

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1. Definisi Perkantoran

Kantor memiliki berbagai definisi yang berbeda-beda berdasarkan ahli maupun sumber yang ada. Menurut (Halimah, 2014) kantor adalah tempat diselenggarakannya kegiatan menangani informasi yang mana proses tersebut dimulai dari menerima, mengumpulkan, mengolah, menyimpan, hingga mendistribusikan informasi. Sedangkan menurut (Marsofiyanti & Eryanto, 2014) kantor berarti ruang kerja, ruang berkumpul, ruang dimana pengusaha beserta pegawainya menjalankan aktivitas pekerjaannya. Berdasarkan dua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkantoran adalah ruang ataupun tempat bagi pengusaha maupun pegawai menjalankan pekerjaan yang mana berupa menerima, mengolah, dan menyimpan, serta mendistribusikan informasi.

2.1.1.1. Fungsi Perkantoran

Menurut J.C Denyer dalam (Halimah, 2014) kantor terdiri atas lima fungsi utama. Fungsi pertama adalah menerima informasi (misalnya seperti surat), mencatat informasi (persediaan, data pegawai), Menyusun informasi (pembukuan), memberikan informasi (misalnya seperti faktur penjualan), serta menjamin aset. Itu terkait dengan lingkup pekerjaan serta dokumen yang ditangani. Namun, jika melihat dari sisi organisasi, kantor memiliki fungsi lain yakni untuk membantu pimpinan dalam perumusan pekerjaan, penyederhanaan sistem, serta membantu mencapai tujuan organisasi.

2.1.1.2. Jenis Perkantoran

Menurut L. Manaseh dan R. Cunliffe dalam (Simanjuntak & Anggakara, 2012), perkantoran terbagi atas empat jenis, diantaranya adalah:

- a. Kantor Komersial (Misal: toko, kantor sewa, perusahaan *trading*, asuransi, dsb.).
- b. Kantor Industri (berada satu kesatuan dengan pabrik).
- c. Kantor Profesional (tidak digunakan dalam rentang waktu Panjang).
- d. Kantor Pemerintahan (berbentuk Lembaga dan digunakan dalam waktu lama).



Gambar 2. 1 : Ilustrasi Perkantoran Komersial (Sumber : Goel Ganga Developments, 2019)

Berdasarkan jenisnya, maka rancangan Cityhub Plaza ini termasuk dalam Kantor Komersial. Hal ini karena sistemnya yang akan berupa kantor sewa ataupun kantor retail serta lokasinya yang memang berada di pusat kawasan komersial dan bisnis.

2.1.1.3. Klasifikasi Kelas Perkantoran

Menurut L. Manaseh dan R. Cunliffe dalam (library.binus.ac.id, 2015) perkantoran terbagi atas berbagai kelas, diantaranya adalah:

- a. Kelas Premium (Luas Gedung minimal 20.000 m² serta berada di *Central Business District*)
- b. Kelas A (Luas minimum gedung 6.000 m² serta terletak di daerah pusat bisnis)

- c. Kelas B (Luas dan lokasi tidak ditentukan namun memiliki kualitas material yang baik dan cukup modern.



Gambar 2. 2 : Perkantoran Kelas Premium pada Treasury Tower SCBD (Sumber : Rukita.co, 2020)

Berdasarkan klasifikasi kelas, maka rancangan Cityhub Plaza ini termasuk ke dalam Kelas Premium yang mana lokasinya berada di CBD Sudirman serta luas gedung yang mencapai >20.000 m².

2.1.1.4. Klasifikasi Kantor Berdasarkan Bentuk Ruang

Sebuah perkantoran pastinya memiliki ruang yang berbeda-beda baik secara layout ataupun konfigurasinya. Hal ini salah satunya dipengaruhi oleh kebutuhan pengguna di dalamnya. Menurut Sedarmayanti, dalam (Rahmadani, 2022), tata ruang kantor terbagi menjadi empat, yaitu:

- a. Ruang kantor berkamar (*Cubicle Type Office*)
Tata ruang kerja yang dipisahkan oleh sekat antar pekerjanya.
- b. Ruang Kantor Terbuka (*Open Plan Office*)
menggunakan sebuah ruang yang besar untuk digunakan bekerja oleh beberapa pengguna.
- c. Ruang Kantor Lanskap (*Landscape Office*)

Menghadirkan ruang yang nyaman dengan ornamen atau dekorasi berupa tanaman.

d. Ruang Kantor Gabungan (*Mixed Office*)

Penggabungan dari ketiga bentuk tata ruang yang telah dijelaskan sebelumnya.



Gambar 2.3 : Ilustrasi Perkantoran *Cubical Type* (Atas), *Open Plan* (Tengah), *Landscape* (Bawah) (Sumber : Google, 2023)

2.1.1.5. Justifikasi Kebutuhan Perkantoran di Era *Digital Nomad*

Semakin majunya zaman dan teknologi, pekerjaan bisa dilakukan secara *flexible* dari mana saja. Hal ini ditandai dengan munculnya tren *digital nomad*, artinya tren yang mana seseorang bekerja secara lepas dengan memanfaatkan teknologi dan tidak terikat di satu tempat. Namun, adanya tren *digital nomad* ini tidak membuat perkantoran fisik semata-mata ditinggalkan. Menurut (Effist Suite Office, 2023) ada beberapa faktor mengapa perkantoran fisik tetap dibutuhkan, diantaranya adalah:

- a. Membangun citra perusahaan
Kantor fisik berguna sebagai tempat bagi *stakeholders*, klien, karyawan, atau bahkan anggota pers dapat merasakan citra perusahaan.
- b. Memfasilitasi proses kolaborasi pekerja
Komunikasi antar tim akan lebih efisien jika dilakukan secara langsung karena ketika bekerja dalam ruangan yang sama akan lebih mudah untuk menyampaikan ide.
- c. Meningkatkan produktivitas kerja
Terdapat berbagai macam karakter pekerja, dan tidak sedikit pekerja merasa lebih produktif jika bekerja di tempat kerja selayaknya kantor.
- d. Mengantisipasi risiko keamanan
Mengandalkan sistem bekerja secara *remote* dapat menimbulkan risiko keamanan terutama perihal data yang bisa dengan mudah tersebar ke berbagai pihak.

Selain keempat faktor tersebut, menghimpun informasi menurut *Head of Property and Asset Management* JLL Indonesia, Naomi P. Santosa dalam (Medcom, 2020), sektor e-commerce masih aktif mencari ruang perkantoran. Tidak hanya itu, tren perpindahan penyewa dari gedung lama ke gedung baru dengan kualitas lebih juga masih tetap terjadi.

Hal ini diperkuat dengan data dari (Kontan, 2023) yang mana mengungkapkan bahwa penyerapan bersih ruang perkantoran kelas A diperkirakan mencapai 180.000 m² pada tahun 2023.

2.1.2. *Agile Workspace*

2.1.2.1. **Definisi *Agile Workspace***

Secara definisi, menurut (Hogarty, 2021) *agile workspace* adalah lingkungan kerja yang dirancang dengan fleksibilitas penuh. Hal ini berbeda dengan kantor - kantor “tradisional” yang mana karyawan ataupun staff ditempatkan pada meja yang sudah ditetapkan, *agile workspace* ini mendorong pekerja untuk bisa bergerak secara bebas di kantor dan dapat memanfaatkan ruang manapun yang sesuai dengan apa yang tengah mereka kerjakan.



Gambar 2. 4 : Ilustrasi Agile Workspace (Sumber : Spaceiq.com, 2023)

Definisi lainnya menurut *The Agile Organization* dalam (Knight Frank, 2023), *agile workspace* adalah tentang menyatukan orang, proses, konektivitas, teknologi, waktu, dan tempat untuk menemukan cara kerja yang paling tepat dan efektif. Hal ini berbeda dengan kerja fleksibel pada umumnya yang mana hanya mengaitkan pada lokasi kantor maupun kebebasan jam kerja. Konsep *agile workspace* lebih

mengaitkannya dengan apa yang ditawarkan oleh tempat kerja. Misalnya saja dengan menyediakan ruang selain untuk bekerja seperti ruang istirahat, dapur, ruang makan, tempat atau ruang bersosialisasi, ruang tenang, atau menyediakan ruang apapun yang melayani kebutuhan seluruh pekerja secara spesifik.

2.1.2.2. Karakter Rancangan *Agile Workspace*

Menurut (Keeling, Clements, & Roesch, 2015) salah satu karakteristik dari perkantoran yang menggunakan konsep *agile workspace* adalah memiliki berbagai opsi ruang kerja tambahan. Seperti meja bersama, ruang pertemuan informal, ruang kolaboratif, ruang istirahat, dan juga ruang kontemplatif. Sedangkan menurut (Grossman, 2019) setidaknya terdapat lima fitur penting dari *agile workspace*, diantaranya adalah:

a. *Open Plan Office*

Open office turut meningkatkan fleksibilitas yang mana merupakan salah satu poin penting dari *agile workspace*. Selain itu tipe *open office* ini juga mampu memfasilitasi komunikasi dengan lebih baik serta sangat memungkinkan untuk dikonfigurasi atau ditata ulang dengan mudah oleh pekerja jika memang diperlukan untuk menunjang pekerjaan.

b. *Quiet Spaces*

Selain menyediakan *open office*, konsep *agile workspace* juga perlu memiliki ruang yang tenang. Hal ini karena *open office* cenderung menghasilkan kebisingan yang lebih tinggi, sehingga bagi pekerja individu yang tengah menghadapi tantangan pekerjaan yang berat membuat kondisi tersebut menjadi kurang ideal. Adanya *quiet space* ini bisa menjadi opsi bagi pekerja-pekerjaan yang membutuhkan fokus dan konsentrasi tinggi.

c. *Breakout Areas*

Konsep *agile workspace* sangat mendorong terjadinya komunikasi secara spontan. Adanya breakout areas ini juga memberikan sarana bagi karyawan yang membutuhkan diskusi maupun kolaborasi dalam melaksanakan pekerjaannya namun dengan nuansa yang lebih santai dibandingkan dengan ruang konferensi tradisional.

d. *Flexible Furniture*

Konsep *agile workspace* membutuhkan furniture yang dapat dengan mudah ditata sesuai kebutuhan. Hal ini sejalan dengan *open plan office* yang mengedepankan pada kemudahan penataan maupun konfigurasi ulang jika memang dibutuhkan.

e. *Resource stations*

Menempatkan peralatan kerja yang sulit dipindahkan ke dalam satu area yang sama (misalnya printer, mesin fax, dsb). Selain itu juga menempatkan sumber pengisian daya (*charging port*) pada tempat yang mudah diakses tanpa mengganggu pekerja lainnya.

2.1.3. Definisi *Shopping Center / Shopping Mall*

Secara harfiah, *shopping center* merupakan pusat perbelanjaan. Akan tetapi jika melihat secara lebih dalam menurut (Wiratno, Trisno, Priyomarsono, & Lianto, 2019), *shopping center* atau *mall* merupakan bentuk evolusi dari pasar tradisional yang pada hakikatnya adalah satu lokasi pusat perdagangan yang dikunjungi oleh banyak konsumen untuk membeli segala kebutuhan. Demi kemudahan, kenyamanan, dan juga keamanan pengunjung maka pusat perbelanjaan yang pada mulanya bersifat terbuka kemudian ditutupi oleh atap untuk melindungi dari cuaca seperti hujan lebat, terik matahari, dan lainnya. Menurut Lynda dan Wing dalam (Wiratno, Trisno, Priyomarsono, & Lianto, 2019) *shopping center* adalah

sekelompok bisnis ritel dan komersial lainnya yang direncanakan, dikembangkan, dimiliki, dan dikelola oleh satu properti. Merujuk dari sumber yang sama, *shopping center* merupakan tempat yang digunakan oleh kelas sosial tertentu untuk berbelanja dan melakukan aktivitas yang berhubungan dengan rekreasi. Sehingga, *shopping center* ini tidak hanya menjadi sentra kegiatan bisnis dan perdagangan tetapi juga menjadi pusat hiburan dalam rancangan ini. *Shopping center* ini merupakan salah satu fungsi yang memiliki level aktivitas paling tinggi dibandingkan dengan fungsi lainnya, baik perkantoran, *capsule hotel*, maupun *communal space*.



Gambar 2. 5 : Ilustrasi Shopping Center (Sumber : Fairmont Quasar Istanbul, 2023)

2.1.3.1. **Klasifikasi *Shopping Center***

Shopping Center sebagai fasilitas publik tentu memiliki berbagai jenis yang berbeda sesuai dengan luasan bangunan maupun fasilitas yang disediakan. Menurut (ICSC, 2023) terdapat kurang lebih lima klasifikasi dari *shopping center* berdasarkan luasan maupun fasilitas yang disediakan. Kelima klasifikasi tersebut diantaranya seperti pada tabel di bawah ini:

Asia Shopping Center Classification and Typical Characteristics				
Type of Shopping Center	Concept	Typical NLA Range (m ²)	Anchor	Type of Anchor
General-Purpose Centres				
Mega Mall	Larger-scale version of a super-regional centre. Greater variety of fashion and entertainment/leisure.	>139.354	3+	Supermarket(s), department store, hypermarket, general merchandise store, cinema, major entertainment/leisure
Super Regional	Larger-scale version of a regional centre. Greater variety of fashion and entertainment/leisure.	74.322 - 139.354	3+	Supermarket(s), department store, hypermarket, general merchandise store, cinema, major entertainment/leisure
Regional	General merchandise and/or fashion-oriented offerings. Main focus is on non-discretionary retail and entertainment/leisure. Draws from a broad catchment.	48.450 - 74.322	2+	Supermarket(s), department store(s), hypermarket, general merchandise store, discount department store, cinema
Sub-Regional	General merchandise and/or convenience-oriented offerings. Wider range of apparel and other discretionary products, as well as other non-discretionary food & groceries.	18.850 - 48.450	0-3	Supermarket(s), hypermarket, general merchandise store, small department store, discount department store
Neighbourhood	Small, convenience-oriented centre with a heavy focus on food & groceries, and other non-discretionary products. May include a hypermarket mall, as long as they satisfy the shopping centre definition. In particular, it must include multi-branded rental units and common areas.	1.808 - 18.850	0-2	Supermarket(s), hypermarket, general merchandise store

Tabel 2.1 : Tabel Klasifikasi *Shopping Center* Menurut *International Council of Shopping Centers* (Sumber : ICSC, 2023)

Berdasarkan tabel klasifikasi yang dikeluarkan oleh ICSC, rancangan shopping center ini akan termasuk dalam kategori sub-regional (luasan berkisar antara 18.580 m² – 46.451 m²). Sesuai dengan tabel tersebut, maka *shopping center* ini dapat memiliki beberapa fasilitas, diantaranya adalah *supermarket*, *hypermarket*, *general merchandise store*, *small department store*, *discount department store*).

2.1.3.2. Elemen *Shopping Center*

Menurut Nadine Beddington dalam (Wiratno, Trisno, Priyomarsono, & Lianto, 2019) terdapat tiga elemen penting yang memengaruhi kualitas dari *shopping center*, diantaranya adalah:

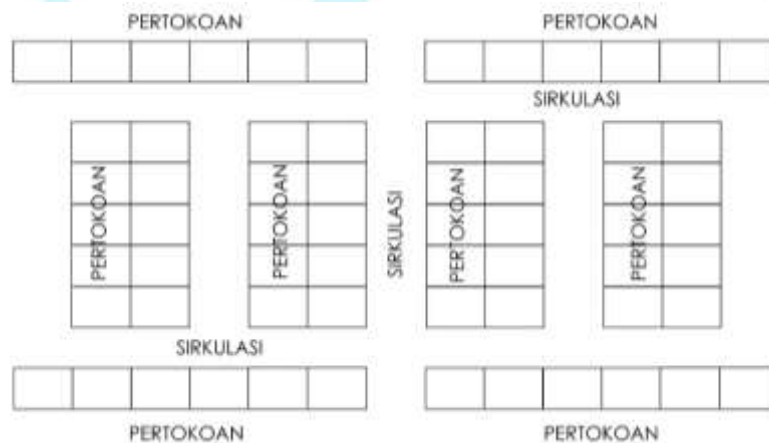
- *Hardware*
 - a. Aksesibilitas : kemudahan akses dan kedekatan terhadap saran dan juga fasilitas.
 - b. Arsitektur : desain yang mampu membedakan satu retail dengan retail lainnya. Selain juga mencakup desain eksterior, harmoni desain interior, serta tata letak pertokoan.
- *Software*
 - a. Fasilitas penunjang bagi pengunjung yang nyaman misalnya parkir, AC, escalator, lift, toilet, bank, dan ATM.

