

BAB 1.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

DKI Jakarta merupakan salah satu dari kota-kota besar yang dinamis dan aktif di Indonesia, sehingga sudah tidak asing lagi ketika mendengar kiasan banyak masyarakat yang mengadu nasib di Ibukota. Dilihat dari tingkat urbanisasi tiap, berdasarkan data statistik ketenagakerjaan pada 2016 - 2020 menunjukkan bahwa para pengadu nasib selalu datang tiap tahunnya ke ibukota.

Gedung-gedung bertingkat, kemajuan teknologi, hiruk pikuk orang berjalan dan berkendara dari siang sampai malam tiada henti sebagai simbol bahwa Jakarta sebagai pusat dari bisnis, administratif, politik, budaya, wisata, hiburan dan perkantoran. Maka dari itu tidak mengherankan apabila banyak masyarakat yang ingin bekerja dan hidup di Jakarta.

Bekerja berarti melakukan aktivitas yang berulang dan tiada henti dari pagi hingga sore bahkan banyak pekerja yang lembur. Tujuan dari bekerja adalah untuk memenuhi kebutuhan hidup. Banyak faktor yang mempengaruhi produktivitas dari bekerja, salah satunya adalah tempat bekerja itu sendiri, yaitu kantor. Apabila lingkungan kerja tidak sehat secara fisik dan mental (psikis) dapat menimbulkan stress, tekanan atau depresi.

Pentingnya keseimbangan kehidupan (*work-life balance*) yang merupakan sebuah cara bekerja dengan tidak mengabaikan semua aspek kehidupan kerja, pribadi, keluarga, spiritual, dan sosial. Walaupun sulit dicapai, keseimbangan

kehidupan berdampak besar bagi kesehatan, kesejahteraan, kesenangan, dan pertumbuhan diri bagi para pekerja kantor menjadi lebih baik.

Penulis membuat perancangan area *urban food park* sebagai solusi bagi keseimbangan kehidupan pekerja kantor. Rancangan *urban food park* bertujuan agar pegawai kantor dapat melepaskan stress atau kepenatan dari rutinitas dan menjadi lebih bahagia, kerja semakin produktif, kreativitas meningkat dan terciptanya interaksi sesama manusia maupun alam dengan manusia. Dimana terdapat tiga (3) kata kunci yang penting untuk menentukan gambaran besar dari proyek yang akan dikerjakan, yaitu obyek, pengalaman, dan aktivitas. Kedekatan manusia dengan obyek ini dapat menimbulkan pernyataan mengenai posisi hubungan, bahwa objek dapat mempengaruhi manusia dari aktivitas yang manusia lakukan sehingga akan menimbulkan pengalaman ruang yang mempengaruhi sisi emosional dan psikologis manusia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang terdapat beberapa pertanyaan terkait perancangan *Urban Food Park*, New Thamrin 10 sebagai berikut:

- a. Bagaimana *urban food park* memenuhi kebutuhan untuk memulihkan dan membaharui kembali kondisi mental dan emosional positif bagi para pekerja kantoran di kawasan Thamrin?
- b. Bagaimana menciptakan suasana tempat yang berbeda dengan perkantoran tempat para pekerja bekerja?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan *Urban Food Park*, New Thamrin 10 adalah sebagai berikut:

- a. Memenuhi kebutuhan untuk pemulihan dan membarui kembali kondisi mental dan emosional positif bagi para pekerja kantor di kawasan Thamrin.
- b. Menciptakan suasana tempat yang berbeda dengan perkantoran tempat para pekerja bekerja.

1.4 Kontribusi Perancangan Interior

Perancangan desain ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

- a. Menambah pengetahuan untuk mahasiswa/i Desain Interior untuk memahami pentingnya kondisi mental dan emosional seseorang yang berhubungan dengan sebuah tempat.
- b. Sebagai aktivitas eksperimental dengan target pengunjung usia produktif terutama pekerja kantor dan milenial yang melakukan rutinitas berulang tiap harinya.
- c. Menambah pengetahuan bagi pengelola kota setempat dalam menciptakan pengalaman ruang di tengah hiruk pikuk kota Jakarta dalam mengubah aktivitas sehari-hari ke dalam bentuk area yang “terbuka” yang saling berinteraksi dan menyenangkan.

