

PENERAPAN KONSEP RUANG DAN IDENTITAS PERUSAHAAN PADA INTERIOR KANTOR. STUDI KASUS : PT INTEGRATED SERVICE SOLUTION (ISS) INDONESIA

Article History:

First draft received:

9 Januari 2022

Revised:

30 Januari 2022

Accepted:

31 Januari 2022

First online:

1 Februari 2022

Final proof received:

Print:

5 Februari 2022

Online

5 Maret 2022

Jurnal Arsitektur ZONASI
is indexed and listed in
several databases:

SINTA 4 (Arjuna)

GARUDA (Garda Rujukan Digital)

Google Scholar

Dimensions

oneSearch

BASE

Member:

Crossref

RJI

APTARI

FJA (Forum Jurna Arsitektur)

IAI

AJPKM

Ayu¹

Rizka Rachmawati²

^{1,2} Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

Jl. Telekomunikasi Jl. Terusan Buah Batu, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Bandung, Jawa Barat 40257

Email: ayunurbaiti@student.telkomuniversity.ac.id¹

rizkarach@telkomuniversity.ac.id²

Abstract: Office is a facility to carry out work activities in a company, one of them is an outsourcing company PT. Integrated Service Solution (ISS) Indonesia. Activities performed in PT. Integrated Service Solution (ISS) Indonesia office are training class for employees, employee recruitment, contract agreement with clients, meetings with directors, and teams. Based on current situation, problem identified in this office is about space organization which is not appropriate with existing activities. Therefore, the approach used in this design is activities and behaviors approach. Based on the results of data processing, main activities in this office are recruiting employees, training classes, meetings between teams, and individuals. The identity applied to the interior to improve the company's image to clients as well as activity performance of its users. It can be concluded that the design of the office interior with this approach needs to put extra attention to each activity, especially its main activity, and also the identity of the company to reflect the image of the company.

Keywords: Office, Interior, ISS Indonesia

Abstrak: Kantor merupakan sebuah fasilitas yang digunakan untuk melakukan aktivitas pekerjaan pada sebuah perusahaan, salah satunya adalah perusahaan *outsourcing* PT. Integrated Service Solution (ISS) Indonesia. Aktivitas yang dilakukan di kantor PT Integrated Service Solution (ISS) Indonesia antara lain adalah kelas pelatihan bagi karyawan, perekrutan karyawan, perjanjian kontrak dengan klien, pertemuan dengan direktur, dan antar tim. Dilihat dari situasi saat ini, permasalahan yang ada pada kantor ini adalah mengenai organisasi ruang yang tidak sesuai dengan aktivitas yang ada. Oleh karenanya, pendekatan yang digunakan pada perancangan kali ini adalah pendekatan aktivitas dan perilaku. Berdasarkan hasil dari pengolahan data, aktivitas utama pada kantor ini adalah perekrutan karyawan, kelas pelatihan, pertemuan antar tim, dan individu. Identitas yang diterapkan pada interiornya diharapkan dapat meningkatkan citra perusahaan terhadap klien perusahaan serta kinerja aktivitas dari penggunaannya. Kesimpulannya adalah bahwa perancangan interior kantor dengan pendekatan aktivitas ini perlu memperhatikan tiap aktivitasnya terutama aktivitas utamanya, dan juga identitas perusahaan guna mencerminkan citra perusahaan.

Kata Kunci: Kantor, Interior, ISS Indonesia

1. Pendahuluan

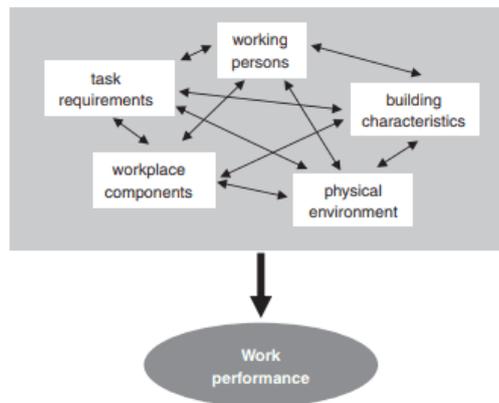
PT Integrated Service Solution (ISS) adalah perusahaan asal Denmark yang bergerak dibidang *outsourcing*. Perusahaan ini memiliki berbagai cabang regional di berbagai negara salah satunya Indonesia.

Perusahaan ini melayani beberapa jasa diantaranya jasa *cleaning service*, gondola, *gardening*, *security*, *catering*, *driver*, teknisi dan *office support*.

