

PERANCANGAN ARSITEKTUR INTERIOR CO-WORKING SPACE YANG MENERAPKAN KONSEP FLEKSIBILITAS LAYOUT

Andreas Djuwanda, L. Maureen Nuradhi, Melania Rahadiyanti

Interior Architecture Departement, Universitas Ciputra, UC Town, Citraland, Surabaya 60219, Indonesia
Corresponding email : andredjuwanda@gmail.com

ABSTRACT

ADJ Studio Interior Architecture Consultant business plan is about designing a business layout for an interior architecture consultant bureau with space or layout flexibility by paying attention to the installation flexibility of the working area. The Co-Working Space is design to be a offices for Information and Technology, Visual Communication Design company and even offices for creative industry workers, who require a lot of inspirations in their work that need a conducive working environment and room installations. This project uses a hotel's building which consists of four floor, dan the Co-Working on second floor. Solution for this Co-Working Space to achieve space or layout flexibility and installation flexibility is by designing cable tray, wall partition panel, and wall finishing to create a fun working area with space or layout flexibility and installation flexibility.

Keywords: Office, Architecture, Interior, Flexibility, Instalation

ABSTRAK

ADJ Studio Architecture Interior Consultant ini berisikan tentang perancangan mengenai rancangan usaha sebagai Biro Konsultan Arsitektur Interior dengan konsep fleksibilitas tata letak dengan memperhatikan fleksibilitas instalasi ruang. *Co-Working Space* yang dirancang merupakan kantor dari perusahaan teknologi informasi dan juga desain komunikasi visual, serta kantor bagi industri kreatif yang membutuhkan inspirasi dalam pekerjaan sehingga perlu suasana ruang dan instalasi ruang yang mendukung. Perancangan ini menggunakan bangunan hotel yang terdiri dari empat lantai, dan *Co-Working Space* ini berada di lantai dua. Solusi yang ditawarkan untuk mencapai fleksibilitas tata letak dan fleksibilitas instalasi adalah dengan terdapat pengolahan pada jalur kabel serta sekat dinding, dan pengolahan dinding pada setiap area kerja sehingga menciptakan area kerja yang menyenangkan dengan fleksibilitas tata letak dan fleksibilitas instalasi.

Kata Kunci: Kantor, Arsitektur, Interior, Fleksibilitas, Instalasi

<https://doi.org/10.37715/aksen.v3i2.802>

PENDAHULUAN

Integrasi Bisnis dan Desain

ADJ Studio merupakan baru yang bergerak pada bidang biro jasa konsultan arsitektur interior. Co-Working Space Sarana Metal Indah dipilih sebagai proyek pertama karena akan mendukung portofolio dari ADJ Studio serta akan secara langsung mewujudkan keunggulan dan ciri khas desain dari ADJ Studio itu sendiri.

Sarana Metal Indah merupakan perusahaan yang bergerak dibidang properti. Karena latar belakang tersebut membuat ADJ Studio memilih proyek Co-Working Space ini karena bangunan ini akan digunakan oleh masyarakat umum sehingga akan mudah bagi ADJ Studio untuk memperkenalkan perusahaan melalui pengaplikasian desain yang dapat dilihat dan dinikmati banyak pengguna.

Latar Belakang Perancangan Co-Working Space Sarana Metal Indah

Semakin berkembangnya perekonomian, permintaan akan lingkungan pekerjaan terus meningkat. Berdasarkan data Kemenkominfo ekonomi digital di Indonesia mengalami peningkatan yang pesat dan juga mencapai angka yang fantastis maka dari itu kebutuhan akan kantor yang memiliki fleksibilitas tata ruang dan memicu kreativitas juga meningkat, namun sayangnya untuk kriteria kantor semacam itu belum cukup banyak di Indonesia. Sarana Metal Indah merupakan perusahaan yang akan bergerak dibidang properti sebagai jasa sewa bangunan yang terdiri dari *foodcourt*, *co-working space*,

hotel, dan *mini ballroom* yang akan terletak pada satu bangunan yang terdiri dari 4 lantai. Untuk *Co-Working Space* ini akan terletak dilantai 2 yang akan menjawab kebutuhan akan permintaan kantor atau area kerja yang meningkat.

Co-Working Space ini juga akan mengutamakan fleksibilitas tata letak yang didukung dengan fleksibilitas instalasi yang ada pada ruang tersebut. Sehingga bagi para perintis usaha baru, *freelancer*, maupun pekerja lainnya yang mencari area kerja baru dapat menggunakan *Co-Working Space* Sarana Metal Indah ini.

Bangunan yang tersedia sekarang adalah bangunan hotel 4 lantai, untuk lantai 1 hingga 3 merupakan kamar-kamar untuk hotel dan untuk lantai 4 area kosong untuk ballroom. Lokasi bangunan ini terletak di jalan Raya Kendangsari Industri no. 41 Surabaya. Ukuran tanah dari bangunan ini adalah 14 x 67 meter (938 meter persegi) dengan luas bangunan keseluruhan 3.500 meter persegi. Untuk lantai 2 sendiri yang akan menjadi *Co-Working Space* memiliki luas 815,345 meter persegi.

Pemilik bangunan menginginkan desain yang menjual dan mudah untuk dikelola sehingga memudahkan pemilik dan *staff* untuk mengelola dan mempromosikan dan menawarkan kepada calon pengguna, pemilik juga menginginkan biaya untuk proses renovasi tidak terlalu tinggi serta tidak memakan waktu yang lama sehingga dapat segera dioperasikan.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang tata letak ruang dalam *Commercial Space* dalam bentuk *Co-Working Space* di Kawasan Kendangsari Industri Surabaya, yang dapat menggambarkan suasana yang nyaman dalam bekerja agar menunjang kinerja dari setiap pengguna ruang?
2. Bagaimana merancang tata letak ruang dalam bangunan *Commercial Space* dalam bentuk *Co-Working Space* di Kawasan Kendangsari Industri Surabaya, yang dapat meningkatkan fleksibilitas ruang dengan memperhatikan fleksibilitas instalasi ruang agar menunjang proses renovasi dikemudian hari ?

