

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR  
E-COMMERCE TOKOPEDIA  
JAKARTA**

Trisna Darmawan  
trisnadarmawandesign@gmail.com

Drs. Ismael Setiawan, MM.  
ismael\_bidisi@yahoo.com

***Abstract***

*Tokopedia is an e-commerce company that allows every individu and business owner in Indonesia to develop and manage their online store easily and free. Tokopedia continues to grow up with increasing employees and has a plan to move to the new office located in Office Tower, Ciputra World 2, Jl. Prof. Dr. Satrio, Jakarta. Designing the new office that can accommodate more employees in strategic location. The concept is creating a creative space into the office. The creative space will create a creative atmosphere that can improve the employee's quality of life and work productivity. This design work using the method of innovation design process that refers to the 101 Design Method by Vijay Kumar. This method based on four main principles of innovation those are building innovation based on experience, viewing innovation as a system, fostering a culture of innovation, and adopting a disciplined process. Application of modern style and theme SimpliCity in Creativity is expected to optimize the function of space and support every activities within a creative office.*

*Keywords: Interior, Office, Creative Space*

***Abstrak***

*Tokopedia merupakan sebuah perusahaan internet yang memungkinkan setiap individu dan pemilik bisnis di Indonesia untuk mengembangkan dan mengelola bisnis online mereka secara mudah dan gratis. Seiring bertambahnya karyawan, Tokopedia berencana memiliki kantor baru yang berlokasi di Office Tower, Ciputra World 2, Jl. Prof. Dr. Satrio, Jakarta. Merancang kantor baru Tokopedia yang dapat menampung lebih banyak karyawan dengan lokasi yang lebih strategis. Mengangkat konsep creative space atau ruang kreatif pada perancangan kantor Tokopedia. Ruang kreatif akan memunculkan suasana kreatif sehingga mampu meningkatkan kualitas hidup karyawan dan meningkatkan produktivitas mereka. Karya desain ini menggunakan metode proses desain inovasi yang mengacu pada 101 Metode Desain oleh Vijay Kumar. Proses desain inovasi ini berdasarkan empat prinsip utama inovasi yaitu membangun inovasi berdasarkan pengalaman, memandang inovasi sebagai sistem, menumbuhkan budaya inovasi, dan mengadopsi proses yang disiplin. Penerapan gaya modern dan tema SimpliCity in Creativity diharapkan dapat mengoptimalkan fungsi ruang dan menunjang berbagai aktivitas dalam sebuah kantor kreatif.*

*Kata kunci: Interior, Kantor, Ruang Kreatif*

## PENDAHULUAN

Tokopedia merupakan sebuah perusahaan internet yang memungkinkan setiap individu dan pemilik bisnis di Indonesia untuk mengembangkan dan mengelola bisnis *online* mereka secara mudah dan gratis. Sehingga dapat dikatakan Tokopedia seperti sebuah mal *online* dan tempat berkumpulnya “toko”/*online shop* terbesar dan terpercaya se-Indonesia. Seiring bertambahnya karyawan, Tokopedia berencana memiliki kantor baru yang berlokasi di Office Tower, Ciputra World 2, Jl. Prof. Dr. Satrio, Jakarta. Lokasi ini menarik karena terletak di sebuah kawasan Segitiga Emas yang merupakan jantung dari dinamika kota Jakarta. Kawasan ini memosisikan diri sebagai sebuah distrik bisnis paling terkemuka di Jakarta, bahkan di Indonesia. Lokasi kantor yang sangat strategis untuk *meeting*, bertemu klien, dan lain sebagainya.

