

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan, karena atas berkat dan rahmatNya, tugas akhir ini dapat diselesaikan. Tugas akhir magang yang berjudul “Strategi Kepemimpinan *General Affairs* Universitas Pelita Harapan dalam Mencapai Hasil Desain yang Optimal” ini dibuat untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh Sarjana Desain Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, penulisan tugas akhir ini tidak dapat berjalan lancar. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1) Bapak Dr. Martin Luqman Katoppo, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Desain sekaligus Penasehat Akademik penulis.
- 2) Ibu Phebe Valencia, S.E., S.Sn., M.A, selaku Ketua Program Studi Desain Interior.
- 3) Bapak Kuntara Wiradinata, S.Sn., M.Si., selaku Dosen Pembimbing yang selalu mendorong penulis untuk menghasilkan yang terbaik, atas bimbingan, dukungan, serta perhatiannya.
- 4) Ms. Julia Tan, BFA., M.Sc., selaku pimpinan *General Affairs* Universitas Pelita Harapan, atas kesempatan magang yang diberikan, serta kontribusinya pada pertumbuhan penulis sebagai desainer.
- 5) Dosen penguji yang membantu penulis menyempurnakan penelitian, serta semua dosen yang telah mengajar penulis selama berkuliah di Program Studi Desain Interior Universitas Pelita Harapan.
- 6) Ibu Vanya A.L. Tjioe, S.Sn., M.M., selaku Koordinator Tugas Akhir dan Ibu Putri Handayani yang membantu penulis dalam kegiatan administratif selama pelaksanaan tugas akhir.
- 7) Kedua orangtua serta adik atas dukungan moral dan finansial, serta doa yang dipanjatkan hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan harapan untuk membanggakan keluarga.

- 8) Kedua senior di Tim Desain *General Affairs*, Ci Whil dan Ko Matt, atas bantuannya baik dalam menyelesaikan pekerjaan di kantor maupun penulisan tugas akhir, serta dukungan yang diberikan.
- 9) Rekan-rekan *General Affairs* Universitas Pelita Harapan, khususnya Tim Renovasi atas bantuan dan dukungannya selama penulis melakukan kegiatan magang.
- 10) Sahabat-sahabatku tersayang Tjokro, Liang, Shannon, Jessie, Patty atas kesabaran, perhatian, dukungan, dan hiburannya untuk penulis; serta teman seperjuangan, Angeline dan Esabell atas bantuan dan dukungan yang diberikan.
- 11) Sahabatku Maria Goretti, tanpa dukungan dan perhatiannya selama menghadapi rintangan hidup, penulis mungkin tidak dapat berada di titik ini.
- 12) Teman-teman satu jurusan Desain Interior angkatan 2017, atas segala bantuan, dukungan, dan kerjasamanya selama penulis belajar di Universitas Pelita Harapan.
- 13) Pihak-pihak yang penulis temui dari aplikasi kencan online, karena sudah mewarnai kehidupan penulis ditengah kepenatan selama menyelesaikan tugas akhir di masa pandemi.
- 14) Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, atas bantuan, dukungan, dan doanya. Semoga kebaikan yang dilakukan untuk penulis, mendapat balasan yang berlipat ganda dari sang pencipta.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis berterimakasih apabila ada pihak-pihak yang menyampaikan saran maupun kritik yang membangun. Harapan penulis, semoga tugas akhir ini dapat memberikan pengetahuan serta menginspirasi pembacanya.