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini yaitu untuk menyelesaikan segala permasalahan dan menjawab segala kebutuhan dari pemilik dan masyarakat sekitar dan dengan perancangan ini, bangunan ini diharapkan menjadi pusat aktivitas untuk area sekitar karena sudah terdiri dari area makan pada lantai 1, area kerja pada lantai 2, area istirahat pada lantai 3, dan area multifungsi pada lantai 4. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat menunjang perekonomian dan produktivitas baik perekonomian dan produktivitas pemilik maupun calon pengguna nantinya.

Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan ini akan dimaksimalkan dan difokuskan pada lantai 2 yaitu *Co-Working Space*. Berdasarkan diskusi dengan klien, terdapat beberapa ruang yang dibutuhkan oleh

klien, yaitu :

1. *Owner Room*
Owner Room ini akan terbagi menjadi beberapa pembagian area yaitu area kerja, dan area untuk menyambut tamu yang berupa ruang tamu.
2. *Secretary Room*
Ruang yang memiliki satu area untuk satu orang sekretaris, yang letaknya dekat dengan *owner room* karena akan sering berhubungan.
3. *Finance Room*
Area ini terdiri dari satu area kerja yang berisikan dua orang pekerja dimana dibutuhkan ketelitian tinggi, sehingga bukannya hanya bersifat pembantu pencahayaan saja.
4. *Operational Room*
Ruang ini bertujuan untuk control seluruh kegiatan operasional yang terdapat di area *Co-Working*. Area ini juga akan dilengkapi dengan ruang penyimpanan untuk menyimpan keperluan operasional seperti cadangan lampu, dan lainnya.
5. *Meeting Room*
Terdapat beberapa *Meeting room* yang memiliki fungsi berbeda, terdapat satu *meeting room* yang bersifat private karena hanya akan digunakan oleh pengelola jika terdapat rapat dan akan selalu digunakan untuk *briefing* pagi, dan sisanya akan disewakan.
6. *Co-Working Space*
Merupakan area kerja yang merupakan area utama untuk disewakan dan terdapat

beberapa macam ruang sebagai alternatif bagi pengguna.

7. *Café*
Area tambahan untuk mendukung area *Co-Working Space*.
8. *Resepsionis*
Merupakan area pusat informasi dan kasir untuk pembayaran sewa *Co-Working*.
9. *Print Area*
Area ini menjadi fasilitas pendukung untuk kepentingan bersama seluruh pengunjung.
10. *Janitor*
Area pusat kebersihan sekaligus tempat untuk membersihkan alat kebersihan.
11. *Toilet*
Akan terdapat pembagian toilet untuk pengelola dan untuk pengunjung.
12. *Control Room*
Area yang menjadi pusat dari seluruh kelistrikan dan juga menjadi ruang panel.

Tinjauan Data Lapangan

Jenis Proyek : Gedung Serbaguna
Nama Perusahaan : Sarana Metal Indah
Alamat kantor lengkap :
Jl. Raya Kendangsari Industri 41 Surabaya
Bidang Usaha :
Jasa sewa tempat (properti)
Luas Tanah :
938 m²(67 x 14 m) (p x l)
Luas Bangunan : 3.500 m²(Bangunan 4 lantai)
Kebutuhan Ruang :
Lantai 1 untuk *food court*, lantai 2 untuk *Co-Working Space*, lantai 3 untuk hotel, dan lantai 4

untuk mini *ballroom*.

Batasan Proyek :

- Area desain merupakan lantai 2 "*Co-Working Space*" dengan total luasan 815,345 m².
- Renovasi pada semua sektor kecuali struktur utama bangunan.
- Adanya elemen hijau dalam desain.
- Terdapat 3 akses (1 tangga depan, 1 tangga belakang, dan 1 lift).

Lokasi Bangunan :

Lokasi berada di Jl. Raya Kendangsari Industri yang dekat dengan area SIER Industri atau yang sering disebut Rungkut Industri. Untuk area sekitar, bangunan berada diantara Optik Merlinn dan juga Rawon Nguling. Untuk jalan akses depan merupakan jalan empat lajur yang terdiri dari dua arah yang terdapat sekat jalan ditengahnya.

Tinjauan Umum

Co-Working Space ini akan menjadi salah satu bangunan dari Sarana Metal Indah untuk menjawab kebutuhan masyarakat, sekaligus akan menjadi kantor bagi pengelola. Berikut beberapa informasi terkait iklim :

- a. Temperatur : Rata-rata 23,2 °C hingga 33,5 °C
- b. Iklim : Tropis Basah
- c. Orientasi Bangunan : Timur dan Barat
- d. Arah hadap bangunan : Selatan

Tinjauan Literatur

Menurut Nitisemito (1992:25), lingkungan kerja merupakan suatu area yang berada disekitar

pekerja dan area tersebut mempengaruhi pekerja dalam menjalankan tugas-tugas yang diberikan kepada pekerja ataupun pekerjaan yang akan dikerjakan.

Menurut Sedarmayati (2001:1), lingkungan kerja merupakan seluruh alat perkakas serta perlengkapan atau bahan yang dihadapi dalam pekerjaan, lingkungan sekitarnya dimana seseorang bekerja memiliki metode, cara, atau sistematika untuk bekerja, serta terdapat pengaturan secara individu maupun secara kelompok.

Co-Working Space menurut Kamus Besar Bahasa Inggris *Oxford*, memiliki arti penggunaan kantor ataupun area kerja lainnya secara bersamaan dengan orang-orang pekerja yang berasal dari perusahaan yang sama ataupun berbeda dengan tujuan untuk berbagi ide, serta pengetahuan. Instalasi akan terbagi menjadi beberapa elemen pelengkap yaitu alat kontrol (untuk mempermudah *controlling*) dan alat pengaman untuk menjaga keamanan dari instalasi terkait.

Fleksibilitas merupakan kelenturan, keluwesan, maupun kemampuan untuk menyesuaikan dengan lingkungan sekitar.

Tata Cara dan Ketentuan Kebutuhan

Perancangan Arsitektur Interior *Co-Working Space* Sarana Metal Indah

Pola Aktivitas dan Sirkulasi Pemakai

Co-Working Space ini akan beroperasi mulai dari

jam 08.00 hingga pukul 20.00. Pengguna ruang pada *Co-Working Space* tersebut diantaranya adalah *owner*, *staff*, dan juga pengunjung *Co-Working Space*. Pola aktivitas dan kebiasaan kerja akan dijabarkan sebagai berikut

a. Owner

Bertugas untuk, Mengambil keputusan, Koordinasi *Staff*, Mengawasi perkembangan perusahaan, Perkembangan & Kebutuhan *Financial*.

