TUGAS AKHIR - DA 184801

FLEXIBILITY DAN *ADAPTABILITY* VOGUE *HOUSE*: SEBUAH PENDEKATAN BAGI *AGILITY WORKERS*

BIANDA ARDHIARENATA
08111640000102

Dosen Pembimbing
Angger Sukma Mahendra, S.T., M.T.

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

TUGAS AKHIR – DA 184801

FLEXIBILITY DAN *ADAPTABILITY* VOGUE *HOUSE*: SEBUAH PENDEKATAN BAGI *AGILITY WORKERS*

BIANDA ARDHIARENATA
08111640000102

Dosen Pembimbing
Angger Sukma Mahendra, S.T., M.T.

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

LEMBAR PENGESAHAN

FLEXIBILITY DAN *ADAPTABILITY* VOGUE *HOUSE*: SEBUAH PENDEKATAN BAGI *AGILITY WORKERS*

Disusun oleh:

BIANDA ARDHIARENATA
NRP : 08111640000102

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA 184801)
Departemen Arsitektur FT-SPK ITS pada tanggal 07 Juli 2020
Dengan nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing	Koordinator Tugas Akhir
Angger Sukma Mahendra, S.T., M.T	FX Teddy Budai Samodra, S.T., M.T., Ph.D.
NIP. 19820302 200812 1 002	NIP. 19800406 200801 1 008

Kepala Departemen Arsitektur FT-SPK ITS

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FAKULTAS TEKNIK SIPIL, PERENCANAAN DAN KEBUMIAN DEPARTEMEN ARSITEKTUR

Dr. Dewi Septanti, S.Pd., S.T., M.T.
NIP. 19690907 199702 2 001

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Bianda Ardhiarenata

NRP : 08111640000102

Judul Tugas Akhir :*Flexibility* dan *Adaptability* Vogue *House*: Sebuah Pendekatan bagi *Agility Workers*

Periode : Semester ~~Gasal~~/Genap Tahun 2019/2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FT-SPK ITS.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Surabaya, 7 Juli 2020

Yang membuat pernyataan

BIANDA ARDHIARENATA

NRP. 08111640000102

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "*Flexibility* dan *Adaptability* Vogue *House*: Sebuah Pendekatan bagi *Agility Workers"* pada mata kuliah Tugas Akhir di Departemen Arsitektur FT-SPK ITS tahun ajaran 2019/2020. Tugas akhir ini dapat selesai atas bantuan serta dukungan dari banyak pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung, untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat-Nya dan berkat-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan lancar
2. Orang tua yang telah memberikan support berupa semangat dan memberikan doa agar Tugas Akhir dapat dikerjakan dengan lancer.
3. Bapak FX. Teddy Badai Samodra, S.T., M.T., Ph. D. selaku dosen koordinator mata kuliah Tugas Akhir.
4. Bapak Angger Sukma Mahendra, S.T., M.T selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran dan masukan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
5. Teman-teman perkuliahan yang selalu membantu saat berdiskusi serta memberikan saran dalam menyelesaikan tugas akhir.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini masih belum sempurna sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk perbaikan. Penulis memohon maaf jika terdapat kesalahan di dalam penulisan Tugas Akhir. Semoga hasil Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis serta pembaca.

Jakarta, 26 Juli 2020

Penulis,

Bianda Ardhiarenata

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

FLEXIBILITY DAN *ADAPTABILITY* VOGUE *HOUSE:* SEBUAH PENDEKATAN BAGI *AGILITY WORKERS*

Oleh

Nama Mahasiswa : Bianda Ardhiarenaa

NRP : 08111640000102

Pembimbing : Angger Sukma Mahendra, S.T., M.T

ABSTRAK

Perkembangan zaman menghadirkan fenomena-fenomena menarik dalam dunia kerja, seperti: globalisasi yang membentuk pekerja yang lebih terbuka terhadap wawasan, kehadiran teknologi yang semakin tidak dapat dipisahkan, dan kerja secara visual yang harus dipertimbangkan. Pada dunia kerja pekerja memiliki cara pandang sendiri. Hal ini berhubungan langsung dengan *"agility workers"*. Dalam dunia kerja *agility workers* akan bekerja lebih fleksibel untuk mencapai produktifitas dan efektivitas yang tinggi. *Agility workers* mengarah pada kreatif, inovatif, berkarakter, dapat beradaptasi, percaya diri, serta fokus.

Mengangkat Vogue *House* yang terletak di Indonesia merupakan sesuatu hal yang baru sehingga diperlukan rancangan bangunan khusus Vogue *House* yang dapat menyesuaikan kebutuhannya. Vogue *House* dirancang sehingga dapat menampung pekerja dengan sistem kerja yang dibutuhkan oleh Vogue seperti *agility workers* di Indonesia, yang bekerja dengan kreatif, inovatif, dan *high speed. Agility workers* akan mempertimbangkan kenyamanan bagi ruang kerja. *Flexibility* dan *Adaptability* perlu diciptakan dalam merancang sehingga dapat merespons terhadap perubahan yang dibutuhkan oleh *agility workers* pada masa mendatang.

Kata kunci : *Adaptability, Agility Workers, Flexibility*

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

FLEXIBILITY AND ADAPTABILITY VOGUE HOUSE AS APPROACH FOR AGILITY WORKERS

By

Student : Bianda Ardhiarenaa

Student's ID : 08111640000102

Supervisor : Angger Sukma Mahendra, S.T., M.T

ABSTRACT

The development of the times presents interesting phenomena in the world of work, such as globalization makes workers more open minded about the knowledge, the presence of increasing of technology, and visual work that must be considered. In the world of work, Workers have their own perspectives. This is very related to "agility workers". Agility workers will work more flexibly to achieve high productivity and effectiveness. Agility workers lead to creative, innovative, characterized, easy to adapt, confident, and focused.

Building a Vogue house Indonesia is needed, therefore Vogue house should be designed and adjust to their needs. Vogue house is designed so that could accommodate workers with work systems needed by Vogue such as agility workers specially in Indonesia, who works creatively, innovatively, and high speed. Agility workers will consider the comfort of the workspace. Flexibility and Adaptability need to be created in designing so that it could respond to changes required by agility workers in the future.

Key Words : Adaptability, Agility Workers, Flexibility

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

LEMBAR PERNYATAAN iii

KATA PENGANTAR v

ABSTRAK v

ABSTRACT ix

DAFTAR ISI xi

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR TABEL xviii

BAB 1 1

PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Isu dan Konteks Desain 1

1.2.1 *Agility Workers* 1

1.2.2 Konteks Lahan 7

1.2.3 Fungsi Bangunan 8

1.3 Permasalahan Rancangan 9

1.4 Kriteria Rancangan 10

BAB 2 11

PROGRAM DESAIN 11

2.1 Rekapitulasi Program Ruang 11

2.1.1 Program Aktivitas 11

2.1.2 Pendekatan Kebutuhan Ruang 12

2.1.3 Besaran Ruang 15

2.1.4 Persyaratan terkait Aktivitas dan Ruang 17

2.1.5 Organisasi Ruang 19

2.2 Deskripsi Tapak 21

BAB 3 31
PENDEKATAN DAN METODA RANCANG 31
3.1 Pendekatan Desain 32
3.1.1 *Flexibility* dan *Adaptability* 32
3.2 Metoda Desain 34
BAB 4 45
KONSEP DESAIN 45
4.1 Eksplorasi Formal 45
4.2 Eksplorasi Teknis 58
BAB 5 61
DESAIN 61
5.1 Eksplorasi Formal 61
5.2 Eksplorasi Teknis 83
BAB 6 91
KESIMPULAN 91
DAFTAR PUSTAKA 93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Prioritas *Agility Workers* dalam Bekerja.....2

Gambar 1.2 Diagram Produktivitas *Agility Workers* dalam Bekerja 3

Gambar 1.3 Diagram Prioritas *Agility Workers* Fleksibel terhadap Waktu dan Kecepatan.....3

Gambar 1.4 Diagram *Agility Workers* Bekerja Secara Tim atau Individu 4

Gambar 1.5 Diagram *Agility Workers* terhadap Keseimbangan Bekerja 4

Gambar 1.6 Vogue *Magazine* 8

Gambar 2.1 Diagram Pola Aktivitas bekerja 11

Gambar 2.2 Diagram Pola Aktivitas Tamu.....11

Gambar 2.3 Diagram Analisis Kegiatan Vogue *Magazine*.....12

Gambar 2.4 *Bubble Diagram* 19

Gambar 2.5 Matriks Kedekatan Ruang.....20

Gambar 2.6 Lokasi Tapak.....21

Gambar 2.7 Foto Lahan 21

Gambar 2.8 Arah Sinar Matahari.....22

Gambar 2.9 Aksesibilitas Kendaraan.....23

Gambar 2.10 Entrance kawasan GOP.....23

Gambar 2.11 Jalan Menuju Kawasan GOP 23

Gambar 2.12 Analisa Kebisingan 24

Gambar 2.13 BSD *Grand Boulevard* Malam Hari 24

Gambar 2.14 Kawasan GOP 25

Gambar 2.15 *Pedestrian Way* GOP 25

Gambar 2.16 Graha Unilever.....25

Gambar 2.17 Fasilitas Transportasi (Bus Keliling) 25

Gambar 2.18 View Keluar Tapak 26

Gambar 2.19 Lingkungan Belakang Tapak 27

Gambar 2.20 Jalan Samping Timur Site 27

Gambar 2.21 *Green Office Park* 1 27

Gambar 2.22 Sinarmas Land Plaza 27

Gambar 3.1 *Cubicle Type Office* 31

Gambar 3.2 *Flexibility* Menurut William M. Penna dan Steven A 33

Gambar 3.3 Langkah Metode *Programming* 35

Gambar 3.4 Empat Pertimbangan dalam Merancang 36

Gambar 3.5 *Framework Programming Method* 36

Gambar 3.6 Tahapan dalam Merancang 37

Gambar 3.7 Diagram Ruang Kerja bagi *Agility Workers* 39

Gambar 3.8 Diagram Tipe Ruang Kerja yang Disenangi 39

Gambar 3.9 Diagram Aspek yang Mempengaruhi Tata Ruang.....40

Gambar 3.10 Diagram Ruang Bekerja bagi *Agility Workers*.....40

Gambar 3.11 Diagram Kebutuhan terhadap Ruang Diskusi.....41

Gambar 3.12 Diagram Aspek yang Dibutuhkan pada Ruang Diskusi.....41

Gambar 3.13 Diagram Kebutuhan Jendela pada Ruang Kerja 42

Gambar 3.14 Bentuk Geometri Lingkaran.....43

Gambar 3.15 Bentuk Geometri Segitiga 43

Gambar 3.16 Bentuk Geometri Persegi 43

Gambar 3.17 Transformasi Geometri Persegi 43

Gambar 3.18 Geometri Persegi Saling Terkoneksi.....44

Gambar 4.1 Massa Bangunan 45

Gambar 4.2 Ide Bentuk Rancangan 46

Gambar 4.3 *Zoning* dan Massa 47

Gambar 4.4 Sirkulasi Kendaraan 48

Gambar 4.5 Ide Bentuk Awal 49

Gambar 4.6 Peletakkan Massa pada Kontur 49

Gambar 4.7 Penentuan Level dan Pengolahan Lansekap pada Kontur 49

Gambar 4.8 *Entrance Site* 50

Gambar 4.9 *Drop Off Area* 50

Gambar 4.10 *Drop Off – Entrance Hall* 50

Gambar 4.11 Sanken - Plaza 50

Gambar 4.12 *Entrance Office Space* 50

Gambar 4.13 Taman 50

Gambar 4.14 *Redaction Mode Area* 51

Gambar 4.15 *Photoshoot Area* 51

Gambar 4.16 *Meeting Room* 52

Gambar 4.17 *Board of Director Room* 52

Gambar 4.18 *Workspace* 53

Gambar 4.19 *Co-Working Space* 53

Gambar 4.20 *Entrance Hall* 54

Gambar 4.21 *Open Gallery* 54

Gambar 4.22 *Meeting Room* 55

Gambar 4.23 *Display Brand Latest Product Area* 55

Gambar 4.24 *Louver Secondary Skin* 56

Gambar 4.25 Vogue *House* 57

Gambar 4.26 Material *Alumunium Composit Panel* pada Rancangan.....57

Gambar 4.27 Dinding Tangga Darurat dengan *Louver* 58

Gambar 4.28 *Ramp* pada *Entrance Hall* 58

Gambar 4.29 *Crown* pada Rancangan 59

Gambar 4.30 Lapisan *Roof Garden* 60

Gambar 4.31 Air Bersih.....60

Gambar 4.32 Air Kotor.....60

Gambar 4.33 Air Kotoran 60

Gambar 5.1 *Siteplan*.....63

Gambar 5.2 *Layout*.....64

Gambar 5.3 Denah Lantai GF.....65

Gambar 5.4 Denah Lantai 2 66

Gambar 5.5 Denah Lantai 3 67

Gambar 5.6 Denah Lantai 4 68

Gambar 5.7 Denah *Basement*.....69

Gambar 5.8 Denah Atap 70

Gambar 5.9 Tampak Utara dan Selatan 71

Gambar 5.10 Tampak Barat dan Timur 72

Gambar 5.11 Potongan A-A' 73

Gambar 5.12 Potongan B-B'.....74

Gambar 5.13 Kolase Potongan 75

Gambar 5.14 Perspektif 76

Gambar 5.15 Interior *Lobby*.....77

Gambar 5.16 Interior *Board of Director Room* 77

Gambar 5.17 Interior *Presentation Room* 77

Gambar 5.18 Interior *Director Room* 78

Gambar 5.19 Interior *Workspace* 78

Gambar 5.20 Interior *Meeting Room* 78

Gambar 5.21 Interior *Redaction Mode Area* 79

Gambar 5.22 Interior *Staff Dining Room* 79

Gambar 5.23 Interior *Fitness Center* 79

Gambar 5.24 Interior *Co-Workingspace* 80

Gambar 5.25 Interior *Co-Workingspace dengan Digital* 80

Gambar 5.26 Interior *Display Brand Latest Product* 80

Gambar 5.27 Interior *Open Gallery* 81

Gambar 5.28 Interior *Exhibition Hall* 81

Gambar 5.29 Interior *Open Gallery* - Plaza 81

Gambar 5.30 Sanken - Plaza 82

Gambar 5.31 View Lantai 2 menghadap Plaza 82

Gambar 5.32 Detail Eksterior 82

Gambar 5.33 Detail Eksterior 83

Gambar 5.34 Detail Eksterior *Drop Off Area* 83

Gambar 5.35 Detail Akses Menuju Taman Belakang 83

Gambar 5.36 Detail Taman Belakang 84

Gambar 5.37 Detail Pengolahan Taman 84

Gambar 5.38 Detail Pengolahan *Roof Garden* 84

Gambar 5.39 Detail *Roof Garden* dan *Railing* Kaca 85

Gambar 5.40 Detail Arsitektural *Canopy* dan *Crown* 86

Gambar 5.41 Aksonometri Struktur 87

Gambar 5.42 Aksonometri Utilitas Mekanikal 88

Gambar 5.43 Aksonometri Listrik 89

Gambar 5.44 Aksonometri Sistem Proteksi Kebakaran Gedung 90

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pendekatan Kebutuhan Ruang Kegiatan Vogue *Magazine* 12

Tabel 2.2 Pendekatan Kebutuhan Ruang 14

Tabel 2.3 Besaran Ruang Luar dan Parkir 16

Tabel 2.4 Besaran Area Penerima.....16

Tabel 2.5 Besaran Ruang Bekerja.....16

Tabel 2.6 Besaran Area Fasilitas Penunjang.....18

Tabel 2.7 Besaran Ruang Service dan Pengelola.....17

Tabel 2.8 KDB, KLB, dan KDH.....29

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman menghadirkan fenomena-fenomena menarik dalam dunia kerja, seperti: globalisasi yang membentuk pekerja yang lebih terbuka terhadap wawasan, kehadiran teknologi yang semakin tidak dapat dipisahkan, dan kerja secara visual yang harus dipertimbangkan. Tuntutan dalam dunia kerja pun semakin bertambah. *Confidence, Creative,* dan *connected* (pandai dalam bersosiolasi) merupakan faktor penting dalam dunia kerja. Dalam pola pikir dunia kerja juga mempertimbangkan adanya *work-life balance*. Kondisi seimbang antara menjalani pekerjaan dengan menjalani kehidupan personal.

Populasi pekerja meningkat menimbulkan persaingan yang cukup tinggi sehingga tuntutan akan pekerja yang cekatan, lincah, dan inovatif bertambah. Hal ini mengakibatkan pola pikir dalam bekerja. Pekerja cenderung dekat dengan teknologi, mampu melakukan banyak tugas dan memiliki banyak energi. pekerja tidak lagi mencari keseimbangan dari *simple work-life* tetapi lebih mengarah kepada integrasi yang memungkinkan pekerja untuk bekerja pada waktu dengan kecepatan mereka sendiri. Dalam bekerja pekerja akan bekerja lebih fleksibel.

1.2 Isu dan Konteks Desain

1.2.1 *Agility Workers*

Pada dunia kerja pekerja memiliki cara pandang sendiri. Terdapat pekerja yang lebih mementingkan menyeimbangkan dan menawarkan pilihan pada tempat kerja yang nyaman lebih penting dibanding dengan penghasilan yang mereka dapat. Hal ini berhubungan langsung dengan *"agility workers"*. Dalam buku *The Ultimate Guide to Workforce agility* (2018), *Agility* merupakan kemampuan untuk berubah, dan seberapa cepat

dapat berubah. Dalam buku ini agility diartikan sebagai perpaduan antara kecepatan dan stabilitas. Menurut Forsythe (1997), *agility of workforce* merupakan kelincahan tenaga kerja yang fleksibel, cepat, dan efisien dalam lingkungan.

Dalam mendapatkan data mengenai pandangan pekerja terhadap dunia kerja penulis melakukan survey melalui kuesioner. Survey kuesioner dilakukan secara online yang dibagikan kepada pekerja pada kantoran sehingga memberikan hasil sebagai berikut:

Gambar 1. 1 Diagram Hasil Survey Prioritas *Agility Workers* dalam Bekerja ((Sumber: Survey Kuesioner Pribadi)

Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada 30 orang pekerja dalam dunia kerja berdasarkan prioritas, hasil *survey* menunjukan bahwa responden terdiri dari 66,7 persen memilih tempat kerja nyaman, 20 persen memilih lingkungan yang bagus, dan 13,3 persen memilih penghasilan besar.

Gambar 1. 2 Diagram Hasil Survey Produktivitas *Agility Workers* dalam Bekerja (Sumber: Survey Kuesioner Pribadi)

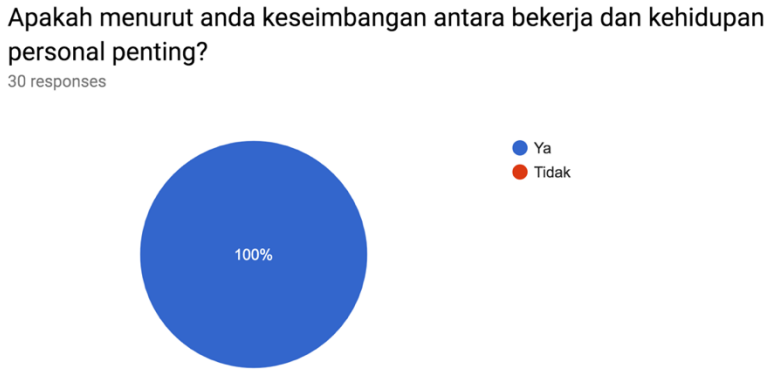
Dilihat dari hasil kerja yang produktivitas terhadap tempat mereka bekerja, hasil *survey* menunjukan bahwa responden terdiri atas 56,7 persen menganggap bahwa produktivitas kerja mereka belum maksimal dan 43,3 persen menganggap bahwa produktivitas kerja mereka sudah maksimal.

Gambar 1. 3 Diagram Hasil Survey *Agility Workers* dalam Menyelesaikan Pekerjaan dengan Fleksibel terhadap Waktu dan Kecepatan (Sumber: Survey Kuesioner Pribadi)

Dilihat dari penyelesaian kerja yang fleksibel terhadap waktu dan kecepatan, hasil *survey* menunjukan bahwa sebagian besar responden dengan presentase 93,3 persen dapat mengatur waktu dan kecepatan mereka sendiri dalam bekerja.

Gambar 1. 4 Diagram Hasil *Agility Workers* terhadap Kerja Secara Tim atau Individu (Sumber: Survey Kuesioner Pribadi)

Ditinjau dari sistem kerja individu dan tim, hasil *survey* menunjukan bahwa responden terdiri dari 76,7 persen senang bekerja dalam tim dan 23,3 persen lebih senang bekerja secara individu.



Gambar 1. 5 Diagram Hasil Survey *Agility Workers* tehadap Keseimbangan Bekerja dan Kehidupan Personal ((Sumber: Survey Kuesioner Pribadi)

Berdasarkan dari hasil *survey* menganggap bahwa keseimbangan antara bekerja dengan kehidupan personal merupakan faktor penting dalam bekerja.

Agility workers mengarah pada kreatif, inovatif, berkarakter, dapat beradaptasi, percaya diri, serta fokus. Pekerja harus mampu memaksimalkan dalam pengembangan serta menjadi orang-orang yang responsif serta bertanggung jawab. Selain itu, mudah beradaptasi terhadap perubahan pun dibutuhkan. Pekerja yang dekat dengan teknologi dapat

berpengaruh terhadap dunia kerja. Pekerja akan mengarah pada kemajuan dan perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga dapat diaplikasikan dalam dunia kerja.

Workspace merupakan hal yang sangat penting bagi pekerja khususnya *agility workers* untuk melaksanakan aktivitas*;* antara lain berdikusi, bekerja secara tim, dan dengan mudah dapat berinteraksi antara satu dengan lainnya. *Agility workers* cenderung akan mencari fleksibilitas yang memungkinkan untuk dapat berkerja dimanapun dengan waktu kapan pun. Dalam berkerja terdapat pekerja yang membutuhkan suatu ruang untuk memproses dan terdapat pekerja yang dengan cepat menyelesaikan masalah saat berkolaborasi dengan lainnya.

Menurut Harvey, Koubek, dan Chin (1999), kemampuan beradaptasi adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan kondisi baru atau berbeda yang disebabkan oleh beragam tuntutan teknologi dan organisasi dengan mengubah tindakan, perilaku, sikap, dan keadaan mental seseorang. *Agility workers* dapat beradaptasi dengan adanya perubahan serta dapat menyesuaikan dengan tempat mereka berkerja. Kebahagiaan dapat meningkatkan kinerja dari pekerja tersebut sehingga menjadi salah satu faktor penting yang harus dipertimbangkan.

