

Konsep Dinamis Futuristik pada Perancangan Interior Kantor Fujifilm Jakarta

Calvin¹, Hartini², Heru Budi Kusuma³

^{1,2,3} Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta
calvin.615170093@stu.untar.ac.id, hartini@fsrd.untar.ac.id, heruk@fsrd.untar.ac.id

Abstrak —Bisnis fotografi adalah bisnis yang sedang berkembang dengan ladang yang menjanjikan dan diminati oleh banyak orang saat ini khususnya anak-anak muda seiring dengan berkembangnya media sosial dan teknologi. Dengan pesatnya perkembangannya bisnis dan ekonomi ini maka kebutuhan perusahaan juga bertambah tidak terkecuali kebutuhan akan perkantoran. Kantor adalah tempat sekelompok orang melakukan kegiatan tata usaha. Fujifilm Indonesia adalah perusahaan fotografi terkenal dengan kantor pusat yang terletak di Jakarta Selatan. Perancangan kantor Fujifilm dibutuhkan untuk memenuhi karakter dan kebutuhan para pengguna, mampu mencerminkan citra dan visi-misi perusahaan, serta menyenangkan dan dapat mengurangi stres pengguna. Dengan adanya perancangan diharap memiliki karakter dan keunikan sendiri dibanding perkantoran lainnya. Perancangan ini menerapkan metode perancangan Kilmer untuk menemukan pendekatan desain yang sesuai. Tema Naturally Inspiring dan Gaya Kontemporer diangkat dengan menampilkan citra elegan, dinamis, dan futuristik. Dengan pendekatan desain ini, diharapkan mampu menjawab, memberi solusi atas permasalahan, dan berfungsi maksimal sesuai dengan peran dan tujuannya di masyarakat.

Kata kunci: Dinamis; Interior; Jakarta; Kantor; Perancangan

I. PENDAHULUAN

Pertumbuhan bisnis dan ekonomi di Indonesia disebabkan oleh munculnya perusahaan-perusahaan baru yang menjalankan bisnisnya di kota-kota besar, seperti pada kawasan CBD Jakarta. Pesatnya perkembangan bisnis dan ekonomi merupakan salah satu faktor meningkatnya kebutuhan perusahaan akan sebuah perkantoran. Permintaan perkantoran pada kawasan CBD mengalami peningkatan pada tahun 2018 menjadi 150 ribu meter persegi, sebelumnya permintaan ruang kantor pada tahun 2017 berada di bawah 100 ribu meter persegi. Berdasarkan data Colliers, pada tahun 2018-2020 tambahan pasokan ruang kantor di kawasan CBD diperkirakan mencapai 1,2 juta

meter persegi. Sementara untuk wilayah di luar CBD, akan terdapat 21 perkantoran dengan luas kantor sebesar 660 ribu meter persegi pada tahun 2018-2020 (Hanly, 2019).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kantor adalah balai (gedung, rumah, ruang) tempat mengurus suatu pekerjaan (perusahaan); tempat bekerja. Kantor adalah sebuah lingkungan kerja sekaligus lingkungan hidup yang secara total bertanggungjawab terhadap kebutuhan orang-orang yang menempati (Peter B, Brandt, 1992). Menurut Moekijat, 1997 (dalam Silvia Francisca Anggada, Freddy H. Istanto, Ranis Prihatmanti, 2016), kantor adalah setiap tempat yang biasanya dipergunakan untuk melaksanakan pekerjaan tata usaha, dengan

nama apapun juga tempat tersebut mungkin diberikan, sedangkan menurut Miftahul Khairah (2017) menyatakan dalam penelitiannya bahwa kantor merupakan sebuah tempat yang mampu memwadahi segala aktivitas pekerja atau karyawannya.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kantor adalah tempat sekelompok orang melakukan kegiatan tata usaha. Tujuan utama dari lingkungan perkantoran adalah untuk menciptakan dan mendukung kinerja para karyawan yang bekerja di dalamnya.

