

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
KANTOR SOPHIE MARTIN
JAKARTA PUSAT**



PERANCANGAN

Assilmi Yasya Millatina Affandi

NIM 1311893023

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

JURNAL KARYA ILMIAH

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
KANTOR SOPHIE MARTIN
JAKARTA PUSAT**



Disusun Oleh

Assilmi Yasya Millatina Affandi

NIM 1311893023

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
KANTOR SOPHIE MARTIN
JAKARTA PUSAT**

Assilmi Yasya Millatina Affandi
assilmiyasya.m.affandi@gmail.com

Abstract

Sophie Martin is a company engaged in the field of fashion and embraces the MLM system (Multi Level Marketing). As employees and agents expand, Sophie Martin is planning to move to a new office located in Bapindo Plaza Mandiri on Jl. Sudirman Central Jakarta. They are to design office that could accommodate more employees and agents with a conducive space and bring the concept of "Creative Collaborative Space" (Creative Collaborative Space) on the design of Sophie Martin's office. A workspace that creates a creative and collaborative atmosphere will facilitate employees to change, and to encourage them for a better interaction. This work of this design uses innovation design process method which refers to 101 Design Method by Vijay Kumar. The innovation design process is based on four key principles of innovation: building innovation based on experience, viewing innovation as a system, triggering an innovative culture, and adopting a disciplined process. The application of contemporary modern styles and themes which is taken from the Sophie Martin's logo is expected to optimize the function of space, support various activities within the office, and strengthen the image of Sophie Martin.

Keywords: Interior, Office, Creative Space, Collaborative

Abstrak

Sophie Martin merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang fashion dan menganut sistem MLM (Multi Level Marketing). Seiring bertambahnya karyawan dan agen, Sophie Martin berencana untuk pindah kantor yang berlokasi di kawasan Bapindo Plaza Mandiri di Jl. Sudirman Jakarta Pusat. Merancang kantor Sophie Martin yang dapat menampung lebih banyak karyawan dan agen dengan ruang yang kondusif. Mengangkat konsep "Creative Collaborative Space" (Ruang Kreatif dan Kolaboratif) pada perancangan kantor Sophie Martin. Ruang kerja yang memunculkan suasana kreatif dan kolaboratif akan memfasilitasi perubahan karyawan dan mendorong terjadinya interaksi. 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 kontemporer dan tema yang diambil dari logo Sophie Martin diharapkan dapat mengoptimalkan fungsi ruang, menunjang berbagai aktivitas dalam sebuah kantor, dan memperkuat citra Sophie Martin.

Kata kunci: Interior, Kantor, Ruang Kreatif, Kolaboratif

PENDAHULUAN

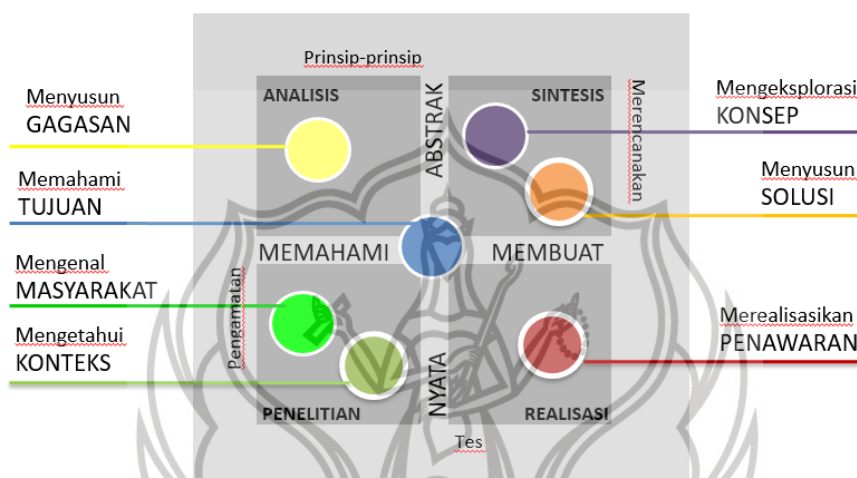
Perkembangan dunia fashion di Indonesia saat ini dapat dikatakan mengalami peningkatan di beberapa dekade terakhir. Fashion menjadi bagian yang tidak dapat dilepaskan dari penampilan dan gaya hidup keseharian. Gaya hidup (*life style*) secara sosiologis merujuk pada gaya hidup khas suatu kelompok tertentu. Sedangkan dalam masyarakat modern gaya hidup (*life style*) membantu mendefinisikan mengenai sikap, nilai-nilai, kekayaan, serta posisi sosial seseorang. Benda-benda seperti busana dan aksesoris yang dikenakan bukanlah sekedar penutup tubuh dan hiasan, namun juga menjadi sebuah alat komunikasi untuk menyampaikan identitas pribadi. Perkembangan teknologi dan arus informasi yang semakin maju membuat masyarakat Indonesia lebih terbuka pada pengetahuan global. Sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa tren mode di Indonesia saat ini dalam perkembangan dunia fashion yang banyak dipengaruhi oleh budaya barat. Besarnya ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap fashion budaya barat menimbulkan keinginan brand Sophie Martin yang notabene menganut style budaya barat untuk mendirikan kantor cabang di kawasan Bapindo Plaza Mandiri di Jl. Sudirman Jakarta Pusat dengan luas bangunan 1.764 m².

