

PERANCANGAN ULANG KANTOR TEKNOLOGI INFORMASI DENGAN PENDEKATAN AKTIVITAS, PROVINSI ACEH

Article History:

First draft received:

19 Agustus 2021

Revised:

25 Desember 2021

Accepted:

15 Februari 2022

First online:

5 Mei 2022

Final proof received:

Print:

27 Juni 2022

Online

10 Juli 2022

Jurnal Arsitektur ZONASI
is indexed and listed in
several databases:

SINTA 4 (Arjuna)

GARUDA (Garda Rujukan Digital)

Google Scholar

Dimensions

oneSearch

BASE

Member:

Crossref

RJI

APTARI

FJA (Forum Jurna Arsitektur)

IAI

AJPKM

Melsa Rayan Sari¹

Ully Irma Maulina Hanafiah²

Maysitha Fitri Az Zahra³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu, Sukapura, Bandung, Jawa Barat

Email: melsarayansari@srudent.telkomuniversity.ac.id¹

ullyrmaulinafia@telkomuniversity.ac.id²

maysithafaz@telkomuniversity.ac.id³

Abstract: *Information Technology Office was functioned to develop products properly. However, in practice, the change in function of that Pusdiklat building as a new office of information technology was deemed inadequate in accommodating the proper objectives that Information Technology Office. Therefore, a re-design of that Information Technology Office was deemed necessary. That re-design intended to comply the standardization of as a government office who applied an Aceh millennial Activity locality approach for the interior elements to facilitate space users. The design method used in this thesis research consists of two types of data grouping methods, namely: 1) observation / field survey methods, interviews and literature studies; 2) analysis methods based on data contained in the field, analysis on books, the internet and references from other sources. The re-design of Information Technology Office by applying a locality approach, in this case, is expected to be able to address existing problems so that the existence of the Information and Technology Office can fulfill the standardization of operational functions of the Information Technology Office properly.*

Keywords: *re-design; office; millennial activity*

Abstrak: Kantor Teknologi Informasi difungsikan untuk mengembangkan produk, namun demikian pada praktiknya, alih fungsi penggunaan gedung Pusdiklat sebagai Kantor Teknologi Informasi yang baru dianggap belum memadai dalam mengakomodir tujuan dari Kantor Teknologi Informasi yang seharusnya. Oleh karena itu kajian ulang terhadap desain Kantor Teknologi Informasi dianggap perlu untuk diupayakan. Perancangan ulang sebagaimana dimaksud bertujuan untuk memenuhi standarisasi sebagai kantor pemerintahan serta menerapkan pendekatan aktivitas millennial Aceh yang akan diterapkan pada elemen interior guna memfasilitasi pengguna ruang. Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian skripsi ini terdiri dari dua jenis metode pengelompokan data, berupa: 1) metode observasi / survey lapangan, wawancara dan studi literatur; 2) metode analisa berdasarkan data yang terdapat di lapangan, analisa pada buku-buku, internet serta referensi dari sumber lainnya. Perancangan ulang Kantor Teknologi Informasi dengan menerapkan pendekatan aktivitas millennial Aceh dalam hal ini diharapkan dapat menjawab permasalahan yang ada sebelumnya sehingga keberadaan Kantor Teknologi Informasi dapat memenuhi standarisasi fungsi operasional Kantor Teknologi Informasi dengan sebagaimana mestinya.

Kata Kunci: perancangan ulang, kantor, aktifitas millennial.

1. Pendahuluan

Kantor (/kan-tor/) adalah balai (gedung, rumah, ruang) tempat mengurus suatu pekerjaan (perusahaan dan sebagainya) (Derriani, 2016) Perancangan ini berlokasi di Jln.Pattimura,Sukaramai,Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh. Kategori kantor ini termasuk kedalam jenis kantor pemerintah. Berdasarkan Peraturan Menteri Perkerjaan Umum Nomor: 45/Prt/M/2007 Tentang Pedoman Teknis Pembangunan Bangunan Gedung

Negera. Salah satu hal yang mempengaruhi kinerja karyawan adalah suasana lingkungan kerja sehingga dibutuhkan suasana kerja yang bersih dan juga nyaman. (Lestari, 2019)(Permana et al., 2020)

Kantor merupakan sebuah bangunan yang dikhususkan untuk melaksanakan program instansi perusahaan yang melaksanakan pekerjaan dalam ruangan dan memberikan, melayani pelayanan komunikasi dan perekaman suatu informasi secara ramah dan baik kepada sesama atau pengunjung. (Ii & Pustaka, 2009) Kondisi lingkungan sangat berpengaruh dalam meningkatkan produktifitas manusia. sehingga dibutuhkan perwujudan kondisi lingkungan yang baik dan sesuai agar aktivitas penggunanya terpenuhi secara optimal. (NURWIBOWO, 2016) Bisa dipastikan para individu yang berhasil dalam pekerjaannya pasti merasakan nyaman, sehingga individu tersebut bisa melaksanakan pekerjaan sesuai dengan yang diharapkannya atau bahkan melebihi ekspektasi pribadinya dan juga organisasinya. Kasus tersebut serupa dengan permasalahan umum yang ada dikantor Teknologi Informasi ini, yaitu masalah penyesuaian ruang oleh pengguna baru, hal ini berdampak pada kenyamanan pekerja dalam area kerjanya. Permasalah interior pada kantor ini belum terciptanya pengorganisasian ruang disetiap lantainya, terdapat keberagaman aktivitas disetiap lantainya, kebutuhan ruang Teknologi informasi belum terfasilitasi dengan standar yang harus dimiliki oleh ruang Teknologi Informasi dan juga ruang server, terdapat area yang belum optimal yang seharusnya bisa digunakan untuk keperluan yang lain, serta aktivitas pengguna ruang tidak merepresentasikan identitas Kantor Teknologi Informasi. Kemajuan teknologi menjadi salah satu kebutuhan penting di sebuah kantor, dikarenakan hal tersebut membuat manusia memfasilitasi kantor sesuai dengan aktivitas penggunanya (Alfata, 2012)