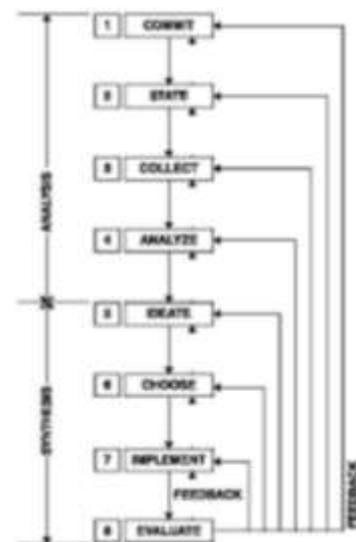
Seiring dengan perkembangan media sosial dan teknologi, bisnis fotografi menjadi ladang yang menjanjikan hingga beberapa tahun ke depan di Indonesia. Bisnis fotografi juga semakin diminati oleh banyak orang saat ini, khususnya anak-anak muda. Fujifilm adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang fotografi, dengan kantor pusat yang terletak di Jakarta Selatan. Daerah Kasablanka, Jakarta Selatan merupakan kawasan terpadu dengan berbagai macam fasilitas seperti perkantoran, perumahan, dan pusat perbelanjaan. Para karyawan kantor setiap hari melewati tantangan seperti kemacetan, kebisingan, polusi yang tentunya dapat berdampak pada kinerja dan produktivitas.

Perancangan Kantor Fujifilm dibutuhkan untuk memenuhi karakter dan kebutuhan

para pengguna, mampu mencerminkan citra dan visi-misi perusahaan, serta menyenangkan dan mengurangi stres pengguna. Dengan adanya perancangan diharapkan mampu menjawab dan memberi solusi atas permasalahan, berfungsi maksimal sesuai dengan peran dan tujuannya di masyarakat, serta memiliki karakter dan keunikan sendiri dibanding perkantoran lainnya.

II. METODE

Secara garis besar, metode perancangan yang digunakan adalah metode yang sebagaimana ditampilkan oleh Kilmer (2014) yang terdiri dari proses analisis dan sintesis.



Gambar 1. Metode Perancangan (Sumber: *Designing Interiors*, Rosemary Kilmer, 2014)

Data yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Data Lapangan (data fisik dan non-fisik),
- Data Literatur.

A. Metode Pengumpulan Data

Teknik atau cara yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data. Cara menunjuk suatu yang abstrak, tidak dapat diwujudkan dalam benda secara kasat mata, tetapi hanya dapat diperlihatkan penggunaannya, berikut adalah metode pengumpulan data yang digunakan:

1. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah mengamati data-data teori yang dapat digunakan sebagai landasan dalam perancangan, seperti data literatur mengenai kantor, konsep desain, yang diperoleh dari buku-buku pendukung, media massa, maupun laporan tugas akhir.

2. Metode Dokumentasi

Teknik pengumpulan data untuk memperoleh sumber data primer dalam bentuk gambar maupun foto-foto interior dan eksterior.

B. Metode Pengolahan Data

Data-data yang diperoleh dari lapangan dan studi literatur akan dilakukan penyeleksian data yang memiliki hubungan dengan perancangan seperti elemen pembentuk ruang, sistem interior, struktur, dan data eksisting. Data-data yang telah terseleksi nantinya akan dianalisis sebagai landasan dalam penyusunan program tabel kebutuhan dalam perancangan interior (*programming*), pembuatan konsep, dan

penerapan konsep dalam perancangan interior.

C. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah metode yang mendeskripsikan semua data lapangan yang diperoleh, baik data pengguna maupun data lapangan.

Dalam proses desain, terdapat metode kuantitatif yang melibatkan jenis aktivitas, fasilitas, kapasitas, dan standar dimensi ruang, sehingga menghasilkan besaran ruang dalam meter persegi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Fujifilm adalah perusahaan pembuat film fotografi pertama yang terkenal dengan berbagai macam inovasi. Dua nilai utama perusahaan yaitu inovasi dan *sustainability*. Visi perusahaan yaitu dengan berpegang pada budaya perusahaan yang terbuka, adil, dan transparan, serta dengan teknologi yang telah dipatenkan.

Fujifilm bertekad untuk terus menjadi perusahaan terdepan yang berani menghadapi tantangan untuk mengembangkan produk dan menciptakan nilai baru, sedangkan misi dari perusahaan secara umum adalah untuk membantu meningkatkan kualitas hidup semua orang di seluruh dunia.

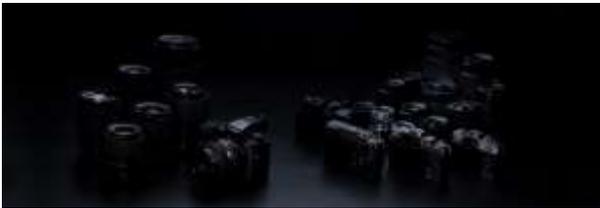
FUJIFILM
FUJIFILM Holdings Corporation

FUJIFILM
FUJIFILM Corporation

FUJI XEROX
Fuji Xerox Co., Ltd.

