

## PERANCANGAN INTERIOR KANTOR INDOSAT MEGA MEDIA JAKARTA

Abiyu<sup>1</sup> Ahmad Nur Sheha Gunawan S.T.,M.T<sup>2</sup> Djoko Murdowo M.B.A

Program Studi (S1) Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Abiyuabi96@gmail.com<sup>1</sup> ahmadnursheha@gmail.com<sup>2</sup> djoko@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

---

### ABSTRAK

Proyek Redesain Interior Kantor Indosat Mega Media di Kota Jakarta akan menggunakan Interactive Stimulative Space sebagai tema interior kantor yang nantinya akan diterapkan melalui konsep *Progressive Connecting Area*. Dengan menerapkan konsep perancangan "*Progressive Connecting Area*", kantor yang didesain ulang diharapkan akan menyelesaikan permasalahan interior dimana hal ini dapat mengoptimalkan produktivitas kerjanya untuk melayani konsumen dan melakukan tugas mereka sesuai dengan *jobdescnya* dengan baik.

Kata kunci : Kantor Telekomunikasi, Suasana Ruang, *Interactive Stimulative Space*, *Progressive Connecting Area*

### ABSTRACT

*The Interior Redesign of Indosat Mega Media Office Project in Jakarta City will use Interactive Stimulative Space as an office interior theme which will later be applied through the Progressive Connecting Area concept. By applying the design concept of "Progressive Connecting Area", the redesigned office is expected to solve interior problems where this can optimize the productivity of its work to serve consumers and do their jobs according to their jobdesc well.*

*Keywords: Telecommunication office, Interactive Stimulative Space, Progressive Connecting Area*

### I. Pendahuluan

PT Indosat Mega Media merupakan perusahaan yang dimiliki sepenuhnya oleh PT Indosat Tbk, penyelenggara jasa telekomunikasi terkemuka di Indonesia. IndosatM2 beroperasi secara penuh sejak tahun 2000 untuk membangun dan menerapkan jasa dan produk berbasis IP, internet dan multimedia di Indonesia. PT Indosat Mega Media (IndosatM2) ini juga didirikan oleh PT Indosat Tbk. pada tahun 1996. Pada tahun 2000 PT Indosat Mega Media mulai mengoperasikan sistem TV kabel berlangganan yang dilengkapi dengan internet dari area Kelapa Gading, dengan kantor pusat di Plaza IM2 Jalan Kebagusan Raya No. 36, Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Pada tahun yang sama IndosatM2 memulai kerja sama pemasaran dalam bentuk memasarkan internet yang sekarang dikenal dengan *First Media*.

### 1.1 Tahapan Perancangan

#### a. Data Primer

- Pengumpulan data- data yang di dapat dari survey, antara lain : Kantor Indosat Mega Media Jakarta, Kantor Indosat Pusat Jakarta, Telkom Landmark Tower Office Jakarta.
- Observasi dan data fisik
- Wawancara

#### b. Data Sekunder

- Studi Aktifitas, mengetahui berapa banyak pengguna dan aktifitas apa saja yang dilakukan.
- Studi preseden, melakukan studi preseden dengan Kantor Indosat Mega Media Jakarta dengan Kantor Telekomunikasi lainnya

## II. Kajian Pustaka

Mengutip dari Mills, tujuan kantor didefinisikan sebagai pemberi pelayanan komunikasi dan perekaman. Dari definisi ini, Mills memperluas menjadi fungsi kantor, yakni sebagai berikut:

- Menerima informasi; bentuk surat, panggilan telepon, faktur dan laporan mengenai berbagai kegiatan bisnis
- Merekam dan menyimpan data – data serta informasi;
- Mengatur informasi; bentuk pembukuan/perhitungan yang telah dikumpulkan dari berbagai informasi dan sumber
- Memberi informasi;
- Melindungi aset; secara cermat berbagai kegiatan dalam perusahaan agar mengantisipasi hal - hal yang tidak menguntungkan

