

PROJEK AKHIR ARSITEKTUR
Periode – 81, Semester Genap, Tahun 2021/2022

LANDASAN TEORI DAN PROGRAM

KANTOR *START UP* DIGITAL DI KOTA SEMARANG

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur**



Disusun oleh :

Nadhifa Agustin Argasheila

18.A1.0044

Dosen Pembimbing :

Dr. Ir. Albertus Sidharta M., MT.

NIDN : 0612065701

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

Februari 2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Nadhifa Agustin Argasheila

NIM : 18.A1.0044

Menyatakan Laporan Perancangan pada Projek Akhir Arsitektur Periode – 81, Semester Genap, Tahun Ajaran 2021/2022, Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Judul : Kantor *Startup* Digital di Kota Semarang

Pembimbing : Dr. Ir. Albertus Sidharta M., MT.

NIDN : 0612065701

Adalah bukan karya plagiasi dan jika dikemudian hari ditemukan tindak plagiasi dalam penyusunan Laporan Perancangan tersebut, maka pembuat pernyataan di atas siap menerima segala konsekuensinya.

Semarang, 22 Februari 2022

Penulis


Nadhifa Agustin Argasheila

HALAMAN PENGESAHAN



HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir: : Kantor Start Up Digital di Kota Semarang
Diajukan oleh : Nadhifa Agustin A
NIM : 18.A1.0044
Tanggal disetujui : 27 Juni 2022
Telah setuju oleh
Pembimbing : Dr.Ir. Alb. Sidharta Muljadinata M.T.
Penguji 1 : Dr. Ir. V G. Sri Rejeki M.T.
Penguji 2 : Ratih Dian Saraswati S.T., M.Eng.
Penguji 3 : Dr.,Ir. Robert Riyanto W. M.T.
Ketua Program Studi : Christian Moniaga S.T., M.TA.
Dekan : Dra. B. Tyas Susanti M.A., Ph.D

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=18.A1.0044

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nadhifa Agustin Argasheila

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Tugas Akhir

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul

“Kantor *Start Up* Digital di Kota Semarang”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 22 Februari 2022

Yang menyatakan



Nadhifa Agustin Argasheila

PRAKATA

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah menganugerahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Laporan Proyek Akhir Arsitektur ini dapat selesai pada waktu yang telah ditetapkan. Laporan Proyek Akhir Arsitektur dengan judul “Kantor *Start Up* Digital di Kota Semarang” ditujukan sebagai pemenuhan beberapa ketentuan kelulusan Proyek Akhir Arsitektur, Program Studi Arsitektur Unika Soegijapranata.

Melalui penyusunan Laporan Proyek Akhir Arsitektur ini, saya sebagai penyusun mendapatkan binaan dan dukungan dari semua pihak, sehingga dapat menyelesaikan Laporan Proyek Akhir Arsitektur ini. Tidak lupa, rasa terima kasih saya ucapkan kepada :

1. Bapak Dr. Ir. Albertus Sidharta M., MT., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan banyak memberikan masukan dalam menyusun Laporan Proyek Akhir Arsitektur.
2. Ibu Ir. IM. Tri Hesti Mulyani, MT, selaku Dosen Koordinator mata kuliah Proyek Akhir Arsitektur, Periode – 8I.
3. Bapak Christian Moniaga, ST., M.Ars selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Katolik Soegijapranata.
4. Pihak yang turut serta dalam membantu memberikan informasi dalam menyelesaikan Laporan Proyek Akhir Arsitektur ini.

Dan terakhir, susunan Laporan Proyek Akhir Arsitektur ini dibuat dengan sebaik – baiknya, namun tentu masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, jika ada kritik ataupun saran yang sifatnya membangun, dengan senang hati penulis akan menerima.

