

PERANCANGAN INTERIOR
LOOP STATION YOGYAKARTA

Atika Ferawati
E-mail: atikaferawati@gmail.com

Abstract

The lifestyles development in the present time that unification in technology inspiring Telkomsel to create Loop Stations for young customers. A facility from service office that open to accommodate young people to gathering, elvoving a hobbies and try out the latest digital services. Youth and digital is the concept of Loop Station and the market segments is focused to young people. Loop station is divided into several zones to support various activities of young users, there is Entertainment Zone, Hangout Zone, Food & Beverage Zone, Service Zone, and Sales Zone. This interior design uses the design thinking method from Tim Brown. This concept lift the Yogyakarta street art for its interior that interpret loop station as a place to hang out and tools to develop creativity for young people.

Keyword : Lifestyle, Telkomsel, Loop, Service

Abstrak

Perkembangan gaya hidup pada masa kini yang berbaur teknologi, menginspirasi Telkomsel untuk merancang Loop Station untuk pelanggan mudanya. Sebuah fasilitas dari kantor pelayanan yang bersifat terbuka untuk mewadahi anak-anak muda berkumpul, menyalurkan hobi dan mencoba berbagai layanan digital terbaru. Berkonsep Youth and Digital segmen pasar Loop Station berfokus pada anak muda. Loop Station terbagi dalam beberapa zona untuk menunjang berbagai aktivitas pelanggan muda Telkomsel yaitu, Entertainment Zone, Hangout Zone, Food & Beverage Zone, Service Zone, dan Sales Zone. Perancangan ini menggunakan metode design thinking dari Tim Brown. Konsep perancangan ini mengangkat Yogyakarta street art untuk interiornya yang menginterpretasikan loop station sebagai tempat hangout dan sarana berkreasi untuk anak muda.

Kata kunci: gaya hidup, Telkomsel, Loop, pelayanan

I. PENDAHULUAN

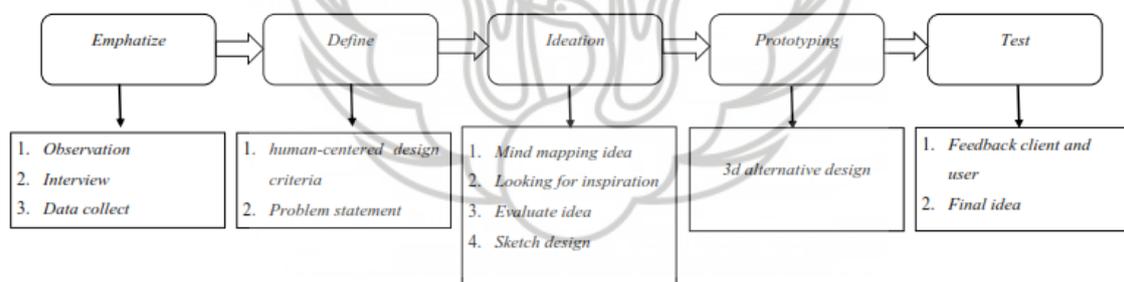
Loop station merupakan tempat hangout pengguna muda untuk berkumpul, menyalurkan hobi dan mencoba berbagai layanan *digital up to date*, sekaligus berfungsi sebagai kantor pelayanan yang dibuat oleh Telkomsel untuk branding marketing produk mereka yaitu Loop. Brand Loop mengalami pertumbuhan pengguna Loopers sejak diluncurkan pada Maret 2014, Telkomsel pun merancang Loop station sebagai one stop solution, yaitu tempat untuk menyalurkan kreativitas sekaligus menunjang gaya hidup mereka, dan saat ini hanya ada 4 Loop Station di Indonesia.