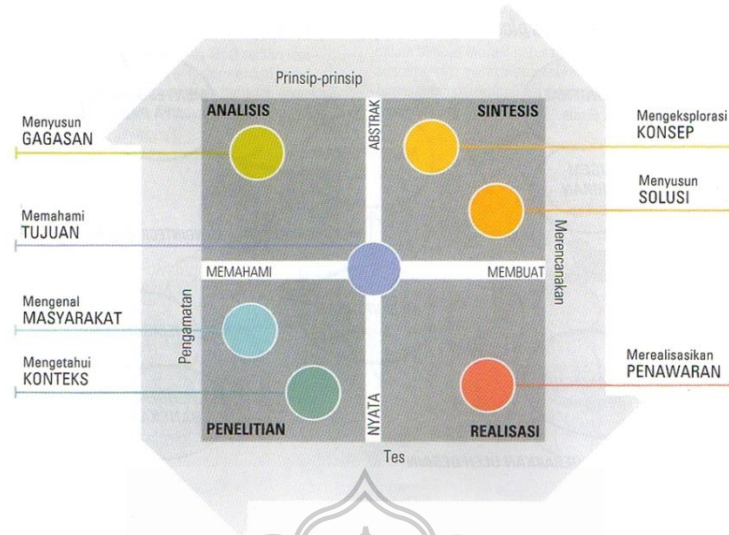
Sedikit pengalaman yang penulis alami ketika tinggal dan bekerja di kawasan Jakarta sebagai mahasiswa kerja profesi yaitu penulis harus berkendara selama kurang lebih dua jam perjalanan setiap pagi untuk menuju tempat bekerja dikarenakan jarak dan kemacetan yang ada di Jakarta. Berdasarkan dari pengalaman tersebut, bagaimana dengan pekerja yang lain di Jakarta yang harus melakukan perjalanan dua jam atau lebih setiap pagi untuk menuju tempat bekerja mereka? Apakah mereka harus mengorbankan waktu dan hidup mereka lalu datang ke tempat bekerja yang belum tentu lebih baik dari rumah mereka sendiri? Dari hal tersebut penulis memahami bahwa kondisi dan suasana kantor akan mempengaruhi hidup karyawan. Kantor menjadi arti penting saat ini karena setiap hari karyawan menghabiskan sepertiga waktu hidup mereka di tempat bekerja. Oleh karena itu, kepuasan hidup mereka sebagian besar dipengaruhi pula oleh kondisi kantor. Santa Raymond dan Roger Cunliffe (dalam *Tomorrow's Office*, 1968 diterjemahkan oleh Ivada Ariyani) menyatakan bahwa rasa nyaman dan aman pada lingkungan yang manusiawi, para karyawan akan merasa aman untuk mengambil langkah beresiko dan cukup kuat untuk memenangkan sebuah persaingan yang sengit. Datang ke kantor pada pagi hari, dia merasa penuh semangat tapi sekaligus tenang, siap untuk bekerja keras. Dia seperti berada dirumah sendiri, siap untuk bekerja efektif demi keuntungan perusahaan, dan juga untuk dirinya sendiri.

Selain itu, kondisi harga sewa lahan di Jakarta saat ini sangatlah mahal apalagi untuk sebuah kawasan segitiga emas yang sangat strategis. Lalu muncul tantangan baru, bagaimana pemanfaatan ruang kantor yang se-efisien dan se-efektif mungkin untuk menekan harga sewa gedung kantor. Dari semua latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat kantor baru perusahaan *e-commerce* terbesar di Indonesia yaitu Tokopedia sebagai proyek tugas akhir. Membuat perancangan kantor baru mereka yang dapat menampung lebih banyak karyawan dengan lokasi yang lebih strategis. Menyadari akan pentingnya sebuah lingkungan kantor yang dapat mempengaruhi perilaku manusia maka desain kantor Tokopedia mengangkat konsep “*creative space*” (ruang kreatif). Ruang kreatif akan memunculkan suasana kreatif sehingga mampu meningkatkan kualitas hidup karyawan dan meningkatkan produktivitas mereka. Melihat makna kantor lebih jauh sebagai tempat menghasilkan produk terbaik. Ruang kantor yang dapat memberikan keuntungan baik bagi karyawan itu sendiri maupun bagi perusahaan tempat dimana mereka bekerja.

## METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan yaitu Proses Desain Inovasi. Hal ini mengacu pada 101 Metode Desain oleh Vijay Kumar, 2013. Proses desain inovasi ini berdasarkan empat prinsip utama inovasi yaitu membangun inovasi berdasarkan pengalaman, memandang inovasi sebagai sistem, menumbuhkan budaya inovasi, dan mengadopsi proses yang disiplin. Proses desain inovasi dimulai dengan yang nyata yaitu dengan mengamati dan mempelajari

faktor-faktor nyata dari realita yang ada. Kemudian, mencoba mendapatkan pemahaman yang penuh tentang dunia nyata dengan membuat abstraksi dan model konseptual untuk menyusun ulang masalah dalam cara-cara baru. Setelah itu mengeksplorasi konsep-konsep baru dalam istilah-istilah abstrak sebelum mengevaluasi dan mengimplementasikannya. Hal ini memerlukan kefleksibelan dalam berfikir antara yang nyata dan abstrak.



Gambar 1. Proses Desain Inovasi  
(Sumber : 101 Metode Desain oleh Vijay Kumar, 2013)

Proses desain inovasi diilustrasikan kedalam peta 2x2. Kuadran kiri bawah merepresentasikan “penelitian”, tentang mengetahui realitas. Kuadran kiri atas adalah “analisis”, karena disinilah tahap memproses informasi tentang realitas dalam istilah-istilah abstrak dan mencoba memunculkan model pemikiran yang baik untuk menggerakkan inovasi. Kuadran kanan atas adalah “sintesis”, dimana model abstrak dikembangkan selama analisis dibuat sebagai dasar untuk menghasilkan konsep-konsep baru. Dan terakhir, kuadran kanan bawah mendefinisikan “realisasi” dari konsep menjadi penawaran yang dapat diimplementasikan. Semua kuadran digabungkan bersama adalah model proses yang disusun dengan baik untuk menggerakkan inovasi.

Dalam proses desain inovasi terdapat tujuh mode aktivitas atau struktur proses inovasi yaitu: Mode 1. Memahami Tujuan, Mode 2. Mengetahui Konteks, Mode 3. Mengenal Masyarakat, Mode 4. Menyusun Gagasan, Mode 5. Mengeksplorasi konsep, Mode 6. Menyusun Solusi, dan Mode 7. Merealisasikan Penawaran. Proses desain inovasi ini bergerak maju dan mundur melalui berbagai aktivitas, sama halnya dengan proses kreatif atau eksplorasi lainnya. Dalam proses desain inovasi memiliki dua sifat yaitu proses yang bersifat tidak linear dan proses yang bersifat berulang-ulang.

Berikut penjabaran metode yang digunakan:

### 1. Metode Pengumpulan Data

Untuk metode pengumpulan data penulis menggunakan metode-metode dari mode memahami tujuan dan mengetahui konsep. Metode-metodenya ialah: pengamatan media populer, fakta-fakta kunci, kumpulan sumber inovasi, penelusuran media populer, dan analisis SWOT.

## 2. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Untuk metode ini penulis menggunakan metode-metode dari mode mengenal masyarakat, menyusun gagasan, dan mengeksplorasi konsep. Metode-metodenya ialah: kunjungan lapangan, penelitian jarak jauh, pengamatan gagasan, sketsa konsep, dan penyaringan konsep.

## 3. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Untuk metode ini penulis menggunakan metode-metode dari mode menyusun solusi dan merealisasikan penawaran. Metode-metodenya ialah: sintesis morfologi, evaluasi konsep, dan laporan singkat inovasi.

## HASIL

### 1. Data Lapangan

Proyek kantor baru Tokopedia akan menempati 8 lantai pada gedung Office Tower, Ciputra World 2, Jakarta. Rencana setiap lantai yang memiliki fungsi berbeda. Dimulai dari lantai 52 yang akan menjadi area lobi dan tempat penerimaan tamu. Pada lantai ini rencana akan dibuat *mezzanine*. Lantai 51 berfungsi sebagai ruang-ruang meeting dan juga playground. Lantai 50 yang berfungsi sebagai tempat bekerja untuk divisi operasional dan transaksi. Lantai 49 untuk divisi bisnis dan pemasaran. Lantai 48 untuk divisi akuntansi, analisis data, produk, dll. Lantai 47 untuk divisi teknologi dan untuk lantai 46 dan 45 akan difungsikan sebagai *server room* pada masa yang akan datang. Namun penulis akan fokus pada perancangan lantai 52 yaitu lobi dan lantai 49 untuk ruang kerja divisi bisnis dan pemasaran.



