

# PERANCANGAN KANTOR GRAB DI BANDUNG

(INTERIOR DESIGN GRAB OFFICE IN BANDUNG)

Aprilliando Aditya Putra<sup>1</sup> | Hendi Anwar S.T., M.T<sup>2</sup> | Widyanesti Lirintantri S. Sn, M. Des<sup>2</sup>

Jurusan Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif  
Telkom University

Jl. Telekomunikasi No. 1, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kab. Bandung, Jawa Barat 40257

Email: [aprilliando@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:aprilliando@student.telkomuniversity.ac.id) | [hendianwar@telkomuniversity.ac.id](mailto:hendianwar@telkomuniversity.ac.id) | [widyanesti@telkomuniversity.ac.id](mailto:widyanesti@telkomuniversity.ac.id)

## ABSTRACT

*Transportation is still a daily activities needs .Of its efforts to improve technology development for transportation anything that is not only to these include alone and can be accessed easily through always-on gadgets in the form of transportation application services .Grab is one of many application services transportation services in it as grabbike , grabcar , grabfood and still many more , this business had already spread almost all areas in indonesia .With the existence of this application of many partners that work together to provide the best services and mutual benefit.*

*Grab a community service especially for the partner such that needed the services to facilitate complaints and newcomers willing to join to grab a partner and to interact with others grab partner and the creation of a together to the employees grabpun also created, dynamic study open and can interact well among employee and employer without any definite limits as well as to facilitate the working room that is comfortable and can improve performance in, work interior design and grab the office in bandung should be for the needs of the employees or to grab partner*

*With the results of the design is able to give a good impression to partner or public about grab who see the needs of konsumennya .Grab identity can also be a clear by having fear of and companies already profile becomes one of company decacom so that the creation of the service locations which is comfortable.*

**Keyword :** *Technology development , online transportation , grab , the identity of the company*

## ABSTRAK

Transportasi masih menjadi kebutuhan dalam melakukan aktivitas harian. Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam menggunakan transportasi apapun yang tidak hanya untuk antar jemput saja dan dapat diakses mudah lewat gadget yang berupa aplikasi layanan transportasi. Grab merupakan salah satu aplikasi layanan transportasi ini banyak layanan didalamnya seperti GrabBike, GrabCar, GrabFood dan masih banyak lagi, bisnis ini sudah menyebar hampir seluruh wilayah yang ada di Indonesia. Dengan adanya aplikasi ini banyak mitra yang bekerja sama demi memberikan pelayanan terbaik dan saling menguntungkan.

Grab menjadi pelayanan masyarakat terutama untuk para mitra sehingga diperlukan tempat pelayanan yang dapat memfasilitasi keluhan maupun para pendatang baru yang ingin bergabung ke dalam Grab dan untuk mitra menjadi tempat saling berinteraksi sesama mitra Grab sehingga terciptanya tempat berkumpul bersama. Untuk para pegawai Grabpun juga menciptakan ruang kerja yang dinamis, terbuka dan dapat berinteraksi dengan baik antar sesama pegawai maupun atasan tanpa ada batasan tertentu serta memfasilitasi ruang kerja yang nyaman dan dapat meningkatkan kinerja dalam bekerja, maka Perancangan Interior Kantor Grab di Bandung ini perlu untuk kebutuhan para pegawai Grab maupun untuk mitra.

Dengan hasil perancangan ini dapat memberikan kesan yang baik untuk mitra maupun masyarakat luas tentang Grab yang memperhatikan kebutuhan para konsumennya. Identitas Grab ini dapat menjadi jelas dengan memiliki ciri khas tersendiri serta profil perusahaan yang sudah menjadi salah satu perusahaan Decacom sehingga terciptanya tempat pelayanan yang nyaman.

**Kata Kunci:** Perkembangan Teknologi, Transportasi Online, Grab, Identitas Perusahaan

## PENDAHULUAN

Pada saat ini, transportasi menjadi kebutuhan yang sangat penting untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Setiap orang memerlukan transportasi untuk bekerja, belanja dan berpergian. Dengan kemajuan teknologi dibidang digital dan era modern ini yang berpengaruh munculnya transportasi online dengan menggunakan aplikasi melalui handphone. Dengan adanya layanan transportasi online ini menjadi ramai dikalangan masyarakat. Perusahaan grab yang sudah memulai layanan ini dengan pelayanan pertamanya yaitu GrabTaxi dan mengembangkan bisnis ini.

