

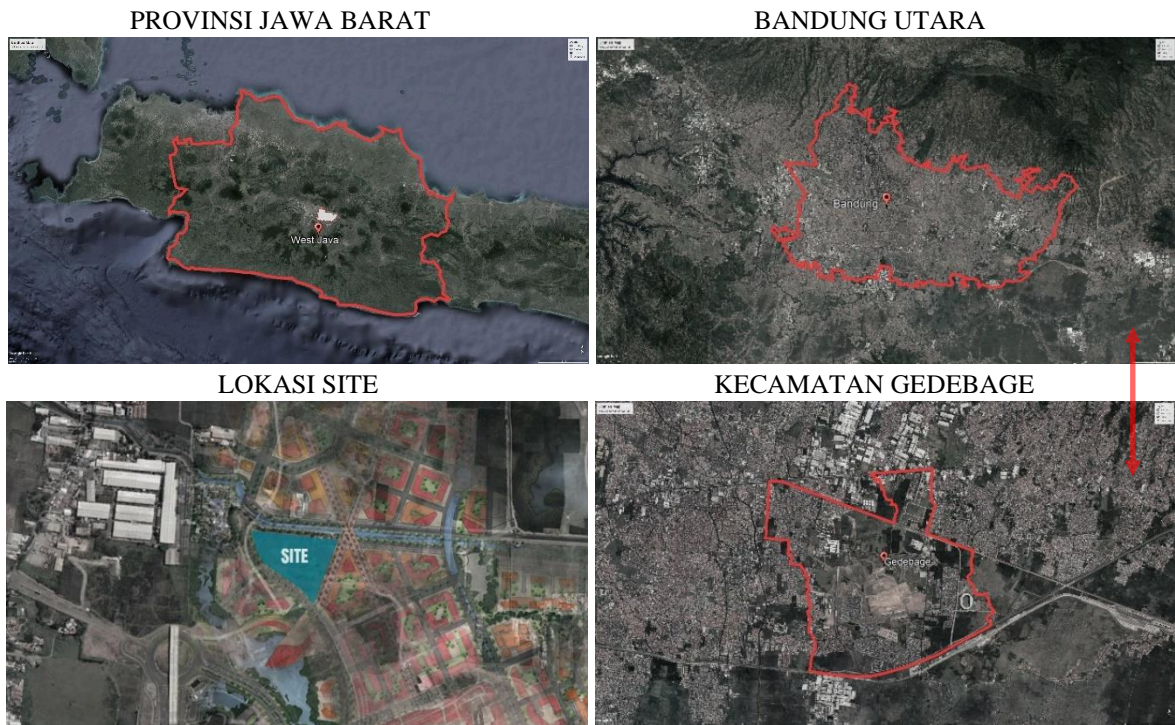
BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Data Umum Proyek

Lokasi Proyek seperti yang dijelaskan pada Gambar 2.1 berada di Wilayah Jawa Barat bagian Bandung Utara, Jalan Rancapancing. Kec Gedebage. Sesuai Peraturan Daerah Jawa Barat (No. 02, 2016). Wilayah Bandung Bagian Utara adalah wilayah yang sebagian area di Kabupaten Bandung, Wilayah Kota Cimahi, serta Wilayah Kabupaten di Bandung Barat.

Site berada dekat area Summarecon Bandung dengan ketentuan data proyek seperti yang dijelaskan pada Tabel 1



*Gambar 2. 1. Kawasan Perencanaan Lokasi Tapak
Sumber: Google Maps*

DATA UMUM PROYEK	
Judul Proyek	HoPY (Head Office of Startup Company)
Tema Proyek	Architecture Happiness
Jenis Proyek	Fiktif

Pemilik Proyek	Swasta
Lokasi Proyek	Jl . Rancapacing, Cisarnten Kidul, Gedebage, Kota Bandung, Jawa Barat.
Peruntukan Lahan	K2a (Perdagangan dan Jasa)
KDB	70%
KLB	2.8
KDH	20%
GSB	15 m
Luas Lahan	26.000 m ²
Luas Bangunan	18.200 m ²
Tinggi Bangunan	20 Lantai
Batas Lahan	Utara : Area Campuran (Creative center & komersil) Barat : Area RTH dan Plaza (Danau buatan, Taman, & Plaza) Selatan : Area Mixed-use (Mall, Plaza, & Creative center) Timur : Area Residential & Apartemen

*Table 1 Data Proyek Perencanaan
Sumber: Data Pribadi*

1.2 Deskripsi Umum

1.2.1 Kantor

Menurut PMPU 29/PRT/M/200 / Pedoman Teknis Persyaratan Bangunan Gedung, perkantoran merupakan bangunan yang digunakan atas kepentingan profesional, administratif, atau komersial .

Kantor merupakan tempat untuk kegiatan yang mendukung kepemimpinan mencapai suatu tujuan. Kantor terbagi atas dua jenis, yaitu:

1. Kantor pada arti bergerak maju merupakan proses melaksanakan aktivitas buat mengumpulkan, mencatat, mengolah, menyimpan, & membicarakan atau mendistribusikan data & informasi.
2. Kantor dalam arti statis dapat berupa ruang kerja, ruang kerja, kantor pusat, kantor, agensi, organisasi, kantor, agensi, bisnis, dan tempat atau ruangan untuk organisasi.pengumpulan, pendaftaran, pemrosesan, penyimpanan , kegiatan pengiriman/distribusian.

1.3 Klasifikasi Kantor

Pembagian kantor secara garis besarnya dibedakan atas empat macam, menurut L,Manaseh & Cunliffe (1962), ialah :

1. *Commersial Office*

Jenis kantor yang digolongkan dalam kelompok adalah kantor, perusahaan, transportasi dan asuransi.

2. *Indusstrial Office*

Jenis kantor yang berhubungan langsung dengan pabrik.

3. *Profesional Office*

Yaitu kantor ini bukan digunakan hampir waktu yang lama, kantor dengan total modal yang digunakan relatif tidak besar.

4. *Institutiional Office*

Yaitu kantor bisnis yang terorganisir dalam bentuk institusi. Biasanya diperuntukkan untuk jumlah waktu lama.

1.3.1 Jenis Kelas Kantor

Kantor dibedakan menjadi tiga jenis yaitu:

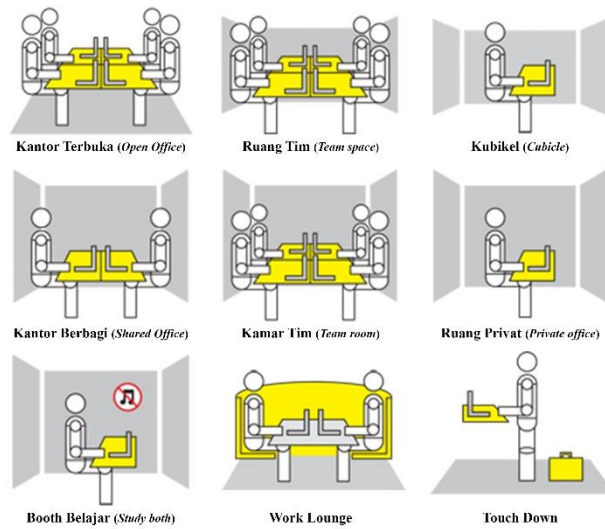
1. Kelas premium (luas bangunan minimal 20.000 m², terletak di kawasan pusat bisnis)
2. Kelas A (luas bangunan minimal 6.000 m², terletak di kawasan bisnis)
3. Kelas B (kualitas bahan, terlepas dari lokasi atau lokasi, sangat modern) Dari perspektif kelas, kualitas gedung perkantoran, lokasi, peralatan dan bahan bangunan yang digunakan.

