

**PERANCANGAN INTERIOR CYBER CRIME
INVESTIGATION CENTER
POLDA METRO JAYA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

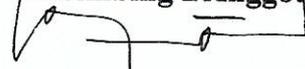
Erika Zahra Zafirah

1311917023

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Interior
2017**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:
**PERANCANGAN INTERIOR CYBER CRIME INVESTIGATION
CENTER POLDA METRO JAYA** diajukan oleh Erika Zahra Zafirah, NIM 131
1917 023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir
pada tanggal 21 Juni 2017.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Ismael Setiawan, M.M.
NIP. 19620528 199403 1 002.

Pembimbing II/Anggota



Yayu Rubiyanti, S.Sn, M.Sn.
NIP. 19860924 201404 2 001

Cognate/Anggota



Drs. A. Hendro Purwoko, M.Sn.
NIP. 19540922 198303 1 002

**Ketua Program Studi S-1 Desain
Interior/Anggota**



Yulyta Kodrat P, S.T., M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn, MA
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi. Sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain. Kecuali yang secara tertulis menjadi acuan dalam laporan Tugas Akhir ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 21 Juni 2017



Erika Zahra Zafirah



PERSEMBAHAN
Alhamdulillah, Puji Syukur kepada
Allah Subhanahu wata'ala atas
berkat, rahmat dan hidayah-Nya
sehingga karya ini dapat terselesaikan
dan semoga dapat menjadi manfaat.

*Karya ini didedikasikan kepada:
Kedua orang tua, bapak dan ibu.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas semua petunjuk, rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya ini selesai tentu tak pernah lepas dari bantuan, bimbingan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah Subhanahu Wata'ala
2. Nabi besar Muhammad Salallahu Alaihi Wasallam
3. Kedua orang tua dan keluarga besar
4. Bapak Drs. Ismael Setiawan, MM. dan Teh Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing.
5. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior.
6. Direktur. para desainer dan manajer proyek di AEDI Interior.
7. Dewi Rahmawati Mustofa.
8. Nurul Nada, Miftahul Khairah, Trisna Darmawan, dan teman-teman Gradasi 2013.
9. Khairudin Nur Ikhsani.
10. Serta semua yang turut membantu penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

Penulis menyadari akan banyaknya kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, masukan berupa kritik dan saran sangat diharapkan sehingga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 21 Juni 2017

Penulis

Erika Zahra Zafirah

**PERANCANGAN INTERIOR CYBER CRIME
INVESTIGATION CENTER
POLDA METRO JAYA**

ABSTRAK

Kejahatan yang berhubungan dengan computer dan teknologi informasi marak terjadi belakangan ini seakan merupakan hal yang lumrah terjadi di balik pesatnya perkembangan teknologi. Untuk menanggulangi fenomena ini, di Indonesia sendiri terdapat divisi khusus dalam kepolisian, yaitu Cyber Crime Investigation Center. Kantornya berada di gedung Reserse Kriminal Khusus Polda Metro Jaya. Divisi yang didalamnya terdapat sekitar 70 karyawan ini membutuhkan desain interior yang menunjang pekerjaan mereka yang senantiasa berkutat dengan perangkat elektronik dan teknologi informasi. Lingkup pekerjaan yang senantiasa menangani kasus kejahatan komputer butuh dikerjakan dan direspon dengan cepat dan tanggap. Desain interior yang menunjang aktivitas bekerja ini semakin dibutuhkan agar pengguna ruang semakin nyaman dalam bekerja sehingga produktivitas pun meningkat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa untuk menciptakan ruang kerja yang memungkinkan organisasi merespon cepat pekerjaan yang ditangani maka perlu adanya penataan ulang zona kerja yang ada. Penerapan gaya futuristik dipadukan dengan aksen nature diharapkan dapat menunjang citra organisasi dan nuansa kenyamanan dalam kantor.

