

REDESAIN INTERIOR KANTOR PT. DIGINET MEDIA YOGYAKARTA

Endra Ade Winata¹

Abstrak

Diginet Media merupakan salah satu perusahaan Teknologi Informasi terbesar di Yogyakarta yang menangani proyek pemerintahan daerah di Indonesia. Perusahaan ini dibantu kurang lebih 60 karyawan yang terbagi 8 divisi dimana setiap divisi membutuhkan penataan ruang yang pas, nyaman, dan sistematis sesuai dengan alur pekerjaan diperusahaan. Desain interior yang menunjang aktivitas bekerja semakin diperlukan untuk memberikan kenyamanan dalam bekerja sehingga visi misi perusahaan dapat terwujud. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa untuk memaksimalkan alur pekerjaan maka perlu adanya penataan ulang zona kerja yang ada. Penambahan tema *nature* dikombinasikan dengan gaya *industrial* diharapkan dapat memberikan nuansa baru di dalam kantor. Pengaplikasian tema ini akan diterapkan kedalam beberapa elemen pembentuk ruang.

Kata Kunci : interior, office.

Abstract

Diginet Media is one of the largest Information Technology company in Yogyakarta that handles local governance projects in Indonesia. This Company assisted approximately 60 employees are divided into eight divisions with each division requires good work space, comfortable, and systematic workflow according to the company. Interior design can support the activities necessary to provide comfort in the work so that the vision and mission of the company can be realized. Based on the data obtained can be concluded that to maximize workflow, hence the need to rearrangement of work space. The addition of nature theme combined with industrial style is expected to give a fresh new look in the office. Application of this theme will be applied to the several elements forming space.

Keywords : interior, office.

¹ Korespondensi penulis dialamatkan ke
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Telp/Fax: +62274417219 HP: +6281806150188
Email : endravwinata@gmail.com

I. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi komputer di era globalisasi ini memberikan kemudahan dalam proses pengolahan data yang berujung pada informasi. Penemuan teknologi komputer dimaksudkan untuk membantu meringankan pekerjaan manusia agar lebih efektif dan efisien. Perkembangan teknologi komputer diiringi dengan lahirnya internet sehingga informasi dapat disebarluaskan dengan cepat tanpa ada batasan ruang dan waktu.

Kebutuhan masyarakat akan informasi yang praktis direspon baik oleh pemerintah Indonesia untuk memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam mengakses informasi. Beberapa tahun kebelakang, pemerintah Indonesia berusaha menciptakan pemerintahan berbasis elektronik atau yang biasa dikenal dengan *e-government*. *E-gov* atau *e-government* merupakan salah satu bentuk pemanfaatan perkembangan teknologi informasi baik yang menggunakan internet maupun non-internet untuk memberikan pelayanan yang lebih baik kepada masyarakat.

Diginet Media merupakan salah satu perusahaan konsultan spesialis teknologi informasi di Yogyakarta yang selalu memberikan dukungan kepada pemerintah dalam hal teknologi informasi. Dukungan diberikan dalam bentuk inovasi – inovasi dalam teknologi informasi untuk membantu pemerintah memberikan pelayanan terbaik kepada masyarakat.

Dari data yang diperoleh, secara garis besar direktur perusahaan beranggapan bahwa kantor yang sudah ada ini cukup untuk menampung kurang lebih 60 karyawan. Namun kurangnya penataan dari setiap divisi membuat kondisi kantor ini terlihat sesak dan padat penuh aktivitas. Selain itu kantor yang sudah ada ini belum representatif sebagai perusahaan TI berskala nasional. Perancangan desain interior kantor Diginet Media ini mencakup keseluruhan bangunan yaitu 4 lantai.

II. Metode Perancangan

1. Analisa

Analisis adalah langkah pertama yang dilakukan dalam redesain interior kantor PT. Diginet Media. Analisis bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan data-data fisik maupun non fisik, seperti : denah proyek, lokasi proyek, arsitektur dan interior, foto proyek, dan keinginan klien. Informasi – informasi ini kemudian dipelajari untuk menemukan permasalahan penting

untuk dipecahkan agar tercapai tujuan dari perancangan yang sesuai dengan keinginan klien.