1.3.2 Klasifikasi Tipe Ruang Kantor

Berdasarkan jenis ruangan, secara umum dibedakan atas tiga jenis ruangan di dalam kantor (Manasseh,dkk 1962):

1. Ruang Kerja Terbuka (*Work Spaces*)

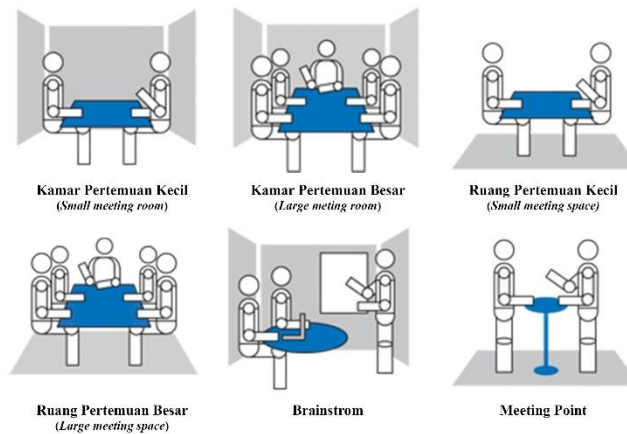
Tempat kerja digunakan untuk pekerjaan umum seperti menulis, membaca dan bekerja di depan komputer. Gambar 2.2 menunjukkan bahwa ada beberapa jenis ruang kerja, dan dari ruang kerja tersebut mendukung kegiatan yang berbeda-beda.



Gambar 2. 2 Ruang Kerja Terbuka
 Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Kantor>

2. Ruang Meeting Spaces

Ruang rapat di kantor dapat digunakan pada proses interaktif, yang berupa obrolan pendek atau curah yang intensif. Pada Gambar 2.3 menjelaskan ada enam tipe umum ruang pertemuan dengan aktivitas berbeda.



Gambar 2. 3 Ruang Pertemuan
 Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Kantor>

1.4 Kantor Sewa

Kantor sewa merupakan kantor yang dikelompokkan dalam satu gedung sebagai respon terhadap tumbuhnya ekonomi yang cukup pesat terutama di kota-kota besar, perkembangan industri, gedung/bangunan, perdagangan, perbankan, dll.

Perkantoran berdasarkan kepemilikannya, dibagi menjadi dua macam yaitu:

1. Gedung perkantoran sewa

Dengan tipe gedung kantor sewa, ukuran atau luas tertentu dari gedung kantor yang disewakan. Penyewaan akan dilakukan setelah menyelesaikan administrasi kepada BM. Biaya yang dibayarkan oleh penyewa adalah biaya sewa dan biaya pelayanan operasional kepada juru kunci dan biasanya dihitung berdasarkan luas kamar yang disewa dan dibayarkan setiap bulan.

2. Gedung perkantoran *Strata tittle* (milik)

Jenis gedung perkantoran Strata Title (milik sendiri) memungkinkan Anda untuk memiliki ruang gedung kantor. B. Apartemen Residence atau Strata Title. Namun, pemilik diharuskan membayar tagihan bulanan untuk pemeliharaan gedung.

1.4.1 Bentuk Ruang Bangunan Sewa

Sewa ruang di kantor sewa dipertimbangkan berdasarkan luas area yang akan di gunakan. Setiap kamar memiliki luas area yang berbeda. Ada klasifikasi kantor sewa ditinjau dari bentuk ruangnya (Marlina, 2008), yaitu:

1. Ruang kecil adalah space persewaan kamar dengan luas area minimal 8 m² dan kapasitas maksimal 40 m² untuk 13 orang.
2. Ruang sedang adalah bentuk sewa ruang dengan daya tampung yang cukup untuk suatu kelompok kerja dengan luas minimal 40 m² dan luas maksimal 150 m².
3. Ruang besar adalah bentuk sewa ruang dengan kapasitas yang cukup untuk banyak kelompok kerja dengan luas 150 meter persegi atau lebih

1.4.2 Tipikal Pencapaian Bangunan Sewa

Menurut Marlina (2008) pencapaian ruang pada setiap lantai juga khas. Berdasarkan jalur pencapaian yang khas, kantor persewaan dapat diurutkan sebagai berikut:

1. Tipe korridor terbuka
2. Tipe menara

1.4.3 Kontruksi Bangunan Sewa

Saat membangun gedung perkantoran sewa, ada dua hal penting yang harus diperhatikan: teknologi dan modul ruangan.

1. Teknologi Bangunan Kantor

Sewa gedung perkantoran tidak hanya gedung komersial, tetapi juga identik dengan kenyamanan dan kemudahan pelayanan, sehingga menyewa gedung perkantoran membutuhkan desain yang mempertimbangkan perkembangan teknologi. Teknologi ini
Ini termasuk teknologi pengembangan itu sendiri (bahan dan sistem konstruksi), teknologi infrastruktur bangunan (pasokan bangunan).

2. Modul Ruang Sewa

Saat merancang gedung perkantoran sewa, faktor luas menjadi penting karena mempengaruhi jumlah ruang yang bisa Anda sewa dan seberapa besar keuntungan yang bisa Anda peroleh dari pemilik gedung. Modul ruang sewa dibagi menjadi tiga area: kamar kecil, kamar sedang, dan kamar besar. Pertimbangan yang mendasari pembagian/klasifikasi modul ini antara lain:

- Efisiensi dan efektivitas perencanaan tata ruang. Sewa ruang kantor membutuhkan tata ruang yang efisien dan efektif untuk mengakomodasi aktivitas di dalamnya.
- Jenis lantai sewa dapat dipilih sesuai dengan sistem area sewa, sistem total area, dan sistem semi total area.

1.5 Kantor Startup

1.5.1 Definisi Start-up

Startup yaitu sebuah pinjaman kata berasal dari bahasa Inggris seperti "memulai sesuatu". Sedangkan menurut Google, startup merupakan “entrepreneurial ventures atau ventura inovatif berbentuk bisnis. Sederhananya, startup adalah startup. Istilah startup selalu menggunakan teknologi informasi dalam produknya. Sama seperti (Baskoro, 2013).

Steve Blank (2010), mendefinisikan startup usaha menjadi organisasi yg dibuat buat mencari contoh usaha yg berulang & terukur.

1.5.2 Karakteristik Startup

Menurut Widodo, IHDS (2020), karakteristik yang dimiliki oleh startup diantaranya:

- Perusahaan menghasilkan kurang dari \$ 100.000 per tahun.
- Perusahaan berusia di bawah 3 tahun
- Kurang dari 20 karyawan
- Perusahaan masih dalam pengembangan
- Umumnya, perusahaan dijalankan melalui situs web
- Perusahaan teknologi
- Produk yang dihasilkan adalah aplikasi digital

Melihat dari karakteristik di atas dapat disimpulkan startup merupakan perusahaan berhubungan dengan bidang teknologi.

1.5.3 Klasifikasi Startup

Menurut sebuah artikel di dailysocial.net, start-up Indonesia dapat dibagi menjadi tiga kelompok:

1. Startup pembuat game
2. Startup pembuatan aplikasi edukasi
3. Startup perdagangan

1.5.4 Perbedaan Kantor Startup dan Kantor Konvensional

Perbedaan kantor Konvensional dan Kantor startup dapat disimpulkan seperti yang dijelaskan pada Tabel 2

Table 2 Perbandingan Kantor Startup dan Konvensional (Sumber: Analisa Pribadi)

Kantor Startup	Kantor Konvensional
Kantor startup pada umumnya memiliki area yang didominasi oleh ruang kerja terbuka, diantara karyawan dan leadernya tidak memiliki Batasan ruang. Sehingga memiliki sirkulasi yang <i>flexible</i> .	Sedangkan kantor konvensional masih didominasi oleh banyaknya ruang yang membatasi antara karyawan dan leadrnya sehingga memiliki sirkulasi yang kaku.
Pada kantor startup memiliki ruang ruang yang menginspirasi penggunaanya dengan cara penerapan pada setiap ruangnya memiliki warna warna yang cerah, didominasi oleh desain interior yang <i>corolful</i>	Kantor konvensional relatif penggunaan warna interiornya yang seragam sehingga menyebabkan tidak memiliki pengalaman ruang yang berbeda atau <i>colorful</i>
Kantor startup memiliki ciri khas yang berbeda-beda tergantung bidang start-upnya. Beberapa perusahaan yang bergerak di bidang <i>creative start up</i> , misalnya, karyawan bebas memilih jam kerjanya.	Sedangkan kantor konvensional harus mengatur jam kerja pasti, yaitu dominan dari pukul 08.00 pagi sampai pukul16.00 sore.
Karyawannya dominan anak muda yang memiliki smengat kreatif	Sedangkan di kantor konvensional, usia pekerja umumnya heterogen.
Di beberapa kantor startup, Karyawan bebas berpakaian asalkan nyaman bekerja dan tidak membatasi kreativitas.	Di kantor konvensional, aturan umumnya lebih ketat mengenai seragam yang digunakan. Mereka mengutamakan unsur kerapian.
karyawan yang bekerja di perusahaan startup selalu menyesuaikan terhadap tantangan baru. Oleh karena itu mereka tidak bisa tidak berpikir keluar jalur	Orang yang bekerja di kantor konvensional lebih cenderung mengikuti aturan yang telah ditetapkan jauh sebelumnya.

