

EKSPLORASI BENTUK KONTRUKSI RAK PENYIMPANAN DI KANTOR ISTORA JAKARTAPUSAT

Maharani Ayu Bening Pratiwi

Program Studi Magister Seni, Pascaasarjana ISI Yogyakarta

Jl. Suryodiningratan No.8, Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55143

Email : maharaniayu1211@gmail.com

ABSTRACT

ISTORA is a world-class badminton sports stadium, until now the sports stadium is still used for tournaments once a year at the world level. Apart from the main building, namely ISTORA, there are other supporting buildings such as athlete locker rooms, multifunctional rooms, VIP rooms and office rooms. It was observed during the field that there was a problem related to the file storage area in the ISTORA office. Besides that, there is a lack of interior optimization within the ISTORA office area. The function of the ISTOR office besides being the facilities and infrastructure of the ISTORA stadium, also has a function as a meeting area or meetings from outside parties with the head of the ISTORA office. There is a gap that is used to bring out or introduce culture in Indonesia through the design of custom furniture, which will later be placed in the ISTORA office area and is one of the important components to support the ambience of an interior room. The function of furniture itself is not only to support human activities, but also to be a point of interest in a room and can add aesthetic value to a room. This research will use the Design Thinking method, with a focus on potential design users such as employees in the ISTOR office area. The design of this furniture is in the form of storage shelves with a Javanese cultural approach, in the form of Javanese script which is applied to the construction of the legs of the furniture. The materials to be used are natural materials such as teak wood with a natural finish combined with holo iron finishing with matte black paint. The choice of a simple design is also the main point so that it can be combined and matched in various interior design styles of the room.

Keywords : *ISTORA, Office, Javanese script.*

ABSTRAK

ISTORA merupakan stadion olahraga bulutangkis ditingkat dunia, hingga saat ini stadion olahraga masih digunakan turnamen setiap satu tahun sekali ditingkat dunia. Selain bangunan utama yaitu ISTORA, adanya bangunan pendukung lainnya seperti ruang ganti atlet, ruang multifungsi, ruang VIP dan ruang kantor. Ditinjau sewaktu dilapangan adanya problem terkait tempat penyimpanan berkas diarea kantor ISTORA. Selain itu kurangnya pengoptimalan interior didalam area kantor ISTORA. Fungsi kantor ISTORA selain menjadi sarana dan prasarana stadion ISTORA, juga memiliki fungsi sebagai area pertemuan maupun meeting dari pihak luar dengan kepala bagian kantor ISTORA. Adanya celah yang digunakan untuk memunculkan ataupun memperkenalkan budaya di Indonesia lewat perancangan furniture custom, yang nantinya akan diletakan diarea kantor ISTORA dan meruapakan salah satu komponen penting untuk mendukung ambience suatu interior ruangan. Fungsi furnitur sendiri selain untuk menunjang aktivitas manusia, namun bisa juga menjadi poin of interest didalam suatu ruangan dan bisa menambah nilai estetik didalam suatu ruangan. Penelitian ini akan menggunakan metode Design Thinking, dengan fokus terhadap calon pengguna desain seperti para pegawai diarea kantor ISTORA. Perancangan furniture ini berupa rak penyimpanan dengan pendekatan budaya jawa, berupa Aksara Jawa yang diterapkan pada bagian kontruksi kaki furniture. Material yang akan digunakan berupa material alam seperti, teak wood (kayu jati) dengan finishing natural yang dikombinasikan dengan besi holo finisihing cat hitam doff. Pemilihan desain yang simple juga menjadi point utama agar dapat dipadu padankan diberbagai gaya desain interior ruangan.

Kata Kunci : *ISTORA, Kantor, Aksara Jawa.*

1. Pendahuluan

ISTORA merupakan stadion olahraga didalam kompleks GBK (Gelora Bung Karno). Stadion ISTORA dapat menampung 7,166 orang ditahun 2018 (Isdi, Kepala Pengelola Kantor ISTORA,2019). ISTORA pertama kali digunakan untuk pertandingan olahraga bulutangkis dengan turnamen perdananya yaitu Piala Thomas Cup ditahun 1961. Ditahun 1962 ISTORA juga sebagai pelengkap sarana dan prasarana *Asian Games* yang ke VI, yang dimana Indonesia menjadi tuan rumah saat itu. Setelah berlangsungnya tournament bergengsi didalam bidang olahraga bulutangkis, ISTORA menjadi stadion olahraga bulutangkis yang cukup dikenal diberbagai belahan dunia. Bahkan sampai saat ini stadion ISTORA selalu digunakan pertandingan bulutangkis tingkat dunia setiap satu tahun sekali.

