

PROSES PERANCANGAN PERKANTORAN DI MEGA KUNINGAN

Manlian Ronald A. Simanjuntak¹, Anggakara Dhira²

Fakultas Desain & Teknik Perencanaan – Universitas Pelita Harapan

Abstrak

Para pekerja kantor di kota Jakarta, khususnya di kawasan Mega Kuningan setiap hari menghadapi kemacetan, kebisingan dan polusi. Kondisi tersebut dapat memicu stress bagi para pekerja sehingga dapat menurunkan kinerja pekerjaan. Pemahaman leisure dalam penelitian ini merupakan sebuah kegiatan santai yang dilakukan oleh seseorang setelah bekerja. Dengan melakukan aktivitas tersebut para pekerja kantor dapat memiliki gairah kembali. Dengan menggabungkan program leisure dan kantor maka, akan tercipta sebuah desain perkantoran yang memiliki fasilitas leisure seperti fasilitas olahraga, taman publik, restoran dan sebagainya. Di dalam penelitian ini jenis kantor yang dirancang adalah kantor untuk perusahaan retail. Bidang usaha retail yang dikaji bergerak di dalam berbagai bidang, yaitu: pakaian, makanan, departement store dan olahraga. Selain menambahkan program leisure pada kantor, bangunan ini juga berfungsi sebagai penghubung dari penyeberangan jalan di depan kantor Kedutaan Besar RRC dan penyeberangan jalan di depan gedung ITC Ambassador. Untuk mendukung para pejalan kaki yang melewati tapak, di lantai dasar terdapat taman publik yang sangat luas. Bangunan kantor sengaja dinaikkan agar area taman menjadi lebih maksimum. Taman tersebut juga memiliki fungsi sebagai tempat melepas lelah dari para pekerja kantor, aktivitas apapun dapat dilakukan disana. Dengan penggabungan dua program leisure dan kantor, diharapkan para karyawan yang bekerja disana dapat memiliki motivasi dalam bekerja lebih baik.

Kata kunci: perkantoran, retail, leisure, program

Abstract

All workers in Jakarta, particularly in Mega Kuningan area, every day have to experience busy traffic, noise and polluted air. The conditions can cause a stress for the workers which effects to their performance at work. In this research, the understanding of leisure is a spare time which people do after their work. The workers can feel much more alive and have more passion at work after they experience leisure activities. By doing the two programs which are leisure and office together, then will be created an office that has leisure facilities such as sport, public garden, restaurant, etc. In this research, the type of office that has been chosen is Retail Companies. The field of retail business engaged in the leisure in his efforts such as clothing, food, department stores and sports. In addition for adding leisure programs in this office, this building is also serves as linkage between two buildings which is ITC Ambassador and Chinese Embassy. On the ground floor there's a huge public park for a place to unwind for the office workers, they can do any activities on the public park. With the merge of two programs which is leisure and office, it is expected the employee who worked there can feel more motivated on his working activity.

Key words: Office, retail, leisure, program

¹ Ketua Program Studi Teknik Sipil Jenjang Strata II Universitas Pelita Harapan
Dosen Jurusan Arsitektur Universitas Pelita Harapan

² Alumni Jurusan Arsitektur Universitas Pelita Harapan

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan masyarakat pekerja di perkotaan khususnya di kota – kota besar, setiap waktu sangat padat akan aktifitas dan rutinitas sehari – hari. Hampir sepanjang minggu masyarakat di kota – kota besar bekerja dari pagi hari hingga malam hari. Para pekerja kantor tersebut setiap hari harus mengalami kemacetan lalu lintas, polusi udara, serta mengalami keramaian kota di sekitar tempat kerjanya. Kondisi seperti itu harus dialami setiap hari bagi para pekerja kantor, sehingga dapat mengakibatkan kejenuhan. Kejenuhan yang dialami oleh para pekerja apabila mengendap semakin lama dapat menyebabkan stress, yang dapat menurunkan kinerja produktifitas kerja.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka para pekerja membutuhkan suatu kegiatan dan ruang yang berbeda dari rutinitas sehari – hari yang dapat memberikan suatu pengalaman batin yang dapat menimbulkan ketenangan, kesenangan dan hiburan yang dapat dilakukan di waktu luang mereka dengan mengimplementasikan konsep *Leisure Space*.

Menurut A.J. Veal, *leisure* memiliki arti kegiatan luang sebagai sebuah situasi dan kondisi yang dialami oleh seseorang tanpa adanya tuntutan untuk bekerja dan lepas dari semua tugas yang ada. Seseorang bebas menentukan untuk melakukan kegiatan apapun setelah dirinya telah menyelesaikan aktivitas pekerjaan inti mereka. Kegiatan atau aktifitas luang yang dilakukan pada umumnya adalah beristirahat, berekreasi, berolahraga, dan sebagainya. Dalam lingkungan kerja di perkantoran sangat dibutuhkan sebuah program yang dapat mendukung kegiatan kerja tersebut. Program-program tersebut memiliki unsur rekreasi seperti: fasilitas olahraga, pusat perbelanjaan, dan ruang terbuka hijau. Program-program tersebut diharapkan dapat meningkatkan kinerja dan produktifitas seseorang dalam bekerja dan terhindar dari kejenuhan.

Seiring dengan bertambahnya kebutuhan manusia, kebutuhan tersebut membutuhkan

sebuah ruang. Ruang tersebut adalah yang berasal dari profesi manusia yang formal, sehingga manusia memulai untuk membangun fasilitas yang berbentuk ruang-ruang perkantoran untuk memenuhi kebutuhan bekerja mereka. Di dalam sebuah perkantoran kegiatan untuk menangani informasi – informasi penting dan kegiatan membuat atau pengambilan keputusan menjadi pekerjaan yang utama disamping aktivitas – aktivitas yang lain seperti, mengetik, menulis, *meeting*, *brainstorming* dan sebagainya.. Kegiatan-kegiatan tersebut melahirkan sebuah ruangan seperti ruang untuk rapat, ruang konferensi, ruang fotokopi, ruang arsip, dan lainnya. Untuk mendukung kegiatan bekerja, menurut Alexi M. and Joanna E. melalui bukunya *Designing for Tommorrow's Workplace*, dalam proses mengalami ruang, mutlak dibutuhkan bukaan berupa jendela yang dapat mensuplai cahaya alami, menjaga ruangan dari kotoran, bising serta menghadirkan pemandangan.

Menurut Nikobus Peusner dalam *Office Book*, kantor dibagi ke dalam beberapa kategori yaitu, kantor pemerintahan, kantor komersial, kantor profesional dan kantor bisnis. Dalam penelitian ini yang akan dirancang adalah sebuah kantor perusahaan retail yang bergerak di bidang *fashion*, *food & beverage*, *department store*, *sports*, *kids*, dan *Lifestyle*.