## III. Tema dan Konsep Desain

Berdasarkan analisa yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, diketahui bahwa tujuan akhir perancangan ini adalah menyediakan fasilitas dan mewadahi kegiatan pada kantor IndosatM2 berdasarkan studi banding dari kantor - kantor telekomunikasi lainnya. Dengan melihat permasalahan dari setiap ruang dan jenis pekerjaan dan karakter dari pegawai pada kantor IndosatM2 dimana didominasi oleh pegawai dari perkotaan dengan karakter yang pengguna yang sibuk, terikat oleh waktu, mudah stress dan jenuh serta mobilitas tinggi, tema yang akan digunakan yaitu "*Interactive Stimulative Space*". Tema ini nantinya akan menerapkan suasana desain yang memaksimalkan interaksi dari *interior* terhadap penggunaanya dan interaksi dari sesama penggunaanya. Suasana desain pada kantor IndosatM2 juga akan menerapkan desain yang stimulatif dimana suasana pada suatu ruangan diharapkan mampu merangsang kinerja dan kreatifitas para pegawai untuk lebih maksimal dalam bekerja.

Tema “*Interactive Stimulative Space*” akan diterapkan dengan jenis ruangan yang terbuka dan minim sekat sehingga dapat menampilkan kesan *clean & simple*, dengan furniture yang fungsional mengikuti jenis dari pekerjaan pegawai. Warna yang akan digunakan adalah warna putih dan abu-abu sebagai warna primer sedangkan untuk warna sekunder akan disesuaikan dengan warna dari identitas perusahaan ruangnya.

### 3.1 Konsep Bentuk

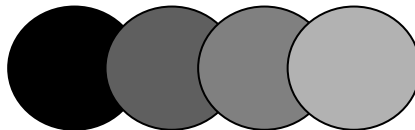
Konsep bentuk yang akan diterapkan pada ruangan menggunakan perpaduan dari bentuk geometris dan organis. Bentuk geometris diterapkan sebagai bentuk primer dan bentuk organis sebagai bentuk sekunder. Bentuk geometris sendiri diterapkan untuk mewujudkan suasana desain yang “*Clean*” yang juga sesuai dengan nilai-nilai perusahaan yang sebelumnya telah dijabarkan. Sedangkan penggunaan bentuk organis diterapkan untuk menghadirkan aksentasi pada estetika ruang



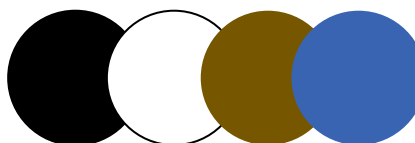
Gambar 3.1 Pengaplikasian konsep bentuk pada Area Lobby

### 3.2 Konsep Warna & Material

Warna yang diterapkan dalam perancangan kantor IndosatM2 menggunakan warna primer putih, abu-abu, dan warna dari logo IndosatM2 sebagai aksentasi.



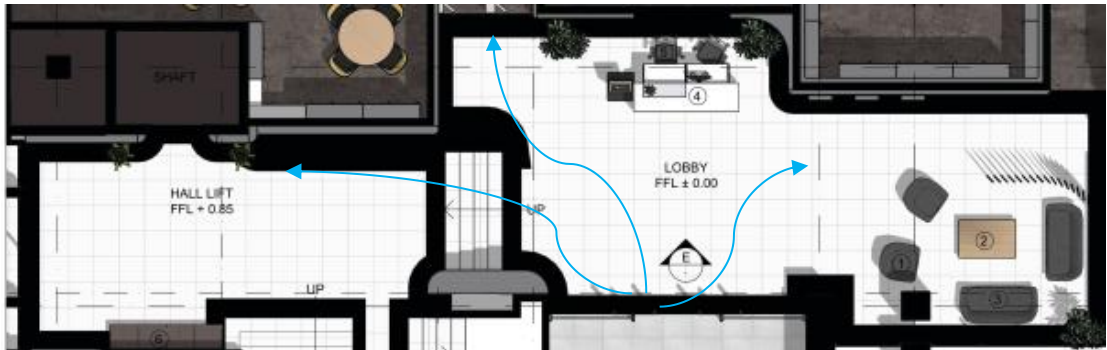
Gambar 3.2 Konsep Warna Kantor Indosat Mega Media Jakarta