Selain bangunan ISTORA adanya beberapa bangunan pendukung lainnya seperti, ruang ganti atlet, ruang multifungsi, ruang VIP dan ruang kantor. Ditinjau sewaktu dilapangan area kantor ISTORA cukup banyak menemukan *problem* seperti diantaranya terkait tempat penyimpanan berkas-berkas tentang ISTORA. Selain itu tatanan interior di area ISTORA kurang tertata dengan sebagaimana mestinya. Area kantor ISTORA merupakan salah satu area penting, yang dimana sering digunakan untuk meeting maupun diskusi dengan orang asing mancanegara. Sangat disayangkan jika ISTORA dengan menjadi *icon* untuk dikaca internasional juga dapat menjadi wadah untuk memperkenalkan keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia lewat bentuk *custom furniture* yang ada di area kantor ISTORA.

Furniture merupakan salah satu komponen didalam interior ruangan. *Furniture* memiliki berbagai jenis dan bentuk, selain itu *furniture* juga mempunyai nilai seni yang tinggi. *Furniture* tidak hanya sebagai estetika saja namun mempunyai fungsional sesuai dengan kebutuhan dari ruangan tersebut. Seperti yang telah dijabarkan diatas, bahwasanya tidak adanya fasilitas yang cukup untuk menyimpan berkas-berkas yang ada di kantor ISTORA.

Perancang ingin membuat *furniture* (rak penyimpanan) guna sebagai fasilitas diarea kantor ISTORA tersebut. Selain itu kontruksi yang dibuat menggunakan eksplorasi bentuk yang merepresentasikan budaya jawa melalui aksara jawa. Bentuk dari aksara jawa nantinya akan diterapkan pada bagian kaki dari rak penyimpanan tersebut.

2. Pembahasan

A. Kajian Sumber

Penelitian terdahulu berjudul “Perancangan *Furniture* Ruang Tamu Terinspirasi Dari Hutan Bambu Sukolilo” oleh Salsabila P. dan Wyna H. Penelitian ini berfokus pada perancangan tata letak *furniture* diarea ruang tamu suatu hunian. Selain itu perancangan ini diperuntukan untuk rumah dengan area yang terbatas serta menggunakan hutan bambu

sukolilo Surabaya sebagai inspirasi dalam perancangannya. Penelitian ini membahas tentang ergonomi, material, gaya desain, dan warna. Namun dalam aspek ergonomi pada *furniture* kursi perlu di evaluasi Kembali, karena dari segi kontruksipun dinilai tidak kuat, terlebih pada bagian senderan juga dinilai terlalu tegak. Pemilihan warna dan material bambu cukup cocok jika diterapkan pada hunian terbatas, agar ruang terkesan luas.

Penelitian selanjutnya berjudul “Eksplorasi Gaya De Stijl Pada *Living Room Furniture*” oleh Audry A., Sekartaji S., Jayadi N. dan Prasetya R.D. Penelitian ini membahas tentang *furniture* yang memiliki konsep hemat ruang dan konvertable. Penelitian ini menggunakan gaya De stijl dalam ide perancangan. Perancangan ini berupa *coffee table* yang dapat berfungsi juga sebagai *hidden make up storage*. Pemilihan gaya de stijl dikarenakan warna-warna yang dapat menaikkan mood didalam ruangan, selain itu pemilihan warna tersebut juga dapat menjadi *Poin of Interest* didalam ruangan. Kelebihan dari perancangan *furniture* ini ialah dapat menjadi lebih dari satu fungsi atau bisa disebut multifungsi, yang nantinya akan dapat menghemat *space* didalam ruangan.