1.5 Batasan Perancangan Interior

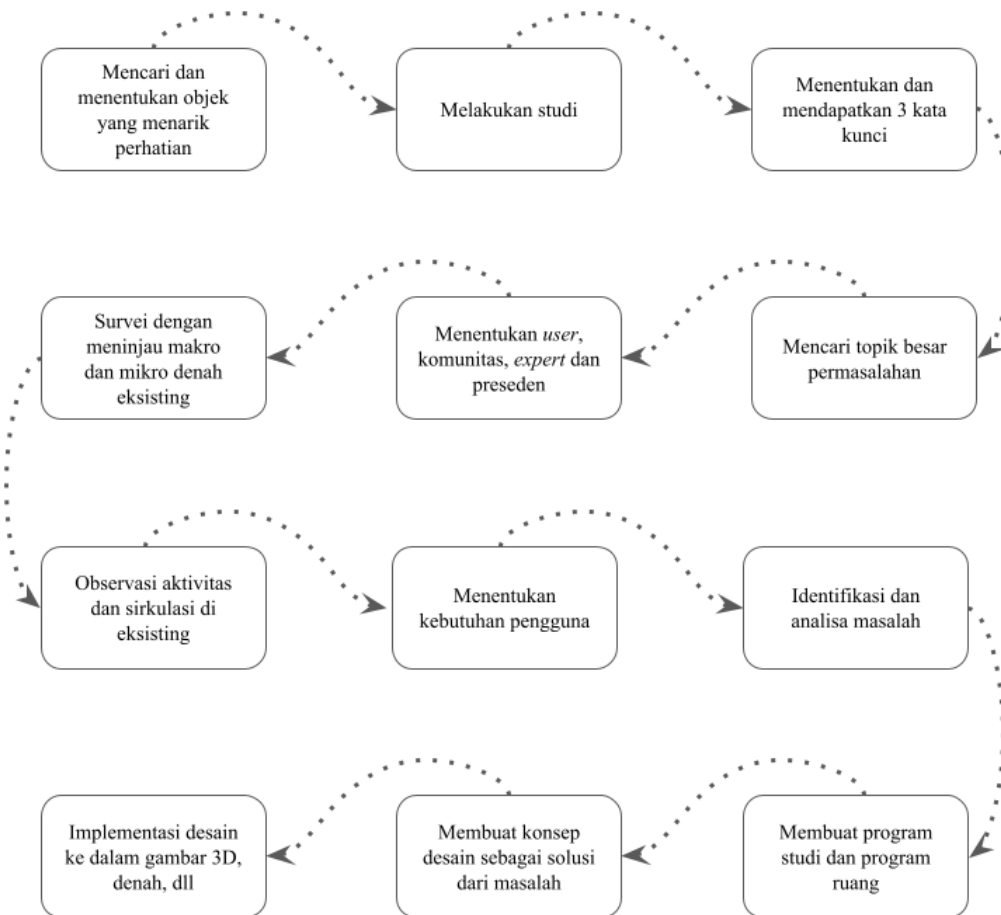
Batasan pada perancangan interior hanya pada lingkup adalah sebagai berikut:

- a. Perancangan berada salah satu area dengan luasan tertentu yang berada di antara kantor dan hotel di kawasan Thamrin.
- b. Perancangan zoning taman dan food court, serta fasilitas penunjangnya seperti parkir, ruangan VIP, panggung, mushola, toilet, atm center, security area, area pengelolaan dan manajemen bangunan, area informasi.
- c. Perancangan interior taman dan penataan letak tenant food court beserta area duduknya.
- d. Pengunjung ditujukan bagi pekerja kelas menengah yang bekerja di kawasan Thamrin.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

