

## PERANCANGAN ULANG KANTOR TEKNOLOGI INFORMASI BANK ACEH DENGAN PENDEKATAN AKTIVITAS PENGGUNA RUANG, PROVINSI ACEH

Melsa Rayan Sari<sup>1</sup>, Uly Irma Maulina Hanafiah<sup>2</sup>, Maysitha Fitri Az Zahra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Telkom, Bandung

melsarayansari@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, ulyirmaulinafia@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,

maysithafaz@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

---

### Abstrak

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

**Kata Kunci:** perancangan ulang, kantor, aktifitas millennial.

---

### Abstract

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

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

---

## 1. Pendahuluan

Kantor Teknologi Informasi adalah sebuah kantor pemerintah yang bertugas untuk mengembangkan dan mengendalikan teknologi maupun inovasi terbaru terhadap cabang-cabangnya yang berada di seluruh Provinsi Aceh. Struktur organisasi kantor ini yaitu Dewan Komisaris yang membawahi Direktur Utama, Direktur Utama yang membawahi Direktur Operasional dan Direktur Bisnis. Untuk Direktur Operasional membawahi Divisi Teknologi Informasi. Divisi Teknologi Informasi memiliki tiga cabang pengelompokan kerja yaitu : Divisi Pengembangan dan Bisnis Aliansi, divisi Operasional & Technical Support, dan Divisi Pengamanan Sistem. Direktur Bisnis hanya membawahi satu Divisi saja yaitu Divisi Produk dan Layanan. Kantor ini berlokasi di Jln.Pattimura,Sukaramai,Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh. Kategori kantor Teknologi Informasi ini termasuk kedalam jenis kantor pemerintah. Berdasarkan Peraturan Menteri Perkerjaan Umum Nomor: 45/Prt/M/2007 Tentang Pedoman Teknis Pembangunan Bangunan Gedung Negara, bangunan gedung negara/milik pemerintah adalah bangunan untuk memenuhi keperluan dinas yang menjadi barang milik negara atau daerah dan diadakan dengan sumber pembiayaan yang berasal dari dana APBN, atau APBD atau perolehan lainnya yang sah.

Menurut penelitian Verdika (2020), kantor merupakan sebuah bangunan yang dikhususkan untuk melaksanakan program instansi perusahaan yang melaksanakan pekerjaan dalam ruangan dan memberikan, melayani pelayanan komunikasi dan perekaman suatu informasi secara ramah dan baik kepada sesama atau pengunjung. Menurut Sedarmayanti (2009) suatu kondisi lingkungan dikatakan baik atau sesuai apabila manusia dapat melaksanakan aktivitasnya secara optimal, sehat, aman dan nyaman. Keadaan lingkungan yang kurang baik dapat menuntut tenaga dan waktu yang lebih banyak, sehingga kantor tidak akan memperoleh rancangan sistem yang produktif. Bisa dipastikan para individu yang berhasil dalam pekerjaannya pasti merasakan nyaman, sehingga individu tersebut bisa melaksanakan pekerjaan sesuai dengan yang diharapkannya atau bahkan melebihi ekspektasi pribadinya dan juga organisasinya. Kasus tersebut serupa dengan permasalahan umum yang ada dikantor Teknologi Informasi ini, yaitu masalah penyesuaian ruang oleh pengguna baru, hal ini berdampak pada kenyamanan pekerja dalam area kerjanya. Permasalahan interior pada kantor ini belum terciptanya pengorganisasian ruang disetiap lantainya, terdapat keberagaman aktivitas disetiap lantainya, kebutuhan ruang Teknologi informasi belum terfasilitasi dengan standar yang harus dimiliki oleh ruang Teknologi Informasi dan juga ruang server, terdapat area yang belum optimal yang seharusnya bisa digunakan untuk keperluan yang lain, serta aktivitas pengguna ruang tidak merepresentasikan identitas Kantor Teknologi Informasi. Menurut penelitian Febryan *et al.*, (2016) menyatakan bahwa ruang adalah wujud fisik wilayah dalam dimensi geografis dan geometris yang merupakan wadah bagi manusia dalam melaksanakan kegiatan kehidupannya dalam suatu kualitas kehidupan yang layak. Sedangkan penataan ruang adalah suatu sistem proses perencanaan tata ruang, pemanfaatan tata ruang dan pengendalian pemanfaatan ruang.

