

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan masyarakat pekerja di perkotaan khususnya di kota – kota besar sangatlah padat akan aktifitas dan rutinitas sehari – hari. Hampir sepanjang minggu masyarakat di kota – kota besar bekerja dari pagi hari hingga malam hari. Para pekerja kantor tersebut setiap harinya harus mengalami kemacetan lalu lintas, polusi udara, serta mengalami keramaian kota di sekitar tempat kerjanya. Kondisi seperti itu harus dialami setiap hari bagi para pekerja kantoran, sehingga dapat mengakibatkan kejenuhan. Kejenuhan yang dialami oleh para pekerja apabila mengendap semakin lama dapat menyebabkan stres, yang dapat menurunkan kinerja dan produktifitasnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka para pekerja membutuhkan suatu kegiatan yang berbeda dari rutinitas sehari – hari yang dapat memberikan suatu pengalaman batin yang dapat menimbulkan ketenangan, kesenangan dan hiburan yang dapat dilakukan di waktu luang mereka, yang disebut *leisure*.

Menurut *A.J. Veal*, *leisure* yang memiliki arti kegiatan luang adalah sebuah situasi dan kondisi yang dialami oleh seseorang tanpa adanya tuntutan untuk bekerja dan lepas dari semua tugas yang ada. Seseorang bebas menentukan untuk melakukan kegiatan apapun setelah dirinya telah menyelesaikan aktivitas pekerjaannya. Kegiatan atau aktifitas luang yang dilakukan pada umumnya adalah beristirahat, berekreasi, berolahraga, dan sebagainya. Dalam lingkungan kerja di perkantoran sangatlah dibutuhkan sebuah program yang dapat mendukung kegiatan kerja tersebut. Program – program tersebut adalah yang memiliki unsur rekreasi seperti, fasilitas olahraga,

pusat perbelanjaan, pujasera dan ruang terbuka hijau. Program – program di atas dapat meningkatkan kinerja dan produktifitas seseorang dalam bekerja karena dapat menghilangkan kejenuhan.

Seiring dengan bertambahnya kebutuhan manusia, kebutuhan tersebut membutuhkan sebuah ruang. Ruang tersebut adalah yang berasal dari profesi manusia yang formal, sehingga manusia memulai untuk membangun fasilitas yang berbentuk ruang – ruang perkantoran untuk memenuhi kebutuhan bekerja mereka. Pada awalnya kantor merupakan suatu ruang yang berada di dalam rumah, namun pada akhirnya terjadi pergeseran budaya yang mengakibatkan rumah tidak lagi dijadikan sebagai tempat tinggal, melainkan tempat bekerja seutuhnya yang lebih nyaman dan tentunya lebih formal. Hal ini disebabkan pasifnya manusia itu untuk lebih banyak beraktifitas pada ruang lain di dalam rumah selain di ruang kerja.¹

Di dalam sebuah perkantoran kegiatan untuk menangani informasi – informasi penting dan kegiatan membuat atau pengambilan keputusan menjadi pekerjaan yang utama disamping aktivitas – aktivitas yang lain seperti, mengetik, menulis, *meeting*, *brainstorming* dan sebagainya.. Kegiatan – kegiatan tersebut melahirkan sebuah ruangan seperti ruang untuk rapat, ruang konferensi, ruang fotokopi, ruang arsip, dan lainnya. Untuk mendukung kegiatan bekerja, menurut Alexi M. and Joanna E. melalui bukunya *Designing for Tommorow's Workplace*, dalam proses mengalami ruang, mutlak dibutuhkan jendela yang dapat mensuplai cahaya alami, menjaga ruangan dari kotoran, bising serta menghadirkan pemandangan. Cahaya merupakan unsur yang signifikan pada perancangan interior sebuah ruang kerja. Selain itu masih di dalam bukunya ia juga menyampaikan bahwa pemandangan yang baik dapat meningkatkan kinerja bagi para pekerja di dalamnya. Pemandangan yang baik pada umumnya bisa seperti pemandangan ke arah pepohonan, air, dan sebagainya. Pemandangan yang baik dan banyaknya bukaan dapat menciptakan suasana yang baik di dalam unit kantor.