Rutinitas *Owner* :

Datang → Persiapan untuk *briefing* pagi → *Briefing* pagi → Kembali ke kantor (ruangan) → Menerima pelaporan perusahaan dari sekretaris → mendiskusikan hasil laporan → istirahat → Menerima dan juga konfirmasi dengan hasil pelaporan keuangan dari *finance* → kontroling perusahaan (*standby*) → Pulang.

b. Secretary

Bertugas untuk, Mengatur jadwal *Owner*, membantu *Owner* untuk merangkum, mencatat, serta melaporkan hasil perkembangan perusahaan.

Rutinitas *Secretary* :

Datang → Persiapan untuk *briefing* pagi → *Briefing* pagi → Mempersiapkan laporan perusahaan → Menajukan dan diskusi dengan *owner* terkait dengan laporan perusahaan → istirahat → Mengerjakan laporan perusahaan mulai pagi dan mulai meminta dan memeriksa kebutuhan perusahaan → Pulang.

c. *Finance*

Bertugas untuk mengatur masalah keuangan dalam perusahaan (pengeluaran & pemasukan).

Rutinitas *Finance* :

Datang → Persiapan untuk *briefing* pagi → *Briefing* pagi → Mempersiapkan kebutuhan keuangan mulai dari pendataan pendapatan dan pengeluaran yang akan dikeluarkan → Istirahat → Mengajukan pelaporan keuangan kepada *owner* serta melakukan diskusi → Melanjutkan untuk mengerjakan dan merekap data keuangan perusahaan → Pulang.

d. *Operational*

(1) *Project Manager*

Bertugas untuk, *controlling* terhadap seluruh operasional dari perusahaan → Kebutuhan & Kekurangan, serta pengajuan fasilitas untuk kepentingan perusahaan → Menjaga fasilitas perusahaan (mesin *fotocopy*, dll).

Rutinitas *Project Manager* :

Datang → Persiapan untuk *briefing* pagi → *Briefing* pagi → *Cleaning* dan persiapan sistem kantor → *Stand by* → Melakukan pendataan dan *service* terhadap fasilitas yang terdapat dalam perusahaan → Istirahat → Melakukan pelaporan kepada sekretaris untuk dimasukkan kedalam laporan perusahaan → *Stand by* → Melakukan pendataan ulang terkait fasilitas, baik

dari jumlah dan kualitas sekaligus *cleaning* → Pulang.

(2) *Property Management*

Bertugas untuk, Bertanggung jawab sepenuhnya terhadap seluruh fasilitas yang terdapat di perusahaan (kerusakan & penambahan) bahkan hingga perawatan seluruh fasilitas kantor.

Rutinitas *Property Management* :

Datang → Persiapan untuk *briefing* pagi → *Briefing* pagi → *Cleaning* dan persiapan sistem kantor → *Stand by* → Melakukan pendataan dan *service* terhadap fasilitas yang terdapat dalam perusahaan → Istirahat → Melakukan pelaporan kepada sekretaris untuk dimasukkan kedalam laporan perusahaan → *Standby* → Melakukan pendataan ulang terkait fasilitas, baik dari jumlah dan kualitas sekaligus *cleaning* → Pulang.

(3) *Security*

Bertugas untuk menjaga keamanan Perusahaan

Rutinitas *Security* :

Datang → Persiapan untuk *briefing* pagi → *Briefing* pagi → Menjaga ketenangan dan keamanan dari perusahaan → Istirahat → Menjaga ketenangan dan keamanan dari perusahaan → Melaporkan kegiatan kepada sekretaris untuk di-

masuk ke dalam laporan perusahaan
→ Keliling untuk memastikan sudah
beres → ganti *shift*.

(4) Cleaning Service

Bertugas untuk, Menjaga kebersihan se-
luruh bangunan

Rutinitas *Cleaning Service* :

Datang → Persiapan untuk *briefing* pagi
→ *Briefing* pagi → *Cleaning* dan
menyiapkan fasilitas (kursi, meja, dll)
rapi dan bersih → *Standby* → Istirahat
→ *Standby* → *Cleaning* untuk persiap-
an *closing* (menata kursi, meja, dll) →
Pulang.

e. Marketing

Bertugas untuk, Melakukan promosi dan pema-
saran perusahaan kepada masyarakat luas

- Sosial Media dan juga media cetak
- Promosi → *tiap season*

Rutinitas *Marketing* :

Datang → Persiapan untuk *briefing* pagi →
Briefing pagi → Menganalisa kebutuhan pasar
(melakukan survei, melihat *trend*, dan promosi)
→ Istirahat → Mencari pembanding dan mencari
informasi terkait perusahaan kompetitor untuk sa-
rana evaluasi dan perkembangan → Menyam-
paikan hasil kerja kepada sekretaris → Pulang.

f. Public Relation

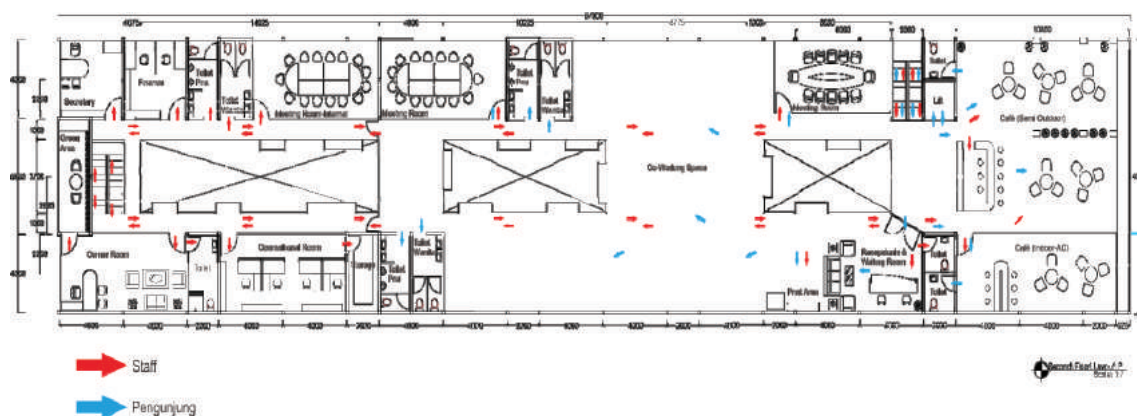
i. Customer Service

Bertugas untuk, Berhubungan secara
langsung kepada *customer*

- Menerima kritik dan saran
- Pusat Pemberian bantuan kantor

Rutinitas *Customer Service* :


Datang → Persiapan untuk *briefing* pagi
→ *Briefing* pagi → *Standby* melayani
customer → Istirahat → *Stand by*
melayani *customer* → Melaporkan hasil
kerja kepada sekretaris → Pulang.