Kantor ini membutuhkan perancangan ulang sehingga menjawab permasalahan yang ada, tata ruang merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan produktivitas pengguna ruang, hal tersebut akan memberikan kemudahan, kenyamanan serta keamanan saat mereka bekerja (Ii & Pustaka, 2009). Menurut Sedarmayanti (2009), tata ruang kantor menjadi kunci yang dapat mempengaruhi seluruh penyusunan dan pengaturan seperti mesin kantor, perlengkapan, perabot kantor, sehingga pengguna kantor tersebut dapat bekerja dengan baik serta meningkatkan produktivitas kerja mereka (Ii & Pustaka, 2009). Dalam proses perancangan interior, banyak hal yang menjadi pertimbangan saat mendesain, terutama kantor, seperti elemen pembentuk ruang, material, brand image yang diinginkan ditampilkan, visi dan misi perusahaan, target perusahaan, serta organisasi ruang yang sesuai dengan aktivitas kerja masing - masing bagian. Sehingga setiap ruang bisa memiliki perlakuan desain yang berbeda jika memiliki aktivitas maupun goals yang ingin dicapai oleh pengguna ruangnya tersendiri (Derriani, 2016)(Permana et al., 2021)



Gambar 1. Peta Lokasi Perancangan
(Sumber: Analisis, 2021)

Pembangun teknologi informasi, langkah pertama kita adalah membuat perencanaan (*planning*). Salah satu metodologi dalam perencanaan membuat teknologi informasi adalah penyusunan rencana strategis (Aristi & Ruuhwan, 2017). Perancangan ini menerapkan pendekatan aktivitas pengguna ruang yang terkait dengan aktivitas Kantor Teknologi Informasi. Menurut Richardus (2011), teknologi informasi merupakan suatu teknologi yang berhubungan dengan pengolahan data menjadi informasi dan proses penyaluran data informasi tersebut dalam batas-batas ruang dan waktu (Autoridad Nacional del Servicio Civil, 2021) Pentingnya merancang ulang ruangan agar sesuai dengan aktivitas teknologi informasi sehingga dapat merepresentasikan pengguna ruang yang didominasi oleh generasi millennial Aceh yang menjadi dasar penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mewujudkan pengorganisasian ruang yang sesuai, meningkatkan fasilitas pengguna ruang, mencerminkan identitas kantor Teknologi Informasi, dan juga menghadirkan interior kantor Teknologi Informasi dengan desain yang mengacu pada pendekatan aktivitas pengguna kantor tersebut yaitu kaum millennial Aceh yang memiliki karakter mudah jenuh, bebas, fleksibel, *to the point*, suka berkumpul, dan lain-

lain sehingga perancangan ulang Kantor Teknologi Informasi ini mencapai standar keamanan, kenyamanan dan meningkatkan produktivitas kerja karyawannya.

2. Metode Penelitian

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat relatif atau dominan menggunakan teori analisis yang kuat (Zaluchu, 2020). Menurut Saryono (2010), penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif (Semi, 2021). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua jenis metode pengelompokan data yaitu data primer dan sekunder. Data primer adalah sumber data yang langsung didapatkan oleh pengumpul data, atau data asli yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti guna menjawab masalah penelitian. (Sugiyono, 2016). Data sekunder merupakan studi pustaka serta studi banding objek kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan logika dan argumentasi yang bersifat objektif untuk mendapatkan kesimpulan data dan informasi yang berhubungan dengan obyek rancangan tersebut. Tahapan perancangan ulang interior Kantor Teknologi Informasi yaitu, pertama studi komparatif dengan mengumpulkan data dan studi kasus yang ada pada kantor serta standarisasi perancangan terkait untuk diproses melalui tahap analisa. Analisis studi banding pada Bank Mandiri Kantor Pusat Jakarta, Kantor Regional Jakarta dan Bandung dengan menganalisis *site*; matahari; kebisingan dan *view*. Hasil studi ini disimpulkan ruangan disetiap kantor bank dominan formal dan juga pengorganisasian ruang yang saling berhubungan aktivitas kerja. Kantor Teknologi Informasi ini menerapkan desain yang mencerminkan kegiatan pengguna ruang yaitu kaum millennial Aceh. Kedua, analisis data dari hasil *survey eksisting* yang akan dikomparasi dengan hasil studi banding dan preseden yang relevan untuk di analisa mengenai permasalahan-permasalahan umum yang ada dan sebagai acuan perancangan, solusi yang dihasilkan melalui pengkajian standar, teori, peraturan kantor pemerintah, standarisasi kantor, kebutuhan ruang, *zoning, blocking*, alur sirkulasi, analisa aktivitas, hubungan antar ruang, serta tabel komparasi. Ketiga, sintesa yaitu permasalahan umum yang didapatkan dirangkum menjadi satu kesimpulan sebagai solusi penyelesaian masalah yang ada berupa gagasan desain. Keempat, konsep desain yaitu gagasan desain yang dikembangkan menjadi suatu konsep desain yang akan diterapkan. Kelima, output adalah hasil dari proses berupa desain akhir yaitu gambar kerja teknis, presentasi, portofolio, skema bahan yang menghasilkan karakter ruang yang mencerminkan aktivitas kantor teknologi informasi sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja serta mewujudkan kantor yang mencerminkan identitas perusahaan melalui aktivitas dan karakter pengguna ruang yaitu *millennial Aceh*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analisa Proyek