Lokasi tapak yang dipilih untuk penelitian adalah daerah Mega Kuningan di jalan Prof Dr. Satrio. Kawasan Mega Kuningan terletak di Jakarta Selatan. Kawasan ini merupakan suatu kawasan terpadu yang memiliki berbagai macam fasilitas seperti: perkantoran, hotel, hunian, pusat perbelanjaan dan apartemen. Berdasarkan pengamatan di lapangan dapat dilihat bahwa lokasi tapak yang diapit oleh jalan Prof. Dr. Satrio dan jalan Mega Kuningan dikelilingi oleh pusat perbelanjaan ITC dan Mall Ambassador di bagian Utara, kantor di sebelah Barat, hotel JW Marriott di sebelah Selatan dan hunian di sebelah Timur. Keberadaan ITC dan Mall Ambassador yang telah memiliki pengunjung dengan jumlah banyak, diharapkan dapat mengunjungi program yang akan dibuat dalam penelitian ini. Selain faktor di atas koefisien dasar

bangunan pada tapak, yaitu sebesar 45% sangat sesuai dengan konsep bangunan dalam penelitian ini yang ingin memperbanyak ruang terbuka hijau bagi publik.

PERMASALAHAN DESAIN

Permasalahan perancangan dalam penelitian ini akan mengarah kepada penyusunan program-program yang akan mendukung konsep *Leisure*. Program-program yang mendukung tersebut antara lain fasilitas olah raga yang berupa lapangan futsal, *kolam renang*, *fitness center* dan juga taman yang luas yang dapat dipergunakan untuk *jogging*. Selain itu juga terdapat program komersial yang isinya adalah kantin, cafe, restoran, spa & relaksasi, toko, toko buku, dan sebagainya. Sedangkan di dalam tiap unit kantornya akan diberi program berupa balkon yang akan ditanam banyak tanaman, yang akan berfungsi sebagai tempat istirahat atau rehat sejenak bagi para pekerja kantor.

STUDI PUSTAKA

Sebuah kantor pada umumnya adalah ruangan atau area di mana di dalamnya terdapat orang-orang yang bekerja. Para pekerja tersebut memiliki jabatan dan peran-peran tertentu dalam bekerja³. Kantor lahir seiring dengan semakin bertambahnya kebutuhan yang berasal dari profesi manusia yang formal, sehingga manusia memulai untuk membangun fasilitas yang di dalamnya terdapat ruang – ruang perkantoran.

Secara garis besar jenis kantor dapat dibedakan menjadi empat macam menurut L. Manaseh dan R. Cunliffe, yaitu sebagai berikut:

1. Kantor Komersial

Jenis perkantoran yang termasuk di dalam golongan komersial adalah toko, kantor

sewa, perusahaan *trading*, asuransi dan transportasi.

2. Kantor Industri

Jenis perkantoran ini berada dalam satu kesatuan dengan pabriknya.

3. Kantor Profesional

Jenis perkantoran ini tidak dipakai dalam rentang waktu yang panjang dan merupakan perkantoran yang menggunakan modal relatif sedikit.

4. Kantor Pemerintahan

Jenis perkantoran ini bersifat usaha yang teratur dalam bentuk lembaga yang berpedoman pokok untuk hidup lama dan kokoh. Pada umumnya digunakan dalam waktu yang lama.

Dalam penelitian ini jenis kantor yang dipilih adalah perusahaan retail. Dalam sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang retail, para pekerjanya selain dituntut untuk bekerja keras namun juga yang terpenting harus kreatif. Hal tersebut disebabkan karena bidang retail berkecimpung ke dunia yang berhubungan dengan *leisure* dan gaya hidup masyarakat.

Retail memiliki pemahaman suatu penjualan dari sejumlah kecil komoditas kepada konsumen. Retail berasal dari bahasa Perancis yang diambil dari kata *retailer* yang memiliki arti “ memotong menjadi bagian yang kecil (*risch*)”. Menurut Gilbert retail adalah semua usaha bisnis yang secara langsung mengarahkan kemampuan pemasaran untuk memuaskan konsumen akhir berdasarkan organisasi penjualan barang dan jasa sebagai inti dari distribusi.

Perusahaan retail adalah sebuah perusahaan yang memegang lisensi dari suatu perusahaan-perusahaan retail, yang umumnya adalah merk retail asing. Perusahaan retail umumnya memiliki pabrik sendiri untuk menyeleksi barang-barang yang mereka tarik dari luar. Barang-barang tersebut harus diseleksi terlebih dahulu untuk dapat sesuai dengan kondisi lokal.

Tujuan utama dari lingkungan perkantoran adalah untuk menciptakan dan mendukung

³ Bailey, Stephen. *Offices Butterworth Architecture Briefing and Design Guides*

kinerja dari para penghuni yang berada di dalamnya. Di dalam ruangan kantor terdapat bermacam – macam orang yang bekerja dan beraktivitas sesuai dengan perannya masing-masing. Ruangan kantor tersebut dapat dibagi ke dalam tiga ruang utama yaitu ruang kerja, ruang rapat dan ruang pendukung. Berikut adalah penjelasan yang lebih lanjut:

1) Ruang Kerja

Ruang untuk bekerja di dalam bangunan kantor konvensional biasanya digunakan untuk melakukan aktivitas seperti, membaca, menulis, dan pekerjaan komputer. Di dalam ruang kerja pada umumnya terdapat beberapa jenis penataan ruangan antara lain, *Open Space Office* yaitu sebuah ruang kerja terbuka yang biasanya berisi lebih dari sepuluh pekerja. Jenis penataan seperti ini cocok untuk aktivitas yang membutuhkan banyak komunikasi atau aktivitas lalu-lalang yang rutin dan membutuhkan tidak membutuhkan konsentrasi. Selain itu juga terdapat ruang yang berisi sekitar dua hingga delapan orang, ruangan ini biasanya dibatasi oleh sekat temporer, ruangan ini digunakan oleh para pekerja yang berada dalam satu tim atau grup yang membutuhkan konsentrasi cukup sedang. Jenis penataan ruang yang terakhir adalah *Cubicle*, yaitu ruangan yang digunakan oleh individu yang dibatasi oleh sekat pembatas yang membutuhkan konsentrasi cukup besar.

2) Ruang Rapat

Ruang rapat di dalam sebuah kantor, digunakan sebagai tempat untuk proses berinteraksi seperti pengumuman singkat yang disampaikan oleh petinggi atau proses *brainstorming* bersama para pegawai. Biasanya ruangan rapat ada yang berukuran besar hingga kecil. Ruang rapat besar memiliki kapasitas hingga dua belas orang dan yang terkecil hanya berisikan dua hingga empat orang.

3) Ruang Pendukung

Ruang pendukung di dalam kantor digunakan sebagai aktivitas sekunder

seperti menyusun dokumen, fotokopi atau rehat sejenak. Ruang-ruang pendukung tersebut antara lain adalah ruang arsip, gudang, ruang print dan fotokopi, dapur, ruang istirahat, ruang merokok, dan perpustakaan.

Kata *Leisure* berasal dari bahasa latin “*Licere*” yang berarti diperkenankan menikmati saat-saat yang bebas dari kegiatan rutin untuk memulihkan atau menyegarkan kembali. Aktivitas *leisure* antara lain bersantai di taman, melakukan kegiatan olah raga, berbelanja dan aktivitas rekreasi lainnya.

Waktu luang yang terbentuk dari berbagai macam kegiatan baik itu yang sifatnya mendidik atau menghibur, berisikan berbagai macam kegiatan yang dimana seseorang akan mengikuti keinginannya sendiri baik itu beristirahat, menghibur diri sendiri, menambah pengetahuan atau mengembangkan keterampilannya secara obyektif atau untuk meningkatkan keikutsertaan dalam bermasyarakat setelah ia melepaskan diri dari pekerjaannya, keluarga dan kegiatan-kegiatan sosial.

