

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Judul

Judul yang saya ajukan untuk proyek tugas akhir (TA) ini adalah :

***MULTIMEDIA RENTAL OFFICE DENGAN PENEKANAN
KONSEP GREEN ARCHITECTURE DI BSD CITY***

1.2. Pengertian Judul

a. Multimedia

1. Menurut Robin dan Linda (2001) multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, audio, animasi dan video.
2. Menurut Vaughan (2004) multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambarm suara, animasi yang dikirimkan melalui computer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital.

b. Sewa (*Rental*)

1. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sewa didefinisikan sebagai : (i) pemakaian sesuatu dengan membayar uang ; (ii) uang dibayarkan karena memakai sesuatu atau meminjam sesuatu, ongkos biaya pengangkutan (transportasi) ; (iii) boleh dipakai setelah dibayar dengan uang. Menyewa di definisikan sebagai pemakai (meminjam, menguasai dan sebagainya) dengan membayar uang sewa.
2. Menurut Wijono Prodjodikoro (1981) mengatakan bahwa “pada hakekatnya keadaan sewa menyewa ini sudah selayaknya tidak dimaksudkan untuk berlangsung terus menerus melainkan dikemudian hari, oleh karena itu hak milik atas barang tetap berada ditangan pihak yang menyewakan dan pemakaian barang itu pasti akan kembali lagi pada pemilik barang.
3. Menurut Subekti, sewa menyewa adalah terdapat pihak yang menyanggupi untuk membayar harga yang telah di tetapkan oleh pihak lainnya dalam

jangka pemakaian waktu yang telah ditentukan sedang pihak satunya akan menyerahkan suatu benda untuk dipakai selama jangka waktu tertentu.

c. Kantor (*Office*)

1. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) /KAN.TOR/ (i) merupakan balai, ruang atau Gedung yang digunakan untuk mengurus suatu pekerjaan. Didalamnya terdapat suatu perusahaan atau sebagainya ; (ii) tempat bekerja.
2. Menurut Moekijat (1997) kantor merupakan tempat yang digunakan untuk kegiatan ketatausahaan.

d. Dengan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) /de.ngan/ (i) Bersama-sama (ii) beserta dan (iii) memakai atau menggunakan suatu alat.

e. Penekanan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) /te.kan/ bertumpu pada /pe.ne.kan.an/ cara, proses perbuatan menekan atau menekankan.

f. Konsep

1. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) /kon.sep/ (i) ide atau peristiwa yang di abstrakan dari peristiwa konkret (ii) buram atau rancangan surat dan sebagainya.
2. Menurut Soedjadi, konsep merupakan ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klarifikasi atau penggolongan yang pada umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata.

g. *Green Architecture*

1. Menurut Futurarch (2008) *green architecture* atau arsitektur hijau merupakan suatu proses perancangan yang dimaksudkan untuk mengurangi dampak yang kurang baik terhadap lingkungan dengan meningkatkan kenyamanan manusia melalui pengefisienan dan meminimalkan sumber daya energi, pengelolaan sampah di lakukan secara efektif dan penggunaan lahan yang sesuai dengan tatanan arsitektur.
2. Menurut Jimmy Priatman (2002) *green architecture* atau arsitektur hijau merupakan arsitektur yang berwawasan lingkungan untuk meningkatkan

tingkat kepedulian tentang konservasi lingkungan yang menekankan pada pengefisienan energi, pola berkelanjutan dan menekankan pada holistic.

h. Di

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) di adalah kata depan untuk menandai sebuah lokasi atau tempat.

i. BSD City

Menurut Wikipedia Bumi Serpong Damai atau BSD City adalah salah satu kota terencana di Indonesia yang terletak di Kecamatan Serpong, Tangerang Selatan. Kota ini diresmikan pada tanggal 16 januari 1984.

Sehingga arti keseluruhan dari judul project yang diajukan “**Rental Office Multimedia Dengan Penekanan Konsep Green Architecture Di BSD City**” merupakan suatu tempat atau wadah yang difungsikan untuk menampung segala kegiatan yang berhubungan dengan administrasi, dengan fokus bergerak dibidang multimedia (digital) dimana pemakaiannya melalui perjanjian dua pihak yang membayar uang sewa menyewa dengan menyewa ruangan atau lantai dan bertumpu pada perencanaan dengan tujuan mengurangi dampak yang kurang baik terhadap lingkungan melalui penekanan pola berkelanjutan.

