

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pertumbuhan industri di Indonesia bertumbuh dengan cepat dan memunculkan berbagai perusahaan *start-up* khususnya pada sektor industri pangan. *Efishery* merupakan perusahaan yang berfokus untuk menciptakan teknologi yang inovatif dalam industri akuakultur serta dalam masa pengembangan perusahaan menjadi besar dengan merambah fitur pada aplikasi yang dibuatnya. *Efishery* merupakan salah satu perusahaan *start-up* maju dan akan terus berkembang, hal ini dikarenakan *Efishery* sudah membantu ribuan peternak ikan dan menyediakan aplikasi yang mudah untuk dipakai baik untuk peternak maupun pembeli produk mereka.

Kondisi kantor eksisting *Efishery* tidak tertata dan membutuhkan perluasan dikarenakan penambahan karyawan, dalam wawancara terhadap direktur *Efishery*, mereka sedang merekrut karyawan dengan jumlah yang tidak sedikit, pada tahun 2020, jumlah karyawan *Efishery* hanya berjumlah 50 orang dan pada tahun 2022 ini *Efishery* akan merekrut 500 karyawan baru dalam berbagai bidang pekerjaan, namun total karyawan yang berada di kantor pusat kurang lebih 100 karyawan termasuk yang sudah ada saat ini. Hal ini membuat kantor eksisting membutuhkan perancangan baru yang akan berlokasi di daerah dago lebih tepatnya di Jln. Ir. H Juanda, Dago, Coblong, Bandung. Yang memiliki luas bangunan sebesar 3200m² untuk memuat karyawan baru.

Selain itu, kondisi interior kantor memiliki desain yang kurang menggambarkan suatu kantor *start-up*, sedangkan pekerjaan mereka membutuhkan suasana yang dapat membangkitkan kreativitas dalam membangun aplikasi yang baik untuk penggunaannya. Pada perancangan ini akan membawa dampak yang baik untuk aktivitas pengguna dalam bekerja, dapat melahirkan karya dan memberi solusi untuk permasalahan pada objek perancangan. Perancangan ini bertujuan untuk menjadikan kantor *Efishery* sebagai tempat bekerja yang menghasilkan inovatif dalam menciptakan aplikasi.

Sebagai salah satu fasilitas yang menampung semua aktivitas para penggunanya, sebuah kantor selayaknya dapat memberikan kesan dan dampak baik dari segi suasana maupun fasilitas ruangnya. Selain memberikan dampak yang baik pada penggunanya yaitu manusia itu sendiri. Perancangan kantor pada saat ini juga harus dapat memberikan dampak baik bagi kinerja pengguna. Maka perancang ini kantor *Efishery* penting untuk didesain dengan konsep yang dapat mendukung seluruh aktivitas dan memiliki keunikan tersendiri ke dalam sebuah interior kantor.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil data yang dikumpulkan dan analisa dari kantor *Efishery* terdapat beberapa identifikasi masalah yang ditemui, diantaranya sebagai berikut:

1. Dibutuhkan kantor dengan kapasitas yang lebih besar mengingat jumlah karyawan akan bertambah.
2. Dibutuhkan sirkulasi aktivitas antar ruang yang lebih efektif agar tidak menghambat pekerjaan yang melibatkan komunikasi antara divisi.
3. Dibutuhkannya pemisahan antara ruang divisi kerja untuk meningkatkan alur kerja yang efektif dan efisien.
4. Dibutuhkan suasana kantor dengan suasana lingkungan kerja yang nyaman untuk mendorong semangat karyawan.

1.3. Rumusan Masalah

Pada identifikasi masalah diatas, didapatkan rumusan masalah di antara lain yaitu:

1. Bagaimana mendesain ruang kantor yang sesuai dengan kapasitas jumlah karyawannya?
2. Bagaimana mendesain ruang yang efektif sesuai dengan standar sirkulasi aktivitas antar ruang agar komunikasi antara divisi menjadi maksimal?
3. Bagaimana mendesain ruang kerja agar kegiatan setiap divisi memiliki ruang yang spesifik sesuai dengan divisinya?
4. Bagaimana menciptakan suasana lingkungan kerja yang nyaman dan tidak membosankan yang cocok untuk karyawan?

1.4. Tujuan Perancangan dan Sasaran Perancangan

1.4.1. Tujuan Perancangan

1. Mewujudkan dan menciptakan desain interior kantor yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kinerja penggunanya di dalam ruang kerja.
2. Mewujudkan desain interior yang dapat menampung karyawan baru yang sesuai dengan aktivitas yang terjadi di dalam kantor.

