasi berita dan media yang dimulai dari proses observasi dan *research* sampai pada publikasi berita dan media, kinerja proses rapat meeting *event-event*, dan juga proses pengambilan gambar dan video sesuai konten bisnis perusahaan yang dilakukan di kantor *IDN Times Creative Lab*. Selain ruangan untuk mendukung kinerja perusahaan juga terdapat beberapa area santai seperti games area pada *multifunction hall* untuk melakukan rapat formal internal mingguan perusahaan.

b. Tata Cara dan Ketentuan *IDN Times Creative Lab*

IDN Times Creative Lab adalah kantor yang dapat diakses setiap hari dalam waktu 24 jam. Kantor dibuka apabila terdapat karyawan yang ingin melakukan lembur atau kerja di hari libur di luar jam kerja operasional. Setiap akses memasuki ruang pada setiap lantai dilengkapi dengan *access control* untuk mengklarifikasi pegawai yang mengakses kantor *IDN Times Creative Lab*. Area lantai 1 sebagai area publik dapat diakses oleh tamu, sedangkan untuk area lantai 2, 3, dan 4 adalah area kerja privat yang diakses oleh pengguna

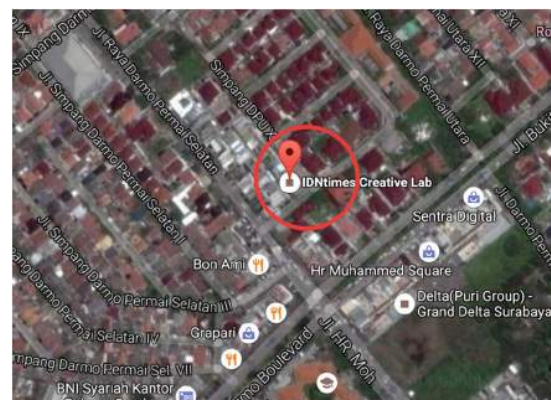
internal perusahaan.

c. Struktur Organisasi *IDN Times Creative Lab*

IDN Times Creative Lab memiliki beberapa bagian divisi yang terdiri dari *digital media*, *creative agency*, *online video production*, *finance* dan *sales*. Masing-masing divisi memiliki *team leader* dengan masing-masing bagian dalam tim yang saling mendukung satu sama lain sesuai dengan divisinya yang dipimpin oleh *principal* yang terdiri dari dua orang kakak beradik. Total keseluruhan karyawan yang berdomisili di Surabaya berjumlah kurang lebih 50 karyawan.

Data Tapak *IDN Times Creative Lab* di Surabaya

Kantor berlokasi di Jl. Raya Darmo Permai Selatan No. 6-14 Sentra Darmo Villa Blok C 1-2 Surabaya Barat. Bangunan *existing* terdiri dari dua ruko dengan total luasan bangunan sebesar 797,24 m². Kedua bangunan ini nantinya akan digunakan sebagai kantor dari *IDN Times Creative Lab* yang dibedakan menjadi area publik dan area privat.



Figur 2. Lokasi Kantor *IDN Times*
Sumber : Google Maps-Google Satellite (2016)



Figur 3. Foto Dokumentasi Tampak Depan IDN Times Creative Lab
Sumber : Data Olahan Pribadi (2016)

Tampak dari bangunan menggunakan dominasi warna putih pada bagian dinding solid dengan aksent hitam pada bagian kusen dan garis-garis pembatas. Tampak depan ruko tipikal sama dengan ruko lain dari kompleks ruko. Faktor yang digunakan sebagai pembeda dibandingkan ruko lainnya adalah dalam hal pewarnaan bangunan. Selain itu ventilasi terdapat pada setiap lantai bangunan ruko. Adanya ventilasi pada setiap lantai menunjukkan adanya sistem penghawaan dan pencahayaan yang cukup pada setiap lantai. Masing-masing ruko memiliki akses utama sebagai akses masuk. Terlihat sirkulasi aksent kedua dari ruko C-1 ke ruko C-2 harus melalui pintu luar akses utama masing-masing ruko terlebih dahulu.

Bangunan lantai 1 dimanfaatkan sebagai area publik dan area semi privat. Area publik terdiri dari area lobby sedangkan area semi privat terdiri dari *common area* untuk *pantry* dan *work lounge* serta *big meeting room* dengan kapasitas lebih dari 10 orang. Pembagi kedua area menggunakan partisi

solid yang dijadikan sebagai *lobby* dan *display wall* dengan *brand* perusahaan yang dilengkapi dengan LCD TV untuk menampilkan *video company profile* perusahaan karena tidak ada bagian *reception* pada area *lobby* sehingga dibutuhkan LCD TV dengan penampilan video yang selalu menyala untuk menyambut tamu pada setiap waktu. serta *credenza* untuk meletakkan telepon untuk *reception* yang digunakan oleh security pada saat menyambut tamu untuk menyampaikan pada principal atau karyawan lainnya agar dapat melakukan pertemuan atau *meeting* di lantai 1 kantor IDN Times. Bangunan lantai 2 digunakan sebagai area privat yang terdiri dari *principal office* dan area kerja tim divisi digital media yaitu IDN Times dan Popbella. Area *general office* pada lantai 2 menggunakan sistem *open office* sehingga tidak ada ruangan yang dipisahkan secara khusus menggunakan partisi. Furnitur yang digunakan untuk area kerja adalah *loose furniture* yang diganti setiap waktu sesuai dengan kebutuhan tim research. Meja dapat digabungkan secara berkelompok disesuaikan dengan jumlah orang dalam tim. Partisi yang digunakan sebagai pembagi ruang *general office* dengan *principal office* adalah partisi solid dengan material kaca yang bertujuan untuk memberikan kesan agar ruangan tampak lebih luas. Selain itu pemilihan material ini juga melalui pertimbangan untuk memudahkan bagi principal untuk melakukan kontrol kerja karyawan di luar area *principal office*.

Area lantai 3 juga dikategorikan sebagai area privat yang menjadi *general office* dari divisi *creative agency* dan *online video production*. Selain *general office*, juga terdapat kamar mandi, *smoking area*

pada balkon belakang. Pada area lantai 3 terdapat area perencanaan pembangunan *principal bedroom* yang pada saat ini masi dijadikan ruangan kosong karena perencanaan yang dibatalkan. Selain itu juga terdapat *storage* terbuka yang digunakan untuk menyimpan barang-barang berukuran kecil yang digunakan untuk mendukung proses produksi video dari tim IDN TV. Pada area kerja tim IDN TV alat perkantoran yang digunakan seperti komputer memiliki ukuran yang berbeda dengan komputer biasa dengan ukuran yang lebih besar untuk kegunaan *video editing* sedangkan untuk meja dan kursi kantor yang digunakan masih menggunakan ukuran yang sama tipikal dengan area kerja lainnya.

Sedangkan untuk bangunan ruko pada lantai 4 direncanakan sebagai studio recording yang akan digunakan untuk melakukan proses pembuatan video dari divisi *online video production*. Organisasi ruang yang ada pada lantai ini telah diatur untuk dijadikan area *studio recording*, mushola, dan kamar mandi. Area lantai 4 ini masih belum beroperasi atau digunakan sebagai area kerja oleh kantor *IDN Times Creative Lab* karena belum melalui tahap perancangan desain ruang untuk area kerja sehingga tidak ada furniture atau peralatan kantor yang diletakkan pada area lantai ini. Desain pencahayaan yang ada juga merupakan pencahayaan eksisting saja sesuai ruangan yang menggunakan *general lighting* dengan *downlight ceiling mounted*.

Bangunan ruko C-1 sampai sekarang hanya digunakan area lantai 1 dan lantai 4 saja. Area lantai 1 digunakan sebagai *multifunction room*

yang biasa digunakan untuk acara internal maupun mengundang tamu dari luar. Area ini terkadang digunakan sebagai *video room* apabila mengundang tamu untuk melakukan sesi foto maupun pembuatan video singkat sehingga terdapat area duduk seperti *lounge* dan juga logo perusahaan pada saat melalui akses masuk area ini. Selain itu area ini juga digunakan sebagai area santai untuk bermain *games* dan juga merayakan hari Jumat sesuai dengan jadwal kantor dimana hari Jumat merupakan hari berkerja informal yang dilalui dengan melakukan *sharing* mingguan dan juga melakukan permainan *games* antar karyawan untuk meningkatkan nilai *social internal* dan juga untuk mengembangkan perusahaan.