Dalam dunia kerja menciptakan suatu ruang yang nyaman bagi pekerja merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan produktivitas dan efektivitas. Dalam bekerja suatu ruang dapat terdiri dari beberapa kegiatan. Fungsi dari ruang tersebut bergantung pada kegiatan yang ada di dalamnya. Fungsi dari ruang tersebut harus dapat merespons adanya perubahan-perubahan yang terjadi dari adanya perkembangan zaman. Ruang yang dapat beradaptasi terhadap perubahan merupakan salah satu faktor penting dalam terbentuknya *workspace agility*.

Menurut Griffin dan Hesketh (2003), *adaptability behavioural* pada lingkungan kerja mencakup tiga jenis perilaku yaitu proaktif, reaktif, dan toleran. Proaktif merupakan orang membuat efek positif pada lingkungan termasuk dalam kreativitas dalam pemecahan masalah, mengatasi *stress*, dan beradaptasi dengan krisis. Reaktif merupakan orang mengubah diri mereka sehingga dapat beradaptasi dengan lebih baik pada lingkungannya. Toleran merupakan orang yang mencoba mengatasi ketidakpastian dan mengurasi *stress* atau kecemasan pada diri mereka. Hal ini berkaitan langsung dengan *workspace agility* yang akan tercipta.

Pekerja yang memiliki kemampuan beradaptasi secara cepat dan fleksibel menjadi kebutuhan dari *workspace agility* itu sendiri. Kegiatan mempengaruhi kebutuhan ruang serta sirkulasi. *flexibility* dan *adaptability* dapat merespons terhadap perubahan-perubahan. *Adaptability* dapat berkaitan langsung dengan ruang yang dapat dirubah sesuai dengan kebutuhan kerja pada saat tertentu.

Flexibility dibutuhkan sehingga dapat memungkinkan beragam lingkungan kerja yang dapat diubah dan dikonfigurasi ulang sesuai dengan kebutuhan. *Flexibility* dalam penggunaan ruang dapat dilakukan dengan adanya pengubahan terhadap susunan ruang berdasarkan dari kebutuhan. Berkembangnya fungsi suatu ruang akan berpengaruh pada bertambah atau berkurangnya kebutuhan ruang tersebut. *Adaptability* yaitu dapat menyesuaikan dengan kondisi yang baru dan dapat di modifikasi untuk penggunaan suatu tujuan baru. Adaptasi terhadap ruang dapat meningkatkan kenyamanan, kesehatan, keamanan, dan kualitas lingkungan dari ruang itu sendiri. Dengan adanya adaptasi terhadap ruang dapat memungkinkan untuk memenuhi fungsi dari ruang itu secara efisien.

1.2.2 Konteks Lahan

Populasi pekerja yang cukup tinggi pada kawasan perkotaan menyebabkan *workspace agility* yang meningkat. Kenyamanan merupakan hal yang terpenting bagi pekerja. Kriteria dalam memilih lingkungan yang dapat memenuhi kebutuhan dari *agility workers* yaitu :

1. Mudah dijangkau dengan menggunakan kendaraan umum serta lokasi strategis menjadi pertimbangan dalam memiliki *workspace agility* bagi *agility workers*
2. Dekat dengan fasilitas-fasilitas seperti kawasan perumahan, pusat pembelanjaan, dan pendidikan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dari *workspace agility*
3. Berada pada kawasan komersial dan dekat dengan pusat kota
4. Lingkungan yang mendukung dan akses yang mudah

Dalam mencapai kenyamanan bagi *agility workers* dalam bekerja terdapat kawasan yang dapat memenuhi kriteria lahan diatas yaitu kawasan *green office park* yang terletak di Bumi Serpong Damai (BSD *City*) Tangerang Selatan. Perkembangan semakin meningkat pada wilayah Bumi Serpong Damai (BSD). Banyak pembangunan proyek bisnis dan industri yang terus berkembang pada lokasi ini. BSD city merupakan salah satu kota terencana di Indonesia serta menjadi pusat pembangunan yang terletak pada kecamatan serpong. BSD *City* yang berlokasi dekat dengan provinsi DKI Jakarta merupakan salah satu kota satelit. Pada kawasan ini terdapat fasilitas yaitu kawasan industri, perkantoran, perdagangan, pendidikan, wisata, sekaligus perumahan.

Pada kawasan *green office park* memiliki lahan yang berkontur. Perbedaan antara jalan pada area depan *site* dan area belakang *site* yaitu 3 meter. Perbedaan ini perlu dilakukan adanya pengolahan terhadap *level*

pada bangunan serta pengolahan terhadap lansekap. Bentuk dari bangunan juga harus menyesuaikan dengan kondisi *existing* kontur sehingga tidak menentang dari kontur pada lahan.

1.2.3 Fungsi Bangunan

Workspace agility merupakan tempat dimana *agility workers* dapat memaksimalkan produktivitas dan efektivitas dari kinerja pekerja. Fungsi bangunan yang diangkat pada rancangan yaitu Vogue *magazine office (*Vogue *House)*. Vogue merupakan majalah *fashion* dan gaya hidup yang mencakup banyak topik yang terdiri atas *fashion, beauty, culture, living dan runway.* Pada awalnya Vogue merupakan surat kabar mingguan pada tahun 1982 di Amerika Serikat. Dalam perkembangannya vogue menjadi majalah *fashion* yang memperkenalkan *brand – brand* ternama. Media yang digunakan oleh Vogue terdiri dari *documentaries*, *video channel*, buku, Voguepedia, *website, podcast*, dan aplikasi Vogue.

Gambar 1.6 Gambar Vogue *Magazine* (Sumber : google)

Vogue merupakan majalah *fashion* yang diterbitkan secara bulanan pada 23 negara seperti Amerika Serikat, Inggris, Perancis, Spanyol, Italia, dan lainnya. Untuk wilayah Asia terdapat India, Thailand, Jepang, Taiwan, Korea Selatan, dan Cina, Sedangkan untuk wilayah khususnya Asia Tenggara, Vogue hanya diterbitkan di Thailand sehingga mengangkat rancangan Vogue *office magazine* (Vogue *House*) di Indonesia merupakan

potensi untuk dikembangkan. Vogue *office magazine* pada beberapa negara tidak memiliki bangunan sendiri seperti Vogue *House* yang terletak pada Hanover, London, Vogue *office* Thailand, dan Vogue *office* India. Oleh sebab itu, mengangkat Vogue *House* yang terletak di Indonesia merupakan sesuatu hal yang baru sehingga diperlukan rancangan bangunan khusus Vogue *House* yang dapat menyesuaikan kebutuhannya.

Vogue *House* dirancang sehingga dapat menampung pekerja dengan sistem kerja yang dibutuhkan oleh Vogue seperti *agility workers* di Indonesia, yang bekerja dengan kreatif, inovatif, dan *high speed*. Selain itu, pekerja Indonesia yang identik dengan bekerja secara tim merupakan salah satu faktor yang dibutuhkan. Kantor majalah akan terus bekembang mengikuti zaman hal ini berkaitan langsung dengan pekerja dengan gaya hidup yang modern dan dekat dengan teknologi. Majalah akan terus berkembang sehingga kebutuhan terhadap ruang yang dapat fleksibel dan dapat berdaptasi dengan perubahan-perubahan pada masa mendatang meningkat. Kantor majalah harus tetap mengikuti perkembangan dari zaman sehingga tidak terkesan tertinggal. Kebutuhan terhadap ruang pada kantor majalah pun dapat bertambah atau berkurang menyesuaikan dengan perubahan yang terjadi.

Pada rancangan Vogue *House* tidak hanya berfokus kepada ruang kerja dari kantor itu sendiri tetapi juga dalam pengembangan terhadap ruang-ruang yang tercipta yang dapat membangkitkan semangat dari *agility workers*, selain itu Vogue *house* juga dilengkapi dengan fasilitas - fasilitas pendukung bagi pekerja seperti *fitness center*, *spa*, dan *staff dining area*. Selain pengadaan ruang untuk pekerja, Vogue *House* juga dilengkapi dengan *gallery* dan *exhibition hall* yang merupakan sarana untuk memperkenalkan Vogue *magazine* yang telah berumur 129 tahun. *Gallery* dan *exhibition hall* juga dapat digunakan sebagai media untuk *display* barang terbaru dari *brand* yang ada pada Vogue. Pengadaan terhadap *display area* juga dapat menjadi area pamer *Collection* dari Vogue

magazine yang dapat memperlihatkan *trend* yang sedang berkembang. *Collection* dengan *trend* yang ada pada zamannya akan ditampilkan pada Vogue *House* sehingga pengunjung yang datang dapat melihat *trend* apa yang sedang berlangsung.

1.3 Permasalahan Rancangan

Berdasarkan dari pemaparan pada isu dan konteks desain dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang akan di angkat yaitu:

1. Bagaimana merancang Vogue *House* yang dapat menjadi wadah bagi *agility workers*?
2. Bagaimana *flexibility* dan *adaptability* dapat berpengaruh pada rancangan Vogue *House*?
3. Bagaimana aspek arsitektur dapat mempengaruhi *flexibility* dan *adaptability* pada rancangan Vogue *House*?

1.4 Kriteria Rancangan

Berdasarkan dari isu dan dan permasalahan pada rancangan dapat disimpulkan bahwa kriteria rancang yang akan diangkat yaitu:

1. Bangunan yang berbasis *digital*
2. Menciptakan keterbukaan dan transparansi antara ruang dalam dan luar ruangan, serta memberikan pengalaman berkesinambungan antara *indoor* dan *outdoor*
3. Menciptakan lansekap antara *area plaza* dengan bangunan yang saling berhubungan dan berjenjang dengan menggunakan jembatan dan pedestrian
4. Penggunaan *natural lighting* pada area *work space*
5. Ruang yang dapat merespons perubahan terhadap kegiatan
6. Penggunaan material lokal dan *easy to maintain*
7. Program ruang yang dapat menunjang kebutuhan lainnya

BAB 2

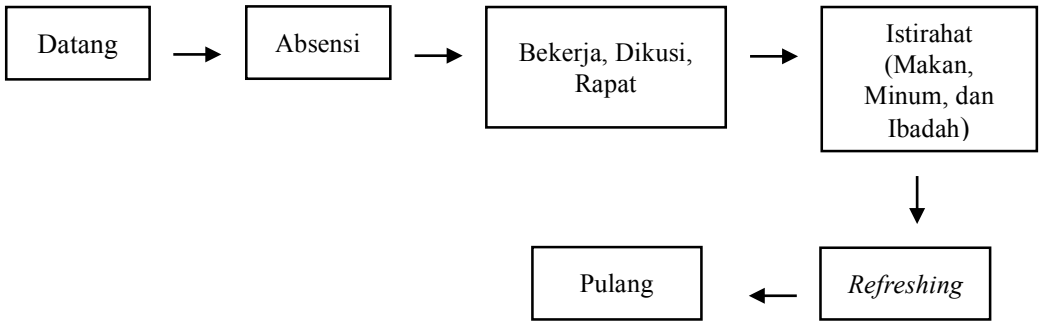
PROGRAM DESAIN

2.1 Rekapitulasi Program Ruang

2.1.1 Program Aktivitas

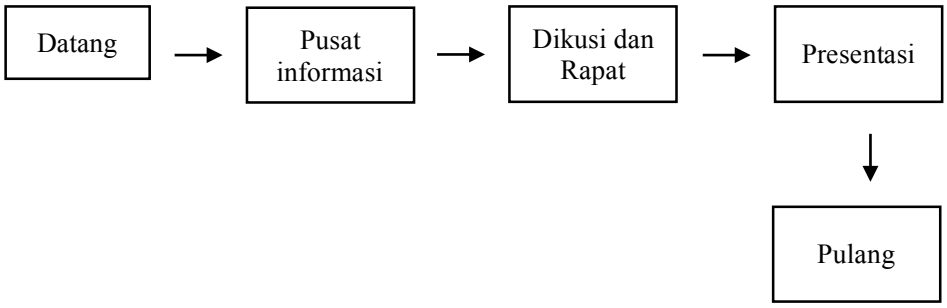
Program aktivitas pada perancangan Vogue *House* dibagi menjadi tiga aktivitas Tiga aktivitas tersebut yaitu pola aktivitas pekerja, pola aktivitas tamu, dan pola aktivitas kegiatan dari Vogue *magazine.* Pola aktivitas pekerja dan pola aktivitas tamu berdasarkan dari pengguna bangunan.

a. Pola aktivitas pekerja



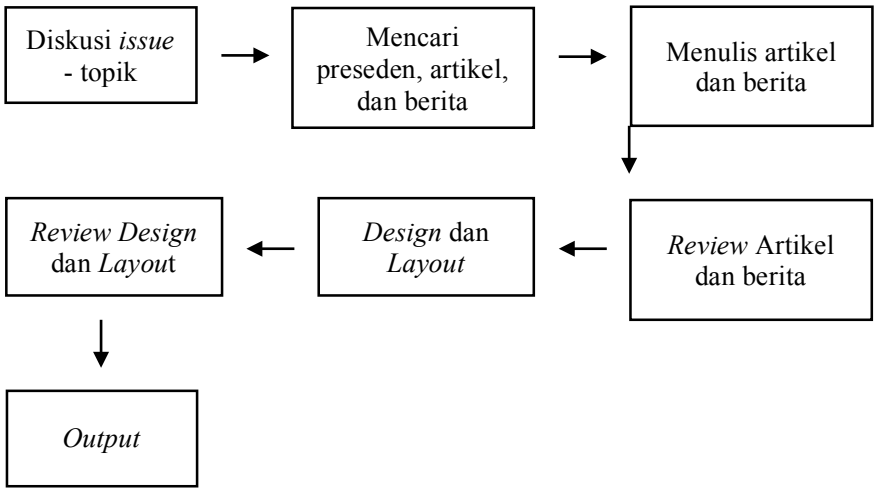
Gambar 2.1 Diagram Pola aktivitas pekerja (Sumber : Pribadi)

b. Pola aktivitas Tamu



Gambar 2.2 Diagram Pola aktivitas Tamu (Sumber: Pribadi)

c. Analisis Kegiatan Vogue Magazine



Gambar 2.3 Diagram Analisis Kegiatan Vogue *Magazine* (Sumber: Pribadi)

2.1.1 Pendekatan Kebutuhan Ruang

Tabel 2.1 pendekatan kebutuhan ruang kegiatan Vogue *House*

Kegiatan	Pelaku	Kebutuhan Ruang
Diskusi isu - topik	*Director*	*Meeting Room*
	Production and project management : Promoter, Talent Sourcer, Talent Scout, Special Events	*Meeting Room*
	Marketing and promotions: Marketing, Promotions, Assistant, Digital Marketing, International Marketing, Social Media Marketing Advisor, dan *Advertising*	
	Hr departments: Recruiter, Accountant	
Mencari preseden, artikel, dan berita	*Production and Project Management: Redaction mode*	*Work Space*

	and Communications Departments: Press Reporter	
Mencari preseden, artikel, dan berita	*Fashion Manager. Fashion modelling, Fashion Designer*	
	Fashion Merchandiser, Fashion Contributor, Fashion Hunter, Trend Setter, Fashion Expert, Internation Fashion Coordinator	*Review Room*
	Accessories, Fashion Closet, Professional Photographer, Stylist, Fashion Stylist, Beauty Assistant	*Wardrobe* dan *fashion design room*
	Make up Artist, Model, Cover model, Supermodel, Top Model, Monthly Cover Model, Personal Model, Photo Researcher	*Photoshoot Area* dan *Dark Room*
Menulis Artikel dan Berita	*Communication Departments*	Ruang Diskusi
	Journalist	*Workspace*
	Writer	
	Columnist	
Review Artikel dan Berita	*Director*	*Meeting Room*
	Manager of communications and staffs	*Discussion Room*
Design dan *Layout*	*Creative and Editor Departments: Editor, Design, Digital designer, graphic designer, visual designer, motion graphic designer*	*Screening Editor Room*
Design dan *Layout*	*Fashion Editor, Photo Editor, Accessories Editorial, Beauty Editor, Men's Market Editor, Market Editorial, Publisher*	*Workspace*

	Editor, Fashion News Editor, Style Editor,	
Review Design dan *Layout*	*Editor in chief, Assistant Editor, Design in Chief, dan Assistant Designer*	*Meeting Room* dan *Presentation Room*

Sumber : Pribadi

Tabel 2.2 pendekatan kebutuhan ruang

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Sifat Ruang	Jenis Ruang
Tamu	Datang	*Entrance hall*	Publik	*indoor*
		Meeting room dan *Presentation Room*	Semi publik	
pekerja	Datang	*Entrance hall*	Publik	*Semi Outdoor*
	Absensi	*lobby*		*Indoor*
	bekerja	*Workspace, review room, fashion design room, editing room and photoshoot area, wardrobe*	semi publik	*Indoor*
	Diskusi	Ruang diskusi dan presentasi		*indoor*
	Ruang Rapat	*Meeting Room*	Privat	*indoor*
	Percetakan (print dan fotoopy	Ruang print dan Fotocopy	Semi publik	
	Makan dan Minum	*Staff dining area* dan *pantry*	Semi Publik	
	Ibadah	Ruang ibadah	publik	
Directror dan *manager*	Datang	*Entrance hall*	publik	*Semi Outdoor*
	Menerima Tamu	*Meeting Room*	Semi publik	

	Bekerja	*Director Room, Manager Room*	Privat	
	Rapat	*Board Of Director*		
	Makan dan Minum	*Staff dining room* dan *mini bar*	Semi Privat	
	Beribadah	R. ibadah		
Pengelola operasional bangunan	Datang	*Entrance hall*	Publik	*outdoor*
	Area service	R. Genset, R. Pompa, Janitor, Roof tank, WTP. STP, R. lift,	Service	*indoor*

Sumber : Pribadi

2.1.2 Besaran ruang

a. Besaran ruang luar dan parkir

Tabel 2.3 Besaran ruang luar dan parkir

Ruang	Kapasitas	Standar luas	Total luas	Sumber
Parkir mobil	100	2, 3 m x 5 m / unit	1150 m2	DISHUB
Parkir motor	100	0.75 m x2 m/ unit	150 m2	DISHUB
Parkir sepeda	25	1,3 m2/unit	32.5 m2	Neufert
Taman	-	KDH 30%	4500 m2	UDGL

b. Area penerima

Tabel 2.4.Besaran area penerima

Ruang	Kapasitas	Standar luas	Total luas	Sumber
Lobby	100	1,6 m2/ unit	160 m2	Neufert
Pusat informasi	1	15% dari lobby	24 m2	Neufert

c. Besaran ruang bekerja

Tabel 2.5 Besaran ruang bekerja

Ruang	Kapasitas	Standar luas	Total luas	Sumber
Sharing space	100	2 m2/ unit	200 m2	Neufert
Workspace	100	4,46 m2/orang	446 M2	Neufert
Meeting room	10 orang	2m2/orang	20 m2	Neufert
Wardrobe	1	150 m2	30 m2	Asumsi
Manager room dan *Director room*	1	13,4 m2/ orang	13,4 m2	Neufert
Personal Workspace	20	4,46 m2/orang	89,2 m2	Neufert

d. Besaran ruang fasilitas penunjang

Tabel 2.6 Besaran area fasilitas penunjang

Ruang	Kapasitas	Standar luas	Total luas	Sumber
Bar/pantry	10	1,6 m2/ unit	160 m2	Neufert
Fotocopy dan print	1	12 m2/unit	12 m2	Asumsi

Area refreshing	120 orang	1.5 m2/orang	180 m2	Neufert
musholla	80	80 orang	77 m2	Neufert
Tempat wudhu	20	1.5 m2/orang	30 m2	Neufert
Gallery	150	1,5 m2/ unit	225 m2	Asumsi

e. Besaran ruang servis dan pengelola

Tabel 2.7 Besaran ruang *service* dan pengelola

Ruang	Kapasitas	Standar luas	Total luas	Sumber
Toilet	3	4.5 m2/ unit	13.5 m2	Neufert
Ruang Genset		24 m2	24 m2	Asumsi
Tangga darurat	2 unit	15 m2	30 m2	Neufert
Lift pengunjung	2 unit	12 m2	24 m2	Neufert
Lift pengelola	1 unit	12 m2	12 m2	Neufert

2.1.3 Persyaratan terkait Aktivitas dan Ruang

a. *Work Space*

Sebuah ruangan harus menyesuaikan bagaimana pekerja dapat bekerja dengan nyaman dan maksimal. Ruang yang dapat memudahkan pekerja dan saling terintegrasi dibutuhkan. Ruang yang mudah dalam bergerak akan meningkatkan produktivitas pekerja dalam bekerja.

b. Ruang *Director*

Ruang *director* memiliki *space* yang luas dengan toilet pribadi dan dilengkapi *mini bar.* Ruang *director* harus berdekatan dengan ruang sekretaris, ruang *manager*, ruang rapat direksi, dan *Board of Director.*

c. *Photoshoot Area*

Photoshoot area harus dapat mendapatkan akses langsung dari *makeup storage room* dan *dressing room*. *Photoshoot area* harus berdekatan dengan *dark room*. *Dark room merupakan* ruang tertutup yang dibutuhkan untuk mencetak hasil foto yang selanjutnya akan ditampilkan pada *review room.*

d. Ruang diskusi

Ruang diskusi membutuhkan *open space* dan dapat dengan mudah dijangkau dari *work space area*. Ruang diskusi dapat diletakkan pada ruang terbuka atau pun tertutup.

e. *Gallery*

Pada area *gallery* membutuhkan *space* yang luas dan mudah dicapai oleh tamu maupun pekerja.

f. *Wardrobe*

Ruang *wardrobe* merupakan ruang dimana pekerja dapat meletakkan *collection*. Ruang tidak membutuhkan pencahayaan khusus dan dapat tertutup maupun terbuka. Ruang *wardrobe* harus memilki akses langsung dengan ruang hias dan *photoshoot area.*

g. *Staff Dining Area*

Pada *Staff Dining Area* membutuhkan ruang terbuka sehingga pekerja merasa nyaman saat makan atau minum. *Staff dining area* dapat berdekatan dengan *area fitness center* dan *spa.*

h. *Presentation Room*

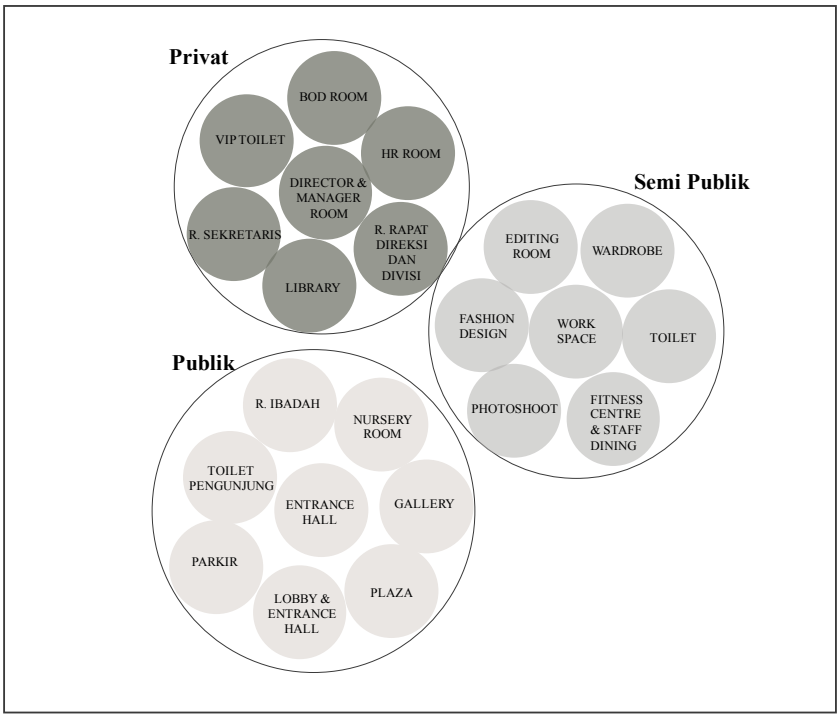
Pada *presentation* yang berbasis *digital* dibutuhkan ruangan yang tertutup sehingga dapat memaksimalkan penggunaan *digital*. Penggunaan *digital* seperti *video conference* dibutuhkan untuk dapat

saling terhubung antara satu pekerja dengan lainnya pada waktu yang sama dengan tempat yang berbeda.

i. *Entrance Hall*

Pada area *entrance hall* dibutuhkan *space* yang luas sehingga pekerja dan tamu yang datang dapat berbas bergerak. Area *entrance hall* menjadi area penerima saat tamu datang sehingga harus dapat diakses dari *drop off*. Pada area *entrance hall* dilengkapi dengan *receptionist* yang dapat mengarahkan untuk tamu yang datang.

