

## Faktor Kebahagiaan Karyawan di Lingkungan Kerja Terhadap Keberhasilan Sebuah Perusahaan

### (Studi Kasus Kantor Perusahaan Startup Digital)

Muhammad Hafidz Maulana<sup>1</sup>, Stefy Prasasti Anggraeni<sup>2</sup>, Tidi Ayu Lestari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

<sup>1</sup>Surel: 18512042@students.uui.ac.id

**ABSTRAK:** Keberhasilan dari sebuah perusahaan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Baik dari faktor yang berasal dari luar perusahaan maupun dari internal perusahaan itu sendiri. Salah satu faktor internal yang mempengaruhi berjalannya sebuah perusahaan ialah kinerja dari para karyawan yang bekerja pada perusahaan tersebut. Tingkat kebahagiaan dan stress dapat menjadi faktor yang akan mempengaruhi kinerja dari para karyawan dalam sebuah perusahaan. Tingkat kebahagiaan dan stress yang rendah tadi, dapat dicapai oleh perusahaan melalui berbagai cara baik dengan memberikan liburan, bonus, dan memberikan lingkungan kerja yang nyaman dan menyenangkan. Tulisan ini akan membahas mengenai bagaimana kriteria lingkungan kerja yang nyaman dan menyenangkan bagi para karyawan sehingga produktivitas dan kinerja para karyawan akan meningkat dan membantu keberhasilan suatu perusahaan.

**Kata kunci:** lingkungan kerja, karyawan, bahagia, produktivitas, keberhasilan.

### PENDAHULUAN

Keberhasilan sebuah perusahaan adalah suatu hal yang terdiri dari berbagai aspek-aspek dan faktor, salah satu aspek yang mempengaruhi keberhasilan suatu perusahaan ialah aspek kebahagiaan karyawan yang bekerja pada perusahaan tersebut. Kebahagiaan karyawan dapat dicapai dengan berbagai cara, salah satunya ialah dengan menyediakan lingkungan kerja yang nyaman dan menyenangkan bagi para karyawan. Lingkungan kerja sangatlah berpengaruh terhadap kegiatan disebuah perusahaan. salah satu representasi lingkungan kerja dalam bentuk fisik adalah perancangan ruang dan desain interior ruangan. Perancangan ruang sebuah kantor haruslah memperhatikan aspek-aspek yang akan mempengaruhi kinerja dan dampak psikisnya terhadap karyawan.

Sebagai contoh dari kantor yang memperhatikan perancangan ruang untuk membuat parakaryawan bahagia dan tidak jenuh adalah kantor dari sebuah perusahaan digital Shopee yang berada di gedung Pacific Century Palace, Jakarta Selatan. Kantor ini dirancang dengan konsep 3C (collaboration, connectivity, community) dimana kantor ini memiliki banyak ruang terbuka (free space) sebagai tempat berdiskusi, dan berbagai macam fasilitas-fasilitas lain yang menarik dan menghibur seperti playroom, serta desain interior yang 'fun'. Dapat menciptakan lingkungan kerja yang menyenangkan bagi para karyawan Shopee. Dan menjadikan Shopee sebagai salah satu perusahaan di bidang marketplace terpopuler di Indonesia, bahkan dunia

Namun perancangan ruang pada beberapa gedung perkantoran konvensional terkadang memberikan kesan monoton dan membosankan. Hal ini tentu akan berdampak buruk kepada psikologis pengguna ruangan atau karyawan yang bekerja di tempat

tersebut. Hal ini diperburuk dengan beban kerja yang tinggi. Akumulasi dari berbagai faktor tersebut dapat menyebabkan meningkatnya tingkat stress dan akan menjadikan karyawan merasa kurang bahagia. Hal ini dapat mempengaruhi produktivitas, kinerja, dan kehidupan sosial dari karyawan di kantor tersebut. “Pekerja yang bahagia akan cenderung tidak menunjukkan perilaku menarik diri dari pekerjaan yaitu absen, turn over ( keluar dari pekerjaan ), burn out, dan perilaku-perilaku membangkang” (donovan, 2000;thorosen, et al, 2003). Tulisan ini diharap dapat memberikan referensi mengenai bagaimana menciptakan karyawan yang bahagia melalui perancangan ruang agar membantu sebuah perusahaan untuk mencapai keberhasilan.

