

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era Industri Digital 4.0, Indonesia saat ini mengalami perkembangan teknologi yang pesat, yang tentunya berdampak pada pertumbuhan semua sektor pendidikan, industri dan ekonomi. Di era Industri Digital 4.0, Indonesia saat ini mengalami perkembangan teknologi yang pesat, yang tentunya berdampak pada pertumbuhan semua sektor pendidikan, industri dan ekonomi. Berdasarkan (Kemenkeu 2018) bahwasannya Indonesia menjadi negara dengan tingkat ekonomi paling besar di Kawasan asia tenggara. Dan industri kreatif dan juga startup menjadi salah satu bidang dari segi ekonomi, kreatif, hal ini dibuktikan dengan masifnya pengguna internet di Indonesia yang dapat dijadikan ladang bagi para pembisnis online sebagai target pasarnya. Melihat mayoritas pengguna internet saat ini, selain media sosial juga aktif digunakan untuk berbelanja online melalui aplikasi *e-commerce* dan webseit.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan pengguna internet memberikan dampak pada tumbuhnya perusahaan-perusahaan rintisan baru yang lahir atau bisa disebut dengan “*Startup Company*” hal ini dibuktikan dengan Indonesia menduduki peringkat kelima dengan negara startup terbanyak yang mencapai lebih dari dua ribu perusahaan rintisan (startup ranking, 2020).

Jawa Barat, khususnya Bandung, merupakan salah satu kota dengan peringkat keempat di Indonesia. dengan provinsi terbanyak yang mencapai lebih dari lima puluh perusahaan startup (*Indonesia Digital Creative Industry Society*, 2018). Melihat dari data tersebut memberikan gambaran tentang perkembangan startup yang sangat positif di kota ini, dengan tumbuhnya startup di kota ini akan berdampak baik terhadap kesempatan kerja bagi pekerja generasi muda/milenial. Generasi milenial memiliki ciri-ciri yang cenderung fleksibel dalam segala hal terutama dalam hal pekerjaan, generasi milenial lebih cenderung memilih bekerja dimana saja asalkan tempat tersebut memiliki koneksi internet dan colokan listrik serta nyaman untuk dirinya sendiri. Dengan ciri-ciri kaum milenial seperti itu, di sisi lain memiliki dampak negatif/suatu ancaman terhadap perkantoran yang bersifat tradisional, dikarenakan

akan menurunkan produktifitas kerjanya, yang mengakibatkan kejenuhan tingkat tinggi. Maka dibutuhkan suatu tempat/ruang yang bisa membangkitkan energi, ketenangan, kesenangan dan hiburan, hal ini berdampak pada pekerja dengan mengeksplorasi dirinya yang akan menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif.

Kesuksesan suatu perusahaan startup company ditentukan oleh karyawannya dikarenakan mereka lah yang menjalankan tujuan dari perusahaan tersebut. Tanpa peran karyawan yang kompeten dalam perusahaan, tingkat keberhasilan perusahaan tidak akan tercapai. Oleh karena itu, menjawab permasalahan terkait minimnya fasilitas ruang untuk berkolaborasi di bidang startup bagi kaum milenial di kota Bandung. Penulis mencoba merancang kantor pusat perusahaan start-up / HOPY (*Head Office of Startup Company*), yang bergerak dibidang startup *e-commerce Toys* dengan menerapkan konsep *Smart Building*.

1.2 Identifikasi Masalah

Deskripsi latar belakang dan identifikasi masalah "Belum ada kantor pusat perusahaan perintis, yaitu yang bergerak di bidang *e-commerce toys* dengan memiliki fungsi mewadahi beberapa perusahaan perintis kaum milenial terpilih, menciptakan sebuah suasana yang dapat membangkitkan produktifitas bagi penggunanya dan menyediakan ruang khusus menyusui serta tempat penitipan anak bagi pengguna kaum milenial yang sudah mempunyai seorang anak”

Dari beberapa uraian diatas identifikasi masalah diantaranya:

- 1) Merancang kantor pusat startup digital di Kota Bandung
- 2) Memiliki suasana indoor/outdoor yang dapat membangkitkan produktivitas
- 3) Belum tersedianya ruang berkumpul bagi para pelaku usaha generasi milenial yang bergerak di bidang startup
- 4) Menyediakan fasilitas ruang laktasi, rekreasi dan tempat penitipan anak yang ramah terhadap anak

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari sebuah perancangan Kantor Pusat Perusahaan Startup ini adalah untuk menciptakan kantor pusat di Kota Bandung yang mampu menampung segala

aktivitas penggunaannya dengan mempertimbangkan aspek kenyamanan, keindahan dan modernitas.