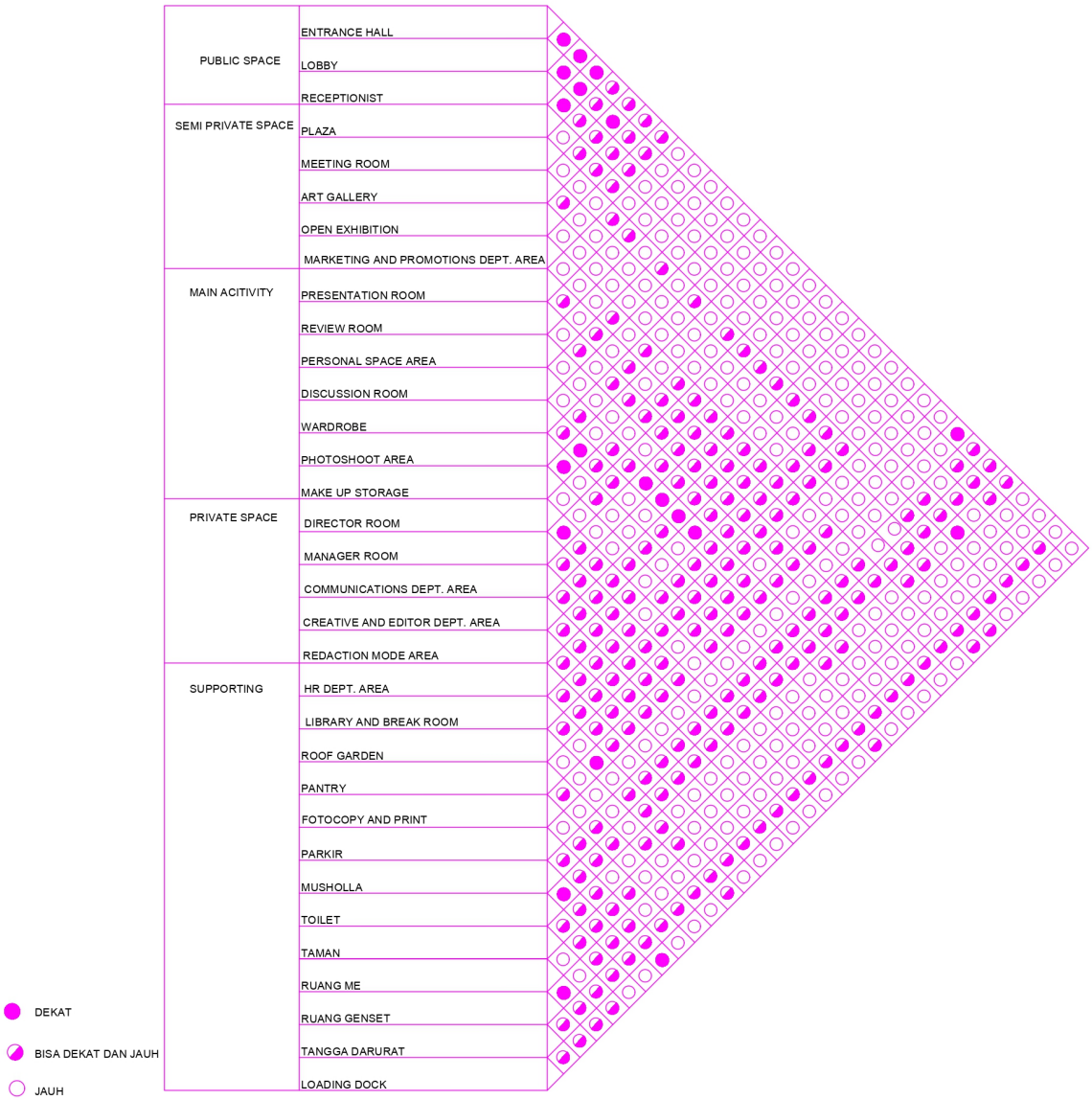
2.1.4 Organisasi Ruang



Gambar 2.4 *Bubble Diagram* (Sumber: Pribadi)

Organisasi ruang yang tercipta membentuk sirkulasi yang ada pada bangunan. sirkulasi pada bangunan berdasarkan *zoning* yang terdiri atas publik, semi publik, dan privat. *Zoning* pada bangunan terbentuk untuk

mempermudah pekerja dalam melakukan aktivitas. *Bubble diagram* (lihat gambar 2.4) digunakan untuk mengatur *zoning* dan sirkulasi.



Gambar 2.5 Matriks Kedekatan Ruang (Sumber: Pribadi)

Dalam peletakkan ruang dibutuhkan pertimbangan berdasarkan fungsi dari ruang tersebut. Pengelompokan aktivitas dapat mempengaruhi dekat dan jauh nya antar ruang. Ruang yang saling berhubungan dan berkaitan harus diletakkan berdekatan. Berdasarkan hasil analisis peletakkan ruang berdasarkan kebutuhan maka menghasilkan matriks kedekatan ruang (lihat gambar 2.5). Matriks kedekatan ruang memperlihat ruang-ruang yang dapat diletakkan secara berdekatan, bisa dekat dan bisa jauh, serta ruang-ruang yang tidak dapat diletakkan berdekatan.

2.2 Deskripsi Tapak

2.3.1 Fisik

A. Topografi

Gambar 2.6 Lokasi Tapak (Sumber : Google Maps)

Gambar 2.7 Foto Lahan (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Lokasi tapak yang dipilih sebagai tempat perancangan objek arsitektur berada pada kawasan BSD *City* kota Tangerang selatan dengan mengambil pada kawasan *green office park*. Tapak berada pada jalan BSD *Green Office park Boulevard*. Area lahan yang akan digunakan kurang lebih 15.000 m2. Kondisi tanah pada tapak cenderung berkontur.

Batas batas tapak lokasi adalah:

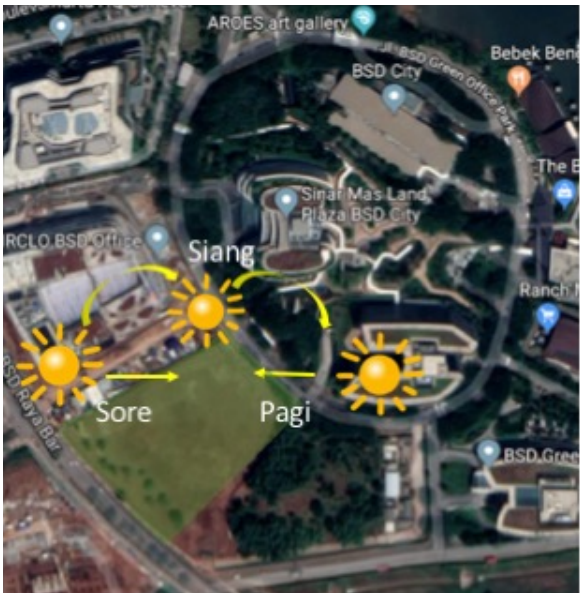
Utara : Perkantoran

Selatan : Apartemen

Barat : Perkantoran

Timur : Lahan kosong

B. Sinar Matahari

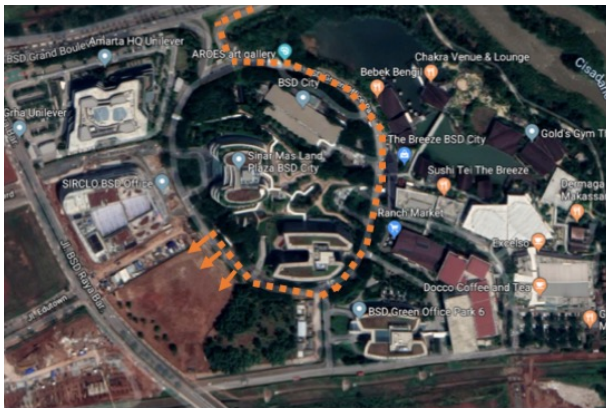


Gambar 2.8 Arah Sinar Matahari (Sumber : Google maps)

Lokasi tapak yang dipilih sebagai tempat perancangan objek arsitektur menghadap arah utara. Pergerakan matahari pada tapak tidak ada pembayangan yang dapat menutupi tapak berdasarkan dari

pergerakan matahari dari timur ke barat sehingga pada lokasi tapak yang dipilih mendapatkan cahaya matahari yang maksimal.

C .Sirkulasi dan Aksesibilitas



Gambar 2.9 Aksesibilitas Kendaraan (Sumber: Google maps)

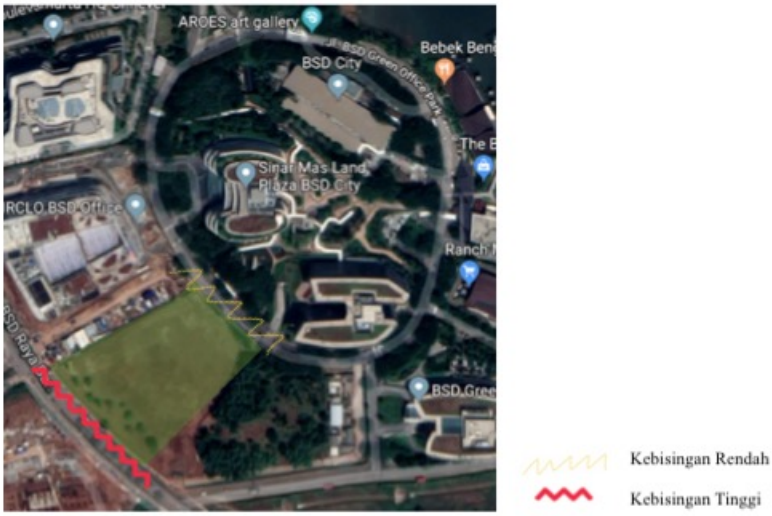
Gambar 2.10 *Entrance* Kawasan GOP (Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 2.11 Jalan Menuju Kawasan GOP (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

`

Kawasan *Green Office Park* memiliki akesibilitas yang baik dimana lokasi ini dapat diakses dari jalan BSD *Grand Boulevard* yang memiliki lebar 35 meter dengan jenis jalan dua arah. Untuk memasuki kawasan *Green Office Park* terdapat *entrance.* Jalan depan *site* memiliki lebar 14 meter dengan jenis jalan satu arah.

D. Kebisingan



Gambar 2.12 Analisa Kebisingan (Sumber : Google maps)

Gambar 2.13 Jalan BSD *Grand Boulevard* Malam Hari (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Terjadi keramaian pada jam-jam tertentu seperti pada pagi hari saat berangkat kantor dan malam hari saat jam pulang kantor pada jalan raya depan kawasan *Green Office Park*. *Site* berada pada kawasan perkantoran (*Green Office Park*) yang berada pada jalan BSD *Grand Boulevard*. Terdapat fasilitas bus keliling yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mengurangi kemacetan.

E. Lingkungan Sekitar

Gambar 2.14 Kawasan *Green Office Park* (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Gambar 2.15 *Pedestrian way Green Office Park* (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Gambar 2.16 Graha Unilever (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Gambar 2.17 Fasilitas Transportasi (bus keliling) (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kondisi lingkungan pada sekitar *site* terdapat fasilitas berupa perkantoran (Graha Unilever, Sinarmas Land Plaza, GOP 1, GOP 9), Supermarket (*Ranchmarket*), perumahan, apartemen, *mall* (T*he Breeze*), serta fasilitas pendukung berupa bus keliling yang dapat digunakan untuk mengelilingi BSD serta kawasan *dari Green Office Park. Site* berada pada lokasi yang strategis yang dapat ditempuh dengan menggunakan kendaraan umum maupun kendaraan pribadi.

F. View Keluar Tapak

Gambar 2.18 *View* Keluar Tapak (Sumber : Google maps)

Gambar 2.19 Lingkungan Tapak (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Gambar 2.20 Jalan Samping Timur *Site* (Sumber Pribadi)

Gambar 2.*21 Green Office Park 1* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 2.22 Sinarmasland Plaza (Sunber: Dokumentasi Pribadi)

View keluar tapak dapat terlihat bahwa pada bagian depan site menghadap sinarmas land plaza. Pada bagian samping kiri menghadap bangunan *Green Office Park* 1. Pada bagian Samping kanan menghadap lahan kosong. Pada samping kanan lahan kosong terdapat jalan dengan jalan jenis dua arah yang dapat mengakses menuju ke lokasi tapak.

2.3.2 Kajian Peraturan

A. GSB

Garis sepadan bangunan (GSB) merupakan sempadan yang membatasi jarak terdekat bangunan terhadap tepi jalan, dihitung dari batas terluar saluran air kotor sampai batas terluar muka bangunan yang berfungsi sebagai pembatas terhadap lahan yang dikuasai. Pada lokasi tapak berdasarkan dari peraturan kawasan yang dibuat berdasarkan aturan setempat atau *urban design guidelines* (UDGL) *Green Office Park* GSB depan yaitu 8 meter, GSB samping kanan yaitu 15 meter, GSB samping kiri yaitu 11,5 meter, dan GSB belakang yaitu 10 meter.

B. KDB dan KLB

Berdasarkan dari peraturan kawasan yang dibuat berdasarkan aturan setempat atau *urban design guidelines* (UDGL) *Green Office Park* koefisien dasar bangunan (KDB) yang berlaku pada lokasi tapak yaitu 50 (lima puluh) persen. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) merupakan koefisien perbandingan antara luas dasar bangunan bangunan gedung dan luas persil atau kaveling atau blok peruntukan.

Berdasarkan dari peraturan kawasan yang dibuat berdasarkan aturan setempat atau *urban design guidelines* (UDGL) *Green Office Park* koefisien lantai bangunan (KLB) yang berlaku pada lokasi tapak yaitu 50 (lima puluh) persen dengan ketinggian maksimal bangunan 32 meter (8 lantai).

Koefisien lantai bangunan (KLB) merupakan koefisien perbandingan antara luas keseluruhan lantai bangunan gedung dan luas persil atau kaveling atau blok peruntukan.

1. Luas lahan terbangun

   Luas lahan terbangun = luas lahan x 60%

   = 15.000 x 50% =

   = 7.500 m2

   Tapak memiliki luas lahan sebesar 15.000 m2 sehingga luas maksimal tapak yang dapat terbangun yaitu 7.500 m2.

2. Koefisien Lantai Bangunan

   = 2.0 x luas lahan

   = 2.0 x 15,000

   = 30.000 m2

   Tapak memiliki luas lahan sebesar 15.000 m2 sehingga luas lantai bangunan maksimal yang dapat terbangun yaitu 30.000 m2.

C. Koefisien Dasar Hijau (KDH)

Berdasarkan dari peraturan kawasan yang dibuat berdasarkan aturan setempat atau *urban design guidelines* (UDGL) G*reen Office Park* koefisien dasar hijau (KDH) yang berlaku pada lokasi tapak yaitu 30 (tiga puluh) persen. KDH merupakan angka presentase perbandingan antara luas seluruh ruang terbuka di luar bangunan yang diperuntukan bagi pertamanan atau penghijauan terhadap luas lahan atau tanah perpetakan / daerah perencanaan yang dikuasai sesuai rencana tata ruang dan rencana tata bangunan dan lingkungan.

Koefisien Dasar Hijau = Luas lahan x 30 %

= 15.000 x 30%

= 4.500 m2

Tapak memiliki luas lahan sebesar 15.000 m2 sehingga KDH minimal pada tapak yaitu 4.500 m2.

Dari ketiga data tersebut dapat disimpulkan bahwa :

Tabel 2.4 KDB, KLB, dan KDH

	Batasan		Perencanaan
Luas Lahan	15.000 m2		15.000 m2
KDB	50 %	7.500 m2	7006 m2
KLB	2.0	30.000 m2	16.600 m2
KDH	30%	4.500 m2	7994.5 m2

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

3.1. Pendekatan Desain

Pendekatan desain merupakan cara memandang masalah dari segi tertentu dan dalam perancangan ini, perancang memfokuskan terhadap *user* dari bangunan. *User* dalam bangunan ini berfokus kepada memaksimalkan produktivitas dan efektivitas dari *agility workers* dalam bekerja. Dalam meningkatkan serta memaksimalkan kinerja dari *agility workers* harus mempertimbangkan kenyamanan dari pekerja.

Gambar 3.1 *Cubicle Type Office* (Sumber : www.glassdoor.com)

Pada Gambar 3.1 memperlihatkan bahwa terdapat kantor dengan tata ruang untuk karyawan bekerja yang dipisahkan (*cubical type office*) antara satu karyawan dengan karyawan lainnya. Dengan menggunakan tata ruang bekerja yang dipisahkan antara satu dengan lainnya dapat menghalangi pergerakan karyawan sedangkan dalam bekerja *agility workers* membutuhkan kecepatan serta kebebasan dalam bergerak.

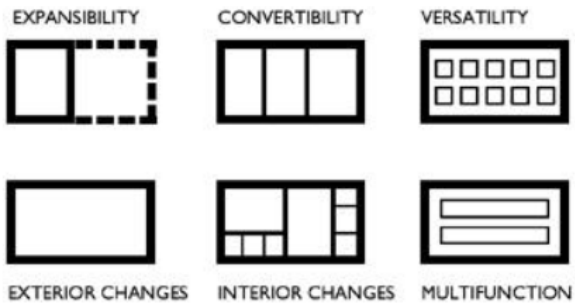
Dengan menggunakan tata ruang yang terpisah satu dengan lainnya pun pekerja akan kesulitan untuk bekerja secara tim. *Agility workers* cenderung untuk bekerja secara fleksibel yang memungkinkan untuk bekerja dimanapun dengan waktu kapan pun. Bagi *agility workers* senang bekerja dalam tim yang

dapat saling bertukar pikiran dan dengan mudah dapat beradaptasi. Penggunaan tata ruang yang memisahkan antar pekerja akan membatasi *agility workers* dalam bekerja. Komunikasi yang tercipta diantaranya pun cenderung akan terhambat sehingga penggunaan tata ruang seperti ini tidak sesuai dengan *agility workers*.

Sistem kerja di Vogue memerlukan adanya kerja sama tim dan fleksibel yang memungkinkan untuk bekerja dimanapun dengan waktu kapan pun. Penggunaan tata ruang kantor yang sifatnya terbuka (*open plan office*) dibutuhkan pada kantor majalah khususnya Vogue. Penggunaan *open plan* dapat meningkatkan produktivitas dari pekerja. Penggunaan tata ruang yang tidak maksimal dapat mempengaruhi kinerja dari pekerja. Ruang kerja yang dapat fleksibel dan beradaptasi terhadap perubahan-perubahan dibutuhkan dapat membangkitkan kreatifitas pekerja. *Flexibility* dan *adaptability* merupakan pendekatan yang diangkat dari permasalahan yang telah ada.

3.1.1 Flexibility dan Adaptability

Flexibility dalam arsitektur mengacu pada kemampuan sebuah bangunan untuk secara terus menerus dapat beradaptasi dengan menyesuaikan terhadap tata ruang untuk kebutuhan yang berkembang. Dalam buku *flexible : architecture that responds to change*, Robert kronenburg (2007) menyatakan bahwa mayoritas arsitektur statis dan tidak berubah atau beradaptasi seiring waktu hal ini berbeda dengan dunia alami yang dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Lingkungan yang dibangun harus dapat diubah untuk memenuhi kebutuhan yang dapat berubah dan berkembang. Dalam arsitektur *flexibility* dapat diartikan kemampuan untuk menjaga lingkungan yang dibangun tetap relevan dan berguna seiring waktu.



Gambar 3.2 *Flexibility* Menurut William M. Pena dan Steven A (Sumber : Buku *Problem Seeking an architectural programming primer* (2001) Hal. 84)

Dalam buku *problem seeking an architectural programming primer*, William M. pena dan Steven A (2001) menyatakan bahwa konsep fleksibilitas cukup sering disalahpahami, bagi sebagian orang *flexibility* merupakan bangunan dapat mengakomodasi pertumbuhan melalui ekspansi, bagi yang lainnya bangunan dapat memungkinkan untuk perubahan fungsi melalui konversi ruang dan sebagian lainnya menganggap bahwa *flexibility* untuk menyediakan ruang multi fungsi akan tetapi sebenarnya fleksibilitas mencakup ketiganya yaitu *ekspansibility*, *convertibility*, dan *versatility*. *Flexibility* dapat dicapai dengan memodifikasi bentuk fisik bangunan seperti menggabungkan, memisahkan, memperluas, dan menggabungkan ruang yang ada didalamnya.