1.3. Latar Belakang

1.3.1. Keadaan Gedung Perkantoran Saat Ini

Di era pembangunan yang semakin pesat pada saat ini, mengakibatkan tingginya tingkat kepadatan penduduk di kota-kota besar yang di karenakan banyaknya pendatang berupa investor dan tenaga kerja asing. Dikutip dari (<https://republika.co.id/2014>) akibat dari pembangunan gedung-gedung perkantoran yang semakin pesat terutama di Kawasan perkantoran yang padat menjadikan keterbatasan lahan property dipusat kota semakin berkurang, sehingga memaksa pengembang untuk bermanufer membangun gedung perkantoran didaerah penyangga Ibu Kota Jakarta seperti Depok, Bekasi dan Tangerang. Memang saat ini Sebagian besar pusat perkantoran berada dipusat Jakarta, namun sempitnya lahan dan terbatasnya ruang gerak menjadi factor utama yang mengakibatkan pekerjaan menjadi

tidak efisien. Peluang perkantoran di daerah ini juga menjadi target baru pengembang, sehingga muncul sebutan sebagai kota Mandiri.

Pembangunan Gedung perkantoran perlu diwaspadai karena pada kenyataannya dalam pembangunan sarana dan prasarana ini melibatkan lingkungan sekitar. Dimana keterkaitan antara lingkungan dengan berbagai sektor kegiatan dalam Gedung perkantoran sangat erat. Kembali bahwa pembangunan Gedung perkantoran yang ternyata dapat menjadi pemicu meningkatnya dampak pemanasan global dalam lingkup mikro, maka upaya penerapan green office dianggap perlu. Green office menjadi suatu solusi pada kasus pemanasan global skala mikro dalam cakupan gedung perkantoran, karena segala aktifitasnya menghabiskan kertas, listrik, air dan menimbulkan sampah-sampah dalam setiap harinya. Berdasarkan undang-undang no. 18 tahun 2008 tentang pengelolaan sampah, dalam pasal 13 tertera bahwa pengelolaan Kawasan pemukiman, Kawasan komersial, Kawasan industri, fasilitas umum dan fasilitas wajib menyediakan pemilahan sampah.

1.3.2. Potensi BSD City Sebagai Kawasan Perkantoran Dengan Konsep *Green Architecture* atau Ramah Lingkungan

Menurut Angela Wibawa dari Lembaga konsultan Jones Lang Lasalle, dikutip dari (<https://republika.co.id/2014>) mengatakan “Wilayah yang potensinya sangat besar untuk terus berkembang ada di wilayah Selatan Jakarta dan Serpong”. Menurutnya, wilayah sekitar Simatupang dan BSD masih akan terus berkembang karena keduanya masih satu jalur dan aksesnya sangat mudah. Kemudahan akses inilah yang menjadi daya Tarik property di wilayah pinggiran Jakarta. Sinarmas Land melalui BSD City mulai mengukuhkan diri sebagai kota mandiri melalui slogan hijau yang ditawarkan untuk menarik konsumen.

Dalam pembangunan propertinya, pihak pengembang Sinarmas Land selalu mengikuti perkembangan zaman, saat ini bangunan ramah lingkungan menjadi topik utama. Head Of Corporate Communication Sinarmas Land, Panji Himawan (dikutip dari sinarmasland.com) sinarmas memiliki ciri khas produk perancangan yang dihasilkan yaitu bangunan yang memperhatikan lingkungan sekitar atau bangunan

ramah lingkungan. Salah satu contohnya proyek pembangunan perkantoran dirancang dengan konsep *green certificated* yaitu pembangunan yang menggunakan material bangunan yang dapat di daur ulang dan ramah lingkungan. Selain itu bangunan perkantoran yang dibangun dirancang dengan memperhatikan sumber efisiensi energi dan air. Green Office Park sudah mendapatkan penghargaan *Internasional The Best Project* kawasan tersertifikasi. Ada 11 gedung Gedung yang akan disertifikasi, “kata Panji Himawan”.