Selain itu pemakaian *Leisure* untuk aktivitas-aktivitas yang spesifik mencakup empat level yaitu pasif, emosional, aktif dan keterlibatan yang bersifat aktif. *Bull, House and Weed* menyebutkan aktivitas *Leisure* dibagi ke dalam beberapa kategori, seperti aktivitas di dalam ruangan dan di luar ruangan, kegiatan olah raga, rekreasi, berwisata serta seni dan hiburan. Sebenarnya pengelompokan kategori-kategori tersebut tidak diketahui dengan jelas, dikarenakan sebenarnya semua aktivitas tersebut merupakan bagian dari aktivitas *Leisure*. Namun untuk mempermudah mempelajari berbagai studi kasus mengenai *Leisure*, maka aktivitas tersebut dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu aktivitas di dalam ruangan, aktivitas di luar ruangan dan kegiatan olahraga.

Rekreasi adalah “aktivitas yang dilakukan pada waktu senggang (lapang) yang bertujuan untuk membentuk, meningkatkan kembali kesegaran fisik, mental, pikiran dan daya rekreasi (baik secara individual maupun secara kelompok) yang hilang akibat aktivitas rutin

sehari-hari dengan jalan mencari kesenangan, hiburan dan kesibukan yang berbeda dan dapat memberikan kepuasan dan kegembiraan yang ditujukan bagi kepuasan lahir dan batin manusia". Aktivitas rekreasi memiliki ciri-ciri sebagai berikut: bersifat fisik mental dan emosional, tidak memiliki bentuk tertentu, dapat membangkitkan perasaan gembira senang dan puas bagi individu yang mengalami, dilaksanakan pada waktu luang, bebas dari paksaan atau tuntutan dan bersifat fleksibel, tidak dibatasi oleh tempat, dapat dilakukan oleh berapapun jumlah orang. Rekreasi juga memiliki tujuan untuk membina hubungan antara individu-individu yang mengalaminya.

Ruang publik dapat diartikan dengan cara membedakan arti katanya secara harafiah terlebih dahulu. Publik merupakan sekumpulan orang-orang yang bisa berasal dari mana saja, dan ruang adalah bentukan tiga dimensi yang terjadi akibat adanya unsur-unsur yang membatasinya (D.K Ching). Unsur-unsur tersebut dapat berupa bidang-bidang linier yang saling bertemu yaitu bidang alas, bidang vertikal dan bidang penutup (atap). Sedangkan ruang publik yang terbentuk di luar ruangan yang dibatasi oleh unsur buatan juga dapat disebut ruang urban.

Berdasarkan sifatnya terdapat dua jenis ruang publik yaitu:

1. Ruang publik lingkungan, adalah ruang publik atau ruang yang sengaja dibuat untuk memenuhi fungsi tertentu yang terdapat pada suatu lingkungan yang sifatnya umum.
2. Ruang publik antar bangunan (*in between space*), adalah ruang publik yang tidak disengaja terbentuk oleh massa bangunan yang mengapit ruang tersebut. Ruang publik ini mempunyai fungsi antara lain dapat bersifat umum maupun pribadi sesuai dengan fungsi bangunannya.

Pada bangunan perkantoran, terutama di kota-kota besar biasanya material yang sering digunakan adalah material yang transparan namun tidak menyerap panas. Kaca tempered adalah sebuah jenis kaca yang paling aman

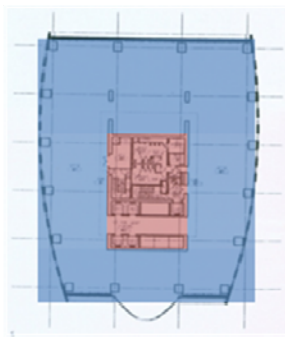
untuk gedung kantor, disamping itu kenyamanan kerja menjadi faktor yang penting sehingga banyak gedung-gedung perkantoran yang menggunakan kaca yang berwarna gelap yang juga bertujuan untuk menjaga privasi di dalam ruang kantor terhadap dunia luar. Selain menggunakan kaca gelap dapat pula sebuah bangunan kantor menggunakan fasade ganda (*double skin facade*), yang dapat mereduksi sinar matahari yang masuk serta menjaga privatisasi bagi para pengguna bangunan. Untuk jenis material pada struktur bangunan perkantoran pada umumnya menggunakan bahan beton atau baja. Pada umumnya gedung perkantoran konvensional menggunakan sistem pembalokan menggunakan beton bertulang sehingga membuat bangunan lebih kokoh dan ruang yang dihasilkan lebih fungsional.

Pada bangunan ini pada tiap sisi yang menghadap ke arah luar menggunakan *Double Skin Facade*. Pengertian dari *Double Skin Facade* adalah sebuah sistem kulit bangunan yang terdiri dari 2 kulit yang ditempatkan pada fasade bangunan sehingga dapat banyak mengundang angin untuk lewat di antara rongga-rongganya. Ventilasi angin yang melewati rongga-rongga tersebut dapat berupa angin alami, ataupun sistem penghawaan buatan yang dapat diletakkan di antara rongga tersebut. Kelebihan dari *Double Skin Facade* yang lain adalah dapat mengurangi sinar matahari yang akan masuk ke dalam ruangan. Bentuk fasade sangatlah variatif, materialnya pun sangat beragam ada yang dari kayu, perforated steel, kaca dan lainnya. Dalam penelitian ini material yang digunakan adalah *Perforated Steel*.

STUDI KASUS

Penelitian ini melakukan studi di PT MAP yang dibentuk tahun 1995. MAP merupakan perusahaan terbuka yang sudah mendaftarkan diri di bursa efek nasional pada tahun 2004. Ruang lingkup usahanya meliputi bidang retail yang mempunyai konsep *department store*, *sport*, *fashion*, *kids*, *food and beverage* dan

produk *lifestyle* lainnya. Saat ini MAP merupakan perusahaan ritel terbesar di Indonesia dengan mengelola lebih dari 90 merek-merek internasional dan memiliki jaringan ritel sebanyak 854 gerai di 25 kota di seluruh Indonesia. Perusahaan ini memiliki lebih dari 11.000 karyawan di seluruh Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pekerja di sana usia rata-rata yang bekerja di MAP adalah 24 hingga 35 tahun, jadi perusahaan ini banyak dihuni oleh para pekerja muda. Kantor pusat MAP terletak di gedung Wisma BNI 46 yang berlokasi di jalan Jenderal Sudirman Jakarta Pusat. Perusahaan ini menyewa 10 lantai di dalam bangunan wisma BNI 46, dengan jumlah pekerja yang lebih dari 500 orang.



Gambar 1.
Denah Gedung Wisma BNI 46
(Sumber: Office Building in Asia and Australia, 1996)

Perusahaan MAP memiliki struktur organisasi yang sama seperti pada umumnya perusahaan lain yaitu terdapat divisi-divisi yang masing-masing diatur oleh seorang manager dan para administrasinya, namun yang membedakan adalah adanya seorang *buyer/merchandiser* yang bertugas untuk mencari dan menguji kelayakan suatu *Brand* dan seorang *visual merchandiser*, yang bertanggung jawab terhadap penataan display suatu brand retail. Untuk pekerjaan ini kreatifitas dari pekerjanya sangat dituntut, selain selera yang bagus terhadap suatu produk retail.

Untuk melakukan pekerjaan yang dimana kreatifitas sangat dituntut, kantor MAP sangat tidak menggambarkan hal tersebut. Hal ini terlihat dengan tidak adanya ruang atau fasilitas khusus yang mendukung akan hal tersebut. Selain itu di dalam unit kantor ruang yang tersedia sangatlah sempit untuk para pekerja yang jumlahnya sangat banyak. Layout kantor berupa cubicle yang di dalamnya diisi satu hingga dua orang pekerja. Para pekerja kurang mendapat pencahayaan alami akibatnya adalah ruangan terasa redup dengan hanya mengandalkan lampu.

Vanke Center adalah bangunan *mixed – use* yang memiliki program seperti hotel, kantor, *serviced apartment* dan *public park*. Bangunan ini berlokasi di Shenzhen, Republik Rakyat China. Bangunan ini dirancang oleh arsitek berkebangsaan Amerika Serikat Steven Holl. Bangunan ini berdiri di atas taman tropis, julukannya adalah “*Horizontal Skyscraper*”, dikarenakan panjang bangunan ini hampir sama dengan bangunan Empire State Building di New York Amerika Serikat. Dalam bangunan ini terdapat program seperti kantor, apartemen, hotel, auditorium, spa, dan tempat parkir yang berada di bawah taman yang luas.

Bangunan Vanke Center terlihat seolah melayang apabila dilihat dari arah laut, kesan melayang tercipta karena massa bangunan bertumpu kepada sistem struktur *Core* yang berjumlah delapan buah. Tujuan dari pengangkatan massa bangunan tersebut adalah untuk memaksimalkan ruang publik yang berada di bawahnya. Seolah-olah bangunan ini hanya menjadi seperti monumen raksasa yang berada di atas taman yang luas.

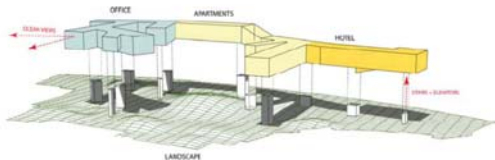
Gedung pencakar langit horizontal yang melayang ini, mengundang banyak angin untuk melewati ruang publik yang berada di bawahnya. Hal tersebut membuat para pengunjung yang berada di taman akan merasakan sirkulasi angin yang sejuk. Bentuk massa bangunan ini mengikuti ke arah *view* indah di sekitar *site*. Fasade bangunan ini menggunakan Louvre horisontal yang bertujuan untuk mengurangi sinar matahari yang masuk ke dalam setiap unitnya.

Dikarenakan bangunan ini terletak di pinggir laut China Selatan yang kaya akan sinar matahari.



Gambar 2.
Vanke Center

(Sumber: <http://www.stevenholl.com> 2008)



Gambar 3.
Program ruang

(Sumber: <http://www.stevenholl.com> 2008)

Koe-Bogen yang terletak di pusat kota Duesseldorf Jerman, saat ini sedang dalam proses pembangunan yang berfungsi sebagai bangunan kantor dan kompleks retail. Jumlah lantainya adalah enam lantai dan memiliki luasan total 432.000 sf. Tapak dimana bangunan ini berdiri memegang peranan penting sebagai ruang transisi antara *urban space* dan lansekap. Bangunan ini membentuk sebuah ruang di tengahnya yang berfungsi sebagai tempat pejalan kaki yang di kedua sisinya diisi oleh program retail. Bangunan ini juga menjadi *Linkage* atau penghubung dari dua daerah yaitu Schadowplatz dan Hofgarten sebuah taman di pusat kota Dusseldorf.

Pada bagian tengah bangunan terdapat atrium yang terdapat taman di dalamnya. Atrium ini

berfungsi sebagai sumber cahaya alami bagi tiap unit kantor. Keberadaan taman di dalamnya juga membuat bangunan ini “bersatu” dengan taman Hofgarten yang berada di sampingnya.



Gambar 4.
In Between Space

(Sumber: <http://www.daniel.libeskind.com> 2011)

METODE PERANCANGAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Proses penelitian yang dilakukan adalah: analisis pustaka, studi kasus bangunan, observasi dan wawancara dengan nara sumber yang berhubungan dengan penelitian untuk pengumpulan data.

Studi pustaka yang dilakukan adalah melakukan studi mengenai bangunan kantor yang baik dilihat dari aspek-aspek Kenyamanan dalam ruangan seperti pencahayaan, penghawaan dan *view*. Selain itu juga dilakukan studi mengenai *Leisure* dan rekreasi. Setelah melakukan studi pustaka, dilakukan studi kasus mengenai bangunan-bangunan yang memiliki konsep serupa yaitu bangunan kantor yang memiliki program *Leisure* di dalamnya, serta studi kasus mengenai perusahaan *Retail*. Analisa selanjutnya adalah mempelajari dan mendalami tapak yang telah dipilih seperti fungsi, kelayakan tapak, orientasi matahari, keramaian di sekitar tapak dan sebagainya.

ANALISIS

Lokasi tapak penelitian ini berada di kawasan perkantoran Mega Kuningan, yang terletak di kecamatan Setiabudi, Jakarta Selatan. Lokasi tapak ini memiliki koefisien dasar bangunan pada tapak 45%, dan luas lahan yang tidak terbangun dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas publik sesuai dengan konsep yang ingin memasukkan program *leisure* pada lingkungan kantor.



Gambar 5. Citra satelit yang menunjukkan lokasi tapak
(Sumber: Google Earth)

Selain itu lokasi tapak yang terletak di antara ITC Ambassador dan hotel JW Marriot ini mempunyai potensi sebagai penghubung dari satu titik ke titik lain karena banyak pejalan kaki yang berlalu lalang di sekitar tapak.

Lokasi yang diajukan, merupakan gabungan dua kavling yang memiliki :

- 1) Luas lahan : 25.000 m²
- 2) KDB : 45%
- 3) KLB : 2.0
- 4) GSB : 10 m dan 8 m
- 5) Peruntukan : Bangunan komersial
- 6) Jarak antar bangunan 25 m

Batas tapak :

- Utara : Jl. Prof Dr. Satrio dan ITC Ambassador
Selatan : Hotel J.W Marriott
Timur : Hunian Kuningan

Barat : Perkantoran di Mega Kuningan dan Kedubes R.R.C

Kondisi sekitar tapak dikelilingi oleh bangunan komersial, yaitu di bagian utara terdapat ITC Ambassador, lalu di sebelah barat terdapat gedung Kedubes RRC, gedung Bank Danamon, Gedung XL. Di sebelah timur terdapat kompleks perumahan kuningan dan di sebelah selatan terdapat hotel J.W Marriott. Di sebelah utara tapak juga terdapat terminal bus yang selalu ramai oleh para pejalan kaki yang pada umumnya adalah para pengunjung yang akan menuju atau dari ITC Ambassador. Selain itu terdapat juga pangkalan ojek yang juga dipenuhi oleh para pedagang kaki lima. Selain permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, permasalahan yang lain adalah kemacetan lalu lintas. Jalan Prof Dr Satrio hampir sepanjang hari dipenuhi oleh kendaraan bermotor.

