

PROYEK PERANCANGAN CO-WORKING SPACE DENGAN PENDEKATAN *DESIGN BEHAVIOR* OLEH KONSULTAN ARSITEKTUR INTERIOR VR ARCHITECT INTERIOR

Verdo Reginald^a, Maureen Nuradhi^b

^{a/b}Departemen Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra UC Town, Citraland, Surabaya, Indonesia

alamat email untuk surat menyerat : maureen.nuradhi@ciputra.ac.id^b

ABSTRACT

The office is a place where the majority of people work and where a company runs. The development of the world industry has encouraged changes in old office systems to co-working spaces and co-offices. This new office system allows people to work more freely in small-scale companies or start-ups. Indonesian people are also starting to use the office system as a co-working space as one way to start their business. Co-working space, It has become an alternative for the community as a company office; apart from only needing a small office, it also has the public amenities required by an office, including a workable rental system. Design a co-working space This can be a VR architect's interior design project where the office is closely related to design behavior. Design behavior that fits the method of the user carrying out certain activities or activities can increase the comfort and efficiency of those activities. The co-working space project is situated on the first floor of the Praxis building in Surabaya. Due to its central location, it offers easy and roomy access. With this design project, it is hoped that the office design and co-working space will receive more attention and use as an added value to an office, especially in the design of the co-working space. Using the design behavior approach when planning co-working spaces is intended to improve user happiness, boost productivity, and foster a more positive work atmosphere.

Keywords: Co-working Space, Design Behavior, Office, VR Architect Interior

ABSTRAK

Kantor merupakan tempat dimana mayoritas masyarakat bekerja dan tempat sebuah perusahaan berjalan. Perkembangan industri dunia mendorong perubahan sistem perkantoran yang lama dengan sistem perkantoran *co-working space / co-office*. Sistem kantor yang baru ini memfasilitasi masyarakat untuk dapat lebih leluasa berkarya dalam perusahaan skala kecil atau *start-up*. Masyarakat Indonesia juga mulai memanfaatkan sistem kantor *co-working space* sebagai salah satu cara memulai usaha mereka. *co-working space* menjadi alternatif masyarakat sebagai kantor perusahaan, selain hanya membutuhkan kantor kecil juga karena sistem sewa yang praktis dan telah dilengkapi fasilitas – fasilitas umum yang dibutuhkan sebuah kantor. Proyek perancangan *co-working space* ini dapat menjadi salah satu proyek perancangan VR Architect Interior dimana kantor erat kaitannya dengan *design behavior*. *Design behavior* yang sesuai dengan cara *user* melakukan aktivitas atau kegiatan tertentu dapat meningkatkan kenyamanan dan efisiensi aktivitas tersebut. Proyek *co-working Space* ini terletak di gedung Praxis Lantai 1 kota Surabaya, yang memiliki akses yang mudah dan luas karena terletak di tengah kota. Dengan proyek perancangan ini diharapkan desain perkantoran dan *co-working space* lebih diperhatikan dan dimanfaatkan sebagai salah satu nilai tambah sebuah kantor, terutama dalam perancangan *co-working space*. Implementasi pendekatan *design behavior* dalam perancangan *co-working space* diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan produktivitas kerja, serta menciptakan lingkungan kerja yang lebih kondusif.

Kata Kunci: Co-working Space, Design Behavior, Kantor, VR Architect Interior

PENDAHULUAN

Proyek perancangan *co-working space* terletak di gedung Praxis Lt-1, Surabaya. *Co-working space* sendiri merupakan salah satu fasilitas kantor yang banyak dimanfaatkan oleh perusahaan – perusahaan *start-up* / skala kecil yang tidak membutuhkan tempat yang luas. Pada *Co-working space* telah difasilitasi oleh berbagai keperluan kantor jaman sekarang seperti kantor, *meeting room*, *pantry*, area komunal, wifi, dan beberapa juga memberi fasilitas *lounge* dan *virtual office*.

Seiring berkembangnya jaman terutama pada era Industri 4.0, konsep perkantoran berupa *co-working space* mulai bermunculan dan memiliki peluang di Indonesia. Konsep *co-working space* ini sudah ada sejak tahun 2005, tepatnya di Amerika. Di Indonesia sendiri *co-working space* mulai masuk pada kisaran tahun 2010-2017, namun pada awal keberadaan *co-working space* di Indonesia sendiri tidak terlalu berkembang seperti sekarang.

Fasilitas publik yang semula berfungsi sebagai tempat makan bernuansa rekreatif, telah berkembang fungsinya. Banyak orang yang berkunjung tidak untuk sekedar makan dan minum, tapi juga untuk menyelesaikan pekerjaan, tugas-tugas kuliah dan sekolah, atau kegiatan lainnya yang masih berkaitan dengan pekerjaan, seperti melakukan pertemuan bisnis atau mengerjakan tugas-tugas kelompok. Selain itu, dengan perkembangan teknologi

masa kini, tentu saja sudah terjadi perubahan gaya bekerja masyarakat urban, dan hal ini berimplikasi kepada desain furnitur, ruang, dan bangunan yang akan dirancang untuk sebuah tempat bekerja (Prayanti 2016; Setyoningseh 2018 dalam Banamtuhan, M. S. M., Fanggidae, L. W., & Manu, A. K. A., 2023).

