

BAB IV

PENELUSURAN MASALAH

4.1 Analisis Masalah

4.1.1 Analisis Masalah Fungsi Bangunan dengan Aspek Pengguna

Kantor *startup* ini memang identik dengan ruang kerja yang nyaman bagi pengguna nya. Tidak hanya ruang kerja, namun juga memiliki berbagai macam ruangan untuk sarana rekreasi yang tentunya berbeda dengan kantor konvensional. Konsep kantor *startup* ini berhasil mengubah pandangan kebiasaan mengenai kantor konvensional yang berbentuk kaku dan monoton.

Sebagai bangunan kantor, terdapat beberapa permasalahan yang perlu dipertimbangkan dalam merancang sebuah bangunan umum, yaitu isu mengenai arsitektural bangunan dengan aspek pengguna nya. Rasanya, masih sangat membosankan mendengar kata kantor. Dimana, rutinitas orang bekerja rata – rata berada di kantor, banyaknya pekerjaan membuat orang – orang yang berada di kantor terasa penat dan bosan. Rasa jenuh akan banyak nya pekerjaan dan butuh pemikiran yang ekstra akan mempengaruhi produktivitas bekerja di kantor.

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*. Produktivitas kerja pada kantor juga dapat dipengaruhi oleh desain tata ruang kantor. Sehingga pentingnya menyadari bahwa desain kantor juga akan membuat pengguna di dalamnya merasa nyaman, dan bersemangat untuk bekerja.

Produktivitas kerja pada kantor *startup* ini mengacu pada bagaimana menciptakan tata ruang yang maksimal sehingga pengguna dapat mudah berinteraksi dan berkolaborasi antar sesama pengguna industri kreatif lainnya namun tetap memiliki privasi, dan juga bagaimana menciptakan ruang kerja yang dapat meredakan stress dengan membuat suasana ruang kerja yang nyaman untuk pengguna kantor *startup*.

4.1.2 Analisis Masalah Fungsi Bangunan dengan Tapak

Sebagai bangunan kantor, terdapat beberapa permasalahan yang perlu dipertimbangkan untuk mengatur lahan dengan mempertimbangkan beberapa potensi dan kendala pada tapak, dimana nantinya fungsi bangunan ini akan mendekatkan hubungan yang baik antara manusia dengan alam nya. Tapak yang terpilih mempunyai luasan yang tidak terlalu besar, oleh karena itu perlu dipertimbangkan dan diperhatikan dengan baik dalam mengelola tapak. Tapak terpilih juga terletak di posisi *hook* , oleh karena itu perlu diperhatikan dan diperimbangkan dengan baik dalam mengatur sirkulasi serta memilih arah pintu masuk dan keluar.

4.1.3 Analisis Masalah Fungsi Bangunan dengan Lingkungan di Luar Tapak

Perencanaan dan perancangan bangunan Kantor *Startup* tentu tidak terlepas dari peran dan fungsi lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar tapak yang cukup padat aktivitas begitu pula dengan lalu lintas yang cukup ramai membutuhkan ketenangan di dalam bangunan kantor itu sendiri. Terdapat aksesibilitas berupa jalan yang di aspal terdiri dari dua jalur kendaraan dengan lebar masing – masing 6 meter. Lingkungan sekitar tapak juga sudah terdapat area pedestrian untuk pejalan kaki, tersedianya utilitas pokok seperti jaringan listrik, air, pdam, dan penerangan jalan, serta terdapat transportasi umum untuk menuju area tapak.

Tapak berupa lahan kosong dan memiliki akses yang sangat mudah dijangkau, serta strategis untuk mendukung bisnis *startup*. Kawasan ini rawan terkena rob dan banjir yang disebabkan dari banjir kanal timur yang menampung dari aliran drainase kota. Namun, permasalahan atau ancaman ini sedang diatasi oleh Pemerintah Kota Semarang, dan sudah berangsur membaik.

4.1.4 Analisis Masalah Fungsi Bangunan dengan Topik

Pendekatan Arsitektur Perilaku dan Arsitektur Futuristik ini dipilih sebagai pendekatan pada bangunan kantor *startup* ini. Ditinjau berdasarkan desain penataan tata ruang kantor, dimana konsep tata ruang untuk kantor *startup* sendiri juga salah satu cara untuk memberikan stimulan bagi penghuni di dalamnya dan juga diharapkan dapat memunculkan ide – ide kreatif bagi para pengguna

bangunan. Kedua pendekatan ini harus saling berkaitan dan saling menyesuaikan karena *user* atau pelaku pada bangunan kantor *startup* yang ditujukan untuk generasi milenial, dimana generasi muda dan para pengusaha muda akan mempunyai pola pikir yang mengarah ke masa yang akan datang, menjadikan desain perancangan ini berkaitan dengan arsitektur futuristik.

4.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan analisis masalah yang ada, maka diperlukan desain penataan tata ruang kantor, dimana konsep tata ruang untuk kantor *startup* sendiri juga salah satu cara untuk memberikan stimulan bagi penghuni di dalamnya dan juga diharapkan dapat memunculkan ide – ide kreatif bagi para pengguna bangunan. Selain itu, desain kantor *startup* ini nantinya harus berorientasi ke masa depan, karena *user* atau pelaku pada bangunan kantor *startup* yang ditujukan untuk generasi milenial, dimana generasi muda dan para pengusaha muda akan mempunyai pola pikir yang mengarah ke masa yang akan datang, menjadikan desain perancangan ini berkaitan dengan arsitektur futuristik.

4.3 Pernyataan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka muncul pernyataan masalah sebagai berikut :

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