



TESIS PERANCANGAN- DA 185411

**KONSEP PARTISI RUANG, WAKTU DAN PENGALIHAN
DALAM PERANCANGAN KEMBALI RUANG KERJA
GEDUNG BALAI KOTA BANJARBARU**

ADITHEA SYAPUTRA PERDANA
08111750070001

Dosen Pembimbing
Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M.B.Env
FX. Teddy Badai Samodra, S.T., M.T., Ph.D

Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain Dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2019



TESIS PERANCANGAN- DA 185411

**KONSEP PARTISI RUANG, WAKTU DAN PENGALIHAN
DALAM PERANCANGAN KEMBALI RUANG KERJA
GEDUNG BALAI KOTA BANJARBARU**

**ADITHEA SYAPUTRA PERDANA
08111750070001**

**Dosen Pembimbing
Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M.B.Env
FX. Teddy Badai Samodra, S.T., M.T., Ph.D**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain Dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2019**



DESIGN THESIS - DA 185411

**PARTITION CONCEPT OF SPACE, TIME AND
DIVERSION IN THE REDESIGN OF WORKSPACE OF
BANJARBARU CITY HALL BUILDING**

**ADITHEA SYAPUTRA PERDANA
08111750070001**

Supervisors

**Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M.B.Env
FX. Teddy Badai Samodra, S.T., M.T., Ph.D**

**Major in Architecture Design
Departement of Architecture
Faculty of Architecture, Design and Planning
Institute of Technology Sepuluh Nopember Surabaya
2019**

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Arsitektur (M.Ars)

di

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

ADITHEA SYAPUTRA PERDANA

NRP: 08111750070001

Tanggal Ujian: 26 Juni 2018

Periode Wisuda: September 2019

Disetujui oleh:

Pembimbing:

1. Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M.B.Env
NIP: 196703011992032002

2. F.X. Teddy Badai Samodra, S.T, M.T, Ph.D
NIP: 198004062008011008

Penguji:

1. Dr.Ing. Ir. Bambang Soemardiono
NIP: 196105201986011001

2. Prof. Ir. Happy Ratna S, M.Sc, Ph.D
NIP: 194602021976032001



Kepala Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan

Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D

NIP: 196804251992101001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Adithea Syaputra Perdana
NRP : 08111750070001
Program Studi : Magister (S2)
Departemen : Arsitektur

Dengan ini menyatakan, bahwa isi sebagian maupun keseluruhan tesis perancangan saya dengan judul:

KONSEP PARTISI RUANG, WAKTU DAN PENGALIHAN DALAM PERANCANGAN KEMBALI RUANG KERJA GEDUNG BALAI KOTA BANJARBARU

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri.

Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka.

Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surabaya, 1 Agustus 2019

Yang Membuat Pernyataan



Adithea Syaputra Perdana

NRP. 08111750070001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis Panjatkan kepada Allah SWT atas segala berkat dan kasih karunia-Nya sehingga Tesis ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Ucapan terimakasih yang sangat luar biasa kepada kedua orang tua dan istri saya yaitu Bapak Syamsir, Ibu Septa Murniati dan Elda Rosemarwa yang selalu mendorong saya dari segala aspek sehingga saya bisa menyelesaikan tesis ini.

Tesis ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Magister Arsitektur pada Program Studi Perancangan Arsitektur, Fakultas Arsitektur, Rancangan dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Judul dari tesis perancangan ini adalah " Konsep Partisi Ruang, Waktu, Dan Pengalihan Dalam Perancangan Kembali Ruang Kerja Gedung Balaikota Banjarbaru ". Di dalam menyelesaikan Tesis ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik berupa pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu Penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat para pembimbing yaitu Dr. Ir. Asri Dinapradipta M.B.Env. dan FX. Teddy Badai Samodra, S.T., M.T., Ph.D. yang dimana di tengah-tengah kesibukannya masih tetap meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, petunjuk, dan mendorong semangat penulis untuk menyelesaikan penulisan Tesis ini.

Perkenankanlah juga, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian studi ini, kepada:

1. Rektor Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Bapak Prof. Dr. Ir. Mochamad Ashari, M.Eng., atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan kepada penulis untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan.
2. Dekan Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan, Ibu Ir. Purwanita Setiaji, M.Sc., Ph.D., atas kesempatan menjadi mahasiswa Program Magister Perancangan Arsitektur Fakultas Arsitektur, Rancangan dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
3. Kepala Departemen Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Bapak Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.
4. Ketua Program studi Magister Perancangan Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Ibu Dewi Septanti, S.Pd., S.T., M.T., Ph.D.
5. Bapak Dr-Ing. Bambang Soemardiono, sebagai penguji 1 yang selalu memberikan masukan yang luar biasa.
6. Ibu Prof. Ir. Happy Ratna S, M.Sc, Ph.D, sebagai penguji 2 yang selalu memberikan masukan bagaimana tesis itu harus memberikan manfaat yang baik bagi lingkungan.

7. Teman-teman magister perancangan arsitektur, Sam Yoga Pramatatya dan Mba Rizka Tiara Maharani yang selalu membantu dan memberikan motivasi positif sehingga berhasil menyelesaikan tesis ini.
8. Teman-teman lab.arsitektur lingkungan yang membantu dan bersedia membagi ruang lab. mereka apabila saya membutuhkan bantuan.
9. Fadli Nasir, S.T., selaku sahabat yang selalu membantu saya ketika dalam kondisi dan kebutuhan apapun.
10. Seluruh staf administrasi Prodi Program Pascasarjana ITS dan khususnya Pak Sahal yang selalu membantu dan mengingatkan selama penyusunan tesis.
11. Kepada rekan-rekan mahasiswa pascasarjana, rekan-rekan kerja saya, dan para staf di Balai Kota Banjarbaru yang telah membantu dengan sepenuh hati yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis berharap semoga Tesis ini dapat bermanfaat dan permintaan maaf yang tulus jika seandainya dalam penulisan ini terdapat kekurangan dan kekeliruan, penulis juga menerima kritik dan saran yang bersifat membangun demi menyempurnakan penulisan tesis ini.

Surabaya, 1 Agustus 2019

Penulis,
Aditheia Syaputra Perdana

KONSEP PARTISI RUANG, WAKTU, DAN PENGALIHAN DALAM
PERANCANGAN KEMBALI RUANG KERJA GEDUNG BALAIKOTA BANJARBARU

Nama mahasiswa : Adithea Syaputra Perdana
NRP : 08111750070001
Pembimbing : Dr. Ir. Asri Dinapradipta MBEnv
Co-Pembimbing : FX. Teddy Badai Samodra ST.MT.Phd

ABSTRAK

Perkembangan pada sebuah kota sangatlah berakibat langsung kepada perilaku kerja penduduknya. Kondisi tersebut merupakan hubungan timbal balik yang menyebabkan perilaku gejala stres terhadap pekerja. Upaya yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut secara arsitektural yaitu dengan memodifikasi lingkungan atau ruang kerjanya. Lingkungan atau ruang kerja kemungkinan memiliki beberapa unsur rancangan yang bisa mempengaruhi perilaku pekerjaannya. Pada objek rancang yang dipilih yaitu gedung Balai Kota Banjarbaru yang merupakan bangunan cagar budaya karena memiliki langgam kolonialisme. Sehingga dibutuhkan rancangan ruang kerja yang dapat menurunkan tingkat stres atau jenuh tersebut dan dalam mewujudkannya dibutuhkan metode-metode dalam proses perancangannya.

Pendekatan perancangan yang digunakan adalah arsitektur perilaku yang fokus kepada hubungan antara perilaku stres dengan lingkungan kerja. Kemudian dipilihlah objek Ruang Kerja Gedung Balai Kota Banjarbaru karena sebagai pusat pemerintahan kota yang memonitor perkembangan kota dan juga memiliki aspek lain yaitu sebagai bangunan cagar budaya. Di dalamnya akan ditentukan elemen-elemen rancangan yang menyangkut tentang persepsi ruang, waktu, dan pengalihan kerja seseorang yang mempengaruhi perilaku gejala stres seorang pekerja pada kondisi dan waktu tertentu. Metode perancangan utama yang adalah *force-based framework*. Selanjutnya menggunakan metode lain di dalamnya seperti metode *brainstorming* dan *synectic* dalam pelaksanaan metode utamanya. Metode-metode tersebut menjadikan kegiatan merancang ini sebagai *participatory design*.

Hasil tesis perancangan ini adalah rancangan ruang kerja dan ruang partisi yang terintegrasi dengan fasad bangunan yang adaptif dan fleksibel sehingga menciptakan dinamika didalam ruang kerja. Dinamika ini membuat suasana dan nuansa yang berubah-ubah berdasarkan faktor ruang luar (iklim, pencahayaan dan penghawaan, dsb) dan faktor kejenuhan pekerja (perilaku gejala stres) yang berdampak kepada keinginan atau kesepakatan dalam merubah suasana atau nuansa. Dalam upaya mempertahankan nilai cagar budaya menggunakan konsep “time-framing” sehingga nilai tersebut tidak hanya sebagai syarat tetapi sebagai ruang yang bisa dirasakan suasana atau nuansanya secara keseluruhan.

Kata kunci: perilaku, cagar budaya, rancangan partisipasi, adaptif dan fleksibel.

halaman ini sengaja dikosongkan

PARTITION CONCEPT OF SPACE, TIME, AND DIVERSION IN THE
REDESIGN OF WORKSPACE OF THE BANJARBARU CITY HALL BUILDING

Student's Name	:	Adithea Syaputra Perdana
NRP	:	08111750070001
Supervisor	:	Dr. Ir. Asri Dinapradipta MBEnv
Co-Supervisor	:	FX. Teddy Badai Samodra ST.MT.Phd

ABSTRACT

Developments in a city have a direct impact on the working behavior of the population. This condition is a reciprocal relationship that causes behavioral symptoms of stress on workers. Efforts can be made to solve these problems in the field of architecture by modifying the environment or workspace. The environment or workspace may have some design elements that can affect the behavior of its workers. The selected object design is the Banjarbaru City Building which is a cultural heritage building because it has a colonialism style. So it takes a design work that can reduce stress or saturation levels and requires methods in the design process.

The approach that will be used is a behavioral architecture that focuses on the relationship between stress behavior and the work environment. Then, the object of the Banjarbaru City Hall Building was chosen because it was the center of the city government that monitored the development of the city and also had other aspects, namely as a cultural heritage building. In it will be determined design elements concerning the perception of space, time, and the transfer of one's work that affects the behavior of stress symptoms of a worker at certain conditions and times. The main design method is the force-based framework. Then use other methods in it such as brainstorming and synectic methods in implementing the main method. These methods make this design activity as participatory design process.

The results of this design thesis are the design of workspace and partition space that are integrated with building facades that are adaptive and flexible so as to create dynamism in the workspace. This dynamism makes the atmosphere and nuance change based on outside space factors (climate, lighting and airing, etc.) and the saturation factor of workers (behavioral symptoms of stress) that have an impact on desires or agreements in changing the atmosphere or nuance. In an effort to maintain the value of cultural heritage using the concept of "time framing" so that the value is not only a condition but as a space that can be felt by the atmosphere or the nuance as a whole.

Keywords: behavior, cultural heritage, participatory design, adaptive and flexible.

halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TESIS	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1. LATAR BELAKANG	1
1.1 Penyakit Modern	1
1.2 Permasalahan Perancangan	6
1.3 Tujuan Perancangan	7
1.4 Manfaat Perancangan	8
1.5 Batasan Perancangan	8
1.6 Sistematika Penulisan	9
BAB 2	11
KAJIAN PUSTAKA	11
2. KAJIAN TEORI	11
2.1 Definisi Stres	11
2.2 Gejala Stres/Jenuh pada Pekerja	11
2.3 Arsitektur Perilaku	12
2.4 Faktor yang Mempengaruhi Perilaku	14
2.5 Persepsi Ruang dan Tempat	17
2.6 Definisi Sirkulasi	21
2.7 Definisi Arsitektur Adaptif, Fleksibilitas, dan Kinetik	22
2.8 Definisi Bangunan Cagar Budaya	25
2.9 Sintesa Kajian Pustaka	30
2.10. Hubungan Sintesa Kajian Pustaka	33
2.11 Preseden	35

2.11.A.Open Façade & Plan Working Space.....	35
• <i>HNI Corporate Headquarters</i>	35
• <i>Wooden Office</i>	39
• <i>Atlas Garden</i>	43
• <i>Alma Creative Club</i>	47
2.11.B.Dynamic Office Space, Function & Circulation.....	52
• <i>Club Med Shanghai Office</i>	55
• <i>Yuanyang Express We+ Co-working Space / MAT Office</i>	58
2.11.C.Outside's Nuance Through Inside	61
• <i>BMLZ Villa Office</i>	61
2.12 Sintesa Preseden	64
2.13 Kriteria Rancangan Kantor	67
BAB 3	69
METODOLOGI PERANCANGAN	69
3.1 Pendekatan Perancangan	69
3.2 Objek Perancangan	73
3.3 Aspek Eksplorasi Perancangan.....	74
3.4 Proses Perancangan	76
3.5 Metode Perancangan.....	86
BAB 4.....	93
ANALISIS DAN PENGGABUNGAN ELEMEN.....	93
4.1 Analisis pada proses perancangan	94
4.2 Identifikasi <i>Forces</i> dan Analisis	95
4.3 Kriteria Perancangan Balai Kota Banjarbaru	118
4.4 Program Ruang	119
4.5 Konsep Parsial Ruang Kerja	120
BAB 5	133
HASIL PERANCANGAN	133
5.1 Konsep Perancangan.....	133
BAB 6	145
KESIMPULAN DAN SARAN	145
6.1 Kesimpulan	145

6.2	Saran.....	152
	DAFTAR PUSTAKA	153
	LAMPIRAN 1	163
	LAMPIRAN 2.....	167
	LAMPIRAN 3.....	171
	LAMPIRAN 4.....	175
	LAMPIRAN 5.....	177
	LAMPIRAN 6.....	181
	LAMPIRAN 7	185
	LAMPIRAN 8.....	187
	LAMPIRAN 9	199
	LAMPIRAN 10.....	201
	LAMPIRAN 11	211
	BIODATA PENULIS	217

halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Sintesa Kajian Pustaka	30
Tabel 2.2	Hubungan Sintesa Kajian Pustaka	34
Tabel 2.3	Kesimpulan HNI Corporate Headquarter	39
Tabel 2.4	Kesimpulan Wooden Office.....	43
Tabel 2.5	Kesimpulan Atlas Garden	47
Tabel 2.6	Kesimpulan Alma Creative Club	52
Tabel 2.7	Kesimpulan House Part Office	54
Tabel 2.8	Kesimpulan Club Med	57
Tabel 2.9	Kesimpulan MAT Office	60
Tabel 2.10	Kesimpulan BMLZ Villa Office	63
Tabel 2.11	Sintesa Kajian Preseden	64
Tabel 2.12	Kriteria Rancangan Kantor	67
Tabel 3.1	Tahapan, Proses, Alat Force Identification & Analysis.....	81
Tabel 3.2	Contoh Kuisisioner Forces Identification menuju Data Analysis	78
Tabel 4. 1	Matriks Hubungan Antar Data Analisis Kultur dan Tapak.....	107
Tabel 4. 2	Matriks Hubungan Analisis Kultur dan Tapak dengan Forces Perancangan	107
Tabel 4. 3	Sintesis Analisis Kultur dan Tapak.....	109
Tabel 4. 4	Matriks Hubungan Poin Kuesioner dengan Forces Perancangan	115
Tabel 6. 1	Hubungan permasalahan perancangan dengan poin kesimpulan.....	151

halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Hubungan sistematika penulisan dengan metode perancangan	10
Gambar 2.1	Tampak depan HNI Office.....	35
Gambar 2.2	Skybridge dan selubung bangunan yang transparan	36
Gambar 2.3	Proses skematik rancangan hubungan baru kantor pusat dengan pabrik manufaktur (workshop).....	36
Gambar 2.4	Denah	36
Gambar 2.5	Interior Ruang Kerja, Ruang Sirkulasi, & Material Fasad Ruang .	37
Gambar 2.6	Perspektif Pabrik Manufaktur & Model Tangga.....	37
Gambar 2.7	Tampak & Perspektif	39
Gambar 2.8	View interior dari luar	36
Gambar 2.9	View plafond r. kerja.....	36
Gambar 2.10	View lantai r. kerja	36
Gambar 2.11	View plafond koridor	36
Gambar 2.12	Tampak luar	36
Gambar 2.13	Denah lt. 1, 2, 3 dan Potongan	41
Gambar 2.14	Tampak perspektif atlas garden.....	43
Gambar 2.15	Potongan Site	40
Gambar 2.16	Denah lt. 1 dan 2	44
Gambar 2.17	Interior garis kuning.....	41
Gambar 2.18	Interior garis biru.....	41
Gambar 2.19	Interior Kantor.....	41
Gambar 2.20	Eksterior Kantor	41
Gambar 2.21	Alma Atrium	43
Gambar 2.22	Ruang Kerja Komunal, Ruang Rapat Kecil, Ruang Pmeran Karya	48
Gambar 2.23	Potongan.....	48
Gambar 2.24	Denah Lantai Dasar & 1-2	49
Gambar 2.25	Denah Lantai Dasar & 3-4	50
Gambar 2.26	Aksonometri Denah.....	46
Gambar 2.27	Sliced-House Office Concept.....	52
Gambar 2.28	ClubMed Office.....	55

Gambar 2.29 Pool-like Interior Design	51
Gambar 2.30 Floor Plan	52
Gambar 2.31 Vacation Concultation Corner	52
Gambar 2.32 Social Pantry.....	52
Gambar 2.33 Working Station.....	52
Gambar 2.34 Interior Vertical Garden & Outside View	52
Gambar 2.35 Schematic Plan	54
Gambar 2.36 Lobby Area	54
Gambar 2.37 Communal & Semi Private Working Space	55
Gambar 2.38 Ruang lobby komunal.....	55
Gambar 2.39 Denah Lantai 1 dan 2.....	55
Gambar 2.40 Denah Basemen	56
Gambar 2.41 Basement's Color	56
Gambar 2.42 Front View	61
Gambar 2.43 Aksonometri	57
Gambar 2.44 Section A	58
Gambar 2.45 Plafond dengan kotak skylight	58
Gambar 2.46 Night & Day Situations	58
Gambar 2.47 The Ceiling	58
Gambar 2.48 Hanging Ivy	59
Gambar 2.49 Simple Grey	59
Gambar 3.1 Identifikasi Hubungan Ruang kerja dengan perilaku stres	78
Gambar 3.2 Identifikasi Hubungan Sirkulasi Ruang kerja dengan perilaku stres	79
Gambar 3.3. Identifikasi Hubungan Bentuk dan Susunan Ruang kerja dengan perilaku stres.....	79
Gambar 3.4 Proses 1 Identify Forces.	80
Gambar 3.5 Proses 2 Determine Needs	80
Gambar 3.6 Proses 3 Collect and Analyze Fact	80
Gambar 3.7 Proses 4 Uncover and Test Concepts.....	80
Gambar 3.8 Proses 5 Establish Goal	80
Gambar 3.9 Proses Interview & Kuisisioner.....	82

Gambar 3.10 Proses Brainstorming & Synectic. (Jones, 1970).....	84
Gambar 3.11 Proses Propose Form, Refine, Assembly	85
Gambar 3.12 Proses Tahap Proposal	86
Gambar 3.13. Alur kerangka kerja dalam Forced-Based Method	87
Gambar 3.14 Bagan Brainstorming & Drafting Kuisisioner	89
Gambar 3.15 Metode-metode lain di dalam metode Force-based Framework....	91
Gambar 4.1 Analisis objek rancangan pada tahapan identifikasi forces.....	93
Gambar 4.2 Wawancara dengan bapak Yayan Disporabudpar Banjarbaru.....	95
Gambar 4.3 Lokasi Gedung Balai Kota	95
Gambar 4.4 Wawancara dengan Pak I'is S.	96
Gambar 4.5 Letak tangga dan selasar	96
Gambar 4.6 Letak tangga dan selasar	96
Gambar 4.7 Denah lantai I & II Balai Kota Banjarbaru	97
Gambar 4.8 Partisi antara ruang kerja staff dengan kepala bagian.....	97
Gambar 4.9 Wawancara dengan Kabag Umum.....	98
Gambar 4.10 Denah lantai III / Ruang Kerja Walikota	98
Gambar 4.11 Denah Organisasi Ruang Kerja Bidang SDK.	99
Gambar 4.12 Suasana Ruang Kerja Bidang SDK.....	99
Gambar 4.13 Struktur Organisasi Kerja BPKAD	100
Gambar 4.14 Denah Organisasi Ruang Kerja BPKAD	100
Gambar 4.15 Denah Organisasi Ruang Kerja BKPP.....	101
Gambar 4.16 Lobby BKPP	101
Gambar 4.17 Ruang Kerja Staff BKPP.....	101
Gambar 4.18 Ruang-ruang kepala bidang hukum, umum, dan kepala BKPP ...	102
Gambar 4.19 Selasar Lantai I dan II	103
Gambar 4.20 Suasana Ruang Kerja Bernuansa Kolonial	104
Gambar 4.21 Suasana Ruang Kerja Bernuansa Modern.....	104
Gambar 4.22 Kontur Tapak Eksisitng.....	105
Gambar 4.23 Suasana Ruang Luar dan Dalam	105
Gambar 4.24 Landscape Eksisiting Balai Kota Banjarbaru.....	106
Gambar 4.25 Grafik Kuesioner 1 Pertanyaan 1	116
Gambar 4.26 Grafik Kuesioner 1 Pertanyaan 2	116

Gambar 4.27 Grafik Kuesioner 1 Pertanyaan 3.....	116
Gambar 4.28 Grafik Kuesioner 1 Pertanyaan 4.....	116
Gambar 4.29 Grafik Kuesioner 1 Pertanyaan 5.....	117
Gambar 4.30 Grafik Kuesioner 1 Pertanyaan 6.....	117
Gambar 4.31 Grafik Kuesioner 1 Pertanyaan 7.....	117
Gambar 4.32 Tipologi Organisasi Ruang	122
Gambar 4.33 Konsep Organisasi Ruang Linier.....	122
Gambar 4.34 Konsep Organisasi Ruang Axial.....	122
Gambar 4.35 Konsep Organisasi Ruang Grid	123
Gambar 4.36 Konsep Organisasi Ruang Central.....	123
Gambar 4.37 Konsep Organisasi Ruang Radial.....	123
Gambar 4.38 Konsep Organisasi Ruang Cluster	123
Gambar 4.39 Konsep Kombinasi Kaca dan Tanaman Gantung.....	124
Gambar 4.40 Konsep Kombinasi Kaca dan Rumpun Sintetis.....	125
Gambar 4.41 Konsep Bernuansa Rumah Tinggal dengan Ruang Kerja Partisi Tirai dan dengan Tanaman	125
Gambar 4.42 Konsep Membingkai Ruang Luar didalam Ruang Kerja dengan Ruang Kaca.....	125
Gambar 4.43 Ruang Kerja Personal Solo.....	126
Gambar 4.44 Ruang Kerja Personal Duo	126
Gambar 4.45 Ruang Kerja Personal Trio	126
Gambar 4.46 Ruang Kerja Personal Quatro	126
Gambar 4.47 Konsep Ruang Partisi	127
Gambar 4.48 Konsep Ruang Partisi	128
Gambar 4.49 Konsep Mobile Working Desk	128
Gambar 4.50 Pola Pergerakan Linier	128
Gambar 4.51 Pola Pergerakan Sentral.....	129
Gambar 4.52 Konsep Ruang Kerja Axial dengan beberapa konfigurasi didalam kulster bagian kerja.....	129
Gambar 4.53 Konsep Ruang Kerja Linier dengan beberapa konfigurasi didalam kulster bagian kerja.....	130
Gambar 4.54 Grafik Hasil Kuesioner 2 Pertanyaan 1	131

Gambar 4.55 Grafik Hasil Kuesioner 2 Pertanyaan 2.....	131
Gambar 4.56 Grafik Hasil Kuesioner 2 Pertanyaan 3.....	131
Gambar 5.1 Konsep Mobile Working Desk.....	135
Gambar 5.2 Konsep Cluster Ruang Kerja.....	136
Gambar 5.3 Konsep Time-Framing pada Lobby Balai Kota	138
Gambar 5.4 Konsep Ruang Partisi	138
Gambar 5.5 Konsep Ruang Partisi menggunakan selubung ruang kaca dan jendela	138
Gambar 5.6 Sistem struktur dan bukaan jendela.....	139
Gambar 5.7 Tampak depan	140
Gambar 5.8 Organisasi Ruang Kerja Lantai 1 & 2	140
Gambar 5.9 Pola Sirkulasi Lantai 1 & 2	140
Gambar 5.10 Grafik Hasil Kuesioner 3 Pertanyaan 1.....	143
Gambar 5.11 Grafik Hasil Kuesioner 3 Pertanyaan 2.....	143
Gambar 5.12 Grafik Hasil Kuesioner 3 Pertanyaan 3.....	143
Gambar 5.13 Grafik Hasil Kuesioner 3 Pertanyaan 4.....	144
Gambar 5.14 Grafik Hasil Kuesioner 3 Pertanyaan 5.....	144
Gambar 5.15 Grafik Hasil Kuesioner 3 Pertanyaan 6.....	144
Gambar 6.1 Rancangan dan konfigurasi mobile working desk dan cluster kelompok/bagian kerja	148
Gambar 6.2 Sirkulasi model selasar dan korodior	148
Gambar 6.3 Skema sirkulasi	148
Gambar 6.4 Partisi sebagai sekat, ruang transisi dan ruang relaksasi.....	149
Gambar 6.5 Ruang partisi sebagai media memasukkan nuansa dan suasana ruang luar ke ruang dalam dan sebagai elemen selubung bangunan	149
Gambar 6.6 Tata lansekap simetris	150

halaman ini sengaja dikosongkan

BAB 1

PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

1.1 Penyakit Modern

Kemajuan ekonomi pada sebuah negara sangatlah berakibat kepada perilaku kerja penduduknya, tanpa terkecuali negara Indonesia. Ini merupakan hubungan timbal balik dimana apabila negara dengan keinginan ekonomi yang tinggi tentu membutuhkan usaha yang tinggi dalam pencapaiannya oleh pelaku ekonomi dalam sebuah negara tersebut. Pada situs berita *bbc.com*, seorang pekerja kantor mengakui bahwa ini adalah penyakit modern; setiap kali Schaffner menyalakan televisi, dia akan melihat perdebatan ini sebagai cobaan budaya 24 jam 7 hari seminggu. “Semua komentator menilai zaman hidup kita adalah yang terburuk - bahwa ini memperburuk cadangan energi kita,” (Anna Katharina Schaffner, penulis buku *Exhaustion: A History/www.bbc.com*). Dalam situs berita lainnya yaitu *liputan6.com*, bahwa dimana semua orang pasti pernah mengalami stres di tempat kerja. Faktor penyebab stres atau stresor bisa dari mana saja, yang terbagi menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal yakni berupa emosi yang kuat dan bersifat negatif. Dan faktor eksternal ini disebabkan reaksi seorang individu terhadap lingkungan (Ketua Umum Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia (PDSKJI), Eka Viora/*www.liputan6.com*).

Terdapat riset yang menyimpulkan bahwa stres dapat menciptakan perubahan dalam metabolisme, meningkatkan detak jantung dan tarikan napas, menaikkan tekanan darah, menimbulkan sakit kepala, dan memicu serangan jantung. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa apabila lingkungan kerja yang menimbulkan kejenuhan atau stres tingkat tinggi dapat menurunkan performa pekerjaannya dalam hal psikologis dan juga fisiologis (Schuler 1980). Kebosanan di tempat kerja merupakan suatu hal alami yang akan dirasakan oleh setiap orang, namun sebagian besar hal ini telah diabaikan oleh organisasi (Fisher 1998, dalam Laksono 2014). Alasan utama terjadinya kebosanan adalah karena individu tidak dapat berkonsentrasi (Damrad-Frye dan Laird 1989, dalam Leksono 2014).

Kebosanan dalam pekerjaan yang monoton secara luas diakui sebagai efek samping yang tidak diinginkan dikarenakan kebosanan dalam mengerjakan pekerjaan yang berulang-ulang (Thackray 1981, dalam Leksono 2014). Dalam pengerjaannya yang berulang-ulang dapat menimbulkan kebosanan dan hilangnya konsentrasi dalam pekerjaan tersebut. Kebosanan yang terjadi pada waktu singkat tidak akan memberikan pengaruh, namun kemungkinan buruk yang terjadi adalah bila berlangsung dalam jangka waktu yang lama. Hal ini dapat menyebabkan stres bagi karyawan dan berdampak pada penurunan kinerja. Pada penelitian pada salah satu kantor pemerintahan bahwa ada ditemukannya peningkatan angka absensi yang dipengaruhi oleh stress akibat sudah lamanya pekerja tersebut melakukan pekerjaannya di tempat tersebut (Lubis, 2018).

Bagaimana sebuah lingkungan tempat kerja bisa menimbulkan kebosanan dan menghabiskan energi pekerja, apakah dari segi tatanan ruang kerja, suasana ruang kerja, sirkulasi kerja, atau yang lainnya. Kejenuhan ini berdampak kepada perubahan perilaku pekerja suatu perusahaan atau instansi. Perubahan tersebut dapat dilihat pada fenomena yang sering terjadi di kantor pemerintahan dimana pada saat jam kerja masih banyak pekerja yang berada di luar ruang kerja mereka untuk menghilangkan kejenuhan dengan mengobrol dengan rekan kerja atau merokok. Pada sebuah kantor pemerintahan di kota Banjarbaru dimana menggunakan langgam kolonialisme yang dimana kantor tersebut menjadi bangunan cagar budaya dimana elemen-elemen yang ada pada eksterior atau interior harus dipertahankan. Maka, ada bagian dari elemen arsitektur yang dapat mempengaruhi perilaku jenuh/gejala stress dimana di bangunan tersebut terdapat elemen yang sifatnya tidak bisa diganti atau diubah dengan mudah. Sehingga menimbulkan kecenderungan ruang kerja yang bersifat monoton. Semua kebutuhan dan ukuran setiap ruang kerja di setiap Kantor Dinas Pemerintahan sudah diterapkan dalam Permendagri no.7 th. 2006. Peraturan ini diterapkan agar pekerja bekerja secara efektif dan teratur agar pencapaian kerja yang didapatkan oleh pekerja tercapai secara optimal. Dengan kondisi ruang kerja yang sulit diatur ulang kembali elemen-elemen ruangnya maka menjadikan pekerja yang semakin lama bekerja di ruangnya menyebabkan jenuh dan menurunnya produktivitas kerja.

Rancangan arsitektur tentu sangat mempengaruhi perilaku pengguna yang ada di dalamnya. Melihat adanya pengaruh terhadap rancangan ruang dan sirkulasi dalam perilaku pengguna, pendekatan perancangan yang dirasa tepat untuk memecahkan masalah ini adalah pendekatan Arsitektur Perilaku. Dalam penerapannya pada perancangan, istilah perilaku diartikan sebagai suatu fungsi dari tuntutan-tuntutan organisme dalam dan lingkungan sosio-fisik luar yang meliputi penyelidikan sistematis tentang hubungan-hubungan antara lingkungan dan perilaku manusia dan penerapannya dalam proses perancangan. Arsitektur perilaku mewadahi dan mempengaruhi penggunaanya secara cyclic (Snyder, 1979). Kemudian manusia merencanakan bangunan berdasarkan kebutuhan, yang kemudian membentuk perilaku manusia itu sendiri. Setelah Perilaku manusia terbentuk akibat arsitektur yang telah dibuat, manusia kembali membentuk arsitektur yang telah dibangun sebelumnya atas dasar perilaku yang telah dibentuk, dan seterusnya (Brand, 1994). Penentuan kebutuhan tentunya membutuhkan daftar aktivitas yang akan dilakukan di dalamnya, akan tetapi apabila melihat permasalahan yang ada maka kebutuhan ruang memerlukan lebih dari hanya sekedar aktivitas, juga kebutuhan psikis pekerja agar pekerjaan tetap optimal hingga waktu yang ditentukan.

Dalam konteks kantor yang mengurangi tingkat stres, telah banyak terobosan rancangan oleh arsitektur di era modern yang menunjang optimasi psikis dan fisik pekerja. Banyak organisasi telah mencoba rancangan baru dan teknik untuk membangun perkantoran yang dapat meningkatkan produktivitas dan menarik lebih banyak karyawan. Tercatat bahwa rancangan ruang kerja dalam kantor bersamaan dengan proses pengelolaan yang efisien merupakan faktor utama dalam meningkatkan produktivitas karyawan dan meningkatkan kinerja organisasi (Uzee, Leaman dan Bordass, Williams *et al.* dalam Hameed dan Amjad, 2009). Sebuah penelitian yang dilakukan pada lingkungan tempat kerja US (Gensler dalam Hameed dan Amjad, 2009) mengenai rancangan kerja, kepuasan kerja, dan produktivitas kerja menunjukkan bahwa hampir 22% peningkatan kinerja dapat dicapai jika kantor mereka dirancang dengan baik. Karyawan mempercayai bahwa perusahaan ingin menekan biaya pengeluaran sehingga berakibat pada rancangan

tempat kerja mereka yang buruk. Mereka mengakui bahwa kinerja mereka terpengaruhi oleh lingkungan kualitas lingkungan kerja mereka (Gensler dalam Hameed dan Amjad, 2009). Penelitian lain dilakukan pada front office di seluruh kantor unit binaan PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk. Cabang Jemursari Surabaya yang menghasilkan tata ruang kantor memberi kontribusi sebesar 45,3% terhadap produktivitas kerja karyawan (Pancorowati, 2013).

Dengan berbagai permasalahan kerja tersebut maka dibutuhkan sebuah rancangan kantor dengan fasad transparan, menggunakan ruang tanpa partisi, memberikan interior ruang yang berkesan “hijau” sehingga lebih segar, memasukan unsur” eksterior (alam) ke dalam interior ruang kerja (semi terbuka), dan ada juga menggunakan rancangan kantor sangat terbuka (*open office*). *Open plan working space* dimana rancangan ruang kerja seperti ini dapat menangani masalah birokrasi atau komunikasi kerja menjadi lebih mudah, juga dalam segi budget, kapasitas, dan kejenuhan jadi lebih fleksibel dan mengurangi gejala stres. Juga dapat membuka pikiran lebih jauh kedepan karena keterbukaan ruang kerja ini (www.workspacedesign.co.uk).

Salah satu contohnya adalah *HNI Corporate Headquarter* di Muscatin, Amerika Serikat (archdaily.com). Upaya arsitektur lain dalam mengubah perilaku adalah dengan adanya *coworking space*, dimana ini adalah perkembangan dari open plan working space yang tidak hanya terbuka dari segi fisik, tetapi juga dari segi subjek pekerjaan yang lebih beragam pada satu ruang kerja. Fleksibilitas ruang dan subjek kerja ini menciptakan keterbukaan yang lebih dari sekedar hanya tempat kerja, tetapi juga bertukar pikiran dari berbagai subjek kerja. Upaya lain yang lebih lebih membuat ruang kerja lebih terbuka dari segi selubung ruang atau bangunan adalah *Nature Working Space*. Kantor ini lebih mensinkronisasi antara ruang kerja dengan ruang luar di lingkungan sekitar ruang kerja. Dengan upaya secara arsitektural seperti ini, keuntungan yang didapatkan lebih kepada suasana kerja yang lebih natural (dari segi nuansa ciptaan, penghawaan, penchayaan, dsb) karena adanya keterbukaan ruang kerja secara menyeluruh. Contoh dari ruangn kerja seperti ini berada di London’s Hoxton Square, Britania Raya dengan nama *Treexoffice* (www.bbc.com).

Di beberapa kota besar di Indonesia telah banyak *co-working space* yang sudah menjadi trend sebagai tempat bekerja, salah satunya adalah *Code Margonda* di kota Depok (news.liputan6.com). Rancangan arsitektur yang menyinggung tentang cara mengubah kebiasaan manusia dengan tata ruang dan sirkulasi serta hubungannya, ruang dan sirkulasi tidak hanya sebuah wadah 1 aktivitas, akan tetapi juga bisa menjadi beberapa aktivitas bahkan menjadikan ruang baru di titik-titik pertemuannya. Sebagai contoh *bordess tangga* yang adalah sebuah titik istirahat atau transisi sebuah transportasi vertikal, bisa menjadi sebuah rancangan arsitektur yang mengubah fungsinya bertambah tidak hanya satu melainkan menjadi *communal space, coffee space, sport space*.

Dengan diterangkannya permasalahan tentang stres dan hubungannya dengan lingkungan kerja, kemudian adanya beberapa contoh bagaimana sebuah kantor dengan konsep yang lebih terbuka dan dinamis, dan selanjutnya tercipta sebuah nuansa ruang yang lebih santai karena penggabungan beberapa material arsitektur yang menciptakan nuansa kerja yang positif. Nuansa tersebut bisa tercapai karena melihat kebutuhan pekerja dan tuntutan pekerjaan jaman sekarang sehingga tempat bekerja tersebut memiliki kebutuhan ruang dimana dilihat dari segi dimensi, pencahayaan dan penghawaan, yang kemudian menyebabkan terciptanya nuansa ruang kerja yang lebih santai juga lebih produktif untuk pekerja dalam bekerja.

Inovasi dalam gagasan konsep partisi ruang, waktu, dan pengalihan ini memiliki tiga unsur rancangan yang akan disinggung. Pertama adalah elemen pembentuk ruang (batasan, bentuk, perilaku pelaku) yang akan menentukan bagaimana sebuah ruang fleksibel-adaptif yang menyesuaikan dengan titik jenuh kerja pada lingkungan ruang kerja gedung balai kota Banjarbaru. Kedua adalah pada identitas setiap ruang kerja instansi, yang dimana identitas ini menyinggung tentang preservasi langgam eksisting bangunan (kolonialisme sebagai identitas keseluruhan) akan tetapi juga menghadirkan identitas baru bagi tiap-tiap instansi ruang kerja di bangunan ini. Ketiga adalah pada proses rancangan dalam menemukan dan memutuskan permasalahan hingga konsep rancangan, melibatkan pelaku yang ada di setiap ruang kerja atau bisa dikatakan ini adalah sebuah *Participatory Design Process*.

Selanjutnya ketiga elemen di atas akan menjadi padu dimana membentuk sebuah nuansa lingkungan ruang kerja yang mengurangi tingkat jenuh atau gejala stress pekerjaanya juga masing-masing ruang akan memiliki identitas tersendiri sehingga menciptakan kemudahan akses. Perbedaan dan keterbaruan konsep rancangan ini dengan konsep kantor pemerintahan lainnya adalah terletak pada konsep partisi ruang, waktu, pengalihan dengan melibatkan pekerja di balai kota Banjarbaru untuk menentukan kriteria dan konsep fleksibel-adaptif yang seperti apa yang sesuai untuk kenyamanan psikis dan produktivitas kerja mereka. Kemudian menciptakan sebuah nuansa ruang dalam yang kontradiktif dengan identitas fasad gedung balai kota yang bernuansa formal ikonik kolonial. Sehingga konsep ini diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pekerja dengan nuansa partisi ruang, waktu, pengalihan yang bertujuan menghilangkan nuansa ruang dan lingkungan kerja yang monoton sehingga dapat mengurangi tingkat jenuh dan meningkatkan produktivitas kerja para pekerjaanya.

1.2 Permasalahan Perancangan

Fasilitas ruang kerja di kantor pemerintahan memiliki beberapa persyaratan yang telah ditetapkan oleh Permendagri no. 7 th. 2006 sehingga rancangan diharapkan selain dapat menangani permasalahan tingkat stres pada pekerja, juga menyesuaikan dengan standar yang sudah ada. Dan untuk di kota Banjarbaru kantor pemerintahan yang akan dijadikan objek perancangan adalah Gedung Balai Kota Banjarbaru yang berlanggam kolonial dimana rancangan ini memiliki ruang kerja yang sangat tertutup dari segi penglihatan, aksesibilitas maupun pendengaran dan juga memiliki nilai sejarah terhadap perkembangan kota Banjarbaru. Melihat permasalahan gejala stres atau jenuh pada pekerja yang sering terjadi dimana permasalahan ini dapat mengganggu kesehatan pekerja dan kemudian berakibat kepada performa kerja dan instansi dimana mereka bekerja. Maka, hal tersebut menjadikan tesis perancangan kembali Ruang Kerja Gedung Balai Kota Banjarbaru sebagai upaya menurunkan tingkat stres pekerja dengan konsep partisi ruang, waktu dan pengalihan. Perancangan ini menggunakan pendekatan arsitektur perilaku yang berfokus pada rancangan partisi ruang adaptif, dinamis dan fleksibel. Permasalahan yang akan dipecahkan adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana kriteria rancangan ruang kerja di gedung balai kota Banjarbaru yang mengurangi gejala stres/ perilaku jenuh dan meningkatkan produktivitas pekerja?
- b. Bagaimana bentuk dan material partisi ruang adaptif- fleksibel yang bisa menurunkan gejala stres pekerja di ruang kerja balai kota Banjarbaru?
- c. Bagaimana rancangan ruangan kantor tiap instansi kerja yang memiliki identitas ruang kerja masing-masing dan tetap mempertahankan identitas asli balai kota Banjarbaru?

Untuk mengklarifikasi penetapan permasalahan dan upaya rancangan maka diperlukan riset berupa pembagian kuesioner terhadap pengguna bangunan untuk kepuasan rancangan tata ruang dan sirkulasi di kantor yang telah ada. Kemudian melakukan survei terhadap tipologi bangunan gedung balaikota untuk menentukan ruang-ruang yang telah ada. Hasil riset akan diterapkan pada rancangan eksisting dari elemen ruang, partisi antar ruang, hubungan ruang, sirkulasi ruang, dan bentuk ruang yang padu kemudian menciptakan nuansa lingkungan kerja yang mengurangi kejenuhan dan meningkatkan produktivitas kerja bagi pekerjanya.

1.3 Tujuan Perancangan

- a. Perumusan konsep arsitektur partisi ruang, waktu, pengalihan didalam gedung balai kota banjarbaru yang berfokus pada rancangan ruang kerja yang dapat mengurangi gejala stres atau jenuh dan meningkatkan produktivitas pekerjanya.
- b. Perumusan rancangan bentuk dan material partisi ruang adaptif yang bisa menurunkan stress pekerja di ruang kerja gedung balai kota banjarbaru.
- c. Perumusan rancangan ruangan kerja tiap instansi kerja yang memiliki identitas ruang kerja masing-masing.

1.4 Manfaat Perancangan

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teori dan praktisi sebagai berikut:

- a. Manfaat praktisi untuk pemerintah dan masyarakat yang pertama adalah untuk mengurangi tingkat stres pada pekerja sehingga meningkatkan performa dan kualitas kerja pemerintah dari segi kualitas kerja dan juga psikis pekerjanya. Kedua adalah untuk menciptakan nuansa lingkungan kerja pemerintahan yang lebih transparan dan tidak terlalu formal akan tetapi juga lebih produktif, dan juga memiliki karakter ruang dan sirkulasi sehingga memudahkan aksesibilitas bagi pengguna tetap maupun temporer. Ketiga adalah mempertahankan nilai keaslian pada bangunan gedung Balai Kota Banjarbaru.
- b. Manfaat teori bagi akademisi adalah untuk menambah pengetahuan tentang bagaimana strategi merancang ruang kerja gedung balai kota yang bernuansa adaptif-fleksibel dalam konteks rancangan arsitektur sebagai wadah pengubah perilaku (*behavior modifier*).

1.5 Batasan Perancangan

Batasan perancangan dilakukan agar lebih fokus untuk menjawab permasalahan perancangan secara efektif dan efisien maka dijabarkan sebagai berikut:

- a. Rancangan ini terdiri dari Ruang Kerja Instansi SKD, BPKAD, BKPP dan beberapa ruang penunjang lainnya yang sesuai dengan standard Permendagri yang tiap ruang memiliki privasi dan indetitas masing-masing.
- b. Rancangan yang berbasis pada pendekatan arsitektur perilaku akan menyentuh pada beberapa elemen rancangan antara lain adalah: bentukan ruang, fasad ruang dan bangunan, hubungan ruang, hierarki ruang, sirkulasi antar ruang, hubungan ruang dalam dengan ruang luar bangunan. Yang dimana semua ini berkaitan dengan konsep partisi ruang, waktu, pengalihan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam tesis ini memiliki sistematika penulisan yang dimana sistematika tersebut berhubungan dengan metode perancangannya, yaitu sebagai berikut :

A. Latar Belakang

Tahap ini adalah untuk mengetahui permasalahan secara luas yang terjadi pada lingkup objek perancangan. Pada tahap sistematika penulisan ini apabila dihuungkan dengan metode atau proses perancangan terletak pada tahap awal dalam *Force Identification*.

B. Kajian Pustaka

Tahap ini adalah untuk mengkaji lebih dalam tentang pemasalahan yang sudah diangkat agar lebih mendalam untuk menentukan substansi permasalahan yang akan diselesaikan dan mengetahui substansi *force* apa saja yang berkaitan dengan rancangan arsitektur untuk menjawab permasalahan. Apabila dikaitkan dengan metode atau proses perancangan terletak pada tahap menentukan *context*, *culture* dan *need* yang ada dalam *force identification*.

C. Metode Perancangan

Tahap ini adalah untuk menjelaskan strategi dan tahapan yang seperti apa yang akan dilakukan dalam rancangan untuk menjawab permasalahan yang sudah ditetapkan dan dikaji lebih dalam. Dalam metode menjelaskan bagaimana proses perancangan tersebut mulai dari penentuan permasalahan, pengkajian permasalahan dan substansi dalam arsitektur, dan menentukan *architectural syntax*. Kemudian dilanjutkan kepada proses membuat bentuk pengajuan yang kemudian bentuk-bentuk arsitektur tersebut akan disempurnakan secara terus menerus hingga mencapai kesepakatan. Kemudian yang terakhir yaitu pembuatan proposal yang sudah disempurnakan bentukan arsitektur tersebut menjadi sebuah rancangan yang utuh. Apabila dikaitkan dengan metode atau proses perancangan tidak ada tahapan khusus, hanya sebagai proses dalam eksplorasi dan evaluasi *thinking process* dan *design process*.

D. Analisis dan Penggabungan Elemen

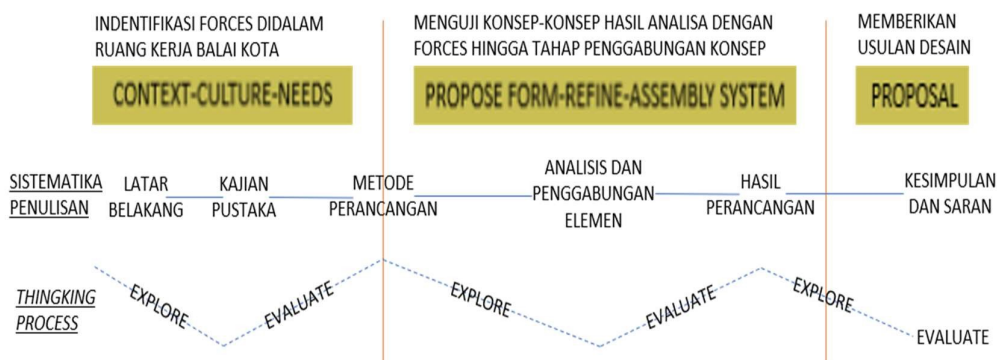
Tahap ini adalah untuk melakukan kajian studi lapangan yang kemudian hasilnya disesuaikan dengan kajian pustaka sehingga dapat menghasilkan *architectural syntax* sebagai dasar dalam tahap awal untuk menghasilkan bentuk atau rancangan arsitektural. Kemudian hasil tersebut diajukan dalam format kuesioner yang dilakukan secara berulang-ulang sebagai eksplorasi dan evaluasi rancangan. Apabila dikaitkan dengan metode atau proses perancangan terletak pada tahap menentukan *propose form*, *refine*, dan *assembly system*.

E. Hasil Perancangan

Tahap ini sudah menghasilkan sebuah rancangan keseluruhan yang dimana rancangan tersebut dideskripsikan secara jelas beserta lampiran-lampiran gambar yang menjelaskan tentang konsep-konsep rancangan. Bagaimana konsep-konsep tersebut dapat menyelesaikan atau mengurangi permasalahan yang telah diangkat. Apabila dikaitkan dengan metode atau proses perancangan terletak pada tahap akhir yaitu *propose form*, *refine*, dan *assembly system*.

F. Kesimpulan dan Saran

Pada tahap akhir sistematika penulisan ini sudah menghasilkan sebuah kalimat-kalimat kesimpulan dari hasil perancangan yang bagaimana hasil tersebut dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang telah diangkat. Kemudian memberikan saran untuk membangun ilmu pengetahuan dan memberikan saran perubahan atau pengembangan terhadap objek perancangan. Apabila dikaitkan dengan metode atau proses perancangan terletak pada tahap akhir yaitu *proposal*.



Gambar 1. 1 Hubungan sistematika penulisan dengan metode prancangan

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2. KAJIAN TEORI

2.1 Definisi Stres

Stres adalah "kekuatan pada tubuh yang menghasilkan deformasi atau ketegangan"). Dalam bahasa sehari-hari, orang-orang berbicara tentang stres seolah-olah itu merupakan kondisi medis, sedangkan kondisi sebenarnya adalah hasil dari stres, terwujud dalam berbagai bentuk (Egger, G., Reznik R., 2017). Spielberg (dalam Imatama, 2006 :17) juga menyatakan bahwa stres adalah tuntutan-tuntutan eksternal yang mengenai seseorang, misalnya objek-objek dalam lingkungan atau stimulus yang secara objektif adalah berbahaya. Stres juga bisa diartikan sebagai tekanan, ketegangan, atau gangguan yang tidak menyenangkan yang berasal dari luar diri seseorang. Stres kerja dapat berakibat positif (*eustress*) yang diperlukan untuk menghasilkan prestasi yang tinggi, namun pada umumnya stres kerja lebih banyak merugikan diri karyawan maupun perusahaan (Munandar, 2006:374).

Intensitas stres dapat diukur dengan tingkat puncak hormon stres, neurotransmitter, dan perubahan fisiologis lainnya seperti peningkatan denyut jantung dan tekanan darah, dan dapat mempengaruhi jumlah waktu untuk perubahan ini bertahan selama stres dan setelah penghentian stres (Dhabhar, 2018). Hasil kebingungan sebagian dari sebuah masalah semantik. Sementara kecemasan dan depresi adalah istilah hasil, stres lebih sering digunakan sebagai istilah proses, yang mencerminkan kemungkinan penyebab yang pertama, menurut *Macquarie Dictionary* (dalam Egger, G., Reznik R., 2017).

2.2 Gejala Stres atau jenuh pada pekerja

Penyebab stres kerja berasal dari faktor organisasional, lingkungan dan personal (Robbins, 2008). Pendapat ini diperkuat dengan banyaknya pemberitaan tentang pekerja yang stres karena lingkungan kerja yang kurang kondusif atau monoton, sehingga menyebabkan kecenderungan perilaku stres mudah terjadi pada

pekerja. Bila berbicara tentang sikap karyawan, yang lebih sering dimaksud adalah kepuasan kerja, (Robbins, 2006). Kepuasan kerja adalah keadaan emosi yang senang atau emosi positif yang berasal dari penilaian pekerjaan atau pengalaman kerja seseorang (Luthans, 2006).

Stres menampakkan diri dengan berbagai cara. Sebagai contoh, seorang individu yang sedang stres berat mungkin mengalami tekanan darah tinggi, seriwawan, jadi mudah jengkel, sulit membuat keputusan yang bersifat rutin, kehilangan selera makan, rentan terhadap kecelakaan, dan sebagainya. Akibat stres dapat dikelompokkan dalam tiga kategori umum: gejala fisiologis, gejala psikologis, dan gejala perilaku (Schuler. "Definition and Conceptualization of Stress," hal. 200-205). Kebosanan atau jenuh di tempat kerja merupakan suatu hal alami yang akan dirasakan oleh setiap orang, namun sebagian besar hal ini telah diabaikan oleh organisasi (Fisher 1998, dalam Laksono 2014). Alasan utama terjadinya kebosanan adalah karena individu tidak dapat berkonsentrasi (Damrad-Frye dan Laird 1989, dalam Leksono 2014). Kebosanan atau jenuh dalam pekerjaan yang monoton secara luas diakui sebagai efek samping yang tidak diinginkan dikarenakan kebosanan dalam mengerjakan pekerjaan yang berulang-ulang (Thackray 1981, dalam Leksono 2014).

Kebosanan yang terjadi pada waktu singkat tidak akan memberikan pengaruh, namun kemungkinan buruk yang terjadi adalah bila berlangsung dalam jangka waktu yang lama. Hal ini dapat menyebabkan stres bagi karyawan dan berdampak pada penurunan kinerja. Pada penelitian pada salah satu kantor pemerintahan, bahwa ada ditemukannya peningkatan angka absensi yang dipengaruhi oleh stres akibat sudah lamanya pekerja tersebut melakukan pekerjaannya di tempat tersebut (Lubis, 2018).

2.3 Arsitektur Perilaku

Kata “perilaku” menyatakan suatu kesadaran akan struktur sosial dari orang-orang, suatu gerakan bersama secara dinamik dalam waktu. Hanya dengan memikirkan suatu perilaku seseorang dalam ruang maka dapatlah kita membuat rancangan (Heimsath 1988, dalam Laurens 2004). Teori perubahan perilaku telah

dioperasionalkan dalam sejumlah proses rancangan spesifik dan preposisi metode. Ini mencerminkan spektrum strategi perilaku; dari sepenuhnya sadar untuk sepenuhnya tidak sadar atau kombinasi.

Dalam konteks ini, strategi menggambarkan pendekatan menyeluruh terhadap perubahan perilaku, termasuk penyebaran, intervensi, pemantauan, dan pengumpulan data, menurut Fogg, 2009; Kelders, Kok, Ossebaard, dan Van Gemert-Pijnen, 2012 (dalam Cash, *et al*, 2016). Membawa bidang-bidang ini bersama-sama, memberikan karakteristik awal dari rancangan perilaku sebagai merancang untuk strategi pendahuluan terhadap perubahan perilaku menggunakan intervensi implisit untuk memengaruhi perilaku. Ini adalah pelengkap, tetapi berbeda dari, berbagai pendekatan yang dijelaskan oleh rancangan persuasif atau teknologi (Kelders *et al.*, 2012) dan pilihan dari penghapusan secara fisik (Herring dan Roy, 2007).

Menurut Snyder dan Catanese (1984), arsitektur berwawasan perilaku adalah arsitektur yang mampu menanggapi kebutuhan dan perasaan manusia yang menyesuaikan dengan gaya hidup manusia didalamnya. Arsitektur perilaku mewadahi dan mempengaruhi penggunaanya secara *cyclic*. Menurut Manusia merencanakan bangunan berdasarkan kebutuhan, yang kemudian membentuk perilaku manusia itu sendiri. Setelah Perilaku manusia terbentuk akibat arsitektur yang telah dibuat, manusia kembali membentuk arsitektur yang telah dibangun sebelumnya atas dasar perilaku yang telah dibentuk, dan seterusnya (Brand, 1994). Bila dilihat dari bentuk respon terhadap stimulus yang ada, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua bentuk (Angkouw dan Kapugu, 2012), yaitu:

- a. Perilaku tertutup, adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (*covert*). Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan / kesadaran, dan sikap yang terjadi belum bisa diamati secara jelas oleh orang lain.
- b. Perilaku terbuka adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik.

2.4 Faktor yang mempengaruhi perilaku

Perilaku manusia dan hubungannya dengan suatu *setting* fisik sebenarnya terdapat keterkaitan yang erat dan pengaruh timbal balik diantara *setting* tersebut dengan perilaku manusia. Dengan kata lain, apabila terdapat perubahan *setting* yang disesuaikan dengan suatu kegiatan, maka akan ada imbas atau pengaruh terhadap perilaku manusia.

Menurut Setiawan (dalam Safrilia, 2017) variabel – variabel yang berpengaruh terhadap perilaku manusia, antara lain:

- a. Ruang. Hal terpenting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi dan pemakaian ruang tersebut. Perancangan fisik ruang memiliki variabel yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya.
- b. Ukuran dan bentuk. Ukuran dan bentuk ruang harus disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi, ukuran yang terlalu besar atau kecil akan mempengaruhi psikologis pemakainya.
- c. Perabot dan penataannya. Bentuk penataan perabot harus disesuaikan dengan sifat dari kegiatan yang ada di ruang tersebut. Penataan yang simetris memberi kesan kaku, dan resmi. Sedangkan penataan asimetris lebih berkesan dinamis dan kurang resmi.
- d. Warna. Warna memiliki peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pada ruang, pengaruh warna tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tetapi warna juga dapat mempengaruhi kualitas ruang tersebut.
- e. Suara, Temperatur dan Pencahayaan. Suara diukur dengan desibel, akan berpengaruh buruk bila terlalu keras. Demikian pula dengan temperatur dan pencahayaan yang dapat mempengaruhi psikologis seseorang.