Seperti fenomena yang dialami oleh kaum urban Jakarta yaitu mereka terjebak macet setiap hari dan hampir menghabiskan sepertiga waktu hidupnya di dalam kantor. Berdasarkan fenomena tersebut, lalu bagaimana mereka dapat mengorbankan waktu dan hidupnya untuk melakukan rutinitas di tempat mereka bekerja yang belum tentu memiliki susasana lebih baik dari rumah tinggal mereka sendiri? Dari fenomena tersebut dapat dipahami bahwa suasana dan kondisi kantor harus diperhatikan. Rasa nyaman dan aman dalam lingkungan kerja sangat dibutuhkan agar karyawan merasakan seperti berada di rumah sendiri dan bekerja lebih efektif untuk keuntungan perusahaan dan dirinya sendiri. Singkat cerita yang penulis rasakan ketika mengunjungi Kantor Pusat Sophie Martin. Karena perusahaan Sophie Martin merupakan perusahaan MLM (Multi Level Marketing) maka tak heran jika melibatkan banyak orang di dalamnya, yaitu para karyawan dan para agen. Jumlah karyawan dan agen pun akan semakin bertambah seiring dengan berjalannya waktu. Dalam setiap hari, hampir ada minimal 80 orang agen berkunjung untuk order barang, mengambil katalog, konsultasi, mengikuti event, talk show, dan keperluan lainnya. Hal ini menimbulkan kurangnya daya tampung ruang untuk para karyawan dan para agen. Adanya beberapa sekat pun membuat ruang terlihat semakin terbatas. Sementara itu mereka membutuhkan ruang yang mampu menunjang adanya kegiatan kreatif, kolaboratif, dan interaktif. Selain itu tidak tersedianya ruang untuk stok barang yang baru datang pun menjadi suatu masalah pada kantor pusat ini. Pihak kantor hanya memanfaatkan bagian dari ruang karyawan yang terlihat kosong untuk dijadikan tempat stok barang yang datang, sehingga para karyawan harus bekerja dengan dikelilingi kardus barang.

Dari semua latar belakang tersebut, Penulis tertarik untuk mengangkat kantor cabang perusahaan Sophie Martin sebagai proyek tugas akhir. Membuat perancangan kantor cabang mereka yang dapat menampung lebih banyak karyawan dengan ruang yang kondusif. Mengingat akan pentingnya sebuah lingkungan kantor yang dapat mempengaruhi perilaku manusia dan dibutuhkannya manusia lain untuk saling berinteraksi, bertukar informasi, dan pikiran maka desain kantor Sophie Martin mengangkat konsep “*creative collaborative space*” (ruang kreatif dan kolaboratif). Ruang kerja yang memunculkan suasana kreatif dan kolaboratif akan memfasilitasi perubahan perilaku karyawan dan mendorong terjadinya interaksi. Melihat kantor sebagai tempat yang dapat menjadikan kehidupan sosial karyawan bisa berjalan beriringan dengan kehidupan pekerjaannya. Ruang yang dapat membantu karyawan untuk menjaga keseimbangan irama pekerjaan dan hidup.

