

KANTOR SEWA RINTISAN UNTUK GENERASI Z DI MALANG

Jessica dan Joyce Marcella Laurens
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
jessicaaa.0828@gmail.com; joyce@petra.ac.id



Gambar 1.1. Perspektif Interior Kantor Sewa Rintisan untuk Generasi Z di Malang

ABSTRAK

Era digital berperan krusial menggerakkan ekonomi kreatif. Muncul banyak perusahaan rintisan yang menggunakan inovasi teknologi untuk menciptakan solusi baru. Sedangkan Malang sendiri memiliki potensi pasar yang sangat besar untuk perkembangan rintisan. Dukungan juga diberikan oleh pemerintah lokal terhadap berbagai perusahaan rintisan yang sedang berkembang di Malang. Penggerak utama bisnis rintisan merupakan generasi z, yang memiliki kelebihan dalam penguasaan teknologi dan kecenderungan untuk berinovasi, serta diakui sebagai kekuatan untuk kemajuan Indonesia. Diantara banyaknya karakteristik generasi z, sifat individualis membawa pengaruh negatif yang besar, terutama pada kesehatan mental. Untuk itu, perencanaan kantor sewa rintisan ini dibuat dengan mengutamakan interaksi sosial yang ingin diciptakan. Pada perencanaan desain, digunakan pendekatan teori perilaku *proxemics*, yaitu teori tentang penggunaan ruang oleh manusia. Tingkat interaksi pada

perancangan kantor sewa rintisan ini dibagi ke beberapa tingkatan, yaitu bekerja secara individu (paling privat), berinteraksi dengan tim/kelompok, berinteraksi dengan tim lain untuk berkolaborasi, hingga berinteraksi dengan publik. Secara umum, kantor sewa ini menyediakan fasilitas berupa unit-unit kantor dan amenities kantor, serta area pengujian dari bisnis rintisan penyewa, yang meliputi restoran, area ruang kerja bersama dan pelatihan bisnis, serta wisma tamu. Tingkat interaksi dibedakan pada tiap ruang, sesuai dengan kebutuhan interaksi sosial tiap kegiatan yang akan dilakukan oleh penyewa.

Kata Kunci: Generasi z, interaksi sosial, kantor sewa, *proxemics*, rintisan

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Era digital mempercepat perkembangan teknologi dan mendorong ekonomi kreatif. Munculnya rintisan di Kota Malang, seperti

yang diprediksi oleh Walikota Sutiaji, menjadi bukti potensi besar kota ini (Bagpembangunan, 2021).

Pemerintah pun menunjukkan dukungannya, seperti program Gerakan Nasional 1.000 Rintisan Digital oleh Kominfo dan pengembangan infrastruktur digital di Malang (Bidang Komunikasi dan Informasi Publik, 2021).

Gen Z, dengan keahlian teknologi dan kecenderungan berinovasi, menjadi penggerak utama rintisan (Sakitri, 2021). Namun, sifat individualis mereka berpotensi membawa dampak negatif terhadap kesehatan mental.

Oleh karena itu, desain kantor sewa rintisan di Malang harus berfokus pada penciptaan interaksi sosial untuk menyeimbangkan sifat individualis Gen Z dan memaksimalkan potensi mereka.

Dengan dukungan pemerintah dan desain yang tepat, Malang dapat menjadi pusat inovasi dan kreativitas di Indonesia.

1.2. Tujuan Perancangan

Kantor sewa rintisan di Malang ini dirancang untuk Gen Z, menyediakan tempat kerja yang terjangkau, nyaman, fleksibel, dan menyenangkan dengan meningkatkan efektivitas kerja mereka dalam mengembangkan inovasi. Selain unit kerja, tersedia ruang untuk praktek nyata pengelolaan bisnis dengan mengundang publik.

1.3. Manfaat Perancangan

Hasil dari perancangan 'Kantor Sewa Rintisan untuk Generasi Z di Malang', diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, antara lain:

1. Generasi Z:
 - Meningkatkan interaksi sosial untuk menyeimbangkan sifat individualis dan mencegah masalah mental.
 - Mempermudah kolaborasi untuk meningkatkan produktivitas dan inovasi.
2. Masyarakat sekitar / masyarakat luas:
 - Meningkatkan pemahaman masyarakat tentang rintisan dan pengaruhnya terhadap ekonomi di era digital.

