

PERANCANGAN INTERIOR CYBERCRIME INVESTIGATION CENTER POLDA METRO JAYA

Erika Zahra Zafirah
erikazzafira@gmail.com

Drs. Ismael Setiawan, MM.
ismael_bidisi@yahoo.com

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: office, police, cyber

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 Cybercrime 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 berkerja 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: kantor, polisi, siber

PENDAHULUAN

Banyak sekali contoh kemajuan teknologi, 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. Namun, disamping dampak positif tersebut, ada juga dampak negative yang ditimbulkan oleh internet.

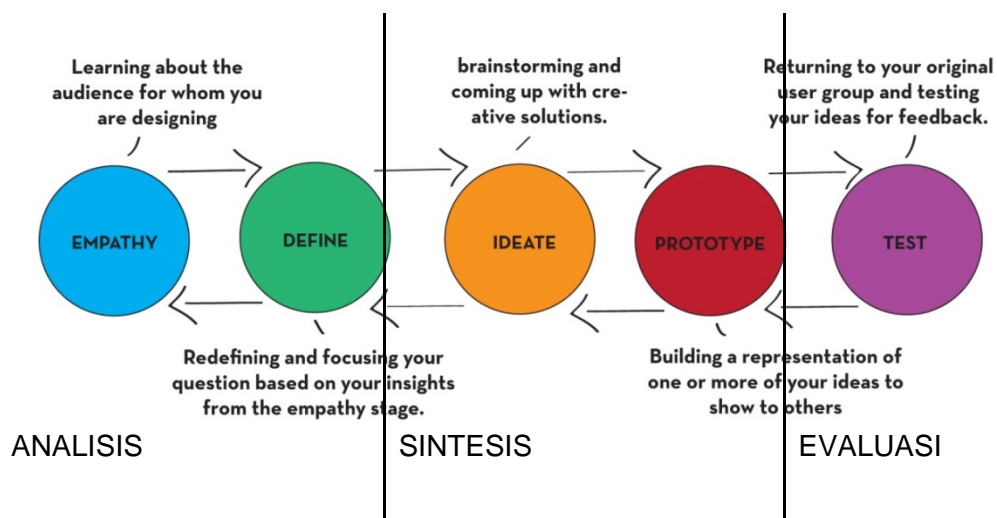
Para kriminal dapat menggunakan internet untuk berbagai macam kegunaan termasuk penyerangan DoS (*Denial of Services*), penyerangan atau membahayakan system computer, pencurian identitas, komunikasi dengan komplotan, pengumpulan informasi, mentransfer secara illegal property intelektual curian atau barang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

Untuk menyikapi hal ini, pemerintah membentuk badan khusus yang menangani *cybercrime*. Di Indonesia sendiri, termasuk dalam POLRI terdapat Subdit IT & *cybercrime* 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 forensik, 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 *cybercrime* 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 *cybercrime* 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, *pantry*, musholla, ruang manager, penyimpanan forensic, operator server room, dan server room. Untuk dapat mencapai segala tujua perancangan, makan gaya Futuristik karena pekerjaan *cybercrime* yang selalu berkaitan dengan teknologi tampak erat kaitannya dengan gaya ini mengingat teknologi selalu berkembang sehingga mengisyaratkan akan masa depan.

METODE PERANCANGAN



(Sumber: Google Image, Telah Diolah Kembali oleh Penulis, 2017)

A. Metode Desain

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

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 *modeling* menggunakan *software* yang terdiri dari

beberapa alternatif desain. Gambaran visual ini dibuat sehingga dapat dibandingkan dan diuji coba.

