

## JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BARU KANTOR PT. LUMINA GROUP DI JAKARTA DENGAN  
PENDEKATAN AKTIFITAS DAN PERILAKU**

Oleh:

**Syifa Putri Nugraha, Andreas D. Handoyo, S.T., Akhmadi, S.T.,M.Ds.,**

Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Bandung.

[syifaputrinugraha@student.telkomuniversit.ac.id](mailto:syifaputrinugraha@student.telkomuniversit.ac.id), [ashandoyo@telkomuniversity.ac.id](mailto:ashandoyo@telkomuniversity.ac.id),[akhmadi@telkomuniversity.ac.id](mailto:akhmadi@telkomuniversity.ac.id)

## Abstrak

Pencahayaan diketahui tidak hanya berfungsi memperindah suatu ruang, tetapi memiliki peran penting dalam mempertajam persepsi, membangun suasana, dan emosi pada sebuah ruang. Dalam perancangan ruang, sistem pencahayaan merupakan salah satu hal yang kadang terabaikan karena lebih fokus pada pemilihan furnitur, keselarasan warna, dan penempatan dekorasi. Padahal tanpa adanya sistem pencahayaan yang optimal, sebuah ruang belum tentu dapat berfungsi dengan baik. Kualitas penerangan juga ikut andil dalam menentukan kenyamanan pengguna ruang. Saat ini masyarakat sedikit demi sedikit sudah mulai terbuka dan mengetahui pentingnya perancangan pencahayaan sehingga permintaanpun bertambah seiring waktu. Namun masih banyak desainer yang belum mendalami pentingnya efek pencahayaan dalam kehidupan yang mana selain untuk estetika juga berpengaruh pada kenyamanan dan keamanan. Tujuan dari perancangan ini adalah mengembangkan desain interior kantor PT. Lumina Group di Jakarta agar masyarakat dapat membuka pandangan yang lebih luas tentang pentingnya desain pencahayaan. Dengan menciptakan interior kantor yang juga dapat menunjang pengetahuan mengenai desain pencahayaan. Berupa fasilitas lab lighting, simulasi ruang pribadi, dan publik menjadi pengalaman baru bagi masyarakat untuk ikut merasakan pentingnya desain pencahayaan. Tahapan proses perancangan ini meliputi pengumpulan data primer dan sekunder Analisis data dan studi literatur mengenai standarisasi kantor, standarisasi pencahayaan, efek psikologis dan aktifitas perilaku pengguna. Setelahnya membuat tema dan konsep sebagai jawaban dari permasalahan desain dan mengimplementasikannya kedalam bentuk desain 2D & 3D.

**Kata kunci:** Interior kantor, desain pencahayaan, aktifitas dan perilaku.

## 1. PENDAHULUAN

PT. Lumina Group merupakan konsultan yang bergerak khusus di bidang desain pencahayaan untuk interior, arsitektur, dan lansekap. PT. Lumina Group berdiri sejak tahun 2000 dan berdomisili di Jakarta, Indonesia. PT. Lumina Group selain berdiri sebagai konsultan desain pencahayaan juga memiliki misi pendidikan yaitu ingin terus mengembangkan pengetahuan mengenai pencahayaan, serta ingin mengedukasi masyarakat tentang pentingnya pencahayaan. Program edukasi desain pencahayaan bertujuan untuk melihat desain pencahayaan bersama dengan arsitektur secara keseluruhan.

Diketahui indra manusia yang paling dominan adalah penglihatan. Penglihatan memberi makna pada sumber cahaya yang kemudian terhubung dengan emosi manusia. Pencahayaan dan desain yang baik dapat memainkan suasana hati penggunanya, namun ketika tidak dirancang dengan baik juga dapat membuat ruangan menjadi semu. Sebab pencahayaan yang baik harus dirancang dan tidak terjadi begitu saja (Kontraktor, 2020). Desain dan lighting tidak dapat dipisahkan, keduanya harus bersatu dan membentuk kesempurnaan. Dalam perancangan ruang, sistem pencahayaan merupakan salah satu hal yang kadang terabaikan karena lebih fokus pada pemilihan furnitur,

keselarasan warna, dan penempatan dekorasi.

