

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PROVOKE! MAGAZINE
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA DENGAN PENERAPAN *OFFICE WITHIN*
CREATIVE SPACE

Rudy Cahyono

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
cobra.starship72@gmail.com

Abstrak

Provoke! merupakan sebuah kantor redaksi yang menjadi media informasi bagi anak muda yang berbasis di Indonesia. *Provoke!* menyajikan berita dan informasi tentang seni, musik, edukasi dan gaya hidup yang bisa dimanfaatkan oleh pembaca. Di kantor *Provoke!* Yogyakarta juga sering diadakan acara kolaborasi yang diadakan untuk pengunjung agar bisa menikmati hiburan dan edukasi bagi anak-anak muda khususnya di Yogyakarta. Perancangan kantor *Provoke!* mengusung konsep *Office Withing Creative Space* dalam membangun kreatifitas mulai dari karyawan dan pengunjung. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan citra dan suasana baru pada ruang-ruang di kantor *Provoke!* melalui elemen-elemen desain yang akan diterapkan sehingga bisa memenuhi kebutuhan fisiologis dan psikologis pengguna. Maka dari itu, modern dan *Industrial Design* dipilih untuk mengisi ruang kantor *Provoke!*. Pada perancangan kantor *Provoke!* ini menggunakan metode dan proses desain yang terdiri dari analisa dan sintesa lalu mengolahnya menjadi sebuah desain. Desain yang baru dengan memberi suasana modern diharapkan bisa daya tarik agar menjadi ruang kreatif edukasi bagi pengunjung sebagai sarana dalam industri kreatif.

Kata Kunci : *Office, Creative Space, Identity*

Abstract

Provoke! is an editorial office which is a youth media based in Indonesia. Provoke! presents news and information about art, music, education and lifestyle that can be informative for the readers. Provoke office! Yogyakarta also often holds collaborative events that are held for visitors so they can enjoy entertainment and education for young people, especially in Yogyakarta. Provoke! office design carries the concept of Office Withing Creative Space in building creativity from employees and visitors. This design aims to create a new image and atmosphere in the spaces in the Provoke office! through the design elements that will be applied so as to meet the physiological and psychological needs of the user. Therefore, modern and industrial design were chosen to fill the Provoke! Office space. On the design of the Provoke office! It uses a design method and process that consists of analysis and synthesisd that processes it into a design. The new design by providing a modern atmosphere is expected to be attractive to become a creative educational space for visitors as a means in the creative industry.

Keywords : *Office, Creative Space, Identity*

PENDAHULUAN

Kantor *Provoke!* memiliki bangunan kantor yang mencakupi banyak area. Area kantor terletak di lantai 3 dan lantai 2 sebagai area yang digunakan untuk ruang rapat yang mana digunakan para pekerja untuk aktivitas mereka manakala lantai 1 meliputi area *cafeteria*, panggung dan ruang pameran yang digunakan untuk bersosialisasi antara pekerja dan pengunjung yang datang ke kantor.

Perancangan ini mengangkat objek kantor *Provoke!* yang berpotensi sebagai salah satu kantor redaksi yang modern di Yogyakarta. Oleh karena itu kantor ini membutuhkan kantor yang kondusif, fleksibel, dari *co-working* ke *co-living*, *wellbeing office*, fungsionalitas dan desain kantor sederhana. Mengingat kondisi kantor berfungsi sebagai kantor redaksi dan area panggung untuk mengadakan acara yang menampung aktivitas-aktivitas pekerja, tamu undangan dan pengunjung.

Maka dari itu diperlukan rancangan interior yang bisa menjadi daya tarik agar menjadi ruang kreatif dan edukasi bagi pengunjung. Lingkungan fisik kantor adalah hal yang penting

bersangkutan dengan kepuasan dan produktifitas pekerja, sehingga konsep rancangan harus mengarah pada pemenuhan kebutuhan fisiologis dan psikologis pengguna. Konsep perancangan dilandasi oleh kebijakan *Provoke!* yaitu kenyamanan, fungsionalitas, keamanan, efisien serta penulis akan menggunakan konsep *Office Within Creative Space*.

METODE PERANCANGAN

Proses desain adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunnya. Pada perancangan Kantor *Provoke!* ini penulis menerapkan pola pikir Proses Desain Inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar. Menurut Vijay Kumar (Kumar, 2003), terdapat tujuh mode aktivitas yang berbeda untuk desain inovasi: Memahami tujuan, Mengetahui Konteks, Mengenal Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi, dan Merealisasikan Penawaran. Menurut (Cahyono, 2021) perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif. dimana penelitian ini menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan metode yang ada. Agar hasil penelitian dapat digunakan untuk menafsirkan fenomena yang ada maka perlu pendekatan dengan menggunakan teknik analisis yang dimana dalam hal ini dilakukan pendekatan penalaran kritis.