A. Definisi Bentuk

Bentuk adalah sebuah istilah inklusif yang memiliki beberapa makna. Hal ini bisa merujuk pada sebuah penampilan eksternal yang dapat dikenali, seperti

kursi atau tubuh manusia yang mendudukinya. Hal ini bisa juga secara tidak langsung merujuk pada sebuah kondisi khusus dimana sesuatu bertindak atau memanifestasikan dirinya sendiri, seperti misalnya ketika kita membicarakan tentang air di dalam bentuk es atau uap (Ching, 2007). Menurut Bacon (1974) dalam Ching (2007) bahwa Bentuk Arsitektur adalah titik sentuh antara massa dan ruang. Bentuk-bentuk arsitektural, tekstur, material, modulasi cahaya dan bayangan, warna, semua berkombinasi untuk menghadirkan suatu kualitas atau roh yang mengartikulasikan ruang. Kualitas arsitektur ditentukan oleh keahlian sang perancang dalam menggunakan dan menghubungkan elemen-elemen ini, baik di dalam ruang interior maupun di dalam ruang di sekeliling bangunan.

Psikologi Gestalt dalam Ching (2007) menyatakan bahwa pikiran kita akan menyederhanakan lingkungan visual agar dapat memahaminya. Ketika menghadapi berbagai komposisi bentuk, kita cenderung mengurangi hal-hal tersebut ke dalam area visual kita hingga menjadi bentuk yang paling sederhana dan biasa. Semakin sederhana dan teratur suatu bentuk dasar, maka akan semakin mudah dikenali dan dipahami.

Ching (2007) dalam bukunya: bentuk, ruang, dan tatanan juga menyebutkan bahwa **Bentuk Dasar**, Garis luar karakteristik atau konfigurasi permukaan sebuah bentuk yang khusus. Bentuk dasar merupakan aspek prinsip yang membantu kita mengidentifikasi serta mengkategorikan bentuk. Sebagai tambahan bagi bentuk dasar, bentuk-bentuk memiliki sifat visual sebagai berikut:

- a. **Ukuran**, Dimensi fisik, panjang, lebar, dan kedalaman sebuah bentuk. Jika dimensi-dimensi tersebut menentukan proporsi suatu bentuk, maka skalanya akan ditentukan melalui ukurannya secara relatif terhadap bentuk-bentuk yang lain di dalam lingkungannya.
- b. **Warna**, Suatu fenomena persepsi cahaya dan visual yang bisa digambarkan dalam hal persepsi individu terhadap nilai rona, saturasi, dan nuansa. Warna merupakan atribut terjelas dalam membedakan sebuah bentuk dari lingkungannya. Hal ini juga mempengaruhi beban visual sebuah bentuk.

- c. **Tekstur**, Kualitas visual terutama indera sentuhan yang diberikan pada suatu permukaan melalui ukuran, bentuk, dasar, tatanan, dan proporsi bagian-bagiannya. Tekstur juga menentukan tingkat dimana permukaan sebuah bentuk merefleksikan atau menyerap cahaya langsung.

Bentuk juga memiliki sifat-sifat yang saling terkait yang menentukan pola dan komposisi elemen-elemen:

- a. **Posisi**, Lokasi relatif suatu bentuk terhadap lingkungannya atau area visual di dalamnya tempat dimana ia dilihat.
- b. **Orientasi**, Arah relatif suatu bentuk terhadap bidang dasar, titik batas area, bentuk-bentuk lain, atau terhadap orang yang melihat bentuk tersebut.
- c. **Inersia Visual**, Derajat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk. Inersia visual suatu bentuk tergantung pada geometrinya, dan juga orientasi relatifnya terhadap bidang dasar, gaya tarik gravitasi, dan garis pandangan kita.

Bentuk arsitektur adalah karakteristik visual dari sebuah bangunan yang memberinya identitas unik dan membedakannya dari yang lain, atau secara singkat bentuk arsitektur adalah titik kontak antara massa dan ruang (Jennatha, 2016). Sebagai fitur utama yang jelas, itu adalah aspek utama dalam kenikmatan estetika bangunan (Bacon dalam Jennatha, 2016).

B. Definisi Ruang

Ruang pandang kita terdiri dari elemen-elemen heterogen yang berbeda bentuk dasar, ukuran, warna, atau orientasinya. Untuk dapat memahami dengan baik struktur sebuah ruang pandang, kita cenderung mengorganisir elemen-elemennya ke dalam dua kelompok yang berlawanan, elemen-elemen positif, yang diindera sebagai figur, serta elemen-elemen negatif, yang menyediakan sebuah latar bagi figure-figur tersebut. Persepsi bergantung kepada interpretasi interaksi visual antara elemen positif dan negatif di dalam lingkungannya (Ching, 2007)

Hubungan simbiosis antara bentuk massa dan ruang dalam arsitektur dapat dinilai dan didapatkan keberadaannya pada beberapa skala yang berbeda. Harus

memperhatikan secara seksama tidak hanya pada bentuk bangunan, tapi juga dampak terhadap lingkungan disekitarnya. Pada sebuah skala tapak bangunan, ada beberapa strategi untuk menghubungkan bentuk sebuah bangunan terhadap ruang disekitarnya, sebuah bangunan dapat:

- a. Membentuk sebuah dinding di sepanjang tepi tapaknya dan mulai mendefinisikan sebuah ruang luar yang positif.
- b. Menyatukan ruang interiornya dengan ruang luar privat dari sebuah tapak berdinding
- c. Membungkus sebagian tapaknya sebagai suatu ruang luar dan melindunginya dari kondisi-kondisi iklim yang tidak diinginkan.

2.5 Persepsi ruang dan tempat

Arsitektur sangat berpengaruh terhadap persepsi maupun psikologi seseorang (Canter, 1974). Adanya skala, proporsi, ukuran, dan urutan ruang dapat mempengaruhi persepsi seseorang dalam mengenali sebuah ruang. Pada dasarnya sebuah bangunan dan manusia terjalin sebuah komunikasi, dimana komunikasi yang timbul berupa persepsi yang ditangkap mata/visual manusia. Canter (1974) mengatakan bahwa terdapat beberapa hal stimulus yang diberikan sebuah bangunan kepada persepsi manusia, yaitu:

A. Hukum Gestalt

Teori Gestalt dalam buku *Universal Principles of Design* adalah sebuah kata dari bahasa Jerman yang berarti bentuk yang ditemukan pada tahun 1912 dan dikembangkan oleh Max Wertheimer (1880-1943) adalah sebuah teori tentang bentuk (form) yang menjelaskan bagaimana persepsi visual bisa terbentuk. Persepsi tersebut terbentuk karena prinsip komposisi seni visual, yaitu:

1. *Similarity* (kesamaan bentuk)

Objek yang memiliki kesamaan bentuk elemen dikelompokkan menjadi sebuah satu kesatuan. Bentuk lingkaran dan segitiga yang berjajar. Objek dengan (warna, dimensi, ukuran, bentuk) sama, akan cenderung diamati sebagai satu kesatuan.

2. *Proximity* (kedekatan posisi)

Kedekatan posisi merupakan kondisi yang paling sederhana dari sebuah organisasi. Objek-objek yang memiliki bentuk yang lebih dekat cenderung terlihat berkelompok menjadi sebuah kesatuan, walaupun memiliki bentuk yang berbeda. Setiap orang menginginkan adanya komunikasi setiap individu terhadap ruang serta membutuhkan ruang yang bersifat privasi. Jarak pada *proximity* terbagi menjadi 4 jenis, yaitu:

- a. Jarak intim Fase dekat (0-15cm): perlindungan dan kasih sayang, padangan tidak tajam, tidak perlu suara keras.
- b. Fase jauh (15-45cm): jarak sentuh, tidak layak dimuka umum, padangan terdistorsi, bau tercium, suara berisik.
- c. Jarak pribadi Fase dekat (0,45-0,75m): mempengaruhi perasaan, padangan terganggu, tekstur jelas. Fase jauh (0,75-1,2m): pembicaraan pribadi, pandangan baik, suara jelas.
- d. Jarak sosial Fase dekat (1,2-2,1m): melihat diri, formalitas Fase jauh (2,1-3,6m): dominasi dan kerja sama.
- e. Jarak publik Fase dekat (3,6-7,5): belum slaing kenal Fase jauh (>7,5m): pembicara dengan audiens.

3. *Closure / Law of Closure* (ketertutupan)

Pada prinsip ini persepsi membentuk sebuah pola yang tertutup, tergantung pada fokus padangan dan persepsi masing-masing individu.

4. *Continuity* (keseimbangan pola)

Seseorang akan cenderung mengamati sebuah elemen yang berkesinambungan sebagai suatu kesatuan. Pola yang sama akan terlihat berkesinambungan walaupun tertutup pola lain dan dilihat sebagai sebuah kesatuan.

5. *Figure-ground* (bentuk dan latar)

Sebuah objek bisa dilihat sebagai dua objek dengan permainan foreground dan background. Masing-masing bisa diidentifikasi sebagai objek tanpa harus membentuknya menjadi solid.

6. *Common Fate* (kesamaan arah gerak)

Prinsip bidang dan simetri menyatakan jika semakin kecil area tertutup dan simetris akan cenderung terlihat sebagai satu unit kesatuan. Elemen dengan bentuk berbeda terlihat menjadi satu kesatuan ketika bergerak dengan cara dan arah yang sama.

7. *Depth Perception* (perkiraan jarak)

Suatu kemampuan indera penglihatan dalam mempersepsikan ruang. Ruang merupakan bentuk tiga dimensi sedangkan penglihatan manusia adalah dua dimensi, sehingga penginderaan terkait ruang dibutuhkan penghayatan secara menyeluruh yang tidak sekedar penginderaan visual. Pada prinsip ini terdapat beberapa kriteria sebagai berikut:

- a. Perspektif atmosferik: semakin jauh suatu objek dari pengamat, maka akan semakin terlihat tidak jelas.
- b. Perspektif linier: semakin jauh objek dari pengamat, garis-garisnya akan semakin menjadi konvergen atau terpusat.
- c. Kualitas permukaan (*texture gradient*): semakin jauh suatu objek dari pengamat, ketajaman kualitas teksturnya akan semakin berkurang.
- d. Posisi relatif: sebuah objek akan tertutupi dan berkurang kualitasnya dikarenakan adanya bayangan berasal dari objek yang lebih dekat. Benda yang lebih dekat akan terlihat di depan benda yang lebih jauh. dalam penglihatan pengamat. Sinar dan bayangan yang lebih jauh dari sumber cahaya akan lebih gelap.

B. *Context Effect*

Context Effect atau efek suasana adalah sebuah efek yang menghasilkan suasana tertentu melalui informasi yang ditangkap oleh mata dan diproses pada otak manusia (Canter, 1974). Contoh penerapan efek suasana ini adalah ketika seseorang

berada diluar ruangan pada saat terik matahari, kemudian menuju sebuah ruangan berwarna biru muda maka akan muncul persepsi dingin pada otak manusia. Sebaliknya, ketika seseorang berada pada cuaca dingin lalu menuju ruang dengan warna merah maka akan muncul persepsi hangat pada otak manusia. Dari penjabaran diatas disimpulkan bahwa warna berpengaruh pada kondisi psikologi seseorang menurut Mahnke (1996) (dalam Safrilia, 2017:38-44) diantaranya adalah:

- a. Merah: Memiliki makna menarik, kekuatan, membangkitkan, dan aktivitas. Makna negatif adalah kemarahan, darah, dan agresif.
- b. Jingga: Memiliki arti menarik dan merangsang. Jingga muda memiliki arti keriang dan kegembiraan.
- c. Kuning: Memiliki makna positif seperti kebahagiaan, keceriaan, kesenangan, harapan, masa depan, dan kebijaksanaan.
- d. Hijau: Memiliki makna positif seperti menenangkan, menyegarkan, alamiah, dan keheningan.
- e. Biru: Memiliki makna damai, dingin, dan menyejukkan.
- f. Ungu: Memiliki arti yang saling berlawanan. Ungu muda memberi kesan ketenangan, ungu tua kesan mewah, eksklusif dan bermartabat. Magenta/ungu kemerahaan memiliki makna sensual, menggoda, dan perasaan sedih.
- g. Putih: Memiliki makna positif sederhana, harapan, kedamaian hati, kesucian, bersih, kemurnian, kesan terbuka, luas, netral, steril, dan kekosongan.

Meskipun menggunakan kata 'ruang' sangat umum dalam kehidupan sehari-hari, konsep ruang cukup rumit dan membuatnya sulit untuk didefinisikan (Mahmoodinejad, *et al.*, 2009). Ruang bukanlah sesuatu yang telah ditentukan dan difiksasi; Sebenarnya, itu adalah lokasi pribadi yang mendefinisikan ruang (Grutter, 2007). Selain itu, persepsi ruang hanya mungkin di hadapan objek yang jelas karena ruang adalah hubungan antara objek (Arnheim, 2007). Ruang, berdasarkan konsep leksikal bahasa Inggris, dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis ruang geografis, ruang hidup dan ruang arsitektur (interior atau pusat) (Grutter, 2007). Zevi (2009)

menganggap ruang sebagai dasar arsitektur yang arsitekturnya mendapatkan karakteristiknya berdasarkan hal tersebut.

Sementara ruang adalah area yang terbuka dan abstrak, tempat tidak dianggap sebagai konsep subjektif dan abstrak (Moghtadaie, 2009), itu lebih merupakan lokasi atau bagian dari ruang yang memperoleh identitas khususnya melalui faktor-faktor di dalamnya (Grutter, 2007) dan memiliki arti dan nilai. Tempat adalah basis koneksi langsung dengan dunia dan tempat kehidupan manusia dan itu berarti di luar posisi dan asalnya (Moghtadaie, 2009). Oleh karena itu, itu penuh dengan makna, realitas fisik dan pengalaman manusia dan dianggap sebagai 'pusat nilai yang masuk akal' menurut (Madanipour dalam Parsaee, *et al.*, 2014). Ruang, lebih dari itu, terletak melalui pengorganisasian 'gerakan' dalam pola 'tur', dengan membuat serangkaian jalur yang terdiri dari 'unit yang memiliki vektor yang statis atau seluler (Ibid dalam Mukherjee, 2014). Dengan demikian 'metafora ruang' seperti suatu pidato, menarasikan tempat-tempat yang dihubungkan bersama, lebih atau kurang erat dengan modalitas yang menentukan jenis bagian yang mengarah dari satu ke yang lain (Mukherjee, 2014).

2.6 Definisi Sirkulasi

Sirkulasi merupakan sebuah media kegiatan yang bergerak dimana (Ching, 2007) pergerakan tersebut merupakan pergerakan melalui ruang. Pergerakan tersebut dianggap sebagai elemen penyambung inderawi yang menghubungkan ruang-ruang sebuah bangunan, atau serangkaian ruang eksterior atau interior maupun, secara bersama-sama. Karena kita bergerak dalam waktu, melalui suatu sekuen ruang -ruang. Menurut Wiggers (2015) Sirkulasi adalah elemen yang sangat kuat dalam membentuk struktur lingkungan, 3 prinsip utama dalam pengaturan teknik sirkulasi:

- a. Jalan harus menjadi elemen ruang terbuka yang memiliki dampak visual yang positif.
- b. Jalan harus dapat memberikan orientasi kepada pengemudi dan membuat lingkungan menjadi jelas terbaca.

- c. Sektor publik harus terpadu dan saling bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama.

Ching (dalam GN, 2014) menjelaskan ada 3(tiga) jenis sebuah sirkulasi tercapai, yaitu:

- a. *Langsung*, Pencapaian frontal secara langsung mengarah ke pintu masuk sebuah bangunan/ruang melalui sebuah jalur lurus dan aksial. Ujung akhir visual ini jelas: ia bisa berupa seluruh fasad depan bangunan atau pintu masuk yang mendetail di dalam bidang.
- b. *Tersamar*, Menekankan efek perspektif pada fasad depan dan bentuk sebuah bangunan. Jalurnya dapat diarahkan kembali sekali atau beberapa kali untuk menunda dan melamakan sekuen pencapaiannya.
- c. *Berputar*, Melambatkan sekuen pencapaian dan menekankan bentuk tiga dimensional sebuah bangunan sementara kita bergerak di sepanjang kelilingnya. Tujuan akhir atau sebuah titik masuk/keluar pada sirkulasi ini bisa dihadirkan secara jelas atau bisa juga disembunyikan tergantung tujuannya.

Sirkulasi ini kemudian juga dapat menjadi sebuah tempat seperti menjadi ruang transisi atau ruang baru yang memiliki sifat yang lebih dari hanya sekedar penghubung antar ruang. Hal ini diperkuat oleh PPS dan Djailani (dalam Wiggers, 2009) dimana *street as place* mengintegrasikan berbagai elemen koridor jalan dengan menciptakan vitalitas tempat dimana orang merasa aman, nyaman, merasa memiliki dan bersosialisasi.

2.7 Definisi Arsitektur Adaptif, Fleksibilitas, dan Kinetik

Sebelum mengetahui arsitektur adaptif, fleksibel, dan kinetik akan lebih baik jika mengetahui terlebih dahulu tentang makna dasar dari arsitektur. Arsitektur adalah proses dan produk perencanaan, perancangan, dan pembangunan bangunan atau struktur lainnya. Karya arsitektur, dalam bentuk material bangunan, sering dianggap sebagai simbol budaya dan sebagai karya seni. Peradaban historis sering

diidentifikasi dengan prestasi arsitektur mereka yang masih hidup (Encyclopedia Britannica, 2017). Arsitektur menurut Vitruvius di dalam bukunya *De Architectura*, bangunan yang baik haruslah memiliki keindahan / estetika (*venustas*), kekuatan (*firmitas*), dan kegunaan / fungsi (*utilitas*), arsitektur merupakan wujud keseimbangan dari tiga unsur tersebut (Rowland dan Howe, 1999).

Arsitektur adalah cara melihat, berpikir, dan mempertanyakan dunia kita dan tempat kita di dalamnya menurut Thom Mayne dalam Pidato Penerimaan Penghargaan Pritzker-nya. Arsitektur adalah seni dan ilmu untuk memastikan bahwa kota dan bangunan kita benar-benar sesuai dengan cara kita ingin menjalani hidup kita: proses mewujudkan masyarakat kita ke dalam dunia fisik kita menurut Bjarke Ingels dalam Wawancara AD.

A. Arsitektur Adaptif dan Fleksibel

Kita memasuki zaman Arsitektur Adaptif dimana bangunan akan berinteraksi dan menanggapi penghuni dan lingkungan mereka dengan cara yang dinamis (Jäger *et al.*, 2017). Makalah ini membahas pergeseran ini, terutama aspek teknis, interaksional, dan regulasi. Ketika sifat arsitektur bergeser, prototipe untuk bentuk-bentuk baru interaksi manusia-bangunan muncul, mulai dari pragmatis ke terapeutik ke provokatif (Schnädelbach, 2016).

Arsitektur Adaptif akan mengkalibrasi ulang sifat interaksi manusia-bangunan, memediasi bagaimana kita menegosiasikan hubungan kita dan kehidupan sehari-hari di ruang-ruang tersebut (Schnädelbach *et al.*, 2017). Interaksi dengan bangunan akan berkisar dari sementara sampai bertahan dan diwujudkan (Dourish 2004 dalam Jäger, Schnädelbach, dan Hale 2016); dari teknologi rendah ke teknologi tinggi; dari yang dipersonalisasi ke generik.

Stewart Brand (Brand, 1995) terkenal menyatakan bahwa semua bangunan dapat beradaptasi. Semua yang diperlukan adalah waktu yang cukup dan seperangkat alat yang tepat. Melampaui 'bangunan standar' yang dapat diadaptasi dari waktu ke waktu, arsitektur adaptif memusatkan perhatian pada bangunan yang secara khusus dirancang agar adaptif terhadap lingkungan mereka dan penggunaanya (Schnädelbach, 2010). Bangunan adaptif memiliki tradisi yang panjang,

memungkinkan penduduk untuk mengontrol bagaimana ruang-ruang tertentu terlihat, dirasakan, atau berfungsi. Misalnya, tenda memungkinkan budaya nomaden untuk mengubah lokasi geografis mereka dan beradaptasi dengan musim dengan mengubah bentuk dan materialitas tenda (Kronenburg, 2012).

Cybernetics, pervasive/ubiquitous computing, and ambient intelligence saat ini menemukan ekspresi di pasar konsumen dan prototipe penelitian eksperimental (Urquhart *et al*, 2019). Prototipe eksperimental arsitektur adaptif, di sisi lain, mengeksplorasi teknologi, interaktivitas (melalui berbagai aliran data pribadi), bahan, dan perhitungan dengan cara yang berbeda. Eksplorasi ini sering menggunakan data pribadi, yang mereka peroleh baik secara aktif, melalui sensor yang dikenakan oleh penduduk dan secara pasif, melalui sensor yang tertanam di lingkungan. Tergantung pada pendekatan interaktivitas, prototipe telah diklasifikasikan sebagai dorongan secara digital (Bier dan Knight 2010 dalam Urquhart *et al*, 2019), responsif (Bullivant 2006 dalam Urquhart *et al*, 2019), interaktif (Fox dan Kemp 2009 dalam Urquhart *et al*, 2019), dinamis (Kolarevic dan Parlac 2015 dalam Urquhart *et al*, 2019), dan robotik (Green 2016 dalam Urquhart *et al*, 2019). Banyak lingkungan arsitektur adaptif menerapkan loop interaksi reaktif yang relatif sederhana, mirip dengan sistem umpan balik yang dijelaskan oleh Pask dan jatuh ke dalam kategori sistem reaktif, interaktif, dan persepsi (Urquhart *et al*, 2019).

B. Arsitektur Kinetik

Sebelum memulai ke dalam bahasan arsitektural, perlu diketahui dasar dari kinetik itu sendiri. Kata sifat *kinetik* berasal dari bahasa Yunani Kuno, *κίνησις* (kinesis) yang artinya *gerak*. Aturan di dalam mekanika klasik yang menyatakan bahwa $E \propto mv^2$ pertama kali dikembangkan oleh Gottfried Leibniz dan Johann Bernoulli, yang menyatakan bahwa energi kinetik itu adalah gaya yang hidup, *vis viva*. Willem 's Gravesande dari Belanda melakukan percobaan untuk membuktikan persamaan ini. Dengan menjatuhkan benda dari ketinggian yang berbeda-beda ke dalam blok tanah liat, Gravesande menyatakan bahwa kedalaman pada tanah liat berbanding lurus dengan kuadrat kecepatan. Dalam Zinsser (2007), Émilie du

Châtelet menyadari implikasi eksperimen ini dan mempublikasikan sebuah penjelasan.

Penjelasan Kinetik adalah sebagai gerak, kemudian dalam fisika mendefinisikannya sebagai energi gerak atau energi yang hidup. Dalam Barozzi *et al.*, (2016), bahwa tren arsitektur sekarang lebih kepada sebuah karya yang bergerak dengan fasad yang adaptif yang bisa rekonfigurasi dengan sendirinya untuk mendapatkan perubahan eksternal dan internal secara iklim maupun perilaku. Dalam jurnal mereka juga dapat disimpulkan bahwa arsitektur kinetik saat ini memiliki dua kemungkinan, yaitu kinetik secara mekanik atau secara kimia atau bahkan penggabungan kedua nya dalam menciptakan sebuah unsur kinetik dalam upaya membuat sebuah karya arsitektur, baik dalam unsur fasad tentunya yang merespon terhadap lingkungan sekitar.

Maka dapat disimpulkan bahwa arsitektur kinetik berasal dari dua subjek berbeda dimana gabungan antara ilmu arsitektur dengan ilmu gerak dalam fisika, yang dimana kedua saling terkait untuk membentuk elemen-elemen dalam arsitektur yang membuat arsitektur memiliki gaya yang hidup. Arsitektur kinetik memiliki 7 tipologi yang terdiri dari : *adaptable, deployable, intelligent, mobile, performance-based, responsive, dan transformable/transportable* (Megahed, 2016). Dimana pencapaiannya bisa melalui media mekanikal atau kimiawi atau penggabungan kedua dengan tujuan untuk menciptakan sebuah karya arsitektur yang bergerak secara adaptif untuk merespon lingkungan sekitarnya. Kemajuan teknologi di bidang rancangan telah memungkinkan untuk mengurangi, atau bahkan menghilangkan dampak ekologis dari lingkungan binaan, dan dalam beberapa kasus bahkan dapat merehabilitasi ekosistem (Cummings, 2012).

2.8 Definisi Bangunan Cagar Budaya

A. Definisi Cagar Budaya

Cagar budaya adalah daerah yang kelestarian hidup masyarakat dan perikuhidupannya dilindungi oleh undang-undang dari bahaya kepunahan. Menurut UU no. 11 tahun 2010, cagar budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs

Cagar Budaya. Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan atau kebudayaan melalui proses penetapan.

B. Kriteria

Kriteria Cagar Budaya, Benda, bangunan, atau struktur dapat diusulkan sebagai Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, atau Struktur Cagar Budaya apabila memenuhi kriteria:

- a. Berusia 50 tahun atau lebih.
- b. Mewakili masa gaya paling singkat berusia 50 tahun. Yang dimaksud dengan “masa gaya” adalah ciri yang mewakili masa gaya tertentu yang berlangsung sekurang-kurangnya 50 tahun, antara lain tulisan, karangan, pemakaian bahasa, dan bangunan rumah, misalnya gedung Bank Indonesia yang memiliki gaya arsitektur tropis modern Indonesia pertama.
- c. Memiliki arti khusus bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan.
- d. Memiliki nilai budaya bagi penguatan kepribadian bangsa.

Bangunan Cagar Budaya dapat:

- a. berunsur tunggal atau banyak; dan/atau
- b. berdiri bebas atau menyatu dengan formasi alam.

Maka secara ringkasnya bangunan cagar budaya setidaknya harus memiliki umur, gaya bangunan, setidaknya sama dengan atau lebih dari 50 tahun dan memiliki nilai sejarah untuk kota atau lingkungan sekitar yang sifatnya luas pengaruhnya, yang kemudian bangunan cagar budaya ini dapat menjadi sebuah ikon untuk daerah atau lingkungan tersebut. Dan tentunya upaya pelestarian bisa berupa peremajaan, pemeliharaan yang sifatnya dapat mempertahankan juga memperbaharui untuk tujuan atau urgensi tertentu dan tentu tetap berpegang pada pedoman tentang bangunan cagar budaya.

Bangunan cagar budaya dapat digolongkan menjadi 4 bagian berdasarkan referensi Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 5 Tahun 2005, yaitu:

- Bangunan cagar budaya Golongan A adalah bangunan cagar budaya yang harus dipertahankan dengan cara preservasi.
 - Bangunan dilarang dibongkar dan/atau diubah.
 - Apabila kondisi fisik bangunan buruk, roboh, terbakar atau tidak layak berdiri, dapat dilakukan pembongkaran untuk dibangun kembali seperti semula sesuai dengan asli nya.
 - Pemeliharaan dan perawatan bangunan harus menggunakan bahan yang sama/sejenis atau memiliki karakter yang sama dengan mempertahankan detail ornamen asli nya.
 - Dalam upaya revitalisasi memungkinkan terjadi penyesuaian perubahan fungsi sesuai rencana kota yang berlaku tanpa mengubah bentuk asli nya.
 - Di dalam persil atau lahan bangunan cagar budaya memungkinkan ada nya bangunan tambahan yang menjadi satu kesatuan yang utuh dengan bangunan utama.
- Bangunan cagar budaya Golongan B adalah bangunan cagar budaya yang dapat dilakukan pemugaran dengan cara restorasi/rehabilitasi atau rekonstruksi.
 - Bangunan dilarang dibongkar kecuali apabila kondisi fisik bangunan buruk, roboh, terbakar atau tidak layak tegak, sehingga dapat dilakukan pembongkaran.
 - Dalam hal bangunan cagar budaya sudah tidak utuh lagi maka apabila dilakukan pembangunan harus sesuai dengan bentuk aslinya dan tidak boleh membongkar bagian bangunan yang masih ada.
 - Pemeliharaan dan perawatan bangunan cagar budaya harus dilakukan tanpa mengubah tampang bangunan, warna dan detail serta ornamen bangunan.
 - Dalam upaya restorasi/rehabilitasi atau rekonstruksi dimungkinkan adanya perubahan tata ruang bagian dalam, sepanjang tidak mengubah struktur utama bangunan.

- Di dalam persil atau lahan bangunan cagar budaya dimungkinkan adanya bangunan tambahan yang menjadi satu kesatuan yang utuh dengan bangunan utama.
- Bangunan cagar budaya Golongan C adalah bangunan cagar budaya yang dapat dilakukan pemugaran dengan cara revitalisasi/adaptasi.
 - Perubahan bangunan dapat dilakukan dengan syarat tetap mempertahankan tampang bangunan utama termasuk warna, detail dan ornament nya.
 - Warna, detail dan ornamen dari bagian bangunan yang diubah disesuaikan dengan arsitektur bangunan asli nya.
 - Penambahan bangunan di dalam tapak atau persil hanya dapat dilakukan di belakang bangunan cagar budaya dan harus disesuaikan dengan arsitektur bangunan cagar budaya dalam keserasian tatanan tapak.
 - Fungsi bangunan dapat diubah sesuai dengan rencana kota.
- Bangunan cagar budaya Golongan D adalah bangunan cagar budaya yang keberadaannya dianggap dapat membahayakan keselamatan pengguna maupun lingkungan sekitarnya, sehingga dapat dibongkar dan dapat dibangun kembali sesuai dengan aslinya dengan cara demolisi.
 - Ketentuan lebih lanjut mengenai prosedur dan tata cara pelaksanaan demolisi sebagaimana dimaksud pada ayat (1), diatur dengan Peraturan Kepala Daerah.

Dalam kajian pustaka tentang kriteria ini mengambil perda kota Surabaya karena peraturan di kota ini cukup bagus untuk dijadikan referensi peraturan dalam preservasi bangunan cagar budaya.

C. Gedung Balai Kota Banjarbaru

Gedung balai kota banjarbaru ini bisa dikatakan sebagai ikon dan juga sebagai situs bersejarah kota Banjarbaru, dimana di rancang oleh Ir. D A W van der Pijl, seorang arsitek berkebangsaan Belanda. Menurut Soekiman (dalam Wulur, *et al.*, 2015), Pada masa kehadiran Belanda di Nusantara, peradaban Kolonial telah

mendominasi kebudayaan Indonesia dan lambat laun terjadi pembauran. Kebudayaan Belanda yang telah memperkaya kebudayaan Indonesia dalam tujuh unsur budaya universal, yaitu: (1) bahasa (lisan maupun tulisan); (2) peralatan dan perlengkapan hidup manusia (pakaian, rumah, senjata, alat transportasi, alat produksi dan sebagainya); (3) mata pencaharian hidup dan sistem ekonomi (pertanian, peternakan, sistem produksi dan sebagainya); (4) sistem kemasyarakatan (contoh: organisasi politik, sistem kekerabatan, sistem hukum, sistem perkawinan dan sebagainya); (5) kesenian (seni rupa, seni sastra, seni suara, seni gerak dan sebagainya); (6) ilmu pengetahuan; dan (7) religi (agama) (Soekiman, 2014).

Menurut Handinoto (2010), elemen tampak pada gaya Indische Empire Style (Abad 18-19) ditentukan oleh: Dominasi kolom gaya Yunani, ada teras depan (voor galerij), ada Teras Belakang, ada Teras Belakang dan Tampak Simetri. Untuk gaya Arsitektur Peralihan (1890-1915), elemen tampak ditentukan oleh: ada usaha menghilangkan kolom gaya Yunani, Terdapat Gevel-gevel, dan ada menara (tower) pada pintu masuk. Untuk gaya Arsitektur Kolonial Moderen (1915-1940), ditentukan oleh: tampak Tidak simetri, dan tampak yang Clean Design.

Van Der Pijl adalah arsitek yang diandalkan oleh Gubernur H. Murdjani, gubernur Kalimantan Selatan tahun 1950-an, yang dimana ia diminta untuk merencanakan kota Banjarbaru di tahun itu. Nama Van Der Pijl sendiri ada yang disematkan sebagai nama taman kota dan jalan di kota karena jasanya telah merencanakan kota Banjarbaru dan Gedung Balaikota Banjarbaru dengan estetis. Apabila dilihat dari tahun Gedung balaikota ini dirancang dan dibangun, maka selain sebagai pusat pemerintahan kota juga sebagai situs bangunan bersejarah. Akan tetapi bangunan ini masih belum berstatus sebagai bangunan atau benda cagar budaya karena masih dalam tahap pengusulan.

Perihal tentang pengusulan tersebut pada sebuah situs berita (*kalsel.prokal.co*) mengatakan bahwa hal itu dikatakan Kepala Seksi Museum dan Kepurbakalaan pada Dinas Kebudayaan Pariwisata dan Olahraga (Disbudparpora) Kota Banjarbaru, Zulkarnain, ketika diwawancarai di ruang kerjanya. Kemudian

dijelaskan, tidak hanya bekas kantor pemerintahan zaman Van Der Piejl saja yang kemungkinan kuat mendapatkan perhatian tersebut. Namun juga Kantor Dinas Sosial dan Tenaga Kerja (Dinsosnaker) dan Tugu Intan Banjarbaru. “Balaikota akan kami jadikan cagar budaya. Kantor Dinsosnaker dan Tugu Intan juga, karena semuanya berusia lebih dari 50 tahun lamanya, dan memiliki fakta sejarah,” tambahnya.

Menurut Artadi (dalam Keling, 2016) Penjajahan yang dilakukan oleh bangsa asing terhadap Indonesia memang memberikan sejarah kelam, akan tetapi seharusnya posisi sejarah dapat menjadi indah apabila ditempatkan pada posisi yang benar dan tepat. Bangunan Gedung Balaikota Banjarbaru ini terletak di kompleks perkantoran pemerintah kota Banjarbaru, berdekatan dengan lapangan Murdjani yang dimana lapangan ini selain sebagai tempat upacara rutin pegawai pemerintah, juga sebagai tempat upacara hari nasional bahkan juga sering digunakan pemuda-pemudi untuk berkumpul santai karena tempatnya yang cukup luas. Karena berdekatan dengan pusat kegiatan masyarakat di kota maka bangunan yang berdiri secara masif ini secara tidak langsung dijadikan landmark dan lapangan di depannya sebagai node kota Banjarbaru.

2.9 Sintesa Kajian Pustaka

Setelah melakukan beberapa kajian tentang beberapa teori di atas, maka langkah selanjutnya adalah menyimpulkan hasil dari kajian berupa tabel sintesis. Dibawah ini adalah tabel sintesa (lihat tabel 2.1) yang kemudian akan digunakan sebagai acuan dalam menemukan hubungan antara teori-teori dan kriteria rancangan.

Tabel 2.1 Sintesis Kajian Pustaka

No.	Kajian	Poin-poin	Sintesis
1.	Stres	<u>Definisi dan Teori</u> Kondisi tegang dalam menghadapi sesuatu (diartikan secara negatif dalam kecenderungan lingkungan kerja) Mempengaruhi: - Emosi, Pola Pikir, Kondisi psikis dan mental - Lingkungan kerja - Pekerjaan	Seorang pekerja yang terkena gejala stres dapat mengakibatkan kondisi psikis dan mental yang dapat mempengaruhi performa dan lingkungan kerja, serta rutinitas kehidupan pribadi. Dalam rancangan perlu diperhatikan beberapa aspek yang sekiranya dapat menekan gejala

No.	Kajian	Poin-poin	Sintesis
		<u>Gejala dan Penyebabnya</u> Mengalami: tekanan darah tinggi, seraiwan, jadi mudah jengkel, sulit membuat keputusan yang bersifat rutin, kehilangan selera makan, rentan terhadap kecelakaan. faktor: organisasional, lingkungan dan personal (lingkup kerja)	stres dari elemen-elemen ruang kerja yang saling terintegrasi.
2.	Arsitektur Perilaku	<u>Definisi dan Teori</u> - Mempertimbangkan perilaku manusia dan dampaknya bagi manusia - Arsitektur perilaku mawadahi dan mempengaruhi penggunanya secara cyclic. Menurut Steward Brand (1994) manusia menrancangan bangunan berdasarkan kebutuhan, yang kemudian membentuk perilaku manusia itu sendiri. Setelah Perilaku manusia terbentuk akibat arsitektur yang telah dibuat, manusia kembali membentuk arsitektur yang telah dibangun sebelumnya atas dasar perilaku yang telah dibentuk, dan seterusnya. - Bentuk perilaku manusia terhadap stimulus: a. Perilaku tertutup, - Dalam bentuk terselubung atau tertutup (<i>covert</i>). - Berupa perhatian, persepsi pengetahuan / kesadaran - Belum dapat diamati dengan jelas b. Perilaku terbuka - Dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. -respon sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek. <u>Aspek Rancangan</u> Faktor yang Mempengaruhi Perilaku -Ruang -Ukuran dan bentuk -Warna -Suara, temperatur, dan pencahayaan	Memperhatikan bagaimana penyelesaian secara umum pengaruh ruang arsitektur dalam merubah secara positif perilaku seseorang (psikis pekerja). Bentuk, warna, Ruang daelemen-elemen lain seperti apa yang dalam rancangan dapat mengurangi nilai stress dan mengoptimasi kegiatan kerja untuk waktu kerja optimal yang lebih lama. Beberapa aspek yang diperhatikan dan dipelajari untuk membentuk kebiasaan (<i>behavior</i>) dari segi persepsi yang akan diterapkan sebagai fasad, ruang, sirkulasi yang terintegrasi.
3.	Persepsi Ruang	<u>Definisi dan Teori</u>	

No.	Kajian	Poin-poin	Sintesis
		Pembentuk Persepsi: a. Hukum Gestalt: 1. Similarity 2. Proximity 3. Closure 4. Continuity 5. Figure-Ground 6. Common Fate 7. Depth Perception b. Context Effect: - warna mempengaruhi kondisi Psikis	Elemen pembentuk persepsi menurut hukum gestalt yang akan diterapkan dalam rancangan untuk menyamakan pekerja dalam bekerja, sehingga output rancangan berupa persepsi yang positif yang bisa menangani kecenderungan terbentuknya perilaku stres.
4.	Bentuk, Ruang, dan Tempat	<u>Definisi dan Teori</u> - Ruang pandang kita terdiri dari elemen-elemen heterogen yang berbeda bentuk dasar, ukuran, warna, atau orientasinya. - Psikologi Gestalt (dalam Ching, 2007) menyatakan bahwa pikiran kita akan menyederhanakan lingkungan visual agar dapat memahaminya. Ketika menghadapi berbagai komposisi bentuk, kita cenderung mengurangi hal-hal tersebut ke dalam area visual kita hingga menjadi bentuk yang paling sederhana dan biasa	Dalam rancangan untuk membentuk sebuah fasad, ruang, sirkulasi dimana pembentuk cenderung menyamakan pandangan dan juga pikiran seseorang dalam memandang atau mengamati sesuatu. Sebuah rancangan yang menghindari kerumitan visual sehingga manusia sebagai pengguna bangunan melihat sebuah rancangan yang memudahkan mereka dalam berpikir.
5.	Arsitektur Adaptif, Fleksibilitas, dan Kinetik	<u>Definisi & Teori</u> - Arsitektur menurut Vitruvius adalah arsitektur merupakan wujud keseimbangan dari tiga unsur, yaitu Keindahan / Estetika (Venustas), Kekuatan (Firmitas), dan Kegunaan / Fungsi (Utilitas), - Adaptif dalam arsitektur adalah interaksi dan menanggapi penghuni dan lingkungan mereka dengan cara yang dinamis. - Kinetik pada kacamata fisika adalah sebagai gerak, kemudian dalam fisika mendefinisikannya sebagai energi gerak atau energi yang hidup. - Karya yang bergerak dengan fasad yang adaptif yang bisa rekonfigurasi dengan sendirinya untuk mendapatkan perubahan eksternal dan internal secara iklim maupun perilaku. Tipologi arsitektur kinetik : Adaptable, Deployable, Intelligent, Mobile, Performance-based, Responsive, dan Transformable/Transportable	Sebuah rancangan arsitektur yang bergerak tentu dapat memberikan kesan dinamis dengan gaya yang hidup, yang dimana penerapannya pada rancangan akan lebih menyinggung kepada bentuk fasad, ruang, dan sirkulasi yang mengikuti kecenderungan perilaku berdasarkan tempat dan waktu, yang menciptakan keseimbangan dari tiga unsur elemen arsitektur menurut Vitruvius. Untuk menciptakan keseimbangan secara psikis. Dengan melihat dari aspek rancangan ruang, maka unsur kebaharuan didapat dari penggerakan elemen rancangan lainnya yaitu segala elemen yang mempengaruhi ruang dan sirkulasi, yang diterapkan secara bergerak/kinetik dan adaptif yang bergantung kepada hasil penelitian/eksperimen yang akan menentukan bagaimana dan elemen rancangan apa beserta

No.	Kajian	Poin-poin	Sintesis
		<u>Aspek Rancangan</u> Elemen Rancangan: - Fasad, bentuk, nuansa, ruang dan tempat Strategi Adaptif: -Cybernetics -Pervasive/ubiquitous computing -Ambient intelligence -Prototipe penelitian eksperimental Strategi Kinetik: - Mekanik (manual atau otomatis) - Reaksi Kimia	posisi fleksibilitas pergerakannya atau adaptivitasnya.
6.	Arsitektur Cagar Budaya	<u>Definisi dan Teori</u> -Warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan atau kebudayaan melalui proses penetapan. - <i>Kriteria Cagar Budaya</i> a. Berusia 50 tahun atau lebih. b. Mewakili masa gaya paling singkat berusia 50 tahun. c. Memiliki arti khusus bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan. d. Memiliki nilai budaya bagi penguatan kepribadian bangsa.	Kriteria dari bangunan cagar budaya ini nantinya dalam aspek rancangan dapat mempengaruhi bagaimana rancangan akan terbentuk dengan batasan yang tercipta karena konteks objek yang akan diambil bersifat demikian. Bangunan gedung balai kota Banjarbaru ditetapkan sebagai bangunan cagar budaya oleh pemerintah kota, akan tetapi belum ada klasifikasi tentang kelas bangunan cagar budaya nya. Oleh karena itu diambil asumsi bahwa gedung ini memiliki kelas C agar dapat mengeksplorasi rancangan ruang dalam akan tetapi tetap mempertahankan fasad dan nilai-nilai utama sebuah bangunan cagar budaya.

2.10. Hubungan Sintesa Kajian Pustaka

Setelah melakukan sintesis pada kajian teori langkah selanjutnya adalah menghubungkan setiap teori untuk mengerucutkan temuan dari sintesis yang kemudian dihubungkan kembali dengan kajian preseden hingga mendapatkan kriteria rancangan yang sesuai kebutuhan perancangan (lihat tabel 2.2).

Tabel 2.2 Hubungan Sintesis Kajian Pustaka

Konten Teori	Stres	Arsitektur Perilaku	Persepsi Ruang	Bentuk, Ruang, dan Tempat	Arsitektur Adaptif, Fleksibilitas, dan Kinetik	Arsitektur Cagar Budaya
Stres		Bentukan arsitektur dalam lingkungan kerja sangat berpengaruh terhadap perilaku stres	Persepsi ruang yang negatif memiliki kecenderungan meningkatkan stress	Bentuk & Ruang yang rumit dapat meningkatkan tingkat stres	Pergerakan Arsitektur bisa menjadi pereda stres untuk waktu tertentu	Gedung bergaya kolonial memiliki bentukan yang mempusatkan pada pekerjaan saja
Arsitektur Perilaku			Persepsi ruang adalah awal dalam membentuk sebuah perilaku di dalam suatu ruangan	Ruang dan Bentuk adalah elemen-elemen arsitektur dalam membentuk perilaku	Arsitektur yang bergerak dapat membentuk pola perilaku yang beragam	Bangunan cagar budaya memberikan perilaku untuk bernostalgia dalam suatu waktu
Persepsi Ruang				Ruang & Bentuk merupakan elemen yang membentuk persepsi pada sebuah ruangan	Arsitektur Kinetik dapat membuat persepsi ruang yang beragam dalam suatu ruang yang sama	Persepsi ruang bisa menjadi dua, bisa menjadi rekreatif, akan tetapi juga bisa jenuh sebagai wadah rutin
Bentuk, Ruang, dan Tempat					Ruang yang bergerak bisa menciptakan nuansa baru dalam arsitektur, akan tetapi bentukan akan menjadi lebih kompleks	Ruang yang besar dengan Bentukan yang kokoh, serta warna dominan putih menjadi khas bangunan kolonial.
Arsitektur Adaptif, Fleksibilitas, dan Kinetik						Penggabungan antara bangunan masif dan cenderung diam dengan ruang atau bentukan arsitektur yang bergerak akan menjadi sesuatu yang baru dan sulit di waktu yang bersamaan.

2.11 Preseden

2.11.A. *Open Façade & Plan Working Space*

- HNI Corporate Headquarters



Gambar 2.1 Tampak depan HNI Office

Data:

- *Architects: Neumann Monson Architects*
- *Location: Muscatine, IA 52761, United States*
- *Area: 60000.0 ft²*
- *Project Year: 2017*
- *Photographs: Subtle Light Photography*
- *Manufacturers: Kone, Wausau, PITTCO*
- *Contractor: Calacci Construction Company, Inc.*
- *Interior Designer: IA Interior Architects*
- *Structural Engineer: Raker Rhodes*
- *Mechanical: Hornbuckle Heating & Air Conditioning*
- *Plumbing: Hometown Plumbing & Heating*
- *Civil Engineer: Martin & Whitacre*

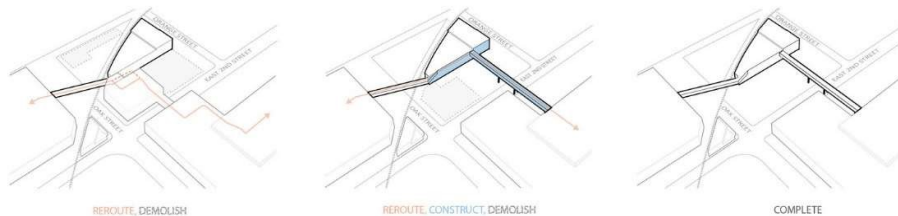
HNI Corporate Headquarters adalah sebuah kantor yang bergerak di bidang produksi furnitur yang memiliki bentuk fasad persegi, material kaca dengan pola grid dan transparan (Gambar 2.1), membuat wajah HNI Headquarters ini menunjukkan identitas asli dari sebuah sifat kantor yang terbuka terhadap lingkungan sekitarnya. Fungsi dari bangunan ini selain dari kantor pusat HNI (Produsen Furnitur), juga sebagai tempat pengolahan atau pabrik dari produk

furniturnya. Dengan penggabungan dua fungsi dalam satu bangunan membuat arsitek membuat terobosan bagaimana membuat nuansa kantor pusat yang nyaman untuk bekerja dan melayani terhadap pekerja kantor, pekerja pabrik, pemegang saham, supplier, kostumer, dengan sangat hormat dalam sebuah kesetaraan dan transparansi.

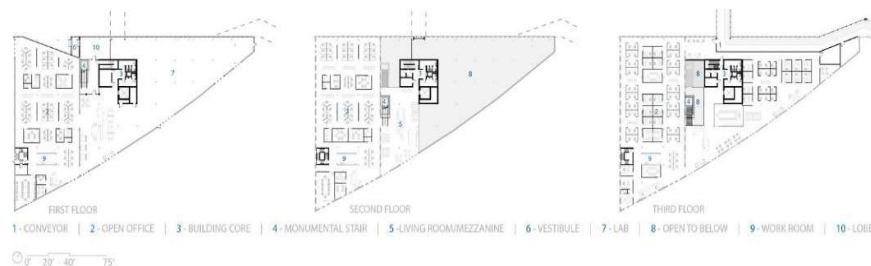


Gambar 2.2 Skybridge dan selubung bangunan yang transparan

Perusahaan yang terletak pada pintu masuk dari kota, memberikannya kesempatan untuk kantor ini untuk sedikit “*showoff*” untuk menunjukkan identitasnya sebagai kantor pusat sebuah perusahaan furniture yang dimana menjadi satu dengan pabriknya yang dijembatani oleh *skybridge* kaca transparan, dan menunjukkan material bangunan yang menonjolkan dinding kaca tanpa jendela, ventilasi kisi-kisi, juga baja bergelombang (Gambar 2.2).



Gambar 2.3. Proses rancangan skematik hubungan baru kantor pusat dengan pabrik manufaktur (*workshop*)



Gambar 2.4. Denah



Gambar 2.5. Interior Ruang Kerja, Ruang Sirkulasi, & Material Fasad Ruang

Proses dalam menemukan proporsi gedung baru yang menyesuaikan konfigurasi dan karakter dengan bangunan lama (pabrik manufaktur). Juga saling menghubungkan antara bangunan baru dengan lainnya dengan sirkulasi *skybridge*, yang dapat dilihat pada rancangan skematik dan denah (gambar 2.3 dan 2.4). Memoles potongan pada gudang yang tersisa mengomunikasikan keyakinan perusahaan pada transparansi dengan memberikan jendela ke jantung perusahaan. Struktur bata yang awalnya direnovasi untuk memamerkan R & D, telah diadopsi sebagai markas baru (Gambar 2.5). Bahan asli muncul kembali di keseluruhan, mulai dari sentuhan akhir hingga furnitur hingga tapak tangga (Gambar 2.6).

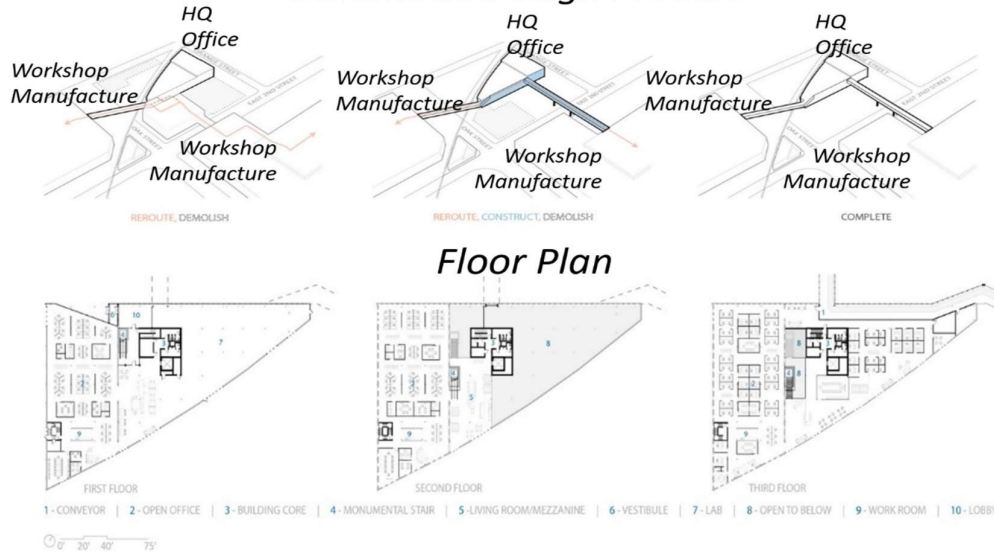


Gambar 2.6. Perspektif Pabrik Manufaktur & Model Tangga

Pada bangunan pabrik dapat dilihat bahwa ekspresi dari gaya arsitektur industrialis yang sangat kuat, dimana dimasukkan pada kantor pusat sebagai poin yang menyatukan (*Unite Factor*) antara dua bangunan yang berbeda gaya ini (kantor pusat bergaya modern). Konsep *unity* pada material juga kembali terlihat pada sirkulasi vertical pada tangga luar di pabrik dan juga pada tangga dalam kantor pusat. Pada bagian *review* dapat dilihat bagaimana rancangan skematik yang dihasilkan sehingga menjadi denah dan penjabaran konsep yang ada pada bangunan, hingga kesimpulan dari preseden ini dapat dilihat pada tabel 2.3.

Review

Schematic Design Process



Concept

Workshop
Manufacture



HQ
Office



*Treat All of the Building User
(Employee, Costmr, Supplier,
Stake Holder, etc) at the same
level Through Transparancy &
The Spirit of Manufacture*

Tangga Pada
Pabrik



Open Plan,
Transparent Wall

Conveyor Through
HQ Office

Material Selubung
Ruang dalam Bata
Eskpos

Tangga Pada
HQ Office



Tabel 2.3 Kesimpulan HNI Coorporate Headquarter

Open Circulation	Open Plan Spaces	Modern Façade
<u>Skybrigde</u> Menggunakan Material Kaca Frame Transparan	<u>Ruang Kerja</u> Menggunakan Material Kaca Frame Transparan	<u>Selubung Bangunan</u> Menggunakan material kaca frame transparan
<u>Corridor Beside Conveyor</u> Menggunakan Dinding Kaca, Lantai Parket	<u>Ruang Bersama</u> Menggunakan material selubung ruang bata merah ekspos	Struktur Ekspos Menggunakan kolom & balok baja yang terlihat dari luar bangunan, menunjukan eskpresi pada bangunan
<u>Tangga</u> Tipe helix bersudut, dengan material railing tangga	<u>Ruang Tunggu/Reception</u> Ruang tanpa dinding, terbuka dan menembus secara visual ruang kerja	Selubung ruang Menggunakan bata merah yang terlihat dari luar, mejadi elemen façade karena efek dari selubung bangunan yang mengekspos dalam

Kesimpulan

Bangunan HQ baru yang membawa spirit dari bangunan pabrik yang sudah ada, kemudian dikombinasi dengan gaya fasad modern yang dimana unsur" pabrik dimunculkan di bagian dalam kantor, kemudian diekspos dengan adanya transparansi selubung menciptakan suasana yang transparan dengan tujuan kesamarataan pelayanan.

• *Wooden Office*



Gambar 2.7. Tampak & Perspektif

Data:

- *Architects: AB CHVOYA*
- *Location: Kolodeznaya Ulitsa, 2, Olgino, Sankt-Peterburg, Russia*
- *Area: 1200.0 m2*
- *Project Year: 2018*
- *Photographs: Dmitry Tsyrencshikov*
- *Manufacturers: Feldhaus Klinker*

Kantor dengan gaya industrialis dengan fasad semi transparan, kombinasi antara material kaca dengan kolom dan balok terselubung oleh batu bata (Gambar



Gambar 2.8 View interior dari luar



Gambar 2.9 View plafond r. kerja



Gambar 2.10 View lantai r. kerja



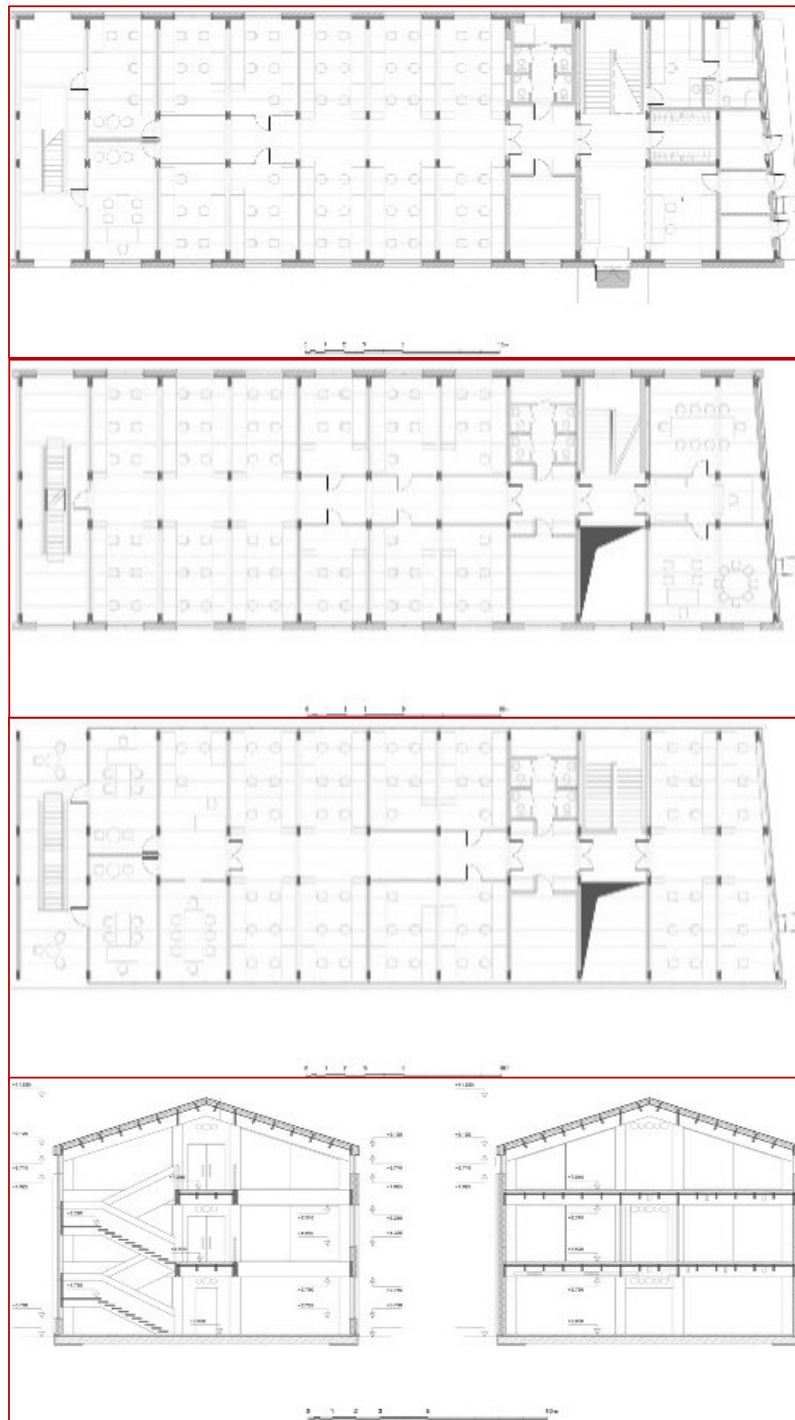
Gambar 2.11 View plafond koridor



Gambar 2.12 Tampak luar

sangatlah rapi (Gambar 2.11). Partisi antar ruang memiliki kecenderungan menggunakan material transparan agar setiap ruangan terkoneksi secara visual.