Sebuah ruangan belum tentu dapat berfungsi dengan baik tanpa adanya sistem pencahayaan yang optimal (Dekoruma, 2019). Kualitas penerangan turut serta dalam menentukan kenyamanan pengguna ruang, karena kualitas penerangan buruk dapat menghambat aktivitas penggunanya. Cahaya tidak hanya harus menginterpretasikan realitas fisik dan teknis suatu bangunan tetapi juga aspek fungsional dan manusia. Perancang pencahayaan tidak hanya sibuk dengan pedoman fisik untuk karakteristik cahaya yang sesuai, tetapi juga menggabungkan tuntutan yang vital bagi kesejahteraan dan persepsi individu orang..

Perancangan baru kantor PT. Lumina Group dilatarbelakangi oleh mulai terbukanya pengetahuan masyarakat mengenai pentingnya perancangan pencahayaan sehingga seiring waktu permintaan akan bertambah. Namun masih banyak desainer yang belum mendalami pentingnya efek pencahayaan dalam kehidupan yang mana selain untuk estetika juga berpengaruh pada kenyamanan dan keamanan. Melihat di Indonesia belum ada sarana yang secara khusus untuk edukasi mengenai desain pencahayaan baik secara teori maupun praktik.

Fasilitas penunjang pada kantor juga belum sesuai dengan kebutuhan, dan belum ada wadah khusus untuk mempelajari desain pencahayaan khususnya bagi para desainer yang ingin mendalami tentang desain pencahayaan. Dalam perancangan baru desain interior kantor PT. Lumina Group, penulis akan menggunakan pendekatan aktifitas dan perilaku untuk menciptakan kantor dan tempat belajar yang nyaman dan aman bagi pengguna.

Tujuan dari perancangan kantor PT. Lumina Group adalah menciptakan interior kantor yang juga dapat menunjang pengetahuan mengenai desain pencahayaan, menciptakan interior kantor yang nyaman, sehingga dapat membangkitkan motivasi dan kreatifitas pengguna, dan mengolah ruang dengan menyesuaikan aktifitas penggunanya.

## 2. METODE

Pada perancangan interior PT. Lumina Group metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

### a. Pengumpulan data

- Data primer

Dilakukan dengan cara observasi langsung ke lokasi, wawancara sumber utama yaitu pemilik perusahaan dan beberapa karyawan, juga dokumentasi gambar. Pencarian data primer juga dilakukan pada

perusahaan-perusahaan lainnya yang menjadi objek studi banding yaitu PT. Lelco, Andromeda Lighting, dan Artmosphere.

- Data sekunder

Data sekunder didapatkan dengan cara mengumpulkan data literatur seperti buku, jurnal ilmiah, dan website terkait. Data ini juga digunakan sebagai acuan dan preseden untuk perancangan ini.

### b. Analisis Data

Melakukan analisis data primer dan data sekunder yang sudah didapatkan sebelumnya dan akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan pada perancangan.

### c. Tema dan Konsep

Tema dan konsep merupakan jawaban dari permasalahan yang telah di analisis. '*Stay with glow*' merupakan sebuah tema yang akan diangkat pada perancangan kantor PT. Lumina Group. '*Stay with glow*' yang artinya 'tinggal dengan cahaya' mampu mewakili suasana kantor yang sesuai dengan Aktifitas dan perilaku penggunanya. Tema desain yang akan dikembangkan dikaji dari psikologis dan perilaku pengguna. Desain diaplikasikan melalui elemen interior sesuai fungsi, kebutuhan aktifitas, dan perilaku pengguna. Konsep merupakan *problem solving* dari permasalahan desain di PT. Lumina Group Phabasvara yang terdiri dari beberapa penjabaran konsep yang

dapat mendukung terciptanya suasana yang ingin diterapkan sesuai tema. Konsep yang diterapkan pada setiap bahasan tentunya memiliki sifat yang sama dengan tema.

#### d. Implementasi Desain

Penerapan tema dan konsep pada 2D dan 3D

#### e. Hasil Akhir

Hasil berupa lembar kerja, gambar 3D, skema material, dan maket.

