

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

1.1.1. LATAR BELAKANG PENGADAAN PROYEK

Geliat pertumbuhan perekonomian di Indonesia dapat dikatakan cukup stabil, hal ini didasari dengan semakin menguatnya perekonomian nasional Indonesia setelah mengalami krisis keuangan yang cukup parah pada tahun 1997 hingga 1998. Jika dilihat dari produk domestik regional bruto (PDRB) Indonesia, Jakarta masih merupakan provinsi yang paling unggul dibandingkan dengan provinsi lain di Indonesia dalam menyumbang pendapatan nasional Indonesia, yaitu sekitar 15-17 persen dari PDB Indonesia. Hal ini pun dianggap sebagai hal yang wajar mengingat provinsi DKI Jakarta merupakan ibu kota Indonesia dengan pergerakan ekonomi yang sangat pesat.

Laporan lain terkait geliat pertumbuhan ekonomi di Indonesia yang dimotori oleh ibu kota DKI Jakarta terlihat dari pertumbuhan ekonomi Jakarta. Menurut data BPS, pertumbuhan perekonomian di Jakarta meningkat pada triwulan I tahun 2016 yaitu tumbuh sebesar 5,62% bila dibandingkan dengan triwulan I tahun 2015¹. Berbagai faktor dapat dikatakan sebagai generator pertumbuhan perekonomian di DKI Jakarta, salah satunya adalah terlibatnya Indonesia dalam Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) atau ASEAN Economic Community (AEC) yang telah berlangsung sejak akhir tahun 2015².

Menurut Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Kementerian Keuangan, dampak positif yang langsung dapat dirasakan dengan adanya MEA adalah berkembangnya jumlah pasar untuk pemasaran barang dan jasa. Pada MEA, pangsa pasar yang ada di Indonesia adalah sejumlah 250 juta orang, sedangkan pangsa pasar ASEAN adalah sejumlah 625 juta

¹ Website Resmi Badan Pusat Statistik (www.bps.go.id)

² Website Resmi Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Kementerian Keuangan (www.bppk.kemenkeu.go.id)

orang yang bisa disasar sebagai konsumen. Selain itu, kentungan lainnya yang dapat diperoleh dengan menjadi anggota MEA adalah biaya ekspor impor yang menjadi lebih murah, tenaga kerja Indonesia yang bebas bekerja di negara-negara ASEAN, serta terbukanya ruang investasi bagi para investor baik bagi investor Indonesia maupun para investor dari ASEAN.

Kesempatan yang memiliki peluang cukup besar ini pun seharusnya dimanfaatkan dengan maksimal oleh penduduk Indonesia. Namun sayangnya, aktivitas pergerakan perekonomian yang berbasis wirausaha ini belum sepenuhnya menjadi pilihan masyarakat Indonesia. Terdapat tiga fakta menyangkut realitas dunia kewirausahaan di Indonesia.

Yang pertama, seperti dilansir oleh Global Entrepreneurship Monitor, jumlah penduduk Indonesia yang berprofesi sebagai wirausahawan hanya berjumlah 1,65% dari total jumlah penduduk Indonesia dan hal ini menngambarkan ketertinggalan posisi Indonesia dibandingkan dengan negara-negara tetangga seperti Malaysia, Thailand, dan Singapura yang sudah mencapai 4%. Angka tersebut masih cukup jauh jika dibandingkan dengan teori yang diungkapkan oleh sosiolog David McClelland, yaitu berisi bahwa suatu negara dapat makmur apabila minimal 2% dari total jumlah penduduknya menjadi pengusaha³. Menurut The Global Entrepreneurship And Development Index pada tahun 2014, angka 1,65% yang diperoleh oleh Indonesia juga menyebabkan Indonesia berada pada peringkat ke-68 dari 121 negara di dunia dalam hal kesehatan ekosistem kewirausahaan.⁴

