

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT. PLN (PERSERO) WILAYAH RIAU DAN KEPULAUAN RIAU UNIT INDUK

REDESIGN OFFICE INTERIOR OF PT PLN (PERSERO) RIAU AND RIAU ISLAND MASTER INDUK

¹Vira Ansari, ²Dr. Djoko Murdowo, MBA., ³Mahendra Nur Hadiansyah, S.T., M.Ds.
¹ansarivira@gmail.com, ²djoki@telkomuniversity.ac.id, ³mahendrainterior@telkomuniversity.ac.id

^{1,2,3}Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Abstrak

Perusahaan Listrik Negara (PLN) sebagai perusahaan yang diberi wewenang untuk mengelola kelistrikan di Indonesia tentu memiliki tanggung jawab yang cukup besar, mengingat listrik adalah salah satu kebutuhan yang menguasai hajat hidup orang banyak. Sesuai dengan misinya PLN menjadikan tenaga listrik sebagai media untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat, mengupayakan tenaga listrik menjadi pendorong kegiatan ekonomi serta menjalankan kegiatan usaha yang berwawasan lingkungan. Oleh karena itu, sebagai perusahaan yang memiliki tanggung jawab besar, PLN meningkatkan kualitas kinerja dan profesionalisme para karyawannya. Dan secara terus menerus meningkatkan efisiensi perusahaan, terutama peningkatan pelayanan terhadap pelanggan dengan kegiatan-kegiatan yang antara lain menyediakan fasilitas-fasilitas baru maka perlu dilakukan penyempurnaan gedung kantor PLN. Perancangan interior Kantor PT. PLN (Persero) Wilayah Riau Dan Kepri ini merupakan perancangan *re design*, perancangan ini bertujuan untuk mendesain ruang kerja sesuai dengan divisi setiap ruang.

Pada perancangan interior Kantor PT. PLN (Persero) Wilayah Riau Dan Kepri ini akan menciptakan suasana ruang dengan penerapan tema "*Coziness In Urbanism*". Suasana ruang yang diharapkan yaitu dapat mengekspresikan karakter divisi yang berbeda melalui penerapan elemen pembentuk dan pengisi interior. Interior tidak hanya difokuskan pada satu ruangan saja, tetapi setiap ruangan memiliki interior yang berbeda. Dengan penerapan suasana ruang tersebut diharapkan dapat membantu pegawai agar bisa lebih merasa nyaman ketika berada di area kerja.

Kata kunci: Kantor PT. PLN (Persero), Suasana ruang, *Coziness In Urbanism*

Abstract

The National Electricity Company (PLN) as a company that is authorized to manage electricity in Indonesia certainly has considerable responsibility, considering electricity is one of the needs that controls a lot of people. In accordance with the mission, PLN has made electricity as a medium to improve the quality of life of the community, strive for electricity to be a medium of economic activity and run business activities that are environmentally sound. Therefore, as a company that has great responsibility, PLN improves the quality of its employees' performance and professionalism. And continuously improving the efficiency of the company, especially increasing service to customers with activities that include providing new facilities, it is necessary to improve the PLN office building. The interior design of PT. PLN (Persero) Riau Region And Riau Islands is a design design, this design aims to design workspaces in accordance with the divisions of each space.

In this design project the interior of the PT. PLN (Persero) Riau Region and Riau Islands will create a space atmosphere with the application of the theme Coziness In Urbanism. The expected atmosphere of space is that it can express different division characters through the application of forming elements and interior fillers. The interior is not only focused on one room, but every room has a different interior. By applying the atmosphere of the space it is hoped that it can help employees to feel more comfortable when in the work area.

Keywords: PT. PLN Office (Persero), room atmosphere, *Coziness In Urbanism*

1. Pendahuluan

PT. Perusahaan Listrik Negara (PLN) adalah BUMN yang bekerja melayani kebutuhan kebutuhan listrik di Indonesia. Dalam pelayanan pendistribusian kelistrikan PLN membagi-bagi fungsi unit induknya kedalam beberapa unit induk berdasarkan pada sistem tenaga listrik yaitu pembangkitan, transmisi, dan distribusi .Salah satunya yaitu PT. PLN (Persero) Wilayah Riau dan Kepulauan Riau Unit Induk yang bertugas sebagai kepanjangan tangan dari kantor pusat untuk pelayanan kelistrikan di PLN, serta merupakan lembaga di PLN sebagai penunjang bisnis kelistrikan PLN di wilayah yang di pimpin oleh General Manager Unit Induk.

Namun dalam observasi di kantor PT. PLN (Persero) Wilayah Riau dan Kepulauan Riau Unit Induk masih ada kendala yang ditemukan pada interior yaitu penerapan desain interior Kantor PT. PLN (Persero) Wilayah Riau dan

Kepulauan Riau Unit Induk ini memiliki kekurangan yang belum menunjang secara optimal kebutuhan pekerja dimana hal ini berkaitan dengan kenyamanan pekerja guna meningkatkan produktivitas kerjanya.

