

Perancangan Workstation Kantor *Alien Design Consultant* dengan Desain yang Inovatif dan konsep Material Sederhana

Leony Evelyn Muditasari¹, Maitri W. Mutiara², Ferdinand Kendall³

^{1,2,3} Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta
leony.615190031@stu.untar.ac.id, maitrim@fsrd.untar.ac.id, ferdinand@dt.untar.ac.id

Abstrak — Covid-19 telah ditetapkan oleh WHO (World Health Organization) sebagai pandemi global, karena telah menginfeksi ribuan negara di dunia, termasuk di Indonesia. Pandemi Covid-19 ini dapat menimbulkan resiko penularan baru yang sangat cepat dan mengubah prosedur/ tatanan hidup yang baru tiap individu atau kelompok, karena Covid-19 dapat menular khusus nya pada orang-orang yang berkumpul pada suatu tempat secara bersamaan, seperti di lingkup perkantoran. Kantor mengharuskan para pekerjanya untuk menjaga kebersihan, dengan merubah gaya hidup dan juga kebersihan lingkungan sekitar, seperti menjaga jarak, memakai masker, dan jauhi kerumunan. Perubahan besar dalam kehidupan banyak orang terhadap desain furniture juga terjadi, sehingga di perlukannya perancangan furniture kantor di kala pandemi. Pada saat Pandemi seperti ini, material- material baru tidak terlalu banyak di perkenalkan, material yang digunakan kebanyakan material yang sudah biasa, tetapi desainnya inovatif agar pekerja tidak mudah jenuh dan stress, yang berakibat pada penurunan imun tubuh dan penularan virus Covid-19. Metode perancangan furniture kantor *Alien Design Consultant* menggunakan pola pemikiran dari teori programming Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer dengan proses 8 tahapan. Bentuk furniture yang dirancang memiliki bentuk yang inovatif. Bentuk pada bagian kaki meja furniture terinspirasi dari huruf "A" dari nama kantor yang dirancang "*Alien*" Design Consultant. Furniture dibuat dengan konsep suasana misteri dan "Luar angkasa" bernama "*GLITRON*".

Kata kunci: Alien; Covid-19; Glitron; Inovatif.

I. PENDAHULUAN

Covid-19 merupakan wabah virus yang telah di tetapkan sebagai pandemi global oleh Badan Kesehatan Dunia atau WHO (World Health Organization) akibat telah menginfeksi menginfeksi lebih dari ribuan orang di 123 negara, dari Asia, Eropa, AS, hingga Afrika Selatan.

Aktivitas masyarakat di tengah pandemi Covid-19 ini menimbulkan risiko penularan

baru yang sangat cepat, khususnya di perkantoran. Kenyamanan pengguna kantor merupakan tanggung jawab setiap perusahaan untuk mengupayakan melakukan perubahan desain interior kantor, demi memberi rasa aman dan nyaman di masa pandemi ini, seperti memperhatikan setiap jarak antar pengguna kantor, memberi ruang kerja khusus, melakukan pengawasan terhadap kinerja setiap tim, dan

mempersiapkan kebutuhan setiap individu untuk menunjang performa kerja.

Menurut Hariadi (2020, h.all) prosedur yang harus diterapkan bagi pengguna kantor adalah dengan physical distancing, seperti jaga jarak, memakai masker, dan jauhi kerumunan, atau juga kantor di desain untuk tidak terjadinya kerumunan. Apabila prosedur dijalankan, maka akan menurunkan resiko penularan dan bahkan penularan bisa tidak akan terjadi.

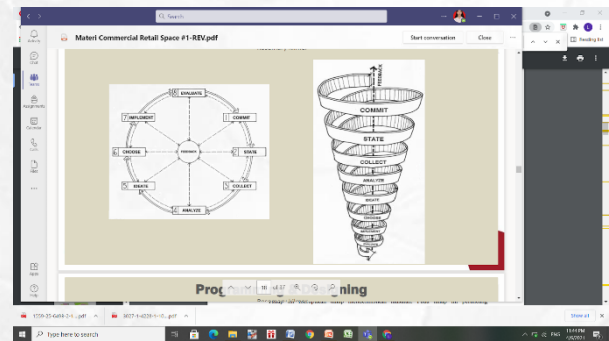
Selain masa pandemi mengubah prosedur/tatanan hidup yang baru tiap individu atau kelompok, pandemi ini juga membawa banyak perubahan besar dalam kehidupan banyak orang terhadap desain furniture.