Pada perancangan ini, proyek *co-working space* yang terletak di gedung Praxis akan dibuat sebagai area perkantoran *co-working space* dengan fasilitas-fasilitas yang memadai, memiliki desain yang estetik, dan fungsionalitas yang memadai bagi perusahaan-perusahaan *start-up* maupun perusahaan lama yang menggunakan area *co-working* ini. Desain juga akan disesuaikan dengan *human behavior* ketika beraktifitas di kantor.

Site saat ini masih berupa area kosong dan belum dilakukan *finishing* dengan keadaan terbagi menjadi 2 area yang terpisah dengan fasilitas lift gedung. Terdapat kolom-kolom besar yang berada pada site, kolom ini merupakan kolom dari seluruh gedung yang menopang hingga atas area apartemen sehingga memiliki ukuran yang besar.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas dapat diambil sebuah rumusan masalah dalam perancangan ini, yaitu bagaimana cara menciptakan *Co-Working Space* yang mampu menjaga dan meningkatkan produktivitas pengguna dengan tetap mengedepankan nilai estetika dan desain yang modern.

LITERATUR/STUDI PUSTAKA

Definisi *Co-Working Space*

Co-Working Space memiliki arti ruang bersama. Menurut kamus Oxford, *Co-Working Space* merupakan tempat kerja atau kantor yang digunakan untuk bekerja secara mandiri atau bekerja untuk instansi yang berbeda-beda. Berbagai pihak menyebutkan bahwa konsep *Co-Working Space* lahir pada 9 Agustus 2005 di San Francisco, Amerika Serikat. Konsep *Co-Working Space* diawali 1995 pada lembaga non profit bernama C-Base di Jerman. *Co-Working Space* bertujuan mengkombinasikan perangkat komputer, jejaring antar anggota organisasi, serta mempertemukan masyarakat umum yang menggunakan teknologi. Anggotanya sering menyelenggarakan perkumpulan di tempat yang disebut Hackerspace. Kemudian Hackerspace berubah menjadi *Co-Working Space* (Sukirno, S., & Junandi, S., 2021).

Menurut Syamsiati, I. (2018) konsep *Co-Working Space* sifatnya terbuka atau transparan sehingga membuat individu menjadi lebih aktif berinteraksi maupun bersosialisasi dengan yang lain. Selain itu, di dalam *Co-Working Space* biasanya memiliki suasana yang sangat mendukung semangat dan produktifitas kerja. Jadi, tidak menutup kemungkinan untuk membentuk *networking* hingga menjadi sebuah *partnership* di masa depan.

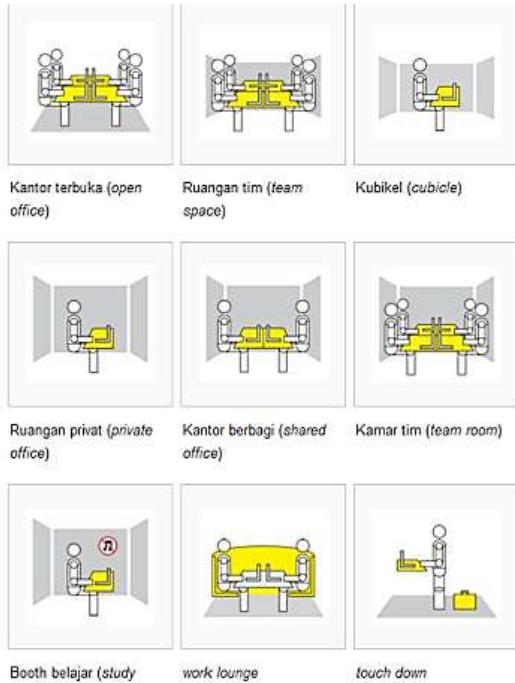
Sedangkan menurut Walidonna, A. R. (2017) konsep dari *coworking space* sendiri adalah sebuah jaringan antar berbagai ruang kerja

(*workspace*) di seluruh dunia, sebuah tempat bersuasana semiformal yang memungkinkan berbagai komunitas pekerja berorientasi hasil (*Result Oriented Worker*) berkolaborasi.

Terdapat beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dengan fasilitas *co-working space* (Majid 2020 dalam Sukirno, S., & Junandi, S., 2021), yaitu:

- 1) Mewujudkan kerjasama antar pegawai maupun dengan instansi pelanggan. Terutama *Coworking Space* yang mengerjakan satu bidang, sebagai rintisan bagi perusahaan holding raksasa.
- 2) Peluang pengembangan setiap orang. Kepemilikan tempat kerja seperti *Coworking Space* membuka peluang untuk menampilkan hasil kerja yang bagus.
- 3) Lingkungan kerja yang kondusif mendorong produktivitas tinggi. Tersedianya fasilitas tempat kerja yang nyaman.
- 4) Jadwal pemanfaatan tempat kerja yang dapat dibuat. Pengelola *Coworking Space* menawarkan paket per hari, tiap minggu, per bulan bahkan dalam satu tahun.
- 5) Biaya yang dikeluarkan lebih murah. Hal ini bila dibandingkan dengan membangun gedung sendiri atau menyewa gedung, konsep *Coworking Space* menawarkan harga yang lebih murah.