Oleh karena itu, suatu pekerjaan harus harus ditunjang dengan kondisi ruangan yang mampu meningkatkan kinerja dan produktivitas para pegawai, sehingga suasana kantor akan terasa lebih nyaman dan menyenangkan. Perancangan ulang kantor PT. PLN (Persero) Wilayah Riau dan Kepulauan Riau Unit Induk ini diharapkan membawa dampak positif untuk segala aktivitas kerja pengguna dalam kesehariannya, serta memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada untuk melakukan *redesain* interior, agar tata ruang sesuai dengan aspek interior dan kebutuhan pengguna.

2. Dasar Teori

2.1 Kantor

Pengertian kantor secara sempit kantor merupakan suatu unit organisasi yang terdiri dari tiga unsur antara lain tempat, personil dan operasi ketatausahaan untuk membantu pimpinan suatu organisasi. Tempat adalah sebuah ruangan, kompleks, gedung, serta perabot-perabot dan perlengkapannya, contohnya seperti mesin-mesin kantor dan perlengkapan lainnya. Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kantor merupakan wadah atau suatu tempat untuk sekelompok orang yang melakukan kegiatan tata usaha.

2.2 Kantor PT PLN (Persero) Wilayah Riau dan Kepulauan Riau Unit Induk

PT. PLN (Persero) wilayah Riau dan Kepulauan Riau mengemban suatu amanah besar bagi pelayanan kelistrikan bumi lancang kuning, perubahan kearah perbaikan pelayanan terus dilakukan PLN di Riau, yaitu dengan adanya keputusan persiden No. 139 Tahun 1998 Tanggal 11 September tentang tim restrukturisasi dan rehabilitasi PT Perusahaan Listrik Negara (Persero). PLN telah menerbitkan keputusan direksi NO.113k/010/DIR/2001 tanggal 25 mei 2001 sehingga PLN wilayah III berubah status menjadi PT. PLN (Persero) unit induk mengenai bisnis Riau dan Kepulauan Riau.

Kantor PT. PLN (Persero) berdiri atas luas tanah 35,550 m² dengan luas bangunan 9,262 m². Kantor PT. PLN (Persero) Riau terdiri dari lima (5) lantai dengan kapasitas ruang sebanyak 18 ruang kerja dan satu auditorium di lantai empat (4) bangunan. Pertama kali masuk kedalam bangunan, kita akan disambut oleh *lobby* yang cukup besar dengan sofa disetiap sisi lobi dan pada bagian tengah lobi terdapat meja *receptionist* dan disepanjang koridor kantor menuju ruang kerja tidak terdapat hiasan atau petunjuk arah ke ruangan lainnya.

2.3 ISO 9001

ISO 9001 merupakan standar internasional di bidang sistem manajemen mutu. Suatu lembaga/organisasi yang telah mendapatkan akreditasi (pengakuan dari pihak lain yang independen) ISO tersebut, dapat dikatakan telah memenuhi persyaratan internasional dalam hal manajemen penjaminan mutu produk / jasa yang dihasilkannya.

Generic Generic berarti standar yang sama dapat diterapkan pada berbagai organisasi, besar atau pun kecil, apapun produk dan layanannya, dalam sembarang aktifitas suatu sektor, dan apakah itu adalah perusahaan business, layanan publik atau departemen pemerintahan.

ISO 9001 adalah standar internasional yang diakui untuk sertifikasi Sistem Manajemen Mutu (SMM). SMM menyediakan kerangka kerja bagi perusahaan dan seperangkat prinsip-prinsip dasar dengan pendekatan manajemen secara nyata dalam aktifitas rutin perusahaan untuk terciptanya konsistensi mencapai kepuasan pelanggan.

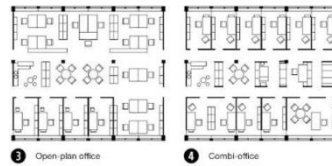
2.4 Bentuk Organisasi Ruang Kantor

Menurut Ernest dan Peter Neufert dalam *Architects' Data Fourth Edition* (2012:239), kantor dapat dikategorikan berdasarkan ukuran dan pekerjaan dalam dua tipe yaitu: *single rooms* dan *open-plan offices*. Kelanjutan jenis lainnya merupakan variasi dan susunan yang berbeda tipe dasarnya. Berikut pembagian organisasi ruang kantor berdasarkan tipe ruang.