- b. Fasilitas yang menunjang keramaian pengunjung
Salah satu fasilitas yang mendukung keramaian pengunjung adalah kelengkapan penyewa toko.
- c. Kekuatan daya tarik penyewa utama
Penyewa utama merupakan pelaku usaha retail yang besar dengan reputasi baik dan terkenal.
 - *Brainware*
 - a. Manajemen gedung
 - b. Fasilitas penunjang kenyamanan pengunjung
 - c. Promosi dan publikasi

2.1.3.3. Sistem Sirkulasi *Shopping Center*

Menurut Nadine Beddington dalam (Wiratno, Trisno, Priyomarsono, & Lianto, 2019) terdapat sistem sirkulasi yang umum digunakan pada pusat perbelanjaan, diantaranya adalah:

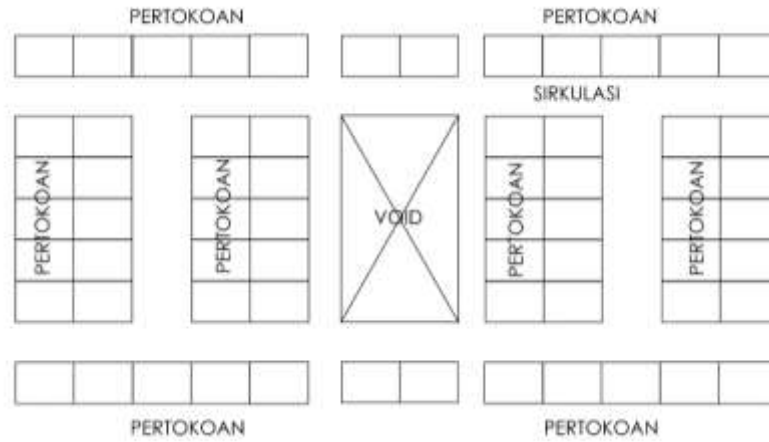
- a. *Many Corridor System* : Sesuai dengan namanya, tipe sirkulasi ini memiliki banyak koridor. Seluruh *tenant* maupun store dianggap sama karena tidak adanya penekanan.



Gambar 2. 6 : Tipe Sirkulasi *Corridor System* (Sumber : Olahan Penulis, 2023)

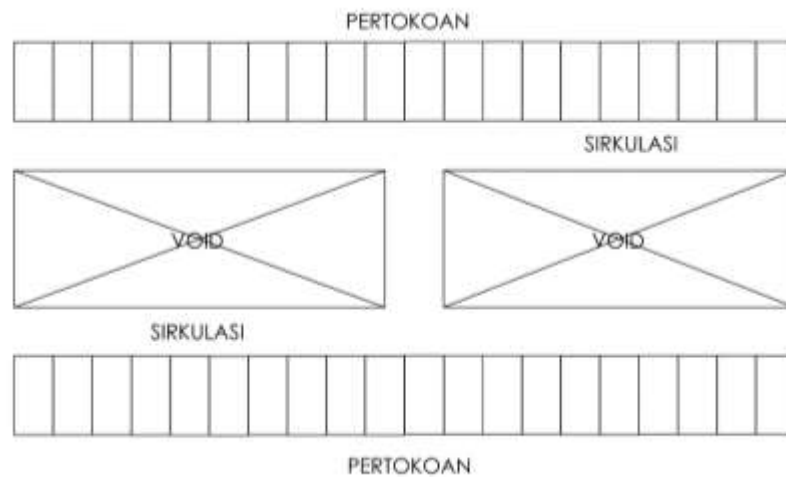
- b. *System Plaza* : karakter dari tipe sirkulasi ini adalah adanya ruang berskala besar yang menjadi pusat aktivitas. Namun, masih tetap menggunakan koridor untuk efisiensi ruang

hanya saja lebih menekankan pada hierarki lokasi dan kedekatannya dengan area plaza. Pola sirkulasi ini sudah mulai menerapkan *void*.



Gambar 2.7 : Tipe Sirkulasi *System Plaza* (Sumber : Olahan Penulis, 2023)

c. *System Mall* : Pola sirkulasi ini berfokus pada satu jalur yang mana Jalur tersebut menjadi sirkulasi utama antar pertokoan. Selain itu, jalur ini juga akan menjadi penghubung kedua sumbu yang pada akhirnya akan menghasilkan satu sirkulasi yang saling terkoneksi.



Gambar 2.8 : Tipe Sirkulasi *System Mall* (Sumber : Olahan Penulis, 2023)

2.1.3.4. Pengaruh Generasi Z dan Milenial terhadap Rancangan Pusat Perbelanjaan

Menurut Nadine Beddington dalam (Wiratno, Trisno, Priyomarsono, & Lianto, 2019) karakter generasi Z

berpengaruh terhadap beberapa aspek dari perancangan pusat perbelanjaan, diantaranya adalah:

a. Eksterior

Generasi masa kini, khususnya generasi Z maupun milenial sangat menyukai segala sesuatu yang bernuansa modern. Sehingga penerapan unsur modernisme dalam rancangan fasad perlu diperhatikan.



Gambar 2. 9 : Penerapan Eksterior Modern pada fasad Mall (Sumber : Benoy.com, 2023)

b. Tata ruang

Pola perilaku generasi Z sudah bergeser dengan generasi masa lalu. Generasi saat ini seringkali datang ke pusat perbelanjaan untuk berkumpul, minum kopi, bekerja, atau bahkan menghabiskan waktu. Jadi, tujuan utama mereka datang saat ini tidak lagi untuk berbelanja melainkan lebih untuk menikmati makanan dan minuman. Ini bisa menjadi dasar dalam menata konfigurasi ruang yang lebih bisa menyesuaikan dengan pola konsumen generasi Z maupun milenial.

c. Interior

Pada sisi interior, pola perilaku generasi Z tidak memberikan pengaruh signifikan. Hanya saja lebih perlu berfokus pada variasi toko baru, memperbanyak *tenant* makanan dan minuman, serta selalu memperbarui konsep toko setidaknya lima hingga sepuluh tahun sekali agar tetap sesuai *trend*.

d. *Software*

Fasilitas penunjang standar seperti ATM, AC, lift, fasilitas anak, hingga bank harus tersedia. Selain itu, Generasi Z memiliki ketertarikan pada *tenant* makanan dan minuman. Sehingga hadirnya merek makanan dan minuman ternama bisa menjadi daya tarik tersendiri.

e. *Brainware*

Mengembangkan informasi digital maupun promosi melalui *website* maupun media sosial sehingga mempermudah perolehan informasi terlebih lagi generasi Z maupun milenial sangat melek dengan teknologi dalam kesehariannya.

f. *Anchor* (Penyewa Utama)

Menghadirkan *department store* yang lebih modern dan terkini. Selain itu juga menghadirkan ruang terbuka untuk makan maupun minum yang mudah diakses dari pintu utama. Hal ini mengingat adanya perubahan pola kebiasaan generasi Z Ketika mengunjungi pusat perbelanjaan.

g. Sistem / Pola Sirkulasi

Menggunakan pola koridor *system plaza* dengan terdapat area yang menjadi titik pusat kegiatan. Namun tetap menggunakan koridor dengan dihadirkan *booth* atau *stall* berupa *merchandise* maupun F&B sehingga dapat menghadirkan aktivitas / interaksi agar tidak menimbulkan kesan kosong pada koridor.



Gambar 2. 10 : Penempatan *Booth* pada Koridor Sirkulasi *Mall* (Sumber : Grand Indonesia, 2023)

Berdasarkan uraian di atas, bisa dikatakan bahwa perubahan pola konsumen generasi Z memberikan pengaruh yang sangat signifikan pada perancangan pusat perbelanjaan. Pada sisi eksterior harus mampu menonjolkan aksesoris modern sesuai dengan selera milenial dan generasi Z. Penataan ruang yang lebih terorganisir sesuai dengan tipe pertokoan serta menyesuaikan dengan pola perilaku mereka dalam berkunjung. Dari segi fasilitas penunjang standar, harus dapat terpenuhi mengingat generasi terkini sangat mengedepankan kepraktisan. Sistem sirkulasi dengan koridor terpusat dan void, serta yang tidak kalah penting adalah aksesnya yang terbuka sehingga mudah diakses oleh segala kalangan baik secara kelas sosial maupun difabel. Pada intinya pusat perbelanjaan masa kini mengalami pergeseran fungsi, tidak hanya sekedar tempat untuk berbelanja kebutuhan, tetapi juga untuk berkumpul, window shopping, bahkan sekedar menghabiskan waktu.

2.1.3.5. Justifikasi Perancangan *Shopping Mall* di Tengah Sepinya Pusat Perbelanjaan di Jakarta

Berdasarkan data Asosiasi Pengelola Pusat Belanja Indonesia (APPBI) dalam (DataIndonesia, 2023), jumlah pusat perbelanjaan di Jakarta mencapai 96 unit, dengan 76 diantaranya merupakan *mall*. Merujuk dari sumber yang sama, pusat perbelanjaan yang spesifiknya berada di Jakarta Selatan yakni sebanyak 28 unit. Secara jumlah, bisa dikatakan cukup banyak, namun beberapa diantaranya mulai ditinggalkan oleh pengunjung. Menurut Ketua Umum Hippindo (Himpunan Peritel & Penyewa Pusat Perbelanjaan Indonesia) Budihardjo Iduansjah, *mall* yang ditinggalkan ini salah satunya disebabkan karena kesulitan menghadapi perkembangan zaman. Menurutnya terdapat beberapa faktor yang menyebabkan pusat perbelanjaan menjadi sepi pengunjung, diantaranya adalah:

- a. Konsep yang diterapkan tidak tepat walaupun berada di lokasi yang strategis.
- b. *Tenant* tidak cocok dengan perilaku pengunjung (setidaknya *tenant* F&B harus lengkap terpenuhi).
- c. Beberapa *mall* yang sepi sudah tergolong *mall* generasi lama, sehingga perlu adanya proses transformasi (pembaruan konsep dan *tenant*).
- d. kurangnya inovasi jika dibandingkan dengan pusat perbelanjaan terkini.

Namun demikian, menurut Budihardjo Iduansjah salah satu hal yang menjadi penyumbang peningkatan konsumsi dari pusat perbelanjaan adalah adanya kegiatan pertemuan karyawan yang bekerja seperti bertemu klien, makan siang, rapat, dan lain-lain. Lokasi SCBD sebagai pusat koridor bisnis tentu akan membuat pusat perbelanjaan selalu dilirik ditambah lagi dengan lokasinya yang juga berdekatan

dengan pusat kegiatan publik utama di Indonesia seperti Gelora Bung Karno sehingga membuat segmen dan cakupan target pasarnya semakin luas dan kompleks.

Menghimpun informasi tambahan menurut (Dewi, Widodo, & Budiarti, 2016) unsur alam merupakan salah satu alasan yang paling menarik konsumen untuk berkunjung ke *mall* (45,5%) disusul oleh brand dan fasilitas rekreasi (21,21%), makanan dan minuman (9,1%), serta fasilitas olahraga (3,03%). Unsur alam yang ditekankan disini meliputi dua unsur yakni air dan tanaman. Merujuk dari sumber yang sama, elemen air yang bergerak mampu menjadi daya tarik dalam sebuah *mall* yang mana terbukti memiliki pengaruh positif yaitu meningkatkan minat berkunjung kembali konsumen. Marcus Pichler dalam (Dewi, Widodo, & Budiarti, 2016) mengungkapkan bahwa air sebagai elemen desain juga mampu memperbaiki iklim di dalam *mall*. Atmosfer yang diciptakan oleh suara aliran air memiliki interpretasi modern, menenangkan, dan membawa kesegaran. Sedangkan Tanaman mampu merangsang indera penciuman karena aroma alaminya serta mampu menjauhkan pengguna dari kualitas udara yang rendah. Selain itu terdapat penelitian yang dilakukan oleh Kathleen L. Wolf tahun 2007 yang mana menyatakan bahwa tanaman atau vegetasi mampu menciptakan rasa betah, membangun suasana hati, serta menyediakan pemandangan visual yang jauh lebih baik. Dalam lingkup interior, tanaman mampu menjadi aksen atau titik fokus dari rancangan, mengurai refleksi matahari ke dalam ruangan, serta mampu mengurangi kesan interior yang kaku.

Penerapan konsep *mall* yang bersinergi dengan alam merupakan konsep yang belum banyak diimplementasikan oleh *mall* di Indonesia khususnya di Jakarta, sehingga adanya konsep ini mampu menarik pengunjung terlebih belum ada

pusat perbelanjaan yang menerapkan konsep yang serupa spesifiknya di Kawasan SCBD dan sekitarnya.

2.1.4. Definisi Hotel

Secara definisi, hotel memiliki makna yang beragam. Menurut Peraturan Menteri Pariwisata Nomor 53 Tahun 2013 dalam (Pradaana, 2022) Hotel merupakan sebuah usaha yang menyediakan akomodasi dalam suatu bangunan yang menyediakan kamar-kamar yang disewakan beserta dilengkapi dengan pelayanan pelengkap lain seperti restoran dan fasilitas lainnya yang bertujuan untuk sebuah keuntungan . Definisi lainnya menurut SK Dirjen Pariwisata No. 14 dalam (Pradaana, 2022) hotel merupakan jenis usaha akomodasi yang menggunakan suatu bangunan yang digunakan untuk jasa penginapan, beserta dengan fasilitas pelengkap lainnya. Melalui dua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada intinya hotel merupakan akomodasi penginapan berupa kamar yang disewakan disertai fasilitas penunjang yang berguna bagi pengunjung. Sebagai sebuah jasa akomdoasi, hotel terdiri dari berbagai jenis sesuai kelas maupun tujuan yang ingin dicapai yang mana akan diuraikan pada sub bab selanjutnya.



Gambar 2. 11 : Ilustrasi *Business Hotel* (Sumber : Tiket.com, 2024)

2.1.4.1. **Klasifikasi Hotel Berdasarkan Tujuan**

Menurut SK Menteri Perhubungan No. 16 Tahun 1977 dalam (Pradaana, 2022), berdasarkan tujuannya, hotel terbagi menjadi beberapa macam, diantaranya:

- a. *Business Hotel* : Sebuah hotel yang mana kepentingan bisnis menjadi nilai utamanya. Umumnya, tipe hotel ini menyediakan fasilitas yang berkaitan dengan kegiatan bisnis seperti *convention hall* dan *meeting room*.
- b. *Tourist Hotel* : Penginapan yang target utamanya berupa wisatawan pada suatu objek wisata.
- c. *Sport Hotel* : Hotel yang bertujuan melayani wisatawan yang akan berolahraga.
- d. *Research Hotel* : Fasilitas penginapan yang diberikan pada tamu yang akan melakukan penelitian di suatu tempat.