Gambar 2. Tampak Office Tower, Ciputra World 2 Jakarta  
(Sumber : Google Image Search Engine, 2016)

### 2. Permasalahan Desain

Pada proses menemukan masalah, penulis menggunakan metode dari 101 Metode Desain oleh Vijay Kumar yaitu fakta-fakta kunci dan pengamatan media populer dalam mode memahami tujuan.

#### a. Fakta-Fakta Kunci



Pertama, berdasarkan informasi yang penulis dapat dari narasumber, bahwasanya masalah utama yang ada di kantor lama Tokopedia ialah ruang yang terbatas dikarenakan jumlah karyawan yang terus bertambah dan tidak dibarengi dengan penambahan fasilitas. Maka dari itu Tokopedia berencana pindah ke lokasi yang baru dengan harapan dapat menampung seluruh karyawan yang ada saat ini ataupun yang akan datang.

Kedua, seseorang yang bekerja di Jakarta dapat melakukan perjalanan dua jam atau lebih setiap pagi untuk menuju tempat bekerja mereka. Tergantung dari jauh atau dekatnya tempat tinggal dan juga kemacetan yang terjadi. Seorang pekerja harus mengorbankan waktu dan hidup dijalan untuk menuju ke tempat bekerja. Maka dari itu suatu kenyamanan menjadi hal yang mutlak dalam mendesain sebuah kantor, terutama di kota besar seperti Jakarta.

#### b. Pengamatan Media Populer

Budaya kerja di kantor saat ini telah berkembang dimana komunikasi menjadi pusat dari pola kerja baru. Maka dibutuhkan ruang yang dapat menjadi solusi dan inovasi dari sistem tersebut. Berbanding lurus dengan pola kerja di Tokopedia juga sangat dinamis dimana terjadi interaksi dan komunikasi antar karyawan dan antar divisi sehingga ruang kerja harus mampu menunjang sistem kerja yang dinamis tersebut. Bersamaan dengan kondisi tersebut ruang yang nyaman tetaplah menjadi prioritas utama dalam bekerja.

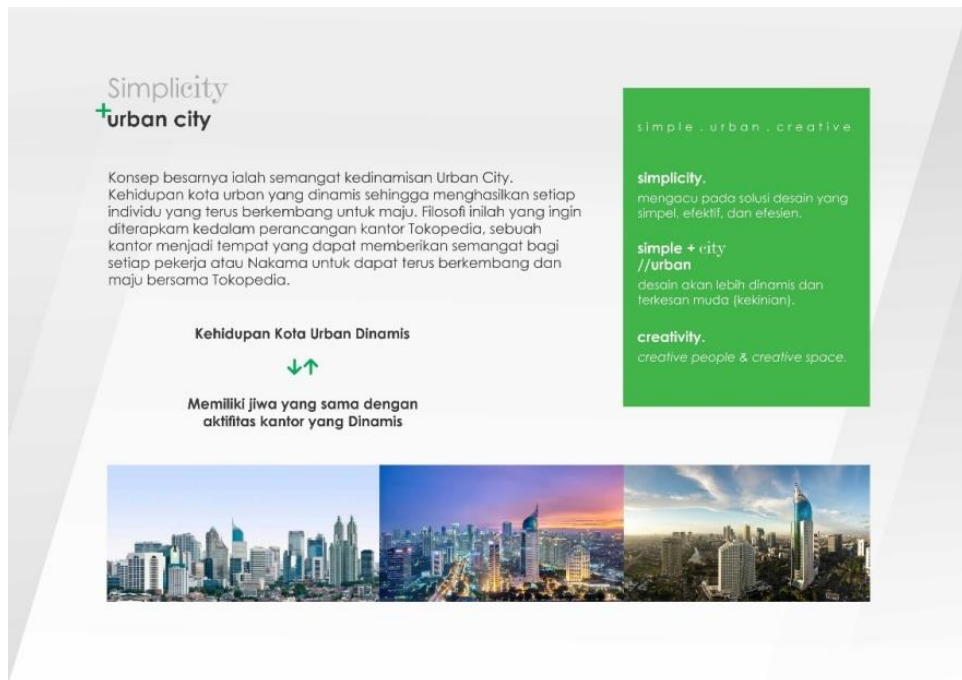
Berdasarkan hasil penemuan masalah tersebut, penulis mengidentifikasi hingga merumuskannya kedalam sebuah pernyataan masalah. Adapun pernyataan masalah dari proyek kantor *e-commerce* Tokopedia, yaitu **“Bagaimana merancang kantor Tokopedia sebagai ruang kreatif yang nyaman dengan efektif dan efisien serta tetap mempresentasikan karakter Tokopedia?”**

