

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	I
HALAMAN PERNYATAAN.....	II
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAK	V
ABSTRACT	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL	XIV
DIAGRAM.....	XV
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH	3
1.3 RUMUSAN MASALAH	4
1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN	4
1.4.1 TUJUAN	4
1.4.2 SASARAN	4
1.5 BATASAN PERANCANGAN	4
1.6 MANFAAT PERANCANGAN	5
1.7 METODE PELAKSANAAN	5
1.7.1 TAHAP PENGUMPULAN DATA.....	5
1.7.1.1 WAWANCARA	5
1.7.1.2 OBSERVASI.....	6
1.7.1.3 STUDI LAPANGAN	6
1.7.1.4 DOKUMENTASI.....	6
1.7.1.5 STUDI LITERATUR	6
1.8 KERANGKA BERPIKIR.....	7
1.9 SISTEMATIKA PEMBAHASAN	8
BAB II.....	9
KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI	9
2.1 DEFINISI PROYEK.....	9
2.2 KLASIFIKASI PROYEK.....	9
2.3 STANDARISASI PROYEK	11
2.3.1 TATA RUANG KANTOR.....	11
2.3.2 STANDAR RUANG KANTOR.....	14

2.3.3	TUJUAN TATA RUANG KANTOR	14
2.3.4	MANFAAT TATA RUANG KANTOR	14
2.3.5	ORGANISASI RUANG.....	15
2.3.6	FAKTOR YANG MEMPENGARUHI INTERIOR KANTOR	17
2.3.7	STANDAR ERGONOMI RUANG KANTOR DAN ANTROPOMETRI	18
2.4	PENDEKATAN DESAIN.....	24
2.4.1	<i>CORPORATE IDENTITY</i>	24
2.4.2	FUNGSI <i>CORPORATE IDENTITY</i>	24
2.4.3	ELEMEN <i>CORPORATE IDENTITY</i>	25
2.4.4	URGENSI PENERAPAN <i>CORPORATE IDENTITY</i>	25
2.5	ANALISA PENGGUNA KANTOR PT. INFINITI REKA SOLUSI	26
2.6	ALUR OPERASIONAL.....	31
2.7	STUDI PRESEDEN	31
2.7.1	MICROSOFT OFFICES, MOSCOW	31
BAB III.....		40
ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROJEK DAN ANALISIS DATA.....		40
3.1	ANALISIS STUDI BANDING	40
3.1.1	PT. NEURONWORKS INDONESIA.....	40
3.1.1.1	PROFIL PERUSAHAAN.....	40
3.1.1.2	ANALISIS FASILITAS	41
3.1.1.3	ORGANISASI RUANG.....	42
3.1.1.4	MATERIAL DAN WARNA	42
3.1.1.5	PENCAHAYAAN DAN PENGHAWAAN.....	43
3.1.1.6	ANALISA <i>CORPORATE IDENTITY</i>	44
3.1.2	PT VERITA INFORMATIKA	44
3.1.2.1	PROFIL PERUSAHAAN.....	44
3.1.2.2	ANALISIS FASILITAS	45
3.1.2.3	ORGANISASI RUANG.....	46
3.1.2.4	MATERIAL DAN WARNA	46
3.1.2.5	PENCAHAYAAN DAN PENGHAWAAN.....	48
3.1.2.6	ANALISA <i>CORPORATE IDENTITY</i>	48
3.1.3	PT. LAYANAN IMEDIA	49
3.1.3.1	PROFIL PERUSAHAAN.....	49
3.1.3.2	ANALISIS FASILITAS	50
3.1.3.3	ORGANISASI RUANG.....	51
3.1.3.4	MATERIAL DAN WARNA	51
3.1.3.5	PENCAHAYAAN DAN PENGHAWAAN.....	52

3.1.3.6	ANALISA <i>CORPORATE IDENTITY</i>	52
3.1.4	TABEL KOMPARASI ANALISIS STUDI BANDING.....	53
3.2	DESKRIPSI PROYEK.....	55
3.2.1	PROFIL PROYEK PERANCANGAN.....	55
3.3	ANALISIS DATA.....	57
3.3.1	ANALISIS SITE.....	57
3.3.2	ANALISA BANGUNAN EKSISTING.....	59
3.3.3	ANALISA KEBUTUHAN RUANG DAN HUBUNGAN ANTAR RUANG.....	60
3.3.3.1	ANALISA KEBUTUHAN RUANG.....	60
3.3.3.2	HUBUNGAN ANTAR RUANG.....	62
3.3.3.3	ZONING & BLOCKING.....	63
3.3.4	ANALISIS STRUKTUR ORGANISASI.....	64
3.3.5	HUBUNGAN ANTAR DIVISI.....	67
3.3.6	ANALISIS ALUR AKTIVITAS.....	67
3.3.7	ANALISA ORGANISASI RUANG.....	68
BAB IV.....		70
KONSEP PERANCANGAN.....		70
4.1	TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN.....	70
4.2	SUASANA YANG DIHARAPKAN.....	71
4.3	KONSEP PERANCANGAN.....	71
4.3.1	KONSEP ORGANISASI RUANG DAN SIRKULASI RUANG.....	71
4.3.1.1	PERUBAHAN LAYOUT.....	72
4.3.2	KONSEP VISUAL.....	73
4.3.2.1	KONSEP BENTUK.....	73
4.3.2.2	KONSEP WARNA.....	74
4.3.2.3	KONSEP MATERIAL.....	74
4.3.3	KONSEP PENCAHAYAAN.....	77
4.3.4	KONSEP PENGHAWAAN.....	78
4.3.5	KONSEP KEAMANAN.....	78
4.3.6	KONSEP AKUSTIK.....	80
4.4	PENERAPAN KONSEP, TEMA, DAN PENDEKATAN.....	81
4.4.1	LOBBY.....	81
4.4.2	AREA KERJA (PROYEK, BD & RD).....	85
4.4.3	AREA KERJA (MARKETING, HR & GA, SALES).....	90
4.4.4	RUANG KERJA KEUANGAN.....	94
4.4.5	MANAJER (MANAJER KHUSUS DIREKTUR UTAMA DAN MANAJER).....	97

4.4.6	RUANG DIREKTUR (DIREKTUR UTAMA, DIREKTUR OPERASIONAL, DAN DIREKTUR KEUANGAN)	99
4.4.7	RUANG MEETING	102
4.4.8	PANTRY + AREA GAMES	104
BAB V		106
KESIMPULAN DAN SARAN		106
5.1.	KESIMPULAN	106
5.2.	SARAN	106
DAFTAR PUSTAKA		107