Kantor ini membutuhkan perancangan ulang sehingga menjawab permasalahan yang ada, serta menerapkan standarisasi kantor pemerintahan, standarisasi TIA-942 dan juga sesuai dengan aktivitas Teknologi Informasi sehingga dapat meningkatkan produktivitas pengguna kantor tersebut. Proses perancangan interior, banyak hal yang menjadi pertimbangan saat mendesain, terutama kantor, seperti elemen pembentuk ruang, material, brand image yang diinginkan ditampilkan, visi dan misi perusahaan, target perusahaan, serta organisasi ruang yang sesuai dengan aktivitas kerja masing - masing bagian. Setiap ruang bisa memiliki perlakuan desain yang berbeda jika memiliki aktivitas maupun goals yang ingin dicapai oleh pengguna ruangnya tersendiri (Derriani, 2016).



Gambar 1. Peta Lokasi Perancangan

(Sumber: analisis, 2021)

Pembangun teknologi informasi, langkah pertama kita adalah membuat perencanaan(planning). Salah satu metodologi dalam perencanaan membuat teknologi informasi adalah penyusunan rencana strategis (Aristi & Ruuhwan, 2017). Perancangan ini menerapkan pendekatan aktivitas pengguna ruang yang terkait dengan aktivitas Kantor Teknologi Informasi. Menurut penelitian Setiawan (2014), teknologi adalah sesuatu bentuk proses yang dapat meningkatkan nilai tambah. Proses yang berjalan tersebut dapat menggunakan atau menghasilkan produk tertentu, dimana produk tersebut dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada sebelumnya. Menurut Richardus (2011), teknologi informasi merupakan suatu teknologi yang berhubungan dengan pengolahan data menjadi informasi dan proses penyaluran data informasi tersebut dalam batas-batas ruang dan waktu. Pentingnya merancang ulang ruangan agar sesuai dengan aktivitas teknologi informasi sehingga dapat merepresentasikan pengguna ruang yang didominasi oleh generasi millennial Aceh menjadi dasar penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mewujudkan pengorganisasian ruang yang sesuai, meningkatkan fasilitas pengguna ruang, mencerminkan identitas kantor Teknologi Informasi, dan juga menghadirkan interior kantor Teknologi Informasi dengan desain yang mengacu pada pendekatan aktivitas pengguna kantor tersebut yaitu kaum millennial Aceh yang memiliki karakter mudah jenuh, bebas, fleksibel, to the point, suka berkumpul, dan lain-lain sehingga perancangan ulang Kantor Teknologi Informasi ini mencapai standar keamanan, kenyamanan dan meningkatkan produktivitas kerja karyawannya

## 2. Metode Penelitian [10 pts/Bold]

Penelitian ini merupakan analisis kualitatif dengan cara mengumpulkan data dari keadaan sebenarnya. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua jenis metode pengelompokan data yaitu data primer yang dapat dijabarkan menjadi beberapa tahapan seperti observasi, wawancara, dokumentasi, dan data sekunder merupakan studi pustaka serta studi banding objek kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan logika dan argumentasi yang bersifat objektif untuk mendapatkan kesimpulan data dan informasi yang berhubungan dengan obyek rancangan tersebut. Tahapan perancangan ulang interior Kantor Teknologi Informasi yaitu, pertama studi komparatif dengan mengumpulkan data dan studi kasus yang ada pada kantor serta standarisasi perancangan terkait untuk diproses melalui tahap analisa. Analisis studi banding pada Bank Mandiri Kantor Pusat Jakarta, Kantor Regional Jakarta dan Bandung dengan menganalisis *site*; matahari; kebisingan dan *view*. Hasil studi ini disimpulkan ruangan di setiap kantor bank dominan formal dan juga pengorganisasian ruang yang saling berhubungan aktivitas kerja. Kantor Teknologi Informasi ini menerapkan desain yang mencerminkan kegiatan pengguna ruang yaitu kaum millennial Aceh. Kedua, analisis data dari hasil *survey eksisting* yang akan dikomparasi dengan hasil studi banding dan preseden yang relevan untuk di analisa mengenai permasalahan-permasalahan umum yang ada dan sebagai acuan perancangan, solusi yang dihasilkan melalui pengkajian standar, teori, peraturan kantor pemerintah, standarisasi kantor, kebutuhan ruang, *zoning*, *blocking*, alur sirkulasi, analisa aktivitas, hubungan antar ruang, serta tabel komparasi. Ketiga, sintesa yaitu permasalahan umum yang didapatkan dirangkum menjadi