Grab berawal dari Malaysia pada tahun 2012 dan mulai masuk diIndonesia pada tahun 2014. Dari awal tahun 2015 sampai sekarang Grab sudah banyak menambahkan fasilitas transportasi online lainnya seperti GrabCar, GrabBike dan membuka berbagai bisnis lainnya selain dibidang transportasi seperti GrabFood dan GrabPay. Grab saat ini masuk kedalam kategori perusahaan Decacorn atau perusahaan yang sudah mempunyai nilai valuasi sebesar US\$10 miliar. Dengan berkembangnya bisnis lainnya, kini Grab membuka kantor di beberapa wilayah Indonesia, tetapi kantor Grab ini masih menggunakan bangunan kecil dan masih jauh dari standard perusahaan yang sudah ada. Kantor Grab yang berada di Bandung ini dari fungsi bangunan belum memenuhi kebutuhan dari kapasitas penggunaannya dan bangunan pada Grab ini memiliki 2 massa bangunan ruko yang berjauhan tempatnya, dimana bagian service dan management kantor Grab terpisah oleh 3 bangunan ruko. Pada bagian pelayanan yang kurang luasnya ruangan sehingga terjadinya penumpukan pengunjung hingga keluar bangunan sehingga bangunan dan ruang tidak memenuhi kapasitasnya.

Dari segi site kantor Grab ini terletak di daerah yang hampir mendekati daerah perbatasan kota jadi sebaiknya perancangan ini lebih memilih ke daerah bisnis yang biasanya terletak didaerah perkotaan. Agar site diperkotaan dapat dijangkau dengan mudah oleh mitra maupun pengunjung kantor Grab. Pemilihan 2 perancangan ini juga karena bangunan yang digunakan merupakan gedung perkantoran yang memang menurut tipologi ini juga berfungsi sebagai bangunan kantor, dengan keadaan kantor Grab di Bandung yg terpisah ini tidak seharusnya berada di bangunan ruko karena tidak maksimal dalam aktivitas dan fungsi bangunanya.

Dalam perancangan ini akan menggunakan tempat dimana bangunan ini

adalah kantor sewa dan co-working space. Bangunan ini memiliki 4 lantai dan dalam perancangan akan menggunakan lantai 2 dan 3, lantai ini adalah tempat kantor sewa. Dengan memiliki 2 lantai ini akan dibuat perbedaan antara Grab untuk pelayanan dan juga Grab untuk kantor sehingga akses perlu diperhatikan agar tidak terjadi kesalahan untuk area pelayanan dan kantor. Pada tempat tangga emergency ini masih serupa dengan ruangan yang berada di sebelah sehingga belum ada perbedaan untuk tempat tangga emergency dan muka bangunan yang hampir menggunakan material kaca ini mempengaruhi pada cahaya matahari masuk yang berlebihan.

Dengan ini, agar dapat memenuhi system pelayanan yang nyaman untuk karyawan maupun pengunjung diperlukan perancangan interior kantor Grab di Bandung yang dapat memenuhi standardnya maupun kebutuhan ruang dan suasana ruang kantor Grab yang berada didaerah lainnya. sehingga perancangan ini mampu memberikan pengaruh kerja yang baik untuk karyawan maupun untuk pengunjung dapat menikmati fasilitas yang disediakan dengan perancangan ini dan dengan ruang yang open space ini tetap terjaga keamanannya terutama untuk di area bekerja karyawan Grab maka terdapat security pass yang menggunakan kartu tanda karyawan Grab sehingga tidak sembarang pengunjung dapat memasuki area kerja.

## METODE

Tahapan metodologi desain yang dilakukan dalam perancangan ulang ini adalah:

### 1. Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini, pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode. Metode yang dilakukan diantaranya adalah:

#### a. Pengumpulan Data Primer

##### 1. Observasi Studi Banding

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung tentang kondisi studi banding, yaitu Perpustakaan Universitas Indonesia, Perpustakaan ITB, dan Perpustakaan Telkom University. Data yang menjadi objek observasi adalah lokasi *site*, pengguna, aktivitas dan fasilitas, elemen pembentuk ruang dan pengisi ruang, dan suasana ruang.

##### 2. Pengukuran

Pengukuran terbagi menjadi 2, yaitu pengukuran fisik dan pengukuran non fisik. Pengukuran fisik meliputi luasan area, sirkulasi ruang, furnitur. Pengukuran non fisik meliputi tingkat pencahayaan, penghawaan, akustik, dan sebagainya.

##### 3. Dokumentasi

Pengumpulan data melalui teknik ini bertujuan untuk referensi di masa yang akan datang. Selain itu, metode ini juga dilakukan untuk memperkuat data dan informasi yang telah didapatkan pada dua tahap sebelumnya.

#### b. Pengumpulan Data Sekunder

##### 1. Studi Pustaka

Mencari referensi mengenai perpustakaan perguruan tinggi dalam bentuk literatur jurnal, buku, maupun tugas akhir.

##### 2. Studi Preseden

Menggunakan objek dengan tipologi yang sama untuk menjadi acuan dalam perancangan. Data ini didapatkan melalui sumber seperti ulasan, laporan, situs yang dapat dipertanggungjawabkan datanya.

#### 2. Analisa Data

Data yang telah didapatkan kemudian di analisa berdasarkan bidang-bidang penerapannya, seperti ergonomi, pencahayaan, tata suara, penggunaan ruang, dan sebagainya. Lalu data-data ini akan dijadikan acuan dan juga referensi pada perancangan.

#### 3. Sintesa

Sintesa merupakan hasil dari analisa data primer dan sekunder. Hasil dari analisa tersebut berupa:

##### a. Zoning dan Blocking

Zoning dan blocking merupakan *output* dari analisa pada studi banding yang telah dikunjungi. Data ini meliputi pembagian ruang dan kedekatan antar ruang.

##### b. Pola aktivitas dan kebutuhan fasilitas

Data ini meliputi apa saja aktivitas yang dilakukan di bangunan dengan tipologi serupa, serta melihat pola kebutuhan ruang dan fasilitas.

##### c. Kebutuhan Ruang

Data ini meliputi kebutuhan fasilitas pada perpustakaan, juga kebutuhan luasan ruang, kapasitas ruang, hingga furnitur untuk jenis-jenis aktivitas berbeda.

##### d. Sistem pencahayaan, penghawaan, akustik, dan sebagainya.

Data ini meliputi penerapan

sistem pencahayaan, penghawaan, akustik, dan sebagainya.

#### 4. Pengembangan Desain

Pengembangan desain akan mengacu kepada data dan referensi yang telah didapat, yang kemudian akan diolah menjadi desain dalam bentuk digital maupun maket.

#### 5. Hasil Akhir Perancangan

Hasil akhir dari perancangan ini adalah terciptanya ruang bagi masyarakat kontemporer untuk melakukan berbagai aktivitas, dari edukasi, budaya, sosial, perniagaan, hingga hiburan. Bentuk hasil akhir perancangan ini adalah laporan, gambar kerja, desain 3D (baik dalam bentuk animasi maupun maket).

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mencapai tujuan perancangan kantor Grab Bandung ini, tema yang akan digunakan diangkat dari latar belakang, isu, visi misi serta tujuan perancangan. Memberikan kreativitas yang baru dalam bekerja serta pelayanannya untuk mitra dan customer menjadi hal yang dituju dalam perancangan ini. Menampilkan karakter perusahaan dengan menerapkan kedalam interiornya yang dilihat dari logo dan tagline perusahaan, yaitu Forward Together. Karena perusahaan Grab ini adalah tentang melayani para mitranya dan menerima mitranya dengan baik maka dalam perancangan ini konsep yang digunakan adalah "Interaction Fellow". Yang dimaksud dari Interaction Fellow adalah dimana konsep ini dapat menjadi jembatan penghubung yang baik antara Grab dan mitranya sehingga dapat berjalan dengan lancar.

### KONSEP PERANCANGAN

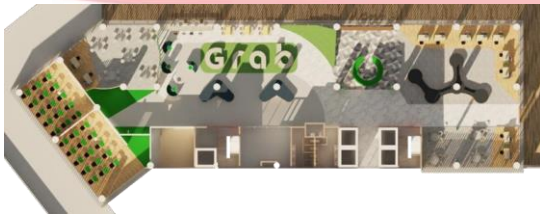
Pada konsep perancangan ini ingin mengambil dari ide awal yang sudah dirumuskan yaitu dapat meningkatkan kualitas bekerja untuk karyawan dan memberikan pelayanan terbaik untuk pengguna. Sebagai tempat pelayanan untuk mitra ini dapat menunjukkan keterdekatan antara pihak Grab dengan mitranya. Seperti membentuk ruang-ruang yang dapat berinteraksi dengan baik untuk perusahaan dan mitra maupun antar mitranya. Untuk perusahaan ini sendiri karyawan mampu bekerja secara fleksibel baik secara individu maupun kelompok sehingga suasana ruang yang diharapkan dapat membentuk kerjasama yang baik

antara kedua belah pihak serta suasana yang hangat.