Menurut Robert kronenburg (2007), *Adaptability* merupakan kemampuan bawaan untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan perubahan dengan memenuhi berbagai penggunaan. *Adaptability* mempertimbangkan kebutuhan saat ini tetapi tetap mengantisipasi terhadap perubahan serta tuntutan pada masa mendatang. Sedangkan, *Flexibility* mengarah ke kemampuan untuk mudah di modifikasi. *Flexibility* dalam arsitektur dirancang sehingga dapat menciptakan bangunan yang *adaptable*, *moveable*, dan *Transformable*.

Menurut Debbie Ann Ashbolt (2011), *Adaptable flexibility* mengacu kepada reposisi dalam penggunaan partisi. Struktur yang dapat disesuaikan dengan menggunakan partisi yang dapat di posisikan ulang atau dapat diubah oleh pengguna. Hal tersebut melambangkan bangunan *flexible* dimana mudah dalam adaptasi terhadap penggunaannya. *Adaptable Flexibility* menciptakan bagaimana lingkungan yang dibangun dapat dibangun untuk beradaptasi dan berfokus kepada jangka panjang dengan mempertimbangkan bagaimana kebutuhan pengguna dapat berubah.

Ruangan yang bebas gerak dapat mendukung *agility workers* dalam mengerjakan pekerjaanya di kantor. Sebagai contoh ruang kerja yang fleksibel dan terbuka lebih diminati oleh *agility workers* sehingga dapat bekerja secara tim. Ruang kerja yang fleksibel dan terbuka dapat diterapkan dalam penggunaan *open plan* dalam *office*. pada saat tertentu pekerja membutuhkan ruang rapat, ruang bersama, atau ruang kerja secara individu. Ruang yang fleksibel dapat menciptakan ruang kerja yang memungkinkan pekerja untuk memodifikasi ruang sesuai dengan kebutuhannya.

3.2 Metoda Desain

Dengan menggunakan pendekatan *flexibility* dan *adaptability* dari Vogue *House* maka metode pertama yang akan digunakan yaitu metode data dengan menggunakan *survey*. *Survey* ini akan dilakukan untuk mendapatkan data mengenai kebutuhan yang dapat digunakan menjadi dasar dari rancangan. Penggunaan metode data dilakukan berdasarkan data kuesioner, data lahan dan data *literature*.

Metode kedua yang digunakan yaitu metode *programming* oleh William M. Pena dan Steven A. Menurut William M. Pena dan Steven A (2001), produk dari programming merupakan pernyataan dari sebuah

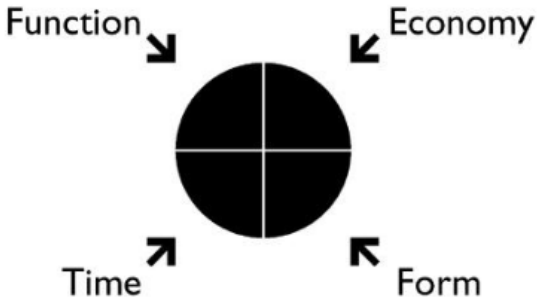
masalah. Pernyataan masalah merupakan langkah terakhir dalam pencarian masalah. William M. Pena dan Steven A menggunakan pemogramman sebagai cara untuk mencari masalah dan rancangan sebagai jawaban dari permasalahan.

Metode rancangan yang digunakan untuk mencari ide adalah metode *programming* oleh William M. pena dan Steven A. Dalam buku *problem seeking problem seeking an architectural programming primer*, William M. Pena dan Steven A (2001) program yang kompeten selalu mengingat langkah-langkah dalam pemrograman yaitu:

Gambar 3.3 Langkah - Langkah dalam Metode *Programming*: William M. Pena dan Steven A (Sumber : Buku *Problem Seeking an Architectural Programming Primer* (2001) Hal. 24)

1. Menentapkan *goals (goals)*.
2. Mengumpulkan dan menganalisis fakta (*fact*).
3. Mengungkap dan menguji konsep (*concept*).
4. Menentukan kebutuhan (*needs*).
5. Menyatakan masalah (*Problem*).

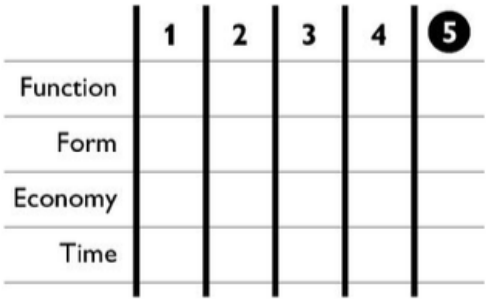
Kelima langkah diatas bersifat kualitatif dan kuantitatif. Pemograman dilakukan didasarkan adanya kombinasi wawancara dan studi analisa. Wawancara dilakukan untuk mengajukan pertanyaan serta mengumpulkan data pada tiga langkah pertama. Studi analisa pada langkah ke empat yang digunakan untuk memverifikasi informasi serta pengambilan keputusan.



Gambar 3.4 Empat Pertimbangan dalam Merancang (Sumber : Buku *Problem Seeking an Architectural Programming Primer* (2001) Hal. 28)

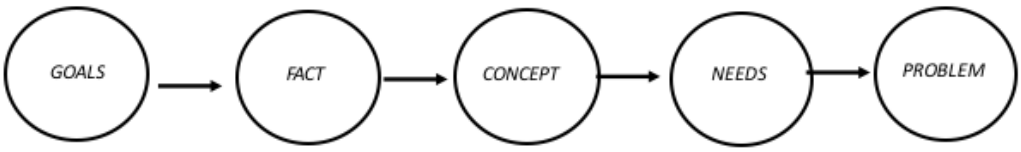
Berdasarkan gambar 3.4 Dalam buku *problem seeking an architectural programming primer*, William M. Pena dan Steven A (2001) dalam pengambilan masalah hal penting untuk mencari dan menemukan dari keseluruhan masalah. Untuk mencapai hal tersebut, masalah harus diidentifikasikan menjadi empat pertimbangan yaitu fungsi, Bentuk, Ekonomi, dan Waktu yang dapat menjadi pertimbangan dalam merancang. Dalam ke empat pertimbangan tersebut terdapat tiga masing-masing kata kunci yaitu:

1. fungsi terdiri atas pengguna, aktivitas, dan hubungan.
2. Bentuk terdiri atas lahan, Lingkungan, dan Kualitas.
3. Ekonomi terdiri atas *initial budget, operating costs*, dan *life cycle costs.*
4. Waktu terdiri atas *past, present*, dan *future.*



Gambar 3.5 *Framework Programming Method* William M. Pena dan Steven A (Sumber : Buku *Problem Seeking an Architectural Programming Primer* (2001) Hal. 32)

Dengan menggunakan lima langkah utama dan empat pertimbangan dapat membentuk *framework* untuk mendapatkan informasi dari permasalahan. Keempat pertimbangan diatas akan selalu berhubungan dari setiap langkah-langkah yang ada. Dengan menggunakan metode *programming* dari William M. Pena dan Steven A terdapat permasalahan terhadap rancangan Vogue *House* sehingga didapatkan *framework* pada rancangan yaitu:



Gambar 3.6 Tahapan pada Rancangan (Sumber : Buku *Problem Seeking an Architectural Programming Primer* (2001) Hal. 32)

1. Pada rancangan tahap awal yang digunakan yaitu menetapkan *goals. Goals* pada rancangan yaitu menciptakan bangunan yang dapat meningkatkan konektivitas antar pengguna dan menciptakan area plaza yang dapat saling menghubungkan antar bangunan.

2. Setelah menetapkan goals pada rancangan yaitu menetapkan *fact* yaitu berupa fakta yang ada pada rancangan. Fakta tersebut meliputi;
    a. Lahan berada pada kawaan perkantoran (*Green Office Park*).
    b. Lahan berkontur.
    c. Lokasi tapak dapat mencapai kenyamanan bagi *agility workers* yaitu berupa akses yang mudah dijangkau dengan kendaraan umum serta fasilitas yang lengkap.
    d. Tema dari kawasan *Green Office Park* yaitu hijau dan melestarikan lingkungan hidup.
    e. Kebutuhan terhadap ruang yang dapat berubah-ubah pada masa mendatang.

f. Tata ruang yang terpisah satu dengan lainya maka pekerja akan kesulitan untuk bekerja secara tim.

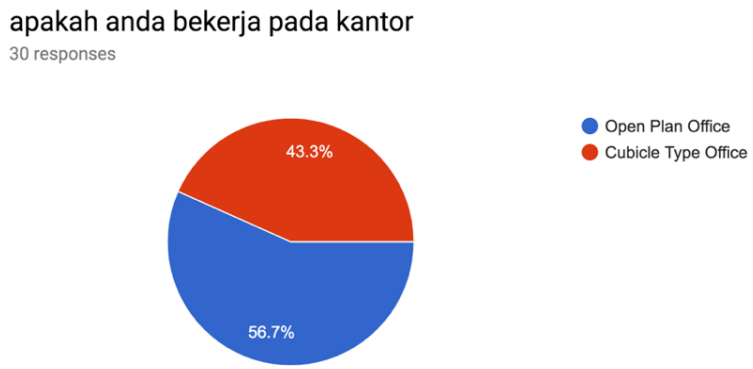
3. Setelah mengetahui fakta pada rancangan, tahap selanjutnya yaitu menetapkan konsep yang diangkat pada rancangan. Konsep yang diangkat pada rancangan Vogue *House* yaitu tema bangunan yang modern yang memasukkan ornamen lengkung pada sudut-sudut bangunan dengan mengikuti bentuk lengkung pada lahan yang berkontur dan menerapkan *increasing connectivity and promotes the open sharing of ideas.*

4. Tahap selanjutnya yaitu menentukan *needs* pada rancangan. *Needs* pada rancangan yaitu pengukuran data lahan kontur dan pengolahan lahan berkontur, Kebutuhan terhadap ruang yang dapat beradaptasi terhadap perubahan pada masa mendatang, ruang kerja yang saling terhubung sehingga dapat meningkatkan komunikasi antar pekerja.

5. Setelah mengetahui *needs* dari rancangan, tahap selanjutnya yaitu menentukan *problem* pada rancangan. *Problem* pada rancangan yaitu menciptakan bangunan yang dapat menyesuaikan dengan kontur lahan, Penggunaan material pada ornamen melengkung, ruang yang dapat mudah ditata kembali pada masa mendatang, dan ruang yang dapat bebas bergerak.

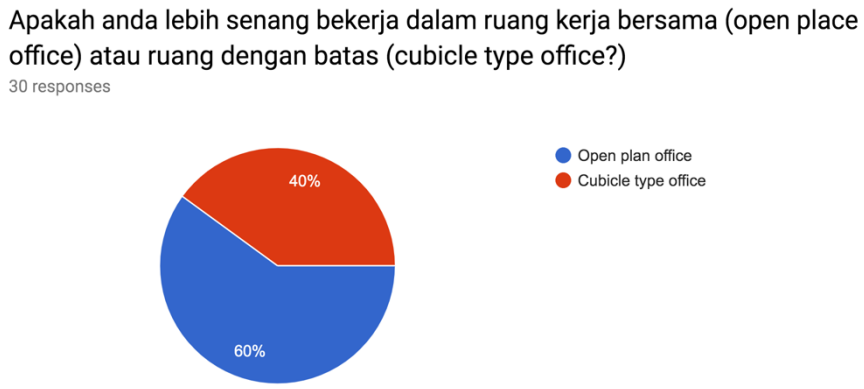
Pada tahap pengumpulan data (*Needs*) dibutuhkan metode *survey* yang dilakukan secara online dengan menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada 30 responden *agility workers*. Hasil dari kuesioner dapat menjadi dasar dari rancangan yang akan digunakan. Kuesioner dilakukan untuk mengetahui mengenai perilaku dari pengguna. Selain itu, pola kerja serta karakteristik dari pengguna bangunan dapat digunakan untuk mengetahui kebutuhan dari pengguna serta permasalahan dalam bangunan

kantor. *Survey* telah dilakukan sejak tanggal 26 september 2019 dan telah mendapat responden sebanyak 30 orang sehingga memberikan hasil yaitu:



Gambar 3.7 Diagram Hasil Survey Ruang Kerja bagi *Agility Workers* (Sumber: Survey kuesioner pribadi)

Kuesioner dibagikan kepada 30 *agility workers* yang telah bekerja atau sedang bekerja dalam kantor. 56.7 persen dari responden bekerja pada kantor yang memiliki ruang kerja bersama atau *open plan office*.



Gambar 3.8 Diagram Hasil Survey Tipe Ruang Kerja yang Disenangi *Agility Workers* (Sumber: Survey kuesioner pribadi)

Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada 30 *agility workers* berdasarkan dari senang bekerja dalam ruang kerja bersama (*open plan office*) atau ruang dengan batas (*cubicle type office*) menunjukan

bahwa 60% dari *agility workers* memilih senang bekerja dalam ruang kerja bersama.

Gambar 3.9 Diagram Hasil Survey Aspek yang Mempengaruhi Tata Ruang bagi *Agility Workers* (Sumber: Survey kuesioner pribadi)

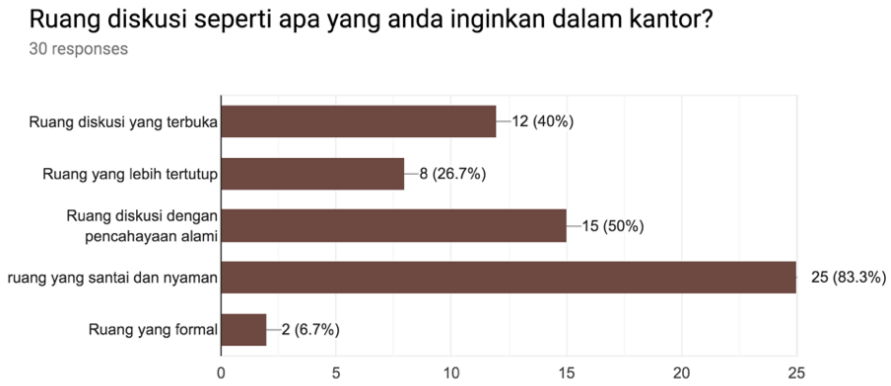
Berdasarkan hasil *survey* kuesioner pada *agility workers* aspek utama yang mempengaruhi *agility workers* senang dalam tata ruang kantor yaitu ruang yang dapat memudahkan pekerja dalam bergerak. Hal ini terlihat dari responden terdiri atas 63.3 persen memilih ruang yang dapat bebas dalam bergerak. Selain itu, penataan ruang berdasarkan kelompok aktivitas juga merupakan hal yang penting bagi *agility workers* dalam bekerja.

Gambar 3.10 Diagram Hasil *Survey* Ruang Bekerja bagi *Agility Workers* (Sumber: Survey kuesioner pribadi)

Dilihat dari ruang kerja pada kantor saat ini bagi *agility workers* bekerja, hasil survey menunjukan bahwa responden terdiri dari 86.7 persen menganggap bahwa ruang kerja bagi *agility workers* saat ini dapat bebas dalam bergerak. Bebas dalam bergerak pada ruang kerja dapat memudahkan serta mempercepat pekerja dalam bekerja.

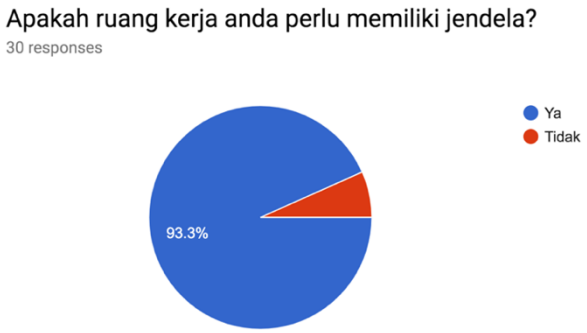
Gambar 3.11 Diagram Hasil *Survey* Aspek yang Dibutuhakan *Agility Workers* pada Ruang Diskusi (Sumber: Survey kuesioner pribadi)

adapun dari kebutuhan *agility workers* terhadap ruang untuk berdiskusi hasil *survey* menunjukan bahwa 93.3 persen *agility workers* membutuhkan ruang diskusi.



Gambar 3.12 Diagram Hasil *Survey* Kebutuhan Terhadap Ruang Diskusi (Sumber: Survey kuesioner pribadi)

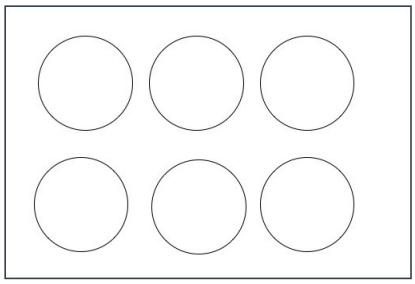
Ruang diskusi yang dibutuhkan oleh *agility workers* yaitu ruang yang santai dan nyaman. Hal ini dapat terlihat dari responden yang terdiri dari 83.3 persen memilih ruang yang santai dan nyaman. Selain itu ruang diskusi dengan pencahayaan alami dan terbuka juga dibutuhkan oleh *agility workers*.



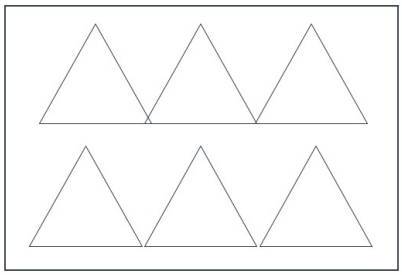
Gambar 3.13 Diagram Hasil *Survey* Kebutuhan Terhadap Jendela pada Ruang Kerja (Sumber: Survey kuesioner pribadi)

Berdasarkan dari hasil survey kuesioner yang telah dibagikan kepada 30 responden ruang kerja dengan jendela merupakan hal yang penting bagi pekerja. Hal ini dapat terlihat dari 93.3 persen responden memilih perlu memiliki jendela pada ruang bekerja.

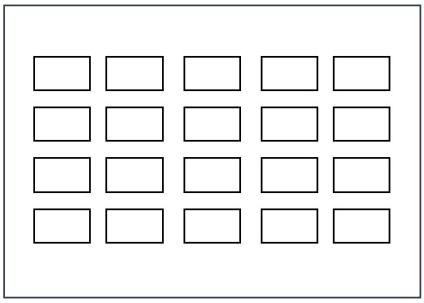
Dalam melengkapi pada tahap *problem* menggunakan metode geometri pada rancangan dengan menganalisa *pattern* yang digunakan pada suatu bangunan. *Pattern* tersebut yang dapat digunakan dalam membentuk konsep yang akan di angkat. Metode geometri membahas mengenai bentuk-bentuk geometris yang hadir dan terbentuk dalam suatu ruang untuk dialami oleh manusia. Geometri digunakan dalam melihat bagaimana memaksimalkan suatu ruang sehingga tercipta *flexibility* yang tinggi. Penggunaan metode geometri digunakan dengan menganalisis kegiatan atau aktivitas yang terjadi pada bangunan tersebut. Geometri berperan besar pada arsitektur karena bentuk yang hadir dalam suatu bangunan memberikan kesan yang berbeda pada penggunannya.



Gambar 3.14 Bentuk Geometri Lingkaran dalam Pembentukan Ruang (Sumber: Pribadi)

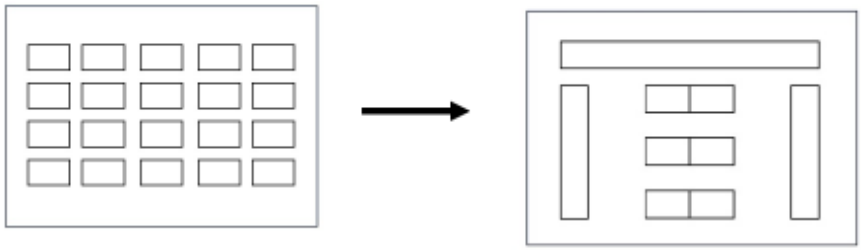


Gambar 3.15 Bentuk Geometri Segitiga dalam Pembentukan Ruang (Sumber: Pribadi)

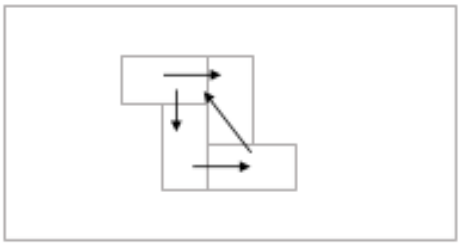


Gambar 3.16 Bentuk Geometri Persegi dalam Pembentukan Ruang (Sumber: Pribadi)

Pada Vogue *House* metode geometri digunakan untuk memebentuk tatanan suatu ruang kerja sehingga pekerja dapat bebas dalam bergerak. Kegiatan dalam ruang kerja Vogue *House* yaitu bekerja, diskusi, rapat, dan mencari ide/inspirasi. Bekerja merupakan kegiatan pekerja menyelesaikan tugasnya sehingga bebas bergerak dibutuhkan. Diskusi merupakan kegiatan pekerja saling bertukar pikiran, *sharing*, serta menyelesaikan suatu masalah secara bersamaan. Berdasarkan kegiatan tersebut dapat dianalisis dalam bentuk geometri.



Gambar 3.17 Transformasi Geometri Persegi dalam Pembentukan Ruang (Sumber: Pribadi)



Gambar 3.18 Geometri Persegi Saling Terkoneksi (Sumber: Pribadi)

Persegi dipilih sebagai dasar bentuk dalam mendesain ruang kerja. Persegi tersebut dapat disusun sehingga terbentuk sebuah ruang kerja yang terbuka atau *open plan*. Penggunaan lingkaran dan segitiga kurang efektif dalam memaksimalkan sebuah ruang dengan ruang berkerja yang berbentuk geometri tersebut.

BAB 4

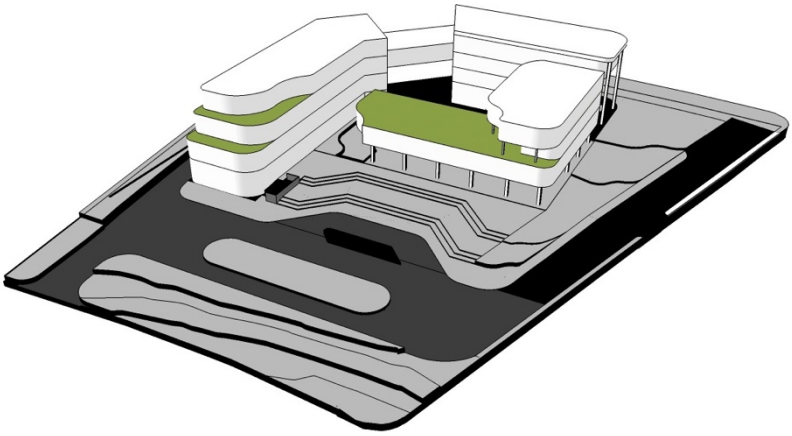
KONSEP DESAIN

Tahap dalam merancang majalah Vogue dibagi menjadi dua yang terdiri atas *thinker – conceptor* dan *production*. *Thinker – conceptor* merupakan pekerja yang menciptakan konsep pada majalah. Sedangkan, untuk *production* merupakan percetakkan yang memproduksi majalah Vogue. Pada rancangan Vogue *House*, menerapkan *workspace* yang digunakan untuk *thinker – conceptor* dimana didalamnya pekerja sebagai *"think tank*" dalam memproduksi suatu majalah.