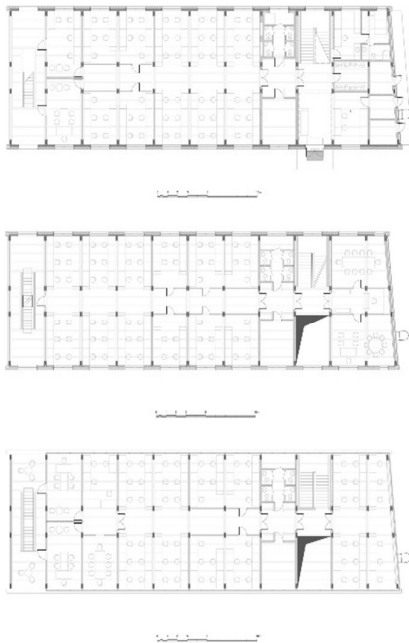
2.7), memberikan nuansa hangat pada tampak bangunan kantor ini. Kantor ini berdiri pada daerah kota tidak padat penduduk, yang membuat bangunan ini terlihat *massive* diantara lingkungan sekitarnya yang rata” adalah bangunan rumah tinggal berlantai 2. Terlihat pada gambar bahwa arsitek berusaha memunculkan kesan transparan untuk mengekspos rangka struktur bangunan serta aktivitas kerja yang ada di dalamnya. Dinding lateral yang panjang dilapisi dengan batu bata. Fasad frontal seluruhnya berkaca-kaca dan di malam hari itu menyerupai sebuah karya besar, yang menarik perhatian langsung ke bangunan di jalan panorama (Gambar 2.8 dan 2.12). Dua belas rangka kayu yang direkayasa (masing-masing 12 kali 12 meter) membentuk kerangka strukturalnya (Gambar 2.9 dan 2.10). Hampir keseluruhan bangunan material yang paling dominan adalah rangka kayunya yang membuat identitas kantor kayu ini semakin kuat, walaupun dengan susunan dan sirkulasi antar ruang yang monoton (tipe grid) (Gambar 2.13). Dalam interior nuansa gaya arsitektur industrialis sangat kuat terlihat dari jenis dan material struktur yang rigid, serta pada ceiling yang diekspos sehingga jaringan listrik dan plumbing serta *ducting* terlihat dengan jelas, akan tetapi konfigurasi yang dihasilkan



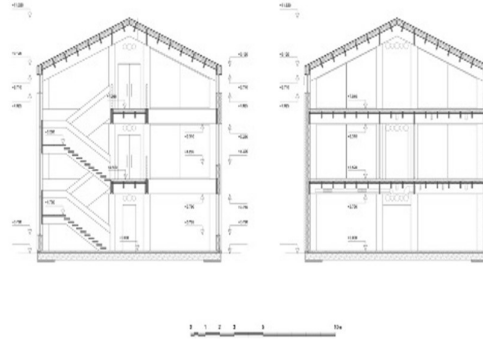
Gambar 2.13. Denah Lt 1,2,3 dan Potongan

Pada bagian *review* dapat dilihat bagaimana rancangan skematik yang dihasilkan sehingga menjadi denah dan penjabaran konsep yang ada pada bangunan, hingga kesimpulan dari preseden ini dapat dilihat pada tabel 2.4.

Review



Plan & Section



Denah yang rigid dengan pola yang sama, dengan tipe sirkulasi koridor dikombinasikan dengan dinding luar bata berongga dengan struktur kayu, dan partisi antar ruang yang transparan

Concept Modern Industrials



Struktur kayu dan instalasi utilitas serta elektrik yang diekspos kemudian diberi warna putih membuat estetika interior bangunan lebih memiliki karakter yang natural.

Skema warna yang terdiri dari warna coklat kayu dan putih sebagai pembatas dan pengarah sirkulasi, juga sebagai zona aktivitas kerja.

Aplikasi bukaan yang lebar kemudian menggunakan pencahayaan kuning terang dari dalam memaparkan estetika dari integritas di dalam bangunan hingga terlihat ke bagian luar ruang.



Tabel 2.4 Kesimpulan Wooden Office

Open Circulation	Open Plan Spaces	Modern Façade
<u>Corridor</u> Menggunakan material lantai keramik <i>unpolished</i> dengan kombinasi ducting sebagai estetika pada koridor	<u>Ruang Kerja</u> Menggunakan Material Kaca Frame Transparan	<u>Selubung Bangunan</u> Menggunakan material Batu bata merah, kombinasi kombinasi dengan struktur kayu dan dinding kaca yang mengekspos ruang dalam, akan tetapi tetap memperkuat unsur isndustrial dengan kompisis bata yang seimbang
<u>Tangga</u> Menggunakan tangga dengan material kayu dengan <i>steel railing</i>	<u>Ruang Tunggu/Reception</u> Ruang tanpa dinding, visual dapat melihat ke dalam dan visual keluar yang lebih luas	Selubung ruang Menggunakan kaca tanpa frame yang menyatukan visual ruang sirkulasi & ruang kerja

Kesimpulan

Bangunan Wooden Office ini ingin memperkuat kesan Industrialis Modern pada Kawasan dimana dia berdiri dengan mengekspos elemen cahaya dari dalam yang menjadi material fasad bangunan yang massive sehingga menciptakan kesan focus utama dalam Kawasan adalah wooden office ini, menjadikannya sebuah kebanggaan untuk usernya.

• Atlas Garden

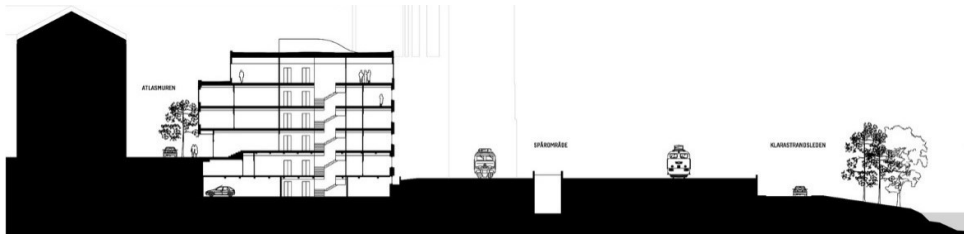


Gambar 2.14 Tampak perspektif Atlas Garden

Data:

- *Architects: Sweco Architects*
- *Location: Stockholm, Sweden*
- *Lead Architects: Sidsel Wållgren*
- *Other participants: Bonnier Fastigheter AB, Arcona*
- *Project Year: 2016*
- *Photographs: Tim Meier*

Kantor dengan material kaca yang reflective ini (Gambar 2.14), merupakan renovasi blok Lokstallet di pusat Stockholm yang mengubah sebuah gedung anonim menjadi gedung kantor modern - Atlas Garden. Tanah di mana bangunan ini berdiri, menyembunyikan sebuah lokomotif-lokomotif bersejarah yang dibangun bersama dengan kereta api yang berdekatan. Tujuannya adalah untuk menciptakan gedung perkantoran modern yang cocok dengan deretan bangunan tinggi yang terletak di sepanjang rel kereta api (Gambar 2.15.).



Gambar 2.15 Potongan Site



Gambar 2.16 Denah Lt. 1 dan 2

Bangunan telah direnovasi untuk menawarkan denah yang sangat fleksibel untuk penyewa (Gambar 2.16). Lantai kantor dapat dibagi menjadi empat unit yang dapat ditarik berkaitan dengan pintu kebakaran, penempatan shaft basah dan

pintu masuk. Penyewa dapat memilih untuk memiliki beberapa kantor pribadi, denah terbuka, atau kombinasi keduanya (Gambar 2.16).



Gambar 2.17. Interior garis kuning



Gambar 2.18. Interior garis biru

Salah satu penyewa Atlas Garden memilih untuk memiliki beberapa kantor pribadi bersama dengan ruang konferensi dan ruang makan staf yang besar. Penyewa lain memiliki *floorplan* terbuka bersama dengan ruang konferensi dan ruang yang tenang (Gambar 2.19). Fasad kaca yang menghadap ke jalan dicetak dengan pola kata-kata yang dipilih dari puisi yang terkait dengan rel kereta api - yang hanya dapat diartikan jika Anda berdiri di dekat Gedung (Gambar 2.19). Fasad yang menghadap ke kereta api memiliki insulasi tambahan dan ditutupi dengan sirap seng (Gambar 2.20).



Gambar 2.19. Interior Atlas Garden



Gambar 2.20. Eksterior Atlas Garden

Atap ditutupi dengan tanaman hijau jika dilihat dari atas sehingga bangunan tersebut menyatu dengan taman yang berdekatan. Di bagian interior ruangan kantor sewa ini, memiliki skema warna yang menarik dimana setiap fungsi ruang memiliki warna yang berbeda-beda yang juga membentuk jalur warna yang mengarah kepada ruangan-ruangan tertentu (Gambar 2.17 dan 2.18). Dalam konteks upaya menyatu dengan lingkungan sekitar yang terlebih dahulu ada, dengan menggunakan material yang reflectif membuat *façade* bangunan memiliki warna *façade* tambahan karena refleksi dari bangunan atau pohon-pohon sekitar bangunan kantor ini (Gambar 2.20).

Pada bagian *review* dapat dilihat bagaimana rancangan skematik yang dihasilkan sehingga menjadi denah dan penjabaran konsep yang ada pada bangunan, hingga kesimpulan dari preseden ini dapat dilihat pada tabel 2.5.

Review

Plan & Section

Denah yang fleksibel bisa diatur oleh penyewa atau usernya sesuai kebutuhan. Bangunan ini sangat berorientasi terhadap lingkungan sekitar, aspek kultur (jalur lokomotif kuno), lingkungan (atmosfir taman sekitar yang bersinergi dengan ruang dalam), Selubung Bangunan yang mereflekksi skylight sekitar.



Jalur sirkulasi dan ruang yang terintegrasi secara visual dengan pembagian skematik warna.



Material Fasad Ganda

- Bagian fasad yang menghadap matahari menggunakan insulasi dinding seng.
- Material Selubung kaca yang reflektif memberikan fasad baru pada bangunan efek dari lingkungan sekitar.

Hubungan suasana ruang luar dan ruang dalam

- Merefleksikan lingkungan hijau sekitar yang menjadi elemen fasad yang temporer pada bangunan.
- Memasukkan suasana ruang luar dengan memberikan bukaan yang menghadap ke kawasan hijau lingkungan sekitar.

Tabel 2.5 Kesimpulan Atlas Garden

Open Circulation	Open Plan Spaces	Modern Façade
<u>Corridor</u> Menggunakan material lantai lantai betoon yang difinishing halus dilapis cat, dengan sifat tertutup	<u>Ruang Kerja</u> Menggunakan material dinding beton, dengan sifat tertutup	<u>Selubung Bangunan</u> Menggunakan material kaca yang reflektif, tidak mengekspos ruang dalam, akan tetapi mengekspos lingkungan sekitar seakan “meminjam” elemen skyline bangunan dan Kawasan hijau menjadi elemen bagian dari fasad bangunan atlas garden
<u>Tangga</u> Menggunakan tangga dengan material kayu dengan <i>steel railing</i>	<u>Ruang Tunggu/Reception/Bersama</u> Ruang dengan dinding kaca yang berorientasi kearah luar bangunan	

Kesimpulan

Atlas Garden ini memberikan kesan yang kuat dari arah luar ke fasad bangunan karena selubung bangunan yang reflektif dengan baik sehingga menciptakan nuansa bahwa lingkungan sekitar sangat berpengaruh terhadap terbentuknya fasad, dan ruang dalam yang mengarahkan pekerja dengan permainan skema warna yang berbeda tiap ruangnya

• Alma Creative Club



Gambar 2.21 Alma Atrium

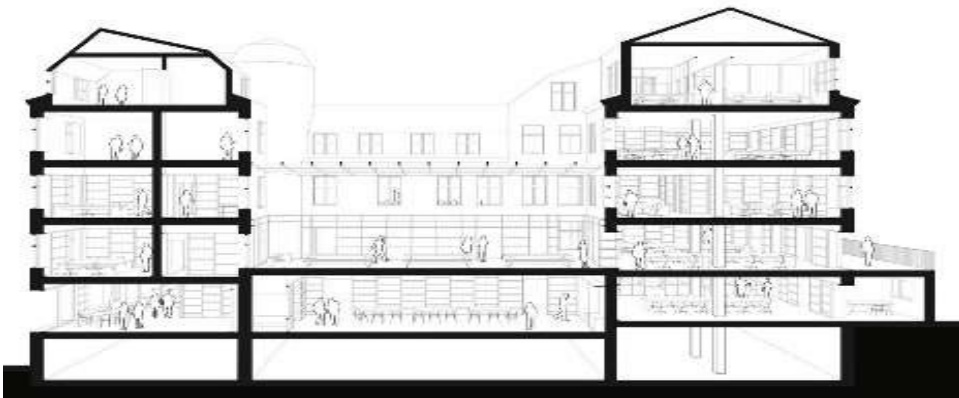
Data:

- Architects: Tham & Videgård
- Location: Nybrogatan 8, 114 34 Stockholm, Sweden
- Architects in Charge: Bolle Tham and Martin Videgård
- Area: 2170.0 m²
- Project Year: 2017
- Photographs: Åke Eson Lindman
- Manufacturers: Mosa, Vitra, Westberg
- Collaborators: Tham & Videgård - Oskar Lundahl (project architect), Linda Högborg Andersson, Samuel Vilson



Gambar 2.22 Ruang Kerja Komunal, Ruang Rapat Kecil, Ruang Pmeran Karya

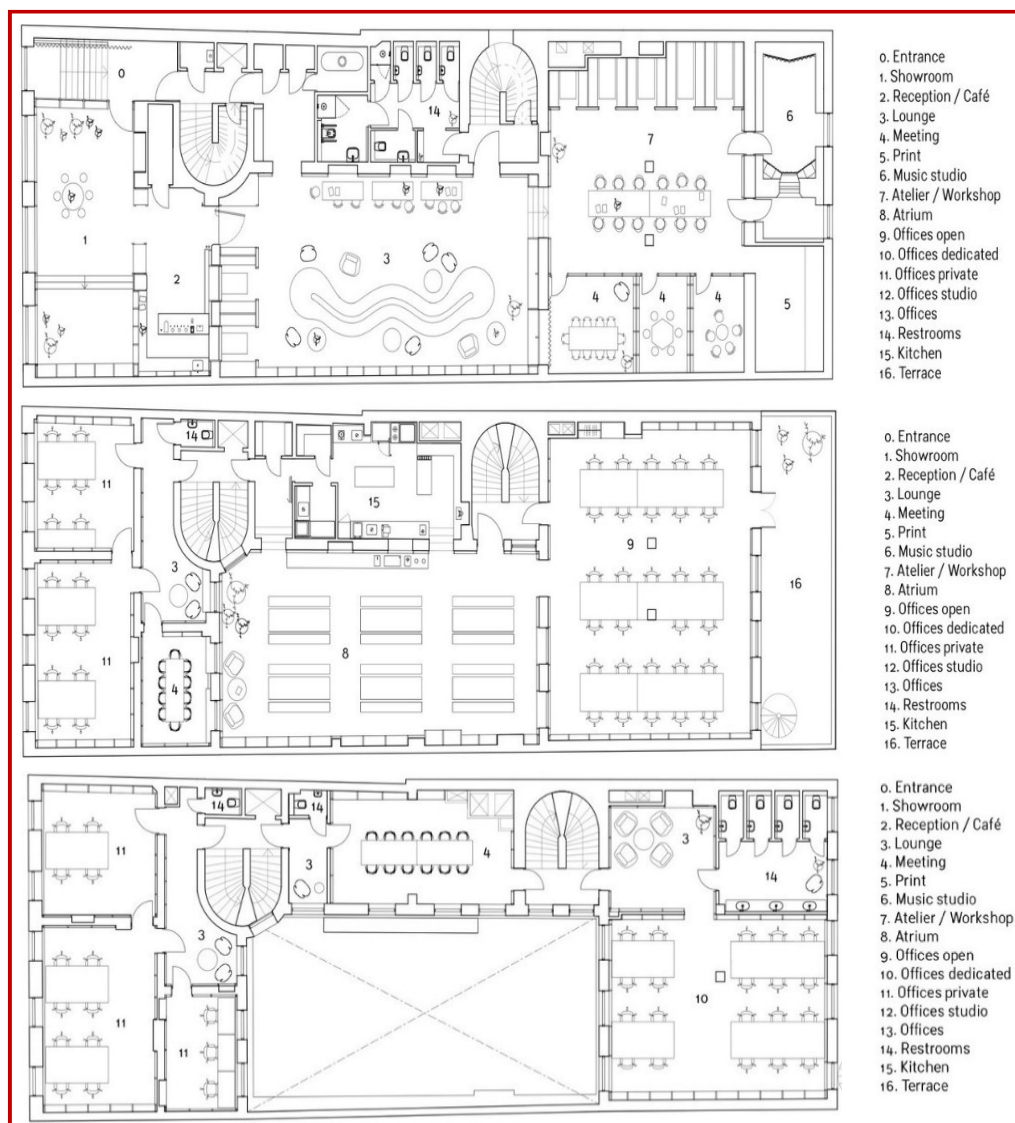
Tujuan oleh klien dan arsitek dalam membangun proyek coworking space Alma Creative Club ini dalah untuk menciptakan club member dan menyatukan semua kreativitas para *Sweden Citizen*, dimana ini terletak di jantung perekonomian dan budaya kota Stockholm (Gambar 2.21). Bangunan ini pada dasarnya adalah sebuah pabrik mesin jahit (Gambar 2.22) dimana sang arsitek diminta untuk memperbaharui bangunan ini menjadi sebuah *coworking space* yang menarik (Gambar 2.23).



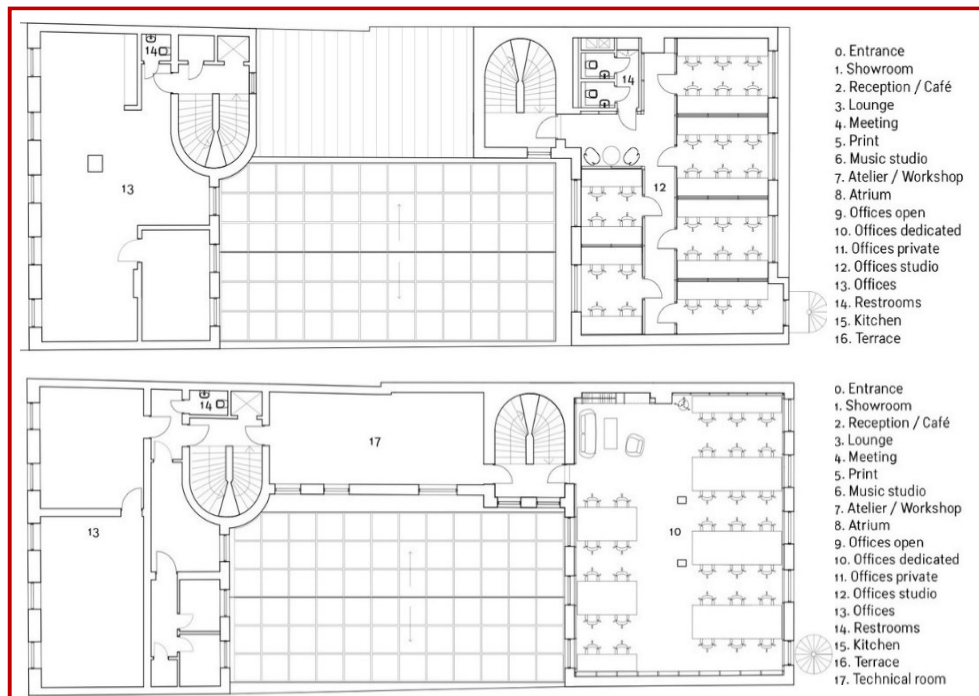
Gambar 2.23 Potongan

Dalam menanggapi permintaan, Tham & Videgård mengusulkan tiga elemen yang bersama-sama membentuk basis dalam menghadirkan kontinuitas di seluruh ruang, yaitu: pola lantai parket berwarna terbuat dari ubin gergajian keramik, struktur kerja bingkai dicat untuk membuat partisi yang terbuat dari profil kayu standar, dan lampu liontin baru yang melingkar untuk digunakan sebagai langit-langit mengambang menghilangkan kebutuhan untuk plafond. Secara singkat, adanya serangkaian lingkungan kerja yang berbeda, dari ruang santai sosial terbuka dan meja kerja komunal (Gambar 2.24), hingga bilik kaca yang lebih terpencil dan ruang kantor pribadi (Gambar 2.25) yang disediakan

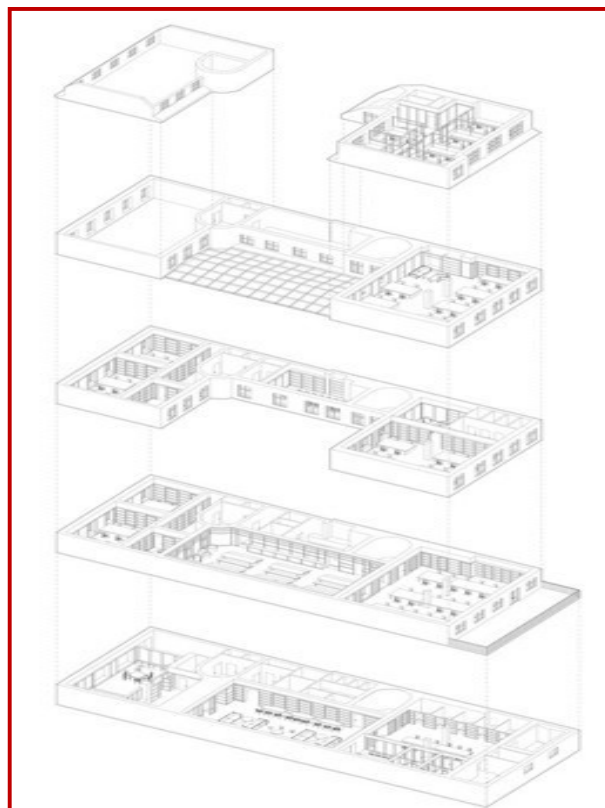
untuk satu orang atau satu tim rekan kerja. Di samping ruang kantor, terdapat lima lantai juga yang bisa digunakan untuk mengadakan acara, lokakarya dan pameran serta ruang konferensi untuk disewa. Pintu masuk utama berfungsi ganda sebagai toko rancangan dan kafe dan fungsi atrium yang luas baik sebagai restoran dengan anggota yang dijalankan oleh dua koki terbaik Swedia. Untuk acara khusus termasuk program seni kontemporer yang dikuratori. Alma ini memenangkan *The Golden Chair Award for Best Interior of the Year 2017 by the Swedish Association of Architects*.



Gambar 2.24 Denah Lantai Dasar, 1 dan 2



Gambar 2.25 Denah Lantai Dasar & 3-4



Gambar 2.26 Aksonometri Denah

Pada kantor Alma ini memiliki kelebihan dalam mengubah sebuah bangunan dengan tipikal denah pabrik mesin jahit, diubah menjadi kantor *modern* dengan pembagian ruang & pengelompokan ruang yang rapi serta dalam memasukkan pencahayaan alami ke ruang kerja komunal secara optimal (Gambar 2.26). Pada bagian dalam dimana menyediakan sebuah lingkungan kerja yang meniru lingkungan apartment yang nyaman dalam mengakses ruang

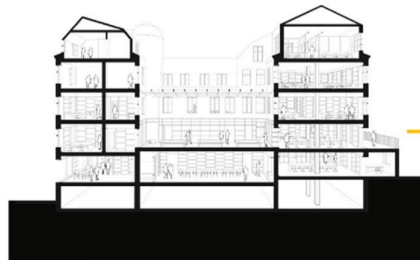
kerja komunal, personal, *meeting room* besar, *meeting room* kecil, serta *atrium*

besar yang multifungsi sebagai restoran, kelas seni, atau atrium pameran karya. Kesimpulan pereseden ini dapat dilihat pada poin *Review* dan Tabel 2.6.

Review

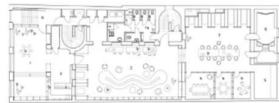
Tipologi eksisting
bangunan dulunya adalah
sebuah pabrik mesin jahit

Transformasi menjadi
ruang kerja kreatif



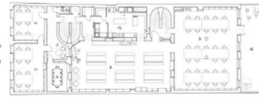
Konsep adalah membuat
ruang kerja komunal yang
mewadahi kegiatan kerja
bersama

Menghimpun para
masyarakat kreatif
Swedia khususnya di
Stockholm



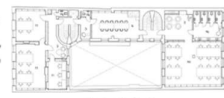
Denah Lt.1

Fokus Ruang : Ruang Creative Komunal



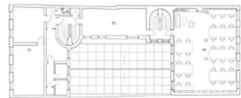
Denah Lt.2

Fokus Ruang : Atrium Multifungsi

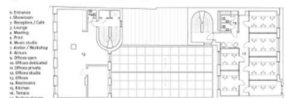


Denah Lt.3

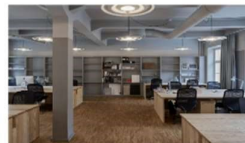
Ruang Kerja Komunal



Denah Lt.4



Denah Lt.5



Ruang Kerja
Komunal

Keterangan
Aksonometri
Denah Ruang

Servis Floor Area

Ruang Kerja Komunal
Blok" kecil

Ruang Kerja Komunal
Blok" besar + Atrium

Entrance Area +
Kreative Workshop

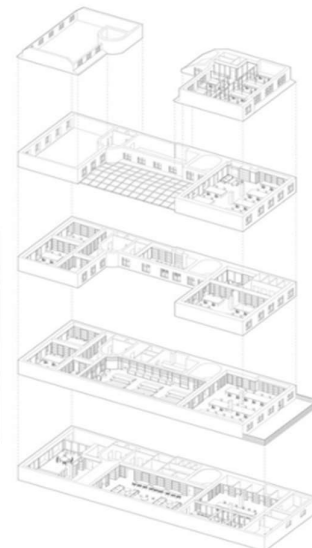


Ruang Meeting
Kecil Private



Ruang Etalase
Karya Seni &
Literatur

Aksonometri
Denah Ruang



Tabel 2.6 Kesimpulan Alma Creative Club

Open Circulation	Open Plan Spaces
<u>Corridor</u> Menggunakan material lantai parket yang dilipisi karpet, dan ber dinding kaca transparan untuk membuat koneksi visual antara sirkulasi dengan ruang kerja komunal	<u>Ruang Kerja</u> Menggunakan material dinding kaca transparan yang membuat ruang kerja menciptakan kesan luas dan tidak membelenggu
<u>Tangga</u> Menggunakan tangga dengan material beton (memanfaatkan eksisting)	<u>Ruang Tunggu/Bersama</u> Menjadikan ruang sebagai ruang atrium untuk pameran karya dengan dimensi besar dan terbuka sehingga menciptakan kesan mengundang ruang lain untuk bergabung

Kesimpulan

Ruang Kerja dengan konsentrasi tinggi, akan tetapi tetap bersifat komunal diletakkan di lantai bagian atas. Dan untuk Ruang Kerja dengan sifat kreativitas tinggi diletakkan di lantai bagian bawah dengan sifat terbuka sehingga ruang terlihat dari setiap sudut dengan tujuan mengundang perhatian ruang kerja komunal lainnya

2.11.B. Dynamic Office Space, Function & Circulation

- House Parts Office, Mobile Spaces



Gambar 2.27 Sliced-House Office Concept

Data:

- Architects: People's Architecture Office
- Location: Beijing, China
- Principals: He Zhe, James Shen, Zang Feng
- Design Team: Jiang Hao, Zhang Zhen, Amy Song, Ren Depei, Chen Yihuai
- Area: 350.0 m²
- Project Year: 2016
- Client: xiaozhu.com

Berkantor pusat di Beijing, Xiaozhu menugaskan Kantor Arsitektur dan Rancangan Industri Rakyat untuk merancang *Sliced House*, ruang kantor terbaru mereka yang terletak di pusat hi-tech kota. Xiaozhu (secara harfiah ‘babi kecil’ tapi homophonous dengan ‘*short stay*’) adalah situs web sewa *peer-to-peer*. Startup ini adalah saingan China bagi Airbnb dan bagian dari ‘ekonomi bersama’ yang baru.

Ketidakpastian pertumbuhan yang cepat seperti itu membutuhkan lingkungan kerja yang sangat fleksibel. Rancangan kami menampilkan ruang dan furnitur yang mudah menggabungkan dan memisahkan, ruang pertemuan seluler, dan outlet listrik yang berayun ke lokasi yang diinginkan. Seperti bisnis online Xiaozhu, interior kantor terdiri dari kolase berbagai ruang domestik. Rancangannya menyisipkan kenyamanan kasual kehidupan rumah ke tempat kerja, mencerminkan semangat terbuka perusahaan.

Sliced House dipahami sebagai rumah yang telah dibagi dari bagian-bagiannya dan tersebar di seluruh interior kantor yang sempit. Penyelesaian Interior bersama antara ruang terpisah dengan lainnya membuat jelas bahwa bagian yang berdekatan mengacu pada satu kamar. Dapur, ruang tamu, dan kamar tidur sebagai tempat untuk berkumpul bersama rekan kerja. Ruang meeting kecil dengan konsep becak Shanghai memungkinkan sebuah ruangan meeting untuk digerakan, disatukan, atau dipisahkan tergantung kebutuhan pengguna ruangan (Gambar 2.27). Inovasi yang hadir dalam kantor ini adalah adanya sebuah input konsep sederhana dengan penerapan yang sederhana pula, akan tetapi menciptakan sebuah konfigurasi ruang yang sangat baik dan bergerak. Kesimpulan dari pereseden ini dapat dilihat pada poin *Review* dan Tabel 2.7.

Review

Plans Configuration





Konsep

Menghadirkan bagian-bagian dari ruang dalam sebuah rumah tinggal pada lingkungan kerja kantor yang fleksibel dan dapat diatur sesuai keperluan dan kebutuhan pengguna tanpa perlu usaha yang besar. Menciptakan nuansa kerja dan sosial layaknya di lingkungan rumah pribadi dengan menghadirkan tipologi ruang dan perabot pada ruang dalam rumah tinggal di setiap sudut ruang kerja pada kantor ini.

Tabel 2.7 Kesimpulan House Office

Open Circulation	Open Plan Spaces
<u>Corridor</u> Menggunakan tipe sirkulasi tanpa konfigurasi karena menyesuaikan dengan ruang-ruang kerja yang fleksibel	<u>Ruang Kerja</u> Menggunakan material vinyl pada lantai, dan tiap ruang kerja tanpa partisi sehingga memberikan kesan ruang-ruang saling terkoneksi secara visual dan audio, menciptakan nuansa bekerja seperti di rumah <u>Hubungan Ruang-ruang</u> Memberikan hubungan tanpa hubungan karena tidak adanya partisi sehingga hubungan ruang tergantung keberadaan usernya, unfix room partition

Kesimpulan

Arsitek mencoba menyelesaikan sebuah desain kantor anti jenuh dengan menghadirkan nuansa rumah di dalam ruang kerja kantor, sehingga pekerja bisa menambah waktu kerja tanpa merasa kelelahan atau kejenuhan dengan konsep mobile homey space

- Club Med Shanghai Office



Gambar 2.28. ClubMed Office

Data :

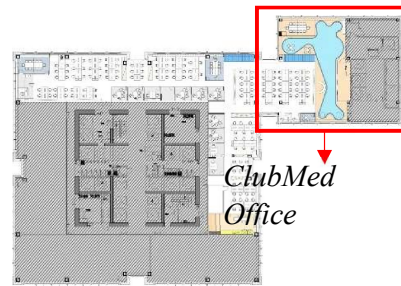
- | | |
|--|--|
| - Architects: 100architects | - Lead Architects: Javier Gonzalez Rivero, Marcial Jesus |
| - Location: Bund Finance Center, 600 Zhongshan No.2 Road East, Huangpu District, Shanghai, China | - Client: Club Med |
| - Project Year: 2017 | - Product Designer: Diego Fuertes |
| | - Area: 1550.0 m ² |

Club Med merupakan sebuah kantor yang bergerak di bidang *Travelling* (Gambar 2.28), yang dimana perusahaan ini memiliki kantor pusat di Perancis yang kemudian membuka kantor cabang di wilayah Asia Pasifi. Karena perusahaan ini adalah perusahaan baru, maka arsitek dan produk rancanganer mencoba menampilkan rancangan yang royal untuk memberikan nuansa yang baru dan segar. Pada saat proses brainstorming untuk menentukan ide untuk rancangan kantor ini, didapatkan sebuah gagasan bagaimana menampilkan kesan kantor yang menginspirasi untuk berlibur, dimana merepresentasikan ketika perasaan seseorang yang senang ketika melihat sebuah pantai yang berkilau.



Gambar 2.29. Pool-like Interior

Rancangan pipa menggantung dikombinasikan dengan karpet biru sebagai analogi dari sebuah kolam renang sehingga memberikan suasana kantor biru segar (Gambar 2.29 s/d 2.31). Pada bagian ini sebagai ruangan untuk menjamu klien untuk menawarkan beberapa tawaran berlibur, sehingga tidak hanya membuat karyawan nyaman untuk bekerja, juga memberikan suasana segar liburan pada saat kali pertama memberikan penawaran tersebut. Untuk karyawan disediakan tempat untuk bersosial di ruang Pantry (Gambar 2.32). Diruangan ini mereka bisa tidak hanya untuk sarapan atau istirahat, juga bisa untuk bersantai dan bercengkrama sambil mengorbol ditemani dengan coffee, atau buku majalah referensi dalam bidang jasa berlibur.



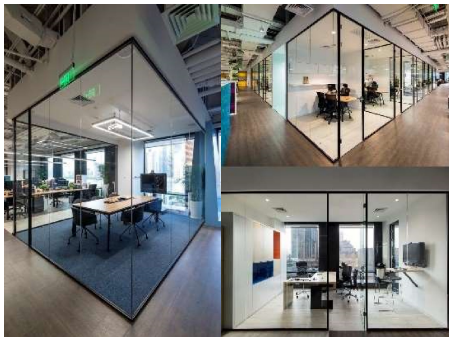
Gambar 2.30 Floor Plan



Gambar 2.31 Vacation Consultation Corner



Gambar 2.32 Social Pantry



Gambar 2.33 Working Station



Gambar 2.34 Interior Vertical Garden & Outside View

Ruangan yang lebih privat juga disediakan bagi situasi kerja yang lebih memerlukan fokus yang lebih, akan tetapi tidak ditutup dinding massive melainkan dengan dinding kaca transparan, seperti ruang kerja karyawan dan ruang rapat (Gambar 2.33.). Antara ruang kerja karyawan dan direktur juga memiliki konsep rancangan yang sama, ini dilakukan untuk memberikan suasana kerja yang transparan sehingga dapat membangun hubungan kerjasama yang baik antara karyawan dengan direktur perusahaan. Selain itu pada bagian koridor dirancang dengan taman vertikal

(Gambar 2.34), memberikan rangka-rangka yang kemudian diletakkan pot-pot tanaman untuk menciptakan suasana yang segar, sejuk, dan hijau alami pada koridor. Juga pada bagian paling luar yang menghadap ke ruang luar (Gambar 2.34), memberikan view city skyline yang menawan pada siang dan malam hari, ini untuk memberikan kesan kepada klien bahwa perusahaan ini menyediakan juga berbagai nuansa berlibur yang modern. Kesimpulan dari pereseden ini dapat dilihat pada poin *Review* dan Tabel 2.8.

Review

Tabel 2.8 Kesimpulan Club Med

Open Circulation	Open Plan Spaces	Modern Space Façade
<u>Corridor</u> Menggunakan material lantai kombinasi antara parkit dengan karpet berwarna biru untuk memasukkan nuansa outdoor(kolam renang) pada ruang sirkulasi & marketing. (<i>outdoor nuance inside space</i>)	<u>Ruang Kerja</u> Menggunakan material lantai karpet biru yang berbeda dengan koridor yang menggunakan parkit. Dan material dinding memberikan hubungan aktivitas antara satu ruang dengan ruang lain yang terkoneksi secara pandangan (<i>connectivity by sight</i>).	<u>Selubung Ruangan</u> Menggunakan material kaca dan tanpa partisi membuat ruangan kerja bernuansa tidak mengekang pekerjaanya sehingga identitas ruang tercipta dari aktivitas kerja di ruangan tersebut. (<i>transparent identity</i>)

Kesimpulan

Club Med sebagai kantor biro perjalanan memberikan nuansa “liburan” kepada klien sebelum mereka memulainya. Ini dicapai dengan material lantai, dinding, plafon, dan taman vertical yang dihadirkan di dalam ruangan merepresentasikan nuansa outdoor yang cerah. Dan desain Club Med ini memberikan kesan yang terbuka dan santai untuk para pekerjaanya karena adanya transparansi ruang kerja dan ruang istirahat yang memberikan view keluar bangunan dan sirkulasi yang santai juga karena adanya taman vertical disamping koridor.

- Yuanyang Express We+ Co-working Space / MAT Office



Gambar 2.35 Schematic Plan

Data :

- Architects: MAT Office
- Location: Sanyuanqiao, Sanyuan Bridge, Chaoyang, China, 100028
- Design Team: Kangshuo Tang, Miao Zhang, Guat Hong Chua, Yunzhu Ji
- Client: We+
- Area: 800.0 sqm
- Project Year: 2015
- Photographs: Kangshuo Tang

We+ terletak pada bagian bawah dari sebuah apartemen yang dimana seharusnya menjadi area bisnis atau retail yang memberikan profit pada suatu kawasan atau lingkungan apartemen. Akan tetapi klien memilih untuk menjadikannya sebuah area *co-working space* dan

aktivitas *offline* sebagai upaya untuk mengeksplorasi sebuah tempat kerja masa depan. Pada area *co-working*, yang memiliki luas 800 sqm, terbagi menjadi lt.1, lt.2, dan lt. UG. Arsitek mencoba menerangkan metode rancangan berbasis riset, dengan menggunakan subjek beberapa studi kasus dan preseden, yang mendekati untuk solusi dengan konsep *flexible space – sharing model* (Gambar 2.35).

Pada fase rancangan, membawakan pengalaman ruang seperti perpustakaan: Pada lt.1, tata ruang lobby-koridor-kantor tradisional



Gambar 2.36 Lobby Area

tidak ada lagi (Gambar 2.36), tetapi ruang terbuka luas sebagai gantinya, *bar counter* menyediakan manajemen dasar dan layanan kepada rekan kerja ruang.

Meja diskusi besar berfungsi untuk kedua kelompok dan individu (Gambar 2.37 dan 2.38); Lebih banyak privasi dapat ditemukan di area stan, yang cocok untuk kelompok yang lebih kecil. Jika tidak ingin terganggu oleh kerumunan, *workstation* disediakan bagi yang ingin lebih fokus dalam pekerjaan. Singkatnya, cara ruang perpustakaan universitas digunakan terintegrasi ke dalam proyek ini: setiap ruang yang diinginkan terbuka sebagai opsi di sini.



Gambar 2.37 Communal & Semi Private Working Space



Gambar 2.38 Ruang komunal lobby

Spot pameran juga disesuaikan selama rancangan ruang. Sebagian besar penghuni di sini adalah tim kecil atau menengah pada fase bisnis *start-up*, yang berarti bahwa publikasi produk, presentasi, dan bahkan aktivitas pemasaran memerlukan pertimbangan pada tahap rancangan juga. Oleh karena itu, 4-unit *display* dan seluruh dinding tampilan ditempatkan pada Lt.1 untuk memenuhi kebutuhan presentasi tim. Di sini gagasan kerja sama berkembang tidak hanya untuk habitat tim, tetapi juga habitat produk mereka.

Di Lt.1 yang didefinisikan sebagai area bisnis (Gambar 2.39), biasanya untuk melengkapi Lt.1 adalah dengan fungsi komersial. Terlepas dari *bar* yang menawarkan layanan dan minuman, ada area ritel independen di sisi barat dari level ini. Area ritel memiliki pintu masuk terpisah dan terpisah dari ruang utama besar dengan furnitur modular.



Gambar 2.39 Denah Lantai 1 dan 2

Biasanya area ini terhubung ke bar counter sebagai bagian dari ruang kerja bersama, dan tabel segitiga di area ini dapat digunakan secara individual atau bergabung bersama untuk pertemuan dan kerja kelompok. Sementara pada waktu-waktu tertentu, seperti di pagi hari atau di akhir pekan, area ini juga mampu melayani ritel dan pameran produk temporer, sebagai ruang yang sempurna untuk presentasi dan promosi bisnis produk kecil.



Gambar 2.40 Basement's Color

Pada kantor konvensional, Lt. UG dianggap kurang kondusif karena ketidaknyamanan geografisnya. Namun, dalam proyek ini, tangga yang mengarah ke Lt. UG dicat seluruhnya dalam



Gambar 2.41 Denah Basemen

warna kuning cerah (Gambar 2.40 dan 2.41), yang memberikan panduan visual yang kuat serta vitalisasi ruang yang sebelumnya negatif. Tangga kuning terbuka di pintu masuk di *ground level*, berubah menjadi undakan besar ke dalam ruang presentasi bagi tim penghuni untuk mengadakan sesi informasi atau memulai proyek. Ruang publik di Lt. UG juga berisi program seperti "*cat cave*" dan "*sleep cabin*", bagi tim untuk bersosialisasi dan bersantai. Kesimpulan dari preseden ini dapat dilihat pada poin *Review* dan Tabel 2.9.

Review

Tabel 2.9 Kesimpulan MAT Office

Patterned Circulation	Open Plan Spaces	Modern Space Façade
<u>Corridor</u> Menggunakan material lantai epoxy flooring yang diwarnai dengan warna biru dan kuning yang mengarahkan ke tiap ruang-ruang kerja komunal (<i>connectivity by colors</i>)	<u>Ruang Kerja</u> Menggunakan material pembentuk ruang yang sederhana (<i>natural</i>) dan partisi ruang transparan membuat tiap ruangan kerja komunal terkoneksi secara pandangan (<i>connectivity by sight</i>)	<u>Selubung</u> Menggunakan kombinasi antara selubung bangunan yang transparan dan material furniture dengan warna yang lebih mencolok membuat nuansa fasad tercipta dari bentuk ruang dalamnya

Kesimpulan

Yuanyang Express We+ Co-working Space dengan desainnya yang dominan warna kuning dan biru di ruang dalamnya menciptakan nuansa sirkulasi yang mengarahkan diantara ruang kerja yang tidak terbatas. Ini juga memberikan dampak terhadap fasad yang tercipta akibat dari permainan interior yang kemudian diekspose dengan transparansi selubung luar/eksterior bangunan

2.11.C. Outside's Nuance Through Inside

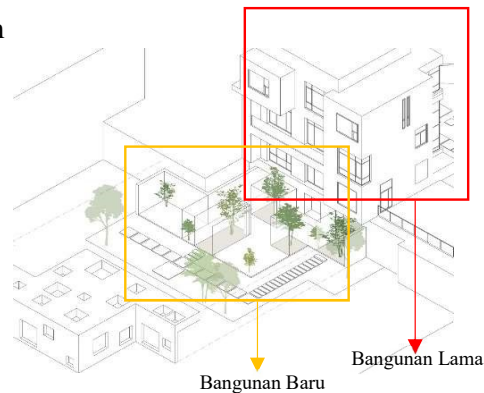
- BMLZ Villa Office



Gambar 2.42 Front View

- Architects: Tsutsumi & Associates
- Location: Beijing, China
- Client: BONUS&LAMBIENT
- Design Team: Yoshimasa Tsutsumi, Siming Li, Weiwei Shi, Lin Song, Jun Cui
- Area: 740.0 m²
- Project Year: 2017
- Photographs: Hiromatsu Misa, Yuming Song
- Lighting Design: Lightmoment Co., Ltd (Keigo Tanaka, Yoshihiro Kanamori)
- Facility Planning: Beijing Dongzhouji Technical Consultation (Hoshiaki Ishikawa, (Hoshiaki Ishikawa, Katsunori Takebayashi, Ryuji Yamazaki)
- Structural design: Beijing Yanhuang International Architecture & Engineering Co., Ltd. (Liansheng Bao, Yanhui Liu)

BMLZ (Gambar 2.42) adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang impor bahan material arsitektural seperti bahan karpet-karpet atau penyerap bunyi untuk keperluan akustik ruangan. Proyek ini adalah sebuah renovasi dimana kantor sebelumnya telah memiliki bangunan berlantai 3 (Gambar 2.43), yang dimana renovasi ini merubah rancangan interior bangunan



Gambar 2.43 Aksonometri

yang sudah ada dan juga menambahkan bangunan baru di depan bangunan yang sudah ada.

Perbedaan pada lantai dasar, lantai basemen memiliki ruang terbuka di sisi selatannya (Gambar 2.44), tetapi di sisi utara yang tidak bisa mendapatkan cahaya matahari. Kita perlu hati-hati merancang volume yang diperluas agar tidak menghalangi siang hari ke ruang yang ada. Arsitek dan tim mempelajari banyak model, seperti volume berongga di sekitar halaman tengah dengan beberapa volume terpisah, dan akhirnya memutuskan sebuah kotak sederhana. Akibatnya, di satu sisi volumenya hanya kotak sederhana dengan banyak bukaan acak di dinding dan atapnya (Gambar 2.45), di sisi lain keempat pengadilkan kecil yang tersebar membuat denah menjadi kompleks.

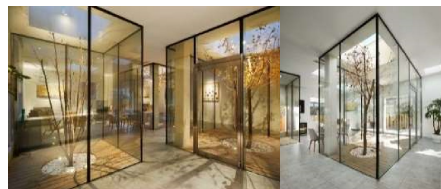
Karena bukaan kecil tertahan sehingga kita merasakannya “di dalam”, tetapi di dalam kita dapat melihat pepohonan dan menerima cahaya matahari yang cukup dari *skylight* sehingga kita merasa “di luar” (Gambar 2.46), tentu saja area yang ada juga menerima cahaya matahari yang cukup. Artinya, bagian dalam dan luar dibalik, atau keduanya digabungkan. Langit-langit area kantor di lantai pertama dirancang sebagai *saw-tooth ceiling* (Gambar 2.47), menambahkan aksesoris balok untuk menyembunyikan balok struktur yang ada. Dengan menempatkan pencahayaan di sudut internal langit-langit, seolah-olah siang hari dari *saw-tooth ceiling* menambah irama ke tempat kantor dan diisi dengan cahaya yang cukup dan homogen.



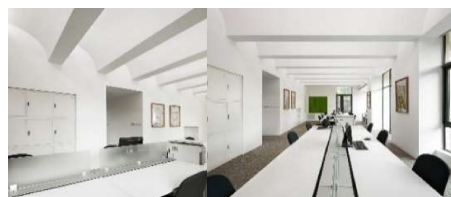
Gambar 2.44 *Section A*



Gambar 2.45 Plafon dengan kotak *skylight*



Gambar 2.46 *Night & Day Situations*



Gambar 2.47 *The saw-tooth ceiling*

Di lantai dua, galeri, ruang konferensi dan kantor presdir diperlukan, dan setiap kamar dipisahkan dengan partisi kaca. Partisi-partisi itu berputar ke ketidakrataan dan *Tanaman*



Gambar 2.48 *Hanging Ivy*

Gantung Ivy digantung di dalam bingkai ruang kaca (Gambar 2.48). Ditambah dengan kaca berwarna hitam di koridor, kaca yang tidak rata tidak teratur mencerminkan pemandangan dan menambahkan efek yang tidak biasa pada kehidupan biasa.

Pada di lantai 3, ruang dirancang sebagai rancangan sederhana di mana abu-abu diatur sebagai warna dasar. Pencahayaan tidak langsung yang menerangi dinding dan langit-langit diatur secara seimbang, menjadikannya ruang nyaman yang diselimuti cahaya hangat. Kesimpulan dari pereseden ini dapat dilihat pada poin *Review* dan Tabel 2.10.



Gambar 2.49 *Simple Grey*

Review

Tabel 2.10 Kesimpulan BMLZ Villa Office

Free Roam Circulation	Open Plan Spaces	Modern Space Façade
<u>Corridor</u> Menggunakan material lantai epoxy flooring yang natural, kemudian tanpa adanya arahan sirkulasi membuat koridor ruang lebih bebas untuk diakses. Setiap menuju tiap ruang bergantung kepada kegiatan pada ruangnya	<u>Ruang Kerja</u> Memasukkan unsur alam di setiap sudut ruangan kerja yang bertujuan untuk memasukkan nuansa unsur alam seperti pohon, cahaya, dan bebatuan didalam satu wadah. Ini bertujuan untuk mengurangi tingkat jenuh didalam sebuah ruang kerja	<u>Selubung</u> Menggunakan selubung material beton yang diberi celah seperti jendela dan pintu <i>tempered glass</i> untuk memasukkan cahaya dari luar dan juga sebagai media untuk menunjukan kualitas ruang dalamnya secara sepiintas

Kesimpulan

BMLZ Villa Office ini menunjukan desain yang mencoba memasukan nuansa ruang luar ke bagian dalam bangunan. Ini dicapai dengan mencoba meletakkan komposisi bebatuan, pohon yang dibiarkan terbuka (tanpa atap) dengan selubung trasnparan sehingga tercipta sebuah naunsa alam yang natural. Nuansa ini diletakkan disetiap sudut ruang kerja sehingga pekerja didalamnya lebih merasa santai dan tidak mudah bosan.

2.12 Sintesis Preseden

Setelah melakukan kajian-kajian terhadap preseden, maka tahap selanjutnya adalah menyimpulkan masing-masing preseden untuk menghasilkan sebuah acuan terhadap kriteria rancangan dari sebuah kantor yang dapat menurunkan tingkat stres pekerjaanya (lihat tabel 2.11).

Tabel 2.11 Sintesis Kajian Preseden

No.	Kajian	Poin-poin	Sintesis
1	<i>HNI Corporate Headquarters</i>	• <i>Open Façade</i> • Gaya fasad bangunan lama dimasukkan dalam elemen interior bangunan baru • Elemen pabrik yang menjadi estetika interior bangunan baru • Sirkulasi dan partisi ruang yang transparan, sebagai nilai transparansi kerja dan respect yang sama terhadap semua pengguna bangunan	Memiliki dua bangunan yang berbeda (baru & pabrik lama) dengan rancangan konsep jiwa baru dan karakter yang sama, dimana saling memunculkan karakter satu sama lain sehingga kedua bangunan berbeda ini memiliki keterkaitan satu sama lain.
2	<i>Wooden Office</i>	• Fasad semi terbuka, dengan nuansa kayu coklat dan bata merah • Elemen pencahayaan interior yang menjadi bagian fasad atau elemen eksterior • Ruang tanpa partisi/transparansi ruang kerja, elemen-elemen dalam plafon yang diekspos, sehingga interior ruangan dan sirkulasi kerja memiliki konsistensi dalam konsep transparan	Arsitek menrancangkan bangunan ini melihat konteks lingkungan yang monoton dan bersalju dimana “warna” lingkungan dominan putih, sehingga bangunan kantor dirancang menggunakan material yang memberi nuansa hangat dan bercahaya pada eksterior, karena akibat dari konsep transparansi interiornya.
3	<i>Atlas Garden</i>	• Aspek interior & eksterior yang meninjau dan berorientasi terhadap elemen-elemen disekitar bangunannya • Elemen fasad yang reflektif menjadikan elemen-elemen fasad	Aspek rancangan yang sangat menarik ditunjukan pada fasad material yang memantulkan elemen eksterior bangunan lain, sehingga perpaduan terjadi antara elemen eksterior

No.	Kajian	Poin-poin	Sintesis
		bangunan lain (rancangan klasik) menjadi elemen fasad rancangan bangunan ini yang modern (kombinasi reflektif) • Material fasad yang menghadap matahari menggunakan double skin untuk mengurangi radiasi panas • Aspek interior dengan skema warna kuning dan biru yang dimana menjadikan jalur sirkulasi mendefinisikan ruang yang dituju	moderen kaca yang reflektif dengan pantulan elemen ekterior bangunan sekitar yang seolah diserap oleh bangunan ini.
4	<i>Alma Creative Club</i>	• Memaksimalkan potensi tipologi bangunan bekas pabrik untuk menentukan pusat orientasi ruang-ruang terhadap satu ruang kerja komunal utama yang multifungsi • Memberikan pembagian ruang yang rapi sehingga tetap menyediakan ruang privasi dan ruang sosial yang berdampingan • Material atap pada atrium atau ruang kerja komunal multifungsi yang transparan	Aspek rancangan yang menarik adalah menjadikan ruang kerja komunal multifungsi sebagai pusat orientasi dengan memberikan material atap yang transparan. Ini untuk memberikan nuansa yang mengundang ruang-ruang lain untuk berkontribusi secara komunal pada suatu event tertentu karena ruangnya yang terlihat dari setiap ruang-ruang kerja di atasnya.
5	<i>House-Parts Office</i>	• Konsep memunculkan bagian-bagian dari lingkungan rumah tinggal pada interior ruang kerja atau kantor • Memiliki ruang kerja yang fleksibel dan bergerak • Ruang yang saling terkait satu sama lain karena keterbukaannya	Ruang kerja yang nyaman dengan menghadirkan elemen-elemen pada lingkungan rumah tinggal menjadikan kantor ini lebih timeless sehingga waktu kerja bisa lebih dan maksimal tanpa membebani secara negatif psikis pekerjanya.

No.	Kajian	Poin-poin	Sintesis
6	<i>Club-Med Shanghai Office</i>	• Menghadirkan nuansa segar yang merefleksikan sebuah jiwa yang semangat untuk siap berlibur pada ruang konsultasi klien • Menghadirkan elemen-elemen yang bernuansa segar dengan tema biru yang merefleksikan air, hijau yang merefleksikan hutan, view kota yang menunjukkan modernisasi destinasi berlibur, semua ini terbagi disetiap sudut berdasarkan potensi ruang • Ruang kerja yang transparan untuk memberikan semangat dan kerjasama kerja, dan juga meningkatkan kedekatan hubungan antar karyawan dan direktur • Ruang pantry yang bersifat sosial space, untuk meningkatkan hubungan social yang baik antar karyawan dengan konsep interaksi sosial	Nuansa berlibur dan santai yang tidak hanya dirasakan oleh klien, juga dirasakan oleh pekerja dimana disetiap sudut ruang sangat memanjakan user dengan memberikan nuansa ruang serta fasilitas untuk bekerja maupun bersantai dengan orientasi sosial interaksi. Juga ruang kerja transparansi sehingga aspek elemen yang hijau, biru, dan gemerlap masuk ke setiap sudut ruang, dan juga meningkatkan hubungan kerjasama dan kepercayaan yang baik antara karyawan dan atasan.
7	<i>Yuanyang Express We+ Co- working Space</i>	• Memberikan konsep sirkulasi yang mengarahkan dengan skema warna kuning dan biru • Ruang baru yang mendefinisikan keterbukaan dan ekspansi kerja karena tempat ini fokus untuk membantu bisnis start-up • Menyediakan ruang kerja yang semi privat untuk konsentrasi kerja yang lebih, dan juga ruang kerja komunal yang lebih santai, yang kedua jenis ruang ini berdampingan secara vertical • Elemen-elemen interior yang transparan membuat setiap sudut	Alur sirkulasi dengan skema warna yang membuat setiap ruang-ruang kerja komunal ini terlihat lebih jelas sehingga tidak ada kebingungan dalam menuju tiap ruang walaupun ruang-ruang kerja komunal ini tidak memiliki identitas karena fleksibilitas fungsi ruang dan keterbukaannya.

No.	Kajian	Poin-poin	Sintesis
		ruangan dimanfaatkan dengan baik tanpa ada ruang negatif	
8	<i>BMLZ Villa Office</i>	• Rancangan bangunan baru dan yang lama yang memiliki kesamaan pada elemen interiornya, dimana menghadirkan elemen eksterior pada interior dengan memberikan tanaman hidup sebagai orientasi ruang kerja • Konsep ruang kerja yang elemen tanaman atau pohon sebagai orinetasi, menjadikan ruang kerja lebih alami dan segar, juga memberikan sedikit efek timeless karena cahaya matahari tidak dilihat oleh <i>user</i> secara langsung melainkan melalui pantulan dari tanaman atau pohon • Pada ruang yang memiliki privasi lebih, diberikan elemen interior yang lebih sederhana (<i>gray materials</i>)	Rancangan kantor ini lebih menciptakan sebuah ruang kerja ke bagian dalam , akan tetapi tetap mencoba menghadirkan elemen nuansa eksterior di dalamnya seperti pohon dan tanaman gantung. Kemudian elemen ini juga sebagai media pemantulan cahaya sehingga efek ruang lebih dramatis dan <i>timeless</i> .