Terdapat sembilan jenis generik ruangan kerja yang berguna untuk mendukung aktivitas-aktivitas yang berbeda menurut Marcelina, A., Ardiana, I. G. N., & de Yong, S. (2016), diantaranya:



Gambar 1. Jenis Ruang Kerja

Sumber: Marcelina, A., Ardana, I. G. N., & de Yong, S., 2016

Design Behavior

Arsitektur merupakan ruang fisik sebagai wadah aktivitas manusia, yang memungkinkan terjadinya pergerakan manusia dari satu ruang ke ruang lainnya, yang menciptakan suatu hubungan antara ruang dalam dan ruang luar suatu bangunan (Cahyadi, A., & Kurniawan, M. A., 2019). Beberapa prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam arsitektur perilaku, antara lain (Wicaksono, 2018 dalam Hidayat, Y. N., Mauliani, L., & Satwikasari, A. F., 2019):

- Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan
- Mewadahi aktivitas penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan
- Memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk

Masing-masing komponen fisik ruang tersebut mempunyai variabel tersendiri yang berpengaruh terhadap perilaku penggunanya. Variabel tersebut adalah ukuran dan bentuk, perabot dan penataannya, warna serta unsur lingkungan ruang (suara, temperatur, dan pencahayaan) (Suwandi, A. A., & Nur'aini, R. D., 2021). Ruang-ruang pembentuk pembentuk Arsitektur Perilaku, terdiri dari (Haryadi dan Setiawan, 2020):

1) Warna Ruang

Pengaruh warna sangat penting bagi psikologis manusia sebagai pengguna karena itu penggunaan warna pada ruangan harus tepat dan sesuai karena penggunaan warna yang akan merubah atau mempengaruhi perilaku manusia (Haryadi dan Setiawan, 2020). Contohnya pada warna merah yang akan menimbulkan suasana efek lebih panas jika dibandingkan dengan warna hijau (Haryadi dan Setiawan, 2020 dalam Suwandi, A. A., & Nur'aini, R. D., 2021).

2) Bentuk dan Ukuran Ruang

Bentuk ruang yang dibatasi oleh dinding, lantai, dan plafond memberikan kesan terlindung, setiap orang yang mendiami atau memandang sebuah ruang akan memiliki kesan dan pendapatnya tersendiri. Interpretasi yang muncul bisa timbul kesan luas, tetapi juga bisa timbul kesan sempit. Bentuk ruang akan Mempengaruhi aspek psikologis pemakai ruangan, Misalnya penggunaan bentuk-bentuk dinamis untuk memberi kesan bersemangat, namun yang terpenting harus sesuai dengan karakter

kegiatan di dalamnya (Suwandi, A. A., & Nur'aini, R. D., 2021).

3) Furnitur dan Susunan Ruang

Penggunaan dan penyusunan perabot ditentukan oleh kebutuhan dan kebiasaan hidup penghuninya. Perlu tersedianya ruang sirkulasi dengan cara menata dan menyusun perabot yang digunakan, yaitu dengan mengelompokkan berdasarkan kesamaan tujuan. Sebagai contoh dalam penyusunan perabot untuk ruang rungu bagi pengunjung, perabot kursi dan meja tamu yang mempunyai fungsi sama dijadikan dalam satu kumpulan sehingga tidak mengganggu sirkulasi ruang yang terbentuk (Suwandi, A. A., & Nur'aini, R. D., 2021).

4) Tekstur & Material.

Tekstur akan memberikan kesan berbeda pada suatu ruang atau bangunan baik halus maupun kasar, misalnya pada bangunan yang menggunakan kayu akan terkesan natural dan hangat. Selanjutnya contoh pola yang dibuat pada penyusunan material penutup lantai (keramik, marmer, granit dll) akan meningkatkan kualitas suatu ruang, menjadi ruang yang memiliki terkesan mewah dan mahal. Pemilihan pola juga dapat memperkuat atau menyamarkan kesan yang sudah ada. Misalnya, penggunaan pola horizontal akan menyamarkan kesan pada ruang yang tinggi (Suwandi, A. A., & Nur'aini, R. D., 2021).

5) Cahaya, suara, dan Temperatur

Pencahayaan dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Ruang yang

cenderung minim pencahayaannya membuat orang menjadi malas dan jika terlalu terang dapat menyebabkan silau dan menyakitkan mata. Suara yang keras dapat mengganggu ketenangan seseorang. Untuk itu maka ruang dibuat kedap suara agar suara tidak mengganggu ketenangan ruangan lain. Namun penggunaan suara yang baik dalam ruangan, misalnya pada restoran/caf  juga berpengaruh baik dalam meredam suara-suara manusia yang terlibat pembicaraan privat misalnya. Temperatur berpengaruh dengan kenyamanan pengguna dalam ruang

Teori Warna dan Psikologi Warna

Pemahaman dan penerapan teori warna di dalam lingkaran warna untuk menciptakan warna yang harmonis telah diteliti dan dikembangkan dari zaman dahulu. Hingga saat ini, teori warna yang sering digunakan para praktisi desain, baik desain grafis, desain interior, desain busana dan sebagainya adalah teori warna dari Prang. Penyederhaan teori warna yang dilakukan oleh Prang menjadikan teorinya sebagai acuan dalam menciptakan kombinasi warna yang harmonis (Meilani, M., 2013).

Penggunaan warna dapat mempengaruhi psikologi pengguna sebuah ruangan. Beberapa warna memiliki makna dan pengaruh yang berbeda-beda dan dapat dimanfaatkan untuk memaksimalkan rangsangan *user experience* untuk melakukan atau mendapat *mood* tertentu.