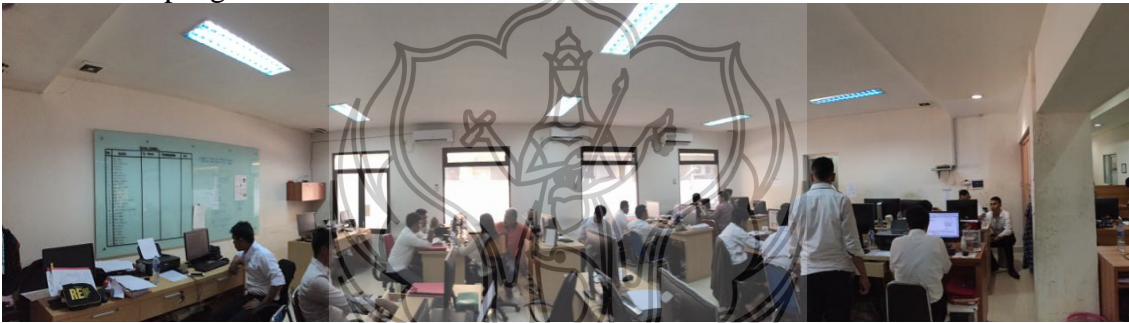
5. *Testing*

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. Beberapa alternatif yang telah dibuat pada metode sebelumnya masing-masing akan diberi penilaian sesuai dengan kriteria-kriteria tersebut. Untuk memberi penilaian dapat dilakukan dengan menanyakan dengan yang lebih ahli seperti dosen, membandingkan ide desain kepada orang awam, atau bertanya kepada orang yang diandaikan sebagai pengguna ruang. Kemudian alternatif desain dengan nilai kriteria gabungan tertinggi layak untuk dipilih menjadi hasil desain.

HASIL

A. Data Lapangan



Gambar 1. Ruang Staf
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 2. Koridor
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3. Lobby dan R. Kasubdit
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 4. R.I.T Forensik dan R. Manajer
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 5. Penyimpanan Forensik dan R. Server
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

B. Ruang Lingkup Perancangan

Lobby	24,1 m ²
Koridor	36,7m ²
R. Pemeriksaan Khusus (5)	3,82x5= 19,1 m ²
R. Kasubdit	15,9m ²
R. Kanit (5)	4,5x5= 22,5 m ²
R. Kerja IT Forensik	30,2 m ²
R. Staf	144,6 m ²
R. Rapat	14,3 m ²
R. Istirahat kasubdit	5,5 m ²

Toilet Kasubdit	2,8 m ²
Penyimpanan Forensik	13,7 m ²
Operator Server	20 m ²
Ruang Server	14 m ²
R. Manager Forensik (2)	5,73x2= 11,46 m ²
R. Makan	15,75 m ²
Toilet Pria	5,8 m ²
Toilet Wanita	4 m ²
Musholla	12 m ²
Ruang PPPK	6,2 m ²

Total area perancangan : 418,61 m²

C. Tujuan Desain

Tujuan Perancangan Cyber Crime Investigation Center adalah sebagai berikut:
Merancang interior Cyber Crime Investigation Center yang memungkinkan organisasi dapat merespon cepat setiap pekerjaan yang ditangani.

D. Fokus/Sasaran Desain

Fokus Sasaran desain untuk Cyber Crime Investigation Center adalah sebagai berikut:

1. Mendesain area kerja dan furnitur yang dapat memfasilitasi pengguna sehingga dapat bekerja dengan cepat dan efisien.
2. Merancang layout dan pengaturan furniture sedemikian rupa sehingga mobilisasi lancar ketika pengguna bekerja. Misalnya, dengan mengelompokkan area kerja berdasarkan divisi dan kelompok berdasarkan kasus yang ditangani.
3. Menerapkan gaya futuristik pada desain kantor Cyber Crime Investigation Center agar sesuai dengan citra instansi itu sendiri yang pekerjaannya senantiasa berkaitan dengan teknologi.