Pada tahap analisis, *study literature* dilakukan untuk membantu mendapatkan solusi dari permasalahan yang diteukan. Daftar kebutuhan furniture dapat dirinci dengan pertimbangan kebutuhan setiap ruang.

2. Sintesis

Setelah semua data, informasi, serta permasalahan yang telah dikumpulkan, mulailah tahap sintesis. Pada tahap sintesis ide dan konsep dilahirkan dan dikembangkan untuk membentuk solusi bagi permasalahan perancangan yaitu berupa penataan ruang yang tidak beraturan membuat kondisi ruangan terlihat padat dan sesak diisi hampir semua karyawan dari berbagai divisi. Berubah – ubahnya alur pekerjaan merupakan salah satu masalah utama dimana karyawan harus berpindah – pindah tempat sehingga ruangan menjadi kurang tertata.

Pengembangan ide dan konsep diterapkan dalam pemilihan *zoning*, sirkulasi, layout, pemilihan material, pemilihan pencahayaan, tampilan elemen pembentuk ruang, skema bahan dan skema warna serta alternatif *furniture*. Semua alternatif akan dievaluasi hingga mendapatkan satu alternatif terpilih.

3. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu alternatif desain. Pada tahap evaluasi, alternatif dan elemen interior yang muncul dari ide dan konsep pada tahap sintesis dikonfigurasi dan dinilai. Penilaian ini menyangkut beberapa hal, seperti : fungsi, ketahanan, manfaat, estetika, bentuk. Alternatif terpilih dari hasil evaluasi akan dilanjutkan untuk diporses ke gambar kerja.

III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

Perancangan desain interior kantor PT Diginet Media meliputi seluruh ruang pada kantor pusat. Ruang yang akan didesain mulai dari lantai 1 yang saat ini berupa resepsionis, ruang meeting, dan ruang tunggu. Kemudian lantai 2 berupa hall yang saat ini difungsikan sebagai tempat produksi, dan hampir semua aktifitas berada di lantai ini. Lantai 3 yang saat ini berupa ruang direktur dan ruang meeting internal. Lantai 4 berupa kitchen dan ruang makan

untuk karyawan. Redesain semua lantai dengan pertimbangan kompleksitas permasalahan yaitu alur pekerjaan yang begitu mudahnya berganti – ganti, serta divisi karyawan yang sering berganti – ganti. Pertimbangan ini tentunya melibatkan perancangan layout yang lebih efisien dimana kondisi sekarang semua alur pekerjaan berkebutuhan pada satu lantai.

Konsep dalam redesain interior kantor ini mengacu pada citra ruang yang disesuaikan dengan tema desain. Tema desain yang dikombinasikan dengan gaya industrial akan dijadikan sebagai dasar yang akan mempengaruhi keseluruhan desain. Dalam perancangan ini tema yang diambil adalah *nature*.

Nature merupakan sesuatu yang dapat menjernihkan pikiran, membuat *mood* lebih baik dan dapat membuat seseorang betah untuk menikmatinya. Menghadirkan suasana alam di dalam sebuah kantor merupakan salah satu pilihan tepat untuk mengusir kejenuhan karyawan. Suasana nyaman sudah tentu dibatasi oleh aktivitas yang sedang kita laksanakan, lamanya kegiatan, pencahayaan, penghawaan, elemen pendukung interior dan bahkan kondisi pikiran kita. (D.K. Ching, 1996:242)

Pemilihan *nature* sebagai tema tak lepas dari kebiasaan direktur yang sering mengajak karyawan untuk bekerja dengan suasana alam ketika berada atau dinas keluar kota. Sering kali setting alam dipilih untuk menghilangkan rasa jenuh serta tekanan pekerjaan ketika menghadapi klien. Pengaplikasian tema ini akan diterapkan kedalam beberapa elemen pembentuk ruang. Beberapa unsur alam yang diambil nantinya akan diterjemahkan kedalam bentuk desain, seperti pantai yang bentuknya dapat diambil kemudian ditransformasikan kedalam desain. Selain transformasi bentuk, untuk menguatkan suasana alam beberapa tanaman akan dihadirkan didalam ruangan dengan beberapa metode penanaman, seperti *terrarium*, *paludarium*, dan hidroponik.