Berkowski, G. (2014) mengklasifikasikan model bisnis industri digital yang baik untuk dikembangkan oleh startup, memiliki lima kategori diantaranya:

1. Jenis game berupa aplikasi bagaikan Mobile Legend, PUBG, dan CC.
2. Jenis e-commerce/marketplace bagaikan Amazon, Shopee dan eBay.
3. Aplikasi audiens atau periklanan pelanggan bagaikan Instagram dan twitter
4. *Software As A Service* (SAAS) bagaikan Dropbox, dan Box
5. Perusahaan mencakup Perangkat Lunak Workday, FireEye, Splunk, Palantir, dan Tableau.

1.6 E-Commerce

1.6.1 Definisi *E-Commerce*

ECommerce adalah metode penjualan, pembelian atau pertukaran barang, jasa dengan menggunakan jaringan internet.

Menurut Kalakota dan Whinson (1997) istilah *ecommerce* bisa dilihat dari beberapa sudut pandang berbeda, diantaranya: (Turban, E., & King, D., 2002)

1. Dari perspektif komunikasi, *e-commerce* adalah penyediaan barang, jasa, informasi atau pembayaran melalui internet
2. Dari perspektif proses bisnis, *e-commerce* merupakan penerapan teknologi dengan tujuan mengotomatisasi transaksi bisnis
3. Dari perspektif layanan, *e-commerce* merupakan alat yang dapat memenuhi kebutuhan perusahaan, konsumen, dan manajemen dengan tujuan meminimalkan biaya layanan.

Sedangkan menurut Ephraim Turban dan David King, ada dua perspektif lain yang dapat digunakan untuk mendefinisikan *e-commerce*, yaitu:

1. Jika dilihat dari perspektif kolaborasi, *e-commerce* merupakan fasilitator yang dapat digunakan untuk memungkinkan terselenggaranya proses kolaborasi dalam suatu organisasi baik antar organisasi maupun antar organisasi
2. Jika dilihat dari perspektif komunikasi, *e-commerce* merupakan tempat berkumpulnya anggota suatu komunitas untuk saling belajar, berinteraksi, bertransaksi dan berkolaborasi.

1.6.2 Klasifikasi E-Commerce

E-commerce dapat digolongkan berdasarkan beberapa aspek, berdasarkan sifat transaksinya, yaitu (Turban, E., & King, D., 2002)

1. *Business to Business* (B2B)

Proses transaksi *ecommerce* tipe B2B melibatkan perusahaan atau organisasi yang dapat bertindak sebagai pembeli atau penjual. Diantaranya seperti:

- a. Mitra dagang yang sudah saling mengenal dan memiliki hubungan yang sudah terjalin lama di antara mereka. Informasi yang dimiliki hanya dipertukarkan dengan mitra.
- b. Data yang di tukar berulang kali dan berkala dengan format data yang telah disepakati bersama.
- c. Salah satu pelaku tidak perlu menunggu pasangannya yang lain mengirimkan data.

2. *Business to Consumer* (B2C)

transaksi *ecommerce* tipe ini merupakan skala kecil dalam melakukan transaksi tersebut. Jenis *ecommerce* ini bisa disebut *etailing*. Diantaranya seperti:

- a. Terbuka untuk umum, dimana informasi disebarluaskan secara terbuka dan dapat diakses secara bebas.
- b. Jasa diperuntukan umum bagi banyak klien. Misalnya, menggunakan sistem web umum, maka layanan disediakan berbasis web.
- c. Layanan diperuntukan berdasarkan permintaan yang harus selalu siap serta sesuai dengan keinginan klien.

3. *Consumer to Business* (C2B)

Jenis *ecommerce* ini, pribadi menjual suatu barang dan jasanya memakai internet kepada konsumen.

1.6.3 Keuntungan *Ecommerce* bagi pengguna

Ecommerce merupakan untuk berbelanja atau melakukan transaksi 24 jam sehari dari hampir semua lokasi di mana konsumen berada. Pengguna dapat memilih pilihan barang yang mereka inginkan dengan cara mengunjungi situs dan juga bisa melakukan perbandingan harga maupun kualitas dengan situs lain. Saat membeli barang secara online, pengguna tidak perlu mengantri agar mendapatkan barang.

Contoh singkat tentang keuntungan *ecommerce* diantaranya:

1. Untuk pengguna: harga lebih murah, cukup belanja di satu tempat.
2. Untuk manajer: efisiensi, efektif, serta tepat waktu.

1.7 Tinjauan Persyaratan Teknis

1. Lift Kebakaran

Menurut Peraturan PERMEN No. 26 (2008), lift kebakaran merupakan lift yang dijalankan khusus pemadam kebakaran dengan keperluan penanggulangan keadaan darurat kebakaran, serta harus dapat berhenti di setiap lantai bangunan. Lift kebakaran digunakan jika gedung memiliki lantai 20 meter atau di atas lantai 10 meter atau lebih di bawah tingkat akses. Gambar 2.6 Berikut ini adalah gambaran dari denah untuk lift api:



Gambar 2. 4 Denah Lift Kebakaran (Sumber: PERMEN No.26)

Lebar lift api dengan ketentuan dimensi minimum yang diukur dalam keadaan bebas dari halangan termasuk pegangan tangga, diantaranya:

1. kedalaman minimal: 2.280 mm.
2. lebar minimal : 1.600 mm.
3. Jarak dari lantai ke langit-langit, minimal : 2.300 mm.
4. Tinggi pintu minimal: 2.100 mm.
5. lebar pintu minimal : 1.300 mm.

2. Tangga Kebakaran

Menurut PUPR No. 26 2008, Tangga kebakaran merupakan tangga dirancang privat bagi penyelamatan saat terjadi kebakaran. Jarak persimpangan jalan dengan jalan buntu dan batas jarak tempuh untuk bangunan memiliki tabel perhitungan sebagai berikut: (Tabel 3)

Table 3 Kebutuhan Tangga Kebakaran (PERMEN No.26)

	Batas lintas bersama		Batas ujung buntu		Batas jarak tempuh	
	Tanpa springkler (m)	Ber springkler (m)	Tanpa springkler (m)	Ber springkler (m)	Tanpa springkler (m)	Ber springkler (m)
Hunian Pertemuan						
Baru	6,1/23 ^{a)}	6,1/23 ^{a)}	6,1 ^{b)}	6,1 ^{b)}	61 ^{c)}	76 ^{d)}
Yang sudah ada	6,1/23 ^{a)}	6,1/23 ^{a)}	6,1 ^{b)}	6,1 ^{b)}	61 ^{c)}	76 ^{d)}
Hunian Pendidikan						
Baru	23	30	6,1	15	45 ^{d)}	61 ^{d)}
Yang sudah ada	23	30	6,1	15	45 ^{d)}	62 ^{d)}
Hunian Perawatam harian						
Baru	23	30	6,1	15	45 ^{d)}	61 ^{d)}
Yang sudah ada	23	30	6,1	15	45 ^{d)}	61 ^{d)}
Perawatan Kesehatan						
Baru	TS	TS	9,1	9,1	TT	61 ^{d)}
Yang sudah ada	TS	TS	TS	TS	45 ^{d)}	61 ^{d)}
Perawatan Ambulatori						
Baru	23 ^{e)}	30 ^{e)}	6,1	15	45 ^{d)}	61 ^{d)}
Yang sudah ada	23 ^{g)}	30 ^{f)}	1,5	15	45 ^{d)}	61 ^{d)}
Hunian Rumah Tahanan dan Lembaga Pemasyarakatan.						
Baru-memakai kondisi II,III, IV	15	30	15	15	45 ^{d)}	61 ^{d)}
Baru memakai kondisi V	15	30	6,1	6,1	45 ^{d)}	61 ^{d)}
Yang sudah ada- memakai kondisi II,III,IV,V	15 ^{f)}	30 ^{f)}	TS	TS	45 ^{d)}	61 ^{d)}
Hunian Tempat Tinggal						
Rumah tinggal satu atau dua keluarga.	TS	TS	TS	TS	TS	TS
Wisma	TS	TS	TS	TS	TS	TS
Hotels dan asrama						
Baru	10,7 ^{g,h)}	15 ^{g,h)}	10,7	15	53 ^{d,a)}	99 ^{d,a)}
Yang sudah ada	10,7 ^{g)}	15	15	15	53 ^{d,h)}	99 ^{d,b)}
Apartements						
Baru	10,7 ^{g)}	15 ^{g)}	10,7	15	53 ^{d,a)}	99 ^{d,a)}
Yang sudah ada	10,7 ^{g)}	15 ^{g)}	15	15	53 ^{d,b)}	99 ^{d,b)}
Singgah dan perawatan						
Kecil, baru dan yang sudah ada	TS	TS	TS	TS	TS	NR
Besar, baru	TT	38 ^{h)}	TT	15	TT	99 ^{d,a)}
Besar, yang sudah ada.	33	49	15	15	53 ^{d,a)}	99 ^{d,a)}
Hunian Perdagangan						
Kelas A,B,C						
Baru	23	30	6,1	15	45	76
Yang sudah ada	23	30	15	15	45	76
Udara terbuka	TS	TS	0	0	TS	TS
Mal						
Baru	23	30	6,1	15	45	120 ^{f)}
Yang sudah ada	23	30	15	15	45	120 ^{f)}
Hunian bisnis						
Baru	23 ^{k)}	30 ^{k)}	6,1	15	61	91
Yang sudah ada	23 ^{k)}	30 ^{k)}	15	15	61	91