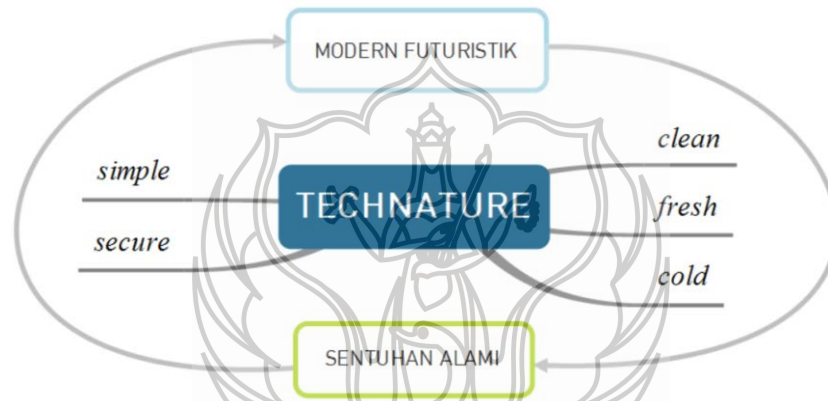
4. Gaya futuristik dipadukan dengan aksen nature agar mengusir kejenuhan pengguna ruang yang bekerja dengan computer dan perangkat elektronik lainnya, sehingga dapat meningkatkan fokus dalam bekerja dengan memberikesegaran dan kesejukan tersendiri bagi orang yang melihatnya.
5. Mendesain area kerja Cyber Crime Investigation Center dengan mengacu kepada panduan perancangan yang telah ditetapkan untuk kantor sejenis. Misalnya, dengan memperhatikan aspek keamanan dan privasi dengan memberi keamanan khusus pada pintu masuk dan menerapkan sistem akustik pada ruangan tertentu.

E. Kalimat Permasalahan

Cyber Crime Investigation Center membutuhkan interior yang memungkinkan organisasi yang dapat merespon pekerjaan dengan cepat karena dalam lingkup pekerjaannya banyak berupa kasus kejahatan komputer yang membutuhkan penanganan dengan cepat.