Tangerang, Mei 2021

Penulis

Irene

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Topik Penulisan.....	1
1.2. Latar Belakang	1
1.3. Rumusan Permasalahan	2
1.4. Tujuan Penulisan.....	2
1.5. Kontribusi Penulisan	3
1.6. Ruang Lingkup Penulisan	3
1.7. Metode dan Prosedur Penulisan	4
1.8. Kerangka Pemikiran.....	5
1.9. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Strategi Desain	8
2.1.1. Strategi Desain secara Umum	8
2.1.2. <i>Heuristic Strategy</i>	9
2.2. Taktik Desain	13
2.2.1. <i>Generation of Alternatives</i>	13
2.2.2. <i>Parallel Lines of Thought</i>	13
2.3. Proses Berpikir	14
2.3.1. Desain & Berpikir Produktif	14
2.3.2. Proses Berpikir Kreatif.....	15

2.4.	Proses Mendesain.....	18
2.4.1.	Markus/Maver <i>Map</i> (1970).....	18
2.5.	Mengevaluasi Proses Desain.....	21
2.5.1.	Pengalaman	21
2.5.2.	Penyampaian	21
2.6.	Proses Mendesain.....	22
2.6.1.	Fungsi.....	22
2.6.2.	Struktur & Material	23
2.6.3.	Estetika.....	24
2.7.	<i>Reduce, Reuse & Recycle</i>	25
2.7.1.	<i>Reuse</i>	26
2.7.2.	<i>Recycle</i>	26
2.7.3.	<i>Reduce</i>	27
BAB III	DATA PENULISAN	28
3.1.	Tinjauan Unit Kerja.....	28
3.1.1.	Profil Unit Kerja.....	24
3.1.2.	Deskripsi Pekerjaan.....	24
3.2.	Strategi Kepemimpinan.....	31
3.2.1.	Sistem.....	31
3.2.2.	<i>Budgeting</i>	31
3.2.3.	Pengelolaan Dan Pemeliharaan.....	32
3.2.4.	Pembagian Tugas	32
3.3.	Strategi Desain	32
3.4.	Proses Desain	33
3.5.	Tinjauan Proyek	35
3.5.1.	Kantor <i>Admission Marketing</i>	35
3.5.2.	<i>Lab Travel STPPH</i>	43

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1. Strategi Analisis	49
4.2. Analisis Strategi Kepemimpinan <i>General Affairs</i> Universitas Pelita Harapan	54
4.2.1. Tujuan <i>General Affairs</i> Universitas Pelita Harapan.....	54
4.2.2. Strategi Menghadapi Keterbatasan	55
4.2.3. Strategi Pengendalian Desain.....	55
4.2.4. Analisis Adaptasi Tahapan Strategi Desain Piotrowski dalam Manajemen Desain di <i>General Affairs</i> Universitas Pelita Harapan.....	64
4.3. Analisis Penerapan Strategi Kepemimpinan <i>General Affairs</i> Universitas Pelita Harapan dalam Proyek Kantor <i>Admission Marketing</i>	76
4.3.1. Strategi Kepemimpinan dan Pertimbangan dalam Proses Perancangan	76
4.3.2. Taktik Desainer dalam Proses Perancangan	89
4.4. Analisis Keoptimalan Strategi Kepemimpinan <i>General Affairs</i> Universitas Pelita Harapan dalam Hasil Desain Proyek Kantor <i>Admission Marketing</i>	106
4.4.1. Segi Fungsi dan Estetika.....	106
4.4.2. Segi Efisiensi Biaya, Mutu dan Waktu dalam Konteks <i>Reuse & Recycle</i>	109
4.4.3. Segi Efisiensi Pola Komunikasi	110
4.5. Analisis Penerapan Strategi Kepemimpinan <i>General Affairs</i> Universitas Pelita Harapan dalam Proyek <i>Lab Travel</i> STPPH	113
4.5.1. Strategi Kepemimpinan dan Pertimbangan dalam Proses Perancangan	113
4.5.2. Taktik Desainer dalam Proses Perancangan	122
4.6. Analisis Keoptimalan Strategi Kepemimpinan <i>General Affairs</i> Universitas Pelita Harapan dalam Hasil Desain Proyek <i>Lab Travel</i> STPPH...	130
4.6.1. Segi Fungsi dan Estetika	130