Kata kunci: interior, polisi, siber

ABSTRACT

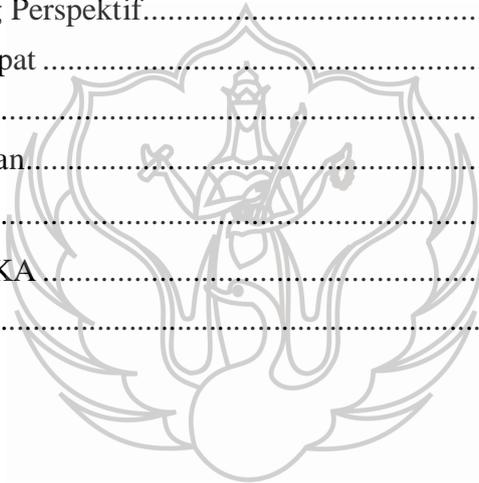
Crime related with computer and technology of information happens so often nowadays it becomes a common occurrence in this rapid development of technology. To cope with this phenomenon, Indonesia has a special division in the police force called Cybercrime Investigation Center. The office is located at the building of Special Criminal Detective of Provincial Police Metro Jaya. The division containing around 70 employees needs an interior design that can support their work which requires electronic devices and technology of information. The area of work that always copes with computer-related criminal case needs to be done and responded quickly. A supporting interior design is needed so that the occupants feel comfortable when working thus results to an increase in productivity. Therefore, it can be concluded that to create a working place that supports the organization to respond to their work quickly, rearrangement of the work place is needed. The applying of futuristic style mixed with nature is hoped to support the image of organization and comfort ambience at the office.

Keywords: interior, police, cyber

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL DAN BAGAN.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain.....	3
BAB II.....	7
PRA DESAIN.....	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Tinjauan Pustaka Objek	7
2. Teori Khusus	15
B. Program Desain	17
3. Data.....	18
4. Daftar Kebutuhan	48
BAB III.....	50
PERMASALAHAN DAN SOLUSI DESAIN.....	50
A. Permasalahan Desain	50
1. Aspek-aspek Permasalahan Desain	51
a. Pencitraan Organisasi.....	51
b. Zoning dan Sirkulasi	51
c. Plafon	51
d. Lantai	51
e. Dinding.....	52
B. Ide dan Solusi Desain.....	53

1. Konsep Desain.....	53
BAB IV	93
PENGEMBANGAN DESAIN.....	93
A. Alternatif Desain.....	93
1. Alternatif Estetika Ruang.....	93
2. Alternatif Penataan Ruang	99
3. Alternatif Pembentuk Ruang	103
4. Alternatif Pengisi Ruang	105
5. Rencana Tata Kondisional	110
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	111
C. Hasil Desain	113
6. Rendering Perspektif.....	113
d. Ruang Rapat	115
BAB V.....	119
D. Kesimpulan.....	119
E. Saran	120
DAFTAR PUSTAKA.....	121
LAMPIRAN.....	123



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peta Lokasi Gedung Reskrimsus	18
Gambar 2. Fasad Gedung Reskrimsus.....	19
Gambar 3. Logo Cyber Crime Division	19
Gambar 4. Layout Cyber Crime Investigation Center	24
Gambar 5. Layout Potongan Cyber Crime Investigation Center	25
Gambar 6. Potongan A-A'	25
Gambar 7. Potongan B-B'	26
Gambar 8. Potongan C-C'	26
Gambar 9. Potongan D-D'	26
Gambar 10. Potongan E-E'	27
Gambar 11. Potongan F-F'	27
Gambar 12. Potongan H-H'	27
Gambar 13. Potongan I-I'	28

DAFTAR TABEL DAN BAGAN

Bagan 1. Diagram Proses Desain.....	3
Bagan 2. Struktur Organisasi Dit Reskrimsus	21
Tabel 1. Aktivitas Pengguna Ruang.....	23
Tabel 2. Keinginan Pengguna Ruang.....	24
Tabel 3. Tabel Data Fisik	32
Bagan 3. Diagram Arus Fasilitas Forensik.....	34
Tabel 4. Tabel Daftar Kebutuhan.....	49