PEMBAHASAN

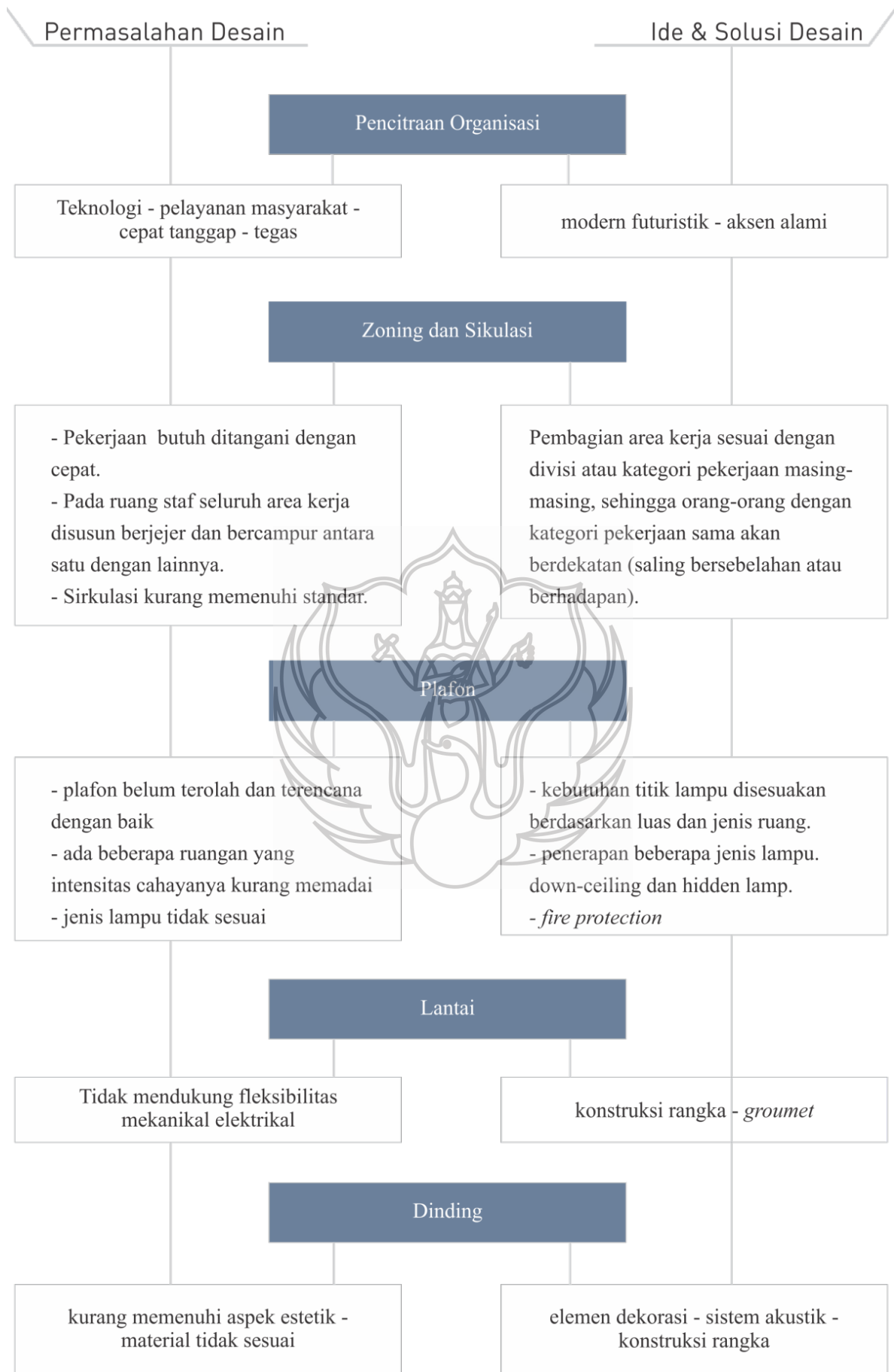
A. Ide dan Solusi Desain



Gaya perancangan interior yang akan diterapkan adalah modern futuristik, yaitu gaya futuristik yang lebih sederhana dan disesuaikan dengan gaya modern masa kini. Konsep futuristik yang akan diambil adalah penerapan hidden lamp pada elemen interior, desain furnitur yang bentuknya terkesan tegas, kesan interior yang bersih dan dingin dengan penerapan warna dasar putih dengan cahaya lampu putih, dan sentuhan material stainless steel untuk kesan metalik.

Gaya modern futuristik tersebut akan diseimbangkan dengan aksen alam yang diterapkan pada spot tertentu. Aksen nature ini diterapkan pada elemen dekorasi sebagai estetika penghias ruang interior yaitu pada dekorasi di dinding, tanaman pada pot dan furnitur, dan tanaman pada jendela. penerapan di beberapa titik ini menimbulkan kesan segar pada interior.

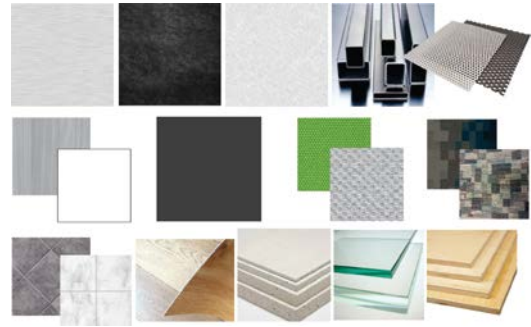
Terdapat 5 poin utama yang akan menjadi patokan perancangan, yaitu pencitraan organisasi, zoning/sirkulasi, dan masalah pada plafon, lantai dan dinding. Untuk lebih ringkasnya, berikut ini bagan permasalahan desain dan solusi-solusinya:



B. Skema Warna dan Material



Gambar 6. Skema Warna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

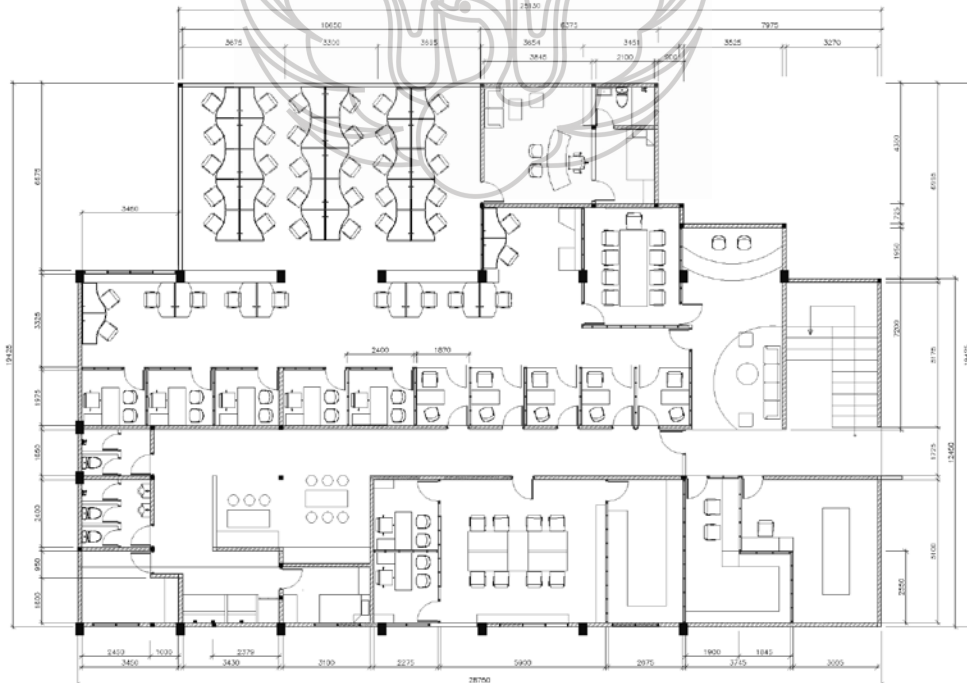


Gambar 7. Skema Material
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016)

Warna dasar yang diterapkan pada sebagian besar elemen interior dalam perancangan merupakan putih-monokrom. Putih akan menimbulkan kesan bersih dan dingin yang ingin dicapai, berpadu dengan monokrom abu agar warna putih dapat bercampur baik dan harmonis dengan warna aksen yang digunakan yaitu hijau dan biru.

Warna hijau berasal dari tanaman sebagai elemen dekorasi ruangan. Selain itu, pada sebagian kecil furnitur juga diterapkan hijau sebagai warna aksen. Sedangkan warna biru dipilih agar menyelaraskan dengan logo instansi Cybercrime Investigation Center yang memiliki warna dasar biru. Biru akan diterapkan pada furnitur dan beberapa titik di elemen ruang dinding dan lantai.

A. Desain Akhir



Gambar 8. Hasil Layout
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 9. Redesain Lobby
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

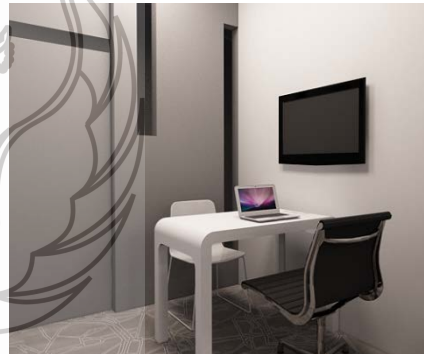


Gambar 10. Redesain R. Rapat
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)

Permasalahan umum yang terlihat dari desain kantor Cyber Crime Investigation Center secara keseluruhan adalah citra organisasi yang belum muncul selaku divisi yang menangani kejahatan komputer atau teknologi. Oleh karena itu dipilihlah gaya futuristik yang akan diterapkan pada perancangan ini. Lobby yang merupakan ruangan paling depan, ruangan yang akan menjadi yang pertama kali dimasuki akan berdesain futuristic juga tak lupa penambahan logo organisasi sebagai *backdrop* resepsionis. Sirkulasi juga direncanakan sesuai standar sehingga menunjang kelancaran aktivitas. Selain itu, keamanan juga tak luput dari perhatian dengan diterapkannya sistem keamanan khusus pada pintu masuk utama yang mengharuskan orang yang keluar masuk untuk menggunakan kartu keanggotaan. Dengan ini diharapkan dapat tercipta area kerja yang aman dan nyaman.



Gambar 9. Redesain Ruang Staf
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 10. Redesain R. Interogasi
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)

Untuk menjawab kalimat permasalahan inti, pada ruang staf akan diterapkan sistem pengelompokkan area kerja. Hal ini akan mempermudah para karyawan dengan kategori pekerjaan sama saling berkoordinasi sehingga pekerjaan akan lebih cepat terselesaikan. Selain itu, keberadaan mekanikal elektrikal yang sebelumnya tak tertata di permukaan lantai akan di'sembunyikan' di bawah kontruksi rangka yang akan diterapkan pada lantai. Dengan ini terciptalah lantai yang rapi dan bebas hambatan sehingga mendukung lancarnya pekerjaan.