Dari kedua penelitian tersebut bahwasannya inspirasi *furniture* dapat dari berbagai aspek dan selain itu perancangan *furniture* juga dapat ditinjau dari kebutuhan yang ada didalam suatu ruangan. Penelitian yang dilakukan ini mempunyai pembeda dari segi aspek inspirasi (ide), penelitian ini mengaplikasikan bentuk kedalam kontruksi *furniture* serta menggunakan material alam untuk mengkombinasikannya.

B. Landasan Perancangan

1. Furniture

Furniture merupakan bahasa Francis yang saat ini lebih dikenal dengan kata *Furniture*. Makna dari kata *Furniture* ialah perabot rumah atau ruangan. Macam-macam *furniture* seperti, kursi, meja, showcase, lemari, credenza dan lain-lain yang berada didalam suatu ruangan. *Furniture* memiliki beberapa fungsi seperti sebagai media pendukung berbagai aktivitas manusia didalam ruangan, membuat nilai seni dan menciptakan estetika didalam ruangan.

2. Rak Penyimpanan

Furniture jenis ini merupakan *furniture* yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan (*storage*), sebagai pembatas antar area, bisa juga sebagai partisi atau sekat antar ruang. Rak Penyimpanan

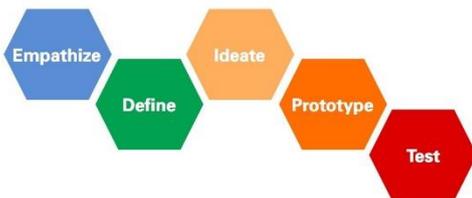
mempunyai berbagai ukuran tergantung dengan kebutuhannya didalam ruangan. Rak penyimpanan biasanya mempunyai lebar 30cm, sampai dengan 60cm.

3. Aksara Jawa

Aksara Jawa merupakan salah satu aksara tradisional yang berada di Indonesia, tepatnya berada di pulau Jawa. Aksara Jawa digunakan didaerah jawa guna untuk menulis bahasa jawa, selain itu Aksara Jawa merupakan media komunikasi antar masyarakat di daerah pulau jawa. Dalam sejarahnya Aksara Jawa mempunyai 90% kesamaan dengan Aksara Bali, ditinjau dari segi bentuk hurufnya. Aksara Jawa memiliki 20 hingga 33 aksara dasar. Selain itu Aksara Jawa juga mempunyai pasangan dan tanda baca yang dimana bersifat dekoratif.

C. Metode Perancangan

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking by Hasso Plattner (2010)*. Metode ini mempunyai 5 tahapan yaitu, *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*.



Gambar 1. *Design Thinking by Stanford Design School*

1. Empathize

Pada tahapan pertama ialah, memahami tentang empati terhadap calon pengguna desain. Dalam hal ini dilakukan observasi lapangan secara langsung, mengamati dan berinteraksi terhadap calon pengguna desain. Dalam tahapan *empathize* dalam *deign thinking* berpusat kepada manusia yang dimana bertujuan untuk mengesampingkan asumsi desainer dan mendapatkan kebutuhan dari calon pengguna desain.

2. Define

Pada tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan data hasil dari observasi lapangan dan wawancara. Tahapan ini dilakukan analisis serta mensintesis dan mengidentifikasi masalah yang ditemukan di lapangan. Selain itu tahapan ini membantu

desainer dalam hal mengumpulkan ide, memilih dan memilih data yang digunakan dalam perancangan suatu desain.

3. Ideate

Tahapan ketiga merupakan tahapan bagi desainer mengeluarkan ide-ide liar, dalam hal ini bertujuan untuk membuka kemungkinan-kemungkinan baru di dalam perancangan desain. Perancangan ini menggunakan Teknik *brainstorming*, yang dimana mempeta-petakan ide yang nantinya akan digunakan dalam perancangan.

4. Prototype

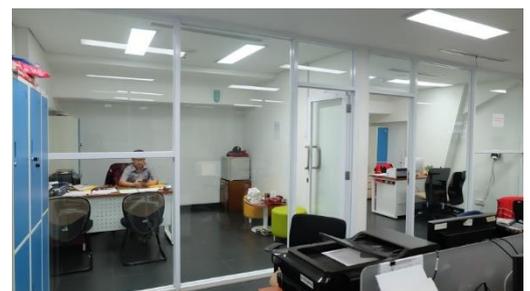
Tahapan ini menghasilkan desain berupa sketsa ataupun 3d visual. Hasil desain ini kemudian dapat dibagikan keluar dari tim desain guna untuk mendapatkan *feedback* dari solusi desain yang ditawarkan.