2.1.4.2. **Klasifikasi Hotel Berdasarkan Kelas**

Berdasarkan Peraturan Menteri Pariwisata No. 53 Tahun 2013 dalam (Pradaana, 2022) hotel dapat diklasifikasikan dalam beberapa kelas, diantaranya:

- a. Hotel Bintang 1
Jumlah minimum kamar standar sebanyak 15 unit dengan luas minimal 20 m² serta kamar mandi dalam.
- b. Hotel Bintang 2
Jumlah minimum kamar standar sebanyak 20 unit dengan luas minimal 22 m². Kamar suite minimum sebanyak 1 unit dengan luas minimal 44 m². Baik tipe standar maupun suite memiliki kamar mandi dalam.
- c. Hotel Bintang 3
Jumlah minimum kamar standar sebanyak 30 unit dengan luas minimal 24 m². Kamar suite minimum sebanyak 2 unit dengan luas minimal 48 m². Baik tipe standar maupun suite memiliki kamar mandi dalam.
- d. Hotel Bintang 4

Jumlah minimum kamar standar sebanyak 50 unit dengan luas minimal 24 m². Kamar suite minimum sebanyak 3 unit dengan luas minimal 48 m². Baik tipe standar maupun suite memiliki kamar mandi dalam.

e. Hotel Bintang 5

Jumlah minimum kamar standar sebanyak 100 unit dengan luas minimal 26 m². Kamar suite minimum sebanyak 10 unit dengan luas minimal 52 m². Baik tipe standar maupun suite memiliki kamar mandi dalam.

Berdasarkan klasifikasi tersebut, maka hotel bisnis yang akan dirancang termasuk ke dalam hotel bintang 5. Hal ini dikarenakan tujuan perancangan hotel yang berfokus pada tren MICE sehingga membutuhkan fasilitas penunjang yang beragam dan kompleks.

2.1.4.3. Standar Perancangan Hotel Bintang 5

Merujuk informasi menurut (Pradaana, 2022), ada beberapa standar yang wajib terpenuhi dalam perancangan hotel bintang 5, diantaranya adalah:

- a. Jumlah minimal 100 kamar pada hotel bintang 5 untuk keseluruhan kelas standar dengan luas minimal 26 m².
- b. Kamar suite pada hotel berbintang 5 minimal memiliki 4 unit dengan luasan minimal dua kali luas kamar standar atau 52m² dengan standar lain yang mengikuti dengan kamar standar.
- c. Ruang makan pada hotel berbintang 5 minimal memiliki 3 jenis restoran atau ruang makanan yaitu restoran utama, restoran *all day dining* atau *banquete* dan *speciality restaurant*. Dengan ketentuan dimensi 1 tempat duduk adalah 2 m².
- d. *Function Room*.
- e. Tempat parkir kendaraan tamu hotel memiliki kapasitas satu tempat parkir untuk enam kamar hotel.

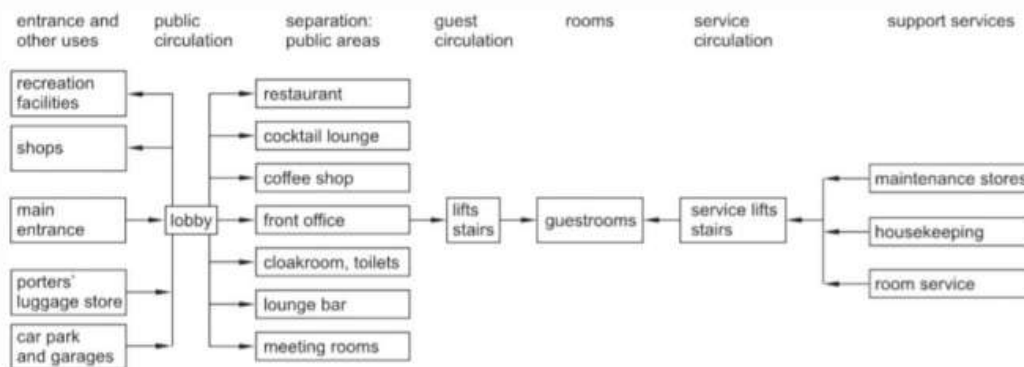
- f. Koridor memiliki dimensi minimal 1,6 m.
- g. Menyediakan 2 sarana olahraga dan rekreasi lainnya yang merupakan pilihan dari : *Fitness center, Sauna, Squash, Game room, Bowling*, atau Tenis.
- h. Pencegahan Bahaya Kebakaran. Hotel menyediakan alat deteksi dini (asap/panas) di setiap ruangan. Hotel juga menyediakan alat pencegah pemadam kebakaran yang terdiri dari *Fire extinguisher, Fire hydrant, Sprinkler system*, dan alat kontrol kebakaran.

2.1.4.4. Organisasi Ruang Hotel Berdasarkan Fungsi Ruang

Berdasarkan informasi menurut (Pradaana, 2022), hotel memiliki fungsi ruang yang beragam mulai dari yang bersifat publik seperti lobby atau restoran hingga yang private seperti unit kamar. Perbedaan fungsi yang signifikan ini tentu membutuhkan perlakuan khusus agar pengunjung tetap merasa nyaman namun alur pergerakan servis tetap bisa berjalan normal. Jika diuraikan, fungsi-fungsi tersebut diantaranya:

- a. Area Publik : ruang umum yang dapat diakses oleh seluruh pengunjung hotel pada umumnya termasuk *lobby, front office* dan *function room*.
- b. Area sewa : area yang disediakan khusus untuk disewakan berbagai keperluan seperti rapat, pernikahan atau kegiatan lainnya.
- c. *Food and Beverage Store Space* : kelompok ruang yang mengurus tentang makanan yang didalamnya terdapat restoran, dapur, dan area penyimpanan makanan.
- d. *General service space* : kelompok ruang yang mengurus operasional hotel yang dilakukan oleh pengelola.
- e. *Guest Room Service* : kelompok ruang yang terdiri atas kamar tidur tamu serta fasilitas pelengkap.
- f. *Recreation and Sport Space* : merupakan kelompok ruang yang bertujuan untuk hiburan bagi pengunjung.

Menurut Adler, dalam (Pradaana, 2022) penataan sirkulasi pada hotel bisa diilustrasikan seperti di bawah ini:



Bagan 2. 1 : Alur Sirkulasi Hotel (Sumber : Adler, dalam (Pradaana, 2022)

2.1.5. Definisi *Communal Space*

Menurut Wellman dan Leighton dalam (Tamariska, Lestari, Septania, & Ulum, 2019), ruang komunal merupakan kebutuhan ruang yang berfungsi sebagai ruang sosial, yaitu sebagai salah satu kebutuhan pokok pemukim untuk mengembangkan kehidupan bermasyarakat. Definisi lainnya menurut Herutomo dalam (Hayuningtyas & Setyowati, 2022), *communal space* adalah bagian dari ruang yang memiliki definisi sebagai wadah yang menampung aktivitas manusia dalam suatu lingkungan yang tidak mempunyai penutup dalam bentuk fisik. Definisi lain menurut (Victoria State Government, 2023) ruang terbuka komunal merupakan area di dalam lahan pribadi yang menyediakan kegiatan rekreasi informal untuk digunakan Bersama oleh penghuni bangunan dan dalam beberapa kasus, pengunjung. Ruang terbuka komunal ini seringkali dimasukkan dalam perancangan:

- a. Pembangunan perumahan dengan kepadatan tinggi
- b. Fasilitas pendidikan
- c. Fasilitas perumahan
- d. Fasilitas pelayanan Kesehatan dan rumah sakit
- e. Bangunan komersial

Ruang komunal ini dapat mencakup *roof terrace*, *courtyard*, *atrium*, *contemplation garden*, taman bermain, ruang bermain, dan lain sebagainya. Merujuk dari sumber yang sama, area terbuka komunal ini dapat berupa area beraspal, rumput, taman, *shelter*, dan juga tempat duduk. Namun ini semua menyesuaikan kembali dengan target pengguna yang dituju.



Gambar 2. 12 : Ilustrasi *Outer Communal Space* (Sumber : Google, 2023)

Berdasarkan target pengguna sesuai lokasi rancangan yang berada di SCBD, maka dominan pengguna berupa kalangan usia produktif (Generasi Z dan Milenial). Sehingga fasilitas ruang komunal yang sesuai untuk karakter pengguna tersebut diantaranya:

- a. Fasilitas duduk komunal & *shelter* (diperlukan untuk beristirahat pejalan kaki, makan atau minum, maupun untuk aktivitas terkait pekerjaan di luar ruangan)
- b. Fasilitas tunggu transportasi *online* (untuk mewadahi kenyamanan pengguna saat jam sibuk baik pagi dan sore hari)
- c. *Smoking area* terpisah (diperlukan karena perilaku merokok dari pekerja SCBD masih tergolong sangat tinggi)
- d. *Multifunction space* (untuk penempatan ornamen saat perayaan hari besar maupun pameran instalasi - diatur dalam peraturan kawasan SCBD, sekaligus bisa digunakan oleh pengunjung saat tidak ada *event* tertentu)
- e. *Connecting space* (area yang berada antara bangunan yang dirancang dengan bangunan existing SCBD untuk tetap menjaga konektivitas & integrasi)

- f. *Pet collaboration space* (diperlukan karena Kawasan SCBD dan sekitarnya tidak memperbolehkan adanya binatang peliharaan)
- g. *Playing space* (masih terdapat beberapa pengguna usia anak-anak sehingga perlu adanya fasilitas bermain)
- h. *Courtyard* (Penghubung dan transisi antara ruang dalam dengan ruang luar - penerapan *urban oasis*)

Fasilitas-fasilitas tersebut diberikan untuk mawadahi kebutuhan dan juga perilaku generasi masa kini yang lebih dinamis, mengedepankan kepraktisan, kemudahan, serta ketersediaan berbagai fasilitas dalam satu tempat yang sama.

2.1.5.1. Peranan *Communal Space*

Menurut Carmona et al (2003:124) dan Parkinson (2012:51) dalam (Tamariska, Lestari, Septania, & Ulum, 2019) mengungkapkan bahwa satu aspek penting ruang publik yang demokratis adalah tersedianya aksesibilitas yang baik. Yang mana hal ini akan mendorong pemanfaatan ruang publik oleh pengguna yang beragam. Adanya aktivitas yang beragam ini menunjukkan bagaimana ruang komunal tersebut bermakna bagi masyarakat.

Menurut Carmona, et al (2008) dalam (Tamariska, Lestari, Septania, & Ulum, 2019), terdiri atas beberapa peranan diantaranya adalah:

- a. Ekonomi :
 - Memberi nilai positif pada properti.
 - Mendorong performa ekonomi regional.
 - Dapat menjadi bisnis yang baik.
- b. Kesehatan :
 - Mendorong masyarakat untuk aktif melakukan gerakan fisik.
 - Mengatasi stress.

c. Sosial :

- Menyediakan ruang bagi interaksi sosial pada segala usia.
- Mengurangi resiko terjadinya kejahatan dan sikap anti-sosial.
- Meningkatkan kehidupan berkomunitas.
- Mendorong terjadinya interaksi antarbudaya.

2.1.5.2. Aspek Penting *Open Communal Space* yang Aman dan Menyenangkan

Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan agar mampu menciptakan ruang terbuka komunal yang aman dan juga menyenangkan bagi pengguna, Menurut (Victoria State Government, 2023) beberapa aspek tersebut diantaranya:

- a. Menyertakan tempat yang mana orang dewasa dan anak-anak dapat berkumpul dan bersosialisasi.
- b. Menyediakan kursi dan meja untuk melayani pertemuan besar.
- c. Menyediakan penerangan untuk mendukung pergerakan yang aman oleh pengguna khususnya saat malam hari.
- d. Menyediakan area lanskap dengan ruang dan volume tanah yang cukup bagi pohon untuk tumbuh.
- e. Menyatukan media penanaman untuk pohon maupun semak dalam satu *container* yang sama.
- f. Mencari tahu fasilitas, salah satunya seperti jalan masuk untuk meminimalkan dampak kebisingan maupun asap kendaraan.

2.1.6. Integrasi MICE (*Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition*) dalam Rancangan

Menurut (Desthiani & Suwandi, 2019) jika suatu wilayah ingin mengembangkan Destinasi MICE, maka setidaknya harus memperhatikan 3A yakni atraksi, aksesibilitas, dan juga amenitas. Untuk mewujudkan 3A tersebut setidaknya perlu dipersiapkan tujuh hal ini, diantaranya adalah:

- a. Fasilitas *meeting* dan konferensi.
- b. Fasilitas pameran.
- c. Dukungan fasilitas *entertainment* termasuk daya tarik wisata alam dan budaya.
- d. Aksesibilitas berupa bandara internasional beserta layanannya.
- e. Fasilitas akomodasi dengan banyak pilihan serta kualitas pelayanan yang prima.
- f. Lingkungan sekitar yang terdapat fasilitas umum serta perbankan dengan keamanan yang terjamin.
- g. Citra destinasi yang baik, mempunyai reputasi, bersih, dan aman.

2.1.6.1. Standar MICE (Khusus untuk *convention* dan *exhibition*)

Menghimpun informasi menurut (Nabilla, 2021), terdapat beberapa standar MICE untuk *convention* maupun *exhibition*, beberapa standar tersebut yakni:

- a. Memiliki ruang utama dengan daya tampung minimal 300 orang dalam satu gedung.
- b. Tersedia fasilitas pendukung seperti *backstage prefunction, exhibition room*.
- c. Luas *prefunction room* sebesar 80% dari ruang utama.
- d. Tersedia ruang kantor dengan fasilitas yang memadai minimal seluas 20 m².
- e. Memiliki area makan dengan luas 60% dari ruang utama.
- f. Tersedia *foyer / lobby*.
- g. Akses tamu dan loading in-out yang terpisah.

Merujuk dari sumber yang sama, berdasarkan jumlah kapasitas yang akan diakomodasi pada hotel (sebanyak 140 kamar atau 280 orang), maka rancangan *convention* yang sesuai adalah *mini convention room* kelas 1 yang mana memuat kapasitas dalam rentang 200 – 300 tamu. *Mini convention room* disini berupa ruang untuk berbagai kegiatan seperti seminar, komite, pertemuan, atau mungkin teater.

2.1.7. Peraturan Kawasan SCBD (*Sudirman Central Business District*)

SCBD sebagai sebuah kawasan terpadu tentu memiliki peraturan pembangunan tersendiri tetapi tetap bertumpu pada peraturan perundang-undangan yang berlaku baik DKI Jakarta maupun Indonesia. Merujuk informasi dari (PT Danayasa Arthatama, 2017), visi Kawasan SCBD adalah “Mewujudkan Kawasan SCBD menjadi sebuah Kawasan Superblok Terkemuka yang Bertaraf Internasional.” Untuk mewujudkan hal tersebut, SCBD memiliki beberapa peraturan yang mencakup berbagai aspek mulai dari pembangunan, aktivitas / kegiatan, hingga aspek teknis seperti utilitas. Namun, yang akan diuraikan pada bab ini akan berfokus pada peraturan yang akan berkaitan erat dengan perancangan dan juga pembangunan baik dari segi arsitektural maupun lanskap. Beberapa peraturan tersebut diantaranya:

a. **Desain** (Bab I: Umum)

Desain wajib memperhitungkan aspek-aspek fungsional, estetika, kekuatan, ekonomi, lingkungan, keselamatan dan kesehatan kerja (K3), dan keamanan yang mengacu pada ilmu pengetahuan dan teknologi, hasil-hasil riset, logika, dan pemikiran-pemikiran maupun desain-desain yang pernah ada sebelumnya.

b. **Konsep Green** (Bab I: Umum)

Konsep green menitikberatkan terciptanya pengembangan dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pemakaian bahan daur ulang atau material yang ramah lingkungan, efisien energi serta sumber daya, mengurangi limbah, polusi, dan degradasi lingkungan, serta berbiaya optimum.

c. **Bangunan dan/atau Fasilitas Pendukung di Lahan Kosong** (Bab II: Lot SCBD)

Pemilik Lot wajib atau dianjurkan membangun minimal bangunan dan/atau fasilitas pendukung di Lahan Kosongnya sebagai berikut :

- **Pos Jaga**

Untuk menjaga keamanan di dalam Lotnya, Pemilik Lot wajib membangun pos-pos jaga yang baik dan memadai. Pos-pos jaga tersebut harus dilengkapi fasilitas-fasilitas penunjangnya termasuk namun tidak terbatas pada ruang jaga, ruang istirahat, dan toilet yang memadai.