Aspek Pembentuk Ruang IDN Times Creative LabAspek pembentuk ruang yang ada pada bangunan IDN Times Creative Lab adalah lantai, dinding dan plafon yaitu:

a. Lantai

Lantai pada bangunan lantai 1, 2, dan 3 menggunakan *parquette* dengan warna cerah yang dikombinasi dengan penggunaan rumput sintetis pada beberapa titik area. Untuk bangunan lantai 4 menggunakan bahan granit berwarna krem dengan ukuran 60x60. Sedangkan area kamar mandi menggunakan keramik berwarna abu-abu cerah dengan ukuran 40x40.

b. Dinding

Dinding pada IDN Times Creative Lab menggunakan dinding tembok dengan *finishing* cat dominasi warna putih. *Finishing* dengan

warna hitam diterapkan pada beberapa area sebagai aksen. Selain itu terdapat dinding batu bata dengan *finishing* cat putih pada area *hall*. Akses masuk dan akses pembatas ruang menggunakan material kaca 8mm. Rumpit sintetis juga digunakan pada beberapa area dinding pada area informal kantor.

c. Plafon

Plafon menggunakan material *gypsum* dengan *finishing* cat pada *ceiling* berwarna putih.

TINJAUAN LITERATUR

Batasan-batasan Desain

Dalam proses perancangan *IDN Times Creative Lab* di Surabaya, terdapat beberapa batasan yang ditetapkan seperti penggunaan aplikasi warna yang dihimbau untuk menggunakan warna putih, merah, dan hitam sebagai visualisasi dari pewarnaan yang digunakan pada logo perusahaan. Selain itu perubahan letak dan konstruksi dinding diharapkan tidak terlalu banyak agar dapat meminimalkan biaya yang dikeluarkan. Proses perubahan konstruksi dinding yang tidak terlalu banyak ini juga menjadi pertimbangan agar kegiatan operasional perusahaan tidak terganggu dan dapat berjalan melakukan kinerja seperti biasa selama proses renovasi dilangsungkan.

Perbedaan Definisi

a. Definisi kantor menurut para ahli

- Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kantor adalah balai (gedung, rumah, ruang) tempat mengurus suatu pekerjaan atau

juga disebut tempat bekerja atau ruangan penyelenggaraan kegiatan pengumpulan, pencatatan, pengolahan, penyimpanan penyampaian atau pendistribusian data atau informasi.

- Menurut Atmosudirjo (1982), kantor adalah unit organisasi terdiri atas tempat, staf personil dan operasi ketatausahaan guna membantu pimpinan.
- Menurut Moekijat (1997), kantor adalah setiap tempat yang biasanya dipergunakan untuk melaksanakan pekerjaan tata usaha, dengan nama apapun juga tempat tersebut mungkin diberikan.
- Menurut Silalahi (1997), kantor adalah tempat penyelenggaraan kegiatan-kegiatan ketatausahaan berlangsung yaitu suatu unit kerja yang terdiri atas ruangan, personil, peralatan dan operasi pengelolaan informasi.

b. Definisi media menurut para ahli

- Menurut Purnawarti dan Eldarni (2001), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dari minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.
- Menurut Arsyad (2002), media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan atau alat (*hardware*).

- Menurut Djamarah (1995), media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.
 - Menurut Cangara (2006), media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak.
- c. Definisi berita menurut para ahli
- Menurut Spencer (2003), berita adalah kenyataan atau ide yang benar dan dapat menarik perhatian sebagian besar pembaca
 - Menurut Negoro (2003), berita adalah sebuah pernyataan diantara manusia yang saling memberitahukan.
 - Menurut Romli (2009), berita sesuatu yang baru yang dipilih oleh wartawan untuk dimuat dalam surat kabar sehingga dapat menarik atau mempunyai makna dan dapat menarik minat bagi pembaca.
 - Menurut McNeil dikutip dari Ngufuan (1995), berita adalah gabungan fakta dan peristiwa-peristiwa yang menimbulkan perhatian atau kepentingan bagi para pembaca surat kabar yang memuatnya.

Sistem Pelayanan dalam Kantor

Sistem pelayanan dalam kantor berbeda-beda dikategorikan menurut menurut jenis kantornya. Menurut Coloso (2015) terdapat beberapa jenis kantor terbagi ke dalam beberapa tipe antara lain:

- *Virtual Office*

Kantor virtual adalah kantor yang tidak benar-benar ada secara fisik. Kantor virtual hanya menawarkan alamat surat dan kontak untuk dapat dihubungi

a. *Service Office*

Kantor servis adalah kantor yang menyediakan tempat secara fisik beserta dengan pengurusnya. Kantor servis ditujukan kepada perusahaan yang baru memulai.

b. *Co-Working Space*

Co-Working Space adalah kantor yang didalamnya terdapat berbagai pengusaha dari bisnis yang berbeda untuk berbagi kantor.

Standar Elemen Pembentuk Interior

a. Tata Letak dan Organisasi Ruang

Menurut Francis D.K. Ching (2008) dalam mengatur penempatan dan organisasi ruang terdapat penetapan ke dalam beberapa kategori. Berbagai kategori seperti bentuk-bentuk ruang, hubungan antar ruang, konfigurasi jalur, dan hubungan antar ruang dan jalur dibagi menurut beberapa jenis yang dapat membantu ruang untuk mengatur sirkulasi dalam organisasi area dalam sebuah bangunan yang saling terkait. Menurut Prihatmanti (2011), kualitas interior termasuk tata letak dan organisasi ruang dapat memberikan pengaruh pada kualitas hidup manusia. Selain itu, menurut Wardhani (2016) pola spasial juga dapat terbentuk berdasarkan aktivitas pelaku pengguna ruang itu sendiri.

b. Lantai

Menurut Ching (1996), lantai adalah bidang yang ada pada ruang interior yang mempunyai dasar yang rata. Syarat-syarat bentuk lantai antara lain kuat sehingga lantai harus dapat menahan beban, mudah dibersihkan, dan fungsi utama lantai adalah sebagai penutup ruang bagian bawah.

Mangunwijaya (1980), selain berfungsi sebagai penutup ruang bagian bawah, lantai berfungsi sebagai pendukung beban dan benda-benda yang ada di atasnya seperti perabot, manusia sebagai civitas ruang, dengan demikian dituntut agar selalu memikul beban mati atau beban hidup berlalu lalang di atasnya serta hal-hal lain yang ditumpahkan di atasnya.

c. Dinding

Menurut Suptandar (1982), dinding merupakan suatu bidang nyata yang membatasi suatu ruang dan memiliki kegunaan yang berbeda-beda yang dapat ditentukan dilihat dari jenis kegiatannya. Sedangkan menurut Mangunwijaya (1980) dinding memiliki fungsi sebagai pembatas ruangan dan sebagai pembatasan yang menyangkut penglihatan sehingga manusia terlindung dari pandangan langsung.

Hal ini biasanya berhubungan dengan kepentingan-kepentingan pribadi atau khusus. Selain itu, dinding juga dapat dijadikan sebagai penentu ukuran privasi sebuah ruang, menurut

Anggraini (2013), setiap ruang dapat memiliki tingkat privasi yang berbeda-beda dengan pemilihan material dinding sebagai pengatur privasinya.

d. Plafon

Menurut Fred Lawson (1994) langit-langit dapat diartikan sebagai pembatas antara ruang atas dengan ruangan yang berada di bawahnya. Selain itu langit-langit atau plafon berfungsi sebagai bagian penutup atas bangunan.

e. Furnitur

Dalam bukunya *Interior Design Illustrated*, Ching dan Binggeli (2004), *furniture* menjadi perantara bagi bangunan dan manusianya dan dapat dikatakan bahwa *furniture* adalah barang transisi.

f. Sistem Penghawaan

Penghawaan merupakan sistem pembauran udara dalam ruang dengan pengaturan yang sebaik-baiknya guna mencapai tujuan kenyamanan dan kesehatan. Menurut Neufert (1994), suhu ruangan yang dibutuhkan untuk ruangan yang nyaman sangat tergantung pada pergerakan dan hembusan udara tersebut. Sistem penghawaan dibagi ke dalam dua kategori yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan alami didasarkan pada adanya bukaan mencakup pintu dan juga jendela. Sedangkan penghawaan buatan dapat dimaksimalkan melalui penggunaan

g. Sistem Pencahayaan

McShane (1997) menjelaskan bahwa ada empat jenis pencahayaan yang digunakan di kantor meliputi:

- *Ambient lighting*

Pencahayaan yang digunakan untuk memberikan pencahayaan keseluruhan dan biasanya dipasang pada langit-langit ruang kantor.

- *Task Lighting*

Pencahayaan yang digunakan untuk menerangi area kerja seorang pegawai, misalnya meja kerja.

- *Accent Lighting*

Pencahayaan yang digunakan untuk memberikan cahaya pada area yang akan dituju. Biasanya jenis lampu ini dirancang pada lorong sebuah kantor.

