

KONSEP DESAIN RUANG KERJA SETELAH PANDEMI COVID-19

Paulus Cahyadi Hwanggara¹⁾, Denny Husin²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Email: paul.hwanggara@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Email: denny@ft.untar.ac.id

Masuk: 23-01-2022, revisi: 01-03-2022, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2022

Abstrak

Fenomena pandemi Covid-19 mempengaruhi penurunan produktivitas dan efisiensi kerja di seluruh dunia dan juga di Indonesia. Penurunan produktivitas ini disebabkan oleh perubahan kebiasaan merupakan salah satu masalah terkait penggunaan bangunan, sistem atau unit kantor yang menyesuaikan pandemi diperlukan yang ditunjukkan untuk menyiapkan sebuah adaptasi. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan konsep desain ruang kerja baru setelah pandemi. Metode tipologi terkait jarak, ergonomik dan psikologi arsitektur terkait ruang personal, sosial, dan publik digunakan sebagai pendekatan desain. Studi kasus digunakan untuk mengembangkan relasi antara tipologi dengan psikologi arsitektur. Hasil studi adalah sebuah desain kantor dengan ruang *open workspace*, ruang rekreasi, dan fasilitas olahraga dimana ruang tersebut memberikan sebuah fleksibilitas yang menjadi kebutuhan baru dalam bekerja disaat dan sesudah pandemi.

Kata kunci: covid-19; kantor; kebiasaan; pandemi; produktivitas

Abstract

The phenomenon of the Covid-19 pandemic affects the decline in productivity and work efficiency throughout the world and also in Indonesia. This decrease in productivity caused by changes in habits is one of the problems related to the use of buildings, systems or office units that adapt to the pandemic needed to be shown to prepare for an adaptation. With the aim of creating new workspace design concepts after the pandemic, typological methods related to distance, ergonomics and architectural psychology related to personal, social, and public spaces. As well as case studies to develop the relationship between typology and architectural psychology. The result is an office design with open workspaces, recreation rooms, and sports facilities where these spaces provide flexibility which has become a new need for work during a pandemic.

Keywords: covid-19; health; pandemic; productivity; Office

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pandemi Covid-19 merupakan sebuah fenomena global yang terjadi secara mendadak serta tidak terprediksi, yang berdampak juga secara global pada berbagai bidang termasuk ekonomi, pendidikan, dan sosial masyarakat di dunia. Pada bidang ekonomi, pandemi Covid-19 telah memaksa sebagian besar aktivitas bisnis dan pekerjaan untuk berhenti dan mengurangi interaksi sosial individu di area publik, hal ini berpengaruh langsung terhadap penurunan produktivitas kerja (Saputra & Natalia, 2021). Dampak lain dapat dirasakan di Indonesia khususnya DKI Jakarta yang merupakan Ibu Kota negara Indonesia. Dikarenakan jumlah kasus positif di Jakarta yang terus bertambah, pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan Pemberlakuan Pengetatan Kegiatan Masyarakat (PPKM) sebanyak 2 kali dengan 4 fase dalam masa pandemi Covid-19 di Indonesia (2 Maret 2020 - update: 8 Agustus 2021). Kebijakan ini memaksa bisnis- bisnis untuk dilakukan jarak jauh atau secara daring (dalam jaringan) dari rumah. INDEF (tahun 2015) menyatakan, Jakarta (Jabodetabek) merupakan pusat ekonomi Indonesia karena 70% perputaran uang RI berada di Jakarta, karenanya pertumbuhan ekonomi

Indonesia tertekan sampai $-6,13\%$ (minus) pada Agustus 2020 (Sri Mulyani, 2020). Pemberlakuan kebijakan ini sangat berdampak pada produktivitas dan efisiensi dari sebuah kantor dan termasuk orang-orang yang bekerja didalamnya. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Founder ISED (*Institute for Social, Economic and Digital*) Sri Adiningsih melalui Seminar *Work from Home: Interaksi di Masa Covid-19* disebutkan bahwa bekerja dirumah telah mengubah motivasi terhadap karyawan atau tenaga kerja. Dimana motivasi tersebut sebelumnya didapatkan melalui proses komunikasi secara langsung. Setelah pandemi komunikasi tersebut berganti melalui perangkat digital (Muhtarudin, 2020).

Disaat yang sama pandemi telah berlangsung selama lebih dari 1 tahun telah memaksa banyak orang untuk bekerja di rumah. Perubahan secara mendadak juga memaksa perubahan kebiasaan dalam beraktivitas dan juga fungsi sebuah bangunan, kantor sebelumnya adalah tempat bekerja dan rumah adalah tempat untuk beristirahat. Tetapi karena pandemi rumah menjadi tempat bekerja dan juga tempat beristirahat. Dan selama waktu pandemi lebih dari 1 tahun banyak orang yang telah beradaptasi dengan kebiasaan beraktivitas di rumah. Proses perubahan kebiasaan ini menciptakan isu program bangunan kantor.

Rumusan Permasalahan

Perubahan tempat dan aktivitas bekerja selama pandemi covid-19 menciptakan sebuah kebiasaan baru dalam bekerja. Ketika perubahan kebiasaan terjadi tempat bekerja yang lama(sebelum pandemi) tidak akan sesuai dengan kebiasaan bekerja yang muncul setelah pandemi covid-19. Suasana yang tidak nyaman pada tempat kerja akan mengakibatkan penurunan produktivitas dalam bekerja yang secara langsung akan menurunkan *output* dari hasil yang diberikan.

Tujuan

Penelitian perancangan ini bertujuan untuk mengatasi perubahan kebiasaan bekerja selama pandemi serta berkontribusi pada bidang keilmuan mengenai perubahan dan perkembangan tipologi bangunan kantor saat pandemi dan pasca-pandemi dan membantu masyarakat terutama dibidang bisnis dalam menciptakan lingkungan kerja yang nyaman setelah pandemi.

2. KAJIAN LITERATUR

Tipologi Kantor Masa Lampau

Kantor pada era klasik (abad ke-8 SM - abad ke 6) biasanya merupakan bagian dari sebuah kerajaan kompleks atau sebuah kuil. Pada tahun 1000-1300 kantor merupakan tempat untuk mencatat dan mengeluarkan surat dan dokumen dari pemerintah atau kerajaan. Dengan bertambahnya penduduk yang kemudian menciptakan organisasi yang lebih kompleks pada abad ke-18 kantor yang bukan dari pemerintah pertama kali diciptakan. Kemudian dengan terjadinya revolusi industri pada abad 18-19, menciptakan kantor dengan berbagai fungsi yang lebih spesifik seperti kantor bank, transportasi(kereta api), asuransi, dan komunikasi (surat dan telegrafi) (Morgan,Joe, 2007). Tujuan utama dari sebuah kantor adalah untuk mewedahi orang dalam melakukan pekerjaannya. Ruang kerja pada kantor biasa digunakan untuk membaca, menulis, dan menggunakan komputer (OfficingNow, 2017).



Gambar 1. Kantor di Romnania tahun 1578 (kiri) dan Kantor di Eropa tahun 1710-1720 (kanan)

Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Office#/media/File:Romania-1578 -
 Office of the King \(7625247110\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Office#/media/File:Romania-1578_-_Office_of_the_King_(7625247110).jpg) https://en.wikipedia.org/wiki/Office#/media/File:Office_1719.jpg

Diunduh, 20 Agustus 2021

Tipologi

Terdapat 3 klasifikasi tipologi yang diklasifikasikan pemukiman ke dalam 3 fase tipologi. Tipologi pertama adalah pemukiman primitif, dimana manusia berupaya bersandar pada alam dengan membuat naungan dari apa yang tersedia di sekitarnya. Pada fase ini, arsitektur masih sangat dekat dengan alam, baik dari segi material, morfologi, hingga ketukangan. Dapat dikatakan bahwa dasar alami untuk desain dapat ditemukan dalam model pondok primitif. Tipologi kedua terjadi sebagai dampak dari revolusi industri, di mana arsitektur dihasilkan melalui produksi massal. Arsitektur dalam fase ini adalah mesin untuk ditinggali, yang setiap bagiannya memiliki kegunaan spesifik dan yang paling jelas dinyatakan oleh Le Corbusier, bahwa model desain arsitektur harus didirikan dalam proses produksi itu sendiri. Tipologi ketiga dimana permukiman tumbuh menjadi kota-kota tradisional dengan sistem operasional dan cara hidup yang stabil. Pada fase ini hukum dan norma adalah syarat terhubungnya individu terhadap masyarakat, juga bangunan terhadap kota. Peran tipe sangat kental dalam fase ini karena menjadi landasan dalam pembentukan sebuah kota (Anthony Vidler, 2015).

Tipologi selanjutnya adalah *Generic City and Bigness*, munculnya kota-kota baru ini yang meminjam konsep universal-global, dan berdasarkan pada sistem dan keinginan kapitalistik (Rem Koolhaas, 1995). Kota-kota baru ini mewakili kota generik di Indonesia. Bangunan berskala besar dengan bentuk-bentuk kompleks, multifungsi, mendominasi kota. Ini adalah karakter *bigness*. *Generic Cities dan Bigness* telah menjadi wajah lanskap struktur dan ruang kota-kota kontemporer. Menurut Christopher Lee dan Giulio Carlo Argan (2011) mendefinisikan tipe adalah sebuah ide yang tidak lagi berada di alam bebas, tetapi telah membangun preseden dan menjadi bagian dalam sejarah arsitektur. Nilai ini relatif, tidak ideal atau akan berubah. Karena itu, kemunculan sebuah tipe, tergantung pada keberadaan dari serangkaian proses perkembangan model bangunan dalam kerangka analogi formal dan fungsional yang jelas. Fakta penting bahwa bentuk tipologi baru dapat terdeteksi sebanyak yang mereka dapat lampau, sehingga memungkinkan proses desain yang sintaksis dan sedikit demi sedikit dalam ukuran yang sama.

Berdasarkan teori-teori tersebut tipologi merupakan sebuah pengelompokan yang kemudian berkembang menjadi sebuah ide. Tipologi memiliki sifat yang tidak tetap, artinya tipologi sifatnya berkembang dan dipengaruhi oleh banyak faktor. Seperti klasifikasi tipologi pemukiman oleh Anthony Vidler bahwa fase perkembangan sebuah pemukiman dimana setiap

perubahan terjadi pada pemukiman disebut sebagai tipologi. Oleh karena itu untuk mencari sebuah tipologi baru, hendaknya mengetahui sejarah perubahan tipologi tersebut dan faktor apa saja yang mempengaruhi dalam perubahan tersebut. Faktor ini yang kemudian dapat muncul dalam sebuah masalah yang dihadapi.

Tipologi Kantor

Tipologi sebuah ruang kantor dipengaruhi oleh *workflow*, Struktur organisasi atau perusahaan, dan media yang digunakan oleh organisasi tersebut (cth : Kertas atau Komputer) (Haotian Liu, 2012). Terdapat 5 tipologi kantor yaitu

Taylorist

Tipologi ini muncul awal abad 20, memiliki ciri open plan yang luas. Dengan meja yang ditempatkan untuk mengarah ke 1 arah yang sama. Dengan layout seperti ini dipercaya dapat menambah efisiensi pekerja dalam mengerjakan hal yang berulang (menjahit); serta dapat memonitor produktivitas pekerja secara individual maka terdapat satu meja yang mengarah ke pekerja (Duffy Francis, 1993).



Gambar 3. Kantor *Taylorist*

Sumber : <https://images.app.goo.gl/pHHKwA71JcqQpExA8>, 22 Januari 2022

Burolandschaft

Dari penampilan layout yang berantakan, burolandschaft merupakan sebuah sistem organisasi kantor yang rumit. Diciptakan di Jerman pada awal tahun 1960 dari organisasi konsultan pekerja dari *Quickborner Team*, dengan tujuan meningkatkan komunikasi serta *workflow* yang lebih efisien yang dimana kantor dengan bentuk *cell-office* tidak bisa berikan. Penempatan meja sangat diperhitungkan dan dipelajari berdasarkan *pattern/pola* dari *workflow* dan komunikasi (Duffy Francis, 1964).



Gambar 4. Kantor *Burolandschaft*

Sumber : <https://images.app.goo.gl/6zV1y2UxpeiC1HCU9>, 21 Januari 2022

Action office

Diperkenalkan oleh pembuat mebel/furnitur di amerika, Herman Miller Inc. di tahun 1968. Action office dirancang oleh Robert Propst. Di dorong dari visi yang baik, tempat kerja yang disesuaikan dengan individu dan partisi yang dapat berdiri sendiri, dipercaya dapat mengatasi defisiensi dari sebuah kantor dengan open plan tetapi tetap mempertahankan fleksibilitas dan komunikasi (Duffy Francis, 1998).



Gambar 5. Kantor Action Office

Sumber : <https://images.app.goo.gl/xoNzdyS2YjH8L4UT6>, 21 Januari 2022

Cubicle Farm

Tidak lama setelah diperkenalkannya action office, sistem dari action office dieksploitasi secara tidak etis dari visi Robert Propst. Dengan tujuan mencari sebuah compact, fungsional, dan sel yang seragam. Cubicle farm secara cepat dan luas diadaptasi oleh banyak bangunan kantor di tahun 1970 an dan kemudian menjadi sebuah standar kantor yang banyak digunakan saat ini (Duffy Francis, 1998).



Gambar 6. Kantor Cubicle Farm

Sumber : <https://images.app.goo.gl/cfWmKBDnG387j1J77>, 21 Januari 2022

Collaborate Office

Di abad ke-21 orang-orang mulai memperhatikan kebutuhan dari karyawan kantor seperti child care, health care, dan juga relaksasi. Perubahan juga didukung dengan kemajuan teknologi, terhadap hirarki yang ada di dalam sebuah kantor menyebabkan fleksibilitas dan juga komunikasi dan juga kolaborasi (Porteous, 2021).



Gambar 7. Kantor Collaborate Office

Sumber : <https://images.app.goo.gl/MJT2t2XT6NgdVkr7>, 22 Januari 2022

Tipologi kantor memiliki sifat berkembang, karena dari ke-5 tipologi kantor semua perubahan terjadi berdasarkan kebutuhan yang ada pada saat itu. Seperti tipologi kantor penjahit (*Taylorist*) yang pada masanya lebih mengutamakan hasil atau produk yang dikeluarkan/dihasilkan kantor tersebut dan *cubicle farm* yang mengutamakan fungsionalitas. Setelah pandemi faktor kesehatan menjadi perhatian penting dalam membangun sebuah kantor. karenanya perubahan dalam tipologi kantor untuk saat ini dan mendatang akan lebih mengutamakan kesehatan dari penggunanya.

Psikologi Arsitektur Kantor

Eric Sundstorm (1968) menyatakan bahwa hasil yang dikeluarkan oleh sebuah organisasi dalam sebuah kantor sangat bergantung pada hasil yang dikeluarkan oleh individu, hubungan dari individu dengan individu lain. Hasil (produk/jasa) dari individu sangat dipengaruhi oleh kepuasan (*satisfaction*) dan juga performa dan hasil dari hubungan individu dengan yang lain dipengaruhi oleh komunikasi, privasi, dan kelompok, dan juga hasil dari sebuah organisasi sangat dipengaruhi dari efektivitas organisasi tersebut. Eric Sundstrom menyebutkan bahwa hasil yang dikeluarkan dari individu, interpersonal, dan organisasi dapat dipengaruhi dari segi lingkungan fisik.



Gambar 8. Diagram hubungan dalam *outcome* kantor

Sumber: Eric Sundstrom, 1968

Dijelaskan pula bahwa lingkungan fisik dapat menstimulasi gairah dalam bekerja, terutama panas dan kebisingan. Panas dapat membuat mekanisme tubuh untuk menyesuaikan suhu tubuh dengan sekitar yang menciptakan keringat sehingga membuat kondisi yang tidak nyaman; serta stimulus dari lingkungan fisik seperti kebisingan, pencahayaan yang terang serta aroma yang kuat juga dapat menyebabkan perasaan yang baru ataupun kondisi mengancam (tidak nyaman). Stimulus yang berlebihan dapat menyebabkan penurunan performa kerja dan bahkan dapat menyebabkan stress yang dikarenakan lingkungan fisik yang tidak nyaman. Stress juga dapat disebabkan oleh adaptasi dari lingkungan fisik yang berubah. Persepsi terhadap lingkungan dapat berubah berdasarkan proses psikologi. Seseorang yang telah terbiasa dengan lingkungan yang biasa dia rasakan akan mempengaruhi stimulus saat berada di lingkungan lain, contoh sederhananya adalah jika seseorang terbiasa bekerja pada lingkungan dengan suara yang keras maka ketika dia bekerja pada lingkungan yang tenang akan merasa tidak nyaman, untuk merasa nyaman orang tersebut harus terbiasa dengan lingkungan yang tenang tersebut. Terdapat 5 aspek utama dalam tempat kerja untuk menunjukkan kantor didesain dengan baik, yaitu *communicating*, *comforting*, *complying*, *challenging*, dan *continuing*. Perubahan kebiasaan setelah pandemi mempengaruhi aspek *communicating* dan *continuing*.

3. METODE

Metode yang digunakan untuk melakukan analisis terhadap tipe yang ada dalam bangunan, dapat berupa bentuk (geometri), fungsi dan ruang. Yang hasil tipe tersebut dapat diubah atau dikembangkan berdasarkan masalah yang ingin diselesaikan. Metode dilakukan dengan cara mencari ukuran terkecil dari kantor sewa sebagai tipe dasar kantor, kemudian berdasarkan tipe tersebut dikembangkan menjadi tipe-tipe baru. Kantor sewa yang dijadikan sebagai contoh adalah kantor sewa pada daerah SCBD (*Sudirman Central Business District*) Jakarta. Kantor pada lokasi ini dipilih karena merupakan daerah perkantoran yang maju dan dapat digunakan sebagai gambaran sebuah kantor sewa di kawasan berkembang.



Gambar 9. Ukuran kantor sewa *Central AIA*

Sumber : [Sewa Kantor AIA Central - Jakarta Selatan | Office Space for Rent SewaKantorCBD.com](https://www.sewakantorcdb.com/), 21 Oktober 2021

Psikologi Arsitektur

Metode Psikologi adalah metode perancangan dengan psikologi manusia sebagai perhatian utama dalam merancang. Dalam penerapannya menggunakan teori yang digunakan yakni teori psikologi kantor dari Eric Sundstrom dan Sally Augustin yang dapat memberikan kenyamanan dalam bekerja di kantor.

Preseden

Metode studi preseden adalah metode yang digunakan untuk melakukan penilaian terhadap arsitektur yang dilakukan secara mendalam meliputi 3 aspek yaitu konseptual yang meliputi filosofi dan gagasan yang mendasari suatu karya, aspek programatik yang meliputi fungsi dan hubungan antar fungsi, dan aspek formal yang meliputi ruang dan bentuk (geometrik) yang dapat digunakan dalam perancangan. Studi preseden dilakukan pada *Central Beheer Office, Complex Apeldoorn Netherlands*, Herman Hertzberger.



Gambar 10. *Central Beheer Office*

Sumber : <https://images.app.goo.gl/8Tss4se8wq9B5Hmm8>, 21 Januari 2022

4. DISKUSI DAN HASIL

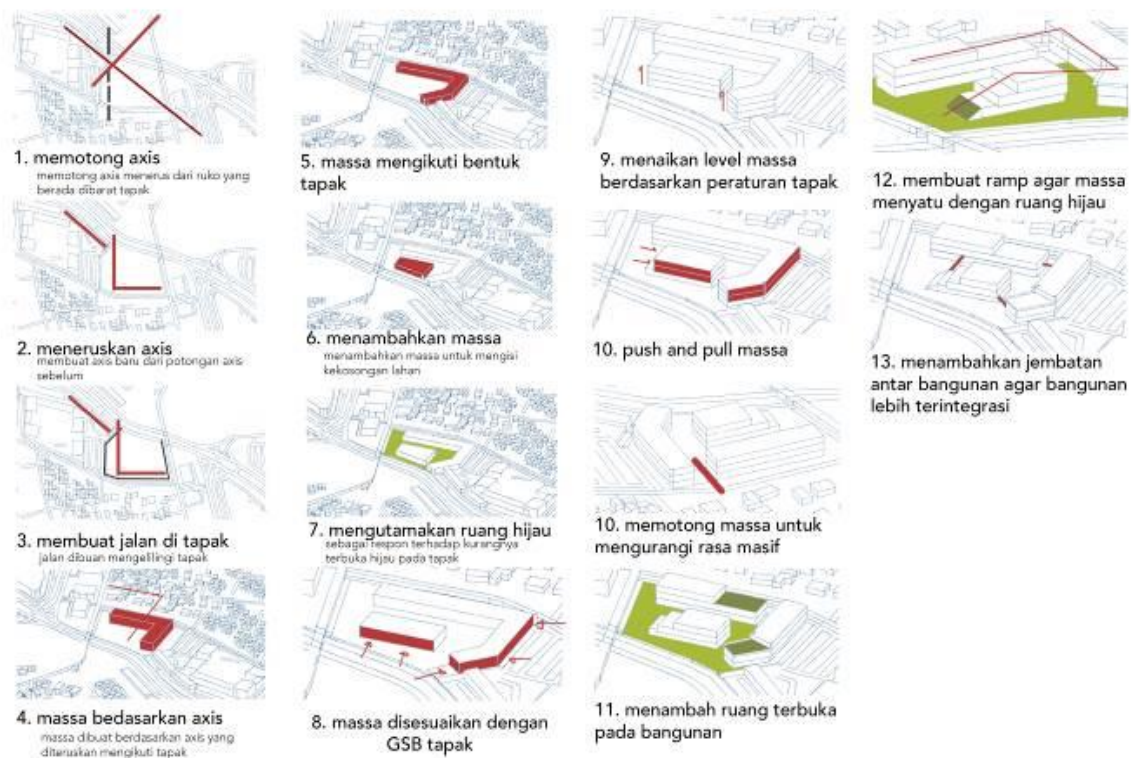
Berdasarkan dengan teori tipologi Anthony Vidler mengenai 3 fase tipologi sebuah pemukiman yang dapat disimpulkan bahwa tipologi berkembang melalui perubahan zaman dan keadaan masyarakat. Sama seperti kantor yang berkembang dari waktu ke waktu. Perubahan pada kantor terjadi berdasarkan kompleksitas dari masyarakat. Dari yang awalnya kantor merupakan tempat bekerja 1 orang yang kemudian berkembang menjadi tempat dimana orang-orang memiliki tujuan ataupun kemampuan yang sama. Perubahan dapat terjadi dikarenakan adanya faktor-faktor internal maupun eksternal. Contohnya pada tipologi dari ruang kerja kantor faktor faktor tersebut adalah *workflow*, komunikasi, fleksibilitas, efisiensi, dan fungsionalitas. Tetapi ketika pandemi terjadi faktor tersebut menjadi bertambah dimana ruang kerja kantor harus memikirkan faktor fleksibilitas. Mengikuti psikologi arsitektur mengenai kenyamanan dalam kantor. Perubahan kebiasaan akan membuat persepsi mengenai tempat yang nyaman berubah. Ketika orang-orang terbiasa untuk bekerja dirumah persepsi mengenai kenyamanan tempat bekerja pun ikut berubah. Sehingga lingkungan fisik kantor dapat menjadi tidak nyaman ketika bekerja sehingga gairah untuk bekerja menjadi berkurang yang secara langsung akan berdampak kepada hasil yang dihasilkan. Selain itu, mempersiapkan kantor untuk mengatasi perubahan kebiasaan ini yang dapat membantu aktivitas kerja ketika orang-orang harus bekerja di kantor dan di rumah secara bergantian.

Pembentukan Massa

Proses pembentukan gubahan massa diawali dengan proses pemilihan tapak untuk proyek. Tapak terpilih berada di Jl. Bintaro Jaya, Kec. Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten. Lokasi tapak dipilih karena melihat perkembangan kota Tangerang Selatan dan juga RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah) 2030 kota Tangerang Selatan yang merencanakan menjadikan Tangerang Selatan menjadi area metropolitan untuk mengimbangi pertumbuhan kota Jakarta dan juga kecamatan pondok aren yang direncanakan sebagai CBD (*Central Business District*) kota Tangerang Selatan.



Gambar 11. Letak Tapak Proyek (kiri) dan Diagram perkembangan Jakarta -Tangerang
 Sumber : map.google.com dan olahan penulis, 2021


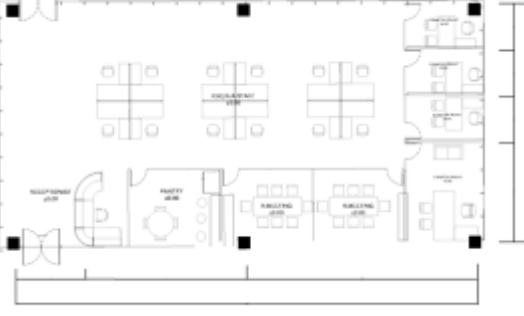



Gambar 12. Proses pembentukan massa
 Sumber: Olahan Penulis, 2021

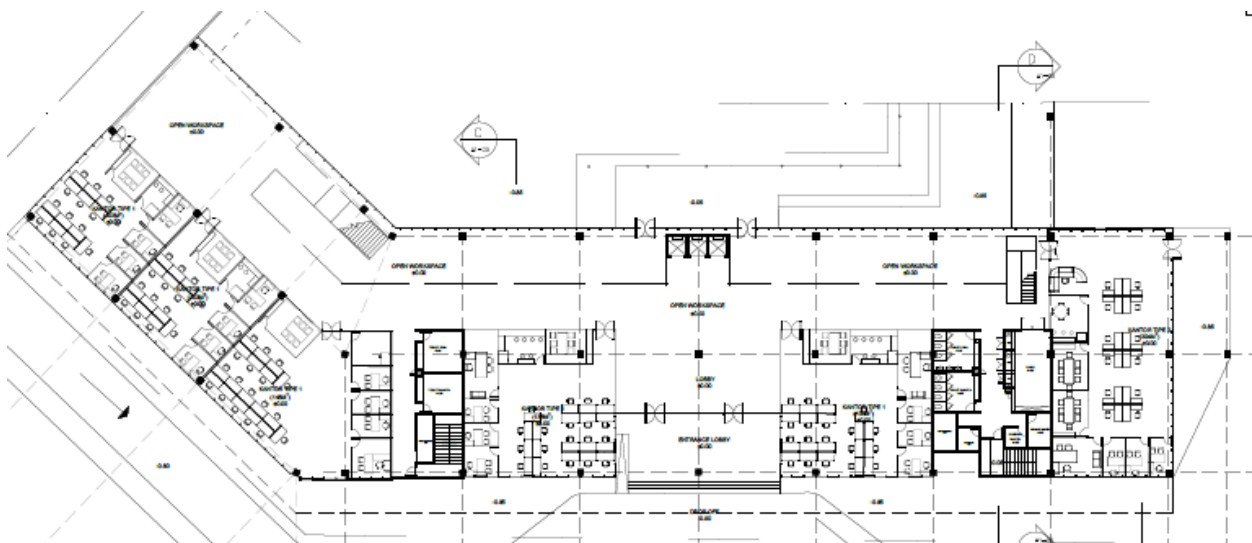
Ide Konsep

Dalam mengatasi masalah perubahan kebiasaan setelah pandemi hal, berikut konsep yang akan digunakan dalam perancangan proyek Ruang Kerja Setelah Pandemi Covid-19; yaitu merancang bangunan bangunan dari dalam ke luar. Berdasarkan metode tipologi yang digunakan dengan mencari tipe dasar yang kemudian dikembangkan menjadi massa bangunan yang disesuaikan dengan analisis tapak.

Tabel 1. Konsep Tipe Unit Kantor

Gambar	Tipe
	Tipe Kantor 1
	Tipe Kantor 2
	Tipe Kantor 3

Sumber: Data Pribadi, 2021



Gambar 13. Hasil Pengembangan Tipe Menjadi Denah Kantor
 Sumber: Data Pribadi, 2021

Hybrid Office Home

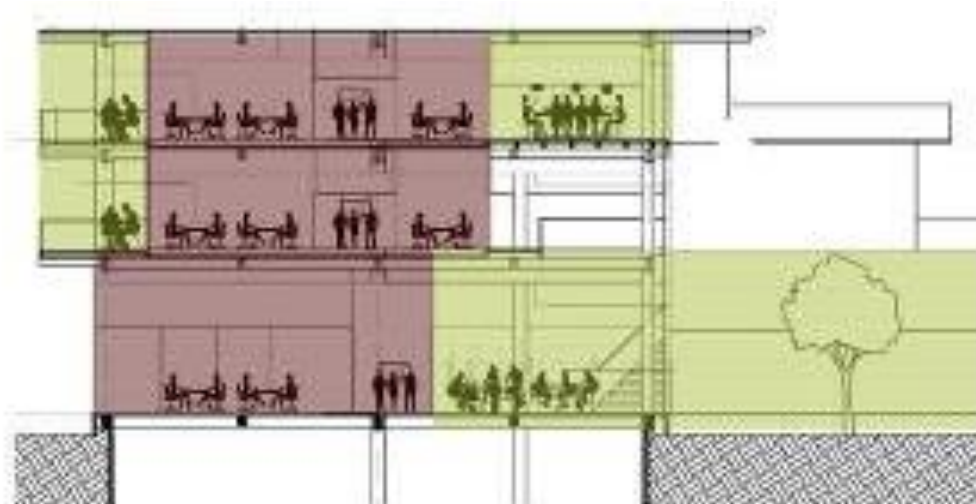
Konsep *hybrid office home* ini dapat membantu untuk mengantisipasi aktivitas kerja yang memiliki jadwal bergantian (kantor dan rumah). Hal ini bertujuan membantu meningkatkan gairah kerja tanpa terganggu oleh lingkungan kerja yang berganti-ganti. *Hybrid* pada proyek ini dilakukan dalam proses pembagian luasan program, dimana kantor hanya 40% dan fasilitas lainnya termasuk open workspace sebanyak 60%.



Gambar 14. Diagram Prosentase Pembagian Ruang
 Sumber: Data Pribadi, 2021

Open Workingspace

Menambahkan area kerja bebas pada bangunan kantor dimana area tersebut dapat digunakan untuk bekerja oleh karyawan di luar dari ruang kerjanya. Fleksibilitas dalam kantor tidak hanya ada pada jadwal kerja kantor tetapi juga dalam lingkungan kerja kantor tersebut. Disaat ruang kantor harus menjadi fungsional, *open workingspace* memberikan pilihan untuk bekerja dengan suasana lain dalam kantor. Ruang kerja kantor diharapkan memberikan suasana formal dalam bekerja dan *open workingspace* (lih. Gambar 15) memberikan suasana bebas seperti di rumah.



Gambar 15. Gambar Potongan Kantor (warna merah) dan *Open Workingspace* (warna hijau)
 Sumber: Data Pribadi, 2021

Rekreasi

Rekreasi merupakan kegiatan yang dilakukan selama waktu senggang, baik secara individu maupun kelompok dan bersifat bebas. Memasukan rekreasi sebagai bagian dari kantor dapat membantu karyawan mengatasi kejenuhan dalam bekerja.



Gambar 16. Perspektif Area Rekreasi Kantor
 Sumber: Data Pribadi, 2021

Pemograman

Konsep program kantor merupakan konsep dasar kegiatan yang akan diwadahi dalam kegiatan bekerja karyawan dalam kantor sewa. Adapun program lainnya adalah:

- *Rent Office* merupakan ruang sewa yang mewadahi sebuah transaksi bisnis dan pelayanan secara professional.
- *Open Workspace*
 Tempat bekerja, berkumpul, bertukar pikiran, relaksasi. Open workspace merupakan tempat bekerja untuk memberikan sebuah fleksibilitas dalam bekerja di dalam lingkungan kantor
- *Sport facility*
 Merupakan tempat berolahraga yang dapat digunakan karyawan untuk meredakan stress dan berinteraksi satu dengan yang lainnya.
- Rekreasi
 Tempat rekreasi kantor, merupakan ruang terbuka hijau dan juga outdoor kantor.



Gambar 17. Gambar Perspektif Area *Open Workspace*
 Sumber: Data Pribadi, 2021



Gambar 18. Gambar Perspektif Area Rekreasi
 Sumber: Data Pribadi, 2021

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Proyek ini ingin menjawab potensi perubahan kegiatan bekerja yang terjadi setelah pandemi covid-19. Dengan lokasi proyek yang berada di Kota Tangerang, Banten yang merupakan daerah yang direncanakan menjadi kota megapolitan yang akan menaungi perkembangan Kota Jakarta. Menjawab potensi perubahan kegiatan bekerja akan menjadi sebuah gambaran bagaimana kantor sebagai ruang atau bangunan akan seperti apa kedepannya, mengingat bahwa kantor sekarang kantor yang hanya mementingkan fungsionalitas dan efisiensi sudah tidak cocok dan mulai ditinggalkan selama pandemi covid-19. Dalam desain proyek ini kantor di desain dengan menggunakan metode desain tipologi dimana dalam metode tersebut melihat kebutuhan yang muncul saat pandemi covid-19 dan memasukan kebutuhan tersebut kedalam tipologi kantor. Hubungan dengan berpikir ulang mengenai tipologi selama pandemi covid-19 telah mengubah cara serta kebiasaan bekerja, dari bekerja di kantor kemudian bekerja di rumah dan kemudian Kembali lagi untuk bekerja dikantor dan rumah secara bergantian. Bekerja di rumah selama pandemi membuat orang-orang terbiasa dan nyaman dengan fleksibilitas saat bekerja dirumah dan dengan kebiasaan tersebut, orang-orang harus kembali bekerja di kantor yang sangat formal. Ruang kerja setelah pandemi covid-19 ingin menawarkan ruang kerja kantor yang tidak hanya fungsional tetapi juga bisa menjadi fleksibel saat digunakan untuk bekerja. Proyek ini diharapkan dapat menjadi salah satu contoh bagaimana kantor di masa depan akan dibangun.

Saran

Penelitian proyek ini sebenarnya masih dapat dipelajari lebih dalam bagaimana pandemi mempengaruhi perubahan kegiatan dalam kantor di Indonesia, karena dampak perubahan kegiatan yang dijadikan sebagai dasar dari perubahan tersebut. Sehingga hasil dari bahasan ini mungkin memiliki sedikit ketidaksesuaian dengan budaya bekerja di Indonesia. Jika dilakukan studi lebih mendalam dan waktu yang lebih memungkinkan, hasil dari studi ini akan lebih menjawab permasalahan untuk kantor dan pekerja di Indonesia.

REFERENSI

- Barnes, M., & E., P. (2020). Challenges of "Return to Work" in an Ongoing Pandemic. Massachusetts: Massachusetts Medical Society.
- Bloom, N., Bunn, P., Mizen, P., Smietanka, P., & Thwaites, G. (2021). The Impact of Covid-19 on Productivity. CEPR.

- Duffy, F. (1964). Skill: Bürolandschaft. *Architectural Review* 135, 148.
- Duffy, F. (1993). *The Responsible Workplace*. Oxford: Butterworth Architecture,.
- Duffy, F. (1998). "The New Office." *Facilities Design & Management*. 76-79.
- Duffy, F. (1998). Today's Office. *The Architectural Review* 201, 96.
- Frankel, N., Augustin, S., & Coleman, C. (2009). *Place Advantage: Applied Psychology for Interior Architecture*. London: Wiley.
- Gallo, G., Sala, M., & Sayigh, A. (1988). *Architecture: Comfort and Energy*. New York: Elsevier Science.
- Liu, H. (2012). *Distributed Workplace for Facebook. Inc: a new Office typology for the 21st century workstyle*. Architecture Thesis Prep.
- Moran, J. (2010). *Queuing for Beginners: The Story of Daily Life From Breakfast to Bedtime*. Croydon: Profile Books.
- OfficingNow. (2017, March 7). 9 Office Types You Probably Don't Know About. Diambil dari OfficingNow: <https://medium.com/@OfficingNow/different-types-of-offices-and-workspaces-fad62b2c8b84>
- Porteous, C. (2021, August 21). Collaborative Office Design: Does it Help or Hinder Productivity? Retrieved from OfficeInteriors: <https://www.officeinteriors.ca/blog/collaborative-office-design/>
- Sundstorm, E., & Sundstorm, M. G. (1986). *Work Places : The Psychology of the Physical Environment in Offices and Factories*. Melbourne: Cambridge University Press.
- Vidler, A. (2015). *The Third Typology and Other Essays*. Actar/birkhauser.
- Saputra, G. N., & Natalia, H. A. (2021). Perubahan Pada Lingkungan Kerja selama Pandemi : Dampaknya terhadap Produktivitas Karyawan. *Jayapangus Press*, 305-306.