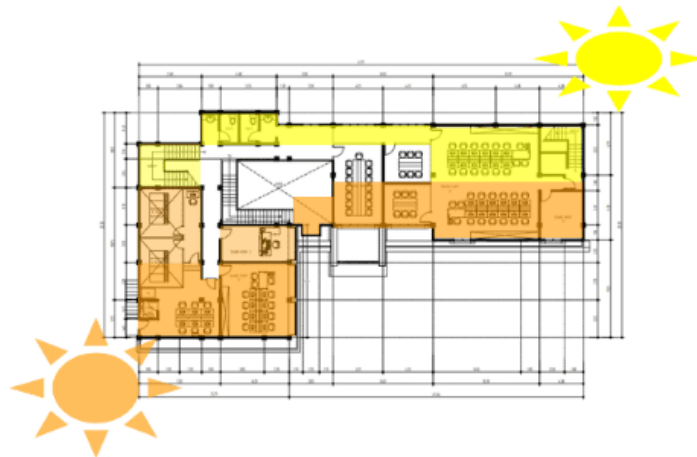
Analisa proyek pada penelitian ini memiliki jenis bangunan kantor dengan batasan desain bagian Barat, berbatasan dengan jalan utama jln. Pattimura yang merupakan jalan utama dan juga berdekatan dengan kantor pemerintahan lainnya serta museum. Utara dan Selatan, berbatasan dengan rumah warga, sehingga keadaan gedung yang harus menjadi *vocal point* agar terdapat perbedaan antara gedung kantor dan rumah warga dan tingkat kebisingan. Timur, berbatasan dengan pusat perbelanjaan. Berikut adalah tahapan analisa yang dilakukan

3.2. Analisa Matahari



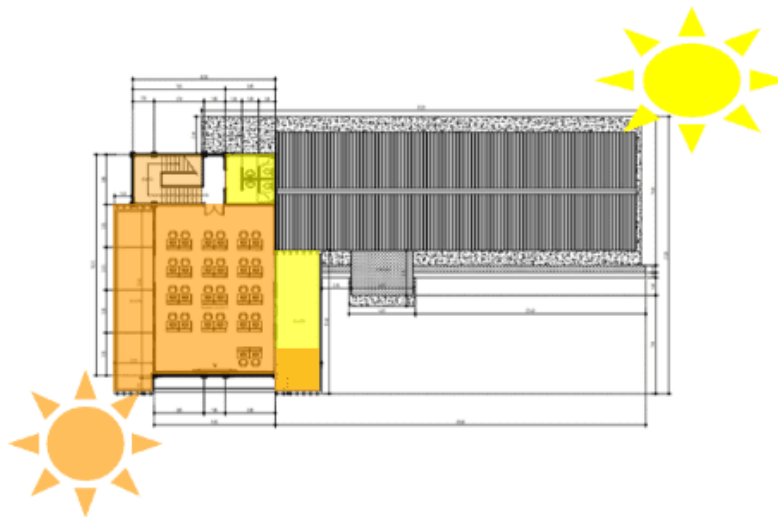
Gambar 2. Analisa Matahari Pada Lantai 1
(Sumber: analisis, 2021)

Ruangan lantai 1 yang terkena matahari sore (Barat) adalah atm, ruang komisaris, teras, pantry dan mushola. Ruang lantai 1 yang terkena matahari pagi (Timur) adalah tempat wudhu dan tangga, toilet, DPS, ruang meeting, ruang sekretaris.



Gambar 3. Analisa Matahari Pada Lantai 2
(Sumber: analisis, 2021)

Ruangan lantai 2 yang terkena matahari Sore (Barat) adalah Ruang Staff TI, Ruang server, ruang meeting. Ruang lantai 2 yang terkena matahari Pagi (Timur) adalah tangga, ruang staff IT, ruang Kadiv, area pengembangan produk dan toilet. Kesimpulan, terdapat beberapa ruangan yang terkena matahari pada pagi dan sore, sehingga diperlukan pemindahan beberapa ruangan agar tidak terkena matahari secara berlebihan dan alternatif lain penerapan penangkal radiasi matahari agar ruangan yang terkena sinar matahari tersebut tidak panas.