- *Natural Lighting*

Pencahayaan ini biasanya berasal dari jendela, pintu kaca, dinding, serta cahaya langit. Pencahayaan alami adalah faktor penting yang dibutuhkan dalam pembangunan sebuah kantor dikarenakan adanya pencahayaan alami dapat memberikan penerangan terbaik.

Menurut Susan (2017), adanya pencahayaan alami akan berpengaruh pada aktivitas manusia dalam ruang. Cahaya alami sebagai pencahayaan utama apabila dimanfaatkan dengan sedemikian rupa maka akan menghasilkan pencahayaan yang baik. Selain itu, menurut Purwoko (1998) melalui pencahayaan alami maka dapat dilakukan usaha penghematan energi pada bangunan.

h. Sistem Akustik

Menurut buku *Interior Graphic Standards*, dalam sistem *open office* terdapat 3 perwujudan untuk mendapatkan kondisi akustik yang baik meliputi *blocking sound*, *covering sound*, dan *absorbing sound*. Dalam pemenuhan penggunaan partisi menjadi yang terutama bagi solusi ini, ukuran dan juga ketebalan partisi akan sangat mempengaruhi *blocking sound*. Sedangkan untuk *covering sound* pengaturan ketinggian *ceiling* sangat memberikan pengaruh.

Penggunaan material juga memberikan pengaruh penting dalam hal *absorbing sound*. Sistem akustik merupakan unsur utama dalam mengatur ketenangan dalam ruang, menurut Rahadiyanti (2014) ketenangan menjadi unsur utama dalam bangunan dikarenakan tingkat kebutuhan terhadap rasa nyaman dan tenang sangat diperlukan.

i. Sistem Keamanan

Dalam bangunan kantor terdapat banyak peralatan dan perlengkapan *hardware* dan *software* pendukung, maka dari itu adanya sistem keamanan sangatlah diperlukan bagi setiap bangunan termasuk kantor. Selain itu penerapan sistem keamanan juga diperlukan dalam rangka standarisasi dan mengusahakan kenyamanan pengguna bangunan.

Keamanan bangunan dapat dipenuhi dengan menggunakan penerapan *access control*

dan juga CCTV. Penerapan *access control* memungkinkan bagi pemilik bangunan untuk dapat melakukan kontrol masuk ke dalam bangunan yang dirasa menjadi area yang diproteksi. Sedangkan untuk CCTV adalah penggunaan kamera video untuk melakukan kontrol ke dalam beberapa titik area yang dibutuhkan untuk mendapatkan kontrol secara lebih spesifik.

j. Sistem Proteksi Kebakaran

Proteksi kebakaran diperlukan untuk melindungi bentuk fisik bangunan dan juga pengguna baik dari dalam dan luar bangunan. Sistem proteksi kebakaran dibedakan berdasarkan sistem pasif dan aktif. Sistem pasif diaplikasikan dalam bentuk penggunaan material dalam bangunan untuk menghindari terjadinya kebakaran seperti material yang tahan api. Sedangkan untuk sistem kebakaran aktif dapat berupa penggunaan sistem khusus yang digunakan untuk mencegah kebakaran. Berdasarkan materi yang diajarkan pada masa perkuliahan, proteksi kebakaran dapat berupa penerapan *sprinkler*, *smoke detector* dan juga perletakkan APAR.

Penerapan sistem proteksi kebakaran pada setiap bangunan berbeda-beda disesuaikan dengan luasan bangunan dan kebutuhannya masing-masing. Berbagai sistem aktif ini akan diterapkan dengan peletakkan pada berbagai titik yang disesuaikan.

k. Sistem Plambing

Sistem plambing adalah segala bentuk pekerjaan yang meliputi sistem instalasi pembuangan air buangan, sistem *venting*, air hujan, dan air bersih.

- Sistem Instalasi Air Buangan

Sistem instalasi air buangan adalah sistem instalasi untuk mengalirkan air buangan yang berasal dari peralatan saniter, closet, dan urinoir yang kemudian diteruskan ke *septic tank* hingga akhirnya menuju ke saluran kota.

- Sistem Instalasi Air Bekas

Sistem instalasi air bekas adalah untuk mengalirkan air buangan yang berasal dari saniter, wastafel, *floor drain*, dan *kitchen sink*. Instalasi air bekas memiliki instalasi sendiri yang berbeda dengan air kotor.

- Sistem *Venting*

Sistem *venting* adalah sistem instalasi untuk mengeluarkan udara yang terjebak di dalam pipa air limbah atau air buangan

- Sistem Penyediaan Air Bersih

Sistem penyediaan air bersih adalah penyediaan distribusi air bersih itu sendiri mencakup sumber air bersih, sistem penampungan air, pompa transfer dan distribusi.

l. Sistem Sirkulasi Vertikal

Selain sistem sirkulasi horizontal, juga terdapat sistem sirkulasi vertikal. Sistem sirkulasi vertikal adalah sistem

transportasi yang digunakan untuk mengangkut beban atau beda dari arah atas menuju ke bawah dan sebaliknya. Menurut Saptaningsih (2009), sistem sirkulasi vertikal adalah sirkulasi yang memiliki arah pergerakan tegak lurus atau vertical terhadap bangunan. Terdapat beberapa macam sistem sirkulasi vertikal seperti penggunaan *lift*, *travelator* dan *escalator*. Penerapan berbagai macam ini disesuaikan dengan jenis kantor dan masing-masing kebutuhannya.

m. Sistem Mekanikal Elektrikal dan Teknologi Informasi

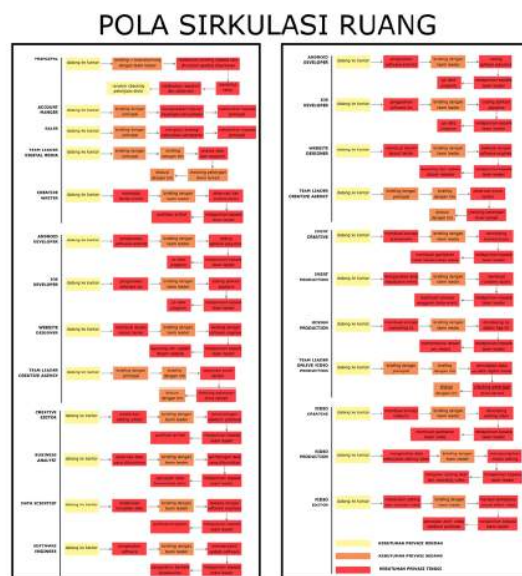
Sistem mekanikal elektrikal dan teknologi informasi bangunan adalah sistem pendukung bangunan yang memerlukan sebuah sistem mekanis dengan bantuan tenaga listrik mencakup sumber daya listrik, distribusi serta kontrol dan proteksi pada setiap titik.

Kebutuhan penerapan sistem ini bangunan tidak dapat dipisahkan dari sebuah bentukan fisik gedung sebagai sistem utama yang sangat menunjang kinerja dan proses pengguna di dalamnya. Menurut Ching dan Binggeli (2004), sistem elektris sebuah bangunan memberi *supply* daya untuk penerangan, operasi peralatan listrik dan kebutuhan rumah tangga.

Analisis Data

a. Pola Sirkulasi Ruang

Pola sirkulasi ruang dibedakan menurut kategori tingkat kebutuhan privasi setiap ruang. Berikut adalah tabel pola sirkulasi ruang yang diuraikan berdasarkan pemakai:



Figur 4. Pola Sirkulasi Ruang IDN Times Creative Lab
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

b. Karakteristik Kebutuhan Ruang

Karakteristik kebutuhan tiap ruang berbeda-beda ditentukan dari berbagai factor. Faktor-faktor seperti pencahayaan, penghawaan, *maintenance*, akustik, fleksibilitas, *enclosure degree*, tingkat privasi, keamanan, peralatan, *electronic devices* dan *fire protection* menjadi pengaruh perbedaan karakter kebutuhan setiap ruang.

Berikut adalah uraian kebutuhan setiap ruang yang dibedakan menurut faktor-faktor kebutuhannya.