1.3.3. Perkembangan Perkantoran di BSD City

Menurut sumber (<https://bsdcity.com/>) BSD memiliki strategi dalam meningkatkan *recurring income* (pendapatan kawasan) yaitu dengan mengembangkan kawasan perkantoran atau gedung komersil di daerah BSD. Sampai saat ini luasan perkantoran di kawasan BSD sudah mencapai 270.000 m² yang semuanya dalam bentuk disewakan yang fungsinya untuk meningkatkan pendapatan di 5 tahun mendatang, dilihat dari dari berkembangnya dunia bisnis yang semakin tinggi di masa mendatang. Oleh karena itu penambahan kawasan perkantoran di sekitar Green Office Park menjadi fokus yang utama untuk pengembang Sinarmas Land, terlebih kawasan ini diperuntukan mayoritas untuk perusahaan yang bergerak di bidang startup dengan perencanaan 1 kawasan perkantoran yang dinamakan *knowledge hub* dan *digital hub*.

Gedung-gedung perkantoran atau perdagangan dan jasa di kawasan BSD City sudah terfokus pada bidang informasi dan teknologi yang dilihat perkembangannya terus naik, dimana perkembangan teknologi saat ini dapat menjadi potensi yang besar untuk prospek bisnis kedepannya sehingga mampu untuk mengembangkan nilai-nilai positif dari segi perekonomian dan yang paling penting dapat menciptakan daya saing di industry mendatang yang tentu semakin tahun semakin berkembang. Salah satunya yaitu gedung perkantoran yang bergerak di bidang multimedia, telah dianalisa prospek kedepannya akan menjadi sesuatu yang akan besar dan terus berkembang serta berpotensi akan dapat membuka lapangan kerja baru bagi pada pegawai. Hal tersebut juga didukung oleh perkembangan teknologi dan informasi yang dituntut untuk dapat selalu berkembang agar tidak tertinggal.

Tidak dipungkiri bahwa di era baru ini telah mempercepat transformasi digital, baik dari sisi masyarakatnya, dunia usaha dan lainnya, sehingga peluang bisnis digital economy menjadi peluang yang akan sangat menjanjikan dan menguntungkan di masa depan karena semua pekerjaan sudah berbasis teknologi. Perkembangan teknologi saat ini telah membiasakan manusia untuk lebih mudah untuk memahami dan mengenal segala sesuatu melalui pendekatan digital. Tentunya, dengan skill, pengedukasian dan pengembangan di bidang digital dapat menjadikan kemajuan yang sangat pesat bagi sebuah kota mandiri, seperti BSD City ini. Karena perkembangan terus menerus meningkat menjadikan pembangunan gedung harus di pikirkan agar dapat bertahan dalam jangka waktu yang cukup Panjang sehingga membutuhkan gedung yang berorientasi pada pola berkelanjutan agar dapat digunakan dan difungsikan sampai masa mendatang sehingga dapat dilestarikan dan dimanfaatkan dengan maksimal sampai generasi mendatang dengan maintenance yang baik.

Menurut Nur Ayu Agustina (2011) penerapan *sustainable development* atau praktik management berkelanjutan akan membuat umur bangunan semakin Panjang dan juga bangunannya memiliki daya tahan yang tinggi, yaitu melalui penerapan 6 aspek lingkungan yang secara signifikan akan dapat mengurangi dampak lingkungan global atau skala makro, seperti pemaksimalan penggunaan lahan atau tapak, pengefisienan energi dan air, penggunaan material yang berkelanjutan, kesehatan dan peran masyarakat yang berkelanjutan. Pada kawasan perkantoran di BSD city telah berkomitmen untuk dapat menerapkan dan mengaplikasikan fitur-fitur ramah lingkungan pada bangunannya, hal tersebut di wujudkan dalam berbagai usaha salah satunya adalah konservasi energi dengan cara pemanfaatan energi alam, penggunaan *double glazed low e-glass*, efisiensi air serta praktik daur ulang sampah atau management sampah dan limbah dengan proses yang ramah lingkungan. Penerapan fitur tersebut harus di dukung oleh desain, konstruksi bangunan serta yang paling penting adalah pengelolaan serta pemeliharaan yang dapat dilakukan secara berkala atau berkelanjutan.

1.4. Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan hal yang paling penting dalam suatu masalah dan apabila dirumuskan dengan benar dan teliti maka akan membuka jalan yang mudah dalam memecahkan berbagai masalah yang ada. Adapun masalah-masalah yang timbul sehingga perlu diselesaikan melalui proses perencanaan dan perancangan yang baik, yaitu :

1. Bagaimana menentukan lokasi tapak yang mana lokasi pembangunannya sesuai dengan konsep green architecture untuk peruntukan gedung rental office, agar potensinya dapat terpenuhi dan saling terintegrasi dengan kawasan perkantoran bersertifikat hijau lainnya di BSD yang juga bergerak di bidang yang sama yaitu informasi dan teknologi (digital).
2. Bagaimana merancang bangunan *Rental Office Multimedia* yang berorientasi pada pembangunan yang berkelanjutan dengan upaya pengurangan penggunaan SDA dan energi sebagai sesuatu yang harus ditekankan dalam penerapan konsep green architecture pada bangunan.
3. Bagaimana merancang bangunan *Rental Office Multimedia* yang sesuai dengan kriteria greenship dalam GBCI.