- Mendorong semangat untuk mengembangkan bisnis rintisan di Malang.

3. Keilmuan:

Menginspirasi orang lain untuk desain kedepannya dengan mencari solusi yang lebih menarik untuk mengembangkan cara meningkatkan interaksi sosial terhadap objek desain yang ingin dipelajari.

1.4. Rumusan Masalah

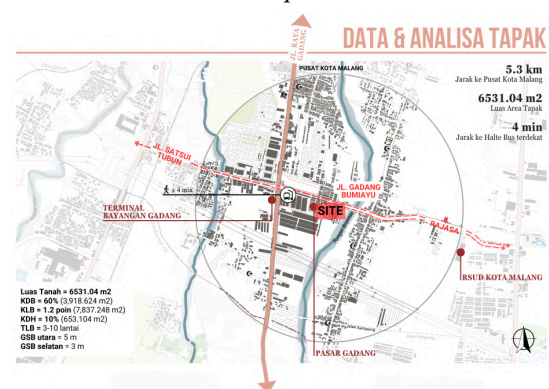
1.4.1. Masalah Utama

- Memperhatikan desain ergonomis untuk mengoptimalkan kenyamanan dan kesehatan pengguna.
- Fleksibilitas ruang agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi.
- Memperhatikan aspek keberlanjutan dan ramah lingkungan dalam desain.
- Mempertimbangkan aspek akustik, keamanan, dan kemudahan perawatan bangunan

1.4.2. Masalah Khusus

Perlunya menciptakan desain yang nyaman dan dapat meningkatkan interaksi sosial antara penyewa maupun publik untuk menghindari pengaruh negatif dari sifat individualis gen z, sehingga meningkatkan produktivitas kerja.

1.5. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.2. Lokasi Tapak

Gambar 1.2 menunjukkan lokasi tapak yang terletak di Jl. Gadang Bumiayu, Kecamatan Sukun, Kota Malang, Jawa Timur ($8^{\circ}01'27''S$ $112^{\circ}37'51''E$). Berjarak sekitar 5.3 km dari pusat Kota Malang.

Data Tapak

Status Lahan : Tanah Kosong

Luas Lahan : 6532.04 m²

Tata Guna Lahan : Kawasan Perdagangan dan Jasa

Garis Sempadan Jalan (GSJ) : 5 m

Garis Sempadan Bangunan (GSB) : 3 m

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 60% (max)

Koefisien Dasar Hijau (KDH) : 10% (min)

Koefisien Luas Bangunan (KLB) : 1,2

Tinggi Lantai Bangunan : 3-10 lantai

2. DESAIN BANGUNAN

2.1. Program dan Luas Ruangan

Jenis Fasilitas	
Fasilitas Penerima	212.8
Fasilitas Kantor Sewa	4753.28
Fasilitas Pengelola	144.3
Servis	289.86
Total tanpa Outdoor dan Parkir	5400.24
Parkir	1709.83
Total	7110.07

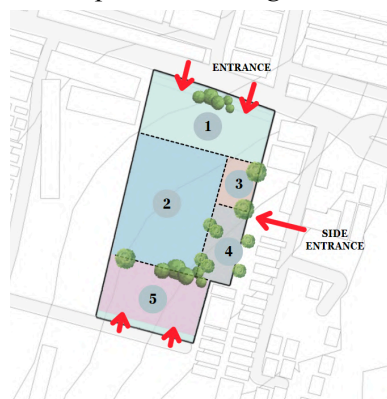
Tabel 1.1. Kebutuhan Luasan Tiap Zona

Seperti pada desain, bangunan dibagi menjadi 4 zona utama:

1. Zona Publik (Penerimaan dan Area Duduk, Restoran, Coworking, Pelatihan Bisnis, dan Wisma)
2. Zona Kantor (Unit Kantor Sewa, Area tunggu tamu & Pantry, Area Diskusi & Kolaborasi, Area Pengujian Permainan Digital dan Aplikasi, Studio, Ruang Rapat, Area Kerja Privat, dan Gudang)
3. Zona Pengelola dan Servis.

Kebutuhan luasan ruang tiap zona dapat dilihat pada Tabel 1.1.