MPMPU No. 45 (2007), lebar minimal tangga darurat/pertolongan sekitar 1,20 meter dan tangga darurat/pertolongan tidak di perbolehkan menggunakan melingkar vertikal, pintu keluar di tanah lantai lurus ke luar.

1.8 Tinjauan Program Kegiatan

1.8.1 Analisis Pengguna

Dalam perhitungan dan perumusan program ruang untuk Kantor Pusat Startup di kota Bandung perlu dilakukan analisis terhadap pengguna/pelaku kegiatan. Analisis diambil dari data yang bersumber dari preseden kantor startup atau creative hub, studi lapangan, buku Neufret Data Architect jilid I dan II, buku Time Saver Standard for Interior dan buku Time Saver Standard Tipe Bangunan. Berikut analisis pengguna/pelaku Kantor Pusat Startup di Kota Bandung.

1. Pengunjung
 - Anak – anak
 - Orang dewasa
 - Wartawan, dsb.
2. Pengelola
 - Direktur
 - Staff Kantor
 - Karyawan, dsb.
3. Service
 - Scrutiny
 - Teknis MEP
 - Cleaning Service, dsb.

1.8.2 Analisis Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang Kantor Pusat Startup di Bandung dikelompokkan berdasarkan fungsi kegiatan. Ada 5 jenis kelompok ruang, yaitu:

1. Kelompok ruang pengelola. (CEO/Direktur, Staff, Pelayanan umum, dsb)
2. Kelompok ruang penunjang. (R.Kerja, R.Rapat, R.Perengkapan, dsb)

3. Kelompok ruang servis. (Toilet, Mushola, ATM, dsb)
4. Kelompok ruang parkir. (Area parker kendaraan)
5. Kelompok ruang utilitas. (R.Trafo, R.Genset, R.Sampah, dsb)

Jika kebutuhan ruang untuk setiap pengguna dijelaskan secara rinci, lihat Tabel 4 di bawah.

Table 4 Analisis Kebutuhan Ruang (Sumber: Data Pribadi)

PENGGUNA/PELAKU		KEGIATAN	RUANG	ZONA				INTENSITAS	
				PUBLIK	SEMLPB	PRIVAT	SERVIS	RUTIN	TEMPORAL
PENGELOLA	Direktur Kepala	Datang	Carport						
		Bekerja	R.Manajer						
		Menerima Tamu	R.Tamu						
		Rapat	R.Rapat						
		Makan	Pantry						
		Sholat	Mushola						
		Buang air	Toilet						
		Pulang	Carport						
	Manajer	Datang	Carport						
		Bekerja	R.Manajer						
		Men.Tamu	R.Tamu						
		Makan	Pantry						
		Sholat	Mushola						
		Buang air	Toilet						
		Pulang	Carport						
	Kepala Bagian	Datang	Carport						
		Bekerja	R.Kabag						
		Men.Tamu	R.Tamu						
		Makan	Pantry						
		Sholat	Mushola						
		Buang air	Toilet						
Pulang		Carport							
Karyawan Pengelola	Datang	Parkiran							
	Frontiners	Front.desk, CoOffice, CoWorking							
	Bekerja SDM	R.SDM							

	Bekerja ADM	R.ADM							
	Bekerja PMS	R.PMS							
	Bagian Fasilitas	R.Fasilitas							
	Bkr.keungan	R.Keungan							
	Divisi Sbsektor	R.Div..Sbsektor							
	Buang air	Toilet							
	Sholat	Mushola							
	Makan	Pantry							
	Pulang	Parkiran							
Staff Kebersian	Datang	Parkiran							
	Ganti Pakaian	R.Staff							
	Mengambil Alat	Janitor							
	Bekerja	Seluruh area							
	Buang air	Toilet							
	Makan	R.Istirahat							
	Solat	Mushola							
	Pulang	Parkiran							
Staff Teknisi dan Perawatan	Datang	Parkiran							
	Ganti Pakaian	R.Teknis							
	Bekerja	R.Gedung							
	Makan	R.Istirahat							
	Sholat	Mushola							
	Buang air	Toilet							
	Pulang	Parkiran							
Staff Keamanan	Datang	Parkiran							
	Bekerja	Pos jaga							
	Makan	R.Istirahat							
	Sholat	Mushola							
	Buang air	Toilet							
	Pulang	Parkiran							
Pelaku Industri Kreatif	Datang	Parkiran							
	Masuk Gedung	Hall,Lobby							
	Makan	Area Food court							
	Mengikuti Pembelajaran	R.Auditorium R.Rapat							
	Mengikuti Pelatihan	R.Auditorium R.Rapat							

Petugas Kota	Listrik	Pulang	Parkiran						
		Datang	Drop off						
		Bekerja	PowerHouse						
		Buang air	Toilet						
		Pulang	Parkiran						

Kantor Pusat Startup Digital di Bandung merupakan sebuah gedung yang direncanakan berfungsi untuk mengelola startup sebuah bisnis yang menggunakan teknologi digital berlokasi di Kota Bandung, letaknya di Jl.Gedebage, Kawasan Summarecon. HoPY menerapkan sembilan Divisi utama kepala bagian diantaranya: Div.IT, Div.*Quality Control*, Div.*Creative Design*, Div.*Finance*, Div.*Customer Service*, Div.Legal, HRD, Div.*Content*, dan *Marketing/Internet Marketing*.

Kantor HoPY dirancang membutuhkan zona - zona seperti zona penerima, zona parkir, zona utilitas, zona akomodasi, zona service, zona penunjang, zona pengelola.