Gambar 1. Ilustrasi Pola Sirkulasi
Sumber : Data Olahan Pribadi (2018)

Tabel . Tabel Kebutuhan Ruang

NAMA RUANG	LIGHTING QUALITY	AIR QUALITY	MAINTENANCE	ACOUSTICAL QUALITY	FIRE PROTECTION	FLEXIBILITY	ENCLOSURE DEGREE	PRIVACY	SECURITY	EQUIPMENT	ELECTRONIC & OTHER
OWNER ROOM											
SECRETARY											
FINANCE											
OPERATIONAL ROOM											
MEETING ROOM											
CO-WORKING SPACE											
DAPUR atau CAFE											
RESEPSIONIS & WAITING ROOM											
JANITOR TOILET											



Sumber : Data Olahan Pribadi (2017)

Kebutuhan Isi Ruang

Untuk isi ruang yang terdapat pada lantai 2 ini mengikuti kebutuhan akan lingkungan kerja pada umumnya, dimana terdapat meja kerja, kursi kerja, perabot untuk penyimpanan, dan terdapat elemen tambahan berdasarkan permintaan pemilik bangunan yaitu berupa tanaman hijau.

Namun untuk perabot kerja seperti meja kerja akan memiliki instalasi mandiri sehingga instalasi listrik dapat lebih fleksibel dan terlihat lebih rapi. Berikut merupakan tabel kebutuhan ruang dari setiap ruang yang ada pada lantai 2 sebagai area *Co-Working Space*.


Hubungan Antar Ruang

Hubungan antar ruang yang terdapat pada *Co-Working Space* Sarana Metal Indah akan dijabarkan dalam tabel berikut

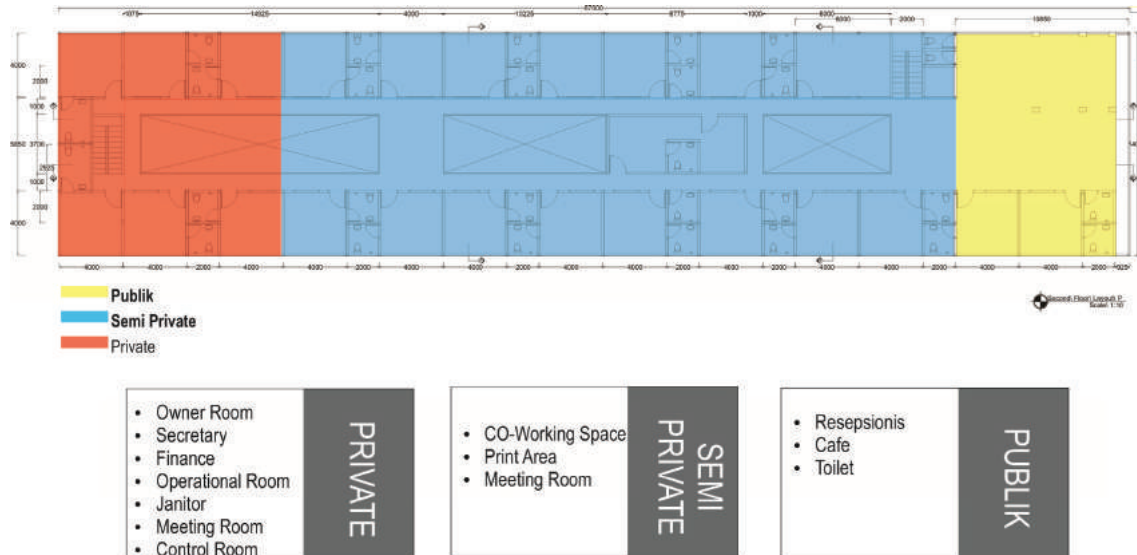
Untuk jauh dekat ruang, akan selalu mengikuti kebutuhan dari perusahaan yang terkait dengan struktur organisasi dan juga kebutuhan akses ruang terkait. Area yang memiliki akses leluasa ke seluruh area ada area operasional karena sebagai wujud dari pengawasan area serta penjagaan mutu akan bangunan sehingga dapat terus ditahankan dan memiliki respon yang cepat dan juga mudah untuk dijangkau jika dibutuhkan.

Tabel 3. Hubungan Antar Ruang

	Owner Room	Secretary	Finance	Operational Room	Meeting Room	CO-Working Space	Dapur atau Culi	Receptionis	Waiting Room	Print Area	Janitor	Toilet
Owner Room												
Secretary												
Finance												
Operational Room												
Meeting Room												
CO-Working Space												
Dapur atau Culi												
Receptionis												
Waiting Room												
Print Area												
Janitor												
Toilet												



Sumber : Data Olahan Pribadi (2017)



Gambar 2. Grouping Ruang
Sumber : Data Olahan Pribadi (2018)

Pembagian Ruang

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kebutuhan dan potensi ruang dan area yang ada maka muncullah pembagian ruang yang dijabarkan menjadi 3 bagian yaitu *private*, *semi private*, dan *public* yang akan dijabarkan pada gambar berikut.

Ambiance Ruang

Ambiance yang ingin dimunculkan pada area *Co-Working Space* ini adalah santai dan *fun* dengan penataan ruang, elemen pelengkap ruang, dan suasana ruang yang meningkatkan produktivitas bagi setiap penggunaanya sehingga dapat digemari dan terus dididatangi oleh masyarakat khususnya pekerja yang membutuhkan kantor yang memiliki dasar Teknologi Informasi ataupun Industri Kreatif. Untuk mendampingi keadaan

yang *fun* maka akan ditambahkan kesan yang profesional sehingga tetap terlihat layaknya area kerja namun menyenangkan.

