

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Telkom Indonesia (Persero) Tbk (Telkom) merupakan salah satu Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang bergerak dalam pelayanan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta jaringan telekomunikasi di Indonesia. Anak perusahaan PT Telkom Indonesia melayani jasa pembayaran elektronik, e-money dan remittance. Perusahaan yang dimaksud ialah PT. Finnet Indonesia atau yang biasa disebut dengan Finnet, ialah anak perusahaan Telkom, yang menyediakan layanan berupa aplikasi serta solusi transaksi keuangan berbasis elektronik yang bisa dipakai bersama oleh pihak bank serta badan keuangan non bank lainnya.

Termasuk dalam start-up digital yang bergelut dalam bidang teknologi finansial dengan mayoritas anak muda membutuhkan interior kantor yang menawarkan kenyamanan dan suasana untuk meningkatkan kreativitas kerja, produktivitas kerja, serta sebuah inovasi, dengan demikian pihak perusahaan meluncurkan sebuah desain interior di ruang kerja yang kekinian, fleksibel, inovatif, serta dinamis dengan menyesuaikan image dan budaya yang ada.

Sekarang ini PT. Finnet berada pada budaya yang memprioritaskan pada keluarga, kelompok, fokus pada kesejahteraan karyawan, fokus dalam kerjasama tim, mengharapkan tingkat loyalitas yang tinggi dari karyawan kepada perusahaan serta lingkungan kerja yang ramah. Dari segi interior kantor PT. Finnet ini ingin mencerminkan sebuah perusahaan pembayaran digital yang mengikuti zaman pada saat ini. Budaya kerja kantor finnet santai dan harus gerak cepat. Kantor Finnet ini menunjukkan kedisiplinan karyawan dalam hal tanggung jawab atas hasil yang dihasilkan. Tidak masalah jika karyawan perlu bertemu pelanggan di luar jam kerja atau di akhir pekan. Karyawan memiliki kewajiban untuk menyelesaikan tugas secara mandiri. Sistem kerja karyawan pada kantor PT. Finnet Indonesia cukup fleksibel dimana karyawan dibebaskan untuk memilih tempat duduk sesuai dengan keinginan tidak ada batasan untuk duduk.

Berdasarkan hasil observasi langsung pada objek perancangan dan observasi secara daring pada objek studi banding, terdapat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pengorganisasian ruang dan pengadaan fasilitas. Permasalahan berkaitan dengan pengorganisasian ruang yang merupakan bagian dari area kerja karyawan. Pada bagian kantor, pengelompokan ruang kerja diatur sesuai dengan divisi pekerjaan, tetapi tata letak dan jarak meja antar divisi terlalu dekat. Dua hal tersebut berdampak pada fleksibilitas dan efektifitas karyawan dalam melakukan kegiatan. Selain itu interior kantor PT. Finnet Indonesia dirasa kurang efektif dalam mengelola ruang-ruang kosong, membuat beberapa area menjadi kurang menarik dan tidak menunjukkan konsep yang jelas, sehingga memerlukan re-desain ruang tersebut untuk konsep yang lebih baru sesuai dengan gaya masa kini.

Sementara permasalahan pada pengadaan fasilitas. Tidak terdapat area nursery room. Hal ini membuat karyawan menggunakan ruang musholla untuk memenuhi kebutuhannya. Di area kantor, karyawan menggunakan area santai digabung dengan area pantry. Pada area pantry ini juga digunakan untuk webinar, foto produk dan live music yang diadakan seminggu sekali. Ketika sedang diadakan acara webinar atau foto produk karyawan tidak memiliki area santai dan hanya dapat duduk di ruang kerja masing-masing selama acara berlangsung.

Berdasarkan latar belakang ini, penulis merancang sebuah kantor yang memiliki konsep *Flexible Workspace* dengan menghadirkan ruang kerja yang inovatif, efektif, fleksibel, dan masa kini. Menurut Carnevale (1992), beberapa faktor yang meliputi ketidakpuasan, tempat kerja yang tidak teratur, dan lingkungan fisik memainkan peran utama dalam hilangnya semangat kinerja karyawan. Desain kantor secara positif dapat mempengaruhi lingkungan kantor dengan menyediakan Alur Kerja, Kinerja yang Efisien, Desain Fleksibel, dan Efisiensi Biaya. Konsep ini dapat meningkatkan hubungan sosial, kerja sama, umpan balik, solidaritas, komunikasi pengetahuan di antara karyawan, dan dapat mempromosikan tingkat kepuasan dan produktivitas karyawan. Pada perancangan ini ingin menciptakan efisiensi penggunaan ruang berupa peletakan layout furniture, alur, serta sirkulasi pada luasan kantor yang terbatas. Hasil yang dicapai

adalah Referensi untuk pengelola kantor untuk memaksimalkan kepuasan karyawan terhadap desain interior ruang kerja.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka identifikasi masalah yang didapatkan adalah:

1. Kurang optimal dalam pengelompokan layout meja kerja antar divisi sehingga kurang efektif dan maksimal karyawan dalam berkomunikasi dan berdiskusi.
2. Belum adanya fleksibilitas pada layout kantor yang sesuai dengan gaya bekerja karyawan.
3. Belum adanya desain interior yang mendukung kreatifitas dan produktifitas karyawan.
4. Belum adanya fasilitas nursery room sesuai dengan aturan pemerintah yang telah disebutkan dalam Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 15 Tahun 2013.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang pengelompokan layout meja kerja yang dapat menunjang efektivitas, efisiensi, dan kemudahan bagi karyawan dalam beraktivitas?
2. Bagaimana merancang layout kerja yang sesuai dengan fleksibilitas kerja karyawan?
3. Bagaimana merancang kantor yang dapat mendukung kreatifitas dan produktifitas karyawan?
4. Bagaimana merancang fasilitas yang belum tersedia agar bisa memenuhi kebutuhan karyawan?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Perancangan kantor PT. Finnet Indonesia ini bertujuan untuk mengoptimalkan kenyamanan karyawan guna meningkatkan fleksibilitas, produktivitas, kreativitas dan motivasi kerja. melalui penerapan suasana interior yang menyenangkan dengan menghadirkan ruang kerja yang inovatif, fleksibel, dan kekinian.

1.5 Batasan Perancangan

Adapun batasan pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Lokasi perancangan berada di The Telkom Hub, Jl. Gatot Subroto No.Kav. 52, RT.6/RW.1, West Kuningan, Mampang Prapatan, South Jakarta City, Jakarta 12710
2. Luasan keseluruhan bangunan dari gedung Graha Merah Putih, Telkom Landmark Tower 2, dan Gedung Telkomsel Smart ini sekitar 225.789 m². Pada gedung Telkom Landmark Tower 2 terdiri dari 46 lantai dimana setiap lantai tidak memiliki luasan yang tipikal maksud dari luasan yang tidak tipikal adalah tiap lantai pada gedung ini mempunyai luasan yang berbeda. Perkiraan luasan lantai adalah 1412 m² - 1595 m². pada gedung ini juga memiliki 3 lapisan basement, 1 mezanin, dan 2 lantai atap ME.
3. Perancangan Kantor PT. Finnet Indonesia berlantai dua di lantai 28 dan 33 Telkom Landmark Tower 2 meliputi area receptionist, Ruang Meeting, area kerja karyawan, area collaboration, Ruang Direktur, Ruang VIP , Ruang File, area pantry, Ruang Vice President, Nursery room, Dining and Lounge.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan kantor PT. Finnet Indonesia ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis
 - Menambah wawasan mengenai kantor dan perancangannya
 - Melatih kemampuan berpikir kritis dalam mencari solusi dari permasalahan yang ada pada interior sebuah bangunan

2. Manfaat bagi perusahaan
 - Menjadi referensi dalam pengembangan kantor PT. Finnet Indonesia di masa yang akan datang
 - Menjadi masukan bagi desain yang sudah ada, agar desain selanjutnya lebih memperhatikan detail dan kebutuhan penggunanya
3. Manfaat untuk umum

Mendapat gambaran mengenai kantor serta masalah-masalah yang mungkin terjadi di dalamnya.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pemaparan secara deskriptif yang diperoleh melalui wawancara dengan pegawai kantor PT. Finnet Indonesia. Proses pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan secara langsung dengan karyawan, diantaranya:

1. Survei lapangan

Dilakukan pada lokasi tapak yaitu di Jalan Gatot Subroto, Kuningan Jakarta Selatan. Metode ini dapat merasakan kondisi dan suasana di lapangan secara langsung dengan mengamati beberapa aspek diantaranya:

 - a. Ukuran tapak
 - b. Kondisi interior tapak
 - c. Alur sirkulasi karyawan dalam tapak
2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan staf kantor divisi digital marketing dan management building, dengan menanyakan pertanyaan terkait profil perusahaan, fasilitas gedung, sistem bekerja, jumlah karyawan dan pembagiannya, serta alur aktivitas pengunjung dan karyawan. Dilakukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan mengenai kebutuhan ruang, aktivitas dan opini tentang proses perancangan kantor.
3. Dokumentasi

Metode ini dilakukan untuk melingkupi proses observasi dan wawancara yang dihasilkan berupa foto yang meliputi area receptionist,

Ruang Meeting, area kerja karyawan, area collaboration, pantry, Ruang Vice President, Dining and Lounge.

1.8 Kerangka Berpikir



Bagan 1 Kerangka Pikir Perancangan

Sumber: Pribadi (2022).

1.9 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan proposal Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB 1: PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang perancangan PT Finnet Indonesia, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup dan batasan perancangan, tujuan dan manfaat, metode penelitian, metode pengumpulan data, kerangka berpikir, dan sistematika penulisan.

BAB 2: KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan kajian literatur terkait perancangan kantor PT Finnet Indonesia, seperti sejarah kantor, tujuan perusahaan, nilai-nilai inti perusahaan, divisi produk, kajian literatur terkait dengan standarisasi teknis, juga studi preseden.

BAB 3: STUDI BANDING

Pada bab ini menganalisa objek perancangan terkait eksisting dan site, melakukan Analisa studi banding pada objek serupa.

BAB 4: TEMA, KONSEP PERANCANGAN, DAN APLIKASI PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tema, konsep yang dibuat, serta menyertakan pengaplikasian tema konsep tersebut dengan berupa zoning, blocking, organisasi ruang, sirkulasi, pencahayaan, penghawaan, warna, material, furniture, bentuk, akustik, signage, dan keamanan.

BAB 5: KESIMPULAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran perancangan.