Gambar 3.2 Konsep Warna Kantor Indosat Mega Media Jakarta

### 3.3 Konsep Sirkulasi

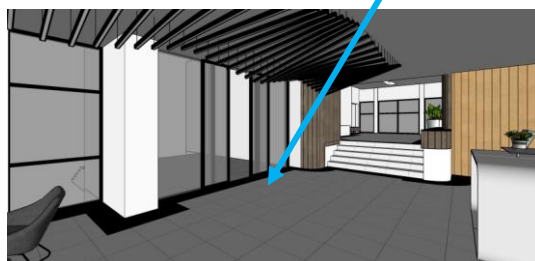
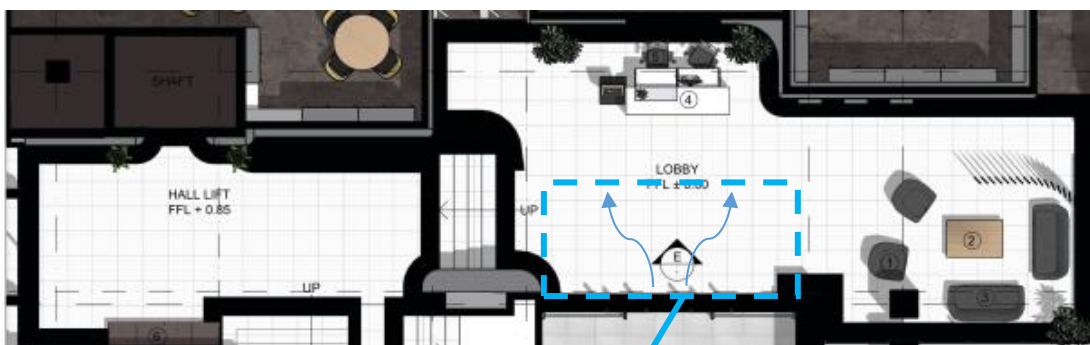
Penataan sirkulasi pada area ini bertujuan untuk memudahkan client, customer dari kantor IndosatM2 ketika pertama kali memasuki kantor dengan meja resepsionis yang langsung terlihat dari *main entrance* yang posisinya terletak ditengah diantara *waiting area* dan *lift hall*



Gambar 3.3 Sirkulasi area *lobby* dan *lift hall*

### 3.4 Konsep Penghawaan

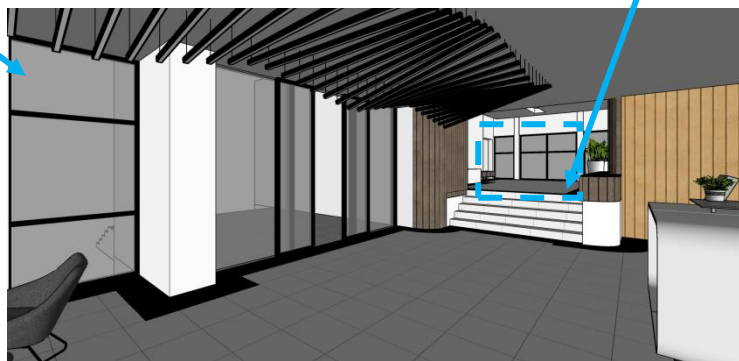
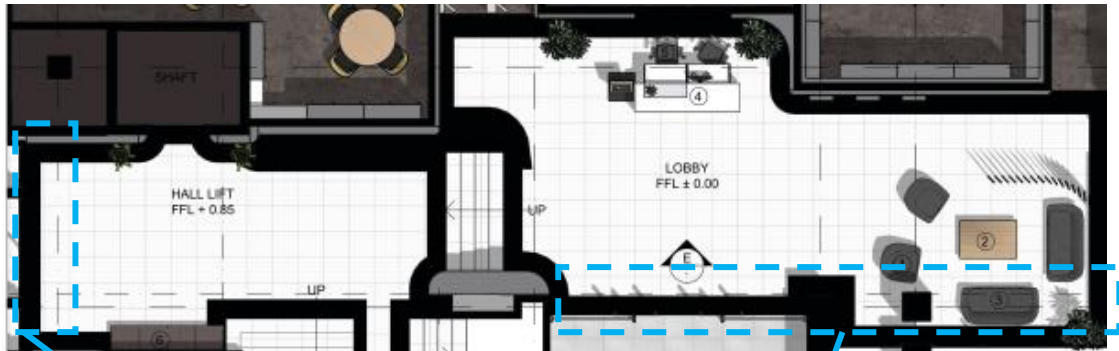
Penghawaan pada area lobby dan lift hall menggunakan penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami pada area lobby berasal dari bukaan pada *main entrance* yang menghadap ke arah timur. Sedangkan untuk penghawaan buatan menggunakan *AC central*



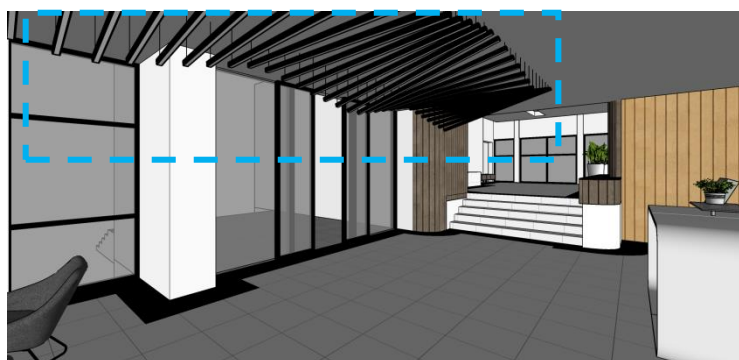
Gambar 3.4 Penghawaan alami area *lobby* dan *lift hall*

### 3.5 Konsep Pencahayaan

Sistem pencahayaan pada area *lobby* dan *lift hall* didominasi oleh penggunaan pencahayaan alami pada pagi sampai siang hari, hal ini dikarena terdapat banyak bukaan dan fasad bangunan yang menggunakan kaca sehingga cahaya matahari dapat masuk dengan baik.



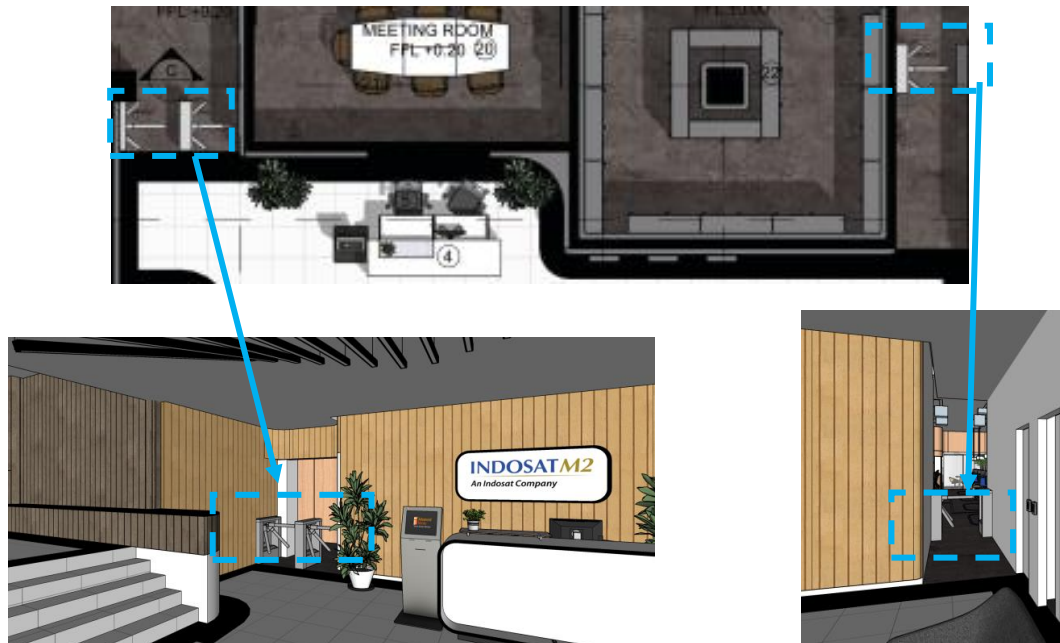
Gambar 3.5 Pencahayaan alami area *lobby* dan *lift hall*



Gambar 3.5 Pencahayaan buatan area *lobby* dan *lift hall*

### 3.6 Konsep Pencahayaan

Sistem keamanan pada area *lobby* menggunakan portal dengan *rfid card* yang diletakan pada entrance menuju area kerja pada kantor Indosat Mega Media



Gambar 3.6 sistem keamanan *lobby* dan *lift hall*

## IV. Hasil Desain

### 4.1 Area *Lobby* dan *Waiting Area*

Fasilitas pada *Lobby* dan *Waiting Area* diterapkan berdasarkan dari kebutuhan dari *User*, *Customer* dan *Client*. Penerapan suasana ruang ini mengacu pada tema yang telah dijabarkan sebelumnya yaitu “*Interactive Stimulative Space*”, yang diterapkan menggunakan permainan *lighting* pada beberapa elemen interior dan penerapan konsep *Clean* yang diambil dari nilai-nilai perusahaan diterapkan melalui penggunaan *wall panel* yang dapat dilihat dari penggunaan kombinasi bentuk geometris dan organis.



Gambar 4.1 Desain *Lobby Area* Kantor Indosat Mega Media Jakarta



Gambar 4.1 Desain *Lobby Area* Kantor Indosat Mega Media Jakarta

#### 4.2 *Customer Service of Corporate & Customer Service of FTTH Area*

Fasilitas pada *Customer Service of Corporate & FTTH Area* diterapkan berdasarkan dari kebutuhan dari para pegawai. Penerapan suasana ruang ini mengacu pada tema dan konsep yang telah dijabarkan sebelumnya yaitu “*Interactive Stimulative Space*” dan *Progressive in Connecting Area*, yang diterapkan menggunakan *Lighting* yang diadaptasi dari bentuk topologi jaringan komputer. dengan *Dimmer* pada *Ceiling*. penerapan lainnya terdapat pada furniture berupa *adjustable working desk* yang dapat diatur ketinggian sesuai kenyamanan para pegawai.



Gambar 4.2 Desain Ruang Kerja *Customer Service of Corporate & Customer Service of FTTH Area* Kantor Indosat Mega Media Jakarta



Gambar 3.4 Desain Ruang Kerja *Customer Service of Corporate & Customer Service of FTTH Area* Kantor Indosat Mega Media Jakarta

#### 4.3 *IT Customer Service of Corporate & IT Customer Service of FTTH Area*

Fasilitas pada *IT Customer Service of Corporate Area* diterapkan berdasarkan dari kebutuhan dari para pegawai. Penerapan suasana ruang ini mengacu pada tema dan konsep yang telah dijabarkan sebelumnya yaitu “*Interactive Stimulative Space*” dan *Progressive in Connecting Area*, yang diterapkan dengan konsep *layout open plan* selain itu juga terdapat suatu spot *collaborative* terbuka yang berfungsi untuk *brainstorming* atau *meeting*. Penerapan lainnya terdapat pada furniture berupa *adjustable working desk* yang dapat diatur ketinggian sesuai kenyamanan para pegawai.



Gambar 4.3 Desain Ruang Kerja *IT Customer Service of Corporate Area* Kantor Indosat Mega Media Jakarta

Fasilitas pada *IT Customer Service of FTTH* diterapkan berdasarkan dari kebutuhan dari para pegawai. Penerapan suasana ruang ini mengacu pada tema dan konsep yang



telah dijabarkan sebelumnya yaitu “*Interactive Stimulative Space*” dan *Progressive in Connecting Area*”, yang diterapkan dengan memberikan suatu spot *collaborative* yang berfungsi untuk *brainstorming* atau *meeting*. Berdasarkan analisa dari *user behavior* dan *user jobdesc*, para pegawai pada area *IT Customer Service of FTTH* memiliki tipe bekerja yang fleksibel tidak seperti pegawai pada *Customer Service* yang menetap pada *working desk* masing-masing dapat berpindah dari satu meja ke meja lainnya maka untuk mengakomodasi para pegawai terdapat fasilitas berupa *Telephone Pod* dan *Personal Pod* yang dimaksudkan untuk memberikan fleksibilitas dan privasi untuk para pegawai dalam bekerja. Penerapan *Interactive* dan *Stimulative* juga diterapkan melalui vegetasi *indoor* yang ditempatkan menggunakan *hanging rack* untuk memberikan stimulant dan interaksi antara manusia dengan alam,



Gambar 4.3 Desain Ruang Kerja *IT Customer Service of FTTH Area*  
Kantor Indosat Mega Media Jakarta