## PEMBAHASAN

### A. Konsep Desain

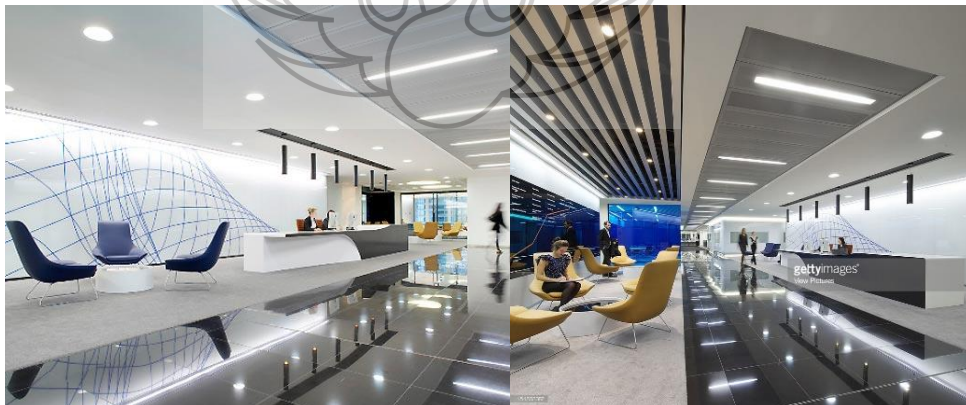
Ide perancangan desain interior kantor *e-commerce* Tokopedia ialah *creative space* dengan konsep **SimpliCity in Creativity** yaitu perancangan desain kantor kreatif yang fungsional dengan tampilan yang minimal dengan peningkatan aktifitas dan interaksi yang lebih maksimal. Pengertian *Simplicity* sendiri ialah kesederhaan; suatu keadaan, kondisi maupun bentuk dimana meringkas segala sesuatu yang ada menjadi lebih sederhana sekaligus bermakna. Ruang kerja kreatif tidak harus selalu terlihat “berlebihan” dengan permainan warna dan bentuknya. Namun ruang kreatif yang terlihat minimal dengan fungsi maksimal sehingga terkesan lebih eksklusif.

**SimpliCity** sendiri memiliki makna lain yaitu “*Simpli+City*” atau *Simple City*, yang dimana kata *City* tersebut mengarah pada *Urban City*, Jakarta. Kehidupan kota urban Jakarta yang sangat dinamis sehingga menghasilkan setiap individu yang terus berkembang untuk maju. Filosofi inilah yang ingin diterapkan kedalam perancangan kantor Tokopedia, sebuah kantor menjadi tempat yang dapat memberikan semangat bagi setiap pekerja atau Nakama untuk terus berkembang dan maju bersama Tokopedia.