Gambar 2. Fujifilm Holdings Corporation (Sumber: www.fujifilm.com)

PT Fujifilm Indonesia saat ini hanya *menghandle* bisnis penjualan dan *after-sales service* untuk kamera digital dengan line-up produk premiumnya seperti X dan GFX-series.



Gambar 3. Kamera Premium Fujifilm (Sumber: www.fujifilm.com)

Lokasi Kantor Fujifilm terletak di Tower A 88 Kasablanka, Jakarta Selatan dengan destinasi gaya hidup seluas 9,5 hektar. Bangunan ini dirancang dengan sistem hemat energi. Fasilitas dalam perkantoran berupa ATM, Wi-Fi, 24 *hours security*, minimarket, bank, dan lain sebagainya.



Gambar 4. Lokasi Makro Perancangan (Sumber: Calvin, 2021)



Gambar 5 Fasad Bangunan (Sumber: <https://www.samudraoffice.com/virtual-office-jakarta-selatan/>)



Gambar 6 Lokasi Mikro Perancangan (Sumber: Calvin, 2021)

Berdasarkan hasil pengumpulan data lapangan, para karyawan Kantor Fujifilm dikategorikan sebagai berikut:

- Direktur sebagai pimpinan tertinggi, berjumlah 1 orang,
- General Manager*, berjumlah 4 orang,
- Manager*, berjumlah 6 orang,
- Staf dengan berbagai divisi, berjumlah 40 orang.



Gambar 7 Struktur Organisasi PT Fujifilm Indonesia (Sumber: Calvin, 2021)

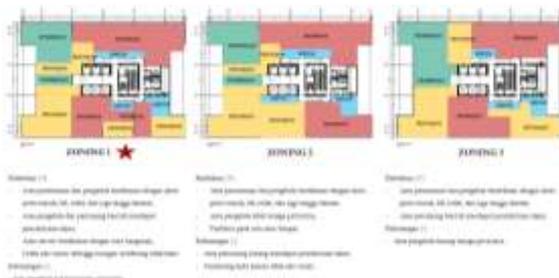
Berdasarkan struktur organisasi yang telah didapatkan, maka akan dilakukan analisis aktivitas pengguna dan kebutuhan ruang. Berdasarkan hasil analisis, ruangan terbagi menjadi empat zona, yaitu zona pengelola, penunjang, penerimaan, dan *service*.

Penulis juga melakukan analisis terhadap besaran dan persyaratan ruang dengan pedoman perancangan besaran ruang (Panero, 1979). Hasil analisis menyatakan bahwa total kebutuhan luas yang diperlukan berdasarkan aktivitas dan fasilitas adalah 1382 m². Berikut ini terlampir bagan diagram dan matriks organisasi atau hubungan antar ruang.



Gambar 8 Bubble Diagram Organisasi Ruang (Sumber: Calvin, 2021)

Berikut ini terlampir alternatif *zoning*, *grouping*, dan *layout* ruangan Kantor Fujifilm Jakarta.



Gambar 9 Alternatif Zoning Kantor Fujifilm Jakarta (Sumber: Calvin, 2021)



Gambar 10 Alternatif Grouping Kantor Fujifilm Jakarta (Sumber: Calvin, 2021)



Gambar 11 Alternatif Layout Kantor Fujifilm Jakarta (Sumber: Calvin, 2021)

Langkah selanjutnya adalah membuat konsep perancangan dengan menganalisis citra yang ingin dicapai pada ruangan. Berikut ini terlampir bagan analisis citra desain. Citra yang ingin dicapai pada ruangan berdasarkan hasil analisis yaitu elegan, dinamis, dan futuristik.



Gambar 12 Mindmapping Citra Desain (Sumber: Calvin, 2021)

Kata “*dynamic*” dalam bahasa Inggris yang berarti dinamis, memiliki karakteristik yang berubah-ubah dan progresif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dinamis

berarti penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan dan sebagainya, mengandung dinamika.

Farhan Fauzi (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa futuristik sejalan dengan perkembangan teknologi. Karakteristik arsitektur futuristik yaitu gubahan massa yang dinamis dan ekspresif dengan bentuk desain yang praktis dan sederhana, berani menggunakan corak warna maupun permainan garis miring.