Kantor menjadi sebuah wadah atau tempat untuk melakukan pekerjaan pada sebuah perusahaan. Pada tiap kantor memiliki kebutuhan dan aktifitas yang berbeda-beda, tergantung jenis perusahaannya, salah satunya PT *Integrated Service Solution (ISS) Indonesia*. Aktifitas yang dilakukan dalam kantor PT *Integrated Service Solution (ISS) Indonesia* adalah melakukan sebuah kelas pelatihan bagi karyawan, melakukan prekrutan karyawan, melakukan sebuah kontrak kepada klien, adanya pertemuan dengan direktur, dan antar *team*. Berdasarkan aktifitas yang dilakukan, fasilitas yang disediakan pada saat ini oleh perusahaan adalah meja kerja dengan bentuk kubikal, aula, ruangrapat, ruang kerja, ruang tunggu, ruang rekrutmen karyawan dan ruang training yang nantinya akan menjadi tempat pelatihan para calon karyawan.

Kegiatan yang terjadi pada kantor memiliki kegiatan dengan mobilitas yang tinggi bukan hanya antar individu tetapi juga kelompok. Permasalahan yang terjadi pada kantor ini adalah masih kurangnya organisasi ruang terhadap aktifitas karyawan *outsourse*, sehingga dapat mengganggu karywan tetap yang lain. Proses kerja di desain untuk kinerja yang optimal, sehingga mempengaruhi perilaku karyawan di dalam ruang (Tabak and de Vries 2010). Permasalahan selanjutnya adalah kurang munculnya identitas perusahaan pada interiornya. Identitas merk yang kuat dapat dipahami dengan baik oleh pelanggan guna membantu dalam mengembangkan kepercayaan, dan dapat membedakan dari merk kompetitor lain (Ghodeswar 2008). Identitas merek sangat terkait dengan persepsi konsumen dan elemen yang terlihat (termasuk nama merek, logo/symbol, jenis huruf, warna, bentuk, dan deskripsi manfaat produk yang digunakan dalam iklan, kemasan, identifikasi produk, publikasi, kop surat, dan situs web) (Zaichkowsky, 2010). Identitas merk adalah penegasan yang dilakukan perusahaan kepada target audiensnya. Merk dapat dipahami sebagai kepribadian, karakter, moral, etika, cita-cita, dan pendapat tertentu yang berhubungan dengan konsumen (Wijithananda 2013). Desain interior dapat menunjukkan cerita dari *brand*, dan apa yang ditawarkan oleh *brand* tersebut. Hal ini dapat memungkinkan konsumen terhubung secara fisik dan emosional dengan *brand* tersebut (Wijithananda 2013). Permasalahan terakhir yaitu kurangnya jarak sirkulasi pada ruang interview.

Terkait dengan pendekatan aktifitas dan perilaku, disana ada keterkaitan antara komponen ruang kerja, pekerja, kebutuhan pekerjaan, lingkungan fisik, karakter bangunan, dan kinerja kerja (Margaritis and Marmaras 2007)(Rahayu and Swari, 2020)(Paramita, Saladin and Rahma, 2021).



Gambar 1. Interdependensi antara komponen tempat kerja, orang yang bekerja, persyaratan tugas, lingkungan fisik, karakteristik bangunan dan kinerja kerja.

(Sumber : Margaritis & Marmaras, 2007)

Perilaku manusia dihasilkan dari dua kebutuhan dasar yaitu kebutuhan fisik dan kebutuhan psikologis. Kebutuhan fisik yaitu ruang, cahaya, kondisi iklim dan suara. Dan penelitian telah menunjukkan bahwa kebutuhan fisik sangat individual (Zimmermann, 2007)(Haristianti, Raja and Putri, 2021). Kebutuhan psikologis dibagi menjadi interaksi, privasi, dan personalisasi. Dengan menganalisis denah lantai dapat memprediksi bagaimana pengguna bergerak didalam ruangan. Proses kerja di desain untuk kinerja yang optimal, sehingga mempengaruhi perilaku karyawan di dalam ruang (Tabak and de Vries, 2010).

Perancangan kantor menyediakan untuk mengevaluasi bagaimana lingkungan dalam ruangan dapat mengubah fisik dan perilaku menetap (Engelen et al. 2016)(Permana, Nurrahman and Permana, 2021). Mendesain *layout* area kerja kantor yang memenuhi prinsip ergonomis adalah hal yang penting untuk mempertimbangan intraksi yang ada, dan memenuhi persyaratan penting. Kriteria fungsional untuk tata letak furnitur didasarkan pada kendala dipaksakan oleh fisiologi manusia dan efek tata ruang pada kebiasaan manusia (Merrell et al. 2011)(Utami and Swari, 2021)(Rachmawati and Akifah, 2021). Pengaturan tata ruang

beserta perabotan dan perlengkapan kantor untuk memanfaatkan luas lantai, dapat menghasilkan iklim kerja yang nyaman dan turut berpengaruh pada produktifitas kerja pegawai (Asnar, 2013) (Liyanage, C., & Egbu, C..2008).