1.5. Tujuan dan sasaran

1.5.1. Tujuan

1. Merencanakan dan merancang bangunan *Rental Office Multimedia* yang mampu mengurangi atau meminimalisir penggunaan sumber daya alam dan energi. Terkhusus pada aktivitas perkantoran yang mana berpoetsni akan banyak sekali menggunakan SDA untuk keperluannya.
2. Merencanakan dan merancang bangunan *Rental Office Multimedia* yang berkomitmen untuk menerapkan fitur ramah lingkungan dan berorientasi pada system berkelanjutan (sustainable) sehingga dapat menjawab permasalahan tentang pemanasan global yang semakin marak saat ini.
3. Menyediakan suatu sarana ekonomi yang bergerak dibidang digital, berupa gedung kantor yang dapat memberikan kenyamanan bagi para pengguna dan

dapat memberikan perhatian dan kepedulian terhadap permasalahan lingkungan dengan penerapan konsep *green architecture*.

1.5.2. Sasaran

Untuk mencapai tujuan yang telah di ceritakan diatas. Maka konsep perencanaan dan perancangan untuk bangunan *Rental Office Multimedia* ini adalah sebagai berikut :

1. Menentukan lokasi tapak yang strategis dan baik untuk bangunan perkantoran, melalui pengolahan tapak yang baik seperti sirkulasi kendaraan, manusia, view atau orientasi bangunan agar dapat memberikan kesan dan pengaruh yang positif bagi pengguna dan tata ruang luar (landsekap).
2. Penerapan konsep *green architecture* pada pembangunan gedung perkantoran yang mana mulai dari perencanaan hingga terbangunnya gedung tersebut sudah berorientasi pada system berkelanjutan (*sustainable*).
3. Memenuhi kebutuhan sarana prasarana untuk pengguna bangunan tersebut maupun masyarakat sekitar sehingga dapat mendukung konsep *green architecture* ini untuk diterapkan pada pengguna (*respect for users*) khususnya untuk mobiltas aktivitas perkantoran.
4. Merencanakan konsep mengenai organisasi ruang seperti pengelompokan kegiatan, pola kegiatan, kebutuhan ruang, besaran ruang hingga pola hubungan antar ruang untuk mendapatkan pola sirkulasi yang baik untuk ruang dalam gedung perkantoran ini.
5. Mendesain bangunan *Rental Office Multimedia* ini sesuai dengan kriteria dan konsep *green architecture* yang sudah ditetapkan.

1.6. Lingkup Pembahasan

1. Pembahasan ditekankan pada persoalan arsitektural yang ada, sebagai dasar perencanaan dan perancangan bangunan *Rental Office Multimedia* dengan penerapan aspek-aspek *green architecture* sesuai dengan standar dan kriteria yang ada.

2. Hal-hal lain yang mendukung, yaitu mengenai persoalan non arsitektural yang menyangkut perilaku masyarakat atau pengguna untuk menunjang aspek *green architecture* yang sudah diterapkan pada bangunan perkantoran tersebut.

1.7. Desain Yang Akan Dihasilkan

Merencanakan dan merancang *Rental Office Multimedia* yang difungsikan penggunaannya untuk berbagai kegiatan administrasi dan perdagangan jasa di kawasan perkantoran hijau BSD City (Green Office Park) dengan upaya yang kuat dalam keikutsertaan menjaga kelestarian lingkungan menuju pembangunan yang berkelanjutan (*sustainable*) melalui pemakaian sumber daya alam yang pemakaiannya diminimalisir guna mengurangi permasalahan lingkungan, oleh karena nya penerapan konsep green architecture pada bangunan perkantoran ini sesuai dengan standar yang ada pada *Green Building Council Indonesia (GBCI)*.