Loop station berkonsep *Youth and Digital* memiliki nuansa desain yang *fun, colorful, dinamis, atraktif dan technology driven*, dihiasi dengan mural dan dilengkapi dengan banyak konten digital. Loop station memiliki berbagai zona yang dapat digunakan pengguna yaitu, *Entertainment Zone, Hangout Zone, Food & Beverage Zone, Service Zone, dan Sales Zone*. *Entertainment Zone* yang menampilkan *showcase* untuk *Music, Games, Video, Dance, dan Art*. Zona ini juga berfungsi sebagai Experience Area untuk layanan Digital yang menyediakan berbagai konsol dan gadget seperti xbox, PS3 dan tablet untuk membaca *e-book* dan komik digital. Terdapat juga Hangout Zone yang berfungsi sebagai tempat berinteraksi dengan pengguna lain sambil mengakses @wifi.id untuk akses internet, untuk bias mengakses internet gratis tersebut pengguna hanya perlu regridasi di *Service Zone* yang juga menerima pelayanan seperti GRAPari telkomsel. *Sales Zone* menawarkan berbagai produk Telkomsel berupa kartu perdana dan voucher prepaid.

Dalam perancangan ini akan menekankan pada bagaimana cara untuk memfasilitasi anak muda untuk menyalurkan hobi dan ekspresi ke hal-hal yang positif dan membuat mereka aktif mengikuti perkembangan *lifestyle* masa ini yang berbau konten digital.

II. METODE PERANCANGAN

Design thinking adalah salah satu proses desain dengan cara berpikir kreatif untuk memecahkan sebuah masalah. *Design thinking* membantu kita untuk menemukan ide-ide baru yang inovatif. *Design thinking* dilakukan dengan cara pendekatan dalam kriteria-kriteria tertentu tergantung dari permasalahan yang akan dipecahkan nantinya. Metode *Design thinking* yang digunakan adalah metode Tim Brown.



Gambar 1. Diagram Metode Desain
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut penjabaran dari proses desain:

1. *Emphasize*

Emphasize adalah proses awal dalam metode desain. *Emphasize* adalah proses dimana memahami dan mendalami objek atau berempati dan mengerti terhadap permasalahan yang ada pada objek.

2. *Define*

Define adalah proses menemukan atau menetapkan tujuan dan problem statement pada objek yang diamati. Permasalahan dapat ditemukan berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Pola permasalahan yang dicari adalah berdasarkan *human-centered design* (Brown and Katz 2009).

3. Ideation

Ideation adalah proses eksplorasi pemecahan *problem statement* dan pengembangan inovasi ide. Ide dapat dicari menggunakan metode brainstorming yang dipetakan dalam bentuk diagram. Ide yang telah ditemukan akan divisualisasikan menjadi gambaran-gambaran sketsa untuk membantu memahami ide-ide tersebut. Ide-ide tersebut kemudian dianalisis dan disintesis atau dikombinasi ulang untuk menemukan solusi yang paling efektif dari pemecahan masalah objek yang ada. Ide-ide yang terpilih sebagai solusi yang paling efektif dalam memecahkan masalah objek akan dijadikan bahan *prototype*.

4. Prototyping

Prototyping adalah tahap merealisasikan ide. Prototyping juga memiliki tujuan yaitu mempelajari dan mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan sebuah ide yang terpilih. Prototyping dibuat dari gambaran-gambaran sketsa alternatif-alternatif desain yang kemudian dibuat dalam 3d desain. Alternatif-alternatif desain yang dibuat menjadi 3d desain akan lebih mudah dimengerti oleh user dan klien untuk melihat solusi dari masalah yang ditemukan dilapangan.

5. Test

Test adalah proses uji coba atau evaluasi dari ide yang diwujudkan menjadi *prototype*. Testing didapat dari *feedback* user dan klien berdasarkan hasil 3d alternatif-alternatif desain yang terpilih. Testing dilakukan dengan cara menanyakan langsung ke beberapa user tentang alternatif-alternatif desain yang telah dibuat. Feedback dapat dilihat dari sudut pandang user dan klien dalam melihat ide dan solusi untuk memecahkan masalah disekitar mereka atau juga berdasarkan selera pribadi mereka. Dari hasil *feedback* akan mendapatkan satu desain final yang terpilih dari alternatif lainnya berdasarkan voting terbanyak, atau dapat juga ide final didapat dari kombinasi masukan-masukan dari klien dan user atau dari gabungan alternatif sebelumnya.