Konsep tiap ruang akan dijabarkan sebagai berikut, berdasarkan pembagian *zoning* area yang ada, karena area terbagi menjadi 3 area besar maka akan terdapat 3 pengelompokan suasana ruang sesuai dengan kebutuhan dan kegunaan tiap area tersebut.

Area Publik

Untuk area publik akan terdiri dari ruang *café*, area resepsionis serta toilet. Untuk area *café* akan diciptakan kesan santai dan tenang. Serta karena area berada didepan sehingga dapat dengan mudah mendapatkan pemandangan atau *view* keluar bangunan. Sedangkan untuk area

resepsionis akan memunculkan kesan kreatif dan profesional dimana area akan terletak pada area dekat dengan area kerja sehingga memunculkan suasana kantor yang kemudian diberikan elemen *fun* yang juga akan dimunculkan pada area kerja, elemen *fun* ini juga mendorong setiap pengunjung yang datang ingin mencoba secara langsung.

Area semi *private*

Sedangkan untuk area *semi private* dimana ruangan atau area hanya dapat diakses oleh beberapa orang akan memiliki suasana yang lebih formal karena diperuntukkan untuk lingkungan kerja. Namun walaupun diperuntukkan untuk lingkungan kerja tidak melupakan unsur *fun* yang diusung sehingga meningkatkan produktifitas dan keluwesan dalam bekerja.

Area *Private*

Untuk area *private* yang merupakan area untuk bekerja para pengelola akan bersifat sedikit tertutup dengan pembatasan akses. Untuk beberapa area yang membutuhkan ketelitian tinggi dalam bekerja akan dipertahankan kondisi bukaan sehingga tidak terlalu terlihat dari luar dan juga tidak mengganggu kinerja dari para pekerja. Suasana ruang akan tetap melibatkan unsur *fun* sehingga dan produktifitas dari setiap pekerja akan selalu terjaga.

Keinginan untuk Penghawaan

Bangunan yang akan digunakan merupakan bangunan hotel, dimana tanah yang digunakan sudah habis keseluruhan untuk bangunan

sehingga batas tanah juga merupakan batas bangunan yang ada. Maka dari itu sangat tidak memungkinkan untuk membuat bukaan yang berada disamping, karena antisipasi terhadap pembangunan sekitar pada masa mendatang.

Solusi yang muncul adalah dengan memanfaatkan *skylight* yang sudah ada, dimana *skylight* juga berlaku sebagai *wind tunnel* karena penutup dari *skylight* masih memungkinkan untuk adanya aliran udara. Pada bangunan ini terdapat tiga *skylight* yang terletak pada tengah bangunan secara memanjang kebelakang.

Namun untuk lantai perencanaan lantai 2, area void akan dibatasi dengan kaca. Hal ini bertujuan untuk menghindari bau dari area *food court* naik dan masuk ke area *co-working space*. Untuk area dari *co-working space* sendiri akan menggunakan penghawaan aktif dengan bantuan dari AC (*Air Conditioner*) sehingga control untuk penghawaan lebih mudah namun sangat bergantung pada AC.

Keinginan untuk Pencahayaan

Co-working ini akan beroperasi mulai pukul 08.00 hingga 20.00 sehingga banyak aktifitas yang berlangsung pada saat matahari belum terbenam. Sehingga memanfaatkan energi alami dari matahari ini turut dimanfaatkan sebagai salah satu media penerangan. Namun karena area ini merupakan area yang diperuntukkan untuk bekerja dan bukaan hanya berada di area tengah bangunan saja sehingga pencahayaan akan didukung dengan adanya pencahayaan

aktif yaitu berupa *spotlight*, *general lighting*, dan juga *accent light*.

Keinginan untuk Akustik Ruang

Untuk akustik ruang yang diharapkan adalah suasana yang tenang layaknya tempat bekerja, namun untuk mendukung konsep *fun* yang diterapkan pada bangunan ini, maka diberikanlah bantuan akustik berupa *speaker* di area koridor dan *cafe* sehingga terciptanya *sound masking* dan dapat juga membantu untuk mengurai kebosanan pada area kerja. Untuk *speaker* yang ada ini akan dioperasikan secara penuh oleh bagian operasional. *Speaker* ini juga akan difungsikan sebagai media pengumuman jika dibutuhkan.

Data Pengguna Ruang

Area lantai dua merupakan area *co-working space* yang juga merupakan area kerja bagi pengelola. Untuk data pengelola yang akan bekerja dilantai dua sebanyak 12 orang. 12 orang tersebut terdiri dari 1 orang sekretaris, 2 orang *finance*, 8 orang operasional yang terdiri dari 2 orang *Project Manager*, 2 orang *Property Management*, 2 orang *security* (bersifat mobil pada saat jam buka dan juga jam tutup), 2 orang *cleaning service*, serta *owner*.

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam merancang desain ini, merupakan *Observation & Deep Research*, *Ideation*, *Concept Development*, Wawancara, Survei, Studi Pustaka. Seluruh proses tersebut akan dijabarkan sebagai berikut

1. *Observation & Deep Research*

Observation & Deep Research merupakan bagian awal untuk menggali karakteristik area *project* serta kebutuhan desain *project*. Dalam hal ini akan dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu penggalan data awal (*observation*) dimana akan melakukan pendataan dan pengumpulan data terkait fisik, data non-fisik, serta literatur. Data fisik merupakan data seputar bangunan (lokasi *project*, area luar bangunan, area sekitar, area dalam, akses area, kebiasaan area sekitar, hingga orientasi bangunan, suhu rata-rata); data ini akan berupa hasil survei, wawancara, dokumentasi area. Data non-fisik merupakan data terkait klien (kebutuhan klien, ide klien, identitas klien, kebiasaan dalam penggunaan ruang, dan terkait badan usaha (jumlah pekerja, rutinitas pekerja, alur dan sirkulasi kerja, sistem kerja, jenis pekerjaan). Literatur akan berisikan tentang data-data yang berupa panduan atau pedoman desain sehingga perancangan dapat didesain dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan nyaman untuk digunakan. Data ini diperoleh dari buku pedoman arsitektur interior *Human Dimension & Interior Space*; *Architect's Data*; *Office Space Planning and Management*; *Color, Space, and Style*; serta dari media pendukung lain seperti majalah, dan juga *website* dari internet.