1.4.2. Sasaran Perancangan

Adapun sasaran yang ingin dicapai pada perancangan interior kantor *Efishery* adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan kapasitas ruang dan fasilitas yang dapat menampung pengguna kantor *Efishery*.
2. Menyediakan ruang kerja yang sesuai dengan divisi untuk meningkatkan efektivitas kerja.
3. Penerapan desain interior yang fungsional dan kreatif untuk meningkatkan kreativitas pengguna ruang.

1.5. Batasan Perancangan

Adapun batasan perancangan sebagai berikut:

1. Luas lahan perancangan +- 3500 m² Sedangkan luas bangunan sekitar 3200 m²
2. Area yang dirancang mencakup lantai 1 dan lantai 2
3. Area perancangan yang akan di rancang meliputi:
 - a. Ruang Kantor
 - b. Resepsionis
 - c. Ruang Kantor Direktur
 - d. Ruang alat berat/power tool room
 - e. Kantin
 - f. Lobby

1.6. Manfaat Perancangan

Adapun beberapa manfaat perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan pencapaian bagi para karyawan demi menunjang produktivitas kerja.

1.7. Metode Perancangan

1.7.1. Penentuan Objek

Mengambil objek berdasarkan fenomena yang terjadi saat ini, perancangan interior kantor ini sangat penting pada fenomena yang terjadi saat ini dapat di identifikasikan menjadi permasalahan yang akan di rumuskan agar mendapatkan solusi permasalahan yang ada. Agar perancangan ini akan mendapatkan hasil yang sesuai dengan sasaran yang sudah di tentukan.

1.7.2. Studi Pustaka

Mencari referensi dan mengumpulkan data terkait perancangan kantor meliputi jurnal, skripsi, buku dan literatur terkait dengan permasalahan perancangan yaitu dasar mengenai perancangan kantor, penelitian kantor dengan pendekatan *activity based working* berikut kreativitas dan efek dari konsep pendekatan yang di terapkan.

1.7.3. Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data mengenai objek yang berhubungan dengan perancangan dan masalah pada perancangan. Pengumpulan data yang dibutuhkan untuk perancangan ini dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya observasi, wawancara, studi banding, dokumentasi dan pengumpulan data sekunder meliputi studi literatur dari berbagai jurnal, artikel yang relevan dan buku yang relevan dengan objek perancangan.

- **Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada karyawan dan CEO *Efishery* untuk mengetahui masalah yang ada.

- **Observasi**

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan ke lokasi yang akan dirancang, untuk mendapatkan informasi mengenai batasan dan potensi lokasi yang akan digunakan baik melalui buku sejarah, narasumber, peraturan daerah maupun pemerintah dan juga mengetahui aktivitas dan masalah yang timbul pada objek survei.

- **Studi Lapangan**

Studi Banding dilakukan ke beberapa proyek sejenis yang memiliki konsentrasi kegiatan yang berbeda-beda. sehingga dari perbedaan tersebut, diidentifikasi kekurangan dan kelebihan yang akan dijadikan sebagai standar yang akan diterapkan pada perancangan:

- Nama Tempat : *Efishery*
- Alamat : Jl. Bukit Pakar Timur IV Kav. B1, Ciburial, Cimenyan, Dago, Bandung, Ciburial, Cimenyan, Bandung Regency, Jawa Barat 40198

- **Dokumentasi**

Dokumentasi adalah sebuah kegiatan untuk menghasilkan *evidence* atau bukti digital untuk dianalisa lebih detail mengenai data-data maupun kondisi eksistingnya. dokumentasi diambil saat mengunjungi lokasi perancangan dan studi banding dengan cara membuat sketsa detail bangunan atau memotret sisi bangunan mengenai kekurangan dan kelebihan pada lokasi yang akan dirancang.

- **Analisa Data**

Analisa data di bagi menjadi 2 kelompok: Yang pertama adalah data premier, dilakukan dengan proses wawancara, dokumentasi dan observasi. Data yang dikumpulkan berupa permasalahan desain yang kemudian di Analisa terkait fasilitas, aktifitas, sirkulasi dan permasalahan desain lainnya. Yang kedua adalah pengumpulan data sekunder, dilakukan dengan mencari literatur atau standar perancangan. Semua data kemudian di analisa berdasarkan permasalahan yang timbul, sehingga di dapatkan solusi dari masalah yang ada.

