

# Implementasi Konsep “/nspire” dalam Perancangan Interior *Digital Startup Exhibition and Training Center* di Surabaya

Favian Grady Susanto, Diana Thamrin, Celine Junica Pradjonggo  
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 E-mail: faviansusanto@gmail.com; dianath@petra.ac.id

**Abstrak**— Beberapa tahun ini, Indonesia telah memasuki era baru di dalam infrastruktur kenegaraannya, yaitu *Industry 4.0*. Era ini membawa negara kita menuju trend *lifestyle* yang serba digital dan serba terhubung. Hal inilah yang menjadi benih munculnya *unicorn-unicorn* di Indonesia, seperti “Go-Jek”, “Tokopedia”, “Traveloka”, dan “Bukalapak”. Trend *lifestyle* ini mendorong Indonesia untuk menyelesaikan berbagai permasalahan nasional dengan solusi-solusi *digital*. Namun kenyataannya, pelatihan dan pendidikan pemuda-pemuda Indonesia mengenai dunia *digital startup* masih sangat tidak efisien. Atas dasar inilah perancang merumuskan “Perancangan Interior Digital Startup Exhibition and Training Center di Surabaya”, sebuah fasilitas yang mampu menginspirasi dan melatih penggiat digital startup dan mendorong Kota Surabaya menjadi *smart city*. Perancangan interior fasilitas ini mengambil konsep “/inspire” yang terdiri dari unsur “/n”, yaitu kode permulaan baru di dunia *programming*, dan “inspire” yang menjadi tujuan perancangan. Fasilitas-fasilitas yang dirancang meliputi area resepsionis untuk pendaftaran anggota, area *café* untuk bersantai, area toko/servis untuk keperluan pengguna, area *exhibisi* untuk memamerkan karya *digital startup* Surabaya, area *co-working* untuk bekerja, area pelatihan untuk pembelajaran *programming*, area *seminar/workshop* untuk kegiatan dan ruang kantor administrasi bagi karyawan fasilitas. Diharapkan melalui perancangan ini, munculah fasilitas yang mewakili komunitas *digital startup* dengan baik, sekaligus menginspirasi komunitas tersebut menjadi pengaruh sebagai solusi *digital* bagi Indonesia.

**Kata Kunci:** Digital, Exhibisi, Indonesia, Komunitas, Pelatihan, Solusi, Startup, Surabaya

**Abstrac**— In recent years, Indonesia has entered a new era in infrastructure, *Industry 4.0*. This new era brings Indonesia to a digital, connected lifestyle. This is the spark that lights the rising of unicorns such as “Go-Jek”, Tokopedia”, “Traveloka”, and “Bukalapak”. This new lifestyle also brings Indonesia to solve national problems through digital solutions. But in reality, the Indonesian youth is not trained and educated in an efficient enough environment. On this foundation, the designer proposes an Interior Design of a Digital Startup Exhibition and Training Center in Surabaya, a facility built to inspire and train digital startup activist to support the vision of Surabaya as a smarter city. The design use “/inspire” concept, a combination of “/n”, a code for “beginning” in programming language, and “inspire”, the hope and purpose in which this facility is built on. The designed facilities include a receptionist for registration, *café* for refreshments, shop/service area to accommodate user’s needs,

*exhibition area to showcase digital startup’s community creations, co-working area for working, training room for programming education, seminar/workshop room for various activities, and office for employee. The designer hopes to create a facility that can sufficiently represent and inspire digital startup communities into an influential movement as a digital solution for Indonesia.*

**Keywords:** Community, Digital, Exhibition, Indonesia, Solution, Startup, Surabaya, Training.

## I. LATAR BELAKANG MASALAH

Indonesia merupakan negara berkembang yang tidak hanya kaya akan potensi sumber daya alam, namun juga sumber daya manusia. Dari 255 juta jiwa di Indonesia, 93,4 juta diantaranya adalah pengguna internet, menjadikan Indonesia salah satu negara dengan pengguna internet terbanyak. Diiringi dengan gencarnya keikutsertaan Indonesia dalam *Industri 4.0*, penggunaan internet untuk kegiatan sehari-hari, bisnis, maupun entertainment semakin meningkat. Hal ini didasari konsep “Internet of Things”, yang mengefisienkan penggunaan internet sebagai solusi digital bagi keseluruhan aspek kehidupan. Pergerakan ini ditandai dan dirasakan melalui munculnya “Unicorn Digital” di Indonesia, seperti “Go-Jek”, “Tokopedia”, “Traveloka”, dan “Bukalapak”.