Gambar 2.1 Organisasi Ruang *Single-Room Office* dan *Group Office*
Sumber: *Architects' Data Fourth Edition* (2012)

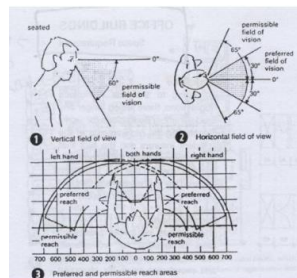
Gambar (1) merupakan ilustrasi *Single-Room Office* dimana jenis ini baik *single* atau *double rooms* tersusun dalam satu baris koridor diikuti dengan pencahayaan buatan yang disusun dalam koridor tersebut. Gambar (2) merupakan ilustrasi dari *group office* dimana jenis ini merupakan awal perkembangan dari *open-plan office*. Hal ini terlihat dari penggunaan *single-room* sebagai wadah satu atau beberapa divisi.

Gambar 2.2 Organisasi Ruang *Open-Plan Office* dan *Combi Office*Sumber: *Architects' Data Fourth Edition* (2012)

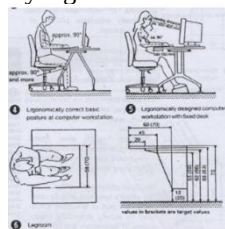
Gambar (3) merupakan ilustrasi dari *Open-Plan Office* dimana jenis ini merupakan bentuk organisasi ruang yang dikembangkan pada tahun 1960-an dan 1970-an dalam abad terakhir. Organisasi ini memberi kebebasan dalam berkomunikasi dan keterbukaan. Gambar (4) merupakan ilustrasi dari *combi-office* dimana pada organisasi ini terdapat *single-room* yang terpartisi oleh kaca. Organisasi ruang ini merupakan kombinasi dari *single-room* dan *open-plan offices* dimana perbedaannya terletak pada ruang terbuka yang tetap diberi partisi kaca guna memberi *privacy* lebih pada ruang terbuka tersebut.

2.5 Standar Ergonomi dan Antropometri *Workspace*

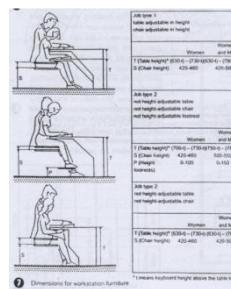
Menurut Ernest dan Peter Neufert dalam *Architects' Data Fourth Edition* (2012:236), *workstations* merupakan tempat dimana elemen – elemen seperti *computer screen*, *alphanumeric keyboard* dan *document* atau *sound recording device* menjadi hal yang menentukan dalam urusan pekerjaan. Berikut penjabaran terkait ergonomi dan antropometri pada *workstation*.

Gambar 2.6 Standar *Visualization and Reachable Area Workstation*Sumber: *Architects' Data Fourth Edition* (2012)

Gambar diatas merupakan ilustrasi dari standar sudut yang baik pada area penglihatan di *workstation*. Gambar (1) merupakan ilustrasi dari jarak pandang vertikal. Gambar (2) merupakan jarak pandang bidang horizontal, sedangkan gambar (3) merupakan ilustrasi dari pencapaian area yang disarankan dan sesuai standar.

Gambar 2.7 Standar Ergonomi dan Antropometri *Workstation*Sumber: *Architects' Data Fourth Edition* (2012)

Gambar diatas merupakan ilustrasi dari standar ergonomi dan antropometri *workstation* dimana gambar (4) merupakan ilustrasi standar ergonomi dari postur tubuh pada *computer workstation*. Gambar (5) merupakan standar ergonomi dari *computer workstation* dengan *fixed desk* dan gambar (6) merupakan ilustrasi dari ruang yang dianjurkan untuk kaki.

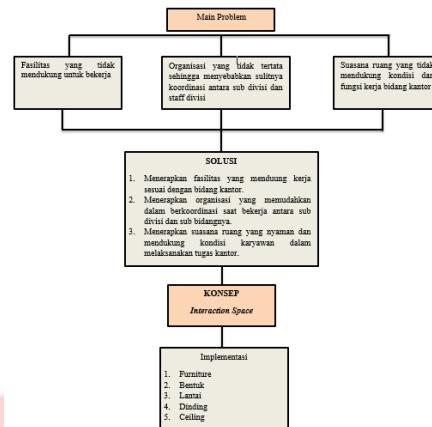
Gambar 2.8 Standar Ergonomi dan Antropometri *Workstation*Sumber: *Architects' Data Fourth Edition* (2012)

Gambar diatas merupakan ilustrasi dari standar ergonomi dan antropometri *workstation* dimana gambar (7) menjelaskan dimensi yang dianjurkan pada *furniture workstation*.

3. Pembahasan

3.1 Konsep Perancangan

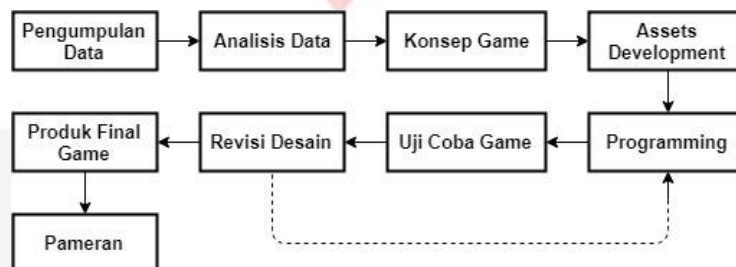
Konsep perancangan yang diharapkan pada Kantor PT. PLN (Persero) Wilayah Riau dan Kepulauan Riau Unit Induk ini menggunakan konsep perancangan “*Interaction Space*” dimana dapat dijabarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Skema Penjabaran Tema “*Interaction Space*”
Sumber : Hasil Analisa Pribadi

3.2 Perancangan Sistem

Agar game EduFarm dapat menghasilkan keluaran yang diharapkan dan berfungsi dengan baik, maka rancangan game yang akan dibuat adalah



Gambar 3.1 Perancangan Sistem

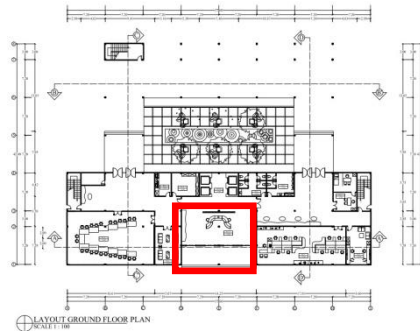
Gambar 3.1 menunjukkan Perancangan Sistem game EduFarm dengan penjelasan skema rancangan sistem sebagai berikut :

- Pengumpulan data untuk mendapatkan data yang *valid* sehingga hasil kesimpulan dan penelitian tidak akan di ragukan kebenarannya dan berguna sebagai bahan analisi
- Analisis untuk menentukan jenis karakter ulat dan algoritma yang akan digunakan.
- Konsep game untuk menentukan jalan cerita *game*
- *Asset Development* untuk mengembangkan *game* yang sudah ada dan memperbaharui *game* menjadi lebih baik
- *Programming* untuk memulai pembuatan *game* berdasarkan algoritma masing-masing
- Uji coba *game* untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan *game* yang sudah di kembangkan
- Revisi Desain dibuat dengan menggunakan *unity game engine* dan memasukkan karakter petani, dan siput.
- Produk *final game*
- Untuk percobaan *game* kepada semua kalangan umur

4. Konsep Perancangan Visual dan Denah Khusus

4.1 Area Lobi

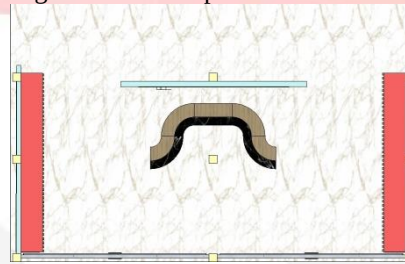
Area lobi pada lantai dasar yang merupakan area utama dan area pertama yang dituju karyawan dan pengunjung. Terdiri dari resepsionis dan area tunggu.



Gambar 4.1 Denah Layout Lantai Dasar
Sumber : Dokumen Pribadi

4.1.1. Konsep Tata Ruang

Penataan *layout* pada area ini bertujuan untuk memudahkan pengguna ketika pertama kali masuk ke kantor dengan *receptionist* pada sisi tengah *main entrance* dan area tunggu di kedua sisi nya. Fasilitas ruang tunggu direncanakan dapat menampung pengguna ruang ketika berada pada keadaan ramai.



Gambar 4.2 Denah Khusus Area Lobi
Sumber : Dokumen Pribadi

4.1.2. Suasana Ruang dan Fasilitas Ruang

Pada area ini suasana yang diterapkan mencerminkan *Brand Identity* dikarenakan penerapan warna pada furniture dengan pengaplikasian warna coklat, dan kuning. Untuk membangkitkan semangat ketika bekerja dikombinasikan warna merah pada furniture. Konsep *coziness* diterapkan dengan adanya sofa disisi kiri dan kanan pada area tunggu.



Gambar 4.3 Tampak Area Lobi
Sumber : Dokumen Pribadi

4.1.3. Penyelesaian Ceiling

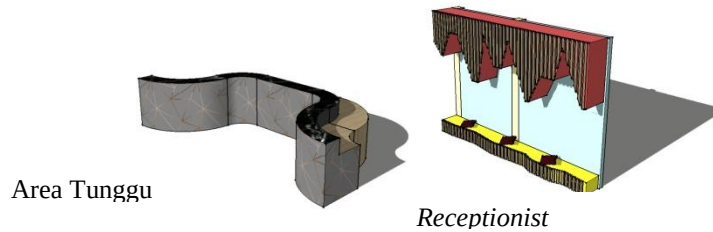
Tinggi *ceiling* 3m menggunakan material *gypsum board* (*water resistant*) yang di *finishing* cat putih. *Ceiling* tanpa *ornament* untuk meminimalisir debu.