## **STUDI PUSTAKA**

### **Tinjauan Tentang Kantor**

#### **a. Pengertian Kantor**

Secara singkat kantor merupakan sebuah fasilitas, ruangan, atau tempat untuk menjalankan sebuah usaha atau melakukan pekerjaan baik dalam waktu singkat maupun lama. Pengertian kantor berdasarkan KBBI ialah, “1 balai (gedung, rumah, ruang) tempat mengurus suatu pekerjaan (perusahaan dan sebagainya); 2 tempat bekerja”.

Sementara kantor menurut ahli, diantaranya menurut Prajudi Atmosudirjo, (1982:25) “kantor adalah setiap tempat yang biasanya dipergunakan untuk melaksanakan pekerjaan tata usaha, dengan nama apapun juga tempat tersebut mungkin diberikan. Dan “Kantor adalah unit organisasi terdiri atas tempat, staf personel dan operasi ketatausahaan guna membantu pimpinan.”

Jadi berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kantor merupakan sebuah tempat bagi para pekerja, dan seluruh elemen perusahaan/organisasi untuk menjalankan kegiatan, usaha, dan perniagaan dari sebuah perusahaan/organisasi.

#### **b. Tipe-tipe Kantor**

Menurut (Manasseh & Cunliffe, 1962), secara garis besar jenis kantor dapat diklasifikasikan menjadi 4 macam diantaranya, yaitu :

##### **1). Commercial Office**

Perkantoran ini adalah perkantoran yang berfungsi sebagai tempat berniaga atau menjalankan perusahaan, seperti toko, kantor-kantor perusahaan asuransi kantor-kantor perusahaan transportasi, dan lain sebagainya.

##### **2). Industrial Office**

Perkantoran jenis ini contohnya ialah kantor manajemen untuk operasional pabrik/Industri dan harus berhubungan langsung dengan pabriknya.

##### **3). Profesional Office**

Jenis kantor ini dipakai dalam jangka waktu yang pendek dan merupakan kantor dengan jumlah modal kecil.

##### **4). Institutional / Governmental Office**

Kantor jenis ini ialah kantor bersifat usaha yang teratur dalam bentuk lembaga. Biasanyadigunakan dalam jangka waktu yang panjang.

c. Jenis-jenis Layout Kantor

1). Tata Ruang Kantor Berkamar (Cubical)

Tata ruang ini berupa ruangan yang tertutup secara penuh hingga plafon atau ruangan yang tertutup sebagian hingga separuh badan. Ruangan yang tertutup secara penuh, biasanya digunakan sebagai ruang rapat. Sedang, untuk ruangan yang hanya tertutup separuh badan, biasanya digunakan sebagai ruang kerja karyawan.

2). Tata Ruang Kantor Terbuka (Open Plan)

Jenis tata ruang Open Plan merupakan tata ruang yang terbuka tidak menggunakan sekat pemisah di setiap ruangnya. Jenis tata ruang ini biasa digunakan oleh perusahaan startup yang mengutamakan keterbukaan. Selain itu, dengan tata ruang terbuka ini, kantor jadi terlihat lebih lega dan luas. Komunikasi antar pegawai pun dianggap lebih efektif daripada kantor yang mengaplikasikan jenis tata ruang tertutup. Untuk ruang rapatnya, kantor dengan desain terbuka biasanya menggunakan ornamen kaca transparan. Sehingga, meski berada di dalam ruangan orang yang berada di luar dapat melihat aktivitas di dalamnya.

3). Tata Ruang Berkelompok (Cluster)

Tipe cluster merupakan penataan ruang yang didasarkan kepada fungsi departemen yang menempati ruang tersebut. Layout ruang jenis ini akan memadukan antara layout ruang open plan dengan layout ruang cubical. Setiap meja diatur berdasarkan fungsi masing-masing dengan memberikan sekat diantara departemen yang berbeda. Sehingga akan memperlancar komunikasi antar internal tim/departemen.