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 meng-implementasikannya. 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, yaitu: (1) Fakta-fakta kunci, adalah potongan-potongan informasi singkat dari pihak kantor Sophie Martin (2) Wawancara pakar subjek, adalah wawancara kepada karyawan Sophie Martin dan para agen yang datang ke kantor Sophie Martin (3) Pengamatan perkembangan trend (4) 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 adalah: mengunjungi kantor Pusat Sophie Martin, pengamatan gagasan, dan sketsa konsep, penyaringan konsep, dan moodboard untuk mengekspresikan ide perancangan.

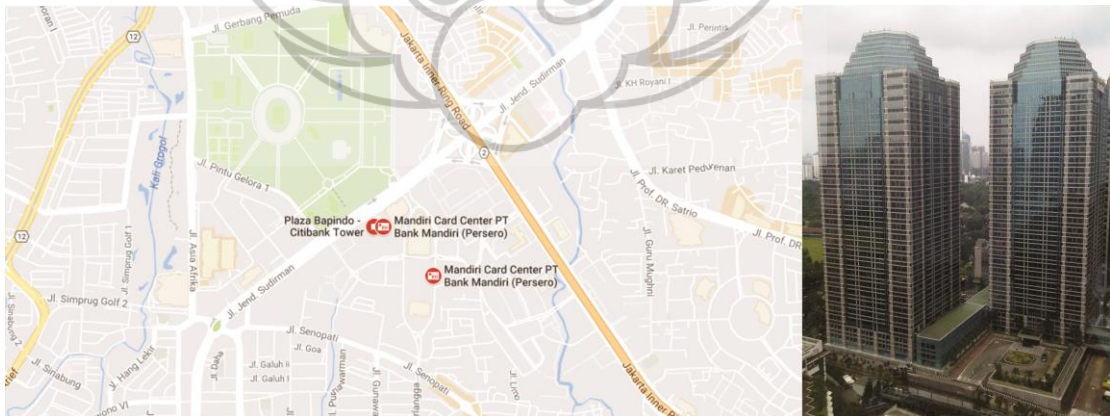
3. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Untuk metode ini penulis menggunakan metode-metode dari mode menyusun solusi dan merealisasikan penawaran. Metode-metodenya adalah sintesis morfologi dan evaluasi konsep untuk mendapatkan desain sesuai dengan keinginan dan kebutuhan kantor Sophie Martin.

HASIL

1. Data Lapangan

Proyek kantor Sophie Martin berada di Plaza Mandiri Tower lantai 21 Jl.Sudirman Jakarta Pusat. Gedung ini memiliki luas tanah 100.000m² dengan luas bangunan kantor 1.764m²



Gambar 2. Tampak Plaza Mandiri Tower, Jakarta Pusat.
(Sumber : Google Image Search, 2017)

Perencanaan interior kantor Sophie Martin ini difokuskan pada Lobby, Lounge, Entertainment Zone, Show Room, Mini Talk Show Room, Ballroom, Meeting Room, Cafeteria, Ruang Karyawan, dan Gudang.

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, bahwasannya masalah utama pada kantor Sophie Martin ialah ruang yang terbatas. Semakin bertambahnya karyawan dan agen menimbulkan terjadinya penumpukan pada ruang. Selain itu adanya beberapa sekat yang digunakan sebagai penambahan ruang karyawan justru menimbulkan masalah baru, yaitu ruang terlihat makin padat. Maka dari itu Sophie Martin berencana pindah ke kantor cabang baru ini dengan harapan dapat menampung seluruh karyawan dan agen yang ada saat ini ataupun yang akan datang.

Kedua, berdasarkan fenomena yang dialami kaum urban, mereka bekerja di Jakarta dapat melakukan perjalanan dua jam atau bahkan lebih untuk menuju kantor karena terjadinya macet atau memang keberadaan rumah yang jauh. Mereka mengorbankan waktu di jalan dan menghabiskan sepertiga waktu hidupnya di dalam kantor. Maka dari itu kenyamanan dalam sebuah kantor harus sangat diperhatikan demi berlangsungnya kinerja yang baik dan psikologis karyawan.

b. Pengamatan Perkembangan Kantor

Perkembangan budaya kerja saat ini telah mengalami perubahan, yaitu dimana komunikasi dan interaksi menjadi pusat dari pola kerja yang baru. Seperti yang terjadi dalam kantor Sophie Martin yang notabene menganut bisnis MLM dan melibatkan banyak orang yang saling berinteraksi dan komunikasi sehingga ruang kerja pun harus menunjang ruang kerja yang kolaboratif dan tentunya tetap kondusif.