satu kesimpulan sebagai solusi penyelesaian masalah yang ada berupa gagasan desain. Keempat, konsep desain yaitu gagasan desain yang dikembangkan menjadi suatu konsep desain yang akan diterapkan. Kelima, output adalah hasil dari proses berupa desain akhir yaitu gambar kerja teknis, presentasi, portofolio, skema bahan yang menghasilkan karakter ruang yang mencerminkan aktivitas kantor teknologi informasi sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja serta mewujudkan kantor yang mencerminkan identitas perusahaan melalui aktivitas dan karakter pengguna ruang yaitu *millenial Aceh*. Lokasi penelitian ini berada di Jalan Patimura, Sukaramai, Kecamatan Baiturrahman, Kota Banda Aceh. Kantor ini berada di depan jalan utama Patimura, yang dominan dilewati oleh kendaraan umum maupun kendaraan pribadi. Kantor ini juga berdekatan dengan pusat pemelanaan, Pusat budaya, perumahan warga sehingga keadaan gedung yang harus menjadi *vocal point* agar terdapat perbedaan antara gedung kantor dan rumah warga dan juga berdekatan dengan kantor pemerintahan lainnya dikarenakan kantor ini berada di pusat kota Banda Aceh. Kantor ini juga merupakan salah satu bagian penting dari sebuah perusahaan khususnya Bank dengan luas lahan 4500 m<sup>2</sup>. Hal ini karena posisinya sangat penting untuk membantu kegiatan-kegiatan sebuah perusahaan khususnya dalam bidang Teknologi Informasi tidak hanya melayani nasabah tetapi tamu yang berkepentingan khusus bisa datang ke kantor ini. Bangunan Kantor TI terdiri dari 3 lantai pada lantai 1 digunakan sebagai tempat *private* yaitu untuk ruangan-ruangan petinggi kantor dan para staffnya, lantai 2 digunakan sebagai tempat *staff* untuk pergerakan teknologi informasi, dan lantai 3 digunakan sebagai ruang aula atau *training center*.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Analisa Proyek

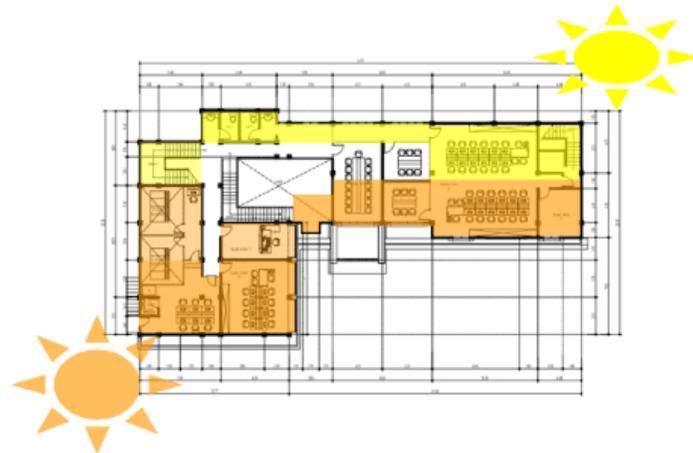
Analisa proyek pada penelitian ini memiliki jenis bangunan kantor dengan batasan desai Barat, berbatasan dengan jalan utama jln. Pattimura yang merupakan jalan utama dan juga berdekatan dengan kantor pemerintahan lainnya serta museum. Utara dan Selatan, berbatasan dengan rumah warga, sehingga keadaan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