Namun sayangnya, penggunaan internet di Indonesia belum efektif dalam menyelesaikan berbagai masalah-masalah bangsa. Masih banyak potensi-potensi startup kecil yang belum bias bangkit karena belum terasah.

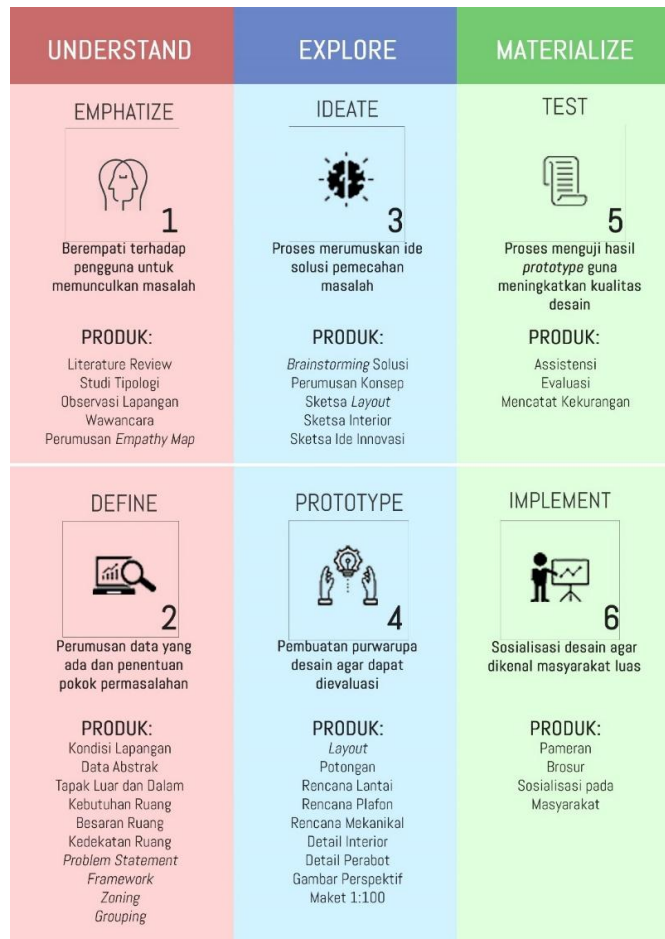
Di Indonesia juga belum terdapat sarana/fasilitas spesifik yang dapat menginspirasi aktivis-aktivis *digital startup*, seperti pameran. Padahal, adanya ruang pameran yang dapat menampilkan hasil-hasil karya *digital startup* dapat menjadi sumber inspirasi dan presentasi hasil konkrit dari gerakan *digital startup* di Indonesia.

Dari fenomena tersebut, perancang merasa perlu adanya rancangan sebuah fasilitas yang secara spesifik menampung gerakan digital startup, baik program pemerintah maupun program swasta. Karena pada dasarnya fasilitas akan digunakan untuk komunitas digital startup lokal, fasilitas “Digital Startup Exhibition and Training Center” akan beroperasi di bawah kepemilikan swasta, sehingga dapat digunakan oleh komunitas umum. Tidak hanya itu, perancang

juga merasa perlu adanya area pameran hasil karya *digital* pemuda Indonesia yang mampu membantu proses penyebaran objek digital yang dibuat supaya masyarakat, yang mengandung keseluruhan konten karya, seperti penggunaan, dokumentasi, dampak di masyarakat, *hall of fame*, serta pencapaian-pencapaian lainnya. Pameran bersifat sementara, namun dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas pendukung yang dapat digunakan berkelanjutan. Pada akhirnya perancangan bertujuan agar Surabaya sebagai kota yang dinilai mempunyai kesiapan ekosistem dan infrastruktur digital dapat terus berkembang dan menambah jaringan komunitas digitalnya.

II. METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan untuk perancangan mengembangkan “ Design Thinking 101” yang diciptakan oleh grup “Nielsen Norman”. “ Design Thinking 101” [1] ini terdiri dari 3 tahap besar.



Gambar. 1. Metode Perancangan

III. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Startup Digital

*Startup* atau memulai usaha, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia [2] berarti kegiatan dengan mengerahkan tenaga, pikiran, atau badan untuk mencapai suatu maksud; pekerjaan (perbuatan, prakarsa, ikhtiar, daya upaya) untuk mencapai sesuatu.

B. Co-Working Space

*Co-working* adalah gaya atau konsep kerja yang melibatkan lingkungan bekerja bersama, seperti pada kantor dan berbagai macam kegiatan mandiri. Tidak seperti di lingkungan kantor pada umumnya, *co-working* biasanya tidak digunakan oleh organisasi yang sama. Biasanya menarik untuk bekerja di rumah profesional, kontraktor independen, atau orang-orang yang sering melakukan perjalanan yang akhirnya bekerja dalam isolasi relatif. Konsep kerja *co-working* tidak hanya berkaitan tentang kondisi fisik dari tempat tersebut, tetapi tentang bagaimana membangun komunitas *co-working*. Manfaatnya sudah dapat dialami di luar tempat, dan dianjurkan untuk memulai dengan membangun komunitas *co-working* terlebih dahulu sebelum mempertimbangkan membuka tempat *co-working* [3].

C. Desain Interior pada Co-Working Space

Karena *co-working space* ini adalah tempat yang berkonsep casual, modern dan fleksibel maka bangunan yang telah ditetapkan haruslah memiliki desain interior yang sesuai dengan konsep *co-working space* itu sendiri [3]. Untuk menciptakan desain interior yang *casual* tersebut, kita harus melakukan renovasi di sudut-sudut ruangan yang ada. Satu hal lagi yang perlu diperhatikan adalah bahwa desain interior dan furnitur yang ada haruslah bisa mendatangkan kenyamanan bagi penghuninya. Selain ruang kantor bersama, ada baiknya sebuah *co-working space* ini juga menyediakan ruang-ruang yang lebih privat untuk memenuhi kebutuhan beberapa member yang mungkin ingin bekerja dalam suasana tenang tanpa adanya gangguan.

D. Persyaratan Umum Ruang Gallery

Ruang pameran pada museum biasanya digunakan untuk karya seni dan ilmu pengetahuan, ruang-ruang tersebut seharusnya[4] :

- Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering dan debu.
- Mendapatkan cahaya yang terang, merupakan bagian dari pameran yang baik.

Suatu pameran yang baik seharusnya dapat dilihat public tanpa rasa lelah. Penyusunan ruangan dibatasi dan perubahan dan kecocokan dengan bentuk ruangan. Penyusunan setiap kelompok lukisan yang berada dalam satu dinding menyebabkan ruangan menjadi lebih kecil. Bagian dinding dalam perbandingan bidang dasar sebagai ukuran

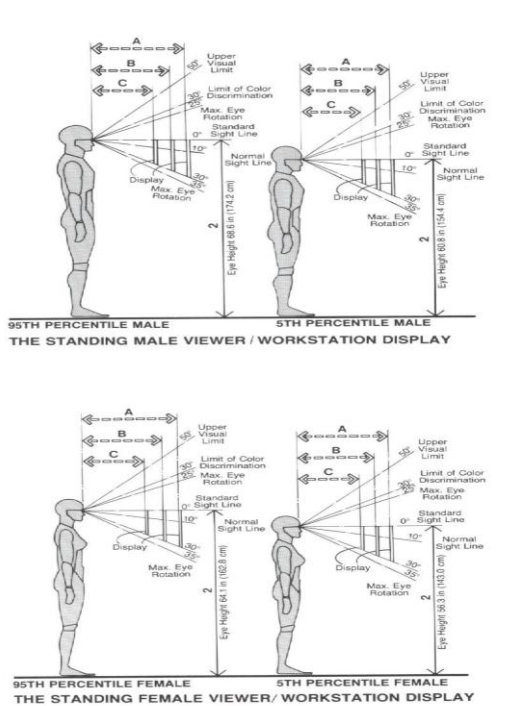
merupakan hal yang penting terutama untuk lukisan-lukisan karena besarnya ruang tergantung dari besarnya lukisan[4].