Menurut Dinas Tata Kota DKI Jakarta, sepanjang jalan Prof Dr Satrio akan dikembangkan menjadi kawasan bisnis dan perbelanjaan menyerupai Orchard road di Singapura. Setiap bangunan yang menghadap jalan Prof Dr Satrio harus mempunyai program retail di dalamnya. Lokasi tapak dapat diakses dari jalan Rasuna Said yaitu di sebelah selatan dan Prof Dr Satrio di sebelah utara. Kedua akses tersebut sangat sering terjadi macet hampir setiap jam pergi dan pulang kantor. Para pekerja juga banyak yang menggunakan angkutan umum. Para pejalan kaki dapat berjalan dengan leluasa di seluruh kawasan Mega Kuningan, dikarenakan kawasan ini memiliki trotoar yang cukup baik dan lebarnya rata – rata 1,5 m. Kawasan yang paling ramai dilalui oleh pejalan kaki adalah di seberang ITC Ambassador, mereka adalah orang-orang yang menunggu bus dan orang yang ingin menyeberang ke arah ITC Ambassador.

Kebisingan di sekitar tapak banyak terjadi di sebelah Utara tapak dikarenakan jalanan tersebut sangat sering terjadi macet, sehingga menimbulkan banyak bunyi bising seperti suara klakson dan knalpot. Tingkat kebisingan di sebelah barat cukup sedang, sedangkan

yang paling sepi adalah sebelah selatan dan timur dikarenakan daerah tersebut jarang dilalui oleh kendaraan bermotor.

Tabel 1. Tabel Luasan Program Ruang Bangunan

Program ruang pada lantai Lower ground			
No.	Program	Jumlah Unit	Luasan
1.	Retail	22	932 m ²
2.	Restoran/cafe dan Food Court	7	2.758 m ²
3.	Bank	2	204 m ²
4.	Business center	2	195 m ²
5.	Supermarket	1	1.120 m ²
6.	Fitness center	1	900 m ²
7.	Spa & refleksi	1	228 m ²
Total Luas			6.337 m ²

Program ruang pada basement lantai satu			
No.	Program	Jumlah Unit	Luasan
1.	R. genset	2	260 m ²
2.	R. Panel Utama & R. Kontrol	2	126 m ²
3.	Kantin	1	160 m ²
4.	Mushalla	1	105 m ²
5.	Ruang Wudhu	2	102 m ²
Total Luas			753 m ²

Program ruang pada basement lantai dua			
No.	Program	Jumlah Unit	Luasan
1.	R. AHU	2	250 m ²
2.	Mushalla	1	105 m ²
3.	Ruang Wudhu	2	102 m ²
Total Luas			457 m ²

Program ruang pada basement lantai tiga			
No.	Program	Jumlah Unit	Luasan
1.	GWT	2	250 m ²
2.	Mushalla	1	105 m ²
3.	Ruang Wudhu	2	102 m ²
Total Luas			457 m ²

No.	Program	Luasan
1.	Luas keseluruhan lantai bangunan	34.200 m ²
2.	Basement	1.667 m ²
3.	Lower Ground	6.337 m ²
Total Luas		42.204 m ²

Tabel 1 menjabarkan program ruang dari bangunan yang terdiri dari, fasilitas umum (publik), ruang utilitas dan mekanikal elektrik dan fasilitas privat, serta lantai *basement*.

Konsep perancangan dengan mengaplikasikan program *leisure* yang akan dimasukkan ke dalam lingkungan kantor ini adalah:

- 1) Taman publik, yang berfungsi sebagai tempat melepas penat dari para pekerja selain juga sebagai *linkage* yang menghubungkan dua titik penyeberangan yaitu di depan ITC Ambassador dan di depan gedung kedubes RRC. Taman ini akan dipenuhi oleh pepohonan yang menjadi *view* yang baik bagi pekerja yang menghadap ke arah taman.
- 2) Fasilitas kolam renang dan lapangan futsal, sebagai sarana berolahraga bagi para penghuni kantor. Kedua fasilitas ini juga dapat dimanfaatkan oleh publik.
- 3) *Retail* dan *Food Court*, yang berlokasi di lantai *lower ground*. Di lantai ini akan dipenuhi oleh pertokoan yang menjual keperluan kantor, maupun keperluan sehari – hari. Selain itu juga terdapat

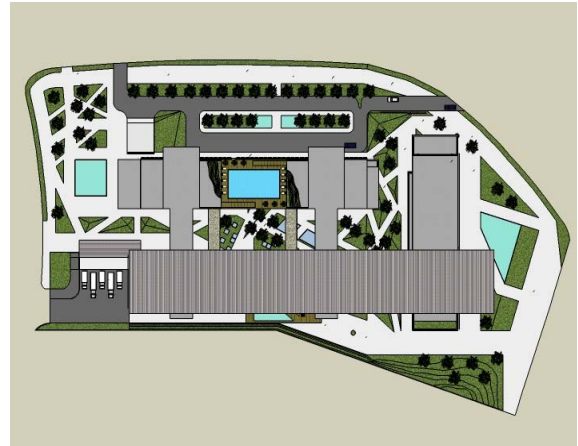
supermarket, restoran, kafe, *food court*, spa & relaksasi dan *fitness center*.

- 4) Balkon, yang terdapat pada setiap lantai bangunan ini memiliki fungsi sebagai tempat untuk istirahat sejenak dari aktivitas kantor. Di setiap pinggirannya terdapat pot beton yang ditanami dengan tanaman hijau.

Selain program *leisure*, konsep dari bangunan ini juga mengikuti kondisi dari lingkungan sekitarnya yaitu, bangunan memiliki arah pusat di tengah atau di dalam tapak dengan meletakkan bangunan lebih masuk ke dalam, oleh karena para penghuninya akan merasakan lebih tenang dari kebisingan jalan Prof Dr Satrio. Di pinggir jalan Prof Dr Satrio juga sering terdapat para pejalan kaki yang menunggu bus dan juga ingin menyeberang ke arah ITC Ambassador. Maka dari itu terdapat plaza yang cukup luas di sebelah utara tapak, namun untuk menghindari keramaian publik di plaza tersebut akan dibatasi oleh sebuah kolam yang di bagian depan terdapat sebuah tanaman, sehingga berfungsi juga sebagai *barrier*.

Susunan massa pada bangunan ini terdiri dari tiga buah massa bangunan yang melingkar membentuk huruf “U”. Hal tersebut dikarenakan agar tercipta ruang di bagian tengah yang dapat digunakan sebagai ruang publik. Seluruh massa bangunan memiliki jarak sekitar 40 meter dari jalan raya agar dapat terhindar dari kebisingan dari luar tapak. Massa bangunan melayang dari atas tanah setinggi 6 meter, untuk memaksimalkan ruang publik yang ada di bagian bawah.

Pembagian zona bangunan dapat diklasifikasikan menjadi tujuh zona yang terdiri dari *department store*, *fashion*, *food*, *beverage*, *kids*, *sports*, *life style*. Ketujuh zona tersebut adalah bidang usaha dari perusahaan *retail* yang telah dipilih.