### Tinjauan Tentang Lingkungan Kerja

a. Pengertian Lingkungan Kerja

Pengertian lingkungan kerja secara garis besar hampir menyerupai pengertian kantor. Lingkungan kerja ialah segala hal yang berkaitan dengan tempat bekerja, baik secara fisik maupun non fisik. Menurut **(Nitisemito 1982, h.197)** "Lingkungan kerja merupakan segala sesuatu yang ada disekitar para pekerja yang dapat mempengaruhi dirinya dalam menjalankan tugas - tugas yang dibebankan, misalnya kebersihan, musik dan sebagainya".

b. Lingkungan Kerja Fisik

**(Sedarmayanti dalam Wulan, 2011:21)** Menyatakan bahwa faktor Lingkungan Kerjafisik diantaranya terdiri dari:

- 1). Pewarnaan
- 2). Penerangan
- 3). Udara
- 4). Suara bising
- 5). Ruang gerak
- 6). Keamanan
- 7). Kebersihan

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi lingkungan kerja

Menurut **(Siagian, 2006:63)** Lingkungan kerja yang baik dapat diciptakan apabila memperhatikan hal-hal berikut ini:

- 1). Bangunan tempat kerja
- 2). Ruang kerja yang lega
- 3). Ventilasi pertukaran udara
- 4). Tersedianya tempat-tempat ibadah keagamaan
- 5). Tersedianya sarana angkutan khusus maupun umum untuk karyawannya dan mudah

## **METODE PENELITIAN**

### **Analisis Permasalahan**

Berdasarkan Preseden atas kesuksesan perusahaan Google dan Shopee yang berhasil menjadi salah satu perusahaan di bidang digital tersukses di dunia, dapat kita ketahui bahwa salah satu penunjang keberhasilan perusahaan tersebut ialah bagaimana sebuah perusahaan dapat memberikan lingkungan kerja yang nyaman, menyenangkan dan membuat para karyawannya merasa bahagia. Banyak perusahaan yang memiliki sebuah kantor secara fisik kini mulai merubah tren perancangan ruang kantor yang konvensional, formal, dan kaku. Menjadi lebih fleksibel, dan menyenangkan bagi para pegawainya. Mulai dari membuat ruang terbuka (open space) yang dapat digunakan sebagai sarana bersosialisasi dan berdiskusi antar pegawai, membuat desain interior ruangan yang menyenangkan dan menarik, hingga membuat sebuah ruangan bermain yang dapat digunakan oleh para pegawai untuk menyegarkan kembali pikiran, dan melepas penat.

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini nantinya akan dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan observasi dan wawancara, penggunaan metode tersebut bertujuan untuk mengumpulkan data yang mendalam mengenai faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi kebahagiaan dari seorang pegawai ketika berada di dalam lingkungan kerja.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian akan dilakukan oleh penulis pada rentang bulan September 2020 hingga bulan Januari 2021 di Kota Yogyakarta. Dan dengan melakukan wawancaraZ observasi di KantorPerusahaan startup di bidang digital sebagai studi kasusnya.

### **Tahap Persiapan**

Tahap persiapan dilakukan dengan mempersiapkanhal-hal yang diperlukan penulis dalam melakukan penelitian, mulai dari melakukan identifikasi dan merumuskan masalah, mengumpulkan literatur sebagai bahan kajian, menyiapkan pertanyaan wawancara, membuat kuesioner, dan menentukan narasumber, serta membuat jadwal untuk melakukan wawancara dengan narasumber terkait.