### 3. DESKRIPSI PROYEK

- Profil Proyek Perancangan

Nama Proyek : PT. Lumina Group Phabasvara

Alamat : Synthesis Square Tower 2 - 12 Floor, RT.9/RW.1, Menteng Dalam, Tebet, South Jakarta City, Jakarta 12870

Dirintis sejak : 1 juli 2000

Pemilik : Abdi Ahsan

Luas : ±300m<sup>2</sup>

- Kondisi Ruang & Lingkungan

PT. Lumina Group berada pada lantai 12 gedung synthesis tower. Terletak di dalam gedung dengan penghawaan buatan. Tidak menerima penghawaan alami, karna terletak di tengah kota Jakarta yang panas dan penuh polusi udara. Bertempat di lt.12 gedung Synthesis Square tower 2. Gedung ini terdiri dari banyak perusahaan. Posisi pintu masuk kantor berada di sebelah kiri dari arah lift bersebrangan dengan

toilet dan lactation room. Kondisi ruang pada kantor lumina sekarang masih banyak keterbatasan, dikarenakan lokasi perusahaan berada pada bangunan kantor sewa. Sistem penghawaan keseluruhan menggunakan penghawaan buatan. Sistem pencahayaan menggunakan artificial light, namun masih sedikit memanfaatkan cahaya matahari.

- Site plan

Karena permasalahan terbatasnya lahan pada lokasi sebelumnya, perancangan ini berpindah ke gedung lain yang masih terletak di kota Jakarta yaitu Chase Plaza yang merupakan salah satu bangunan kantor sewa yang terletak di Jl. Jendral Sudirman No.Kav. 21, RW.1, Kuningan, Karet Kuningan, Kecamatan Setiabudi, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 12920. Gedung ini memiliki luas bangunan sekitar 8.800m<sup>2</sup> dan luas per lantai 1.080m<sup>2</sup>. Kemudian fasilitas yang tersedia begitu memadai, seperti 3 lift penumpang, 1 service lift, ATM, restoran, bank, mini market, café, dan lahan parkir yang cukup luas untuk 150 unit kendaraan

- Batasan Perancangan

batasan-batasan yang bertujuan agar perancangan terarah dan tidak

menyimpang dari permasalahan.

Batasan perancangan meliputi :

- a. Objek perancangan adalah kantor PT. Lumina Group yang terletak di Synthesis Square Tower 2 - 12 Floor, RT.9/RW.1, Menteng Dalam, Tebet, South Jakarta City, Jakarta 12870
- b. Luasan bangunan yang akan dirancang  $\pm 2160\text{m}^2$
- c. Pengguna wanita dan pria 18-55thn
- d. Area yang akan dirancang meliputi kantor, fasilitas bejalar, lab lighting, dan fasilitas pendukung lainnya.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Suasana yang diharapkan adalah ruang kantor yang nyaman untuk ‘tinggal’, suasana yang menghilangkan kesan formal dan kaku, menciptakan rasa nyaman dan aman sehingga memberikan pengalaman baru dalam bangunan kantor. Menurut karakter fisik dan psikis, suasana yang nyaman untuk ‘tinggal’ adalah desain yang menenangkan dan nyaman dimana dalam sebuah ruang terdapat desain yang hangat, fleksibel, dan lembut. Sehingga diharapkan dapat menciptakan kenyamanan individu/sosial, menstimulasi kreatifitas dan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi kerja.

Konsep merupakan *problem solving* dari permasalahan desain di PT. Lumina Group Phabasvara Terdapat beberapa penjabaran konsep yang dapat mendukung terciptanya suasana yang ingin diterapkan sesuai tema. Konsep yang diterapkan pada setiap bahasan tentunya memiliki sifat yang sama dengan tema, diantaranya sebagai berikut:

- a. Organisasi ruang dan Sirkulasi  
Konsep organisasi ruang yang digunakan adalah organisasi ruang linier. Konsep organisasi ruang terbentuk karena fungsi ruang yang terbuka dan kedekatan antar fungsi ruang. Konsep sirkulasi menggunakan konsep linear mengikuti organisasi ruang yang bertujuan agar dapat memenuhi kebutuhan, mempermudah dalam beraktifitas dan memberikan kesan lebih luas
- b. Bentuk  
Bentuk yang digunakan untuk perancangan ini adalah perpaduan bentuk dinamis dan statis yang saling melengkapi, sehingga dapat memberi efek ringan pada visual karna bentuk-bentuk yang dihasilkan merupakan bentuk yang tidak kaku. Bentuk atau pola diaplikasikan bukan hanya pada furniture, namun juga diaplikasikan pada elemen interior seperti lantai,

dinding, ceiling, maupun pada bentuk ruang.

