

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul

“Perancangan Kantor Startup Digital Dengan Pendekatan Produktivitas Kerja di Tangerang Selatan”

Kantor : Menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor: 29/PRT/M/200 tentang Pedoman Persyaratan Teknis Bangunan Gedung, kantor adalah bangunan gedung yang dipergunakan untuk tujuan-tujuan usaha profesional, pengurusan administrasi, atau usaha komersial. Kantor merupakan tempat di mana seluruh informasi mengenai perusahaan dan kegiatannya berada.

Startup : bisnis startup sebagai organisasi yang dibentuk untuk mencari model bisnis yang repeatable dan scalable. Startup bukan hanya sekedar perusahaan baru yang memanfaatkan teknologi namun juga mengenai jasa dan gerakan ekonomi rakyat yang bisa mandiri tanpa bantuan perusahaan yang lebih besar (Steve Blank (2010)).

Digital : Menurut Tom E Rolnicki, digital adalah gambar, dan grafis yang mendeskripsikan dalam bentuk numeris melalui piranti komputer.

Produktivitas Kerja : Ukuran efisiensi produksi yaitu suatu perbandingan antara hasil keluaran dan masukan (*input* dan *output*) masukan sering dibatasi dengan masukan tenaga

kerja, sedangkan keluaran diukur dalam satuan fisik dalam bentuk nilai (Hasibuan, 2016).

Dalam uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa **“Perancangan Kantor Startup Digital Dengan Pendekatan Produktivitas Kerja di Tangerang Selatan”** memiliki arti perancangan sebuah kantor startup digital yang menjadi wadah atau tempat bagi para penggiat usaha rintisan berbasis teknologi digital dan dapat menciptakan lingkungan kerja yang produktif, berinovasi serta nyaman sehingga para pekerja dapat mengeluarkan potensi terbaiknya dan dapat mengembangkan ide kreatif untuk kemajuan perusahaan dalam jangka panjang.

1.2 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang kian pesat serta kemajuan teknologi yang kian maju perlu diikuti pula dengan perkembangan sumber daya manusia yang baik terlebih lagi saat ini memasuki era revolusi industri 4.0 dimana perkembangan teknologi digital yang berkembang menjadi pusat dari segala aktivitas. Revolusi industri 4.0 secara langsung dan tidak langsung mempengaruhi berbagai bidang industri untuk berkembang melalui teknologi digital dan internet, salah satunya adalah dalam perekonomian. Ekonomi kreatif hadir sebagai solusi yang menempatkan kreativitas dan pengetahuan sebagai aset utama dalam menggerakkan ekonomi yang memunculkan sebuah pandangan baru dalam berusaha. Salah satu bidang industri ekonomi kreatif adalah startup. (Timothy, Mieke Choandi, 2019)



Gambar 1.1 Penggunaan Internet di Indonesia Tahun 2022

Sumber: www.kompasiana.com, 2022)

Sejalan dengan itu, bertambahnya aktivitas dan skala usaha dibidang ekonomi kreatif tentunya memerlukan sarana pendukung, yaitu gedung kantor yang menjadi pusat pengolahan informasi, pengambilan keputusan dan kebijaksanaan bisnis. Sejalan dengan kebijakan otonomi daerah, perusahaan-perusahaan lokal perlu meningkatkan efisiensi, kreatifitas dan fleksibilitas.

Peningkatan efisiensi serta produktifitas para pekerja sebagai sumber daya manusia menjadi faktor penting dalam hal kebutuhan perusahaan untuk menghadapi persaingan yang cukup ketat. Daya saing yang cukup tinggi serta tantangan kerja yang semakin besar membutuhkan penyeimbang sehingga para karyawan dapat mengoptimalkan potensi diri dengan meminimalisir resiko stress yang tinggi. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi produktifitas kerja ialah lingkungan tempat mereka berkerja.

Perusahaan startup perlu menyediakan fasilitas yang sangat nyaman bagi para karyawanya mulai dari ruang kerja yang seperti ruang bermain, dengan adanya televisi, ruang game, warna ruangan yang cerah, terdapat ruang atau tempat relaksasi menjadi hal penting yang ada di ruang kerja startup hal ini agar karyawan bisa mengeksplor ide-ide kreatif, merasa nyaman dengan tempat kerjanya sehingga termotivasi dalam bekerja, merasa bebas untuk mengembangkan kemampuan masing-masing individu. Bagi karyawan lingkungan kerja yang nyaman akan memacu mereka bekerja lebih baik karena mereka tidak merasa jenuh ataupun bosan saat bekerja.

Oleh karena itu, perancangan desain kantor startup digital ini di harapkan dapat menjadi wadah atau tempat bagi para penggiat usaha rintisan berbasis teknologi digital dan dapat menciptakan lingkungan kerja yang produktif, berinovasi serta nyaman dan menyenangkan kepada karyawan didukung pula dengan sarana dan prasarana yang sesuai agar mampu tercipta ide-ide kreatif.