### **Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan penulis akan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian, serta melakukan pengolahan data yang didapatkan. Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini diantaranya ialah:

1. Menyebarkan kuesioner
2. Membaca literatur-literatur terkait
3. Melakukan wawancara dengan narasumber.

### **Tahap Penyusunan Laporan**

Tahapan yang terakhir ialah melakukan penyusunan laporan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Penulis akan memaparkan data-data yang didapatkan dari penelitian, melakukan penjabaran serta mendeskripsikan hasil analisis, dan menarik suatu kesimpulan akhir berdasarkan hasil penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Rumusan Masalah**

Keberhasilan suatu perusahaan berkaitan erat dengan kinerja karyawan dari perusahaan tersebut yang mana kinerja dari para karyawan tadi, sangat dipengaruhi oleh tingkat kebahagiaan dari karyawan itu sendiri selama berada di lingkungan kerja. Rumusan masalah yang akan dikaji pada tulisan ini ialah, bagaimanakah perancangan ruang di suatu bangunan kantor yang dapat meningkatkan kebahagiaan karyawan yang akan mempengaruhi produktivitas dan kinerja karyawan di sebuah perusahaan? Dan bagaimanakah kebahagiaan karyawan tersebut dapat dicapai?

### **Batasan Masalah**

Batasan masalah dari kasus yang akan diteliti diantaranya ialah:

1. Tolok ukur kebahagiaan karyawan hanya dari segi aspek arsitektural atau perancangan ruang.
2. Perancangan ruang yang ditelaah hanya sebatas fasilitas-fasilitas, ruang, layout dan estetika visual ruangan kantor.
3. Dampak dari perancangan ruang yang ditelaah hanya melingkupi dampak psikologis, dan efeknya terhadap kebahagiaan dan kinerja karyawan

### **Rencana Kegiatan**

Rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

- a. Mencari sumber dari pihak-pihak terkait/jurnal.
- b. Mengikuti webinar dengan tema-tema terkait.
- c. Mencari referensi yang bersumber dari internet.

## **DATA & PEMBAHASAN**

### **A. Webinar**

Berdasarkan webinar yang diselenggarakan oleh Archinesia, berjudul Pandemic & Architecture: Office Tower. Disebutkan oleh pemateri bahwa kini terjadi perubahan tren dimana perusahaan-perusahaan menjalankan kegiatan bisnisnya dengan menitik beratkan kepada karyawan, atau employee based. Dan berfokus pada bagaimana cara untuk

membuat karyawan menjadi bahagia, salah satu contohnya adalah merubah layout kantor yang sebelumnya berupa layout cubical, menjadi layout open plan.



**Gambar 1** Cubical Layout  
Sumber : spaceio.com



**Gambar 1** Open Plan Layout Sumber :  
<https://www.flexispot.com/spine-care-center/how-to-create-privacy-in-an-open-plan-office/>

Hal ini membuktikan bahwa perancangan ruang dari sebuah kantor, seperti layout ruangan. Mampu menjadikan karyawan menjadi lebih bahagia dan dapat bersosialisasi dengan lebih baik antar sesama pegawai. Pola ruang berupa open plan layout banyak digunakan pada kantor-kantor startup digital seperti Google dan Shopee, pola ruang jenis ini dapat memudahkan sosialisasi antar pegawai, dan juga menjadikan pergerakan karyawan menjadi lebih leluasa. Dapat ditarik kesimpulan berdasarkan data tersebut bahwa pola ruang open plan layout dapat membantu karyawan untuk menjadi lebih bahagia dengan menciptakan suasana kantor yang fleksibel, dan nyaman.

## B. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan salah satu mantan pegawai dari sebuah perusahaan digital pembuat game yang berada di Kota Yogyakarta. Kantor tempat narasumber bekerja diketahui mengusung konsep yang *playful* dan hampir mirip dengan konsep yang disediakan oleh kantor dari perusahaan Google. Penulis melakukan wawancara melalui aplikasi pesan singkat Whatsapp, dan mengirimkan kuesioner mengenai faktor-faktor di lingkungan kerja yang mempengaruhi kebahagiaan karyawan.

Pertanyaan pertama yang diajukan ialah mengenai bagaimana kultur di lingkungan kerja perusahaan digital ketika memasuki jam istirahat. Narasumber mengatakan bahwa ketika jam istirahat, para pegawai biasanya menghabiskan waktu untuk makan siang bersama rekan rekan kerja, dan bermain

Pertanyaan kedua yang diajukan ialah mengenai bagaimana pendapat narasumber mengenai suasana kantor tempat narasumber bekerja dan kantor lainnya yang memiliki konsep konvensional. Narasumber merasa suasana kantor di tempatnya bekerja jauh lebih santai dan menyenangkan daripada kantor-kantor lain yang pernah dikunjungi, suasana kantor santai namun tetap fokus, hal ini juga didukung oleh rekan kerja yang juga sama-sama santai dan menyenangkan.

