

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri 4.0 atau yang biasa disebut dengan perkembangan era transformasi digital ini merupakan sektor yang berpusat pada teknologi digital. Kehidupan masyarakat saat ini, khususnya di Indonesia sudah berbasis digital. Para wirausahawan atau pengusaha yang memanfaatkan transformasi digital dalam bidang ekonomi komersial dan kreatif ini, membuat berwirausaha menjadi lebih mudah di era transformasi digital. Bahkan, ada banyak kemungkinan untuk bekerja sama dan berkomunikasi secara lebih efisien.

Kewirausahaan di era digital, atau Digital *Entrepreneur*, berkembang pesat di bisnis teknologi, dimana profesi ini meluncurkan dan menumbuhkan *startup*. Konsep *startup* ini akan menghasilkan pengembangan sebuah aplikasi yang akan dimanfaatkan oleh masyarakat dalam kehidupan sehari – hari. Istilah Digital Entrepreneur mengacu pada gagasan yang menggambarkan bagaimana teknologi digital yang akan merevolusi dan merubah suatu kewirausahaan dan perusahaan. Ini adalah peluang baru untuk berkembang, menawarkan, bekerja sama, bahkan bersaing dalam hal produk ataupun layanan, serta platform bagi individu dan masyarakat untuk menjadi lebih meleleh digital dalam era teknologi ini.

Adanya peluang tersebut, masyarakat saat ini sangat membutuhkan wadah alternatif untuk membantu mereka dalam memenuhi tuntutan mereka di lingkungan perusahaan yang fleksibel dan kreatif, sehingga muncul tempat kerja baru yang dikenal sebagai *startup*. Gagasan kantor *startup* ini telah memicu banyak rasa ingin tahu dan minat yang tinggi di masyarakat kota. Konsep ini juga mendukung transformasi pekerjaan dan kemajuan teknologi saat ini, dimana kemudahan akses internet dan perubahan pola konsumsi masyarakat di era digital yang menginginkan segala sesuatunya serba sederhana, cepat, dan instant. Hal- hal tersebut yang telah membuat konsep kantor *startup* ini menjadi lebih subur di zaman sekarang. Berbicara tentang pertumbuhan digital di Indonesia, ide *startup* digital semakin meningkat dan berkembang pesat di berbagai industri.

1.1.2 Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, perusahaan *startup* memang sedang berkembang dan tumbuh dengan sangat pesat. Namun demikian, pendirian dan perluasan perusahaan *startup* ini masih terfokus di Jakarta dan sekitarnya, khususnya Jabodetabek. Sementara itu, banyak masalah dan kesulitan yang harus diselesaikan di kota – kota selain Jabodetabek untuk menumbuhkan dan memperluas perusahaan *startup* ini.

Menurut data Masyarakat Industri Kreatif Teknologi Informasi dan Komunikasi Indonesia (MIKTI), Indonesia memiliki 52,7 persen perusahaan atau kantor *startup* pada tahun 2019 dengan mayoritas berdiri di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi. Selain Jabodetabek, ada 168 perusahaan *startup* lain yang tersebar di Bali, NTB, Sulawesi, Sumatera, dan Kalimantan. Oleh karena itu, dibutuhkan keberadaan perusahaan atau kantor *startup* di Kota Semarang untuk mengakomodir atau mewadahi talenta dan keterampilan SDM (Sumber Daya Manusia) yang ada di Kota Semarang.

Operasional dan fasilitas *Start up Office* juga harus diprioritaskan. Desain tempat kerja *start up* ini harus mempertimbangkan bukan hanya tampilan luarnya saja, tetapi juga bagaimana meningkatkan produktivitas kerja. Padahal, rutinitas orang yang bekerja biasa berada di kantor, banyaknya pekerjaan membuat para pekerja kantoran kelelahan dan bosan. Bekerja di tempat kerja akan kurang produktif jika Anda bosan dengan banyak pekerjaan dan membutuhkan pemikiran tambahan.