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman manusia menciptakan alat dan teknologi guna mempermudah segala pekerjaan dalam kehidupan. Sebagai contoh, pada zaman dahulu untuk berkomunikasi jarak jauh, orang-orang saling berkirim surat, telegram atau sejenisnya dimana butuh waktu untuk sampai kepada orang yang dituju. Sekarang sudah ditemukan telepon genggam yang dapat dibawa kemanapun dan dapat digunakan untuk berkomunikasi secara langsung walaupun dengan orang yang jauh sekalipun.

Banyak sekali contoh kemajuan teknologi lainnya, salah satunya ialah adanya internet. Internet dapat diartikan kumpulan dari beberapa komputer, bahkan jutaan komputer di seluruh dunia yang saling berhubungan atau terkoneksi satu sama lainnya. Media yang digunakan bisa menggunakan kabel/serat optik, satelit atau melalui sambungan telepon. Internet merupakan perpustakaan multimedia yang sangat lengkap, bahkan internet dipandang sebagai dunia dalam bentuk lain (maya), Segala sesuatu dapat dilakukan manusia dengan memanfaatkan internet ini, sebut saja berkomunikasi, menambah teman baru, mencari informasi, mencari hiburan, sampai dengan transaksi jual beli. Namun, disamping dampak positif tersebut, ada juga dampak negative yang ditimbulkannya oleh internet.

Para kriminal dapat menggunakan internet untuk berbagai macam kegunaan termasuk penyerangan DoS (*Denial of Services*), penyerangan atau membahayakan system computer, pencurian identitas, komunikasi dengan komplotan, pengumpulan informasi, mentransfer secara ilegal properti intelektual curian atau barang selundupan, dan berbagai macam pencurian (pelayanan, barang, dan dana). Kriminalitas dengan menggunakan media computer dan internet ini disebut dengan *Cyber Crime*.

Untuk menyikapi hal ini, pemerintah membentuk badan khusus yang menangani *Cyber Crime*. Di Indonesia sendiri, termasuk dalam POLRI terdapat Subdit IT & *Cyber Crime* Ditipideksus Bareskrim POLRI, atau disebut Cyber Crime Investigation Center (CCIC) yang khusus menangani kejahatan teknologi informasi, telekomunikasi, dan transaksi elektronik. Lingkup pekerjaan polisi *cyber* adalah komputer forensic, yang dapat dideskripsikan sebagai penggunaan teknik khusus untuk pemulihan, otentikasi, dan analisis dari data elektronik dengan bukti dari pengadilan.

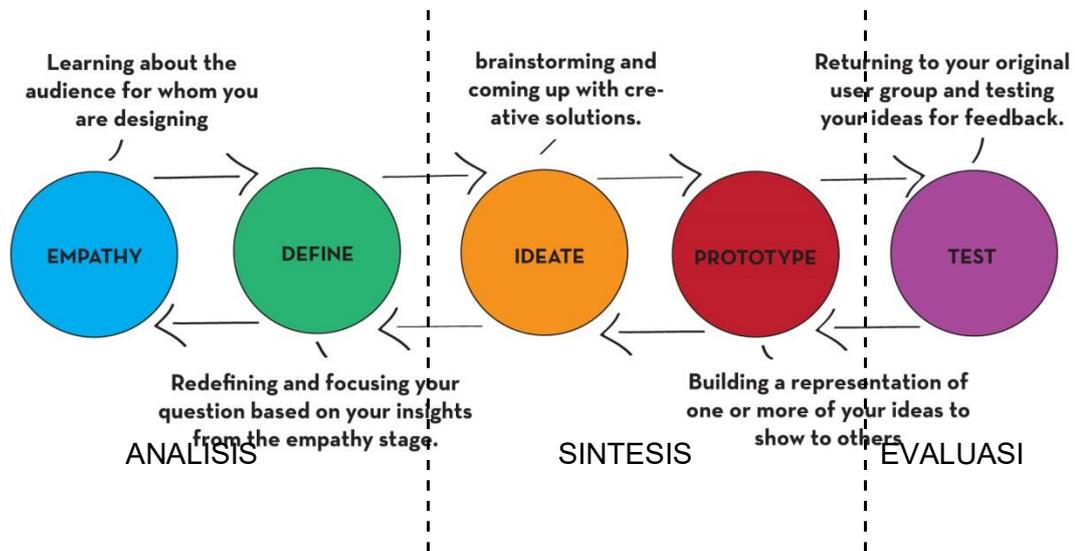
Berlokasi di Gedung Direktorat Reserse Kriminal Khusus Polda Metropolitan Jakarta Raya, Jl. Trunojoyo no. 3, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Divisi Cyber Crime menempati lantai dua gedung tersebut, dengan luas keseluruhan sekitar 450 m². Lokasinya berada di Jakarta menjadikannya berada ditengah keramaian lingkungan urban Jakarta yang merupakan ibukota Republik Indonesia.