1.8. Metodologi Yang Digunakan

Metode yang digunakan untuk melakukan penelitian secara umum adalah :

1. Metode Kualitatif, merupakan metode yang mengutamakan proses analisis yang bersifat deskriptif. Landasan teori pada metode ini digunakan supaya penelitian fokus sesuai dengan fakta yang ada di lapangan. (menurut alihamdan.id/metode-penelitian/.2017.diakses 26 September 2020)
2. Metode Kuantitatif, merupakan penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian serta fenomena juga hubungan-hubungannya. Metode ini untuk mengembangkan model sistematis, hipotesis dan teori yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain. (menurut alihamdan.id/metode-penelitian/.2017.diakses 26 September 2020)

1.8.1. Tahap Pencarian Data

Dalam tahap ini terdapat beberapa metode untuk mengumpulkan dan mencari data-data, baik sekunder maupun primer. Yaitu :

1. Survei Tapak, yang dapat dilakukan dengan 2 metode yaitu secara langsung melalui pengamatan langsung tentang kondisi tapak dan lingkungan sekitar

tapak dan juga bisa dilakukan melalui virtual dengan aplikasi google earth atau aplikasi sejenisnya untuk dapat data mengenai kondisi tapak, suasana sekitar tapak, keadaan fisik tapak hingga kehidupan social masyarakat yang berada di sekitar tapak.

2. Studi Litelatur, dilakukan untuk mengetahui standar-standar dan persyaratan rental office multimedia dan hal lain yang bisa memiliki keterkaitan dengan perencanaan hingga perancangan rental office multimedia. Studi litelatur diperoleh melalui buku, kotan maupun internet.
3. Studi Preseden Atau Studi Kasus, yaitu dengan menampilkan beberapa bangunan atau karya arsitektur yang sudah terbangun supaya menjadi pembanding. Selain itu, data yang dijadikan acuan bangunan pembanding dilihat secara konseptual yang erat kaitannya dengan project yang diambil yaitu perancangan *Rental Office Multimedia* dengan penekanan konsep *green architecture*.

1.8.2. Tahap Analisa

Dalam tahap ini terdapat beberapa metode untuk menganalisa data yang telah dikumpulkan, Yaitu :

1. SWOT Analisa, merupakan kependekan dari strengths yaitu kekuatan, weakness yaitu kelemahan, opportunities yaitu peluang dan threats yaitu ancaman. Sesuai dengan Namanya kegiatan analisis ini mengatur pada 4 hal tersebut untuk mendapatkan berbagai macam masalah dari berbagai sudut yang berbeda, yaitu *strengths*, *weakness*, *opportunities* dan *threats*.
2. Analisa Kualitatif, merupakan Analisa yang mana hasil akhirnya menghasilkan pengertian, konsep, serta teori-teori baru. Terdapat beberapa Langkah dalam Analisa kualitatif, yaitu mengorganisasikan data yang sudah di dapat dan dikumpulkan, membuat ketegori tertentu sesuai dengan data yang di dapat, menguji hipotesis yang muncul melalui data yang sudah terkumpul, mencari eksplanasi rasional dari data berdasarkan logika dengan makna yang benar dan menuliskan laporan dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat.

(menurut [researchgate.net/analisis data-kuantitatif-dan-kualitatif](https://www.researchgate.net/publication/344111111)/diakses 01 Oktober 2020)

3. Analisa Kuantitatif, merupakan Analisa yang dilakukan dengan cara deduktif yang dikerjakan setelah data terkumpul secara menyeluruh dengan menggunakan statistic semisal Analisa varian, factor dan lain sebagainya yang menggunakan angka sebagai data pokoknya untuk dianalisa. (menurut [researchgate.net/analisis data-kuantitatif-dan-kualitatif](https://www.researchgate.net/publication/344111111)/diakses 01 Oktober 2020)

1.9.Sistematika Penulisan

- **BAB 1 Pendahuluan**

Bab ini berisi pengertian judul, latar belakang dan rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, desain yang dihasilkan, metode yang digunakan, sistematika penulisan dan kerangka berfikir penulis.

- **BAB 2 Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi landasan teori yang akan digunakan untuk mengkaji aspek perencanaan dan perancangan terkait dengan kantor sewa dan fasilitas yang ada di dalamnya serta strategi konsep green sebagai penekanan desainnya.

- **BAB 3 Data dan Fakta**

Bab ini berisi data tapak secara fisik dan non fisik, studi preseden mengenai bangunan serupa yang sudah terbangun untuk dijadikan acuan dalam perancangan kantor sewa yang sesuai dengan penekanan konsep green.