4.1 Eksplorasi Formal

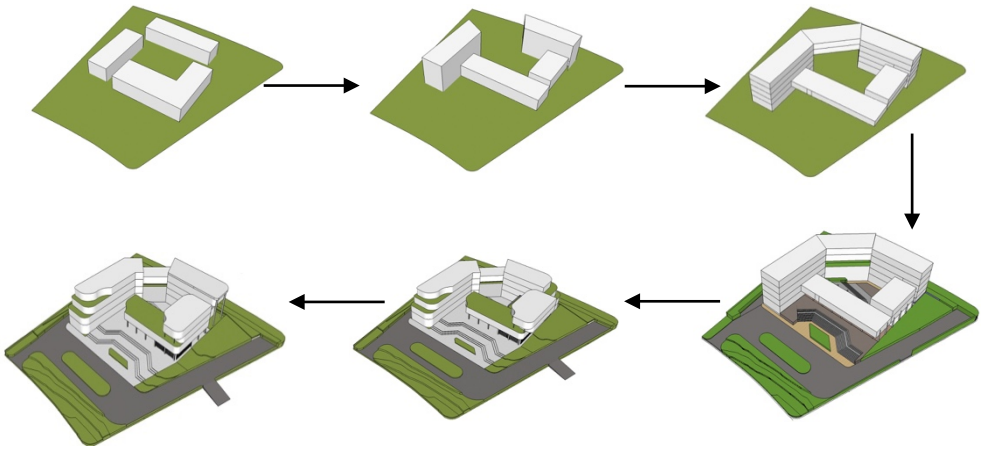
konsep yang diangkat pada rancangan yaitu menciptakan ruangan melalui *zoning* berdasarkan aktivitas dari pekerja dengan mengangkat konsep *increasing connectivity and promotes the open sharing of ideas* sehingga para pekerja dapat saling terhubung dengan mudah dalam bekerja. Bangunan terdiri dari tiga massa yang terbagi berdasarkan kegiatan menjadi ide bentuk awal dalam merancang.

a. *Form*



Gambar 4.1 Massa Bangunan (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tema bangunan yang modern yang memasukkan ornamen lengkung pada sudut-sudut bangunan dengan mengikuti bentuk lengkung pada lahan yang berkontur serta tetap menerapkan tema dari lingkungan *Green Office Park* yaitu hijau dan melestarikan lingkungan hidup. Pengaadan terhadap *roof garden* dapat menjadi penghijau untuk lingkungan. *Roof garden* sebagai penghijauan yang merupakan *outdoor space* bagi para pekerja. *Roof garden* terdapat pada massa *meeting room* dan dapat diakses dari *director room*. *roof garden* dapat digunakan sebagai area *outdoor meeting*, presentasi, dan *refreshing* karena area *stepping stone* dapat difungsikan sebagai *catwalk.*

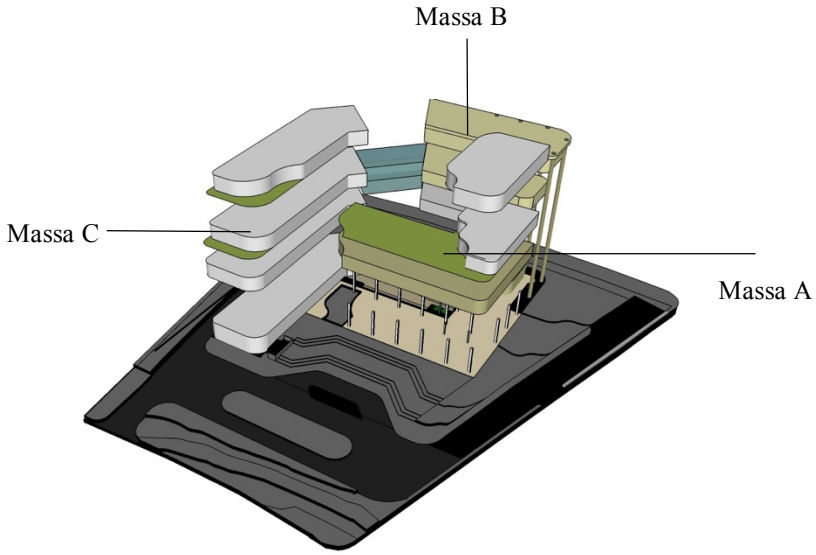


Gambar 4.2 Ide Bentuk Rancangan (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Dalam membentuk ide awal dari rancangan terdiri dari tiga massa yang memiliki bentuk persegi. Peletakkan tiga massa dibagi berdasarkan kegiatan. Setelah meletakkan tiga massa, antar massa diberi konektor sehingga antar satu massa dengan massa lainnya dapat saling terhubung. Pada rancangan juga menciptakan keterbukaan serta transparansi antara ruang dalam dan luar ruangan dengan adanya area plaza-sanken pada pusat bangunan sebagai konektor untuk meningkatkan *flexibility* antar bangunan. Selain itu,

layout ruang kerja menggunakan *open plan* dengan tujuan agar fleksibel dalam penggunaan sekarang maupun dimassa mendatang.

b. Tatanan Massa



Gambar 4.3 *Zoning* dan Massa (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

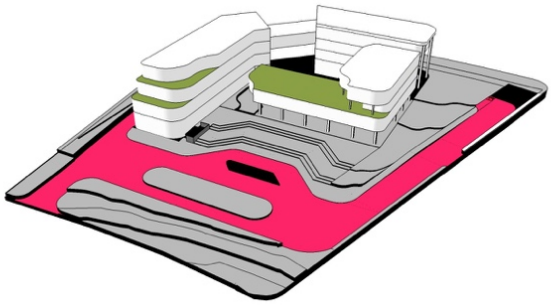
Bangunan yang saling terhubung dengan adanya konektor antar massa yang dapat menghubungkan antara bangunan satu dengan lainnya merupakan salah satu bentuk dari *flexibility* dan *adaptability* dalam pergerakkan didalamnya. Pada *area entrance hall* dibuat terbuka dengan memasukan unsur air berupa *waterfall* sehingga terkesan sejuk dan alami.

Pada gambar 4.3 Menunjukan bahwa terdapat tiga massa yang dibagi berdasarkan kegiatan yang meliputi:

1. massa A terdiri atas *Meeting Room*, *Director Room*, dan *Manager Room.*

2. Massa B terdiri atas *Gallery, Wardrobe, Fashion Design room, Library, Fitness Center, Spa,* dan *Staff dining Room.*
3. Massa C merupakan massa untuk *workspace area* yang terdiri atas *Marketing and HR. dept area*, *Creative and Editor Dept. Area, Photoshoot,* dan *Redaction mode Dept. Area.*

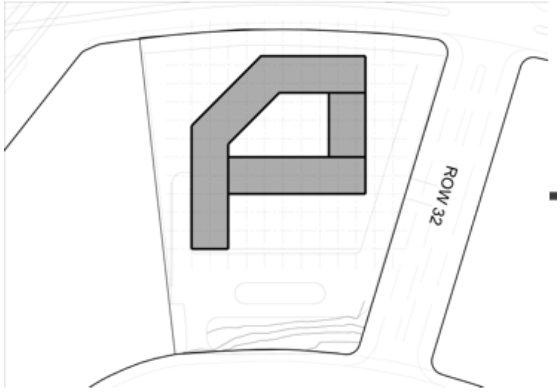
Pembagian massa berdasarkan kegiatan dilakukan untuk membentuk sirkulasi dan tahapan kerja pekerja yang jelas pada rancangan. Pada tiap massa memliki sirkulasi mengelompok sesuai bidang dan kegiatan.



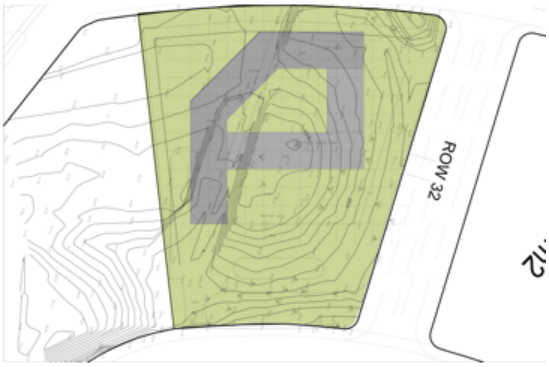
Gambar 4.4 Sirkulasi Kendaraan (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk sirkulasi kendaraan pada *site* terdapat pengolahan berupa akses keluar - masuk site dibuat berbeda dengan tujuan agar sirkulasi kendaraan tidak crossing (lihat gambar 4.4).

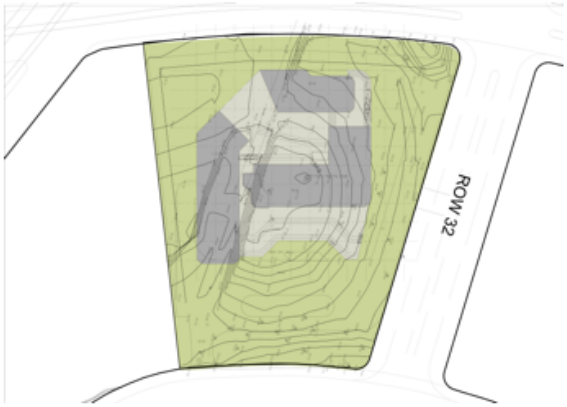
c. Pengolahan Pada lahan berkontur



Gambar 4.5 Ide Bentuk Awal (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.6 Peletakkan Massa pada Lahan Kontur (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.7 Penentuan Level dan Pengolahan Lansekap pada Kontur (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 4.5 memperlihatkan massa ide bentuk awal pada rancangan. Dalam pengolahan pada lahan berkontur dilakukan peletakkan massa pada *existing* kontur pada lahan (lihat gambar 4.6). setelah meletakkan massa pada *existing* kontur pada lahan, tahap selanjutnya yaitu penentuan *level* pada bangunan dan pengolahan lansekap yang disesuaikan dengan *existing* kontur dan kegiatan. Selanjutnya, untuk mengadaptasi bentuk *existing* kontur, bangunan diberikan sentuhan lengkungan (lihat gambar 4.7). Hal ini dilakukan untuk memimalisir sudut-sudut tajam yang tidak sesuai dengan lahan berkontur.

Gambar 4.8 *Entrance Site* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4.9 *Drop Off* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4.10 *Drop off - Entrance Hall* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4.11 Sanken – Plaza (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4.12 *Entrance Office Space* (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar 4.13 Taman (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Sequence pada rancangan terhadap pengolahan kontur yaitu *entrance* pada *site* dari jalan kawasan *Green Office Park* dengan *level* -1.00 (lihat gambar 4.8). Setelah memasuki area tapak, area *drop off* berada pada area +-0.00 (lihat gambar 4.9). Kontur pada area setelah *drop off* naik sampai dengan 1 meter maka dari area *drop off* dibuat tangga – ramp naik menuju *entrance hall* pada level +1.00 (lihat gambar 4.10). Pada area *entrance hall* dibuat terbuka dan dapat melihat taman belakang serta terdapat tangga – *ramp* turun ke level +-0.00 dan dibuat area sanken – plaza (lihat gambar 4.11). *Entrance* untuk area *office space* diakses melalui sanken – plaza. Selain dapat mengakses *office space* dari sanken – plaza dapat mengakses taman yang terletak pada belakang bangunan (lihat gambar 4.12). Sanken tetap terkesan terbuka sehingga mendapatkan cahaya dari samping. Taman dibentuk sehingga dapat memanfaatkan *view* belakang bangunan (lihat gambar 4.13).

D. *Space* dan *Movement*

Dalam menciptakan ruang yang nyaman yang dapat meningkat efektivitas dan produktivitas dari pekerja menggunakan tata ruang berupa *open plan*. *Open plan* diciptakan pada rancangan untuk memberikan *flexibility* yang tinggi sehingga pekerja dapat bebas dalam bergerak. Penggunaan ruang kerja *open plan* dapat menghubungkan antar pekerja.

Gambar 4.14 *Redaction Mode Area*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar 4.15 *Photoshoot Area*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar 4.16 *Meeting Room* (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar 4.17 BOD *Room* (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Penggunaan *open plan* terdapat pada *presentation room* dibuat terbuka sehingga dapat digunakan untuk kegiatan lainnya saat tidak digunakan sebagai media untuk presentasi, seperti: sebagai ruang untuk berdiskusi (lihat gambar 4.14). *Workspace area* menggunakan kisi-kisi yang sifatnya fleksibel sebagai pembatas antar ruang yang dapat diubah-ubah pada masa mendatang apabila dibutuhkan. *Meeting room* dibagi menjadi beberapa ruang dengan menggunakan *folding door* sehingga *flexibility* ruangan tercapai. *Folding door* dapat dibuka apabila dibutuhkan sehingga dapat tercipta space yang lebih luas (lihat gambar 4.15). *Photoshoot area* dibatasi dengan partisi sehingga dapat ditata ulang sesuai kebutuhan apabila dibutuhkan (lihat gambar 4.16). *Photoshoot area* dibagi menjadi dua ruang yang terdiri atas *photoshoot* 1 dan *photoshoot* 2. *Board of director room* dapat terhubung langsung dengan *director room* sehingga memudahkan *director* dalam berkomunikasi (lihat gambar 4.17).

Dalam mempertimbangkan kebutuhan saat ini tetapi tetap mengantisipasi terhadap perubahan serta tuntutan pada masa mendatang, pada rancangan menerapkan ruang-ruang yang penggunaanya dapat berubah sesuai kebutuhan saat itu.

Gambar 4.18 *Workspace* (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar 4.19 *Coworking Space* (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada masa mendatang untuk meningkatkan efektivitas kerja pada pekerja, sistem kerja dapat dirubah, seperti: sistem kerja jarak jauh dan tidak dikantor. Dengan adanya perubahan sistem kerja maka ruang yang tercipta pun harus mengikuti kondisi yang baru. Penggunaan *workspace* dapat dirubah menjadi area *coworking space*. Pada gambar 4.18 memperlihat area *workspace* yang digunakan dengan menggunakan meja secara individu menyesuaikan dengan kondisi sekarang. Pada gambar 4.19 memperlihat area *workspace* yang dapat dirubah menjadi ruangan yang lebih mengarah ke ruang kerja yang dapat digunakan oleh setiap pekerja atau *coworking space*. Pada area *coworking space* tidak menggunakan meja secara individu. *Coworking space* pada

Vogue *House* menerapkan *work where you want, Use as you need, Work in a sociable and share the environment,* dan *based on digital.*

Gambar 4.20 *Entrance Hall* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4.21 *Open Gallery* (Sumber: Dokumentasi Pribadi

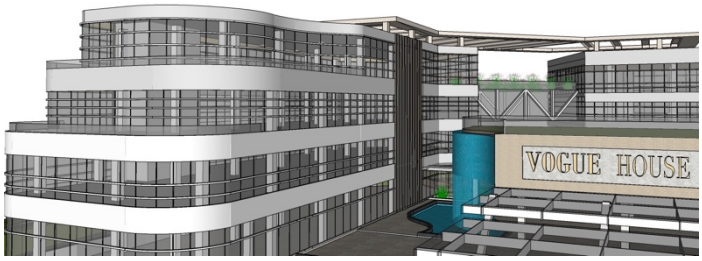
Vogue *magazine* merupakan majalah gaya hidup dan *fashion* yang berasal dari Amerika Serikat yang telah tersebar pada 23 negara. Banyak *event* yang telah disenggarakan oleh vogue. Pada rancangan Vogue *House*, apabila *event* Vogue diselenggarakan di Indonesia seperti pengadaan terhadap pameran hasil dari *photoshoot* maka dibutuhkan *space* yang luas yang dapat menjadi area pamer. *Entrance hall* yang saat ini digunakan sebagai *exhibition hall* (lihat gambar 4.20) dapat diubah menjadi area *open gallery* (lihat gambar 4.21).

Gambar 4.22 *Meeting Room* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4.23 *Display brand Latest Product* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

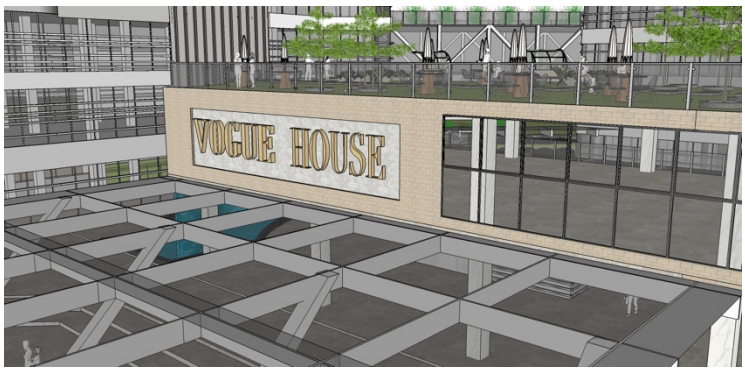
Dalam meningkatkan *flexibility* pada ruang, *Meeting room* menggunakan *folding door* (lihat gambar 4.22) sehingga dapat menciptakan *space* yang lebih luas. *meeting room* apabila tidak digunakan sebagai ruang untuk rapat dapat digunakan menjadi wadah untuk *event* dari brand yang ada pada Vogue. *Event brand* pada Vogue *magazine* mengarah pada koleksi terbaru dari *season* yang sedang berlangsung. Ruang *meeting room* dapat menjadi area *display* untuk *brand latest product* (lihat gambar 4.23*)*.

E. *Material* dan *Surface*



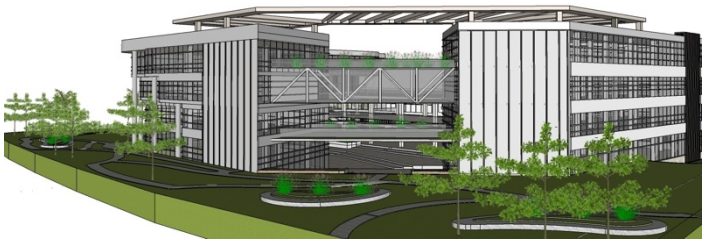
Gambar 4.24 *Louver Secondary Skin* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Material yang digunakan pada rancangan menggunakan kaca. Kaca dipilih pada rancangan untuk menciptakan kesan yang *modern* yang menggambarkan Vogue *magazine* yang terus berkembang sesuai dengan kemajuan zaman. Pada fasad menggunakan kaca dengan *secondary skin louver horizontal* (lihat gambar 4.24) sehingga mengurangi cahaya matahari langsung pada bangunan. *Secondary skin louver horizontal* menggunakan material alumunium composit panel. Dalam menyesuaikan dengan kondisi iklim Indonesia pada fasad dibuat kaca dengan menggunakan *curtain wall* dan *window wall*. Penggunaan *window wall* pada rancangan sehingga kaca dapat dibuka apabila dibutuhkan. Pengolahan pada fasad dibuat berbeda antara sisi barat dengan timur dengan pertimbangan pencahayaan yang berlebih pada bangunan. Fasad pada sisi belakang dibuat lebih masuk dengan pertimbangan arah massa menghadap barat sehingga dapat menciptakan *shading* pada bangunan.



Gambar 4.25 Vogue *House* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sesuai dengan kriteria pada rancangan yaitu menggunakan material lokal dan *easy to maintain*, Fasad utara pada area *entrance hall* menggunakan batu paras (lihat gambar 4.25). Batu paras dipilih pada rancangan karena memberikan kesan yang bersih dan merupakan batu-batuan lokal sehingga mudah untuk didapat. Pada *area entrance hall* juga menggunakan *louver* metal dengan *finish* cat warna coklat. *Canopy* pada area *Drop off* menggunakan *laminate glass* dan material alumunium composit panel, untuk mencegah masuknya sinar matahari yang berlebih. Kolom baja dilapis aluminium composit panel berbentuk seperti huruf V yang melambangkan Vogue *magazine*. Dalam mempertimbangkan kekuatan struktur pada *canopy* utama maka perancangan *canopy* dibuat menerus.



Gambar 4.26 Material Alumunium Composit Panel pada Rancangan (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 4.27 Dinding Tangga Darurat dengan *Louver* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada bidang massif, fasad selatan menggunakan material aluminium composit panel (lihat gambar 4.26). Penggunaan material alumunium composit panel juga digunakan pada fasad sisi timur dan barat pada bidang massif untuk mengurangi pencahayaan masuk dalam bangunan. Penggunaan material composit panel dipilih pada rancangan karena memberikan kesan *modern*. Pada dinding tangga darurat menggunakan *louver metal* dengan *finish* cat warna abu-abu (lihat gambar 4.27).

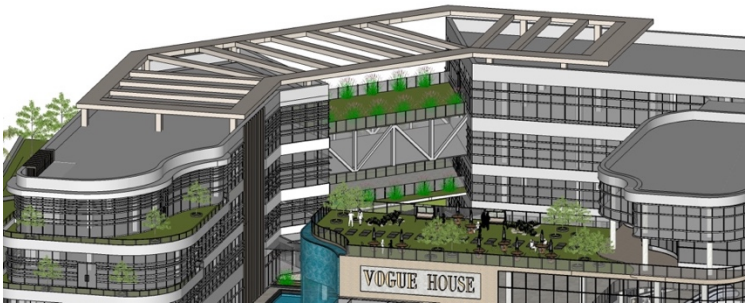
Gambar 4.28 *Ramp* pada Area *Entrance Hall* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penggunaan material batu alam terdapat pada dinding *ramp* pada area *entrance hall* (lihat gambar 4.28) dan sanken – plaza sebagai *accessibility* untuk penyandang cacat. Selain itu, penggunaan batu alam juga digunakan pada *area drop off*.