Pada *spot* tertentu akan diterapkan aksens *nature* yang diharapkan mampu menjadi kesegaran tersendiri bagi karyawan yang melihatnya karena. Hal ini dikarenakan pekerjaan mereka yang senantiasa berkesinambungan dengan perangkat elektronik dan terus-menerus melihat layar monitor dalam waktu yang lama yang mampu membuat lelah mata. Dengan ini diharapkan dapat meningkatkan produktivitas bekerja.

Ruang Pemeriksaan Khusus didesain dengan sederhana dengan nuansa dingin seakan 'mencekam' hal ini guna menekan psikologis orang yang akan diinterogasi dalam ruangan ini. Ruangan yang sempit dengan warna monoton diharapkan dapat membuat tersangka merasa terpojok sehingga menjawab pertanyaan yang diajukan investigator dengan jujur.

KESIMPULAN

Peran Cybercrime Investigation Center sebagai suatu divisi yang menanggulangi segala tindak kejahatan menjadi penting ditengah perkembangan teknologi seperti sekarang ini. Teknologi memang hal yang identik dengan organisasi ini, itulah mengapa gaya futuristik diterapkan untuk menunjang citra organisasi. Penanganan kasus kejahatan komputer ataupun teknologi informasi merupakan pekerjaan yang memerlukan penanganan dengan cepat dan tanggap, sehingga kebutuhan akan desain interior yang memungkinkan organisasi untuk bekerja dengan cepat dan tanggap pun tak bisa dipungkiri lagi.

Keadaan ruang staf yang ada tak dapat menunjang aktivitas bekerja, dilihat dari penataan area kerja yang seadanya dan tidak direncanakan. Disini dapat disimpulkan bahwa merupakan hal yang penting untuk mengamati aktivitas dan pekerjaan pengguna ruang sebelum mendesain. Alur pekerjaan yang cepat membuat karyawan harus dapat berkoordinasi dengan mudah oleh orang yang kategori pekerjaannya satu alur atau sejenis, dari hal ini muncullah ide untuk meletakkan area kerja secara berkelompok. Karyawan yang mempunyai satu kategori pekerjaan yang sama akan didekatkan dan furnitur dirancang agar mereka dapat dengan mudah berkoordinir walaupun tanpa berpindah tempat. Disamping itu, keadaan mekanikal-elektrikal yang 'ruwet' pada permukaan lantai mengganggu sirkulasi sehingga otomatis dapat menjadi penghambat pergerakan cepat yang dibutuhkan. Sehingga muncul ide untuk 'menyembunyikan' mekanikal elektrikal di bawah lantai, hal ini dilakukan dengan menerapkan konstruksi lantai rangka agar memungkinkan mekanikal elektrikal yang dapat diatur dengan fleksibel dan rapi. Dengan kedua hal ini, diharapkan dapat memungkinkan organisasi dapat merespon pekerjaan dengan lebih cepat dan tanggap.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, T., & Barry, K. (2009). *Change By Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovations*. New York: HarperCollins Publishers.
- Chiara, J. D., & Crosbie, M. J. (2001). *Time-saver Standards for Building Types*. Michigan: McGraw-Hill.
- Direktorat Reserse Kriminal Khusus*. (n.d.). Retrieved 01 4, 2017, from Web Kepolisian Negara Republik Indonesia: <http://www.reskrimsus.metro.polri.go.id>
- Kelana, M. (1984). *Hukum Kepolisian*. Jakarta: CV. Sandaan.
- Neufert, E. (1999). *Architects 2nd Edition (Data Arsitek Edisi Kedua)*. Braunschweig: Friedr. Vieweg & Sihn Verlagsgesellschaft mbH.
- Paguci, S. (2012). *Mengenal Satuan Cyber Crime Polda Metro Jaya*. www.kompasiana.com.
- Pena, W. (2001). *Problem Seeking*. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Sukoco, B. M. (2007). *Manajemen Administrasi Perkantoran Modern*. Jakarta: Erlangga.