2.13 Kriteria Rancangan Kantor

Setelah melakukan kesimpulan dari sintesa teori dan preseden maka kedua sintesis tersebut dihubungkan untuk medapatkan kriteria rancangan kantor yang mengurangi kejenuhan kerja. Kriteria ini akan menjadi pertimbangan dalam menentukan konsep-konsep parsial dalam perancangan ini (lihat tabel 2.12).

Tabel 2.12 Kriteria Rancangan Kantor

Elemen Konsep Preseden	Partisi Ruang	Bentuk Ruang	Pengalihan didalam/menuju Ruang kerja	Waktu didalam/diluar Ruang kerja
HNI Corporate Headquarters	Transparant (<i>out to in</i>) dan Solid (<i>in to in</i>)	Persegi	Dominan, Menghubungkan pandangan ruang kerja terhadap ruang lainnya secara pandangan saja (contoh: ruang kerja dan ruang produksi)	Terhubung, karena material dinding dominan bersifat transparan
Wooden Office	Trasnparant (<i>in to in</i>) dan half solid half transparant (<i>out to in</i>)	Persegi	Dominan, Menampilkan elemen interior terhadap lingkungan luar (lampu, aktivitas kerja, dsb) sebagai elemen rancangan eksteriornya	Terhubung, karena material dinding dominan bersifat transparan

Elemen Konsep Preseden	Partisi Ruang	Bentuk Ruang	Pengalihan didalam/menuju Ruang kerja	Waktu didalam/diluar Ruang kerja
Atlas Garden	Solid	Persegi	Dominan, Memainkan elemen warna untuk mengarahkan sirkulasi Pengalihan fasad dengan merefleksikan fasad lingkungan sekitar dengan material kaca yang memantul (elemen eksterior)	Tidak Terhubung, karena banyak ruang dalam yang menggunakan material dinding beton
Alma Creative Club	Trasnparan (<i>in to in</i>) dan half solid half transparant (<i>out to in</i>)	Persegi	Dominan, Mengarahkan pandangan ruang-ruang kerja (<i>private</i>) kepada ruang pameran / komunal	Terhubung karena banyak bukaan jendela di tiap ruangan kerja
House Parts Office, Mobile Spaces	Tidak ada	Dinamis	Tidak ada pengelompokan ruang kerja, sehingga pola sirkulasi lebih dinamis (berubah-ubah)	Tidak Terhubung, Memasukkan elemen rancangan lingkungan rumah tinggal ke dalam ruang kerja kantor
Club Med Shanghai Office	Trasnparan	Dinamis	Dominan, Merepresentasikan elemen ruang luar sebagai pengarah (contoh: elemen kolam renang) dan koneksi secara pandangan antar ruang	Terhubung, menggunakan material transparan sebagai koneksi antara ruang interior dan eksterior
Yuanyang Express We+ Co-working Space	Transparan	Persegi	Dominan, menggunakan elemen warna kuning dan biru sebagai pengarah ke ruang-ruang kerja dan menggunakan elemen dekorasi bentuk dinamis	Terhubung, di ruangan kerja dan café, karena menggunakan material yang transparan
BMLZ Villa Office	Trasnparan (<i>in to in</i>) dan half solid half transparant (<i>out to in</i>)	Persegi	Dominan, memasukkan nuansa ruang luar (contoh: taman) ke dalam ruang kerja yang diletakkan di setiap sudut, menjadi ruangan lebih dramatis karena bias cahaya alami yang menyinari elemen vegetasi di dalam dikombinasi dengan pencahayaan buatan	Terhubung, dengan memasukkan cahaya alami ke dalam interior bangunan di setiap sudut melalui banyak <i>skylight</i> dan jendela

Dari hasil sintesis diatas maka kriteria rancangan kantor yang membuat pekerjaanya nyaman secara pikiran dan meningkatkan produktivitas adalah sebagai berikut :

- Partisi Ruang Transparan, sebagian kecil solid.
- Bentuk Ruang Persegi untuk memudahkan konfigurasi ruang, dan sebagian kecil dinamis.
- Mengalihkan dan mengarahkan dalam menuju ruang dengan memainkan warna, bentuk, partisi, serta memasukkan elemen luar ruang ke dalam ruang.
- Menghubungkan dengan memasukkan cahaya alami ke dalam bangunan dengan memainkan elemen bukaan seperti jendela, ventilasi, *skylight*(bukaan atas), dinding partisi, serta menghadirkan elemen lingkungan rumah tinggal .

BAB 3

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Pendekatan Perancangan

Dalam perancangan kembali ruang kerja gedung balai kota Banjarbaru dengan konsep partisi ruang, waktu dan pengalihan ini tentu diperlukannya sebuah langkah penelitian yang sesuai dengan karakteristik permasalahan dan perancangan yang akan dilakukan. Sebelum memulai kegiatan penelitian dan perancangan, tentunya diperlukan terlebih dahulu mengetahui tentang pendekatan apa yang digunakan untuk perancangan ini.

A. Teori yang digunakan

1. Arsitektur Perilaku

Pada bagian latar belakang diketahui bahwa karakteristik permasalahan adalah terletak pada perilaku stres pekerja atau pengguna bangunan. Pola perilaku manusia tersebut akan dipengaruhi dan juga mempengaruhi lingkungannya. Karena lingkungan bukan hanya menjadi wadah bagi aktivitas manusia, tapi juga menjadi bagian yang membentuk pola pikirnya (*Moore dalam Qurrota 'yun, et al., 2017*). Oleh karena itu pendekatan dalam ilmu arsitektur yang menyinggung tentang perilaku yaitu pendekatan Arsitektur Perilaku, dimana arsitektur berwawasan perilaku adalah arsitektur yang mampu menanggapi kebutuhan dan perasaan manusia yang menyesuaikan dengan gaya hidup manusia didalamnya (*Snyder dan Catanese, 1984*). Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang dalam penerapannya selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan kaitan perilaku dengan rancangan arsitektur (sebagai lingkungan fisik). Rancangan arsitektur dapat menjadi fasilitator terjadinya perilaku atau sebaliknya sebagai penghalang terjadinya perilaku (*Watson, 1878-1958*).

Dari dua pernyataan oleh beberapa ahli tentang arsitektur perilaku maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan arsitektur perilaku dibutuhkan untuk mengetahui kebutuhan apa yang harus disediakan di dalam sebuah bangunan yang menyesuaikan dengan perilaku gaya hidup dari pengguna bangunannya. Kemudian

pada kegiatan lanjutan untuk mengetahui tentang perilaku seperti apa dan bagaimana pengaruh bangunan terhadap perilaku pengguna dalam bangunan gedung balaikota ini diperlukannya sebuah langkah penelitian. Sebelum memulai penelitian pun tentu harus diketahui pula paradigma penelitian yang seperti apa sehingga kemudian dapat menentukan metode penelitian yang sesuai dengan objek perancangan. Sebelum memulai tahap tersebut perlu diketahui terlebih dahulu apa permasalahan yang terjadi pada realita di masyarakat khususnya pada permasalahan lingkungan aktivitas kerja manusia dan kualitas psikologisnya.

2. Arsitektur Adaptif, Fleksibel dan Kinetik

Arsitektur adaptif dimana bangunan akan berinteraksi dan menanggapi penghuni dan lingkungan mereka dengan cara yang dinamis (Jäger *et al.*, 2017). Arsitektur adaptif akan mengkalibrasi ulang sifat interaksi manusia-bangunan, memediasi bagaimana kita menegosiasikan hubungan kita dan kehidupan sehari-hari di ruang-ruang tersebut (Schnädelbach *et al.*, 2017). Interaksi dengan bangunan akan berkisar dari sementara sampai bertahan dan diwujudkan (Dourish 2004 dalam Jäger *et al.*, 2016); dari teknologi rendah ke teknologi tinggi; dari yang dipersonalisasi ke generik. Barozzi *et al* (2016) mengatakan bahwa tren arsitektur sekarang lebih kepada sebuah karya yang bergerak dengan fasad yang adaptif yang bisa rekonfigurasi dengan sendirinya untuk mendapatkan perubahan eksternal dan internal secara iklim maupun perilaku. Arsitektur kinetik memiliki 7 tipologi yang terdiri dari : *adaptable, deployable, intelligent, mobile, performance-based, responsive, dan transformable/transportable* (Megahed, 2016).

3. *Qualitative* dan *Correlation*

Apabila dihubungkan dengan permasalahan atau realita dimana pada tahap selanjutnya lebih fokus kepada data-data lapangan atau realita yang sudah ada, maka penelitian pada perancangan ini memiliki paradigma *Qualitative* dan *Correlation* (Groat dan Wang 2013). Paradigma penelitian seperti ini bertujuan untuk mengungkapkan kejadian atau fakta, keadaan, fenomena, variabel, dan keadaan yang terjadi saat penelitian berlangsung dengan menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi (*naturalistic*). Juga bisa mempelajari dari data yang berupa

rancangan yang sudah ada dengan masalah yang serupa untuk mempermudah dalam menambah referensi langkah-langkah atau penanganan pada masalah yang serupa dan sebagai alat pembantu untuk menemukan kebaharuan hasil atau pencapaian penelitian (*positivist*).

4. *Participatory Design*

Dalam banyak penelitian *participatory design*, nilai-nilai inti dan aspek politik pemberdayaan, demokrasi dan suara menjadi mendukung metode dan teknik untuk solusi rancangan pragmatis (Smith dan Iversen, 2018). Metode ini mengintegrasikan dua proposisi radikal tentang rancangan (Carrol dan Rosson, 2007). Yang pertama adalah proposisi moral bahwa orang-orang yang kegiatannya dan pengalamannya pada akhirnya akan paling terpengaruhi secara langsung oleh hasil rancangan harus memiliki suara substantif dalam hasilnya. Yang kedua adalah proposisi pragmatis bahwa orang-orang yang perlu diadopsi. Kemungkinan ini juga untuk beradaptasi dengan artefak atau hasil rancangan lainnya, harus dimasukkan dalam proses rancangan, sehingga mereka dapat lebih banyak ahli perspektif dan preferensi mengenai kegiatan yang akan mendukung rancangan, dan kemungkinan besar berubah. Proposisi pragmatis adalah bahwa secara langsung memasukkan pengguna akan meningkatkan peluang hasil rancangan yang sukses.

Sejalan dengan proposal ergonomi partisipatif (Haines *et al.*, 2002; Rocha *et al.*, 2015), *ergonomist* yang berfokus pada kegiatan rancangan sering menekankan perlunya melibatkan pengguna potensial dari objek yang sedang dirancang (apakah itu perangkat lunak atau organisasi kerja) dalam proses rancangan. Dalam tren ini, pengguna menempati tempat yang sangat spesifik dan menuntut dalam proses rancangan, sebagai *co-designer*, yang melampaui cara mereka biasanya dipertimbangkan dalam pertemuan rancangan (Nelson *et al.*, 2013). Tapi apa sebenarnya yang mereka sumbangkan untuk rancangan? Konten apa yang dibagikan di antara pengguna dan *designer* dalam proses tersebut? Konten epistemik dari interaksi rancangan dengan demikian adalah subjek yang diteliti atau dirancang (Barcellini, *et al.*, 2015).

B. Klasifikasi Permasalahan

Sebuah rancangan tentu memiliki permasalahan yang akan ditanggapi oleh rancangan tersebut, oleh karena itu adalah tujuan rancangan tersebut hadir. Dalam perancangan kali ini permasalahan terbagi menjadi 2 golongan yaitu *Well-Defined* dan *Ill-defined*. *Well-defined* adalah masalah yang memiliki awalan yang jelas dan tujuan yang jelas, sedangkan *Ill-defined* merupakan masalah yang memiliki rangkaian solusi yang tidak jelas dan berupa alternatif-alternatif solusi permasalahan (Cross, 2008).

Dalam perancangan peremajaan Gedung Balaikota Banjarbaru dengan konsep Partisi Ruang Dinamis ini menggunakan pendekatan Arsitektur Perilaku. Permasalahan yang akan ditanggapi oleh rancangan nantinya adalah bagaimana menrancang ulang sebuah lingkungan kerja pemerintahan yang menunjukkan wujud formal, akan tetapi tetap dinamis untuk memberikan nuansa rekreatif. Hal ini juga memberikan nuansa ruang yang tidak dipengaruhi oleh keadaan diluar bangunan sehingga tetap menjaga fokus kerja untuk performa kerja dan kenyamanan psikis pekerja di dalam ruangan kerja. Dalam permasalahan di atas tentu menunjukkan tentang *well-defined problem* untuk bagian wujud bangunan atau ruang kerja Kantor Dinas Pemerintahan, dan *ill-defined problem* untuk bagian nuansa ruang kerja. Kedua golongan permasalahan ini akan ditanggapi dengan cara penelitian yang berbeda dengan hasil yang berbeda pula, akan tetapi tetap menjadi satu bagian rancangan yang saling terhubung nantinya. Solusi yang ditawarkan berupa alternatif – alternatif pola pergerakan partisi ruang kerja yang merupakan hasil dari sintesa data survei dan wawancara lapangan terhadap pekerja di Dinas Kantor Pemerintah yang terpilih, yang kemudian menjadi wujud tanggapan – tanggapan rancangan yang mungkin salah satunya nyaman dan sesuai untuk pengguna bangunan kedepannya.

C. Klasifikasi Metode

Melihat dari pendekatan dan paradigma yang sudah terpapar di poin pertama, maka metode yang sesuai digunakan pada perancangan ini adalah metode *Forced-Based Method* dari Plowright (2014). Ini berkaitan dengan adanya beberapa

permasalahan yang kemudian menjadikan pengaruh kepada konsep Partisi Ruang Dinamis pada rancangan bangunan Gedung Balaikota Banjarbaru. Permasalahan atau *Force* tersebut bisa berupa perilaku manusia, regulasi setempat, iklim dan geografi, dsb.

3.2 **Objek Perancangan**

A. Deskripsi Objek

Gedung Balai Kota Banjarbaru apabila dilihat dari tahun Gedung ini dirancang dan dibangun, maka selain sebagai pusat pemerintahan kota juga sebagai situs bangunan bersejarah. Akan tetapi bangunan ini masih belum berstatus sebagai bangunan atau benda cagar budaya secara regional karena masih dalam tahap pengusulan untuk nasional juga terhadap Kantor Dinas Sosial dan Tenaga Kerja (Dinsosnaker) dan Tugu Intan Banjarbaru. Balaikota akan kami jadikan cagar budaya. Kantor Dinsosnaker dan Tugu Intan juga, karena semuanya berusia lebih dari 50 tahun lamanya, dan memiliki fakta sejarah menurut staff ahli disporabudpar Banjarbaru.

Bangunan Gedung Balaikota Banjarbaru ini terletak di kompleks perkantoran pemerintah kota Banjarbaru, berdekatan dengan lapangan Murdjani yang dimana lapangan ini selain sebagai tempat upacara rutin pegawai pemerintah, juga sebagai tempat upacara hari nasional bahkan juga sering digunakan pemuda-pemudi untuk berkumpul santai karena tempatnya yang cukup luas. Karena berdekatan dengan pusat kegiatan masyarakat di kota maka bangunan yang berdiri secara masif ini secara tidak langsung dijadikan *landmark* dan lapangan di depannya sebagai *node* kota Banjarbaru.

B. Penetapan

Dari paparan dan berita di atas maka dapat disimpulkan bahwa bangunan Gedung Balai Kota Banjarbaru ini memiliki nilai penting bagi pemerintah kota Banjarbaru dan Masyarakatnya. Selain menjadi pusat pemerintahan kota dalam melayani dan memonitor perekonomian kota juga sebagai ikon kota yang memiliki nilai sejarah walaupun untuk mengklasifikasi nilai cagar budaya untuk bangunan gedung ini masih diklasifikasikan secara regional, akan tetapi juga dalam tahap

pengusulan secara nasional. Oleh karena bangunan ini bergaya colonial yang menjadikan gaya kolonialisme ini sebagai *constraint/force* pada rancangan ini.

Dengan gaya dan ukuran ruang kerja yang sudah baku, yang dimana kegiatan kerja yang dilakukan secara berulang-ulang membuat pekerja merasa cepat jenuh (Lubis, 2018). Kemudian dimana pekerja dan bangunan gedung ini berstatus sebagai pusat pemerintahan kota yang dimana akan berhadapan selalu dengan kumpulan pekerjaan yang mengontrol dan memonitor perkembangan ekonomi dan tata kota maka tuntutan yang dihadapi pekerjaanya sangat tinggi pula. Dari hasil analisis tersebut maka dapat dikatakan bahwa ada *stressor* atau faktor penyebab stres yang dominan dari lingkungan kerja. Dari hipotesis tersebut maka dipilihkan bangunan gedung Balaikota Banjarbaru ini sebagai objek perancangan yang dimana akan menyelesaikan tingkat jenuh atau stres pada pekerjaanya dengan konsep *Arsitektur Partisi Ruang, Waktu, Pengalihan*. Hipotesis tersebut tentunya perlu dibuktikan terlebih dahulu dengan kegiatan penelitian. Sehingga tidak hanya menjadikan hipotesis itu benar, melainkan juga sebagai upaya untuk menentukan kebutuhan seperti apa yang sebenarnya dibutuhkan sekarang ini oleh pekerja atau pengguna bangunan gedung tersebut dalam upaya mengurangi stres pekerjaanya.

3.3 Aspek Eksplorasi Perancangan

Pada perancangan kembali Gedung Balai Kota Banjarbaru dengan konsep nuansa ruang dan waktu yang tidak terdefinisi ini, melibatkan subjek atau pengguna bangunan gedung dimana mereka bekerja di dalamnya. Oleh karena itu ada beberapa elemen-elemen arsitektur yang membentuk tempat kerja subjek yang kemudian dipengaruhi oleh perilaku subyeknya pula. Elemen-elemen yang dimaksud adalah:

A. Ruang

Arsitektur sangat berpengaruh terhadap persepsi maupun psikologi seseorang (Canter, 1974). Adanya skala, proporsi, ukuran, dan urutan ruang dapat mempengaruhi persepsi seseorang dalam mengenali sebuah ruang. Pada dasarnya sebuah bangunan dan manusia terjalin sebuah komunikasi, dimana komunikasi yang timbul berupa persepsi yang ditangkap mata/visual manusia. Ruang yang akan

dieksplorasi tentunya adalah ruang kerja dari tiap-tiap instansi di dalam Gedung Balai Kota Banjarbaru (eksisting) yang kemudian dihubungkan dengan teori ruang secara dasar juga berdasarkan arsitektur perilaku.

B. Bentuk

Bentuk Dasar, Garis luar karakteristik atau konfigurasi permukaan sebuah bentuk yang khusus. Bentuk dasar merupakan aspek prinsip yang membantu kita mengidentifikasi serta mengkategorikan bentuk. Sebagai tambahan bagi bentuk dasar, bentuk-bentuk memiliki sifat visual sebagai berikut:

- **Ukuran**, Dimensi fisik, panjang, lebar, dan kedalaman sebuah bentuk. Jika dimensi-dimensi tersebut menentukan proporsi suatu bentuk, maka skalanya akan ditentukan melalui ukurannya secara relatif terhadap bentuk-bentuk yang lain di dalam lingkungannya.
- **Warna**, Suatu fenomena persepsi cahaya dan visual yang bisa digambarkan dalam hal persepsi individu terhadap nilai rona, saturasi, dan nuansa. Warna merupakan atribut terjelas dalam membedakan sebuah bentuk dari lingkungannya. Ia juga mempengaruhi beban visual sebuah bentuk.
- **Tekstur**, Kualitas visual terutama indera sentuhan yang diberikan pada suatu permukaan melalui ukuran, bentuk, dasar, tatanan, dan proporsi bagian-bagiannya. Tekstur juga menentukan tingkat di mana permukaan sebuah bentuk merefleksikan atau menyerap cahaya langsung.

Bentuk juga memiliki sifat-sifat yang saling terkait yang menentukan pola dan komposisi elemen-elemen:

- **Posisi**, Lokasi relatif suatu bentuk terhadap lingkungannya atau area visual di dalamnya tempat dimana ia dilihat.
- **Orientasi**, Arah relatif suatu bentuk terhadap bidang dasar, titik batas area, bentuk-bentuk lain, atau terhadap orang yang melihat bentuk tersebut.
- **Inersia Visual**, Derajat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk. Inersia visual suatu bentuk tergantung pada geometrinya, dan juga orientasi

relatifnya terhadap bidang dasar, gaya tarik gravitasi, dan garis pandangan kita.

C. Sirkulasi

Sirkulasi merupakan sebuah media kegiatan yang bergerak dimana (Ching, 2007) pergerakan tersebut merupakan pergerakan melalui ruang. Pergerakan tersebut dianggap sebagai elemen penyambung inderawi yang menghubungkan ruang-ruang sebuah bangunan, atau serangkaian ruang ekterior atau interior maupun, secara bersama-sama. Karena kita bergerak dalam waktu, melalui suatu sekuen ruang -ruang.

3.4 Proses Perancangan

A. Diagram Proses Perancangan

Dalam Perancangan Kembali Gedung Balai Kota Banjarbaru ini merupakan *evidence-based design*, yaitu perancangan berdasarkan *scientific evidence* berupa hasil penelitian terdahulu dan penelitian individu. Penelitian terdahulu merujuk kepada penelitian terhadap faktor lingkungan kerja pegawai negeri sipil yang berpengaruh terhadap pekerjaanya. Kemudian penelitian-penelitian tersebut digunakan sebagai salah satu parameter dalam memulai penelitian selanjutnya yang bersifat *participatory* untuk mengetahui *constraint/force* yang ada pada bangunan dan sesuai dengan kebutuhan pekerja didalam Gedung Balai Kota Banjarbaru. Setelah dilakukan penelitian, *evidence scientific data* yang didapatkan akan digunakan sebagai landasan dalam merancang. Oleh karena itu pada tahap penejelasan proses ini perlu diketahui tahapan-tahapan perancangan yang seperti untuk mendapatkan *evidence scientific* yang merupakan *force* sebelum berlanjut kepada perancangan bangunan gedung yang dimana kedua ini sangat berkaitan. Proses rancangan ini merujuk kepada *Force Based Framework* oleh Plowright (2014).

B. Tahapan Proses

Metode perancangan yang digunakan berdasarkan *framework* dari Plowright (2014), yaitu *Force Based Framework*. sebuah metode melihat kualitas

dari berbagai macam sudut pandang. Di samping itu terdapat kendala dan perolehan dari kualitas sudut dan pandangan yang dapat dikombinasikan dengan konteks, pencapaian, dan sirkulasi untuk membentuk proposal.

- Mengidentifikasi *Force*

Metode yang sangat ampuh untuk memperoleh gambaran lengkap yang menyeluruh berbagai kekuatan yang ada dalam isu utama suatu kebijakan juga untuk memperkirakan sumber dan tingkat kekuatan kekuatan tersebut. Identifikasi *Force* juga dapat membantu untuk mengidentifikasi tujuan suatu penelitian. *Force* yang dimaksud dalam tahap *research for design* ini adalah berupa faktor internal dan eksternal ruang kerja di tiap-tiap instansi. Perbedaan standar, ukuran dan posisi dapat mempengaruhi perlakuan dalam merancang ruang kerjanya. Proses indentifikasi hingga analisis terhadap *forces* didalam ruang kerja Gedung Balai Kota Banjarbaru nantinya melibatkan banyak orang dalam pelaksanaannya (*Participatory Design*, Jones, 1970). Selain itu, dalam banyak kasus, interaksi dalam proses dipelajari secara terpisah. Penelitian ini tampaknya berkonsentrasi pada hubungan pelanggan (Siva dan London, 2011) atau hubungan antara rancanganer dan anggota tim proyek (Mäki, 2015). Namun, ada studi tentang bagaimana proyek memenuhi tujuan mereka (Stringer, Dunne, & Boussabaine, 2012).

- Tekanan-tekanan Perancangan (*Design Force*)

Tekanan-tekanan yang harus dipertimbangkan dalam merancang suatu rancangan agar tepat sasaran, meliputi:

- Integrasi, memadukan semua unsur yang terkait dalam merancang rancangan seperti, isu yang terjadi, permasalahan yang terjadi, tujuan dalam perancangan tersebut, dan inovasi terkait dengan konsep yang diangkat. Semua *issue*, teori, data sintesa dihubungkan dengan hipotesa yang kemudian merujuk kepada konsep partisi ruang, waktu, dan pengalihan.
- Kualitas dan kegunaan perancangan yang biasanya dilakukan sesuai dengan aturan arsitektural maupun non-arsitektural. Ini

dapat dihubungkan dan disesuaikan dengan peraturan *pemendagri no.7 tahun 2006* yang mengatur mutu baku ruang kerja pemerintahan di seluruh Pemda di Indonesia.

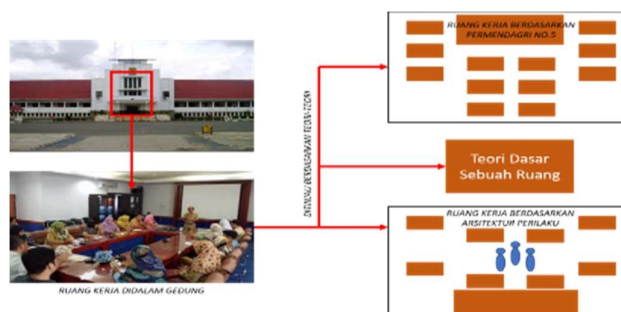
- Kebutuhan-kebutuhan sistem yang dilakukan dalam merancang, ketersediaan (*availability*), keluwesan (*flexibility*), instalasi (*installation*), pemeliharaan (*maintainability*).
- Kebutuhan-kebutuhan pengolahan data seperti, *volume* data, permasalahan terkait perhitungan.
- Faktor manusia atau pengguna (terkait teori arsitektur perilaku).

C. Tahapan Proses yang dilaksanakan

- Mengidentifikasi *Forces*

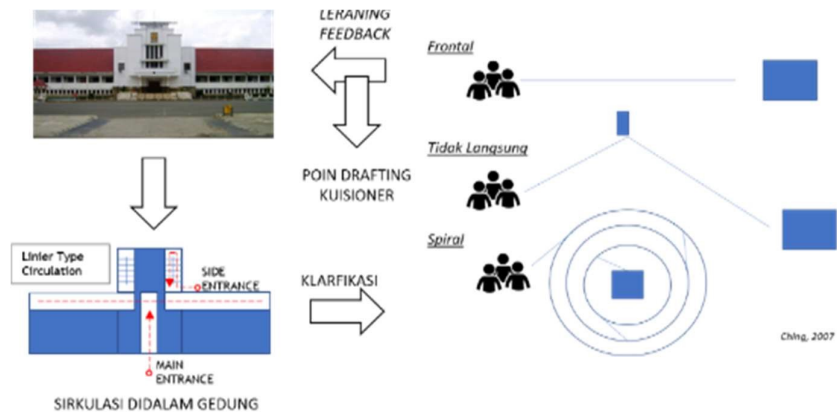
Force ini kedepannya akan mempengaruhi aspek rancangan yang ada di bangunan, yang dimana itu menyesuaikan dengan tuntutan internal (pengguna) dan eksternal (iklim dan lingkungan sekitar). *Force* atau tuntutan tersebut diawali dengan proses Analisa internal dimana menggunakan media wawancara dan kuisioner secara berkelanjutan. Konten dari wawancara dan keusioner merupakan hasil dari *brainstorming* dan tinjauan literatur. Kemudian hasil dari proses analisis internal itulah yang kemudian menghasilkan *force* yang sesuai dengan pengguna. Ada beberapa contoh *force* yang dihubungkan dengan aspek rancangan utama yaitu sebagai berikut:

- **Persepsi Ruang Kerja** yang seperti apa yang tidak hanya memberikan fokus kepada pekerjaan, juga kenyamanan dalam bekerja dan bersosial di dalam ruang kerja (Gambar 3.1).



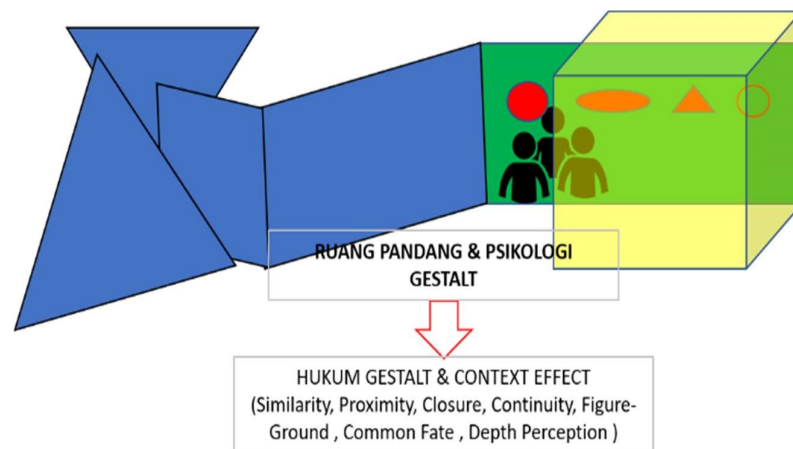
Gambar 3.1 Identifikasi Hubungan Ruang kerja dengan perilaku stres

- **Sirkulasi Ruang Kerja** yang seperti apa yang memudahkan pekerja dalam menuju ruang kerja lainnya (birokrasi) dan memberikan suasana yang berbeda-beda di setiap sudutnya dan tetap memberikan pengarahannya yang jelas (Gambar 3.2).



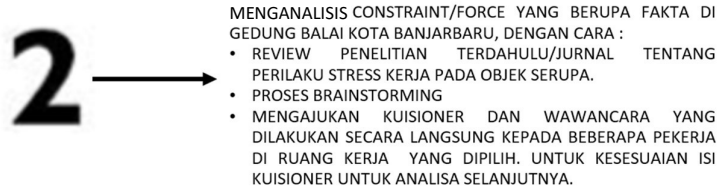
Gambar 3.2 Identifikasi Hubungan Sirkulasi Ruang kerja dengan perilaku stres

- **Bentuk dan Susunan Ruang** yang seperti apa yang memberikan bentuk yang tidak membosankan dan juga terhubung secara visual antara ruang dalam dan ruang luar yang dapat menurunkan dampak kerja negatif (stres) (Gambar 3.3).

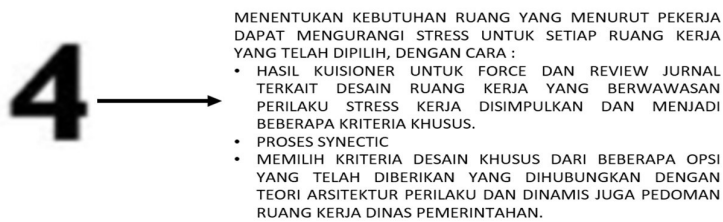


Gambar 3.3. Identifikasi Hubungan Bentuk dan Susunan Ruang kerja dengan perilaku stres

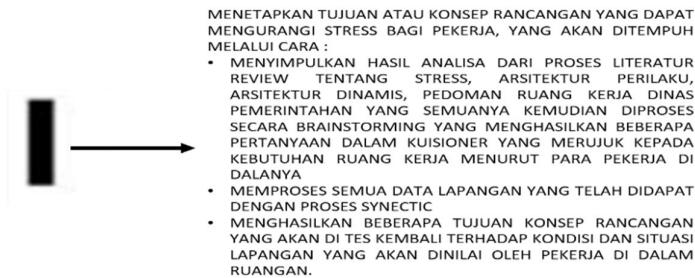
SDi bawah ini adalah proses lain didalam mencari *force & schematic form* yang prosesnya akan berulang dan saling menanggapi (*iterative & responsive*) dan proses ini bersumber dari metode *problem seeking* oleh Pena & Parshall (2001) (Gambar 3.4 s/d 3.8). Detail proses dapat dilihat pada tabel 3.1.



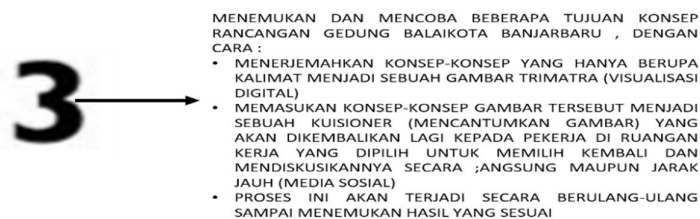
Gambar 3.4 Proses 1 Identify Forces.



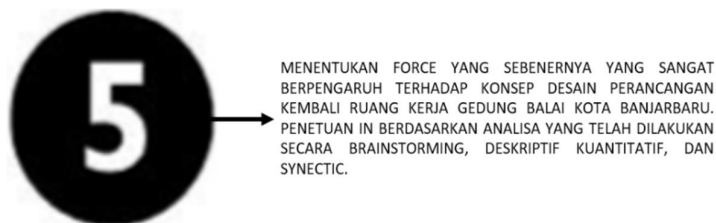
Gambar 3.5 Proses 2 Determine Needs



Gambar 3.6 Proses 3 Collect and Analyze Fact



Gambar 3.7 Proses 4 Uncover and Test Concepts



Gambar 3.8 Proses 5 Establish Goal

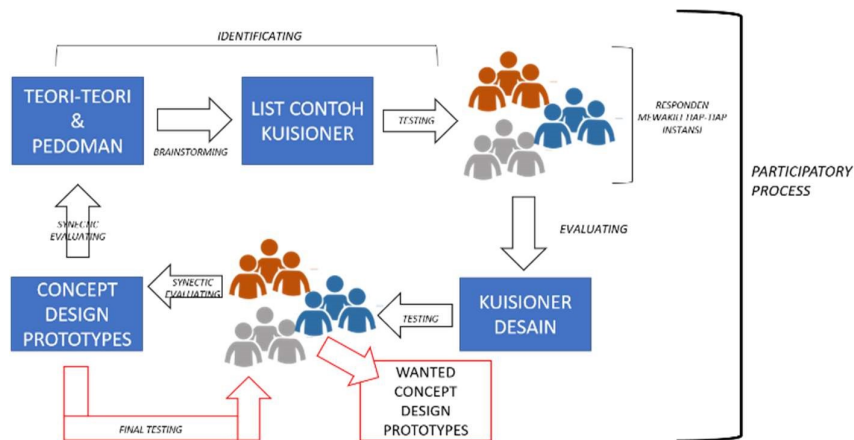
Tabel 3.1. Tahapan, Proses, Alat *Force Identification & Analysis*

TAHAPAN	PROSES	ALAT
1 <i>Collect and Analyze Facts</i>	a. <i>Review</i> penelitian terdahulu/jurnal tentang perilaku stres kerja pada objek serupa. b. Proses <i>brainstorming</i> c. Mengajukan kuisioner dan wawancara yang dilakukan secara langsung kepada beberapa pekerja di ruang kerja yang dipilih. Untuk kesesuaian isi kuisioner untuk analisa selanjutnya.	a. <i>Website</i> jurnal & ebook b. Buku Teori Arsitektur, Perilaku Stres, Arsitektur Kinetik, Arsitektur Perilaku, Permendagri no. 5 th 2011 c. Kertas HVS & ATK
2 <i>Determine Needs</i>	a. Hasil kuisioner untuk <i>force</i> dan <i>review</i> jurnal terkait rancangan ruang kerja yang berwawasan perilaku stress kerja disimpulkan dan menjadi beberapa kriteria khusus. b. Proses <i>synectic</i> c. Memilih kriteria rancangan khusus dari beberapa opsi yang telah diberikan yang dihubungkan dengan teori arsitektur perilaku dan dinamis juga pedoman ruang kerja dinas pemerintahan.	a. Tabel b. Diagram c. Kamera Video
3 <i>Established Goals</i>	a. Menyimpulkan hasil analisis dari proses literatur review tentang stres, arsitektur perilaku, arsitektur kinetik, pedoman ruang kerja dinas pemerintahan yang semuanya kemudian diproses secara <i>brainstorming</i> yang menghasilkan beberapa pertanyaan dalam kuisioner yang merujuk kepada kebutuhan ruang kerja menurut para pekerja di dalamnya b. Memproses semua data lapangan yang telah didapat dengan proses <i>synectic</i> c. Menghasilkan beberapa tujuan konsep rancangan yang akan di tes kembali terhadap kondisi dan situasi lapangan yang akan dinilai oleh pekerja di dalam ruangan.	a. Tabel b. Diagram Skematik c. Tabel & Kertas HVS/Dokumen Digital
4 <i>Uncover and Test Concept</i>	a. Menerjemahkan konsep-konsep yang hanya berupa kalimat menjadi sebuah gambar trimatra (visualisasi digital) b. Memasukan konsep-konsep gambar tersebut menjadi sebuah kuesioner (mencantumkan gambar) yang akan dikembalikan lagi kepada pekerja di ruangan kerja yang dipilih untuk memilih kembali dan mendiskusikannya secara langsung maupun jarak jauh (media sosial) c. Proses ini akan terjadi secara berulang-ulang sampai menemukan hasil yang sesuai	a. Aplikasi gambar 3D/Google Skethcup b. Dokumen Digital c. Aplikasi sosial/Whatsapp
5 <i>State the Problem</i>	a. Menentukan <i>force</i> yang sebenarnya yang sangat berpengaruh terhadap konsep perancangan kembali ruang kerja gedung balai kota banjarbaru. Penentuan in berdasarkan analisis yang telah dilakukan secara <i>brainstorming</i> , penelitian kuantitatif, kualitatif, korelasi dan <i>synectic</i> .	a. Diagram Skematik

Pada Tabel 3.1 menerangkan bahwa setiap tahapan proses memiliki tujuan Dalam memvalidasi *forces* dan menterjemahkannya ke dalam ide konseptual secara parsial yang kemudian dikembalikan lagi kepada responden atau pekerja didalam ruang kerja Gedung Balai Kota Banjarbaru. Setiap proses memiliki alat dalam mencapai tujuan dan tahap akhir dari metode *problem seeking* ini adalah untuk menemukan dan memperkuat konsep partisi ruang, waktu, dan pengalihan.

- *Drafting dan Isi Kuisisioner*

Pada tahap ini sebelum memulai melampirkan kuesioner rancangan maka perlu dilakukan terlebih dahulu tes kesesuaian kuesioner. Setelah itu baru bisa didapatkan kuisisioner yang sesuai untuk mencari parameter rancangan yang sesuai dengan keinginan pekerja didalam Ruang Kerja Gedung Balai Kota Banjarbaru. Setelah parameter rancangan didapatkan maka dilakukan proses *Synectic* untuk menyelesaikan parameter rancangan sesuai hasil survei dengan parameter rancangan sesuai teori-teori dan pedoman yang telah dikaji. Setelah itu baru didapatkan parameter rancangan yang sesuai untuk dilanjutkan kepada tahap kuisisioner selanjutnya yang akan menghasilkan konsep-konsep rancangan prototipe



(Gambar 3.9).

Gambar 3.9 Proses Interview & Kuisisioner

Berikut adalah contoh dari kuesioner awal (lihat lampiran 4) yang akan dipaparkan kepada pekerja di tiap ruang instansi kerja di gedung balai kota banjarbaru. Ini bertujuan untuk mengarahkan kuisisioner selanjutnya kepada elemen-elemen rancangan yang diinginkan (lihat tabel 3.2).

Tabel 3.2. Contoh Kuisisioner *Forces Identification* menuju *Data Analysis*

Isi	Tujuan/konsep
• Berapa lama waktu bekerja yang produktif di instansi ini (Ruang Kerja Eselon I/II/III/IV)?	Kenyamanan kerja dalam ruang (waktu)
• Ada berapa bagian instansi dan pelayanan yang ada dalam instansi ini (Ruang Kerja Eselon I/II/III/IV)?	Kenyamanan kerja dalam ruang (waktu)

Isi	Tujuan/konsep
• Bagaimana alur bekerja dalam melayani masyarakat di dalam instansi ini, juga antara instansi satu dengan instansi yang lainnya?	Sirkulasi antar ruang/instansi (ruang)
• Apakah bentukan ruang yang cenderung persegi, besar, dan tanpa sekat lebih efisien untuk pekerja dalam bekerja melayani masyarakat? (pertanyaan kondisi eksisting)	Bentukan ruang (ruang)
• Apakah ruang kerja dengan partisi/sekat yang dinamis dan transparan menurut anda lebih memiliki privasi gerak sehingga lebih fokus dan efektif dalam bekerja?	Partisi ruang (pengalihan)
• Apakah ruangan kerja instansi dengan warna dominan putih dengan dinding yang masif/besar menyebabkan kejenuhan dan merasa terkekang dalam bekerja?	Warna ruang (pengalihan)
• Apakah warna ruang kerja instansi yang lebih beragam dapat mengurangi tingkat jenuh dan meningkatkan produktivitas kerja? Atau sebaliknya bisa menyebabkan tidak fokus dalam bekerja?	Warna ruang (pengalihan)
• Apakah susunan ruang yang bebas/tanpa urutan lebih fleksibel karena kebebasan dalam menuju ruang, lebih efektif atau lebih membingungkan bagi pekerja maupun masyarakat umum dalam beraktivitas di dalam gedung balaikota?	Susunan ruang (ruang)
• Apakah ruang kerja yang bergerak sesuai kebutuhan kerja dapat mengurangi tingkat kejenuhan dan lebih efisien dalam bekerja?	Susunan ruang (ruang)
• Apakah sirkulasi antar ruang model selasar yang simetris dan memanjang lebih efektif dan efisien dalam mengarahkan ke tiap-tiap ruang instansi?	Sirkulasi antar ruang (ruang)
• Apakah ada kejenuhan dalam rutinitas melewati ruang sirkulasi model selasar yang memanjang dan simetris ini?	Kenyamanan ruang (waktu)
• Apakah sirkulasi yang dinamis lebih memberikan nuansa baru yang tidak jenuh dalam melakukan rutinitas kerja dan juga bersantai?	Sirkulasi (pengalihan)
• Apakah susunan ruang yang bergerak sesuai jam kerja produktif lebih efektif dan efisien dalam mengurangi tingkat stres atau jenuh dalam bekerja?	Susunan ruang (pengalihan)

- Tahap *Application – Test against Forces*

Pada tahap ini penulis menggunakan metode *Synectics* (Jones, 1970), dimana ini untuk mengarahkan aktivitas spontan dari otak & *nervous system* terhadap eksplorasi dan transformasi dari permasalahan rancangan. Metode ini dilakukan bisa oleh perorangan atau berkelompok dan juga metode ini sangat

efisien karena tidak memerlukan alat fisik karena hanya mengandalkan data terkumpul yang sudah ada kemudian disusun secara spontan oleh pikiran pengguna metode ini.

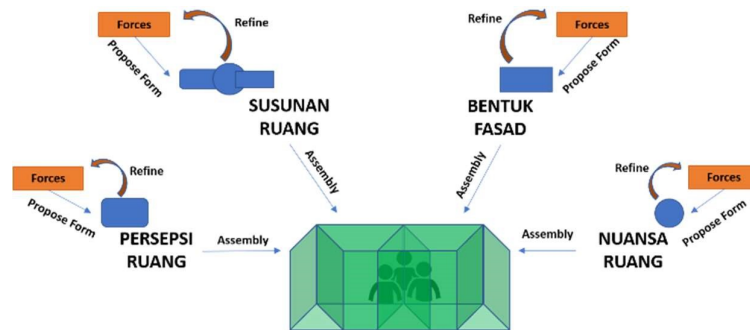
Kemudian apabila sudah ada hasil dari proses *synectics*, maka berlanjut kepada tahap *propose form* untuk konsep-konsep parsial dari konsep partisi ruang, waktu dan pengalihan atau pengusulan bentuk visualisasi digital dimana ini memerlukan media gambar untuk mewujudkan bentukan yang seperti apa hasil dari respon terhadap *forces* yang telah ditentukan. Metode ini menggunakan alat media gambar manual dan digital seperti pensil dan kertas untuk mengawali proses perwujudan bentuk berupa sketsa-sketsa. Kemudian berlanjut kepada perwujudan gambar secara digital yang menggunakan aplikasi gambar digital yaitu *autocad* dan *sktechup*. Hasil dari perwujudan tersebut masih dalam bentuk parsial dan kemudian diuji dengan *forces* yang telah diidentifikasi apakah sudah sesuai untuk menjawab permasalahan perilaku stress pada pekerja dan apabila belum menemukan hasil maksimal maka dilakukan *refinement*. Proses ini dilakukan secara terus menerus dan berulang - ulang (*iterative*) dan melibatkan kembali pekerja didalam gedung Balai Kota Banjarbaru untuk melihat respon terhadap konsep rancangan parsial yang telah terwujud sampai menemukan hasil yang maksimal kemudian barulah dilanjutkan ke tahap *assembly system* (Gambar 3.10).



Gambar 3.10 Proses Brainstorming & Synectic. (Jones, 1970)

- *Propose Form, Refine, dan Assembly System*

Dalam tahap ini, oleh karena telah diketahui *forces* apa saja yang akan mempengaruhi ruang kerja, dan sudah diketahui bagaimana tiap-tiap elemen arsitektur yang terbentuk akibat dari pengaruh *forces* tersebut. Sebagai contoh adalah *forces* dari perilaku stress pekerja didalam ruang kerja Gedung Balai Kota Banjarbaru yang akan mempengaruhi elemen-elemen rancang (*Propose Form*). Sehingga masing-masing ruang kerja memiliki kriteria tersendiri berdasarkan tuntutan pengguna yang membuat elemen rancangan lebih spesifik. Kemudian semua konsep-konsep parsial partisi ruang, waktu dan pengalihan di *assembly* menjadi sebuah satu kesatuan konsep rancangan hasil dari *refinement* atas *test against forces* (Gambar 3.11).



Gambar 3.11 Proses Propose Form, Refine, Assembly

- *Tahap Proposal*

Tahap ini adalah bagian akhir dari proses rancangan yang penulis telah pilih, dimana di tahap ini sudah kepada produk final dari sebuah rancangan dimana semua *scientific evidence* atau bukti ilmiah yang disusun untuk menjelaskan bagaimana sebuah hasil dari sebuah proses rancangan didapatkan. Alat yang digunakan untuk menyusun produk akhir rancangan ada dua yaitu pada bagian penyempurnaan gambar rancangan skematik adalah autocad, sketchup, photoshop dan coreldraw. dan pada tahap selanjutnya adalah media tulis dan tampilan digital, yaitu microsoft office. Bentuk proposal dalam bentuk fisik (maket & poster) apabila diperlukan untuk keperluan pameran karya sebagai media publikasi rancangan, dan untuk membuat itu dibutuhkan aplikasi edit gambar digital yaitu coreldraw dan photoshop (Gambar 3.12).



Gambar 3.12 Proses Tahap Proposal

3.5 Metode Perancangan

Dalam menggunakan atau memilih metode perancangan tentu disesuaikan dengan kebutuhan dalam menyelesaikan suatu permasalahan arsitektur. Oleh karena itu dalam perancangan kali ini dipilihlah *forced-based method* dari Plowright (2014) sebagai metode dan proses perancangan utamanya. Dalam metode ini adanya sebuah pemikiran yang disebut *emergent thinking*, dimana pemikiran ini adalah bagaimana melihat rancangan sebagai hasil dari pemikiran penyelesaian sebuah masalah atau urgensi. Dalam pemikiran ini memperlihatkan bagaimana akademisi dan praktisi dapat bekerja sama untuk mengatasi tantangan kebijakan melalui pengembangan berkelanjutan strategi kualitas rancangan (Mills, et al., 2015) Pemikiran yang diterapkan tentu menyangkut tentang urgensi pada sebuah rancangan ruang kantor yang akan merubah sikap pekerja yang ada di dalam objek. Maka output rancangan yang dihasilkan adalah efek kontra dari permasalahan sekitar.

Berdasarkan dari fakta yang ada dalam tahap proses rancangan, telah diketahui bahwa permasalahan yang ada tergolong dalam *ill-defined* yang menyangkut tentang kualitas ruang dari persepsi penggunaanya. *Well defined* dimana permasalahan menyangkut tentang bentuk dan karakter bangunan yang memiliki nilai cagar budaya (*constraint*). Dari dua parameter ini maka dapat ditentukan bagaimana mencari kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan rancangannya. *Forced-based method* memiliki serangkaian kerangka kerja utama

The diagram illustrates the design thinking process for the Balok Kota project, organized into three main stages, each with a yellow header box and a list of activities below it. A dashed line with arrows connects the stages, representing the iterative nature of the process.

- STAGE 1: IDENTIFIKASI FORCES DIDALAM RUANG KERJA BALAI KOTA** (Header: **CONTEXT-CULTURE-NEEDS**)
 - Gedung Balai Kota Ruang Kerja
 - Budaya sosialisme lokal Cagar Budaya
 - Ruang kerja positif dan berkarakter
- STAGE 2: MENGUJI KONSEP-KONSEP HASIL ANALISA DENGAN FORCES HINGGA TAHAP PENGAGABUNGAN KONSEP** (Header: **PROPOSE FORM-REFINE-ASSEMBLY SYSTEM**)
 - Perwujudan konsep parsial
 - Pembenahan konsep parsial, secara *participatory*
 - Penggabungan konsep parsial
- STAGE 3: PROPOSAL** (Header: **PROPOSAL**)
 - Penyempurnaan konsep utuh menjadi skematik desain

The process is guided by the **THINKING PROCESS** (Design Thinking) framework, which follows the sequence: **EXPLORE** (between Stage 1 and 2) and **EVALUATE** (between Stage 2 and 3).

3.13.

Metode yang digunakan adalah *Brainstorming* → Survei, Wawancara dan Kuesioner → *Synectic* (Gambar 3.14).

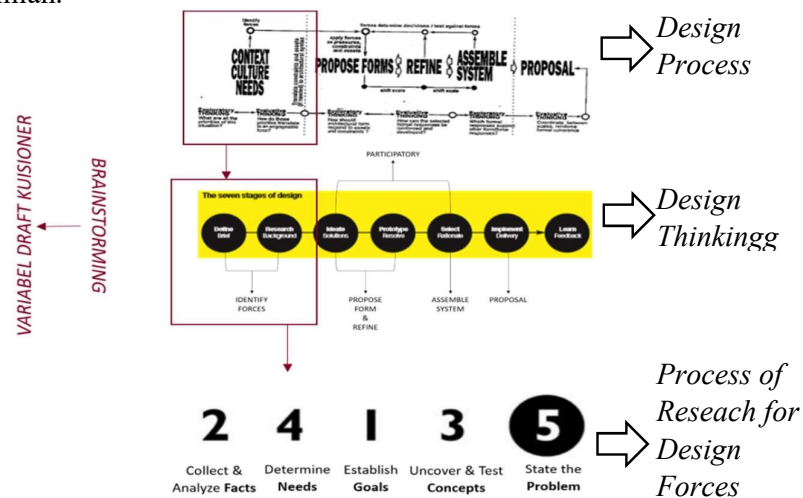
87

organisasi saat ini (Chudobba, *et al.*, dan Zuboff dalam Dennis *et al*, 2012). Penelitian tentang peningkatan efisiensi dan efektivitas interaksi tim virtual telah menjadi titik fokus literatur kolaborasi (Dennis & Kahhai, *et al.*, dalam Dennis 2012). Meningkatkan kreativitas dan kemampuan menghasilkan ide dari tim virtual adalah tujuan utama dalam organisasi (Garfield *et al* & Majchrzak *et al* dalam Dennis 2012). Tim-tim ini menggunakan berbagai alat seperti email, perangkat lunak obrolan berbasis *web*, *instant messenger*, dan sistem konferensi video untuk melakukan brainstorming ide-ide inovatif yang dapat mengubah paradigma yang ada (Garfield *et al* & Stepanek dalam Dennis 2012). Penelitian tentang kolaborasi telah menunjukkan bahwa tim virtual dapat dengan cepat beradaptasi dengan sistem *brainstorming*, meningkatkan kinerja mereka (Majchrzak *et al* dalam Dennis 2012).

Metode Penelitian yang digunakan adalah dengan paradigma *Corelation* → *Quantitative* → *Qualitative* (Groat dan Wang, 2013), Yu, *et al* (2016) menyebutkan ini adalah proses *Correlation to Performance*. Metode-metode ini dilaksanakan dalam wujud:

- *Literature Review* (Mills. *et al*, 2015) dan *Precedence Analysis*, bertujuan untuk mengawali proses identifikasi *forces* yang nantinya akan berlanjut kepada kuisisioner dan interview yang lebih mengarah kepada rancangan arsitektural yang mengarah kepada konsep-konsep yang ditawarkan (Cummings. G, 2014).
- *Survey*, kuisisioner dan kuesioner (Zavani, M. N., *et al*, 2016), bertujuan untuk mengerucutkan ide-ide dari proses *brainstorming* dengan metode yang interaktif. Metode ini menggunakan manusia sebagai subjek uji yang sesuai dengan objek perancangan. Alat yang digunakan adalah lembaran kertas kuisisioner atau lembaran elektronik yang dikirimkan secara langsung atau melalui media sosial. Kemudian dilakukan pengamatan observasi lingkungan kerja dengan mencatat dan merekam kondisi lingkungan kerja dan perilaku pekerja (Hidjaz, 2011) di Gedung Balai Kota Banjarbaru dibantu dengan media kamera digital.

- *Synectic*, tujuan dari metode ini adalah agar menciptakan proses yang berulang-ulang agar konsep-konsep selalu diuji terhadap *forces* kemudian dikembalikan lagi kepada *interviewee* (Jones, 1970) yang akan memilih sehingga rancangan yang dihasilkan benar-benar hasil dari proses ilmiah.



Gambar 3.14 Bagan Brainstorming & Drafting Kuisiener

- Tahap *Force Determine Decision/Test Against Forces*

Pada tahap ini menggunakan media gambar digital hasil dari evaluasi kriteria rancangan dan hasil *interview* awal yang menjadi konsep-konsep parsial yang menggambarkan konsep Partisi Ruang, Waktu dan Pengalihan dalam tiap ruang kerja di tiap instansi didalam bangunan Gedung Balai Kota Banjarbaru. Kemudian konsep parsial tersebut diterjemahkan dalam bentuk gambar digital, dimana menggunakan aplikasi *AutoCAD*, *Sketchup*, dan *CorelDraw*. Kemudian hasil gambar tersebut dikembalikan lagi kepada *interviewee*. Tahap ini dilakukan untuk menguji kembali konsep-konsep yang telah diterjemahkan tersebut untuk menjawab *forces* yang telah diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan pekerja di ruangan-ruangan kerja terpilih dan juga menyesuaikan dengan kajian literatur dan preseden.

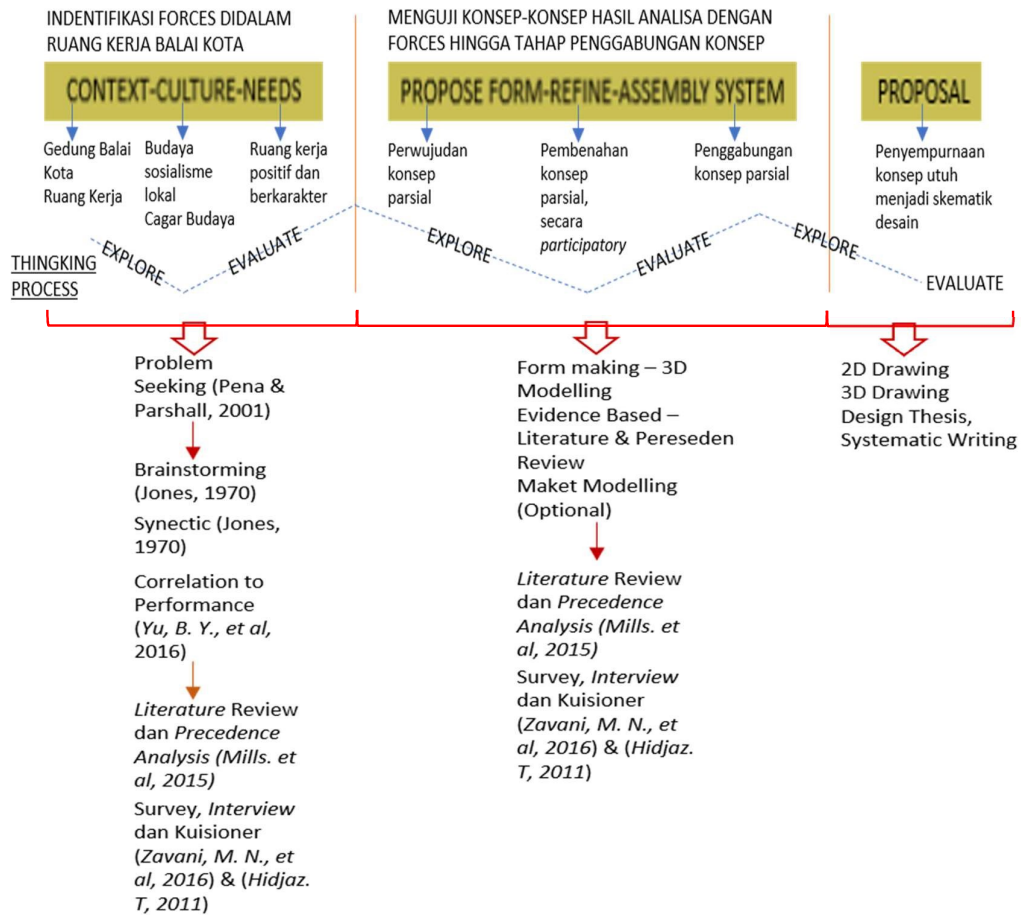
- Tahap *Proposal*

Pada tahap akhir ini tidak ada metode yang spesifik hanya saja mengevaluasi dari hasil-hasil yang telah digabungkan kemudian disempurnakan secara individual. Oleh karena itu metode yang tepat adalah *Synectic* (Jones, 1970) karena hanya mengevaluasi sendiri hasil dengan data-data analisa literatur, participatory research design dan studi empiris. Kemudian proses tersebut dilakukan dengan menggunakan aplikasi visualisasi digital dalam perwujudan dan penyajian akhir skematik rancangan.