Gambar 4.4 Penyelesaian Ceiling Area Lobi
Sumber : Dokumen Pribadi

4.1.4. Penyelesaian Furniture

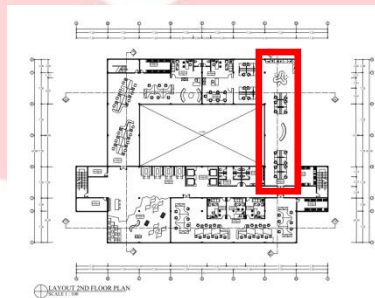
Pada area lobi *furniture* di desain secara fungsional, bentuknya kotak, membangun suasana ruang yang sesuai dengan tema perancangan, dan penerapan warna *brand identity*.



Gambar 4.5 Penyelesaian Furniture Area Lobi
Sumber : Dokumen Pribadi

4.2 Ruang Kerja Divisi Sumber Daya Manusia

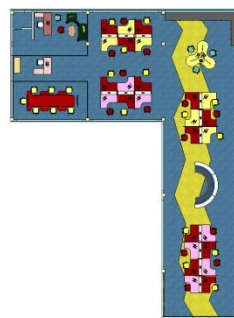
Ruang kerja divisi sumber daya manusia terletak pada lantai 2 di Kantor PT. PLN Persero Wilayah Riau dan Kepulauan Riau Unit Induk. Terdapat ruang rapat dan ruang *manager* divisi sumber daya manusia.



Gambar 4.6 Denah Layout Lantai 2
Sumber : Dokumen Pribadi

4.2.1. Konsep Tata Ruang

Penataan *layout* pada area ini bertujuan untuk memberikan suasana baru yang menarik untuk pegawai selain itu sirkulasi pada ruangan sumber daya manusia yang baru memberikan kesan yang luas dikarenakan memiliki *space* yang luas di sisi kiri maupun kanan.



Gambar 4.7 Denah Khusus Divisi Sumber Daya Manusia
Sumber : Dokumen Pribadi

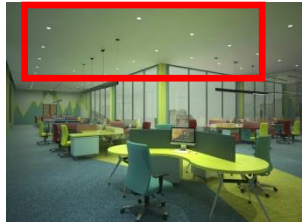
4.2.2. Suasana Ruang dan Fasilitas Ruang

Pada area ini suasana yang diterapkan mencerminkan *Brand Identity* dikarenakan penerapan warna pada furniture maupun pola lantai dengan pengaplikasian warna merah, dan kuning. Untuk memberikan suasana tenang ketika bekerja dikombinasikan warna biru pada furniture. Konsep *urbanism* diterapkan pada bentuk furniture yang kekinian seperti meja kerja berbentuk *fidget spinner*.



Gambar 4.8 Tampak Divisi Sumber Daya Manusia
Sumber : Dokumen Pribadi

4.2.3. Penyelesaian *Ceiling*



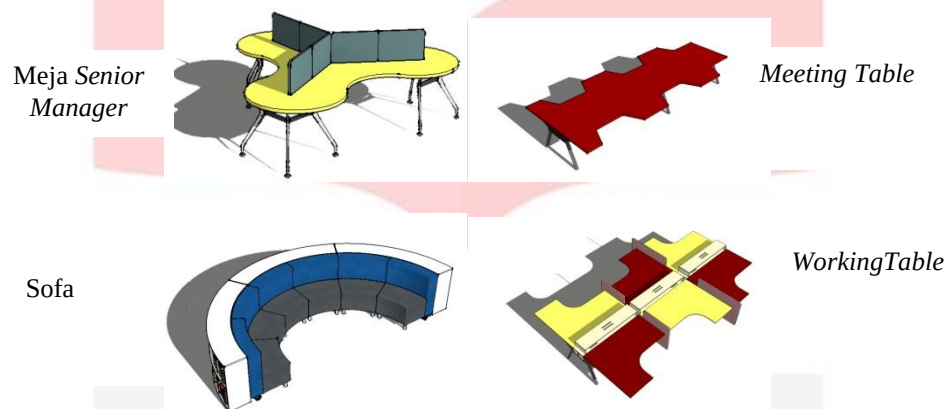
Gambar 4.9 Penyelesaian *Ceiling* Divisi Sumber Daya Manusia

Sumber : Dokumen Pribadi

Tinggi ceiling 3m menggunakan material *gypsum board (water resistant)* yang di *finishing* cat putih. *Ceiling* tanpa *ornament* untuk meminimalisir debu.