Gambar 4. Analisa Matahari Pada Lantai 3
(Sumber: analisis, 2021)

Pada ruangan lantai 3 yang terkena matahari sore adalah ruangan training center dan balkon sedangkan matahari pagi adalah ruangan toilet. Kesimpulannya, Pada Kantor ini bukaan seperti ventilasi dan jendela dominan mengarah ke utara dan timur namun tidak dimanfaatkan dengan baik, bangunan kantor yang menghadap ke barat sehingga rentan terhadap radiasi matahari sore, matahari pagi banyak menyoroti bagian barat gedung ini, matahari sore banyak menyoroti bagian depan gedung ini, pengaruh matahari sore berdampak besar pada bangunan ini sehingga menyebabkan ruangan yang mengarah ke timur yang terkena sinar matahari dibutuhkan treatment khusus agar ruangan tidak terasa panas.

1.3. Analisa Kebisingan

Tingkat kebisingan yang terjadi di sekitar site dengan posisi kemungkinan paling berisik ialah pada bagian barat, karena berdekatan langsung dengan jalan utama Jln.pattimura yang merupakan jalan utama dan juga berdekatan dengan pusat pendidikan dan museum, serta kepadatan kendaraan bermotor berasal dari arah utara hendak ke timur karena di posisi site adalah pusat perbelanjaan. Sementara fasad yang menghadap ke Selatan termasuk tidak terlalu berisik karena berdekatan dengan rumah rumah warga.

1.4. Analisa Vegetasi



Gambar 5. Vegetasi Sekitar Kantor
(Sumber: analisis, 2021)

Pada area jalanan sekitar jalan Pattimura terdapat beberapa vegetasi seperti pohon yang cukup membuat area sekitaran kantor menjadi sejuk. Vegetasi ini berguna pula untuk menghalangi cahaya yang langsung masuk dari sisi barat saat terbenam, Area depan kantor terdapat banya pepohonan, hal tersebut dapat menetralsisir penyerapan karbon monoksida, sehingga dapat menyebabkan pengurangan dampak polusi udara yang dihasilkan oleh kendaraan yang berlalu lalang di depan kantor membuat udara lebih segar.

1.5. Analisa Bangunan Eksisting

Tipologi bangunan yang digunakan dalam pernacangan ini adalah kantor, memiliki 3 lantai yang memiliki bentuk yang kaku yaitu persegi panjang, bentuk bangunannya terbilang monoton seperti kebanyakan kantor pemerintah lainnya yang masih sangat formal dan monoton, gedung ini memiliki banyak jendela namun tidak dimanfaatkan dengan baik, adapun jendela biasanya menggunakan kaca mati sehingga tidak dapat dibuka untuk memasukkan udara dari luar namun bukan berarti bangunan ini tertutup semua. Bangunan ini berfasad menghadap ke Barat atau Jalan Pattimura.

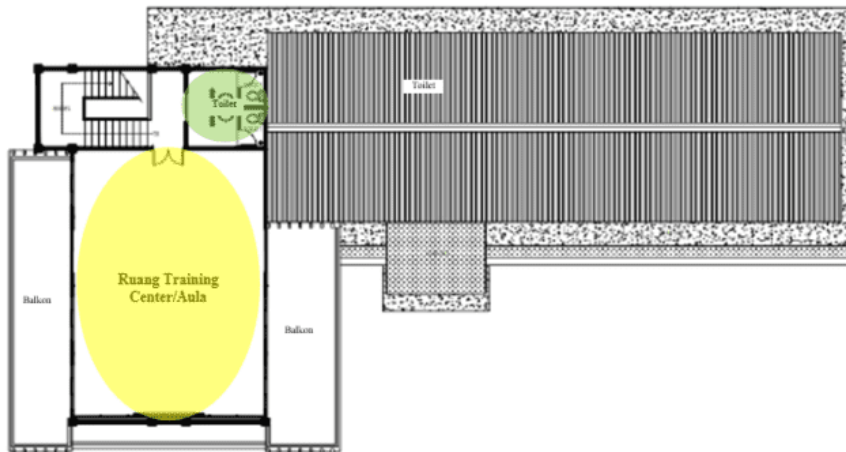


Gambar 6. Denah Lantai 1
(Sumber: analisis, 2021)



Gambar 7. Denah Lantai 2
(Sumber: Analisis, 2021)

Eksisting ruangan pada kantor ini dapat dikatakan tidak baik dalam pengorganisasian ruangnya, dikarenakan beberapa ruangan yang menurut standart dan komunikasi kerja harus berdekatan namun pada pada eksisting tidak.