Tabel 2. Karakteristik Kebutuhan Ruang IDN Times Creative Lab

	LIGHTING QUALITY	AIR QUALITY	MAINTENANCE	ACOUSTICAL QUALITY	FLEXIBILITY	ENCLOSURE DEGREE	PRIVACY	SECURITY	EQUIPMENT	ELECTRONIC AND OTHER DEVICES	FIRE PROTECTION	MINIMAL SPACES
LOBBY	-Daylight -General Lighting -Accent Lighting -Task Lighting	-Normal -AC SPLIT	-Need extra maintenance	-sound -noise	-	-Rendah	-Rendah	-Normal (Access Control, CCTV)	-Meja lobby	-Telepon, Television, Speaker	-APAR	-
WAITING AREA	-Daylight -General Lighting -Accent Lighting -Task Lighting	-Normal -AC SPLIT	-Need extra maintenance	-sound -noise	-Sedang	-Rendah	-Rendah	-Normal (Access Control, CCTV)	-1 set sofa+coffee table	-Telepon, Television, Speaker	-APAR	-
MEETING AREA	-General Lighting -Task Lighting	-Normal -AC SPLIT	-Normal	-sound	-Rendah	-Sedang	-Sedang	-Normal	-2 meja 4 seater+5 kursi	-Speaker, Laptop	-	-
MEETING ROOM	-Daylight -General Lighting -Task Lighting	-Normal -AC SPLIT	-Normal	-noise	-	-Sedang	-Tinggi	-Normal (Access Control)	-1 meja panjang 12 seater+12 kursi(3 desain berbeda)	-LCD Proyektor, PC, Laptop, Television LCD	-	-
GENERAL OFFICE	-Daylight -General Lighting -Task Lighting	-Normal -AC SPLIT	-Normal	-sound -noise	-Rendah	-Sedang	-Sedang	-Normal (Access Control, CCTV)	-50 office set	-PC, Laptop, Printer, Bluetooth Speaker, Television LCD	-APAR	-
PRINCIPAL OFFICE	-Daylight -General Lighting -Task Lighting	-Normal -AC SPLIT	-Normal	-sound -noise	-Rendah	-Sedang	-Tinggi	-Normal (Access Control)	-2 meja+2 kursi 1 set sofa 2 seater+coffee table+1 kursi	-PC, Laptop, Printer, Bluetooth Speaker, Television LCD	-	-
STUDIO RECORDING	-General lighting -Shade lighting	-Normal -AC SPLIT	-Normal	-sound	-	-Tinggi	-Tinggi	-Tinggi (Access Control, CCTV)	-Storage+office set untuk kontrol	-PC, Laptop, Sound System, Speaker	-APAR	-
MULTI FUNCTION ROOM	-General Lighting -Task Lighting	-Normal -AC SPLIT	-Normal	-sound -noise	-Tinggi	-Sedang	-Sedang	-Normal (CCTV)	-4 kursi santai	-Bluetooth Speaker	-APAR	-
PANTRY	-General Lighting -Accent Lighting	-Normal -AC SPLIT	-Need extra maintenance	-	-	-Rendah	-Sedang	-	-1 kitchen set	-	-APAR	-
WORK LOUNGE	-General Lighting -Task Lighting	-Normal -AC SPLIT	-Normal	-sound	-Sedang	-Rendah	-Sedang	-	-1 meja panjang dengan 8 seater (2 desain) 2 meja dengan 4 bar stool	-Bluetooth Speaker	-	-
SHOeking AREA	-Daylight -General lighting	-	-Need extra maintenance	-noise	-	-Sedang	-Sedang	-	-	-	-	-
MUSHOLA	-General lighting	-Lembab (tidak ada ventilasi)	-Normal	-	-	-Tinggi	-Tinggi	-	-	-	-	-
TOILET	-General Lighting	-Lembab (ganangan air, ventilasi)	-Need extra maintenance	-	-	-Tinggi	-Tinggi	-	-	-	-	-

Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

c. *Grouping Ruang*

Ruang-ruang pada *IDN Times Creative Lab* dikategorikan kedalam 2 kategori area yaitu area publik dan area privat. Area publik adalah area yang dapat diakses oleh pihak eksternal maupun pihak internal perusahaan. Sedangkan area privat adalah area kerja yang hanya diakses oleh pihak internal perusahaan. Kebutuhan *grouping* ruang *IDN Times Creative Lab* diatur menurut kebutuhan privasi dan *enclosure degree*, *views*, dan kesamaan fungsi jauh dekat ruangan. Berikut adalah *grouping* ruang *IDN Times Creative Lab*:

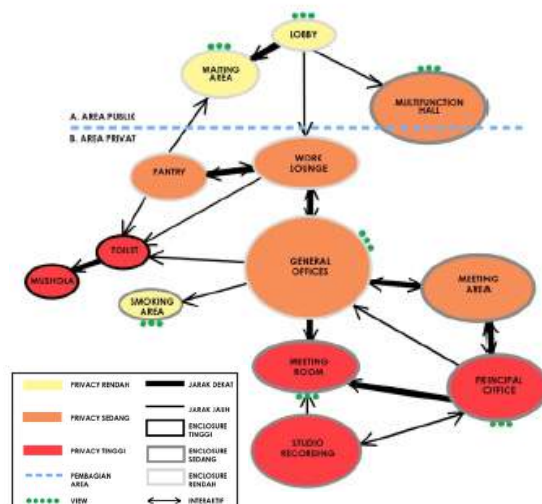


Figure 5. *Grouping Ruang IDN Times Creative Lab*
 Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

d. Analisa Tapak

Analisa Tapak dari *IDN Times Creative Lab* dibagi menjadi 2 kategori yaitu analisa tapak luar dan analisa tapak dalam. Berikut adalah uraian penjelasan yang dijelaskan dengan gambar:

a. Analisa Tapak Luar

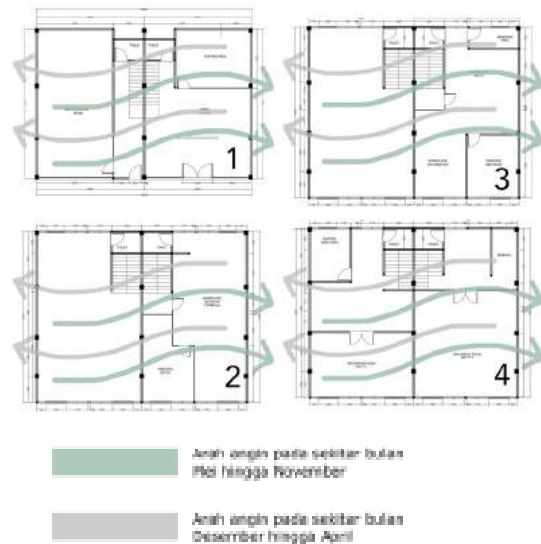
- *Location dan Neighbourhood Context*



Figur 6. Peta Lokasi Kantor IDN Times Creative Lab
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

Lokasi kantor IDN Times berada di daerah Surabaya Barat, pada area strategis yang dekat dengan jalan raya sebagai jalan raya akses utama jalan dari Surabaya Barat. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya fasilitas umum di sekitar *site* seperti restoran, bank, dan juga fasilitas umum lainnya. Selain itu ditinjau dari sisi jarak dan waktu yang ditempuh lokasi dari *IDN Times Creative Lab* cukup strategis dimana untuk mencapai beberapa titik lokasi di wilayah Surabaya dibutuhkan waktu:

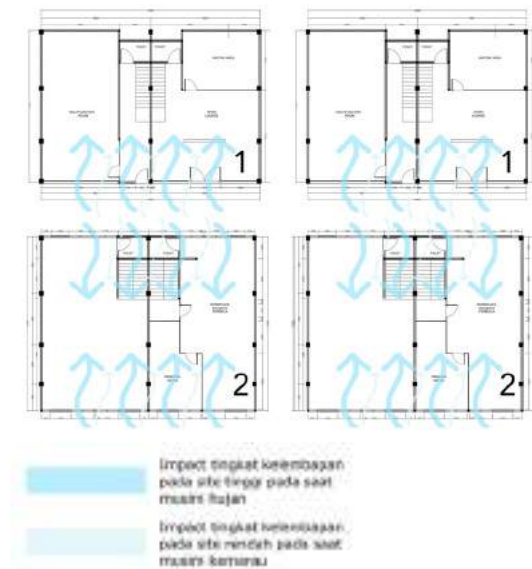
- 5 menit dengan mobil dengan jarak tempuh 3,4 km untuk sampai di Bundaran utama Satelit Surabaya Barat.
- 13 menit dengan mobil dengan jarak tempuh 9,3 km untuk sampai di Balai Kota Surabaya.
- 15 menit dengan mobil dengan jarak tempuh 12 km untuk sampai di Surabaya Utara (Kenjeran).
- 17 menit dengan mobil dengan jarak tempuh 14 km untuk sampai di Surabaya Pusat (Tegalsari).
- 21 menit dengan mobil dengan jarak tempuh 17 km untuk sampai di Surabaya Timur (Tambak Sari).
- 20 menit dengan mobil dengan jarak tempuh 15 km untuk sampai di Surabaya Selatan (Wonokromo).
- *Climate – Temperature Variations dan Prevailing Winds*



Figur 7. Analisa Tapak Luar Climate – Temperature Variations

Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

• *Climate – Rainfall*



Figur 8. Analisa Tapak Luar *Climate – Rainfall*
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

b. Analisa Tapak Dalam

• *Pencahayaan Alami*



Figure 10. Analisa Tapak Dalam - *Pencahayaan Alami*
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