Aset fisik, termasuk tempat kerja memiliki modal terbesar kedua setelah karyawan dan asset organisasi yang besar. Jika fasilitas mendukung pekerja secara efektif secara langsung ini dapat berkontribusi dalam biaya operasional, produktifitas, retensi karyawan, dan keberhasilan organisasi jangka Panjang. Organisasi ini perlu untuk tempat kerja secara strategis untuk mendukung kegiatan karyawan sekaligus membentuk pengalaman kinerja, keterlibatan dan kesejahteraan karyawan (Copenhagen Institute for Futures Studies, 2013).

2. Metode Penelitian

Metode penelitian penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah kualitatif. Pengumpulan data pertama dilakukan adalah observasi lapangan secara langsung. Metode ini lebih mengarah pada penyelidikan suatu kebenaran yang bersifat relatif, hermenetik dan interpretatif (Zalu, 2020). Metode penelitian ini banyak menggunakan data yang bersifat deskriptif yang didapatkan dari hasil wawancara, laporan hasil pengamatan lapangan secara langsung, transkrip-transkrip pembicaraan, dan catatan-catatan pengamatan (Zalu, 2020).

Tahapan selanjutnya setelah pengumpulan data ini adalah melakukan analisis data. Sumber-sumber yang telah terkumpul, kemudian disusun menjadi rangkuman dengan dukungan dari teori dan referensi yang ada, kemudian menjadi uraian analisis (Zalu 2020). Tujuan pada penelitian kualitatif ini adalah untuk memahami sebuah makna, menemukan teori, dan memahami fenomena (Zalu, 2020). Ini sering melibatkan eksplorasi data untuk mengidentifikasi tema, pola, atau konsep yang kemudian mendeskripsikan dan menginterpretasikannya (Nassaji, 2015).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Analisa Interior

a) Analisa Organisasi Ruang

Organisasi ruang pada interior masih belum efektif karena adanya mobilitas yang cukup tinggi. Organisasi ruang ini berkaitan dengan rangkaian aktifitas karyawan *outsourc*e yang setelah melakukan pelatihan harus mengambil seragam. Ruang seragam terlampaui jauh sehingga karyawan *outsourc*e harus bergerak dengan jarak yang cukup jauh, dan harus melewati ruang kerja keryawan teteap sehingga hal ini dapat mengganggu fokus kerja karyawan tetetap.



Gambar 2. Kondisi organisasi pada lantai 1

Sumber : Analisis Pribadi, 2021

b) Analisa Layout Furnitur

Penataan layout dan furnitur kantor ini masih kurang dari standar jarak sirkulasi manusia. Terutama pada area wawancara, pada area ini memiliki jarak sirkulasi 50 cm, sementara standar jarak sirkulasi untuk manusia adalah 76,2 cm (Panero, Julius; Zelnik, 1979).



Gambar 3. Kondisi furnitur area wawancara karyawan
(Sumber : Pribadi, 2021)

Pada area kelas pelatihan *cleaning service*, aktifitas yang dilakukan adalah pembelajaran teori dan juga praktik. Dilihat dari kondisi eksistingnya, penggunaan ruang masih tergabung. Sehingga ini berpengaruh terhadap penataan layout, terutama pada peralatan *cleaning service* yang akan digunakan. Peletakkannya masih kurang baik karena kegiatan pelatihan ini memerlukan pemindahan peralatan, sehingga ini membuat kegiatan kurang efisien.



Gambar 4. Kondisi furnitur pada ruang kelas pelatihan cleaning service
(Sumber : Pribadi, 2021)

Kondisi pada ruang penyimpanan seragam kurangnya kapasitas pada area ini, masih banyak tersadapat seragam yang terdapat tidak dapat terorganisir, sehingga kondisi seperti ini dapat mengganggu aktifitas dalam pendistribusian seragam, serta kegiatan pengambilan seragam.



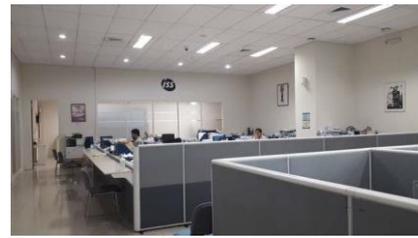
Gambar 5. Kondisi furnitur pada area seragam karyawan
(Sumber : Pribadi, 2021)

c) Analisa Identitas Perusahaan Pada Interior

Pada ruang rapat masih kurang terlihat identitas perusahaannya, terkait visualisasi terhadap dinding, lantai, dan ceiling. Ruang rapat ini digunakan untuk berdiskusi, *brainstorming*, dan juga menyusun strategi perusahaan, oleh karyawan perusahaan maupun pihak luar perusahaan yang bekerja saling bekerja sama. Pada ruang kerja karyawan juga masih belum mencerminkan identitas perusahaan.