2.2. Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 1.3. Kesimpulan Analisis Tapak

Berdasarkan analisis yang dilakukan, dapat dibuat kumpulan analisis dalam 5 poin dengan membagi tiap area (Gambar 1.3). Area 1 dengan poin positif (tetangga, view dari dan ke site) dan negatif (kebisingan, bau, polusi udara) sesuai untuk main *entrance*, pedestrian, dan kendaraan. Area 2 dengan poin positif (tetangga, kebisingan, polusi, view dari dan ke site) sesuai untuk fungsi massa publik. Area 3 dan 4 dengan poin negatif (tetangga, kebisingan, bau dan polusi udara) sesuai untuk fungsi kantor pengelola dan area servis. Sedangkan area 5 dengan poin positif (tetangga, kebisingan, polusi, dan view) sesuai untuk fungsi kantor dan amenities kantor.



Gambar 1.4. Zoning Tapak

Pada zoning area tapak, pembagian zona pada tapak dibagi menjadi 4 bagian utama yang terdiri dari Area Masuk, Area Publik, Area Semi-Privat Kantor, serta Area Pengelola dan Servis. Area Masuk diletakkan pada sisi utara, dekat dengan jalan utama. Area Publik pada area utara, karena perlu terlihat oleh publik, dan dapat menerima kebisingan. Area Kantor diletakkan pada sisi selatan untuk menghindari kebisingan dan mendapatkan privasi. Area Servis diletakkan pada sisi timur tapak karena dapat menerima bau. Area ini juga terdapat fungsi servis, seperti untuk loading dock serta peletakkan ruang-ruang listrik.

2.3. Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah teori proxemics, yang merupakan studi mengenai bagaimana orang secara tidak sadar menyusun ruang di sekitar mereka. Teori ini mempelajari jarak antar manusia dan mengkategorikannya

ke dalam beberapa tingkat interaksi sosial yang dapat terjadi. Hal ini meliputi interaksi sosial yang bersifat intim, personal, sosial, hingga publik.

2.4. Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 1.5. Site Plan

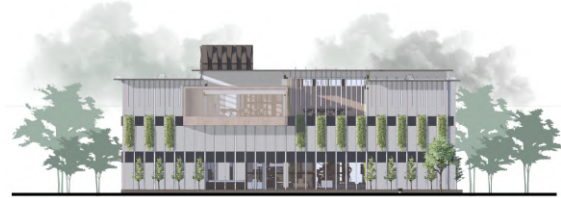
Perancangan bangunan dan tapak merujuk pada konsep interaksi sosial yang ingin diterapkan. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1.5, bangunan dibagi menjadi 2 massa, dimana fungsi publik diletakkan di sisi utara dekat dengan jalan utama (D). Sedangkan massa semi privat kantor diletakkan pada sisi selatan tapak (F). Keduanya diletakkan sesuai dengan jenis tingkatan interaksi sosial yang berbeda, dari yang bersifat privat (selatan) ke publik (utara). Kedua massa bangunan dihubungkan dengan jembatan dan tangga komunal (E). Jembatan didesain untuk jenis interaksi sosial minim (sekedar menyapa), agar tidak melebihi fungsi interaksi yang ingin dihasilkan pada kedua massa bangunan.



Gambar 1.6. Tampak Barat Massa Publik

Gambar 1.6 menunjukkan permainan komposisi yang disesuaikan dengan kesan ruang yang ingin dibuat pada tiap fungsi. Massa publik cenderung terbuka dengan penggunaan material kaca, dengan tujuan mengundang publik untuk masuk dan

meramaikan bisnis rintisan yang dijalankan oleh penyewa. Penggunaan material mayoritas adalah beton dipadukan dengan penggunaan material kayu untuk memberikan kesan natural dan ringan pada bangunan.