Futuristik adalah sesuatu yang yang sederhana, minimalis, unik, dan menuju ke masa depan. Berikut adalah ciri-ciri arsitektur futuristik menurut Eero Saarinen (Fachri Zahari, 2018):

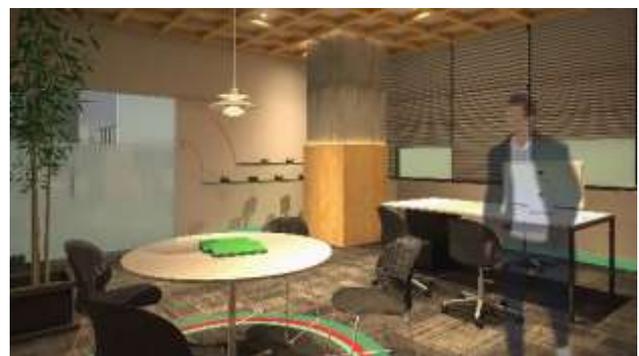
- a. Memiliki bentuk tertentu yang fungsional sehingga mengikuti fungsi,
- b. *Less is More*, semakin sederhana merupakan suatu nilai tambah terhadap gaya arsitektur futuristik,
- c. Ornamen dianggap sebagai suatu kejahatan sehingga perlu ditolak, ornamen dianggap sebagai suatu hal yang tidak efisien karena tidak memiliki fungsi,
- d. *Nihilism*, merupakan penekanan perancangan yang ada pada ruang, maka rata-rata desain menjadi polos, sederhana dengan penggunaan bidang-bidang kaca lebar,

- e. Kejujuran bahan yaitu mengekspos jenis bahan atau material yang digunakan dan ditampilkan seadanya, tidak ditutup-tutupi atau dikamuflese sedemikian rupa hingga hilang karakter aslinya. Bahan-bahan utama yang digunakan antara lain beton, baja, dan kaca. Material-material tersebut dimunculkan apa adanya untuk merefleksikan karakternya yang murni.

Berikut adalah implementasi konsep dinamis futuristik pada beberapa ruangan pada Kantor Fujifilm Jakarta.



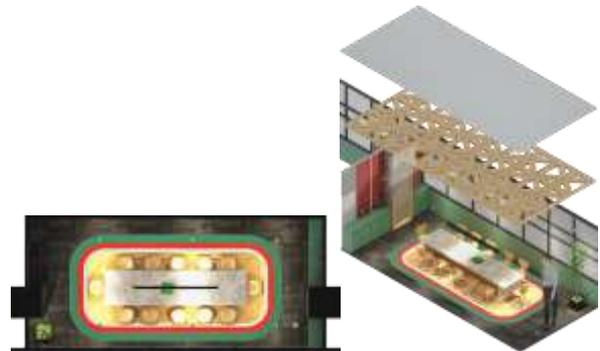
Gambar 13 Perspektif Ruang Direktur
(Sumber: Calvin, 2021)



Gambar 14 Perspektif Ruang Direktur
(Sumber: Calvin, 2021)



Gambar 15 *Layout dan Isometri Ruang Direktur*
(Sumber: Calvin, 2021)



Gambar 19 *Layout dan Isometri Boardroom*
(Sumber: Calvin, 2021)



Gambar 16 *Tampak Ruang Direktur*
(Sumber: Calvin, 2021)



Gambar 20 *Tampak Boardroom*
(Sumber: Calvin, 2021)



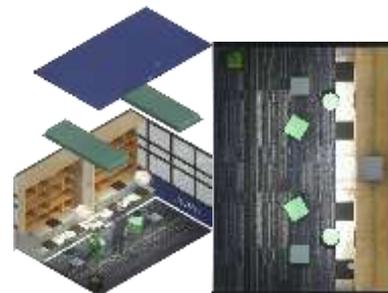
Gambar 17 *Perspektif Boardroom*
(Sumber: Calvin, 2021)



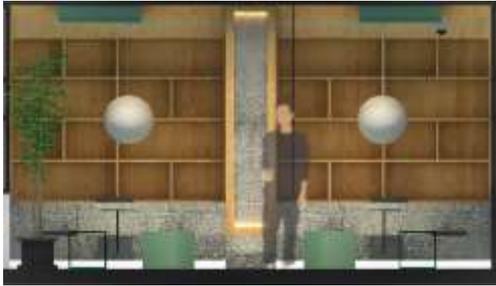
Gambar 21 *Perspektif Ruang Breakout*
(Sumber: Calvin, 2021)



Gambar 18 *Perspektif Boardroom*
(Sumber: Calvin, 2021)



Gambar 22 *Layout dan Isometri Ruang Breakout*
(Sumber: Calvin, 2021)



Gambar 23 Tampak Ruang *Breakout*
(Sumber: Calvin, 2021)



Gambar 24 Perspektif *Pantry*
(Sumber: Calvin, 2021)



Gambar 25 *Layout* dan Perspektif *Pantry*
(Sumber: Calvin, 2021)



Gambar 26 Perspektif Meja Resepsionis
(Sumber: Calvin, 2021)



Gambar 27 Perspektif *Entrance* Kantor
(Sumber: Calvin, 2021)



Gambar 28 Perspektif *X Gallery*
(Sumber: Calvin, 2021)

Konsep lantai menggunakan karpet *tile* dengan warna dan garis yang berkesinambungan memberikan kesan sederhana. Lantai *luxury vinyl tile* untuk menghangatkan ruangan serta mempertegas kesan alami. Material keras seperti marmer, granit, dan beton untuk mendapatkan kesan alami dan *unfinished*.

Konsep dinding atau partisi menggunakan material *gypsum board* dan *finishing* cat. Dinding atau partisi kaca untuk mendapatkan kesan terbuka, luas, dan ringan. *Finishing* panel kayu untuk mendapatkan kesan hangat serta mempertegas kesan alami dan beton untuk mendapatkan kesan *unfinished*.

Konsep plafond menggunakan material akustik seperti *acoustical tile* dengan material *gypsum board*. Material kayu seperti *plywood* dan MDF sebagai akustik dan memperindah ruangan serta permainan pencahayaan tersembunyi pada elemen desain interior untuk mendapatkan kesan futuristik.

Konsep warna yang diterapkan adalah warna-warna akromatik dipadu dengan warna alami (merah, biru, dan hijau) sesuai dengan citra dan *corporate identity*. Warna merah memberikan kesan semangat, pertarungan, raja, dan dapat menstimulasi nafsu makan. Warna biru dan hijau berkaitan erat dengan alam dan mampu memberikan efek ketenangan dan kesegaran. Warna-warna ini dapat meningkatkan produktivitas dan pengalaman kerja yang menyenangkan.

Konsep material yang diterapkan adalah material yang memiliki sifat ramah lingkungan dan tahan lama seperti beton, kayu, besi, baja, aluminium, dan kaca. Penerapan material sesuai dengan dua nilai utama perusahaan yaitu inovasi dan *sustainability*.

Konsep furnitur yang diterapkan adalah furnitur dengan sentuhan ringan, furnitur dengan kesan sederhana namun fungsional.

IV. SIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat diperoleh beberapa poin kesimpulan. Konsep dinamis futuristik

yang diterapkan pada perancangan Kantor Fujifilm Jakarta yaitu sebagai berikut:

- a. Permainan garis-garis miring atau diagonal yang memberikan kesan bergerak atau dinamis dan tidak stabil, dan garis melengkung untuk memberikan kesan futuristik,
- b. Permainan bentuk kotak-kotak sederhana disertai bentuk lingkaran untuk menciptakan suasana futuristik serta memberikan ambien dalam ruangan,
- c. Kesan alami yang ingin dicapai dengan penggunaan unsur yang ditampilkan seadanya seperti kayu dan beton yang tidak diberi *treatment* untuk mendapatkan kesan *unfinished*,
- d. Konsep dinamis diterapkan dengan permainan bentuk pola lantai dari mengecil hingga membesar dan permainan pembagian rak atau *shelving* menunjukkan sesuatu yang terus bergerak,
- e. Konsep futuristik diterapkan dengan perpaduan dua warna yang menghasilkan kontras, penggunaan bidang-bidang kaca yang lebar, permainan pencahayaan tersembunyi pada elemen desain interior, dan tidak menggunakan ornamen yang berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Brandt, Peter B. (1992). *Office Design*. New York: Watson-Guption.
- Fauzi, F., & Aqli, W. (2020). Kajian Konsep Arsitektur Futuristik pada Bangunan Kantor. *Journal of Architectural Design and Development*.
- <http://fujifilm.co.id/>; diakses pada 21 Mei 2021 pukul 18.21 WIB.
- <https://kbbi.web.id/dinamis>; diakses pada 22 Mei 2021 pukul 14.39 WIB.
- <https://kbbi.web.id/kantor>; diakses pada 21 Mei 2021 pukul 18.20 WIB.
- Khairah, Miftahul. (2017). Pendekatan Seni: Perancangan Interior Kantor Greenpeace Indonesia dengan Penerapan *Eco-Design* dalam *Seni: Jurnal Pengetahuan & Penciptaan Seni UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*.
- Kilmer, Rosemary & Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interiors*. Second Edition. Canada: John Wiley & Sons.
- Panero, Julius & Zelnik, Martin. (1979). *Human Dimension & Interior Space*. New York: The Architectural Press Ltd.