• *Climate – Sunpath*

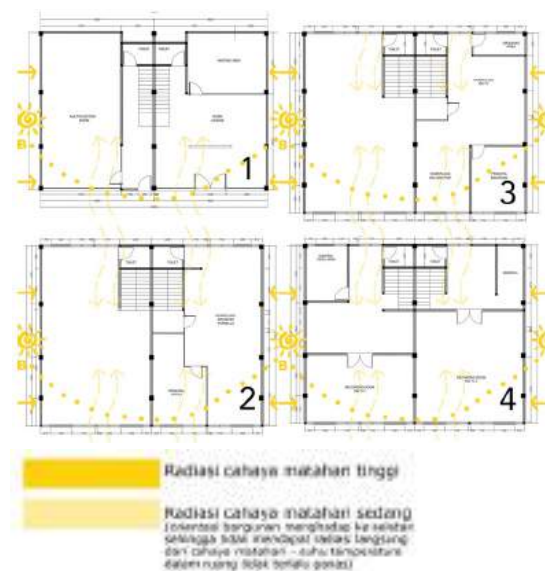


Figure 9. Analisa Tapak Luar *Climate – Sunpath*
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

• *Penghawaan Alami*

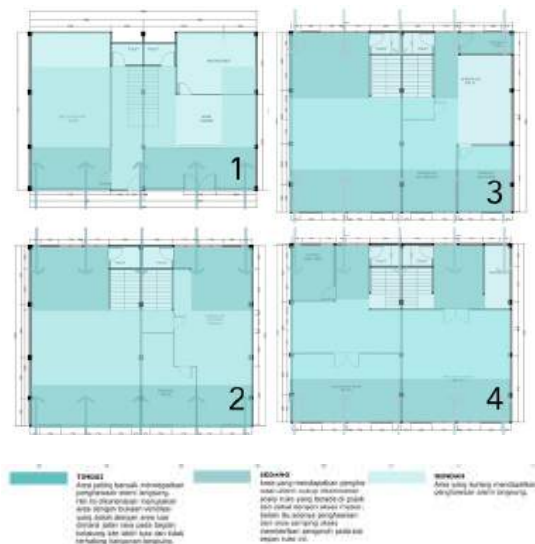
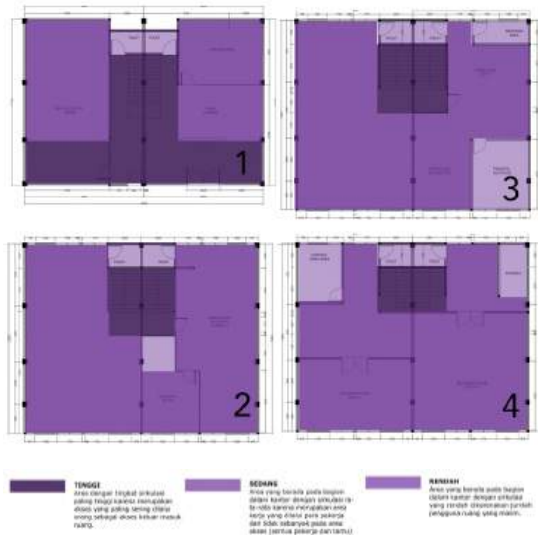


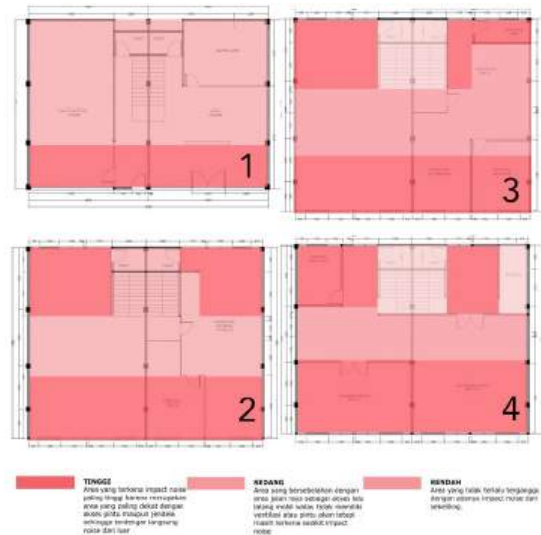
Figure 11. Analisa Tapak Dalam - *Penghawaan Alami*
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

• *Circulation*



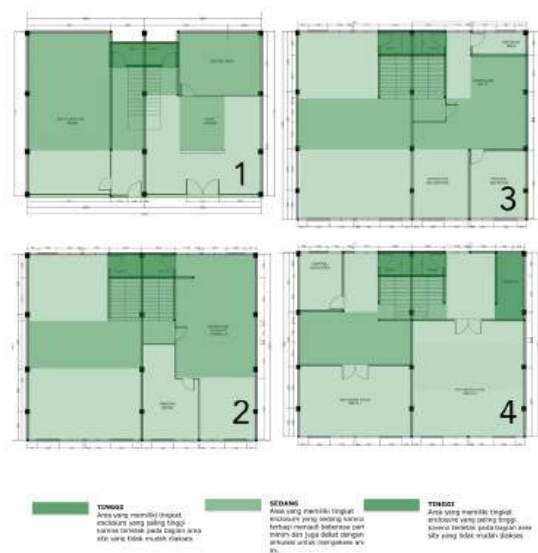
Figur 12. Analisa Tapak Dalam - Circulation
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

• *Impact – Noise*



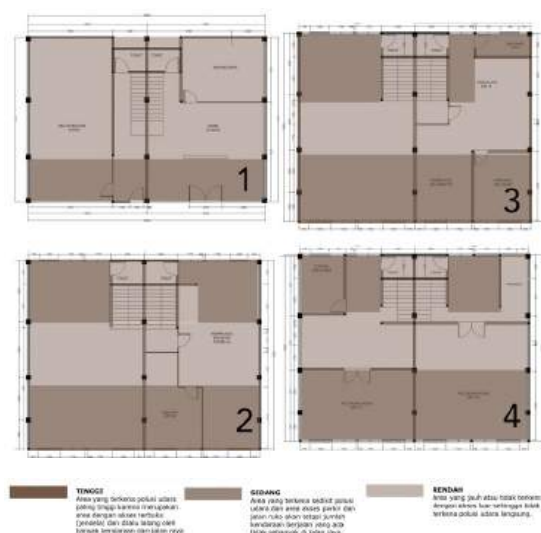
Figur 14. Analisa Tapak Dalam - Impact Noise
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

• *Enclosure Degree dan Openings*



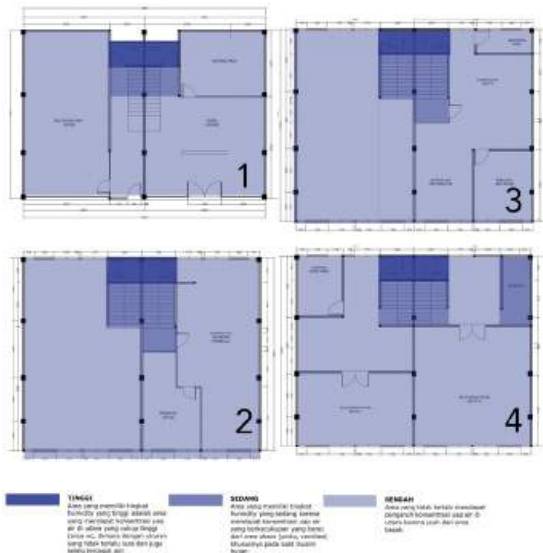
Figur 13. Analisa Tapak Dalam – Enclosure Degree dan Openings
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

• *Impact – Polution*



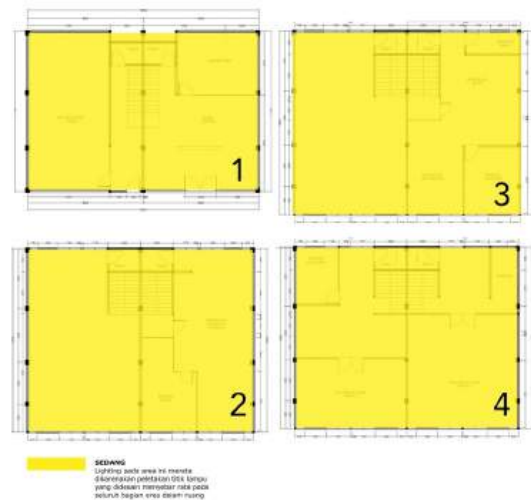
Figur 15. Analisa Tapak Dalam - Impact Polution
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