Gambar 1.7. Tampak Barat Massa Privat Kantor

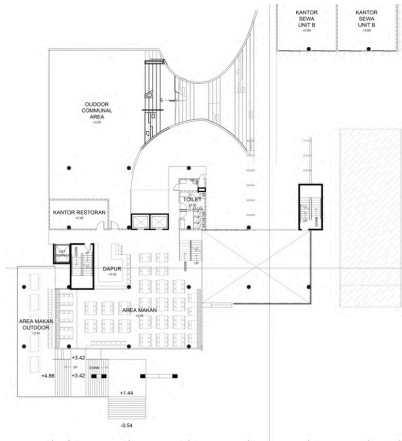
Gambar 1.7 menunjukkan area dengan fungsi yang tertutup dan terbuka. Area tertutup dengan dinding beton merupakan area untuk unit-unit kantor sewa yang sifatnya privat. Sedangkan area yang terbuka dengan penggunaan material kaca berfungsi sebagai amenitas kantor yang lebih diperuntukkan sebagai area untuk melakukan interaksi sosial.



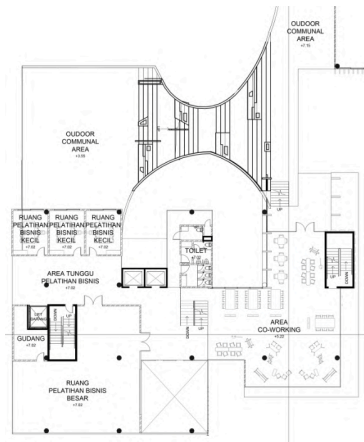
Gambar 1.8. Layout Plan

Gambar 1.8 menunjukkan pengelompokan ruang disesuaikan dengan jenis interaksi sosial yang diinginkan. Sisi dekat jalan utama lebih

untuk fungsi-fungsi yang berhubungan dengan publik, sedangkan sisi yang lebih belakang adalah untuk fungsi bekerja bagi tim yang menyewa kantor. Peletakkan sirkulasi vertikal adalah pada area tengah bangunan dengan tujuan meningkatkan interaksi sosial pada area tersebut. Penentuan ruang unit-unit kantor sewa pada massa kantor membentuk ruang amenitas kantor yang dimanfaatkan untuk interaksi sosial.

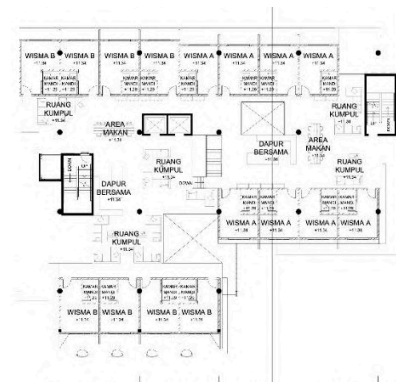


Gambar 1.9. Denah Massa Publik Lt. 2



Gambar 1.10. Denah Massa Publik Lt. 3

Gambar 1.9 dan Gambar 1.10 menunjukkan pengolahan ruang restoran (lt 2), area coworking dan pelatihan bisnis (lt 3). Pada area-area tersebut, interaksi sosial menjadi dasar perancangan. Pada restoran, dapur didesain terbuka, sehingga memperbolehkan interaksi antara pengelola dengan pengunjung. Area coworking dan pelatihan bisnis diberi area untuk interaksi sosial di tengahnya.



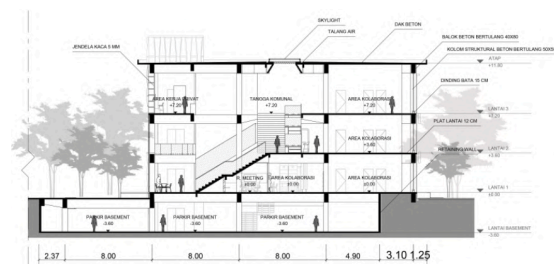
Gambar 1.11. Denah Massa Publik Lt. 4

Gambar 1.11 menunjukkan penerapan konsep interaksi sosial pada wisma tamu, dimana unit-unit kamar hanya menyediakan fasilitas untuk kegiatan-kegiatan privat. Sebaliknya, ruang tamu, dapur, dan area makan ada pada luar unit, sehingga meningkatkan interaksi sosial antara penggunaannya.



Gambar 1.12. Potongan Bangunan Massa Publik

Gambar 1.12 menunjukkan adanya permainan level atau ketinggian tiap ruang yang berbeda-beda. Lobby dibuat cukup tinggi dibandingkan ruang lainnya pada Lt 1 untuk membuat kesan luas dan megah (estetika desain), serta untuk pencahayaan alami yang lebih baik. Area coworking dan pelatihan bisnis dibuat pada tingkat yang terpisah untuk meningkatkan pertemuan pengguna pada area sirkulasi vertikal tangga. Area dibawah wisma (lt 3) dibuat lebih tinggi karena adanya keperluan ruang untuk pipa-pipa utilitas air.