Gambar 1. Bagan Pola pikir Perancangan

Sumber: (Kumar, 2003)

a. Memahami Tujuan (Sense Intent)

Pada proses awal ini kita berada dalam lima tahap menentukan dari mana kita harus memulai: Mengumpulkan yang terbaru, Memetakan tinjauan, memetakan tren, Menyusun ulang masalah, dan merumuskan tujuan awal.

b. Mengetahui Konteks (Know Context)

Pada proses ini kita mempelajari konteks, yaitu kondisi atau kejadian yang memengaruhi lingkungan di mana penawaran inovasi kita tercipta atau bisa tercipta. Disini kita memperhatikan apa yang mengubah konteks inovasi kita termasuk masyarakat, lingkungan, industri, teknologi, bisnis, budaya, politik, dan ekonomi.

c. Mengenal Masyarakat (Know People)

Tujuan kita di proses ini adalah memahami orang dan interaksi mereka dengan segala hal dalam kehidupan mereka sehari-hari. Tujuan utamanya adalah menarik gagasan-gagasan terpenting dari pengamatan kita.

d. Menyusun Gagasan (Frame Insights)

Pada proses ini, kita menstrukturkan apa yang telah dipelajari dari proses sebelumnya. Kita menggunakan campuran berbagai jenis metode untuk memperoleh berbagai perspektif dari konteks demi pemahaman yang lebih lengkap.

e. Mengeksplorasi Konsep (Explore Concepts)

Selanjutnya dalam proses ini, kita melakukan proses brainstorming terstruktur untuk mengidentifikasi peluang dan mengeksplorasi konsep-konsep baru. Di tahap awal eksplorasi ini, kita dapat membangun prototype kasar untuk memfokuskan diskusi tim atau untuk mendapatkan masukan awal dari pengguna atau klien.

f. Menyusun Solusi (Frame Solutions)

Pada proses ini, deskripsi solusi dibalikkan menjadi gambaran untuk memberikan tim, pengguna, dan klien pemahaman mendalam dari “apa yang mungkin”. Tahapannya adalah: menghasilkan pilihan-pilihan, menyistamkan konsep, mengevaluasi konsep, mengomunikasikan solusi, dan mengorganisir solusi.

g. Merealisasikan Penawaran (Realize Offerings)

Dalam proses ini, kita memastikan bahwa solusi-solusi yang potensial tersusun dan prototype yang teruji dibangun berdasarkan pengalaman-pengalaman orang lain dan bisa memberikan nilai yang sesungguhnya.

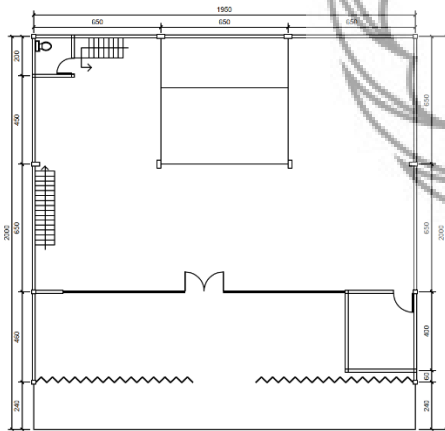
PEMBAHASAN

1. Hasil



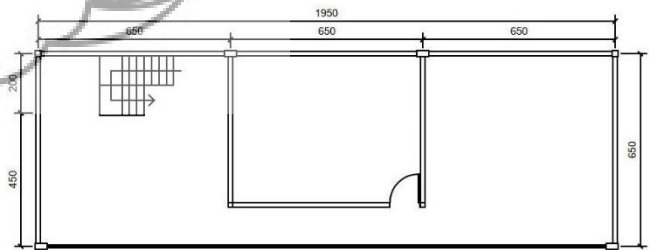
Gambar 2. Foto Fasad Bangunan Kantor Provoke!

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2021)



Gambar 3. Denah Existing Lantai 1

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2021)



Gambar 4. Denah Existing lantai 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2021)

2. Permasalahan Desain

- a. Bagaimana merancang interior kantor yang merepresentasikan *Provoke!* sebagai kantor redaksi kreatif ?
- b. Merancang interior kantor *Provoke!* yang bisa dimanfaatkan sebagai ruang kreatif dan edukasi ?