Tahapan berikutnya merupakan tahap *Deep Research*, dimana data akan diolah yang akan memunculkan data berupa *site analy-*

sis, activities analysis, serta *zoning possibilities*. Pada tahap ini sudah memulai menentukan karakteristik ruang, alur sirkulasi yang jelas, dan bahkan kategori ruang dan pembagian ruang berdasarkan cocok tidak cocoknya ruang dengan karakteristik area yang ada. Pada tahap ini sudah mulai muncul gambaran kasar tataan ruang.

2. *Ideation*

Pada tahapan ini akan mulai menggali ide-ide yang akan diterapkan pada aplikasi desain nantinya. Ide ini akan meliputi aspek desain secara keseluruhan mulai dari konsep, tataan ruang (*layout*) dalam bentuk pembagian *zoning* area, pengisi ruang seperti elemen pelengkap dan juga perabot ruang yang akan digunakan, warna yang akan diterapkan, pencahayaan, penghawaan, akustik ruang, dan material yang akan digunakan. Pada tahapan ini akan muncul beberapa *ideation* yang kemudian akan dikembangkan kembali pada tahap selanjutnya.

3. *Concept Development*

Setelah tahapan *ideation* akan masuk pada tahapan *concept development*, dimana pada tahapan ini konsep desain yang telah muncul pada *ideation* akan dikembangkan dengan mulai mendetailkan *ideation* dengan penentuan susunan *layout* yang sudah berupa denah kasar hingga desain yang mulai detail lengkap dengan isi keseluruhan ruang dan juga elemen pelengkap pelengkap ruang beserta

dengan bentuk dan material yang digunakan pada *furniture* terkait. Pada tahapan ini hasil dari *ideation* akan dikaji kembali dengan data *Observation & Deep Research*. Sehingga desain yang muncul nantinya sesuai dengan kebutuhan serta tidak melenceng dari tata aturan arsitektur interior yang ada sehingga tidak nyaman untuk digunakan nantinya.

Pada tahapan ini juga akan mulai disesuaikan dengan ketersediaan material untuk realisasi desain, mulai dari pengiriman, pembelian, hingga pemasangan. Tataan *layout* juga akan terus dikaji ulang menyesuaikan dengan konsep dan kebutuhan klien. Setelah mendapatkan *layout* final yang berasal dari beberapa alternatif dan pertimbangan, akan dilanjutkan dengan mulainya proses pengerjaan gambar kerja dari (*layout*) atau tataan ruang yang terpilih, penyusunan rancangan anggaran biaya atau RAB, penyusunan *material board*, dan penyusunan gambar visual area desain yang berupa gambar presentasi. Sehingga pada tahapan ini klien dan desainer sudah dapat membayangkan secara jelas dan detail bagaimana hasil desain nantinya beserta biaya yang akan dikeluarkan untuk realisasi desain yang telah dikerjakan.

4. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu media atau cara untuk menggali data dan informasi terkait *project*, mulai dari lokasi *project*, keadaan lokasi baik eksterior dan interior area,

ukuran area desain, data detail terkait klien *project* terkait mulai dari kebutuhan, permasalahan, dan juga keinginan klien. Hasil dari wawancara ini akan digunakan untuk landasan desain pada proses awal penyusunan konsep terkait *project*.

Wawancara juga digunakan untuk menggali data dari beberapa *project* sejenis untuk mengetahui sistematika dan elemen desain serta alasan desain dari *project* yang sudah direalisasikan. Hal ini juga bertujuan untuk mengetahui permasalahan, serta keunggulan dari desain yang telah terlaksana, sehingga dapat mempersiapkan maupun menghindari hal-hal yang kurang menguntungkan bahkan mengganggu proses desain ataupun proses realisasi desain.

5. Survey

Sebuah biro arsitektur pada dasarnya adalah *service providers* dan bukan hanya memproduksi barang tapi juga *solve the client problem*, melalui layanannya. Nilai layanannya lah yang menjadi kesan yang diterima oleh klien sepanjang interaksi antara arsitek dan kliennya, selain dari karya yang dihasilkan. (Nuradhi, 2015). Maka dari itu diakannya *survey* untuk kebutuhan pengunjung, keinginan pengunjung dan permasalahan yang dialami oleh pengunjung pada saat mendatangi area kerja, sehingga data yang diperoleh dapat semakin lengkap untuk pembuatan desain dan juga dapat

lebih menyesuaikan dengan kebutuhan pasar yang ada, karena area yang merupakan area *project* merupakan bangunan komersial yang akan digunakan untuk perkembangan bisnis bagi pengguna dan juga pemilik bangunan tersebut, sesuai dengan kutipan yaitu desain komersial yang tepat berperan penting baik untuk pengunjung, karyawan dan bisnis sendiri (Kusumowidagdo, 2011; Kusumowidagdo, Sachari, Widodo, 2005; Kusumowidagdo, Sachari, Widodo 2012)

6. Studi Pustaka

Studi pustaka ini digunakan untuk melengkapi dan sebagai pedoman untuk desain dengan literatur bahkan kaidah tata cara penyusunan arsitektur interior yang ada, pedoman terkait konsep desain yaitu fleksibilitas tata letak, fleksibilitas instalasi, serta pedoman terkait penyusunan instalasi ruang dan juga instalasi bangunan.

DESAIN

Konsep Perancangan Arsitektur Interior Co-Working Space Sarana Metal Indah

Ruang interior bertema untuk menciptakan suasana yang berbeda melalui simulasi desain ruang (Kusumowidagdo, et al. (2012); Sachari dan Kusumowidagdo, 2013). Berdasarkan kutipan tersebut maka *co-working space* yang dirancang juga akan diberikan tema untuk membantu menciptakan identitas dan menciptakan suasana ruang yang berbeda juga.