1.3.2 Tujuan

Adapun Tujuan atas perancangan Kantor pusat startup ini ialah:

- a) Memiliki konsep penataan ruang yang paling efektif serta dapat menampung seluruh kegiatan penggunaannya
- b) Memiliki konsep pada tapak yang dapat bermanfaat bagi perancangan serta lingkungan sekitar masyarakat
- c) Memenuhi kebutuhan tempat bagi kaum milenial yang sudah memiliki anak

1.4 Pendekatan Perancangan

Lingkup pembahasan dari pendekatan perancangan Head office of startup company ini adalah sebagai berikut:

1) Pendekatan dalam aspek Tema

Pada desain perancangan bangunan kantor pusat perusahaan baru disesuaikan dengan tema yang telah ditentukan dan diterapkan pada desain bangunan

2) Pendekatan dalam aspek Fungsi

Dengan cara mencari Studi literatur tentang standar dan kebutuhan ruang dalam perencanaan kantor startup

3) Pendekatan dalam aspek Lingkungan

Studi lapangan pada lahan atau lokasi perancangan yang meliputi kondisi fisik lahan, kondisi lingkungan sekitar lahan, bangunan sekitar, lingkungan dan masyarakat

4) Pendekatan dalam aspek Prilaku

Dalam hal ini yang harus diperhatikan adalah berupa fleksibilitas ruangan dengan memaksimalkan penggunaan material, pencahayaan alami atau buatan, dan suasana kantor yang dapat meningkatkan produktifitas penggunaannya

1.5 Lingkup Perancangan

Ruang lingkup kegiatan dalam perancangan kantor pusat rintisan startup di kota Bandung meliputi:

A. Pengumpulan Data

Pada tahap ini di lakukan penghimpunan data yang dibutuhkan untuk tahap perancangan, pengumpulan data yaitu dengan cara:

- a. Survei atau pengamatan langsung
- b. Mencari Referensi i Buku atau Studi literatur
- c. Studi kasus objek pendekatan
- d. Media Internet

B. Analisis

Semua data yang diperoleh dari pengumpulan data dianalisis untuk mendapatkan solusi dengan menyarankan alternatif solusi.