-Analisa Matahari



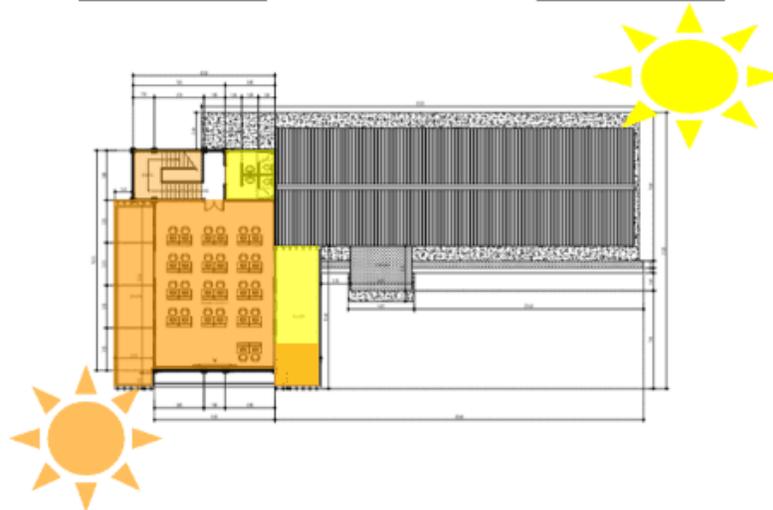
**Gambar 2. Analisa Matahari Pada Lantai 1**  
(Sumber: analisis, 2021)

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



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

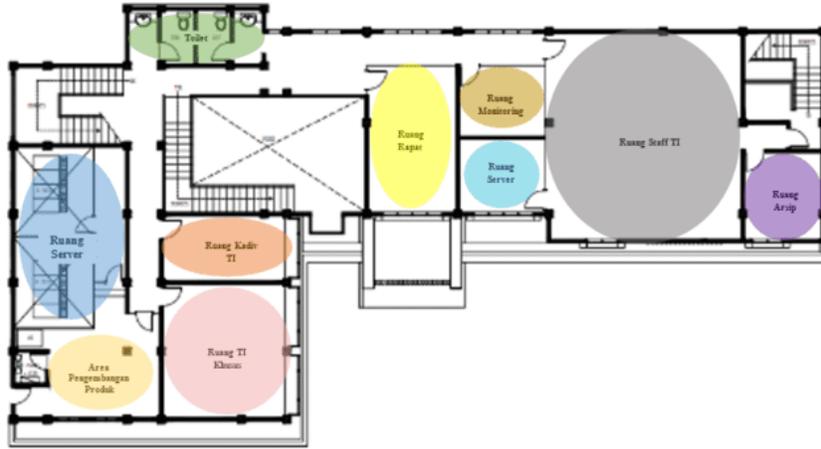
Ruangan lantai 2 yang terkena matahari Sore (Barat) adalah Ruang Staff TI, Ruang server, ruang meeting. Ruang lantai 2 yang terkena matahari Pagi (Timur) adalah tangga, ruang staff IT, ruang Kadiv, area pengembangan produk dan toilet. Kesimpulan, terdapat beberapa ruangan yang terkena matahari pada pagi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