III. HASIL

1. Data lapangan

Loop Station Yogyakarta berada di Jalan Trikora no.02 Yogyakarta. Waktu operational setiap hari pukul 10.00 - 22.00 WIB. Bangunan ini berlantai 2, dengan luas lantai 1 dan 2 adalah 288 m² dan luas total seluruh bangunan adalah 576 m².



Gambar 2. Fasad Loop Station Yogyakarta
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



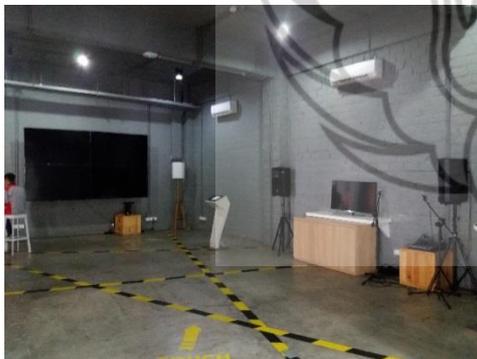
Gambar 3. Hangout Zone
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. Service Zone
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 5. Food and Beverage Zone
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 6. Entertain Zone
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 7. Office
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Jenis ruang	Pengguna	Aktivitas	Luas area
Office <ul style="list-style-type: none"> • Meja kerja • Ruang meeting • <i>Pantry</i> • Musholla • Ruang ganti • Toilet • <i>Storage</i> 	Pegawai	<i>Meeting</i> <i>Briefing</i> dan diskusi Membuat laporan pekerjaan ISHOMA (istirahat, sholat, makan) Berganti pakaian <i>Browsing</i>	108 m ²
Service Zone <ul style="list-style-type: none"> • Toilet • Meja <i>Costumer service</i> • <i>lounge area</i> • <i>Recording box</i> • <i>Photo area</i> • <i>Standing tablet</i> 	Pegawai	Melayani pelanggan Melayani transaksi jual beli (pulsa, paket data, sewa tempat, dll) Melayani <i>service</i> kartu pedana	85,5 m ²
	Pelanggan	Menunggu antrian <i>Browsing</i> Menonton tv Mengambil foto-foto	
Hangout Zone <ul style="list-style-type: none"> • <i>Sitting area</i> 	Pelanggan	<i>Browsing</i> Makan dan minum bersosialisasi	70 m ²
Entertainment Zone <ul style="list-style-type: none"> • <i>Karoeke area</i> • <i>Xbox area</i> • <i>Standing tablet</i> • <i>Handy football table</i> • <i>Interactive Booth Table</i> 	Pelanggan Pegawai	Bermain games <i>Karoeke</i> <i>Browsing</i> Sewa tempat (acara komunitas, seminar, pameran, dll)	54 m ²
Food & Beverage Zone <ul style="list-style-type: none"> • <i>Tenant area</i> • <i>Sitting area</i> 	Tenant	Menyediakan produk Melayani pembeli	30 m ²
	Pegawai Pelanggan	Membeli makanan dan minuman	
Sales Zone <ul style="list-style-type: none"> • <i>Product display</i> 	Pegawai	Menjual produk-produk telkomsel dengan pelayanan cepat (terletak di luar bangunan Loop Station)	-
Hall	Pegawai	Menyiapkan kursi dan sound system saat Loop Station menyediakan event (konser, seminar)	84 m ²
	Pelanggan	Menikmati event Sewa tempat (acara komunitas, seminar, pameran)	
Games room <ul style="list-style-type: none"> • Meja komputer 	Pegawai	Menyiapkan dan mengawasi acara jika ada event lomba dari Loop Station	21 m ²
	Pelanggan	Mengikuti event dengan tertib	

Tabel 1 Tabel Pengguna Ruang dan Aktivitas

2. Permasalahan Desain

Bagaimana merancang interior Loop Station yang mencitrakan produk Telkomsel yaitu LOOP yang ditujukan khusus untuk anak muda tetapi juga bertemakan destinasi wisata di Yogyakarta, mampu menampung fasilitas-fasilitas yang berbaur teknologi digital terbaru dan membuat pengguna ruangnya berinteraksi aktif dengan fasilitas-fasilitas tersebut yang akan menarik lebih banyak minat anak muda untuk mengunjungi di Loop Station.