4.2 Eksplorasi Teknis

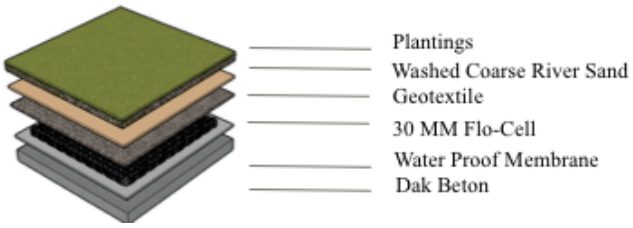
a. Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan pada rancangan Vogue *House* yaitu menggunakan sistem struktur konvensional pada massa *office space*. Sistem struktur beton prestres digunakan pada *area entrance hall* dan *meeting room*. Penggunaan sistem struktur beton prestress digunakan agar tercapai ruang yang bebas kolom pada *area entrance hall* yang merupakan area penerima pada bangunan dan area *meeting room* serta *presentation room*.



Gambar 4.29 *Crown* pada Rancangan (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sistem struktur yang digunakan pada bagian atap penggunakan atap dak beton dengan menggunakan *crown* sebagai konektor atau jembatan antar massa (lihat gambar 4.29). *Crown* menggunakan system struktur baja Cremona agar area *lobby* penghubung antar massa *free column*. Pada konektor antar massa bangunan menggunakan sistem baja agar dapat bebas kolom.



Gambar 4.30 Lapisan *Roof Garden* (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada *roof garden* menggunakan sistem struktur dak beton. lapisan pertama yang digunakan pada area *roof garden* yaitu dak beton. Setelah lapisan dak beton menggunakan lapisan *water proof membrane*. Penggunaan 30 mm flo-cell digunakan setelah lapisan *water proof membrane.* Setelah lapisan 30 mm flo-cell yaitu lapisan *washed coarse river* dan lapisan terakhir yaitu *plantings* atau tanaman.

b. Utilitas Mekanikal

1. Air bersih

Gambar 4.30 Air Bersih (Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Air Kotor

Gambar 4.31 Air Kotor (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. Air kotoran

Gambar 4.32 Air Kotoran (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sumber pengadaan terhadap air bersih pada rancangan berasal dari PDAM luar yang selanjutnya disalurkan ke *roof tank* lalu distribusi secara gravitasi menuju *Toilet*, *Pantry, Fitness Center,* dan Ruang *Service*. Untuk air kotor yang berasal dari toilet, *pantry, fitness center,* dan ruang *service* di daur ulang (*recycle*)

menuju *water treatment plant* (WTP) dan setelah menjadi air siram tanaman. Air kotoran yang berasal dari toilet menuju *septic tank* lalu menuju resapan dan terakhir menuju saluran kota.

C. Utilitas Listrik

Sumber listrik pada rancangan didapatkan dari dua sumber yaitu PLN dan Genset. Sumber listrik yang berasal dari PLN dan genset di distribusi menuju ruang panel utama. Dari ruang panel utama, listrik di distribusi menuju ruang panel perlantai selanjutnya menuju masing-masing ruang.

Jenis lampu yang digunakan pada rancangan vogue *house* terdiri dari tiga jenis yaitu *indirect lighting*, lampu downlight, dan lampu LED TL. Ketiga jenis lampu yang digunakan berdasarkan dari kebutuhan ruang yang digunakan. *Indirect lighting* digunakan pada *meeting room* dan *lobby lift*. *Lampu downlight* digunakan pada *presentation room, Director room*, dan *Manager room*. Lampu LED TL digunakan pada *workspace area.*

D. Utilitas sistem kebakaran gedung

1. Pada rancangan tetap mengantisipasi jika terjadinya kebakaran. Tangga darurat dengan jarak maksimum 38 meter terdapat pada setiap massa.
2. *Fire Extinguisher* terdapat pada tiap lantai pada koridor dan tangga kebakaran. *Sprinkler* pada bangunan dipasang dari plafond tiap ruangan.
3. Jalur damkar mengelilingi bangunan.

E. Sistem Penghawaan

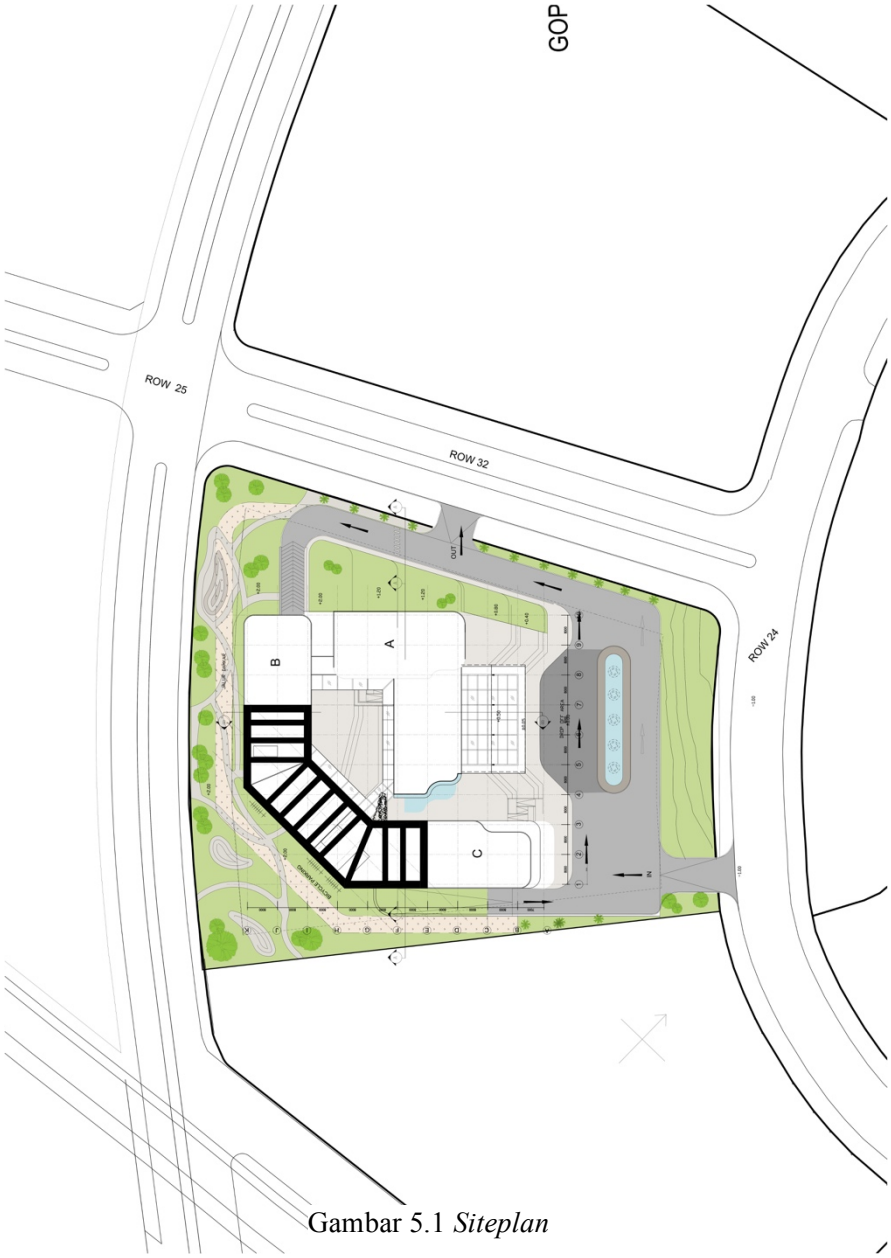
Sistem penghawaan pada rancangan menerapkan sistem penghawaan alami dan buatan. Sistem penghawaan alami terdapat pada *entrance hall* dan *exhibition hall*. *Entrance hall* dan *exhibition hall* dibuat terbuka sehingga memberikan kesan yang alami dan sejuk. Sistem penghawaan buatan terdapat pada *workspace area*. Pada *workspace area* menggunakan sistem penghawaan buatan berupa AC. Sistem AC yang digunakan pada rancangan yaitu sistem. VRV.

BAB 5

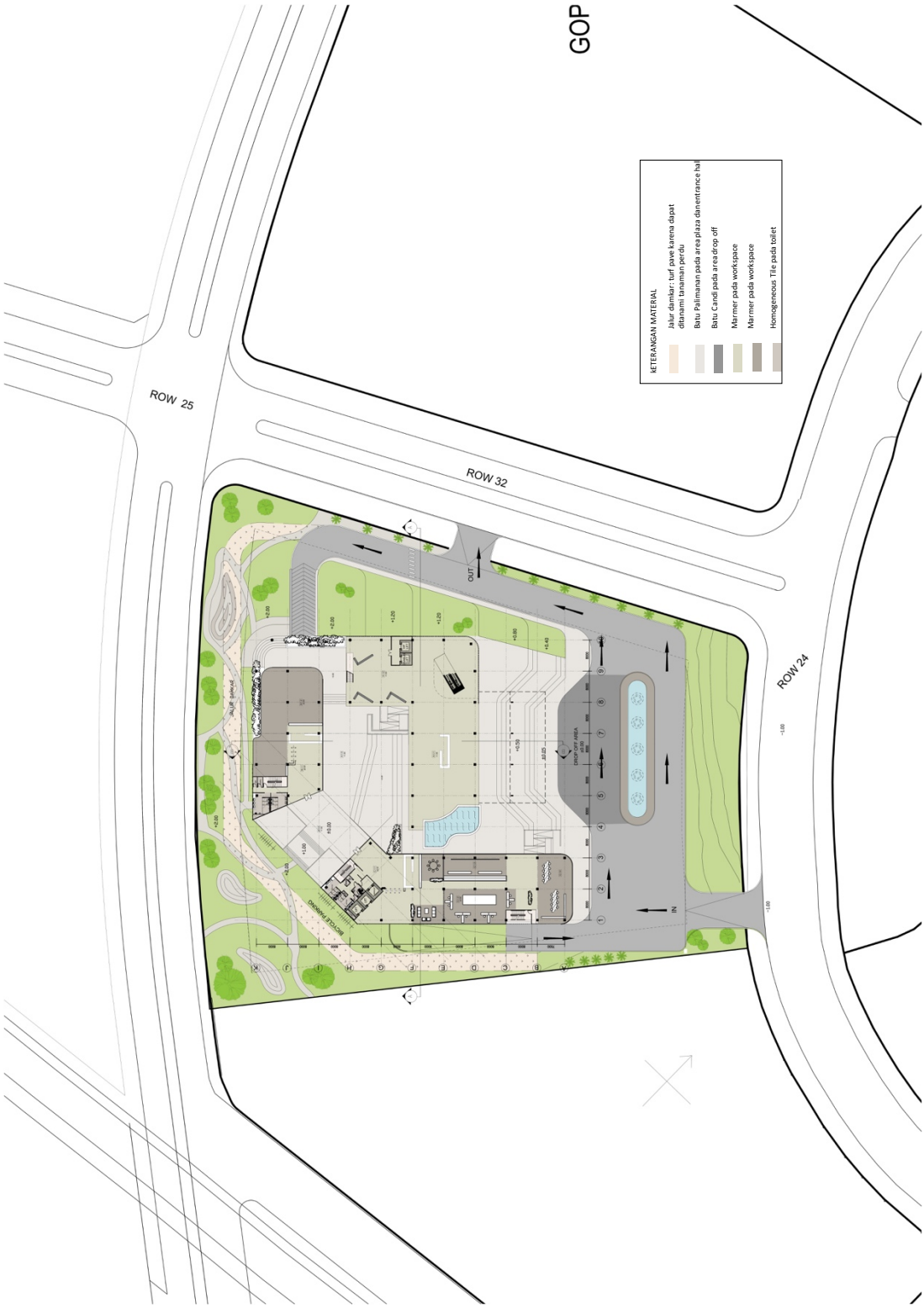
DESAIN

Pada bab ini membahas mengenai hasil dari perancangan Vogue *House* dari ekspolarsi formal dan eksplorasi teknis yang terdiri atas gambar denah, tampak, potongan, perspektif, interior, detail eksterior, detail arsitektural, aksonometri struktur, dan utilitas.