Mengacu pada teori Brewster, terdapat beberapa kelompok warna yang didasarkan dari campuran asal dari suatu warna lain (Naurah, A. P. P., 2017). Pengelompokan tersebut adalah:

a. Warna Primer

Merupakan warna dasar yang bukan merupakan campuran dari warna lain yaitu warna Merah, Kuning dan Biru.

b. Warna Sekunder

Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning.

c. Warna Tersier

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.

d. Warna Netral

Merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1.

e. Warna Panas dan Dingin

Lingkaran warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna panas dan warna dingin. Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah. Sementara warna dingin dimulai dari ungu kemerahan hingga hijau. Warna panas akan menghasilkan sensasi panas dan dekat. Sementara warna dingin, termasuk warna-warna sejuk adalah hijau, biru, dan ungu, sering kali lebih pendiam dari pada warna hangat. Mereka adalah warna malam, air, alam, dan biasanya membawa ketenangan dan rileks.

Secara psikologis warna memiliki efek terhadap manusia, karena selain menimbulkan sensasi juga menimbulkan rasa senang dan tidak senang sehingga penggunaan warna perlu memperhatikan faktor-faktor psikologis (Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P., 2020). Setiap warna dapat menimbulkan respon psikologis yang berbeda (Auria, 2015 dalam Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P., 2020). Tabel 1 menunjukkan makna warna menurut Goethe dan Itten.

Tabel 1. Makna Warna Menurut Goethe Dan Itten

Warna	Makna
Kuning	Memberi arti kehangatan dan rasa bahagia. Semangat dan ceria.
Orange	Memberi kesan hangat dan bersemangat. warna ini merupakan symbol dari petualangan, percaya diri dan kemampuan dalam bersosialisasi.
Merah Muda	Warna ini melambangkan keromantis, kelembutan, kasih sayang, cinta dan feminim.
Biru	Diasosiasikan dengan kecerdasan, komunikasi, kepercayaan, efisiensi, ketenangan, tugas, logika, kesejukan, protektif, refleksi, kooperatif, integritas, dan sensitif.
Ungu	Kemewahan, spiritualitas, kekayaan, dan kecanggihan.
Merah	Simbol dari energi, emosi, tantangan, aktif, kekuatan dan kegembiraan.
Hijau	Mampu memberi suasana tenang dan santai. Keterbukaan dalam berkomunikasi
Coklat	Kuat dan dapat diandalkan. Kaku, malas, kolot, dan pesimis.
Putih	Keaslian, kemurnian, kesucian, sederhana, kepolosan, kedamaian, dan kebersihan.
Hitam	Suram, penyendiri, gelap, tegas dan menakutkan namun juga elegan

Sumber: Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P., 2020

Antropometri & Ergonomi

Untuk kenyamanan sebuah kantor dan penyesuaian *behavior* pengguna maka standar antropometri sangat penting dan dibutuhkan untuk menciptakan desain yang nyaman dan efektif. Antropometri adalah studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia (ukuran, berat, volume, dan lain-lain) dan karakteristik khusus dari tubuh seperti ruang gerak. Data antropometri digunakan untuk berbagai keperluan, seperti perancangan stasiun kerja, ergonomi, fasilitas kerja, dan desain produk (Setyoningseh, C., & Windharto, A., 2018).

Menurut Shafira, S. (2019) antropometri adalah ilmu yang digunakan untuk mempertimbangkan ergonomi atau tidaknya pembuatan suatu produk ataupun sistem kerja. Pengaplikasian antropometri telah lama digunakan untuk menjadikan produk agar tetap memegang prinsip ergonomis dalam desain dan sistem kerja. Faktor ergonomi merupakan suatu keharusan dalam sebuah desain, karena desain tidak dapat dinikmati apabila tidak terasa nyaman untuk penggunanya, apalagi untuk melakukan aktivitas bekerja (Marcelina, A., Ardana, I. G. N., & de Yong, S., 2016).

Dalam hal ini furnitur sangat penting karena furnitur dan dekorasi membantu memberi karakter pada *coworking space*. Furnitur adalah salah satu sarana fungsional yang menjadi pelengkap dan pengisi ruang dalam kaitannya dengan penciptaan suasana dan pemenuhan kebutuhan

aktivitas pengguna. Furnitur harus memberikan nilai guna yang nyaman, serta memenuhi fungsi-fungsi khusus yang menyumbangkan karakter visual dari *coworking space* (Setyoningseh, C., & Windharto, A., 2018).

METODE

Metode Desain

Dalam memproses desain terpilih terdapat tahapan dan metode desain yang digunakan untuk menjawab *problem* yang dihadapi. Metode desain yang digunakan yaitu Canonic, Geometri, dan Metaphor.

1. Canonic

Metode desain canonic digunakan sebagai dasar proses pembagian area dan besaran ruang / area baik secara mikro maupun makro. Pembagian area pada proyek ini didasarkan pada luasan area proyek secara keseluruhan dan membagi luasan proyek secara terskala dan diolah secara sederhana dengan metode desain geometri.

2. Geometri

Metode desain geometri diterapkan pada pengolahan bentuk ruang baik pengambilan bentuk yang sudah ada maupun diolah secara sederhana atau kompleks. Pada proyek ini metode desain geometri digunakan untuk mengolah besaran ruang terskala dengan proses sederhana seperti memotong, melipat, dan kombinasi bentukan geometris yang sudah ada.