Semarang, 22 Februari 2022



Nadhifa Agustin Argasheila

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.2 Latar Belakang Masalah.....	2
1.2 Pernyataan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Orisinalitas	4
BAB II	5
GAMBARAN UMUM	5
2.1 Gambaran Umum Fungsi Bangunan	5
2.1.1 Definisi Kantor.....	5
2.1.2 Definisi Kantor <i>Startup</i>	5
2.1.3 Jenis – Jenis Kantor.....	6
2.1.4 Perbedaan Bekerja di Kantor <i>Startup</i> dengan Kantor Konvensional.....	6
2.1.5 Klasifikasi Pengguna Kantor.....	7
2.1.6 Standar – Standar Kebutuhan Kantor.....	9

2.1.7	Standar Persyaratan Ruang Kantor	12
2.1.8	Fasilitas pada Kantor <i>Startup</i>	13
2.2	Gambaran Umum Lokasi	16
2.2.1	Pemilihan Lokasi	16
2.2.2	Kondisi Lingkungan Fisik Lokasi.....	18
2.2.3	Regulasi Wilayah dan Fungsi Wilayah.....	19
2.3	Gambaran Umum Topik	20
2.3.1	Arsitektur Perilaku	20
2.3.2	Arsitektur Futuristik.....	22
2.3.3	Studi Preseden.....	22
BAB III	30
ANALISIS PROGRAM ARSITEKTUR	30
3.1	Analisis Fungsi Bangunan	30
3.1.1	Kapasitas dan Klasifikasi Pengguna	30
3.1.2	Kegiatan pada Kantor <i>Startup</i>	36
3.1.3	Pola Aktivitas Pengguna Kantor <i>Startup</i>	41
3.1.4	Studi Persyaratan Ruang	43
3.1.4.1	Kebutuhan Ruang.....	43
3.1.4.2	Pola Sirkulasi Ruang	45
3.1.4.3	Persyaratan Ruang.....	46
3.1.4.4	Analisis Besaran Ruang	48
3.2	Analisis Program Tapak	64
3.2.1	Pemilihan Tapak	64
3.2.2	Kondisi Tapak.....	65
3.2.3	Analisis Lingkungan Tapak	66
3.2.4	Program Tapak.....	69
3.3	Analisis Struktur dan Sistem Bangunan	71
3.3.1	Struktur dan Konstruksi	71

3.3.2	Sistem Bangunan	72
3.4	Analisis Lingkungan Buatan	72
3.4.1	Analisis Bangunan Sekitar	72
3.4.2	Analisis Transportasi	74
3.4.3	Analisis Vegetasi	75
3.5	Analisis Lingkungan Alami	75
3.5.1	Analisis Lansekap	75
3.5.2	Analisis Klimatik	75
BAB IV	76
PENELUSURAN MASALAH	76
4.1	Analisis Masalah	76
4.1.1	Analisis Masalah Fungsi Bangunan dengan Aspek Pengguna	76
4.1.2	Analisis Masalah Fungsi Bangunan dengan Tapak	77
4.1.3	Analisis Masalah Fungsi Bangunan dengan Lingkungan di Luar Tapak	77
4.1.4	Analisis Masalah Fungsi Bangunan dengan Topik.....	77
4.2	Identifikasi Permasalahan	78
4.3	Pernyataan Masalah.....	78
BAB V	79
LANDASAN TEORI.....	79
5.1	Karakteristik Generasi Muda	79
5.2	Kajian Teori Tema Desain.....	79
5.2.1	Arsitektur Perilaku	80
5.2.2	Arsitektur Futuristik.....	85
5.3	Kajian Tatahan Ruang.....	85
5.3.1	Tata Ruang Terbuka.....	86
BAB VI	87
PENDEKATAN DAN LANDASAN PERANCANGAN.....	87
6.1	Konsep Arsitektur Futuristik	87