1.8.3 Besaran Ruang

Perhitungan ruang untuk Kantor Pusat Starup Bandung diambil dari studi lapangan, buku Neufret Data Architect jilid I dan II, buku Time Saver Standard for Interior dan buku Time Saver Standard Tipe Bangunan . Untuk memudahkan perhitungan jumlah ruang maka dilakukan perhitungan berdasarkan 6 kelompok ruang berdasarkan fungsi aktivitas, yaitu:

Keterangan:

NAD : Neufret Arsitek Data

TSB : Josep De Chiara, *Times Saver Standard for Building Type*

CNB : *Design for Shopping Center* karya Nadine Beddington

PD2 : Pedoman Perencanaan dan Pengoprasian Fasilitas Parkir

AP : Analisa Pribadi

1) Ruang Pengelola (Tabel 5)

No	Ruangan	Jumlah	Fasilitas	Besaran	Sumber	Kap.Orang	Total Luas
----	---------	--------	-----------	---------	--------	-----------	------------

1	R.Direktur	1	Meja	13 m2/unit	NAD	6	78 m2
			Kursi				
			Sofa				
			Lemari				
2	R.Manajer & R.Kabag	9	Meja	4 m2	NAD	8	288 m2
			Kursi				
			Sofa				
			Lemari				
3	R. Kerja Karyawan	6	Meja	4 m2/orang	NAD	50	3.360 m2
			Kursi				
	R.Divisi	9	Lemari			6	
			Alat Kantor				
4	R.Rapat	15	Meja	2 m2/orang	NAD	10	300 m2
			Kursi				
			Lemari				
			Screen				
5	Pantry	15	Slink	5,2 m2/ orang	NAD	6	468 m2
			Cabinet				
			Dispenser				
			Meja makan				
			Kursi				
6	Resepsionis	2	Meja <i>counter</i>	2,3 m2 /orang	NAD	4	18,4 m2
			Kursi lemari				
7	R.Staff	9	Loker	1,7 m2 /orang	NAD	6	91,8 m2
			Kursi				
8	R.Control	4	Meja	4 m2/orang	NAD	4	64 m2
			Kursi				
			Computer				
9	Pos Jaga	4	Meja	3 m2/orang	NAD	6	72 m2
			Kursi				
			Sofa				
			WC				
10	R.Laktasi	9	Sofa	2 m2/orang	NAD	4	72 m2
			Meja, M.bayi				

Total Luas Ruangan	4.813 m ²
Sirkulasi 30%	1.445 m ²
Total Luas Keseluruhan Ruang Pengelola (6.258 m²)	

Table 5 Analisis Kebutuhan Ruang Pengelola (Sumber: Data Pribadi)

2) Ruang Pelaku Industri Kreatif (Tabel 6)

No	Ruangan	Jumlah	Fasilitas	Besaran	Sumber	Kap.Orang	Total Luas
1	Ruang Mentor	8	Meja	4 m2/orang	TSB	8	256 m ²
			Kursi				
			Papan Tulis				
			Screen				
2	Gudang	8	Storage	6 m2/unit	AP	2	96 m ²
3	Pantry	8	Meja	5 m2/ orang	NAD	-	40 m ²
			Dispenser				
			kursi				
4	Studio Photo	1	Meja & Kursi	8 m2/orang	AP	20	160 m ²
			Screen				
5	Wardrobe	1	Peralatan Khusus	1,6 m2/unit	AP	10	16 m ²
Total Luas Keseluruhan Ruang (568 m²)							
Total Luas Keseluruhan Ruang Penunjang (1.308 m²)							

Table 6 Analisis Kebutuhan Ruang Industri Kreatif (Sumber: Data Pribadi)

3) Ruang Penunjang (Tabel 7)

No	Ruangan	Jumlah	Fasilitas	Besaran	Sumber	Kap.Orang	Total Luas	
1	Auditorium	1	Tempat duduk	0,9 m2/unit	NAD	100	90 m2	
	Tempat Penonton							
	R.Control		Peralatan Khusus	12 m2	AP	2	12 m2	
	Backstage			20 m2	AP	-	20 m2	
	Panggung			100 m2	NAD	-	100 m2	
	Total Luas Ruang							222 m ²
	Sirkulasi 30%							66,6 m ²
Total Luas Keseluruhan Ruang (288,6 m²)								
2	Gallery	1	Peralatan Khusus	12 m2	AP	1	12 m2	
	Gudang							
	R.Control							

	Area Utama		Display	200m2		-	200 m ²
	Total Luas Ruang						224 m ²
	Sirkulasi 30%						67,2 m ²
	Total Luas Keseluruhan Ruang (291,2 m²)						
3	Co-Working Space	1	Kursi	2,3 m ²	NAD	2	4,6 m ²
	Resepsionis		Meja	/orang			
	Area Kerja		Meja counter	4 m ² /orang		30	120 m ²
	Total Luas Ruang						124,6 m ²
	Sirkulasi 30%						37,38 m ²
	Total Luas Keseluruhan Ruang (161,98 m²)						
4	R.Arsip	5	Rak buku	0,9 m ² /unit	TSB	-	4,5 m ²
	R.Tunggu	5	Kursi	2 m ² /orang	CNB	4	40 m ²
			Meja				
	R.Fotocopy	5	Mesin	2m ² /mesin	NAD	2	20 m ²
			Meja				
	Loker	5	loker	6 m ² /unit	AP	1	30 m ²
	Gudang makanan	2	Meja	12 m ² /unit	AP	-	24 m ²
			Kursi				
	R. Mentor	1	Meja	2 m ² /orang	CNB	3	6 m ²
			Kursi				
	R.ATM	1	Mesin	1,5 m ² /unit	AP	6	9 m ²
Janitor	5	-	1 m ² /orang	AP	1	5 m ²	
Total Luas Ruang						138,5 m ²	
Sirkulasi 30%						41,55 m ²	
Total Luas Keseluruhan Ruang (180,05 m²)							
5	R.Kebugaran	9				15	270 m ²
	Games Area		pool table	2 m ² /orang	AP		
			Foosball				
			Tenis meja				
			Playstation				
	R.Yoga		Alat				
	GYM	Perlengkapan					
	Total Luas Ruang						270 m ²
Sirkulasi 30%						81 m ²	

Total Luas Keseluruhan Ruang (351 m²)								
6	R.Penitipan	9	Pantry mini	4 m ² /orang	AP	10	360 m ²	
	Area Bermain		Loker					
	Area Tidur Anak		Kursi, Meja	1,45 m ²	NAD	6	78,3 m ²	
	R.Sanitasi		Toilet, dll	/orang				
	Total Luas Ruang						438,3 m ²	
	Sirkulasi 30%						131,49 m ²	
	Total Luas Keseluruhan Ruang (569,79 m²)							
7	Lobby	1	Area lobby	0.9 m ² /orang	NAD	50	45 m ²	
	Lounge	1		2 m ² /orang	AP	10	20 m ²	
	Toilet Pria	1	Klose	1,3 m ³ /orang	NAD	8	10,4 m ²	
			Washtafel					
	Toilet Wanita		Urinoir					
			Cermin					
Total Luas Ruangan						75,4 m ²		
Sirkulasi 30%						22,62 m ²		
Total Luas Keseluruhan Ruang Pengelola (100 m²)								
Total Luas Keseluruhan Ruang Penunjang (1.945 m²)								

Table 7 Analisis Kebutuhan Ruang Penunjang (Sumber: Data Pribadi)

4) Ruang Servis (Tabel 8)

No	Ruangan	Jumlah	Fasilitas	Besaran	Sumber	Kap.Orang	Total Luas
1	Lavatory	10	Kloset	2,7 m ² /org	NAD	2	30 m ²
			Wastafel				
	Total Luas Ruang						30 m ²
	Sirkulasi 30%						9 m ²
Total Luas Keseluruhan Ruang = 39 m²							
2	Mushola						
	Tempat Sholat	1	Karpet	1,2 m ² /org	NAD	20	24 m ²
	Tempat Wudhu	1	Kran Wudhu	0,8 m ² /org		10	8 m ²
	Total Luas Ruang						32 m ²
	Sirkulasi 30%						9,6 m ²
Total Luas Keseluruhan Ruang = 41,6 m²							
3	Hall	1		0,8 m ² /org	NAD	50	40 m ²

Plaza	1	0,8 m ² /org	70	56 m ²
Total Luas Ruang				96 m ²
Sirkulasi 20%				120 m ²
Total Luas Keseluruhan Ruang = 19,2 m²				
Total Luas Keseluruhan Ruang Servis (99,8 m²)				

Table 8 Analisis Kebutuhan Ruang Servis (Sumber: Data Pribadi)

5) Ruang Parkir (Tabel 9)

No	Ruangan	Jumlah	Fasilitas	Besaran	Sumber	Kap.kendr	Total Luas
1	Parkir Mobil	1	Area Parkir	12 m ² /unit	PD2	147	1.764 m ²
2	Parkir Motor	1	Area Parkir	1,6 m ² /unit	PD2	63	110 m ²
3	Parkir Bus	1	Area Parkir	47,5 m ² /mobil	PD2	4	190 m ²
4	Parkir Disabilitas	1	Area Parkir	15 m ² /unit	PD2	7	105 m ²
Total Luas Ruang							2.169 m ²
Sirkulasi 40%							867,6 m ²
Total Luas Keseluruhan Ruang Servis (3.040 m²)							