Fakta yang kedua adalah banyaknya penduduk Indonesia yang memilih menjadi pengangguran jika tidak dapat berkerja pada suatu instansi ataupun perusahaan. Berdasarkan data BPS pada tahun 2015, tercatat bahwa Angkatan Kerja Indonesia pada Februari 2015 adalah sebanyak 128,3 juta orang, bertambah sebanyak 6,4 juta orang

³ The Achieving Society (Van Nostrand, 1961)

⁴ Sambutan keynote speech Deputy Gubernur Bank Indonesia, Halim Alamsyah, 21 November 2014, di acara Entrepreneurship Strategy Policy Forum dengan tema "Policy Recommendation on Entrepreneurship Ecosystem Development in Indonesia"

dibandingkan pada bulan Agustus 2014 atau bertambah 3 juta orang dibandingkan pada bulan Februari 2014. Tingkat Pengangguran Terbuka pada bulan Februari 2015 sebesar 5,81% meningkat jika dibandingkan TPT pada bulan Februari 2014 sebesar 5,70%. Hal ini berarti seiring dengan pertumbuhan jumlah penduduk di Indonesia, maka potensi TPT juga akan semakin meningkat apabila tidak diimbangi dengan perluasan penyediaan lapangan pekerjaan⁵.

Fakta yang terakhir, data dari Bappenas menyebutkan bahwa proyeksi penduduk Indonesia sampai tahun 2035 diperkirakan mencapai 305,652,400 juta jiwa⁶. Hal ini semakin menguatkan kebutuhan akan lapangan pekerjaan bagi penduduk Indonesia nantinya. Pemerintah Indonesia diharapkan dapat dengan cepat dan tepat membuat sebuah terobosan kebijakan yang signifikan terkait kewirausahaan nasional yang menjadi penggerak perekonomian bangsa.

Jika dikaitkan dengan konteks bisnis, kewirausahaan adalah hasil dari suatu disiplin, proses sistematis penerapan kreativitas dan keinovasian dalam memenuhi kebutuhan dan peluang di pasar⁷. Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam memecahkan persoalan serta menghadapi peluang. Sedangkan, keinovasian diartikan sebagai kemampuan untuk menerapkan kreativitas dalam rangka memecahkan persoalan-persoalan dan peluang untuk mempertinggi dan meningkatkan taraf hidup. Jadi dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan merupakan disiplin ilmu yang sistematis untuk menerapkan sikap kreatif dan inovasi dalam mengembangkan ide-ide baru guna menghadapi persaingan bisnis atau usaha⁸.

Oleh sebab itu, untuk menggerakkan roda perekonomian Indonesia secara signifikan, salah satu caranya adalah masyarakat kemudian harus bekerja sama untuk menciptakan suasana yang kondusif dalam

⁵ Website Resmi Badan Pusat Statistik (www.bps.go.id/brs/view/id/113 data sensus angkatan kerja Indonesia pada Februari 2015)

⁶ Website Resmi Bappenas (www.bappenas.go.id/.../Proyeksi_Penduduk_Indonesia_2010-2035)

⁷ Thomas W. Zimmerer (dalam Suryana 2012:2) Kewirausahaan. Salemba Empat : Jakarta

⁸ Website Resmi Dewan Perwakilan Rakyat (www.dpr.go.id)

berwirausaha. Dalam misi untuk mewujudkan peningkatan jumlah wirausaha di Indonesia, konsep ekonomi kreatif dipercaya sebagai gelombang baru dalam tren ekonomi dunia setelah era bioteknologi, informasi dan komunikasi.

Konsep ekonomi kreatif adalah sebuah konsep di era ekonomi baru dimana penopang utamanya adalah informasi dan kreativitas dimana ide dan *stock of knowledge* dari sumber daya manusia (SDM) merupakan faktor produksi utama dalam kegiatan ekonomi. Selain itu, UNCTAD (2008) mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai sebuah konsep yang berkembang dan didasarkan pada aset kreatif yang secara potensial dapat menggerakkan pertumbuhan ekonomi dan pembangunan.