Gambar 6.
Susunan Massa Bangunan

Massa bangunan membentuk huruf “U”, dimana pada bagian tengah terdapat sebuah taman publik, yang juga dimanfaatkan sebagai pencahayaan natural bagi unit-unit kantor. Jarak antar dua massa bangunan ini adalah 20 meter. Pada lantai dasar bangunan hanya ada program taman publik dengan lansekap yang banyak ditanami oleh tanaman dan pohon. Di lantai ini juga terdapat *drop-off* utama yang berada di sisi barat.

Untuk fasilitas *Leisure* pada lower ground terdapat program *retail*, kafe, *food court*, supermarket, *fitness center*, spa dan refleksi. Sedangkan yang berada di lantai lima adalah fasilitas kolam renang dan lapangan futsal yang dapat diakses oleh publik menggunakan lift dari *basement* atau lantai dasar.



Gambar 7.
Zoning Program Ruang



Gambar 8.
Tampak Utara Bangunan

Di dalam kompleks bangunan ini terdapat 3 lantai *basement*, yaitu *basement* lantai satu, *basement* lantai dua dan *basement* lantai tiga. Semua area parkir berada di bawah tanah untuk memaksimalkan ruang publik, yang terletak di titik 0.0 tanah. Akses untuk menuju *basement* terdapat di satu titik dimana keduanya merupakan akses untuk masuk dan keluar, namun terdapat juga sebuah akses untuk motor yang terletak di belakang bangunan berdekatan dengan area *loading*. Pemisahan pintu masuk bertujuan untuk menghindari kemacetan dan saling serobot antara kedua pengendara. Area *loading* terletak di lantai dasar namun gudang penyimpanan barang ada di lantai *lower ground*. Area parkir mobil dapat menampung 705 mobil, sedangkan area parkir motor mampu menampung 584 motor. Untuk tempat parkir mobil *loading* barang terdapat di level lantai dasar, dengan kapasitas 6 mobil barang. Tinggi antar lantai *basement* adalah 3 meter dan lantai *lower ground* 4 meter. Total tinggi keseluruhan mencapai 13 meter. Luas satu lantai *basement* adalah 14.564 m^2 , sedangkan luas keseluruhan dari tiga lantai *basement* mencapai 43.692 m^2 .

Lantai *lower ground* terletak di bawah lantai dasar. Lantai ini dapat diakses menggunakan *lift* dan eskalator dari lantai dasar. Jumlah eskalator sendiri ada 3 unit yang tertutup di bawah bangunan, sehingga terhindar dari hujan. Fungsi eskalator selain sebagai akses menuju ke lantai bawah juga untuk mempermudah pejalan kaki yang akan menuju ke fasilitas retail di lantai *lower ground*.

Pada lantai *lower ground* terdapat program-program *Leisure* seperti, *Food court*, restoran, kafe, *bar*, *barber shop*, bank, *supermarket*, *retail*, *travel agent*, *ATM center*, dan *business center*. Selain program tersebut juga terdapat area parkir motor dan area *loading* yang terdapat di sisi selatan. Pada sisi bagian tengah bangunan terdapat sebuah taman yang berfungsi sebagai elemen estetis agar memberikan efek visual bagi para pengunjung. Pada bagian atap taman menggunakan kaca agar sinar matahari dapat masuk ke lantai ini.

Elemen estetis berikutnya adalah pola lantai yang organik untuk memberi kesan *playful*. Materialnya terbuat dari bahan keramik dan kayu untuk semakin menegaskan kesan *playful* tersebut. Di lantai dasar terdapat program toko buku, taman publik, *lift*, *drop off* dan area *loading*. Area taman publik di lantai ini sangatlah luas mencakup 70 % dari luas keseluruhan lahan. Taman ini berfungsi sebagai area *Leisure* para pekerja kantor dan juga bagi para pengunjung dari luar bangunan. Area taman yang luas ini disebabkan bangunan yang terangkat sehingga menghasilkan ruang publik yang sangat luas. Di tengah-tengah taman terdapat toko buku, di bagian depan taman terdapat kursi-kursi yang menghadap ke arah kolam sebagai tempat bersantai para pengunjung toko buku. Kolam di lantai ini berjumlah 3 buah, keberadaan kolam bertujuan sebagai elemen penyejuk dan visual bagi para pekerja yang melewatinya. Selain itu taman publik menggunakan pola yang tidak beraturan dalam penyusunan lanskapnya yang memiliki tujuan agar terjadi efek seperti seolah – olah berada di hutan, dan juga agar tidak terlihat membosankan.

Area *drop off* terletak di sisi barat bangunan. Untuk parkir mobil tidak terdapat di lantai ini, hal ini sengaja sebagai usaha untuk memaksimalkan ruang publik. Pada sebelah selatan bangunan terdapat area *loading* yang berfungsi sebagai tempat menurunkan barang-barang yang akan digunakan untuk keperluan retail dan kantor. Selain area *loading* juga terdapat pintu masuk sepeda motor di dekat area *loading*.

Pada area perkantoran terbagi menjadi tujuh zona yang terdiri dari *department store, fashion, food, beverage, kids, sports, lifestyle*. Berdasarkan studi pada perusahaan MAP, divisi yang bergerak di bidang *department store* adalah divisi yang paling banyak menggunakan ruang dan memiliki karyawan terbanyak. Untuk divisi lainnya luas area hampir sama. Ketujuh zona tersebut dihubungkan oleh jembatan yang ada di tiap lantai. Jembatan tersebut berada di depan *core* bangunan, yang di dalamnya terdapat lift. Untuk mengakses ke lantai perkantoran para pekerja harus menggunakan lift yang ada di lantai dasar dan *basement*. Untuk para pekerja dari lantai dasar dapat mengakses lift, sedangkan apabila pekerja yang menggunakan kendaraan bermotor dapat menggunakan lift dari lantai *basement*.

Pada area tiap unit kantor terdapat balkon yang berfungsi sebagai area *leisure* bagi para pekerja. Pada tiap sisi bangunan digunakan *double skin facade* yang terbuat dari *perforated steel*. Hal ini bertujuan untuk mengurangi sinar matahari yang berlebih ketika masuk ke dalam ruangan dan untuk menjaga *privacy* bagi para pekerja yang menghadap ke arah jendela. Sedangkan pada sisi dalam yang menghadap taman tidak menggunakan *double skin facade* karena *view* taman yang indah dapat merelaksasi secara visual bagi para pekerja yang menghadap ke arah taman. Di tiap balkon juga terdapat pot memanjang yang terbuat dari beton yang di dalamnya ditanami oleh tanaman. Hal ini bertujuan juga untuk relaksasi visual bagi para pekerja.

Di tiap divisi terdapat ruang khusus yaitu gudang yang juga berfungsi sebagai workshop. Isi dari gudang ini adalah barang-barang yang akan dipajang bagi para *visual merchandiser*. Selain itu barang-barang baru yang akan dimasukkan ke dalam toko juga terdapat disini. Lokasi gudang bersebelahan dengan *core* agar dapat langsung mendapatkan akses ke lift barang. Selain bersebelahan dengan *core*, gudang juga bersebelahan dengan ruang rapat, karena apabila sedang melakukan proses bertukar pikiran, maka yang

ingin mengambil barang dari gudang dapat mengakses dengan singkat.

Setelah gudang, ruangan lain yang terdapat pada setiap divisi adalah ruang *pantry* yang bersebelahan dengan ruang arsip dan ruang fotokopi. Ketiga ruang tersebut juga terletak di samping lift barang. Untuk menyambut tamu terdapat ruang tunggu yang di dalamnya terdapat meja resepsionis dan kursi untuk menunggu. Letaknya adalah ada di paling depan ruangan.