Gambar 3. Konsep SimpliCity  
(Sumber : Penulis, 2017)

Gaya perancangan yang dipilih yaitu *modern* dengan tema “SimpliCity In Creativity”. Gaya *modern* dipilih karena sesuai dengan karakteristik dari sebuah kantor masa kini dan mengutamakan fungsi. Selain itu pemilihan gaya *modern* merupakan jawaban dari tampilan desain yang *simple*, *clean*, dan *stylish*. Serta, pemilihan tema “SimpliCity In Creativity” yang akan menghadirkan tampilan sebuah kota dalam bentuk yang lebih simple dan penuh makna.



Gambar 4. Referensi Modern Office  
(Sumber : Google Image Search Engine, 2017)

## B. Desain Akhir



Gambar 5. Perspektif Lobby  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017)

*Lobby* merupakan area untuk menerima tamu dan area ini haruslah mampu mempresentasikan citra sebuah perusahaan. *Lobby* kantor Tokopedia ini terdiri dari sebuah meja *reception* dan sebuah *sign* dari logo Tokopedia. Pengaplikasian warna hijau dari *color brand* perusahaan pada beberapa elemen ruang. Pemilihan warna coklat dan putih sebagai penetrals dan bertujuan untuk memberikan kesan hangat dan *welcome* kepada tamu. Pemilihan material yang kuat seperti granit pada lantai ruang karena mobilitas tinggi. Perbedaan warna dan material pada lantai menjadi “pembatas” antar area dan ruang.

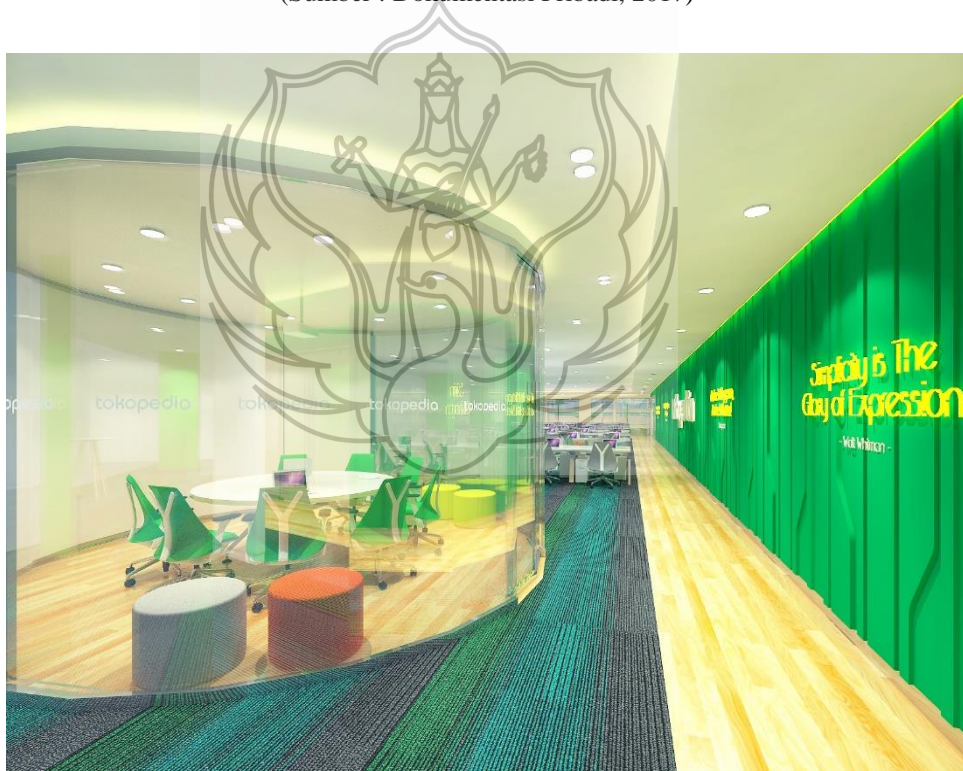


Gambar 6. Perspektif Ruang Tunggu  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017)





Gambar 7. Perspektif Working Space  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017)