- **Lanskap**

Pemilik Lot dianjurkan untuk membuat lanskap yang baik dan memadai, sesuai ketentuan di dalam Peraturan Kawasan SCBD tentang Lingkungan.

- **Pagar**

Pemilik Lot wajib untuk membuat pagar yang baik dan memadai di sekeliling Lotnya. Pagar tersebut harus dirancang sedemikian rupa, terpadu dengan fasilitas pejalan kaki dan lanskap dengan semaksimal mungkin memperhatikan estetika, keamanan, dan keselamatan. Pemilik Lot atau Pengguna tidak dianjurkan membangun pagar masif di sekeliling Lotnya.

- **Akses Masuk dan Keluar Lot**

Lokasi akses masuk dan keluar Lot harus ditempatkan sesuai dengan yang ditetapkan dalam Panduan Rancang Kota Kawasan SCBD. Lokasi akses masuk dan keluar Lot tersebut sedapat mungkin harus ditempatkan jauh dari pertemuan/persimpangan lalu lintas.

- **Papan Nama dan Papan Informasi**

Pemilik Lot diperbolehkan untuk membuat dan memasang papan nama dan papan informasi di dalam Lotnya. Bentuk, ukuran, materi, jumlah, dan lokasi pemasangan papan nama dan papan informasi tersebut harus

dikoordinasikan dan disetujui terlebih dahulu oleh Pengelola Kawasan SCBD. Untuk desain media promosi harus memperhatikan, memenuhi, dan memperhitungkan aspek-aspek estetika, kekuatan konstruksi, lingkungan, keselamatan dan kesehatan kerja serta keamanan.

- **Fasilitas Lalu Lintas Kendaraan dan Pejalan Kaki**

Pemilik Lot wajib memastikan dan mengelola seluruh fasilitas lalu lintas kendaraan dan pejalan kaki, termasuk rambu-rambu dan marka, yang dibangun di dalam Lotnya agar selalu aman, nyaman, bersih, dan dapat berfungsi dengan baik

- **Kantin Karyawan dan Fasilitas Tunggu Pengemudi**

Pemilik Lot wajib menyediakan kantin karyawan dan fasilitas tunggu pengemudi yang layak dan memadai serta memenuhi standar *hygiene* sesuai Peraturan Perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.

- **Fasilitas Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K)**

Pemilik Lot wajib memastikan fasilitas Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) setiap saat dapat berfungsi dengan baik, termasuk namun tidak terbatas pada ketersediaan ruang P3K yang memadai, kelengkapan peralatan-peralatan P3K, personil yang kompeten menangani P3K, dan sistem dan prosedur P3K, sesuai Peraturan Perundang-undangan yang berlaku di Indonesia dan Peraturan Kawasan SCBD tentang Keselamatan dan Kesehatan Kerja.

- **Hiasan Hari-Hari Besar Nasional dan/atau Keagamaan Indonesia**

Untuk memeriahkan dan sebagai bentuk partisipasi dalam memperingati Hari-Hari Besar Nasional dan/atau Keagamaan Indonesia, Pemilik Lot wajib memperindah tampilan bangunan dan fasilitas-fasilitas di dalam Lotnya dengan memasang dekorasi-dekorasi yang menarik yang selaras dengan dekorasi yang dipasang di Ruang Umum Kawasan SCBD.

Selain peraturan terkait dengan arsitektural dan lanskap seperti di atas, terdapat peraturan tertulis lainnya terkait dengan aspek utilitas. Namun, salah satu aspek utilitas yang perlu digarisbawahi yakni mengenai penggunaan air bersih. Merujuk dari (PT Danayasa Arthatama, 2017), penggunaan air bersih pada Kawasan SCBD tidak diperbolehkan menggunakan sumber air tanah. Pemilik Lot wajib menggunakan sumber air bersih yang disediakan oleh pengelola Kawasan SCBD. Akan tetapi, penggunaan air tanah masih dapat dilakukan dengan syarat harus sudah memperoleh izin dari instansi pemerintah yang berwenang.

2.2 Studi Preseden

2.2.1 Gedung Kantor

2.2.1.1 Quay Quarter Tower / 3XN

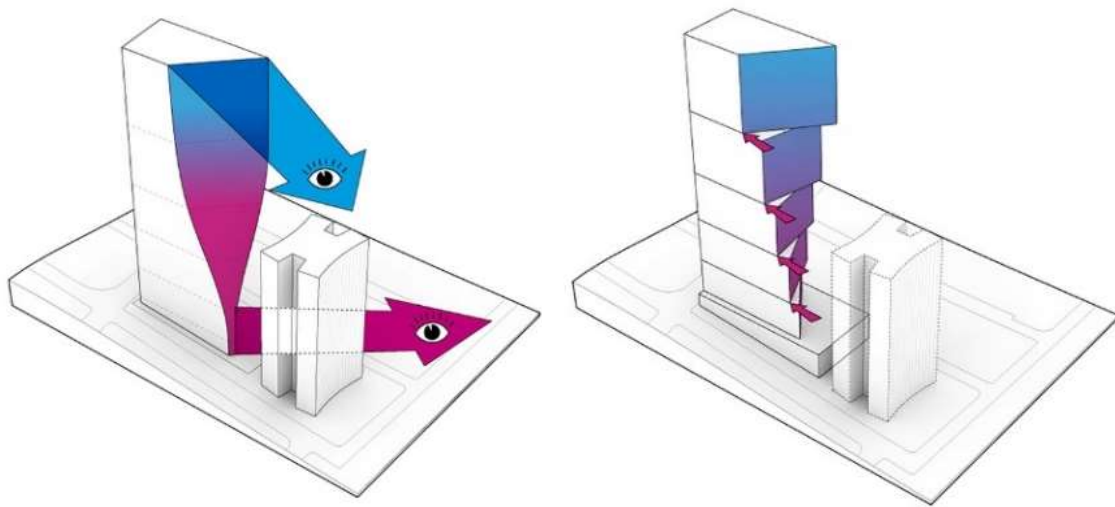
Merujuk referensi dari (Archdaily, 2023), Menara Quay Quarter ini merupakan kompleks perkantoran dan juga retail. Bangunan ini dirancang oleh 3XN Architect dan berada di Kota Sydney, Australia. Bangunan ini “mendaur ulang” bangunan sebelumnya yang bernama AMP center yang mana sudah dibangun sejak tahun 1976. Total luas seluruh lantai bangunan ini mencapai 89.000 meter persegi.



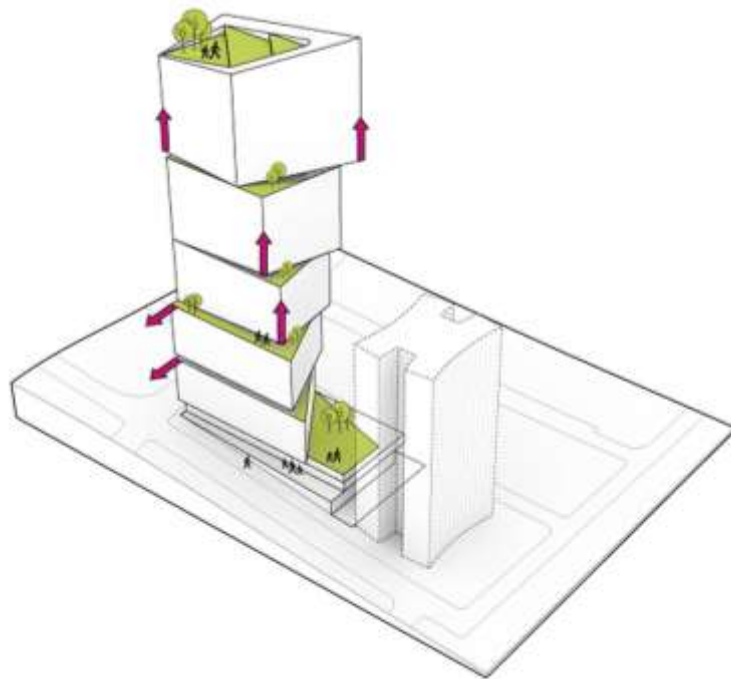
Gambar 2. 13 : Quay Quarter Tower (Sumber : Archdaily, 2023)

Menara Quay Quarter ini mengusung konsep “*vertical village*” baik dari dalam maupun luar bangunan dan

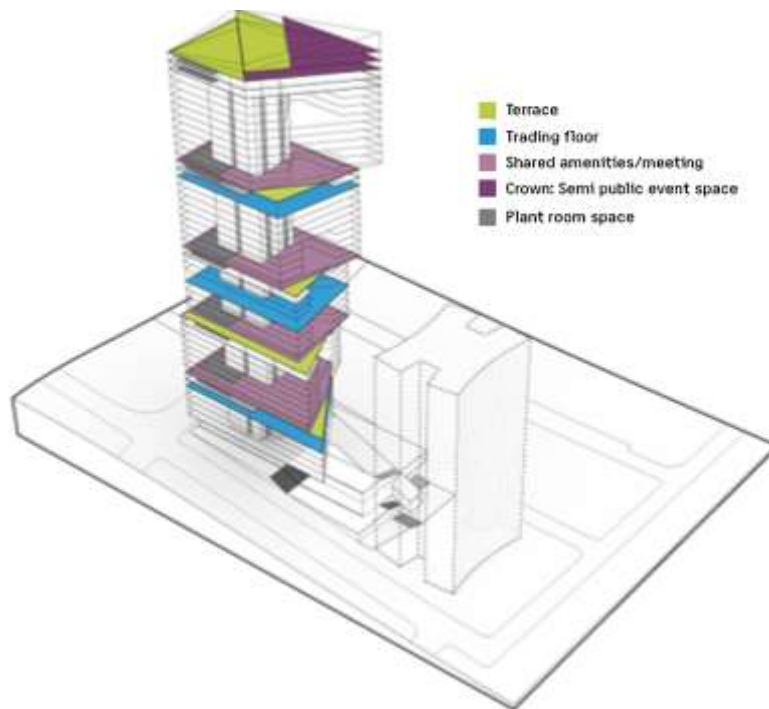
sangat mengutamakan pengalaman ruang pengguna. Bangunan ini tersegmentasi menjadi lima volume dan pada beberapa area terdapat *exterior terrace* yang mana dapat mewadahi pengunjung maupun pekerja yang ingin menikmati udara luar tanpa harus memaksa mereka untuk turun ke lantai dasar ataupun bahkan keluar dari kompleks bangunan. Selain itu, pada *crown bangunan* juga terdapat teras atau ruang yang bisa digunakan untuk menyelenggarakan acara dan bersifat semi publik. Sehingga bangunan ini memberikan banyak opsi bagi pengguna yang beraktifitas di lantai atas untuk bisa berkegiatan di luar ruangan tanpa harus berpindah ke lantai dasar. Dari segi massa bangunan, Menara Quay Quarter Tower ini didesain menghadap dua arah sekaligus sehingga bangunan ini terkesan memiliki dua fasad sekaligus dua view utama ke luar bangunan.



Gambar 2. 14 : Penerapan dua sisi fasad yang menghadap ke dua view pada Menara Quay Quarter (Sumber : Archdaily, 2023)



Gambar 2. 16 : Segmentasi Bangunan dan Peletakkan *Roof Terrace* (Sumber : Archdaily, 2023)



Gambar 2. 15 : Pembagian Zona Lantai pada Menara Quay Quarter (Sumber : Archdaily, 2023)

Beberapa poin penting yang dapat diterapkan dari preseden ini untuk proses perancangan, diantaranya:

- Pemisahan tower menjadi beberapa segmen selain untuk menciptakan bentuk yang tidak monoton juga dapat menghadirkan ruang luar (*roof terrace*).
- Pemanfaatan area *rooftop* untuk kegiatan yang bersifat semi-publik sehingga mampu menjadi nilai jual tersendiri.
- Memiliki fasad yang menghadap ke dua sisi yang mana sesuai dengan tapak rancangan yang juga mengutamakan fasad pada dua sisi berbeda.
- Desain yang modern dengan fasad dominan kaca dengan terdapat skin yang berbentuk geometris namun tetap memiliki pattern menyerupai susunan bata / *brick*.

Preseden Menara Quay Quarter ini dapat mendorong penerapan kantor dengan pendekatan *agile workspace* dengan adanya teras terbuka tambahan pada beberapa lantai dan juga pemanfaatan *rooftop*. Mengingat prinsip *agile workspace* mengutamakan fleksibilitas dalam bekerja, maka perlu disediakan tambahan ruang *outdoor* sehingga bisa menambah opsi lokasi bagi karyawan untuk bekerja maupun berdiskusi dengan rekan kerja. Sehingga, fleksibilitas yang ditekankan tidak hanya pada ruang dalam namun juga ruang luar.

2.2.1.2 Menara BCA (Bank Central Asia) / RTKL Architect Firm

Menghimpun informasi dari (JLL Property, 2023), Menara BCA merupakan sebuah gedung perkantoran yang berada di Jakarta Pusat yang menjadi satu kompleks bangunan *mixed-use* yang dilengkapi dengan pusat perbelanjaan (Grand Indonesia) serta hotel bintang 5 (Hotel Indonesia Kempinski). Bangunan ini terdiri atas 56 lantai yang ditempati sebagai kantor pusat BCA (Bank Central Asia) dan dirancang oleh perusahaan

arsitek RTKL. Bangunan kantor ini berada pada lokasi strategis, dekat dengan Stasiun MRT Bundaran HI, Transjakarta Tosari, maupun Dukuh Atas.