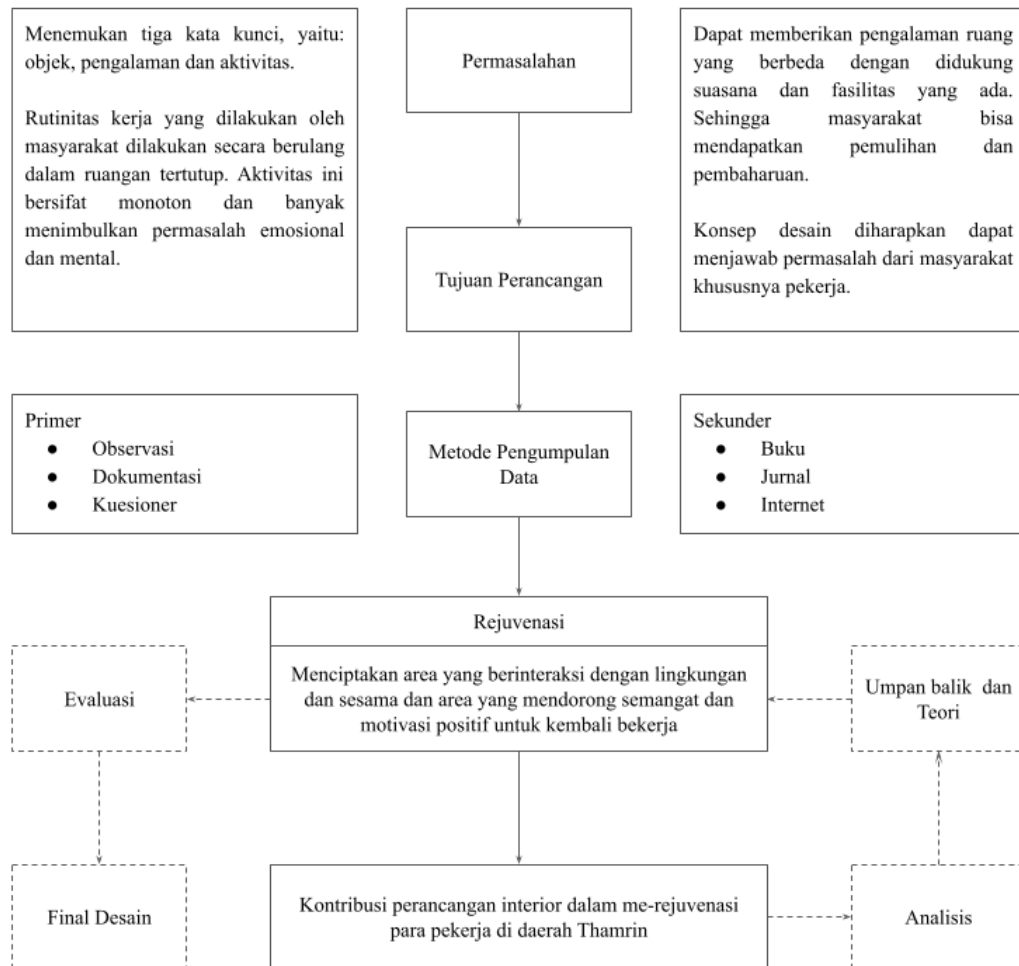
Teknik yang dipakai adalah pengumpulan dengan metode kualitatif yaitu dengan cara observasi dan kuesioner.

1.7 Alur Perancangan Interior



Bagan 1.1 Alur Perancangan Interior
Sumber: Hasil Observasi Pribadi (2021)

1.8 Alur Berpikir Penelitian Studi Kasus



Bagan 1.2 Kerangka Berpikir
Sumber: Hasil Observasi Pribadi (2021)

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut:

- a. Pada bab satu, berisi mengenai latar belakang, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian studi kasus, alur berpikir penelitian studi kasus, sistematika pembahasan.
- b. Pada bab dua, memberikan studi literatur mengenai landasan teori, tinjauan pustaka dan Etika Desain.
- c. Pada bab tiga, berisi data-data mengenai tinjauan data (pengguna, institusi, regulasi eksternal, site dan arsitektur), studi preseden, program desain, analisis masalah, identifikasi masalah, konsep desain, dan implementasi desain.
- d. Pada bab empat, memuat analisa permasalahan yang dikaitkan dengan teori yang bersangkutan.
- e. Pada bab lima, berisi kesimpulan laporan tugas akhir.