- Kesimpulan Metode

Dalam metode *Force-based Framework* ini ada beberapa metode lain dalam mendapatkan hasil di tiap tahapan proses perancangan ini (Gambar 3.15). Beberapa tahapan atau proses sekunder (*Participatory processes*) didalam proses primer (*Force-based Framework*) bertujuan untuk memvalidasi setiap data yang didapatkan oleh perancang oleh pengguna atau pekerja dari ruang kerja didalam Gedung Balai Kota Banjarbaru yang akan dirancang. Dengan proses-proses yang banyak melibatkan pekerja yang ada didalam ruang kerja gedung balai kota Banjarbaru ini menjadikan rancangan ini tergolong menjadi sebuah *Participatory Design (PD)* dimana untuk mempelajari efek dari cara kerja kolaboratif ketika diterapkan pada proyek retro space, dan bagaimana ide-ide yang diciptakan bersama diaktualisasikan selama proyek. Berdasarkan pengamatan video, analisis dokumen proyek, dan kuesioner survei, penelitian ini menunjukkan bahwa *PD* sepatutnya memberikan pengaruh positif pada tempat yang dihasilkan, meskipun setiap bagian dari proyek mungkin tidak berhasil (Lundström, *et al.*, 2016). Semua proses ini untuk menjelaskan bagaimana sebuah rancangan yang responsive terhadap permasalahan lingkungan ruang kerja yang berdampak pada pengguna didalamnya dan berdasarkan data scientific. Karena didalam Bates (2018) mengatakan bahwa Alam dan Seni adalah tema bahasan yang terus diulang-ulang dalam rancangan Humanistik (Rancangan berwawasan Perilaku). Bentuk yang tepat dari fitur-fitur rancangan tersebut yang akan didapatkan mungkin atau lebih beragam dan berasal dari kuisisioner yang terstruktur yang kemudian diterjemahkan

menjadi sebuah elemen rancangan interior. Juga di dalam Hoof, *et al*, (2015) menyebutkan aplikasi dari hasil sebuah riset cenderung disebut sebagai lingkungan yang menyembuhkan dan *evidence-based design*.



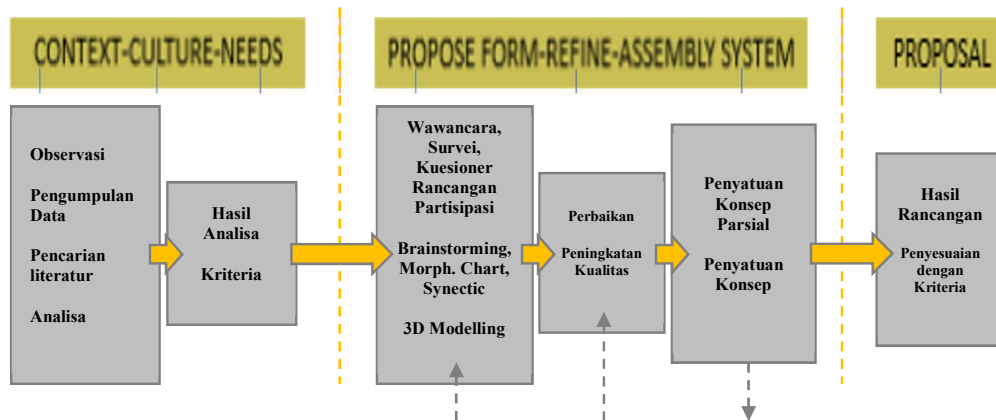
Gambar 3.15 Metode-metode lain di dalam metode Force-based Framework

halaman ini sengaja dikosongkan

BAB 4

ANALISIS DAN PENGABUNGAN ELEMEN

Tesis perancangan ini menggunakan *force* sebagai parameter dalam merencanakan yang dimana itu bisa menjadi potensi, kelemahan, dan batasan rancangan. Berdasarkan proses perancangan yang digunakan (*force based framework*), tahap analisis merupakan tahapan dalam merespon *force* (identifikasi *force*) (gambar 4.1). *Force* dapat berupa batasan, aset, aliran, tekanan dan peluang. Analisis pada objek rancangan meliputi tinjauan bangunan, analisa bangunan, dan program ruang rancangan. Perancangan ini menganalisis eksisting ruang kerja di dalam bangunan, dan standar sebuah bangunan kerja pemerintahan dan cagar budaya digunakan sebagai batasan dalam mengambil keputusan rancangan sesuai dengan pertimbangan dan analisis pada tahap kajian pustaka. Perancangan ini menggunakan paradigma rancangan *Participatory* dimana dalam setiap tahapan merancang melibatkan pekerja yang ada di gedung Balai Kota Banjarbaru dalam menentukan kriteria, kebutuhan, hingga bentuk dan posisi ruang kerja.



Gambar 4. 1 Analisis objek rancangan pada tahapan identifikasi forces

Informasi yang berkaitan terhadap bangunan cagar budaya dan peraturan-peraturan ruang kerja pemerintahan yang berlaku juga akan dijabarkan untuk menjadi acuan dalam merancang. Pada tahapan ini, metode perancangan yang digunakan adalah observasi terhadap bangunan (pengukuran & perekaman bangunan dan ruang-ruang kerja), pengumpulan data (survei kenyamanan dan kejenuhan ruang kerja), juga pencarian literatur terkait ruang kerja perkantoran yang mengurangi tingkat kejenuhan.

4.1 Analisis pada objek perancangan

Dalam tahap analisis untuk mendapatkan data yang valid maka ada beberapa tahapan yang akan dilakukan. Tiap-tiap tahapan tersebut dilakukan secara berulang-ulang karena menggunakan paradigma *Participatory Design* yang dimana melibatkan *user* atau para pekerja di Balai Kota Banjarbaru dimulai dari tahap analisis hingga penggabungan elemen-elemen rancangan. Paradigma ini digunakan karena keterkaitan antara isu permasalahan yaitu kejenuhan kerja pegawai di tiap ruang-ruang kerja instansi yang ada gedung Balai Kota Banjarbaru dengan nuansa ruang kerja di dalamnya. Dua hubungan tersebut sesuai dengan tinjauan pustaka dan tinjauan preseden yang telah dilakukan. Berikut adalah tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam menganalisis :

1. Analisis Kultur dan Tapak : Analisis ini akan meneliti tentang keadaan eksisiting bangunan Balai Kota Banjarbaru yang dimana dikaji dengan literatur-literatur tentang arsitektur perilaku, peraturan tentang standard sebuah lingkungan dan ruang kerja pemerintahan, peraturan tentang cagar budaya, dan beberapa preseden yang memiliki karakteristik dan perancangan yang serupa.
2. Analisis Pelaku : Analisis ini berkaitan dengan pengguna atau pekerja di dalam tiap ruang instansi yang akan berkaitan dengan nuansa ruang kerja, kenyamanan kerja, sirkulasi kerja, dan elemen-elemen arsitektur yang berpengaruh terhadap lingkungan kerja. Pada tahapan ini akan dilakukan secara berulang yang melibatkan para pekerja (*Participatory Design*) hingga menemukan sebuah kesepakatan.
3. Penggabungan Elemen : Dalam tahap ini termasuk dalam analisa karena hasil dari penggabungan elemen dikembalikan lagi kepada para pekerja yang akan menentukan elemen, nuansa, dan bentukan ruang kerja yang seperti apa yang diinginkan dan disepakati.

Tiga tahapan di atas adalah beberapa tahapan utama yang dilakukan dalam analisis sebelum berlanjut kepada tahapan rancangan keseluruhan. Analisis ini diharapkan menjadi jembatan untuk menuju sebuah rancangan yang tidak hanya baik dan sesuai

dengan standar akan tetapi juga sesuai dengan kondisi psikis kenyamanan pekerja ketika bekerja di dalam ruangan agar meningkatkan produktivitas pekerjaanya.

4.2 Identifikasi *Forces* dan Analisis

Dalam tahap ini yaitu tahap dimana mengidentifikasi *forces* apa saja yang akan mempengaruhi elemen rancangan di tiap ruang kerja instansi pada gedung Balai Kota Banjarbaru. *Forces* tersebut mencakup keadaan eksisting dari elemen-elemen arsitektur, elemen-elemen tambahan (seperti musik, vegetasi, dll), dan elemen-elemen psikis yang berhubungan dengan arsitektur. Berikut dibawah ini adalah beberapa tahapan identifikasi dan analisis yang akan dilakukan untuk mendapatkan tujuan tersebut.

4.2.1 Analisis Kultur dan Tapak

A. Profil Bangunan

Bangunan Balai Kota Banjarbaru ini adalah aset daerah yang harus dipertahankan dan dilestarikan sehingga pemerintah daerah lah yang bertanggung jawab atas aset tersebut. Dari data literatur dan wawancara dengan bapak Yayan (staff ahli cagar budaya Disporabudpar Banjarbaru) didapatkan bahwa bangunan gedung Balai Kota Banjarbaru ini dapat diklasifikasikan sebagai bangunan cagar budaya berdasarkan umur dan sejarah bangunan. Keterangan dan detail status bangunan gedung Balai Kota Banjarbaru tercantum di dalam buku yang diterbitkan oleh Disporabudpar Banjarbaru (gambar 4.2).



Gambar 4. 3 Wawancara dengan bapak Yayan Disporabudpar Banjarbaru



Gambar 4. 2 Lokasi Gedung Balai Kota

Gedung Balai Kota Banjarbaru ini terletak di Jalan Panglima Batur Timur No.1, Loktabat Utara, Banjar Baru Utara, Banjar Baru, Kota Banjar Baru, Kalimantan Selatan (gambar 4.3). Dari hasil observasi luar bangunan dan wawancara oleh bapak I's selaku petugas piket yang pada hari Jum'at tanggal 15 Februari 2019 (gambar 4.4), bahwa bangunan ini dulunya adalah bangunan milik pemerintah Provinsi Kalimantan Selatan yang kemudian dihibahkan untuk pemerintah Kota Banjarbaru yang kemudian difungsikan sebagai Balai Kota.



Gambar 4. 4 Wawancara dengan Pak I's S.

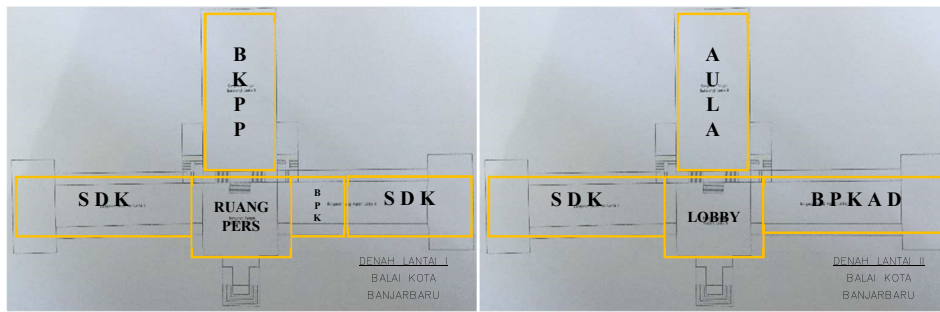


Gambar 4. 5 Perspektif interior dan tampak luar ruangan aula Gawi Sabarataan.

Pada observasi kali ini ada ruang yang diperlebar yaitu pada bagian ruangan aula Gawi Sabarataan (gambar 4.5), dimana ruangan tersebut diperlebar untuk keperluan area servis pada saat ruangan digunakan. Pak I's kemudian menambahkan bahwa ada satu gedung di kawasan Balai Kota ini yang masih menjadi aset pemerintah provinsi, yaitu Gedung Kearsipan Provinsi Kal-Sel yang berada di timur laut gedung utama Balai Kota. Bangunan ini memiliki 2 lantai yang tiap ruang di bawah dan di atasnya sejajar.

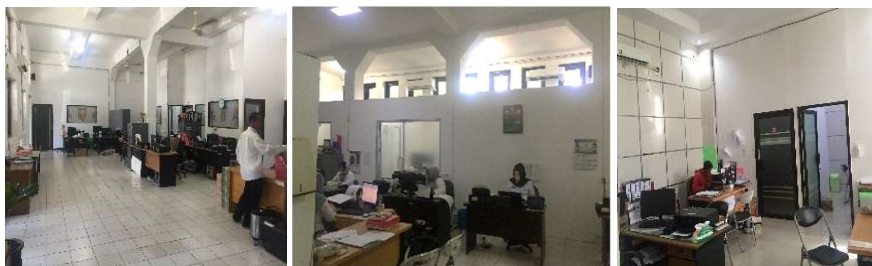


Gambar 4. 6 Letak tangga dan selasar



Gambar 4. 7 Denah lantai I & II Balai Kota Banjarbaru

Bangunan ini memiliki sirkulasi selasar untuk menuju tiap-tiap ruan instansi yang terletak di bagian utara gedung, dan memiliki 2 tangga sebagai sirkulasi penghubung antara lantai satu dengan lantai dua (gambar 4.6). Ruang selasar memiliki lebar $\pm 2,5$ meter dan tangga memiliki lebar ± 2 meter, yang dimana selasar lantai satu dengan lantai dua tipikal, juga tangga disebelah timur dan barat juga demikian. Di gedung utama Balai Kota ini terdapat 3 instansi yang terdiri dari Sekretariat Daerah Kota (SDK), BKPP (Badan Kepegawaian, Pendidikan, dan Penelitian), dan BPKAD (Badan Pengelola Keuangan dan Aset Daerah) (gambar 4.7). Tiga instansi tersebut memiliki pembagian satuan kerja yang dimana tiap ruang bagian satuan kerja tersebut memiliki penataan ruang kerja tersendiri tergantung dari kepala bagian kerja tersebut. Akan tetapi konfigurasi ruang-ruang satuan kerja memiliki kecenderungan menggunakan partisi-partisi dan didominasi oleh warna putih (gambar 4.8). Partisi tersebut membagi antara ruang staf (terbuka) dengan ruang kepala bagian, kepala sub bagian, dan ruang berkas.



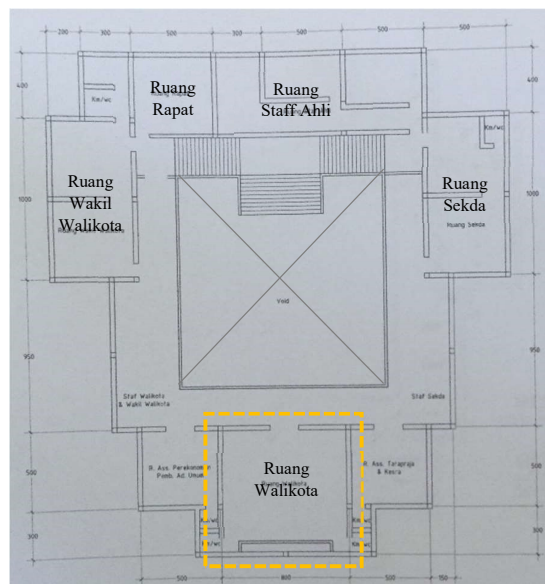
Gambar 4. 8 Partisi antara ruang kerja staff dengan kepala bagian

Di dalam ruangan-ruangan tersebut memiliki kecenderungan pola penataan grid dan terbuka (tanpa partisi) untuk tiap meja kerja staf yang dimana posisi tersebut ditentukan oleh kepala bagiannya. Menurut bapak Sartono (Kabag Umum) bahwa pengaturan tersebut bergantung kepada kebutuhan dan keinginan dari kepala

bagian kerja tersebut untuk kenyamanan kerja mereka dan tidak menutup kemungkinan dalam beberapa tahun ke depan akan mengalami perubahan konfigurasi (gambar 4.9). Untuk ruang Kabag Umum ini saja yang letak ruang kerjanya berda di bagian depan dan tanpa tanpa partisi sehingga membaur dengan staff nya. Menurut pak Sartono bahwa untuk Instansi Sekretariat Daerah Kota ini melayani keperluan dari pemerintahan itu sendiri atau melayani instansi lainnya sehingga bisa dikatakan instansi ini adalah fasilitator bagi instansi lain. Sehingga pelayanan langsung ke masyarakat itu hampir tidak ada kecuali ada keperluan khusus. Untuk ruangan khusus seperti ruangan kerja Walikota, Wakil Walikota, dan Sekertaris Daerah terletak diatas lobby utama yaitu di lantai III Balai Kota (gambar 4.10). Khusus untuk ruang kerja Walikota terdapat jendela yang menghadap selatan dimana itu adalah Lapangan Murjani yang biasanya dijadikan tempat upacara hari besar, acara pemerintahan atau masyarakat.



Gambar 4. 9 Wawancara dengan Kabag Umum

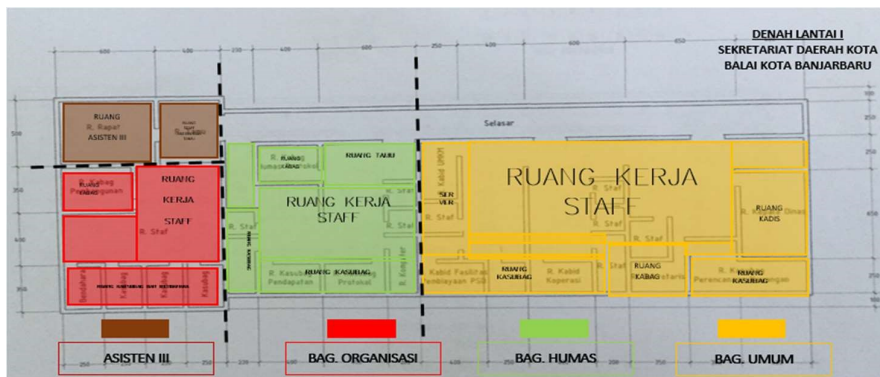


Gambar 4. 10 Denah lantai III / Ruang Kerja Walikota

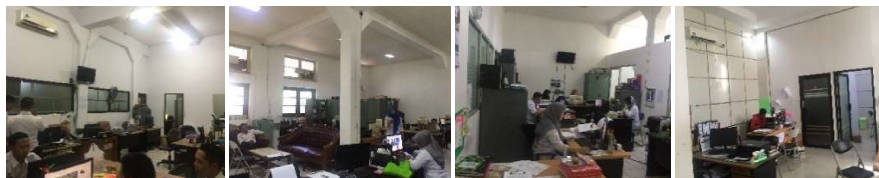
Sebagai kesimpulan bahwa bangunan ini termasuk dalam bangunan cagar budaya golongan C apabila dikorelasikan dengan Menurut UU no. 11 tahun 2010 dan Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 5 Tahun 2005. Gedung Balai Kota ini memiliki warna, struktur, dan ornamen yang bergaya kolonial yang dimana kondisi saat ini ada sebagian yang ditutup dengan pelapis atau ditambahkan sehingga kemungkinan dapat mengurangi nilai dari sebuah bangunan cagar budaya. Maka dari itu hal tersebut menjadikan aset sekaligus tekanan dalam perancangan ini.

B. Organisasi dan Hubungan Ruang

Pada bangunan gedung Balai Kota Banjarbaru ini yang terdiri dari 3 instansi dimana tiap instansi memiliki tugas dan organisasi masing-masing yang mempengaruhi hubungan ruang tiap ruangan kerjanya. Pada instansi Sekretariat Daerah Kota dimana ada 9 bagian kerja di dalamnya yaitu bagian organisasi, humas dan protokol, umum, kesejahteraan, ekonomi bangunan, kerjasama, agraria, pertanahan, dan perencanaan. Pada bagian-bagian kerja di instansi SKD memiliki kecenderungan organisasi ruang yang dimana ruang kerja para staf diletakkan di ruang kerja terbuka (tanpa partisi/*cubical*) yang dikelilingi oleh ruang kabag dan kasubag dengan ruang kerja sendiri/berpartisi (gambar 4.11). Hierarki dan orientasi ruang kerja staf yang bebas sehingga semua ruang bisa diakses melalui jalur mana saja (gambar 4.12).



Gambar 4. 11 Denah Organisasi Ruang Kerja Bidang SDK



Gambar 4. 12 Suasana Ruang Kerja Bidang SDK



Gambar 4. 13 Struktur Organisasi Kerja BPKAD



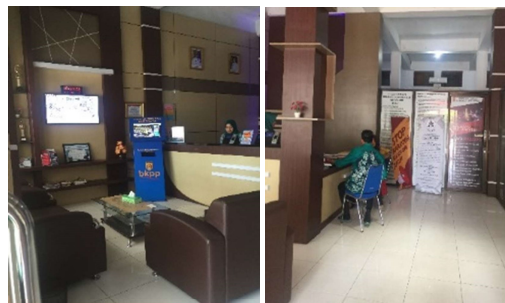
Gambar 4. 14 Denah Organisasi Ruang Kerja BPKAD

Pada instansi BPKAD dimana ruangnya cukup tertata dan lebih lebar karena staff yang ada di dalamnya lebih sedikit dikarenakan pembagian bagian kerja hanya ada 3 bidang yang terdiri dari Bidang Anggaran, Bidang Perbendaharaan dan Akuntansi, dan Bidang Penatausahaan Aset Daerah (gambar 4.13). Sistem pelayanan di BPKAD ini melalui ruang Tata Usaha terlebih dahulu apabila ingin bertanya tentang informasi di instansi tersebut. Ruang TU sendiri berada di ujung timur yang cukup terlihat akan tetapi melewati beberapa ruangan-ruangan bidang lainnya. Pada ruangan TU ada beberapa ruangan kerja lain seperti ruangan kepala badan, ruang rapat, ruang bendahara dan ruang pantry (gambar 4.14). Pada ruangan kerja staff dan kepala badan berada pada ruangan sebelah barat ruangan TU. Organisasi ruang kerja staff lebih tertata dengan baik walaupun dengan konsep yang sama yaitu ruang kerja staff yang terbuka dan dikelilingi oleh ruang-ruang kepala bidang.



Gambar 4. 15 Denah Organisasi Ruang Kerja BKPP

Selanjutnya pada instansi BKPP memiliki memiliki 3 bagian kerja yang terdiri dari bidang hukum, umum, dan sekretariat (gambar 4.15). Pada bagian lobby dimana terdapat ruang informasi dan media memiliki orientasi dan organisasi ruang yang cukup baik (gambar 4.16). Pada bagian ruang kerja staff belum cukup baik karena ruang kerja terlalu padat (gambar 4.17). Pada ruang-ruang kerja kepala bidang, sekretaris, dan kepala badan cukup baik orientasi ruangnya dengan menggunakan partisi kaca sehingga mudah terlihat akan tetapi tidak memiliki identitas visual (gambar 4.18).



Gambar 4. 16 Lobby BKPP



Gambar 4. 17 Ruang Kerja Staff BKPP



Gambar 4. 18 Ruang-ruang kepala bidang hukum, umum, dan kepala BKPP

Unsur organisasi ruang kerja yang tidak baik dan lamanya bekerja di sebuah ruangan dapat mengakibatkan kejenuhan (Lubis, 2018). Hal tersebut dikarenakan padatnya ruangan dan perabot-perabot yang sulit untuk dipindahkan ketika ingin merubah posisi ruang kerja pada saat jenuh dengan keadaan ruang yang sudah lama seperti itu saja (Uzee *et al.* dalam Hameed dan Amjad, 2009). Kondisi tersebut dapat memiliki kemungkinan untuk menimbulkan stress pada saat bekerja sehingga produktivitas dan kualitas kesehatan pekerja dapat menurun (Schuler 1980).

Setelah beberapa pengamatan pada ruang-ruang kerja yang ada di Balai Kota Banjarbaru dapat disimpulkan bahwa semua pembagian dan pengorganisasian ruang-ruang kerjanya menggunakan pola grid dan terpusat (Ching, 2007). Pola tersebut terbentuk karena adanya *Proximity* atau Kedekatan Posisi dan *Closure* atau ketertutupan didalam Hukum Gestalt (Canter, 1974) ,dimana ruang-ruang kerja yang harus saling berdekatan dan kebutuhan privasi untuk keperluan birokrasi kerja. Kedekatan yang dekat tampaknya terkait dengan kesadaran satu sama lain, yang mendorong orang untuk memberikan deskripsi jika ini tampaknya membantu, dan untuk mengusulkan solusi dan evaluasi bersama (Appel-Meulenbroek *et al*, 2016). Kemudian penataan seperti itu mengubah perilaku pekerja di dalamnya karena pengaruh dari tipe ruang, ukuran dan bentuknya, juga perabot yang ada di dalamnya (Safrilia, 2017). Kemudian menjadikan sebuah kemungkinan bahwa para staff memiliki perilaku terbuka dan para atasannya (kabid, kabag, kasubag) memiliki perilaku tertutup (Angkouw dan Kapugu, 2012). Sehingga keterbukaan dan ketertutupan tersebut dapat dijadikan aset yang kemudian menjadikannya sebuah peluang kombinasi rancangan. Dibutuhkannya rancangan yang adaptif dan fleksibel dalam menentukan keterbukaan dan ketertutupan tersebut. Dalam

menentukannya, Persepsi kolaborasi terkait dengan persepsi bahwa orang-orang dalam organisasi dipercaya untuk mengendalikan upaya mereka sendiri. Karyawan terus bereaksi terhadap perubahan fisik di tempat kerja mereka setelah inisiatif rancangan kantor (McElroy dan Morrow, 2010). Dibutuhkannya proses dimana karyawan atau pekerja menentukan parameter rancangan yang adaptif dan fleksibel itu sendiri sehingga keinginannya dalam perubahan ruang kerja sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mereka.

C. Sirkulasi dan Nuansa Ruang

Sirkulasi di Balai Kota Banjarbaru ini menggunakan tipe selasar yang terletak di bagian utara bangunan ini. Selasar tersebut menghubungkan antara bangunan bagian barat dan timur di tiap lantainya. Selasar tersebut lebih ditambahkan pot-pot bunga sehingga sirkulasi bernuansa lebih hijau. Akan tetapi di bagian lantai II tepatnya selasar di sebelah timur bangunan diberikan tambahan jendela kaca dengan kusen aluminium sehingga nuansa asli bangunan kolonial tidak terlihat dengan baik dari luar ke dalam maupun sebaliknya (gambar 4.19).



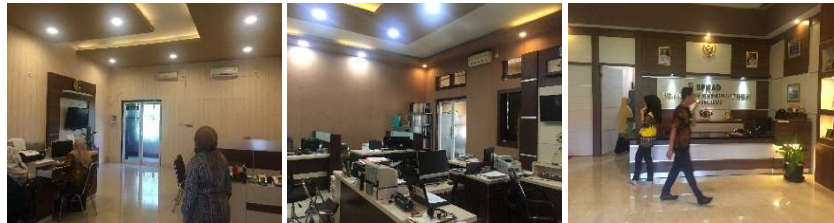
Gambar 4. 19 Selasar Lantai I dan II

Untuk bagian ruang kerja yang ada di lantai I dan lantai II bagian barat secara keseluruhan lebih menunjukkan nuansa bangunan kolonial dimana masih menunjukkan struktur polos dan dinding-dinding berwarna putih juga pada bagian jendela-jendela persegi (gambar 4.20). Walaupun ruang-ruang kerja tersebut terjadi penambahan dinding partisi sehingga bercampur antara nuansa interior bangunan kolonial dengan ruang kerja minimalis. Pada bagian ruang kerja di lantai II bagian timur (BPKAD) dan lobby sudah sangat terlihat sangat minimalis dimana interiornya sudah dilapis dengan lapisan HPL berwarna coklat tua dan krim

(gambar 4.21). Penambahan tersebut menjadikan nuansa ruangan lebih mewah dan modern sehingga nuansa kolonial tidak terlihat sama sekali dari bagian dinding, plafond, hingga struktur bangunan. Penggunaan perabot minimalis juga menambah nuansa modern tersebut. Secara keseluruhan perabot-perabot untuk bekerja terlihat sangat masif sehingga butuh tenaga yang besar apabila ingin mengubah-ubah posisi ruang kerjanya.



Gambar 4. 20 Suasana Ruang Kerja Bernuansa Kolonial

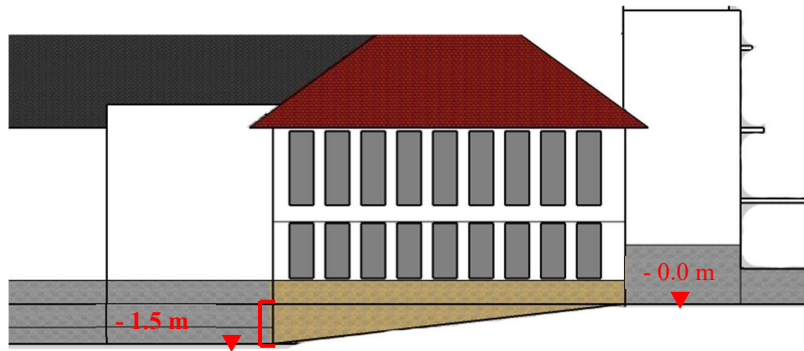


Gambar 4. 21 Suasana Ruang Kerja Bernuansa Modern

Sirkulasi yang ada di selasar dan di dalam ruang-ruang kerja di tiap badan kerja secara keseluruhan adalah menggunakan pola langsung dan tersamar (Ching dalam Agung, 2014), akan tetapi menjadikan hierarki ruang tidak terlihat. Sirkulasi langsung yang terdapat diselasar bangunan gedung Balai Kota Banjarbaru dapat menjadi aset yang dapat dipertahankan untuk menjaga nuansa kolonial tetap kuat. Sedangkan untuk pola sirkulasi tersamar di dalam ruang kerja disini menjadi kesempatan untuk dikembangkan menjadi sebuah rancangan ruangan kerja yang lebih terarah. Berbagi *tacit knowledge* akan lebih sulit karena ini adalah yang terbaik ketika didukung oleh gerakan dan gerakan dalam pertemuan tatap muka (Coradi *et al.*, 2015). Karena berbagi *tacit knowledge* secara khusus meningkatkan kualitas inovasi (Wang & Wang, 2012), penurunan intensitas kunjungan ini dapat mengganggu proses inovasi. Organisasi dapat mencoba mempromosikan berjalan ke kolega pada jarak yang lebih besar, untuk menyebarkan *tacit knowledge* lebih jauh ke dalam gedung (Appel-Meulenbroek *et al*, 2016). Sehingga ruang sirkulasi ini dapat mempengaruhi produktivitas dalam bertukar pikiran oleh para pekerja.

D. Tapak Kawasan

Tapak di kawasan Balai Kota Banjarbaru ini memiliki ketinggian yang berbeda antara halaman depan bangunan (lebih tinggi) dan halaman belakang (lebih rendah). Tinggi halaman belakang adalah ± 1.5 m lebih rendah dibanding dengan halaman belakang (gambar 4.22). Kondisi seperti ini menjadi unik karena apabila bangunan dilihat dari luar jendela terlihat sangat dekat dengan halaman, akan tetapi apabila dari dalam ruangan kerja posisi jendela sangat jauh dengan lantai bahkan mendekati tinggi plafon (gambar 4.23).



Gambar 4. 22 Kontur Tapak Eksisiting



Gambar 4. 23 Suasana Ruang Luar dan Dalam

Kawasan Balai Kota Banjarbaru ini memiliki nuansa kolonial yang masih sangat terlihat dimana taman-taman dibelakang bangunan sebagai RTH (ruang terbuka hijau). RTH tersebut berdampingan dengan tempat parkir kendaraan bagi tamu dan pekerja. Letak RTH di kawasan ini asimetris dimana pola dan luas RTH di bagian timur berbeda dengan bagian barat. Hal demikian juga berlaku terhadap luas dan posisi parkir kendaraan yang juga asimetris. Perbedaan posisi dan bentuk tatanan *landscape* kawasan ini menjadikan potensi untuk diragamkan sehingga simetris seragam dengan bentuk bangunan Balai Kota yang juga simetris.



Gambar 4. 24 *Landscape Eksisiting* Balai Kota Banjarbaru

E. Peraturan-peraturan Bangunan

Pada penataan dan penetapan ruang-ruang kerja instansi pemerintahan tentunya berdasarkan peraturan-peraturan yang saling berkaitan. Untuk peraturan yang diterapkan pada ruang-ruang kerja di Balai Kota Banjarbaru ini berdasarkan dengan peraturan dari Permendagri dan UU no.11 th.2011 sebagai standar sebuah ruang kerja. Bahwa luas ruang kerja dan fasilitas-fasilitas yang ada di dalamnya ditentukan dari dari jabatan kerja dari pekerja. Kemudian UU no. 11 tahun 2010 dan Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 5 Tahun 2005 tentang cagar budaya untuk menjaga elemen-elemen arsitektur yang bernuansa kolonial.

F. Sintesis Analisis Kultur dan Tapak

Substansi dari analisis kultur dan tapak yang dilakukan kemudian dianalisis menggunakan matriks (lihat tabel 4.1) untuk mengetahui data analisis yang saling berkaitan satu sama lain. Setelah itu, data yang ada dihubungkan dengan *force* kejenuhan kerja, partisi ruang, cagar budaya pada tabel 4.2 adalah sintesis dari keseluruhan analisis kultur dan tapak.

Tabel 4. 1 Matriks Hubungan Antar Data Analisis Kultur dan Tapak

Data	Profil Bangunan	Organisasi dan Hubungan Ruang	Sirkulasi dan Nuansa Ruang	Tapak Kawasan	Peraturan Bangunan
Profil Bangunan					
Organisasi dan Hubungan Ruang					
Sirkulasi dan Nuansa Ruang					
Tapak Kawasan					
Peraturan Bangunan					

Keterangan : Berhubungan Tidak Berhubungan

Tabel 4. 2 Matriks Hubungan Analisis Kultur dan Tapak dengan Forces Perancangan

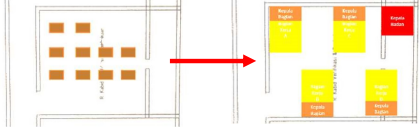
Data	Kejenruhan Kerja	Partisi Ruang	Cagar Budaya
Profil Bangunan			
Organisasi dan Hubungan Ruang			
Sirkulasi dan Nuansa Ruang			
Tapak Kawasan			
Peraturan Bangunan			

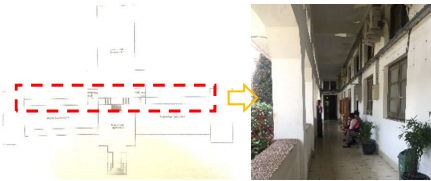
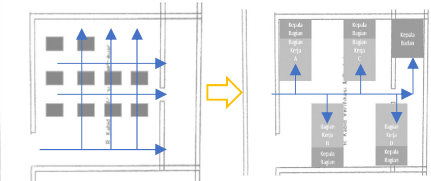
Keterangan : Berhubungan Tidak Berhubungan

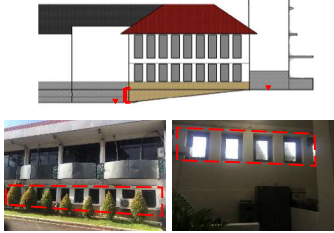
Hasil dari tabel-tabel diatas menunjukkan bahwa hubungan antara elemen-elemen yang ada di dalam Gedung Balai Kota Banjarbaru yang cenderung saling berkaitan adalah antara organisasi dan hubungan ruang, sirkulasi dan nuansa ruang, peraturan bangunan. kemudian hubungan kejenuhan lebih kepada penataan organisasi, hubungan , sirkulasi dan nuansa ruang. Sedangkan partisi ruang lebih berhubungan kepada profil dan peraturan bangunan, organisasi, hubungan , sirkulasi dan nuansa ruang. Pada bagian cagar budaya lebih dominan berhubungan dengan elemen-elemen arsitektur dan penunjangnya yang bersifat tetap.

halaman ini sengaja dikosongkan

Tabel 4. 3 Sintesis Analisis Kultur dan Tapak

Data	Analisis	Sintesis	Keterangan
Profil Bangunan	- Gedung Balai Kota ini memiliki fasad, warna, struktur, dan ornamen yang bergaya kolonial. Termasuk dalam bangunan cagar budaya golongan C. - Sebagian ruang kerja dinding dan plafond dengan pelapis HPL.	 Mempertahankan fasad, selasar, dan ornamen bangunan dan mengembalikan interior bangunan kepada karakteristik bangunan aslinya yang bergaya kolonial.	Asset
Organisasi dan Hubungan Ruang	- Ruang kerja menggunakan pola grid dan terpusat. - Adanya <i>Proximity</i> atau Kedekatan Posisi dan <i>Closure</i> atau ketertutupan untuk keperluan birokrasi kerja.	 Mengubah pola organisasi dan hubungan ruang menjadi lebih jelas, dinamis, dan adaptif, akan tetapi tetap mempertahankan nilai <i>Proximity</i> dan <i>Closure</i>.	Asset dan Constraint

Data	Analisis	Sintesis	Keterangan
Sirkulasi dan Nuansa Ruang	- Sirkulasi antar ruang instansi menggunakan model langsung (selasar). - Sirkulasi di dalam ruang kerja bagian menggunakan grid yang dimana pola nya bebas akses.	 - Mempertahankan sirkulasi selasar untuk mempertahankan nuansa kolonial dan menambahkan konsep sirkulasi sebagai tempat.  - Mengganti pola sirkulasi grid di dalam ruang kerja menjadi lebih mengarahkan .	<i>Asset dan Constraint</i>

Data	Analisis	Sintesis	Keterangan
Tapak Kawasan	• Perbedaan kontur lahan pada bagian halaman selatan dan halaman utara menjadikan kawasan ini unik karena konsekuensinya tercipta pada bagian dalam ruang kerja. • Nuansa taman yang teduh dan rindang di sekeliling bangunan dijadikan sebagai area untuk bersantai dan area merokok (tertutup)	 • Mempertahankan nuansa tersebut dan mengembangkannya menjadi point of view di dalam ruang-ruang kerja dan menghubungkan nuansa segar taman ke dalam ruang-ruang kerja.	<i>Asset</i>
Peraturan Bangunan	• Peraturan-peraturan yang ada lebih menguatkan kepada ide untuk preservasi bangunan.	• Mengembangkan rancangan yang tidak mengganggu poin-poin preservasi.	<i>Constraint</i>

halaman ini sengaja dikosongkan

4.2.2 Analisis Pelaku

Pada tahapan analisis pelaku yang akan menentukan kebutuhan, organisasi, dan program ruang maka memerlukan proses survei kuesioner untuk mencapainya mengingat perancangan ini menggunakan paradigma rancangan partisipasi. Pada tahap awal yaitu survei keusioner yang mengetahui dasar sebuah kejenuhan dan kebutuhan ruang yang seperti apa yang diinginkan oleh pekerja yang ada di Balai Kota Banjarbaru. Dalam pengumpulan data ini menggunakan metode kualitatif sehingga tidak merujuk kepada jumlah pekerja keseluruhan akan tetapi hanya beberapa pekerja perwakilan dari tiap instansi yang dipilih.

A. Kuesioner 1 : Rutinitas, Kejenuhan, dan Kenyamanan Kerja

Pada tahap ini ada 7 pertanyaan yang dimana pertanyaan tersebut mengarahkan kepada kebutuhan ruang arsitektural. Hasil dari pertanyaan-pertanyaan tersebut menjadi acuan kebutuhan dan program ruang di kuesioner selanjutnya. Dari beberapa grafik hasil dari kuesioner (lihat lampiran 4) dapat disimpulkan bahwa hampir separuh dari responden bekerja lebih dari 10 tahun dan separuh dari responden bekerja sekitar 8 jam sehari. Data tersebut memperkuat hipotesis dimana pekerja yang sudah lama bekerja di sebuah instansi yang tidak ada perubahan ruang kerja menyebabkan kejenuhan dalam aktivitas kerja yang dapat menurunkan produktivitas. Alasan utama terjadinya kebosanan adalah karena individu tidak dapat berkonsentrasi (Damrad-Frye dan Laird 1989, dalam Leksono 2014). Kebosanan dalam pekerjaan yang monoton secara luas diakui sebagai efek samping yang tidak diinginkan dikarenakan kebosanan dalam mengerjakan pekerjaan yang berulang-ulang (Thackray 1981, dalam Leksono 2014). Pada penelitian pada salah satu kantor pemerintahan bahwa ada ditemukannya peningkatan angka absensi yang dipengaruhi oleh stres akibat sudah lamanya pekerja tersebut melakukan pekerjaannya di tempat tersebut (Lubis, 2018).

Dalam instansi ada lebih dari separuh yang mengatakan bahwa ada lebih dari 3 layanan dan layanan tersebut bersifat kombinasi dimana berhubungan dengan instansi lainnya. Disini memungkinkan bahwa organisasi ruang di dalam ruang kerja lebih memudahkan dalam melayani dan menuju pelayanan dengan model

organisasi *cluster*. Selanjutnya para pekerja cenderung lebih memilih keluar ruangan ketika merasa jenuh dan hal tersebut menandakan bahwa ada faktor yang membuat jenuh di dalam ruang kerja. Dan sebagian lainnya lebih memilih bekerja sambil mendengarkan musik dan mengobrol. Hal tersebut memiliki kemungkinan saling berkaitan dimana kejenuhan dapat muncul dari faktor internal pekerja yang menimbulkan sebuah perilaku yang memungkinkan mengganggu pekerja lainnya. kondisi sebenarnya adalah hasil dari stres, terwujud dalam berbagai bentuk (Egger, G., Reznik R., 2017). Spielberg (dalam Imatama, 2006 :17) juga menyatakan bahwa stres adalah tuntutan-tuntutan eksternal yang mengenai seseorang, misalnya objek-objek dalam lingkungan atau stimulus yang secara objektif adalah berbahaya.

Di dalam ruang kerja akan tercipta sebuah nuansa yang kurang kondusif karena ada perbedaan dalam kenyamanan kerja. Kemudian faktor yang paling banyak dipilih responden adalah ruang kerja yang terlalu monoton dari segi warna, perabot kerja yang statis. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas pekerja ingin susunan ruang yang dinamis dan mudah digerakkan/dipindahkan. Kemudian pada pertanyaan terakhir perubahan yang diinginkan paling banyak pada ruang kerja untuk menghindari kebosanan adalah dengan menginginkan sebuah ruang kerja yang mudah untuk diubah-ubah posisi ruang kerja dan ada suasana baru. Suasana baru tersebut berupa taman kecil sejuk di dalam ruangan dan warna yang lebih dinamis.

Kesimpulan dari kuesioner tahap 1 adalah perubahan yang diinginkan berdasar kepada lama bekerja dan tuntutan kerja yang ada di dalam ruangan yang cenderung menyebabkan kejenuhan. Kejenuhan tersebut berasal dari beberapa faktor, yaitu faktor eksternal seperti ruang kerja yang monoton dan faktor internal pekerja lain yang dapat mengganggu kenyamanan pekerja lainnya. Perubahan yang tepat berdasarkan kuesioner dalam ruang kerja adalah sebuah ruangan kerja dengan suasana dan warna dinamis dengan taman di dalam ruangan akan tetapi tidak mengurangi nilai cagar budaya bangunan. Kemudian sebuah posisi ruang kerja yang mudah digerakkan/dipindahkan pada saat jenuh dalam kondisi tertentu dan tidak mengganggu pekerja lainnya.

Dalam konteks ini, strategi menggambarkan pendekatan menyeluruh terhadap perubahan perilaku, termasuk penyebaran, intervensi, pemantauan, dan pengumpulan data, menurut Fogg, 2009; Kelders, Kok, Ossebaard, & Van Gemert-Pijnen, 2012 (dalam Cash, *et al*, 2016). Membawa bidang-bidang ini bersama-sama, memberikan karakteristik awal dari rancangan perilaku sebagai merancang strategi pendahuluan terhadap perubahan perilaku menggunakan intervensi implisit untuk mempengaruhi perilaku. Ini adalah pelengkap, tetapi berbeda dari, berbagai pendekatan yang dijelaskan oleh rancangan persuasif atau teknologi (Kelders *et al.*, 2012) dan pilihan dari penghapusan secara fisik (Herring & Roy, 2007). Hubungan antara poin hasil kuesioner tahap 1 dengan forces perancangan dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Matriks Hubungan Poin Kuesioner dengan Forces Perancangan

Data	Kejenuhan	Partisi Ruang	Cagar Budaya
Lama Kerja			
Organisasi Kerja			
Kenyamanan Kerja			
Perubahan Ruang Kerja			

Keterangan :  Berhubungan  Tidak Berhubungan

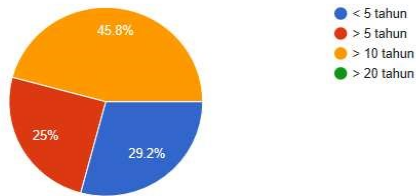
Keterkaitan antara forces perancangan dengan hasil kuesioner tahap 1 akan menghubungkan antara bentuk rancangan dengan permasalahan apa yang akan dijawab oleh rancangan tersebut. Rancangan kemudian dilemparkan kembali kepada pekerja di Balai Kota untuk mengetahui kesesuaian rancangan yang tercipta dengan keinginan dan kebutuhan pekerja.

B. Kesimpulan Kuesioner 1

Setelah melakukan sintesis dari proses observasi dan wawancara tahap awal, ada beberapa poin kesimpulan yang merujuk kepada kriteria awal dari rancangan kantor yang mengurangi kejenuhan di Balai Kota Banjarbaru. Poin-poin tersebut selanjutnya dihubungkan dengan hasil dari grafik kuesioner 1 (gambar 4.25 – 4.31).

Sudah berapa lama Anda bekerja di balai kota ini ?

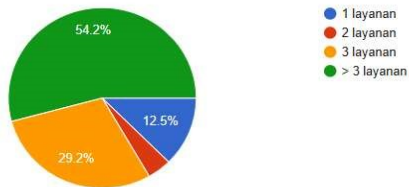
24 responses



gambar 4. 25 Grafik kuesioner 1 pertanyaan 1

Ada berapa layanan yang ada di dalam instansi/bagian kerja yang ada di tempat Anda bekerja ?

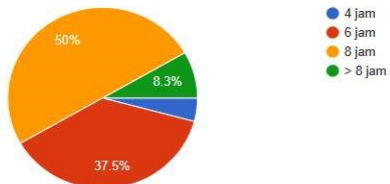
24 responses



gambar 4. 26 Grafik kuesioner 1 pertanyaan 2

Berapa lama waktu efektif Anda bekerja dalam sehari ?

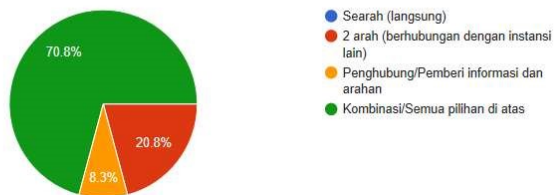
24 responses



gambar 4. 27 Grafik kuesioner 1 pertanyaan 3

Bagaimana alur pelayanan di dalam instansi/bagian kerja di tempat Anda bekerja?

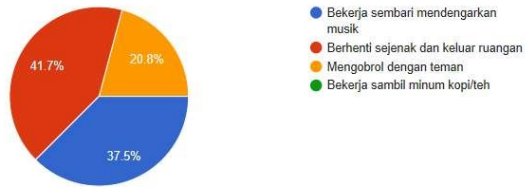
24 responses



gambar 4. 28 Grafik kuesioner 1 pertanyaan 4

Apabila terjadi kejenuhan atau kebosanan pada saat bekerja, apa yang Anda lakukan ketika itu?

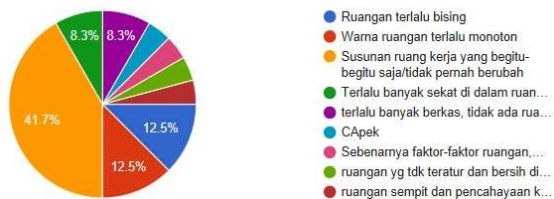
24 responses



gambar 4. 29 Grafik kuesioner 1 pertanyaan 5

Faktor apa yang membuat Anda jenuh atau bosan dalam bekerja?

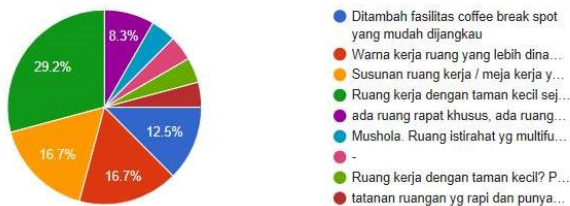
24 responses



gambar 4. 30 Grafik kuesioner 1 pertanyaan 6

Perubahan ruang kerja yang seperti apa yang Anda inginkan dalam beberapa tahun selanjutnya agar lebih nyaman dan produktif lagi dalam bekerja di ruangan Anda?

24 responses



gambar 4. 31 Grafik kuesioner 1 pertanyaan 7

Kesimpulan dan kriteria awal tersebut akan diterjemahkan dalam bentuk rancangan visual (*3d modelling*) yang akan menjadi tahapan awal untuk menemukan konsep-konsep parsial. Konsep-konsep tersebut selanjutnya akan diajukan kembali dengan metode kuesioner kepada pekerja sehingga mereka dapat memilih model mana yang sesuai dengan kebutuhan psikis mereka. Poin-poin kesimpulan tersebut ada 3, yaitu :

- Kejenuhan tersebut berasal dari beberapa faktor yaitu faktor eksternal seperti ruang kerja yang monoton dan faktor internal pekerja lain yang dapat mengganggu kenyamanan pekerja lainnya.
- Sehingga perubahan yang tepat berdasarkan kuesioner dalam ruang kerja adalah sebuah ruangan kerja dengan suasana, warna, dan bentukan dinamis dengan fasilitas yang dapat menyegarkan kembali kondisi psikis pekerja di dalam ruangan akan tetapi tidak mengurangi nilai cagar budaya bangunan.
- Kemudian sebuah posisi ruang kerja yang mudah digerakkan/dipindahkan (dinamis kinetik) pada saat jenuh dalam kondisi tertentu dan tidak mengganggu pekerja lainnya.

Dari 3 poin diatas maka dapat diambil kesimpulan untuk kriteria dari kuesioner, yaitu :

1. Susunan dan sirkulasi ruang kerja yang adaptif dan fleksibel
2. Nuansa ruang kerja yang lebih dinamis dan segar
3. Suasana ruang kerja yang tidak monoton

Kriteria dari kuesioner tersebut selanjutnya akan dihubungkan dengan kriteria-kriteria yang telah dihasilkan dari studi literatur dan studi observasi. Kemudian dilakukan metode triangulasi sehingga menghasilkan kriteria khusus untuk perancangan kembali gedung Balai Kota Banjarbaru.

4.3 Kriteria Perancangan Balai Kota Banjarbaru

Untuk menentukan kriteria pada perancangan kembali Gedung Balai Kota Banjarbaru ini membutuhkan proses triangulasi data sebagai validasi kriteria yang seperti apa yang tepat dibutuhkan oleh perancangan ini. Proses tersebut akan menghubungkan setiap kriteria yang telah didapatkan pada studi literatur hingga studi observasi dan wawancara. Kemudian menghubungkan semua kriteria tersebut sehingga mengerucut kepada kriteria yang akan digunakan sebagai ide konsep-konsep parsial perancangan ini (lihat lampiran 5).

Dari hasil tabel triangulasi kriteria (lihat lampiran 7) maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa hubungan dari 3 kriteria yang akan diambil sebagai kriteria perancangan. Kriteria perancangan nantinya akan menjadi konsep-konsep parsial yang akan dijadikan sebagai materi dalam kuesioner dan wawancara selanjutnya. Kriteria Khusus Perancangan tersebut adalah :

1. Partisi, susunan, dan sirkulasi ruang kerja yang memiliki unsur transparansi yang adaptif, dinamis dan fleksibel.
2. Organisasi, hubungan, dan suasana ruang kerja yang memiliki pengalihan kejenuhan kerja dan sirkulasi/rutinitas kerja dengan elemen-elemen ruang yang segar.
3. Elemen-elemen ruang kerja, organisasi ruang kerja, sirkulasi yang tidak monoton, sehingga dapat digerakkan atau dipindahkan atau diubah dengan mudah oleh pekerja ketika jenuh dengan suasana dan posisi ruang kerjanya.
4. Mempertahankan aspek-aspek cagar budaya pada bangunan untuk mempertahankan *asset* agar tetap memiliki nilai sejarah.
5. Ruang dengan nilai cagar budaya yang orisinal agar menciptakan perbedaan pengalaman waktu untuk menciptakan karakteristik ruang tersendiri antara ruang kerja dengan ruang kerja lain serta dengan ruang publik (ruang untuk umum/pelayanan).

4.4 Program Ruang

Program ruang untuk ruang kerja di gedung Balai Kota Banjarbaru ini berdasarkan studi literatur, hasil analisis studi eksisting, wawancara dan kuesioner. Berdasarkan kebutuhan ruang dari segi psikologis, rancangan ini hanya menentukan partisi ruang dan elemen pembentuk suasana dan nuansa ruangnya saja. Untuk kebutuhan ruang kerja tiap instansi telah diatur berdasarkan peranturan *Permendagri no.7 th. 2006* dan juga berdasarkan hasil dari observasi. Perancangan Ruang Kerja terdiri dari 3 bagian utama yang terdiri dari:

1. SDK (Sekretariat Daerah Kota)
Berdasarkan hasil studi eksisting luas area kerja dari SDK adalah 1.182 m². Total luasan tersebut terbagi lagi menjadi 9 bagian kerja.

2. BKPP (Badan Kepegawaian, Pendidikan, dan Penelitian)
Berdasarkan hasil studi eksisting luas area kerja dari BKPP adalah 612 m². Total luasan tersebut terbagi lagi menjadi 2 bidang kerja dan 1 Sekretariat.
3. BPKAD (Badan Pengelola Keuangan dan Aset Daerah)
Berdasarkan hasil studi eksisting luas area kerja dari BPKAD adalah 574 m². Total luasan tersebut terbagi lagi menjadi 3 bidang kerja dan 1 Sekretariat.

Kebutuhan ruang tiap instansi, sekretariat, dan bagian kerja bisa berubah-ubah berdasarkan jumlah pekerja yang ada di bagian kerja tersebut. Jumlah tersebut berubah berdasarkan tetapan dari atasan tiap instansi (hasil dari observasi denah eksisting dan wawancara dengan kepala bagian umum di dalam instansi SDK).

4.4.1 Kebutuhan dan Permasalahan Ruang

Kebutuhan ruang kerja pada instansi SDK, BKPP, dan BPKAD selain mengacu kepada standardisasi permendagri dan *Data Architect* (Neufert, 2000), juga terhadap kebutuhan psikis dan kebutuhan kerja yang berbeda diketahui melalui hasil kuesioner 1. Dari hasil analisa program ruang, ada beberapa hal yang menjadi kendala yaitu ruang kerja yang tidak memenuhi kebutuhan ruang kerja sesuai permendagri (lihat lampiran 8). Dengan menggunakan konsep ruang adaptif dan fleksibel, akan membuat ruang kerja personal maupun kelompok lebih multifungsi dan mudah digerakkan dan dipindahkan sesuai kebutuhan tanpa perlu membuat ruang baru yang bersifat tetap. Ruang fleksibel juga dapat menghasilkan penggunaan fleksibel, kemudian juga menekankan peran pengguna dalam produksi ini. Dalam hal ruang fleksibel, ditemukan bahwa fleksibilitas organisasi yang dimaksudkan oleh tata letak dan furnitur standar dikompromikan oleh negosiasi yang diikuti oleh pengguna selama fase rancangan dan partisipasi pengguna, dan kemudian oleh negosiasi selama penggunaan (Søiland dan Hansen, 2019).

4.5 Konsep Parsial Ruang Kerja

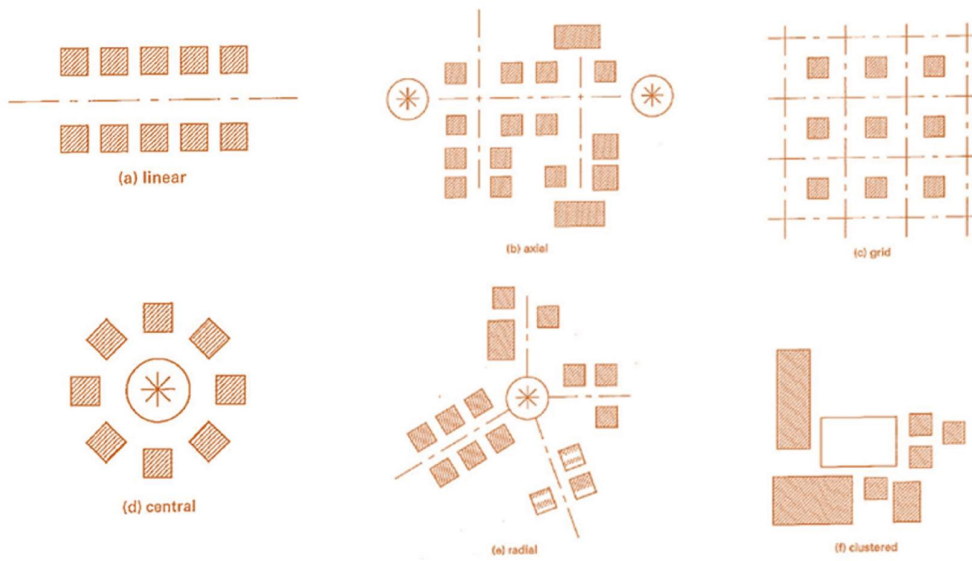
Pada hasil sintesis tinjauan teori dan kuesioner 1 (lihat lampiran 4) dapat diketahui bahwa ada hubungan antara lama bekerja seseorang (per hari maupun per

tahun) dapat menyebabkan gejala stres atau jenuh. Pekerja menginginkan sebuah ruang kerja dengan organisasi ruang yang mudah diatur sesuai kebutuhan dan keinginan. Oleh karena itu ruang dengan konsep yang adaptif, fleksibel, dan dengan nuansa dinamis yang segar dapat membantu pekerja untuk menurunkan kejenuhan dan meningkatkan produktivitas. Untuk menentukan konsep ruang kerja yang dapat menjawab permasalahan nuansa adaptif dan fleksibel, maka diperlukan strategi Prototipe Eksperimental Arsitektur Adaptif, di sisi lain, mengeksplorasi teknologi, interaktivitas (melalui berbagai aliran data pribadi), bahan, dan perhitungan dengan cara yang berbeda. Tergantung pada pendekatan interaktivitas, prototipe telah diklasifikasikan sebagai dorongan secara digital (Bier dan Knight 2010 dalam Urquhart *et al*, 2019).