IV. PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

1. Gaya perancangan

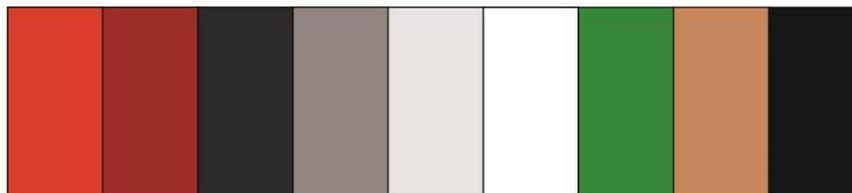
Gaya yang akan diaplikasikan pada Loop Station adalah industrial modern. Gaya industrial ini awalnya adalah gaya pada era tahun 1950an. Gaya industrial biasanya menggunakan warna-warna monokrom dan terkesan maskulin. Gaya industrial ini memiliki ciri khas yaitu menggunakan material seperti logam pada furniture atau elemen estesisnya, lantai beton dan dinding batu bata ekspos untuk menunjukkan nuansa dunia industri. Namun seiring perkembangan zaman gaya industrial ini menyesuaikan dengan era sekarang yaitu era modern yang terkesan polos yang muncul karena adanya tuntutan hidup yang serba praktis dan canggih sehingga gaya ini tidak terkesan kaku untuk diterapkan pada ruangan dengan fungsi berbeda,

Gaya industrial modern yang akan diaplikasikan pada Loop Station ini menyesuaikan fungsi dan bangunannya. Warna yang akan digunakan juga tidak sepenuhnya monokrom karena akan diberi aksentuasi warna merah sesuai dengan skema warna dari logo Loop. Gaya industrial yang ditonjolkan pada elemen interiornya sedangkan gaya modern pada pengisi ruangnya.