Fakta di pasar global menunjukkan bahwa perdagangan barang dan jasa industri kreatif yang diperdagangkan telah menunjukkan dinamika dari tahun ke tahunnya. Nilai dari ekspor barang dan jasa industri kreatif pada tahun 2005 telah mencapai 424 miliar dollar atau senilai 3.4% dari nilai perdagangan dunia. Apabila dibandingkan dengan tahun 1996 yang hanya mencapai 227 miliar dolar, maka dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan ekonomi kreatif di dunia meningkat sebesar 8.7% per tahun pada periode tahun 2000 hingga 2005. Tren peningkatan kenaikan angka industri kreatif ini jika terus diproyeksikan hingga beberapa tahun ke depan, memberikan gambaran yang kian positif⁹.

kemudian dapat dipilih sebagai salah satu langkah yang cukup tepat. Hal ini didasarkan dengan pertimbangan akan tingkat kesejahteraan masyarakat Indonesia yang masih belum stabil sepenuhnya. Konsep ekonomi kreatif ini kemudian dianggap tepat karena masyarakat Indonesia dapat memulai untuk berwirausaha dengan mengandalkan ide dan kreatifitas sebagai modal utama.

Berdasarkan pada peningkatan perkembangan industri kreatif di Indonesia, pemerintah Indonesia dalam hal ini adalah Departemen perdagangan RI, saat ini sudah berhasil memetakan 14 sub-sektor industri kreatif, antara lain adalah : periklanan, arsitektur, pasar seni dan barang

⁹ UNCTAD : 2008

antic, kerajinan, desain, fashion, video film dan fotografi, permainan interaktif, music, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan computer dan piranti lunak, televisi dan radio, serta riset dan pengembangan.

Ekonomi kreatif di Indonesia ternyata juga memberikan sumbangan yang cukup besar bagi Pendapatan Domestik Bruto (PDB). Menurut data BPS, sektor industri kreatif berada di urutan ke empat dan termasuk cukup berpengaruh dalam menyumbang pendapatan nasional Indonesia. (Tabel 1.1)

Tabel 1.1 Laju Pertumbuhan Ekonomi Menurut Sektor tahun 2011-2014

Sektor Lapangan Usaha	Laju Pertumbuhan (%)
Pertanian, Peternakan, Kehutanan, dan Perikanan	0,39
Pertambangan dan penggalian	
Industri Pengolahan	2,26
Listrik, Gas, dan Air bersih	1,83
Konstruksi	5,77
Perdagangan Besar dan Eceran, Reparasi Mobil dan Sepeda Motor	5,09
Transportasi dan Pergudangan	8,33
Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum	5,93
Informasi dan Komunikasi	11,25
Jasa Keuangan dan Asuransi	4,31
Real estate	4,35
Jasa Perusahaan	9,42

Administrasi Pemerintahan, Pertahanan, Jaminan Sosial Wajib	1,94
Jasa Pendidikan	3,09
Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial	6,25
Industri Kreatif	7,05

Sumber : Berita Resmi Statistik Kota Jakarta Pusat dan Deputi Riset, Edukasi, dan Pengembangan Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF)

Industri kreatif merupakan salah satu sektor penyumbang pendapatan Indonesia yang cukup besar dan terbilang layak untuk dipertimbangkan. Kegiatan industri kreatif yang notabene tidak memberikan batasan usia ataupun batas pergerakan membuat industri ini mulai berkembang dengan cukup pesat di Indonesia terutama di kalangan anak muda. Tak heran hal ini kemudian memotivasi sebagian besar anak muda untuk menggeluti bidang industri kreatif ini.