Gambar 8. Denah Lantai 3
(Sumber: Analisis, 2021)

3.6. Konsep Perancangan Kantor Teknologi Informasi

Konsep Perancangan yang diterapkan pada Kantor Teknologi Informasi ini adalah *Modern* merupakan perpaduan pendekatan dan juga tema yang diusung. Secara garis besar konsep ini bertujuan untuk menciptakan interaksi kolaborasi dari setiap pengguna ruang secara umum maupun keseluruhan. Pengimplementasiannya melalui analisa karakter pengguna ruang yang didominasi oleh kaum millennial Aceh dan juga mencerminkan identitas dari Kantor Teknologi Informasi. Implementasi desain pada Kantor Teknologi Informasi ini memiliki dua tahapan dalam menciptakan suasana desain yaitu keadaan secara umum dan secara khusus. *Co-Working Space* area atau ruangan yang mewadahi pekerja individu maupun kelompok yang bekerja secara bersamaan namun tetap kondusif. Hal menarik dalam penerapan konsep ini yaitu suasana ruang kerja yang tren masa kini sehingga dapat meningkatkan mood pekerja (Prihatini et al., 2020)

Keadaan kantor secara umum sesuai dengan kebutuhan sarana dan prasarana. Pembagian area kantor dibagi menjadi tiga bagian yaitu menurut pembagian koordinasi kerja dan sirkulasi yang dilewati penggunaannya yaitu area *public-private* pada lantai satu, semi private dan private lantai dua, dan private untuk lantai tiga. Contoh dari penerapan kantor secara umum yaitu menghadirkan ruang-ruang penunjang pekerjaan seperti ruang petinggi kantor, ruang staff dan area riset, ruang pengembangan bisnis dan area ekspresi. Keadaan kantor secara khusus yang dimaksud adalah konsep yang merepresentasikan aktivitas pengguna kantor tersebut yang didominasi oleh kaum millennial Aceh yang memiliki keberagaman aktivitas didalamnya. Implementasi karakter pengguna ruang tersebut akan diimplementasikan kedalam elemen interior Kantor yaitu, layout kantor, organisasi area dan ruang, suasana ruang, pemilihan material, pemilihan warna, sirkulasi dan lainnya sehingga membuat mereka betah dan juga nyaman saat bekerja diruangannya.

3.7. Konsep Aktivitas Kantor

a. Aktivitas umum

Pembagian konsep aktivitas umum kantor ini berdasarkan pada pola aktivitas pengguna kantor tersebut secara umum, sehingga dalam aktivitas ini tamu khusus tersebut hanya dapat menjangkau area yang secara umum bisa jangkau oleh publik.

b. Aktivitas Khusus

Sebagai acuan dalam menyediakan fasilitas penunjang lainnya yang menjadi tujuan khusus bagi divisi Teknologi Informasi. Selain itu melalui penyediaan fasilitas tersebut juga secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi kerja divisi lainnya. Penambahkan fasilitas ruang penunjang lain yang dirasa mampu mewujudkan konsep tersebut, seperti ruang serbaguna, ruang komunal, dan ruang rapat khusus

c. Penerapan Konsep *Activity Based Working* (ABW)

Penerapan Konsep ini diimplementasikan pada lantai dua yaitu area kerja karyawan, penerapan konsep ini dapat menjawab permasalahan utama dari kantor ini, yaitu pengorganisasian area dan juga ruang. Salah satu teori *Activity Based Working* (ABW) yang diimplementasikan pada perancangan ini adalah pengaplikasian konsep open space pada area kerja pegawai (Principles & Principles, 2020) selain itu

menciptakan area-area serta memfasilitasi pengguna ruang dengan penyediaan area untuk berkumpul dikarenakan pekerja kantor ini akan merasa jenuh dan juga bosan jika berlama-lama fokus didepan layar komputer. Penyediaan area komunal/kalaborasi pada kantor ini terletak di seluruh lantainya yaitu :

- a) Pada lantai 1 yaitu area santai yang dapat digunakan oleh seluruh pengguna kantor, area santai pada lantai 1 ini berada di area *private* jadi terdapat akses tersendiri jika ingin menggunakan fasilitas di area santai.



Gambar 9. Area Santai Lantai 1
(Sumber: analisis, 2021)

- b) Pada Lantai 2, terdapat area ekspresi, area *fotocopy* dan area santai yang berdekatan dengan ruang petinggi kantor, ketiga area ini didesain untuk memfasilitasi pengguna kantor agar mereka tidak merasa jenuh jika berada di kantor ini, serta area tersebut juga dapat dijadikan area kalaborasi kerja dan diskusi kerja, ketiga area ini didesain dengan nuansa santai dan informal sehingga mengekspresikan pengguna kantor ini yaitu kaum millennial.



Gambar 10. Area Ekspresi Lantai 2
(Sumber: analisis, 2021)



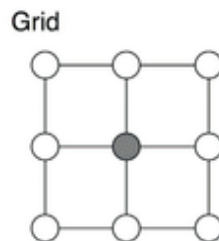
Gambar 11. Area Fotocopy Lantai 2
(Sumber: analisis, 2021)



Gambar 12 Area Santai Lantai 2
(Sumber: analisis, 2021)

3.8. Konsep Layout dan Organisasi Ruang

Menurut Sukoco (2007:189) tata ruang yang baik adalah bagaimana mewujudkan tata ruang yang dapat memberikan kepuasan pengguna ruang, serta memberikan kesan yang mendalam (Lestari, 2019). Selain itu, dikatakan tata ruang yang baik apabila keadaan ruang tersebut dapat mencegah keamanan serta keselamatan kerja penggunaannya (Aswadi Lubis, 2015). Penataan layout pada Kantor Teknologi Informasi ini ditekankan pada pola aktivitas yang ada didalamnya sehingga koordinasi kerja secara keseluruhan menjadi lebih terarah. Lalu, konsep organisasi ruang pada perancangan ini disesuaikan dengan aktivitas pengguna kantor tersebut sehingga berpengaruh pada produktivitas kerja pengguna ruang tersebut. Sehingga pola sirkulasi yang tepat untuk diimplementasikan pada rancangan ini adalah pola sirkulasi *grid*. Pengimplementasian pola sirkulasi ini bertujuan untuk mengubungkan ruang satu dengan ruang lainnya.