Gambar 6. Ruang rapat pada eksisting interior
(Sumber : Pribadi, 2021)

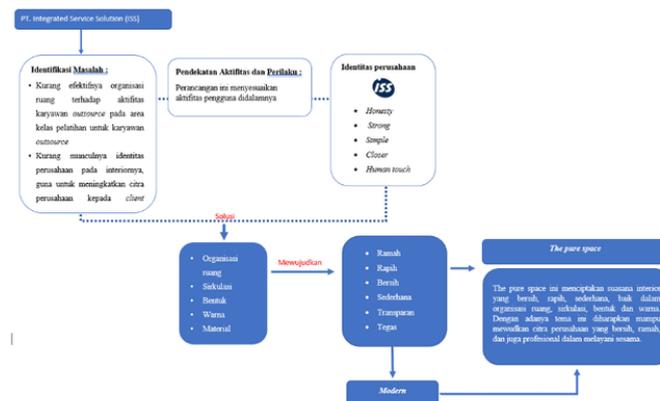


Gambar 7. Ruang kerja karyawan
(Sumber : Pribadi, 2021)

3.2 Penerapan Desain Interior

a) Tema dan Konsep Perancangan

Tema pada perancangan ini adalah *The Pure Space* yang mengharapkan mampu untuk menciptakan suasana interior yang nyaman, bersih, dan ramah. Tema ini juga diharapkan mampu menggambarkan identitas perusahaan yang bergerak di bidang pelayanan jasa *cleaning service*, sehingga menciptakan ruang yang bersih. Slogan PT.ISS yaitu *The power of Human Touch*, dimana perilaku pekerja yang bekerja dan melayani dengan sepenuh hati. (Copenhagen Institute for Futures Studies, 2013).



Gambar 8. Mind map tema konsep perancangan

(Sumber : Analisis Pribadi, 2021)

Konsep perancangan pada interior kantor ini adalah menggunakan konsep modern. Konsep modern ini cocok pada tema perancangan karena konsep modern ini mengacu pada penggunaan bentuk sederhana, dan memiliki bentuk yang tidak rumit, sehingga memberikan kesan bersih atau *pure space*. Konsep ruang kerja yang diterapkan yaitu *open plan*, untuk memudahkan staff bersosialisasi dengan kepala divisi, dan memudahkan untuk berkolaborasi. Menurut (Margaritis and Marmaras, 2007). Konsep tata ruang kantor terbuka (*open plan offices*) yaitu tata ruang kantor berada diruang besar yang sama, sehingga tidak adanya pembatas pada pegawai. Lanjut (Margaritis and Marmaras, 2007) keuntungannya adalah komunikasi pegawai jadi lebih memudahkan dalam melakukan pengawasan, dan mempermudah mobilitas. *Open plan office* juga dapat membantu dalam penataan kantor, tidak boleh terbatas pada jumlah orang yang bekerja tetapi juga mencakup tingkat kepadatan kantor (Haynes, 2008).

b) Organisasi Ruang dan Layout Furnitur

Konsep dari organisasi ruang pada perancangan ini adalah organisasi ruang grid. Grid ini membagi ruang berdasarkan secara teratur terhadap elemen didalamnya, dan membagi ruang dengan hubungan yang sama (Ching, 2008)(Ghasempourabadi and Hassanzadeh, 2021). Pembagian organisasi ruang ini berdasarkan kegiatan utama pada gedung ini, yaitu perekrutan karyawan, pelatihan karyawan, dan juga kegiatan pertemuan. Kegiatan perekrutan berada di bagian timur bangunan, dengan akses pintu timur. Kegiatan pelatihan berada di barat bangunan, dengan akses pintu barat. Dan pintu selatan merupakan akses utama untuk memasuki gedung.



Gambar 9. Kondisi eksisting
(Sumber : Analisis Pribadi, 2021)



Gambar 10. Kondisi setelah perancangan ulang
(Sumber : Analisis Pribadi, 2021)

Peletakan layout furnitur pada area ruang kelas pelatihan diletakkan berdasarkan tahapan kegiatan pelatihan *cleaning service*, yaitu : (1) membersihkan kaca, (2) pembersihan lantai, (3) pembersihan lantai menggunakan polisher, (4) pembersihan toilet. Pengklasifikasian pola kerja yang lebih jelas dan gaya kerja, dapat mengevaluasi terhadap pengaturan yang berbeda terhadap pola kerja yang dilakukan. Tujuannya untuk menetapkan lingkungan kantor dikelola secara aktif melalui ketentuan kantor dan evaluasi produktifitas kantor (Haynes, 2008).