**E. Multimedia**

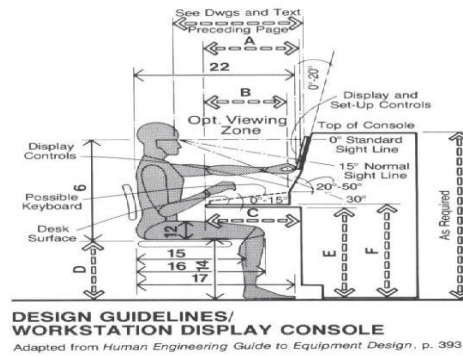
Multimedia bisa diartikan sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pamakai melakukan navigasi dan berinteraksi dengan aplikasi tersebut [5].

Multimedia menyediakan konstruktivis berbasis teknologi lingkungan belajar di mana siswa dapat memecahkan masalah dengan cara eksplorasi diri, kerjasama dan partisipasi aktif. Simulasi, model dan media yang kaya bahan studi seperti masih dan grafis animasi, video dan audio yang terintegrasi secara terstruktur memfasilitasi pembelajaran pengetahuan baru yang jauh lebih efektif.

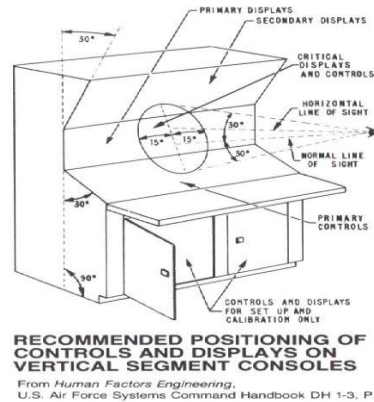
**F. Dimensi Working Station dengan Komputer**



Gambar. 2. Dimensi untuk Melihat Media Digital dengan Posisi Berdiri [6]



DESIGN GUIDELINES/ WORKSTATION DISPLAY CONSOLE Adapted from Human Engineering Guide to Equipment Design, p. 393.



RECOMMENDED POSITIONING OF CONTROLS AND DISPLAYS ON VERTICAL SEGMENT CONSOLES From Human Factors Engineering, U.S. Air Force Systems Command Handbook DH 1-3, P.DN2E5, 4.

**A. Data Iapak**

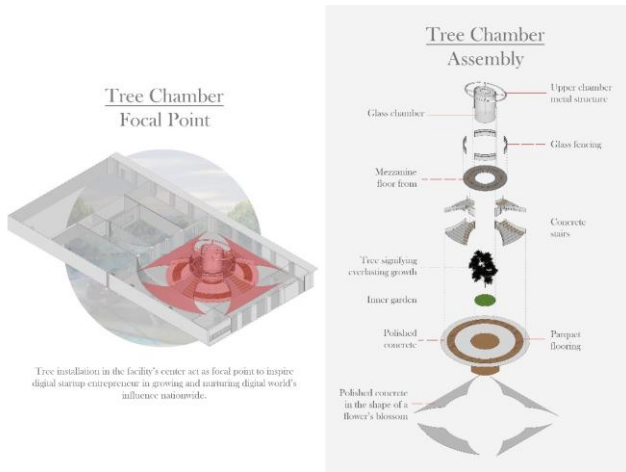
Perancangan menerapkan konsep “/nspire” yang terdiri dari dua suku kata, yaitu “/n” dan “inspire”. “/n” merupakan kode perintah dalam ilmu programming untuk memulai suatu set perintah baru, seperti “new file” pada beberapa program pada umumnya. Kode ini melambangkan startup digital dari unsur “baru” dan “Digital/programming”.

Sedangkan “inspire” merupakan harapan dan tujuan desain yang ingin menginspirasi penggiat digital startup, sehingga dapat menginspirasi khalayak umum untuk lebih tertarik dengan dunia digital.



Gambar. 4. Rumusan Konsep

Konsep “/nspire” dimunculkan dalam desain melalui sebuah “Tree Chamber” di tengah-tengah “co-working area”. Pohon yang ditempatkan di area bekerja para penggiat digital startup ini melambangkan pertumbuhan komunitas yang akhirnya dapat berkembang menyebar di lingkungan sekitarnya. Unsur “menyebar” diperkuat dengan bentuk mahkota bunga dari layout yang mekar dari pusat pohon ke arah luar



Gambar. 5. Perumusan “Tree Chamber”

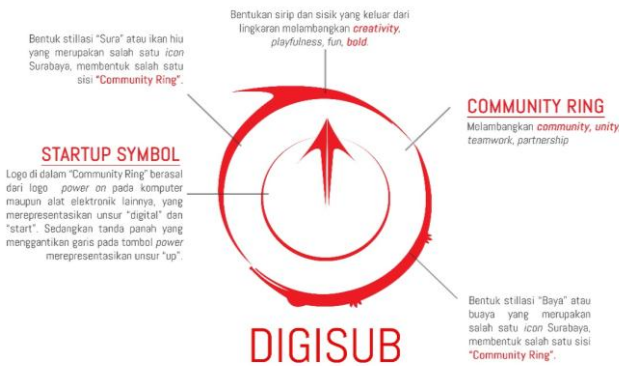
berani

V. IMPLEMENTASI DESAIN

Layout pada desain akhir lebih terintegrasi dengan konsep dan transformasi desain konsep, dibandingkan sebelumnya yang hanya linear dan komposisi persegi. Layout memiliki focal point dan bentuk mahkota bunga mekar yang melambangkan menyebarnya inspirasi dari komunitas digital startup ke masyarakat luas.



Gambar. 7. Layout



Gambar. 6. Logo dan Brand “DIGISUB”



Gambar. 8. Perspektif “Co-Working Space”

Logo dan brand yang digunakan untuk fasilitas adalah “DIGISUB” yang merupakan singkatan dari “Digital Startup Surabaya”. Brand ini melambangkan tujuan pengguna dari fasilitas serta jenis-jenis fasilitas yang akan disediakan kepada pengguna tersebut.

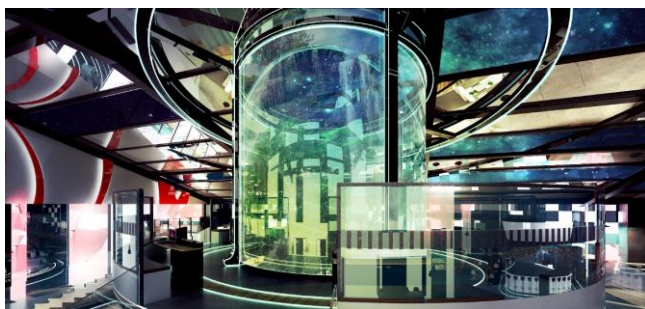
Logo memiliki unsur digital startup dari lambang power yang biasa terdapat pada komputer. Kemudian unsur Surabaya dilambangkan dengan bentuk stillasi dari buaya dan ikan hiu yang melingkari lambang power. Komposisi ini seolah menggambarkan Kota Surabaya yang akan menaungi perkembangan komunitas digital startup. Warna ditetapkan merah karena sesuai dengan karakter Kota Surabaya, yaitu

“Co-working Area” pada siang hari mendapat banyak cahaya matahari penerapan kaca pada dinding dan plafon. Pada waktu siang, “Tree Chamber” terlihat natural dan memberi rasa segar pada ruang. Sedangkan pada malam hari memanfaatkan cahaya lampu dan proyeksi pohon untuk area kerja. Suasana ruang yang dihasilkan lebih dramatis dan unsur digital yang lebih terasa.



Gambar. 9. Perspektif “Co-Working Space”

“Tree Chamber” pada lantai dua merupakan ekstensi dari pohon di bawahnya. Pohon diproyeksikan dengan proyektor *video* yang dimainkan sehingga ada unsur gerak pada “Tree Chamber”.



Gambar. 10. Perspektif Detail “Tree Chamber”

Tangga pada “Co-working Area” dibagi dua menjadi area untuk naik langsung dan area untuk duduk. Pada area duduk, pengguna dapat bekerja, berdiskusi, dan menulis pada meja yang disediakan.



Gambar. 11. Perspektif Tangga “Tree Chamber”



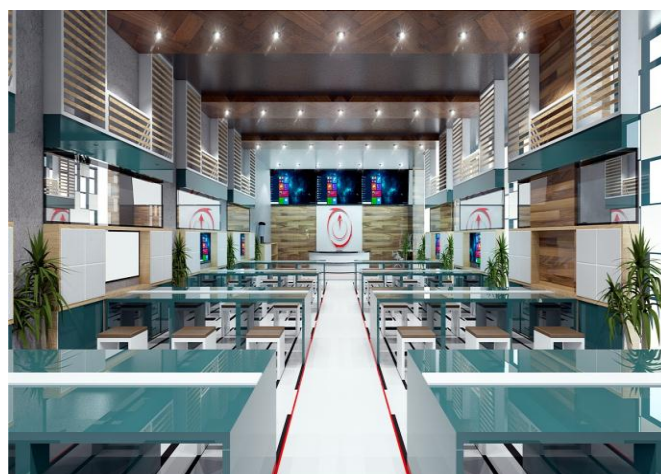
Gambar. 12. Perspektif “Login Station”

“Login Station” menggunakan layar sentuh untuk menyimpan data registrasi pengguna. Data ini terhubung dengan server pada “Administration Office” dan dengan aplikasi penunjang dalam *system* penggunaan fasilitas. Dengan diterapkannya unsur *digital*, pengguna yang masuk langsung disapa dengan suasana *digital*.



Gambar. 13. Perspektif “Refreshment Stations”

“Refreshment Station” dihias dengan *curved LED screen* sehingga meskipun menerapkan visual yang tenang dan *classy*, masih terasa digitalnya.



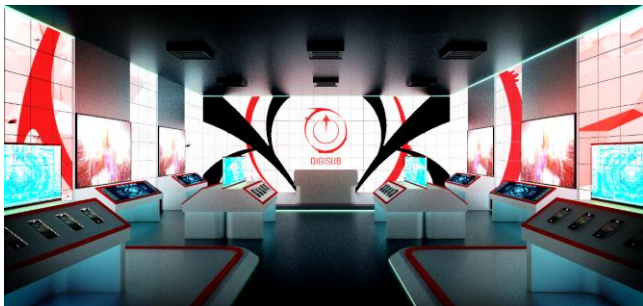
Gambar. 14. Perspektif “Workshop/Seminar Room”

“Workshop/Seminar Room” menggunakan skema warna yang dominan *teal* agar segar dan berbeda dari ruangan lainnya. Perabot pada area ini seluruhnya *modular* dan memiliki alur penataan yang *adjustable*, sehingga nuansa kaca dan ramai yang biasanya muncul dapat diatur dan ditata sedemikian rupa (*controlled chaos*). Perabot yang menggunakan rail juga memungkinkan ruangan untuk disetting menjadi ruang *workshop* (per grup) maupun seminar (tata ruang kelas) dengan mudah dan cepat.



Gambar. 15. Perspektif “Training Room”

“Training Room” tetap menggunakan pola sirkular seperti pada tahap skematik, namun pola ini diperluas untuk menampung lebih banyak pengguna dan agar *view* pada *overhead screen* tidak terlalu curam.



Gambar.16. Perspektif “Exhibition Space”

“Exhibition Space” menggunakan instalasi *LCD screen* pada dinding. Dengan adanya *video* yang dimainkan, ruangan terasa menjadi lebih hidup dan menarik. Tampilan juga dapat disesuaikan dengan tema exhibisi yang berlangsung. “Game Room” yang terletak di dalam “Exhibition Space” menerapkan installasi *LCD Screen* pada ruang interiornya. Hal ini bertujuan agar ruang pameran lebih menarik dan lebih terasa unsur digitalnya. Pada area “Game Room” terdapat “VR Station” yang dapat digunakan pengunjung.