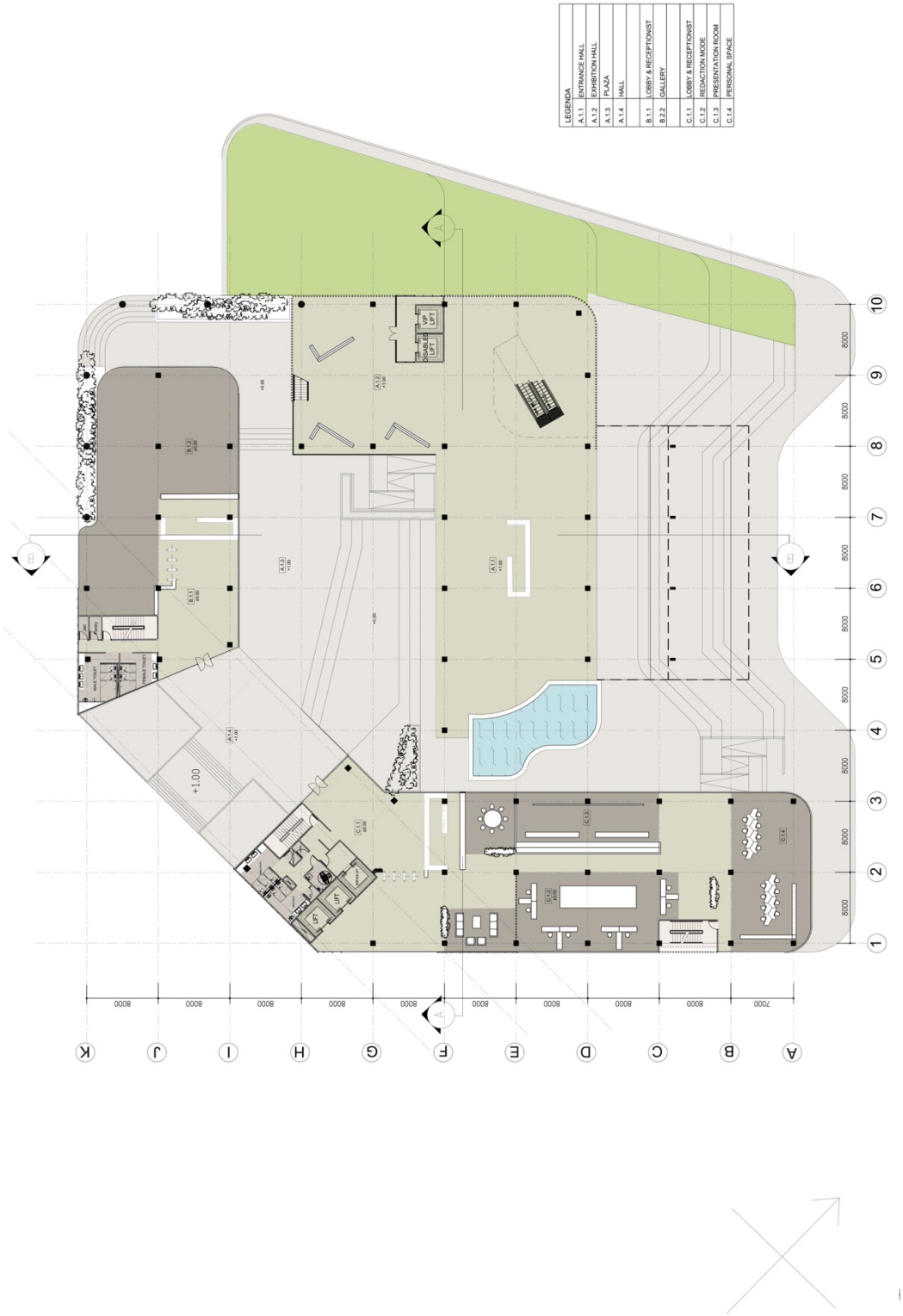
5.1 Eksplorasi Formal



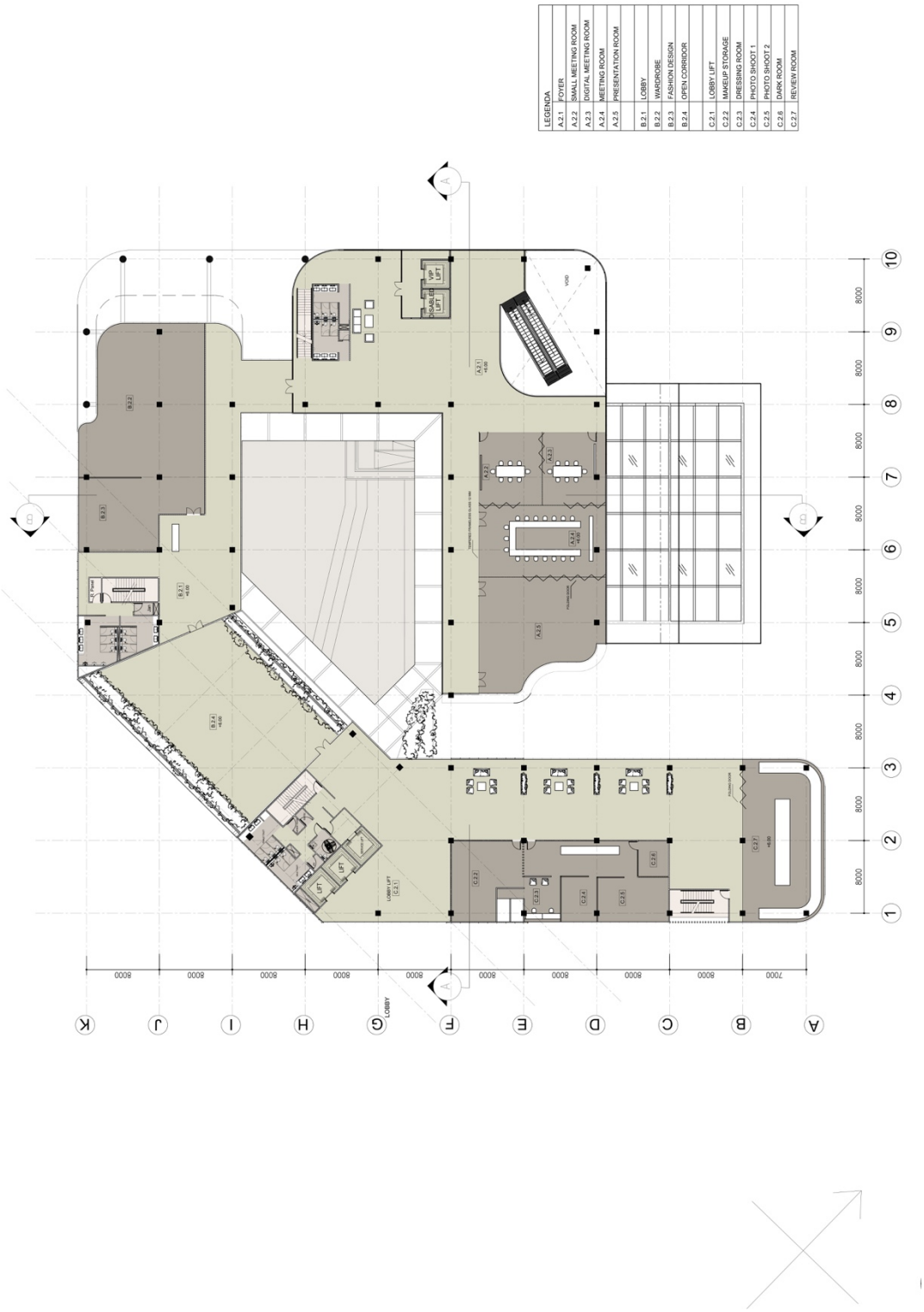
Gambar 5.1 *Siteplan*



Gambar 5.2 *Layout*

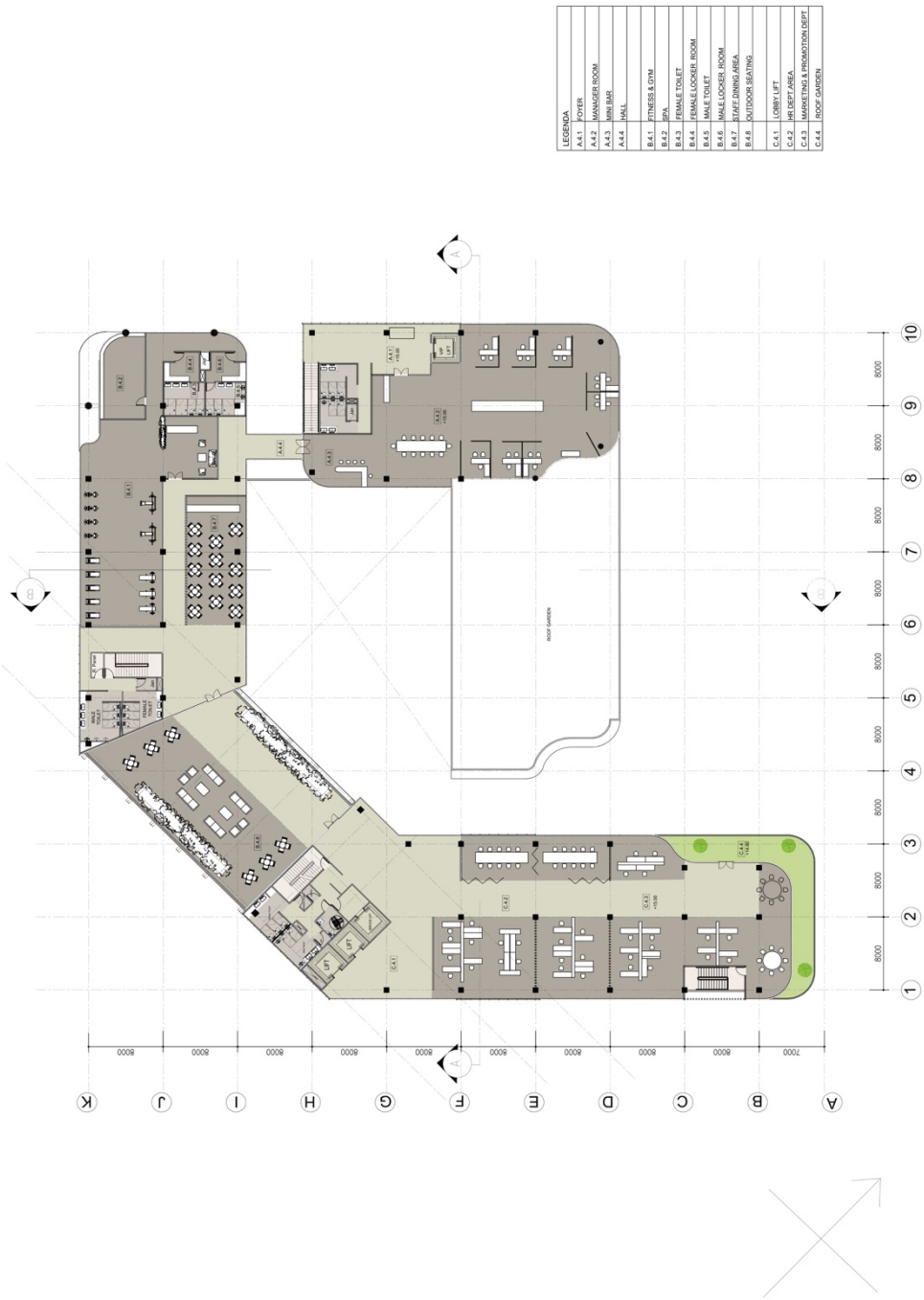


Gambar 5.3 Denah Lantai GF

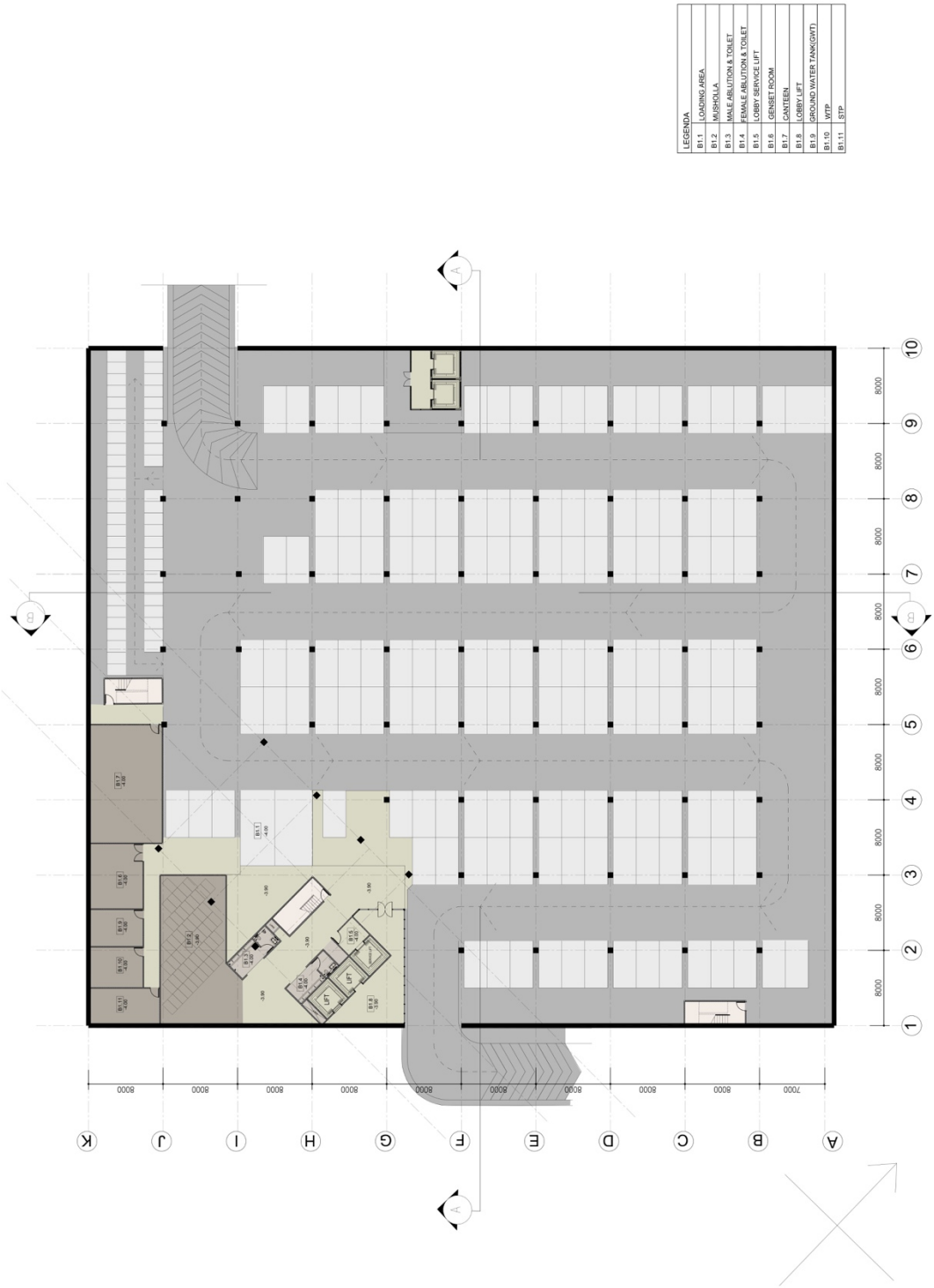


Gambar 5.4 Denah lantai 2

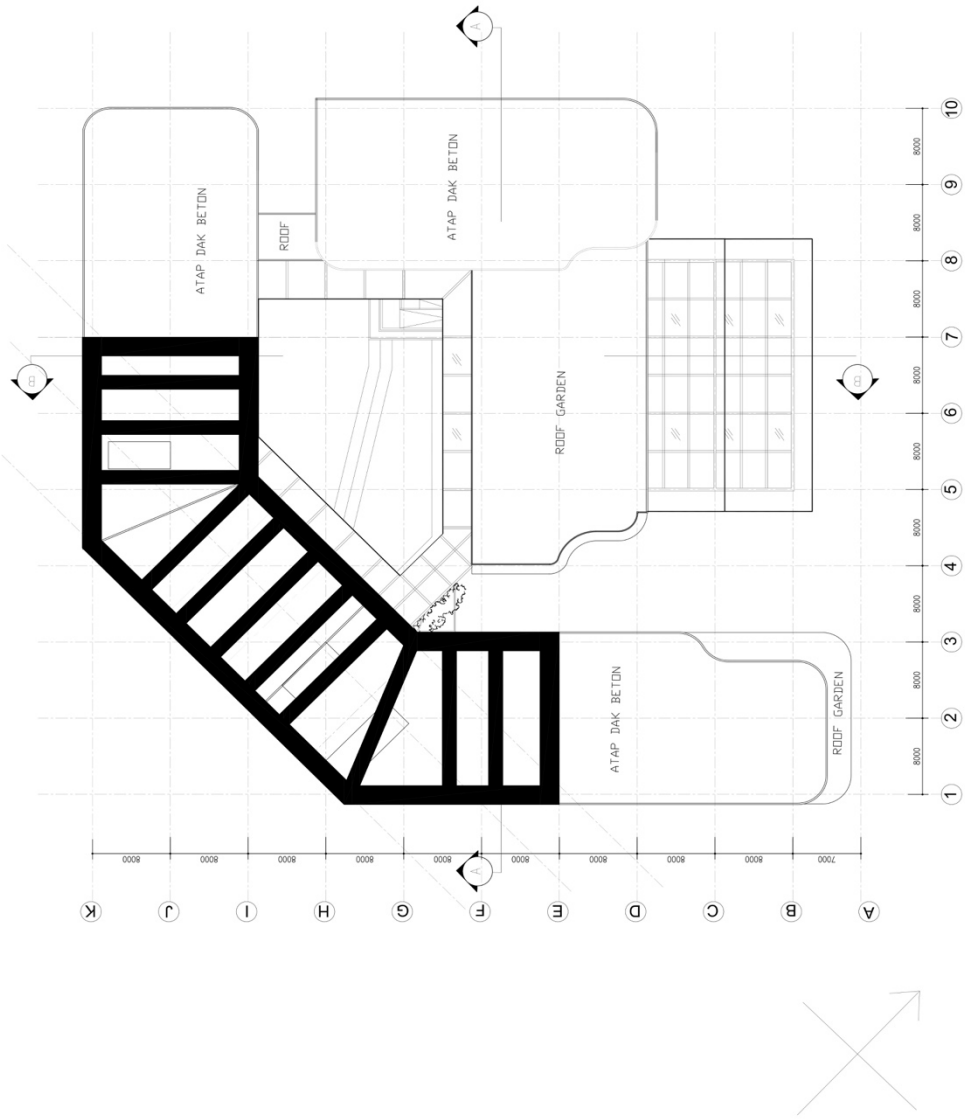
Gambar 5.5 Denah lantai 3



Gambar 5.6 Denah lantai 4



Gambar 5.7 Denah *Basement*

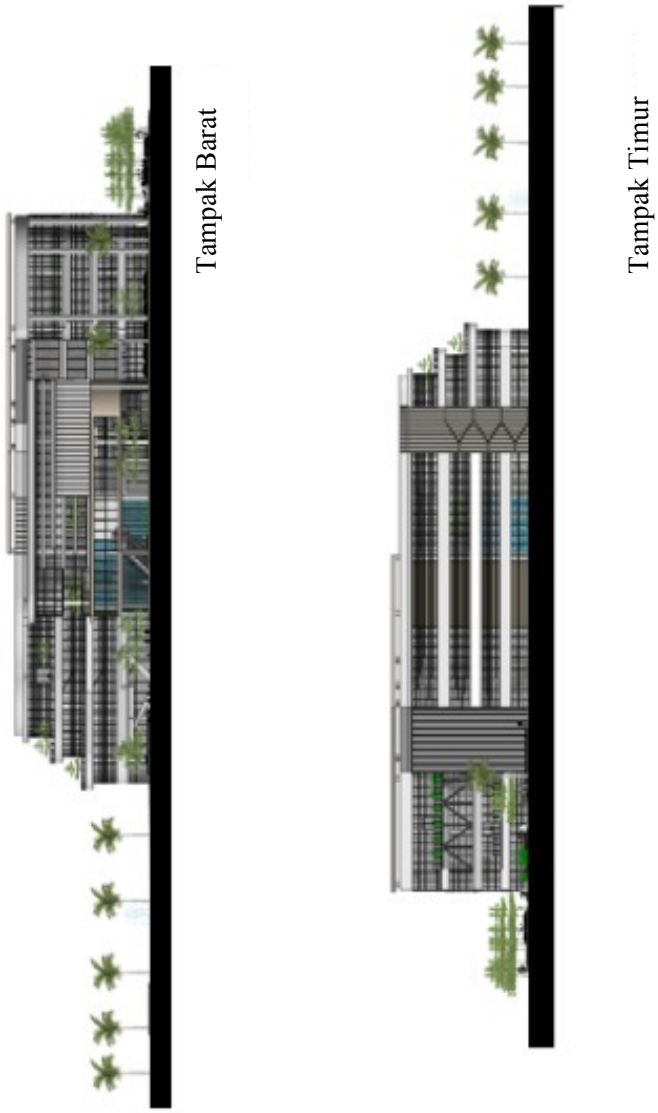


Gambar 5.8 Denah Atap

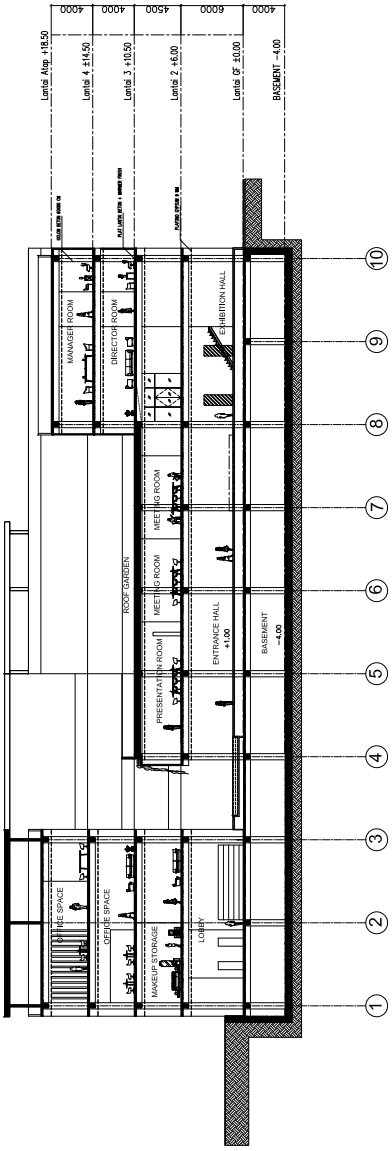
Tampak Utara

Tampak Selatan

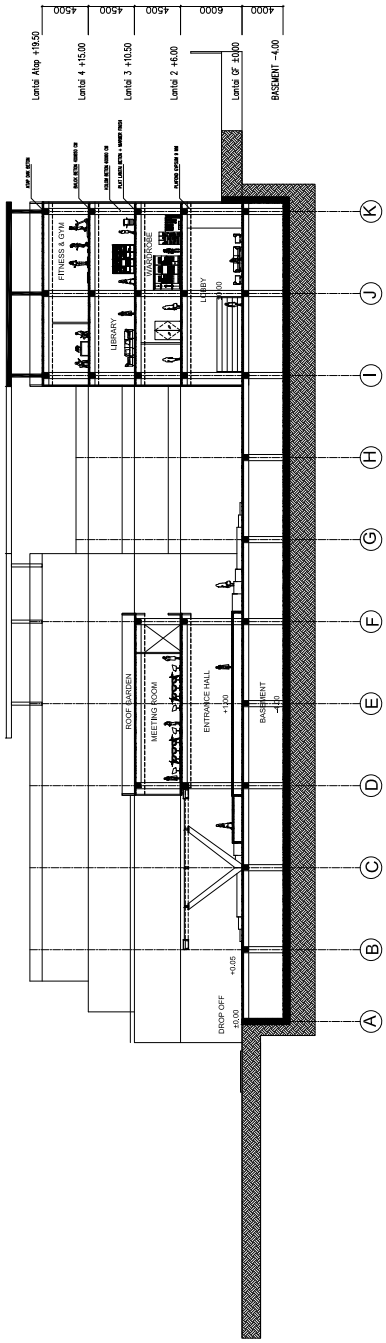
Gambar 5.9 Tampak Utara dan Selatan



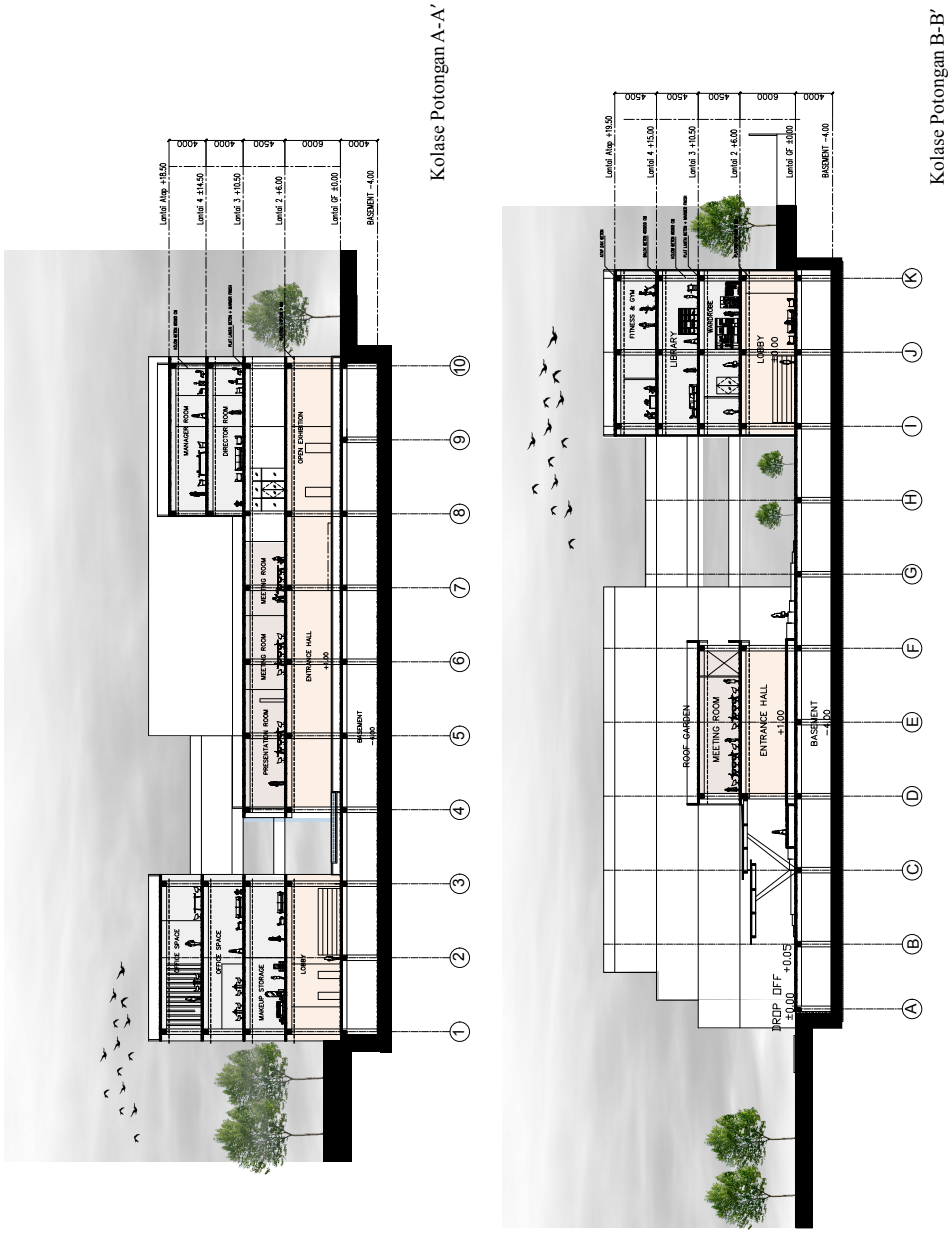
Gambar 5.10 Tampak Barat dan Timur



Gambar 5.11 Potongan A-A’



Gambar 5.12 Potongan B-B'



Gambar 5.13 Kolase Potongan

Gambar 5.14 Perspektif

Gambar 5.15 Interior *Lobby*

Gambar 5.16 Interior *Board Of Director Room*

Gambar 5.17 Interior *Presentation Room*

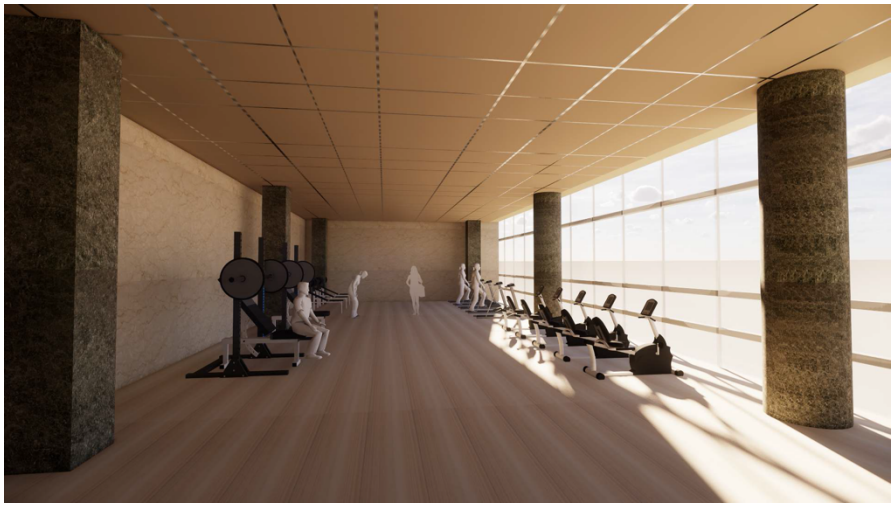
Gambar 5.18 Interior *Director Room*

Gambar 5.19 Interior *Workspace Area*

Gambar 5.20 Interior *Meeting Room*

Gambar 5.21 Interior *Redaction Mode Area*

Gambar 5.22 Interior *Staff Dining Area*



Gambar 5.23 Interor *Fitness Center*

Gambar 5.24 Interior *Co-Working Space*

Gambar 5.25 Interior *Co-Working Space* dengan *Digital*

Gambar 5.26 Interior *Display Brand Latest Product*

Gambar 5.27 Interior *Open Gallery*

Gambar 5.28 Interior *Exhibition Hall*

Gambar 5.29 Interior *Open gallery – Plaza*

Gambar 5.30 Sanken – Plaza

Gambar 5.31 *View* Lantai 2 menghadap Sanken - Plaza

Gambar 5.2 Detail Eksterior

Gambar 5.33 Detail Eksterior

Gambar 5.34 Detail Eksterior *Drop off area*

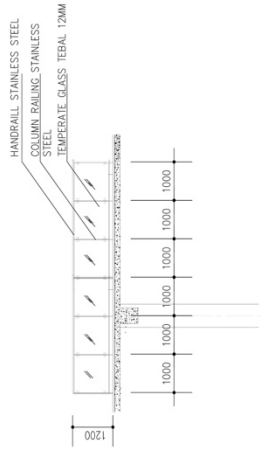
Gambar 5.35 Detail Akses menuju taman belakang