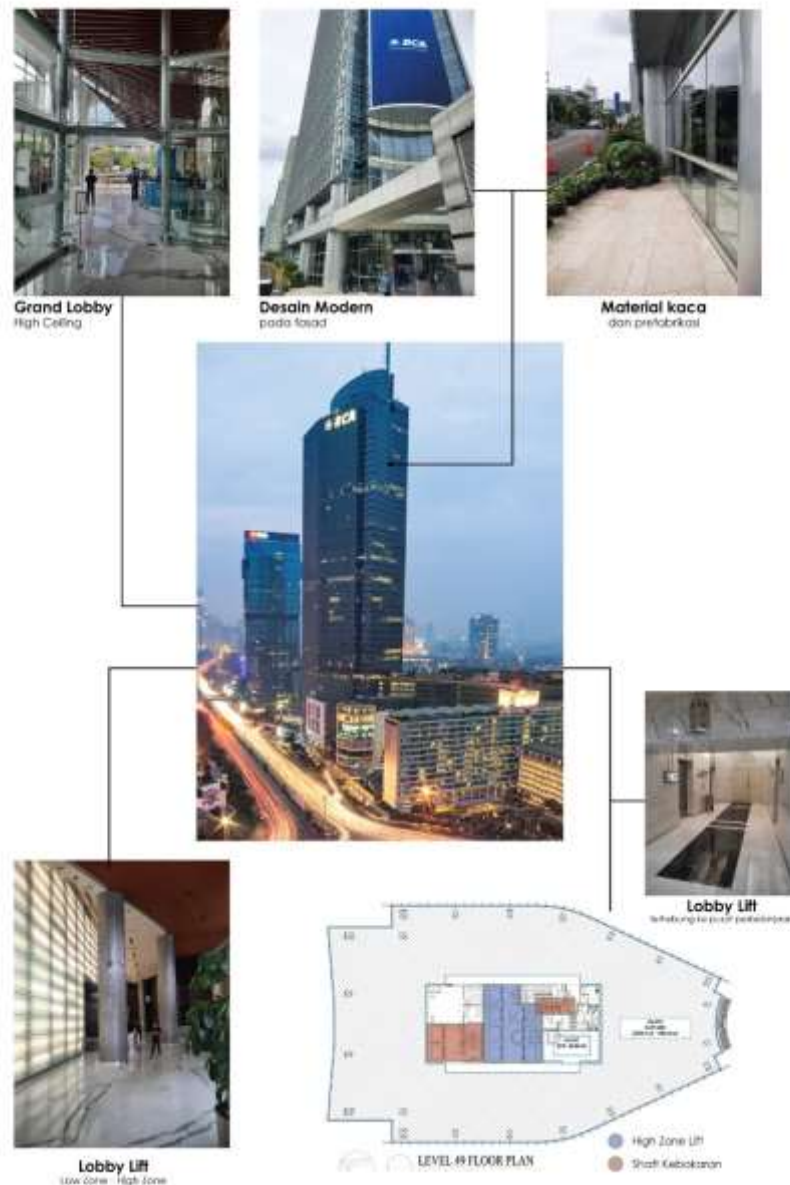
Gambar 2. 17 : Menara BCA, Jakarta Pusat (Sumber : Flokq.com, 2023)

Beberapa poin penting yang diterapkan dari preseden ini adalah :

- Desain fasad yang modern (dominan menggunakan material kaca) dengan dikombinasikan material metal dan prefabrikasi.
- *Grand Lobby* pada area interior dengan ketinggian *ceiling* sekitar 8 meter

- Pemisahan *Lobby Lift* sesuai zona lantai (*low zone-high zone*), dengan menyediakan lift terpisah khusus untuk akses ke pusat perbelanjaan maupun fasilitas lain yang dapat digunakan secara publik
- Penempatan *core* bangunan serta penataan lift maupun shaft kebakaran sesuai luas lantai yang ada (1.990 m²)

SKEMA PENERAPAN PRESEDEN
MENARA BCA (BANK CENTRAL ASIA)



Gambar 2. 18 : Poin Penerapan pada Preseden Menara BCA (Sumber : Olahan Penulis, 2024)

Menara BCA ini dapat menjadi preseden dalam merancang fungsi perkantoran utamanya terkait dengan penerapan desain modern serta penataan ruang dan utilitas spesifiknya pada area core.

2.2.1.3 Unilever Headquarters / Aedas

Merujuk referensi dari (Archdaily, 2017), Kantor Pusat Unilever dirancang oleh Aedas yang dibuka pada 21 Juni. Lokasinya berada di BSD Green Office Park yang merupakan salah satu kawasan perkantoran hijau. Kantor ini menampung seluruh karyawan dari empat kantor terpisah ke dalam satu bangunan yang sama. Luas keseluruhan bangunan ini mencapai 50.477 m² dan terdiri atas lima lantai.



Gambar 2. 19 : Fasad Unilever Headquarters, BSD (Sumber : Archdaily, 2017)

Gedung baru ini dirancang dengan konsep yang mendukung semangat komunitas, kolaborasi, keterlibatan, dan juga *agility*. Perancangan bangunan ini difokuskan untuk melibatkan kerja kelompok maupun individu agar saling berkolaborasi. Secara pembagian zona, empat lantai teratas digunakan sebagai ruang kantor dengan area istirahat sedangkan lantai dasarnya diperuntukkan sebagai fasilitas umum dan juga bersama. Beberapa fasilitas umum yang disediakan diantaranya adalah masjid, ruang makan staf, pusat penitipan anak, pusat kebugaran, salon, hingga aula serbaguna.



Gambar 2. 20 : Skema Denah Lantai Dasar (GF) Grha Unilever (Sumber : Olahan Penulis, 2023)

Seluruh ruang, khususnya terkait ruang kerja saling terkoneksi dengan baik untuk bisa mendorong interaksi. Kantor ini juga memberikan akses cahaya alami dan juga *view* bagi semua karyawan. Untuk menyiasati panas matahari, ditambahkan kisi-kisi bilah aluminium dengan kedalaman bervariasi (menyerupai *shading*) untuk mengurangi perolehan panas. Selain itu, dari segi eksterior, lekukan fasad menciptakan area hijau yang dirancang menjadi dek lanskap yang bisa

dinikmati oleh staff maupun tamu. Keberadaan dek lanskap ini tersebar di berbagai titik sehingga setiap area kerja bisa memiliki koneksi langsung dengan dunia luar.



Gambar 2. 21 : Skema Denah Lantai 2 – 5 Grha Unilever (Sumber : Olahan Penulis, 2023)

Beberapa poin penting yang akan diterapkan dari preseden ini dalam proses perancangan, diantaranya:

- Penataan ruang yang mengedepankan *agility & flexibility* bagi staf dalam bekerja (*open office*).
- Penambahan dek lanskap untuk memberikan koneksi antara ruang luar dan dalam sekaligus memberikan keleluasaan bagi pekerja untuk bekerja/beristirahat di luar ruang.
- Desain fasad yang modern dengan dominannya penggunaan material kaca.
- Interior yang menggunakan warna netral dominan putih untuk memberikan kesan luas dengan beberapa warna aksen seperti coklat.
- Menempatkan retail ataupun fasilitas yang dapat diakses publik serta tamu pada lantai 1 dan area kerja pada lantai di atasnya.

Preseden Unilever Headquarters ini dapat menjadi acuan dalam perancangan fungsi kantor terlebih lagi dengan konsepnya yang sama-sama mengedepankan *agility workspace*. Dengan konsep yang serupa, tentu bangunan ini dapat dijadikan preseden, utamanya dalam menata ruang dalam serta bagaimana mengintegrasikan antar area kerja dan memisahkan area kerja kolaboratif dan area kerja yang lebih tertutup.

2.2.2 *Shopping Center*

2.2.2.1 **Hong Leong City Center / Aedas**

Merujuk referensi dari (Archdaily, 2018), Hong Leong City Center ini dirancang oleh Aedas Singapura yang berlokasi di Suzhou, Tiongkok. Bangunan ini terdiri atas *hotel*, perkantoran, *retail*, dan juga *apartment*. *Hotel*, *apartment*, dan juga kantor berada pada bagian *tower* sedangkan *mall* berada pada bagian podium yang menghubungkan langsung ke *tower*. Setiap *tower* yang dirancang sangat mengutamakan *view* ke luar mengingat fungsinya sebagai residensial dan juga *office*.

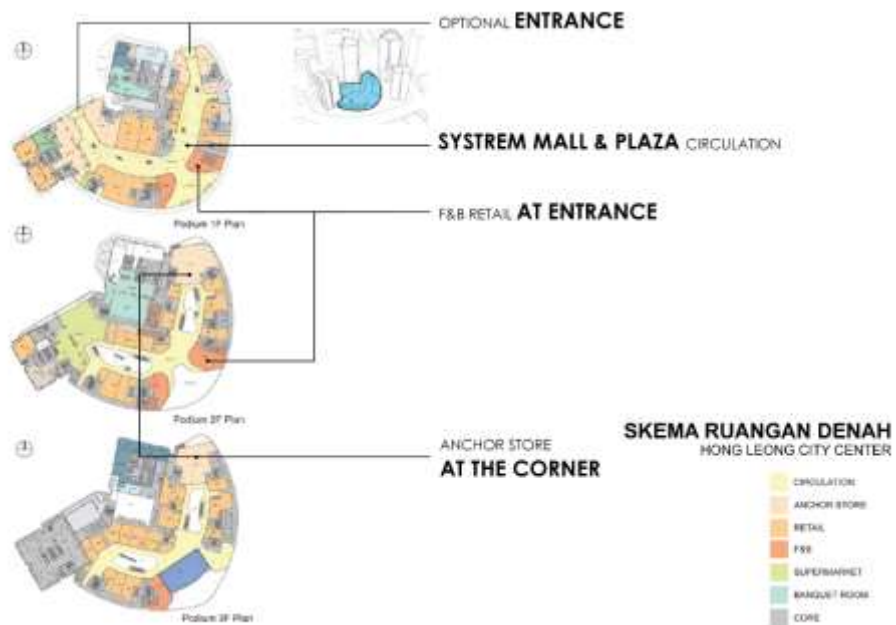


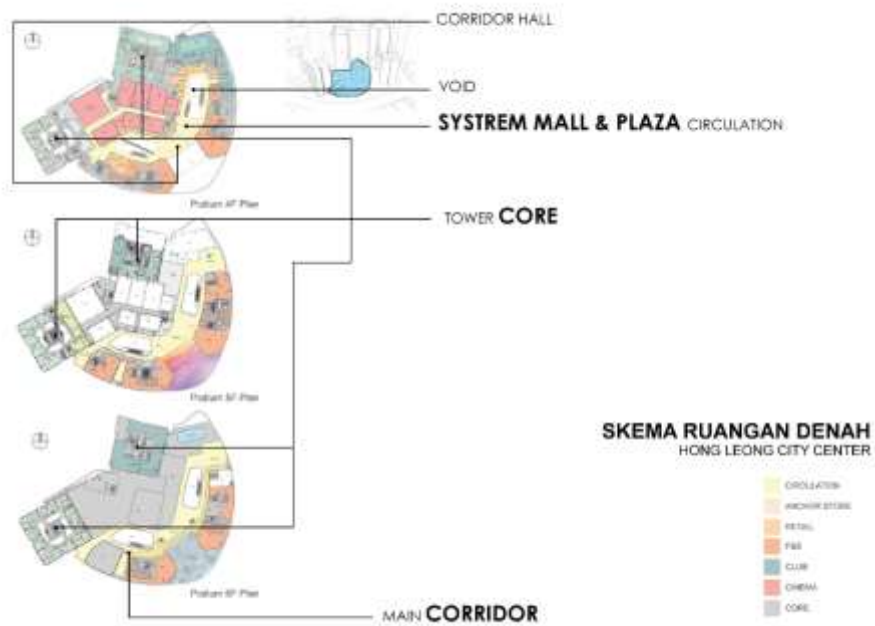
Gambar 2. 22 : Hong Leong City Center (Sumber : Archdaily, 2018)

Secara desain, bangunan ini memiliki bentuk organik yang berkesinambungan dengan lanskap. Akses garis horizontal terlihat mendominasi fasad bangunan ini. Secara akses, bangunan ini sangat mudah diakses mengingat lokasinya berada di sepanjang jalan besar. Bangunan ini terlihat berupaya menjadi pusat gaya hidup bagi segala usia.



Gambar 2. 23 : Fasad Hong Leong City Center (Sumber : Archdaily, 2018)





Gambar 2. 24 : Skema Denah Mall (Podium) Lantai 1 – 6 pada Hong Leong City Center (Sumber : Olahan Penulis, 2023)

Beberapa poin penting yang akan diterapkan dari preseden ini diantaranya:

- Akses desain modern pada fasad namun dengan bentuk yang lebih fleksibel dan tidak kaku.
- Konfigurasi penataan ruang retail dalam *mall* dengan tipe sirkulasi *System Mall*.
- Integrasi antara area perkantoran dengan pusat perbelanjaan (Perkantoran ditempatkan di area belakang retail dengan terdapat koridor untuk menghubungkan *lobby* perkantoran dan *mall*).
- Penetapan jumlah *entrance* masuk lebih dari 1 titik (1 *entrance* utama, 2 *entrance* tambahan).
- Interior yang memadukan beberapa warna sebagai akses (tidak hanya warna netral seperti putih, abu-abu, ataupun coklat).



Gambar 2. 25 : Interior Hong Leong City Center (Sumber : Archdaily, 2018)

Hong Leong City Center ini dapat menjadi preseden yang sesuai khususnya terkait tipologi fungsi bangunan. Secara fungsi, bangunan ini memiliki fungsi yang serupa dengan rancangan penulis. Sehingga setiap fungsi yang ada dapat dipelajari utamanya terkait dengan program ruang dan juga integrasi antara podium sebagai *mall* dengan *tower* sebagai area perkantoran dan residensial. Selain itu secara desain bangunan ini terkesan modern namun dinamis dengan bentuk organiknya namun tetap modern dan simple dengan aksent fasadnya yang dominan hanya berupa garis horizontal.

2.2.2.2 Central Park Mall / Agung Podomoro Land

Central Park Mall merupakan sebuah kompleks bangunan *mixed-use* yang berlokasi di Jakarta Barat yang terdiri atas pusat perbelanjaan, perkantoran, *apartment*, *theme park*, *resort*, dan juga hotel mewah. Merujuk referensi dari (Agung Podomoro, 2023) Bangunan *Mixed-use* ini dikembangkan oleh Agung Podomoro Land dan secara resmi dibuka untuk umum pada tahun 2009 dengan luas area sewa sebesar 119.624 m² dan terdiri atas 9 lantai.

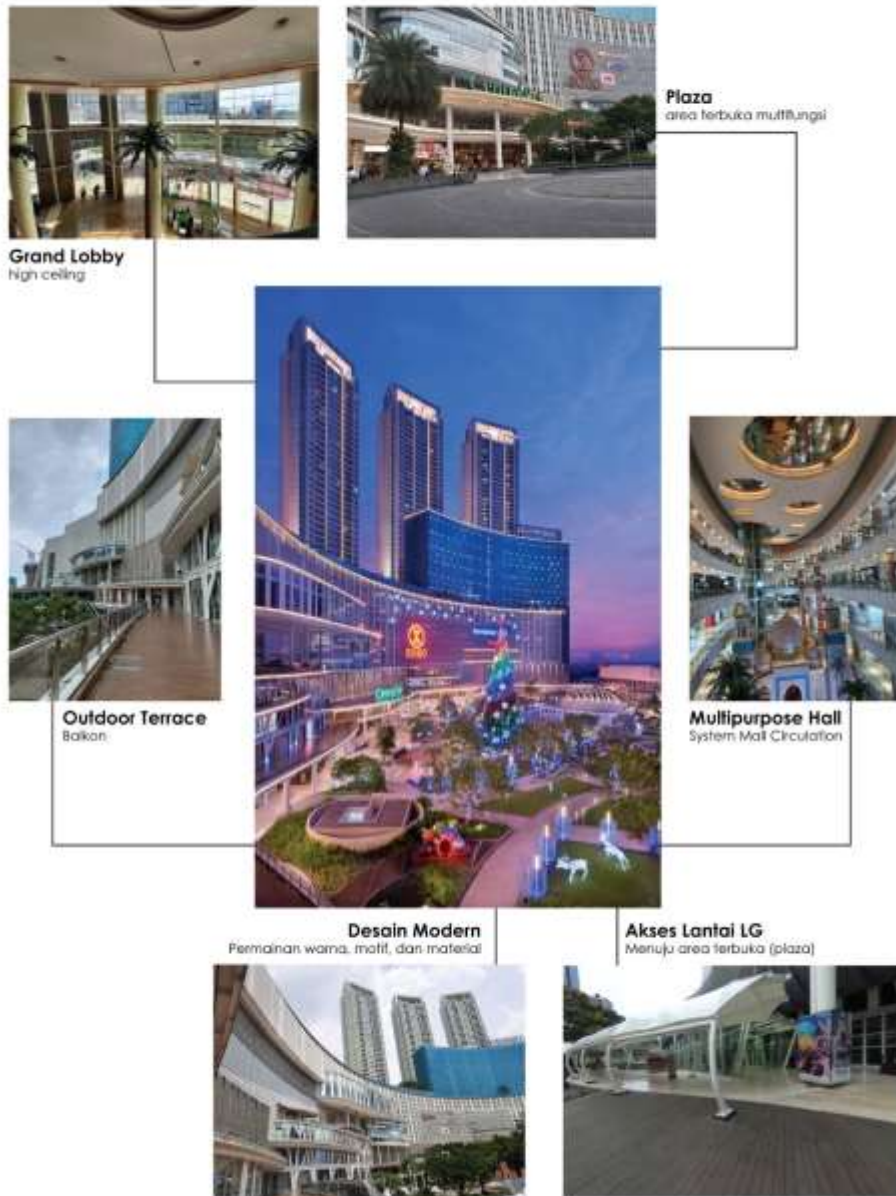


Gambar 2. 26 : Central Park Mall, Jakarta Barat (Sumber : BeritaTrans.com. 2022)

Beberapa poin penting yang dapat diterapkan dari preseden ini dalam rancangan pusat perbelanjaan diantaranya adalah:

- Adanya balkon dan area luar yang memberikan keleluasaan bagi pengunjung untuk berkegiatan di luar ruangan.
- Aksen desain yang modern dengan memadukan berbagai material prefabrikasi.
- Keberadaan area ruang terbuka pada mall yang juga menjadi pusat bagi pengunjung untuk beraktivitas terlebih dengan hewan peliharaan.
- *Grand Lobby* dan *high ceiling* pada interior.
- Penataan retail dan *tenant* dengan menggunakan sistem sirkulasi *System Mall* dengan terdapat beberapa area kosong yang bisa digunakan untuk berbagai kegunaan.
- Pengelompokan toko sesuai zona lantai (*grocery* pada lantai *Lower Ground* (LG), *department store* di setiap lantai, retail yang menyesuaikan dengan level lantai).
- Area LG yang memiliki akses langsung ke area GF terdekat dengan ruang luar (taman).