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

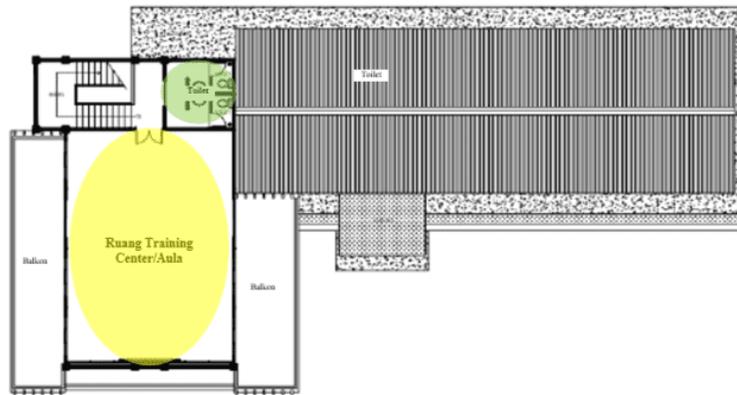
Pada ruangan lantai 3 yang terkena matahari sore adalah ruangan training center dan balkon sedangkan matahari pagi adalah ruangan toilet. Kesimpulannya, Pada Kantor ini bukaan seperti ventilasi dan jendela dominan mengarah ke utara dan timur namun tidak dimanfaatkan dengan baik, bangunan kantor yang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





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

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



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

**-Konsep Perancangan Kantor Teknologi Informasi**

Konsep Perancangan yang diterapkan pada Kantor Teknologi Informasi ini adalah *Modern Workspace* yang merupakan perpaduan pendekatan dan juga tema yang diusung. Konsep *Modern Workspace* secara garis besar bertujuan untuk menciptakan interaksi kolaborasi dari setiap pengguna ruang secara umum maupun keseluruhan. Pengimplementasiannya melalui analisa karakter pengguna ruang yang didominasi oleh kaum millennial Aceh dan juga mencerminkan identitas dari Kantor Teknologi Informasi. Implementasi desain pada Kantor Teknologi Informasi ini memiliki dua tahapan dalam menciptakan suasana desain yaitu keadaan secara umum dan secara khusus. Keadaan kantor secara umum sesuai dengan kebutuhan sarana dan prasarana. Pemabagian area kantor dibagi menjadi tiga bagian yaitu menurut pembagian koordinasi kerja dan sirkulasi yang dilewati penggunaannya yaitu area *public-private* pada lantai satu, semi private dan private lantai dua, dan private untuk lantai tiga. Contoh dari penerapan kantor secara umum yaitu menghadirkan ruang-ruang penunjang pekerjaan seperti ruang petinggi kantor, ruang staff dan area riset, ruang pengembangan bisnis dan area ekspresi. Keadaan kantor secara khusus yang dimaksud adalah konsep yang merepresentasikan aktivitas pengguna kantor tersebut yang didominasi oleh kaum millennial Aceh yang memiliki

keberagaman aktivitas didalamnya. Implementasi karakter pengguna ruang tersebut akan diimplementasikan kedalam elemen interior Kantor yaitu, layout kantor, organisasi area dan ruang, suasana ruang, pemilihan material, pemilihan warna, sirkulasi dan lainnya sehingga membuat mereka betah dan juga nyaman saat bekerja diruangannya.

### - Konsep Aktivitas Kantor

#### a. Aktivitas umum

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

#### b. Aktivitas Khusus

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

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

Penerapan Konsep ini diimplementasikan pada lantai dua yaitu area kerja karyawan, penerapan konsep ini dapat menjawab permasalahan utama dari kantor ini yaitu pengorganisasian area dan juga ruang. Menciptakan area-area dan juga memfasilitasi pengguna ruang dengan penyediaan area untuk berkumpul dikarenakan pekerja kantor ini akan merasa jenuh dan juga bosan jika berlama-lama fokus didepan layar komputer. Penyediaan area komunal/kalaborasi pada kantor ini terletak di seluruh lantainya yaitu :