3. Metaphor

Metode desain metaphor diaplikasikan pada

desain co-office sebagai poin simbolisasi dari era industrial. Pada proyek ini elemen metaphor menggunakan metaphor dari sebuah grafik dan *circuit*. Grafik yang kerap berkaitan dengan data dari sebuah perindustrian yang menunjukkan nilai dan tingkat pertumbuhan sebuah perusahaan. *Circuit* yang merupakan simbolisasi dari koneksiitas sebuah perindustrian secara keseluruhan yang saling terhubung dan mendukung untuk menjadi sebuah ekosistem industrial yang menjalankan sebuah era industrial. Metaphor grafik dapat terlihat pada *artwork* dinding co-office dan bentukan *space frame* pencahayaan pada co-working area. Metaphor *circuit* dapat terlihat pada pola lantai dan plafon yang juga menghubungkan area-area dan ruang-ruang co-office sebagai simbolisasi koneksi antar pemain dalam sebuah perindustrian. Metaphor yang diimplementasikan juga diolah secara geometris untuk mendapatkan bentuk simplifikasi dari grafik dan *circuit* sehingga dapat sesuai dengan desain interior co-office.

HASIL DAN PEMBAHASAN

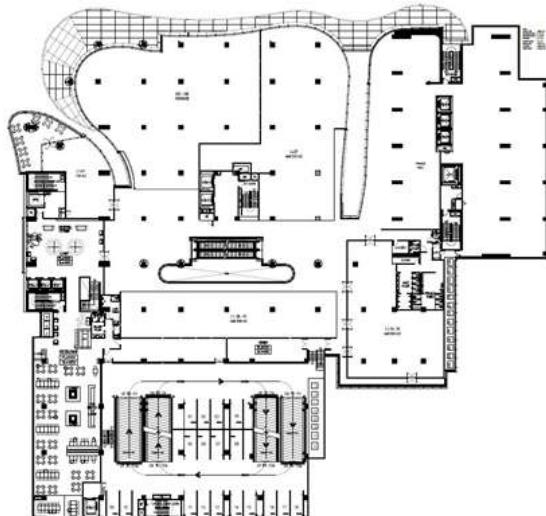
Data Tapak

Proyek Co-working Space terletak di gedung Praxis Lt-1, Surabaya. Gedung ini memiliki multi fasad dengan jalan masuk melalui sisi timur Jl. Kayoon dan utara bangunan Jl. Sono Kembang. Untuk kawasan perkantoran yang menjadi proyek perancangan co-working space terletak pada fasad bangunan yang terletak di sisi Selatan

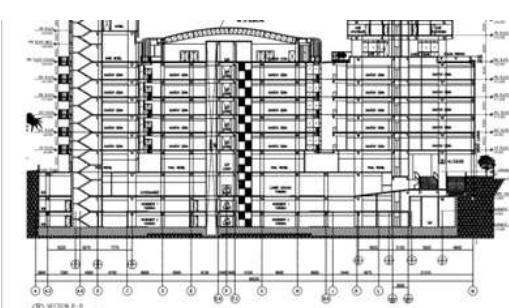
gedung, menghadap ke Jl. Kayoon dan kawasan rumah penduduk.



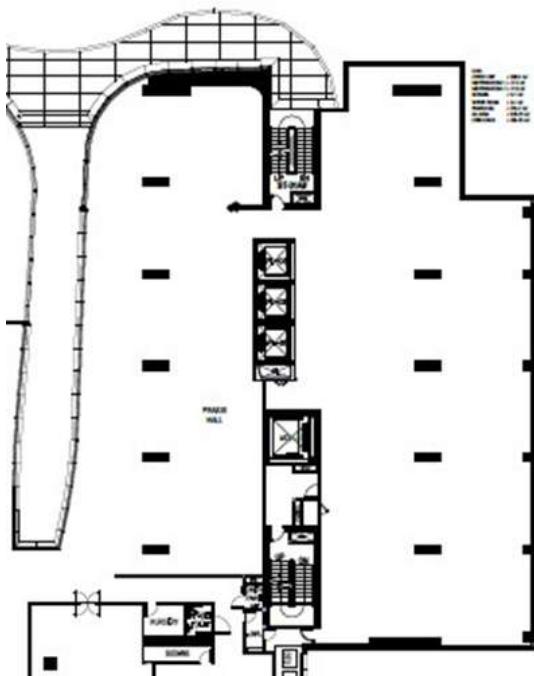
Gambar 2. Lokasi Site Proyek
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022



Gambar 3. Denah Gedung Eksisting
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



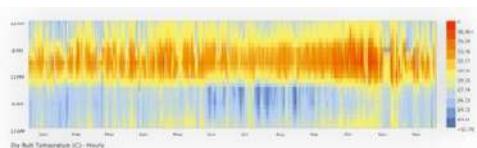
Gambar 4. Potongan Gedung Eksisting
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 5. Area yang Didesain
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

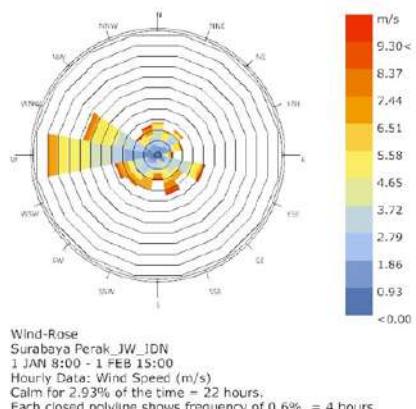
Analisis Site

Area sebelah kanan lift tidak mendapat penghawaan alami yang baik karena dinding kaca pada fasad bangunan merupakan kaca mati. Sedangkan pada area kiri lift memiliki penghawaan langsung yang didapat dari void entrance gedung. Dari hasil analisis kawasan Surabaya, dengan menggunakan titik terdekat file EPW yang tersedia (Perak) didapat beberapa data. Data ini diambil menggunakan LadyBug Analysis Tool pada Rhino 6 Grasshopper.