SKEMA PENERAPAN PRESEDEN CENTRAL PARK MALL



Gambar 2. 27 : Poin Penerapan pada Preseden Central Park Mall (Sumber : Olahan Penulis, 2024)

Preseden Central Park ini di dipilih untuk memberikan acuan bagi penulis dalam perancangan, utamanya terkait aksen desain yang modern, program ruang pada bangunan *mall*, serta integrasinya dengan area terbuka yang dirancang.

2.2.3 *Business Hotel*

2.2.3.1 **Menara Trembesi / Airmas Asri Architect**

Menara Trembesi merupakan bangunan *mixed-use high rise* yang berlokasi di BSD, Tangerang Selatan. Bangunan ini dirancang oleh Airmas Asri Architect dan terdiri atas 29 lantai. Fungsi utama dari rancangan ini adalah hotel dan perkantoran dengan terdapat beberapa fasilitas penunjang berupa hiburan dan rekreasi tambahan seperti *fitness center*, kolam renang, retail, dan juga lapangan olahraga.

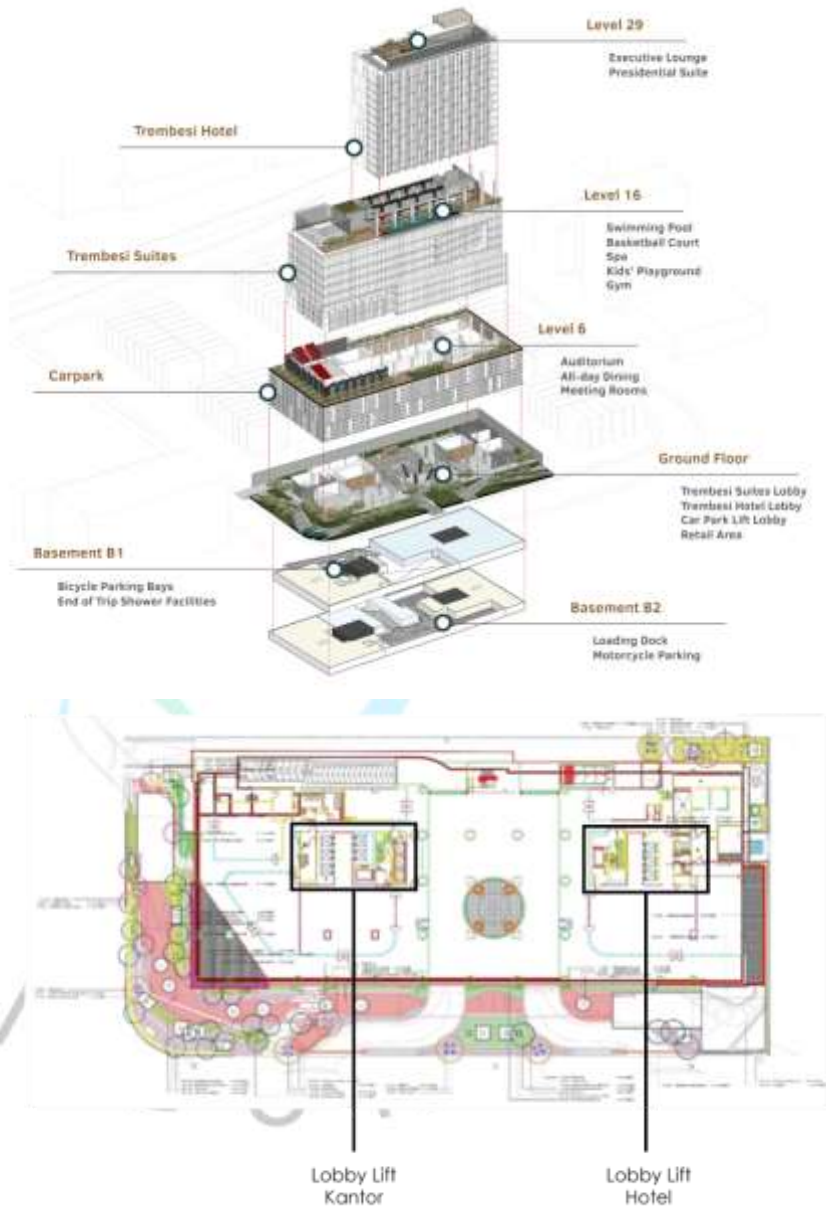


Gambar 2. 28 : Trembesi Tower, BSD (Sumber : Airmas Asri Architect, 2023)

Beberapa poin pembelajaran yang diperoleh dari preseden ini, diantaranya :

- a. Pembagian zona lantai sesuai tipe kamar (semakin tinggi, unit hotel semakin luas dan mahal).
- b. Penempatan fasilitas-fasilitas penunjang pada lantai dasar.

- c. Penempatan *core* bangunan dan konfigurasinya dengan unit-unit yang ada.
- d. Penentuan letak *shaft plumbing* pada unit kamar beserta dimensi yang dibutuhkan.
- e. pemisahan zona lift akses untuk kantor dan hotel.



Gambar 2. 29 : Skema Preseden Menara Trembesi (Sumber : thetrembesi.com dan olahan penulis, 2023)

Pembelajaran yang diambil dari preseden Menara Trembesi ini lebih berfokus pada tata letak dan juga program

ruang yang mana dapat menjadi acuan dalam menyusun konfigurasi denah bangunan dengan tipologi bangunan hotel / *hospitality*.

2.2.3.2 **Intercontinental Jakarta Pondok Indah / Hirsch Bedner Associates**

Intercontinental merupakan hotel bisnis bintang 5 yang masih tergolong baru di Jakarta. Lokasinya berada di Jakarta Selatan yakni tergabung dalam satu kompleks pusat perbelanjaan Pondok Indah Mall. Hotel ini dirancang oleh Hirsch Bedner Associates yang mana merupakan perusahaan desain perhotelan internasional amerika yang didirikan tahun 1965 di Santa Monica, California.



Gambar 2. 30 : Intercontinental Jakarta Pondok Indah (Sumber : homecare24.id, 2023)

Beberapa poin pembelajaran yang diperoleh dari preseden ini, diantaranya :

- a. Fasilitas penunjang MICE (*meeting* dan *event*) dengan tipe yang bervariasi seperti *Grand Ballroom*, *Meeting room*, *the studio*, dan lain-lain.

- b. Hotel yang juga terkoneksi dengan pusat perbelanjaan (Pondok Indah Mall).
- c. Nuansa interior yang terkesan elegan dengan permainan warna netral seperti putih dan coklat dengan dipadukan beberapa warna aksen.
- d. Menonjolkan *view* dengan menghadirkan jendela berukuran lebar pada unit kamar.



Gambar 2. 31 : Interior Kamar Suites Intercontinental Jakarta Pondok Indah (Sumber : jakartapondokindah.intercontinental.com, 2023)

2.2.4 *Outer Communal Space*

2.2.4.1 **Mega Foodwalk / FOS Architect**

Merujuk informasi dari (Archdaily, 2018), bangunan Mega Foodwalk ini dirancang oleh FOS Architect yang berlokasi di Thailand. Bangunan ini mengusung konsep utama menghubungkan kehidupan perkotaan dan alam. Hal ini bisa terlihat pada ruang terbuka yang sangat menyatu dengan bangunan ini serta banyaknya jumlah jalan setapak yang dihadirkan serta adanya perpaduan elemen air pada ruang terbukanya. Ruang terbuka pada bangunan ini dirancang

berundak dengan level yang berbeda serta ditambahkan beberapa ornamen alam sehingga membuat pengunjung merasakan suasana alami meskipun secara lokasi, bangunan ini berada di tengah perkotaan.

Yang akan menjadi fokus dari preseden ini memang pada area ruang terbukanya, yang mana mampu memberikan berbagai fasilitas seperti tempat berkumpul, tempat ber duduk santai namun secara tidak langsung juga dapat menjadi area bermain bagi anak-anak. Penataan ruang tersebut semakin disempurnakan dengan pengaturan suasana yang alami, sehingga memberikan kesan tersendiri bagi pengunjung. Konsep ruang terbuka pada bangunan ini juga dapat diaplikasikan demi menunjang konsep *urban oasis*. Permainan sirkulasi, penataan ruang, dan juga kombinasi berbagai elemen lanskap merupakan beberapa poin penting dari preseden ini yang dapat diterapkan.



Gambar 2. 32 : Mega Foodwalk (Sumber : Archdaily, 2018)

Dengan demikian, beberapa poin penting yang dapat diterapkan dari preseden ini dalam proses perancangan *outer communal space* diantaranya adalah:

- Desain jalan setapak yang menggunakan dek kayu dengan dikelilingi berbagai elemen lanskap seperti vegetasi, bebatuan, dan juga elemen air.

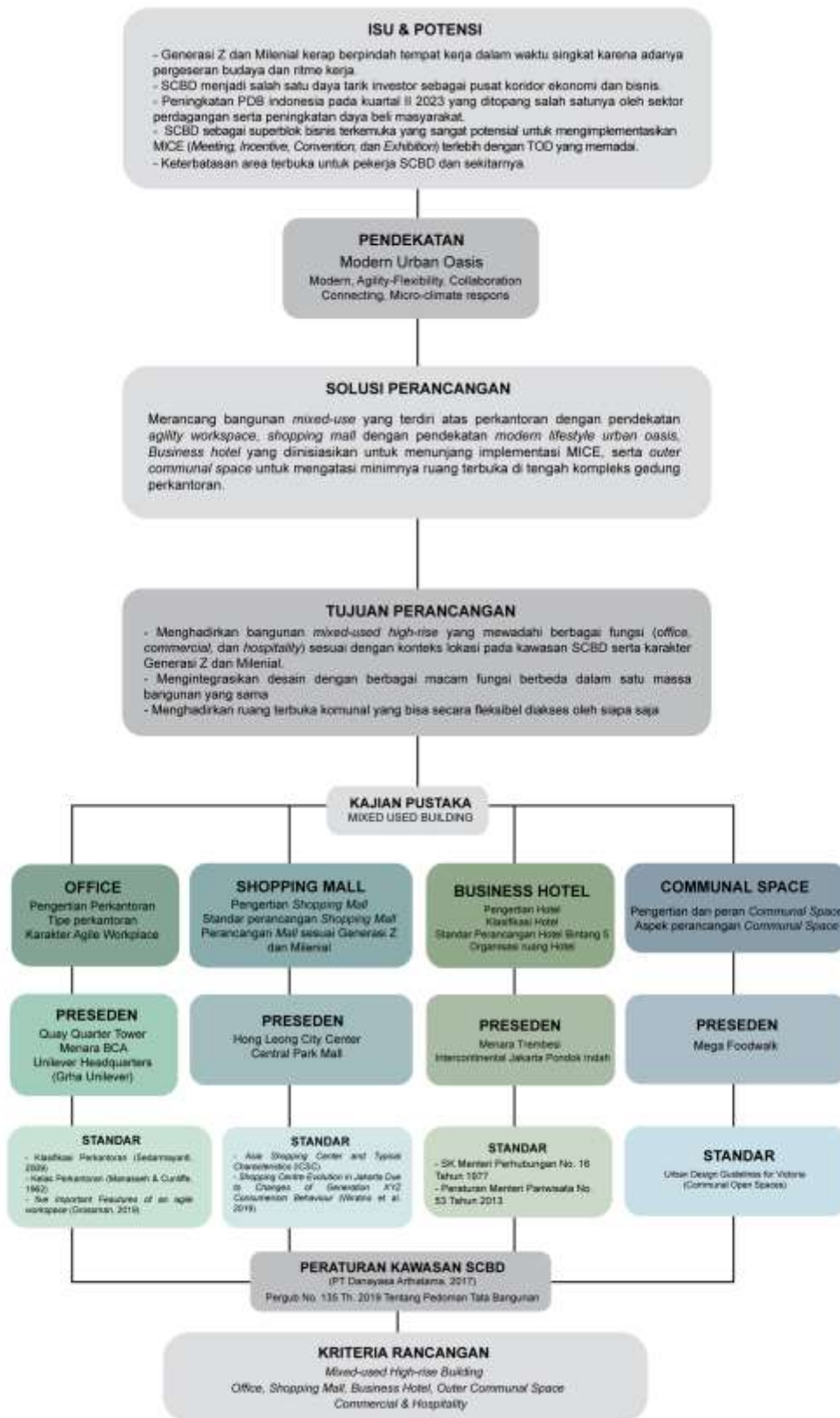
- Penempatan plaza di bagian tengah bangunan yang seolah menjadi center ataupun pusat aktivitas di luar ruang dan dapat digunakan untuk berbagai acara maupun kegiatan.
- Area duduk yang berada dekat dengan plaza sehingga bisa menjadi area tunggu sekaligus untuk mengawasi anak-anak yang bermain.
- Adanya peneduh atap sehingga membuatnya bersifat semi-outdoor dan tetap bisa digunakan dalam berbagai kondisi cuaca / iklim.



Gambar 2. 33 : Skema *Open Space* pada Mega Foodwalk (Sumber : Olahan Penulis, 2023)

2.3 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan hasil kajian teori serta beberapa studi preseden yang sudah diuraikan pada sub bab sebelumnya, diperoleh kerangka pemikiran yang mengaitkan antara isu permasalahan yang ada, konsep besar rancangan, hingga fungsi bangunan yang ditawarkan sebagai solusi dari isu yang ada (Gambar 2.34).