Gaya perancangan yang digunakan dalam desain interior PT. Diginet Media adalah gaya *industrial*. Gaya *industrial* dipilih karena dalam gaya ini banyak menggunakan besi, kaca, kayu dimana material ini banyak diterapkan dalam perancangan interior kantor PT. Diginet Media. Selain itu ciri gaya *industrial* yang *usability* sangat tepat diterapkan dalam perancangan ini.

Pada eranya penggunaan material logam atau besi awalnya bermaksud untuk menggantikan material kayu yang dirasa tidak tahan lama. Seperti *Joseph Mathiew* yang merancang *multipl's chairs* pada tahun 1922 di *Lyons*. *Joseph* merancang kursi untuk *outdoor* yang sebelumnya didesain dengan kayu oleh *Thonet*. Hal ini mendapat respon baik dari industri mebel saat itu. (Durieux, Brigitte, 2012 : 99)

Sedikit melihat kebelakang, bangunan industri pertama dibangun pada akhir 1700-an. Belum majunya teknologi seperti listrik, desain bangunan industri dibuat dengan jendela besar sehingga lantai kerja dapat dibanjiri dengan cahaya alami. Sederhana dan tanpa embel-embel apapun, bangunan ini dirancang untuk mempermudah pekerjaan. Awal 1900-an *Albert Kahn*, salah satu arsitek paling berpengaruh di desain industri memimpin perubahan dalam desain industry dengan penggunaan beton bertulang dan baja. (industrialmarketer.com diakses pada 2 Januari 2017 pukul 17:19 WIB)

Gaya *industrial* merupakan tampilan sederhana dan bersih dengan fokus pada fungsi. Unsur-unsur seperti batu bata, logam, dan kayu bekas serta penggunaan warna netral menjadi ciri utama dari desain industrial. Keindahan gaya *industrial* selalu mengutamakan sesuatu yang netral, sederhana dan alami. Mengingat akan hal ini, gaya *industrial* dapat dipadukan dengan gaya desain yang lain. (livingrooms.about.com diakses pada 2 Januari 2017 pukul 17:19 WIB)

Selain itu instalasi - instalasi berupa pipa air, pipa listrik sering kali tidak disembunyikan desain pada umumnya namun dalam gaya *industrial* sengaja ditampilkan. Di kantor ini instalasi pipa air, listrik, jaringan sudah tertanam rapi di dalam dinding maka untuk membongkar kembali dirasa tidak memungkinkan jadi dalam perancangan ini instalasi pipa listrik, air dan jaringan tidak *diekspose*. Namun dalam perancangan ini pipa – pipa mencoba dihadirkan sebagai wadah untuk tanaman dengan sistem hidroponik pada lantai 4.

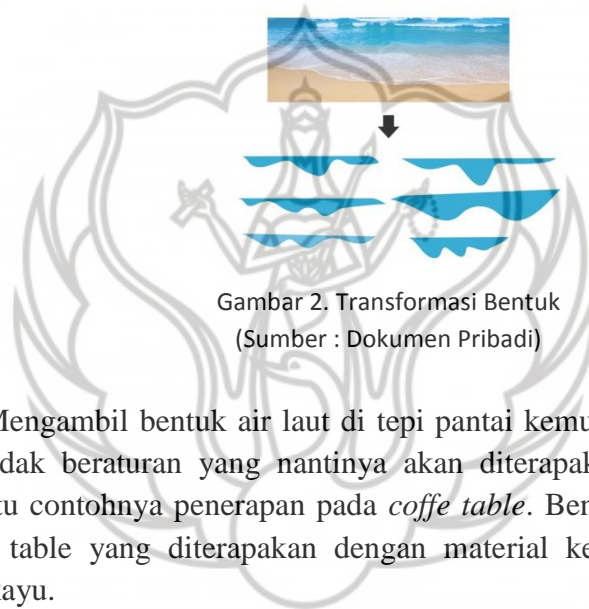
Bentuk desain yang diterapkan cenderung kotak – kotak, sederhana serta beberapa bentuk diambil dari huruf D dan M yang ditransformasikan kedalam beberapa perabot. Huruf D didapat dari *Diginet* kemudian M didapat

dari Media. Selain itu bentuk air laut di tepi pantai juga ditransformasikan dan diterapkan kedalam beberapa perabot.



Gambar 1. Transformasi Bentuk
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Bentuk yang diambil dari huruf D dan M ini diterapkan pada beberapa kaki meja, seperti meja makan dan meja kerja.



Gambar 2. Transformasi Bentuk
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Mengambil bentuk air laut di tepi pantai kemudian ditransformasikan secara tidak beraturan yang nantinya akan diterapkan di beberapa prabot. Salah satu contohnya penerapan pada *coffee table*. Bentuk ini menjadi bagian dari top table yang diterapkan dengan material keramik dikombinasikan dengan kayu.

Material yang digunakan berupa kayu pinus dan mindi untuk mendapatkan warna coklat krem, kayu sonokeling untuk mendapatkan warna coklat tua, besi hollow dengan finishing cat hitam dan putih, kaca, akrilik, karpet, tanah yang diolah (dibakar), cat, keramik. Untuk media penanaman tumbuhan menggunakan batu kerikil, serbuk kayu, tanah, air, serta *hydroton*.

Lantai 1 menggunakan pencahayaan buatan berupa *down light*, lampu TL, *hidden lamp*. Lantai 2 dominan menggunakan pencahayaan alami karena dinding terdapat material kaca yang mengelilingi ruangan. Lantai 3 dominan

menggunakan pencahayaan alami karena dinding terdapat material kaca yang mengelilingi ruangan. Lantai 4 dominan menggunakan pencahayaan alami karena di lantai 4 ruangan semi *outdoor*.



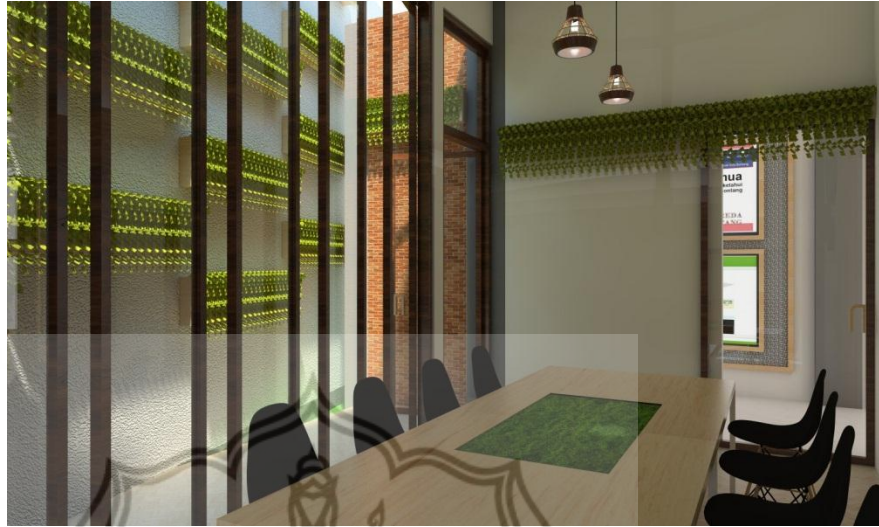
Gambar 3. Ruang Tunggu

Ruangan ini terletak persis didekat pintu masuk. Ruang tunggu diperuntukkan untuk klien atau tamu yang ingin bertemu dengan pihak kantor. Di area ini diletakan beberapa sofa untuk duduk. *Aquarium* yang semula ada disamping tangga dihilangkan dan *space* dapat dimanfaatkan untuk galeri produk dari perusahaan yang berbasis *touch screen* informasi.