¹ Santa R. & Roger C. *Tomorrow's Office: "Business in Changing Worldwide*

Menurut Nikobus peusner dalam *Office Book*, kantor dibagi ke dalam beberapa kategori yaitu, kantor pemerintahan, kantor komersial, kantor profesional dan kantor bisnis. Dalam penulisan tugas akhir ini yang akan dirancang adalah sebuah kantor perusahaan retail yang bergerak di bidang *fashion, food & beverage, department store, sports, kids, dan lifestyle*. Contoh perusahaan seperti itu di Indonesia saat ini adalah P.T Mitra Adi Perkasa yang berkantor di gedung Wisma BNI 46, Jakarta Pusat dan menempati 12 lantai dari gedung itu sendiri. Perusahaan ini merupakan perusahaan terbuka yang dipimpin oleh dewan direksi. Pegawainya di seluruh Indonesia mencapai lebih dari 5.000 orang. Pemilihan perusahaan *retail*, disebabkan karena retail itu sendiri adalah bagian dari kegiatan *leisure*, yaitu berbelanja dan mencuci mata. Diharapkan pula para pekerja kantor retail membutuhkan sebuah kantor yang memiliki suasana yang mendukung pekerjaan mereka yaitu berhubungan dengan *Leisure*.

Lokasi tapak yang dipilih untuk proposal penulisan tugas akhir ini adalah sebuah daerah yang bernama Mega Kuningan dan jalan Prof DR. Satrio. Kawasan Mega Kuningan terletak di Jakarta Selatan sebuah wilayah di ibu kota Jakarta. Kawasan ini merupakan suatu kawasan terpadu yang memiliki berbagai macam fasilitas di dalamnya, seperti perkantoran, hotel, hunian, pusat perbelanjaan dan apartemen. Berdasarkan pengamatan di lapangan dapat dilihat bahwa lokasi tapak yang diapit oleh jalan Prof. DR. Satrio dan jalan Mega Kuningan dikelilingi oleh pusat perbelanjaan ITC dan Mall Ambassador di utaranya, kantor di sebelah baratnya, hotel JW Marriott di sebelah selatan dan hunian di sebelah timurnya. Berdasarkan pengamatan dengan melihat zoning peruntukan bangunan di atas dapat disimpulkan bahwa tapak ini sangat potensial apabila didirikan sebuah perkantoran yang memiliki program *leisure* di dalamnya. Disebut potensial karena program *leisure* yang nantinya diperuntukan untuk umum dapat dimanfaatkan oleh semua lingkungan yang berada di sisi utara hingga selatan tapak. Keberadaan ITC dan Mall Ambassador yang telah memiliki pengunjung dengan jumlah banyak, diharapkan dapat mengunjungi program yang akan dibuat ini. Selain faktor di atas koefisien dasar bangunan pada tapak, yaitu

sebesar 45 % sangatlah sesuai dengan konsep bangunan ini yang ingin memperbanyak ruang terbuka hijau bagi publik.

Selain ingin merancang ruang terbuka hijau di dalam tapak ini, perancangan akan mengarah ke penyusunan program – program apa saja yang akan mendukung fasilitas *leisure*. Program – program yang mendukung tersebut antara lain fasilitas olah raga yang berupa lapangan futsal, kolam renang, *fitness center* dan juga taman yang luas yang dapat dipergunakan untuk *jogging*. Selain itu juga terdapat program komersial yang isinya adalah pujasera, kantin, *cafe*, restoran, spa dan relaksasi, toko, toko buku, dan sebagainya. Sedangkan di dalam tiap unit kantornya akan diberi program berupa balkon yang akan ditanam banyak tanaman, yang akan berfungsi sebagai tempat istirahat atau rehat sejenak bagi para pekerja kantor.

1.2 Permasalahan Desain

Di ibu kota Jakarta yang sangat padat, para pekerja di perkantoran setiap hari harus melalui jalan – jalan utama yang sangat macet, dan apabila yang menggunakan kendaraan umum harus menghirup udara yang berpolusi. Hal ini dapat menyebabkan stress bagi para pekerjanya sehingga dapat menurunkan kinerja dan produktifitas. Untuk dapat meningkatkan kinerja dari para pengguna kantor diusulkan sebuah program *leisure*, pengertian dari *leisure* itu sendiri adalah suatu aktivitas luang yang dilakukan oleh seseorang apabila telah melaksanakan tanggung jawabnya dalam bekerja.

Program – program yang akan dirancang adalah program yang berfungsi sebagai sarana berekreasi seperti, taman, sarana olah raga, pusat perbelanjaan dan pujasera yang berisi tempat makan. Program tersebut sangat sesuai dengan jenis kantor yang akan dirancang yaitu perusahaan *retail*, yang bergerak di bidang distributor *retail* yang bidangnya mencakup kebutuhan – kebutuhan manusia sehari – hari, seperti busana, olah raga, buku, makanan dan minuman.