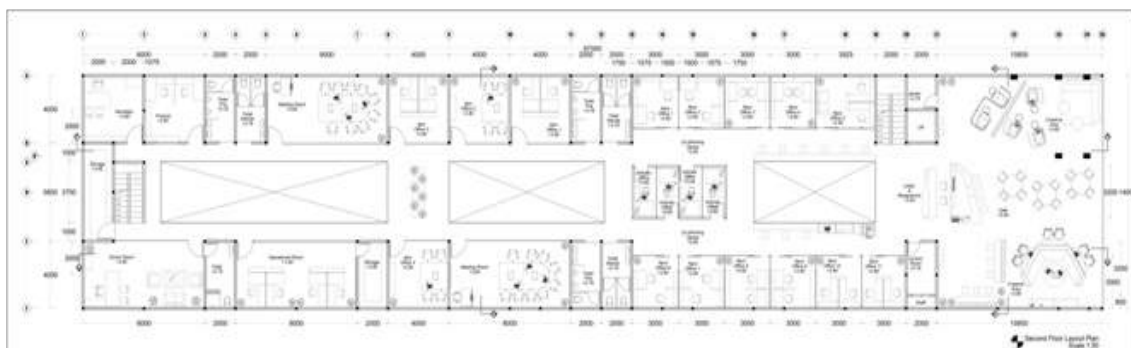
Tema yang diusung adalah fleksibilitas tata letak dimana pengunjung nantinya dapat menyesuaikan posisi kerja paling nyaman untuk masing-masing pekerja dengan melibatkan unsur *fun* untuk mendukung produktivitas dari pengguna ruang dan juga menjaga tingkat kebosanan pada saat bekerja.

Pembagian area kerja pada bangunan juga disesuaikan dengan kebutuhan dimana area yang bersifat fleksibel hanya akan terletak di area depan dekat dengan resepsionis, dan *café* area. Sedangkan untuk area belakang akan dibuat permanen karena hanya berupa area *meeting room*, *private room*, serta ruangan dari pengelola sehingga memang didekain dan disiapkan untuk kebutuhan khusus.

Konsep atau tema tersebut diaplikasikan dengan cara adanya penerapan *cable tray* pada seluruh area desain sehingga seluruh jalur kabel dan instalasi ruang terkait akan berada pada *cable tray* yang nantinya akan diturunkan melalui pilar yang sudah disediakan setiap 3 meter pada area kantor yang dapat untuk dibongkar pasang (luasannya dari area kerja dapat disesuaikan dengan kebutuhan

pada saat menggunakan area kerja tersebut). Pada area kerja ini akan disekat setiap 3 meter dengan menggunakan *polycarbonate* yang mudah untuk dilepas dan dipasang kembali. Ukuran dari sekat ini adalah 3 meter x 3,5 meter (lebar x tinggi) yang akan terbagi menjadi 9 modul, dimana masing-masing modul akan berukuran 1 meter x 1,160 meter (lebar x tinggi) untuk mempermudah proses bongkar dan proses pasang sekat terkait. Sekat tersebut akan dipasang dan dikaitkan pada pilar yang terletak setiap 3 meter x 3 meter (panjang x lebar) yang merupakan modul terkecil dari area kerja ini. Proses bongkar pasang akan dilakukan oleh pihak pengelola dan bukan oleh pengunjung atau pengguna ruang. Sekat akan disimpan pada area belakang bangunan yang merupakan area penyimpanan.

Untuk Instalasi ruang akan dibantu dengan adanya konektor kabel guna semakin mendukung konsep fleksibilitas instalasi ruang yang ada. Konektor ini diletakkan pada sekat ruang yang bersifat fleksibel sehingga didukung pula dengan instalasi yang fleksibel pula.



Gambar 3. Second Floor Layout Plan
Sumber : Data olahan Pribadi (2018)



Gambar 4. Cable Connector
Sumber : Tokopedia.com (2018)

Setelah itu elemen *fun* akan diaplikasikan kedalam desain dengan cara melibatkan elemen *blackboard* sebagai *finishing* dinding sehingga dapat dimanfaatkan secara langsung oleh pengguna ruang. Untuk keperluan kapur dan elemen pendukung kinerja pada area kerja juga akan ditempatkan area untuk menjual keperluan kantor, termasuk kapur tulis. Elemen pendukung ini didasarkan oleh beberapa pertimbangan terkait kebersihan dan juga kesehatan atau efek terhadap pengguna ruang.

Pemilihan kapur tulis dan bukan spidol didasarkan karena beberapa hal, diantaranya

1. Media tulis dari kapur cukup kontras dengan warna dinding, karena berwarna hitam.
2. Kapur terbuat dari olahan kapur alam.
3. Efeknya pertama yang timbul hanya berdebu, dan akan ditangani dengan adanya pembersihan ruang setiap awal buka dan tutup kantor oleh pihak pengelola.
4. Efek yang timbulkan oleh sisa goresan kapur (debu) tidak memiliki efek samping jangka

panjang yang membahayakan, karena partikel yang terdapat pada kapur merupakan partikel yang besar sehingga akan secara langsung tersaring oleh *filter* tubuh tahap pertama yaitu bulu hidung.

5. Namun untuk pengidap asma area yang berdebu dapat menyebabkan kambuhnya asma tersebut.
6. Efek pertama yang dirasa oleh tubuh manusia terhadap debu ini hanya bersin dan batuk (bagi yang tidak mengidap penyakit pernafasan).

Sedangkan beberapa alasan tidak menggunakan spidol, diantaranya

1. Spidol mengandung senyawa kimia *xylene*, yang merupakan senyawa kimia yang biasa digunakan untuk pembuatan cat, tinner dan pembersih sehingga memunculkan bau, sedangkan idealnya pada saat menggunakan cat, tinner ataupun pembersih dianjurkan untuk berada di area terbuka dan menggunakan masker. Sedangkan area ini merupakan area kerja yang tidak menggunakan masker dan bukan merupakan area terbuka melainkan area tertutup yang sirkulasi udaranya dibantu oleh AC (*Air Conditioner*) sehingga udara akan terus berputar di area tersebut.
2. Penggunaan senyawa kimia tersebut memiliki efek jangka pendek (mengganggu pernafasan, pusing, sakit kepala & kehilangan memori jangka pendek) serta efek jangka panjang (kerusakan otak permanen, kerusakan hati, ginjal & sistem saraf pusat).

Untuk mendukung fasilitas ini sekaligus memberikan unsur estetika ruang, maka di tambahkan *border* kayu dibagian atas dan bawah area *blackboard* yang disertai dengan lampu *LED Strip* yang memberikan aksen (*border* atas akan memancarkan cahaya ke atas dan *border* bawah akan memancarkan cahaya ke bawah). *Border* bagian bawah juga berfungsi sebagai tempat untuk menaruh alat tulis, sekaligus menjadi wadah untuk sisa kapur yang telah dihapus sehingga tidak langsung jatuh ke lantai untuk mempermudah proses pembersihan ruang.