4.6.2. Segi Efisiensi Biaya, Mutu dan Waktu dalam Konteks <i>Reuse & Recycle</i>	132
4.6.3. Segi Efisiensi Pola Komunikasi.....	134
4.7. Evaluasi Hasil Analisis Keoptimalan Kedua Strategi Kepemimpinan <i>General Affairs</i> Universitas Pelita Harapan dalam Hasil Desain Proyek Kantor <i>Admission Marketing</i> dan <i>Travel Lab</i> STPPH.....	136
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	138
5.1. Kesimpulan	138
5.1.1 Pengaruh Strategi Kepemimpinan terhadap Keoptimalan Hasil Desain dalam Tinjauan Proyek	138
5.1.2. Pengaruh Strategi Kepemimpinan terhadap Proses Perancangan, Pengambilan Keputusan, serta Hasil Desain.....	141
5.1.3. Pengaruh Strategi Kepemimpinan terhadap Keoptimalan Hasil Desain.....	143
5.2. Saran.....	144
5.3. Refleksi Penelitian	145
5.3.1 Refleksi untuk Universitas Pelita Harapan	146
5.3.2. Refleksi Etika dan Estetika	146
DAFTAR PUSTAKA	149
LAMPIRAN.....	151

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Fase Berpikir Kreatif.....	16
Gambar 2.2	Markus/Maver <i>Map of Design Process</i>	19
Gambar 2.3	Piramida Pengolahan Limbah	27
Gambar 3.1.1	Logo Unit Kerja	28
Gambar 3.1.2	Struktur Organisasi GA UPH.....	29
Gambar 3.5.1	Layout Plan <i>Admission Marketing</i> (Awal)	38
Gambar 3.5.2	Rendering Finishing <i>Admission Inquiry Admission Marketing</i> (Awal)	39
Gambar 3.5.3	Rendering <i>Coffee Corner Admission Marketing</i> (Awal)	39
Gambar 3.5.4	Layout Plan <i>Admission Marketing</i> (Revisi Pertama)	40
Gambar 3.5.5	Rendering Finishing <i>Admission Inquiry Admission Marketing</i> (Revisi Pertama).....	41
Gambar 3.5.6	Rendering <i>Coffee Corner Admission Marketing</i> (Revisi pertama (kiri) dan kedua (kanan)).....	42
Gambar 3.5.7	Layout Plan <i>Lab Travel STPPH</i>	46
Gambar 3.5.8	Rendering Finishing <i>Lab Travel STPPH</i>	46
Gambar 3.5.9	Rendering Finishing <i>Lab Travel STPPH</i>	47
Gambar 3.5.10	Hasil Akhir <i>Lab Travel STPPH</i>	48
Gambar 3.5.11	Rendering Finishing <i>Lab Travel STPPH</i>	48
Gambar 4.3.1.1.	Lokasi baru Kantor <i>Admission Marketing</i> beserta visualisasi sumber cahaya matahari yang akan didapat.....	77
Gambar 4.3.1.2.	Instruksi pemimpin mengenai penggunaan kembali kaca tempered yang ditemukan, serta visualisasi 3D oleh desainer	81
Gambar 4.3.1.3.	Penemuan lemari, proses pembongkaran dan pemindahan oleh kontraktor, serta sudah terpasangnya lemari penyimpanan	82
Gambar 4.3.1.4.	Penyanggupan permintaan <i>bean bag</i> klien oleh desainer	83
Gambar 4.3.1.5.	Penggunaan meja perpustakaan untuk <i>Call Center Admission Marketing</i>	85