Berdasarkan hasil penemuan masalah tersebut, penulis mengidentifikasi hingga merumuskannya kedalam sebuah pernyataan masalah. Adapun pernyataan masalah dari proyek kantor Sophie Martin, yaitu **“Bagaimana merancang kantor Sophie Martin sebagai ruang kreatif dan kolaboratif yang kondusif serta memperkuat citra Sophie Martin”**

PEMBAHASAN

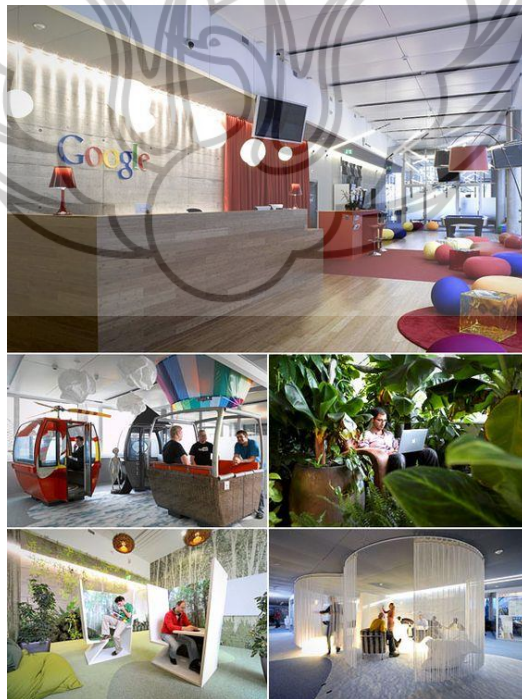
A. Konsep Desain

Gaya yang akan diaplikasikan pada kantor Sophie Martin adalah Modern Kontemporer. Istilah Kontemporer ini baru baru ada semenjak memasuki abad ke 20. Desainnya yang elegan, sederhana, dan tampilannya yang uptodate dapat diaplikasikan pada kantor Sophie Martin. Ciri khas yang mendasar pada gaya kontemporer terlihat pada konsep ruang yang terkesan terbuka atau open plan. Karakter desain yang praktis dan fungsional dengan pengolahan bentuk geometris yang simple dan warna-warna netral dengan tampilan yang bersih, serta kombinasi bentuk yang unik dan aneh.

Tema perancangan yang diambil adalah Logo Sophie Martin. Tema ini dipilih untuk merepresentasikan karakteristik Sophie Martin, sehingga citra Sophie Martin dapat tercipta pada suasana ruang.



Gambar 3. Referensi Gaya Kontemporer
(Sumber : Google Image Search, 2017)



Gambar 4. Penerapan Konsep Branding dengan Logo Perusahaan
(Sumber : Google Image Search, 2017)

B. Desain Akhir



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



Gambar 6. Sign Logo Sophie Martin
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017)

Lobby adalah cermin dari kualitas kantor untuk pertama kali bagi tamu saat memasuki kantor. Lobby merupakan salah satu area paling penting dalam mewujudkan tujuan yang akan dicapai oleh kantor. Area ini haruslah mampu mempresentasikan citra sebuah perusahaan. Lobby kantor Sophie Martin ini terdiri dari sebuah meja *reception* dengan sofa tunggu di depannya dan *sign* dari logo Sophie Martin. Pengaplikasian warna *pink magenta* dari color brand perusahaan pada beberapa elemen ruang. Pengaplikasian *parquet* dan *rumpun estetik* pada elemen lantai bertujuan untuk menghadirkan suasana yang nyaman dan santai.