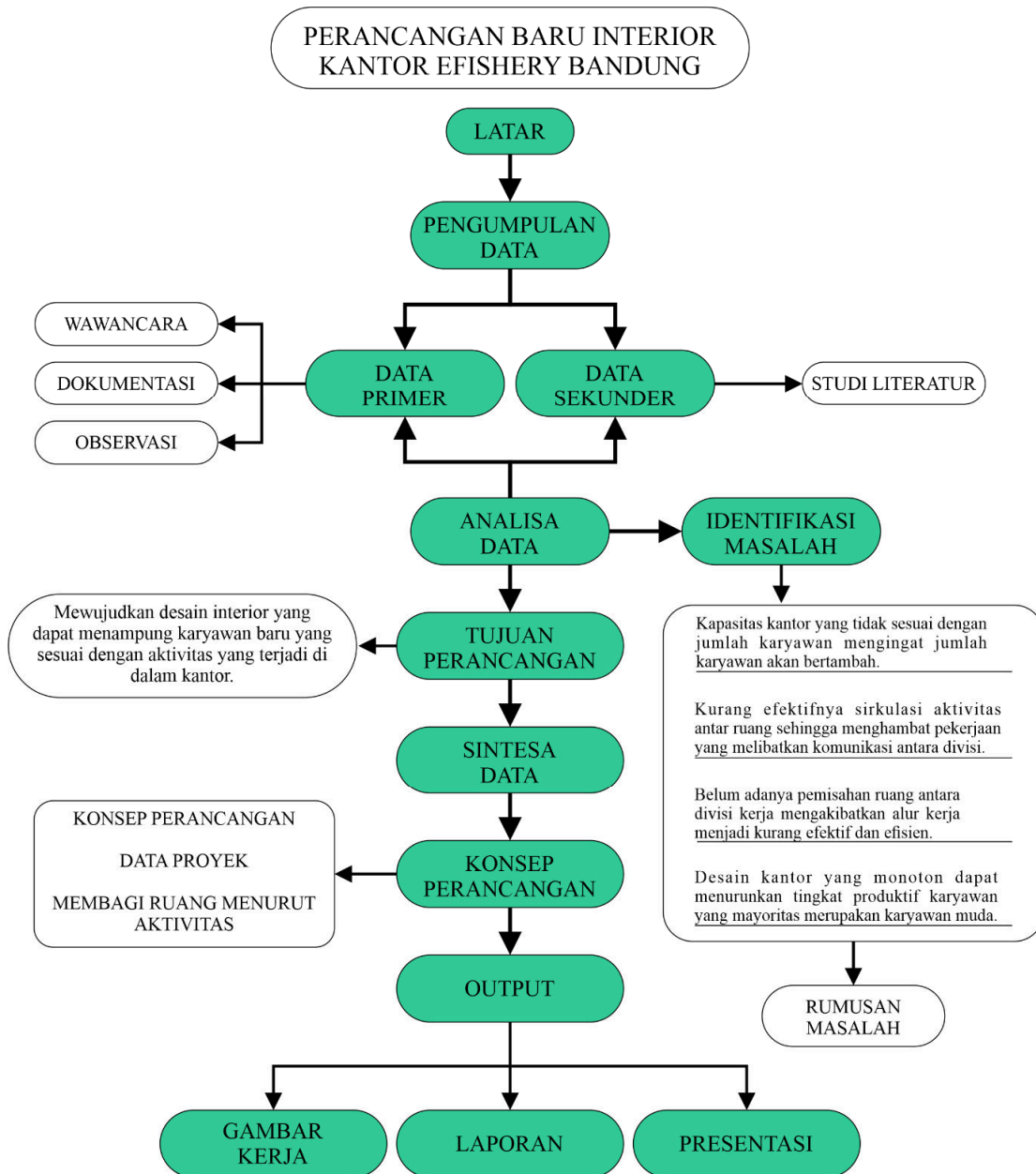
- **Konsep Perancangan**

Mempelajari hasil pengumpulan data dan analisa data, kemudian menentukan konsep perancangan yang akan diterapkan untuk menjadi solusi dari masalah yang ada.

- **Perancangan Interior**

Perancangan interior merupakan terjemahan jawaban dari hasil konsep perancangan dalam bentuk desain yang diwujudkan dalam bentuk gambar kerja interior dan perspektif suasana.

1.8. Kerangka Fikir



Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir
Sumber: Dokumen Pribadi

1.9. Sistematika Pembahasan

BAB I: PENDAHULUAN

Bab yang berisi pendahuluan dan menjelaskan mengenai latar belakang perancangan, identifikasi masalah perancangan, rumusan masalah yang ada pada perancangan, tujuan perancangan, metode desain serta sistematika desain berupa gambaran umum secara keseluruhan.

BAB II: KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI PROYEK

Berisi tentang kajian literatur, menjelaskan dasar pemikiran dari teori dan literatur yang digunakan pada perancangan sebagai dasar dan standar perancangan.

BAB III: ANALISA STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK, DAN ANALISIS DATA

Menjelaskan mengenai metode perancangan yang digunakan meliputi objek perancangan, teknik pengumpulan, pengolahan dan teknik analisis data.

BAB IV: KONSEP PERANCANGAN

Berisi uraian mengenai pemilihan denah khusus, konsep ruang, persyaratan ruang, konsep dan tema perancangan dan elemen interior.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian akhir penulisan laporan berisi mengenai saran dan kesimpulan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN