

ARSITEKTUR BIOFILIK DALAM DESAIN KANTOR INDUSTRI KREATIF DI JAKARTA SELATANMuhammad Daffa Ramada Yunasz¹⁾, Diah Anggraini²⁾¹⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, daffayvnasz@gmail.com²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, diaha@ft.untar.ac.id*Masuk: 23-01-2022, revisi: 28-03-2022, diterima untuk diterbitkan: 29-03-2022***ABSTRAK**

Pada era pandemi sistem kantor mengalami perubahan menjadi kantor yang lebih fleksibel. Bekerja secara virtual sudah membuat manusia dan tentunya pekerja kantor beradaptasi dan memberikan banyak sekali manfaat, tetapi ada sisi negatifnya yang cukup berpengaruh, yaitu salah satunya karena kesenjangan sosial, tidak semua orang memiliki ruang kerja yang nyaman dan sehat, segala aktivitas dilakukan di ruang kerja, selama hari kerja yang panjang. Tidak semua orang memiliki akses ke ruang luar yang mudah, seperti balkon, atau berupa greenscape, ruang tersebut menjadi area yang jarang di pijak. Salah satu yang terdampak langsung dengan fenomena ini terkait bidang industri kreatif di Indonesia, yaitu industri yang memanfaatkan kreativitas dan keterampilan. Para pekerja kantornya rata-rata merupakan generasi Y atau generasi "Milenial". Bila diabaikan, akan tidak baik bagi kesejahteraan pekerja kantor dalam jangka panjang. Oleh karena itu, desain untuk proyek ini diharapkan dapat menghubungkan ruang kerja dan ruang luar, serta mencapai aspek dari sistem kerja kantor yang lebih baik. Mensintesis metode tipologi arsitektur dengan desain biofilik yaitu pendekatan kebutuhan manusia untuk terhubung dengan alam, menghasilkan tipologi baru. Selain ruang kantor sebagai fungsi utama, dibentuk juga variasi dari aktivitas dan program lainnya, serta interaksi yang kuat terhadap hubungan dengan ruang luar, sehingga tujuan yang diinginkan bisa tercapai untuk skala mikro (ruang dalam), makro (ruang luar), dan membentuk tipologi yang sesuai untuk konteks kantor kedepannya (post-pandemic) yang dapat memperoleh tujuan baik bagi kesejahteraan pekerja kantor dalam jangka panjang.

Kata kunci: Biofilik ; Industri Kreatif; Social Inequality ; WFH**ABSTRACT**

In the era of the pandemic, the office system underwent a change to become a more flexible office. Working virtually has made humans and of course office workers adapt and provide a lot of benefits, but there is a negative side that is quite influential, one of which is because of social inequality, not everyone has a comfortable and healthy workspace, all activities are carried out in the workspace, during long working days. Not everyone has access to easy outdoor spaces, such as balconies, or in the form of greenscape, these spaces are areas that are rarely stepped on. One of those who are directly affected by this phenomenon is related to the creative industry in Indonesia, an industry that utilizes creativity and skills. Most of the office workers are Generation Y or the "Millennial" generation. If neglected, it will not be good for the welfare of office workers in the long term. Therefore, the design for this project is expected to connect the workspace and outdoor space, and achieve a better aspect of the office work system. Synthesizing architectural typology methods with biophilic designs namely the approach of human needs to connect with nature, resulting in new typologies. In addition to office space as the main function, variations of other activities and programs are also formed, as well as strong interactions with relationships with outside spaces, so that the desired goals can be achieved on a micro scale (indoor space). macro (outdoor space), and form an appropriate typology for the future office context (post-pandemic) which can achieve good goals for the welfare of office workers in the long term.

Keywords: Biophilic ; Creative Industry; Social Inequality; WFH

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, dimana semua mengalami perubahan secara cepat, akibat pengaruh dari teknologi yang mempengaruhi aspek-aspek dari arsitektur, seperti pada sebuah kota mulai dari ruang-ruang kota, jalanan, bangunan, dan manusianya itu sendiri. Bangunan-bangunan kantor yang mulanya memiliki tipologi awal terus berkembang pada setiap zamannya, mencari tipologi yang sesuai dalam mewadahi sistem perkantoran. Hingga pada era pandemi ini, sistem kantor menjadi lebih fleksibel. Bekerja secara *virtual* membuat manusia dan tentunya pekerja kantoran beradaptasi dan memberikan banyak sekali manfaat, tetapi ada sisi negatifnya yang cukup berpengaruh, yaitu karena kesenjangan sosial karena tidak semua orang memiliki ruang kerja yang nyaman dan sehat, segala aktivitas dilakukan di ruang kerja, selama hari kerja yang panjang. Tidak semua orang memiliki akses ke ruang luar yang mudah, seperti balkon atau teras, ruang tersebut menjadi area yang jarang di pijak. *Work from home* juga menurunkan tingkat interaksi sosial, yang tentunya menyulitkan pekerja kantoran berkomunikasi, dan sebagai pekerja kantoran akan mengalami meeting yang lebih banyak dan kemungkinan sulit untuk dikendalikan, menjadikan konsep hidup bagi pekerja kantor yaitu "*living at work*", tidak baik bagi kesejahteraan pekerja kantor dalam jangka panjang. Tidak ada keraguan *work from home* akan terus bertahan setelah pandemi, tetapi tidak berarti fungsi kantor akan mati. Kantor memberikan manfaat yang sangat banyak dibandingkan alternatif berbasis teknologi jarak jauh (*virtual*).

Banyak contoh dari kantor yang memiliki desain yang lebih baik dan tentunya menjadi sebuah trend sehingga ditiru oleh kantor-kantor lainnya, salah satunya seperti Google, yang memiliki desain tipologi kantor dan lingkungannya untuk masa depan. Desain kantor-kantor yang sudah lebih baik memiliki ruang kerja yang mendukung interaksi sosial yang tinggi dan mempererat hubungan antara ruang dalam dan keberadaan ruang luar, dapat berupa *greenscape*. Konsep tipologi desain kantor yang seperti ini, sangat mendukung pekerja-pekerja kantor milenial (sekarang) dan untuk generasi z (masa depan). Untuk itu, pembahasan dari proyek ini mengarah kepada konsep tipologi kantor yang sesuai untuk kedepannya atau *post-pandemic*, yang sudah fleksibel, tetapi juga harus memperoleh poin yang baik terhadap hubungan workspace dan ruang luarnya. Topik ini ditujukan untuk membangun kantor terkait bidang industri kreatif di Indonesia, sebagai wadah dari beberapa gabungan usaha yang termasuk di bidang ini. Dikarenakan, industri kreatif bisa bertahan dan menjadi tulang punggung perekonomian negara, dengan menghasilkan pendapatan sebesar 1.100 Triliun (Uno, KumparanBisnis, 2021). Oleh karena itu, desain untuk proyek ini diharapkan dapat mencapai aspek-aspek yang sesuai untuk tipologi kantor *post-pandemic*.

Rumusan Permasalahan

1. Bagaimanakah cara menciptakan hubungan manusia, ruang kerjanya, dan ruang luar yang baik, pada masa *post-pandemic* dengan memikirkan ulang tipologi kantor industri kreatif?
2. Apa saja aspek yang perlu diperhatikan dalam membentuk kantor masa depan?
3. Bagaimana menciptakan kesejahteraan bagi pekerja kantor dalam konsep sebuah kantor industri kreatif untuk masa depan?

Tujuan

Menghasilkan konsep perancangan dan desain bangunan kantor yang memiliki tipologi yang mengakomodasi sistem kerja manusianya dengan baik, Konsep kantor yang kolaboratif dan komunikatif, sehingga dapat meningkatkan performa, produktivitas, dan kreativitas dari pekerja kantornya. Kantor yang bekerja untuk masa depan, dimana menyesuaikan dengan perkembangan zaman, tanpa melupakan kesehatan dan kesejahteraan dari pekerja kantornya sebagai *user*, serta mampu beradaptasi dan bersaing dalam mengatasi masalah saat ini dan di masa mendatang.

2. KAJIAN LITERATUR

Pemahaman Tentang Tipologi

Tipologi adalah ilmu pengelompokan mengenai karakteristik fisik, psikis, pengaruh dominan, nilai-nilai budaya, dan lain-lain. Tentunya dalam ilmu arsitektur, tipologi merupakan gambaran mengenai hubungan bangunan dengan fenomena yang lebih general atau luas yang dapat berkaitan dengan beberapa aspek yang terjadi pada suatu kawasan tersebut, hal ini membuat tipologi bangunan dalam dunia arsitektur bisa dikelompokkan menjadi beberapa jenis.

Kemudian, terdapat tiga tahapan dalam menentukan suatu tipologi bangunan dalam arsitektur. Dalam pengklasifikasian fase tipologi terbentuk 5 fase dimana lahir dari literatur yang dibuat oleh Anthony Vidler, dalam jurnal *"The Third Typology"* yang kemudian diteruskan oleh literatur dari pandangan penulis Kota Generik dan *Bigness*. (Sutanto, Peta Metode Desain, 2020)

Menurut para ahli terdahulu, berbicara mengenai "tipe" adalah sebuah pengklasifikasian dan pengertian "tipe" dikembangkan lagi mengacu kepada prinsip dan pemikiran para ahli terdahulu, sehingga pengertian "tipe" memiliki maksud yang bervariasi dan lebih men-detail. Tipe juga merupakan metode perancangan dan strategi untuk arsitek dalam membangun, agar memperoleh keefektifitasan dan bekerja secara sistematis.

Pengertian Kantor

Kantor berasal dari bahasa Belanda *kantoor*, yang diturunkan dari bahasa Prancis *comptoir*, adalah sebutan untuk tempat yang digunakan untuk perniagaan atau perusahaan yang dijalankan secara rutin. Kantor terdiri dari beberapa ruang-ruang di dalamnya, diantaranya, ruangan kerja (*work spaces*), ruangan pertemuan (*meeting spaces*), ruangan pendukung (*support spaces*). (Wikipedia)

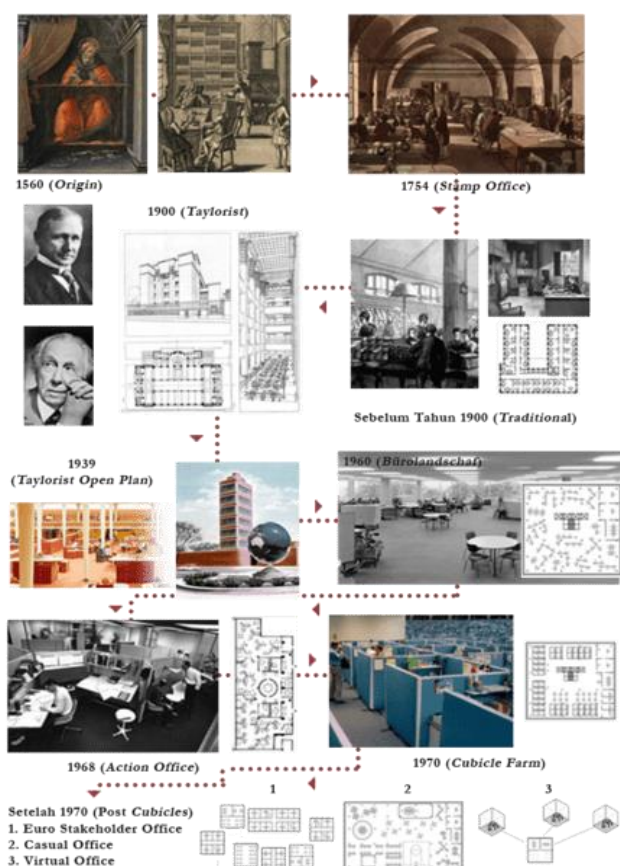
Sejarah Perkembangan Kantor

Awal mula bekerja di ruang pribadi, seperti di rumah, pada ruang yang tenang dan dirancang khusus untuk aktivitas pekerjaan seperti menyalin dan mempelajari manuskrip. Kemudian perpindahan dari rumah-rumah ke bangunan mewah, seperti bangunan administratif pemerintahan. Perkembangan kantor dimulai, dikarenakan memiliki pengaruh baik dalam menyelesaikan pekerjaan. Terbentuknya tipologi kantor yang baru, yaitu dengan kerja bersama-sama menjadikan sebuah konsep *open office*.

Tipologi awal kantor yang tertata, dengan penataan ruang kerja yang repetitif memudahkan pekerja menjadi lebih fokus, dan tidak berantakan, tetapi banyak kontranya, seperti ruang akan sangat bising dan rigid. Frank Lloyd Wright mengubah arah tipologi *Taylorist* menjadi sangat teratur dan desain tertata, salah satunya dengan adanya jarak antar area kerja. Kemudian, Tipologi baru ditemukan oleh Quickborner, tujuannya untuk memperoleh workflow yang lebih baik dan efisiensi dalam bekerja. *Pausenraum* atau area tempat istirahat dimana pekerja dapat melakukan aktivitas apapun diluar pekerjaan, dengan ini memikirkan kesehatan mental juga untuk karyawan/pekerjanya. (Liu, *Distributed Workplace for Facebook. Inc: a new office typology for the 21st century workstyle*, 2012)

Konsep kantor yang berfokus pada produktivitas pekerja, bentuknya seperti labirin, merupakan tipologi kantor *action office* yang dikenalkan oleh Robert Propst. Partisi-partisi menjadi limit bagi area kantornya, dengan itu pekerja merasakan kantor seperti rumahnya sendiri, sehingga bisa lebih fokus dalam mengorganisir pekerjaan. Tipologi kantor *cubicle* ini membuat ruangan menjadi terorganisir dan terlihat monoton karena repetitif dari *cubicle*. Privasi lebih diutamakan, sedangkan untuk pencahayaan alami sulit untuk masuk ke area ruang kerja.

Perkembangan kantor Setelah 1970, diantaranya, *euro stakeholder office*, Koridor utama sebagai acuan sirkulasi untuk menghubungkan ruang-ruang sekitarnya. Tipologi *casual office* mengarah kepada fleksibilitas dari lingkungan kerjanya, dan lebih bebas. Kontranya kontrol kerja cukup sulit. *virtual office*, merupakan solusi dari segala efisiensi terutama efek samping dalam menghadapi era *pandemic COVID-19* yang dipengaruhi oleh teknologi pada zaman sekarang, yang menjadi kontra yaitu kurangnya sosialisasi dan ruang rumah sebagai area isolasi yang kurang terhadap interaksi ruang luar. (Anton, *History of the Office*, 2015)



Gambar 1. Diagram Perkembangan Kantor dari Waktu ke Waktu
Sumber: Penulis, 2021

Generasi Milenial dan Generasi Z Sebagai User

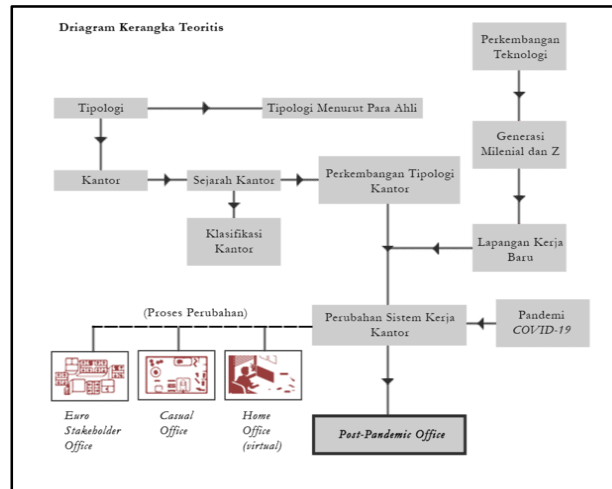
Pengertian generasi milenial adalah kelompok demografi Generasi Y (setelah Generasi X). Para ahli dan peneliti biasanya menyebutkan penggunaan awal 1980-an sebagai awal kelahiran kelompok ini dan pertengahan tahun 1990-an hingga awal 2000-an sebagai akhir kelahiran. Berdasarkan Ali dan Purwandi L (2016) dalam buku Indonesia 2020: *The Urban Middle – Class Millennials*, generasi milenial adalah generasi yang akan membentuk kembali cara bekerja, berkomunikasi (bergaul), cara bertahan hidup hari-harinya dan dibarengi sebuah kejadian dimana pengembangan teknologi sedang maju dengan pesat. (Kominfo.go.id)

Generasi Z atau Gen Z adalah generasi yang lahir setelah generasi Y, dalam rentan waktu kelahiran tahun 1995 sampai dengan 2010. Generasi Z dapat disebut juga sebagai iGeneration atau generasi internet. Bahkan gadget sudah menjadi pegangan dari sejak kecil.

Perkembangan Industri Kreatif di Indonesia

Industri kreatif adalah proses penciptaan, kreativitas, dan ide dari seseorang atau sekelompok orang yang dapat menghasilkan sebuah karya, tanpa mengeksploitasi sumber daya alam, serta dapat dijadikan produk ekonomi yang menghasilkan. Kreatifitas yang dihasilkan harus dapat membuka lapangan pekerjaan yang dibutuhkan. Oleh sebab itu, industri ini harus dikembangkan, sebagai salah satu penopang perekonomian Indonesia. Industri ini berada di bawah naungan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. Ada 17 bidang yang termasuk ke dalam ekonomi industri kreatif, 5 diantaranya adalah, pengembangan aplikasi, arsitektur, kriya, desain interior, dan fashion. (kemenparekraf.go.id, 2020)

Kerangka Teoritis



Gambar 2. Kerangka Teoritis

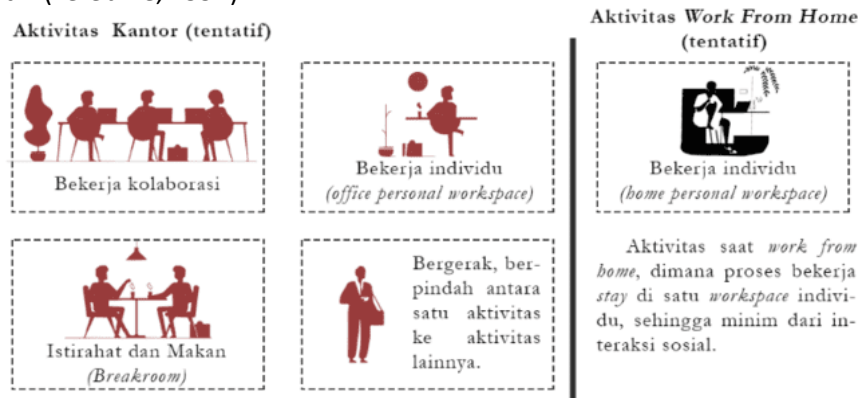
Sumber: Penulis, 2021

3. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian campuran. Penggunaan metode kuantitatif dan kualitatif digunakan bersamaan, berdasarkan data yang telah didapatkan secara digital. Data diperoleh dari berbagai sumber yang valid. Mulai dari video yang terdapat di situs youtube, jurnal-jurnal ilmiah, dan *e-book* yang ditulis oleh ahlinya. Studi ini juga melakukan observasi lapangan dengan menerapkan protokol kesehatan, untuk mendapatkan gambaran kondisi tapak dan sekitarnya, serta untuk memahami berbagai macam aktivitas sosial ekonomi budaya di sekitar tapak. Dalam metode desain atau perancangan, dilakukan beberapa studi, di antaranya, studi tipologi, studi preseden, teori metode keseharian (*behavior*), teori metode kontekstual (*environmental*), metode biofilik.

Metode Keseharian

Dengan pendekatan dari Henri Lefebvre (1991), mengenai pendekatan arsitektur keseharian bersifat kolektif serta membebaskan manusia dari segi aktivitas, yang kemudian, terdiri dari 3 poin, *representation of space* yaitu relasi produk dan aturan saling berhubungan satu sama lain, *representational spaces* yaitu perwujudan simbol yang dihubungkan dengan kehidupan sosial, membentuk ruang, dan *spatial practice* yaitu praktik ini membuat ruang sosial terjamin keberlangsungannya dikarenakan hubungan ruang dengan objek. Dalam konteks membaca ruang sosial yang terbentuk dalam masyarakat perkantoran, sehingga menggambarkan berbagai macam aktivitas tentatif. (Lefebvre, 1991)

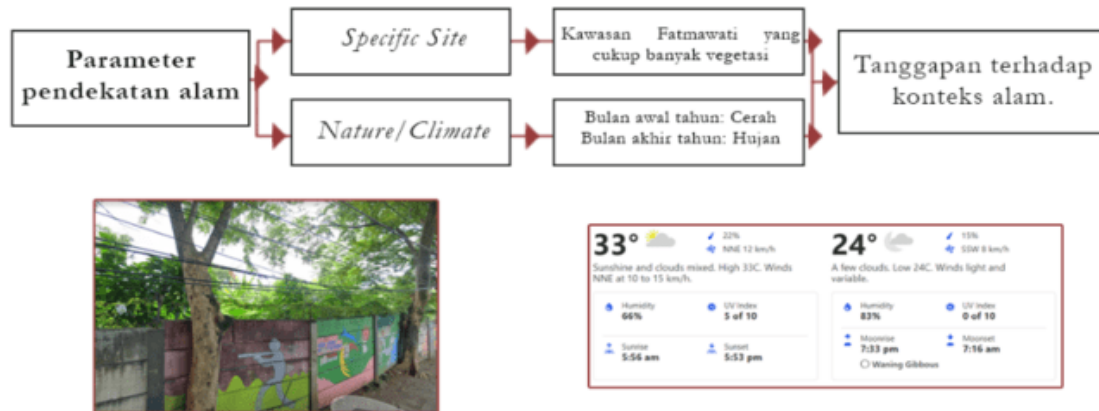


Gambar 3. Aktivitas Keseharian

Sumber: Data Pribadi, 2021

Metode Kontekstual (*Environmental*)

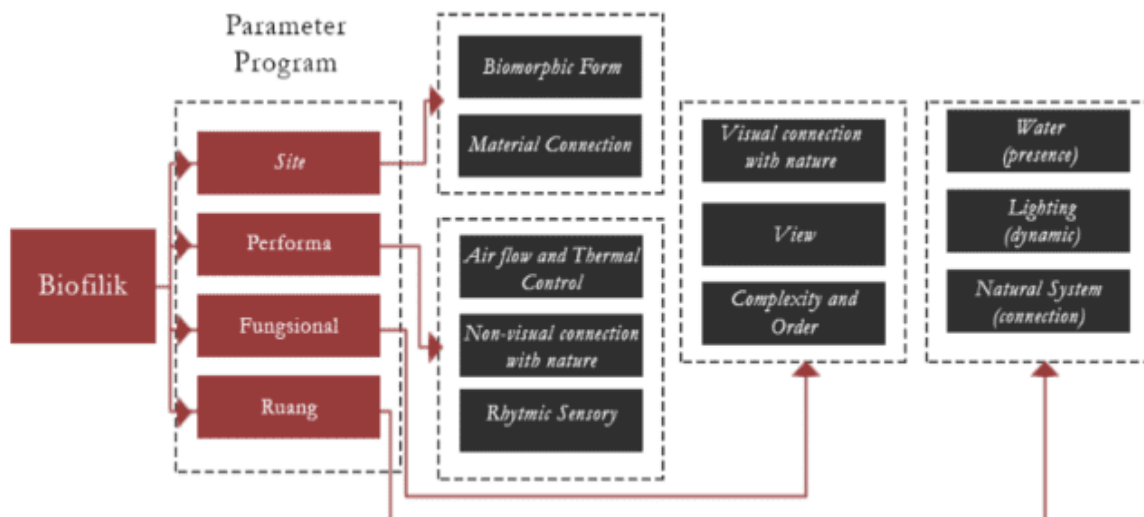
Kontekstual mempunyai makna, untuk suatu objek pada suatu tempat, diharuskan memperhatikan objek-objek sekitarnya, menuju kepada keharmonisan antar bangunan individu dan lingkungan. Tujuan dari kontekstual yaitu menjaga dan memanfaatkan keindahan potensial alam dan nilai-nilai lokal sekitarnya. Menurut Janis Taurens (2004), ada beberapa faktor yang menjadi parameter pendekatan kontekstual, yaitu, pendekatan budaya, pendekatan alam, pendekatan urban, dan pendekatan fisik bangunan. Dalam studi ini parameter pendekatan alam merupakan yang ditekankan, karena melihat dari kondisi sekitar kawasan yang cukup menjauh dari pusat kota.



Gambar 4. Parameter Metode Kontekstual
Sumber: Penulis, 2021

Metode Biofilik

Pendekatan secara biofilik adalah respon terhadap kebutuhan manusia untuk terhubung dengan alam dengan vegetasi sekitar, kemudian bangunan terinspirasi oleh alam, dengan tujuan untuk melanjutkan hubungan individu dengan alam. Dalam konteks saat ini, orang semakin terisolasi dari alam. dengan meniru lingkungan alam tempat kerja, kita bisa menciptakan ruang kerja yang penuh dengan pengalaman emosional yang positif, sehat, dan nyaman. (Terrapin, *14 patterns of biophilic*, 2014)

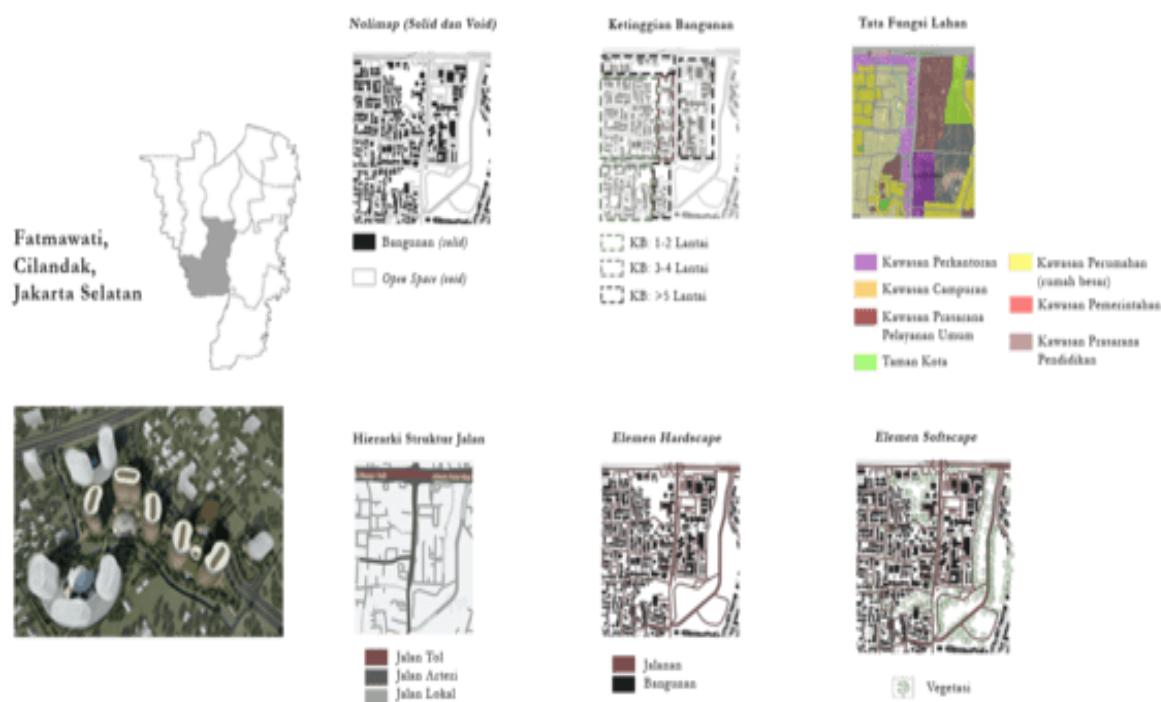


Gambar 5. Parameter Metode Biofilik
Sumber: Penulis, 2021

4. DISKUSI DAN HASIL

Investigasi Tapak

Penentuan pemilihan kawasan berdasarkan kriteria yang dipilih yaitu berada pada kawasan Cilandak, Jakarta Selatan. Peta *nolli map* yang menunjukkan kondisi kepadatan bangunan pada kawasan yang beragam. Ketinggian bangunan didominasi oleh KB 1-2 lantai. Di sekitar jalan utama kawasan memiliki KB yang lebih tinggi, dimana rata-rata difungsikan sebagai perkantoran dan pelayanan umum. Berdasarkan peraturan TPZ Provinsi DKI Jakarta (2014), diperoleh tata guna lahan di kawasan Cilandak, banyak zonasi diisi dengan kawasan perumahan, dan ditepiannya adalah kawasan perkantoran, serta pelayanan umum. Jalan arteri atau jalan utamanya berada pada Jl. RS. Fatmawati. Kawasan ini dilewati oleh jalan bebas hambatan (tol lingkar luar) dan dekat dengan stasiun MRT Fatmawati. Jalanan dan bangunan tersebar menjadi elemen *hardscape* kawasan ini, serta terdapat sungai grogol. Vegetasi banyak di sepanjang jalan arteri maupun lokal, yang berguna sebagai *buffer*. Terdapat juga beberapa kendaraan yang mudah dijangkau dan digunakan yang berada di sekitar kawasan ini, diantaranya ada mobil pribadi, motor pribadi, busway, ojek online, angkot, dan MRT.

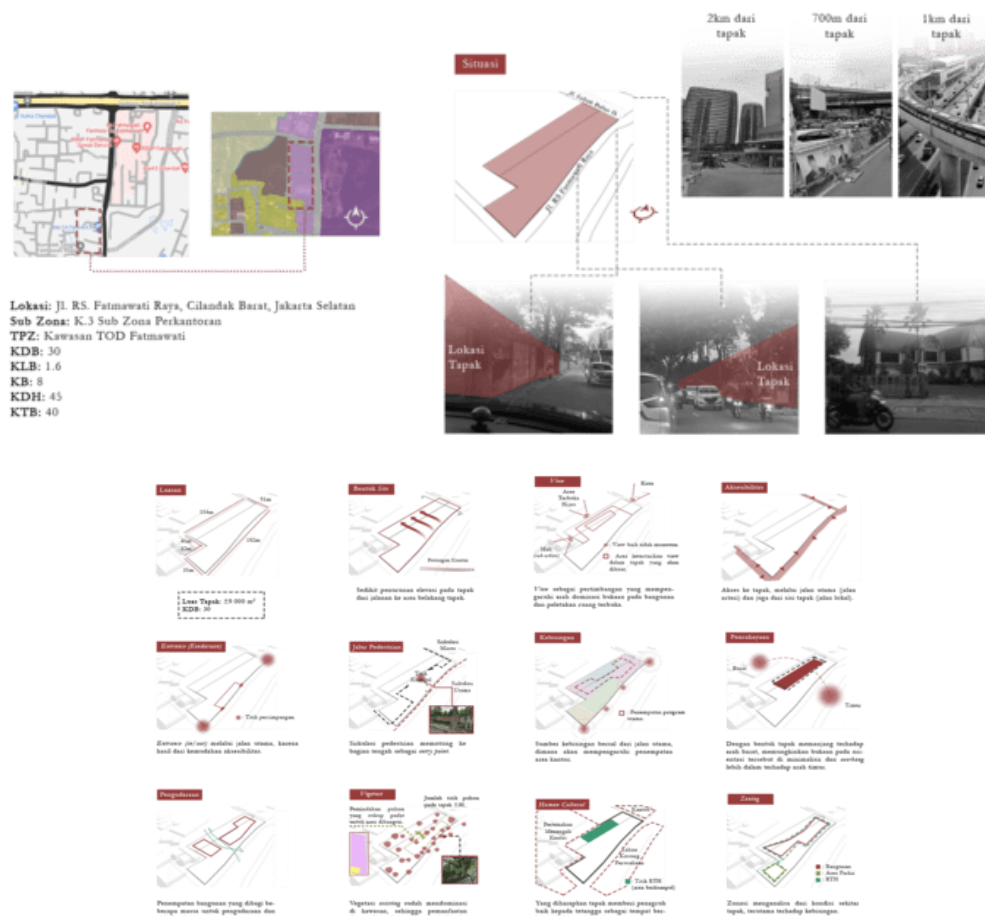


Gambar 6. Analisis Makro Kawasan Fatmawati, Cilandak, Jakarta Selatan

Sumber: Penulis, 2021

Analisis Tapak

Berdasarkan Peraturan Gubernur Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta Tahun 2014 mengenai Teknik Pengaturan Zonasi (TPZ), tapak ini termasuk kedalam strategi umum penataan *TOD* Fatmawati, yang merupakan kawasan strategis dan menarik secara ekonomi, politik, dan sosial. Data dari tapak diperoleh sebagai berikut, luas tapak: $\pm 9.000 \text{ m}^2$, KDB: $30 = 2.700 (2.750 \text{ m}^2)$, KLB: $1.6 (\text{max}) (3.375 \text{ m}^2)$, KB: $8 (\text{max}) (5 \text{ lantai})$, KDH: $45 = 4.050 \text{ m}^2$, KTB: $40 = 3.600 \text{ m}^2 (\text{max})$.



Gambar 7. Analisis Makro Kawasan Fatmawati, Cilandak, Jakarta Selatan
Sumber: Penulis, 2021

Beberapa faktor dalam menganalisis tapak, dimulai dengan mempertimbangkan kawasan terhadap situasi sekitarnya, menganalisis luasan, bentuk site, *view*, *vegetasi*, aksesibilitas, *entrance*, jalur pedestrian, *heritage cultural*, kebisingan, pencahayaan, pengudaraan, dan *zoning*, sehingga dapat disimpulkan hasilnya pada proses gubahan massa.

Studi Tipologi (14 Contoh Kantor)

Studi tipologi ini akan meninjau 14 contoh kantor dari berbagai aspek yang akan di studi, dianalisis dari masa ke masa pada setiap era tertentu dilihat pada **Gambar 8**. beberapa contoh tersebut dikomparasikan terhadap beberapa aspek yaitu, bentuk sirkulasi, konfigurasi unit, fasad dan material, *users*, hubungan ruang, dan *in-out spaces*.

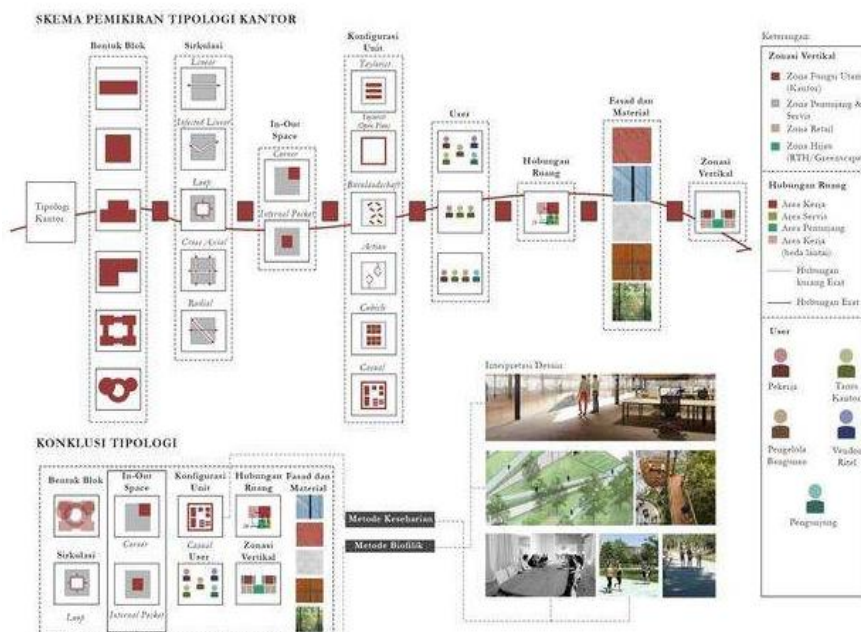
Berdasarkan **Gambar 8**. merupakan contoh bangunan kantor yang mengadopsi keterkaitan ruang dalam kantor terhadap ruang luarnya. Contoh yang diambil merupakan kantor dari perusahaan Amazon (Amazon Spheres) dan Google (Googleplex California), dengan konsep tersebut memiliki perbedaan yang cukup signifikan terhadap 12 bangunan kantor lainnya.



Gambar 8. Diagram Studi Tipologi Kantor
Sumber: Penulis, 2021

Skema Pemikiran Tipologi Kantor

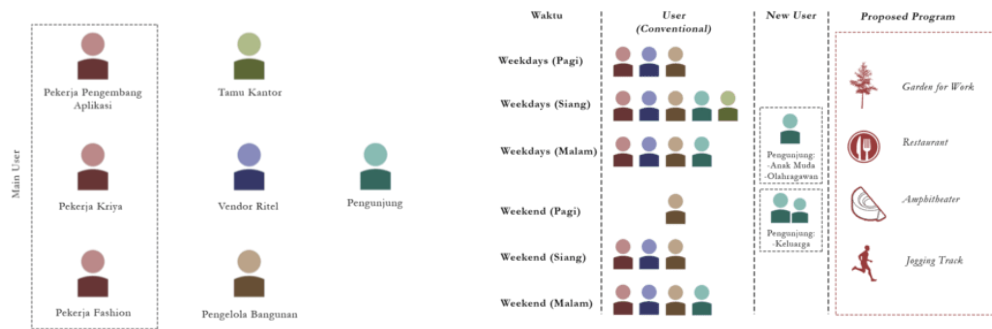
Beberapa contoh kantor yang telah dikomparasikan menghasilkan skema dari pemikiran tipologi kantor, sehingga didapat konklusi kan dari tipologi yang akan diadopsikan yang dapat saling bersinergi dengan metode keseharian dan metode biofilik.



Gambar 9. Diagram Skema Pemikiran Tipologi Kantor
Sumber: Penulis, 2021

Pengguna dan Rencana Program Aktivitas

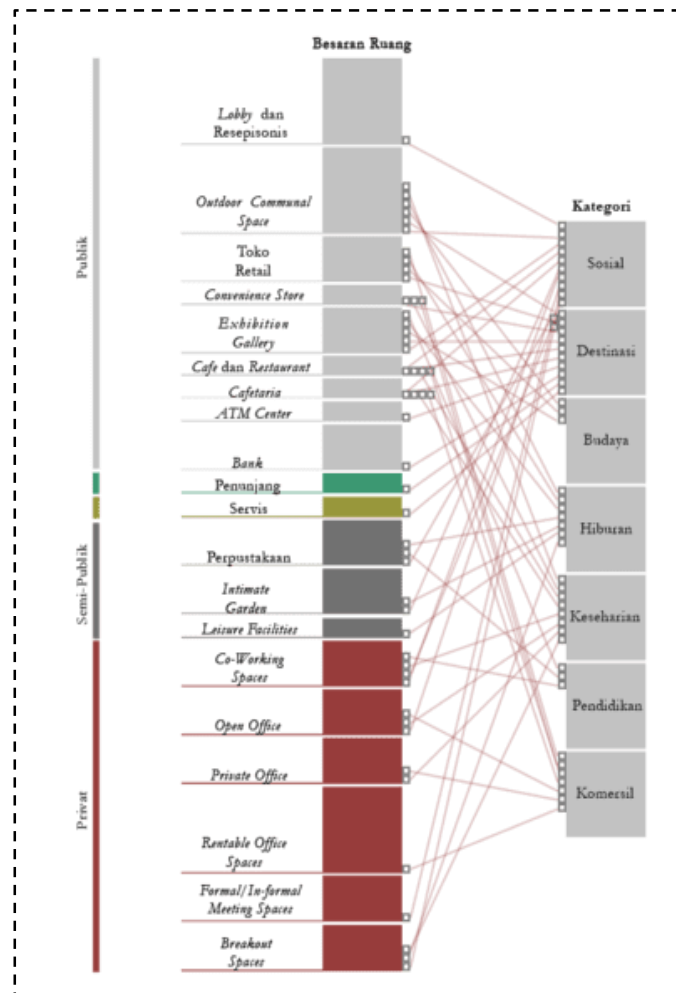
Pengguna dianalisis berdasarkan aktivitasnya selama penggunaan kantor di hari *weekdays* dan *weekend*. Ada penambahan kategori pengguna baru pendatang seperti, anak muda, olahragawan, dan keluarga. Sehingga perbedaan ini membentuk program yang diusulkan untuk mendukung aktivitas kantor terhadap penggunaannya seperti, *garden*, *sky Restaurant*, *amphitheater*, dan *jogging Track*.



Gambar 10. Diagram *User* dan Aktivitas
Sumber: Penulis, 2021

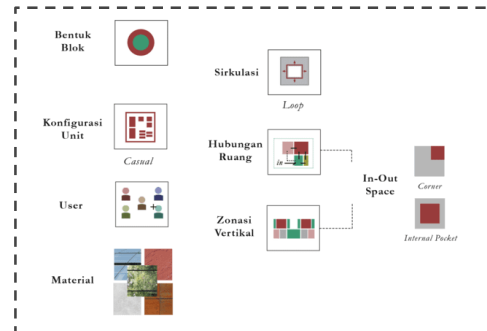
Hubungan Ruang

Program hubungan ruang disusun berdasarkan pengklasifikasian beberapa ruang yang ada pada bangunan, dengan pembagian zonasi ruang privat, semi-publik, servis, penunjang, dan publik. Nama ruang dan besaran ruang di koneksikan dengan pembagian beberapa kategori jenis ruangnya.



Gambar 11. Diagram Hubungan Ruang
Sumber: Penulis, 2021

Konsep Desain Bangunan

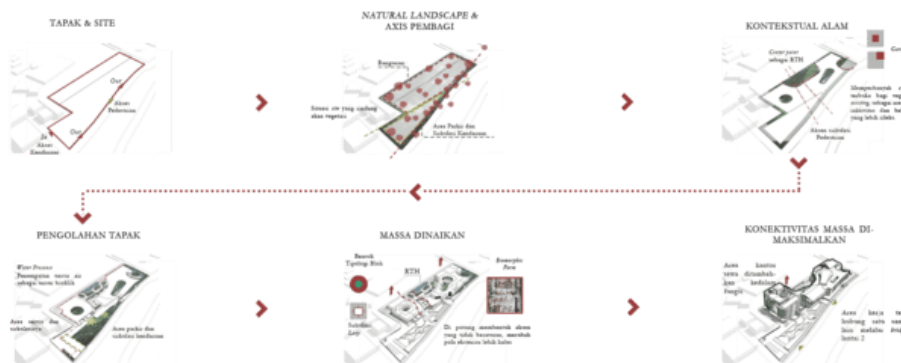


Gambar 12. Diagram Konsep Bangunan
Sumber: Penulis, 2021

Pada diagram **Gambar 12.** dihasilkan dari studi dan analisis tipologi kantor ini yaitu, bentuk blok, yang menghasilkan lebih fleksibel, bentuk kantor *casual* memberikan suasana *informal* dan *formal* serta keterbukaan ruang, melahirkan *user* dan program aktivitas baru. Penggunaan material yang menyelaraskan terhadap kontekstual lingkungan alam. Dari bentuk yang dihasilkan, sirkulasi *looping*.

Proses Gubahan Massa

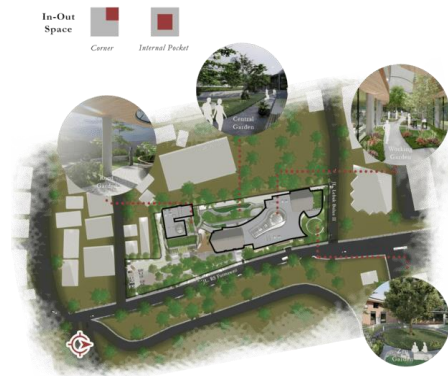
Pola massa dihubungkan dengan bentuk dari analisis tipologi yang sudah di konkluksikan. Berawal dari penentuan *entrance*, *axis* pembagi, peletakan RTH atau *garden* pada bangunan sebagai area aktivitas ruang luar, mengaplikasikan konsep biofilik yaitu *water presence*, penempatan unsur air memberikan koneksi yang saling bersinergi dan *biomorphic form*, membentuk pola eksterior seperti patahan yang tidak beraturan dari konsep pepagan kayu atau kulit kayu.



Gambar 13. Diagram Gubahan Massa
Sumber: Penulis, 2021

Lansekap dan Biofilik

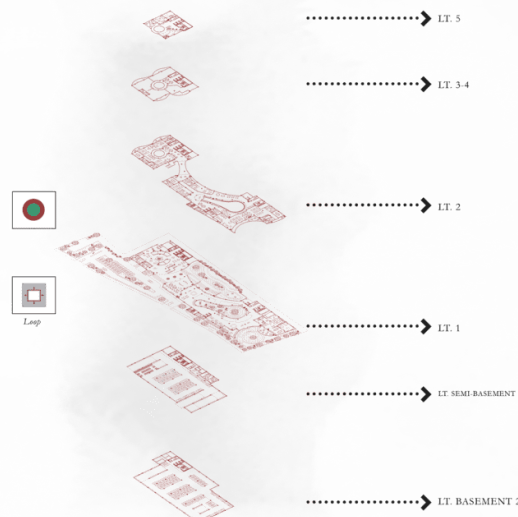
Lansekap mempertimbangkan vegetasi yang sudah eksisting sehingga dapat dimaksimalkan sebagai penentuan titik RTH. Konsep Lansekap yang ditonjolkan berupa penempatan ruang-ruang terbuka, yang diterjemahkan dalam bentuk taman atau garden pada kawasan bangunan maupun pada bangunan atau ditempatkan secara *internal pocket* atau *corner*. Pada **Gambar 14.** suasana yang ingin dicapai untuk merasakan ketenangan, fleksibilitas dalam bekerja dan melakukan aktivitas, dan kedekatan pengguna (pekerja kantor) dengan ruang luar dalam konteks alam.



Gambar 14. Diagram Konsep RTH
Sumber: Penulis, 2021

Pengaruh Bentuk Blok dan Sirkulasi

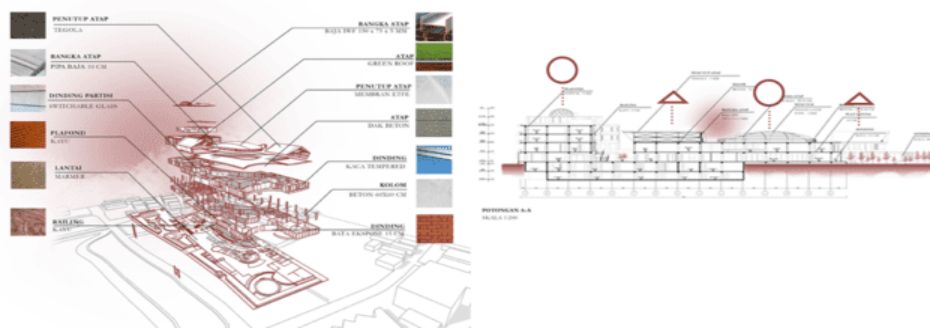
Penerapan konsep bentuk blok atau massa menghasilkan lebih fleksibel tidak kaku, tetap memberikan *space* pada bagian tengah untuk RTH. Sirkulasi *looping*, terbentuk ruang kerja dan segala aktivitas terhubung ke segala ruang kerja maupun terhadap ruang hijau atau yang disebut *garden (working garden)*. *Space* pada bagian tengah juga membentuk ventilasi dan pemanfaatan pencahayaan alami dari atap yang disalurkan ke area lantai atas menuju ke lantai dasar yang baik untuk suasana ruang.



Gambar 15. Diagram Exploded Bentuk Blok (Denah)
Sumber: Penulis, 2021

Pengaruh Material dan Struktur

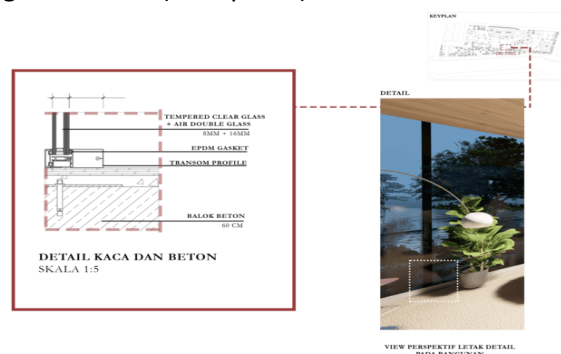
Penggunaan material pada fasad yang menyelaraskan dengan kontekstual lingkungan yaitu terhadap alam sekitarnya, dengan dominasi dari material beton sehingga warna menghormati lingkungan yang rindang dengan vegetasi, dan penggunaan material kayu sebagai list atau aksesoris warna alamiah. Pada struktur atap membentuk geometri dari lingkaran (*membrane*) dan segitiga (pelana) yang penempatannya selang-seling, sehingga terbentuk atap yang variatif dan tidak monoton. Penggunaan banyaknya atap juga menanggapi iklim tropis kawasan Indonesia, dan meminimalisir luasan dari penggunaan dak beton. Ketinggian sampai atap berkisar kurang lebih 7 meter, dengan tujuan dapat memanfaatkan sirkulasi udara yang lebih baik terhadap area kerja yaitu, *co-working space area*. Penutup atap juga menggunakan material *membrane ETFE sheets berlayer*, yang materialnya cukup tipis dan transparan untuk memanfaatkan sinar matahari agar bisa masuk secara maksimal melewati lubang ventilasi yang besar pada kedua massa, menuju ke lantai dasar.



Gambar 16. Diagram Material, Struktur, dan Potongan
Sumber: Penulis, 2021

Konsep Transparansi Fasad

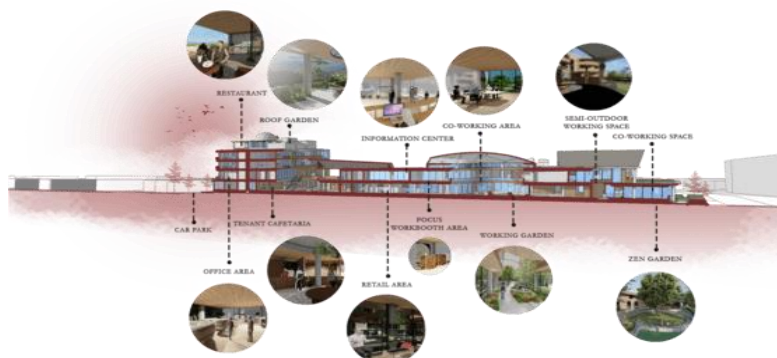
Konsep transparansi fasad terhadap ruang luar, dari massa kantor ini juga banyak menggunakan material kaca memberikan kesan transparansi terhadap *vision* atau pandangan keluar bangunan, untuk pengguna atau *user* bangunan dapat melihat langsung keluar dengan suasana lingkungan yang diselimuti oleh vegetasi sekitarnya, sehingga menghubungkan ruang luar dan dalam yang kuat dan dibatasi dengan partisi yang tidak masif (transparan).



Gambar 17. Diagram Detail Kaca dan Beton
Sumber: Penulis, 2021

Aktivitas Pada Bangunan

Berdasarkan **Gambar 18**, memperlihatkan aktivitas-aktivitas yang terbentuk saling didukung dengan terkoneksi dengan ruang luar, sehingga proses untuk bekerja dapat melebur dengan aktivitas lainnya, seperti adanya aktivitas untuk berkumpul, berolahraga, dan makan. Beberapa ruang lainnya seperti adanya *restaurant* dan *retail area*, mendukung fungsi dari kantor untuk tetap dapat beroperasi diluar jam kerja, dengan ini fungsi dari bangunan kantor bisa tetap aktif. Oleh karena itu, kawasan ini dapat menarik juga perhatian pengguna lainnya untuk mengunjungi kawasan ini.



Gambar 18. Diagram Potongan Axonometric (Aktivitas)
Sumber: Penulis, 2021

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Konsep tipologi bangunan kantor yang dipadukan dengan beberapa aspek dari konsep arsitektur biofilik, dengan tujuan memperoleh konsep lingkungan kerja yang baik bagi kesejahteraan pekerja kantor, khususnya pekerja kreatif sebagai *user* utamanya. Dengan terciptanya tipologi baru ini dapat menjawab tantangan dari isu yang timbul dari studi ini dan menyesuaikan dengan kontekstual terhadap lingkungan. Sebagai tempat yang memiliki fungsi utama sebagai kantor, bangunan ini juga memiliki fungsi sebagai area berkumpul, makan, berolahraga, berbelanja, dan ruang pameran, untuk itu pengunjung dapat merasakan suasana pengalaman ruang yang bervariasi. Pengguna diharapkan mendapat pengalaman bekerja kolaboratif dan mendapatkan interaksi yang mudah dalam mengakses ruang luar, yang dikelilingi vegetasi yang rindang.

Saran

Konsep bangunan ini bisa menjadi pionir atau prototipe dalam penerapan konsep tipologi bangunan yang dipengaruhi oleh konsep biofilik, sehingga dapat diterapkan pada bangunan kantor lainnya. Kemudian pengembang, pemilik, dan pekerja kantor diharapkan dapat menganalisis terhadap keadaan kantor dan fungsinya dimasa yang akan datang dalam memperoleh lingkungan dan ruang kerja yang terkoneksi baik dengan ruang luar, dan yang terakhir metode dari arsitektur yang diterapkan ini dapat dikaji lagi agar mendapatkan hasil yang lebih optimal dalam menanggapi isu kesejahteraan pekerja.

REFERENSI

- Clark, H. Roger. & Pause, Michael. (2012). *Precedents in Architecture: Analytic Diagrams, Formative Ideas, and Partis*. e-book. Jakarta : Universitas Tarumanagara.
- Indra, Ar. ABODAY. (2017). *Firmitas*. Jakarta : Griya Kreasi.
- Moneo, R. (1978). "On Typology". *Oppositions* 13, 23-45.
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. e-book. Jakarta : Universitas Tarumanagara.
- Syken, J.M. (2013). *Frank Lloyd Wright and the House of Wax*.
- Terrapin. (2014). *14 Patterns of Biophilic*.
- Haotian Liu (2012), Syracuse University, *Distributed Workplace for Facebook. Inc: a new office typology for the 21st century workstyle*.
- Kotlyarov Anton (2015), Journal: *History of the Office*.
- Mohammad Mochsen Sir (2005), *Tipologi Geometri: Telah Beberapa Karya, Jurnal Arsitektur FT-Unhas*.
- Stephen R Kellert (2015), Journal: *The Practice of Biophilic Design*.
- Titiani Widati (2015), Jurnal: *Pendekatan Kontekstual Dalam Arsitektur Frank Lloyd Wright*.
- bauarchitecture.com - *THE PLAY OF ARCHITECTURE (RE)PRODUCTION*.
- Jonathan Bayfield (2020), *Remote working is on the rise, but the office remains indispensable*, Aviva Investors. dilihat 22 November 2021, dari website, <https://www.avivainvestors.com/en-gb/views/aiq-investment-thinking/2020/10/remote-working-office-indispensable/>
- Loop Phone Booths, The Future Workspace*.
- Merdeka.com, *Pengertian Gen Z serta Karakteristiknya*, Ketahui agar Tak Keliru.
- Nur Fatin, *Pengertian Tipologi*, Blog.
- Scott Wyatt. (2017). *Cubicles don't work. How architectural design affects your brain*, TEDxSeattle. ditonton 22 November 2021, dari youtube, https://www.youtube.com/watch?v=IFkJCpD0_V0
- Wikipedia.com, *Kantor*.
- kemenparekraf.go.id (2020), *Laporan Akuntabilitas Kinerja Kemenparekraf/Baparekraf*.
- Kominfo.go.id, *Mengenal Generasi Millennial*.