Gambar 2. 34 : Kerangka Pemikiran (Sumber : Olahan Penulis, 2024)

2.4 Kriteria Rancangan

a. Office Tower (Perkantoran)

No.	KOMPONEN	TEORI	PRESEDEN	KRITERIA
1.	Klasifikasi Perkantoran	2.1.1.2. Jenis Perkantoran 2.1.1.3. Klasifikasi Kelas Perkantoran	-	a) Tipe perkantoran termasuk dalam <i>commercial office</i> yang mana menggunakan sistem sewa dan dapat dijual-beli. b) Termasuk dalam kantor kelas premium yang mana memiliki luas lebih dari 20.000 m ² serta berada di kawasan <i>Central Business District</i> .
2.	Aspek Agile Workplace	2.1.2.2. Karakter Rancangan Agile Workspace	Unilever Headquarters (Grha Unilever)	a) Mengusung tipe <i>open plan office</i> dengan beberapa fasilitas penunjang seperti: - <i>Quiet Spaces</i> - <i>Breakout Areas</i> - <i>Flexible Furnitures</i> - <i>Resource Station</i> - <i>Roof Terrace</i> - Ruang Rapat - Area makan & Istirahat - <i>Pantry</i> - Ruang tunggu tamu
3.	Layout	2.1.1.4. Klasifikasi Kantor Berdasarkan Bentuk Ruang 2.1.2.2. Karakteristik Rancangan Agile Workspace	Unilever Headquarters (Grha Unilever) Menara BCA	a) Menggunakan tipe <i>open plan office</i> dengan beberapa fasilitas penunjang yang mendukung <i>flexibility</i> dan <i>agility working</i> dengan luas seluruh lantai kantor sekitar 47.320 m ²
4.	Service Core	-	Menara BCA	a) Menyediakan <i>lift</i> dan <i>lobby lift</i> sesuai zona lantai (<i>low zone-high zone</i>). b) Menempatkan saf kebakaran (<i>lift, lobby, dan tangga kebakaran</i>) sesuai dengan luasan lantai. Luas lantai > 2000 m ² = 3 saf
5.	Konteks Massa Bangunan	-	Quay Quarter Tower	Membentuk massa bangunan dengan pertimbangan berupa : - Segmentasi bangunan setiap beberapa lantai untuk menyediakan <i>roof terrace</i> - Massa bangunan yang memiliki dua sisi fasad dan menghadap ke dua <i>view</i> sekaligus (Gerbang Kawasan SCBD dan Jl. Jenderal Sudirman).

6.	Selubung / Fasad	-	Quay Quarter Tower Menara BCA	<ul style="list-style-type: none"> - Selubung bangunan yang disertai dengan shading untuk menunjang estetika serta menyaring cahaya matahari. - Menambahkan balkon / <i>roof terrace</i> untuk menunjang karakter <i>Agile Workspace</i>. - Material dominan kaca dan metal untuk memperkuat kesan modern sesuai Kawasan SCBD.
----	------------------	---	-------------------------------	---

Tabel 2. 2 : Kriteria Perancangan Perkantoran (Sumber : Olahan Penulis, 2024)

b. *Shopping Mall* (Pusat Perbelanjaan)

No.	KOMPONEN	TEORI	PRESEDEN	KRITERIA
1.	Klasifikasi <i>Shopping Mall</i>	2.1.3.1. Klasifikasi <i>Shopping Center</i>	-	<p>Tipe shopping center / mall yang tergolong dalam kategori sub regional dengan rentang luasan 18.500 m² s.d 46.451 m². Beberapa fasilitas yang dihadirkan yakni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Supermarket</i> - <i>Hypermarket</i> - <i>General merchandise store</i> - <i>Small department store</i>
2.	Elemen <i>Shopping Mall</i>	2.1.3.2. Elemen <i>Shopping Center</i>	-	<p>Beberapa elemen dasar dalam desain <i>shopping mall</i> yakni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Hardware</i> (kemudahan akses, tata letak pertokoan). - <i>Software</i> (Fasilitas penunjang seperti lift, toilet, bank, ATM, serta keberadaan <i>anchor tenant</i>). - <i>Brainware</i> (manajemen gedung serta promosi dan publikasi).
3.	Standar <i>Shopping Mall</i> Sesuai Generasi Z dan Milenial	2.1.3.4. Pengaruh Generasi Z dan Milenial terhadap Rancangan Pusat perbelanjaan	<ul style="list-style-type: none"> - Hong Leong City Center - Central Park Mall 	<ul style="list-style-type: none"> - Penerapan unsur modernisme pada fasad - Tata ruang sesuai dengan pola perilaku generasi Z (menempatkan tenant F&B pada berbagai titik area). - Variasi toko dan konsep baru pada interior - Fasilitas penunjang wajib (ATM, AC, Lift, fasilitas anak, bank, dsb.) - Ruang terbuka makan & minum - Anchor tenant dengan konsep yang lebih modern. - Sirkulasi berupa <i>System Plaza</i> dengan koridor utama serta <i>tenant / stall</i> pada area koridor.
4.	Layout	2.1.3.3. Sistem Sirkulasi <i>Shopping Center</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Hong Leong City Center - Central Park Mall 	<ul style="list-style-type: none"> - Penerapan sistem sirkulasi dengan pola <i>System Plaza</i> disertai beberapa stall pada

				area koridor untuk membuat area koridor tetap interaktif serta sesuai dengan Generasi Z.
5.	Massa Bangunan	-	Hong Leong City Center	Massa bangunan yang berorientasi menghadap Gerbang Kawasan serta dengan bentuk <i>curved</i> untuk mengurangi kesan monoton.
6.	Selubung / Fasad	2.1.3.4. Pengaruh Generasi Z dan Milenial terhadap Rancangan Pusat perbelanjaan	-Hong Leong City Center - Central Park Mall	Menggunakan fasad yang dominan berupa elemen horizontal, vertikal, maupun diagonal dengan permainan maju-mundur membentuk <i>shading</i> yang bisa melindungi dari panas matahari dengan tetap memberikan kesan modern sesuai karakter target pasar yang dituju.

Tabel 2.3 : Kriteria Perancangan *Shopping Mall* (Sumber : Olahan Penulis, 2024)

c. *Business Hotel*

No.	KOMPONEN	TEORI	PRESEDEN	KRITERIA
1	Klasifikasi Hotel	2.1.4.1. Klasifikasi Hotel Berdasarkan Tujuan 2.1.4.2 Klasifikasi Hotel Berdasarkan Kelas	-	- Merancang hotel bisnis dengan kelas bintang 5 yang mana mampu menyediakan minimum 100 kamar kelas standar dan 4 kamar kelas suite.
2	Standar Hotel Bintang 5	2.1.4.3. Standar Perancangan Hotel Bintang 5	-	- Jumlah minimal 100 kamar pada hotel bintang 5 untuk keseluruhan kelas dengan luas standar minimal 26 m ² - Kamar suite pada hotel berbintang 5 minimal memiliki 4 kamar tidur suite dengan luasan minimal dua kali luas kamar standar atau 52m ² dengan standar lain yang mengikuti dengan kamar standar. - Ruang makan pada hotel berbintang 5 minimal memiliki 3 jenis restoran atau ruang makanan yaitu restoran utama, restoran all day dining atau banquette dan speciality restaurant. Dengan ketentuan dimensi 1 tempat duduk adalah 2 m2. - Function Room - Tempat parkir kendaraan tamu hotel dengan ketentuan satu tempat parkir untuk enam kamar hotel. - Koridor memiliki dimensi minimal 1,6 m. - Hotel menyediakan minimal 2 sarana olahraga dan rekreasi lainnya yakni Fitness center dan Sauna - Pencegahan Bahaya Kebakaran. (Fire extinguisher, Fire hydrant, Sprinkler system, dan Alat control kebakaran)
3	Layout (Konfigurasi ruang)	2.1.4.4. Organisasi Ruang Hotel Berdasarkan Fungsi Ruang	Menara Trembesi	- Memisahkan lobby lift untuk akses kantor dan hotel. - Menempatkan area sewa (retail) maupun restoran pada lantai dasar. - Meletakkan area penunjang (<i>convention room</i> ,

				<p><i>meeting room, fitness, sauna</i> pada 1 - 2 lantai khusus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menempatkan <i>shaft plumbing</i> pada setiap unit kamar.
4	Zoning lantai (Berdasarkan tipe unit)	-	Menara Trembesi	<p>Menempatkan harga unit sesuai dengan ketinggian lantai.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Unit standar (harga termurah) ditempatkan di lantai bawah tanpa akses balkon - Unit Deluxe (harga menengah) ditempatkan di lantai yang lebih tinggi dengan diberikan akses balkon pada masing-masing unit - Unit Suite (harga premium) ditempatkan di rooftop podium menyerupai <i>seperated villas</i> yang full terakses dengan ruang luar.
5	Interior	-	Intercontinental Jakarta Pondok Indah	<ul style="list-style-type: none"> - Menghadirkan nuansa interior dengan warna netral yang dipadukan dengan beberapa warna aksen - Menyediakan jendela besar pada unit kamar untuk menunjang <i>view</i>. - Menyediakan kamar mandi dalam setiap unit - Menyesuaikan kelengkapan furniture sesuai tipe unit (tipe suite menjadi yang terlengkap).

Tabel 2. 4 : Kriteria Perancangan *Capsule & Cabin Hotel* (Sumber : Olahan Penulis, 2024)

d. *Outer Communal Space*

No.	KOMPONEN	TEORI	PRESEDEN	KRITERIA
1.	Fasilitas Communal Space	2.1.5.2. Aspek penting <i>Open Communal Space</i> yang aman dan menyenangkan	-	<p>Menghadirkan beberapa fasilitas sesuai target pengguna, diantaranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> Fasilitas duduk komunal & shelter (diperlukan untuk beristirahat pejalan kaki, makan atau minum, maupun untuk aktivitas terkait pekerjaan di luar ruangan) Fasilitas tunggu transportasi online (untuk mewedahi kenyamanan pengguna saat jam sibuk baik pagi dan sore hari) Smoking area terpisah (diperlukan karena perilaku merokok dari pekerja SCBD masih tergolong sangat tinggi) Multifunction space (untuk penempatan ornamen saat perayaan hari besar maupun pameran instalasi - diatur dalam peraturan kawasan SCBD, sekaligus bisa digunakan oleh pengunjung saat tidak ada event tertentu) Connecting space (area yang berada antara bangunan yang dirancang dengan bangunan existing SCBD untuk tetap menjaga konektivitas & integrasi) Playing space (masih terdapat beberapa pengguna usia anak-anak sehingga perlu adanya fasilitas bermain) Courtyard (Penghubung dan transisi antara ruang dalam dengan ruang luar - penerapan urban oasis)
2.	Layout dan Sirkulasi	-	Mega Foodwalk	<ul style="list-style-type: none"> - Desain jalan setapak yang menggunakan dek kayu dengan dikelilingi berbagai elemen lanskap seperti vegetasi, bebatuan, dan juga elemen air. - Penempatan plaza di bagian tengah bangunan yang seolah menjadi center ataupun pusat aktivitas di luar ruang dan dapat digunakan untuk berbagai acara maupun kegiatan. - Area duduk yang berada dekat dengan plaza sehingga bisa menjadi area tunggu sekaligus untuk

				mengawasi anak-anak yang bermain. - Adanya peneduh atap sehingga membuatnya bersifat semi-outdoor dan terlindungi dari berbagai kondisi cuaca / iklim.
--	--	--	--	---

Tabel 2. 5 : Kriteria Perancangan *Outer Communal Space* (Sumber : Olahan Penulis, 2024)

2.4.1. Program Ruang

2.4.1.1. Office (Perkantoran)

No.	Ruang	Kapasitas (orang)	Sirkulasi	Indikator	Besaran Ruang		Akumulasi	Sumber
					Standar (m2)	Analisis		
1	<i>Open Plan Office Type A</i>	50	0,3	Orang	3,07	153,5	346	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
				Meja & Kursi (1,43 x 1,56 m)	2,24	112		
2	<i>Open Plan Office Type B</i>	40	0,3	Orang	3,07	122,8	277	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
				Meja & Kursi (1,43 x 1,56 m)	2,24	89,6		
3	<i>Open Plan Office Type C</i>	30	0,3	Orang	3,07	92,1	208	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
				Meja & Kursi (1,43 x 1,56 m)	2,24	67,2		
4	<i>Open Plan Office Type D</i>	20	0,3	Orang	3,07	61,4	139	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
				Meja & Kursi (1,43 x 1,56 m)	2,24	44,8		
5	Ruang Kolaboratif	30	0,3	Orang	3,07	92,1	144	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
				Meja & Kursi	1,82	18,2		
6	Ruang Rapat	15	0,3	Orang	3,07	46,05	71	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
				Meja & Kursi (5 x 1,7 m)	8,5	8,5		
7	<i>Breakout room</i>	10	0,3	Orang	3,07	30,7	103	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
				Meja & Kursi	2,24	22,4		
				Lemari	2,6	26		
8	Nursery Room	4	0,3	Orang	3,07	12,28	24	Neufert Data Arsitek
				Sofa (2,28 x 1 m)	2,28	4,56		

				Meja (1,2 x 0,6 m)	0,72	1,44		Perhitungan sendiri
9	Pantry	10	0,3	Orang	3,07	30,7	45	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Island (1,02 x 2,3 m)	2,346	2,346		
				Cabinet (0,6 x 2,4 m)	1,44	1,44		
10	Area Makan dan Istirahat	30	0,3	Orang	3,07	92,1	154	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
				meja 10 orang	7,4	7,4		
				meja 5 orang	4,8	9,6		
				meja 4 orang	3,5	7		
				meja 2 orang	1,6	1,6		
11	Roof Terrace	20	0,3	Orang	3,07	61,4	88	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Bench (2 x 0,4 m)	0,8	5,6		
12	Printing, Fax, dan Fotokopi	5	0,3	Orang	3,07	15,35	36	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Meja & kursi	2,24	11,2		
				Mesin Fotokopi	0,4	0,8		
13	Gudang makanan	2	0,3	Orang	3,07	6,14	32	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
				Lemari	2,6	18,2		
14	Gudang barang dan alat	2	0,3	Orang	3,07	6,14	32	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
				Lemari	2,6	18,2		
15	Toilet wanita	5	0,2	Bilik (1,94 x 1 m)	1,94	9,7	14	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
				Wastafel (1,35 x 1,45)	1,96	1,96		
16	Toilet Pria	4	0,2	Bilik	1,94	7,76	13	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Wastafel	1,96	1,96		
				Urinoir	0,2	0,8		
17	Musholla	10	0,3	Area Sholat	1,2	12	22	Studi Preseden Google
				Wudhu Pria	1,2	2,4		
				Wudhu Wanita	1,2	2,4		
TOTAL			Sirkulasi 30%			2272,4		

Tabel 2. 6 : Program Ruang Perkantoran (Sumber : Olahan Penulis, 2024)

2.4.1.2. Service Core

No.	Ruang	Kapasitas (orang/ unit)	Sirkulasi	Indikator	Besaran Ruang		Akumulasi	Sumber
					Standar (m ²)	Analisis		
1	Lift Pengunjung + Lobby Lift (Low Zone)	6	-	Pit Lift (3,2 x 3,7 m)	11,84	71,04	108	Studi Preseden Mitsubishi Elevator
				Lobby Lift (10,2 x 3,5 m)	36	36		
2	Lift Pengunjung + Lobby Lift (High Zone)	6	-	Pit Lift (3,2 x 3,7 m)	11,84	71,04	108	Studi Preseden Mitsubishi Elevator
				Lobby Lift (10,2 x 3,5 m)	36	36		
4	Lift VIP + Lobby	1	-	Pit Lift (3,2 x 3,7 m)	11,84	11,84	23	Studi Preseden Mitsubishi Elevator
				Lobby Lift (3,7 x 3 m)	11,1	11,1		
5	Shaft Kebakaran	2	0,3	Fire Lift	11,84	11,84	102	Studi Preseden
				Smoke Stop Lobby (3,2 x 3,7 m)	11,84	11,84		
				Tangga Kebakaran (5,4 x 2,4 m)	12,96	12,96		
				Shaft pipa kebakaran (3,2 x 0,8)	2,56	2,56		
6	Lift service + Lobby Lift	1	-	Pit Lift (3,2 x 3,7 m)	11,84	11,84	48	Studi Preseden Mitsubishi Elevator
				Lobby Lift (3,2 x 3,7 m)	11,84	11,84		
7	Shaft Elektrikal	1	-	Shaft (2,7 x 0,6)	1,62	1,62	1,62	Studi Preseden
8	Shaft Air Bersih	1	-	Shaft (2,7 x 0,6)	1,62	1,62	1,62	Studi Preseden
9	Shaft Air kotor dan Bekas	1	-	Shaft (2,7 x 0,6)	1,62	1,62	1,62	Studi Preseden
10	Shaft Air Hujan	1	-	Shaft (2,7 x 0,6)	1,62	1,62	1,62	Studi Preseden
11	Shaft HVAC	1	-	Shaft (2,7 x 0,6)	1,62	1,62	1,62	Studi Preseden
12	Ruang Panel	1	-	Ruang (2 x 2,5 m)	5	5	5	Studi Preseden