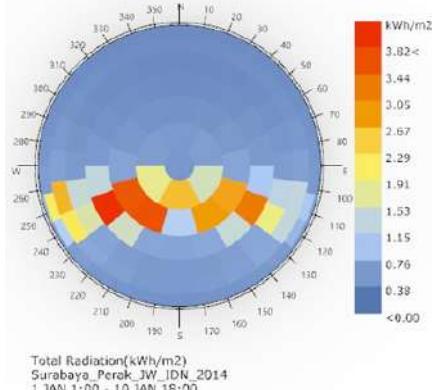
Gambar 6. Analisis Suhu
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Suhu dari analisis, mendapat rata – rata $29^{\circ}\text{C} – 35^{\circ}\text{C}$ sepanjang tahun pada kisaran waktu 12PM hingga 6PM. Sedangkan diluar daripada jam tersebut memiliki suhu yang relatif sejuk. Suhu tertinggi 35°C dicapai terutama pada saat musim panas. Pada musim penghujan suhu tertinggi berada di sekitar 33°C .



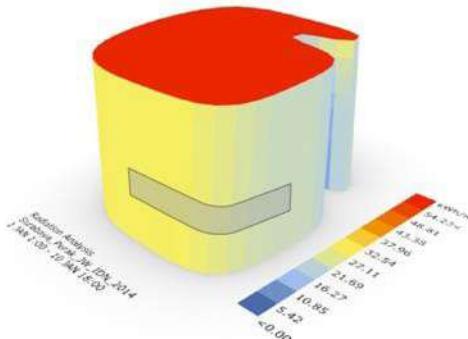
Gambar 7. Analisis Angin
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Hasil analisis Windrose didapat data angin terbanyak dari arah Barat, dengan kecepatan tertinggi 8.37 m/s . Angin juga datang dari arah Barat Laut dengan intensitas yang lebih rendah namun dengan kisaran kecepatan 9.30 m/s .



Gambar 8. Analisis Radiasi Matahari
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Dari hasil analisis *radiation* SkyDome gedung mendapat banyak sinar radiasi pada area Selatan gedung dengan radiasi tertinggi dari arah Barat Daya.

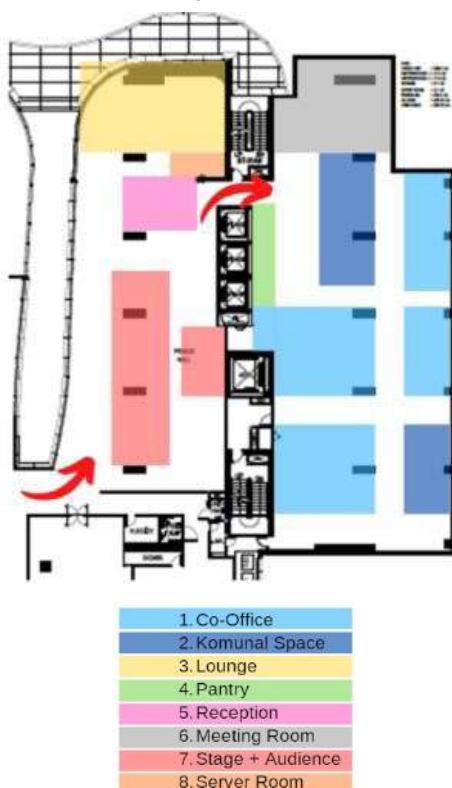


Gambar 9. Radiasi yang Diterima Site
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Space organization secara *clustered* dapat memberi kesan yang lebih dinamis saat bersirkulasi pada area *co-working space* sehingga suasana lorong tidak terlalu kaku. Organisasi ruang *co-office* juga menjadi lebih variatif karena secara klaster luasan berbeda-beda.

Kombinasi industrial dengan tema modern *luxury* yang menggunakan banyak warna-warna cerah dapat memberi kesan industrial yang berbeda dan dapat menstimulus kesegaran pengguna yang beraktivitas pada *co-working space*.

Alternatif Desain Terpilih



Gambar 10. Zoning Terpilih
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Konsep industrial sendiri masih diterapkan pada fasilitas bersama sehingga konsep warna cerah tidak terlalu menarik perhatian dan area komunal masih nyaman untuk digunakan bekerja. Penerapan desain modern *luxury* digunakan untuk memberi nilai relevan pada target pengguna atau penyewa yang merupakan masyarakat millenial atau generasi muda sehingga desain masih relevan hingga beberapa tahun ke depan.

Furnitur banyak menggunakan mebel dengan konsep modern minimalis, untuk memberi keseragaman konsep dan kepraktisan organisasi karena menggunakan mebel pabrikan.

Dengan menggunakan konsep ini, desain *co-working* dapat bertahan hingga beberapa tahun kedepan karena konsep yang tidak terlalu kaku dan tetap netral. Secara *maintenance* cukup

mudah dengan permukaan kaca, dan furnitur industrial yang simpel dan didominasi rangka metal. Apabila ingin berganti tema furnitur juga mudah karena konsep global *co-working space* merupakan konsep kombinasi.