Gambar 5. Area jual alat tulis dan *print area*
Sumber : Data Olahan Pribadi (2018)



Gambar 6. *Owner room* dan pengaplikasian dinding kapur dan *border*
Sumber : Data Olahan Pribadi (2018)



Gambar 7. Pengaplikasian Sekat Ruang
Sumber : Data Olahan Pribadi (2018)

Konsep Perancangan *Furniture*

Untuk konsep perabot yang digunakan merupakan perabot yang memiliki instalasi mandiri (terdapat instalasi yang tertanam pada perabot) sehingga penggunaan untuk kebutuhan instalasi (listrik) dapat langsung pada perabot terkait dan tidak perlu mengambil instalasi listrik dari luar atau dari bangunan secara langsung. Bentuk material yang digunakan juga bentuk yang sederhana dan tidak rumit dengan alasan kebersihan dan keterkaitan biaya karena merupakan area yang digunakan secara umum

dan tidak pribadi sehingga harus memiliki tingkat kekuatan yang cukup sehingga tidak mudah rusak. Bentuk yang dipilih juga bentuk yang sederhana karena pemilihan *style* yang diusung adalah modern sehingga tidak terdapat bentuk rumit.



Gambar 8. Keadaan ruang sesuai dengan perabot yang digunakan
Sumber : Data Olahan Pribadi (2018)

Konsep *Material* dan *Finishing*

Untuk konsep *material* dan *finishing* yang digunakan merupakan *material* dan *finishing* yang kuat dan tidak mudah kotor untuk alasan keamanan, kebersihan, dan penggunaan jangka panjang, karena bangunan merupakan area komersial dan akan digunakan oleh banyak orang serta berbeda-beda.

Pemilihan *material* dan *finishing* juga disesuaikan dengan *style* desain yaitu semi industrial yang merupakan permintaan klien karena mengikuti *trend* yang sedang trend sekarang, sehingga *material* dan *finishing* tidak akan jauh dari penggunaan *material* beton, kayu, besi, kaca, dengan perpaduan warna yang menyesuaikan yaitu warna abu-abu, coklat (muda dan tua mengikuti kebutuhan desain), hitam (cat *doff*, dan cat *blackboard* yang membuat permukaan dinding menjadi permukaan *blackboard*).

Material dan *finishing* ini juga akan disesuaikan dengan *ambiance* yang akan muncul pada ruang yang kemudia dikombinasikan dengan sentuhan warna hijau yang muncul dari tumbuhan yang diletakkan secara tersebar diseluruh area.



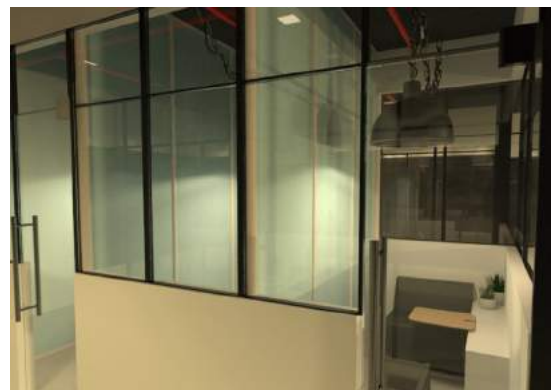
Gambar 9 (a). *Ambiance* yang muncul pada area *cafe*



Gambar 9 (b). *Ambiance* yang muncul pada area *cafe*
Sumber : Data Olahan Pribadi (2018)



Gambar 9 (c). *Ambiance* yang muncul pada area *cafe*
Sumber : Data Olahan Pribadi (2018)



Gambar 10. *Ambiance* yang muncul pada area kerja
Sumber : Data Olahan Pribadi (2018)



Gambar 11 (a) *Ambiance* yang muncul pada area *lobby*
Sumber : Data Olahan Pribadi (2018)



Gambar 11 (b) *Ambiance* yang muncul pada area lobby
Sumber : Data Olahan Pribadi (2018)

KESIMPULAN

Setelah perancangan *Co-Working Space* ini ADJ Studio banyak belajar terkait sistem instalasi ruang dan sistem penataan tata ruang. Perancangan ini diselesaikan dengan hasil desain yang memiliki *style* semi industrial dengan mengutamakan fleksibilitas tata letak dengan didukung oleh fleksibilitas instalasi ruang yang ada.

Setelah proses perancangan ini, hasil desain akan didiskusikan dan diajukan kembali kepada klien dan jika disetujui akan langsung berlanjut ke proses realisasi desain. Hasil desain ini mengacu pada kebutuhan yang sedang *trend* sekarang sehingga dapat meningkatkan kualitas dari bisnis atau pekerjaan dari pengunjung dan juga pemilik bangunan.

SARAN

Sekian perancangan *Co-Working Space* ini dibuat, semoga perancangan ini dapat berguna bagi seluruh calon pengguna *co-working space* dan juga bagi pemilik, pembaca, serta penulis karya ilmiah ini.

Penulis juga menyadari jika terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan karya ilmiah ini, sehingga penulis sangat terbuka bagi seluruh kritik dan saran yang bersifat dan bertujuan membangun dan memperbaiki. Terima kasih.

DAFTAR RUJUKAN

Kusumowidagdo, A. (2005). Peran Penting Perancangan Interior Pada Store Based Retail. *Dimensi Interior*, 3(1)

Kusumowidagdo, A. (2011). *Desain Ritel*.
Gramedia Pustaka Utama: Jakarta

Nitisemito, Alex S. 1992. *Manajemen Personalia*.
Ghalia Indonesia: Jakarta

Nuradhi, Maureen (2015), *Kajian Business Model Canvas pada Biro Konsultan Arsitektur dan Desain Interior Hadiprana*, Tesis/Disertasi
Tidak Dipublikasikan. Universitas Ciputra.

Sedarmayanti, 2001. *Sumber Daya Manusia dan Produktivitas Kerja*. Mandar Maju: Bandung

Spidol Lebih Berbahaya Ketimbang Kapur, diakses
pada tanggal 16 Mei 2018, dari [https://health.
detik.com/berita-detikhealth/1573363/
spidol-lebih-berbahaya-ketimbang-kapur-
tulis](https://health.detik.com/berita-detikhealth/1573363/spidol-lebih-berbahaya-ketimbang-kapur-tulis)