5. Test

Pada tahapan terakhir, merupakan tahapan dimana desain yang sudah melalui tahapan sebelumnya akan diuji, sehingga desain akan mendapatkan perbaikan dan kemudian diuji kembali guna menyempurnakan desain tersebut.

D. Survey Lapangan

Saat melakukan observasi lapangan peneliti melakukan survey lapangan terkait kebutuhan *user*. Peneliti melakukan survey lapangan diarea kantor, selain itu melakukan wawancara terhadap kepala bagian kantor ISTORA, guna untuk mendapatkan informasi dan data lebih mendalam.



Gambar 2. Area Kantor ISTORA, 2019



Gambar 3. Area Kantor ISTORA, 2019



Gambar 4. Saat Melakukan Wawancara, 2019.

E. Pendekatan Estetik

Kata Estetik atau sering dikenal juga dikenal dengan kata 'Aesthetic' merupakan kata sifat yang berkaitan dengan keindahan atau daya tarik dan estetika (cabang dari filsafat). Adanya pertimbangan kata estetik merupakan pertimbangan yang dapat dilakukan guna untuk membuat produk indah maupun menarik. Menurut (Artini,2000) Estetika merupakan kondisi yang dimana dapat merasakan sensasi keindahan jika terjalin kombinasi dari elemen-elemen harmonis yang ada pada suatu objek.

Unsur-unsur yang terkandung didalam bentuk seni dalam pemahaman desain berupa garis, titik, tekstur, pola, bentuk, komposisi dan proporsi. Beberapa prinsip dasar dalam pembuatan *furniture* ialah, memiliki bentuk yang disesuaikan dengan calon pengguna desain serta aktivitas dari calon pengguna desain. Kaitanya dengan hal ini pemilihan material, konstruksi, serta *finishing* yang tepat dapat menghasilkan *furniture* yang ergonomis, fungsional dan estetik. Perancangan *furniture* ini tentu tidak lepas dari citra dan pesan yang akan disampaikan melalui pesan simbolik. Dalam hal ini nilai budaya yang dimana merupakan substansi pesan dapat ditampilkan kedalam visual dan melahirkan sebuah desain.

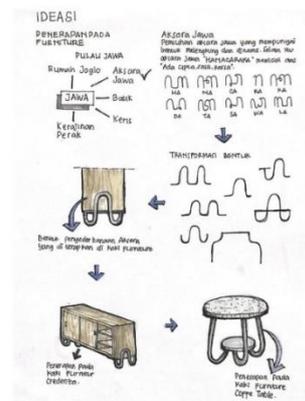
Perancangan ini menggunakan nilai budaya sebagai inspirasi bentuk yang diterapkan pada bentuk konstruksi *furniture*. Eksplorasi bentuk yang diterapkan menggunakan unsur garis, pola, bentuk dan proporsi. Eksplorasi bentuk masih mempertahankan visual dari huruf Aksara Jawa dengan bentuk lengkung khas huruf Aksara Jawa.

Budaya yang diangkat berupa Aksara Jawa dari pulau Jawa. Pemilihan Aksara Jawa dalam perancangan ini dinilai dapat menginterpresentasikan Indonesia. Selain itu pemilihan Aksara Jawa didalam perancangan ini dikarenakan budaya ini hanya ada di Indonesia. Bentuk dari huruf Aksara Jawa mempunyai ciri khas tersendiri. Eksplorasi bentuk yang akan diterapkan mengusung bentuk yang dinamis serta tidak kaku ditinjau dari bentuk Aksara Jawa yang menggunakan unsur lengkung.

F. Konsep

Konsep yang diangkat berangkat dari budaya yang ada di Indonesia. Salah satu budaya jawa berupa Aksara Jawa, menjadi inspirasi dari perancangan *furniture* ini. Bentuk dari Aksara Jawa diterapkan pada bagian konstruksi kaki *furniture*. Eksplorasi bentuk di lakukan *sesimple* mungkin agar dapat menyatu dengan era yang terus berkembang saat ini. Selain itu penggunaan unsur lengkung juga dinilai agar tidak menghilangkan esensi dari bentuk Aksara Jawa itu sendiri. Penggunaan material kayu dan besi dengan *finishing* natural menambahkan kesan elegan pada *furniture*.