Gambar 1.13. Potongan Bangunan Massa Kantor

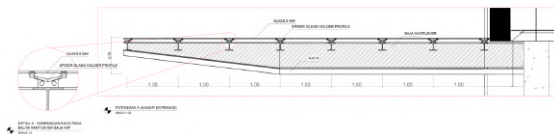
Gambar 1.13 menunjukkan permainan ruang pada massa kantor. Tangga yang terletak di tengah bangunan tidak hanya dimanfaatkan sebagai sirkulasi penggunaannya, melainkan juga area untuk berinteraksi dan berkolaborasi antar tim. Dengan adanya void yang besar pada tangga, pandangan penggunanya menjadi lebih luas, dan interaksi sosial tidak hanya terbatas pada 1 lantai saja.

3. PENDALAMAN DESAIN

Pendalaman yang dipilih adalah pendalaman karakter ruang. Sesuai dengan konsep interaksi sosial, ruang-ruang didesain untuk dapat menciptakan suasana yang nyaman untuk melakukan interaksi sosial.



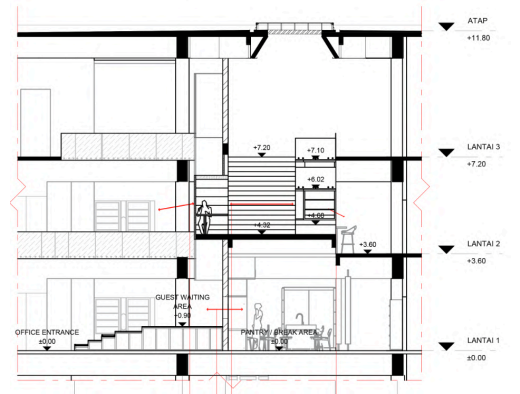
Gambar 1.14. Perspektif Area *Entrance* Massa Publik



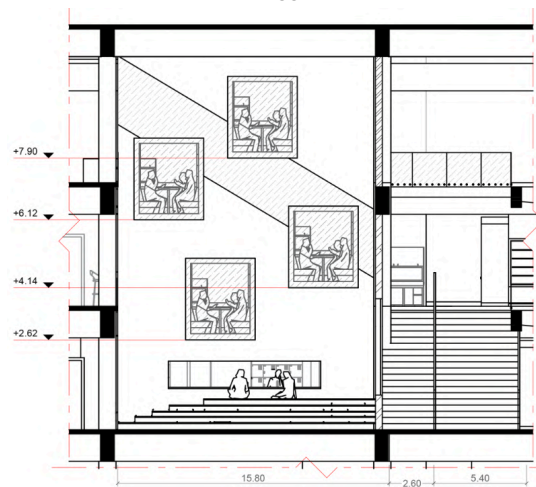
Gambar 1.15. Detail Kanopi *Entrance*

Entrance didesain untuk dapat mengundang publik masuk ke dalam bangunan dan meramaikan kegiatan praktek bisnis penyewa pada massa publik. Gambar 1.14 dan 1.15 menunjukkan bagaimana *entrance* dinaungi oleh struktur baja yang diberi kisi-kisi kayu pada sisi bawah dan diberi kaca pada sisi atasnya. Desain detail ini juga dilengkapi dengan desain lighting pada sela kisi-kisi kayu.

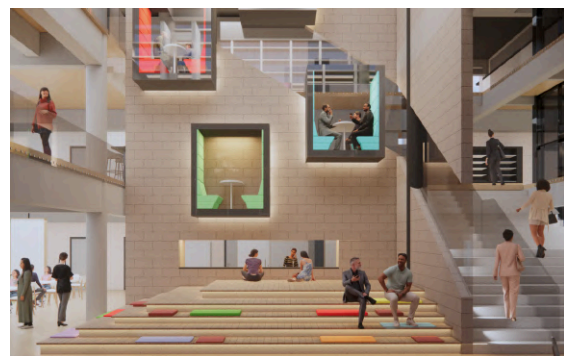
Gambar 1.16 dan 1.17 menunjukkan ilustrasi interaksi sosial yang dapat terjadi pada area tunggu tamu, pantry, dan tangga.