1.3 Tujuan Penulisan

Penulisan karya ilmiah ini bertujuan untuk mengetahui penggabungan dua program yaitu, program kantor dan program *leisure*. Apakah dengan bergabungnya dua program tersebut dapat mengurangi permasalahan kejenuhan para pekerja seperti pada perkantoran konvensional yang tidak mempunyai program lain. Selain itu juga penulisan ini bertujuan untuk mengetahui apakah program tersebut sesuai di tapak yang telah dipilih yaitu Mega Kuningan di Jakarta Selatan.

1.4 Manfaat Penulisan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dalam perancangan bangunan perkantoran dengan memberikan program *leisure* di dalamnya. Tentunya hasil penelitian ini akan memberikan sebuah gambaran akan perlunya sebuah program *leisure* di dalam lingkungan kerja, yang bermanfaat untuk meningkatkan kinerja para pekerja. Sehingga nantinya penelitian ini dapat bermanfaat bagi para mahasiswa arsitektur yang memiliki minat yang sama terhadap permasalahan ini.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang saya gunakan dalam penulisan ini adalah metode kualitatif. Studi yang saya gunakan adalah analisis pustaka, studi kasus bangunan, observasi dan wawancara dengan nara sumber yang berhubungan dengan penelitian untuk pengumpulan data.

Studi pustaka yang dilakukan adalah melakukan studi mengenai bangunan kantor yang baik dilihat dari aspek – aspek kenyamanan dalam ruangan seperti pencahayaan, penghawaan dan *view*. Selain itu juga dilakukan studi mengenai *leisure* dan rekreasi. Setelah melakukan studi pustaka, dilakukan studi kasus mengenai bangunan – bangunan yang mengusung konsep serupa yaitu bangunan kantor yang

memiliki program *leisure* di dalamnya, serta studi kasus mengenai perusahaan *retail*. Analisa selanjutnya adalah mempelajari dan mendalami tapak yang telah dipilih seperti fungsi, kelayakan tapak, orientasi matahari, keramaian di sekitar tapak dan sebagainya.

Setelah mendapatkan pengertian mengenai studi – studi di atas yang selanjutnya dilakukan adalah pengumpulan data yang selanjutnya akan digunakan sebagai referensi terhadap perancangan bangunan ini.

1.6 Asumsi

Dari rumusan permasalahan di atas, maka dapat diperoleh kesimpulan sementara yaitu, untuk menghilangkan stigma para pekerja kantor terhadap bangunan kantor konvensional yang cenderung membosankan dan monoton, adalah dengan menambahkan program – program yang berhubungan dengan *leisure* dan rekreasi, sebagai sarana penyeimbang aktivitas kantor yang berat. Diharapkan dengan usulan konsep saya ini akan tercipta sebuah perkantoran yang di dalamnya terdapat program – program yang mengusung konsep *leisure*. Sehingga dapat menjadi bangunan yang memberikan kenyamanan dan sarana penghilang kejenuhan bagi para pekerja kantor. Diharapkan pula lokasi tapak yang akan dibangun akan menjadi sebuah ruang publik baru bagi masyarakat di sekitar tapak karena sesuai konsep akan dibangun ruang terbuka hijau di lantai dasarnya.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab satu menuliskan latar belakang penelitian, permasalahan pada bangunan kantor di Jakarta, serta manfaat perancangan dengan memperhatikan program *leisure*, solusi yang akan diusulkan, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat dari penulisan, metode penelitian dan asumsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab dua menjelaskan mengenai teori – teori pendukung menurut beberapa ahli dan sumber mengenai kinerja dan sistem bangunan perkantoran dan program *leisure* sebagai program pendukung dari keseluruhan sistem bangunan. Selain itu juga dilakukan studi kasus bangunan yang berhubungan langsung dengan penelitian ini.

BAB III USULAN TAPAK

Bab tiga menjelaskan mengenai lokasi tapak yang telah dipilih yaitu mega Kuningan di Jakarta Selatan dan analisa – analisa terhadap lingkungan di sekitar tapak.

BAB IV LAPORAN PERANCANGAN

Bab empat menjelaskan mengenai hasil laporan perancangan akhir berupa skema desain dan konsep, *zoning* massa bangunan, gambar kerja bangunan, program ruang, besaran ruang, utilitas serta struktur yang mendukung dari penulisan tugas akhir ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab lima, yang merupakan bab terakhir menjelaskan mengenai kesimpulan rancangan proyek akhir yang berkaitan dengan permasalahan setempat serta penjelasan saran berupa argumentasi sehingga dapat menjawab permasalahan – permasalahan yang menghasilkan solusi akhir desain.