Pada tiap lantai unit kantor ini terdapat juga sebuah *void* yang memiliki fungsi untuk menghubungkan ruang yang berada di tiap lantai. Di tiap lantai juga terdapat tangga yang berada di dalam void, sehingga para pekerja tidak selalu harus menggunakan lift untuk menuju ke lantai yang berada di atas atau bawahnya.

Fasilitas *leisure* lain yang terdapat di bangunan ini adalah lapangan futsal dan kolam renang, sebagai sarana untuk berolahraga bagi para pekerja. Kedua fasilitas tersebut terletak di lantai lima. Fasilitas tersebut terbuka untuk umum, sehingga fasilitas ini tidak hanya untuk pekerja kantor. Pada permukaan lantai lima, kolam renang ini memiliki tebal dua meter dan dinaikan ke atas sehingga apabila dilihat dari luar kolam renang ini terlihat. Kolam renang terletak di alam terbuka untuk menghadirkan kesan alami bagi pengunjung. Lantai dari dek kolam renang ini menggunakan material kayu yang bertujuan agar tahan air dan tidak licin bagi pengunjungnya. Luas dari kolam renang ini adalah sebesar 276 m². Kolam renang ini diapit oleh *roof garden* yang berfungsi juga sebagai bermain bagi anak-anak.

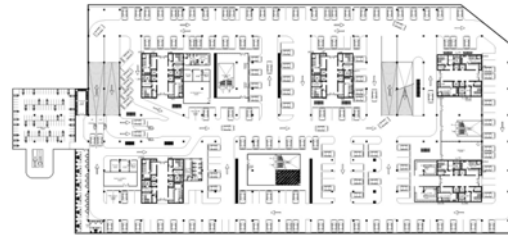
Lapangan futsal didesain di bangunan ini di lantai lima. Fasilitas ini bersebelahan dengan divisi anak-anak dan olahraga. Lapangan ini dapat diakses menggunakan lift. Di sekeliling ruang lapangan ini dibungkus dengan jaring-jaring yang bertujuan agar bolanya tidak keluar dari lapangan. Sisi kiri dan kanan dari lapangan ini sengaja dibiarkan terbuka agar para pengunjung yang sedang bermain dapat merasakan hawa sejuk.

Konsep struktur pada bangunan ini menggunakan sistem struktur *core* dan *rigid frame*. Bangunan ini seolah-olah terlihat melayang, namun sesungguhnya bertumpu kepada struktur *core* yang mempunyai dimensi 17 m x 16 m. jumlah dari *core* tersebut ada 5 buah. *Core* bangunan yang sangat masif ini sengaja dibuat berukuran besar untuk mendapatkan kesan melayang itu sendiri.

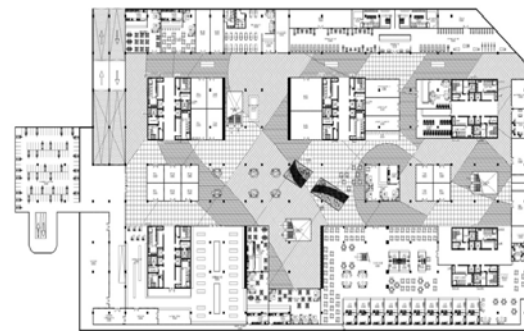
Untuk menstabilkan massa bangunan, bangunan ini menggunakan bahan struktur baja yang berfungsi seperti kabel yang bertumpu kepada struktur *core*. Struktur baja itu menarik beban dari bangunan ini. Pada bangunan ini penggunaan material strukturnya yaitu beton kongkrit untuk kolomnya dan baja profil I sebagai baloknya. Ukuran kolomnya adalah 50 x 50 cm yang di dalamnya terdapat tulangan besi. Jarak antar kolomnya adalah 8 meter. Untuk *core* tebal dindingnya adalah 20 cm yang dicor beton dan terdapat rangka besi di dalamnya. Di dalam *core* terdapat tangga darurat di kedua sisinya, kamar mandi pria dan wanita, lift barang yang berada di dalam ruangan gudang sementara, lift orang, ruang panel unit dan ruang AHU.

Bangunan perkantoran ini menggunakan *double skin facade* sebagai fasadenya. Material yang digunakan adalah perforated steel. *Perforated steel* adalah sebuah material yang terbuat dari metal yang telah di perforasi yaitu, dilubangi dengan menggunakan laser. Material ini mempunyai kelebihan sebagai material yang semi – transparan pengertiannya adalah apabila dilihat dari luar orang tidak akan melihat secara jelas ke dalam bangunan, penglihatannya menjadi cenderung samar. Pada bangunan ini fasade yang digunakan adalah bidang yang dapat dibuka – tutup, tujuannya adalah agar pekerja yang berada di balkon dapat membuka apabila ia ingin melihat view yang maksimal.

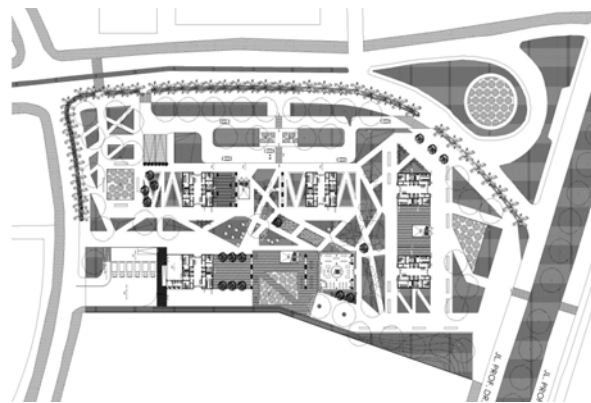
Kelebihan lain dari *double skin facade* adalah dapat mengundang angin yang lewat melalui sela – sela fasadenya. sehingga angin tersebut dapat menyejukkan penghuni yang berada di dalam bangunan.