1.3 Rumusan Masalah

Dalam perancangan ini, adapun permasalahan yang melandasai dalam proyek Tugas Akhir ini, yaitu:

1. Bagaimana desain kantor startup digital yang dapat mengakomodir produktivitas pekerja serta mampu menciptakan ide-ide kreatif?

2. Bagaimana rancangan penataan ruang dalam kantor baik dari tata ruang, pencahayaan serta furnitur dan peralatan kantor yang dapat mengakomodir produktivitas kerja?

2.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan diatas, penyelesaian permasalahan tersebut bertujuan untuk:

1. Menciptakan suatu karya desain arsitektur berupa kantor startup digital yang mampu mengakomodir produktivitas pekerja.
2. Mendapatkan rancangan penataan ruang dalam yang baik sehingga dapat mewadahi semua kegiatan pekerja untuk bekerja produktif.

2.5 Metodologi

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penulisan karya tulis ini adalah:

1. Observasi
Melakukan pengamatan baik langsung ataupun secara tidak langsung.
2. Studi Literatur
Melakukan pengumpulan data dari berbagai sumber, seperti internet, jurnal, dan buku untuk memperoleh kepastian dan kejelasan teori yang berhubungan dengan penelitian. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan desain.
3. Studi Preseden
Melakukan studi secara langsung di beberapa preseden sejenis untuk pertimbangan dalam mendesain.
4. Analisis
Menganalisa semua data yang telah terkumpul secara kualitatif dengan menjabarkan hasil yang ada dilapangan.
5. Konsep perencanaan dan perancangan
Hasil analisis yang sudah ada berupa konsep perencanaan dan perancangan kantor startup digital.

2.6 Sistematika Pembahasan

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisikan pembahasan mengenai judul, latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, metodologi, sistematika pembahasan dan kerangka berpikir.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisikan tentang proyek tugas akhir yang diulas berdasarkan hasil studi literatur dan pengamatan secara langsung. Bab ini membahas tentang Perancangan desain kantor startup digital yang bersumber dari buku, jurnal, dan website terpercaya yang mendukung isi karya tulis yaitu landasan teori, standar perancangan, dan peraturan terkait.

Bab III Tinjauan Objek

Pada bab ini pembahasan perihal data preseden yang berasal dari pengumpulan secara sekunder maupun primer.

Bab IV Analisis Perancangan

Bab ini berisikan tentang analisis dari bab sebelumnya yang nantinya hasil analisis dapat ditarik kesimpulan.

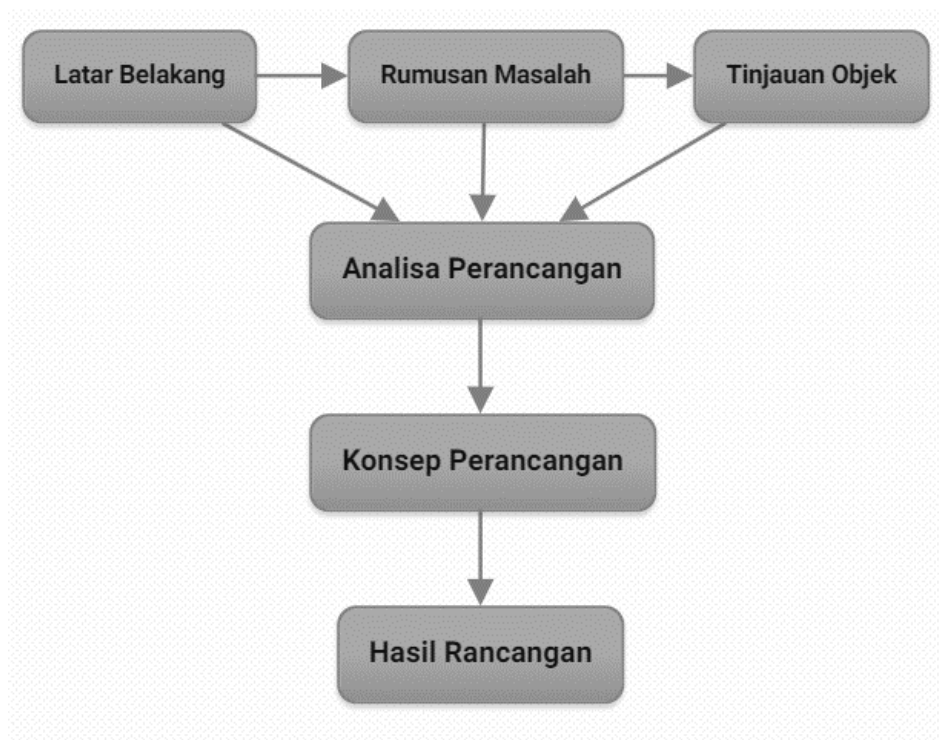
Bab V Konsep Perancangan

Pada bab ini berisi konsep perancangan dari hasil kesimpulan yang didapatkan.

Bab VI Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari penulisan karya tulis.

1.2 Kerangka Berpikir



Gambar 1.2 Kerangka Berpikir
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)