## Konsep Elemen Desain

### a. Organisasi Ruang

Pola sirkulasi dalam perancangan interior ini berbentuk linear, hal tersebut dapat dilihat dari bangunan perancangan ini yang memiliki area sirkulasi tersendiri dan dapat memanfaatkan pembuatan ruang tanpa mengganggu sirkulasi utama ini

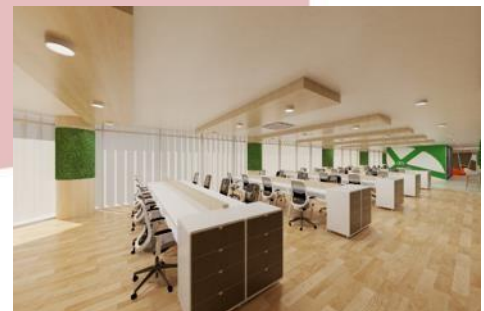


### b. Layout Furniture

Pada perancangan ini layout furniture untuk perancangan kantor Grab yaitu layout yang tidak memiliki antar batasan disetiap aktivitasnya yang menggunakan open plan dan dapat memberikan interaksi dalam perancangan

### c. Warna

Penerapan warna yang digunakan pada perancangan kantor Grab di Bandung yaitu penggunaan warna netral agar dapat memberikan ruang yang hangat, ramah, dan menghindari kesan yang monoton. Warna aksen yang digunakan seperti warna hijau dan putih yang merupakan warna identitas Grab itu sendiri. Kedua warna tersebut juga dapat memberikan kesan ruangan yang segar, bersih dan luas.



### d. Bentuk

Konsep bentuk yang digunakan pada perancangan ini menggunakan bentuk geometris dan dinamis seperti garis lurus maupun melengkung yang diambil dari karakter Grab, yaitu logo yang bentuknya tidak kaku dan melengkung serta dari taglinenya yaitu "Forward Together" yang artinya maju bersama, serta bentuk dinamis yang akan memberikan kesan untuk selalu bergerak



### e. Keamanan

Kemanan pada perancangan ini perlu diperhatikan karena tempat ini menjadi pelayanan yang selalu dikunjungi oleh mitra. Demi menjaga keamanan yang apabila terjadi hal buruk datang disengaja maupun tidak sengaja dan untuk sistem keamanan jalur evakuasi maupun akses masuk terutama daerah kantor juga perlu diperhatikan seperti menggunakan tapping card yang digunakan untuk karyawan demi kemananan dari para pihak selain karyawan Grab.

## PENUTUP

Perancangan Kantor Grab di Bandung bertujuan untuk dapat memberikan tempat yang menciptakan kenyamanan dan mengutamakan interaksi antar pihak Grab dengan mitra maupun antar sesama mitra dan juga memberikan suasana bekerja yang dinamis bagi karyawannya. Dengan pendekatan *brand identity*, perancangan ini merepresentasikan visi dan misi perusahaan melalui desain visual. Untuk merepresentasikan *brand identity* lebih lanjut, digunakan konsep *Interaction Fellow* yang diangkat agar perancangan ini dapat menjadi jembatan penghubung yang baik antara pihak Grab dan mitranya. Konsep ini direalisasikan dengan menerapkan bentuk ruang dan furnitur yang dapat meningkatkan interaksi antar pengguna. Bentuk-bentuk yang geometris dan dinamis juga diterapkan pada perancangan ini sebagai bentuk dari *tagline* perusahaan, yaitu *Forward Together*, yang juga merupakan tema dari perancangan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Retno, D. (2002). *Office Interior Design*. 1–33.

Sriti Mayang Sari. (2005). *Implementasi Pengalaman Ruang Dalam Desain Interior*. *Dimensi Interior*, 3(2), 165–176. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/int/article/view/16391>

Wijiantoro, A. (2017). *Desain Interior Kantor Gojek Surabaya dengan Laggam Modern Urban*