Menurut Kementrian Perindustrian Republik Indonesia, industri kreatif sendiri merupakan kegiatan usaha yang fokus pada kreasi dan inovasi. Department of Culture, Media, and Sport (DCMS) juga mendefinisikan industri kreatif sebagai “Creative Industries as those industries which have their origin in individual creativity, skill, and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property and content”¹⁰. Industri kreatif sendiri pada dasarnya terdiri dari 14 subsektor diantaranya adalah arsitektur, desain, fashion, film, video dan fotografi, kerajinan, layanan computer dan peranti lunak, music, pasar barang seni, penerbitan dan percetakan, periklanan, permainan interaktif, riset dan pengembangan, seni pertunjukan, serta televisi dan radio.

Dalam pengembangan industri kreatif, pemerintah juga mengatur Instruksi Presiden yang menjadi dasar bagi seluruh pemangku kepentingan

¹⁰ Creative Industries Task Force, 1998 (www.vic.gov.au)

industri kreatif yaitu melalui Instruksi Presiden (Inpres) Nomor 6 tahun 2009. Di sisi lain, Kementerian Perindustrian Republik Indonesia juga telah mengatur dan membawahi 3 subsektor industri kreatif di Indonesia diantaranya adalah fashion, kerajinan, serta layanan komputer dan piranti lunak. Hal ini kemudian menunjukkan adanya kontribusi yang cukup banyak yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia dalam mengatur dan mewadahi para pelaku Industri Kreatif.

Berbagai upaya lain juga dilakukan baik oleh masyarakat maupun pemerintah Republik Indonesia dalam meningkatkan kekuatan perekonomian Indonesia pada sektor industri kreatif, salah satunya adalah melalui berbagai kegiatan seperti kegiatan workshop, karnaval, festival, pameran, kompetisi serta diskusi antar komunitas. Dan di provinsi DKI Jakarta sendiri, berdasarkan data dari kementerian perindustrian Republik Indonesia, tercatat sudah sebanyak 143 acara yang diselenggarakan, seperti diantaranya Jakarta Biennale, Jakarta fashion week hingga acara Potret Jakarta Kita.

Dampak yang cukup pesat pun kemudian tumbuh seiring dengan berbagai kebijakan yang dikeluarkan pemerintah dalam mewadahi dan melindungi para pelaku Industri Kreatif di Indonesia. Hal ini terlihat dari semakin menjamurnya usaha-usaha jasa dan perdagangan yang terkait dengan industri kreatif di ibu kota Jakarta yaitu peningkatan keberadaan industri kreatif yang mencapai angka 7% per tahun, menurut data Kementerian Perindustrian Republik Indonesia.

Menimbang dari geliat pertumbuhan industri kreatif di Indonesia serta peran industri kreatif dalam menyumbang pendapatan nasional Indonesia, maka sudah selayaknya para pelaku industri kreatif mendapatkan sarana dan prasarana yang layak untuk berkreasi serta menawarkan berbagai kreasinya. Namun pada kenyataannya, masih banyak pelaku industri kreatif yang merasa kesusahan dalam memperoleh tempat untuk melakukan produksi atau bahkan menawarkan hasil produksi mereka ke ranah publik.

Berdasarkan data dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, bahwasanya DKI Jakarta belum memiliki wadah yang ideal bagi

masyarakatnya untuk berkreasi atau mengekspresikan hasil karyanya¹¹, sejauh ini konsep balai desa dengan ruang terbuka atau ruang yang diperuntukkan sebagai wahana kreatif pun telah ditinggalkan. Oleh sebab itu dibutuhkan wadah berupa ruang kreatif di Jakarta yang mampu menjadi wahana bagi para pelaku industri kreatif untuk mengekspresikan hasil-hasil karyanya dengan begitu, hal ini akan memacu semangat masyarakat untuk lebih semangat dalam berkreasi dan memulai dalam berwirausaha. Hal ini juga kemudian akan berdampak besar terhadap pergerakan roda perekonomian Indonesia.