- Bentuk Ruang

Konsep ruang pada kantor PT. Lumina Grup ini adalah *openplan office*. Kantor yang tidak memiliki sekat pembatas permanen sehingga dapat tetap berinteraksi antar ruang dan dapat melihat keluar secara langsung melalui jendela ke arah jalan sekeliling bangunan. Bentuk ruang menyesuaikan bentuk bangunan utama yaitu grid dan dipadukan dengan bentuk-bentuk lengkung membuat suasana tidak kaku.



Gambar 4.1 Contoh aplikasi Layout pada Lt.4  
Sumber: Data pribadi

Perbedaan pola lantai dan material yang berbeda yang menunjukkan perbedaan bentuk ruang dan fungsi ruang

- Bentuk Furnitur

Bentuk yang digunakan untuk furniture menggunakan bentuk dinamis dengan tekstur yang lembut sehingga menciptakan suasana yang

nyaman dan menghilangkan kesan kaku.



Gambar 4.2 Contoh Penerapan bentuk furnitur  
Sumber: Data pribadi

Furniture sofa dengan bentuk simple dengan bahan yang lembut, meja dengan bentuk oval, dipadukan dengan karpet dengan motif kotak-kotak memberikan efek ringan pada visual. Konsep furniture menyesuaikan aktifitas yang terjadi, yaitu sering mengadakan acara yang melibatkan seluruh karyawan seperti liwetan, pengajian, dan berkumpul sambil bercerita. Selain itu perusahaan berada pada gedung kantor sewa yang memiliki kemungkinan perpindahan kantor. Sehingga furniture dominan menggunakan *loose system* dengan pertimbangan agar mudah dipindahkan sesuai kebutuhan dan aktifitas.

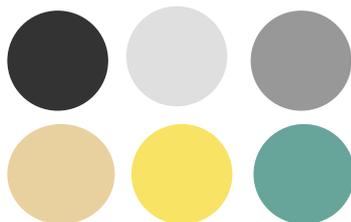
c. Material

Konsep material pada ruangan dipilih yang memiliki karakter nyaman dan hangat. Dengan mempertimbangkan perawatannya, material-material yang ringan mudah dibersihkan sangat

diperlukan. Material yang dipilih berupa material yang nyaman, aman, dan menyesuaikan fungsi pada ruang. Pada beberapa ruang yang membutuhkan peredam suara menggunakan material khusus. Pada ruang-ruang terbuka material ceiling menggunakan gypsum dan kayu lambersering, pada ruangan-ruangan yang membutuhkan peredam suara menggunakan *acoustic board*.

#### d. Warna

Warna-warna yang digunakan adalah Warna hangat dan warna netral sebagai warna utama karna terkesan steril dan mampu membawa kehangatan visual pada sebuah ruang sehingga mendorong komunikasi dan persahabatan. Warna cerah yang diaplikasikan sebagai aksent karna sifatnya memantulkan cahaya, memperbesar ruang, membuatnya terasa lebih dingin dan luas. Warna sejuk seperti biru dan hijau juga diaplikasikan sebagai aksent, karna dapat membuat suasana terasa dingin dan membuat suasana menjadi rileks dan tenang.



Gambar 4.3 skema warna  
(Sumber: data pribadi)

#### e. Pencahayaan

Pencahayaan alami akan dimanfaatkan semaksimal mungkin pada ruang tertentu dengan beberapa pertimbangan seperti aktifitas yang terjadi, letak ruang, dan kenyamanan visual. Dalam konsep pencahayaan *artificial* juga akan memperhatikan *circadian rhythm* sebagai dasar fisiologis dan psikologis manusia. Menggunakan teknologi *controller dimmer* dengan pertimbangan efisiensi, efektifitas, dan penghematan energi. Dengan CRI (*color rendering index*) 80-90 pencahayaan *ambient*, *accent*, dan *brilliance* menggunakan temperatur 2000K-10000K dan RGBW.



Gambar 4.4 Temperatur warna cahaya  
(Sumber: pinterest)

Pencahayaan pada ruang-ruang juga digunakan sebagai *showroom* untuk memperlihatkan kepada supplier dan klien. Khususnya pencahayaan pada Lab lighting. Ceiling track pada lab. lighting mendukung untuk mengganti-ganti lampu yang ingin digunakan sesuai kebutuhan.