• *Impact – Humidity*



Figur 16. Analisa Tapak Dalam - *Impact Humidity*
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

• *Pencahayaan Buatan*



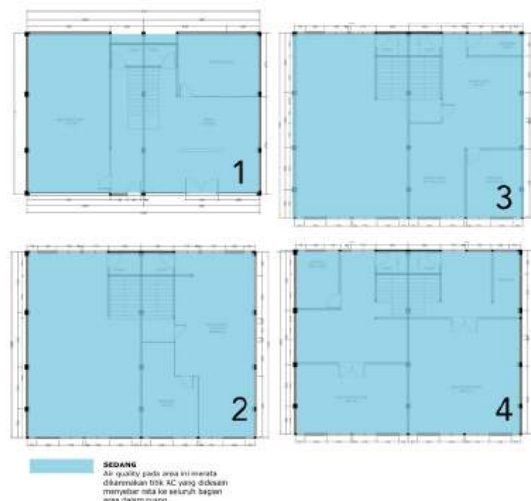
Figur 18. Analisa Tapak Dalam - *Pencahayaan Buatan*
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

• *Impact – Views*



Figur 17. Analisa Tapak Dalam – *Impact Views*
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

• *Penghawaan Buatan*



Figur 19. Analisa Tapak Dalam - *Penghawaan Buatan*
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

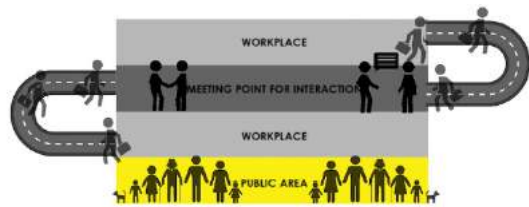
Konsep dan Aplikasi

Konsep solusi perancangan didasarkan pada *problem statement* yang diangkat yaitu, “Bagaimana kantor *IDN Times Creative Lab* dapat menggambarkan perusahaan *news media* yang *moving fast* dengan penerapan culture perusahaan yang *stretch themselves*, *transparent communication*, dan *less bureaucracy* sedangkan tidak ada akses yang efektif pada *site existing*?”

Organisasi tata letak ruang *IDN Times Creative Lab* terinspirasi dari keberadaan *pitstop* pada jalur lintasan area balapan dimana *pitstop* diaplikasikan sebagai area titik temu atau *meeting point* untuk melakukan segala macam kebutuhan *meeting* dan *brainstorming* yang merupakan tahapan akhir dari pekerjaan sebelum dilaksanakan sesuai dengan SOP perusahaan.

Menurut Anggada (2016), dari setiap permasalahan yang dirumuskan bertujuan untuk menemukan inti daripada setiap kebutuhan klien, kebutuhan kantor, kebutuhan pekerja, kebutuhan *showroom*, identitas perusahaan, dan lain sebagainya. Keberadaan area *principal office*, *meeting room* diletakkan di lantai 3 sebagai pusat titik temu area kerja di lantai 2 dan 4.

Pengaturan ini dapat membantu perusahaan untuk melakukan kinerja dengan lebih cepat dikarenakan dalam melakukan publikasi atau tahap final setiap divisi, karyawan sudah memiliki pola sirkulasi untuk menuju *meeting point* di lantai 3.



Figur 20. Aplikasi Konsep *Pitstop* Sebagai *Meeting Point*

Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

Selain itu untuk mempercepat kinerja perusahaan maka digunakan pengaturan dan desain *signage*. Secara tidak langsung *user* akan diarahkan dengan lebih cepat melalui peletakkan *signage* pada sisi dinding dan lantai. Terdapat pembagian alur untuk alur keluar dan alur masuk pada pola lantai dengan desain *signage* dimana terdapat panah penunjuk arah sehingga secara tidak langsung karyawan dapat melalui jalur sesuai arah dan tujuannya agar tidak terjadi *traffic* antar karyawan. Desain *signage road track* ini juga telah diletakkan dan diarahkan pada alur tercepat sehingga *user* tidak perlu melalui jalur yang panjang yang dapat menghambat jalannya pekerjaan. Desain *signage* pada pola lantai ini terinspirasi dari *road track* pada area balap sehingga masih sesuai dengan konsep *pitstop* yang diangkat.

Dalam penerapan culture perusahaan untuk mengusahakan kinerja tim yang *stretch themselves*, *transparent communication*, dan *less bureaucracy* maka diberikan beberapa solusi sesuai kategori masing-masing untuk mewujudkannya. Peletakkan *working space* yang selalu dilengkapi dengan adanya *relaxation area* sebagai area santai pada setiap

lantai diatur untuk mewujudkan *culture* perusahaan *stretch themselves* sehingga setiap karyawan dapat melakukan pekerjaan dengan suasana yang berbeda dimana terkadang dibutuhkan area kerja dengan suasana yang lebih santai untuk melakukan pekerjaan. Area santai didesain menggunakan pemilihan furniture yang jauh dari *office look* untuk memberikan suasana berbeda yang dapat memposisikan karyawan dalam suasana yang nyaman dalam mengambil waktu santai. Lalu untuk mewujudkan *culture transparent communication* maka digunakan partisi solid yang seminimal mungkin disesuaikan dengan kebutuhan privasi setiap area. Keberadaan area santai yang terfasilitasi pada setiap lantai juga dapat meningkatkan komunikasi yang transparan antar karyawan dimana komunikasi antar karyawan pada area santai akan mudah terbentuk dibandingkan pada area kerja. Sedangkan untuk mewujudkan *culture* perusahaan yang *less bureaucracy* maka pengaturan *working space* dibuat terbuka dengan pengaturan ruangan *cluster* yang tidak membedakan jabatan dalam tim dari desain ruangnya. Selain itu adanya pembeda ruang dipisahkan dengan pola lantai sirkulasi dan juga area santai agar tidak ada pembagi ruang yang bersifat formal yang dapat membedakan kelas tiap-tiap ruang.

Definisi *Culture*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kebudayaan atau adaptasi adalah penyesuaian terhadap lingkungan, pekerjaan dan pelajaran. Kultur yang diangkat pada konsep mengartikan kebudayaan yang ada yang diterapkan oleh perusahaan kepada karyawannya. IDN Times

bertujuan untuk membentuk kultur perusahaan dengan tim karyawan yang *stretch themselves*, *transparent communication*, dan *less bureaucracy*.

Definisi *Moving Fast*

Moving fast diartikan sebagai garis besar pergerakan kinerja perusahaan. Sebagai kantor *news media* diperlukan pergerakan yang cepat dalam menanggapi berita-berita yang baru atau masih ramai dibicarakan. Berita atau artikel yang *update* setiap waktu menjadi kunci utama bagi kantor media sehingga pekerjaan yang cepat juga sangat dibutuhkan untuk mewujudkan proses kinerja kantor yang sesuai. Maka dari itu penerapan pergerakan kinerja perusahaan yang cepat untuk menerapkan *image* perusahaan IDN Times itu sendiri.

Konsep *Zoning*, Organisasi Ruang dan Pola Sirkulasi

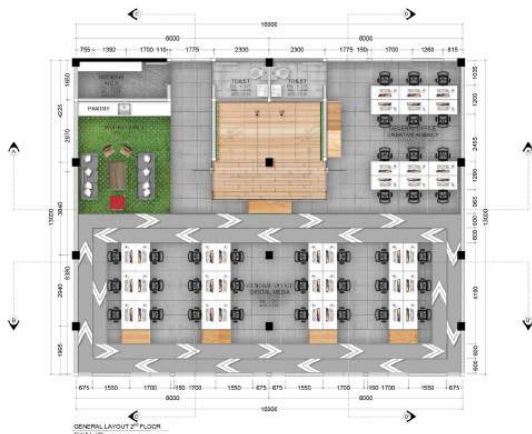
Area dibagi menjadi 2 kategori area yaitu area publik pada lantai 1 dan area privat pada area lantai 2, 3, dan 4. Area publik merupakan area yang dapat diakses oleh tamu atau *user* eksternal sedangkan area privat merupakan area yang terdiri dari ruang kerja yang diakses oleh *user* internal perusahaan. Ruang-ruang dibagi menurut kesamaan fungsi dan hubungan antar ruang. Setiap lantai difasilitasi dengan area formal yang merupakan area kerja dan area informal yang merupakan area santai atau *relaxation area* yang dimaksudkan untuk menjawab problem yang diangkat. Sedangkan pola sirkulasi yang terbentuk adalah pola sirkulasi linear yang diatur agar dapat memberikan stimulasi untuk mempercepat kinerja.