1.1.2. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Kebutuhan akan wadah berkreasi dan beraktifitas bagi para insan kreatif kemudian menjadi suatu hal yang penting untuk dipertimbangkan, mengingat bahwa industri kreatif dapat berperan sebagai salah satu pilar pembangunan perekonomian di Indonesia. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, sejumlah 1,65% insan kreatif berada tersebar di Indonesia. Namun hal ini kemudian sangat disayangkan mengingat keberadaan wadah bagi industri kreatif yang masih belum tersedia.

Kenyataannya, saat ini para insan kreatif berada pada area-area yang tersebar di berbagai tempat tanpa terkoordinasi dengan baik. Departemen Perdagangan Republik Indonesia juga menyatakan bahwa terdapat lima permasalahan pokok bagi industri kreatif salah satunya adalah belum adanya iklim yang kondusif untuk memulai / menjalankan usaha di industri kreatif sendiri¹². Pada umumnya para insan kreatif di Jakarta terutama kemudian lebih memilih untuk mencari tempat yang beragam, mulai dari pemilihan tempat tinggal yang kemudian dijadikan pula sebagai area produksi dan penjualan, atau bahkan memilih untuk menyewa kantor-kantor sewa / rumah toko sebagai area berkreasi dan berinovasi.

Namun hal ini sayangnya dapat dikatakan kurang sesuai bagi siklus kerja industri kreatif yang kemudian bermodalkan kreatifitas, ide atau

¹¹ Website Resmi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (www.kemenpar.go.id)

¹² Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009 – 2015 (Departemen Perdagangan Republik Indonesia)

gagasan sebagai modal utama dalam berwirausaha. Hal ini dikarenakan, kehidupan di kota urban seperti DKI Jakarta kemudian memunculkan permasalahan baru yaitu fenomena stres baik yang ditimbulkan akibat tingkat kepadatan (*crowding stress*)¹³, maupun stres yang terjadi akibat tekanan pekerjaan yang cukup tinggi.

Oleh sebab itu dibutuhkan sebuah wadah yang mampu menampung industri kreatif di Indonesia terutama di Jakarta yang memiliki lingkungan positif sehingga dapat meningkatkan kinerja dan kreatifitas para insan kreatif Indonesia. Dengan begitu, peningkatan kreatifitas tersebut akan menimbulkan suasana positif pula dalam skala makro yang diharapkan dapat memperluas minat anak muda dalam berkreasi dan berwirausaha.

Oleh sebab itu untuk memenuhi kebutuhan akan wadah bagi industri kreatif, dibutuhkan sebuah kantor sewa yang mendukung dan memiliki suasana yang positif sehingga pengguna dapat menghasilkan ide-ide kreatif. Kemudian kantor sewa dipilih untuk didesain dengan menggunakan pendekatan *Biophilic Design*, karena menurut penelitian, *Biophilic Design* mampu membantu dalam melepaskan stres serta meningkatkan rasa kepuasan yang berdampak baik bagi penikmatnya.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana wujud dari Kantor Sewa untuk Industri Kreatif di Jakarta yang dapat melepaskan stres dengan pendekatan desain Biofilis?

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. TUJUAN

Tujuan yang ingin diperoleh dengan dilakukannya penulisan dan perancangan mengenai Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Kantor Sewa ini adalah untuk memenuhi persyaratan yudisium

¹³ Prabowo, 1998

1.3.2. SASARAN

Sasaran yang hendak dicapai melalui penulisan proposal skripsi kantor sewa sebagai wadah industri kreatif dengan menerapkan Biophilic Design sebagai metode pelepas stress di Jakarta adalah :

- Terciptanya wadah untuk berkreasi berupa kantor sewa bagi para pelaku industri kreatif, yang memiliki suasana positif dengan menerapkan teori *Biophilic design*.
- Integrasi antara tata ruang dalam bangunan dengan alam sekitar sehingga mampu meningkatkan kenyamanan pengguna bangunan melalui interaksi langsung dengan alam.
- Menciptakan rancang bangunan yang memiliki fungsi penunjang dan sarana prasarana pendukung aktivitas kreatif serta menyediakan ruang publik untuk masyarakat umum dalam melepaskan stress dan ketegangan bekerja di kota Jakarta.
- Mendesain rancang bangunan yang ramah lingkungan dengan basis green design serta mengacu pada desain yang atraktif sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap lingkungan sekitar.