Table 9 Analisis Kebutuhan Ruang Parkir (Sumber: Data Pribadi)

6) Ruang Utilitas (Tabel 10)

No	Ruangan	Jumlah	Fasilitas	Besaran	Sumber	Kap.Orang	Total Luas
	Lift	4	-	3,4 m ²	TOSHI	8	108,8 m ²
	Tangga Darurat	2		9,2 m ² /unit	NAD		18,4 m ²
	Ruang Mesin Lift	2	Mesin	6 m ² /unit	AP	4	48 m ²
	Ruang Pompa	1	Tangki	20 m ²	TSB	4	80 m ²
			Instalasi				
	Ruang Mesin AC	1	Mesin	24 m ² /unit	TSB	4	96 m ²
1	Ruang Genset	2	Genset	16 m ²	AP	-	36 m ²
			Peralatan				
2	Ruang Trafo	1	Trafo	12 m ²	AP	-	12 m ²
			Panel MDP				
			Peralatan				
3	Ruang Sampah	3	T. Sampah	16 m ²	AP	-	48 m ²
			Drop Off				
4	Ground Tank	1	Ground Tank	12 m ²	AP	-	12 m ²
			R. Pompa				
5	Janitor	6	Peralatan	2,25 m ²	AP	-	13,5 m ²

		Kran Bilas				
Total Luas Ruang						532,7 m ²
Sirkulasi 30%						159,81 m ²
Total Luas Keseluruhan Ruang Servis (692,51 m²)						

Table 10 Analisis Kebutuhan Ruang Utilitas (Sumber: Data Pribadi)

Dari ukuran kelompok ruang di atas, total ruang untuk Kantor Pusat Startup Digital dapat dilihat pada tabel 11 di bawah ini.

No	Kelompok Ruang	Luas Ruang
1	Ruang Pengelola	6.258 m²
2	Ruang Pelaku Industri Kreatif	1.308 m²
3	Ruang Penunjang	1.945 m²
4	Ruang Servis	99,8 m²
5	Ruang Parkir	3.040 m²
6	Ruang Utilitas	692,51 m²
Total Keseluruhan Besaran Ruang		13.343,31 m²

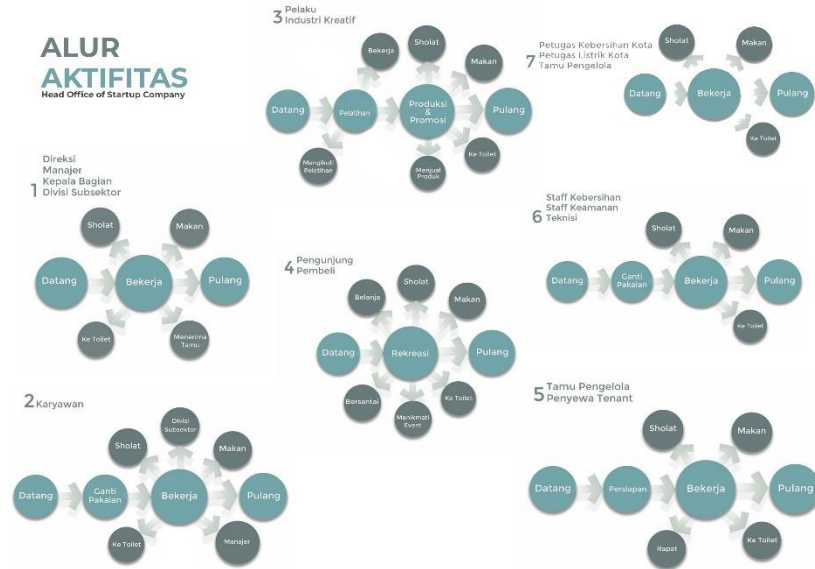
Table 11 Total Keseluruhan Besaran Ruang (Sumber: Data Pribadi)

Dari total luas Kantor Pusat Startup Kota Bandung membutuhkan 13.343,31 m² (13.350 m²). Luas tapak rencana adalah 30.000 m² dengan ketentuan luas lantai dasar maksimum yang dapat dibangun adalah 21.000 m² (KDB=70%), total luas lantai maksimum yang dapat dibangun adalah 108.000 m² (KLB=2.8), Estimasi jumlah 22 lantai dan luas ruang terbuka hijau minimal 6000 m².

Luas total Kantor Pusat Startup Kota Bandung melebihi luas maksimum lantai dasar yang dapat dibangun yaitu 21.000 m². Oleh karena itu, bangunan dirancang untuk memiliki lebih dari satu lantai dengan mempertimbangkan jumlah maksimum 5 lantai.

1.8.4 Alur Aktifitas

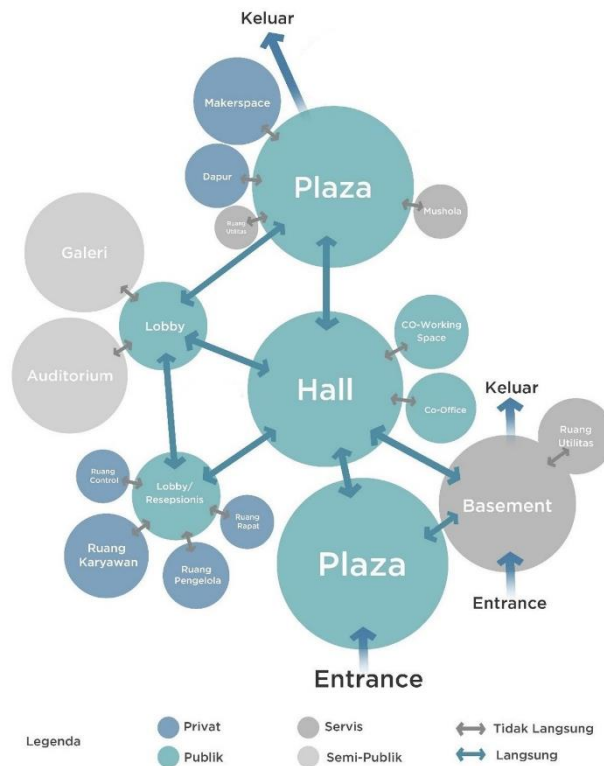
Alur aktifitas kantor HoPY sudah disesuaikan dengan kebutuhannya yang memiliki 7 kegiatan utama seperti yang dijelaskan pada Gambar 2.7



Gambar 2. 5 Alur Aktifitas Pengguna (Sumber: Data Pribadi)

1.8.5 Bubble Diagram

Penepatan atau hubungan ruang pada perencanaan kantor HoPY seperti yang dijelaskan pada Gambar 2.8



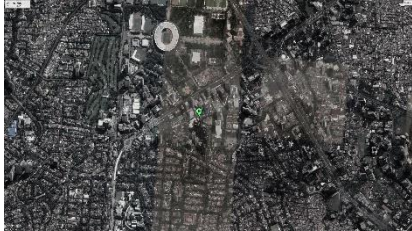



Gambar 2. 6 Bubble Diagram HoPY (Sumber: Data Pribadi)



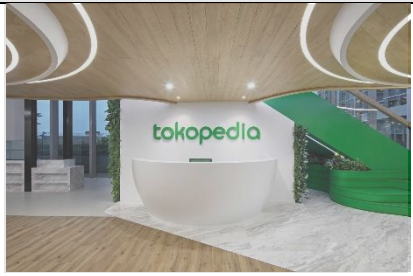
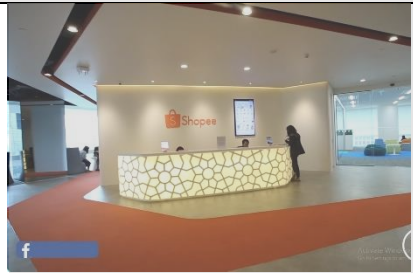
1.9 Studi Banding