4.2.4. Penyelesaian *Furniture*

Pada ruang sumber daya manusia *furniture* di desain secara fungsional, bentuknya kotak & bergelombang, membangun suasana ruang yang sesuai dengan tema perancangan, dan penerapan warna *brand identity*

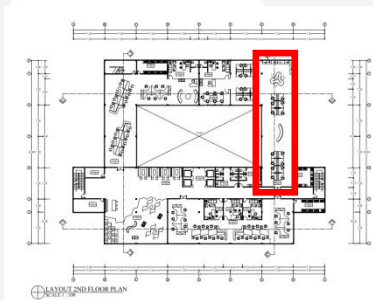


Gambar 4.10 Penyelesaian *Furniture* Divisi Sumber Daya Manusia

Sumber : Dokumen Pribadi

4.3 Divisi Satuan Pengawas Internal (SPI)

Ruang kerja divisi satuan pengawas internal (SPI) terletak pada lantai 2 di Kantor PT. PLN Persero Wilayah Riau dan Kepulauan Riau Unit Induk. Terdiri dari ruang *manager* pusat, *manager* eselon I, dan *manager* eselon II.

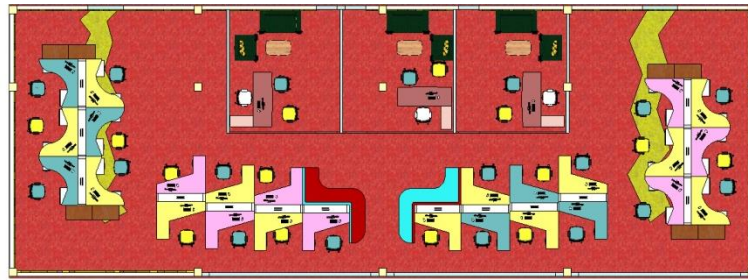


Gambar 4.11 Denah *Layout* Lantai 2

Sumber : Dokumen Pribadi

4.3.1. Konsep Tata Ruang

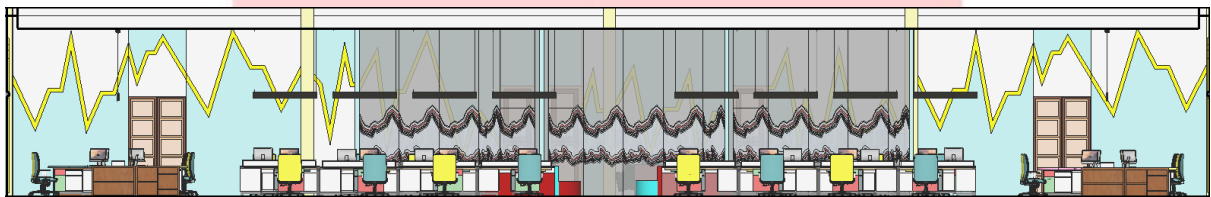
Penataan *layout* pada area ini bertujuan untuk memberikan suasana baru yang menarik untuk pegawai selain itu sirkulasi pada ruangan satuan pengawas internal (SPI) yang baru mempermudah tamu untuk bertemu dengan *manager* satuan pengawas internal (SPI).



Gambar 4.12 Denah Khusus Divisi Satuan Pengawas Internal (SPI)
Sumber : Dokumen Pribadi

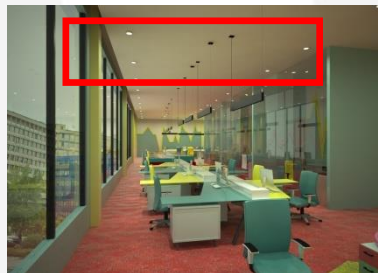
4.3.2. Suasana Ruang dan Fasilitas Ruang

Pada area ini suasana yang diterapkan mencerminkan *Brand Identity* dikarenakan penerapan warna pada furniture maupun pola lantai dengan pengaplikasian warna biru, dan kuning. Untuk membangkitkan semangat ketika bekerja dikombinasikan warna merah pada furniture. Konsep *coziness* diterapkan dengan adanya sofa kecil disamping meja bekerja yang bertujuan untuk pegawai dapat berelaxasi.



Gambar 4.13 Tampak Divisi Satuan Pengawas Internal (SPI)
Sumber : Dokumen Pribadi

4.2.3. Penyelesaian *Ceiling*



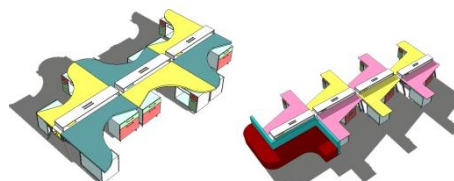
Gambar 4.14 Penyelesaian *Ceiling* Satuan Pengawas Internal
Sumber : Dokumen Pribadi

Tinggi ceiling 3m menggunakan material *gypsum board* (*water resistant*) yang di *finishing* cat putih. *Ceiling* tanpa *ornament* untuk meminimalisir debu.

4.3.4. Penyelesaian *Furniture*

Pada ruang sumber daya manusia *furniture* di desain secara fungsional, bentuknya kotak & bergelombang, membangun suasana ruang yang sesuai dengan tema perancangan, dan penerapan warna *brand identity*.