Figur 21. General Layout Lantai 1 IDN Times Creative Lab
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 24. General Layout Lantai 4 IDN Times Creative Lab
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 22. General Layout Lantai 2 IDN Times Creative Lab
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



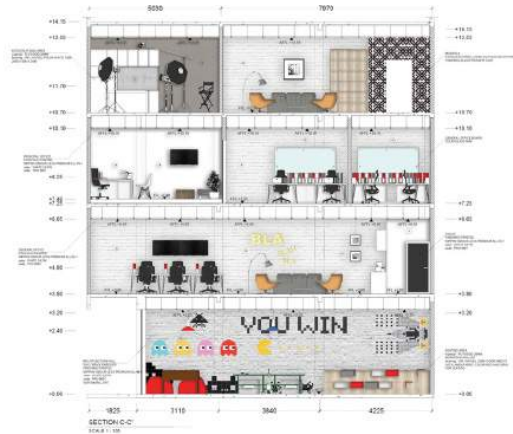
Figur 25. Potongan A-A' IDN Times Creative Lab
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



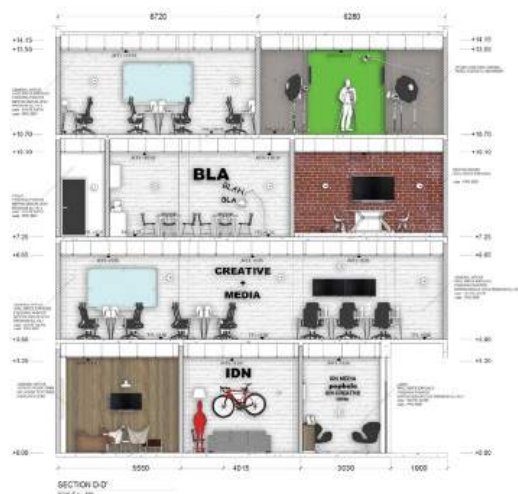
Figur 23. General Layout Lantai 3 IDN Times Creative Lab
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 26. Potongan B-B' IDN Times Creative Lab
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 27. Potongan C-C' IDN Times Creative Lab
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 28. Potongan D-D' IDN Times Creative Lab
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Suasana yang nyaman dan hangat dimana jauh dari desain kantor yang terkesan *office look* menjadi acuan utama *IDN Times Creative Lab*

dengan sentuhan gaya industrial yang modern. Penggunaan dominasi warna putih dengan aksent hitam dan merah yang merupakan visual logo perusahaan IDN Times menjadi pewarnaan utama yang digunakan. Sedangkan untuk mendapatkan suasana yang santai dan nyaman maka digunakan aplikasi warna putih yang didapat dari tekstur-tekstur material bahan. Dominasi warna putih didapat melalui penggunaan material bata dengan *finishing* cat berwarna putih sedangkan untuk material natural lainnya melalui penggunaan modul berbahan kayu dan rumput sintetis pada beberapa titik area. Dalam menjawab *problem* dimana untuk menerapkan *culture* perusahaan maka perwujudan suasana pada ruang-ruang dikondisikan untuk menjadi ruang-ruang yang nyaman sehingga karyawan dapat bekerja dengan fleksibel pada area-area di dalam kantor. Hal ini juga dapat didukung dengan pemilihan material natural dengan pewarnaan dari tekstur.

Dalam mewujudkan penggambaran kantor *news media* yang *moving fast* maka aplikasi lintasan jalan raya diaplikasikan pada area *general office* agar lintasan masing-masing pengguna dapat terbagi menjadi dua alur dan tidak terjadi perlambatan pada saat pergerakan di dalam kantor. Selain itu peletakkan LCD TV untuk menunjang kinerja perusahaan dalam memantau perkembangan dunia digital dimana hal ini merupakan benang merah yang dibutuhkan pada setiap kantor media diatur dengan peletakkan LCD TV pada area kerja bagian depan dan belakang area kerja agar karyawan dapat memantau setiap saat pada saat bekerja dimana pada kantor media akan selalu dituntut untuk *up to date*.



Figur 29. Road Track General Office
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 31. Road Track Meeting Point
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 30. Road Track Big Meeting Room
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 31. Peletakkan LCD TV General Office
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 32. Penerapan *Material Natural* Pada *Work Lounge*
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 34. Suasana Pada Area *Multifunction Hall*
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 33. Kombinasi *Material Batu Bata Putih* dan *Concrete*
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan pada Pelingkup

Dinding pada *IDN Times Creative Lab* didominasi dengan dinding konstruksi bata yang *finishing* cat berwarna putih. Pemilihan ini dimaksudkan untuk memberikan aksen industrial namun masih terkesan bersih dan terang sehingga dapat menjadi area yang kondusif untuk melakukan aktifitas pekerjaan. Material yang digunakan dibagi menjadi 2 kategori, material untuk area formal menggunakan *granite tile* dengan motif *concrete* dan lantai parket kayu sedangkan untuk area informal menggunakan material *artificial green grass*. Plafon menggunakan bahan *gypsum finishing* cat putih dengan permainan modul *drop ceiling* untuk memberikan bentukan yang *simple* namun menarik. Selain itu terdapat

laser cutting stainless steel motif batik kawung untuk memberikan aksen Indonesia pada kantor IDN Times. Pada lantai 4 terdapat *studio recording* yang digunakan sebagai area untuk merekam video, untuk mengurangi *noise* dan dapat memberikan kualitas hasil yang maksimal maka pada area studio 1 dan 2 pada lantai 4 menggunakan panel akustik *softboard* sebagai peredam suara yang diletakkan mengelilingi ruang studio. Material panel akustik *softboard* ini dipilih karena studio yang dimaksudkan adalah studio video untuk keperluan IDN TV yang tidak memerlukan kebutuhan yang lebih kompleks dibandingkan dengan studio musik. Untuk desain kamar mandi menggunakan bahan *granite tile* berwarna putih yang dikombinasikan dengan material *concreate wash* pada area dinding agar dapat memberikan desain yang senada dengan area lainnya. Sedangkan untuk lantai menggunakan lantai *granite tile* dengan motif *concreate* sejenis dengan material *granite tile* pada area ruang kerja dengan ukuran yang lebih kecil disesuaikan dengan kebutuhan area kamar mandi.



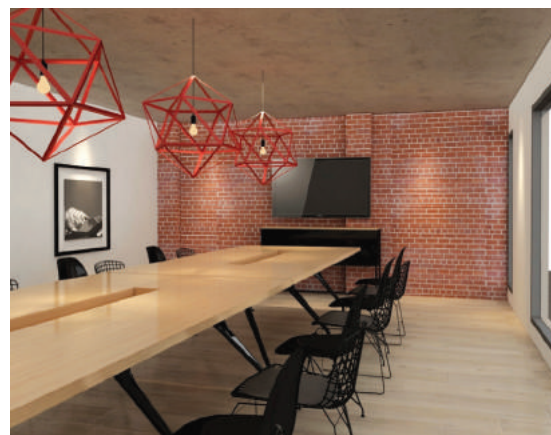
Figur 35. Granite Tile Concreate Pada Waiting Area
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 36. Laser Cutting Batik Kawung Pada Waiting Area
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 37. Laser Cutting Batik Kawung Pada Musholla
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 38. Concreate Wash Pada Plafon Meeting Room
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 39. Drop Ceiling Pada Area Multifunction Hall
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 41. Panel Akustik Pada Dinding Studio II
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 40. Panel Akustik Pada Dinding Studio I
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 42. Pemilihan Material Untuk Kamar Mandi
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Furnitur yang digunakan dibagi menjadi 2 kategori, furniture *office look* dengan kursi kantor yang *ergonomic* sedangkan untuk furnitur lainnya menggunakan kombinasi beberapa bentukan furnitur yang unik dan menarik agar tidak terlihat kaku. Furnitur yang lebih terkesan santai dengan model furnitur yang unik dan modern diaplikasikan pada area *pantry*, *work lounge* dan area *multifunction hall*. Selain itu untuk menjawab problem perancangan, penggunaan *signage* dengan *cutting acrylic* dimanfaatkan untuk visualisasi sebagai penunjuk ruang yang diletakkan pada area dinding juga dibagi menjadi 2 kategori. *Signage* untuk penamaan ruang-ruang kerja kantor diaplikasikan dengan *font* yang lebih formal dan mudah terbaca. Sedangkan untuk area santai menggunakan jenis *font* yang lebih unik dan dengan pemilihan kata-kata yang menarik.