1.4. LINGKUP STUDI

Materi studi yang terdapat dalam proposal skripsi Kantor Sewa untuk Industri Kreatif dengan menerapkan *Biophilic Design* sebagai metode untuk melepaskan stres di Jakarta ini meliputi tata ruang dalam, tata ruang luar, sirkulasi bangunan serta suprasegmen arsitektural (bentuk, karakter, bahan, tekstur, warna, skala, dan proporsi). Penekanan desain bangunan difokuskan untuk menciptakan ruang kerja yang dapat meningkatkan kreatifitas penggunanya baik melalui fleksibilitas ruang, meminimalan batasan antara ruang luar dan ruang dalam, improvisasi desain yang berkaitan dengan advanced teknologi serta desain bangunan yang atraktif.

1.5. METODE STUDI

Metode studi yang digunakan dalam penyusunan Kantor Sewa untuk Industri Kreatif dengan Mengkolaborasikan Art Healing Environment serta Alam untuk Melepaskan Stres di Jakarta antara lain adalah :

1. Metode Pengumpulan Data

Pada metode ini dilakukan dua langkah yaitu :

(1) Pengumpulan data dari instansi terkait

Pengambilan data dari instansi terkait berupa data angka pendapatan nasional Indonesia, jumlah industri kreatif di Indonesia, sektor-sektor penyumbang pendapatan nasional Indonesia, dan lain-lain.

(2) Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengacu pada teori-teori yang tercetak dalam media pengetahuan baik berupa buku, artikel, maupun jurnal untuk memperkuat penyusunan penulisan sekaligus mengutip dari beberapa hasil wawancara pihak terkait oleh media massa.

2. Metode Analisis

Pada metode ini dilakukan dengan tiga langkah yaitu :

(1) Mengidentifikasi issue / permasalahan

Mempelajari lebih dalam issue dan permasalahan yang sedang marak terjadi terkait industri kreatif di Indonesia terutama di Jakarta

(2) Mencari penyelesaian terkait issue yang akan diangkat

Issue yang telah diperoleh kemudian dicari jalan keluar / solusinya. Dari berbagai solusi yang ada diseleksi hingga terdapat beberapa solusi arsitektural yang kemudian akan diterjemahkan ke dalam desain.

(3) Menghubungkan issue, solusi, dan teori terkait

Teori Stress Relief kemudian diangkat sebagai penyelesaian terhadap issue permasalahan serta memperkuat ide desain.

3. Metode Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini penarikan kesimpulan dilakukan dengan menggabungkan solusi

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan Kantor Sewa untuk Industri Kreatif dengan menggunakan pendekatan teori *Biophilic design* untuk melepeaskan stres di Jakarta adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, serta metode studi

BAB 2 TINJAUAN PROYEK SECARA UMUM

Berisikan tinjauan proyek secara umum berupa definisi dan sejarah, teori, sub sektor serta upaya pemerintah dalam menumbuh kembangkan industri kreatif di Indonesia, kebutuhan dan faktor penunjang industri kreatif. Kajian kantor sewa meliputi pengertian dan fungsi kantor sewa, jenis dan persyaratan kantor sewa, serta studi preseden mengenai kantor sewa.

BAB 3 TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka berisi mengenai definisi, jenis-jenis, gejala dan sumber stress, definisi stress kerja, dan sumber-sumber stress kerja. Selain itu juga berisi mengenai studi *Biophilic design*, definisi *Biophilic design*, fungsi dan kegunaan, 14 pilar *Biophilic design* serta penerapan arsitekturalnya.