Gambar 11. Layout ruang kelas praktik cleaning service
(Sumber : Analisis Pribadi, 2021)

Pada area kegiatan perekrutan karyawan, layout furnitur juga dibuat sesuai dengan alur kegiatan calon karyawan, yaitu : (1) berhenti di meja resepsionis, (2) mengambil tiket antrian, (3) menunggu di ruang tunggu, (4) memasuki ruang wawancara. Fasilitas yang disediakan yaitu terdapat layar *lcd* yang mengarah ke area tunggu untuk memberikan informasi terkait urutan antrean yang sedang dipanggil untuk wawancara. Hal ini juga dapat membuat kegiatan wawancara dan sirkulasi lebih efektif.

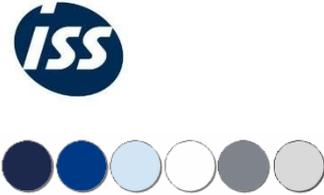
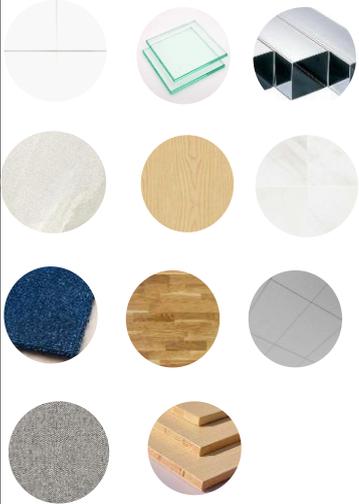


Gambar 12. Area rekrutmen karyawan setelah perancangan ulang
(Sumber : Analisis Pribadi, 2021)

c) Konsep Visual

Konsep visual ini diharapkan mampu menciptakan suasana tema yang diinginkan serta mencerminkan identitas perusahaan. Desain interior dapat menunjukkan cerita dari *brand*, dan apa yang ditawarkan oleh *brand* tersebut. Hal ini dapat memungkinkan konsumen terhubung secara fisik dan emosional dengan *brand* tersebut (Wijithananda, 2013). Adapun keterkaitan antara *brand identity* dan desain interior terhadap elemen interior menurut (Imani dan Shishebori dalam Raja, 2020) adalah ruang, warna, bentuk, material, cahaya, furnitur dan faktor kebutuhan pengguna. Berikut adalah penerapan konsep visual pada interiornya:

Tabel 1. Konsep Visual

Aspek	Gambar	Keterangan
Warna		Penggunaan warna dominan ini adalah warna biru dan putih. Warna biru mencerminkan identitas dari perusahaan ISS. Warna biru ini juga menciptakan sisi profesionalitas, dan tanggung jawab. Penggunaan warna putih memberikan kesan yang bersih dan juga kejujuran. Penggunaan warna abu-abu sebagai penyeimbang dari warna lainnya, yang memberikan kelembutan.
Bentuk	Geometris : 	<ul style="list-style-type: none"> • Simple/ sederhana • Ringan • Bersih • Tegas
	Organis : 	<ul style="list-style-type: none"> • Dinamis • Tidak membosankan • Memberikan kesan ramah
Material		Konsep material yang digunakan adalah penggunaan material yang kokoh dan tahan lama seperti penggunaan granit, multiplex dan juga hollow. Penggunaan material kaca transparan memberikan konsep ruang yang bersih, dan diharapkan mencerminkan kesan kejujuran. Penggunaan material parket untuk lantai memberikan kesan hangat. Material karpet diterapkan pada ruang-ruang yang membutuhkan kenyamanan akustik seperti pada ruang rapat dan ruang wawancara calon karyawan (Kho 2014).
Furnitur		Konsep furnitur ini dipadukan dari bentuk, warna, dan penggunaan material. Untuk jenis furnitur yang digunakan diantaranya : <ol style="list-style-type: none"> 1) <i>Loose furniture</i> 2) <i>Built-in furniture</i> 3) <i>Mobile furniture</i> 4) <i>Modular furniture</i>