Gambar 5.36 Detail Taman

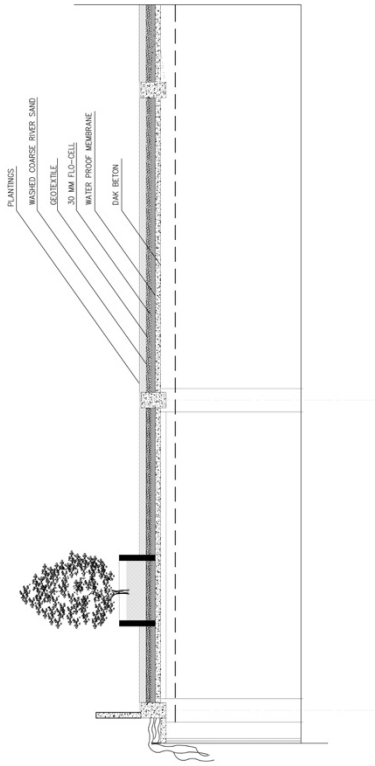
Gambar 5.37 Detail pengolahan taman

Gambar 5.38 pengolahan *roof garden*

5.2 Eksplorasi Teknis

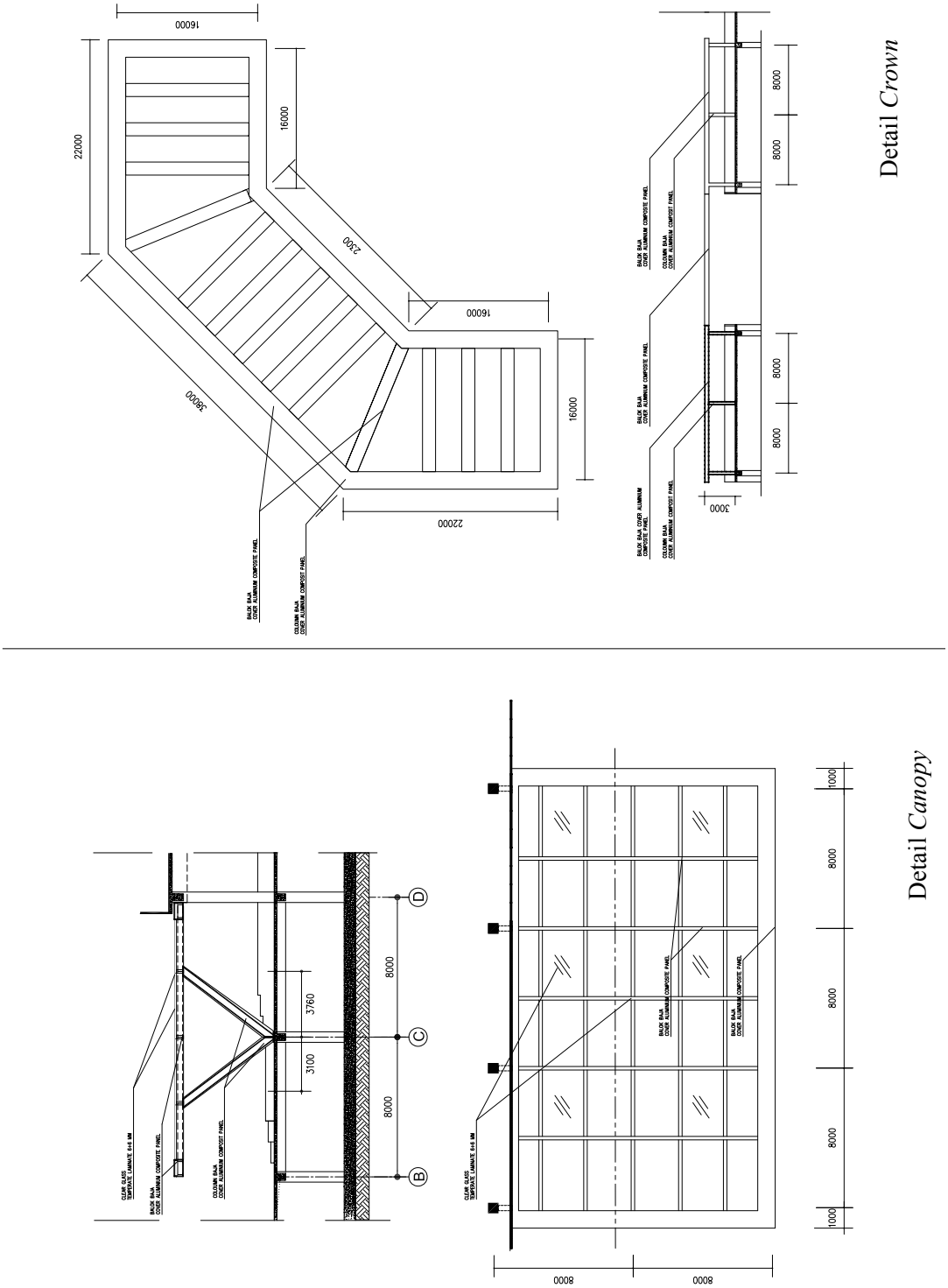


Detail *Railing* Kaca

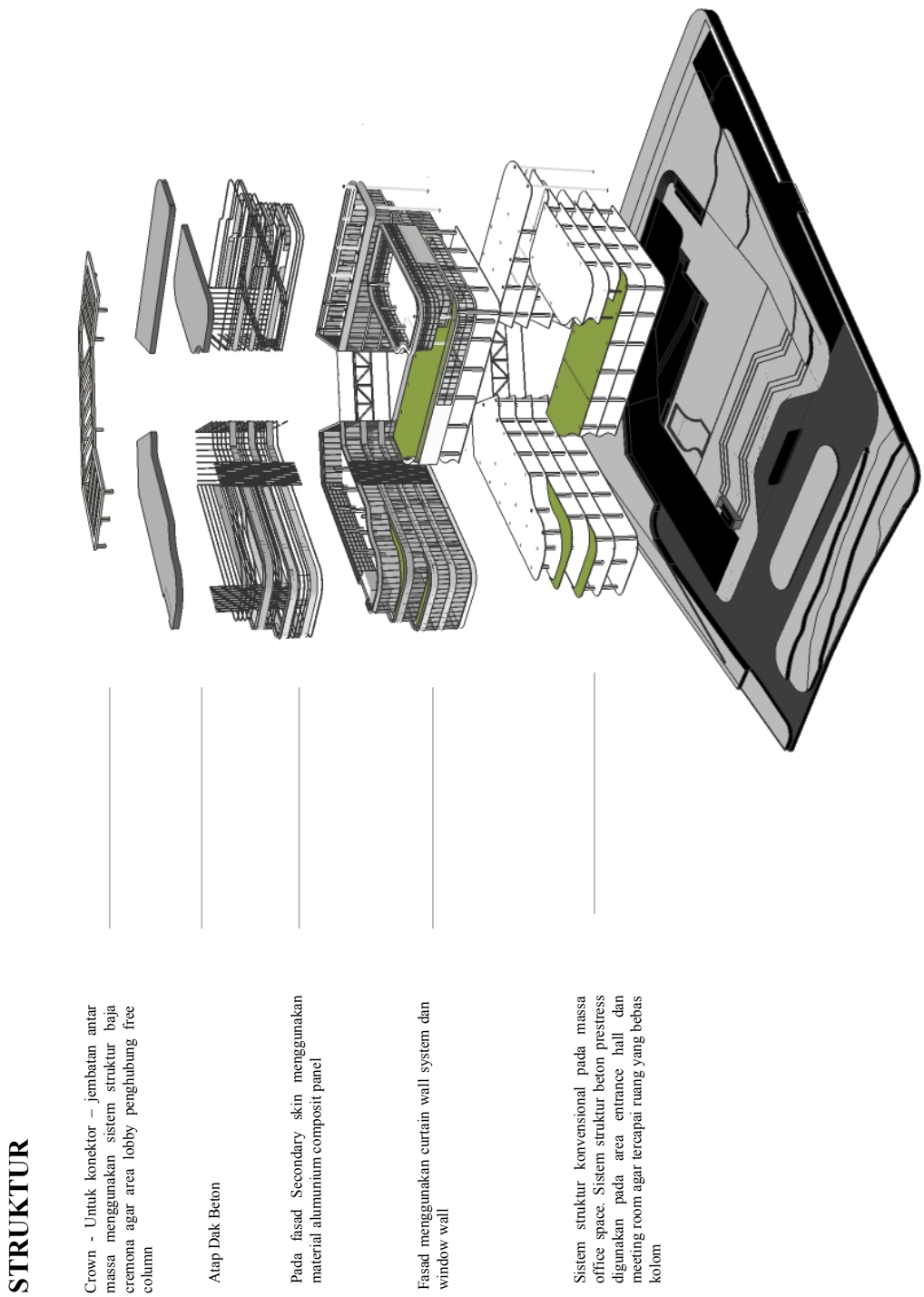


Detail *Roof Garden*

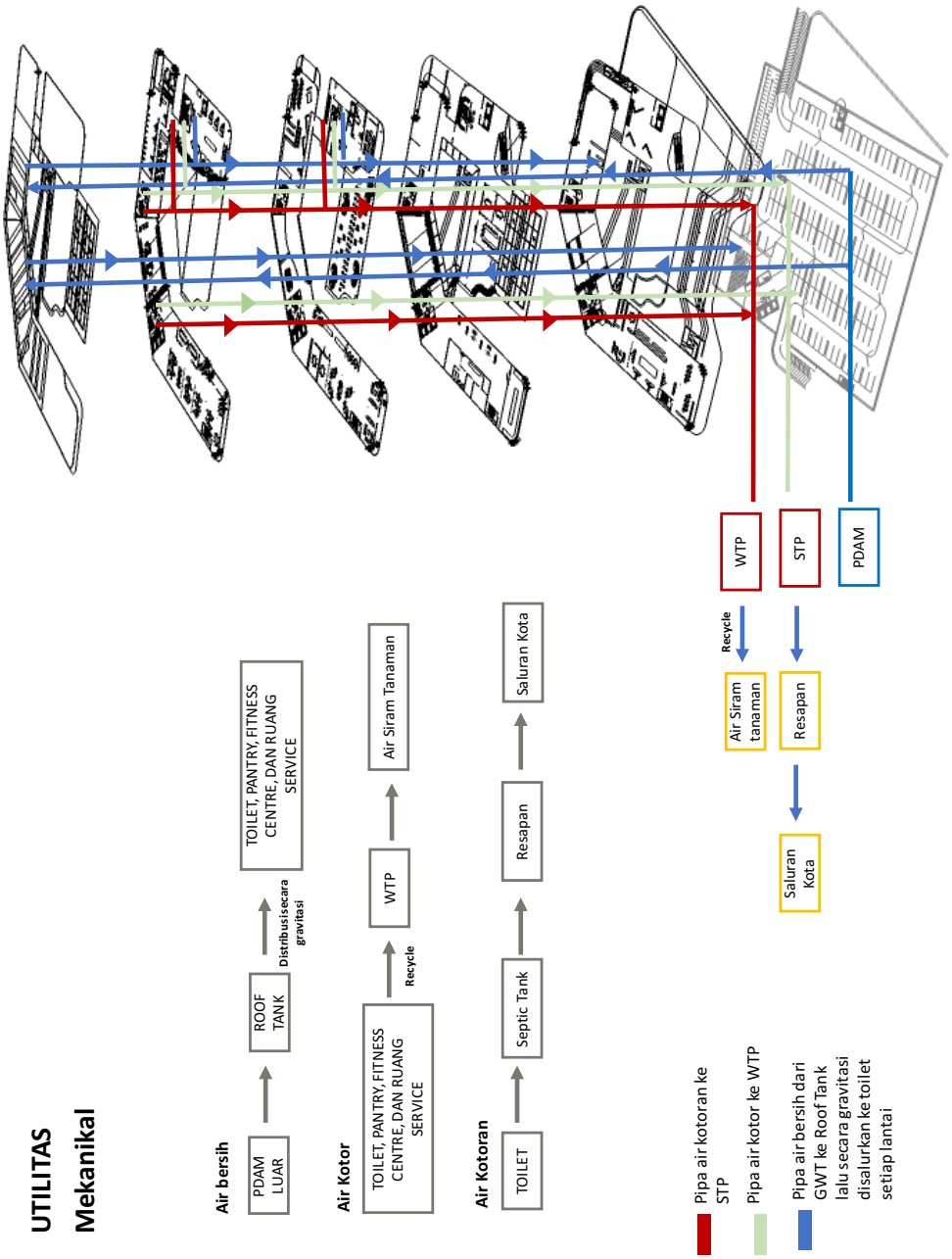
Gambar 5.39 Detail Arsitektural *Railing* Kaca dan *Roof Garden*



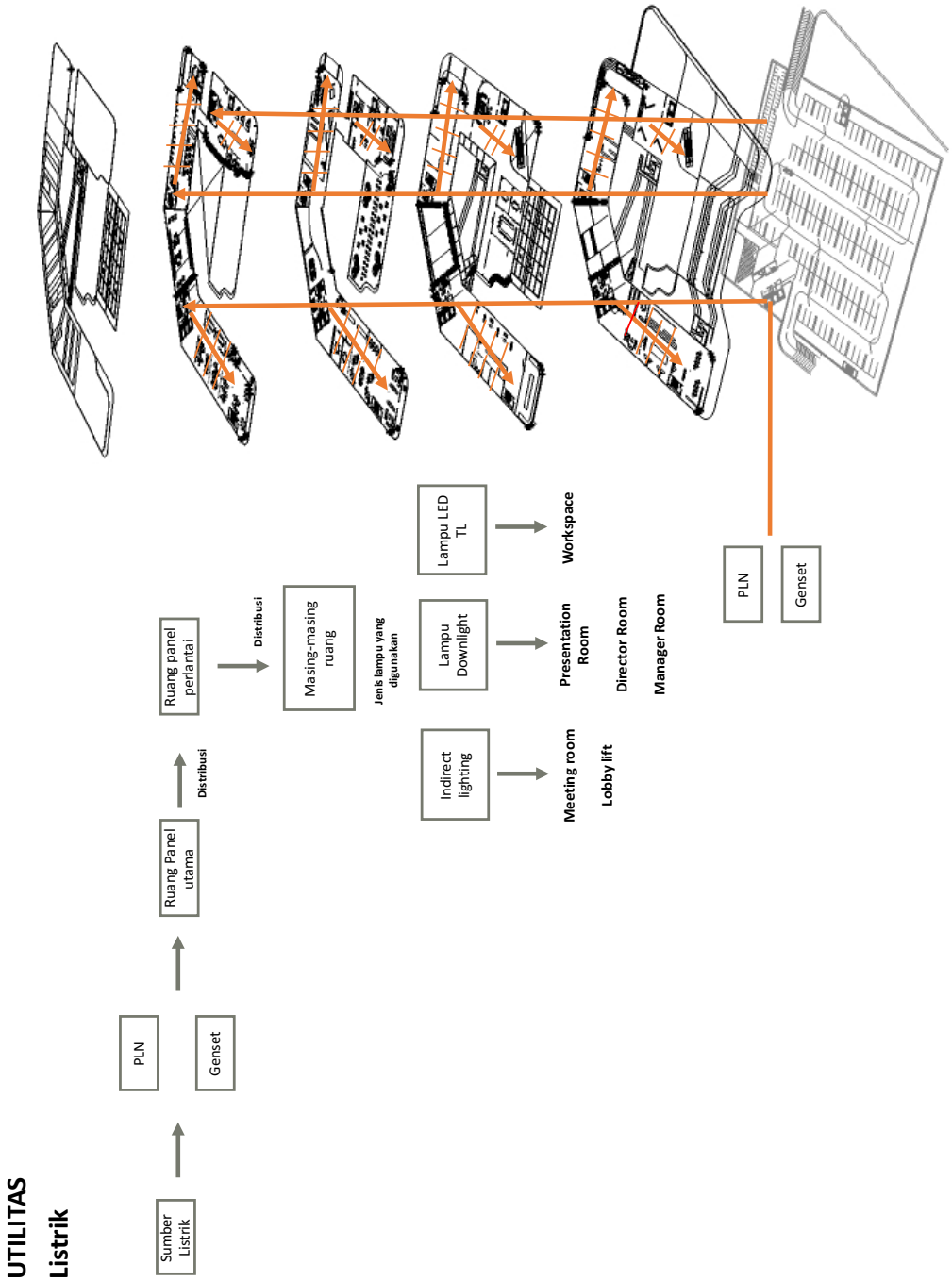
Gambar 5.40 Detail Arsitektural *Crown* dan *Canopy*



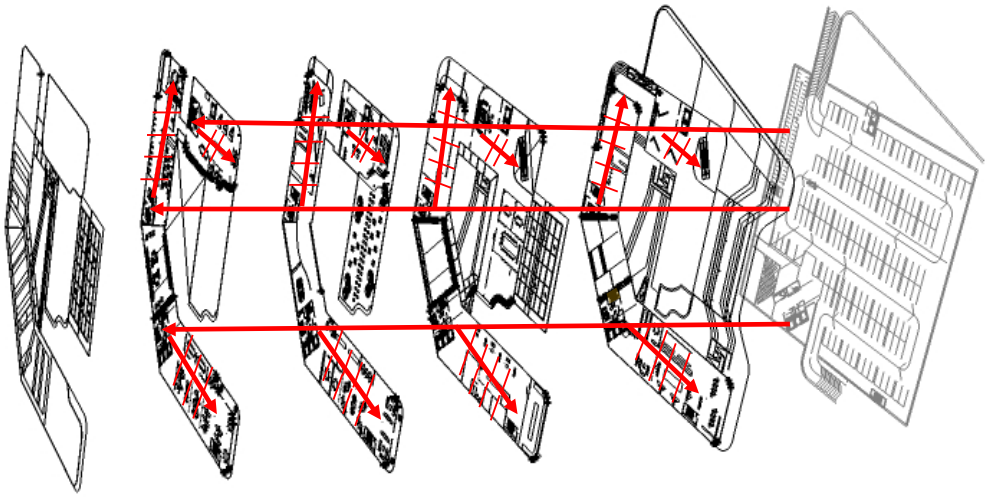
Gambar 5.41 Aksonometri struktur



Gambar 5.42 Aksonometri Utilitas Mekanikal



Gambar 5.43 Aksonometri Utilitas Listrik



UTILITAS

Sistem proteksi kebakaran gedung

1. Tangga darurat → Dengan jarak maksimum 38 m → Terdapat pada setiap massa

2. Air dari GWT dan Roof tank → Distribusi pada tiap lantai → Fire Extinguisher → Pada tiap lantai pada koridor dan tangga kebakaran; Sprinkler → Sprinkler dipasang dari plafond tiap ruangan

3. Jalur damkar → Mengeliling gedung

Gambar 5.44 Aksonometri Utilitas Sistem Proteksi Kebakaran Gedung

BAB 6

KESIMPULAN

Agility workers mengarah pada kreatif, inovatif, berkarakter, dapat beradaptasi, percaya diri, serta fokus. Fungsi bangunan yang diangkat pada rancangan yaitu Vogue *magazine office (*Vogue *House)*. Vogue m*agazine* pada wilayah khususnya Asia Tenggara Vogue hanya diterbitkan di Thailand sehingga mengangkat rancangan Vogue *office magazine* (Vogue *House*) di Indonesia merupakan potensi untuk dikembangkan. Mengangkat Vogue *House* yang terletak di Indonesia merupakan sesuatu hal yang baru sehingga diperlukan rancangan bangunan khusus Vogue *House* yang dapat menyesuaikan kebutuhannya. *Flexibility* dan *adaptability* merupakan pendekatan yang akan diangkat dalam rancangan. Metode rancang yang digunakan untuk mencari ide adalah metode *programming* oleh William M. penna dan Steven A, metode *survey* kuesioner, dan metode geometri.

Tema bangunan yang modern yang memasukkan ornamen lengkung pada sudut-sudut bangunan dengan mengikuti bentuk lengkung pada lahan yang berkontur serta tetap menerapkan tema dari lingkungan G*reen Office Park* yaitu hijau dan melestarikan lingkungan hidup. Konsep yang diangkat pada rancangan yaitu menciptakan ruangan melalui *zoning* berdasarkan aktivitas dari pekerja dengan mengangkat konsep *increasing connectivity and promotes the open sharing of ideas* sehingga para pekerja dapat saling terhubung dengan mudah dalam bekerja.

Flexibility dalam rancangan terdapat pada penggunaan tata ruang berupa *open plan* sehingga pekerja dapat bebas dalam bergerak. Dalam mempertimbangkan kebutuhan saat ini tetapi tetap mengantisipasi terhadap perubahan serta tuntutan pada masa mendatang, pada rancangan menerapkan ruang-ruang yang penggunaanya dapat berubah pada masa mendatang. Sebagai contoh area *workspace* yang dapat diubah menjadi *coworking space* apabila sistem kerja pada Vogue berubah seperti sistem kerja jarak jauh dan tidak di kantor.

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

DAFTAR PUSTAKA

Ann Ashbolt, Debbie. (2011). *Adaptability in Architecture Designing for Structural and Programmable Change.* Architecture Design Research Project. The University of Cape Town. Capetown

Asari, Mahdi., Ruhollah Sohrabi., dan manuchehr Reshadi. 2014. "*A Theoretical Model of Workforce Agility Based on the Theory of Panned Behavior*", The 3th International Conference on Behavioral Science. Hal 72-74

Forsythe, S. (1997). *Human Factors in Agile Manufacturing: a Brief Overview with Emphasis on Communication and Information Infrastructure*. Human Factors and Ergonomics in Manufacturing vol 7 no.1. hal 3-10

Griffin, Barbara dan Beryl Hesketh. (2003), "*Adaptable Behaviours for Successful Work and Career Adjusment*" Australian Journal of Psychology vol. 55 no. 2 Hal 65

Harvey, C.M., Koubek, R.J., dan Chin, C.L. (1999), *"Toward a model of workforce agility"* International Journal of Agile Manufacturing vol. 2 no. 2. Hal 203 - 218

Kronenburg, Robert, (2007), *Flexible: Architecture that responds to change*. Laurence King. London

Mary Varghese, Ranjana dan Reuben Thomas Bini, (2019), *"Workforce Agility – the Holy Grail"* International Academic Journal of Business Management vol 6 no.1. hal 152-158

Merrill, David., David Jonassen, Jeroen Van Merrienboer., dan Marcy Driscoll. 2008. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, 3rd Edition. New York: Taylor & Francis e-Library.

Neufert. 2002. Data Arsitek Jilid 2. Erlangga. Jakarta

Paul Thomas, Susan, (2013), *Building Flexibility: The extend to which the concept needs to be integrated into today's design process*. Architecture Project. Metropolitan University.

Pena, William M dan Steven A, (2001), *Problem Seeking: An Architectural Programming Primer*. HOK Team. New York.

Weploy, (2018), *The Ultimate Guide to Workforce Agility*. Weployapp. Australia

Daniel Newman (2018), Workplace Agility: The True Secret To Improving Productivity and Efficiency. Diakses 26 September 2019, dari https://www.forbes.com/sites/danielnewman/2018/11/05/workplace-agility-the-true-secret-to-improving-productivity-and-efficiency/#16c29d4c275e

Lahan Industri (2018). Pesatnya Perkembangan di BSD City Telah Membuka Peluang Besar Bagi Bisnis Properti. Diakses 26 September 2019, dari https://lahanindustri.wordpress.com/2018/06/22/home-artikel-pesatnya-perkembangan-di-bsd-city-telah-membuka-peluang-besar-bagi-bisnis-properti-pesatnya-perkembangan-di-bsd-city-telah-membuka-peluang-besar-bagi-bisnis-properti/

Medium (2018). Metabolism (S) Space Flexibility in the 21st Century. Diakses 5 November 2019, dari https://medium.com/built-horizons/metabolism-s-spatial-flexibility-in-the-21st-century-d7cef8aaaf84

Marti Konstant (2018). What Is Career Agility. Diakses 11 September 2019, dari https://www.linkedin.com/pulse/what-career-agility-marti-konstant

Peter Stevens and Maria Materelli (2017). Guide to Personal Agility. Diakses 2 Oktober 2019, dari https://personalagilityinstitute.org/wp-content/uploads/wpforo/attachments/4/16-Personal-Agility-GuideSept-2017.pdf

Telegraf (2018). Green Office Park Gedung Perkantoran Ramah Lingkungan. Diakses 3 Oktober 2019, dari https://telegraf.co.id/green-office-park-gedung-perkantoran-yang-ramah-lingkungan/

Terramai (2018). Here's Why Flexible Architecture Is Taking Over The A&D World. Diakses 5 November 2019, dari https://www.terramai.com/blog/flexible-architecture/

Velvetjobs (2020). Vogue Careers. Diakses 4 mei 2020, dari https://www.velvetjobs.com/company/vogue/vogue-careers