Cakupan perancangan tugas akhir karya desain ini adalah kantor divisi Cyber Crime di lantai 1 pada gedung yang terdiri dari beberapa ruangan, yaitu Resepsionis, ruang pemeriksaan/introgasi, ruang kanit, ruang staf, ruang IT Forensik, ruang tamu, ruang rapat, ruang kasubdit, kamar istirahat, toilet, pastry, musholla, ruang manajer, penyimpanan forensik, operator server, dan *server room*. Untuk dapat mencapai segala tujuan perancangan, makan gaya Futuristik karena pekerjaan cybrcrime yang selalu berkaitan dengan teknologi tampak erat kaitannya dengan gaya ini mengingat teknologi selalu berkembang sehingga mengisyaratkan akan masa depan.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Perancang memilih metode desain dari Tim Brown bersama Barry Katz lewat bukunya yang berjudul *Change By Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovations* (2009).



Bagan 1. Diagram Proses Desain

(Sumber: *google image*, telah ditinjau kembali oleh penulis, 2017)

2. Metode Desain

Metode *design thinking* ini dapat diberlakukan di dunia desain secara universal dan pemikiran ini sebenarnya sudah ada sejak lama, sehingga metode ini bukan lagi hal baru di kalangan desainer. Walaupun begitu, tidak hanya untuk hal yang berbau desain saja, profesi apapun juga dapat memanfaatkan metode *design thinking* ini, karena metode ini pada dasarnya mengadopsi cara berpikir seorang desainer dalam proses kreatifnya mendesain sesuatu. Berikut ini tahapan desain yang akan digunakan dalam perancangan Cyber Crime Investigation Center:

1) Emphatize

Tentunya dalam perancangan Cyber Crime Investigation Center focus utamanya merupakan manusia yang menjadi pengguna sehari-hari ruang tersebut. Sebagai desainer interior, tidak cukup hanya mencari tahu dan mengetahui kehidupan mereka, tetapi juga harus peduli dan mencoba membayangkan bagaimana jika perancang menempatkan diri pada posisi mereka. Dengan begitu, masalah-masalah yang sebenarnya ada dapat diketahui sehingga dapat menjadi dasar perancangan.

Dalam proses ini, untuk mendalami keadaan para pengguna ruang, perancang mengamati alur kegiatan pengguna ruang saat survey lapangan, mencatat apa-apa saja yang dikerjakan, serta keadaan ruang dimana mereka bekerja. Untuk data penunjang tambahan, perancang mengumpulkan data seperti struktur organisasi, visi misi organisasi, bahkan melihat video pengenalan organisasi untuk dapat lebih mengetahui secara lebih dalam tentang Cyber Crime Investigation Center.

2) Define

Define berarti mendefinisikan. Dalam hal ini, perancang harus dapat mendefinisikan masalah utama yang ada dari sekian banyak hal yang telah diamati pada proses sebelumnya.