Menurut Indra Febriansyah (2020, h.all) yang merupakan Pendiri Himpunan Desainer, masa pademi ini menjadikan penggunaan material baru yang di perkenalkan tidak teau banyak dipakai, kebanyakan memakai material yang sudah biasa tetapi desainnya inovatif.

II. METODE

Metode Perancangan menggunakan metode dari teori programming Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer, yang tahap-an nya di bagi menjadi dua. Tahap pertama adalah tahap analisis. Di tahap ini programming di

mulai dengan cara menganalisa suatu permasalahan dengan mengumpulkan data fisik, non fisik, literatur, dan berbagai data pendukung lainnya. Tahap kedua yaitu tahap sintesis. Tahap sintesis berupa proses *designing*. Pada tahap ini juga muncul ide-ide yang dikumpulkan menjadi beberapa alternatif desain untuk di jadikan solusi dari permasalahan yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya.



Gambar 2.1

Pola pikir proses desain

(Sumber: *Designing Interiors*, Rosemary Kilmer, 2014, p.179)

Menurut Rosemary Kilmer dalam proses desain ada beberapa tahapan berdasarkan bagan pola pikir perancangan (gambar 2.1) dan apa yang dilakukan desainer pada tahap tersebut. Tahapannya adalah sebagai berikut:

- a. *Commit*, tahap untuk menerima dan berkomitmen akan sebuah proyek. Pada tahap ini perancang mengajukan surat izin survey kepada kantor *Alien Design Consultan* sebagai objek perancangan.
- b. *State*, tahap mendefinisikan masalah. Pada tahap dimulai dengan menuliskan latar belakang dari perancangan furniture *Alien Design Consultan*. Dalam hal ini pandemi covid 19 diambil sebagai latar belakang perancangan.
- c. *Collect*, Pada tahap ini, perancang mengumpulkan fakta-fakta dan data- data. Data-data kantor *Alien Design Consultan* dikumpulkan melalui data literatur dari media internet.
- d. *Analyze*, tahap menganalisa masalah dari data dan fakta yang telah dikumpulkan, dan merumuskan hasil analisa tersebut, sehingga menjadi solusi desain yang dibutuhkan
- e. *Ideate*, tahap mengeluarkan ide dalam bentuk skematik, konsep, alternatif desain, dan gambar sketsa-sketsa sebagai ide perancangan.
- f. *Choose*, tahap memilih alternatif yang paling sesuai dengan kriteria yang telah di tetapkan sebelumnya dan dari ide-ide yang sudah ada.
- g. *Implement*, tahap menyalurkan ide melalui visualisasi penggambaran 2D atau 3D, digital ataupun manual.

- h. *Evaluate*, tahap meninjau kembali hasil desain, dengan membuat revisi desain dan membuat gambar kerja desain yang telah fix.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

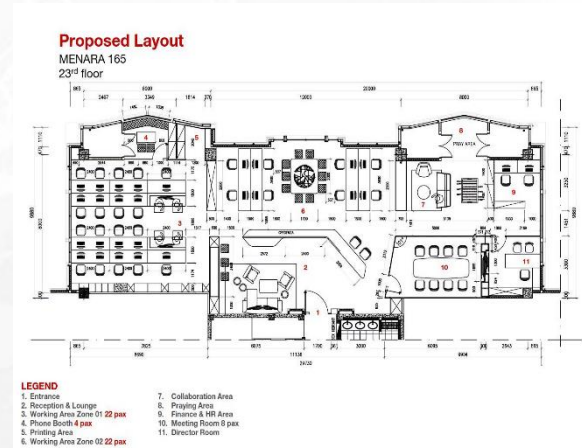
HASIL

1. Data Lapangan



Gambar 3.1.1: Logo Lembaga Kantor *Alien Design Consultan*
(sumber: direktori.lkpp.go.id)

Logo dari kantor *Alien Design Consultan* berupa alfabet “A” warna hitam. Logo ini diambil dari huruf depan *Alien* sendiri. Garis “glitch” yang ada pada huruf tersebut menggambarkan suasana misteri dari “Alien” itu sendiri. “Luar angkasa” yang ada di tengah huruf menambah kesan misteri dan unik.