Sebelum menentukan konsep untuk ruang kerja Balai Kota Banjarbaru, maka perlu dilakukan studi kuesioner agar pekerja dapat memilih konsep organisasi dan zona ruang, sirkulasi ruang, partisi ruang, nuansa ruang, dan ruang kerja personal yang seperti apa yang sesuai dengan pekerja. Juga tetap mempertahankan nuansa dan elemen-elemen arsitektur yang menjadi nilai cagar budaya. Konsep pertama yang akan ditawarkan berdasarkan teori dari Ching (2007) dimana kemudian digabungkan dengan konsep-konsep ruang yang didapatkan dari studi preseden.

A. Konsep Zona, Organisasi Ruang, dan Sirkulasi

Ching (2007) dalam bukunya menyatakan bahwa organisasi ruang terdiri 6 tipe (gambar 4.25), yaitu linier (gambar 4.26), axial (gambar 4.27), grid (gambar 4.28), central (gambar 4.29), radial (gambar 4.30), dan cluster (gambar 4.31). Semua tipe organisasi ruang ini nantinya akan ditawarkan kepada pekerja melalui kuesioner. Hasil dari kuesioner ini kemudian akan menjadi konsep parsial untuk zona dan organisasi ruang. Konsep ini tentunya ditawarkan dalam gambar yang komunikatif agar pekerja lebih mudah dalam menentukan pilihannya.



Gambar 4. 32 Tipologi Organisasi Ruang



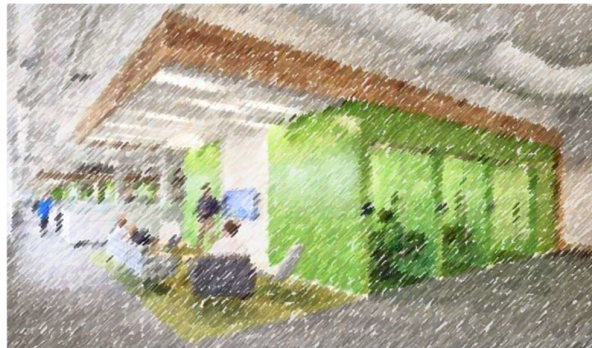
Gambar 4. 33 Organisasi Ruang Linier
(sumber : www.frideas.co.id)



Gambar 4. 34 Organisasi Ruang Axial
(sumber : miravee.wordpress.com)



Gambar 4. 35 Organisasi Ruang Grid
(sumber : www.virmansyah.info)



Gambar 4. 36 Organisasi Ruang Cluster
(sumber : gemaintermulia.co.id)



Gambar 4. 37 Organisasi Ruang Radial
(sumber : workplaceinsight.net)



Gambar 4. 38 Organisasi Ruang Central
(sumber : www.edisonplaceny.com)

B. Konsep Partisi dan Nuansa Ruang

Ditemukannya peningkatan angka absensi yang dipengaruhi oleh stress akibat sudah lamanya pekerja tersebut melakukan pekerjaannya di tempat tersebut (Lubis, 2018), sehingga ini menjadi indikasi bahwa ada pengaruh lingkungan kerja yang dapat mempengaruhi kejenuhan tersebut. Menurut Setiawan (dalam Safrilia, 2017) variabel – variabel yang berpengaruh terhadap perilaku manusia, antara lain: Ruang, Ukuran dan bentuk, Perabot dan penataannya, Warna, Suara, Temperatur dan Pencahayaan. Dengan kata lain elemen rancangan pada sebuah ruang sangat mempengaruhi terbentuknya nuansa pada sebuah ruang kerja yang dimana juga berpengaruh terhadap perilaku pekerjanya.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan kuesioner bahwa Balai Kota ini dulu tidak memiliki partisi yang banyak sehingga ruang lebih luas dan instansi cenderung bersebelahan secara langsung. Akan tetapi hal ini menimbulkan ketidaknyamanan karena perbedaan situasi dan kondisi ruang kerja pada saat pelayanan yang berbeda, dimana suara dari instansi lain yang dapat mengganggu konsentrasi kerja. Oleh karena itu dibutuhkan konsep yang menggunakan partisi yang dapat mengalihkan aspek suara dan penglihatan. Konsep tersebut menggunakan partisi material kaca (gambar 4.32 dan 4.33) atau material lain yang transparan dan media tanaman sebagai pengalihan (gambar 4.34 dan 4.35) agar pandangan tidak secara langsung melihat ke arah ruang kerja lainnya. Dan juga untuk meningkatkan fokus pekerjaan berdasarkan hasil kuesioner 1 (lihat lampiran 4) maka dibutuhkan nuansa ruang yang segar.



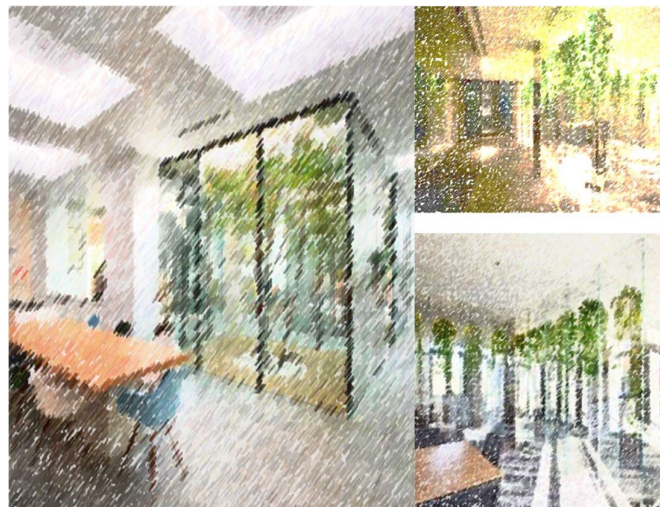
Gambar 4. 39 Konsep Kombinasi Kaca dan Tanaman Gantung
(www.decodeko.co.id)



Gambar 4. 40 Konsep Kombinasi Kaca dan Rumput Sintetis
(sumber : citratowers.com)



Gambar 4. 41 Konsep Bernuansa Rumah Tinggal dengan Ruang Kerja Partisi Tirai dan dengan Tanaman
(sumber : www.archdaily.com)



Gambar 4. 42 Konsep Membingkai Ruang Luar di dalam Ruang Kerja dengan bingkai kaca
(sumber : www.archdaily.com)

C. Konsep Ruang Kerja Personal

Persepsi tentang kejenuhan tentunya sangat bersifat personal yang kemudian menyebabkan perbedaan kejenuhan antara pekerja satu dengan pekerja lainnya. Sehingga dalam konsep ini nantinya juga fokus terhadap area personal kerja seseorang. Canter (1974) mengatakan bahwa terdapat beberapa hal stimulus yang diberikan sebuah bangunan kepada persepsi manusia, salah satunya adalah Hukum Gestalt. Di dalam hukum gestalt tersebut terdapat beberapa poin teori tentang bentuk (form) yang menjelaskan bagaimana persepsi visual bisa terbentuk. Persepsi tersebut terbentuk karena prinsip komposisi seni visual. Salah satu yang berhubungan dengan area personal atau pribadi dalam bekerja yaitu Proximity (kedekatan posisi) dimana jarak pribadi. Fase dekat adalah 0,45-0,75m yang mempengaruhi perasaan, pandangan terganggu, dan tekstur yang jelas.

Dibutuhkan sebuah konsep-konsep yang akan menentukan bagaimana tipe ruang kerja personal yang pekerja inginkan. Kemungkinan hasilnya nanti adalah pekerja dapat memilih untuk berkelompok (3-4 meja kerja) atau berdua atau bahkan sendiri (faktor birokrasi, jabatan, atau keinginan personal). Berikut adalah visual dari konsep-konsep ruang kerja yang akan ditawarkan (gambar 4.36 – 4.39).



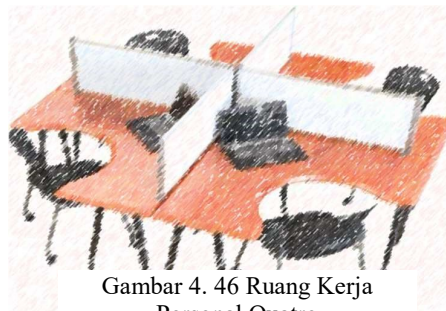
Gambar 4. 43 Ruang Kerja Personal Solo
(sumber : www.amazon.com)



Gambar 4. 44 Ruang Kerja Personal Duo
(sumber : www.architonic.com)



Gambar 4. 45 Ruang Kerja Personal Trio
(sumber : www.architonic.com)



Gambar 4. 46 Ruang Kerja Personal Quatro
(sumber : mywhiteboards.com)

Dari hasil kuesioner 2 (lihat lampiran 5) maka dapat diambil kesimpulan data bahwa pekerja di Balai Kota Banjarbaru lebih banyak memilih konsep organisasi ruang axial yang disusun dengan tipe ruang kerja personal yang solo (tersendiri). Kemudian partisi ruang kerja yang memasukkan ruang luar (vegetasi, cahaya, suara, dll) ke dalam ruang kerja yang membingkainya di dalam ruang berselubung kaca. Kemudian pilihan disusul dengan pola *cluster* dengan ruang kerja personal grup (berkelompok) yang dan juga konsep partisi dan nuansa ruang kerja ruamh tinggal. Pilihan lainnya berada di persentase yang hampir sama. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan konsep yang akan dimunculkan lebih utama berdasarkan urutan adalah sebagai berikut :

1. Konsep partisi yang menjadi ruang bernuansa alam

Konsep ini menjadikan partisi tiap bagian kerja atau instansi menjadi sebuah ruang yang menghubungkan antara ruang luar dan ruang dalam menggunakan elemen cahaya alami, angin, dan vegetasi (gambar 4.40). Konsep ini untuk menjawab permasalahan kejenuhan harian / *daily*. Dinamika yang dimunculkan adalah pergerakan pola cahaya dan bayangan yang diciptakan di dalam ruang partisi ini akibat dari hubungan antara pergerakan cahaya, vegetasi, udara, dan iklim. Proses eksplorasi dan penentuan bentuk dapat dilihat pada lampiran 8.



gambar 4. 47 Konsep Ruang Partisi
(Tampak Luar, Kondisi Pembayangan, Kondisi Mendung)

2. Konsep organisasi ruang adaptif dan fleksibel dengan menerapkan *mobile working desk*.

Konsep ini memberikan keleluasaan bagi pekerjaanya untuk mengatur pola ruang kerja untuk berkelompok, berempat, berdua, atau sendiri saja berdasarkan waktu yang para pekerja sepakati (gambar 4.41 – 4.43). Oleh karena menggunakan ruang/meja kerja yang *mobile* akan memudahkan mereka untuk mengatur perubahan tersebut. Juga memberikan titik-titik bagi mereka untuk berpindah-pindah agar perubahan tersebut tetap terarah. Konsep ini untuk menjawab kejenuhan bulanan atau tahunan (gambar 4.44 – 4.45).



gambar 4. 48 Konsep Mobile Working Desk



gambar 4. 49 Pola Pergerakan Linier



gambar 4. 50 Pola Pergerakan Sentral



gambar 4. 51 Konsep Ruang Kerja Axial
dengan beberapa konfigurasi di dalam kluster bagian kerja



gambar 4. 52 Konsep Ruang Kerja Linier
dengan beberapa konfigurasi di dalam kluster bagian kerja

3. Konsep ruang kolonial / *time framing colonial waiting room*

Konsep ini diterapkan pada bagian zona ruang pelayanan dimana ruang tersebut didatangi oleh masyarakat atau pengguna ruangan yang sifatnya tidak tetap sehingga ruangan tersebut memberikan nuansa waktu dan ruang yang membawa kembali kepada jaman kolonial. Konsep ini bersifat preservasi secara nilai elemen-elemen arsitektur cagar budaya dan *framing* waktu dan nuansa kolonial (gambar 4.46). Pada konsep ini bertujuan untuk preservasi Balai Kota Banjarbaru yang tidak hanya untuk elemen-elemen arsitekturnya saja tetapi juga nuansa dan waktu pada jaman kolonial.

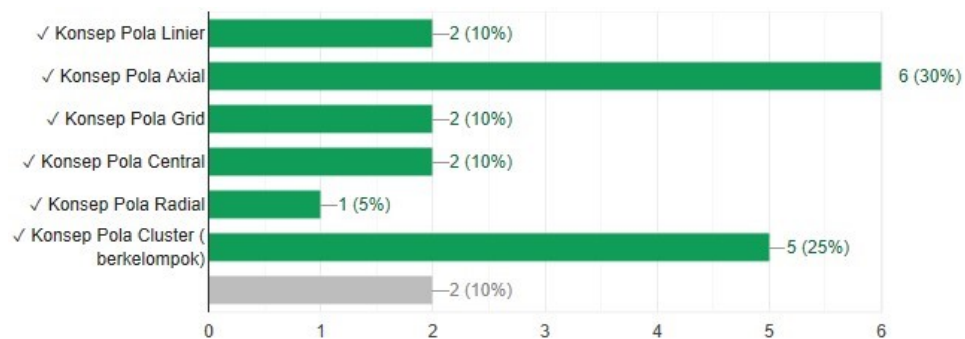


gambar 4. 53 Konsep Ruang Time-Framing
Untuk ruang pelayanan masyarakat dan ASN

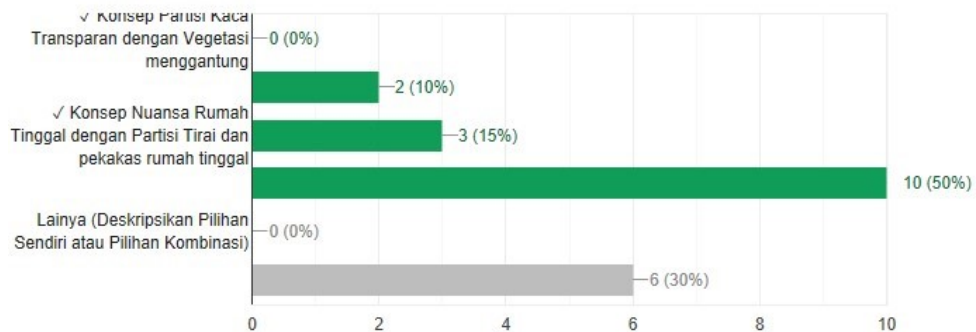
Setelah menetapkan konsep-konsep parsial kemudian akan dilanjutkan ke tahap penggabungan elemen sehingga semua konsep tergabung menjadi satu kesatuan rancangan yang saling terintegrasi dan menjawab semua permasalahan perancangan. Setelah semua konsep tergabung menjadi kesatuan rancangan, maka akan dilakukan kembali kuesioner lanjutan untuk mengetahui respon terhadap rancangan tersebut. Dan mengetahui juga bagaimana perbaikan rancangan yang akan dilakukan sehingga rancangan sesuai dengan kenyamanan dan kebutuhan pekerja dalam bekerja untuk menurunkan tingkat kejenuhan dan meningkatkan produktivitas kerja.

Hasil pada kuesioner 2 (lihat lampiran 5), grafik hasilnya menunjukkan bahwa 30 % dari jumlah responden pekerja di Balai Kota Banjarbaru cenderung memilih ruang kerja dengan pola *axial* yang kemudian diikuti oleh pola *cluster* 25% (gambar 5.54). Pola grid, linier dan *central* memiliki presentase masing-masing 10%, yang kemudian diikuti oleh pola radial 5%. Nuansa dan suasana kerja yang cenderung dipilih oleh responden pekerja adalah ruang nuansa rumah tinggal yang adaptif dan fleksibel dengan presentase sekitar 50% yang kemudian diikuti dengan pilihan lain sekitar 30% (gambar 5.55). Responden pekerja yang memilih nuansa ruang dengan nuansa vegetasi yang dibingkai sekitar 15% dan nuansa vegetasi menggantung pada partisi transparan sekitar 10%. Ruang kerja personal yang cenderung lebih banyak dipilih oleh responden pekerja adalah ruang kerja personal tipe solo dengan presentase sekitar 60%, kemudian diikuti oleh tipe grup dengan presentase 20% (gambar 5.56). Untuk ruang kerja personal tipe duo, trio, quatro dan pilihan lain

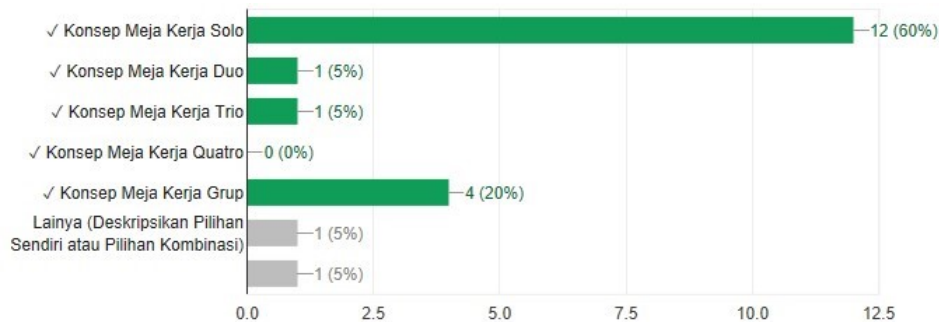
memiliki presentase masing-masing 5 %. Dari hasil kuesioner 2 dapat diambil kesimpulan bahwa responden pekerja cenderung lebih banyak memilih pola kerja yang memiliki pusat orientasi lebih dari satu dengan nuansa dan suasana rumah tinggal yang adaptif, fleksibel dan dinamis. Untuk tipe ruang kerja personal cenderung lebih banyak memilih tipe solo kemungkinan karena faktor privasi. Presentase hasil dari grafik ini sebagai acuan untuk porsi penerapan desain pada bagian ruang kerja tiap bagian maupun instansi kerja.



gambar 4. 54 Grafik kuesioner 2 pertanyaan 1



gambar 4. 55 Grafik kuesioner 2 pertanyaan 2



gambar 4. 56 Grafik kuesioner 2 pertanyaan 3

halaman ini sengaja dikosongkan

BAB 5

HASIL PERANCANGAN

Metode perancangan utama yang menggunakan force-based framework, dimana menitik beratkan hasil perancangan yang sangat dipengaruhi oleh *forces* atau tekanan-tekanan yang ada di dalam maupun di lingkungan objek perancangan. *Force* utama perancangan kembali Ruang Kerja Balai Kota Banjarbaru ini adalah stres atau jenuh dari seorang pekerja yang dipengaruhi oleh lingkungan kerjanya. Stres atau jenuh yang disebabkan oleh faktor rancangan ruang kerja yang monoton atau konfigurasi ruang kerja yang tidak dinamis sehingga tidak mudah untuk disesuaikan dengan kondisi jenuh pekerjaanya. Hal tersebut dapat menyebabkan kejenuhan dan bahkan bisa menimbulkan stres apabila berjalan dalam waktu yang lama sehingga dapat menurunkan kondisi kesehatan pekerja dan menurunkan produktivitas kerja.

Selanjutnya *force* diterjemahkan menjadi kualitas yang diinginkan yaitu rancangan Ruang Kerja Balai Kota Banjarbaru yang fleksibel dan dinamis dimana menyesuaikan dengan kejenuhan pekerjaanya. Berdasarkan *identify force* berupa analisa hasil triangulasi dari studi literatur, studi lapangan, dan mengacu pada kualitas yang diinginkan berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara, ditentukan kriteria rancangan dan diaplikasikan ke dalam konsep-konsep mikro perancangan berupa tatanan organisasi ruang-ruang kerja, sirkulasi, fasad, kualitas ruang dalam. Pada tahap ini akan menjabarkan bagaimana kualitas dan persyaratan yang tertulis dalam kriteria rancangan ditransformasikan ke dalam konsep perancangan menjadi sebuah skematik perancangan kembali Ruang Kerja Balai Kota Banjarbaru yang menurunkan kejenuhan pekerja dan meningkatkan produktivitas kerja.

5.1 Konsep Perancangan

Merangkum hasil *identify force* yang dijabarkan pada bab 4, terdapat beberapa penjabaran *main force* yang perlu diperhatikan dalam rancangan, di antaranya:

1. Langgam arsitektur kolonial yang menjadi poin cagar budaya, dengan rincian:

- a. Fasad bangunan bagian tengah dengan bentukan yang masif.
 - b. Struktur dan sekat bangunan yang masif.
 - c. Warna bangunan yang dominan putih dengan kombinasi dengan material bangunan warna alami (cth: batu alam/batu kali).
 - d. Ornamen, dekorasi, dan perabot langgam kolonial yang dipertahankan atau direstorasi.
 - e. Bentuk selasar bangunan yang linier
2. Fasad yang monoton, dengan rincian:
- a. Fasad yang statis.
 - b. Langgam fasad yang sudah lama dan dilihat secara terus menerus oleh pekerja cenderung menimbulkan kejenuhan.
3. Kejenuhan terhadap ruang kerja yang monoton, dengan rincian:
- a. Posisi dan orientasi ruang kerja personal/*cubical* yang statis atau monoton.
 - b. Warna ruang kerja yang monoton.
 - c. Suasana ruang kerja yang tidak terhubung dengan ruang luar.
 - d. Pola ruang kerja yang sama tiap instansi.
 - e. Sulit untuk merubah posisi ruang kerja personal atau per bagian kerja atau sub bagian kerja.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penyebab stres kerja berasal dari faktor organisasional, lingkungan dan personal (Robbins, 2008). Alasan utama terjadinya kebosanan adalah karena individu tidak dapat berkonsentrasi (Damrad-Frye dan Laird 1989, dalam Leksono 2014). Kebosanan atau jenuh dalam pekerjaan yang monoton secara luas diakui sebagai efek samping yang tidak diinginkan dikarenakan kebosanan dalam mengerjakan pekerjaan yang berulang-ulang (Thackray 1981, dalam Leksono 2014).

Pada penelitian pada salah satu kantor pemerintahan, bahwa ada ditemukannya peningkatan angka absensi yang dipengaruhi oleh stress akibat sudah lamanya pekerja tersebut melakukan pekerjaannya di tempat tersebut (Lubis, 2018). Menurut Setiawan (dalam Safrilia, 2017) variabel – variabel yang berpengaruh terhadap perilaku manusia, antara lain: ruang, ukuran dan bentuk, perabot dan

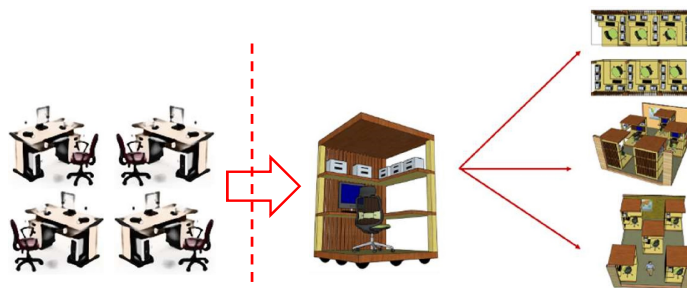
penataannya, warna, suara, temperatur dan pencahayaan. Psikologi Gestalt dalam Ching (2007) menyatakan bahwa pikiran kita akan menyederhanakan lingkungan visual agar dapat memahaminya. Berdasarkan observasi dan wawancara, pekerja cenderung keluar dari ruang kerja untuk mengurangi kejenuhan dengan berbincang, merorok, ke kantin, mendengarkan lagu, dsb.

Poin-poin kesimpulan menunjukkan bahwa dibutuhkan ruang, ukuran dan bentuk, perabot dan penataannya, warna, suara, temperatur dan pencahayaan dalam ruang kerja yang adaptif, dinamik dan fleksibel yang menyesuaikan dengan tingkat atau waktu jenuh pekerja di Balai Kota Banjarbaru ini. Kemudian mengintegrasikan semua aspek tersebut tidak hanya menjadi aspek per material saja akan tetapi juga menjadi ruang. Adaptif, dinamik dan fleksibel dapat dirasakan disetiap sudut ruang kerja tergantung dari jarak dan suasana ruang kerja.

Output ini menjadi aspek penting yang harus dipenuhi dalam perancangan dan berhubungan dengan parameter perancangan. Kajian transformasi konsep yang dilakukan, dibagi berdasarkan aspek elemen arsitektur seperti tatanan ruang kerja, sirkulasi, fasad, kualitas ruang luar, dan kualitas ruang dalam. Penerapan masing-masing kajian konsep ini menggunakan paduan hukum Gestalt (*similarity, proximity, law of closure, continuity, dll*), *context effect*, dan yang di *cross check* dengan studi preseden, wawancara, kuesioner dan pengamatan.

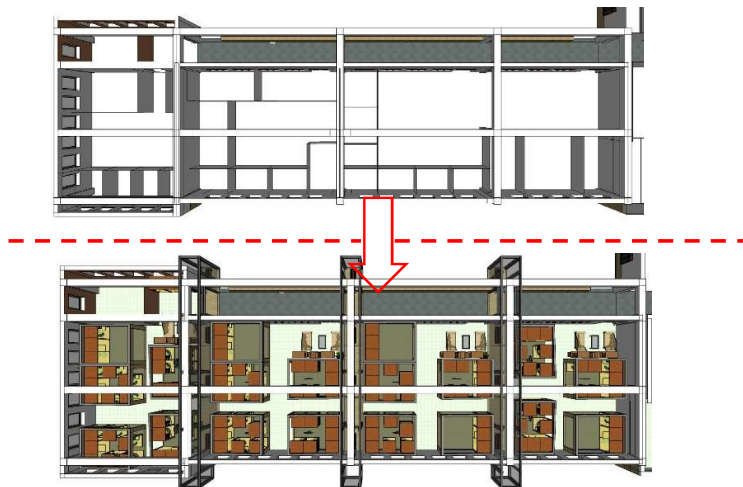
5.1.1 Transformasi Konsep Tatanan Ruang Kerja Adaptif dan Fleksibel

Untuk organisasi ruang kerja menggunakan 4 konsep yang tergolong dari 4 kebutuhan yaitu konsep untuk ruang kerja personal, ruang kerja kelompok/bagian, ruang tamu, dan ruang partisi antar instansi (gambar 5.1).



gambar 5. 1 Perubahan eksisistng menjadi konsep Mobile Working Desk dan Konfigurasinya

Pada bagian konsep pertama yaitu konsep ruang kerja personal menggunakan *cubical* kerja portabel yang diletakkan berkelompok-kelompok (*cluster*) sesuai dengan bagian kerja masing-masing. Kelebihan dari konsep ini adalah pergerakannya menyesuaikan dengan keinginan atau kebutuhan pekerja pada ruang kerja personal mereka sesuai titik jenuh masing-masing pekerja. Menurut Schnädelbach (2010). Arsitektur adaptif memusatkan perhatian pada bangunan yang secara khusus dirancang agar adaptif terhadap lingkungan mereka dan penggunaannya. Kemudian Schnädelbach *et al* (2017) menambahkan Arsitektur Adaptif akan mengkalibrasi ulang sifat interaksi manusia-bangunan, memediasi bagaimana kita menegosiasikan hubungan kita dan kehidupan sehari-hari di ruang-ruang tersebut. Pergerakan ini juga dibatasi karena *cubical* tersebut berada pada kelompok/bagian kerja masing-masing (gambar 5.1). Pada rancangan yang sudah ada yaitu House Parts Office (2016) dirancang oleh People Architect's Office yang terletak di kota Beijing , menerapkan konsep *mobile spaces* dimana ruang kerja yang bisa digabung dan dipisah sesuai kebutuhan dengan nuansa rumah tinggal. Perbedaan konsep *mobile personal working desk* ini dengan konsep *mobile spaces* adalah pergerakan dan penggabungan dengan ruang kerja personal yang lebih banyak memiliki konfigurasi. Sedangkan pada konsep *mobile spaces* hanya pada ruangan komunal yang bisa digabungkan dan dipindahkan.



gambar 5. 2 Konsep Cluster Ruang Kerja

Untuk konsep kedua pada bagian ruang kerja kelompok/bagian yang memiliki konsep *cluster* (gambar 5.2) sehingga menjaga privasi tiap bagian kerja

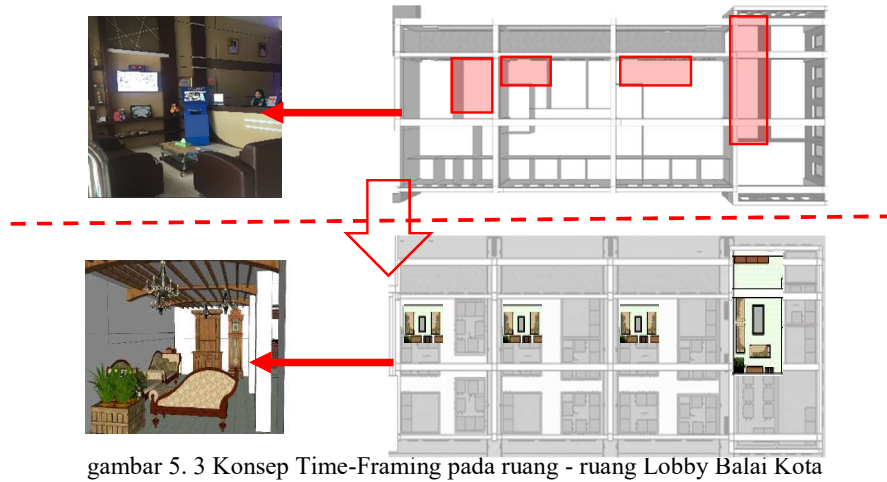
juga menjaga agar koordinasi pekerjaan antar kepala bagian kerja dengan staffnya lebih efisien. Rancangan yang sudah ada yaitu Club Med Shanghai Office (2017) dirancang oleh 100architects di Shanghai, menerapkan konsep cluster ruang kerja dengan bentukan dinamis berlekuk-lekuk dengan warna dominan biru terang dikarenakan kantor ini merupakan travel agent.

Perbedaan konsep *cluster* pada Balai Kota ini dengan cluster Club Med Shanghai adalah lebih memudahkan pekerja dalam menentukan posisi, warna, ornamen, dan privasi ruang kelompok/bagian kerja bagian kerja untuk mengubahnya tanpa mengurangi nilai dari cagar budaya. Sedangkan pada Club Med posisi, konfigurasi, dan warna tidak dapat diubah per cluster karena sudah tetap penerapannya. Sehingga dinamika ruang kerja tercipta tanpa mengurangi nilai cagar budaya dan tetap menghadirkan dinamik dan fleksibel.

Konsep ke tiga adalah *time-framing* atau membingkai waktu dengan suasana (gambar 5.3). Konsep ini diterapkan pada bagian ruang tamu yang dimana ruang tersebut menggunakan perabot, ornamen, dekorasi yang memperkuat langgam interior arsitektur kolonial. Ruangan ini ditujukan untuk para tamu (masyarakat atau pekerja instansi lain) di luar Balai Kota Banjarbaru sehingga mereka tetap dapat menikmati suasana ruang berlanggam kolonial. Rancangan yang sudah ada yang juga mencoba merestorasi bangunan kuno atau cagar budaya yaitu Danish Jewish Museum (2003) karya arsitek Daniel Libeskind. Museum tersebut direstorasi dengan mengubah ruang dalam menjadi langgam dekonstruksi dan tetap mempertahankan tampak luar bangunannya. Apabila merujuk pada UU no.11 th. 2010 dan perda Surabaya no.5 th. 2005 tentang bangunan cagar budaya untuk bangunan cagar budaya kelas C, maka elemen arsitektur seperti fasad, warna, ornamentasi, dan dekorasi harus dipertahankan.

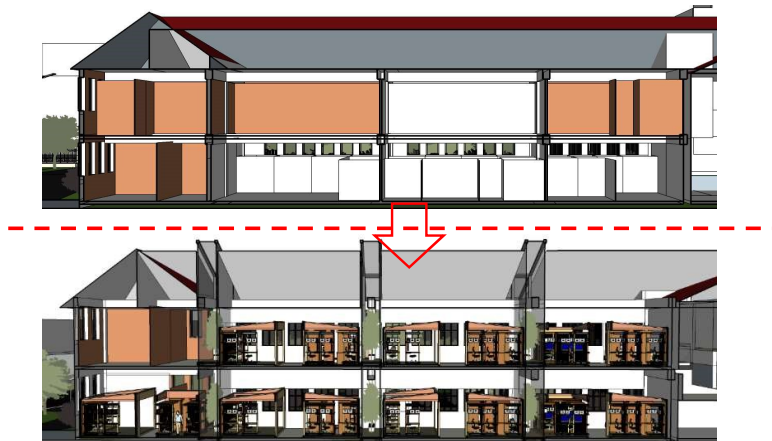
Perbedaan konsep *time framing* yang diterapkan pada perancangan kembali Balai Kota Banjarbaru dengan Danish Jewish Museum adalah pada bagian ruang dalam karena pada rancangan ini merestorasi nuansa dan suasana dengan menghadirkan kembali langgam kolonialisme pada lobby utama maupun lobby per bagian kerja untuk sebagai upaya untuk membingkai waktu pada masa kolonial

(gambar 5.3). Sedangkan pada rancangan Danish Jewish Museum lebih kepada memperbaharui ruang dalam bangunan dengan langgam dekonstruksi.

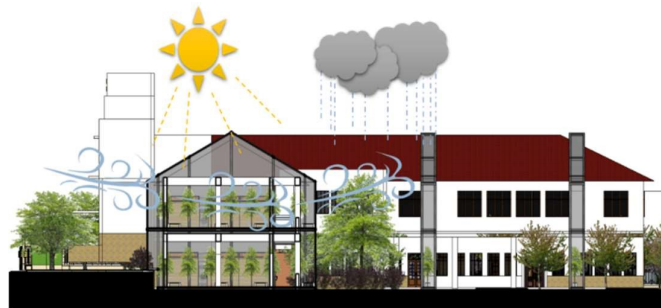


gambar 5. 3 Konsep Time-Framing pada ruang - ruang Lobby Balai Kota

Konsep yang keempat yaitu ruang alam partisi bertujuan untuk membatasi ruang kerja tiap instansi dan juga memasukkan nuansa dinamika perubahan alam/iklim dalam sehari, kedalam ruang-ruang kerja (gambar 5.4 dan 5.5).



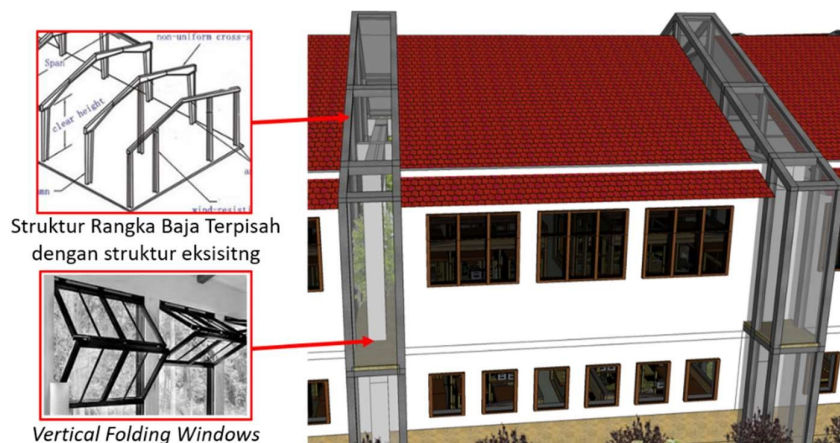
gambar 5. 4 Potongan menunjukan perubahan eskting menajdi konsep Ruang Partisi



gambar 5. 5 Konsep Ruang Partisi menggunakan selubung ruang kaca transparan dan jendela

Didalam ruang partisi tersebut menerapkan konsep ruang luar (taman) masuk ke dalam ruang kerja yang dimana tidak hanya tanaman dan perabot taman saja akan tetapi juga unsur lain seperti angin, suara, dan cahaya (*daylight/sunlight*) (gambar 5.5). Rancangan yang sudah ada yaitu BMLZ Villa Office di Beijing, dimana konsep kantor ini memasukkan ruang luar pada ruang dalam dengan membingkai ruang dalam tersebut dalam ruang kaca (gambar 5.6).

Konsep membingkai ruang luar tersebut dapat memasukkan seluruh unsur ruang luar (iklim, tanaman, suara, udara, dsb). Suara alam ini adalah perpaduan dari musik dengan beat yg pelan dengan suara hujan, suara burung, dan suara jangkrik, penelitian suara alam ini pernah dilakukan oleh jesper dkk di stockholm university pada tahun 2010, dan mendapatkan hasil bahwa musik suara alam dapat mempercepat recovery pasien yang stress (Mulyadi *et al*, 2013). *Nature sounds music* merupakan jenis musik temuan baru akibat modernisasi teknologi rekaman suara, bentuk integratif musik klasik dengan suara-suara alam. Komposisi suara yang dihasilkan oleh fenomena alam, seperti angin, hujan, laut, sungai, binatang, dan burung. Suara alam juga memiliki tempo yang berbeda, *pitch*, dan irama yang umumnya lambat atau nada yang tidak tiba-tiba tinggi. Manusia memiliki hubungan yang erat dan kontak dengan alam yang bermanfaat bagi kesehatan (Chiang, 2012). Dalam buku tentang biophilia mengemukakan bahwa manusia memiliki daya tarik bawaan dengan alam sehingga interaksinya dengan alam memiliki efek terapeutik dan penggunaan suara alam tersebut dalam tatanan klinik masih jarang dilakukan (Lechtzin *et al*, 2010).

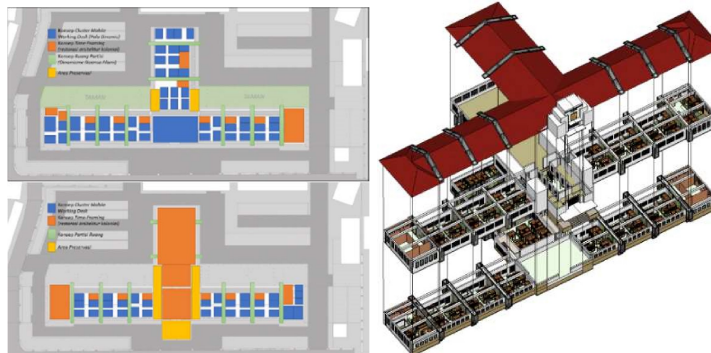


gambar 5. 6 Sistem struktur dan bukaan jendela

Konsep ruang partisi ini memiliki kelebihan pada fungsi karena ruang partisi tidak hanya membingkai dan memasukkan unsur ruang luar saja, akan tetapi juga menjadi partisi ruang kerja antar instansi atau bagian kerja. Kombinasi struktur baja yang berdiri sendiri yang diapit dengan struktur asal. Kemudian menggunakan material selubung kaca transparan dengan jendela *folding type* yang dapat diatur pergerakannya sehingga dapat lebih memberikan dinamika pada fasad dan juga komposisinya tidak terlalu melebihi nilai fasad yang menjadi poin cagar budaya (gambar 5.6). Kelebihan dari konsep ini adalah ruang partisi tidak hanya berpengaruh terhadap kualitas ruang dalam juga berpengaruh terhadap fasad bangunan sehingga menerapkan konsep *infill* pada bangunan cagar budaya ini. Dengan demikian porsi perubahan pada fasad berdasarkan posisi dan komposisi tidak mengurangi fasad bangunan yang memiliki nilai cagar budaya (gambar 5.7).



gambar 5. 7 Tampak Depan



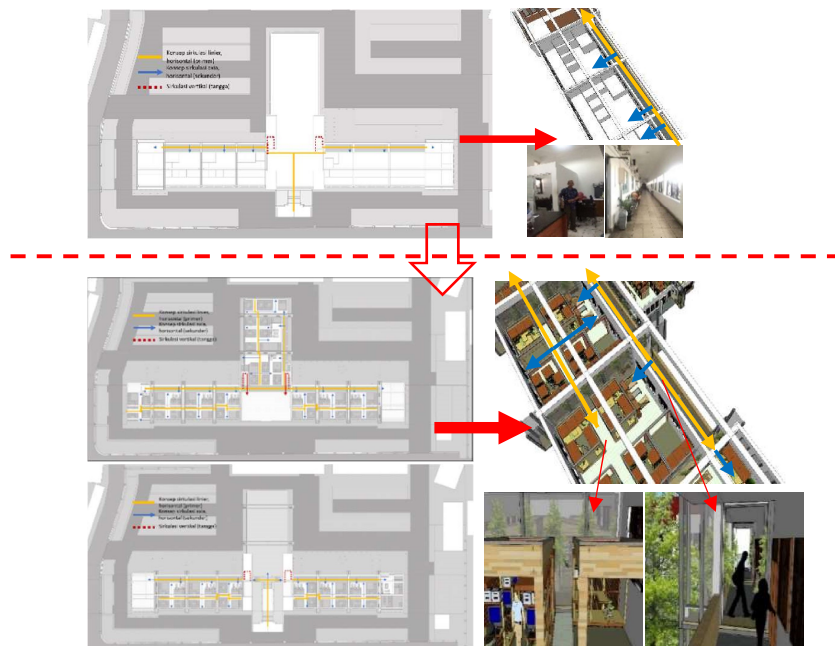
gambar 5. 8 Organisasi & Aksonometri Ruang Kerja Lantai 1 & 2

Hasil dari konsep-konsep ruang kerja tersebut berpengaruh kepada organisasi ruang kerja keseluruhan dari tiap instansi kerja di Balai Kota Banjarbaru yang terintegrasi antar instansi dari segi organisasi ruang kerja, karakter dan posisi ruang, restorasi nuansa ruang, dan preservasi nilai-nilai cagar budaya pada bangunan Balai Kota Banjarbaru (gambar 5.8). Pada fasad dan ruang dalam bangunan dapat dilihat komposisi fasad dan ruang dalam bangunan yang menjadi

nilai cagar budaya yang dipreservasi dan bagian fasad yang menerapkan *infill* yang saling membaur menghadirkan nuansa kolonial dan nuansa baru pada satu sudut pandang yang sama.

5.1.2 Transformasi Sirkulasi Ruang Kerja

Konsep sirkulasi kerja pada rancangan ini mengikuti pola organisasi ruang sehingga menciptakan sirkulasi lurus yang bercabang (*linier axial*) dari yang sebelumnya yang hanya hanya memanfaatkan selasar (liner) saja sebagai sirkulasi utama (gambar 5.9). Menurut Wiggers (2015) sirkulasi adalah elemen yang sangat kuat dalam membentuk struktur lingkungan, 3 prinsip utama dalam pengaturan teknik sirkulasi, yaitu jalan harus menjadi elemen ruang terbuka yang memiliki dampak visual yang positif, jalan harus dapat memberikan orientasi kepada pengemudi dan membuat lingkungan menjadi jelas terbaca, sektor publik harus terpadu dan saling bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama. PPS dan Djailani (dalam Wiggers, 2009) menambahkan bahwa *street as place* mengintegrasikan berbagai elemen koridor jalan dengan menciptakan vitalitas tempat dimana orang merasa aman, nyaman, merasa memiliki dan bersosialisasi.



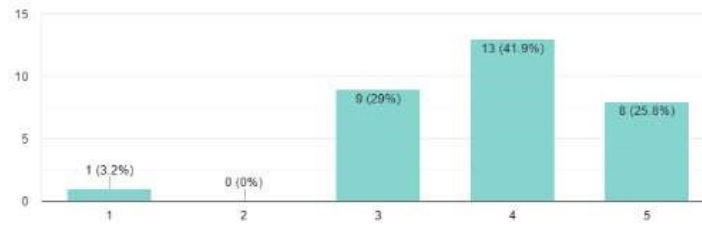
gambar 5. 9 Perubahan sirkulasi eksisting menjadi Pola Sirkulasi Linier Axial

Dengan model sirkulasi linier *axial* dapat menciptakan persimpangan karena adanya kombinasi model sirkulasi linier axial dengan tata ruang *cluster*. Interaksi sosial diupayakan terjadi dengan membuat sirkulasi tidak hanya sebagai akses jalan tetapi juga sebagai ruang atau tempat interaksi. Interaksi tersebut tentunya harus diarahkan dan dipantau sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja maupun pengetahuan tiap pekerja dengan cara saling berbagi informasi. Organisasi dapat mencoba mempromosikan berjalan ke kolega pada jarak yang lebih besar, untuk menyebarkan *tacit knowledge* lebih jauh ke dalam gedung (Appel-Meulenbroek *et al*, 2016). Sirkulasi ini juga lebih memudahkan pekerja atau masyarakat yang beraktivitas di Balai Kota Banjarbaru karena sirkulasi lebih memudahkan dalam mencapai tiap ruang kerja tiap instansi atau ruang bagian kerja karena memiliki 2 sirkulasi utama.

Pada hasil kuesioner 3 (lihat lampiran 6) menunjukkan bahwa sebagian besar pekerja sudah setuju dengan rancangan yang telah disampaikan. Pada rancangan untuk preservasi yaitu konsep *time framing* memiliki presentase kepuasan sekitar 96,8% dari responden pekerja berpendapat cukup hingga sangat setuju dan yang tidak setuju memberi masukan agar menggunakan material besi pada elemen dekorasi (gambar 5.10). Pada rancangan *cluster working space* memiliki presentase kepuasan sekitar 100% dari responden pekerja berpendapat cukup hingga sangat setuju, akan tetapi ada masukan tambahan agar diberikan jarak antar *cluster* ruang kerja bagian (gambar 5.11). Pada rancangan *natural partition space* memiliki presentase kepuasan sekitar 100% dari responden pekerja berpendapat cukup hingga sangat setuju (gambar 5.12). Pada rancangan *mobile working desk* memiliki presentase kepuasan sekitar 96,8% dari responden pekerja berpendapat cukup hingga sangat setuju dan yang tidak setuju memberi masukan agar ruangan lebih besar dengan penataan yang kaku (gambar 5.13). Pada rancangan sirkulasi paralel memiliki presentase kepuasan sekitar 96,8% dari responden pekerja berpendapat cukup hingga sangat setuju dan yang tidak setuju memberi masukan agar jangan banyak selasar dan jarak tidak terlalu dekat (gambar 5.14). Ketidaksetujuan dalam keseluruhan rancangan tersebut pada beberapa konsep dapat didasari oleh minimnya pengetahuan para pekerja terhadap peraturan tentang bangunan cagar budaya dan standar kantor pemerintahan (gambar 5.15).

Konsep "Time Framing" pada ruang lobby dan ruang tamu.

31 responses



Kalau mau bergaya kolonial, sofa nya rangkanya dari west, ben koyok omah e mener Belanda.

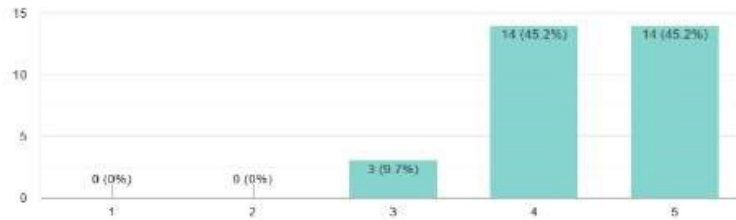
Masukannya agar memilih warna yang tepat dan pencahayaan yg mendukung

Tidak ada

gambar 5. 10 Grafik Hasil Kuesioner 3 pertanyaan 1

Konsep "Cluster Working Section" untuk ruang sub bagian kerja

31 responses



Pokoke setuju, koyok kereta api

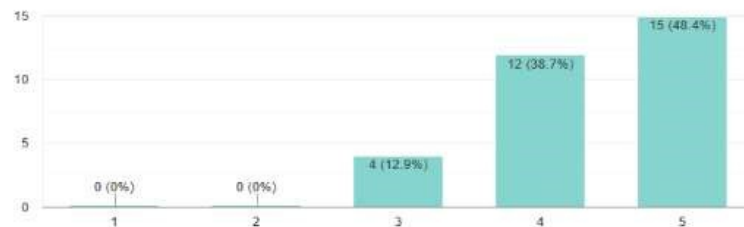
Masukannya agar ada jarak yang memadai antar box agar leluasa untuk bergerak

Tidak ada

gambar 5. 11 Grafik Hasil Kuesioner 3 pertanyaan 2

Konsep "Natural Partition Space" untuk mempartisi antar ruang bagian kerja

31 responses



No comment..

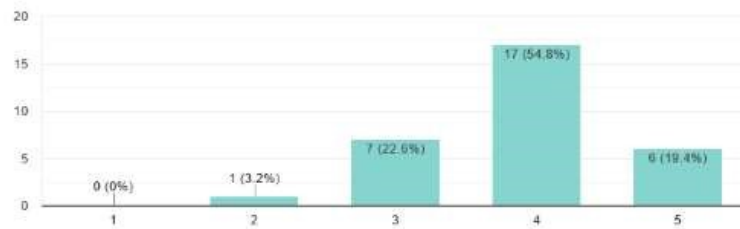
Tidak ada masukkan

Tidak ada

gambar 5. 12 Grafik Hasil Kuesioner 3 pertanyaan 3

Konsep "Mobile Working Desk" untuk ruang kerja personal

31 responses



Harus kaku penataannya, agar kesan di luar dan dalam ruangan sama...

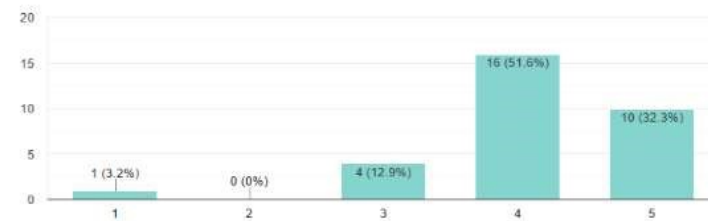
Masukannya agar ruangan box lebih besar agar leluasa untuk bergerak dan tidak terlalu sempit

Tidak ada

gambar 5. 13 Grafik Hasil Kuesioner 3 pertanyaan 4

Konsep Sirkulasi Paralel

31 responses



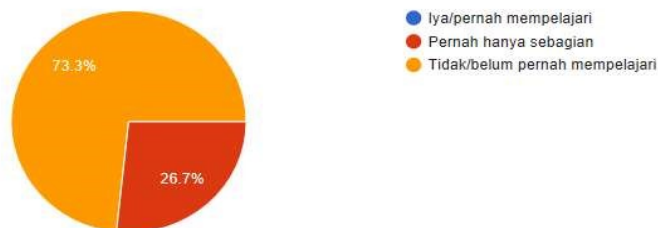
Jgn banyak selasar dan atau teras nanti pegawai podo ngrokok dan rasan2 nang teras..

Masukannya agar jarak tidak terlalu dekat agar bisa bekerja dengan nyaman

Tidak ada

gambar 5. 14 Grafik Hasil Kuesioner 3 pertanyaan 5

Pengetahuan tentang undang-undang tentang bangunan cagar budaya dan standar pada ruang kerja kantor pemerintahan



gambar 5. 15 Grafik Hasil Kuesioner 3 pertanyaan 6

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Perancangan dalam tesis ini menghasilkan beberapa kesimpulan yang menjawab pertanyaan permasalahan perancangan yang terkait dengan parameter perancangan. Parameter atau kriteria rancangan disusun berdasarkan *identify force* yang dilakukan dengan pendekatan arsitektur perilaku pada fokus terhadap rancangan ruang kerja yang dinamis dan fleksibel terhadap perilaku jenuh atau gejala stres pekerja pada Balai Kota Banjarbaru. Dinamika dan fleksibilitas pada ruang kerja dapat mempengaruhi perilaku pekerja pada ruang kerja yang berpengaruh terhadap produktivitas kerja. Produktivitas tersebut dipengaruhi terhadap kenyamanan pekerja yang dimana kenyamanan pada ruang kerja tersebut dipengaruhi dengan kejenuhan.

Metode yang digunakan dalam merancang yaitu *force-based framework* yang dimana membutuhkan *context*, *culture*, dan *need* yang akan mempengaruhi terhadap perancangan. Kejenuhan yang merupakan *force* utama pada perancangan yang dimana itu sangat subjektif maka diperlukan pendekatan *participatory design*. *Participatory design* yang melibatkan pekerja Balai Kota Banjarbaru dalam menentukan faktor kejenuhan hingga menghasilkan parameter rancangan. Dalam menentukan parameter rancangan tidak hanya mengambil hasil dari wawancara dan kuesioner dari pekerja Balai Kota Banjarbaru akan tetapi juga berdasarkan studi literatur, studi preseden, dan observasi lapangan yang kemudian dimasukkan dalam tabel matriks untuk di *cross check*. Kemudian menghasilkan bentuk rancangan atau konsep parsial yang kemudian dilemparkan kembali kepada para pekerja Balai Kota dan kepada para ahli untuk diuji dan diperbaiki sehingga konsep rancangan parsial dapat digabung menjadi suatu rancangan yang padu. Kemudian rancangan tersebut diujikan kembali oleh para ahli dan para pekerja melalui media presentasi dan kuesioner.

Force sebagai *judgement criteria* untuk menentukan parameter perancangan yang digunakan untuk menghasilkan kriteria rancangan. Kriteria

rancangan dikembangkan menjadi *programming* dan konsep perancangan yang berfokus pada perilaku gejala stres atau kejenuhan. Merangkum hasil *identify force* yang dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, terdapat beberapa penjabaran *main force* yang mempengaruhi penentuan parameter dan membuat kriteria rancangan, di antaranya:

- Partisi, susunan, dan sirkulasi ruang kerja yang memiliki unsur transparansi yang dinamis dan fleksibel-adaptif.
- Organisasi, hubungan, dan suasana ruang kerja yang memiliki pengalihan kejenuhan kerja dan sirkulasi/rutinitas kerja dengan elemen-elemen ruang yang segar.
- Elemen-elemen ruang kerja, organisasi ruang kerja, sirkulasi yang tidak monoton, sehingga dapat digerakkan atau dipindahkan atau diubah dengan mudah oleh pekerja ketika jenuh dengan suasana dan posisi ruang kerjanya.
- Mempertahankan aspek-aspek cagar budaya pada bangunan untuk mempertahankan *asset* agar tetap memiliki nilai sejarah.
- Ruang dengan nilai cagar budaya yang orisinal agar menciptakan perbedaan pengalaman waktu untuk menciptakan karakteristik ruang tersendiri antara ruang kerja dengan ruang kerja lain serta dengan ruang publik (ruang untuk umum/pelayanan).

Setelah melakukan *propose form* dan dilampirkan dalam kuesioner agar rancangan diuji kembali oleh pekerja Balau Kota Banjarbaru, maka dihasilkan kriteria rancangan yang lebih detail yang kemudian dilakukan kembali *propose form* untuk diuji oleh para ahli dengan media presentasi. Kemudian dihasilkan konsep-konsep utama, yaitu :

- Partisi yang menjadi ruang bernuansa alam menjadikan partisi tiap bagian kerja atau instansi menjadi sebuah ruang yang menghubungkan antara ruang luar dan ruang dalam menggunakan elemen cahaya alami, angin, dan vegetasi. Konsep ini untuk menjawab permasalahan kejenuhan harian / *daily*. Dinamika yang dimunculkan adalah pergerakan pola cahaya dan

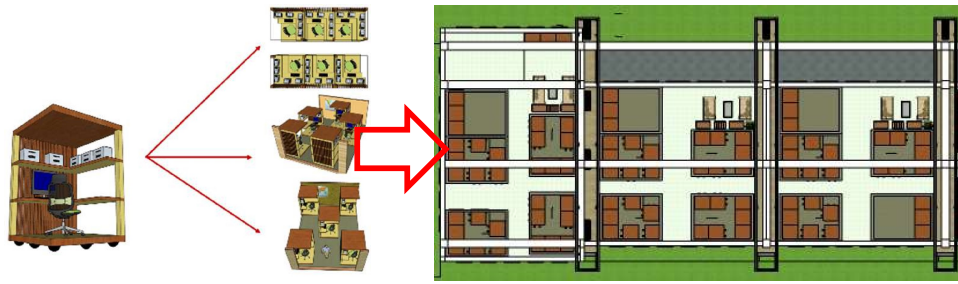
bayangan yang diciptakan di dalam ruang partisi ini akibat dari hubungan antara pergerakan cahaya, vegetasi, udara, dan iklim.