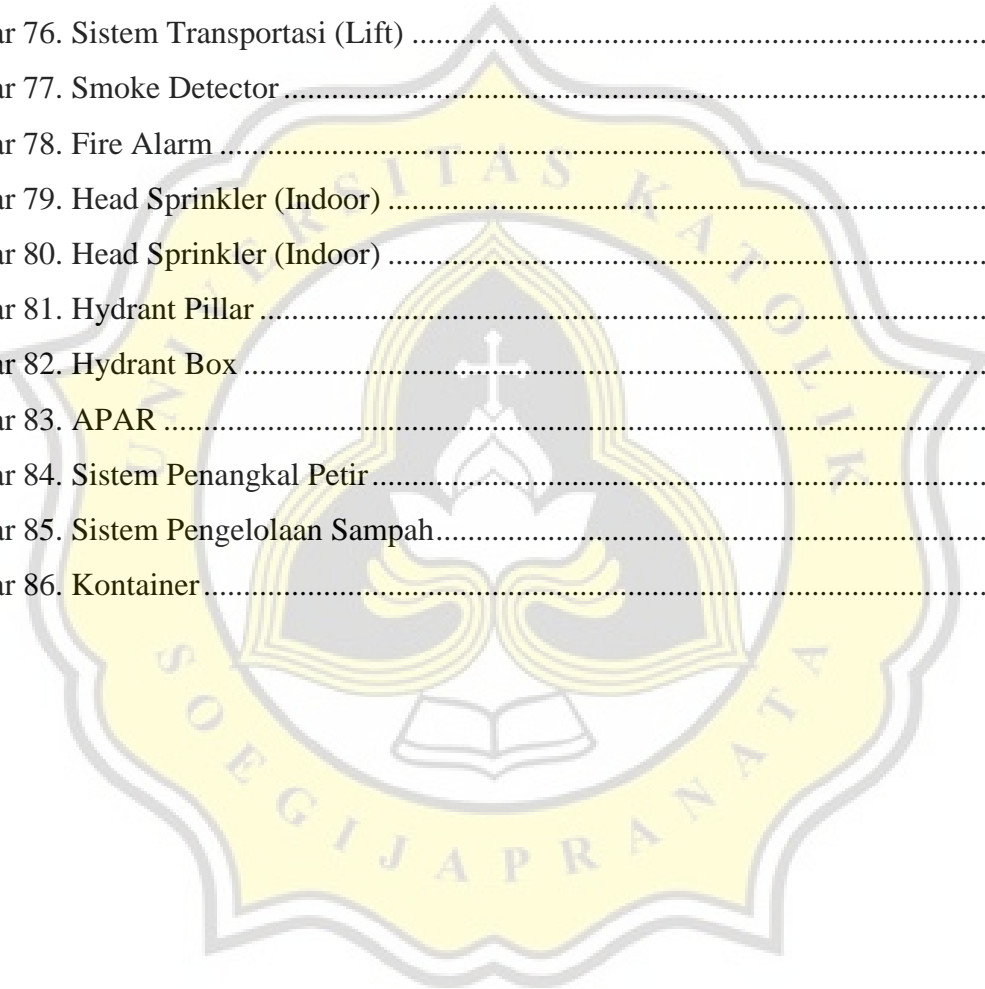
6.2	Konsep Arsitektur Perilaku.....	87
6.3	Landasan Perancangan Tata Ruang Bangunan.....	87
6.4	Landasan Perancangan Bentuk Bangunan.....	90
6.5	Landasan Perancangan Struktur Bangunan dan Teknologi.....	91
6.5.1	Struktur Pondasi.....	91
6.5.2	Struktur Atap.....	91
6.6	Landasan Perancangan Bahan Bangunan.....	92
6.6.1	Lantai.....	92
6.6.2	Plafon.....	93
6.6.3	Dinding.....	95
6.6.4	Atap.....	95
6.7	Landasan Perancangan Wajah Bangunan.....	95
6.8	Landasan Perancangan Tata Ruang Tapak.....	96
6.9	Landasan Perancangan Utilitas Bangunan.....	97
6.9.1	Sistem Air Bersih.....	97
6.9.2	Sistem Air Kotor.....	97
6.9.3	Sistem Pencahayaan dan Penghawaan.....	97
6.9.4	Sistem Transportasi.....	98
6.9.5	Sistem Elektrikal.....	99
6.9.6	Sistem Kebakaran.....	99
6.9.7	Sistem Keamanan.....	102
6.9.8	Sistem Penangkal Petir.....	102
6.9.9	Sistem Pengelolaan Sampah.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....		105
BERKAS ANTIPLAGIASI.....		106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kegiatan Penyewa	7
Gambar 2. Kegiatan Tamu/Pengunjung	8
Gambar 3. Kegiatan Pengelola.....	8
Gambar 4. Kegiatan Pengelola.....	8
Gambar 5. Kegiatan Pengelola.....	9
Gambar 6. Kegiatan Pengelola.....	9