Gambar 1.16. Potongan Area Tunggu Tamu, Pantry, dan Tangga



Gambar 1.17. Potongan Area Tunggu Tamu, Pantry, dan Tangga



Gambar 1.18. Perspektif Area Tunggu Tamu dan Pantry

Gambar 1.18 menunjukkan bagaimana area tunggu tamu didesain agar dapat terhubung dengan area pantry dan menciptakan interaksi sosial antara penyewa dengan tamunya. Dimana tamu dan penyewa diajak untuk duduk secara lesehan. Area tunggu tamu dihubungkan dengan pantry di belakangnya, melalui bukaan pada dinding.

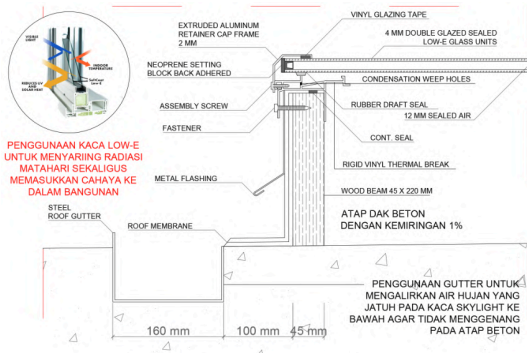


Gambar 1.19. Perspektif Tangga Komunal

Gambar 1.19 menunjukkan bagaimana tangga didesain untuk sirkulasi sekaligus untuk meningkatkan interaksi sosial antar penggunaannya, dengan mengadakan area kolaborasi di sisi kiri dan kanan area sirkulasi.



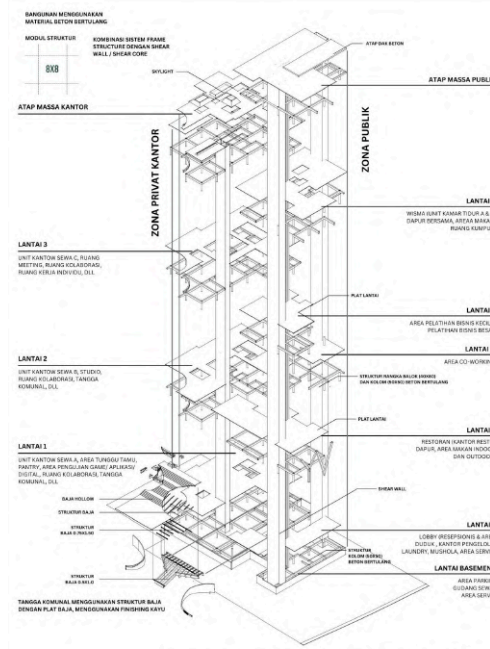
Gambar 1.20. Perspektif Skylight Area Tangga



Gambar 1.21. Detail Sambungan Skylight

Gambar 1.20 menunjukkan area tangga yang memanfaatkan skylight dengan tujuan memberikan kenyamanan dan penerangan yang cukup untuk interaksi sosial pada tangga komunal. Seperti pada Gambar 1.21, detail dibuat dengan struktur baja untuk menahan kaca low-e. Pada plafon miring digunakan lapisan cermin one-way untuk memantulkan cahaya tanpa meneruskan radiasi matahari.

4. SISTEM STRUKTUR

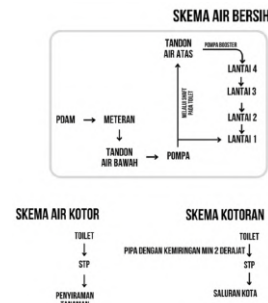


Gambar 1.22. Sistem Struktur

Gambar 1.22 menunjukkan sistem struktur bangunan. Desain menggunakan material beton bertulang sebagai struktur utamanya. Modul struktur beton yang dipakai 8x8 meter, disesuaikan dengan studi modul unit kantor sewa. Sistem struktur rangka dikombinasikan dengan dinding struktural (shear wall / shear core) pada lift dan tangga kebakaran. Pada sistem struktur rangka, balok yang digunakan adalah balok beton bertulang, yang utamanya berukuran 40x80 cm. Beberapa area memakai balok kantilever beton bertulang.