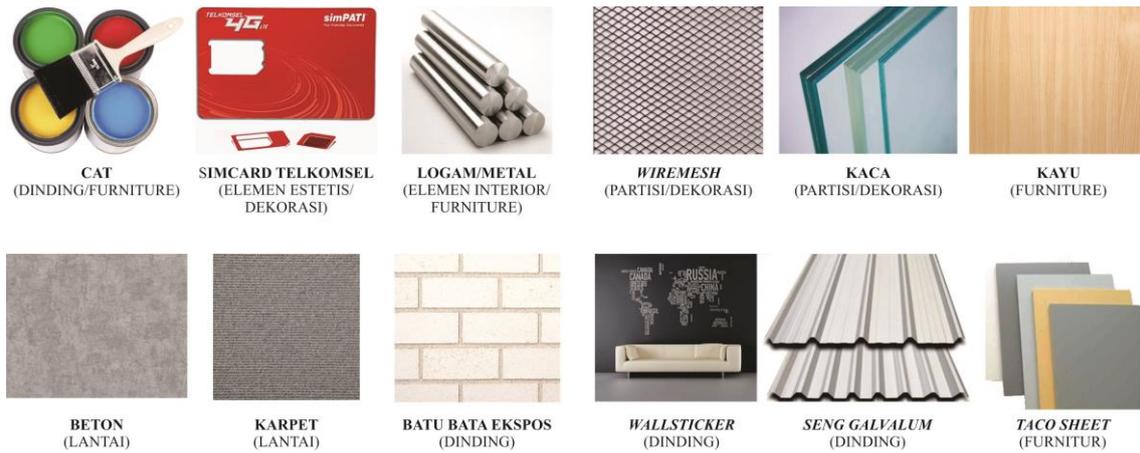
2. Tema perancangan

Tema perancangan yang digunakan adalah Yogyakarta street, yang beberapa bagian dinding akan dimural destinasi wisata di Yogyakarta. Interior akan bersuasana seperti di jalanan Yogyakarta yang berciri khas lampu jalan, street sign yang berwarna hijau dan becak pada interiornya. Tema street ini menyesuaikan dengan tujuan Loop Station sebagai tempat hangout untuk anak muda dan street adalah tempat awalnya anak muda berkumpul dan bermain. Tema Yogyakarta street ini akan membantu mereka terbiasa saat berada di Loop Station selain itu juga akan menjadi ikonik bagi Loop Station satu-satunya di Yogyakarta ini.