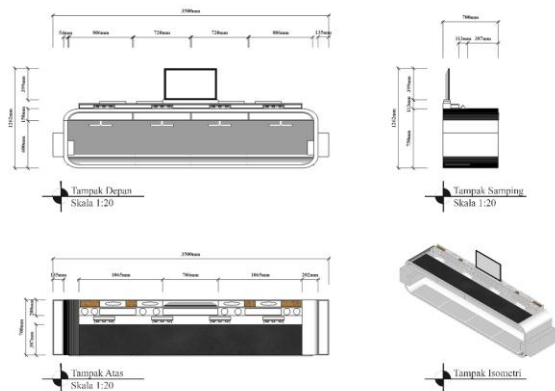
Gambar.17. Perspektif “Game Room”



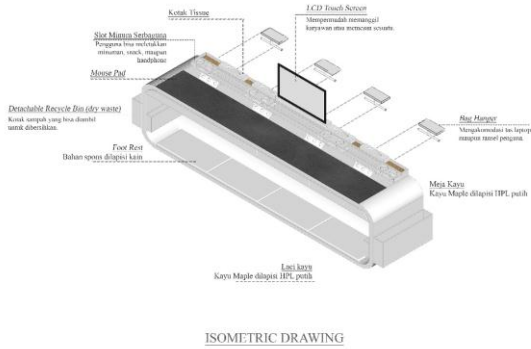
Gambar.18. Perspektif “Service Center”

“Service Center” mengakomodasi kebutuhan pembelian barang maupun reparasi laptop dan PC. Ruangan didesain sederhana dan fungsional, dengan tetap ada permainan *LED* sebagai aksesoris digital.

Selain dari elemen interior, detail perabot yang digunakan juga didesain spesifik sesuai dengan kebutuhan dan kebiasaan penggunaannya yang mayoritas merupakan *programmer*.

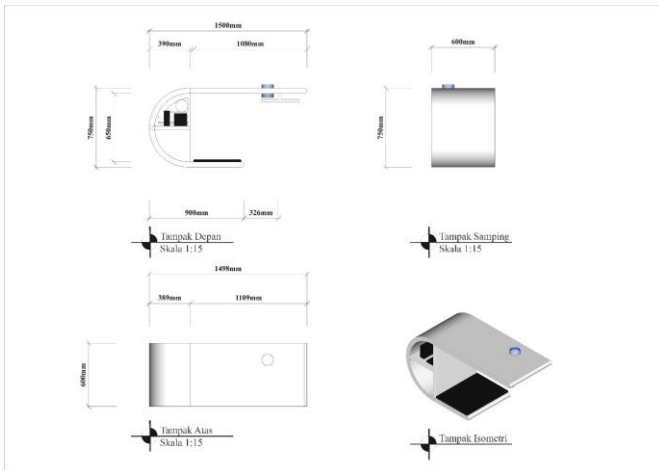


Gambar.19. Dimensi “Digisub Station Desk”



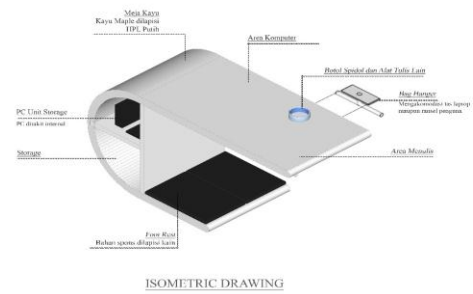
Gambar.20. Tampak Isometri “Digisub Station Desk”

“Digisub Station Desk” diletakkan pada area utama “Co-working Space” dengan berbagai variasi di dalam fasilitas mengikuti bentuk ruang. Meja ini dilengkapi dengan *hanger* untuk tas pengguna, laci penyimpanan, stopkontak di atas meja, *mouse pad* di seluruh permukaan untuk memudahkan penggunaan laptop, tempat menaruh *snack* dan minuman, tempat sampah yang bisa dilepas, *footrest*, serta ada layar monitor untuk berkomunikasi dengan karyawan atau memesan sesuatu.