C. Penyusunan Konsep dasar perancangan dan desain perencanaan

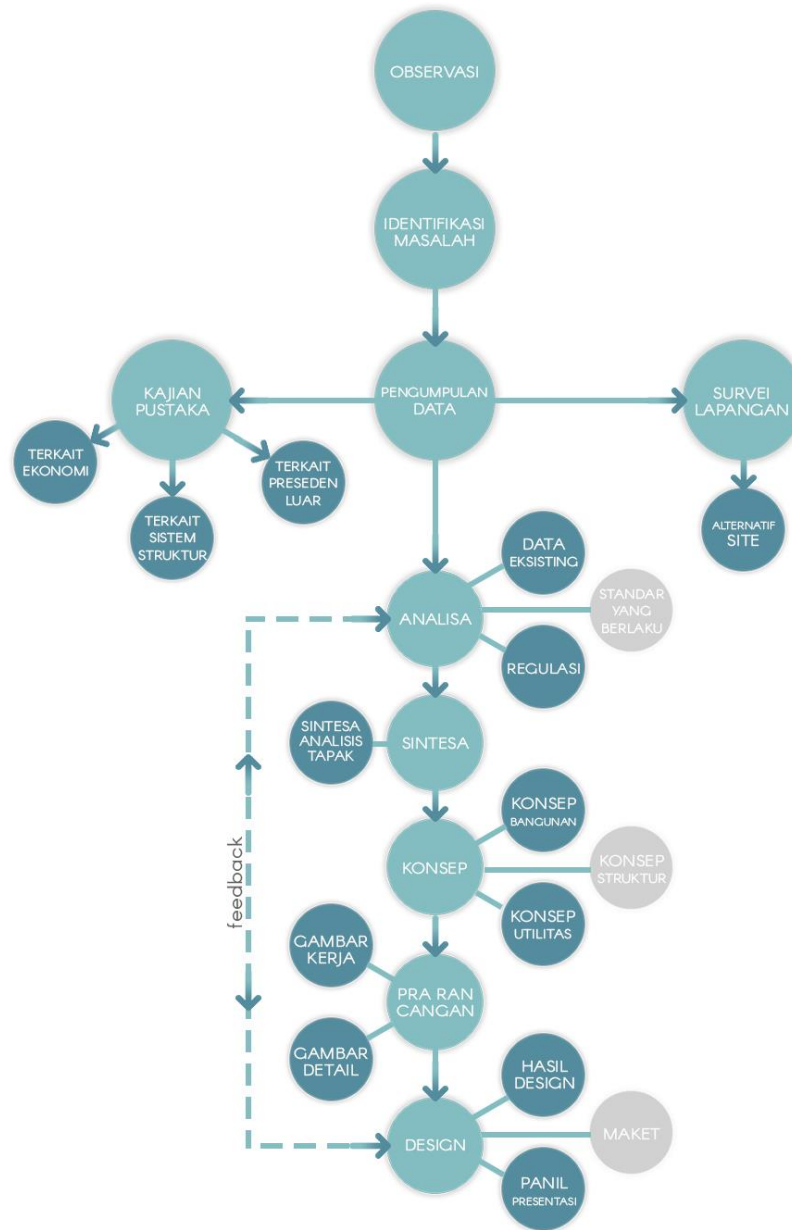
- a. Konsep dasar dalam perancangan Tapak
 - Peletakan gubahan massa
 - KDB dan KLB
 - Aksesibilitas, Parkir dan Sirkulasi
- b. Konsep dasar Perancangan Bangunan
 - Program Aktivitas dan Fasilitas
 - Warna dan Material
 - Sirkulasi, Pencahayaan, dan Penghawaan
- c. Konsep Perencanaan Struktur
 - Dalam memilih struktur bangunan yang sesuai dengan fungsinya

D. Proses Desain

Merupakan deskripsi visual dari keseluruhan penjabaran seperti di atas

1.6 Kerangka Berfikir

Dalam penulisan proposal tugas akhir, penulis menuliskan kerangka berpikir secara tertulis (Gambar1.1)



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir
 Sumber: Data Pribadi

1.7 Sistematika Pelaporan

- **BAB I PENDAHULUAN**

Bab 1 menjelaskan mengenai latar belakang, maksud serta tujuan, identifikasi terhadap pendekatan suatu masalah perancangan, kerangka berfikir, dan lingkup perancangan Kantor Pusat Perusahaan Startup.

- **BAB II – TINJAUAN PUSTAKA**

Membahas mengenai uraian tentang tinjauan pustaka proyek, pemaparan judul proyek, pembahasan literatur, program kegiatan, kebutuhan ruang dan studi banding proyek sejenis.

- **BAB III – ELABORASI TEMA**

Membahas pertimbangan, penjelasan dan interpretasi tema dalam studi banding tema sejenis dan bagaimana pengaplikasiannya ke dalam perancangan..

- **BAB IV – ANALISIS**

Membahas uraian proses analisis terhadap proyek mencakup: Analisis Fungsional, Lingkungan, dan Kesimpulan.

- **BAB V – KONSEP PERANCANGAN**

Membahas mengenai konsep perencanaan perancangan serta hasil akhir dari proses analisis yang kemudian dimodifikasi dalam wujud desain fisik bangunan.

- **BAB VI – HASIL PERANCANGAN**

Membahas mengenai hasil rancangan berupa produk-produk desain arsitektural yang telah dirancang berdasarkan tema dan konsep.

- **BAB VII – PENUTUP**

Membahas beberapa kesimpulan dari laporan dan saran yang membangun untuk memperbaiki perancangan.