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



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

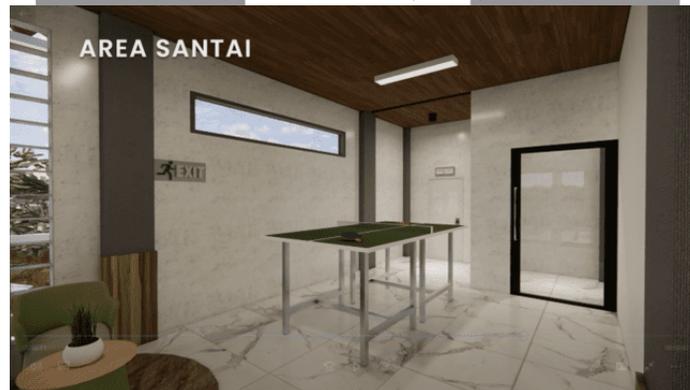
- b) Pada Lantai 2, terdapat area ekspresi, area *fotocopy* dan area santai yang berdekatan dengan ruang petinggi kantor, ketiga area ini didesain untuk memfasilitasi pengguna kantor agar mereka tidak merasa jenuh jika berada dikantor ini, serta area tersebut juga dapat dijadikan area kalaborasi kerja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



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



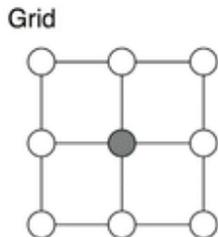
**Gambar 11. Area Fotocopy Lantai 2**  
(Sumber: analisis, 2021)



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

#### -Konsep Layout dan Organisasi Ruang

Penataan layout pada Kantor Teknologi Informasi ditekankan pada pola aktivitas yang ada didalamnya sehingga koordinasi kerja secara keseluruhan menjadi lebih terarah. Lalu, konsep organisasi ruang pada perancangan ini disesuaikan dengan aktivitas pengguna kantor tersebut sehingga berpengaruh pada produktivitas kerja pengguna ruang tersebut sehingga pola sirkulasi yang tepat untuk diimplementasikan pada rancangan ini adalah pola sirkulasi *grid*. Pengimplementasian pola sirkulasi ini bertujuan untuk menghubungkan ruang satu dengan ruang lainnya.



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

**-Konsep Suasana Ruang**

Suasana ruang yang diharapkan pada perancangan Kantor Teknologi Informasi ini dengan memunculkan interior yang dapat menstimulus pengguna ruang dengan cara menerapkan warna yang memebrikan kesan nyaman dan tidak terlalu cerah, dikarenakan aktivitas yang dilakukan pada ruang kantor ini merupakan pekerjaan yang membosankan yaitu selalu berhadapan dengan komputer. Pemilihan furniture juga yang tidak bersifat kaku atau membosankan dengan cara penerapan bentuk-bentuk geometris bada area tertentu sehingga suasana ruang lebih menarik dan tidak membosankan. Area publik terdapat satu area yang berfungsi sebagai point of interest yaitu area tunggu 2, penambahan area ini dikhususkan untuk tamu khusus/klien yang sudah memiliki janji serta berguna sebagai area santai pada lantai 1.

**3.3 Konsep Visual**

**a. Konsep Bentuk**

Perancangan ini, dominan menggunakan bentuk geometri seperti persegi, persegi panjang, persegi lima dan lingkaran yang diambil dari bentuk logo, namun dikarenakan perancangan ini merupakan milik pemerintah sehingga penerapan bentuk lingkaran hanya melalui layout furniture yang merepresentasikan bentuk lingkaran. Oleh karena itu, secara garis besar bentuk pada perancangan ini terbilang sangat kaku.

**b. Konsep Warna**

Warna dapat merepresentasikan bagaimana setiap konsep diterapkan dalam perancangan ini akan dibahas melalui beberapa ruangan sebagai representatif dari keseluruhan perancangan, yaitu area publik yaitu lobby dan resepsionis. Area lobby adalah area utama yang akan menjadi area komunal antara ruangan lainnya, lobby diharapkan memberikan kesan yang cukup santai namun tetap formal dengan menerapkan pola desain yang sama seperti kantor Bank yaitu dengan adanya penggunaan identitas kantor.