Dalam perancangan ini menggunakan gaya desain *modern* kontemporer. Pemilihan gaya ini menggunakan unsur garis, bentuk yang simple, pola aksara jawa dan porposisi yang seimbang. Selain itu pemilihan gaya *modern* kontemporer ini dapat dipadu padankan kedalam gaya interior desain lainnya dikarenakan bentuk yang *simple* serta penggunaan warna yang netral. Perancangan *furniture* ini dominan dengan material kayu jati.



Gambar 5. MindMapp Ideasi

G. Moodboard



Gambar 6. Moodboard

Material yang akan digunakan :

a. Kayu Jati

Pemilihan material kayu jati dikarenakan jenis kayu yang tahan lama dan tidak mudah rusak, mudah dirawat serta mempunyai karakteristik tekstur yang otentik. Walaupun harga kayu jati dinilai cukup mahal, namun sebanding dengan kualitas yang ada pada kayu jati tersebut. Selain itu pemilihan *finishing* natural *doff* dinilai cocok karena tidak menghilangkan tekstur yang ada pada kayu jati serta dapat dikombinasikan dengan berbagai gaya desain interior lainnya.



Gambar 7. Material Board Kayu Jati dengan Finishing Natural

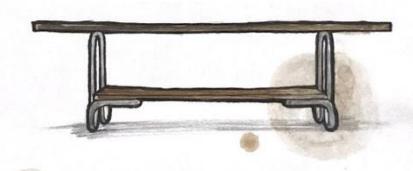
b. Besi Holo

Pemilihan material besi holo bulat dikarenakan menyelaraskan dengan bentuk dari Aksara Jawa itu sendiri. Pemilihan material ini juga dapat memberikan kesan *luwes* tidak kaku dalam komponen *furniture*. *Finishing* yang digunakan cat warna hitam *doff*, pemilihan ini juga memberikan kesan elegan dengan bentuk yang *simple* serta menggunakan warna netral agar dapat dikombinasikan dengan gaya interior lainnya.



Gambar 8. Material Board Besi Holo 2cm Finishing Black Doff

H. Sketsa Alternatif Desain



Gambar 9. Sketsa Alternatif konstruksi kaki Furniture



Gambar 10. Sketsa Alternatif konstruksi kaki Furniture



Gambar 11. Sketsa Alternatif konstruksi kaki Furniture



Gambar 12. Sketsa Alternatif konstruksi kaki Furniture

Dari beberapa sketsa alternatif pengaplikasian kaki furniture diatas, ada beberapa poin terkait kekuatan. Perancang melakukan eksplorasi konstruksi kaki furniture tidak hanya pada satu jenis furniture saja, melainkan beberapa jenis lainnya. Tujuannya agar dapat ditinjau lebih dalam lagi dari aspek kekuatan bentuk konstruksi kaki, keseimbangan dan nilai estetika yang dihasilkan. Pemilihan alternatif desain dirasa cocok pada gambar 9. Dikarenakan dengan porposisi yang cukup, serta tidak terlalu *to much* dalam pemberian aksens pada bagian konstruksi kaki dan desain yang *simple*.