- Organisasi ruang adaptif dan fleksibel dengan menerapkan *mobile working desk*, memberikan keleluasaan bagi pekerjaanya untuk mengatur pola ruang kerja untuk berkelompok, berempat, berdua, atau sendiri saja berdasarkan waktu yang para pekerja sepakati. Oleh karena menggunakan ruang/meja kerja yang mobile akan memudahkan mereka untuk mengatur perubahan tersebut. Juga memberikan titik-titik bagi mereka untuk berpindah-pindah agar perubahan tersebut tetap terarah. Konsep ini untuk menjawab kejenuhan bulanan atau tahunan.
- Ruang kolonial / *time framing colonial waiting room*, diterapkan pada bagian zona ruang pelayanan dimana ruang tersebut didatangi oleh masyarakat atau pengguna ruangan yang sifatnya tidak tetap sehingga ruangan tersebut memberikan nuansa waktu dan ruang yang membawa kembali kepada jaman kolonial. Bersifat preservasi secara nilai elemen-elemen arsitektur cagar budaya dan *framing* waktu dan nuansa kolonial. Pada konsep ini bertujuan untuk preservasi Balai Kota Banjarbaru yang tidak hanya untuk elemen-elemen arsitekturnya saja tetapi juga nuansa dan waktu pada jaman kolonial.

Dari ketiga konsep tersebut maka dihasilkan tatanan organisasi ruang, sirkulasi didalam dan antar ruang, dan fasad bangunan yang semua saling terintegrasi sehingga menghasilkan rancangan yang padu yang dapat menjawab permasalahan rancangan.

1. Organisasi ruang-ruang kerja

Konsep organisasi atau tata ruang kerja dimana yang terbentuk dari skala kecil kemudian menjadi kelompok bagian kerja sesuai kebutuhan karena konsep ini memiliki dinamika dan fleksibilitas pergerakan ruang kerja personal yang menyesuaikan dan digerakan secara mandiri oleh pekerja (gambar 6.1). Konsep ini berbeda dengan rancangan eksisting yang menggunakan ruang kerja dan partisi praktis yang tidak bisa dipindah atau digerakkan.



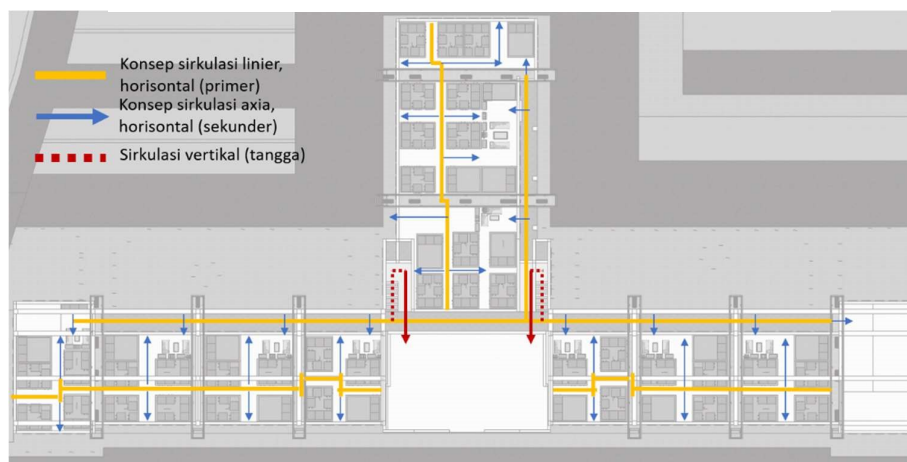
gambar 6. 1 Rancangan dan konfigurasi mobile working desk dan cluster kelompok/bagian kerja

2. Sirkulasi linier axial

Konsep sirkulasi yang memiliki 2 jalur utama yang dimana jalur pertama saling menghubungkan tiap instansi atau bagian kerja dengan model selasar, sedangkan sirkulasi lainnya menggunakan model koridor/sirkulasi indoor (gambar 6.2). Kemudian memiliki beberapa sirkulasi sekunder/percabangan yang menghubungkan antar sub bagian kerja didalam ruangan bagian kerja (gambar 6.3).



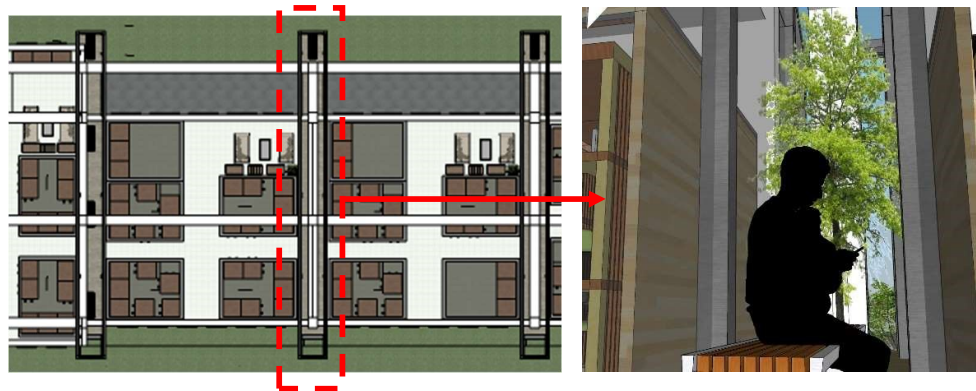
gambar 6. 2 Sirkulasi model selasar dan korodior



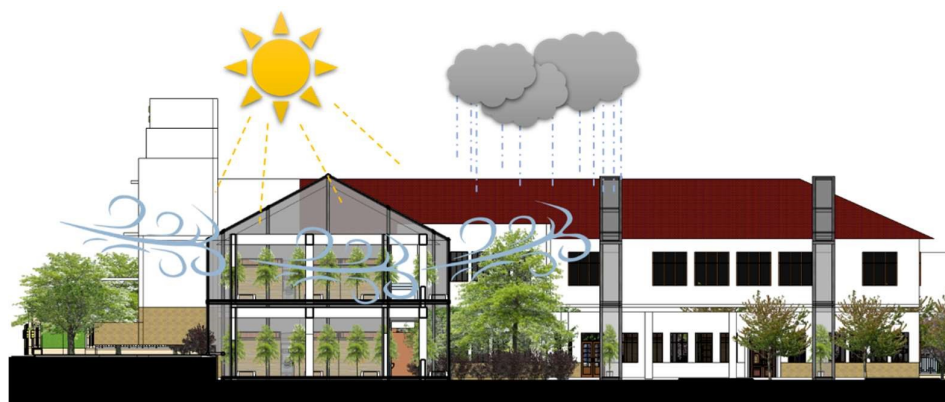
gambar 6. 3 Skema sirkulasi

3. Ruang partisi terintegrasi dengan rancangan fasad

Konsep integrasi antara ruang dalam (ruang partisi) dengan elemen selubung bangunan (fasad) yang saling berhubungan dari segi fungsi dan estetika. Fungsi dari ruang partisi ini adalah untuk membagi ruang dengan partisi transparan yang juga memasukkan unsur-unsur alam di dalam ruang tersebut sehingga partisi tidak hanya sebagai pembatas akan tetapi juga sebagai ruang yang bisa dinikmati oleh pekerja untuk relaksasi (gambar 6.4). Selain itu juga dapat digunakan sebagai media memasukkan cahaya, udara, dan suasana perubahan iklim ke dalam ruang-ruang kerja (gambar 6.5).



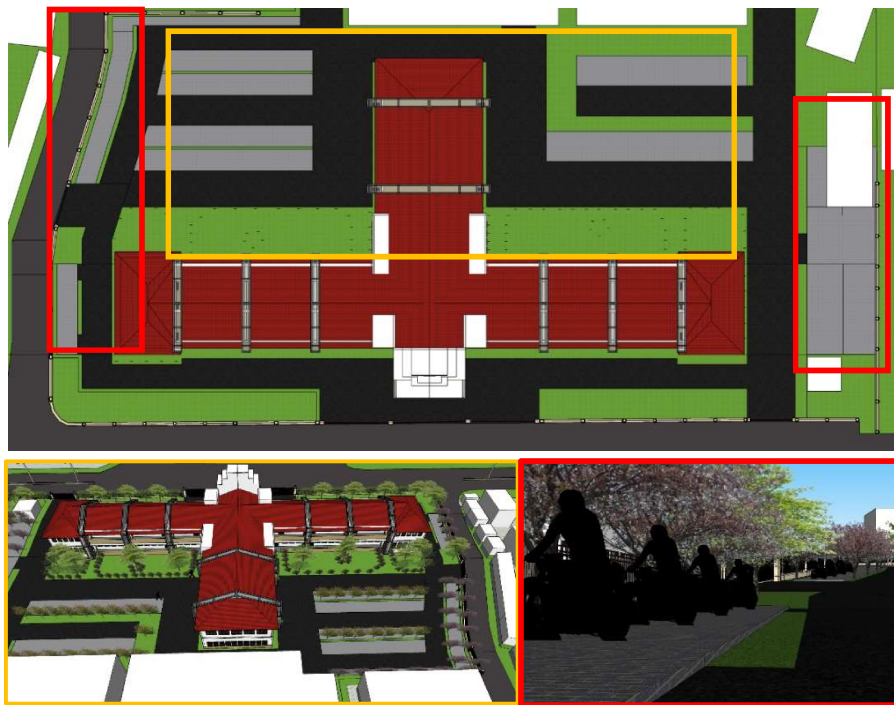
gambar 6. 4 Partisi sebagai sekat, ruang transisi dan ruang relaksasi



gambar 6. 5 Ruang partisi sebagai media memasukkan nuansa dan suasana ruang luar ke ruang dalam dan sebagai elemen selubung bangunan

4. Tata lansekap

Konsep tata lansekap yang mengadaptasi rancangan bangunan utama gedung Balai Kota Banjarbaru yang simetris dan linier sehingga terjadi perubahan letak parkir (gambar 6.6) sehingga memberikan ruang terbuka hijau yang memiliki komposisi yang sama antara sebelah timur dengan barat. Kemudian menghilangkan kanopi dengan rancangan modern (kanopi membran) pada bagian parkir motor diganti dengan menggunakan pohon yang lebar sehingga lebih teduh dan tidak mengurangi nilai cagar budaya pada kawasan.



gambar 6. 6 Tata lansekap simetris

Perancangan kembali sebuah bangunan dengan gaya kolonial dengan konsep partisi ruang waktu dan pengalihan ini memiliki kelebihan dalam menemukan konsep karena menggunakan participatory design yang melibatkan para pekerja Balai Kota Banjarbaru dalam mendapatkan dan menentukan parameter rancangan. Sehingga hasil dari parameter yang menjadi konsep rancangan akan berbeda dengan rancangan lainnya. Kemudian kelebihan lainnya adalah terletak pada ruang partisi dan ruang-ruang kerja yang menerapkan rancangan adaptif, dinamis dan fleksibel yang bergerak dan terintegrasi dengan elemen organisasi ruang, sirkulasi ruang, fasad bangunan dan ruang kerja yang masing-masing memiliki

karakter yang bertujuan untuk menurunkan kejenuhan pekerja sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja di Balai Kota Banjarbaru. Setelah rancangan selesai digabungkan secara keseluruhan, selanjutnya dikembalikan lagi kepada responden untuk melihat respon seperti apa yang nantinya akan berpengaruh baik terhadap pekerja maupun pada rancangan (lihat lampiran 6). Pada poin-poin kesimpulan dibawah ini menunjukan poin mana saja yang menjawab permasalahan perancangan yang dapat dilihat pada tabel 6.1.

Tabel 6.1 Hubungan permasalahan perancangan dengan poin kesimpulan

Permasalahan Perancangan	Poin-poin kesimpulan
Bagaimana kriteria rancangan ruang kerja di gedung balai kota Banjarbaru yang mengurangi gejala stres/ perilaku jenuh dan meningkatkan produktivitas pekerja?	• Parameter atau kriteria rancangan disusun berdasarkan <i>identify force</i> yang dilakukan dengan pendekatan arsitektur perilaku pada fokus terhadap rancangan ruang kerja yang dinamis dan fleksibel terhadap perilaku jenuh atau gejala stres pekerja pada Balai Kota Banjarbaru. • Dalam menentukan parameter rancangan tidak hanya mengambil hasil dari wawancara dan kuesioner dari pekerja Balai Kota Banjarbaru akan tetapi juga berdasarkan studi literatur, studi preseden, dan observasi lapangan yang kemudian dimasukkan dalam tabel matriks untuk dilakukan <i>cross check</i>. • Metode yang digunakan dalam merancang yaitu <i>force-based framework</i> yang dimana membutuhkan <i>context</i>, <i>culture</i>, dan <i>need</i> yang akan mempengaruhi terhadap perancangan. • Kejenuhan yang merupakan <i>force</i> utama pada perancangan yang dimana itu sangat subjektif maka diperlukan pendekatan <i>participatory design</i>. • <i>Participatory design</i> yang melibatkan pekerja Balai Kota Banjarbaru dalam menentukan faktor kejenuhan hingga menghasilkan parameter rancangan.
Bagaimana bentuk dan material partisi ruang adaptif-fleksibel yang bisa menurunkan gejala stres pekerja di	• Adaptif, fleksibilitas dan dinamika pada ruang kerja dapat mempengaruhi perilaku pekerja pada ruang kerja yang berpengaruh terhadap produktivitas kerja. • Bentuk ruang kerja yang mudah dipindahkan untuk membuat pola ruang baru dan sirkulasi baru sehingga suasana ruang yang dinamis dan pergerakan tersebut sesuai kesepakatan pengguna.

Permasalahan Perancangan	Poin-poin kesimpulan
ruang kerja balai kota Banjarbaru?	Partisi antar ruang bagian kerja atau instansi menggunakan material rangka baja yang berdiri sendiri dan selubung transparan untuk memasukkan unsur dinamika alam ke dalam bangunan sehingga menciptakan ruang transisi yang sebagai partisi juga relaksasi.
Bagaimana rancangan ruangan kantor tiap instansi kerja yang memiliki identitas ruang kerja masing-masing dan tetap mempertahankan identitas asli balai kota Banjarbaru?	- Bagian atau sub bagian kerja yang menggunakan konsep <i>cluster</i> sehingga identitas tiap ruang bagian kerja memiliki identitas masing-masing karena dapat dirubah sesuai kesepakatan pengguna. - Bagian ruang lobby utama atau ruang tamu bagian kerja yang memiliki fungsi untuk menyambut tamu diterapkan konsep <i>time framing</i> sehingga menunjukkan nuansa asli langgam kolonial secara keseluruhan dalam ruang-ruang tersebut.

6.2 Saran

Hasil penelitian dan perancangan kembali ruang kerja gedung Balai Kota Banjarbaru ini direkomendasikan kepada akademisi, praktisi, dan pemerintah daerah dalam merancang ruang kerja yang dapat menurunkan perilaku gejala stres atau kejenuhan yang disesuaikan dengan perilaku pekerja. Dalam proses penelitian, terdapat keterbatasan terkait pengamatan objek studi kasus yang dimana banyak studi tentang langgam kolonial akan tetapi hanya membahas arsitektural saja tidak lebih jauh membahas kepada perilaku. Sehingga diharapkan penelitian dan rancangan ini dapat memicu para peneliti atau perancang lain untuk melakukan studi lebih mendalam dan lebih jauh tentang hubungan antara langgam arsitektur dengan perubahan perilaku penggunanya.

Participatory design sangat berpengaruh dalam kegiatan perancangan karena hasil dari penelitian dan perancangan melibatkan pihak ketiga sehingga hasil lebih beragam dan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Sehingga faktor jenuh atau perilaku gejala stres dapat lebih spesifik yang kemudian memudahkan untuk menentukan parameter rancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, G. N. Perancangan Resort Lanjut Usia di Bali Dengan Penekanan Sirkulasi. Master thesis. Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. 2014.
- Ambrose, Gavin., Harris, Paul. *Design Thinking*. Switzerland: AVA Publishing SA. 2010.
- Angkouw, R., Kapugu, H. *Ruang dalam arsitektur berwawasan perilaku*. Jurnal Media Matrasain (9)1.58-74. 2012.
- Appel-Meulenbroek, Rianne., Vries, Bauke de., Weggeman, Mathieu. *Environment and Behavior*. 1 –30. SAGE Publications Reprints and permissions: sagepub.com/journalsPermissions.nav DOI: 10.1177/0013916516673405 eab.sagepub.com. 2016.
- Architecture. *Encyclopedia Britannica*. Retrieved 2017-10-27.
- Arnheim, R. *The Dynamics of Architectural Form*. SAMT Publications, Tehran, 2007.
- Barcellini, et al. *Designers' and users' roles in participatory design: What is actually co-designed by participants?*. Applied Ergonomics. Elsevier Ltd and The Ergonomics Society. 2015.
- Barozzi1, M., et al. *The sustainability of adaptive envelopes: developments of kinetic architecture*, International Symposium on "Novel Structural Skins: Improving sustainability and efficiency through new structural textile materials and designs", Procedia Engineering 155 275 – 284. 2016.
- Brand, S. *How Buildings Learn*. United Kingdom: Viking Press. 1994.
- Brand, S. *How Buildings Learn: What Happens After They're Built*. London: Penguin Books. 1995.
- Carroll, J. M., Rosson, M. B. *Participatory design in community informatics*. Center for Humane Computer Interaction. College of Information Sciences and Technology. The Pennsylvania State University. University Park, PA 16802, USA. 2007.
- Cash, P. J., et al. *Behavioural design: A process for integrating behaviour change and design*. Design Studies, <http://dx.doi.org/10.1016/j.destud.2016.10.001>, 2016.

- Chiang, et al. *The effects of music and nature sounds on cancer pain and anxiety*. Disertasi. 2012.
- Ching, Francis D. K. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tataan*. Penerbit Erlangga. 2007.
- Chressetianto, A. *Pengaruh Aksesoris dan Elemen Pembentuk Ruang terhadap Suasana dan Karakter Interior Lobi Hotel Artotel Surabaya*. Jurnal Intra. Vol 1: hal 1-7. 2013.
- Coradi, A., Heinzen, M., dan Boutellier, R. *A longitudinal study of workspace design for knowledge exploration and exploitation in the research and development process*. Creativity and Innovation Management, 24, 55-71. doi:10.1111/ caim.12099. 2015.
- Cummings, Neil G. *Fostering Sustainable Behavior Through Design: A Study of the Social, Psychological, and Physical Influences of the Built Environment*. Master Theses. University of Massachusetts Amherst. Page 46. 2014.
- Dennis, A.R. *Information Exchange and Use in Group Decision Making: You Can Lead a Group to Information, but You Can't Make It Think*. MIS Quarterly, 20, 4, 1996, pp. 433-457. 1996.
- Dennis, A.R., et al. *Sparkling Creativity: Improving Electronic Brainstorming with Individual Cognitive Priming*. 45th Hawaii International Conference on System Sciences. 2012.
- Dhabhar, F. S. *The short-term stress response – Mother nature's mechanism for enhancing protection and performance under conditions of threat, challenge, and opportunity*. Frontiers in Neuroendocrinology. <https://doi.org/10.1016/j.yfrne.2018.03.004>. 2018.
- Garfield, M.J., Taylor, N.J., Dennis, A.R., Satzinger, J.W. *Research report: Modifying Paradigms - individual differences, creativity techniques, and exposure to ideas in group idea generation*. Information Systems Research, 12, 3, 2001, pp. 322-333. 2001.
- Gobble, MaryAnne M. *The Persistence of Brainstorming*. Research Technology Management. 2014. 57:1, 64-67, DOI: 10.5437/08956308X5701005. 2014.

- Graham, William K. *Acceptance of Ideas Generated Through Individual and Group Brainstorming*, The Journal of Social Psychology, 2010. 101:2, 231-234, DOI: 10.1080/00224545.1977.9924013. 2010.
- Groat, L.N, & Wang, D. *Architectural Research Methods*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 2013.
- Grutter, J.K. *Asthetik der Architektur: Grundlagen der Architektur-Wahrnehmung*. University of Shahid Beheshti Publications. Tehran, 2007.
- Hadinoto. *Arsitektur dan Kota-kota di Jawa pada Masa Kolonial*. Graha Ilmu. Yogyakarta. 2010.
- Haines, H., Wilson, J.R., Vink, P., Koningsveld, E. *Validating a framework for participatory ergonomics (the PEF)*. Ergonomics 45 (4), 309e327. <http://dx.doi.org/10.1080/00140130210123516>. 2002.
- Hameed, A., Amjad, S. *Impact of Office Design on Employees' Productivity: A Case study of Banking Organizations of Abbottabad, Pakistan*. Journal of Public Affairs, Administration, and Management. Vol 3: hal 1-9. 2009.
- Hoof, Joost van., et al. *The integrated and evidence-based design of healthcare environments*. Architectural Engineering and Design Management. Vol. 11, No. 4, 243–263, <http://dx.doi.org/10.1080/17452007.2014.892471>. 2015.
- Hasibuan, M.S.P. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara. 2002.
- Herring, H., & Roy, R. *Technological innovation, energy efficient design and the rebound effect*. Technovation, 27(4), 194e203. 2007.
- Hidjaz, T. *Interaksi Perilaku dan Suasana Ruang di Perkantoran Kasus di 2 lokasi Kantor Pusat PT. Telkom, Bandung*. Jurnal Itenas Rekarupa, Institut Teknologi Nasional Bandung. FSRD-Itenas | No.1 | Vol.I. Januari – Maret 2011. Hal 22.
- Imatama, Zuhrina. *Pengaruh Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan di Lembaga Pendidikan Perkebunan (LPP) Kampus Medan*. Medan: Program Strata-1 Jurusan Manajemen Universitas Sumatera Utara. 2006.
- Jennatha, K. Aysha, Nidhish P. J. *Aesthetic judgement and visual impact of architectural forms: a study of library buildings*. International Conference

- on Emerging Trends in Engineering, Science and Technology (ICETEST - 2015). 2016.
- Jones, J. C. *Design Methods: seeds of human futures*. 1970.
- Judith P. Zinsser. *Emilie du Chatelet: Daring Genius of the Enlightenment*. Penguin. ISBN 0143112686. 2007.
- Jäger, N., Schnädelbach, N., Hale, J. *Embodied Interactions with Adaptive Architecture*. dalam *Architecture and Interaction: Human Computer Interaction in Space and Place*. Edited by Nicholas S. Dalton, Holger Schnädelbach, Mikael Wiberg, and Tasos Varoudis, 183– 202. Berlin: Springer. 2016.
- Jäger, N., Schnädelbach, N., Hale, J., Kirk, D., Glover, K. *Reciprocal Control in Adaptive Environments*. *Interacting with Computers* 29 (4): 512–529. doi:10.1093/iwc/iww037. 2017.
- Kelders, S.M., Kok, R.N., Ossebaard, H.C., & VanGemert-Pijnen, J.E.W.C. *Persuasive system design does matter: A systematic review of adherence to web-based interventions*. *Journal of Medical Internet Research*, 14(6), e152. 2012.
- Keling, G. *Typology of Dutch Colonial Building in Singaraja*. Balai Arkeologi Bali. 2016.
- Kronenburg, R. *Portable Architecture*. Basel: Birkhäuser. 2012.
- Laurens, J.M. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT Grasindo. 2004.
- Lehman, M.L (n.d). *How Sensory Design Can Help Responsive Architecture Be More Effective*. <http://marialorenalehman.com/post/how-sensory-designcan-help-responsive-architecture-be-more-effective>.
- Lechtzin, N., Bone, U., Aspirate, M., Busse, A. M., & Smith, M. T. *A Randomized trial of nature scenery and sounds versus urban scenery and sounds to reduce pain in adults*. *Journal of Alternative Complementary Medicine*, 16(9), 965–972. <http://doi.org/10.1089/acm.2009.0531>. 2010.
- Lubis, Kartika S. *Stres Dan Dampaknya Terhadap Prestasi Kerja Pegawai Negeri Sipil*. *Eko dan Bisnis (Riau Economics and Business Reviewe)* Volume 9, Nomor 1, Maret 2018. P. ISSN: 1410-7988. E. ISSN: 2614-123X. 2018.

- Lundström, A., *et al.* *Case study: developing campus spaces through co-creation.* Architectural Engineering and Design Management, 2016. ISSN: 1745-2007.
- Luthans, F. *Perilaku Organisasi*. Edisi 10. Diterjemahkan oleh: V.A Yuwono, dkk. Yogyakarta: ANDI. 2006.
- Madanipour, A. *Design of Urban Space: An Inquiry into a Socio-Spatial Process, Urban Processing and Planning Enterprises.* Tehran, 2008.
- Mahmoodinejhad, H., *et al.* *The urban environment phenomenology: contemplation on promoting the space to urban place.* Environ. Sci. Technol. 39 282–297. 2009.
- Majchrzak, A., Rice, R.E., Malhotra, A., Nelson, A., Ba, S. *Technology Adaptation: The Case of a Computer-Supported Inter-Organizational Virtual Team.* MIS Quarterly, 24, 4, 2000, pp. 569-600. 2000.
- Mäki, T. *Multi-disciplinary discourse on design-related issues in construction site meetings.* Procedia Economics and Finance, 21, 231–238. doi:10.1016/S2212-5671(15)00172-0. 2015.
- McElroy, James C., Morrow, Paula C. *Employee reactions to office redesign: A naturally occurring quasi-field experiment in a multi-generational setting.* Human relations 63(5) 609–636. sagepub.co.uk/journalsPermissions.nav DOI: 10.1177/0018726709342932. 2010.
- Megahed, N. A. *Understanding kinetic architecture: typology, classification, and design strategy.* Architectural Engineering and Design Management, DOI: 10.1080/17452007.2016.1203676. <http://dx.doi.org/10.1080/17452007.2016.1203676>. 2016.
- Mills, G. R. W., *et al.* *Rethinking healthcare building design quality: an evidence-based strategy.* Building Research & Information. Vol. 43, No. 4, 499–515, <http://dx.doi.org/10.1080/09613218.2015.1033880>. 2015.
- Moghtadaie, M. Mir. *The criteria to evaluate the possibility of formation, record and transfer of public memories in the City – Tehran Case Study.* Honar-haye-Ziba 37 5–16. 2009.

- Mukherjee, N. *Drawing Roads, Building Empire: Space and Circulation in Charles D'Oyly's Indian Landscape*. South Asia: Journal of South Asian Studies, 37:2, 339-355, DOI: 10.1080/00856401.2014.887975. 2014.
- Mulyadi, Eko., Puspitasari, Dian Eka., Permatasari, Dian. *Pengaruh Musik Suara Alam Terhadap Tekanan Darah Ibu Hamil Di Polindes Pagar Batu Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep*. Wiraraja Medika. Vol 3, No 1 : Jurnal Medika. 2013.
- Nelson, J., Buisine, S., Aoussat, A. *Anticipating the use of future things: towards a framework for prospective use analysis in innovation design projects*. Appl. Ergon. 44, 948e956. 2013.
- Nijstad, B. A., Stroebe, W. *How the Group Affects the Mind: A Cognitive Model of Idea Generation in Groups*. Personality and Social Psychology Review, 10, 3, 2006, pp. 186-213. 2006.
- Parsace, M., et al. *Space and place concepts analysis based on semiology approach in residential architecture - The case study of traditional city of Bushehr, Iran*. HBRC Journal. Housing and Building National Research Center. 2014.
- Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 5 Tahun 2005 Tentang Pelestarian Bangunan Dan/Atau Lingkungan Cagar Budaya.
- Plowright, P.D. *Revealing Architectural Design: Methods, Framework, and Tools*. New York: Routledge. 2014.
- Qurrotaa'yun, I. Z., Setijanti P. *Sekolah Non-Formal bagi Anak Jalanan dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku*. Jurnal sains dan seni pomits vol. 6, no. 2 2337-3520 (2301-928x print). 2017.
- Robbins, Stephen P. and Timothy A. Judge. *Perilaku Organisasi*. Diterjemahkan oleh: Diana Angelica. Jilid 2, Ed 12. Jakarta: Salemba Empat. 2008.
- Robbins, Stephen P. *Perilaku Organisasi: Konsep, Kontroversi, Aplikasi*. Diterjemahkan oleh: Handayana Pujaatmaka. Jilid 1. Jakarta: Prenhallindo. 1996.
- Rocha, R., Mollo, V., Daniellou, F. *Work debate spaces: a tool for developing a participatory safety management*. Appl. Ergon. 46, 107e114. 2015.

- Rowland, D., Howe, T.N. *Vitruvius: Ten Books on Architecture*. Cambridge University Press, Cambridge. ISBN 0-521-00292-3. 1999.
- Safrilia, A. *Sensory Design: Pusat Rehabilitasi Autis Hipersensitif Dan Hiposensitif di Kota Malang*, Tesis Master., Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya. 2017.
- Schnädelbach, H. *Adaptive Architecture-A Conceptual Framework*. In Media City: Interaction of Architecture, Media and Social Phenomena, 523–556. Weimar: Media City. http://www.cs.nott.ac.uk/~pszhms/pdfs/Schnadelbach_FrameworkOfAdaptiveArchitecture_MediaCity2010.pdf. 2010.
- Schnädelbach, H. *Conceptual Framework of Adaptive Architecture*. 2016.
- Schnädelbach, H., N. Jäger, N. Dalton, D. Kirk, S. Nabil, and E. Churchill. *People, Personal Data and the Built Environment*. DIS 2017 Companion - Proceedings of the 2017 ACM Conference on Designing Interactive Systems, 360–363. doi:10.1145/3064857.3064864. 2017.
- Schuler, R. S. *Definition and Conceptualization of Stress in Organizations*. Organizational Behavior and Human Performance, 25, 184-215. 1980.
- Siagian, S.P. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara. 2011.
- Siva, J. P. S., & London, K. Investigating the role of client learning for successful architect–client relationships on private single dwelling projects. *Architectural Engineering and Design Management*, 7(3), 177–189. doi:10.1080/17452007.2011.594570. 2011.
- Smith, R. C., dan Iversen, O. S. *Participatory design for sustainable social change*, *Design Studies*. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2018.05.005>. 2018.
- Snyder, J. C., Catanese, A. J. *Pengantar Arsitektur*. Jakarta: Erlangga. 1984.
- Soekiman, D. *Kebudayaan Indis – Dari Zaman Kompeni sampai Revolusi*. Komunitas Bambu. Beji – Depok. 2014.
- Søiland, Elisabeth., Hansen, Geir K. *Ideas or reality? Flexible space – flexible people?*. *Intelligent Buildings International*. DOI: 10.1080/17508975.2019.1573355. 2019.
- Stepanek, M. *Using the Net for brainstorming*. Business Week, Vol. 3659, 1999. pp. 55-57. 1999.

- Stringer, A., Dunne, J., & Boussabaine, H. (2012). Schools design quality: A user perspective. *Architectural Engineering and Design Management*, 8(4), 257–272. doi:10.1080/17452007.2012.683768.
- Undang-undang Republik Indonesia nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya.
- Urquhart, L., Schnädelbach H., Jäger, N. *Adaptive Architecture: regulating human building interaction*. *International Review of Law, Computers & Technology*. DOI: 10.1080/13600869.2019.1562605. 2019.
- Wang, Z., Wang, N. *Knowledge sharing, innovation and firm performance*. *Expert Systems With Applications*, 39, 8899-8908. 2012.
- Wiggers, Riana. R. A. *Penataan Kembali Jalan Pejanggik Sebagai Walkable Culinary Corridor*. Master thesis. Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. 2015.
- Wulur, F. A., et al., *Gaya Bangunan Arsitektur Kolonial Pada Bangunan Umum Bersejarah di Kota Manado*. *Sabua* Vol.7, No.1: 371-382 Maret 2015.
- Yu, B. Y., et al., *Human behavior and domain knowledge in parameter design of complex systems*, *Design Studies*, <http://dx.doi.org/10.1016/j.destud.2016.04.005>. Page 20. 2016.
- Zavani, M. N., Rahardjo S. *Pengaruh Setting Elemen Fisik Ruang Kantor Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan - Studi Kasus: Kantor Redaksi Harian Umum Pikiran Rakyat, Bandung*. *Jurnal Rancangan Interior & Rancangan Produk*. Vol.1 No.1, April 2016. ISSN 2477 – 0566.
- Zevi, B. *Saper vedere l'architettura*. Shahidi, Tehran. 2009.
- <https://www.archdaily.com/773971/architecture-is-121-definitions-of-architecture> (diakses pada tanggal 15 April 2019)
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Architecture> (diakses pada tanggal 15 April 2019)
- www.workspacedesign.co.uk (diakses pada tanggal 15 Maret 2018)
- www.bbc.com (diakses pada tanggal 15 Maret 2018)
- www.archdaily.com (diakses pada tanggal 29 Maret 2018).
- http://www.bbc.com/indonesia/vert_fut/2016/09/160921_vert_fut_kelelahan_kerja a (diakses pada tanggal 27 Maret 2018).

[http://www.liputan6.com/health/read/3119017/kenali-faktor-penyebab-stres-di-tempat-kerja-oleh Ketua Umum Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia \(PDSKJI\) Eka Viora.](http://www.liputan6.com/health/read/3119017/kenali-faktor-penyebab-stres-di-tempat-kerja-oleh-Ketua-Umum-Perhimpunan-Dokter-Spesialis-Kedokteran-Jiwa-Indonesia-(PDSKJI)-Eka-Viora) (diakses pada tanggal 27 Maret 2018).

<http://www.banjarbarukota.go.id/sejarah> (diakses pada tanggal 4 juni 2018, jam 15.00 wib).

<http://www.tribunnews.com/regional/2016/04/28/menengok-makam-van-der-pijl-si-perancang-kota-banjarbaru> (diakses pada tanggal 4 juni 2018, jam 15.00 wib).

<http://kalsel.prokal.co/read/news/5935-pengusulan-balaikota-jadi-cagar-budaya-di-kota-banjarbaru> (diakses pada tanggal 4 juni 2018, jam 15.00 wib).

https://www.tripadvisor.com/LocationPhotoDirectLink-g6440630-d6491643-i95499282-Lapangan_Murdjani-Banjarbaru_South_Kalimantan_Kalimantan.html (diakses pada tanggal 4 juni 2018, jam 17.00 wib).

<http://www.banjarbarukota.go.id/wisata.html> (diakses pada tanggal 4 juni 2018, jam 17.00 wib)

<https://www.inexhibit.com/mymuseum/danish-jewish-museum-copenhagen-daniel-libeskind/>

<https://libeskind.com/work/danish-jewish-museum/>

<http://gemaintermulia.co.id/tip/rancangan-ruang-kantor-modern/>

<https://www.virmansyah.info/2015/12/5-cara-supaya-ruang-kantor-tidak-terasa-sumpek.html>

<https://miravee.wordpress.com/2015/01/10/tata-ruang-kantor-office-lay-out/>

<https://workplaceinsight.net/premium-content/briefings/>

<https://www.frideas.co.id/contoh-ruang-kantor-nyaman-dan-modern/>

<http://www.edisonplaceny.com/>

<https://www.decodeko.co.id/blog/kantor-google/>

<https://citratowers.com/2017/09/11/creo-ruang-kerja-kreatif-dan-modern-untuk-pengusaha-muda/#prettyPhoto>

<https://www.archdaily.com/802941/house-parts-office-peoples-architecture-office/586dcd66e58ecef7a000003a-house-parts-office-peoples-architecture-office-image>

<https://www.archdaily.com/887482/bmlz-villa-office-tsutsumi-and-associates/5a655c87f197cc2ab50001e7-bmlz-villa-office-tsutsumi-and-associates-photo>

<https://www.architonic.com/en/products/nurus-desks/3100100/3238875/1>

<https://mywhiteboards.com/desktop-privacy-divider.html>

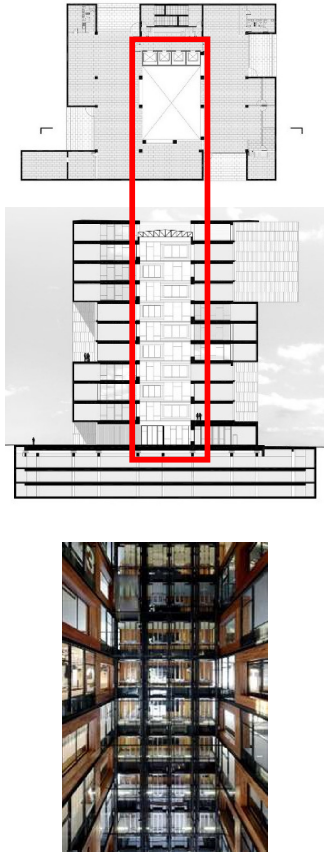
<https://www.amazon.com/Jerry-Maggie-Computer-Personal-Livingroom/dp/B079MCP4DG>

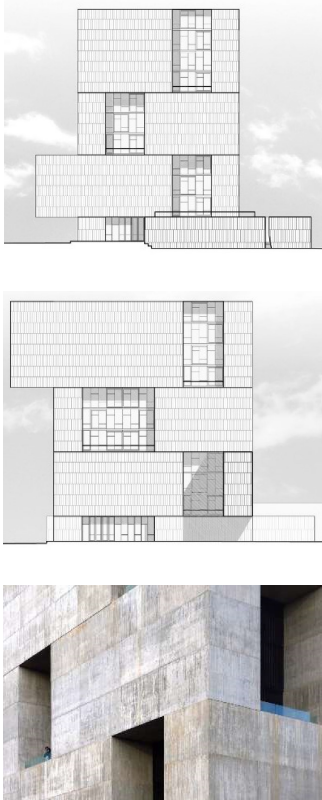
LAMPIRAN 1

VALIDASI PROSES RANCANGAN: *FORCE BASED FRAMEWORK*

INNOVATION CENTER UC - ANACLETO ANGELINI / ALEJANDRO
ARAVENA | ELEMENTAL

PROSES	ANALISA	KEYWORD/STATEMENT
Identifikasi <i>Force</i> (<i>CONTEXT</i> <i>CULTURE NEED</i>)	Dalam rancangan ini, <i>force</i> yang digunakan ada 2 jenis, yang pertama adalah konteks kebutuhan ruang dan aktivitas dari sebuah perusahaan ataupun pelaku bisnis, bisa bertemu atau bertukar pikiran dan menemukan sesuatu dengan para peneliti atau akademisi di kampus. Yang kedua adalah konteks efisiensi energi yang dimana dilihat dari langgam yang digunakan pada bangunan perkantoran di kota Santiago yang sangat kontemporer dengan menggunakan kaca sebagai selubung bangunan akan tetapi tidak memikirkan konsumsi energinya.	... <i>to create a center where companies, businesses and more in general, demand, could converge with researchers and state of the art university knowledge creation. Our proposal to accommodate such goals was to design a building in which at least 4 forms of work could be verified.</i> ... <i>this building had to respond to the client's expectation of having an innovation center with a "contemporary look", but the uncritical search for contemporariness has populated Santiago with glass towers that due to the desert climatic local condition have serious greenhouse effect in interiors.</i>
<i>PROPOSE FORM <</i> <i>> REFINE < ></i> <i>ASSEMBLE</i>	Menggunakan tipe lift sebagai bagian utama dari bangunan (core) akan tetapi berbeda dari lift biasanya yang menggunakan dinding tebal yang massif, dalam bangunan ini justru menggunakan batasan yang transparan. Ini bertujuan untuk membuat koneksi antara pengguna ruang dan pengguna	... <i>from the elevator's lobby with a bench where to sit if you happen to run into somebody that has interesting information to share, to a transparent atrium where you can sneak into what others are doing while circulating vertically, to elevated squares throughout the entire height of the building.</i>

PROSES	ANALISA	KEYWORD/STATEMENT
	transportasi vertikal atau sirkulasi horizontal agar bisa saling mengintip ruang satu dengan ruang lain, lantai satu dengan lantai lainnya.  Dalam menanggapi konteks konservasi energi akan tetapi juga mempertahankan aspek rancangan kontempornya, bangunan ini tidak menggunakan sesuatu yang terlalu ilmiah, melainkan hanya menggantikan fasad kontemporer kaca transparan menjadi sesuatu yang massif yang	... The way to avoid undesired heat gains is not rocket science; it is enough to place the mass of the building on the perimeter, have recessed glasses to prevent direct sun radiation and allow for cross ventilation. By doing so we went from 120 kW/m²/year (the consumption of a typical glass tower in Santiago) to 45kW/m²/year. Such an opaque facade was

PROSES	ANALISA	KEYWORD/STATEMENT
	mengurangi jumlah beban panas pendinginan yang masuk ke dalam bangunan. Kemudian menggunakan prinsip ventilasi silang yang kemudian membentuk fasad nya yang terlihat kontemporer akan tetapi tapi massif, juga hemat energi. 	<i>not only energetically efficient but also helped to dim the extremely strong light that normally forces to protect interior working spaces.</i>
PROPOSAL		Proposal Rancangan

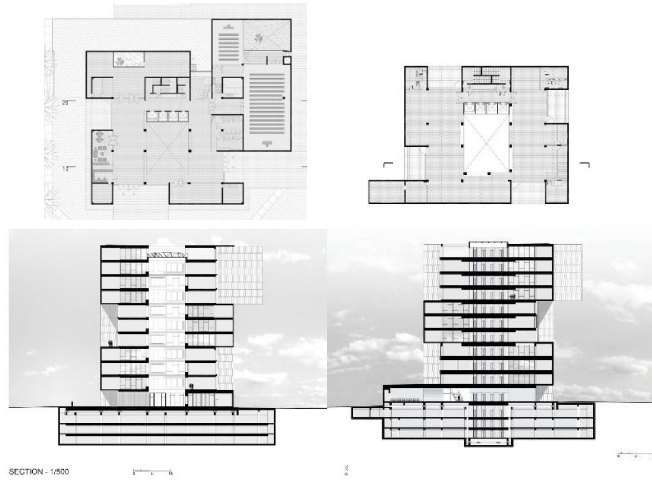
Kesimpulan:

Innovation Center UC ini menggunakan *force-based framework* dalam tahap proses rancangannya. Melihat konteks bangunan dimana keinginan dan kebutuhan klien akan 4 formasi kegiatan yang menyatu dalam satu wadah bangunan untuk saling berintegrasi. Juga bentukan fasad massif kontemporer yang merepresentasikan dan menjadi ikon kota bentuk kontemporer yang hemat energi.

VALIDASI PROSES RANCANGAN: *FORCE BASED FRAMEWORK*

INNOVATION CENTER UC - ANACLETO ANGELINI / ALEJANDRO
ARAVENA | ELEMENTAL

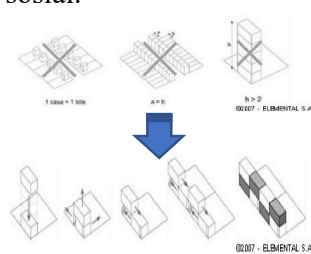
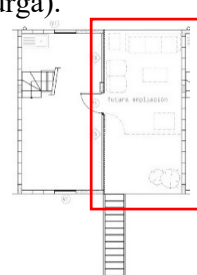
Note: Won Pritzker Prize 2016



LAMPIRAN 2

VALIDASI PROSES RANCANGAN: *FORCE BASED FRAMEWORK*

QUINTA MONROY / ELEMENTAL

PROSES	ANALISA	KEYWORD/STATEMENT
Identifikasi <i>Force</i> (<i>CONTEXT CULTURE NEED</i>)	Rancangan ini memanfaatkan <i>force</i> yang berupa tuntutan sosial dan ekonomi masyarakat yang merupakan penduduk ilegal. Juga ditambah dengan perosalan lain mengenai <i>Housing Policy</i> yang ada di daerah tersebut.	... <i>To settle the 100 families of the Quinta Monroy, in the same 5,000 sqm site that they have illegally occupied for the last 30 years...</i> ... <i>We had to work within the framework of the current Housing Policy, using a US\$ 7,500 subsidy with which we had to pay for the land, the infrastructure and the architecture.</i>
<i>PROPOSE FORM < > REFINE < > ASSEMBLE</i>	Menggunakan rancangan <i>incremental</i> pada hunian sosial.  Meletakkan sebuah ruang kolektif untuk beberapa keluarga dengan akses terbatas (hanya 20 kepala keluarga). 	... <i>we saw that a building blocks expansions; that is true, except on the ground and the top floor. So, we worked in a building that had just the ground and top floor.</i> ... <i>In between the private and public space, we introduced the collective space, conformed by around 20 families. The collective space (a common property with restricted access) is an intermediate level of association that allows surviving fragile social conditions.</i>

PROSES	ANALISA	KEYWORD/STATEMENT
	 Hunian-hunian tersebut nantinya akan bertambah dan memadat kemudian membantuk ruang kolektif dan publik sesuai dengan pertumbuhan kebutuhan huniannya. 	<i>... the provision a physical space for the "extensive family" to develop, has proved to be a key issue in the economical take off of a poor family.</i> <i>... due to the fact that 50% of each unit's volume, will eventually be self-built, the building had to be porous enough to allow each unit to expand within its structure.</i>
PROPOSAL		Proposal Rancangan

Kesimpulan:

Quinta Monroy ini menggunakan *force-based framework* dalam tahap proses rancangannya. Melihat konteks bangunan dimana keinginan masyarakat akan hunian yang legal dan juga melihat konteks ekonomi dimana subsidi untuk hunian bagi masyarakat tersebut hanya US\$ 7,500 (di Chille biaya tersebut hanya bisa untuk 30 kepala keluarga). Maka dari permasalahan tersebut menjadikan sebuah rancangan yang hunian sosial *incremental* yang dampak pertumbuhan ekonomi dan sosial hunian tersebut sangat berkelanjutan.

VALIDASI PROSES RANCANGAN: *FORCE BASED FRAMEWORK*

QUINTA MONROY / ELEMENTAL

Note: Won Pritzker Prize, Use a Participatory Design Approach.



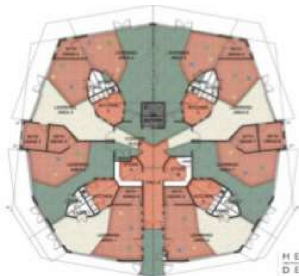
halaman ini sengaja dikosongkan

LAMPIRAN 3

VALIDASI PROSES RANCANGAN: *FORCE BASED FRAMEWORK*

WESTERN AUTISTIC SCHOOL, LAVERTON VICTORIA, AUSTRALIA /
HEDE ARSITEK.

PROSES	ANALISA	KEYWORD/STATEMENT
Identifikasi <i>Force</i> (<i>CONTEXT</i> <i>CULTURE NEED</i>)	<i>Force</i> yang dijadikan sebuah nilai tambah yang kemudian menjadikannya sebuah elemen rancangan adalah tingkah laku dari pengguna bangunan sekolah untuk anak autis ini. Kemudian membuat elemen-elemen rancangan yang menunjang kegiatan belajar mengajar di dalam sekolah.	<i>... The design grew up from the teaching methods used by the teachers, with spaces designed specifically for the education for children with autism.</i>
<i>PROPOSE FORM <</i> <i>> REFINE < ></i> <i>ASSEMBLE</i>	Membuat area belajar terbagi menjadi 8, dan dilengkapi area bermain outdoor yang dekat ruang pengawasan dari guru. 	<i>... The main feature of the building is the children's pods which combines 8 learning areas around central stores, toilets and offers direct access to external play and learning as well as teacher support and contact.</i>

PROSES	ANALISA	KEYWORD/STATEMENT
	Menggunakan denah dan elemen-elemen dengan rancangan yang berbentuk sederhana dan    tumpul. Menggunakan konsep <i>wayfinding</i> untuk memudahkan dalam sirkulasi melalui media warna-warna berbeda.  	
PROPOSAL		Proposal Rancangan

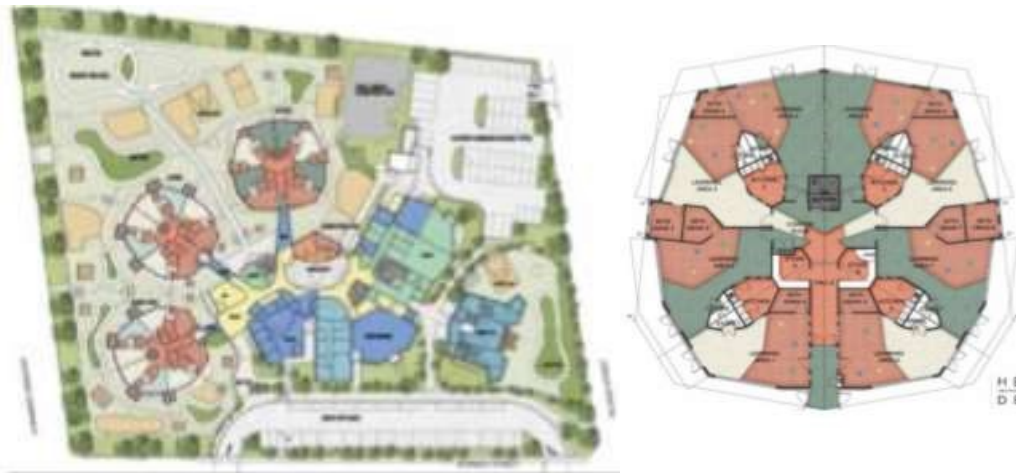
Kesimpulan:

Western Autistic School ini dirancang dengan melihat sensitifitas dari anak-anak autis yang menjadikannya sebagai potensi untuk merencanakan sebuah sekolah

yang berkarakter, dengan menerapkan dalam elemen-elemen rancangan dan sirkulasinya. Karakter tersebut tidak hanya dilihat dari ruangan dan bentuk, juga karakter fasilitas.

VALIDASI PROSES RANCANGAN: *FORCE BASED FRAMEWORK*

WESTERN AUTISTIC SCHOOL, LAVERTON VICTORIA, AUSTRALIA /
HEDE ARSITEK.



halaman ini sengaja dikosongkan

LAMPIRAN 4

FORMAT KUISIONER 1

Nama :
Instansi/Bagian :
/Subbag. Kerja
Tanggal :

(Rutinitas Kerja)

1. Sudah berapa lama anda bekerja di balai kota ini?

- a. < 5 tahun
- b. > 5 tahun
- c. > 10 tahun
- d. > 20 tahun

(Rutinitas Kerja)

2. Berapa lama waktu efektif anda bekerja dalam sehari?

- a. 4 jam
- b. 6 jam
- c. 8 jam
- d. ≥ 8 jam (.... jam)

(Rutinitas Kerja)

3. Ada berapa layanan yang ada di dalam instansi tempat anda bekerja?

- a. 1 layanan
- b. 2 layanan
- c. 3 layanan
- d. ≥ 3 layanan (....layanan)

(Sirkulasi Kerja)

4. Bagaimana alur pelayanan di dalam instansi tempat anda bekerja?

- a. 1 arah (langsung)
- b. 2 arah (bolak-balik/berhubungan dengan instansi lain)
- c. Penghubung/Pemberi informasi dan arahan
- d. Kombinasi

(Kenyamanan Ruang Kerja)

5. Apa yang anda lakukan ketika bosan saat jam bekerja di ruang/meja anda bekerja?

- a. Bekerja sembari mendengarkan musik
- b. Berhenti sejenak dan keluar ruangan
- c. Mengobrol dengan teman
- d. Lainnya (.....)

(Kenyamanan Ruang Kerja)

6. Faktor apa yang membuat anda bosan dalam bekerja didalam instansi tempat anda bekerja?

- a. Ruangan terlalu bising
- b. Warna ruang terlalu monoton
- c. Susunan ruang tidak dinamis/tidak berubah-ubah
- d. Lainnya (.....)

(Kenyamanan Ruang Kerja)

7. Perubahan ruang kerja yang seperti apa yang anda inginkan di dalam instansi tempat anda bekerja?

- a. Ditambahkan fasilitas coffee break
- b. Warna ruang kerja yang berubah-ubah
- c. Susunan ruang kerja yang berubah-ubah (sesuai waktu yang disepakati)
- d. Lainnya (.....)

LAMPIRAN 5

FORMAT KUISIONER 2

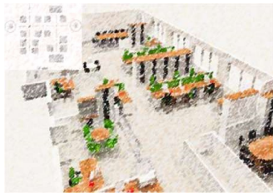
Nama :
Instansi/Bagian :
/Subbag. Kerja :
Tanggal :

1. Konsep Pola Organisasi Ruang Kerja yang seperti apa yang lebih nyaman untuk Anda?

a.Konsep Pola Linier



b.Konsep Pola Axial



c.Konsep Pola Grid



d.Konsep Pola Central



e.Konsep Pola Radial



f.Konsep Pola Kluster

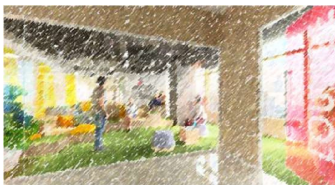


2. Konsep Partisi dan Nuansa Ruang Kerja yang seperti apa yang lebih nyaman dan memberikan nuansa segar sehingga Anda lebih produktif dalam bekerja di ruangan kerja?

a.Konsep Partisi Kaca Transparan dengan Vegetasi menggantung



b.Konsep Partisi Kaca Transparan dengan Vegetasi rumput sintetis pada lantai



c.Konsep Nuansa Rumah Tinggal dengan Partisi Tirai dan pekakas rumah tinggal



d.Konsep Membingkai Ruang Luar (taman) di dalam Ruang Kerja dengan bingkai kaca sebagai partisi



3. Konsep Ruang Kerja Personal yang seperti apa yang lebih membuat Anda lebih nyaman dan lebih fokus dalam bekerja?

a.Konsep meja kerja solo



b.Konsep meja kerja duo



c.Konsep meja kerja trio



d.Konsep meja kerja quatro



e.Konsep meja kerja grup



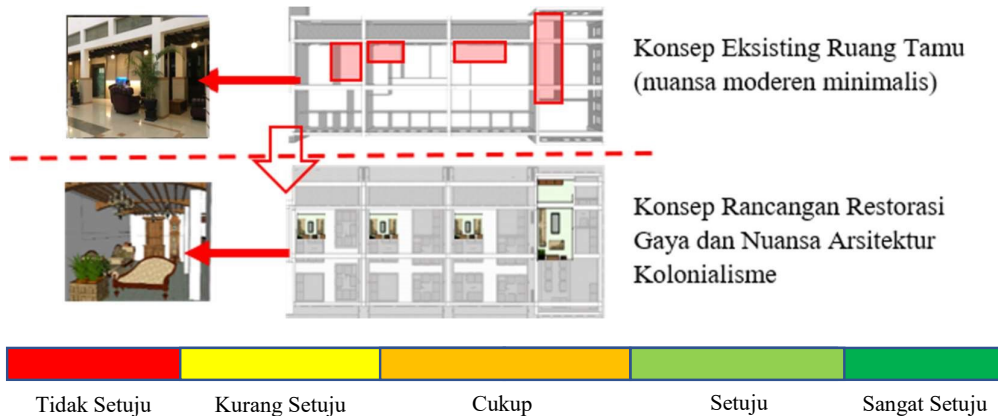
LAMPIRAN 6

FORMAT KUISIONER 3

Nama :
Instansi/Bagian :
/Subbag. Kerja :
Tanggal :

1. Konsep "Time Framing" pada ruang lobby dan ruang tamu.

Konsep ini bertujuan untuk mengembalikan gaya arsitektur kolonial dan nuansanya berdasarkan UU dan perda cagar budaya, serta referensi-referensi yang berkaitan dengan gaya arsitektur kolonialisme. Juga memberikan nuansa kolonialisme yang kuat dengan menghadirkan ornamen, dekorasi, perabot, serat struktur ekspos gaya arsitektur kolonialisme.

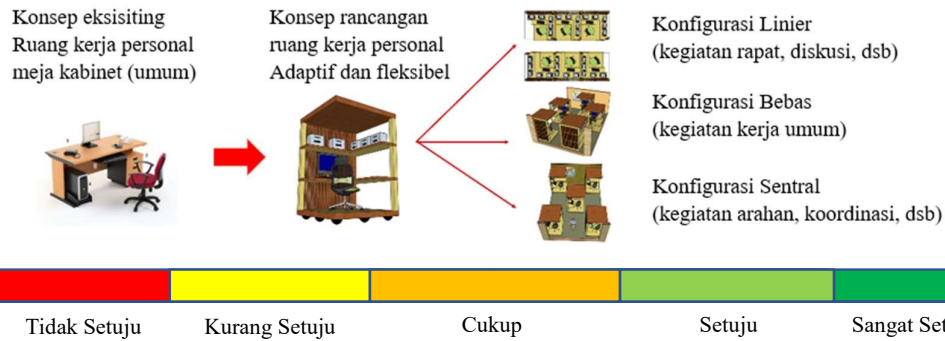


Apa alasan anda tidak setuju dengan rancangan atau apakah ada masukkan yang lebih lagi untuk rancangan?

Jawaban :

2. Konsep "Mobile Working Desk" untuk ruang kerja personal

Konsep ini memiliki adaptivitas dan fleksibilitas pergerakan yang leluasa. Menggunakan roda berserta pengunci pada bagian bawahnya dan memiliki rancangan "box" untuk privasi yang lebih nyaman dan compact. Serta memiliki beberapa konfigurasi sehingga dapat membentuk fungsi ruang baru dalam ruang yang sama. Pergerakan tersebut nantinya dibatasi oleh konsep ruang cluster tiap ruang sub-bagian kerja.