Sumber : Analisis Pribadi, 2021

d) Konsep Persyaratan Ruang

Tabel 2. Konsep Persyaratan Ruang

Aspek	Gambar	Keterangan
Pencahayaan		Sistem pencahayaan yang digunakan pada perancangan ini adalah dominan menggunakan <i>general light</i> dengan armatur <i>recessed luminaires</i> , warna lampu cool white sesuai dengan standar ruang kerja. (Ganslandt and Hofmann, 1992)
Penghawaan		Penghawaan buatan yang digunakan pada interior ini adalah AC dengan jenis <i>cassette</i> . AC ini digunakan untuk memberikan penghawaan ke tiap ruang secara menyeluruh.
Keamanan		Keamanan gedung yang diterapkan yaitu penggunaan spreankler, smoked detector, fire alarm, APAR, tangga darurat. (Badan Standar Nasional Indonesia, 2001)
Sistem pendukung		Sistem pendukung ini berupa <i>booking screen</i> pada ruang meetin, access door dengan sistem tapping kartu untuk ruang kerja karyawan, dan sensor gerak yang terhubung dengan <i>booking system</i> pada ruang <i>meeting</i> .

Sumber : Analisis Pribadi, 2021

3.3 Visualisasi Perancangan

Tabel 3. Perbandingan pada ruang lobby utama

Sebelum	Sesudah
 Lobby Utama	 Lobby Utama

Sumber : Analisis Pribadi, 2021

Lobby menjadi akses keluar masuk gedung, area menunggu, sehingga ini menjadi area yang memiliki mobilitas yang tinggi. Pada kondisi eksisting sebelumnya masih kurang terlihat identitas perusahaannya. Dan pada perancangan sesudahnya, dibuat susana interior yang *pure space*. Hal ini diciptakan dengan penggunaan konsep warna, material, dan bentuk yang bersih, sederhana, dinamis, dan juga tegas. Penggunaan warna putih memberikan kesan yang bersih, warna biru menciptakan kesan yang profesional dan bertanggung jawab.

Tabel 4. Perbandingan pada ruang kelas pelatihan

Sebelum	Sesudah
 <p data-bbox="316 577 737 607">Ruang kelas pelatihan <i>cleaning service</i></p>	 <p data-bbox="895 645 1316 674">Ruang kelas pelatihan <i>cleaning service</i></p>

Sumber : Analisis Pribadi, 2021

Pada kondisi sebelumnya, kelas pelatihan teori dan praktik masih tergabung. Kondisi layout seperti ini tidak efektif karena, kegiatan pelatihan ini memiliki mobilitas yang tinggi karena adanya kegiatan yang menggunakan peralatan khusus. Maka dari itu ruang kelas teori dan praktik dibuat terpisah. Pada kelas praktik penataan layout ruang dirancang berdasarkan pola urutan kegiatan pelatihan, yaitu latihan pembersihan kaca, kedua pembersihan lantai menggunakan *vacuum cleaner* dan *polisher*, dan terakhir pelatihan pembersihan toilet. Penataan ruang seperti dapat membuat alur sirkulasi ruang menjadi lebih efektif.

Tabel 5. Perbandingan pada area wawancara

Sebelum	Sesudah
  <p data-bbox="379 1559 671 1588">Area wawancara karyawan</p>	 <p data-bbox="922 1435 1214 1464">Area wawancara karyawan</p>

Sumber : Analisis Pribadi, 2021

Jarak sirkulasi pengguna pada area wawancara masih kurang dari standar sirkulasi interior. Sehingga membuat pengguna kesulitan untuk memasuki kubikal wawancara tersebut. Pada area perekrutan karyawan ini terdiri dari ruang tunggu wawancara dan ruang wawancara. Maka dari itu dibuatlah ruang wawancara yang sesuai dengan standar interior dengan mempertimbangkan alur sirkulasi dan jarak antar furnitur. Penataan layout pada area ini juga berdasarkan alur aktifitas calon karyawan mulai dari masuk, mengambil tiket antrean, menunggu wawancara, melakukan wawancara, hingga keluar dari ruangan wawancara. Pada area ini juga menyediakan fasilitas tiket antrean dan *lcd screen antrean*, agar kegiatan dalam melakukan pemanggilan wawancara menjadi lebih efektif.

Tabel 6. Perbandingan pada ruang rapat

Sebelum	Sesudah
 <p data-bbox="456 589 596 618">Ruang Rapat</p>	 <p data-bbox="1035 566 1176 595">Ruang Rapat</p>

Sumber : Analisis Pribadi, 2021

Ruang rapat menjadi kegiatan yang cukup sering dilakukan. Kegiatan rapat dilaksanakan oleh direktur, karyawan, dan juga klien. Pada kondisi eksisting, ruang rapat ini masih belum mencerminkan identitas perusahaannya. Hasil perancangan yang baru mencerminkan identitas perusahaan, dengan penggunaan bentuk yang sederhana namun tegas, penggunaan warna yang dapat mencerminkan sisi profesionalitas perusahaan, keseriusan perusahaan, namun juga memberikan kesan bersih dan tenang dengan penggunaan warna terang seperti putih.