Gambar 7. Persebaran Komunitas di Kota Semarang	16
Gambar 8. Persebaran Co-working space di Kota Semarang	17
Gambar 9. Peta Kecamatan Semarang Timur	17
Gambar 10. Karakteristik Iklim Kecamatan Semarang Timur	18
Gambar 11. Karakteristik Iklim Kecamatan Semarang Timur	18
Gambar 12. Kantor Pusat Google di California	23
Gambar 13. Area Kerja Kantor Google	24
Gambar 14. Ruang Rapat Kantor Google	24
Gambar 15. Ruang Konferensi Kantor Google.....	25
Gambar 16. Taman Outdoor Kantor Google.....	25
Gambar 17. Ruang Game Kantor Google	26
Gambar 18. Ruang Game Kantor Google	26
Gambar 19. Ruang Gym Kantor Google.....	26
Gambar 20. Kantor Tokopedia.....	27
Gambar 21. Ruang Rapat Kantor Tokopedia.....	27
Gambar 22. Ruang Kerja Kantor Tokopedia	28
Gambar 23. Auditorium Kantor Tokopedia	28
Gambar 24. Ruang Bermain Kantor Tokopedia.....	29
Gambar 25. Pantry Kantor Tokopedia	29
Gambar 26. Pola Aktivitas Pengelola	41
Gambar 27. Pola Aktivitas Karyawan atau Staff	41
Gambar 28. Pola Aktivitas Staff Kebersihan	42
Gambar 29. Pola Aktivitas Staff Keamanan	42
Gambar 30. Pola Aktivitas Staff Utilitas.....	43
Gambar 31. Pola Aktivitas Pengunjung / Penyewa.....	43
Gambar 32. Pola Sirkulasi Pengelola.....	45
Gambar 33. Pola Sirkulasi Pengelola.....	45