Gambar 4. Resepsionis

Ruangan ini tepat disamping ruang tunggu yang berada di lantai 1. Ruangan ini hanya diisi oleh 2 orang staff untuk memberikan pelayanan terhadap tamu.



Gambar 5. Ruang rapat

Ruang rapat terdapat di lantai 1 tepat di belakang resepsionis dengan partisi dinding. Ruang rapat ini diperuntukan untuk rapat dengan klien. Ruangan ini semi *outdoor* dengan taman kecil disamping ruangan.



Gambar 6. Hal Lantai 2

Di lantai 2 hampir semua proses produksi pekerjaan dilakukan disini. Dari data yang sudah ada semua divisi berada pada lantai 2. Namun

diperancangan ini divisi HRD, Keuangan & Pajak, dan Admin dipindah ke lantai 3 agar lantai 2 punya banyak *space* lagi untuk bagian produksi.



Gambar 7. Ruang Direktur

Ruangan ini berada di lantai 3. Dari data yang diperoleh terdapat berbagai aktivitas diruang direktur. Di ruangan ini selain untuk bekerja direktur juga terkadang untuk melakukan kegiatan yoga oleh direktur.



Gambar 8. Ruang Hrd, Keu, Pajak dan Adm

Ruangan ini semula berada di lantai 2, sekarang dipindah ke lantai 3 dekat dengan ruang direktur karena pada divisi ini intensitas bertemu dengan direktur lebih sering dari pada divisi yang lain. Pemindahan ini juga dimaksudkan agar lantai 2 terasa lebih longgar untuk bagian produksi.



Gambar 9. Ruang Rapat Internal

Ruangan ini dulunya belum ada, kemudian ruangan yang dulu diperuntukan full sebagai ruangan direktur, pada perancangan ini dibagi untuk ruangan rapat internal. Ruangan ini berada tepat disamping ruangan direktur. Fungsi utama dari ruangan ini untuk rapat karyawan, serta dapat difungsikan juga untuk keperluan HRD.



Gambar 10. Dapur dan Ruang Makan

Dapur berada dilantai paling atas lantai 4. Ruangan ini semi outdoor dimana bagian luar ruangan akan difungsikan sebagai tempat makan.

IV. Kesimpulan

Dari redesain interior kantor PT Dignet Media, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, pembagian *zoning* berdasarkan alur pekerjaan dapat memudahkan karyawan antar divisi untuk lebih berinteraksi secara langsung sehingga meminimalisir terjadinya kesalahan dalam pekerjaan. Desain area kerja yang terbuka tanpa adanya sekat yang permanen dapat mempermudah pengaturan *zoning* ketika terjadi pergantian divisi. Penambahan galeri kecil untuk *showup* produk di lantai satu yang dikemas dengan *lcd touchscreen* dapat mempermudah mengimplementasikan produk dengan klien serta dapat memperkuat *image* PT Dignet Media sebagai perusahaan IT. Pemilihan tema *nature* yang dikombinasikan dengan gaya *industrial* dapat memberikan suasana baru di dalam kantor.

V. Daftar Pustaka

Ching, Francis D.K (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga.

Disain dan Arsitektur, Jakarta: Djambatan.

Durieux , Brigitte (2012). *Industrial Chic*.

Website

Industrial-Chic-Style. livingrooms.about.com. Diakses 2 Januari 2017, 17:19 WIB.

The roots of industrial chic . industrialmarketer.com/the-roots-of-industrial-chic.

Diakses 2 Januari 2017, 17:19 WIB.