

## **BAB V**

### **LANDASAN TEORI**

#### **5.1 Karakteristik Generasi Muda**

Terkait perbedaan usia dan generasi, generasi muda memiliki perspektif dan perilaku yang sangat berbeda dari generasi sebelumnya. Di tempat kerja, beberapa ciri generasi muda antara lain :

- a) Peluang berkembang; generasi muda zaman sekarang semakin menuntut untuk diberikan kebebasan berekspresi melalui pekerjaan.
- b) Fasilitas yang lengkap; daripada mendapatkan kompensasi yang besar, kaum muda lebih memilih bekerja di organisasi ternama dengan fasilitas yang lengkap.
- c) Kreativitas; Mereka tidak menyukai hal-hal yang tetap untuk waktu yang lama dan terus-menerus mencari metode untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi.
- d) Fleksibel; Generasi ini terkenal dengan keinginannya untuk belajar hal-hal baru, dan mereka bersedia untuk mengambil pekerjaan yang tidak berhubungan langsung dengan area mereka untuk mendapatkan ide – ide baru serta pengalaman.
- e) Peran pemimpin; generasi muda menginginkan mentor yang bisa memberikan bimbingan dan selalu mau mendengarkan dan berkomunikasi secara terbuka.
- f) Tidak adanya sistem hierarki; generasi muda tidak menyukai lingkungan kerja yang terlalu serius dan teratur. Generasi ini sangat ingin merasa didukung dan dihargai di tempat kerja.

Dari ciri di atas, disimpulkan bahwa generasi muda lebih suka bekerja di tempat kerja dengan komunitas dengan berbagai banyak ide dan jam kerja yang fleksibel. Mereka menyukai kebebasan mengenai tempat dan waktu bekerja tanpa diatur dimana, kapan dan sampai jam berapa mereka bekerja. Kelompok muda juga memilih fasilitas kerja yang lengkap untuk mereka, dengan teknologi yang maju juga, yang pada akhirnya kreativitas dan fleksibilitas itulah yang mereka inginkan untuk menikmati keseimbangan dalam bekerja.

#### **5.2 Kajian Teori Tema Desain**

Desain ruang, kapasitas ruang, estetika ruang, dan fasilitas hiburan berperan penting dalam menciptakan produktivitas kerja yang baik bagi karyawan sebagai gedung

perkantoran yang membutuhkan tingkat kenyamanan dan fokus yang maksimal bagi karyawan, karena hal-hal tersebut dapat mempengaruhi mood, moral, dan kinerja karyawan atau pengguna bangunan. Pengguna atau pelaku di gedung perkantoran *startup* ini tertuju pada generasi muda, dimana generasi muda dan wirausahawan muda akan memiliki pola pikir yang mengarah ke masa depan, diharapkan mereka dapat berhubungan dan beradaptasi satu sama lain melalui pendekatan arsitektur perilaku dan futuristik.

### 5.2.1 Arsitektur Perilaku

Segala perbuatan atau aktivitas manusia, mulai dari yang dapat dilihat secara langsung hingga yang tidak dapat diamati dari luar, termasuk dalam pengertian perilaku (Notoatmodjo, 2003). Menurut Tsukamoto (1965), arsitektur perilaku adalah filosofi arsitektur yang terikat kuat dengan perilaku manusia dan alam. Sementara itu, Mangunwijaya (1992) mendefinisikan arsitektur perilaku sebagai implementasi yang selalu memasukkan pertimbangan perilaku dalam desain, serta arsitektur manusiawi yang dapat menerima dan memahami perilaku yang terlihat dalam semua jenis aktivitas. Arsitektur perilaku adalah metode arsitektur yang menggabungkan perilaku manusia dan lingkungan sekitarnya ke dalam proses desain setiap saat.

Beberapa aspek dalam arsitektur perilaku antara lain:

- a) pengertian Carol S. Weisten dan Thomas G. David tentang prinsip-prinsip perilaku dalam arsitektur, yang terdiri dari :
  1. Berinteraksi baik dengan lingkungan maupun manusia nya.
  2. Menyediakan lingkungan yang menyenangkan dan aman bagi aktivitas manusia.
  3. Membahas tentang estetika yang terdiri dari estetika bentuk dan komposisi estetika.
  4. Memprioritaskan keadaan dan perilaku manusia atau pengguna bangunan.
  
- b) Konsep Penelitian Arsitektur Perilaku Lingkungan :
  1. Lingkungan yang mempengaruhi perilaku
  2. Persepsi mengenai lingkungan

3. Citra lingkungan dan kondisinya
4. Kualitas lingkungan
5. Wilayah geografis
6. Kebisingan dan ruang pribadi
7. Strategi penanggulangan mengenai tekanan dan masalah pada lingkungan

c) Karakteristik Arsitektur Perilaku :

1. Perilaku yang tidak terlihat
2. Perilaku yang bertingkat
3. Berbagai macam perilaku dengan kognitif, efektif, psikomotorik, dan kategorisasi, yang berkaitan dengan gerakan emosional, rasional, dan fisik yang terlibat dalam cara berperilaku.
4. Perilaku sadar dan tidak sadar.

d) Penerapan arsitektur perilaku menurut John Lang yang terkait dengan kriteria estetika terbagi menjadi beberapa estetika, antara lain :

1. Estetika Formal  
Nilai estetika yang berkaitan dengan objek dan kontribusinya terhadap reaksi estetika dalam hal ukuran, bentuk, warna, ritme, urutan visual, dan sebagainya.
2. Estetika Sensorik  
Nilai estetis dari warna, suara, tekstur, bau, rasa, sentuhan, dan unsur-unsur lain yang disajikan dalam lingkungan yang dihasilkan berasal dari rasa yang menyenangkan. Dengan kata lain, estetika ini berkaitan dengan komponen fisiologis untuk menghasilkan 'rasa'.
3. Estetika Simbolik  
Nilai estetika yang berasal dari pemberian kesenangan sosial budaya.
4. Estetika Intelektual  
Sebuah karya arsitektur dapat menginspirasi pengguna untuk mengalami secara lebih mendalam makna arsitektural suatu benda melalui berbagai karakteristik estetika seperti yang dibahas di atas, selain bentuk fisiknya.

- e) Variabel dalam arsitektur perilaku meliputi:
1. Ruang dan sirkulasi nya.
  2. Ukuran dan bentuk
  3. Furnitur dan penataan
  4. Pemilihan warna
  5. Suasana, Suhu, dan Pencahayaan

Fungsi bangunan sebagai pelayanan sosial dalam artian luas harus disikapi saat membangun sebuah bangunan yang terkait dengan arsitektur perilaku. Aspek – aspek yang harus diperhatikan adalah :

- a) Bangunan yang memungkinkan kegiatan sosial;
- b) Fleksibilitas yang diperlukan untuk setiap kegiatan;
- c) Kegiatan yang dapat mempengaruhi atau dipengaruhi;
- d) Latar belakang dan tujuan pengguna ruang.

Berikut beberapa unsur yang mempengaruhi perilaku manusia (Setiawan, 1995):

- a) Ruang : Fungsi dan penggunaan ruang merupakan aspek yang paling esensial dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia. Perilaku pemakainya dipengaruhi oleh desain fisik lingkungan.
- b) Ukuran dan Bentuk : Harus disesuaikan dengan fungsi yang akan ditampung, ukuran yang terlalu besar atau kecil akan berdampak pada kenyamanan psikologis pemakainya.
- c) Furnitur dan penataan : Tata letak furnitur harus disesuaikan dengan sifat kegiatan yang berlangsung di area tersebut. Tata letak yang simetris menciptakan kesan berat dan formal. Tata letak asimetris, di sisi lain, lebih hidup dan kurang formal.
- d) Warna : Warna memiliki peranan penting dalam menentukan suasana suatu ruangan, efeknya tidak hanya menciptakan lingkungan yang panas atau dingin, tetapi juga dapat mengubah kualitas ruang.
- e) Suara, Suhu, dan Pencahayaan : Suara diukur dalam desibel, jika terlalu keras akan berdampak negatif. Suhu dan pencahayaan juga dapat berdampak pada kenyamanan serta aspek psikologis pengguna bangunan.

Prinsip – prinsip arsitektur perilaku yang harus diperhatikan dalam menerapkan arsitektur perilaku menurut Carol Simon Weisten dan Thomas G David, antara lain :

- a) Mampu berinteraksi dengan manusia dan lingkungan, desain yang harus dipahami oleh pengguna melalui indera atau imajinasi pengguna bangunan. Karakteristik berikut harus diperhatikan dalam bangunan yang diamati manusia :
  - Pencerminan fungsi bangunan
  - Menunjukkan skala dan proporsi yang sesuai.
  - Pemilihan bahan dan struktur yang akan digunakan dalam bangunan.
- b) Memungkinkan penghuni untuk melakukan aktivitasnya dengan cara yang nyaman secara fisik dan psikologis, serta menyenangkan secara fisik dan fisiologis.
- c) Memperhatikan keadaan dan perilaku pengguna.

Penerapan kajian tema arsitektur perilaku pada bangunan Kantor *Startup* Digital ini akan dimunculkan pada interior bangunan ditinjau berdasarkan desain penataan tata ruang kantor. Tata ruang kantor memungkinkan penghuni untuk melakukan aktivitasnya dengan cara yang nyaman secara fisik dan psikologis, serta menyenangkan secara fisik dan fisiologis, dan juga akan meningkatkan produktivitas kerja di dalam kantor dimana tingkat kenyamanan pada saat kerja sangat diperlukan. Contoh kantor *startup* yang sangat mengutamakan kenyamanan karyawannya adalah kantor Google. Google mampu menyediakan suasana dan fasilitas dengan kenyamanan paling maksimal untuk para karyawan.

Beberapa contoh fasilitas yang dimiliki oleh kantor Google adalah sebagai berikut :



Gambar 53. Interior Kantor Google  
Sumber : Google



Gambar 55. Interior Kantor Google  
Sumber : Google



Gambar 54. Interior Kantor Google  
Sumber : Google

### 5.2.2 Arsitektur Futuristik

Pengertian dari futuristik menurut *The American &eritage dictionaries*, *futuristic* (scribd.com, 2018) adalah :

- a) Konsep bahwa tujuan dan ambisi hidup seseorang terletak di masa depan, bukan masa kini atau masa lalu.
- b) Sebuah gerakan artistik yang dimulai sekitar tahun 1910 di Italia dengan tujuan menyampaikan energi, dinamisme, dan aspek kehidupan modern.

Jadi, arsitektur futuristik adalah seni atau gaya konstruksi yang mungkin mengambil dari bentuk lingkungan fisik yang desain dan perencanaannya tidak didasarkan pada apa pun dari masa lalu, melainkan upaya untuk menggambarkan masa depan. Bangunan harus mampu mengikuti dan menangani kebutuhan aktivitas yang terus berubah. Ciri-ciri Arsitektur Futuristik, yaitu meliputi arsitektur yang menggunakan material sintetis seperti kaca, logam, dan material konstruksi modern lainnya.

Futurisme berkembang seiring dengan kemajuan teknis, semakin berkembang teknologi manusia, semakin modern eksistensi yang muncul. Komposisi massa yang dinamis dan ekspresif dengan bentuk arsitektur yang praktis dan mudah beradaptasi, terlihat lebih sederhana namun berani dalam pola warna, serta material dan struktur yang digunakan, merupakan ciri khas arsitektur futuristik dalam tampilan bangunan.

Gedung perkantoran dengan konsep arsitektur futuristik dapat memberikan nilai dan ciri khas yang memungkinkan untuk bersaing secara estetika bangunan modern. Tantangan dan fakta yang ada menunjukkan bahwa desain futuristik dipilih sebagai salah satu cara untuk menjawab permasalahan yang ada. Penggunaan desain futuristik pada gedung perkantoran mempertimbangkan kebutuhan ruang serta tampilan gedung.

### 5.3 Kajian Tata Letak Ruang

Dalam bahasa Inggris, kata "layout" mengacu pada perencanaan tata ruang. Istilah "tata letak" sudah tidak asing di area perkantoran, di mana itu digambarkan sebagai penataan suatu ruang serta furnitur yang dapat ditempatkan sesuai dengan fungsinya yang berbeda. Tata letak kantor adalah aktivitas yang melibatkan penempatan semua mesin,

peralatan, dan perabot kantor di lokasi yang tepat sehingga pekerja dapat bekerja secara efektif dan mendapatkan kenyamanan dan keleluasaan. (Sedarmayanti : 2009, hal. 125).

Menurut beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa tata ruang kantor adalah suatu kegiatan yang digunakan oleh suatu perusahaan untuk menata, mengatur dan menempatkan suatu benda (seperti mesin, perabot, dan perlengkapan kantor) pada luas lantai yang tersedia sesuai dengan dengan kegunaannya, dengan tujuan menciptakan lingkungan kerja yang nyaman bagi karyawan. Tata ruang kantor yang digunakan dalam suatu perusahaan harus sejalan dengan alur kerja yang saling berhubungan satu sama lain, khususnya dari satu bagian ke bagian berikutnya, sehingga penataan tata ruang kantor ini dapat membantu pekerja dalam menyelesaikan tugas dan mencapai hasil yang optimal serta dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna kantor.

### **5.3.1 Tata Ruang Terbuka**

Seperti yang kita sudah ketahui, bahwa perusahaan baru atau *startup companies* ini memiliki karyawan yang tergolong generasi muda, dimana generasi ini tidak menyukai lingkungan kerja yang terlalu serius dan teratur, mereka lebih condong suka bereksplor dengan kemauan mereka untuk mencari ide – ide baru, serta ingin berkomunikasi secara terbuka. Oleh karena itu, penggunaan tata letak tipe terbuka dinilai tepat karena karyawan dapat memaksimalkan produktivitasnya dengan berinteraksi dan berkoordinasi secara langsung satu sama lain. Efektivitas dalam konteks ini mengacu pada pencapaian hasil pekerjaan terbaik untuk melaksanakan tugas dengan cepat dan akurat.

Tata ruang terbuka juga sangat efisien untuk kantor *startup*, karena kantor *startup* dikenal sebagai perusahaan pemula atau rintisan, dimana di mana penataan layout terbuka tidak memerlukan biaya yang sangat banyak. Selain itu, karyawan dapat berbagi fasilitas yang ada dan perabotan kantor, serta dapat menghemat biaya untuk memperoleh dan memelihara mesin, peralatan, dan perlengkapan kantor. Terdapat beberapa set meja dan kursi kerja untuk setiap departemen dalam satu ruang, yang bertujuan untuk memungkinkan karyawan berkolaborasi dan berkoordinasi secara langsung saat melakukan tugas mereka. Karyawan dapat dengan mudah mengamati satu sama lain dan meminjam alat dan peralatan kerja karena tidak ada partisi.