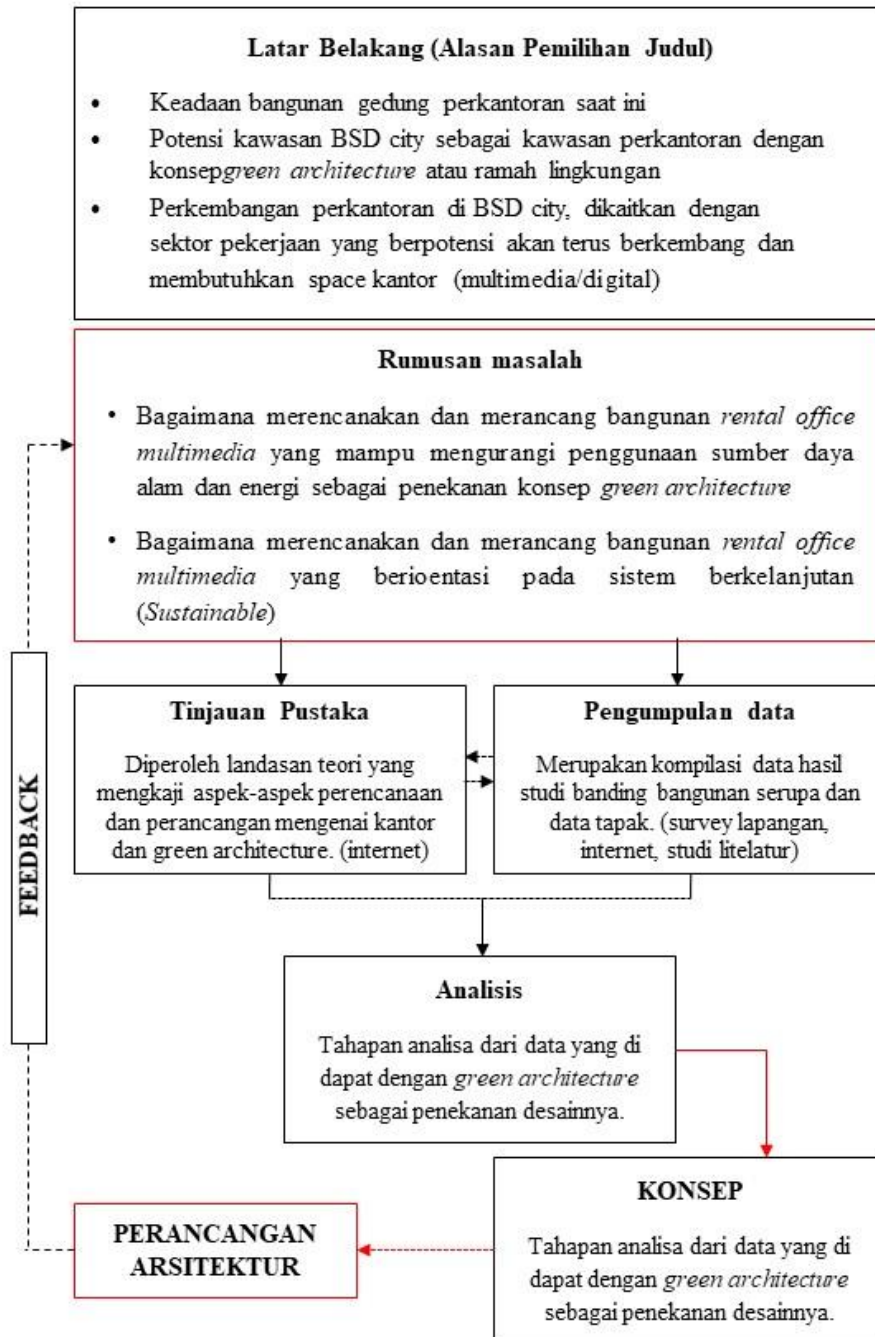
- **BAB 4 Analisa Perencanaan dan Perancangan**

Bab ini berisi tahapan Analisa dari data yang di dapat, dibahas secara mikro maupun makro serta aspek green architecture sebagai penekanan desain yang akan menghasilkan beberapa temuan-temuan yang akan digunakan dalam perencanaan dan perancangan.

- **BAB 5 Strategi dan Konsep Perancangan**

Bab ini berisi strategi dan konsep yang akan di jadikan sebagai acuan dalam tahap perancangan desain.

1.10. Kerangka Berfikir dan Bahasan



Tabel 1.1 Skema Kerangka Berfikir
Sumber : Penulis, 2020