#### 4.3 *Sourcing Room*

Fasilitas pada *Sourcing Room* diterapkan berdasarkan dari kebutuhan dari para pegawai. Penerapan suasana ruang ini mengacu pada tema dan konsep yang telah dijabarkan sebelumnya yaitu “*Interactive Stimulative Space*” dan *Progressive in Connecting Area*, yang diterapkan menggunakan *Lighting* yang diadaptasi dari bentuk topologi jaringan komputer. dengan *Dimmer* pada *Ceiling*. penerapan lainnya terdapat pada furniture berupa *adjustable working desk* yang dapat diatur ketinggian sesuai kenyamanan para pegawai.



Gambar 4.3 Desain Ruang Kerja *Sourcing Team* Kantor Indosat Mega Media Jakarta

## V. Kesimpulan

Perancangan ulang interior Kantor Indosat Mega Media bertujuan untuk memaksimalkan fungsi dari kantor indosat mega media itu sendiri dengan baik yang berhubungan dengan fasilitas, layouting dan brand identity. Selain itu perancangan ulang kantor Indosat Mega Media bertujuan untuk memberikan rangsangan dan interaksi untuk meningkatkan kinerja dalam bekerja. Penerapan rangsangan dan interaksi dapat berupa penggunaan furniture, warna serta bentuk bentuk yang terkait dengan konsep dan tema yang telah dijabarkan di bab sebelumnya.

Tema yang diterapkan pada perancangan ini adalah Interactive Stimulative Space, dimana tema ini dapat digunakan untuk memberikan rangsangan yang aktif dan juga dapat menimbulkan interaksi antara pengguna dengan interior serta pengguna terhadap pengguna.

## VI. Daftar Pustaka

Panero, Julius dan Martin Zelnik, ( 1979 ), Human Dimension and Interior Space : A Source Book Of Design Reference Standard.

De Chiara, Joseph, Julius Panero, dan Martin Zelnik ( 1991), Time Saver Standard For Interior Design

Ernst dan Peter Neufert ( 2012 ), Neufert Architect Data Fourth Edition

(2016), Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 48 Tahun 2016 Tentang Standar Keselamatan dan Kesehatan Kerja Perkantoran

Gunawan, Indrawan Astri, Sriti Mayang Asri, Stephanie Melinda Frans, (2017) Penerapan Interior *Branding* pada Hotel Yello, Jurnal INTRA Vol 5, No,2

Wheeler, Allison, (2013), Designing Brand Identity Fourth Edition.

Ching, Francis DK ( 2007 ), Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatahan Edisi Ketiga

Gandlsandt, Rudiger dan Harald Hofmann, ( 1992 ) Handbook of Lighting Design

Groenholm, Micco ( 2010 ) Color Affect System

Nuraida, Ida S.E ( 2008 ) Manajemen Administrasi Perkantoran

Sumber Web :

[digilib.polban.ac.id › disk1 › jbptppolban-gdl-meghaperma-4119-1-bab2—5](http://digilib.polban.ac.id/disk1/jbptppolban-gdl-meghaperma-4119-1-bab2—5) diakses pada 17 Maret 2019

[jbptunikompp-gdl-hadissyahp-27656-1-unikom\\_h-i.pdf](http://jbptunikompp-gdl-hadissyahp-27656-1-unikom_h-i.pdf) diakses pada 17 Maret 2019

<https://www.scribd.com/presentation/261610292/pengertian-mixed-use-building> diakses 17 Maret 2019

<https://www.youtube.com/watch?v=-kstNah6r20> diakses pada 20 Maret 2019

<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/145332/slug/perancangan-ulang-interior-kantor-call-center-telkomsel-di-gedung-infomedia-nusantara-bandung.html> diakses pada 11 Agustus 2019

[https://www.academia.edu/31495141/Disusun\\_oleh\\_Dwi\\_Retno\\_SA?sa=X&ved=2ahUKEwjUrJG2gYLnAhWAXRUIHeHMDp0QFjAAegQIARAB](https://www.academia.edu/31495141/Disusun_oleh_Dwi_Retno_SA?sa=X&ved=2ahUKEwjUrJG2gYLnAhWAXRUIHeHMDp0QFjAAegQIARAB) diakses pada 11 Agustus 2019