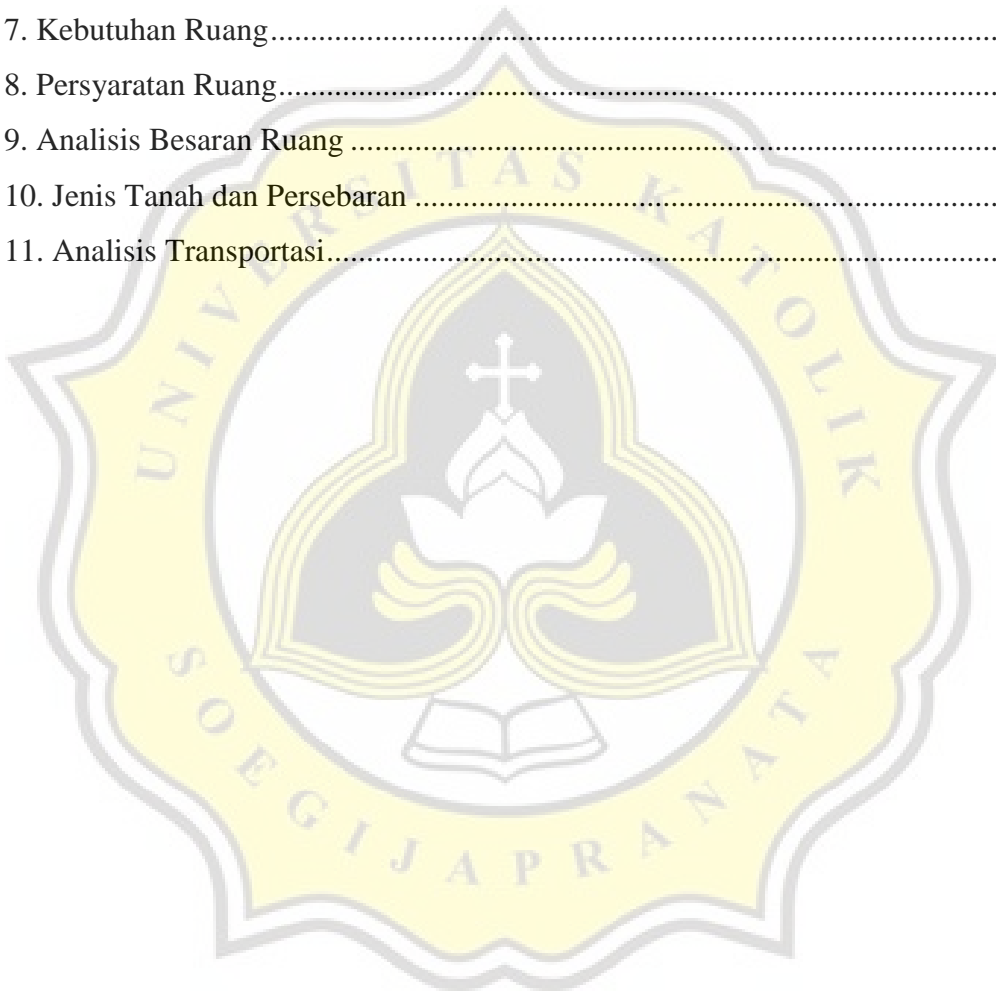
Gambar 34. Lokasi Tapak	64
Gambar 35. Kondisi Topografi Tapak	66
Gambar 36. Kondisi Aksesibilitas Tapak.....	67
Gambar 37. Sarana Prasarana dalam Tapak.....	68
Gambar 38. Sarana Prasarana dalam Tapak.....	68
Gambar 39. Pencapaian ke Tapak (Jl. Patimura)	68
Gambar 40. Pencapaian ke Tapak (Jl. MT Haryono).....	69
Gambar 41. Bentuk Tapak	69
Gambar 42. Struktur Pondasi	71
Gambar 43. Struktur Atap	71
Gambar 44. Museum Kota Lama Semarang	72
Gambar 45. Kampung Batik Gedong Semarang.....	72
Gambar 46. Tekodeko Koffiehuis Semarang.....	73
Gambar 47. Gedung Marabunta Semarang	73
Gambar 48. Rumah Sakit Panti Wilasa Dr Cipto Semarang.....	73
Gambar 49. Stadion Citarum Semarang.....	74
Gambar 50. Rumah Sakit Panti Wilasa Citarum Semarang.....	74
Gambar 51. Vegetasi di Sekitar Tapak.....	75
Gambar 52. Iklim di Tapak	75
Gambar 53. Interior Kantor Google	84
Gambar 54. Interior Kantor Google	84
Gambar 55. Interior Kantor Google	84
Gambar 56. Alternatif 1 Tata Ruang Terbuka.....	89
Gambar 57. Alternatif 2 Tata Ruang Terbuka.....	90
Gambar 58. Alternatif 3 Tata Ruang Terbuka.....	90
Gambar 59. Struktur Pondasi	91
Gambar 60. Struktur Atap	91
Gambar 61. Penutup Lantai Beton	92
Gambar 62. Penutup Lantai Beton	92
Gambar 63. Penutup Lantai Beton	92
Gambar 64. Penutup Lantai Kayu Vinyl.....	93
Gambar 65. Penutup Lantai Keramik.....	93
Gambar 66. Plafon Gantung.....	94
Gambar 67. Plafon Kayu	94