Gambar 13. Pola Sirkulasi Linier
(Sumber: Budi, 2014)

3.9. Konsep Suasana Ruang

Suasana ruang yang diharapkan pada perancangan Kantor Teknologi Informasi ini dengan memunculkan interior yang dapat menstimulus pengguna ruang dengan cara menerapkan warna yang memberikan kesan nyaman dan tidak terlalu cerah, dikarenakan aktivitas yang dilakukan pada ruang kantor ini merupakan pekerjaan yang membosankan yaitu selalu berhadapan dengan komputer. Pemilihan furniture juga yang tidak bersifat kaku atau membosankan dengan cara penerapan bentuk-bentuk geometris pada area tertentu sehingga suasana ruang lebih menarik dan tidak membosankan. Area publik terdapat satu area yang berfungsi sebagai point of interest yaitu area tunggu 2, penambahan area ini dikhususkan untuk tamu khusus/klien yang sudah memiliki janji serta berguna sebagai area santai pada lantai 1. Salah satu faktor yang mempengaruhi kinerja yaitu lingkungannya, jika lingkungan kerja baik, nyaman akan meningkatkan kinerja mereka, begitupun sebaliknya apabila lingkungan kerja buruk maka akan menimbulkan bosan dan juga stress (Aswadi Lubis, 2015).

3.10. Konsep Visual

a. Konsep Bentuk

Secara garis besar konsep bentuk pada perancangan ini sangat kaku, seperti mengaplikasikan bentuk geometri yang diadaptasikan dari bentuk logo kantor tersebut.

b. Konsep Warna

Pemilihan warna pada suatu ruangan memiliki pengaruh besar bagi pengguna ruang, dikarenakan warna dapat memberikan efek psikologis sehingga berpengaruh besar terhadap perasaan pengguna ruang tersebut.

(Aswadi Lubis, 2015). Sifat dan pengaruh warna kadang-kadang menimbulkan rasa senang, ceria atau sumpek dan lain-lain. Konsep pemilihan warna pada perancangan ini bermaksud untuk merepresentasikan bagaimana setiap ruangan yang akan merepresentasikan keseluruhan kantor ini. Sebagai contoh, pada area publik yaitu lobby dan resepsionis. Area lobby adalah area utama yang akan menjadi area komunal antara ruangan lainnya, *lobby* diharapkan memberikan kesan yang cukup santai namun tetap formal dengan menerapkan pola desain yang sama seperti kantor Bank yaitu dengan adanya penggunaan identitas kantor.



Gambar 14. Suasana Lobby
(Sumber: Analisis, 2021)

c. Konsep Pencahayaan

Pencahayaan terbagi menjadi dua yaitu alami dan buatan, alami berasal dari bukaan dan matahari sementara pencahayaan buatan yang sering digunakan adalah lampu. Perancangan pada penelitian ini sumber pencahayaan berasal dari keduanya, pencahayaan alami berasal dari bukaan jendela eksisting dan buatan berasal dari lampu yang berbeda jenis di setiap ruangnya.



Arah
masuk
Matahari

Gambar 15. Suasana Lobby
(Sumber: analisis, 2021)

Menurut Thojib (2013) faktor yang mempengaruhi produktivitas pekerja kantor ialah pencahayaan alami. Sehingga, hal tersebut membantu meningkatkan aktivitas pengguna ruang (Widiyantoro et al., 2017). Penggunaan jenis lampu pada ruangan sangat mempengaruhi suasana dan kesan yang diciptakan. Pembagian jenis warna lampu pada perancangan ini terbagi dua yaitu *cool white* dan *warm white*, warna *cool white* berguna membentuk suasana ruang yang bersih dan segar agar kesan formal pada perancangan ini tidak hilang, sementara warna *warm white* yang hanya digunakan pada area klinik guna memberikan suasana nyaman dan hangat untuk pengunjung klinik yang dominan adalah pasien terapi dengan tingkat penggunaan rendah-sedang.

d. Konsep Penghawaan

Kantor ini memiliki eksisting dengan bukaan yang banyak namun tidak dimanfaatkan dengan baik. Kantor ini juga memiliki jendela disekeliling bangunannya, hal ini membuat ruangan yang berada di dekat jendela cukup terang dengan sinar matahari. Dibutuhkan penghawaan buatan yaitu berupa AC, yang bertujuan untuk memberikan kenyamanan pengguna ruang. Terdapat pula pohon-pohon di sekitar bangunan agar konsisi udara disekitar lebih stabil karena pohon dapat difungsikan sebagai filter udara kotor dari luar.