Konsep *start up* juga harus mengutamakan aktivitas dan fasilitas yang ada di dalamnya. Desain tempat kerja kantor *start up* ini harus mempertimbangkan bukan hanya tampilan luarnya saja, tetapi juga bagaimana untuk meningkatkan produktivitas kerja. Padahal, rutinitas orang yang bekerja biasa berada di kantor, banyaknya pekerjaan membuat para pekerja kantoran merasa kelelahan dan bosan. Bekerja di tempat kerja akan menjadi kurang produktif jika pekerja kantor merasa bosan dengan banyaknya pekerjaan dan membutuhkan pemikiran yang ekstra.

Tentunya untuk meningkatkan produktivitas kerja di kantor *start up* ini, kenyamanan, sarana prasarana atau infrastruktur, dan fasilitas pendukung harus diperhatikan, karena faktor – faktor tersebut tentunya akan mempengaruhi perilaku pengguna saat berda di kantor *start up*. Desain penataan atau tata ruang kantor juga

dapat berdampak pada produktivitas kantor. Sehingga, sangat penting untuk menyadari bahwa desain tempat kerja juga akan membuat pengguna merasa nyaman dan bersemangat untuk bekerja.

1.2 Pernyataan Masalah

Dari latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, sehingga didapatkan rumusan masalah di bawah ini :

1. Bagaimana menciptakan desain tata ruang kantor *start up* yang dapat memberikan stimulan dan kenyamanan bagi pengguna kantor *startup* melalui arsitektur perilaku?
2. Bagaimana menciptakan desain kantor *start up* yang berorientasi ke masa depan?

1.3 Tujuan

Dari pernyataan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan perancangan bangunan ini adalah :

1. Menciptakan desain tata ruang pada kantor *start up* untuk meningkatkan produktivitas kerja pelaku bangunan serta memberikan stimulan dan kenyamanan bagi pengguna kantor *startup* melalui arsitektur perilaku.
2. Menciptakan desain kantor *startup* yang berorientasi ke masa depan melalui arsitektur futuristik.

1.4 Manfaat

Manfaat dari perancangan bangunan ini adalah :

1. Sebagai wadah alternatif yang bisa membantu para calon pekerja dalam mengatasi kebutuhan di bidang ekonomi bisnis dan kreatif yang fleksibel.
2. Untuk mewadahi talenta SDM (Sumber Daya Manusia) yang ada di Kota Semarang dengan adanya kantor *startup* di Kota Semarang.
3. Pendekatan arsitektur perilaku ini tidak hanya menciptakan lingkungan binaan yang sesuai dengan perilaku pengguna, namun juga menekankan pada aspek

kenyamanan fisik dan aspek psikologi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di dalam kantor *startup*.

4. Melalui pendekatan arsitektur futuristik, menonjolkan bahwa bangunan ini akan terus mengikuti perkembangan zaman dan mempunyai orientasi ke masa depan melalui ekspresi bangunan itu sendiri.

1.5 Orisinalitas

No.	Judul Proyek	Topik / Pendekatan yang diangkat	Nama Penulis dan Institusi
1.	Perancangan <i>Startup</i> dan <i>Community Space</i> dengan Pendekatan Arsitektur Vernakular di Kota Binjai	Arsitektur Vernakular	Penulis : <ul style="list-style-type: none"> - Imam Tri Putra - Sylviana - Mirahayu Ifani - Ir. Frans D.L Toruan - Universitas Pembangunan Panca Budi
2.	Konsep Perencanaan dan Perancangan Kantor <i>Startup</i> Digital di Surakarta	-	Penulis : Kinanthi Barro Universitas Sebelas Maret
3.	Kantor <i>Startup</i> Digital di Kota Semarang	Arsitektur Perilaku dan Arsitektur Futuristik	Penulis : Nadhifa Agustin A Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

Tabel 1. Orisinalitas

Sumber : Pribadi