BAB 4 DESKRIPSI PROYEK

Deskripsi proyek berisi mengenai berbagai analisis yang berkaitan dengan proyek kantor sewa sendiri, meliputi deskripsi, fungsi, fasilitas, target pasar, kapasitas, serta tujuan dan sasaran dari kantor sewa. Selain itu juga berisi mengenai tinjauan lokasi, serta tinjauan tapak.

BAB 5 ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Diawali dengan analisis penekanan studi, meliputi analisis empat aspek utama penekanan desain serta analisis hubungan penerapan aspek utama desain dengan patra *Biophilic*. Selain itu analisis perencanaan yang meliputi analisis pelaku dan kegiatan, analisis hubungan antar ruang, matriks hubungan antar ruang, dan organisasi ruang. Sedangkan analisis perancangan meliputi analisis tapak, analisis massa bangunan, analisis warna dan material, analisis struktur, serta analisis utilitas.

BAB 6 KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Konsep perencanaan dan perancangan berisi mengenai konsep penekanan desain, konsep perencanaan yang meliputi konsep lokasi, konsep tapak, dan konsep perencanaan tapak. Berikutnya adalah konsep perancangan yang meliputi fungsi, fasilitas, kapasitas dan target pasar. Setelah itu adalah konsep perancangan tapak yang meliputi respon tapak terhadap organisasi ruang, dan sirkulasi di dalam tapak. Berikutnya adalah konsep tata massa bangunan yang berisi mengenai bentuk bangunan, karakter ruang luar, karakter ruang dalam, koneksi antara ruang luar dan ruang dalam. Pada sub bab terakhir terdapat konsep warna dan material, konsep aklimatisasi serta konsep utilitas.

1.7 KEASLIAN PENULISAN

Berikut merupakan beberapa data review mengenai penulisan sejenis yang telah dilakukan dan dipublikasikan terkait topik kantor sewa :

- Judul : Kantor Sewa di Yogyakarta melalui Pengolahan Elemen Desain Arsitektural yang Memotivasi
- Jenis Laporan : Skripsi
- Penulis : Priscilla Siliance Triningrum
- Instansi : Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Tahun : 2012
- Isi Penulisan : Penulisan ini berisi mengenai kantor sewa yang akan dirancang di kota Yogyakarta. Kantor sewa ini didesain sebagai jawaban terhadap perkembangan perekonomian di berbagai kota besar di Indonesia. Dengan adanya kantor sewa ini diharapkan nantinya mampu mejadi wadah motivasi untuk meningkatkan produktifitas tenaga kerja
- Judul : Apartemen dan Kantor Sewa di Kabupaten Sleman
- Jenis Laporan : Skripsi
- Penulis : Tommy Yanuar
- Instansi : Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Tahun : 2014

Isi Penulisan : Penulisan ini berisi mengenai kebutuhan akan kantor sewa di tengah kawasan perkotaan yang berkembang, berikut dengan kebutuhan akan tempat tinggal dalam satu area yang sama untuk mengurangi angka kemacetan dan meningkatkan kenyamanan, kesehatan dan keselamatan penggunanya

• Judul : Kantor Sewa dan Pusat Perbelanjaan di Cikini Jakarta

Jenis Laporan : Skripsi

Penulis : Kasirun Try Yuliandani

Instansi : Universitas Mercu Buana

Tahun : 2009

Isi Penulisan : Penulisan ini berisi mengenai kebutuhan akan bangunan kantor sewa dan pusat perbelanjaan di daerah Cikini, Jakarta. Sehubungan dengan perkembangan bangunan ramah lingkungan dan hemat energi saat ini, maka bangunan kantor sewa ini pun juga didesain dengan pendekatan konsep penghematan air dan energi, serta penggunaan energi terbarukan.