Gambar 68. Plafon Datar Konvensional	94
Gambar 69. Penutup Dinding.....	95
Gambar 70. Penutup Dinding.....	95
Gambar 71. Penutup Atap	95
Gambar 72. Penutup Atap	95
Gambar 73. Fasad Bangunan	96
Gambar 74. Fasad Bangunan	96
Gambar 75. Sistem Transportasi (Tangga)	98
Gambar 76. Sistem Transportasi (Lift)	99
Gambar 77. Smoke Detector	100
Gambar 78. Fire Alarm	100
Gambar 79. Head Sprinkler (Indoor)	100
Gambar 80. Head Sprinkler (Indoor)	101
Gambar 81. Hydrant Pillar	101
Gambar 82. Hydrant Box	101
Gambar 83. APAR	102
Gambar 84. Sistem Penangkal Petir.....	103
Gambar 85. Sistem Pengelolaan Sampah.....	103
Gambar 86. Kontainer.....	104



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Orisinalitas	4
Tabel 2. Jenis Tanah dan Persebaran	19
Tabel 3. Jumlah Pengelola	33
Tabel 4. Jadwal Operasional	35
Tabel 5. Kegiatan Pengelola pada Kantor Startup	39
Tabel 6. Kegiatan Pengunjung pada Kantor Startup	41
Tabel 7. Kebutuhan Ruang.....	45
Tabel 8. Persyaratan Ruang.....	47
Tabel 9. Analisis Besaran Ruang	63
Tabel 10. Jenis Tanah dan Persebaran	67
Tabel 11. Analisis Transportasi.....	74



ABSTRAK

Kewirausahaan pada era digital atau yang biasa dikenal dengan Digital *Entrepreneur* sangat meningkat pesat di industri teknologi dimana profesi ini memperkenalkan dan mengembangkan sebuah *Start Up*. Pada era transformasi digital ini, digital *entrepreneur* sebagai wirausaha yang memanfaatkan transformasi digital dalam bidang ekonomi bisnis dan kreatif pada masyarakat juga membuat orang yang berwirausaha menjadi lebih mudah dan terjangkau, dan bahkan sudah banyak kesempatan untuk berkolaborasi dan lebih efektif untuk berinteraksi. Dimana, konsep *Start Up* ini akan membuat sebuah aplikasi yang nantinya akan digunakan oleh masyarakat dalam kehidupan sehari – hari. Digital *Entrepreneur* adalah sebuah konsep yang menunjukkan bagaimana nantinya kewirausahaan dan bisnis akan berubah dan ditransformasikan oleh teknologi digital.

Namun, perkembangan dan pertumbuhan perusahaan *startup* ini sebagian besar masih terpusat di Jakarta dan sekitarnya khususnya Jabodetabek. Sementara, di kota – kota lain selain jabodetabek, terdapat banyak permasalahan dan tantangan yang harus dihadapi. Oleh karena itu, perlunya keberadaan sebuah kantor *startup* di Kota Semarang ini, untuk mewadahi talenta SDM (Sumber Daya Manusia) yang ada di Kota Semarang. Dalam meningkatkan produktivitas kerja pada konsep kantor *startup* ini, tentunya juga perlu mempertimbangkan kenyamanan, sarana prasarana, dan fasilitas pendukungnya, dimana hal – hal tersebut tentunya akan berdampak kepada perilaku pengguna saat berada di dalam kantor *startup*. Tema Arsitektur Perilaku dan Arsitektur Futuristik dipilih sebagai pendekatan perancangan dan desain dimana menggunakan bangunan itu sendiri sebagai media untuk mendukung proses berkembangnya produktivitas kantor melihat perilaku pengguna dalam bekerja dan memberikan efek yang positif bagi pengguna kantor *start up* itu sendiri, serta menekankan bahwa bangunan kantor *start up* ini berorientasi ke masa depan.

Kata Kunci : Kantor, Startup, Digital Entrepreneur, Arsitektur Perilaku, Arsitektur Futuristik.