Pertanyaan ketiga yang diajukan penulis ke narasumber ialah, mengenai keberadaan fasilitas-fasilitas penunjang yang dapat membangun suasana bahagia bagi

para pegawai dan bagaimana desain ruangnya. Disebutkan bahwa di kantor tempat narasumber bekerja terdapat fasilitas area fitness dan playroom yang menyediakan permainan konsol. Sementara itu desain ruangan pada kantor tempat narasumber bekerja mengusung konsep terbuka (*open plan layout*), terdapat ruangan terbuka untuk berdiskusi dan bersosialisasi antar pegawai (*Open space*), dan banyak didominasi warna warna cerah yang *playful*. Menurut narasumber, konsep ruang kerja yang terbuka memudahkan untuk interaksi antar pegawai kantor, namun sedikit kurang nyaman bila pegawai sedang membutuhkan privasi dan fokus yang tinggi.

Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan dari responden yang merupakan mantan karyawan dari salah satu perusahaan digital pembuat game di Kota Yogyakarta ini ialah pegawai merasa senang dan bahagia dengan konsep dan suasana kantor yang santai dan menyenangkan dengan berbagai fasilitas hiburan. Namun kadang pegawai juga membutuhkan tempat yang bersifat privat.

### C. Hasil Kuesioner

Berikut ini adalah jawaban kuesioner mengenai Kegiatan yang ingin dilakukan oleh pegawai untuk me-refresh kembali pikiran

**Tabel 1** Pegawai Perusahaan Digital

Kegiatan	Hasil
Bermain Game	3
Makan	0
Bercengkrama	2
Tidur Sejenak	3

Sumber : Hasil Penelitian tahun 2020

**Tabel 2** Pegawai Perusahaan  
Non Digital

Kegiatan	Hasil
Bermain Game	3
Makan	1
Bercengkrama	2
Tidur Sejenak	2

Sumber : Hasil Penelitian tahun 2020

Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh 8 responden yang bekerja di perusahaan digital, dan 8 responden yang bekerja di perusahaan non digital. Didapatkan data bahwa ketika sedang merasa jenuh atau tertekan ketika berada di lingkungan kerja, pegawai dari perusahaan digital mayoritas memilih untuk me-refresh pikirannya dengan bermain game, dan melakukan tidur sejenak. Sementara pegawai dari perusahaan non digital, mayoritas memilih untuk tidur sejenak dan bermain game. Dari hasil tersebut, maka salah satu ruangan penunjang yang sebaiknya ada untuk menunjang kebahagiaan karyawan ialah ruang bermain, dan ruang tidur. Hal ini serupa dengan yang dilakukan Google dalam membahagiakan karyawannya.

Dalam sebuah artikel yang dituliskan oleh **Neil Patel**, berjudul “Inside Google’s Culture of Success and Employee Happiness” disebutkan di kantor Google terdapat *Nap pods*, ruangan bermain, meja pingpong, tempat pijat, gym, dan kolam renang. Selain itu juga disebutkan bahwa di kantor Google terdapat chef dan cafetaria yang menyediakan sarapan, dan makan siang gratis.

Selanjutnya berikut ini adalah jawaban kuesioner mengenai fasilitas penunjang yang diinginkan karyawan berada di lingkungan kerja untuk meningkatkan kebahagiaan

**Tabel 3** Pegawai Perusahaan Digital

Kegiatan	Hasil
Ruang Bermain	4
Cafetaria	1
Open Space	2
Tempat Tidur	1

Sumber : Hasil Penelitian tahun 2020

**Tabel 3** Pegawai Perusahaan Non-Digital

Kegiatan	Hasil
Ruang Bermain	2
Cafetaria	0
Open Space	2
Tempat Tidur	4

Sumber : Hasil Penelitian tahun 2020

Berdasarkan data yang didapat dari jawaban kuesioner di atas, bahwa mayoritas pegawaidi perusahaan digital menginginkan adanya ruang bermain, sementara pegawai di perusahaan non digital lebih menginginkan tempat tidur untuk melakukan *quick nap* atau tidur sementara. Dapat ditarik kesimpulan bahwa, Perusahaan startup digital lebih membutuhkan untuk membuat *playing rooms* atau ruang bermain untuk mengakomodir kebutuhan akan fasilitas penunjang kebahagiaan karyawannya.