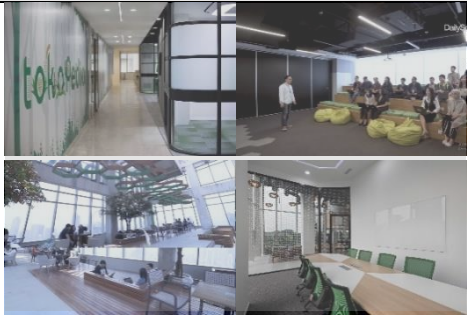
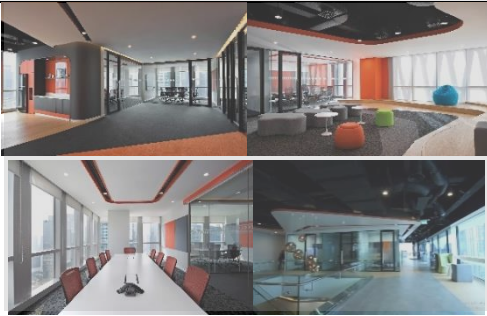
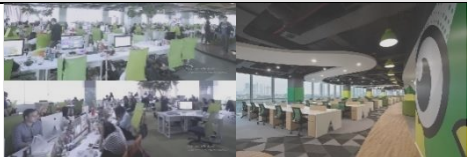

Studi Banding dilakukan agar memiliki pengetahuan/wawasan guna penerapan pada perencanaan kantor HoPY. Penulis melakukan Studi Banding kepada Kantor Tokopedia dan Kantor Shopee seperti yang dijelaskan pada Tabel 12 berikut ini:



Table 12 Analisis Studi Banding Lapangan (Sumber: Data Pribadi)

Point	Ciputra world 2 / Tokopedia Tower	Pasific Century Place Tower
Objek	 <p>Nama : PT.Tokopedia Tipe Bangunan : Grade Premium / A Luas Bangunan : 65.000 m² Luas Perlantai : 48 Lt / 1.281 m² Tahun Dibuka : 2017 Lantai Tokped : 17 Lantai Total Karyawan : 4500 org</p>	 <p>Nama : PT.Shopee Indoneisa Tipe Bangunan : Grade Premium / A Luas Bangunan : 108.000 m² Luas Perlantai : 54 Lt / 2.715 m² Tahun Dibuka : 2018 Lantai Shopee : 4 Lantai Total Karyawan : 900 org</p>
	<p>Kesimpulan: Dari Gedung Ciputra world 2 Pt.tokopedia memiliki 17 Lt (31-48Lt) sedangkan Pt.Shopee hanya memiliki 4 Lt (22-26Lt). melihat dari segi besaran perlantai Pt.shopee memiliki luasan yang cukup besar dibandingkan dengan tokped.</p>	
Lokasi	 <p>Bangunan ini terletak di Jl. Karet Sawah No.221, Kecamatan Setiabudi, Kota Jakarta Selatan. Bangunan ini terletak di area mixed use diantaranya perbelanjaan, keuangan dan apartemen. Lokasi bangunan ini berada di tepi Jl.Prof.DR Satrio ditandai dengan mainentrance yang ditandai dengan tanaman hias dan pohon sebagai pengarah.</p>	 <p>Bangunan ini terletak di Jl. Jenderal Sudirman No.52-53, Kec. Kby. Baru, Kota Jakarta Selatan. Bangunan ini terletak di Central Business District/jantung Jakarta. Dan berada dalam satu kawasan terpadu/terorganisir sehingga letak gedung ini sangat strategis dan sesuai dengan klasifikasi perkantoran.</p>

	<p>Kesimpulan: kedua bangunan ini berada di kota Jakarta selatan. Bangunan PT.Shopee memiliki potensi yang lebih dominan dibandingkan dengan bangunan tokped hal ini di karenakan, lokasi bangunan shopee berada di kawasan pembangunan terpadu/SCBD dan terletak di <i>Central Business District</i>.</p>	
Fasad		
	<p>Kesimpulan: pada kedua Gedung tersebut lebih dominan dengan menggunakan material fasad berupa kaca yang dikombinasikan dengan beton pada tampaknya.</p>	
Orientasi	 <p>Bangunan ini merupakan bangunan tunggal, orientasi fasad bangunan ini menghadap Timur-Tenggara memiliki arah menghadap jalan utama/arah kedatangan pengguna, baik kendaraan maupun pejalan kaki.</p>	 <p>Bangunan ini merupakan bangunan tunggal, orientasi fasade terluas pada bangunan ini menghadap ke Timur-Tenggara, dan orientasi bangunan ini diprioritaskan pada area yang memiliki intensitas keramaian yang tinggi.</p>
	<p>Kesimpulan: Kedua Gedung ini memiliki orientasi bangunan menghadap Timur – Tenggara (112,5 °). Faktor-faktor yang menjadi pertimbangan dalam memilih orientasi bangunan antara lain: untuk mendapatkan potensi pandangan yang optimal sehingga dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi pengguna jalan maupun pengunjung. dan yang harus diperhatikan/diperhitungkan adalah orientasi bangunan harus menghadap jalan utama dengan memperhatikan arah pengguna, baik kendaraan maupun pejalan kaki, orientasi bangunan harus dapat memanfaatkan sepenuhnya kondisi iklim, seperti menghindari sinar matahari yang berlebihan di siang hari dan memberikan bukaan-bukaan yang cukup agar tidak terpapar langsung sinar matahari.</p>	
Lingkungan Sekitar		

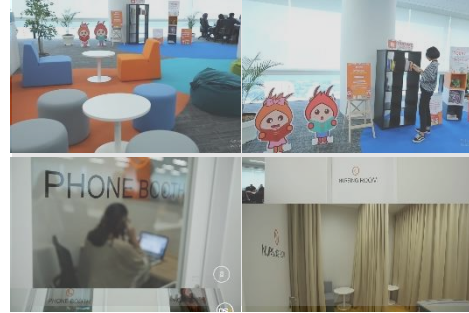
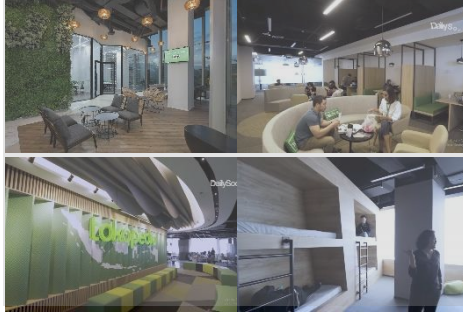
	<p>Lingkungan sekitar bangunan Tokopedia terbilang kurang strategis dikarenakan pada area sekitar bangunan tersebut terdapat area campuran seperti area pemukiman serta berada di tepi jalan utama, sehingga dapat memberikan dampak kebisingan yang sangat tinggi.</p>	<p>Lingkungan sekitar yang dimiliki kantor shopee terbilang cukup strategis hal ini dikarenakan kantor shopee berada di area lingkungan terpadu dengan dikelilingi oleh area komersil dan juga dekat dengan bangunan penunjang lainnya seperti mall, hotel/apartemen, dan lain-lain. Sehingga memudahkan bagi pengunjung/pengguna untuk berpergian antara bangunan satu dengan bangunan lainnya.</p>
<p>Kesimpulan: lingkungan sekitar dapat memberikan dampak bagi kenyamanan serta dapat meningkatkan produktivitas karyawannya. Melihat dari data diatas kantor shopee memiliki lingkungan sekitar yang terpadu sehingga memiliki kantor yang ideal</p>		
<p>Aksesibilitas</p>	 <p>Aksesibilitas menuju bangunan ini cukup mudah untuk dilalui hal ini dikarenakan lokasi bangunan mudah dilalui kendaraan pribadi, angkutan umum dan kendaraan bis kota. Untuk pencapaian kepada bangunan ini bisa dilalui melalui Jl. Prof. DR. Satrio di bagian timur dan Jl. Gatot Subroto di bagian Barat.</p>	 <p>Aksesibilitas menuju bangunan dapat dilalui Jl.Jend.Sudirman. aksesibilitas pejalan kaki dan kendaraan pribadi menuju bangunan cukup mudah untuk dilalui akan tetapi jika menggunakan kendaraan umum seperti bis kota maupun angkutan umum tidak bisa masuk ke area kawasan bangunan ini. Kawasan bangunan ini hanya memiliki satu arah bagi pengguna kendaraan pribadi.</p>
<p>Kesimpulan: aksesibilitas yang baik adalah aksesibilitas yang mudah dicapai dengan berbagai transportasi hingga pejalan kaki. Maka dari itu kedua aksesibilitas yang dimiliki kantor Tokopedia dan Shopee memiliki akses yang cukup baik dari segi pencapaian hingga kenyamanan.</p>		
<p>Receptionist</p>		