Gambar 4.3.1.6. Suasana sebelum (kiri) dan sesudah (kanan) <i>setting</i> ulang furnitur <i>Lobby Admission</i>	88
Gambar 4.3.2.1. Denah <i>Lobby Admission Marketing</i>	91
Gambar 4.3.2.2. Desain awal <i>Lobby Admission Marketing</i>	92
Gambar 4.3.2.3. Denah Furnitur <i>Lobby Admission Marketing</i>	92
Gambar 4.3.2.4. Denah <i>Floor & Wall Lobby Admission Marketing</i>	93
Gambar 4.3.2.5. Denah <i>Open Office Admission Marketing</i>	94
Gambar 4.3.2.6. Denah Furnitur <i>Open Office Admission Marketing</i>	95
Gambar 4.3.2.7. Denah <i>Door & Window Open Office Admission Marketing</i>	95
Gambar 4.3.2.8. Denah <i>Call Center Admission Marketing</i>	96
Gambar 4.3.2.9. Denah <i>Window & Door Call Center</i>	96
Gambar 4.3.2.10. <i>Floor & Wall Finishing Plan Lobby Admission Marketing</i>	97
Gambar 4.3.2.11. Desain plafon dan pengurangan kursi tamu sebelum (kiri) dan sesudah (kanan) <i>Admission Marketing</i>	97
Gambar 4.3.2.12. Meja counter <i>Front Office</i> sebelum (kiri) dan sesudah (kanan) <i>Lobby Admission Marketing</i>	98
Gambar 4.3.2.13. Penggunaan kembali furnitur di <i>Lobby Admission Marketing</i>	99
Gambar 4.3.2.14. <i>Floor Finishing Plan Open Office Admission Marketing</i>	100
Gambar 4.3.2.15. <i>Open Office</i> (kiri) dan Ruang Rapat Internal (kanan) <i>Admission Marketing</i>	100
Gambar 4.3.2.16. <i>Floor Finishing Plan Call Center Admission Marketing</i>	102
Gambar 4.3.2.17. Pintu geser dan kaca tempered pada <i>Call Center Admission Marketing</i>	102
Gambar 4.3.2.18. Pemanfaatan meja perpustakaan dan partisi bekas dalam membuat <i>workstation Call Center Admission Marketing</i>	103
Gambar 4.3.2.19. Pemanfaatan material sisa untuk <i>finishing</i> kursi <i>Lobby Admission Marketing</i>	104
Gambar 4.3.2.20. Pengalokasian rak kallax dari <i>Lobby Admission Marketing</i> ke ruang <i>meeting</i> eksternal	104
Gambar 4.3.2.21. Penggunaan kembali <i>softboard</i> yang dimodifikasi sebagai <i>pinboard</i> untuk <i>Open Office Admission Marketing</i>	106

Gambar 4.5.1.1. Cahaya masuk yang mendukung pembelajaran produktif di <i>Lab Travel STPPH</i>	114
Gambar 4.5.1.2. Bus dan mesin <i>check-in</i> bagasi pesawat di <i>Lab Travel STPPH</i> setelah perbaikan.....	118
Gambar 4.5.1.3. Desain awal dengan tanaman dan <i>beanbag</i> (kiri) dan realisasinya (kanan) <i>Lab Travel STPPH</i>	119
Gambar 4.5.2. Daftar Furnitur <i>custom</i> dan dua alternatif <i>ready-made</i> IKEA <i>Lab Travel STPPH</i>	122
Gambar 4.5.2.1 Desain awal <i>Lounge Lab Travel STPPH</i>	123
Gambar 4.5.2.1. Cahaya masuk yang mendukung pembelajaran produktif di <i>Lab Travel STPPH</i>	123
Gambar 4.5.2.2. Desain awal <i>Transportation Area Lab Travel STPPH</i>	124
Gambar 4.5.2.3. Desain awal <i>Learning Area Lab Travel STPPH</i>	125
Gambar 4.5.2.4. Substitusi <i>beanbag</i> dengan kursi santai pada <i>Lounge Area Lab Travel STPPH</i>	126
Gambar 4.5.2.5. Penyesuaian desain awal (kiri) dan hasil akhir (kanan) <i>Transportation Area Lab Travel STPPH</i>	127
Gambar 4.5.2.6. Penyesuaian desain awal (kiri) dan hasil akhir (kanan) <i>Learning Area Lab Travel STPPH</i>	128
Gambar 4.5.2.7. Ketidaksesuaian kursi bar (kiri) dan kesalahan pemilihan warna vinyl (kanan) <i>Lounge Area Lab Travel STPPH</i>	128
Gambar 4.6.1.1. Keselarasan <i>Lab Travel STPPH</i> (kiri) dengan <i>Lab Registrar Office STPPH</i> (kanan).....	131
Gambar 4.6.1.2. Suasana belajar di <i>Lab Travel STPPH</i>	132