Gambar 3.1.3: Denah Eksisting Kantor *Alien Design*

Consultan, lantai 23

(sumber: sewakantor-update.com)

Gambar 3.1.2: Menara 165, Simatupang, Jakarta

Menara 165 adalah gedung perkantoran 25 lantai yang disewakan untuk perkantoran sejak tahun 2011

(sumber: sewakantor-update.com)

Kantor *Alien Design Consultan* di lantai 23

terdiri dari 1 ¹Entrance dan 10 ruang di dalamnya, yaitu ruang ²Reception & Lounge, ³Working Area Zone 01, ⁴Phone Booth, ⁵Printing Area, ⁶Working Area Zone 02, ⁷Collaboration Area, ⁸Praying Area, ⁹Finance & HR Area, ¹⁰Meeting room, dan yang terakhir ¹¹Direktor room.

Gambar 3.1.4 Prespektif *Direktor Room* Kantor *Alien Design*



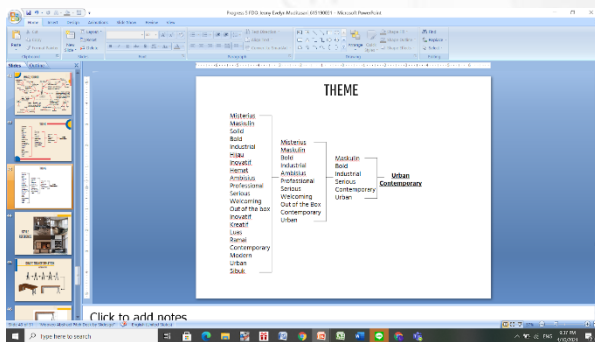
Consultan, lantai 23



(sumber: sewakantor-update.com)

Direktor Room/ Ruang Direktur di desain minimalis, simple, namun juga fungsional. Furniture yang terdapat di ruang ini, berupa meja direktur, kursi mesh, dan dua buah kursi bagi tamu direktur, beberapa lemari dan juga laci. *Finishing* furniture tersebut di dominasi dengan sentuhan motif kayu.

2. Hasil Analisa



Dari proses penganalisaan data lapangan dan data literatur, didapatkan tema Urban Contemporary dengan proses pengerucutan terdahulu dari gaya dan image seperti Gambar 3.1.5.

Terdapat juga beberapa permasalahan desain yang dapat disimpulkan:

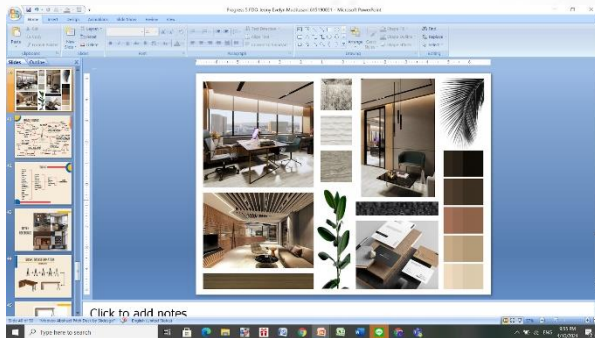
- Bagaimana mendesain furniture meja direktur yang minimalis, simple, fungsional, namun juga memiliki kesan yang inovatif?
- Di tengah pandemi ini, material sederhana apa saja yang digunakan untuk mendesain furniture meja direktur?