Perancang telah mengamati suasana bekerja dalam Cyber Crime Investigation Center beserta prosesnya dan apa-apa saja yang dikerjakan. Pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa organisasi ini merupakan organisasi yang bergerak dalam bidang pelayanan masyarakat yaitu memberi rasa keamanan dan ketentraman. Lingkup pekerjaannya adalah meneliti suatu kasus yang berhubungan dengan kejahatan komputer dimana mereka harus sigap dalam memproses kasus tersebut karena seringkali kasus tersebut butuh pemecahan dengan cepat karena akan diklarifikasi oleh pemerintah atau press kepada masyarakat. Sementara saat survei, perancang melihat keadaan yang ada tidak sesuai sehingga tidak dapat memenuhi kebutuhan ini.

Dengan ini perancang menyimpulkan bahwa masalah utama yang ada pada Cyber Crime Investigation Center adalah belum menyediakan ruang yang memungkinkan organisasi ini merespon cepat pekerjaan yang sedang ditangani. Bersama dengan ini pula ditemukan beberapa masalah lain seperti jenis pekerjaan pada organisasi ini yang terkait dengan perangkat elektronik dimana pekerjaannya menghabiskan waktu lama menggunakan komputer sehingga rentan terkena mata lelah dan butuh fokus dalam

pekerjaan. Ruangan pada Cyber Crime Investigation Center belum dirancang dan diolah dengan baik sehingga dapat meningkatkan produktivitas pengguna ruang.

3) Ideation

Tahap ini merupakan pengembangan ide. Pada awalnya desainer membuat banyak ide/solusi desain yang dapat diterapkan. Ide-ide ini dapat muncul dengan menjalani proses brainstorming yaitu dengan membuat *mind-map*. Dari ini perancang akan menemukan banyak ide yang dapat diterapkan kemudian mengambil kesimpulan dengan menetapkan konsep desain yang akan diterapkan dalam perancangan. Konsep ini berupa gaya dan tema. Selain itu yang terpenting adalah adanya inovasi yang dapat menjadi pemecahan masalah.

4) Prototyping

Ide desain dan inovasi yang telah ditemukan sebelumnya diolah menjadi bentuk yang lebih bisa dikomunikasikan secara visual. Pada tahap ini dapat dengan membuat gambar sketsa ruangan manual atau *modelling* menggunakan *software Sketchup* yang terdiri dari beberapa alternative desain. Gambaran visual ini dibuat sehingga dapat dibandingkan dan diuji coba. Untuk lebih mendapat gambaran nyata, perancang memvisualisasikan *modelling* tersebut lebih lanjut menjadi animasi dengan *software Lumion*, dengan ini desain antar ruang tergabung menjadi satu bangunan dan dapat dicoba mengikuti alur sirkulasi, sehingga suasana antara hubungan ruang lebih dapat dirasakan.

5) Testing

Tahapan ini adalah pengujian proses sebelumnya dari alternatif yang sudah terpilih apakah masih ada masalah atau kekurangan yang dapat diperbaiki. Hasilnya juga harus dipastikan apakah desain itu sesuai dengan solusi yang diharapkan dan menjawab masalah pengguna ruang atau tidak.

Untuk mengujinya dipilihlah faktor-faktor penentu perancangan oleh William Pena yang saling berhubungan timbal balik dengan empat pertimbangan utama yaitu aspek fungsi (manusia dan aktivitasnya), bentuk (gaya dan tema), ekonomi, dan waktu, serta perancang juga menambahkan kriteria pendukung yaitu keamanan dan keselamatan. Beberapa alternatif yang telah dibuat pada metode sebelumnya masing-masing akan diberi penilaian sesuai dengan kriteria-kriteria tersebut. Untuk memberi penilaian dilakukan dengan menanyakan pada beberapa narasumber yang memang berada dalam bidang desain interior. Kemudian alternatif desain dengan nilai kriteria gabungan tertinggi layak untuk dipilih menjadi hasil desain.