Working Table

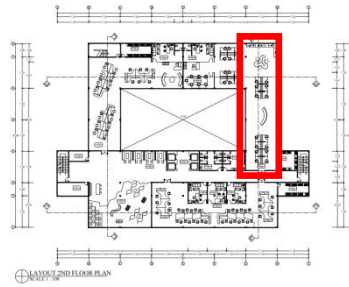


Working Table

Gambar 4.15 Penyelesaian *Furniture*
Sumber : Dokumen Pribadi

4.4 Entertainment Area

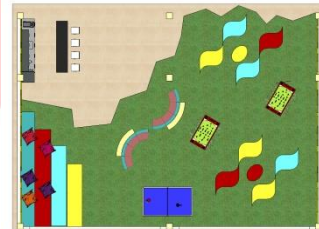
Entertainment area atau yang lebih kita kenal dengan area bersantai dimana kita dapat melepas penat ketika sedang bekerja. Area ini terletak di lantai 2 kantor PLN, memiliki fasilitas seperti tenis meja, *mini soccer table*, dan juga ada bar untuk membuat minuman.



Gambar 4.16 Denah *Layout* Lantai 2
Sumber : Dokumen Pribadi

4.4.1. Konsep Tata Ruang

Penataan *layout* pada area ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan dengan meletakkan tangga duduk di sudut kiri ruangan, meletakkan sofa berbentuk daun agar menarik serta mini bar untuk membuat minuman.



Gambar 4.17 Denah Khusus *Entertainment Area*
Sumber : Dokumen Pribadi

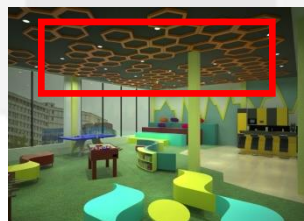
4.4.2. Suasana Ruang dan Fasilitas Ruang

Pada area ini suasana yang diterapkan mencerminkan *Brand Identity* dikarenakan penerapan warna pada furniture maupun pola lantai dengan pengaplikasian warna biru, dan kuning. Untuk membangkitkan semangat ketika bekerja dikombinasikan warna merah pada furniture. Konsep *coziness* diterapkan dengan adanya sofa kecil berbentuk daun serta beberapa permainan seperti tenis meja dan *mini soccer table*.



Gambar 4.18 Tampak *Entertainment Area*
Sumber : Dokumen Pribadi

4.4.3. Penyelesaian *Ceiling*

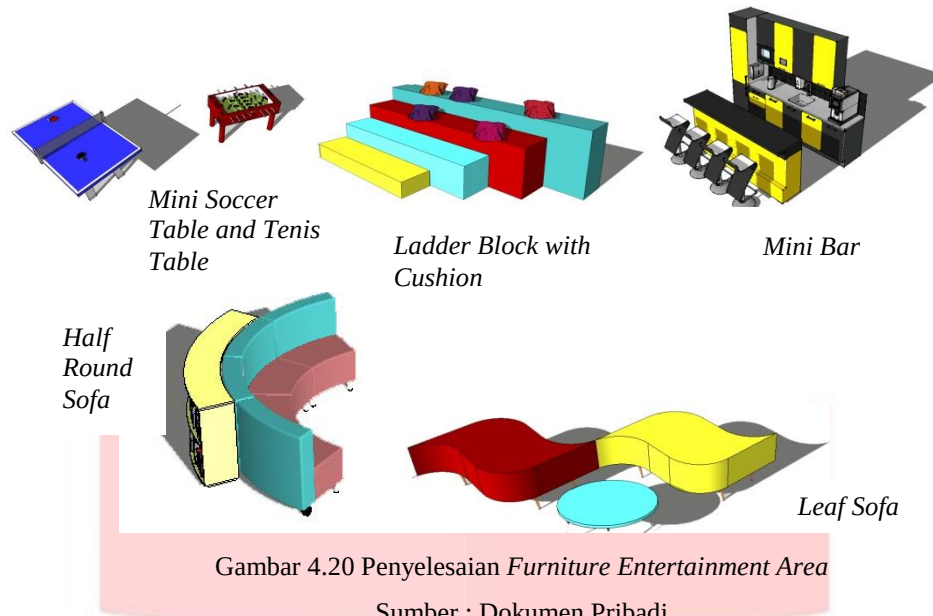


Gambar 4.19 Penyelesaian *Ceiling Entertainment Area*
Sumber : Dokumen Pribadi

Tinggi *ceiling* 3m menggunakan material *gypsum board* (*water resistant*) yang di *finishing* cat hitam dan *ornament* segi enam untuk memperkaya estetika ruang.

4.4.4. Penyelesaian Furniture

Pada ruang sumber daya manusia *furniture* di desain secara fungsional, bentuknya kotak & bergelombang, membangun suasana ruang yang sesuai dengan tema perancangan, dan penerapan warna *brand identity*.