Gambar 16. Penggunaan AC Area Kerja Divisi Produk dan Layanan
(Sumber: Analisis, 2021)

e. Konsep Akustik

Akustik umumnya dibutuhkan pada ruangan yang memerlukan keadaan kedap suara seperti pada ruang Area Santai yang berdekatan dengan Area Kerja dan Area Rapat Pimpinan hal tersebut dapat menetralkan kebisingan jika berada di Area santai, tidak terganggu oleh suara luar ruangan, dan mengurangi gema ruangan. Menggunakan karpet rumput sintetis dan Dinding panel akustik yang dilapisi oleh vertikal garden. Berikut sistem akustik yang akan digunakan pada Seluruh Area Kantor Teknologi Informasi pada tabel 2. Menurut Satwiko (2004 : 124), akustik berarti ilmu tentang bunyi. Dengan demikian, sistem akustik adalah ilmu yang mempelajari mutu suara dan bunyi yang dihasilkan. Akustik sendiri berhubungan dengan indra pendengar, suara, atau ilmu bunyi. Sistem akustik pada ruangan dapat dihubungkan dengan perubahan suara karena pantulan dan juga gangguan suara. Banyak material penyerap yang sangat efektif untuk digunakan (Indrani & Cahyawati, 2013)

Tabel 2. Penerapan Akustik pada Kantor Teknologi Informasi

No	Jenis	Area	Gambar
1.	Mounted Ceiling Speakers CSL-717 20 W Waterproof Ceiling Speaker. Pengeras suara ini digunakan untuk menginformasikan informasi, seperti keadaan darurat.	Seluruh area kantor	
2.	Acoustic Panel	Area Lobby	
		Area Santai Lantai 1	
		Area Lobby Khusus	

Sumber: Survei 2021

f. Konsep Furniture

1) Jenis Furniture

Perancangan ini didominasi dengan penggunaan loose furniture pada setiap ruangan, loose furniture seperti sofa, meja kerja, *coffee table*, *stool bar*, *front desk*, *bean bag*. *Loose furniture* sendiri berarti adalah furniture yang dapat untuk dipindah-pindah.



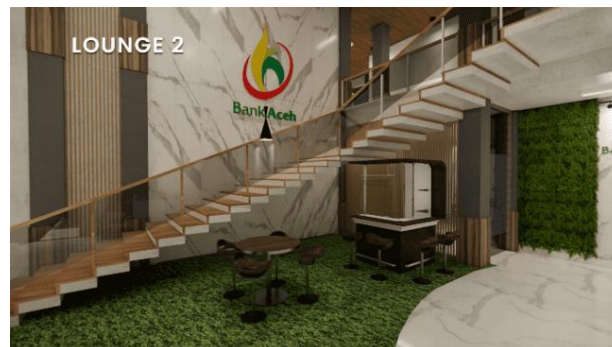
Gambar 17. Furniture pada Area Kerja Komite
(Sumber: analisis, 2021)



Gambar 18. Furniture pada Area Santai LT 3
(Sumber: analisis, 2021)

2) Bentuk Furniture

Bentuk tersebut diterapkan pada furniture penyusunan meja kerja, dengan ini juga menciptakan ruangan kerja open space namun penerapan bentuk tersebut hanya saja pada area kerja Divisi Pengembangan Bisnis dan Aliansi.



Gambar 19. Furniture pada Area Lounge 2
(Sumber: Analisis, 2021)

g. Konsep Keamanan

Keamanan kerja suatu kantor merupakan hal yang harus diperhatikan baik dalam segi keamanan peralatan kerja maupun keaamanan lingkungan kerja (Aswadi Lubis, 2015). perancangan yang baik tentunya memperhatikan masalah keamanan dari segi fisik bangunn dan terutama yang menyangkut kenyamanan pengunjung dari hal-hal yang mengganggu serta membahayakan jiwa seseorang. Sehingga dibutuhkan sarana peralatan yang berhubungan dengan keamanan yang dapat diletakkan paada titik utilitas bangunan. Sistem keamanan yang diterapkan pada perancangan ini yaitu yang sesuai dengan Standarisasi Menteri Perhubungan No PM 37 Tahun 2015 diantaranya CCTV, *smoke detector*, *sprinkler*, dan APAR (Alat Pemadam Api Ringan) serta pintu darurat untuk sistem keamanan manual. selain itu pada lobby

utama digunakan tapping absen kehadiran pegawai. Dalam keadaan darurat, setiap bangunan membutuhkan jalur evakuasi agar tidak terjadi keriuhan saat adanya bencana maupun suatu hal yang tidak diinginkan. Jalur evakuasi pada perancangan ini berada di bagian barat dan timur gedung kantor.