Gambar 4.5 Contoh penerapan pencahayaan buatan  
(Sumber: data pribadi)

f. Penghawaan

Sistem penghawaan pada kantor PT. Lumina Group menggunakan penghawaan buatan berupa AC duct 2pk pada vbeberapa titik yang sudah ditentukan. Dan penempatan *air grille* atau *louvre* pada titik-titik yang sudah ditentukan guna menjaga suhu ruangan agar tetap stabil sesuai keinginan dan kebutuhan.



Gambar 4.6 penghawaan buatan  
(Sumber: google)

Sedangkan pengkondisian ruangan secara alami dengan menerapkan tanaman-tanaman indooryang dapat

menjaga kelembaban udara pada ruangan.

g. Keamanan

Sistem keamanan tambahan pada area kantor berupa penggunaan *tapping access door*, peletakan CCTV, dan membuat pintu emergency yang letaknya bersebrangan dengan pintu utama dan berdekatan dengan tangga darurat



fire extinguisher  
pintu darurat

Gambar 4.7 penerapan sistem keamanan  
(Sumber: data pribadi)

h. Elemen Interior

• Lantai

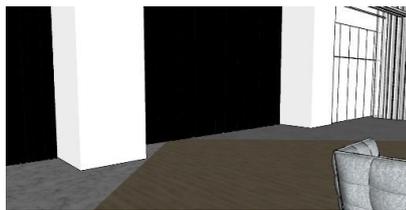
Penyelesaian lantai pada kantor PT. Lumina Group dibagi menjadi 3. Pada ruang meeting, CAD area, dan *refreshing corner* yang membutuhkan peredam suara yang ekstra, digunakan carpet tile.





Gambar 4.8 contoh penerapan carpet tile  
(Sumber: data pribadi)

pada lab. Lighting digunakan 3 material lantai yang berbeda yaitu acoustic vinyl, marmer tile, dan concrete tile. Pada area lab. Lighting dibagi menjadi 3 material yang berfungsi untuk mengetahui efek dari cahaya terhadap tekstur lantai yang glossy, kayu, dan doff.



Gambar 4.9 contoh penerapan lantai pada lab.  
lighting  
(Sumber: data pribadi)

- Dinding

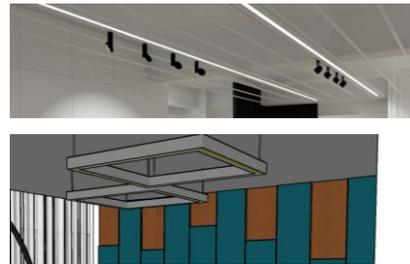
Penyelesaian dinding menggunakan partisi, kaca, tirai, dan multipleks yang dilapisi HPL. Penyelesaian dinding pada ruang meeting yang membutuhkan peredam suara menggunakan wood acoustic panel.



Gambar 4.10 contoh penerapan dinding pada r.  
meeting  
(Sumber: data pribadi)

- Ceiling

Ceiling pada area kerja menggunakan ceiling gypsum. Pada beberapa ruang lainnya yang memungkinkan untuk menjadi showroom menggunakan exposed ceiling dengan tracklight.



Gambar 4.11 contoh penyelesaian ceiling  
(Sumber: data pribadi)

- Stimulasi Kreatifitas

- Stimulasi visual

Penerapan material-material alam dan menempatkan beberapa jenis tanaman di dalam ruangan. Penerapan stimulasi isual dilakukan pada ruang-ruang yang membutuhkan tingkat konsentrasi tinggi dan berfikir kreatif seperti pada ruang cad area, pantry II, ruang kelompok, dan *living room*. Ketiga area diatas merupakan area kerja utama.



Gambar 4.12 penerapan stimulasi visual pada cad  
area  
(Sumber: data pribadi)

- Stimulasi Pendengaran

Penerapan material-material kedap suara seperti *acoustic panel* atau *glasswool* pada ruang-ruang tertentu yang membutuhkan konsentrasi dan ketenangan dari suara-suara yang tidak diharapkan. Seperti penggunaan *acoustic vinyl* pada lantai ruang Cad area. Penggunaan *acoustic wood panel* dan *acoustic folding door* pada ruang meeting. Stimulasi pendengaran ini digunakan untuk menciptakan ketenangan dimana tidak ada kebocoran suara dari dalam maupun dari luar sehingga tidak saling terganggu dan dapat berkonsentrasi dan fokus dengan kegiatannya.