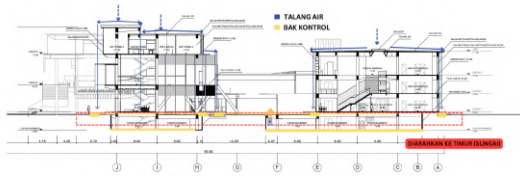
5. SISTEM UTILITAS

5.1. Sistem Utilitas Air



Gambar 1.22. Skema Sistem Utilitas Air

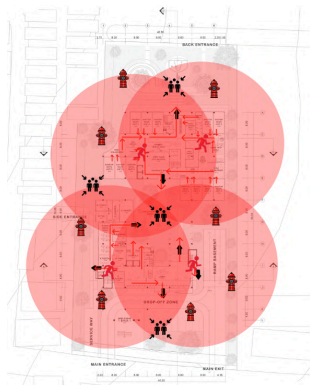
Gambar 1.22 menunjukkan skema pipa horizontal maupun vertikal air bersih, air kotor, dan kotoran secara sederhana.



Gambar 1.23. Sistem Utilitas Air Hujan

Gambar 1.23, Skema utilitas air hujan, menunjukkan arah mengalirnya air ke roof drain pada atap, dan bagaimana air disalurkan ke bawah. Disediakan juga gutter dekat ramp dan sekeliling basement yang dipompa ke atas.

5.2. Sistem Utilitas Kebakaran dan Evakuasi



Gambar 1.24. Sistem Utilitas Kebakaran dan Evakuasi

Gambar 1.24, Skema sistem kebakaran dan evakuasi menunjukkan letak sprinkler, hidran gedung, hidran halaman, jalur evakuasi, tangga evakuasi, serta titik kumpul di luar bangunan.

5.3. Sistem Tata Cahaya



Gambar 1.20. Sistem Tata Cahaya

Pada sistem tata cahaya, terdapat titik peletakan lampu downlight plafon pada tiap lantai. Selain itu, juga didesain peletakan lampu pada area masuk untuk mengundang publik, pada area tunggu tamu, tangga komunal, dan pada skylight (Gambar 1.20).

6. KESIMPULAN

Kantor Sewa Rintisan didesain untuk Gen Z yang ingin merintis usaha baru dalam tim. Tujuannya adalah untuk membantu generasi Z menyeimbangkan sifat individualis mereka yang bisa berdampak buruk pada kesehatan

mental dengan interaksi sosial, baik dengan tim, tim lain, maupun publik. Bangunan ini memiliki dua area utama: publik (lobby, restoran, coworking, pelatihan bisnis, dan wisma) dan privat (unit kantor sewa dan amenities kantor). Dengan konsep interaksi sosial dan pendekatan proxemics, desain ini mendukung terjadinya interaksi sosial di setiap ruang dengan berbagai tingkat interaksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bidang Komunikasi dan Informasi Publik. (2021, February 16). Kota Malang Miliki Sekitar 150 *Startup* untuk Dorong Ekonomi Kreatif. Pemerintah Kota Malang. Retrieved June 30, 2024 from <https://malangkota.go.id/2021/02/16/kota-malang-miliki-sekitar-150-startup-untuk-dorong-ekonomi-kreatif/>
- Bagpembangunan. (2021, September 21). Pemkot Malang Masuk Tahap Penyusunan *Masterplan Smart City* Tahap II. Bagian Layanan Pengadaan Barang dan Jasa Kota Malang. Retrieved June 30, 2024 from <https://malangkota.go.id/2021/09/21/pemkot-malang-masuk-tahap-penyusunan-masterplan-smart-city-tahap-ii/>
- Noren, A. (n.d.). Peraturan Zonasi. Rencana Tata Kota Malang. Retrieved June 30, 2024 from https://jdih.malangkota.go.id/laravel/storage/upload_file_hukum/Salinan%20Perda%20No%206%20Tahun%202022%20tentang%20Rencana%20Tata%20Ruang%20Wilayah%20Kota%20Malang.pdf
- Sakitri, G. (2021, July 23). Selamat Datang Gen Z, Sang Penggerak Inovasi. Universitas Prasetiya Mulya. Retrieved June 30, 2024 from <https://journal.prasetiyamulya.ac.id/journal/index.php/FM/article/view/596>