Gambar 20. Jalur Evakuasi
(Sumber: analisis, 2021)

4. Kesimpulan

Perkembangan teknologi yang diiringi dengan perkembangan sistem informasi berbasis teknologi menyebabkan terjadinya perubahan yang begitu pesat dalam berbagai bidang khususnya perkantoran. Khususnya daerah Banda Aceh merupakan pusat dari perusahaan, sehingga dibutuhkan pemenuhan fasilitas guna meningkatkan produktivitas kerja pengguna kantor tersebut. Pada perancangan ini, penerapan konsep *Persuasive activities* yang berarti ruangan yang dapat mempengaruhi produktivitas pekerjanya dianalisa langsung dari aktivitas dan juga karakter pengguna kantor tersebut sehingga lingkungan sekitar mendukung kinerja pengguna kantor. Pengimplementasiannya melalui analisa karakter pengguna ruang yang didominasi oleh kaum millennial Aceh dan juga mencerminkan identitas dari Kantor Teknologi Informasi Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan interaksi kolaborasi dari setiap pengguna ruang dan area secara umum maupun keseluruhan. Dalam perancangan ini pemilihan konsep dan penerapannya menjadi pendukung dalam terbentuknya pendekatan aktivitas yang mana akan memberikan dampak positif bagi penggunanya seperti produktivitas kerja semakin meningkat, saling berinteraksi dan juga kolaborasi yang semakin meningkat.

Keterbatasan yang dialami dalam perancangan Kantor Teknologi Informasi ini adalah dengan penerapan konsep dengan pendekatan sangat mempengaruhi aktivitas serta representasi desainnya guna mendukung aktivitas, namun dikarenakan perancangan ini milik pemerintahan sehingga perancangan tidak dapat diolah dengan menerapkan konsep dan gaya yang lebih modern dan santai sehingga pengembangan desain hanya berpatokan pada zona aman formal layaknya Kantor Bank.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan motivasi. Serta, *Telkom University* dan Kantor Teknologi Informasi Aceh yang telah membantu menyediakan fasilitas yang baik selama penelitian berlangsung, dan disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan penelitian.

6. Referensi

- Alfata, M. N. F. (2012). Studi Ergonomi terhadap Rancangan Ruang Kerja Kantor Pemerintah Berdasarkan Antropometri Indonesia. *Jurnal Permukiman*, 7(3), 129–130. <http://jurnalpermukiman.pu.go.id/index.php/JP/article/view/111>
- Aswadi Lubis. (2015). Lingkungan Kerja Yang Kondusif Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. *Padangsidimpuan, IAIN*, 34–50. <http://jurnal.iain-padangsidimpuan.ac.id>
- Autoridad Nacional del Servicio Civil. (2021). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Derriani, A. N. (2016). *Perancangan Ulang Interior Kantor Radio Suara Surabaya di Surabaya*. 14(2), 57–64. <https://doi.org/10.9744/INTERIOR.12.2.57->
- Ii, B. A. B., & Pustaka, T. (2009). Meghaperma-4119-1-Bab2--5. *Polban*, 6–39.

- Indrani, H. C., & Cahyawati, C. (2013). Studi Penerapan Sistem Akustik Pada Ruang Kuliah Audio Visual. *Dimensi Interior*, 9(2). <https://doi.org/10.9744/interior.9.2.97-107>
- Lestari, putu astri. (2019). Peranan Desain Interior dan Tata Letak Ruang Kantor dalam Peningkatan Kinerja Karyawan. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 639–645.
- NURWIBOWO, F. (2016). PENGARUH LINGKUNGAN KERJA, MOTIVASI INTRINSIK DAN MOTIVASI EKSTRINSIK TERHADAP KINERJA KARYAWAN (Studi Pada PT. Graha Optimasi Triasindo Yogyakarta). *Department of Management*, 53(9), 1689–1699. <http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/5479>
- Panero, J. 1979). *Human Dimension and Interior Space*. Whitney Library of Design
- Permana, Asep Yudi:, Akbardin, J., Permana, A. F., & Nurrahman, H. (2020). The Concept of Optimal Workplace in Providing A Great Experience to Improve Work Professionalism in the Interior Design of PLN Corporate University, Ragunan, Jakarta. *International Journal of Advance Science and Technology*, 29(7), 3238–3254.
- Permana, Asep Yudi, Nurrahman, H., & Permana, A. F. S. (2021). Systematic assessment with “poe” method in office buildings cases study on the redesign results of office interior after occupied and operated. *Journal of Applied Engineering Science*, 19(2), 448–465. <https://doi.org/10.5937/jaes0-28072>
- Permenkes. (2021). Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2021. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2021
- Prihatini, O. A. H., Faried, F. A., Munifah, H., & Suprapti, A. (2020). Kajian Tata Letak Perabot Terhadap Physical Distancing Pada Co- Working Space. *Imaji*, 9, 161–170.
- Principles, A., & Principles, D. (2020). *Key Design Principles for ACTPS Activity Based Work Environments*. 13–15.
- Semi, M. A. (2021). *Metoda Penelitian Sastra*. 146.
- Sugiyono. (2016). Sugiyono, Metode Penelitian. *Sugiyono*, 34–45.
- Widiyantoro, H., Mulyadi, E., & Vidiyanti, C. (2017). Analisis Pencahayaan Terhadap Kenyamanan Visual Pada Pengguna Kantor (Studi Kasus: Kantor PT Sandimas Intimitra Divisi Marketing di Bekasi). *Jurnal Arsitektur, Bangunan & Lingkungan*, 6(2), 65–70.
- Zaluchu, S. E. (2020). Di Dalam Penelitian Agama. *Jurnal*, 4, 28–38.