PEMBAHASAN

1. Konsep Desain

Gambar 3.1.5 Proses Pengerucutan citra dan image, mejadi tema dari Kantor *Alien Design Consultan*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

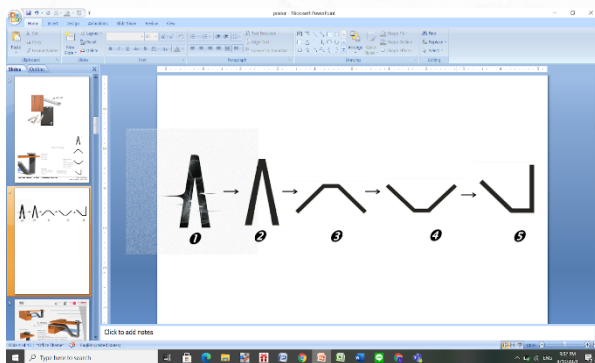
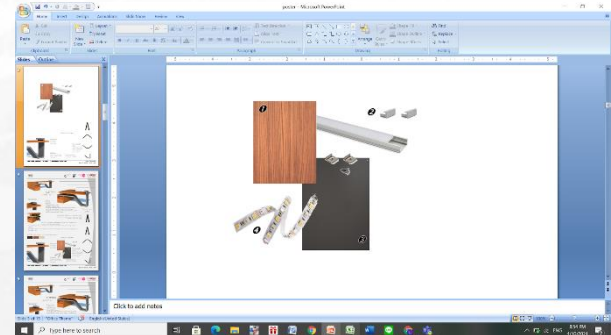
pengubahan dan hasil akhir no.5 di Gambar 3.1.7



Gambar 3.1.6 Mood Board

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Mood Board yang tertera pada Gambar 3.1.6 merupakan implementasi dari tema Urban Contemporary



Gambar 3.1.7 Proses Pengubahan Bentuk alfabet "A" dari huruf depan *Alien*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Bentuk alfabet "A" dari huruf depan *Alien*, diambil sebagai inovasi desain untuk struktur furniture meja direktur. Dengan beberapa

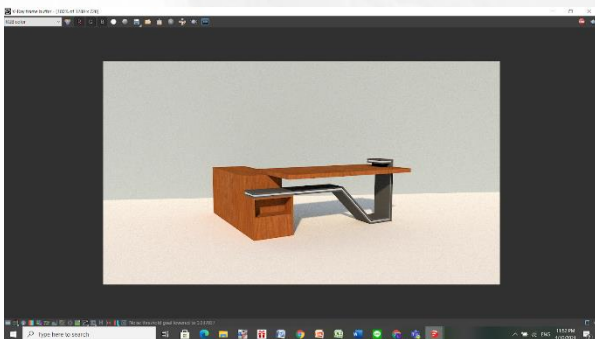
Gambar 3.1.8 Material yang digunakan untuk furniture meja direktur

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Dengan acuan warna dari mood board pada gambar 3.1.6 dan kesesuaian material yang digunakan di masa pandemi ini, berupa material sederhana dan penggunaannya harus mudah di-maintain, didapat material HPL Wood (TH 62 WM- Nepal Teak Wood Matte), HPL Solid Color (TH 048 AA- Graphite), Housing LED Strip (Type U Milky, Bahan acrylic & Aluminium, Ukuran 1000mm x 20 cm x 15mm), LED Strip (Flexible LED DC 24 Volt, Daya 14.4 Watt/ Meter, Cool White)

2. Desain Akhir

Furniture *workstation* ini dibuat dengan konstruksi permanen, yakni Konstruksi antara komponen satu dengan komponen lainnya tak bisa diubah atau sering disebut *fixed construction*.



Gambar 3.2.1 furniture Ruang Direktur
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Proses pengubahan pada gambar 3.1.7, hingga menjadi hasil akhir di no.5, diterapkan di kaki furniture meja ruang direktur seperti pada gambar 3.2.1, yang kemudian diberi ruang di tengah untuk diletakan LED strip dan Housing untuk memberi kesan “glitz” ruang angkasa. HPL Wood dan HPL solid yang sudah di jelaskan pada gambar 3.1.8 digunakan

sebagai finishing meja (HPL Wood mendominasi).