Figur 43. Logo Setiap Divisi Pada Lobby
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 44. Signage Pada General Office dan Pantry
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 45. Furnitur dan Signage Pada Multifunction Hall
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

Tjandrawidjaja, Utomo, Susan
Mendesain Kantor Media agar Produktif dengan Sistem Kerja *Moving Fast* dan Sesuai *Culture* Perusahaan



Figur 46. Furnitur Office Look Pada Area General Office
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 48. Signage Pada Area General Office
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 47. Signage Pada Principal Office
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 49. Furnitur Pada Area Work Lounge
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

Konsep Aplikasi Finishing pada Interior

Dominasi material yang digunakan terletak pada area dinding yang menggunakan konstruksi batu bata dengan *finishing* cat berwarna putih. Agar terkesan lebih menarik, beberapa aksan *art mural* dengan bahan cat diterapkan pada area batu bata putih tersebut terutama pada area santai seperti *multifunction hall* agar dapat terkesan menarik dan jauh dari *office look*. Beberapa area seperti *big meeting room* dan *multifunction hall* menggunakan pewarnaan asli dari bata yaitu bata merah untuk memberikan aksan warna yang lebih *bold*. Pewarnaan material *concreate* pada lantai diaplikasikan menggunakan granit dengan motif sejenis. Pada beberapa area seperti *principal office* dan *big meeting room* menggunakan material kayu untuk pewarnaan lantainya agar dapat lebih terkesan dingin. Selain itu untuk area santai menggunakan *artificial green grass* untuk material pada lantainya. Desain *signage* lantai yang diletakkan pada penggunaan alur sirkulasi digunakan lantai dengan material *epoxy* dengan *finishing* stiker agar dapat terlihat lebih menarik dan mudah terbaca. Sebagian besar furnitur menggunakan *finishing* HPL untuk mendapatkan warna yang sesuai dan senada dengan desain sedangkan untuk furnitur sofa atau kursi menggunakan material berbagai macam jenis dan warna kain seperti kain kulit, kain linen, dan kain bermotif lainnya dengan pemilihan warna yang terkesan maskulin agar dapat dipadukan dengan desain keseluruhan. Pada desain pelingkup plafon terdapat beberapa area yang menggunakan material kayu dengan finishing *clear veneer* dan juga *concreate wash* yang dipadukan secara

menarik untuk memberikan kesan industrial yang lebih kental pada area-area yang ditonjolkan atau lebih sering diakses.



Figur 50. Art Mural Pada Multifunction Hall
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 51. Material Bata Merah Pada Big Meeting Room
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 52. Material Concrete Wash Pada Principal Office
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)



Figur 53. Permainan Fabric Pada Small Meeting Room
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2017)

KESIMPULAN

Setelah melakukan serangkaian proses perancangan mengenai desain kantor *IDN Times Creative Lab* maka hasil yang didapatkan mengacu pada penyelesaian pada permasalahan utama yang di-

angkat. Produktivitas dan kecepatan sebagai kunci utama kinerja kantor *digital* media dijawab melalui desain kantor yang *moving fast* dengan penerapan *culture* perusahaan yang *stretch themselves*, *transparent communication*, dan *less bureaucracy* yang diaplikasikan dalam berbagai aspek.

Keberadaan *pitstop* diaplikasikan dalam pengaturan *zoning* area-area utama setiap lantai, penggunaan warna dominasi putih dengan aksen merah dan putih sebagai warna *corporate* diaplikasikan pada keseluruhan area.

Penggunaan *signage* baik pada area dinding dan juga lantai diterapkan untuk memberikan desain kantor yang *moving fast*. Setiap lantai terdiri dari area *formal* dan area *informal*, hal ini dilakukan untuk memberikan organisasi yang seimbang yang ditujukan untuk menjawab solusi *corporate* perusahaan dalam hal *stretch themselves*. Sedangkan desain kantor yang terbuka dengan penggunaan *access card* pada setiap area-area utama diaplikasikan untuk mewujudkan *culture less bureaucracy*. Keseluruhan desain perancangan akan meningkatkan kinerja perusahaan menjadi lebih cepat dan produktif.

DAFTAR RUJUKAN

Anggada, Silvia Fransisca (2016). Desain Interior Modern Berkonsep Avenue di dalam Kantor dan Showroom Granito Tile, *Aksen*, Vol (2), 101, Universitas Ciputra, Surabaya

- Anggraini, LD & Ohno, R. (2013). The Degree of Privacy Requirement for Residents' Activities in the Shophouse, *Journal of Habitat Engineering and Design*, 5 (1), 113-125, The International Society of Habitat Engineering and Design, Fukuoka.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Atmosudirdjo, S. P. (1982). *Administrasi Dan Management Umum*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Badan Pusat Statistik. (BPS), diakses dari <https://www.bps.go.id/> pada tanggal 6 Febuari 2017.
- Cangara, Hafied. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Ching, F. D. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Ching, F. D. (2008). *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan*. Edisi Ketiga. Jakarta: Erlangga.
- Ching, F. D., Binggeli, C. (2011). *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*. Jakarta: PT Ideks.
- Coldwell Banker Commercial. (2016). *Ringkasan Pasar Properti Indonesia Quarter Ke 4 2015*. Diakses pada 5 April, 2016 dari, <http://www.cbcindonesia.com/research/3/indonesia-market-overview-quarter-4-2015>
- Coloso, K. (1996). *List of office Types for Startups*. Diakses pada 2 April, 2017 dari, <http://foundersguide.com/5-types-of-office-for-startups/>
- Djamarah, S. B. (1995). *Strategi Belajar Mengajar*. Banjarmasin: Rineka Cipta.
- Kusumowidagdo, A., Sachari, A., & Widodo, P. (2012). The impact of atmospheric stimuli of stores on human behavior. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 35, 564-571.
- Lawson, F. (1994). *Restaurant Planning and Design*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mangunwijaya, Y. B. (1980). *Pasal-Pasal Pengantar Fisika Bangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Mcgowan, M., Kruse, K. (2004). *Interior Graphic Standards*. New Jersey: Wiley/.
- McShane, T. (1997). Practical Lighting for the Workplace. *Managing Office Technology*, 18(11), 24-27.
- Meel, J. V., Martens, Y., Ree, H. J. V. (2012). *Planning Office Spaces*. Laurance King Publishing.
- Moekijat. (1997). *Administrasi Perkantoran*. Bandung: Mandar Maju.
- Nuradhi, Maureen (2015), *Kajian Business Model*

- Canvas pada Biro Konsultan Arsitektur dan Desain Interior Hadiprana*, Tesis/Disertasi Tidak Dipublikasikan. Universitas Ciputra.
- Ngufuan, M. (1995). *Memburu Uang dengan Jurnalistik (Petunjuk Praktis Menjadi Wartawan Top)*. Solo: CV Aneka.
- Pradipta, D. (2015). *Surabaya Kekurangan Desainer Interior Profesional*. Diakses dari <http://ekonomibisnis.suarasurabaya.net/news/2015/150076-Surabaya-Kekurangan-Desainer-Interior-Profesional>
- Prihatmanti, R. & Bahauddin, A. (2011, November). The Indoor Environmental Quality of UNESCO Listed Heritage Buildings, George Town, Penang. Paper presented at the 5th International Conference on Built Environment in Developing Countries.
- URL: <http://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/493?show=full>
- Pusat Bahasa Depdiknas. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Jakarta: Gramedia.
- Purnamawati, Eldarni. (2001). *Media Pembelajaran*. Jakarta.
- Purwoko, GH. (1998), *Kajian tentang pemanfaatan selubung bangunan dalam mengendalikan pemakaian energi pada gedung perkantoran bertingkat banyak di Jakarta*, Tesis tidak dipublikasi, ITB Bandung
- Rahadiyanti, M. (2014). *Prinsip Desain Hemat Energi pada Bangunan Rumah Tinggal Di Indonesia*.
- Prosiding Seminar Nasional: "Leave Nothing Except Your Footprints And Love" Building Waste and Sustainable Environment*. 5 Juni 2014. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Romli, Asep S.M. (2009). *Jurnalistik Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Septaningsih, D. (2009). *Kajian Desain Sirkulasi Ruang*. Diakses dari <http://www.scrib.com/doc/135735260/Desain-Interior-Restoran> diunduh: 7 Maret 2017
- Silalahi, Ulbert. (1997). *Studi Tentang Ilmu Administrasi konsep, Teori, dan Dimensi*. Bandung: Algesindo.
- Spencer, L. M., Signe, M. S. (2003). *Competence at work: Models for Superior Performance*. Canada: John Wiley & Sons.
- Suptandar, P. (1982). *Interior Design II*. Jakarta: Djambatan.

Susan, M. Y. & Prihatmanti, R. (2017). Daylight Characterisation of Classrooms in Heritage School Buildings. *Planning Malaysia*, Vol. 15 Issue 1, pp. 209-220, Planning Malaysia. Malaysia.

DOI: <http://dx.doi.org/10.21837/pmjournal.v15.i6.236>

Wardhani, D. K. (2016). Identification of Spacial Pattern in Productive House of Pottery Crafsmen.

Humaniora, 7(4), 555-567.