**Gambar 14. Suasana Lobby**  
(Sumber: analisis, 2021)

c. Konsep Pencahayaan

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



Arah masuk Matahari

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

Penggunaan jenis lampu pada ruangan sangat mempengaruhi suasana dan kesan yang diciptakan. Pada perancangan yang terbagi beberapa bagian ruangan dengan fungsi yang berbeda, menerapkan penggunaan jenis lampu dan warna yang berbeda. Pembagian jenis warna lampu terbagi dua yaitu *cool white* dan *warm white*, warna *cool white* beguna membentuk suasana ruang yang bersih dan segar agar kesan formal pada perancangan ini tidak hilang, sementara warna *warm white* yang hanya digunakan pada area klinik guna memberikan suasana nyaman dan hangat untuk pengunjung klinik yang dominan adalah pasien terapi dengan tingkat penggunaan rendah-sedang.

Tabel 1. Representasi Pencahayaan pada Ruang Kantor

No	Nama Ruang	Deskripsi
1	 Ruang Rapat Besar	Pada Ruangan ini menggunakan Lampu <i>Philips Led Inbow Lamp</i> warna <i>cool white</i> Uk. 18. Pemilihan warna <i>cool white</i> diharapkan dapat memberikan kesan santai dan modern
2.	 Ruang Pelatihan SDM	Ruangan ini menggunakan pencahayaan berwarna <i>cool white</i> untuk memberikan kesan ruangan yang besar dan fokus ketika sedang berlangsungnya acara pelatihan.

<p>3.</p>	 <p>Area Divisi Pengembangan Sistem dan Aliansi</p>	<p>Ruang Direktur bisnis menggunakan pencahayaan dengan warna <i>warm white</i>, dengan ini suasana yang diharapkan akan memberikan kesan kehangatan dan kekeluargaan.</p>
<p>4.</p>	 <p>Ruang pimpinan</p>	<p>Ruang Direktur bisnis menggunakan pencahayaan dengan warna <i>warm white</i>, dengan ini suasana yang diharapkan akan memberikan kesan kehangatan dan kekeluargaan.</p>

Sumber: Survei 2021

d. Konsep Penghawaan

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



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

e. Konsep Akustik

Akustik umumnya dibutuhkan pada ruangan yang memerlukan keadaan kedap suara seperti pada ruang Area Santai yang berdekatan dengan Area Kerja dan Area Rapat Pimpinan hal tersebut dapat menetralsir kebisingan jika berada di Area santai, tidak terganggu oleh suara luar ruangan, dan mengurangi gema ruangan. Menggunakan karpet rumput sintetis dan Dinding panel akustik yang dilapisi oleh vertikal garden. Berikut sistem akustik yang akan digunakan pada Seluruh Area Kantor Teknologi Informasi pada tabel 2.

**Tabel 2. Penerapan Akustik pada Kantor Teknologi Informasi**

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

Sumber: Survei 2021

f. Konsep Furniture

1) Jenis Furniture

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



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



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

2) Bentuk Furniture

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



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

g. Konsep Keamanan

Suatu perancangan yang baik tentunya memperhatikan masalah keamanan dari segi fisik bangunan dan terutama yang menyangkut kenyamanan pengunjung dari hal-hal yang mengganggu serta membahayakan jiwa seseorang. Sehingga dibutuhkan sarana peralatan yang berhubungan dengan keamanan yang dapat diletakkan pada titik utilitas bangunan. Sistem keamanan yang diterapkan pada perancangan ini yaitu yang sesuai dengan Standarisasi Menteri Perhubungan No PM 37 Tahun 2015 diantaranya CCTV, *smoke detector*, *prinkler*, dan APAR (Alat Pemadam Api Ringan) serta pintu darurat untuk sistem keamanan manual. selain itu pada lobby utama digunakan tapping absen kehadiran pegawai. Dalam keadaan darurat, setiap bangunan membutuhkan jalur evakuasi agar tidak terjadi keributan saat adanya bencana maupun suatu hal yang tidak diinginkan. Jalur evakuasi

pada perancangan ini berada di bagian barat dan timur gedung kantor, tersedia tangga darurat untuk lantai dua menuju lantai satu pada bagian barat gedung dan bersebelahan dengan ruang panel, sedangkan pada bagian timur atau bagian kanan gedung selain menjadi *second entrance*, juga menjadi *emergency exit* bagi pengguna ruang kantor tersebut.