3. Konsep Desain

Konsep desain yang diterapkan di desain Kantor *Provoke!* melalui tema dan gaya yang digunakan.

a. Tema

Tema yang *Creative Space* merupakan tempat yang baru berkembang beberapa tahun terakhir di Indonesia. *Creative Space* muncul dikarenakan berkembangnya komunitas bukan hanya di bidang kreatif namun juga pada bidang budaya, teknologi, sosial dan bisnis. Hal ini ternyata membutuhkan suatu wadah atau ruang bagi mereka untuk bisa berinteraksi, mendiskusikan hal-hal yang mereka tekuni bersama, berbagi ilmu, hingga berkarya menghasilkan sesuatu yang positif yang bisa dinikmati oleh komunitas itu sendiri ataupun juga oleh masyarakat.

Menurut *Creative HubKit British Council Creative Economy* (Council, 2015), *Creative Space* adalah tempat, baik fisik atau virtual yang menyatukan komunitas atau pun orang-orang kreatif yang didalamnya memberi ruang dan dukungan untuk komunitas, mengumpulkan, pengembangan bisnis, dan bidang lainnya seperti sektor kreatif, budaya dan teknologi.

b. Gaya

Dalam perancangan *Provoke!* kali ini akan mengangkat gaya Industrial, gaya industrial bisa dikatakan erat hubungannya dengan konsep *Creative Space* karena tampil dengan elemen struktural yang unik, membuat kantor lebih dari sekadar tempat bekerja. Gaya ini sengaja menampilkan struktur bangunan seperti bata, pipa, balok dan lainnya.

c. Ide Perancangan

Lantai 1

1. Lobby & Resepsionis

- a) Meja resepsionis perlu adanya perubahan agar lebih menarik dalam estetika dan meningkatkan kinerja bagi pengguna.
- b) Elemen Pembentuk ruang pada area *lobby* seperti plafon, dinding, dan lantai perlu ada perubahan bentuk yang dinamis agar terlihat lebih fungsional, tidak kaku, dan tidak terkesan kuno.
- c) Bentuk elemen pendukung seperti furnitur, aksesoris pada area *lobby* masih perlu diatur semula agar bisa digunakan oleh pengguna dengan efisien.

2. Cafeteria

- a) Kurang fasilitas untuk digunakan oleh pengguna dalam skala besar.
- b) Perlu adanya perubahan yang bisa menjadi cafeteria ini lebih menarik serta fleksibel untuk digunakan oleh pengguna.

3. Ruang komunal

- a) Perlu diatur ulang elemen pembentuk ruang seperti furnitur, plafon, fasilitas masih belum memadai untuk aktivitas komunal.
- b) Sirkulasi ruang dan penataan *layout* belum optimal untuk aktivitas komunal.
- c) Penataan furnitur dan peralatan perlu diubah untuk mendukung aktivitas pengguna.

Lantai 2

1. Kantor

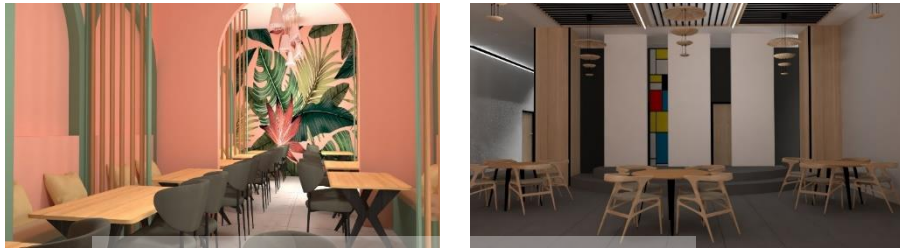
- a) Penataan *layout* perlu ditata ulang untuk mendukung aktivitas kerja para karyawan.
- b) Penataan dan pengadaan furnitur perlu diubah sebagaimana standar kantor.

2. Ruang Meeting

- a) Ruang sangat sempit untuk beraktifitas.
- b) Kurangnya tempat untuk menyimpan fasilitas pendukung.
- c) Kurangnya cahaya yang masuk ke dalam ruang, sehingga ruangan terkesan gelap.

4. Desain Akhir

Perancangan Interior Kantor *Provoke!* ini mengaplikasikan elemen-elemen yang merupakan ciri khas dari gaya industrial seperti pada dinding, lantai, plafon dan finishing materialnya. Tambahan sentuhan dari motif *Piet Mondrian* sebagai elemen estetika ruang pada perancangan ini.