Gambar 4.12 penerapan stimulasi pendengaran pada cad area  
(Sumber: data pribadi)

- Stimulasi Penciuman

Stimulasi bau dengan menerapkan pengharum ruangan pada sudut-sudut ruangan. Penerapan aroma-aroma yang dapat membangkitkan energi, meningkatkan konsentrasi, dan relaksasi. aroma mint yang

dapat merangsang pikiran, meningkatkan fokus, serta menjernihkan pikiran, diterapkan pada ruang yang membutuhkan konsentrasi atau mencari ide seperti r. kelompok dan CAD area. Pada ruang meeting yang kegiatannya sering berlangsung di siang hari diterapkan aroma manis seperti cinnamon dikarenakan dapat memperbaiki fokus serta merangsang otak dalam melawan rasa lelah. Pada area livingroom yang menjadi tempat berkumpul para karyawan diterapkan aroma floral seperti melati atau lavender, aroma floral ini dapat meredakan ketegangan dan meningkatkan optimism. Pada area *refreshing corner* yang menjadi tempat melepas lelah dan membangkitkan mood menggunakan aroma citrus yang akan memberi kesan ceria dan semangat, meredakan emosi.

- Stimulasi Sentuhan

Stimulasi sentuhan adalah dengan cara penerapan material-material yang memiliki kenyamanan sentuhan seperti tekstur dan material yang lembut. Seperti material pada sofa dan karpet yang merupakan material yang lembut.

## 5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan interior kantor PT. Lumina Group adalah memfasilitasi ruang yang dapat menunjang kegiatan sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan juga memfasilitasi pengembangan visi perusahaan yang ingin terus mengembangkan pengetahuan mengenai pencahayaan. Diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat membantu meningkatkan pengembangan pengetahuan mengenai desain pencahayaan di Indonesia, khususnya di Jakarta.

Perancangan ini memiliki tema *'stay with glow'* dimana sebagai sebuah kantor tema *'stay'* akan memberi kesan nyaman untuk "tinggal" dan *'with glow'* yang menggambarkan bahwa pekerjaan yang selalu berkaitan dengan cahaya. Hal ini diterapkan sesuai aktifitas dan perilaku penggunaannya dengan tujuan meningkatkan motivasi kerja dan menstimulasi kreatifitas.

## DAFTAR PUSTAKA

Dekoruma, K. (2019, 05 19). *Pentingnya Menerapkan Sistem Pencahayaan Optimal di Dalam Ruangan*. Retrieved from Dekoruma:

<https://www.dekoruma.com/artikel/85968/pentingnya-sistem-pencahayaan-optimal-di-ruangan>

Freeman, R. (2010). *Creative time and space, making room for making art*. china: North Light Book.

IH Marysa, A. A. (2016). Studi Pengaruh Warna pada Interior Terhadap Psikologis Penggunanya, Studi Kasus pada Unit Transfusi Darah Kota X . *Jurnal Desain Interior*, 43.

Kontraktor, A. (2020, 02 18). *Bangun Rumah Atau Renovasi Rumah Dengan Memiliki Tata Cahaya Yang Keren*. Retrieved from Mandala Pilar: <https://mandalapilar.com/ingin-bangun-rumah-atau-renovasi-rumah-yang-memiliki-tata-cahaya-yang-keren/>

Laurens, J. M. (2004). Kebutuhan Dasar Manusia. In *Arsitektur dan Perilaku Manusia* (p. 4). Jakarta: PT. Grasindo.

Laurens, J. M. (2004). Pengertian Perilaku. In *Arsitektur dan Perilaku Manusia* (p. 19). Jakarta: PT Grasindo.

Management, G. P. (2014). Open-plan working environment and consistent design . In *Workplace Standards and Guidelines for office space* (p. 8). New Zealand: Creative Commons Attribution.

Trisiana, A., Hanafiah, U. I., & Sarihati, T. (2018). PEMANFAATAN KONSEP SPACE WITHIN A SPACE DALAM PENGOLAHAN LAYOUT PADA INTERIOR. *Jurnal I D E A L O G Ide dan Dialog Indonesia*, 2.

wikipedia. (2020, 02 12). *Sejarah Kantor*. Retrieved from Wikipedia: <https://translate.google.com/translate?u=https://en.wikipedia.org/wiki/Office&hl=id&sl=en&tl=id&client=srp>