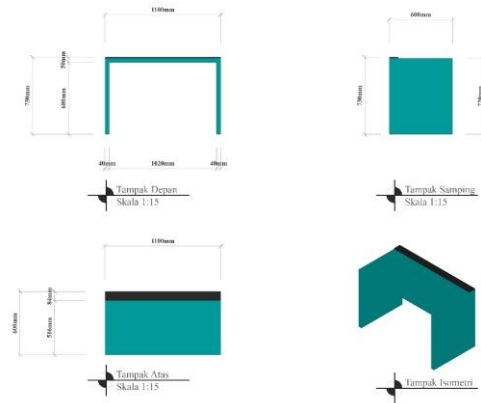


Gambar.19. Dimensi “Programm-ed Table”

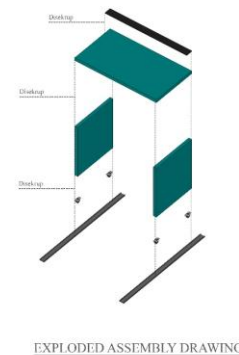
“Programm-ed Table” yang terletak pada “Training Room” diakomodasikan agar pengguna dapat merasa nyaman saat melakukan pelatihan. Terdapat *hanger* untuk tas pengguna, tempat penyimpanan alat tulis, permukaan meja yang bisa dicoret-coret, laci penyimpanan, *footrest*, tempat perakitan PC sehingga komputer dapat dirakit menyatu dengan meja. Terdapat *space* kosong juga agar kursi dapat disimpan masuk ke dalam meja, membuat penataan bisa lebih rapi.



Gambar.20. Tampak Isometri “Programm-ed Table”



Gambar.21. Dimensi “Railing Table”



Gambar.22. Exploded Assembly Drawing “Railing Table”

Meja dan kursi pada “Seminar/Workshop Room” didesain dengan *railing*, roda, dan kunci di kaki meja, sehingga bisa digeser-geser sesuai jalur yang ditetapkan. Hal ini bertujuan agar ruang dapat digunakan multifungsi, baik untuk penataan bentuk seminar maupun *workshop*. Sehingga suasana kegiatan yang biasanya kacau dan tidak rapi dapat lebih teratur, karena pergerakan meja dan kursi tidak dapat keluar dari jalur.

## VI. KESIMPULAN

Perancangan menyediakan "Exhibition Area" yang dapat menginspirasi pengunjung yang masuk dengan teknologi-teknologi baru ataupun karya-karya *digital startup* di Surabaya. Pameran ini dilengkapi dengan *system interior* yang terintegrasi, sehingga karya tidak hanya dipajang namun melekat dan ter-*install* di dalam elemen interior. Dengan adanya penerapan-penerapan ini, diharapkan pengunjung yang masuk ke "Exhibition Area" baik pengunjung umum maupun komunitas *digital startup* dapat terinspirasi dan ikut berpartisipasi dalam dunia *digital startup* secara maksimal.

Keseluruhan sistem interior, dari program ruang hingga detail elemen interior dan perabot menyesuaikan kebiasaan dan kebutuhan pengguna secara spesifik. Program ruang yang muncul didasari oleh kekurangan-kekurangan fasilitas *digital startup* yang ada saat ini, sehingga kebutuhan ruang pengguna dapat terpenuhi secara spesifik. Dari segi perabot, bentuk perabot disesuaikan dengan kebiasaan perilaku komunitas *digital startup* secara spesifik yang mayoritas merupakan *programmer*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis F.G. mengucapkan terima kasih kepada Diana Thamrin, S.Sn., M.Arch. selaku dosen pembimbing I yang membantu dalam penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini. Penulis juga mengucapkan terma kasih kepada orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan secara moril dan material.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gibbons, Sarah. "Design Thinking." Nielsen Norman Group, 2016. 7 Mar. 2019. <<https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>>.
- [2] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka. 2016.
- [3] Foertsch, Carsten. "The Coworker's Profile." Deskmag, 2011. 7 Mar. 2019. <[www.deskmag.com/en/the-coworkers-global-coworking-survey-168](http://www.deskmag.com/en/the-coworkers-global-coworking-survey-168)> .
- [4] Appleton, I. Building for The Performing Arts : A Design and Development Guides. United Kingdom: Architectural Press, 2008.
- [5] Agushinta, Dewi. Mengenal Interaksi Manusia dan Komputer. Depok: Fakultas
- [6] Panero, J. Human Dimension and Interior Space. Watson-Guptill, 2014