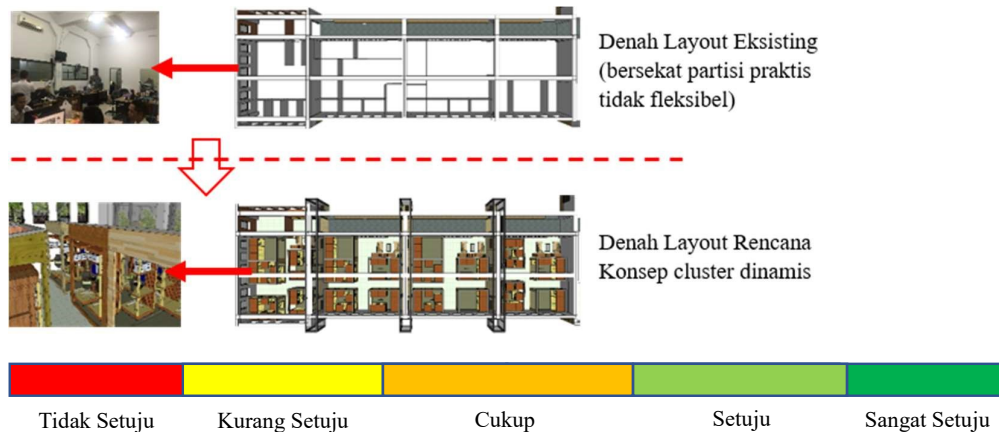


Apa alasan anda tidak setuju dengan rancangan atau apakah ada masukkan yang lebih lagi untuk rancangan?

Jawaban :

3. Konsep "Cluster Working Section" untuk ruang sub bagian kerja

konsep cluster kerja yang memiliki adaptivitas dan fleksibilitas dalam konteks nuansa dan warna karena menggunakan tipe "box" sehingga dapat diubah sesuai kesepakatan bagian kerja dan juga dapat dipindahkan. Karena adaptif dan fleksibilitas tersebut dapat diatur sesuai keinginan dan kesepakatan dari tiap ruang sub-bagian kerja sehingga konfigurasi dan nuansa lebih beragam dan menciptakan dinamika.

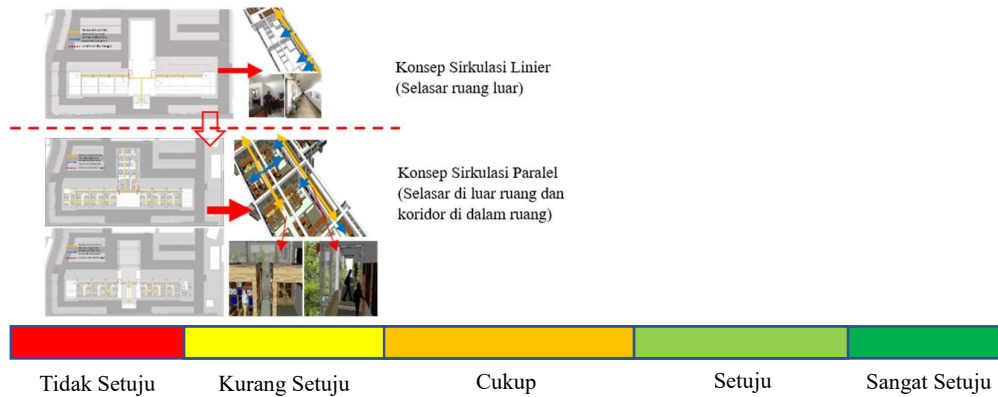


Apa alasan anda tidak setuju dengan rancangan atau apakah ada masukkan yang lebih lagi untuk rancangan?

Jawaban :

4. Konsep Sirkulasi Paralel

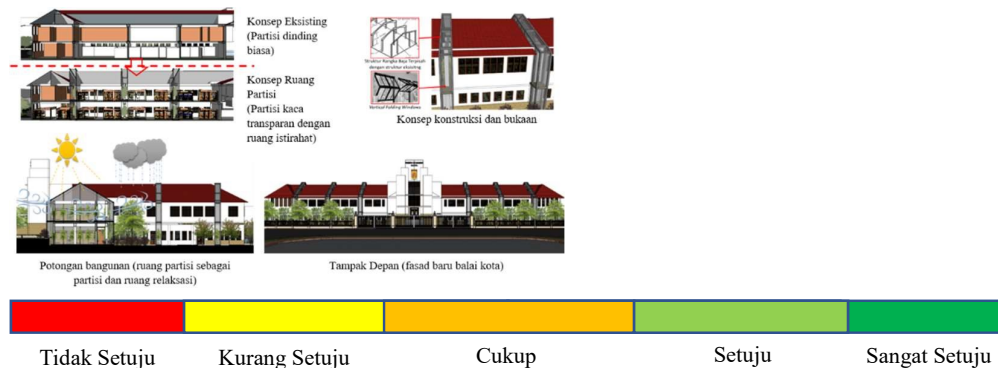
Konsep sirkulasi ini adalah hasil timbal balik dari penyusunan konfigurasi organisasi ruang yang dinamis, adaptif dan fleksibel sehingga menyediakan ruang sirkulasi baru di dalam ruang kerja yang menghubungkan tiap-tiap sub bagian kerja, bagian kerja, serta instansi kerja. Dengan model sirkulasi ini menjadikan mobilitas pekerja untuk urusan kerja antar bagian atau instansi kerja menjadi lebih efisien.



Apa alasan anda tidak setuju dengan rancangan atau apakah ada masukkan yang lebih lagi untuk rancangan?

Jawaban :

5. Konsep "Natural Partition Space" untuk mempartisi antar ruang bagian kerja



Apa alasan anda tidak setuju dengan rancangan atau apakah ada masukkan yang lebih lagi untuk rancangan?

Jawaban :

6. Apakah Anda sebelumnya mengetahui atau mempelajari tentang undang-undang tentang bangunan cagar budaya dan standard pada ruang kerja kantor pemerintahan?



halaman ini sengaja dikosongkan

LAMPIRAN 7

PROSES PENETAPAN KRITERIA KHUSUS PERANCANGAN

Pada proses penentuan kriteria khusus perancangan dimulai dengan mencari kriteria umum sebuah kantor yang menerapkan fleksibilitas dan adaptivitas. Sehingga prosesnya adalah menggunakan metode triangulasi teori atau literatur dan preseden sebagai kriteria umum. Tahapannya adalah membuat sintesis dari teori-teori dan preseden-preseden kemudian membuat matriks hubungan antara sintesis tinjauan literatur dan preseden dengan *force* perancangan. Tahapan awal dimulai dari triangulasi antar teori → triangulasi antar preseden → triangulasi teori dan preseden → Kriteria Umum kantor. Kemudian berlanjut kepada triangulasi Studi Observasi dengan teori-teori → Kriteria Studi Lapangan. Setelah itu dilakukan triangulasi terhadap studi wawancara dan kuesioner dengan teori-teori → Kriteria Studi Pelaku. Setelah masing-masing kriteria umum yang berdasarkan studi teori, preseden, dan studi lapangan didapatkan maka dilakukan triangulasi antar kriteria-kriteria tersebut untuk mendapatkan kriteria perancangan/khusus.

- Triangulasi Kriteria-kriteria

Sitesis Perancangan	Kriteria Kajian Literatur	Kriteria Kajian Observasi	Kriteria Kajian Wawancara dan Kuesioner
Kriteria Kajian Literatur -Partisi Ruang Transparan, sebagian kecil solid -Bentuk Ruang Dominan Persegi, sebagian kecil dinamis -Dominan dalam mengalihkan dan mengarahkan seorang pekerja dalam menuju ruang dengan memainkan warna, bentuk, partisi, serta memasukkan elemen luar ruang/gedung kantor ke dalam ruang kerja. -Dominan terhubung dengan memasukkan cahaya alami ke dalam bangunan dengan memainkan elemen bukaan seperti jendela, ventilasi, <i>skylight</i> (bukaan atas), dinding partisi, serta menghadirkan elemen lingkungan rumah tinggal ke dalam kantor.		-Partisi Ruang Transparan yang tidak mengganggu dan lebih memperlihatkan nilai cagar budaya pada bangunan. -Organisasi, Hubungan, Nuansa, dan Sirkulasi ruang kerja yang memiliki titik pengalihan kejenuhan. -Unsur dari ruang luar pada tapak kawasan dimasukkan ke dalam ruang dalam (ruang kerja) untuk meningkatkan nuansa segar di dalam ruang kerja.	-Partisi Ruang kerja yang transparan dan juga dinamis/adaptif. -Memberikan vegetasi-vegetasi serta unsur ruang luar (cahaya, suara angin dan air, dll) ke dalam ruang kerja. -Susunan, partisi, dan sirkulasi ruang kerja yang adaptif untuk mengalihkan kejenuhan kerja yang menyesuaikan dengan kejenuhan masing-masing pekerja.
Kriteria Kajian Observasi -Profil Bangunan berhubungan dengan terciptanya nuansa dan -			-Susunan dan Sirkulasi Ruang yang adaptif tanpa mengganggu nilai cagar budaya pada bangunan.

Sitesis Kriteria Perancangan	Kriteria Kajian Literatur	Kriteria Kajian Observasi	Kriteria Kajian Wawancara dan Kuesioner
sirkulasi serta pengaturan, sebagai <i>asset</i>. -Organisasi dan Hubungan Ruang berhubungan dengan terbentuknya nuansa dan sirkulasi ruang kerja, sebagai <i>constraint</i> dan <i>asset</i>. -Sirkulasi dan Nuansa berhubungan dengan profil bangunan, organisasi dan hubungan ruang, sebagai <i>constraint</i> dan <i>asset</i>. -Tapak Kawasan berhubungan dengan pembentukan sirkulasi dan nuansa ruang, sebagai <i>asset</i>. -Peraturan Bangunan berhubungan dengan profil bangunan, organisasi dan hubungan ruang kerja, sebagai <i>constraint</i>.			-Nuansa Ruang kerja yang lebih segar dan dinamis tanpa menutupi nilai atau elemen dari cagar budaya pada bangunan. -Ruang yang tidak monoton (pergerakan warna, bentuk, dll) akan tetapi tetap memperhatikan peraturan tentang standard kebutuhan ruang kerja pemerintahan.
Kriteria Kajian Studi Wawancara dan Kuesioner -Susunan dan Sirkulasi Ruang Kerja yang Fleksibel-Adaptif -Nuansa Ruang Kerja yang lebih Dinamis dan Segar -Suasana Ruang Kerja yang tidak Monoton			

Dari tabel proses triangulasi di atas maka disimpulkan bahwa kriteria perancangan yang didapatkan untuk Balai Kota Banjarbaru adalah sebagai berikut :

1. Partisi, susunan, dan sirkulasi ruang kerja yang memiliki unsur transparansi yang dinamis dan fleksibel-adaptif.
2. Organisasi, hubungan, dan suasana ruang kerja yang memiliki pengalihan kejenuhan kerja dan sirkulasi/rutinitas kerja dengan elemen-elemen ruang yang segar.
3. Elemen-elemen ruang kerja, organisasi ruang kerja, sirkulasi yang tidak monoton, sehingga dapat digerakkan atau dipindahkan atau diubah dengan mudah oleh pekerja ketika jenuh dengan suasana dan posisi ruang kerjanya.
4. Mempertahankan aspek-aspek cagar budaya pada bangunan untuk mempertahankan *asset* agar tetap memiliki nilai sejarah.
5. Ruang dengan nilai cagar budaya yang orisinil agar menciptakan perbedaan pengalaman waktu untuk menciptakan karakteristik ruang tersendiri antara ruang kerja dengan ruang kerja lain serta dengan ruang publik (ruang untuk umum/pelayanan).

LAMPIRAN 8

Tabel Program Ruang SDK

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas / item (m2)	Kapasitas (org)	Luas Ruang (m2)	Total Luas (m2)
Ruang Kepala SDK	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1 m2 / kulkas 1.5 m2 / lemari	4 2 4 1 2	13 m2	13 m2
Ruang Tamu	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / sofa	5 2	8 m2	8 m2
Asisten Kepala SDK	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	3 m2	3 m2
Ruang Meeting	1	1 m2 / orang 1 m2 / meja 1 m2 / kursi	10 10 10	30 m2	30 m2
SubTotal					54 m2
Ruang Kepala Bagian Umum	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Meeting Kecil	1	1 m2 / orang 1 m2 / meja 1 m2 / kursi	5 5 5	15 m2	15 m2
Ruang Tamu	1	1 m2 / orang 0.5 m2 / meja 1.5 m2 / sofa	4 1 4	10 m2	10 m2
Ruang Kasubbag Umum	5	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 1	6.2 m2	31 m2
Ruang Staff Bagian Umum	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	25	78 m2	78 m2
Ruang Pantry dan pelengkap	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Berkas dan Arsip	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 5	12 m2	12 m2
Ruang Serbaguna (Laktasi, Ganti, dll)	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	3 m2	3 m2
SubTotal					167 m2
Ruang Kepala Bagian Humas dan Protokol	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Meeting Kecil	1	1 m2 / orang	5	15 m2	15 m2

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas / item (m2)	Kapasitas (org)	Luas Ruang (m2)	Total Luas (m2)
		1 m2 / meja 1 m2 / kursi	5 5		
Ruang Tamu	1	1 m2 / orang 0.5 m2 / meja 1.5 m2 / sofa	4 1 4	10 m2	10 m2
Ruang Kasubbag Humas dan Protokol	3	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 1	6.2 m2	19 m2
Ruang Staff Bagian Humas dan Protokol	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	15	47 m2	47 m2
Ruang Pantry dan pelengkap	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Berkas dan Arsip	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 5	12 m2	12 m2
Ruang Serbaguna (Laktasi, Ganti, dll)	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	3 m2	3 m2
SubTotal					108 m2
Ruang Kepala Bagian Organisasi	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Meeting Kecil	1	1 m2 / orang 1 m2 / meja 1 m2 / kursi	5 5 5	15 m2	15 m2
Ruang Tamu	1	1 m2 / orang 0.5 m2 / meja 1.5 m2 / sofa	4 1 4	10 m2	10 m2
Ruang Kasubbag Organisasi	3	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 1	6.2 m2	19 m2
Ruang Staff Bagian Organisasi	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	15	47 m2	47 m2
Ruang Pantry dan pelengkap	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Berkas dan Arsip	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 5	12 m2	12 m2
Ruang Pelayanan Foto	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	2 1 2	5	5 m2

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas / item (m2)	Kapasitas (org)	Luas Ruang (m2)	Total Luas (m2)
Ruang Serbaguna (Laktasi, Ganti, dll)	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	3 m2	3 m2
SubTotal					113 m2
Ruang Kepala Bagian Kesra	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Meeting Kecil	1	1 m2 / orang 1 m2 / meja 1 m2 / kursi	5 5 5	15 m2	15 m2
Ruang Tamu	1	1 m2 / orang 0.5 m2 / meja 1.5 m2 / sofa	4 1 4	10 m2	10 m2
Ruang Kasubbag Kesra	3	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 1	6.2 m2	19 m2
Ruang Staff Bagian Kesra	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	15	47 m2	47 m2
Ruang Pantry dan pelengkap	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Berkas dan Arsip	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 5	12 m2	12 m2
Ruang Serbaguna (Laktasi, Ganti, dll)	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	3 m2	3 m2
SubTotal					108 m2
Ruang Kepala Bagian Ekobang	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Meeting Kecil	1	1 m2 / orang 1 m2 / meja 1 m2 / kursi	5 5 5	15 m2	15 m2
Ruang Tamu	1	1 m2 / orang 0.5 m2 / meja 1.5 m2 / sofa	4 1 4	10 m2	10 m2
Ruang Kasubbag Ekobang	3	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 1	6.2 m2	19 m2
Ruang Staff Bagian Ekobang	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	15	47 m2	47 m2
Ruang Pantry dan pelengkap	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	3 2 3	9 m2	9 m2

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas / item (m2)	Kapasitas (org)	Luas Ruang (m2)	Total Luas (m2)
		1.5 m2 / lemari	1		
Ruang Berkas dan Arsip	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 5	12 m2	12 m2
Ruang Serbaguna (Laktasi, Ganti, dll)	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	3 m2	3 m2
SubTotal					108 m2
Ruang Kepala Bagian Hukum	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Meeting Kecil	1	1 m2 / orang 1 m2 / meja 1 m2 / kursi	5 5 5	15 m2	15 m2
Ruang Tamu	1	1 m2 / orang 0.5 m2 / meja 1.5 m2 / sofa	4 1 4	10 m2	10 m2
Ruang Kasubbag Hukum	3	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 1	6.2 m2	19 m2
Ruang Staff Bagian Hukum	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	15	47 m2	47 m2
Ruang Pantry dan pelengkap	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Berkas dan Arsip	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 5	12 m2	12 m2
Ruang Serbaguna (Laktasi, Ganti, dll)	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	3 m2	3 m2
SubTotal					108 m2
Ruang Kepala Bagian Pemerintahan	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Meeting Kecil	1	1 m2 / orang 1 m2 / meja 1 m2 / kursi	5 5 5	15 m2	15 m2
Ruang Tamu	1	1 m2 / orang 0.5 m2 / meja 1.5 m2 / sofa	4 1 4	10 m2	10 m2
Ruang Kasubbag Pemerintahan	3	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 1	6.2 m2	19 m2

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas / item (m2)	Kapasitas (org)	Luas Ruang (m2)	Total Luas (m2)
Ruang Staff Bagian Pemerintahan	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	15	47 m2	47 m2
Ruang Pantry dan pelengkap	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Berkas dan Arsip	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 5	12 m2	12 m2
Ruang Serbaguna (Laktasi, Ganti, dll)	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	3 m2	3 m2
SubTotal					108 m2
Ruang Kepala Bagian Kerjasama dan Agraria	1				
Ruang Meeting Kecil	1	1 m2 / orang 1 m2 / meja 1 m2 / kursi	5 5 5	15 m2	15 m2
Ruang Tamu	1	1 m2 / orang 0.5 m2 / meja 1.5 m2 / sofa	4 1 4	10 m2	10 m2
Ruang Kasubbag Kerjasama dan Agraria	3	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 1	6.2 m2	19 m2
Ruang Staff Bagian Kerjasama dan Agraria	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	15	47 m2	47 m2
Ruang Pantry dan pelengkap	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Berkas dan Arsip	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 5	12 m2	12 m2
Ruang Serbaguna (Laktasi, Ganti, dll)	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	3 m2	3 m2
SubTotal					108 m2
Ruang Kepala Bagian Pengadaan barang dan jasa	1				
Ruang Meeting Kecil	1	1 m2 / orang 1 m2 / meja 1 m2 / kursi	5 5 5	15 m2	15 m2
Ruang Tamu	1	1 m2 / orang 0.5 m2 / meja 1.5 m2 / sofa	4 1 4	10 m2	10 m2

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas / item (m2)	Kapasitas (org)	Luas Ruang (m2)	Total Luas (m2)
Ruang Kasubbag Pengadaan barang dan jasa	3	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 1	6.2 m2	19 m2
Ruang Staff Bagian Pengadaan barang dan jasa	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	15	47 m2	47 m2
Ruang Pantry dan pelengkap	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Berkas dan Arsip	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 5	12 m2	12 m2
Ruang Serbaguna (Laktasi, Ganti, dll)	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	3 m2	3 m2
SubTotal					108 m2
SubTotal Luas Ruang SKD					1090 m2
Sirkulasi (30%)					327 m2
Total Luas Ruang SKD					1417 m2

Tabel Program Ruang BKPP

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas / item (m2)	Kapasitas (org)	Luas Ruang (m2)	Total Luas (m2)
Ruang Kepala BKPP	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1 m2 / kulkas 1.5 m2 / lemari	4 2 4 1 2	13 m2	13 m2
Ruang Tamu	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / sofa	5 2	13 m2	8 m2
Asisten Kepala BKPP	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	13 m2	3 m2
Ruang Meeting	1	1 m2 / orang 1 m2 / meja 1 m2 / kursi	10 10 10	30 m2	30 m2
SubTotal					54 m2
Ruang Sekertaris BKPP	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Meeting Kecil	1	1 m2 / orang 1 m2 / meja 1 m2 / kursi	5 5 5	15 m2	15 m2
Ruang Penerimaan	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja	4 1	5 m2	5 m2
Ruang Tamu	1	1 m2 / orang	4	10 m2	10 m2

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas / item (m2)	Kapasitas (org)	Luas Ruang (m2)	Total Luas (m2)
		0.5 m2 / meja 1.5 m2 / sofa	1 4		
Ruang Kasubbag	4	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 1	6.2 m2	25 m2
Ruang Staff Sekretariat	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	20	62 m2	62 m2
Ruang Pantry dan pelengkap	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Berkas dan Arsip	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 5	12 m2	12 m2
Ruang Serbaguna (Laktasi, Ganti, dll)	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	3 m2	3 m2
SubTotal					150 m2
Ruang Kepala Bidang Perencanaan dan Pembinaan Aparatur	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Meeting Kecil	1	1 m2 / orang 1 m2 / meja 1 m2 / kursi	5 5 5	15 m2	15 m2
Ruang Tamu	1	1 m2 / orang 0.5 m2 / meja 1.5 m2 / sofa	4 1 4	10 m2	10 m2
Ruang Kasubbag	4	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 1	6.2 m2	25 m2
Ruang Staff Bidang Perencanaan dan Pembinaan Aparatur	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	20	62 m2	62 m2
Ruang Pantry dan pelengkap	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Berkas dan Arsip	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 5	12 m2	12 m2
Ruang Serbaguna (Laktasi, Ganti, dll)	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	3 m2	3 m2
SubTotal					145 m2
Ruang Kepala Bidang Mutasi dan	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	3 2 3	9 m2	9 m2

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas / item (m2)	Kapasitas (org)	Luas Ruang (m2)	Total Luas (m2)
Pengembangan Aparatur		1.5 m2 / lemari	1		
Ruang Meeting Kecil	1	1 m2 / orang 1 m2 / meja 1 m2 / kursi	5 5 5	15 m2	15 m2
Ruang Tamu	1	1 m2 / orang 0.5 m2 / meja 1.5 m2 / sofa	4 1 4	10 m2	10 m2
Ruang Kassubbag	4	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 1	6.2 m2	25 m2
Ruang Staff Bidang Mutasi dan Pengembangan Aparatur	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	25	47 m2	78 m2
Ruang Pantry dan pelengkap	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Berkas dan Arsip	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 5	12 m2	12 m2
Ruang Serbaguna (Laktasi, Ganti, dll)	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	3 m2	3 m2
SubTotal					145 m2
SubTotal Luas Ruang BKPP					494 m2
Sirkulasi (30%)					148 m2
Total Luas Ruang BKPP					642 m2

Tabel Program Ruang BPKAD

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas / item (m2)	Kapasitas (org)	Luas Ruang (m2)	Total Luas (m2)
Ruang Kepala BPKAD	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1 m2 / kulkas 1.5 m2 / lemari	4 2 4 1 2	13 m2	13 m2
Ruang Tamu	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / sofa	5 2	13 m2	8 m2
Asisten Kepala BPKAD	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	13 m2	3 m2
Ruang Meeting	1	1 m2 / orang 1 m2 / meja 1 m2 / kursi	10 10 10	30 m2	30 m2
SubTotal					54 m2

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas / item (m2)	Kapasitas (org)	Luas Ruang (m2)	Total Luas (m2)
Ruang Sekertaris BPKAD	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Penerimaan	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja	4 1	5 m2	5 m2
Ruang Meeting Kecil	1	1 m2 / orang 1 m2 / meja 1 m2 / kursi	5 5 5	15 m2	15 m2
Ruang Tamu	1	1 m2 / orang 0.5 m2 / meja 1.5 m2 / sofa	4 1 4	10 m2	10 m2
Ruang Kasubbid	2	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 1	6.2 m2	13 m2
Ruang Staff Sekretariat BPKAD	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	6	19 m2	19 m2
Ruang Pantry dan pelengkap	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Berkas dan Arsip	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 5	12 m2	12 m2
Ruang Serbaguna (Laktasi, Ganti, dll)	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	3 m2	3 m2
SubTotal					95 m2
Ruang Kepala Bidang Perbendaharaan dan akuntansi	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Meeting Kecil	1	1 m2 / orang 1 m2 / meja 1 m2 / kursi	5 5 5	15 m2	15 m2
Ruang Tamu	1	1 m2 / orang 0.5 m2 / meja 1.5 m2 / sofa	4 1 4	10 m2	10 m2
Ruang Kasubbid	3	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 1	6.2 m2	19 m2
Ruang Staff Bidang Perbendaharaan dan Akuntansi	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	10	31 m2	31 m2
Ruang Pantry dan pelengkap	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas / item (m2)	Kapasitas (org)	Luas Ruang (m2)	Total Luas (m2)
Ruang Berkas dan Arsip	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 5	12 m2	12 m2
Ruang Serbaguna (Laktasi, Ganti, dll)	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	3 m2	3 m2
SubTotal					108 m2
Ruang Kepala Bidang Anggaran	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Meeting Kecil	1	1 m2 / orang 1 m2 / meja 1 m2 / kursi	5 5 5	15 m2	15 m2
Ruang Tamu	1	1 m2 / orang 0.5 m2 / meja 1.5 m2 / sofa	4 1 4	10 m2	10 m2
Ruang Kasubbid	3	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 1	6.2 m2	19 m2
Ruang Staff Bidang Anggaran	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	10	31 m2	31 m2
Ruang Pantry dan pelengkap	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Berkas dan Arsip	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 5	12 m2	12 m2
Ruang Serbaguna (Laktasi, Ganti, dll)	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	3 m2	3 m2
SubTotal					108 m2
Ruang Kepala Bidang Penata Usaha Aset	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Meeting Kecil	1	1 m2 / orang 1 m2 / meja 1 m2 / kursi	5 5 5	15 m2	15 m2
Ruang Tamu	1	1 m2 / orang 0.5 m2 / meja 1.5 m2 / sofa	4 1 4	10 m2	10 m2
Ruang Kasubbid	3	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 1	6.2 m2	19 m2
Ruang Staff Bidang Penata Usaha Aset	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja	10	31 m2	78 m2

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas / item (m2)	Kapasitas (org)	Luas Ruang (m2)	Total Luas (m2)
		0.6 m2 / kursi			
Ruang Pantry dan pelengkap	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Berkas dan Arsip	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 5	12 m2	12 m2
Ruang Serbaguna (Laktasi, Ganti, dll)	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	3 m2	3 m2
SubTotal					108 m2
Ruang Kepala Bank Kalsel	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	3 2 3 1	9 m2	9 m2
Ruang Teller	2	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	2 1 2	5 m2	10 m2
Ruang Layanan Bansos dan Hibah	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	2 1 2	5 m2	5 m2
Ruang Tunggu	1	1 m2 / orang 0.6 m2 / kursi	10	16 m2	16 m2
Ruang Brankas	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi 1.5 m2 / lemari	2 1 1 5	12 m2	12 m2
Ruang Serbaguna (Laktasi, Ganti, dll)	1	1 m2 / orang 1.5 m2 / meja 0.6 m2 / kursi	1 1 1	3 m2	3 m2
SubTotal					55 m2
SubTotal Luas Ruang BPKAD					528 m2
Sirkulasi (30%)					156 m2
Total Luas Ruang BKPP					684 m2

Dari hasil studi kebutuhan ruang diatas dapat disimpulkan bahwa :

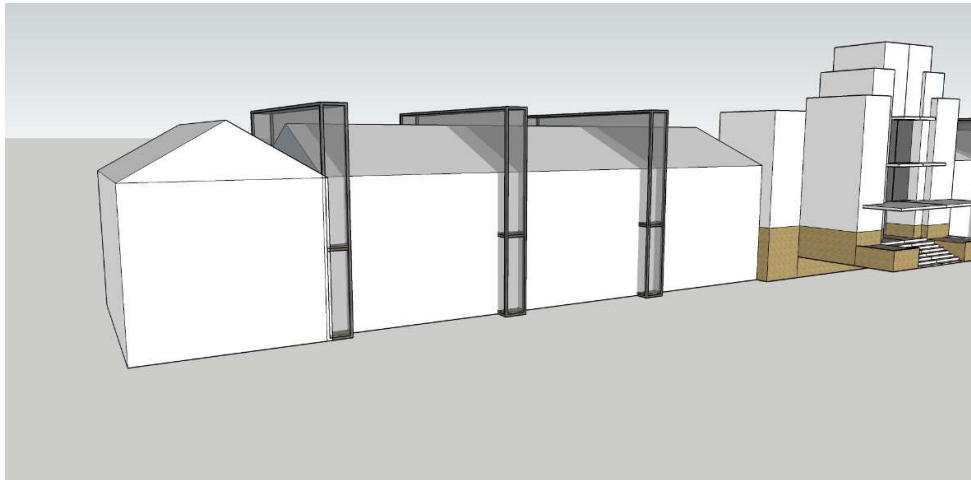
1. Kebutuhan ruang kerja untuk SKD adalah 1.417 m2
2. Kebutuhan ruang kerja untuk BKPP adalah 642 m2
3. Kebutuhan ruang kerja untuk BPKAD adalah 684 m2

Jadi total keseluruhan kebutuhan ruang kerja untuk 3 instansi adalah 2.743 m2.

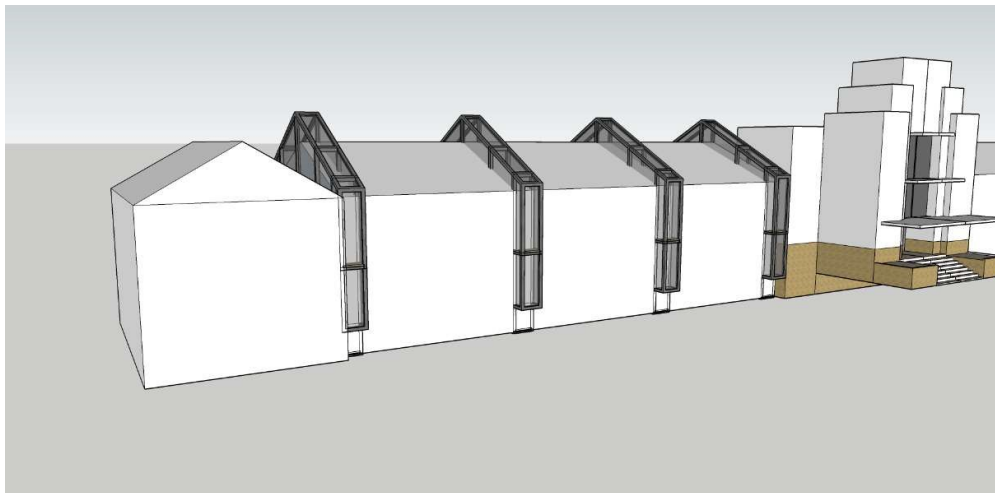
halaman ini sengaja dikosongkan

LAMPIRAN 9

PROSES PENETAPAN BENTUK RUANG PARTISI



Bentukan awal adalah persegi dimana bentukan tersebut untuk mempermudah penempatan partisi di dalam bangunan. Akan tetapi bentukan ini terlalu mencolok sehingga cenderung dapat mengalahkan bentukan fasad. Hal ini dikhawatirkan dapat mengurangi nilai fasad sebagai elemen cagar budaya.



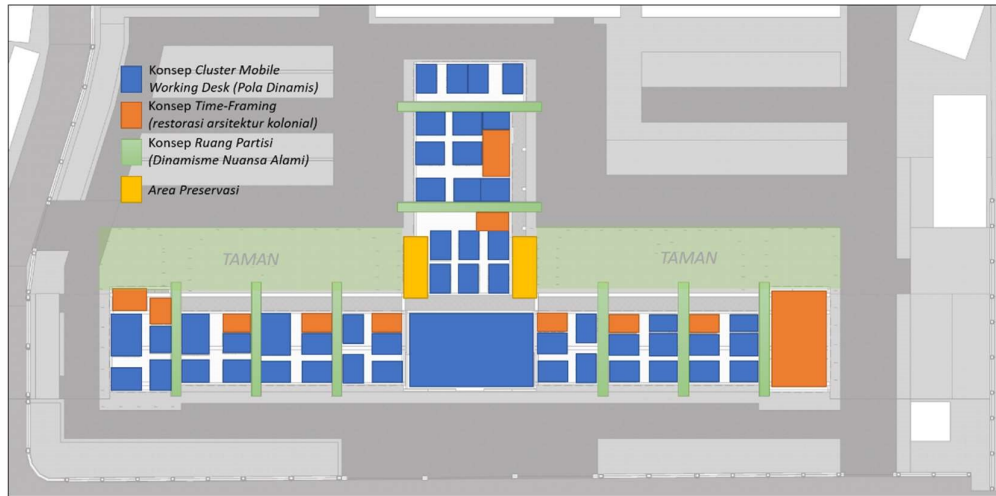
Bentukan selanjutnya mencoba mengikuti bentuk atap yang berbentuk segitiga sehingga bentukan tidak terlalu mencolok, juga menggunakan material kaca dengan rangka stainless agar transparan sehingga bentuk atap dan dinding atau elemen fasad lain tidak tertutupi.



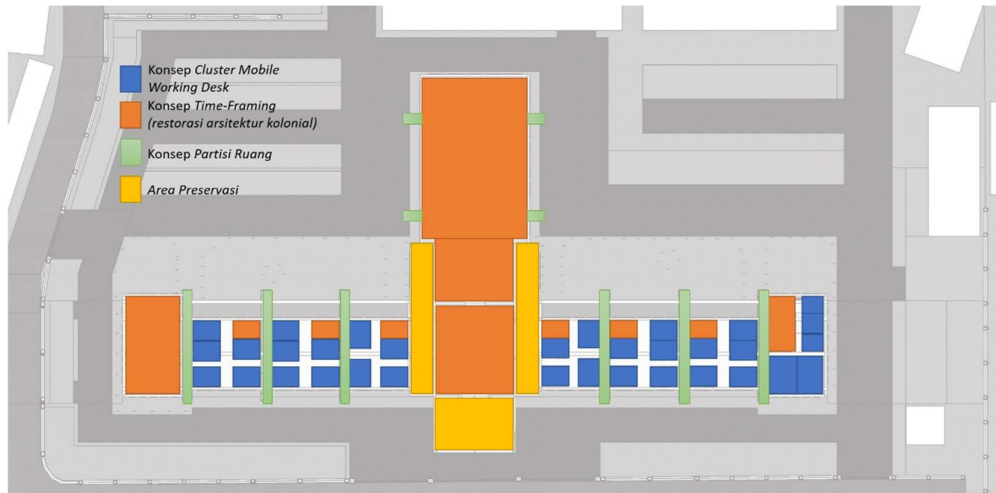
Apabila dilihat dari perspektif ini, bentukan dari ruang partisi tidak terlalu mencolok sehingga nilai cagar budaya pada fasad tidak berkurang dan ruang partisi tersebut dapat memasukkan nuansa dinamis elemen alam (nuansa iklim, udara, cahaya, suara, dll) ke dalam bangunan.

LAMPIRAN 10

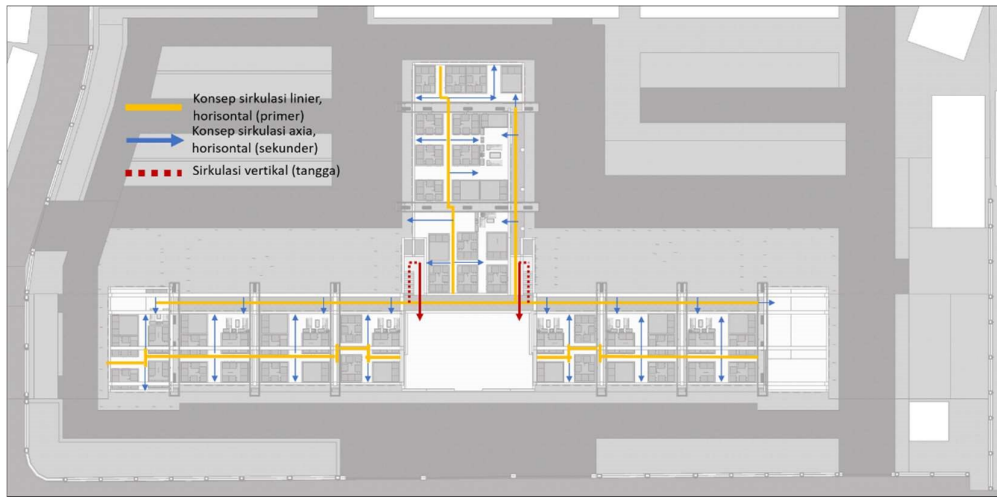
- Organisasi Ruang lt.1



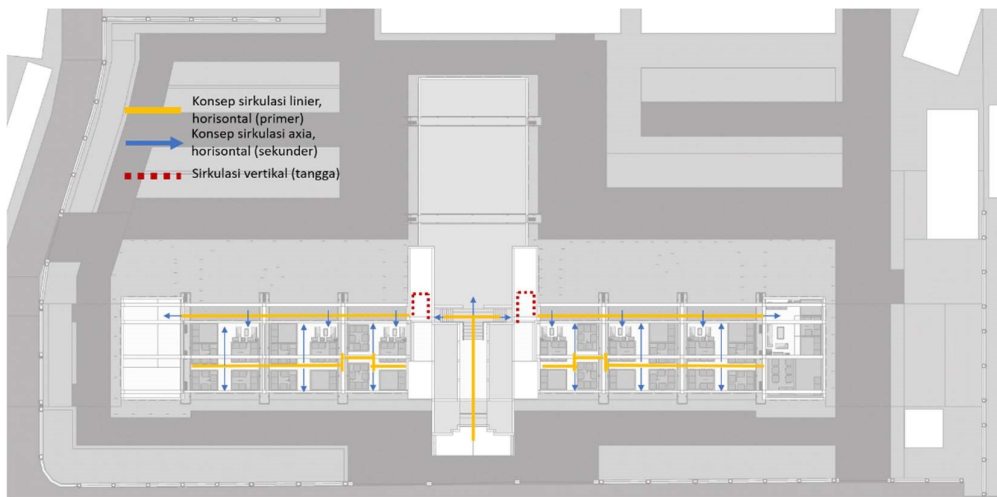
- Organisasi Ruang lt.2



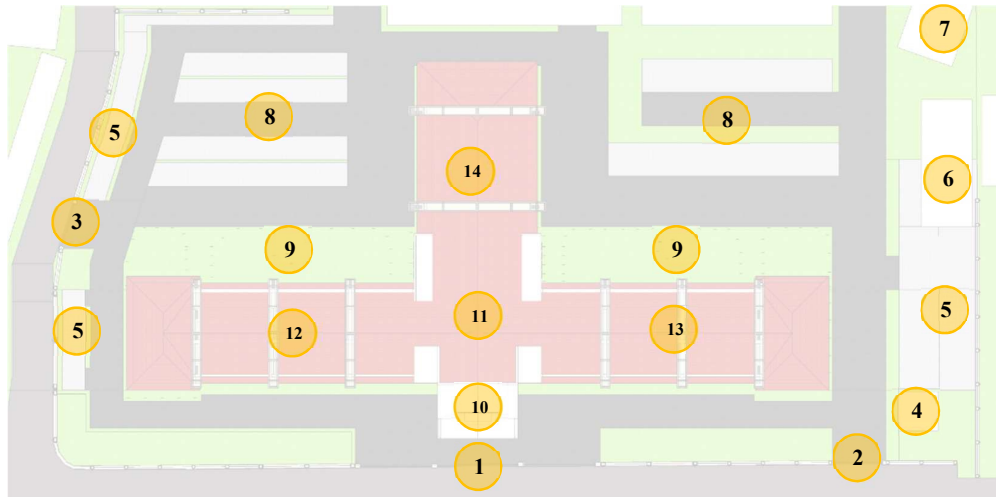
- Sirkulasi Ruang lt.1



- Sirkulasi Ruang lt.2



- Site Plan



Keterangan :

1. Main Entrance / Exit
2. Side Entrance
3. Side Exit
4. Pos jaga
5. Parkir motor
6. Ruang servis (genset)
7. Musholla
8. Parkir mobil
9. Taman
10. Pintu masuk utama gedung Balai Kota
11. Lobby utama
12. SDK
13. BPKAD
14. BKPP

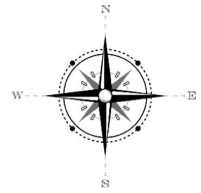
- Denah & Layout (lt 1)



- Denah & Layout (lt 2)



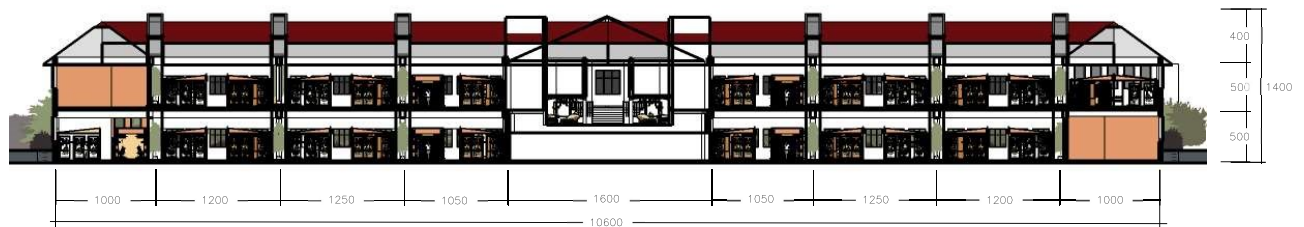
- Denah Rencana
Balai Kota Banjarbaru



- Tampak



- Potongan



halaman ini sengaja dikosongkan

- Perspektif

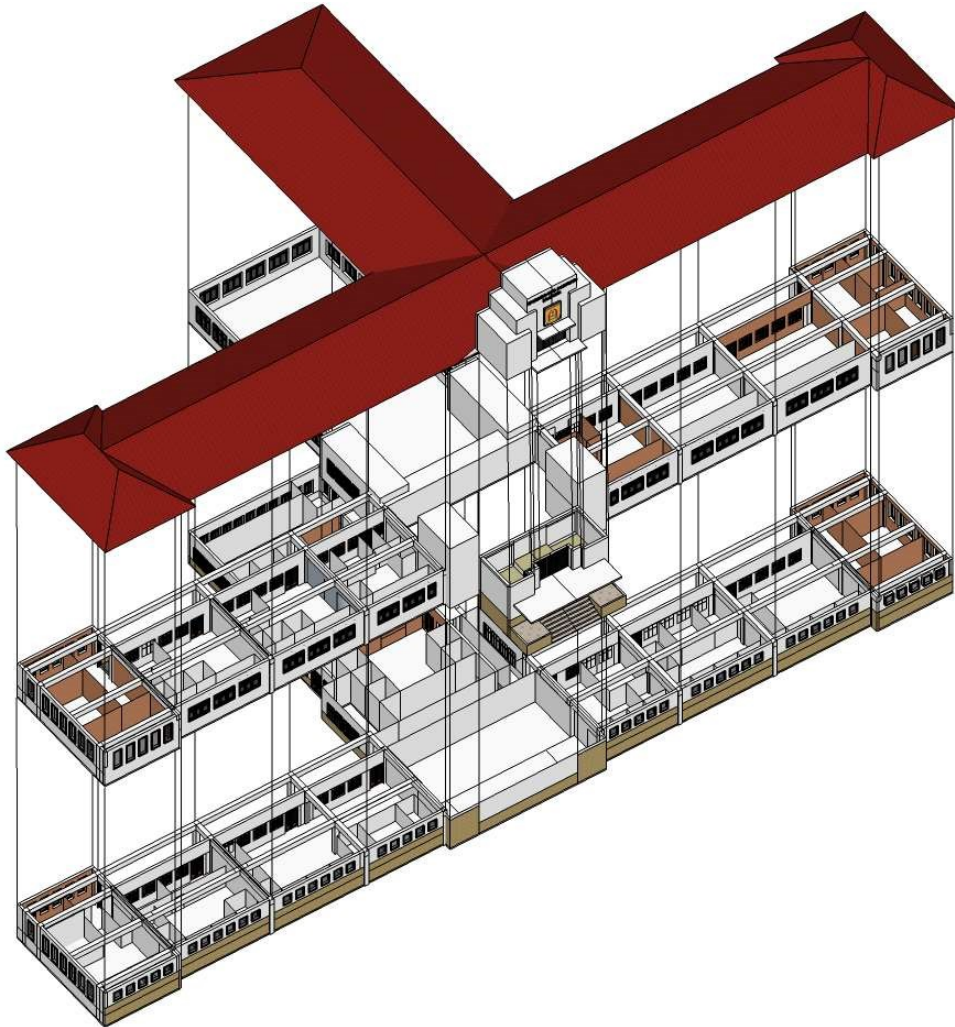


halaman ini sengaja dikosongkan

LAMPIRAN 11

AKSONOMETRI PROSES PERUBAHAN RANCANGAN OLEH *FORCES*

Aksonometri Eksisitng

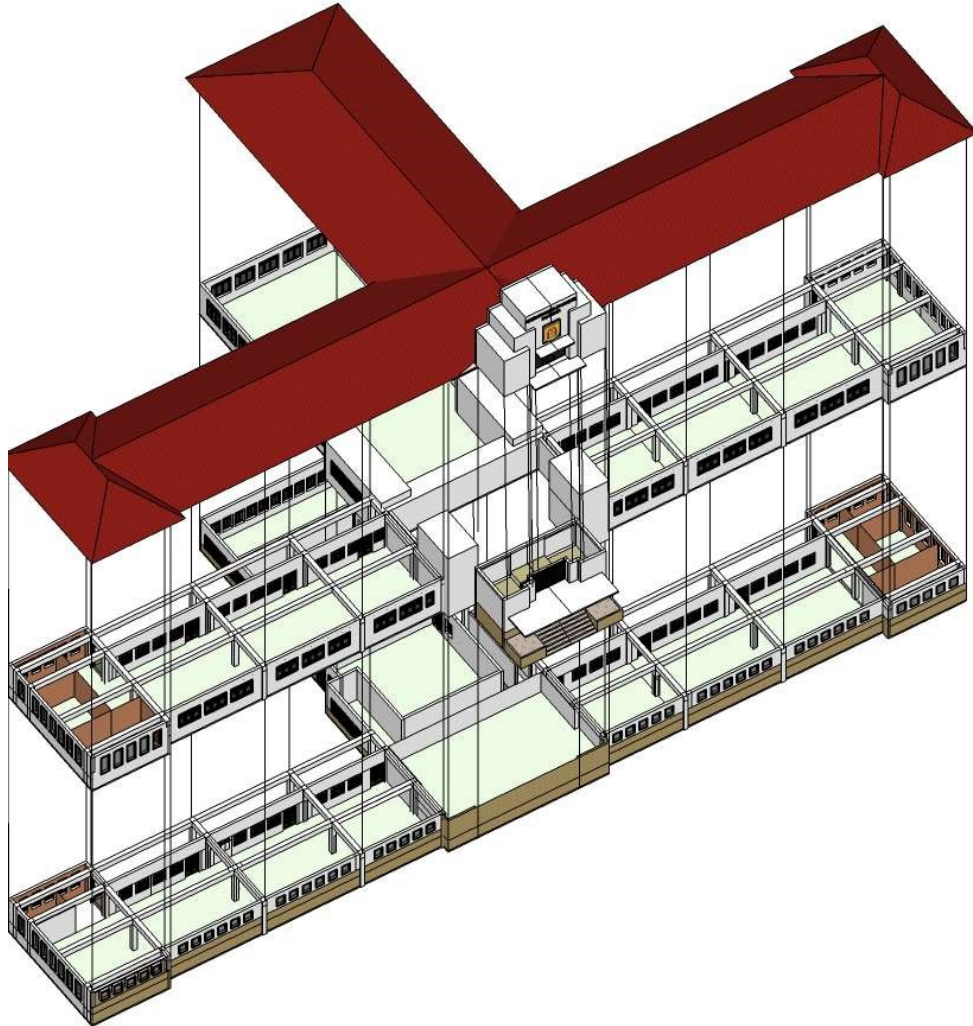


Keterangan :

- Beberapa ruang kerja direnovasi sehingga menutupi nilai asli dari bangunan yang menjadi poin preservasi cagar budaya
- Beberapa ruang kerja ada yang memiliki ruang yang kosong dan ada yang padat (ruang kerja tidak efektif)

- Hampir seluruh ruangan kerja menggunakan partisi praktis (ruang bersekat-sekat) untuk privasi sehingga mengurangi nilai preservasi cagar budaya yang seharusnya ruangan tidak menggunakan partisi praktis (ruangan loss)

Aksonometri Force 1

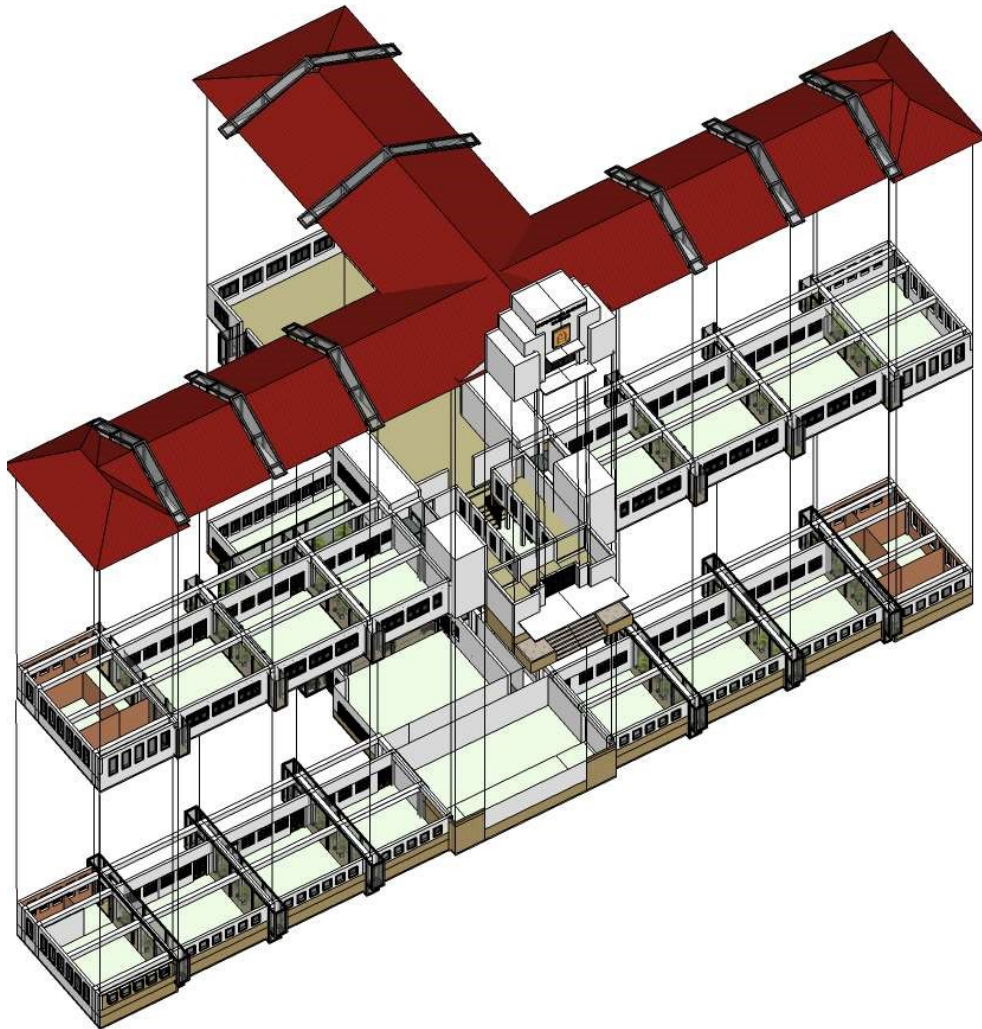


Keterangan :

- Tekanan perancangan yang diterapkan pertama adalah mengembalikan ruangan seperti semula (restorasi material, ornamen, dekorasi, warna seluruh ruang kerja instansi yang dimaksud)

- Restorasi nuansa pada bagian ruang tamu atau lobby

Aksonometri Force 2

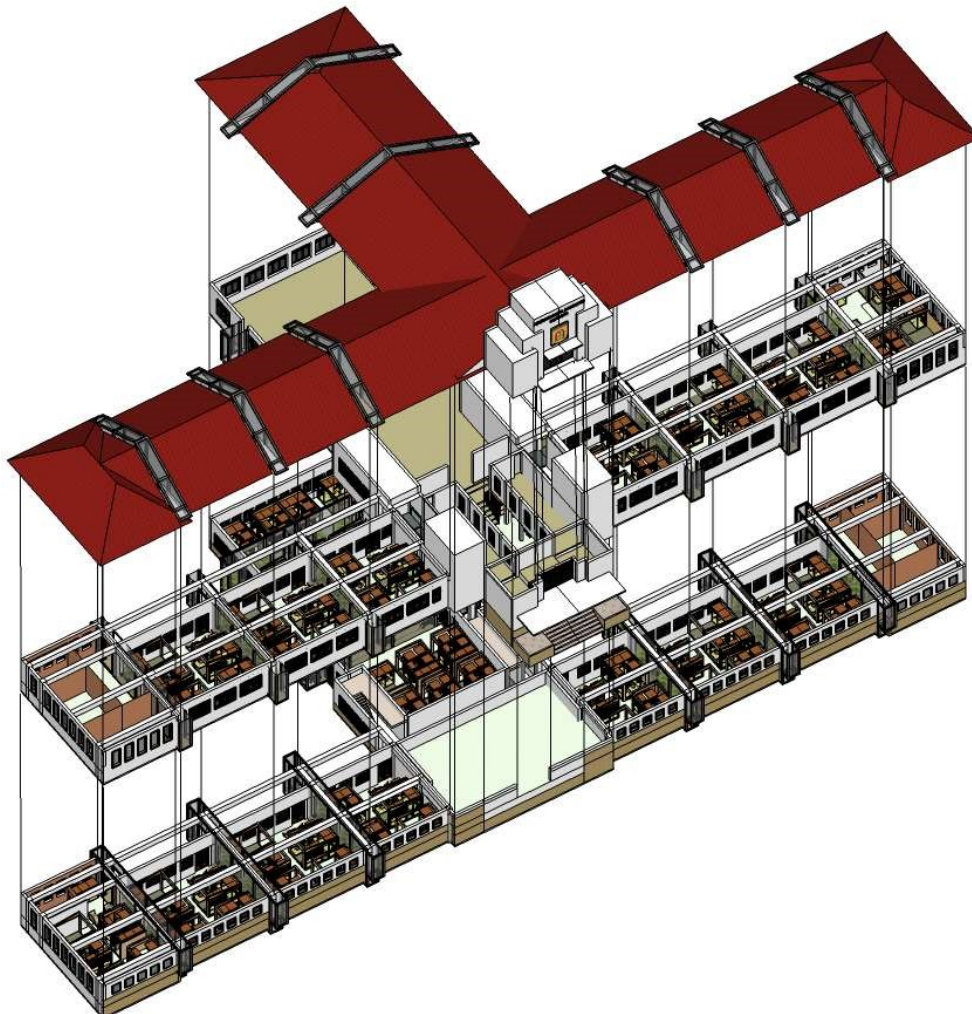


Keterangan :

- Tekanan perancangan yang kedua adalah menerapkan hasil dari kuesioner 1 yaitu memberikan ruang yang dapat mengurangi kejenuhan, yaitu ruang yang bersifat menyegarkan seperti memasukkan ruang luar ke dalam ruang dalam

- Mengintegrasikan ruang tersebut menjadi partisi yang transparan akan tetapi tetap menjaga privasi sehingga privasi ruang kerja antar instansi atau bagian kerja tetap terjaga
- Ruang tersebut ditonjolkan hingga keluar agar memaksimalkan unsur ruang luar yang dimasukkan ke dalam ruang dalam
- Menonjolkan ruang partisi juga mempengaruhi fasad bangunan sehingga wujud fasad berubah memiliki 2 karakter

Aksonometri Force 3



Keterangan :

- Tekanan perancangan yang diterapkan ketiga adalah memasukkan konsep ruang-ruang parsial (komposisi, organisasi, sirkulasi ruang-ruang kerja dan instansi)

Aksonometri Force 4



Keterangan :

- Tekanan perancangan yang diterapkan keempat adalah menyesuaikan pola bentuk simetris dari bangunan terhadap tata lansekap sehingga ada penambahan area taman agar bernuansa berintegrasi dengan konsep ruang partisi (terhubungkan)
- Area parkir mobil posisi line nya sama antara sebelah timur dan barat
- Area parkir motor tida menggunakan kanopi modern, lebih menggunakan tanaman payung/peneduh (tanaman dengan ranting dan daun yang melebar).

BIODATA PENULIS



Penulis bernama lengkap Adithea Syaputra Perdana, lahir pada tanggal 5 Juni 1994 di kota Banjarmasin. Penulis telah menempuh pendidikan formal di SD Kartika VI-6 Banjarmasin, SMP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin, SMAN 2 Banjarmasin, dan S1 di Universitas 17 Agustus 1945 (UNTAG) Surabaya, jurusan Teknik Arsitektur. Penulis melanjutkan studinya di Program Pascasarjana bidang keahlian Perancangan Arsitektur, jurusan Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya pada tahun 2017.

Penulis mengambil Tesis Perancangan dengan judul “Konsep Partisi Ruang, Waktu dan Pengalihan Dalam Perancangan Kembali Ruang Kerja Gedung Balai Kota Banjarbaru”. Untuk pengembangan kemajuan ilmu dan diskusi lebih lanjut terkait rancangan ruang kerja produktif dan bangunan cagar budaya, penulis dengan senang hati menerima kritikan, saran dan diskusi terkait kasus ini. Penulis dapat dihubungi melalui alamat email aditheasyaputraperdana@gmail.com.

halaman ini sengaja dikosongkan