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Berpikir.....	6
Bagan 3.1 Pola Komunikasi dalam Strategi Desain <i>General Affairs</i> Universitas Pelita Harapan untuk proyek Kantor <i>Admission Marketing</i>	35
Bagan 3.2 Proses Desain Kantor <i>Admission Marketing General Affairs</i> Universitas Pelita Harapan.....	37
Bagan 3.3. Pola Komunikasi dalam Strategi Desain <i>General Affairs</i> Universitas Pelita Harapan untuk proyek <i>Lab Travel STPPH</i>	43
Bagan 3.4. Proses Desain <i>Lab Travel STPPH General Affairs</i> Universitas Pelita Harapan	45
Bagan 4.1. Skema hubungan <i>sustainability</i> dalam desain dengan faktor biaya, mutu, waktu Kantor <i>Admission Marketing</i>	110
Bagan 4.2. Skema pola komunikasi pihak terlibat dalam perencanaan dan pembangunan proyek renovasi Kantor <i>Admission Marketing</i>	110
Bagan 4.3. Skema hubungan <i>sustainability</i> dalam desain dengan faktor biaya, mutu, waktu <i>Lab Travel STPPH</i>	133
Bagan 4.4. Skema pola komunikasi pihak terlibat dalam perencanaan dan pembangunan proyek renovasi <i>Lab Travel STPPH</i>	134
Bagan 4.5. Perbandingan skema pemenuhan nilai efisiensi <i>sustainability</i> dalam desain dengan faktor biaya, mutu, waktu antara kedua proyek studi kasus	136
Bagan 5.1. Alur Proses Berstrategi yang dilakukan pemimpin <i>General Affairs</i> Universitas Pelita Harapan.....	143
Bagan 5.2. Pengaruh Strategi Kepemimpinan yang dilakukan pemimpin <i>General Affairs</i> Universitas Pelita Harapan terhadap Keoptimalan Hasil Desain	144

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.1. Struktur Analisis Penelitian	49
Tabel 4.1.2. Tabel Analisis Tahapan Strategi dengan Peran Pemimpin: <i>Admission Marketing</i>	50
Tabel 4.1.3. Analisis Tahapan Strategi dengan Peran Pemimpin: <i>Lab Travel STPPH</i>	51
Tabel 4.1.4. Tabel Analisis Strategi Desain Studi Kasus Proyek <i>Admission Marketing</i>	52
Tabel 4.1.5. Tabel Analisis Strategi Desain Studi Kasus Proyek <i>Travel Lab STPPH</i>	53
Tabel 5.1. Pemenuhan Indikator Keoptimalan Hasil Desain Proyek <i>Admission Marketing</i>	140
Tabel 5.2. Pemenuhan Indikator Keoptimalan Hasil Desain Proyek <i>Travel Lab STPPH</i>	141



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Tabel Analisis Tahapan Strategi <i>Planning</i> dengan Peran Pemimpin: <i>Admission Marketing & Travel Lab STPPH</i>	151
Lampiran 2	Tabel Analisis Tahapan Strategi <i>Organizing</i> dengan Peran Pemimpin: <i>Admission Marketing & Travel Lab STPPH</i>	153
Lampiran 3	Tabel Analisis Tahapan Strategi <i>Decision Making</i> dengan Peran Pemimpin: <i>Admission Marketing & Travel Lab STPPH</i>	155
Lampiran 4	Tabel Analisis Tahapan Strategi <i>Controlling</i> dengan Peran Pemimpin: <i>Admission Marketing & Travel Lab STPPH</i>	157
Lampiran 5	Tabel Analisis Strategi Desain Proyek Bahasan <i>Admission Marketing</i>	159
Lampiran 6	Tabel Analisis Strategi Desain Proyek Bahasan <i>Travel Lab Travel Lab STPPH</i>	161