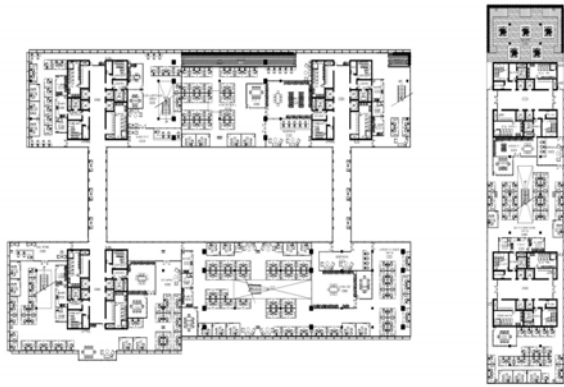
Gambar 9.
Denah Lantai *Basement Satu*



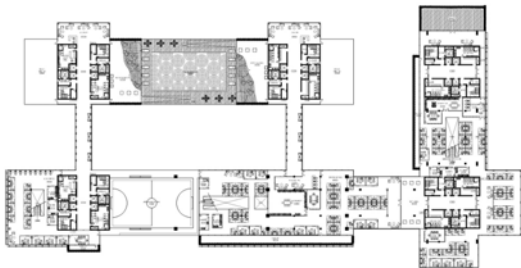
Gambar 10.
Denah Lantai *Lower Ground*



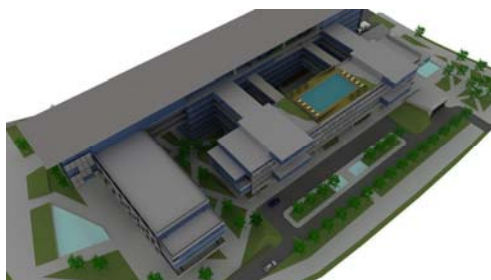
Gambar 11.
Denah Lantai Dasar



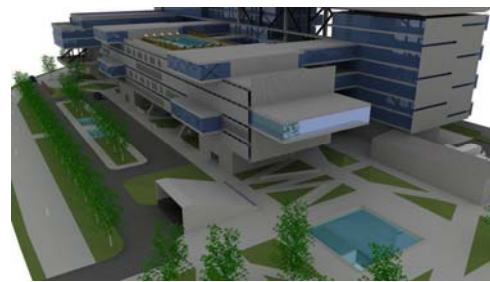
Gambar 12.
Denah Lantai Perkantoran



Gambar 13.
Denah Lokasi Kolam Renang dan Lapangan Futsal



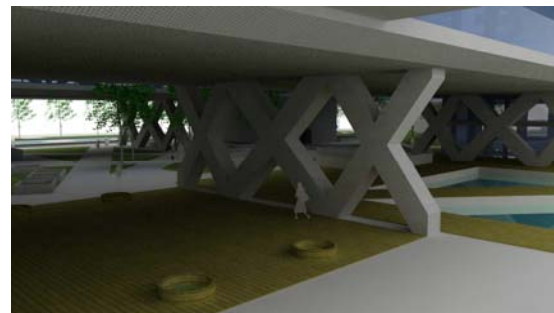
Gambar 14.
Kolam Renang Di Lantai 5



Gambar 15.
View Dari Arah Selatan



Gambar 16.
In Between Space
(Sumber : Sketsa Pribadi)



Gambar 17.
Ruang Di Lantai Dasar.

Sistem utilitas utama dari bangunan ini terdiri dari sistem listrik, sistem air dan sistem udara. Ketiga sistem tersebut terletak di *basement* bangunan namun kesemuanya berada di lantai yang berbeda.

KESIMPULAN

Dalam sebuah lingkungan perkantoran, aktivitas yang paling utama adalah bekerja. Para pekerja memulai harinya dari pagi hingga sore atau malam hari. Perjalanan mereka untuk menuju ke tempat kerja harus melalui rintangan seperti macet dan polusi. Di kota Jakarta kemacetan hampir selalu terjadi pada hari kerja, untuk itu sangat diperlukan sebuah aktivitas yang dapat menjadi penyeimbang agar kinerja mereka dapat terus ditingkatkan.

Aktivitas yang menjadi konsep utama dalam penelitian ini adalah *leisure* dan rekreasi. *Leisure* memiliki arti waktu luang yang dapat dilakukan setelah seseorang menjalani pekerjaannya. Sedangkan rekreasi adalah suatu bentuk aktivitas yang dilakukan dikala waktu luang, aktivitasnya pada umumnya bebas selama itu tidak melibatkan unsur kewajiban sehari – hari dan bekerja.

Untuk merancang dengan menggabungkan konsep *leisure* dan dunia kerja, maka penelitian ini memilih jenis usaha perusahaan *retail* sebagai usaha bisnis yang sangat erat dengan unsur-unsur *leisure*. Perusahaan *retail* sangat erat dengan unsur kreativitas. Orang-orang kreatif umumnya harus membutuhkan sebuah kantor yang dapat mendukung lahirnya sumber inspirasi.

Dalam perancangan kantor ini sangat menitikberatkan kepada penyusunan program. Program – program tersebut harus dikombinasikan secara harmonis dengan program utama yaitu perkantoran. Program *leisure* di dalam perkantoran ini adalah restoran, kafe, taman publik, lapangan futsal, kolam renang, *retail*, toko buku, *fitness center*, *food court* dan *spa*.

Keadaan di sekitar kawasan Mega Kuningan sangat ramai akan kendaraan bermotor dan pejalan kaki. Terutama di seberang ITC Ambassador. Kondisi ini membuat bangunan yang didesain harus lebih ditarik ke dalam agar tercipta ketenangan. Di sekeliling bangunan juga ditanami pohon agar bangunan ini menjadi semacam *Oase* bagi kawasan di sekitarnya. Konsep tersebut semakin diperkuat

dengan peletakkan taman di tengah bangunan yang berfungsi sebagai pemandangan yang indah bagi para pekerja yang menghadap ke arah taman, serta untuk memasukan cahaya alami yang lebih banyak. Untuk menjadikan taman publik yang lebih maksimal, bangunan sengaja diangkat agar memberikan kesan melayang, supaya taman publik menjadi lebih luas.

Terdapatnya program *leisure* di dalam lingkungan perkantoran, diharapkan mampu menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam dunia kerja saat ini, yaitu rutinitas yang membosankan. Diharapkan program *leisure* dapat meningkatkan kinerja dan produktivitas dari para pekerja kantor.

DAFTAR PUSTAKA

- Australian Journal of leisure and Recreation* (Veal, A.J 2004)
- Bailey, Stephen. *Offices Butterworth Architecture Briefing and Design Guides*, 1990.
- Berman & evans, *Retail Management 2001*
- Binder, Georges. *Tall Buildings of Asia & Australia*, Images publishing USA 2001.
- Boyce, P., Hunter, C., Howlett, O. *The Benefit of Daylight Through Windows*.
- Charles K. Brightbill, *The Challenge of Leisure*. 1960.
- Departemen Pekerjaan Umum, Pedoman Mendirikan Bangunan Gedung, Indonesia, Jakarta, 1987.
- D.K, Ching. *Architecture form, space and order*, 2005.
- Dezeen, <http://www.dezeen.com> .2010
- Egan, M. David, Olgyay, Victor. *Architectural Lighting*.
- Home-Office Standard Book. England: London, 1977.
- H. Fairchild, *Dictionary of Sociology*
- Ishar K.K. Pedoman Umum Merancang Bangunan. Jakarta, 1992.
- Joffre Dumazedier, *Current Problems of the Sociology of Leisure*

- John R. Kelly, *Work and Leisure: a simplified Paradigm*
- Juwana, Jimmy S. Panduan Sistem Bangunan Tinggi, Penerbit Erlangga, 2005.
- L. Manaseh dan R. Cunliffe. *Office Buildings*, 1968.
- MAP mitra adi perkasa, <http://www.MAP-indonesia.com> .2011
- M, Alexi & E, Joanna. *designing for Tommorow's Workplace*, 2000.
- Neufert, Ernst. Data Arsitek. Edisi 33. Jakarta: Erlangga, 2002.
- Peraturan Menteri Perhubungan Nomor 14 Tahun 2006 tentang Manajemen dan Rekayasa Lalu-lintas di Jalan.
- Peusner, Nikobus. *Office Book*, 1972
- Snippet, *Countryside recreation Research Advisory Group* (1970)
- Studio Daniel Libeskind. , <http://www.daniel-libeskind.com> .2011
- Steven Holl Architects, <http://www.stevenholl.com>. 2012
- Webster's, *Third New International Dictionary*. 2005