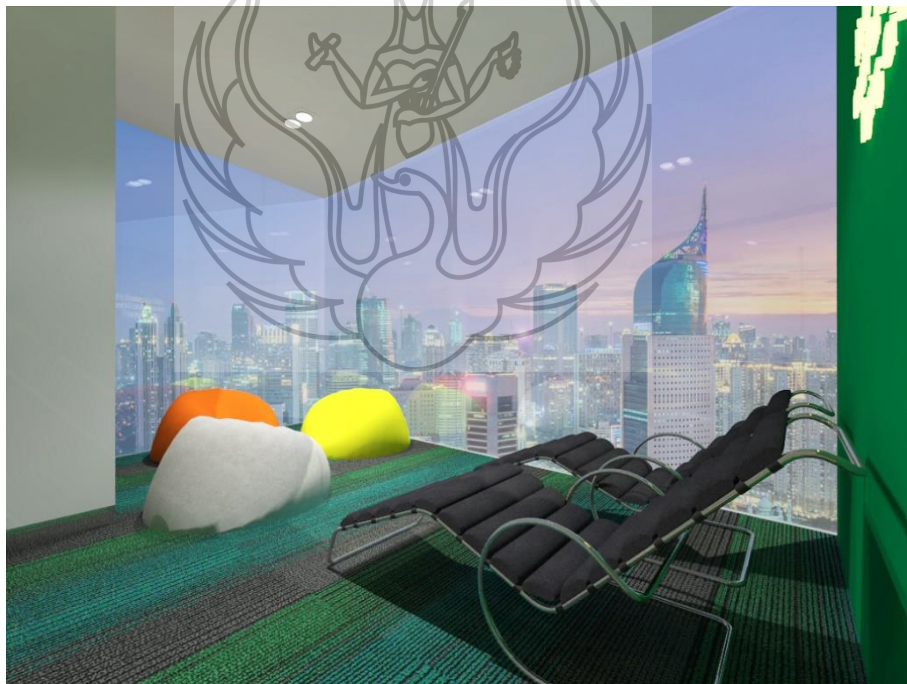
Gambar 8. Perspektif Meeting Pod  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017)

*Working space* atau ruang kerja menjadi sangat penting karena disini para karyawan menghasilkan sebuah karya. Ruang kerja haruslah nyaman melalui pemilihan furniture dan material yang digunakan. Dalam proses bekerja karyawan harus selalu terus berinovasi, maka dari itu penerapan *open layout* menjadi salah satu solusi dari sistem kerja dinamis, serta disediakan juga *meeting pod* untuk karyawan berkumpul, saling bertukar ide, dan berkolaborasi.





Gambar 9. Perspektif Quiet Room  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017)

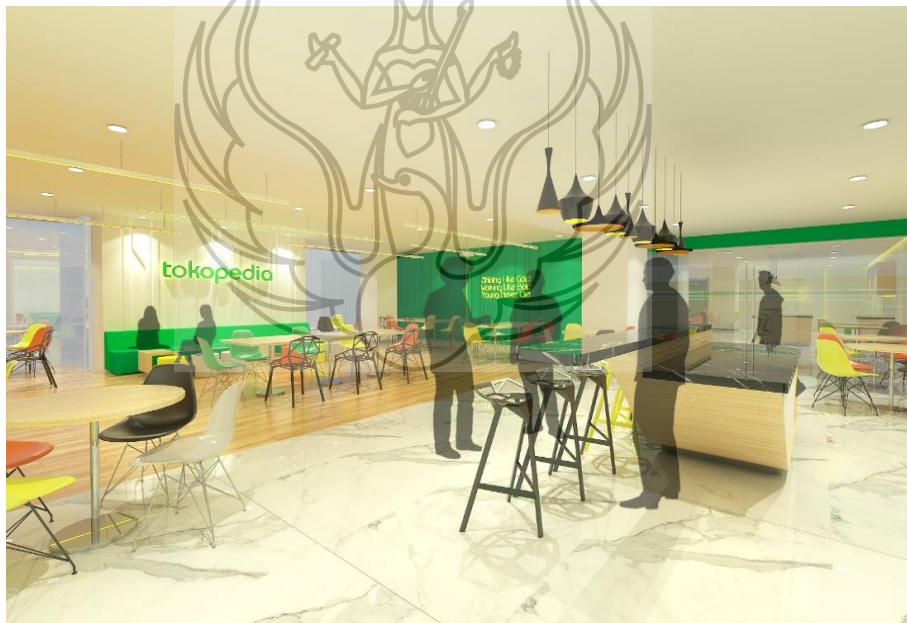


Gambar 10. Perspektif Nap Room  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017)