Penggunaan teknologi *smartglass* dapat memberi privasi yang opsional dan penggunaan AC VRV memberikan kemudahan dalam memanage area yang diperlukan dalam hal penggunaan ac nya.

Proses Finalisasi Desain

Proses desain terbagi menjadi 3 tahapan (metode perancangan), diantaranya

1. Canonic

Pembagian besaran ruang, *artwork*, dan area kerja secara canonic.



Gambar 11. Pembagian Besaran Ruang
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022



Gambar 12. Denah Co-Working Space
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

2. Geometri

Olahan geometri diselaraskan dengan aplikasi metafora dari “*circuit*” dan “*chart*” yang digambarkan secara geometris.

3. Metaphor

Simbolisasi metaphor yang berasal dari ilustrasi “*circuit*” yang menggambarkan koneksi dan hubungan antar perindustrian dan “*chart*” yang memiliki ketinggian yang dinamis. Metaphor dituangkan dalam desain berupa *artwork* dinding, pola lantai, pola plafon, dan tampilan rak. Metaphor ini mensimbolkan era industri yang besar dan berkembang.



Gambar 13. Metaphor bentuk *circuit* dan *chart*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Implementasi Desain

1. Metaphora

Co-Working Space dengan konsep yang

mengutamakan produktifitas pengguna sehingga dapat bekerja secara produktif selama dalam area *Co-Working*, baik dalam waktu yang singkat atau bekerja dengan jangka waktu yang lama. Untuk mewujudkan desain yang mendukung produktifitas pengguna, desain *co-working* space menggunakan konsep industrial. Konsep industrial sendiri memiliki desain yang simpel namun banyak sekali digunakan untuk area perkantoran dan perindustrian karena konsep industrial tidak memberikan banyak distraksi pada pengguna dan dapat dengan mudah memberikan *point of interest* pada suatu area yang diinginkan.



Gambar 14. Area *Entrance*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Metaphor grafik /chart diimplementasikan pada aksesoris plafon berupa space frame lampu gantung yang merupakan metaphor grafik yang dibalik.



Gambar 15. Metaphor Aksesoris Lampu
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Implementasi metaphor chart lainnya juga terdapat pada plafon, dinding dan furnitur.



Gambar 16. Metaphor Panel Dinding
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022



Gambar 17. Metaphor Rak Sekat
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Lemari/rak sekat pada area *lounge* dan *pantry* yang merupakan metaphora dari grafik bar yang berdiri pada posisinya sendiri. Sedangkan untuk metaphor pada *circuit* (elektronik) yang menghubungkan berbagai titik, diaplikasikan pada pola lantai (Gambar 12) dan pola plafon sebagai simbol sirkulasi area yang menghubungkan berbagai area di *co-working space* ini.

2. Konsep Industrial

Konsep Industrial pada kantor juga dikombinasikan dengan konsep modern *luxury* dimana bermanfaat untuk memberi nilai relevanitas pada desain *co-working* space yang diharapkan dapat menjadi

bibit-bibit industrialis Indonesia yang akan menggerakkan perindustrian Indonesia di beberapa tahun kedepan.



Gambar 18. Co-Office
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

3. Konsep Elektrikal

Konsep elektrikal pada *co-working space* mengutamakan tingkat kemudahan pengguna dalam bekerja. Penempatan stop kontak dan ketersediaan untuk pengguna pada area meja kerja yang telah ditentukan dapat dengan mudah digunakan untuk beberapa perangkat seperti handphone dan laptop. Dalam pengoperasian kunci, lampu, dan AC dapat dengan mudah diakses melalui aplikasi hp sehingga segala kegiatan dapat dilakukan lebih efisien.



Gambar 19. Penggunaan Teknologi di Area Co-Working Space
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

4. Pencahayaan/*Lighting*

Konsep Pencahayaan pada *co-working space* menerapkan konsep pencahayaan desain industrial yang menggunakan banyak lampu panel secara merata terutama pada area kerja dan sedikit lampu aksen pada area sirkulasi dan pada titik *artwork* baik dinding maupun plafon. Pada masing-masing *co-office* pencahayaan terdiri dari pencahayaan utama dan *accent lighting* sebagai pencahayaan meja kerja yang terdapat pada furnitur secara *built-in*.



Gambar 20. Implementasi *Lighting*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Lighting pada *co-office* menggunakan pencahayaan *natural white* untuk kenyamanan bekerja. Pencahayaan juga disesuaikan dengan pola *circuit* pada ceiling dan *smart lighting* pada ruang *co-office*. Pencahayaan aksen juga diberikan untuk menonjolkan konsep metaphor dengan memberi *hidden lamp* pada *artwork* dinding maupun *ceiling*, terutama pada area terbuka.

Konsep Material

Konsep Material yang digunakan pada co-

working space disesuaikan dengan konsep *Indsutrial* yang menggunakan material metal dan kombinasi aksen kayu, serta penggunaan warna hitam. Dominasi warna putih pada sebagian besar dasar dinding digunakan untuk menjaga suasana netral dan formal juga menjaga suasana ruang tetap cerah untuk bekerja. Aksen warna oranye yang terletak pada *public facility* untuk menstimulus kolaborasi pekerja saat berada pada area *co-working space*, *meeting room*, *lounge*, *online conference room*. Terdapat juga aksen warna abu pada ruang *co-office* yang dimanfaatkan untuk menstimulus perasaan tenang, aman, dan santai, sehingga produktifitas pekerja dapat terjaga ketika bekerja dalam waktu yang lama. Penggunaan material *glossy* pada lantai dengan warna hitam dan motif granit memberi kesan modern dan *luxury* sehingga dapat meningkatkan kenyamanan pandangan pekerja.