5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Perancangan Kantor PT. PLN (Persero) Wilayah Riau dan Kepulauan Riau Unit Induk ini merupakan perancangan *re desain* untuk menghasilkan fungsi yang berbeda dari desain semula. Berdasarkan kepada fenomena dan isu yang berkembang di Kantor PT. PLN (Persero) Wilayah Riau dan Kepulauan Riau Unit Induk terdapat beberapa permasalahan terkait dengan interior sehingga perancangan ini merupakan solusi dari permasalahan tersebut.

Adapun solusi dari permasalahan yang diterapkan melalui desain interior pada Kantor PT. PLN (Persero) Wilayah Riau dan Kepulauan Riau Unit Induk yaitu sebagai berikut :

1. Penzonasian berdasarkan standar perancangan bangunan kantor dan pengorganisasian ruang yang sesuai dengan alur aktifitas, sifat ruang, dan fungsi ruang sehingga akan memberikan kejelasan ruang dan kemudahan pengguna dalam mengakses ruang.
2. Menyediakan fasilitas utama dan fasilitas pendukung bagi pengguna ruang terutama karyawan kantor dan vendor / tamu. Salah satu contoh fasilitas yang disediakan berupa fasilitas tunggu yang nyaman bagi vendor / tamu dan fasilitas pendukung untuk karyawan yang sebelumnya tidak ada di kantor yaitu *entertainment area*.
3. Berdasarkan pada hasil penelitian yang penulis lakukan, menyatakan bahwa kebutuhan akan interior Kantor PT. PLN (Persero) Wilayah Riau dan Kepulauan Riau Unit Induk yang diinginkan karyawan saat ini yaitu dibutuhkan suasana interior kantor yang menggambarkan karakteristik identitas kantor yaitu PT. PLN. Untuk perancangan ini mengantarkan konsep "*Interaction Space*" dimana ruang diciptakan untuk mempermudah berkomunikasi serta berinteraksi selama jam kerja berlangsung. Dengan penerapan konsep ini diharapkan dapat membantu merendahkan tingkat stress pengguna ketika berada di ruang kerja maupun kantor melalui suasana ruang yang menggambarkan karakter identitas kantor sehingga ruang diciptakan terasa akrab dengan penggunanya.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan penulis untuk pengembangan selanjutnya:

1. Melalui percangan interior Kantor PT. PLN (Persero) Wilayah Riau dan Kepulauan Riau Unit Induk ini disarankan bagi pihak karyawan perlu memperhatikan zonasi dan pengornaginasian ruang yang baik agar mempermudah pengguna ruang saat mengakses ruang. Selain itu suasana ruang interior bagi kantor PLN disarankan untuk menghadirkan suasana ruang yang menggambarkan identitas *brand* kantor PLN.
2. Laporan perencanaan interior Kantor PT. PLN (Persero) Wilayah Riau dan Kepulauan Riau Unit Induk ini dibuat dengan harapan dapat menambah wawasan bagi pembaca dan menambah kajian ilmu interior khususnya bagi pembaca yang berasal dari bidang desain. Maupun karya ini masih memeiliki kekurangan dan belum sempurna, oleh sebab itu penulis berharap kritik dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

- D.K. Ching, *Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Tata* Edisi ketiga, Jakarta : Erlangga.
- Neufert, Ernst. 1996. *Architects Data Third Edition*, Bousmaha Baiche. School of Architecture, Oxford Brookes University.
- Neufert, Ernst. 1996. *Architect's data, first edition*. Trans. Ir. Sjamsu Amril. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Neufert, Ernst. 1996. *Architect's data, second edition*. Trans. Ir. Sjamsu Amril. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- De Chiara, Joseph. 1987. *Time-Saver Standards For Building Types, second edition*. Singapore : McGraw-Hill Book.
- Undang - Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2003 Tentang BUMN.
- Peraturan Dalam Negeri No. 7 Tahun 2006, Standar Sarana dan Prasarana Untuk Perlengkapan Ruang Kerja.
- www.amora.pln Accessed: 2019-05-21
- https://id.wikipedia.org/wiki/Perusahaan_Listrik_Negara Accessed: 2019-04-12
- <https://ekonomiagungaditya.blogspot.com/> Accessed: 2019-06-05
- Kusnaedi, Iyus., Desrio, Misael., Agustanu, Faisal Rahman. **Tinjauan Komponen dan Elemen Interior Pada Restoran (Studi Kasus Dinding Masif Solaria PVJ dan BEC Bandung**, Available at <https://ejurnal.itenas.ac.id/index.php/rekajiva/article/view/182/0> Accessed: 2019-04-26
- Ozkan, Aysen. (2017) *Influence of Design Styles on User Preferences in Hotel Guestroom*. <http://www.bumn.go.id/pln/application> Accessed: 2019-02-18
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Organisasi> Accessed: 2019-01-14