Tabel 6. Perbandingan pada ruang kerja karyawan

Sebelum	Sesudah
 <p data-bbox="477 1261 608 1290">Ruang kerja</p>	 <p data-bbox="1019 1261 1150 1290">Ruang kerja</p>

Sumber : Analisis Pribadi, 2021

Pada ruang kerja masih kurang terlihat identitas perusahaannya. Pada kondisi setelah perancangan, dapat dilihat penggunaan bentuk, warna, material, dan furnitur menjadi lebih bersih namun juga tegas. Konsep ruang *open plan* diterapkan untuk mencerminkan sifat kejujuran perusahaan. Selain itu konsep ini juga dapat memudahkan karyawan untuk saling komunikasi, dan mudah untuk saling terhubung. Suasana yang bersih juga diciptakan untuk mencerminkan perusahaan yang bergerak pada bidang *cleaning service ini*.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari permasalahan yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa, aktifitas pengguna berkaitan terhadap alur aktifitas dan kebutuhan aktifitasnya, yang berpengaruh terhadap perilaku pengguna. Dimana hal ini dapat diterapkan pada organisasi ruang, sirkulasi, dan furnitur. Dengan diterapkannya aspek interior seperti organisasi ruang, sirkulasi dapat berpengaruh terhadap perilaku pengguna, seperti alur sirkulasi yang tidak bersinggungan, dan membuat alur sirkulasi menjadi lebih efektif. Pengaturan peletakan furnitur yang memiliki kaitan yang sama dan kebutuhan aktivitas yang saling berhubungan dapat menciptakan efektifitas dalam melakukan kegiatan. Peletakan furnitur pada ruang juga dapat diterapkan sesuai dengan tahapan alur aktivitas kegiatan pelatihan. Terkait dengan identitas perusahaan, desain interior juga dapat mencerminkan identitas perusahaan guna dapat menyampaikan tujuan dan citra perusahaan, hal ini juga dapat diterapkan pada elemen interior seperti dinding, lantai, *ceiling*, penggunaan warna, bentuk, material, furnitur, cahaya, dan faktor kebutuhan penggunaannya.

5. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada pihak PT. *Integrated Service Solution (ISS)* Indonesia yang telah membantu dalam penelitian ini. Dan ucapan terima kasih kepada Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, yang telah memberikan waktu dan kesempatan untuk melakukan penelitian ini.