Gambar 5. Hasil Desain Ruang Cafeteria dan Panggung

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Lantai 1 pada bangunan ini merupakan area-area untuk beraktivitas, dimana pada area ini digunakan untuk pengunjung dan karyawan yang ada di kantor ini. Aktivitas yang meliputi kegiatan berkumpul terdapat pada area *lounge* dan ruang komunal yang bisa dioptimalkan sebagai ruang untuk hiburan dan edukasi manakala adanya *cafeteria* bisa dimanfaatkan untuk karyawan pada jam istirahat untuk makan, minum ataupun berbincang agar bisa menghemat waktu mereka supaya tidak keluar kantor untuk mencari makan dan minum.



Gambar 6. Hasil Desain Ruang Kantor dan Area Workspace

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 7. Hasil Desain Ruang *Meeting* dan Ruang Kantor

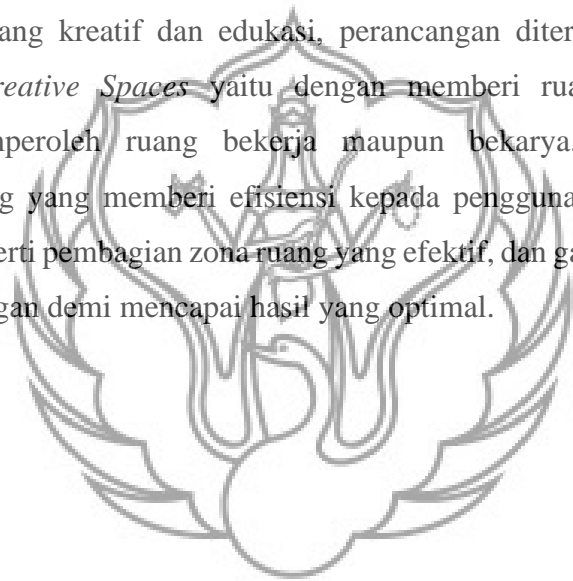
(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2021)

Lantai 2 pada bangunan ini merupakan area dimana aktivitas kantor berjalan. Terdapat ruang pemimpin perusahaan, ruang redaktur, ruang redaktur pelaksana, ruang kerja, rapat, ruang grafis, area *Intimate space* dan *open pantry*. Ruang kerja dirancang untuk diposisikan ditengah agar mudah untuk diawasi pemimpin perusahaan melihat aktivitas karyawan bekerja. *Intimate space* dirancang untuk karyawan maupun atasan ingin berbincang secara individu maupun kelompok kecil tentang pekerjaan mereka.

SIMPULAN

Kantor *Provoke!* Yogyakarta merupakan kantor redaksi yang menjadi media bagi anak muda mengetahui tren apa yang sedang terjadi saat ini melalui informasi dan berita yang disajikan oleh *Provoke!*. Namun begitu, dalam perancangan ini perlu merepresentasikan identitas *Provoke!* sebagai kantor redaksi yang modern dan kreatif yang memberi suasana nyaman bagi karyawan supaya aliran terciptanya kebersamaan antar karyawan dapat terjalin dengan efisien.

Dengan menghilangkan struktur spasial dan sosial, tujuannya adalah untuk “meningkatkan kinerja dengan mendorong interaksi spontan, kesenangan, kreativitas, dan pembelajaran ” (Thanem, 2011). Dengan upaya untuk merepresentasikan *Provoke!* sebagai kantor redaksi yang memberi ruang kreatif dan edukasi, perancangan diterapkan dengan pendekatan *Office Within Creative Spaces* yaitu dengan memberi ruang untuk karyawan dan pengunjung memperoleh ruang bekerja maupun berkarya. Kantor *Provoke!* akan menciptakan ruang yang memberi efisiensi kepada penggunanya dengan paduan unsur fungsionalitas seperti pembagian zona ruang yang efektif, dan gaya ruang yang mendukung konsep perancangan demi mencapai hasil yang optimal.



DAFTAR PUSTAKA

Cahyono, R. (2021).

Council, B. (2015). *Creative HubKit: made by hubs for emerging hubs*. Retrieved from <https://creativeconomy.britishcouncil.org/blog/15/06/28/creative-hubkit-made-hubs-emerging-hubs/>.

Kumar, V. (2003). *101 Designs Methods*.

Thanem, T. (2011). *Open space = open minds? The ambiguities of pro-creative office design*, 42.