3. Skema Warna dan Material

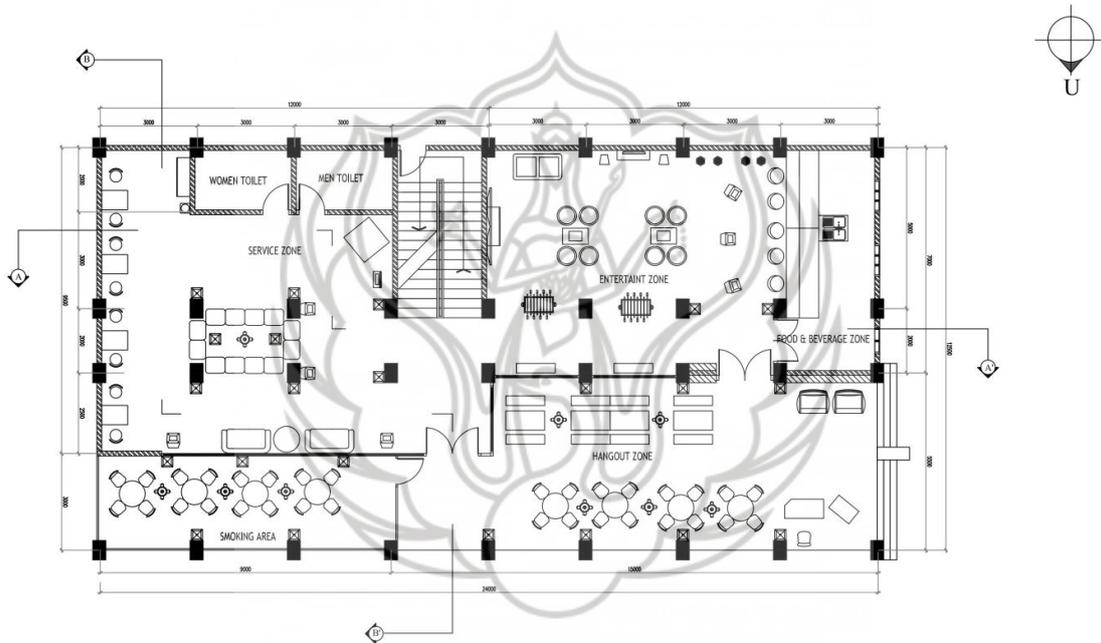


Gambar 8. Skema Warna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

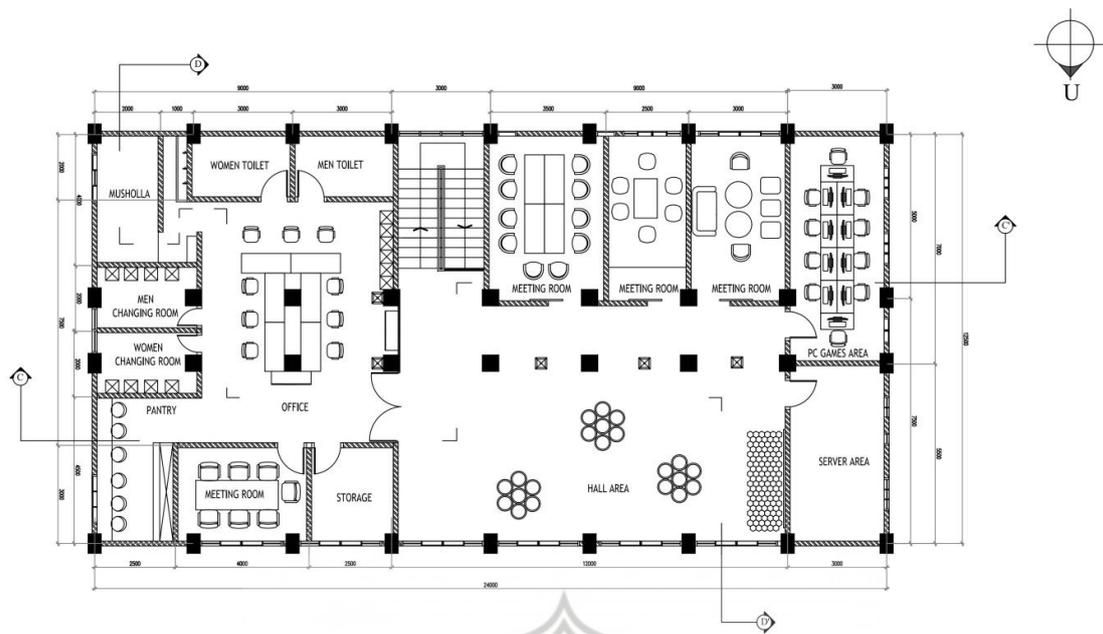


Gambar 9. Skema Material
(Sumber: www.google.com)

B. Desain Akhir



Gambar 10. Layout Lantai 1 Loop Station Yogyakarta
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 11. Layout Lantai 2 Loop Station Yogyakarta
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 12. Hangout Zone
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 13. Service Zone
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada hangout zone penambahan elemen estetis dari penggunaan bekas simcard membentuk tulisan LOOP dan penambahan fasilitas smoking area dan informasi untuk para pengunjung baru di Loop Station. Meja *customer service* dibuat dengan suasana santai seperti di *outdoor café*.



Gambar 14. Entertain Zone
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 15. Food and Beverage Zone
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada entertain area ditambahkan elemen estetis dan lighting seperti bentuk fasad took. Untuk *food and beverage zone* ditambahkan kursi bar untuk *customer* menunggu dan juga penambahan mural.



Gambar 16. Office
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 17. Aula
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pemanfaatan bekas simcard untuk elemen estetis juga diterapkan di ruang *office*. *Stacking system* di aula untuk pemanfaatan saat aula sedang tidak digunakan dan juga sebagai instalasi mini.

V. KESIMPULAN

Loop Station merupakan fasilitas *one stop solution* untuk Loopers yang berkonsep *Youth and Digital* memiliki nuansa desain yang *fun, colorful, dinamis, atraktif* dan *technology driven*. Pengguna Loop atau Loopers dapat menyalurkan kreativitas sekaligus menunjang gaya hidup mereka.

Tema Yogyakarta street art diangkat untuk mempresentasikan tujuan dibentuknya Loop Station yang merupakan tempat hangout untuk anak muda. Interior yang bernuansa seperti berada di jalanan Yogyakarta dilengkapi dengan mural sketch jalanan sekitar Loop station membuat pengguna lebih familiar dengan interiornya.

Perancangan ulang yang menawarkan beberapa solusi untuk pencitraan dan fungsi yang mampu membantu pengguna lebih memahami Loop station, seperti diberikannya layar interaktif yang berisi informasi mengenai Loop Station, penggunaan bekas simcard Telkomsel menjadi elemen estetis, *sign pole, knockdown stage* dan ruang pertemuan dengan tema berbeda.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Brown, T., & Katz, B. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York: HarperCollins Publisher.