

Abstrak

Gen Z, kelahiran tahun 1995/1997 hingga 2012 belakangan ini mengalami sebuah masalah ketenagakerjaan global. Walau Gen Z dipercaya akan mendominasi lapangan pekerjaan dalam beberapa tahun kedepan, angka menunjukkan bahwa angka pengangguran pada kalangan Gen Z lebih prevalen dibandingkan generasi-generasi sebelumnya. Gen Z dengan karakter psikologis yang unik sudah lama dipercaya menjadi generasi wirausaha, tetapi nyatanya hal tersebut masih menjadi pertanyaan bagi orang-orang. Gen Z sekarang memiliki stigma sebagai generasi yang kurang termotivasi dan memiliki rentang perhatian singkat. Hal ini menjadi sebuah isu yang harus diperhatikan di seluruh dunia, tidak terkecuali, Indonesia. Angka pengangguran yang tinggi pada Gen Z dapat menyebabkan masalah ketenagakerjaan yang lebih akut di masa depan, apabila tidak ditindaklanjuti segera. Oleh karena itu, sebagai generasi kewirausahaan, dibutuhkan sebuah *Entrepreneurship Support Center* untuk Gen Z.

Metode yang digunakan adalah (1) studi pustaka, yang mengkaji mengenai fungsi *Entrepreneurship Support Center* dan juga teori yang digunakan, yaitu *Microscopic Designing Methodology* yang digagas oleh Hiroshi Nakamura. (2) Analisis tapak dilakukan untuk memastikan desain sesuai dengan konteks. (3) Studi kasus, yang mempelajari beberapa kasus serupa untuk tipologi bangunan yang serupa, dan terakhir (4) observasi, yang akan dilakukan pada Gen Z dan objek-objek relevan sesuai dengan pendekatan *Microscopic Designing Methodology*.

Masalah perancangan pada *Entrepreneurship Support Center* adalah (1) bagaimana menciptakan program dan ruang yang membantu membangun kepercayaan kerjasama antar dan inter generasi (X, Y, dan Z), (2) bagaimana menciptakan artikulasi ruang dan bangunan yang mewadahi dan mewakili pertumbuhan alam dan manusia (Gen Z), dan (3) bagaimana menciptakan program dan ruang yang membantu Gen Z untuk menguasai karakter kewirausahaan?

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diusung konsep *Labyrinth of Games* sebagai solusi desain dengan transformasi: (1) permainan pada ruang sebagai tema ruang komunal, (2) sistem ruang yang dinamik secara *real-time*, dan (3) rangkaian fasilitas (*training, counseling & coaching*) dalam dan luar ruang.

Kata kunci: Gen Z, Bantuan Kewirausahaan, Desain Mikroskopis, Labirin Permainan, Pengangguran

Abstract

Gen Z, born in 1995/1997 up until 2012, has recently experienced a global employment problem. Although Gen Z is believed to dominate the job market in the next few years, data show that unemployment among Gen Z is more prevalent than previous generations. Gen Z with unique psychological characteristics has long been believed to be the most entrepreneurial generation, but this fact has become questionable. Gen Z now is being stigmatized for being unmotivated with a short attention span. This employment issue must be thoroughly considered globally, Indonesia nonetheless. Left unsolved, the high unemployment rate among Gen Z can cause more employment problems in the future. Therefore, as an entrepreneurial generation, an Entrepreneurship Support Center is needed for Gen Z.

The methods used in this paper are (1) literature study, which examines the function of the Entrepreneurship Support Center and also the theory used, namely the Microscopic Designing Methodology initiated by Hiroshi Nakamura. (2) Site analysis is carried out to ensure that the design is in accordance with the context. (3) Case studies, which study several similar cases for similar building typologies, and finally (4) observations, which will be conducted on Gen Z and other relevant objects in accordance to the Microscopic Designing Methodology approach.

The design problems for the Entrepreneurship Support Center are (1) how to create programs and spaces that help on building trust in partnerships between and among generations (X, Y, and Z), (2) how to create articulations of spaces and buildings that accommodate and represent the growth of nature and humans (Gen Z), and (3) how to create programs and spaces that help Gen Z master entrepreneurial character?

Based on these problems, the "Labyrinth of Games" concept is proposed as a design solution with transformations: (1) games as a communal space theme, (2) a dynamic space system in real time, and (3) a series of facilities (training, counseling & coaching) indoors and outdoors.

Keywords: *Gen Z, Entrepreneurship Support, Microscopic Design, Labyrinth of Games, Unemployment*