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

#### 4. Kesimpulan

Perkembangan teknologi begitu pesat yang diiringi dengan perkembangan sistem informasi yang berbasis teknologi. Hal ini menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan yang begitu cepat didalam berbagai bidang khususnya Bank. Begitu pula dengan adanya Kantor Teknologi Informasi yang memiliki peran khusus dalam mengembangkan produk dan mengatur jaringan. Khususnya daerah Banda Aceh merupakan pusat dari perusahaan untuk meningkatkan produktivitas pengguna kantor tersebut diberikan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan serta aktivitas pengguna kantor dalam pelaksanaan tugas mereka. Pada perancangan ini, penerapan konsep *Persuasive activities yang berarti* ruangan yang dapat mempengaruhi produktivitas pekerja yang dianalisa langsung dari aktivitas dan juga karakter pengguna kantor tersebut sehingga lingkungan sekitar mendukung kinerja pengguna kantor. Pengimplementasiannya melalui analisa karakter pengguna ruang yang didominasi oleh kaum millennial Aceh dan juga mencerminkan identitas dari Kantor Teknologi Informasi Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan interaksi kolaborasi dari setiap pengguna ruang dan area secara umum maupun keseluruhan. Dalam perancangan ini pemilihan konsep dan penerapannya menjadi pendukung dalam terbentuknya pendekatan aktivitas yang mana akan memberikan dampak positif bagi penggunaannya seperti produktivitas kerja semakin meningkat, saling berinteraksi dan juga kolaborasi yang semakin meningkat. Keterbatasan yang dialami dalam perancangan Kantor Teknologi Informasi ini adalah dengan penerapan konsep dengan pendekatan sangat mempengaruhi aktivitas serta representasi desainnya guna mendukung aktivitas, namun dikarenakan perancangan ini milik pemerintahan sehingga perancangan tidak dapat diolah dengan menerapkan konsep dan gaya yang lebih modern dan santai sehingga pengembangan desain hanya berpatokan pada zona aman formal layaknya sebuah kantor.

#### Referensi

- Aristi, G. & Ruuhwan. (2017). Perancangan Arsitektur Teknologi Informasi dengan Pendekatan Enterprise Architecture Planning Pada Balai Kemetrolagian Disperindag Jawa Barat. *Jurnal UNIKOM*. 2(1) : 1-8.
- Derriani, A.N. (2016). Perancangan Ulang Interior Kantor Radio Suara Surabaya di Surabaya. *Jurnal Dimensi Interior*. 14 (2) : 57-64. <https://doi.org/10.9744/INTERIOR.12.2.57-64>.
- Febryan, Z. (2016). Evaluasi Tentang Penataan Ruang dan Perumahan pada Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Kutai Barat. *Journal Administrative Reform*. 4 (2) 193-203.
- Kemhub. (2002). Tata nuan Kepelabuhan Nasional Keputusan Menteri Perhubungan Nomor KM 53 Tahun 2002. Jakarta: Menteri Perhubungan Republik Indonesia.
- Panero, J. (1979). *Human Dimension & Interior Space*. London: The Architectural Press Ltd.

- Richardius, E.I. (2011). *Peranan Teknologi Informasi dan. Internet*. Yogyakarta: Andi Offest.
- Setiawan, Budi, and Ulli Aulia Ruki. (2014). Penerapan Psikologi Desain Pada Elemen Desain Interior. *Jurnal Humaniora*, 5(2) : 1251-1261. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3268>
- Soedamayanti. (2009). *Lingkungan Kerja*. Bandung: Mandar Maju
- Vannisa. (2019, August 31). Perpustakaan Id. Retrieved from Perpustakaan Online Nasional:<https://perpustakaan.id/budaya-aceh/>
- Verdhika, S. (2020). Perancangan Ulang Kantor BPJS Kesehatan Cabang Bandung. *e-Proceeding of Art & Design*. 7(2): 4512-4522. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/13292/12886>