Pada penerapan *open layout* suasana ruang akan lebih dinamis sehingga dibutuhkan juga ruang yang tenang untuk karyawan dapat mengerjakan pekerjaan dengan tingkat kefokusannya yang lebih. Solusinya ialah sebuah *Quiet Room* untuk mereka yang ingin fokus dan *Nap Room* untuk mereka yang ingin sejenak beristirahat merelaksasi jiwa dan pikiran.



Gambar 11. Perspektif Play Room  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 12. Perspektif Lounge & Pantry  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017)

Pada kantor kreatif setiap karyawan dapat bekerja dimana saja karena inspirasi datang dari mana saja. Bahkan ketika sedang santai bersama teman kerja sambil menyantap makan siang. Sebuah *lounge* dan *pantry* yang *cozy* menjadi sebuah solusi untuk memberikan inspirasi ide-ide baru bagi karyawan. Ketika karyawan lelah bekerja dan ingin mengekspresikan diri, mereka dapat melakukannya di sebuah *play room*. Bekerja sambil bermain namun tetap fokus merupakan sebuah konsep kantor saat ini yang jauh dari kata membosankan.

## KESIMPULAN

Perubahan budaya kerja saat ini turut mempengaruhi perancangan interior sebuah kantor. Terutama perusahaan yang bergerak di bidang kreatif. Perubahan budaya kerja dari sistem vertikal menjadi horizontal. Sehingga setiap orang dapat saling berkolaborasi dalam menghasilkan sebuah karya. Selain itu mayoritas karyawan yang berasal dari anak muda generasi Y tidak menyukai adanya batasan-batasan interaksi dan fisik serta menginginkan sebuah lingkungan kerja yang menantang namun tetap nyaman. Maka ide perancangan interior kantor *e-commerce* Tokopedia ialah *creative space* dengan konsep *SimpliCity in Creativity* yaitu perancangan desain kantor kreatif yang fungsional dengan tampilan yang minimal dengan semangat kota urban Jakarta yang dinamis sehingga menghasilkan setiap individu yang terus berkembang untuk maju. Dengan gaya *modern* yang mencerminkan karakteristik dari sebuah kantor masa kini dan mengutamakan fungsi. Selain itu pemilihan gaya *modern* merupakan jawaban dari tampilan desain yang *simple, clean, dan stylish*. Hasil perancangan interior kantor ini ialah sebuah ruang kreatif yang nyaman untuk bekerja sehingga kantor bukan menjadi tempat yang jenuh dan membosankan serta sebuah tempat yang merepresentasikan citra Tokopedia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmaprawira W.A., Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya Edisi ke-2*. Bandung: Penerbit ITB.
- Halim, Ph.D, Deddy. 2005. *Psikologi Arsitektur: Pengantar Kajian Lintas Disiplin*. Jakarta: Penerbit Grasindo.
- Kumar, Vijay. 2016. *101 Metode Desain*. Diterjemahkan oleh: Irene Christin. Jakarta: Penerbit PT Alex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Neufert, Ernst. 1999. *Data Arsitek Edisi ke-2*. Diterjemahkan oleh: Ir. Sjamsul Amril. Jakarta: Penerbit PT Erlangga.
- Raymod, Santa dan Cunliffe, Roger. 2014. *Kantor Masa Depan*. Diterjemahkan oleh: Ivada Ariyani, ST., M.Des. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Van Meel, Juriaan, Martens, van Ree. 2010. *Planning Office Space: a Practical Guide for Managers and Designers*. London: Laurence King Publishing Ltd.