I. 3d Visual



Gambar 13. 3d Visual

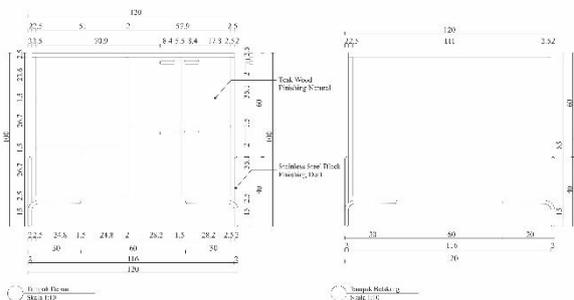


Gambar 14. 3d Visual

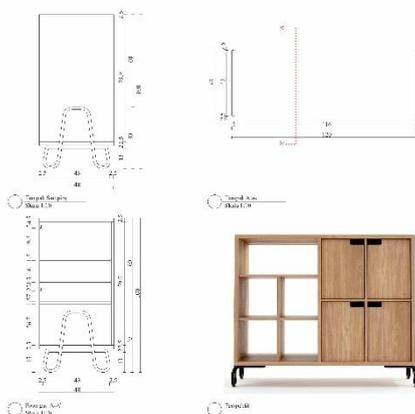


Gambar 15. Jika diterapkan di Interior Kantor ISTORA

J. Gambar Kerja



Gambar 16. Gambar Kerja



Gambar 17. Gambar Kerja

3. Kesimpulan

a. Kesimpulan

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan berupa perancangan *furniture* rak penyimpanan yang ada di area kantor ISTORA. Penelitian ini berfokus pada calon pengguna desain serta melakukan pendekatan dengan cara survey langsung serta wawancara. Pemilihan bentuk *furniture* yang *simple* serta memasukan unsur budaya dalam bentuk konstruksi kaki *furniture* juga dapat dilakukan untuk memperkenalkan Indonesia. Penelitian ini masih sampai *prototype* 2 dimensi. Penelitian ini berfokus pada aspek konstruksi kaki *furniture*, bentuk dan nilai estetika. *Furniture* ini dirancang sedemikian rupa agar dapat masuk kedalam berbagai gaya desain interior nantinya.

b. Saran

Saran dari penelitian ini, masih banyak yang harus digali lebih dalam, terutama pada bagian konstruksi kaki *furniture*. Dari aspek kekuatan dan keseimbangan, tidak hanya nilai estetikanya saja melainkan poin utamanya ialah fungsional. Eksplorasi bentuk dalam saspek konstruksi juga merupakan hal penting agar dapat menghasilkan bentuk-bentuk desain yang baru / *fresh* dalam dunia *furniture*.

Daftar Pustaka

- Audrey, A., Sekartaji, S., Jayadi, N., dan Prasetya, R. D. 2022. Eksplorasi Gaya De Stijl pada *Living Room Furniture*. *Jurnal Dimensi* 19(1) : 11-22.
- Badriyah. S. 2018. Kursi Estetik Sebagai Penguat Citra Pada Interior Rumah Sakit. *Jurnal Pendhapa* 9 (1).
- Haerudin, I. 2019. Kepala Pengelola Kantor ISTORA. (Peneliti, Interviewer).
- Kenyowati. E. 2008. Estetik Dalam Perancangan Produk : Antara Yang Konkrit dan Yang Abstrak. *Jurnal : Dimensi* :81-94
- Nandi. 2023. Kenali kelebihan Kayu Jati dan cara Merawatnya Agar Tetap Awet.. <https://www.gramedia.com/best-seller/kelebihan-kayu-jati/>. 22 Januari 2023 (09.24).
- Oentoro. Kristian., O.H. Laurensius Windy., Putro. R. Tosan Tri. 2017. Pengembangan Desain Sarana Pengembalian Buku di Ruang Baca Perpustakaan Kota Yogyakarta. *Jurnal Desain Produk* 3(2) : 42-50.
- Putra. Candra Galang Gemilang. 2021. Perancangan Produk *Furniture* Rak Buku “Rak Buku Multifungsi dengan Kursi dan Lampu Baca Anti Debu (RABUMU KURANG BACA)” Dengan Meetode

- Quality Function Deployment (QFD). Jurnal Teknik Industri* 11(1) : 59-68.
- Salsabila, P. dan Wyna, H. 2020. Perancangan *Furniture* Ruang Tamu Terinspirasi dari Hutan Bambu Sukolilo. *Jurnal Narada* 7 : 327-342.
- Sholahuddin, M. 2014. Proses Perancangan Desain Mebel. Yogyakarta : Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Yulius, Y dan Putra, M. Edo Pratama. 2021. Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Besaung* 6(2) : 111-116.
- Yunianto. Prasetyo., Winarno. Adi., Susila. Dwi Agus., Azzat. Noor Nailie. 2022. Perancangan Rak Multifungsi Ruang Tamu. *Jurnal SULUH* 4(2) : 105-119.