Cahaya glitz yang di hasilkan juga terinspirasi dari film Disney “Tron: Legacy”, sehingga furniture meja ini di beri nama “GLITRON”, yang merupakan kepanjangan dari “Glitz of Tron” yang memiliki makna “kemewahan dalam cahaya”

IV. SIMPULAN

Adanya Covid-19 membuat tiap- tiap individu harus menerapkan kebiasaan baru dalam menjaga kebersihan, salah satunya dengan penggunaan material pada interior kantor yang sederhana, tetapi juga desain yang inovatif agar dapat menghindari tiap-tiap individu dari rasa kejenuhan dan stres, yang berakibat pada penurunan imun tubuh dan penularan virus Covid-19. Penggunaan material yang sederhana dan inovatif ini di terapkan pada workstation ruang direktur, bernama “GLITRON” yang dapat membuat individu yang melihatnya lepas dari rasa jenuh dan juga menggunakan material sederhana namun mudah di bersihkan. Dengan demikian, dapat mengurangi resiko penularan yang diakibatkan oleh virus yang menempel pada furniture dan rasa jenuh akibat penggunaan furniture yang monoton.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih pertama-tama disampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan pihak-pihak yang telah membantu berperan dalam penulisan jurnal baik yang membantu dalam pencarian topik maupun objek penelitian, pengumpulan informasi, pencarian data dan sebagainya, hingga selesainya penulisan jurnal untuk kepentingan mata kuliah Desain Furniture Kantor ini. Dalam penulisan jurnal ini, saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik dari Bapak/Ibu dan para pihak yang membaca penulisan jurnal ini sangat membantu untuk penulisan jurnal kedepannya yang lebih baik lagi. Sekian penulisan jurnal, terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

Andry, & Sachari, A. (n.d.). Konsep Permainan Dalam Eksplorasi Material Untuk Pengembangan Craft.

Anna, L. (2020, Agustus 19). *Pandemi Bikin Desain Furnitur Lebih Fungsional dan "Pintar"*. Retrieved April 6, 2021, from [lifestyle.kompas.com: https://lifestyle.kompas.com/read/2020/08/19/212109620/pandemi-bikin-desain-furnitur-lebih-fungsional-dan-pintar](https://lifestyle.kompas.com/read/2020/08/19/212109620/pandemi-bikin-desain-furnitur-lebih-fungsional-dan-pintar)

direktori.lkpp.go.id. (n.d.). Retrieved Mei 10, 2021, from <https://direktori.lkpp.go.id/view/352/ptalien-bangun-nusantara>

Ikhsanudin, A. (2020, Juli 20). *Banyak Kasus Positif dari Perkantoran, Ahli Ingatkan Perketat Protokol COVID*. Dipetik April 6, 2021, dari [news.detik.com: https://news.detik.com/berita/d-5101538/banyak-kasus-positif-dari-perkantoran-ahli-ingatkan-perketat-protokol-covid](https://news.detik.com/berita/d-5101538/banyak-kasus-positif-dari-perkantoran-ahli-ingatkan-perketat-protokol-covid)

Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *2nd edition Designing Interiors*. New Jersey: John Wiley.

Lesmana, B. (2020, Mei 1). *5 Pilihan Material Finishing Interior yang Perlu Diketahui*. dipetik 3 Mei, 2021, dari [www.popmama.com: https://www.popmama.com/life/home-and-living/bella-](https://www.popmama.com/life/home-and-living/bella-)

lesmana/pilihan-material-finishing-interior-
yang-perlu-diketahui/4

Setyoningseh, C. (2018). *Desain Furnitur Creative Coworking Space*.

Mengenal Pentingnya Desain Produk pada
Pengembangan Bisnis. dipetik April 27,
2021,dari accurate.id:
[https://accurate.id/marketing-
manajemen/pentingnya-desain-produk-
pada-bisnis/](https://accurate.id/marketing-manajemen/pentingnya-desain-produk-pada-bisnis/)

Sumarno, J. B. (2018). Eksplorasi Material,
Inovasi Desain (Cetakan I ed.). ISI Press

www.aliendc.com. (n.d.). Retrieved Mei 10, 2021,
from <https://www.aliendc.com/>

www.taco.co.id. (n.d.). Retrieved Mei 5, 2021, from
<https://www.taco.co.id/id/catalogue>

Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension &
Interior Space*. NewYork: Watson-Guption
Publications.