6. Referensi

- Asnar, Zaid Habibie. 2013. “Pengaruh Tata Ruang Kantor Terhadap Aparatur III Lembaga Administrasi Negara (PKP2A III LAN) Samarinda.” *EJournal Ilmu Pemerintahan* 1(4):1488–1500.
- Badan Standar Nasional Indonesia. 2001. “Sni 03-6574-2001 Tata Cara Perancangan Pencahayaan Darurat , Tanda Arah Dan Sistem Peringatan Bahaya Pada Bangunan Gedung.” *Sni 03-6574-2001* 1–22.
- Ching, Francis D. .. n.d. *Arsitektur : Bentuk, Ruang Dan Tatanan*. 2008th ed. Jakarta: Erlangga.
- Copenhagen Institute for Futures Studies. 2013. “ISS 2020 Vision: New Ways of Working-the Workplace of the Future.” 1–144.
- Engelen, L., H. M. Dhillon, J. Y. Chau, D. Hespe, and A. E. Bauman. 2016. “Do Active Design Buildings Change Health Behaviour and Workplace Perceptions?” *Occupational Medicine* 66(5):408–11. doi: 10.1093/occmed/kqv213.
- Ganslandt, Rüdiger, and Harald Hofmann. 1992. “Handbook of Lighting Design.” *Architecture* (191):289.
- Ghasempourabadi, M. and Hassanzadeh, H. (2021) ‘COVID-19 DISSEMINATION ASSESSMENT THROUGH NATURAL VENTILATION IN HOSPITAL PATIENT ROOM’, *Journal of Architectural Research and Education*, 3(1), pp. 1–13. doi: 10.17509/jare.v3i1.31309.
- Ghodeswar, Bhimrao M. 2008. “Building Brand Identity in Competitive Markets: A Conceptual Model.” *Journal of Product & Brand Management* 17(1):4–12. doi: 10.1108/10610420810856468.
- Haristianti, V., Raja, M. T. M. and Putri, C. T. (2021) ‘ANALISIS FAKTOR KEBETAHAN PENGUNJUNG COFFEE SHOP MELALUI PENILAIAN KINERJA ELEMEN INTERIOR . STUDI KASUS : KAFE DAN COFEE SHOP DI KAWASAN L.R.E MARTADINATA, BANDUNG’, *Jurnal Arsitektur Zonasi*, 4(2), pp. 196–209.
- Haynes, Barry P. 2008. “Impact of Workplace Connectivity on Office Productivity.” *Journal of Corporate Real Estate* 10(4):286–302. doi: 10.1108/14630010810925145.
- Kho, Wendy Kusnadi. 2014. “Studi Material Bangunan Yang Berpengaruh Pada Akustik Interior.” *Dimensi Interior* 12(2):57–64. doi: 10.9744/interior.12.2.57-64.
- Liyanage, C., & Egbu, C. (2008). A performance management framework for healthcare facilities management. *Journal of Facilities Management*, 6(1), 23–36. <https://doi.org/10.1108/14725960810847440>
- Margaritis, Spyros, and Nicolas Marmaras. 2007. “Supporting the Design of Office Layout Meeting Ergonomics Requirements.” *Applied Ergonomics* 38(6):781–90. doi: 10.1016/j.apergo.2006.10.003.
- Merrell, Paul, Eric Schkufza, Zeyang Li, Maneesh Agrawala, and Vladlen Koltun. 2011. “Interactive Furniture Layout Using Interior Design Guidelines.” *ACM Transactions on Graphics* 30(4):1–10. doi: 10.1145/1964921.1964982.
- Nassaji, Hossein. 2015. “Qualitative and Descriptive Research: Data Type versus Data Analysis.” *Language Teaching Research* 19(2):129–32. doi: 10.1177/1362168815572747.
- Panero, Julius; Zelnik, Martin. 1979. *The Human Dimension*. Vol. 1.
- Paramita, T., Saladin, A. and Rahma, N. (2021) ‘PEMANFAATAN PENCAHAYAAN ALAMI IKLIM TROPIS PADA BANGUNAN HOTEL RESORT DI BALI’, *Jurnal Arsitektur Zonasi*, 4(1), pp. 114–120. doi: doi.org/10.17509/jaz.v4i1.27141.
- Permana, A. Y., Nurrahman, H. and Permana, A. F. S. (2021) ‘Systematic assessment with “poe” method in office buildings cases study on the redesign results of office interior after occupied and operated’, *Journal of Applied Engineering Science*, 19(2), pp. 448–465. doi: 10.5937/jaes0-28072.
- Rachmawati, R. and Akifah, N. (2021) ‘Penerapan Partisi Transparan Sebagai Elemen Interior Daycare Di Masa Pandemi Covid-19’, *Jurnal Arsitektur Zonasi*, 4(1), pp. 1–7. doi: doi.org/10.17509/jaz.v4i1.27065.
- Rahayu, N. N. S. and Swari, L. G. N. (2020) ‘Kajian Perkembangan Sistem Petanda Pada Arsitektur Dan Interior Ruang Publik Di Denpasar Menuju Denpasar Kota Kreatif’, *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(3), pp. 218–234. doi: 10.17509/jaz.v3i3.27942.
- Raja, Togar Mulya. 2020. “Kajian Aplikasi Brand Identity Pada Elemen Desain Interior Gourmet Café Petitenget.” *Jurnal Arsitektur ARCADE* 4(2):186. doi: 10.31848/arcade.v4i2.451.

- Tabak, Vincent, and Bauke de Vries. 2010. "Methods for the Prediction of Intermediate Activities by Office Occupants." *Building and Environment* 45(6):1366–72. doi: 10.1016/j.buildenv.2009.11.018.
- Utami, N. W. A. and Swari, N. L. G. N. (2021) 'Ornamen Tradisional Bali Pada Interior Bangunan Gedung', *Jurnal Arsitektur Zonasi*, 4, pp. 167–180.
- Wijithananda, Tyesha. 2013. "TRANSLATING BRAND IDENTITY THROUGH INTERIOR SPACES."
- Zaichkowsky, Judith Lynne. 2010. "Strategies for Distinctive Brands." *Journal of Brand Management* 17(8):548–60. doi: 10.1057/bm.2010.12.
- Zalu, Sonny. 2020. "Strategi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif, h. 38." *Jurnal* 4:28–38.
- Zimmermann, Gerhard. 2007. "Modeling and Simulation of Individual User Behavior for Building Performance Predictions." *Summer Computer Simulation Conference 2007, SCSC'07, Part of the 2007 Summer Simulation Multiconference, SummerSim'07* 2:913–20.