Gambar 21. Material Board
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

KESIMPULAN

Ada beberapa hal yang dapat disimpulkan dalam perancangan *co-working space*, antara lain:

- Dalam pengerjaan sebuah proyek baik interior maupun arsitektur perlu memperhatikan dan mengerti 3 elemen yang mempengaruhi proyek yang akan dikerjakan. 3 Elemen proyek tersebut yaitu kondisi *site*, keinginan klien, dan standar ilmu arsitektur interior. Dengan diketahuinya ke-3 kondisi elemen pada proyek maka solusi desain dapat diciptakan secara efisien untuk menyelesaikan *problem* yang ditemui.
- Sebuah *co-working space* tentu memiliki perbedaan yang signifikan dengan sebuah kantor konvensional yang sering ditemui. Perbedaan yang jelas dapat dilihat dari sisi cara kerja atau sistem dari kantor tersebut. *Co-working space* memiliki sistem sewa atau kerja yang dapat dengan mudah melakukan kolaborasi antar berbagai jenis perusahaan yang menggunakan *Co-working space* tersebut. Sistem sewa sebuah *co-working space* pada umumnya tidak berdasarkan luasan kantor, melainkan berdasarkan jumlah kursi, sehingga *Co-working space* lebih bisa dimanfaatkan oleh perusahaan-persusahaan kecil atau *startup* yang hanya memiliki sedikit pekerja. Sebuah *Co-working space* juga memberikan kebebasan pekerja untuk hadir atau tidak di kantor, karena *co-working space* yang sudah disewa dapat dijalankan secara *mobile* melalui *platform online*.

REFERENSI

- Az-Zahro, F., & Dinapradipta, A. (2019). Coworking Space dengan Konsep Pencahaya-

- aan yang Dinamis. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(2), 158-163.
- Banamtuhan, M. S. M., Fanggidae, L. W., & Manu, A. K. A. (2023). Implementasi Konsep-konsep Arsitektur Perilaku dalam Perancangan Study and Co-Working Space di Kota Kupang. *Journal of Architecture and Human Experience*, 1(2), 151-164.
- Cahyadi, A., & Kurniawan, M. A. (2019). Penerapan Arsitektur Perilaku pada Perancangan Panti Rehabilitasi untuk Orang dengan HIV/AIDS di Sleman. *Vitruvian: Jurnal Arsitektur, Bangunan, Dan Lingkungan*, 8(3), 100-110.
- Haryadi & Setiawan, B. (2020). Arsitektur, Lingkungan, Dan Perilaku. 3 Ed. Gajah Mada University Press. Yogyakarta.
- Hidayat, Y. N., Mauliani, L., & Satwikasari, A. F. (2019). Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku pada Bangunan Pusat Rehabilitasi Down Syndrome di Jakarta. *Purwarupa Jurnal Arsitektur*, 2(2), 43-56.
- Marcelina, A., Ardana, I. G. N., & de Yong, S. (2016). Perancangan Interior Co-Working Space di Surabaya. *Intra*, 4(2), 781-789.
- Meilani, M. (2013). Teori warna: penerapan lingkaran warna dalam berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326-338.
- Naurah, A. P. P. (2017). *Desain Interior Sekolah Luar Biasa YPAC Malang Dengan Penerapan Psikologi Warna Fantasi Animasi* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember).
- Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P. (2020). Analisis kombinasi warna pada antarmuka website pemerintah Kabupaten Klaten. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 125-133.
- Setyoningseh, C., & Windharto, A. (2018). Design Furnitur Creative Coworking Space. *Skripsi*. Surabaya.
- Shafira, S. (2019, 24 Juni) *Antropometri Dalam Ergonomi*. <https://student-activity.binus.ac.id/himtri/2019/06/24/antropometri-dalam-ergonomi/#:~:text=Pengukuran%20terhadap%20inilah%20yang%20nantinya%20kita%20sebut%20dengan,memegang%20prinsip%20ergonomis%20dalam%20desain%20dan%20sistem%20kerja>.
- Sukirno, S., & Junandi, S. (2021). Implementasi Coworking Space sebagai Pengembangan Fasilitas Perpustakaan Fakultas Kedokteran-Kesehatan Masyarakat dan Keperawatan Universitas Gadjah Mada. *Media Pustakawan*, 28(3), 180-189.
- Suwandi, A. A., & Nur'aini, R. D. (2021). Kajian Konsep Arsitektur Perilaku dan Tingkat Keenyamanan Penghuni Pada Hunian Vertical dengan Analisis Behavioral Mapping. *Vitruvian: Jurnal Arsitektur, Bangunan, & Lingkungan*, 10(3), 257-266.
- Syamsiati, I. (2018). Co-Working Space di Ling-

kungan Akademis sebagai Media Kreativitas Studi Kasus: Perpustakaan Fakultas Teknik UGM. *Jurnal Kepustakawan Dan Masyarakat Mem-baca*, 34(1), 1-16.

Walidonna, A. R. (2017). Desain Interior Coworking Space DiLo Surabaya untuk Meningkatkan Produktifitas dan Inovasi Pengguna. *Institut Teknologi Sepuluh Nopember*.