	<p>Area penerima tamu pada perusahaan tokped berada di lantai 48, Ketika pengunjung yang sudah memiliki janji untuk bertemu maka dari lobby Gedung akan langsung di arahkan ke area penerima tamu tokped yang berada di lantai 48.</p>	<p>Area penerima tamu yang dimiliki shopee berada di lantai 26, semua tamu yang sudah memiliki janji dari area lobby Gedung langsung diarahkan ke lantai 26, sebelum bertemu dengan tamu masing masing, Ketika datang regis terlebih dahulu serta verifikasi melalui photo dengan cara mengirim email.</p>
<p>Kesimpulan: kedua penerima tamu kantor tersebut cukup baik, dikarenakan memiliki desain menarik dan minimalis yang dikombinasikan dengan warna ciri khasnya perusahaan masing-masing.</p>		
<p>Meeting Room</p>	 <p>Ruang meeting kantor tokped sangat unik dikarenakan pada setiap ruangannya diberikan nama pulau pulau dan kerajaan yang berada di Indoneisa seperti jawa - majapahit, bali, Sumatra, dsb. Tokped memiliki ruang meeting indoor maupun outdoor, privat maupun publik. Diseluruh lantainya terdapat ruang meeting.</p>	 <p>Ruang meeting kantor shopee dinamai dengan tempat wisata dan tempat shopee beroperasi seperti mariana bay, Bangkok, Jakarta, dsb. Ruang meeting shopee hanya memiliki area indoor saja. Diseluruh lantainya terdapat ruang meeting.</p>
<p>Kesimpulan: ruang meeting pada kedua kantor tersebut memiliki desain interior yang minimalis futuristik, akan tetapi kantor tokped memiliki ruang meeting yang lebih bervariasi diantaranya memiliki ruang yang multifungsi dan ruang meeting outdoor</p>		
<p>Workspace</p>	 <p>Pada ruang kerja tokped memiliki konsep open spaces, tidak menggunakan kubikel atau sekat hal ini dikarenakan agar para karyawannya dapat berinteraksi dengan bebas tanpa batas.</p>	 <p>Area ruang kerja shopee memiliki konsep open spaces, hal ini dikarenakan agar mempermudah bagi karyawannya untuk saling berinteraksi satu sama lain dengan bebas tanpa batas.</p>

	<p>Kesimpulan: Menerapkan ruang terbuka pada interior ruang kerja menjadi salah satu bentuk modernisasi yang dapat diterapkan oleh kantor agar memiliki sistem dan kultur yang tidak mengalami keteringgalan. kedua area kerja tersebut memiliki konsep <i>open spaces</i>, hal ini dikarenakan agar menciptakan sebuah komunikasi antar karyawan jadi lebih mudah.</p>	
<p>Auditorium</p>	 <p>Auditorium tokped diperuntukan bagi kegiatan internal maupun external yang meliputi kegiatan seperti liputan media maupun konferensi pers. Area auditorium berada di lantai 48 satu zona dengan penerima tamu.</p>	
<p>Play Room</p>	 <p>Ruang Sriwijaya atau ruang game, tokped memiliki area ruang game bagi karyawan nya seperti pool table, foosball table, tenis meja, dsb. Ruang game berada di sudut kantor dan berdekatan dengan area pantry dan ruang kerja.</p>	 <p>Ruang game kantor shopee berdekatan dengan area kerja. kantor Shopee menyediakan game bagi karyawannya berupa pool table, foosball table, play station, dsb.</p> <p>kesimpulan: Ruang game sangat penting bagi perusahaan startup digital hal ini disebabkan rata-rata karyawannya kaum milenial. Sehingga ruang ini akan memicu produktivitas dalam bekerja, dikarenakan game bisa meningkatkan memori, konsentrasi, hingga memperlambat penuaan dini. Dapat diharapkan dengan adanya ruang game di kantor dapat mengurangi stress karyawannya akibat tekanan dalam pekerjaan. Jenis game tokped lebih banyak serta bervariasi dibandingkan dengan shopee</p>
<p>Pantry</p>		

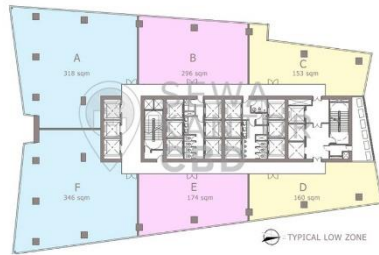
	<p>Pantry tokped di desain menyerupai coffe shop minimalis yang dipadukan dengan warna ciri khasnya hijau cerah, peletakan area pantry di setiap lantainya ada. Snack hingga makanan berat bisa di konsumsi oleh setiap nakama (karyawan tokped)</p>	<p>Disetiap lantainya ada area pantry yang berukuran kecil, dan ada juga area pantry yang berukuran besar berada di lantai paling atas, pantry yang disediakan shopee memiliki konsep ambil sepuasnya dengan desain yang minimalis dipadukan dengan warna cirikhasnya.</p>
<p>Kesimpulan: pantry di area kantor digunakan untuk bersantai, berkumpul, berbincang ringan bersama teman kerja, dan menyiapkan makan. Dengan memiliki suasana yang menyenangkan dan menyejukan dapat membantu karyawan untuk melepas penat di tengah jam kerjanya.</p>		
<p>Ruang Kebugaran</p>	<div data-bbox="412 657 875 814" data-label="Image"> </div> <p>Kantor tokped menyediakan fasilitas bagi kebugaran fisik karyawannya yang bisa di akses dari pagi hingga malam. Ruang kebugaran yang disediakan di tokped yaitu ruang gym, ruang yoga, dan ruang dance.</p>	
<p>Kesimpulan: dampak adanya area olahraga karyawan bisa meningkatkan stamina agar membuat diri lebih fokus dan melepas stress. Dengan banyaknya pilihan yang ada, para karyawan dapat memilih olahraga yang sesuai dengan minat dan tujuan yang ingin dicapai.</p>		
<p>Kids Room</p>	<div data-bbox="487 1241 803 1451" data-label="Image"> </div> <p>Kantor tokopedia menyediakan ruang penitipan anak dengan fasilitas seperti ruang tidur bagi anak, area bermain, mini pantry, serta guru/penjaga bermainnya.</p>	
<p>Kesimpulan: dengan adanya ruang penitipan anak dapat memberikan kemudahan bagi para karyawan milenial yang sudah memiliki anak agar bisa menjalani keseimbangan antara hidup dan berkerja atau dapat bekerja secara professional serta didampingi dengan peran sebagai seorang ibu di lingkungan kerja, atau disaat bekerja masih bisa memantau perkembangan anaknya</p>		

Fasilitas Lainnya

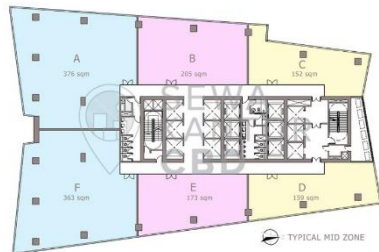


Denah Tipikal

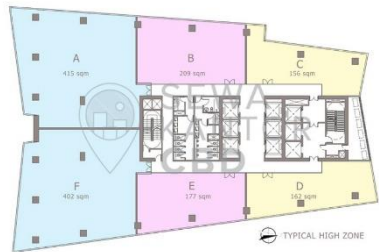
Low Zone



Mid Zone

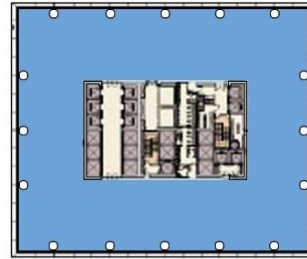


High Zone

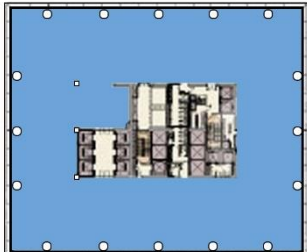


Area

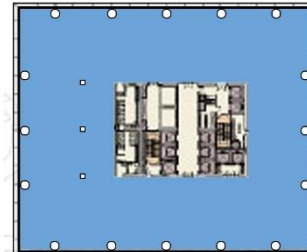
Low Zone



Mid Zone



High Zone



Area