## KESIMPULAN

Karyawan perusahaan digital dan karyawan perusahaan non digital sama-sama membutuhkan sarana atau faislitas yang mampu untuk menunjang kebahagiaan mereka selama berada di lingkungan kerja. Dalam memenuhi kebutuhan akan fasilitas penunjang kebahagiaan karyawan. Perusahaan dapat melakukan beberapa upaya diantaranya, dengan membuat sebuah open space sebagai sarana pegawai untuk bersosialisasi, dan berdiskusi. Selain open space, perusahaan juga dapat menyediakan ruang bermain seperti meja ping pong, fussball, game konsol, maupun permainan-permainan lainnya, serta *sleeping pod* atau tempat tidur untuk pegawai tidur sejenak.

Penataan ruang kantor dengan konsep open plan layout juga dapat menjadi sebuah solusi untuk meningkatkan kebahagiaan dan kenyamanan pegawai di lingkungan kerja. Cafetaria sebagai sarana penunjang akan kebutuhan pegawai akan sarapan dan makan siang juga mampu meningkatkan kebahagiaan karyawan. Desain interior yang menarik dengan konsep dan pemilihan warna yang playful akan membuat pegawai

menjadi merasa lebih santai dan ceria, pegawai yang santai dan tidak tertekan maka akan menjadi pegawai yang bahagia pula.

Kesimpulan akhir dari tulisan ini ialah, rancang ruang dan arsitektur dapat menjadi sebuah solusi bagi kemajuan perusahaan dengan cara meningkatkan kebahagiaan karyawan melalui desain interior, fasilitas-fasilitas dan perancangan ruang dari sebuah kantor.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Pertama-tama, penulis ucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan bantuannya kepada penulis, Yang kedua, ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada kedua orang tua penulis yang sudah menyupport penulis dalam mengerjakan tugas-tugas mata kuliah penulis, baik dalam segi dukungan moral dan fisik. Tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada dosen mata kuliah Adicita Rancang Ruang penulis, yaitu Ibu Stefy Prasasti Anggraeni, dan juga asisten dosen mata kuliah Adicita Rancang Ruang penulis, yaitu Mbak Tidi Ayu Lestari serta responden-responden, teman-teman, dan narasumber yang telah membantu penulis dalam mendapatkan dan mengumpulkan data sehingga paper yang berjudul “Faktor Kebahagiaan Karyawan dalam Keberhasilan Sebuah Perusahaan” ini dapat terselesaikan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **Artikel Jurnal**

- Wulandari, Siska, Ami Widyastuti. 2014. Faktor - Faktor Kebahagiaan Di Tempat Kerja. *Jurnal Psikolog*, 10(1), 52-53.
- Septianto, Dwi. 2010. PENGARUH LINGKUNGAN KERJA DAN STRES KERJA TERHADAP KINERJA KARYAWAN STUDI PADA PT. PATAYA RAYA SEMARANG, 6-9.

#### **Situs Web**

- Patel, Neil. 2020. Wales: “Inside Google’s Culture of Success and Employee Happiness.” <https://neilpatel.com/blog/googles-culture-of-success/> (Diakses 27 Desember, 2020).
- <https://kbbi.web.id/kantor/> (Diakses 12 Oktober, 2020).
- <http://repository.uin-suska.ac.id/4062/4/BAB%20II.pdf/> (Diakses 27 Desember, 2020).

#### **Webinar**

- Reza Nurtjahja. (2020). Webinar “Sharing session Archinesia-Pandemic & Architecture: Office tower”