13	Ruang ME	1	-	Ruang (1,8 x 2,8)	5,04	5,04	5,04	Studi Preseden
14	Janitor	1	-	Ruang (1,8 x 1 m)	1,8	1,8	1,8	Studi Preseden
TOTAL				Sirkulasi 30%			408,94	

Tabel 2. 7 : Program Ruang *Service Core* Kantor (Sumber : Olahan Penulis, 2024)

2.4.1.3. Shopping Mall

No.	Ruang	Kapasitas (orang/ unit)	Sirkulasi	Indikator	Besaran Ruang		Akumulasi	Sumber
					Standar (m2)	Analisis		
1	Retail kelas A (Ground Floor)	50	0,3	Orang	3,07	153,5	305	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Rak retail 1 sisi (1,25 x 0,7 m)	0,9	12,6		
				Rak retail 2 sisi (1,3 x 1,25 m)	1,63	48,9		
				Kasir (1,45 x 3 m)	4,35	13,05		
				Gudang (2 x 3 m)	6	6		
2	Retail Kelas C (> 1st Floor, Lower Ground)	20	0,3	Orang	3,07	61,4	139	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Rak retail 1 sisi	0,9	9		
				Rak retail 2 sisi	1,63	26,08		
				Kasir	4,35	4,35		
				Gudang	6	6		
3	Retail Kelas B (Upper Ground)	30	0,3	Orang	3,07	92,1	196	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Rak retail 1 sisi	0,9	10,8		
				Rak retail 2 sisi	1,63	32,6		
				Kasir	4,35	8,7		
				Gudang	6	6		
4	Restoran	50	0,3	Orang	3,07	153,5	361	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				meja 10 orang	7,4	14,8		
				meja 5 orang	4,8	19,2		
				meja 4 orang	3,5	10,5		
				<i>Cold Storage</i>	15	15		
				<i>Dry Storage</i>	15	15		
				Dapur (5 x 5 m)	25	25		
				Dapur <i>Patiseri</i> (2,8 x 5 m)	14	14		

				<i>Cabinet order</i>	1,44	1,44		
				Kasir (1,45 x 3 m)	4,35	8,7		
5	Kafe	50	0,3	Orang	3,07	153,5	273	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				<i>cabinet order</i>	1,44	1,44		
				meja 5 orang	4,8	9,6		
				meja 4 orang	3,5	7		
				<i>Storage</i>	15	15		
				Dapur (4,6 x 3 m)	14	14		
				Kasir (1,45 x 3 m)	4,35	8,7		
6	<i>Grocery Store (Anchor tenant)</i>	300	0,3	Orang	3,07	921	1851	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google Studi Preseden
				Rak retail 1 sisi	0,9	45		
				Rak retail 2 sisi	1,63	163		
				Kasir	4,35	21,75		
				<i>Cold Storage</i>	15	15		
				<i>Dry Storage</i>	15	15		
				Lift Barang + Lobby lift	23,68	47,36		
				<i>Trolley (0,6 x 0,84 m)</i>	0,51	153		
				Pendingin (2,6 x 0,8 m)	2,1	42		
7	<i>Department Store (Anchor tenant)</i>	300	0,3	Orang	3,07	921	1593	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google Studi Preseden
				Rak retail 1 sisi	0,9	45		
				Rak retail 2 sisi	1,63	163		
				Kasir	4,35	21,75		
				Gudang	15	15		
				Lift Pengunjung	11,84	35,52		
				Lift Barang + Lobby lift	23,68	23,68		
8	ATM	6	0,3	Orang	3,07	18,42	48	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Bilik (1,5 x 2 m)	3	18		
9	<i>Bank</i>	15	0,3	Orang	3,07	46,05	100	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Sofa	2,28	9,12		
				Meja	0,72	1,44		
				Meja & Kursi CS	2,24	11,2		
				Mesin ATM (0,73 x 0,5 m)	0,4	2		

				Meja Teller	4,35	4,35		
				Meja Satpam	2,24	2,24		
10	Toilet wanita	5	0,2	Bilik	1,94	9,7	14	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
				Wastafel	1,96	1,96		
11	Toilet Pria	4	0,2	Bilik	1,94	7,76	13	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Wastafel	1,96	1,96		
				Urinoir	0,2	0,8		
12	Toilet disabilitas	1	0,2	Bilik (2,1 x 2,5 m)	5,25	5,25	7	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
13	Lift Pengunjung	4	0,3	Pit Lift	11,84	47,36	109	Studi Preseden Mitsubishi Elevator
				Lobby Lift	36	36		
14	Eskalator	1	-	Eskalator (12,6 x 1 m)	12,6	12,6	12,6	Aoyama Elevator
15	Booth / Stall	-	0,3	Stall (2 x 2 m)	4	4	6	Studi Preseden
16	Multipurpose Space	40	0,3	Orang	3,07	122,8	160	Neufert Data Arsitek
17	Musholla	50	0,3	Area Sholat	1,2	60	94	Studi Preseden Google
				Wudhu Pria	1,2	6		
				Wudhu Wanita	1,2	6		
18	Indoor Lobby	100	0,3	Orang	3,07	307	410	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Bench	0,8	4		
				Meja resepsionis	4,35	4,35		
19	Drop Off Lobby	100	0,3	Orang	3,07	307	405	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Bench	0,8	4		
20	Courtyard	50	0,3	Orang	3,07	153,5	200	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
21	Kantor Pengelola Mall	1	0,3	Direktur utama	11	11	994	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
		1		Manajer	11	11		
		15		Ruang Pertemuan/rapat	71	71		
		3		Resepsionis	18	18		
		10		R. Tunggu tamu	48	48		
		5		Kepala Divisi	11	55		
		10		Divisi Marketing	11	110		
		10		Divisi Keuangan dan admin	11	110		
		10		Divisi Fit out management	11	110		

		10		Divisi <i>Management</i>	11	110		
		10		Divisi <i>Tenant relation</i>	11	110		
22	Ruang Security (Pos Jaga)	30	0,3	Orang	3,07	92,1	154	Neufert Data Arsitek
				Toilet	1,94	3,88		
				Meja & kursi	7,4	22,2		
23	Ruang Cleaning Service	20	0,3	Orang	3,07	61,4	116	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
				Lemari	2,6	13		
				Meja & Kursi	7,4	14,8		
24	Kantin Karyawan	150	0,3	Orang	3,07	460,5	772	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
				meja 4 orang	3,5	133		
25	Ruang Kontrol	-	0,3	Ruang (2,8 x 6,8 m)	19,04	19,04	25	Studi Preseden
26	Ruang Menyusui	3	0,3	Orang	3,07	9,21	24	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Meja	0,72	2,16		
				Sofa	2,28	6,84		
27	Ruang P3K	5	0,3	Ranjang	1,3	6,5	27	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Sofa	2,28	4,56		
				Meja	0,72	1,44		
				Lemari	2,6	7,8		
28	Ruang Penampungan Sampah	-	-	Penampungan	34	34	68	Literatur
				Pemilahan	34	34		
29	Ruang FCC	-	-	Ruang (5,5 x 3,5 m)	19,25	19,25	19,25	Studi Preseden
30	Genset	-	-	Ruang	117,45	117,45	117,45	Literatur
31	Ruang Panel	1	-	Ruang (2 x 2,5 m)	5	5	5	Studi Preseden
32	Ruang ME	1	-	Ruang (1,8 x 2,8)	5,04	5,04	5,04	Studi Preseden
33	Tangga Darurat	2	-	Tangga Kebakaran (5,4 x 2,4 m)	12,96	25,92	26	Studi Preseden
34	Lift Kebakaran	2	-	Fire Lift	11,84	11,84	48	Studi Preseden Perhitungan sendiri
				Smoke Stop Lobby (3,2 x 3,7 m)	11,84	11,84		
35	Lift Barang	2	-	Pit Lift (3,2 x 3,7 m)	11,84	11,84	48	Studi Preseden Perhitungan sendiri
				Lobby Lift (3,2 x 3,7 m)	11,84	11,84		
36	Parkir Loading in dan Teknisi	3	-	Truk (5,63 x 2,2 m)	12,4	37,2	37,2	Neufert Data Arsitek

37	Parkir Pengangkut Sampah	2	-	Truk (7 x 2,5 m)	17,5	35	35	Neufert Data Arsitek
12	Power House	1	-	Ruang (5,3 x 4,4 m)	23,32	23,32	23,32	Data PLN
TOTAL				Sirkulasi 30%		11493,118		

Tabel 2. 8 : Program Ruang *Shopping Mall* (Sumber : Olahan Penulis, 2024)

2.4.1.4. Parkir Basement

No.	Ruang	Kapasitas (orang/ unit)	Sirkulasi	Indikator	Besaran Ruang		Akumulasi	Sumber
					Standar (m2)	Analisis		
1	Parkir Kendaraan	213	1	Mobil (5 x 2,3 m)	11,5	2449,5	5687	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
		112		Motor (1 x 2,3 m)	2,3	257,6		
		80		Sepeda (1,7 x 1 m)	1,7	136		
2	Ruang Tunggu Supir	20	0,3	Bench (2 x 0,4 m)	0,8	5,6	8	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
3	Kamar Mandi & WC Wanita	10	0,2	Bilik WC (1,94 x 1 m)	1,94	9,7	29	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
				Bilik Mandi (1,62 x 1,2 m)	1,98	9,9		
				Wastafel (1,35 x 1,45 m)	1,96	3,92		
4	Kamar Mandi & WC Pria	10	0,2	Bilik WC (1,94 x 1 m)	1,94	9,7	30	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Bilik Mandi (1,62 x 1,2 m)	1,98	9,9		
				Wastafel (1,35 x 1,45 m)	1,96	3,92		
				Urinoir (0,5 x 0,4 m)	0,2	1		
5	RWT (Hasil olahan STP)	1	-	Tangki	63	63	63	Perhitungan sendiri
6	STP	1	-	Tangki	70	70	70	Pergub DKI- Jakarta, No. 122 Th 2005 Perhitungan sendiri
7	GWT	1	-	Tangki Air Bersih	83,05	83,05	209	SNI 03-7065- 2005

			-	Tangki Kebakaran	125	125		Perhitungan sendiri
8	RWT (Rainwater)	1	-	Tangki	63	63	63	Perhitungan sendiri
9	Ruang Pompa dan Filter	1	-	Ruang (12 x 8 m)	96	96	96	Google
10	Ruang Fan dan Exhaust	1	-	Ruang (8 x 5 m)	40	40	40	Studi Preseden
11	Sump Pit	1	-	Pump (2 x 1 m)	2	2	2	Literatur
TOTAL				Sirkulasi 30%			8186,1	

Tabel 2.9 : Program Ruang Parkir Basement (Sumber : Olahan Penulis, 2024)

2.4.1.5. Business Hotel

No.	Ruang	Kapasitas (orang/unit)	Sirkulasi	Indikator	Besaran Ruang		Akumulasi	Sumber
					Standar (m2)	Analisis		
1	Kamar Suite	10	0,3	Kamar	60	600	780	Studi Preseden
2	Kamar Deluxe	40	0,3	Kamar	40	1600	2080	Studi Preseden
3	Kamar Standar	112	0,3	Kamar	26	2912	3786	Studi Preseden
4	Restoran Hotel	100	0,3	Orang	3,07	307	602	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				meja 10 orang	7,4	29,6		
				meja 5 orang	4,8	38,4		
				meja 4 orang	3,5	17,5		
				Cold Storage	15	15		
				Dry Storage	15	15		
				Dapur (5 x 5 m)	25	25		
				Dapur Patiseri (2,8 x 5 m)	14	14		
5	Restoran VIP	50	0,3	Cabinet	1,44	1,44	361	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Orang	3,07	153,5		
				meja 10 orang	7,4	14,8		
				meja 5 orang	4,8	19,2		
				meja 4 orang	3,5	10,5		
				Cold Storage	15	15		
				Dry Storage	15	15		
				Dapur (5 x 5 m)	25	25		

				Dapur Patiseri (2,8 x 5 m)	14	14		
				Cabinet order	1,44	1,44		
				Kasir (1,45 x 3 m)	4,35	8,7		
6	Banquet	-	0,3	Ruang	459	459	459	Standar Literatur
7	Prefunction room	-	0,3	Ruang	612	612	612	Standar Literatur
8	Meeting room	30	0,3	Orang	3,07	92,1	142	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
				Meja & Kursi (5 x 1,7 m)	8,5	17		
9	Grand Ballroom	1000	0,3	Orang	1,5	1500	1500	Asumsi
10	Convention room	300	0,3	Orang	1	300	765	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				meja 5 orang	4,8	288		
11	Spa & Sauna	30	0,3	-	80	80	80	Studi Preseden
12	Fitness Center	30	0,3	-	180	180	180	Studi Preseden
13	Lobby	30	0,3	Orang	3,07	92,1	144	Neufert Data Arsitek Google
				Sofa (2,28 x 1 m)	2,28	13,68		
				Meja (1,2 x 0,6 m)	0,72	4,32		
14	Front Office	5	0,3	Orang	3,07	15,35	32	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Meja (1,45 x 3 m)	4,35	8,7		
15	Laundry	10	0,2	Mesin cuci	0,5	5	62,04	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Mesin Pengering	0,5	5		
				Setrika	0,5	5		
				Penyimpanan	6	6		
				Orang	3,07	30,7		
TOTAL				Sirkulasi 30%			15060,552	

Tabel 2. 10 : Program Ruang Capsule Hotel (Sumber : Olahan Penulis, 2024)

2.4.1.6. Outer Communal Space & Ruang Luar

No.	Ruang	Kapasitas (orang/ unit)	Sirkulasi	Indikator	Besaran Ruang		Akumulasi	Sumber
					Standar (m2)	Analisis		
1	Parkir Sepeda Pengunjung	20	0,3	Sepeda (1,7 x 1 m)	1,7	34	45	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri
2	Area duduk pengunjung	200	0,3	Orang	3,07	614	868	Neufert Data Arsitek Perhitungan
				Bench (2 x 0,4 m)	0,8	53,6		

								sendiri Google
3	<i>Shelter Communal Space</i>	40	0,3	Orang	3,07	122,8	175	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Kursi	0,8	11,2		
4	Area tunggu transportasi online	40	0,3	Orang	3,07	122,8	175	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Kursi	0,8	11,2		
5	<i>Smoking area</i>	100	0,3	Orang	3,07	307	435	Neufert Data Arsitek Perhitungan sendiri Google
				Kursi	0,8	27,2		
6	Multifunction space	40	0,3	Orang	3,07	122,8	123	Neufert Data Arsitek
7	Pet collaboration space	100	0,3	Orang	3,07	307	307	Neufert Data Arsitek
8	Playing Space	25	0,3	Orang (anak- anak)	1	25	33	Google
TOTAL				Sirkulasi 30%			2809,3	

Tabel 2. 11 : Program Ruang *Outer Communal Space* (Sumber : Olahan Penulis, 2024)