Gambar 7. Perspektif Show Room
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 8. Lounge dan Cafeteria
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 9. Perspektif Lounge dan Cafeteria
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 10. Perspektif Entertainment Zone
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017)

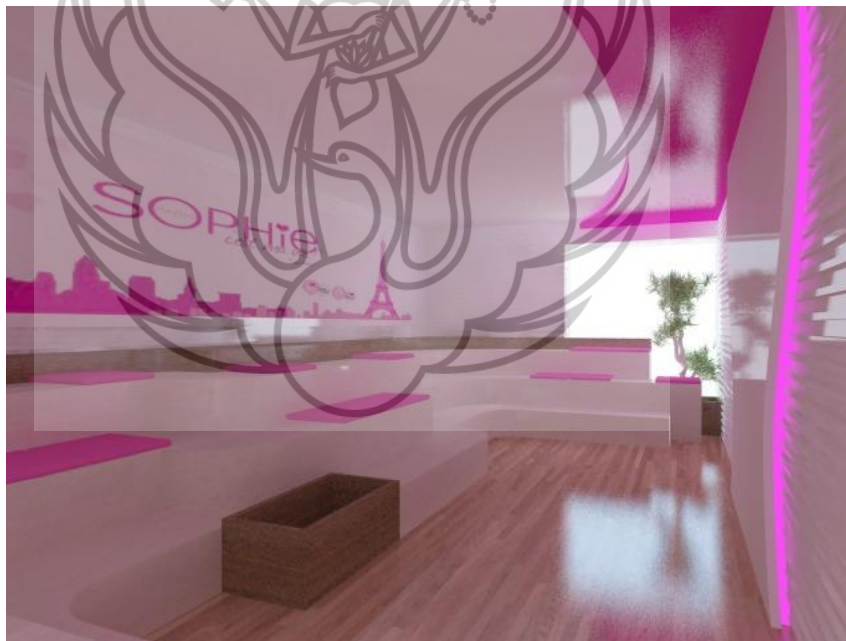
Pada kantor kreatif setiap karyawan dapat bekerja dimana saja karena inspirasi datang dari mana saja. Bahkan ketika sedang santai bersama teman kerja sambil menyantap makan siang. *Lounge, cafeteria, dan entertainment zone* yang *cozy* menjadi sebuah solusi untuk memberikan inspirasi ide-ide baru bagi karyawan. Selain itu area tersebut merupakan area public yang dapat dinikmati oleh agen Sophie Martin, sehingga area-area tersebut dapat memfasilitasi dan menunjang terjadinya interaksi antara karyawan dan agen.



Gambar 11. Perspektif Ballroom & Stage
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 12. Perspektif Mini Talkshow Room
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 13. Perspektif Meeting Room
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 14. Perspektif Working Space
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017)

Working space atau ruang kerja adalah tempat 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 untuk menunjang interaksi. Dengan penerapan desain ini aktivitas bekerja dapat terwadahi dalam satu area tanpa ada penyekat yang berarti.

KESIMPULAN

Kantor ibarat rumah kedua bagi para karyawan. Maka dari itu, sangatlah penting untuk memperhatikan desain ruang kerja yang dapat membangun atmosfer yang lebih santai serta mengutamakan kenyamanan. Ruang kerja yang baik dapat menciptakan suasana yang nyaman, kondusif, dan berimbas positif terhadap produktivitas kerja yang meningkat bagi pelaku aktivitas di dalamnya. Maka ide perancangan interior kantor Sophie Martin ialah creative collaborative space. Dengan open space, aktivitas bekerja terwadahi dalam satu area tanpa penyekat yang berarti. Perancangan ruang kreatif yang fungsional untuk menunjang adanya interaksi antara karyawan dan agen. Dengan gaya *modern* kontemporer dan tanaman hijau akan membuat ruang terasa lebih nyaman dan santai. Hasil perancangan interior kantor ini ialah sebuah ruang kreatif kolaboratif yang menunjang terjadinya interaksi bagi penggunaannya serta sebuah tempat yang mempresentasikan dan memperkuat citra Sophie Martin.

DAFTAR PUSTAKA

- Moekijat, *Tata Laksana Kantor : Manajemen Perkantoran*, Alumni, Bandung, 1982.
- Hasson, B.2008. *Fashion Branding : 7 Jurusan Sukses Branding Bisnis MLM Fashion*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interiors*. New Jersey : John Wiley & Sons inc.
- Denyer, J. C. , *Office Management*, English Language Book Society, London, 1974.
- Ching, DK., *Arsitektur Bentuk dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1980.
- Ernst Neufert, Sjamsu Amril, *Data Arsitek edisi kedua*, Erlangga, Jakarta, 1992.
- The Liang Gie, *Administration Perkantoran Modern*, Nur Cahya Yogyakarta, 1983.
- Inovasi Pintar, 2014, *Co-working Space*, <http://inovasiipintar.com/tag/co-workingspace/>