

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi multimedia saat ini sudah sangat populer, hal ini dapat dilihat dari meningkatnya kebutuhan akan sarana multimedia bahkan layaknya menjadi kebutuhan primer di berbagai bidang baik itu pendidikan, ekonomi, informasi, bisnis ataupun yang lainnya. Perkembangan teknologi khususnya di bidang informasi dan multimedia dewasa ini telah memacu peningkatan pendayagunaan sarana dan prasarana yang berlomba-lomba memberikan fasilitas terbaik bagi masyarakat penggunaannya. Hal tersebut membawa pengaruh besar terhadap perilaku manusia yang secara tidak langsung menjadikan mereka sebagai penikmat dan pengguna fasilitas menuntut untuk mendapatkan segala sesuatu yang dibutuhkan dengan kemudahan, kecepatan, dan kenyamanan yang tinggi namun efektif dan efisien dari segi moral maupun materi.

Kota Bandung memiliki potensi sebagai kawasan yang strategis dengan kemajuan teknologi informasi begitu pesat dan menjadi gudangnya para pebisnis kreatif. Selaras dengan fenomena tersebut, banyak masyarakat kota Bandung menjadikan tempat-tempat seperti rumah, gedung, ruko, bahkan *café* sebagai tempat kerja, tempat *meeting*, mengerjakan tugas ataupun hanya sekedar nongkrong sehingga mereka membutuhkan tempat yang menyediakan fasilitas untuk bekerja tanpa mengeluarkan biaya yang besar. *Co-working Space* muncul sebagai salah satu alternatif bagi masyarakat kota Bandung yang senang bersosialisasi dan berkolaborasi. *Co-working (collaborative working)* adalah gaya kerja baru yang melibatkan lingkungan kerja bersama yang lebih hangat (*homy*). Merupakan istilah dari kantor perorangan para *freelancer* yang dulunya lebih dikenal dengan istilah SOHO (Small Office Home Office). *Co-working* merupakan tren baru dalam dunia kerja yang sudah menjamur mulai tahun 2005 di Amerika, Eropa, dan Asia. Perkembangan *Co-working Space* cukup pesat, setidaknya dari mulai tahun 2012 hingga 2016 ini angka pertumbuhannya mencapai 25% setiap tahunnya.¹

Co-working Space merupakan konsep kantor yang kekinian, biasa digunakan para pekerja lepas atau *freelancer*. Kesan santai dan nyaman yang ditimbulkan oleh konsep tersebut membuat *Co-working Space* marak menjamur di berbagai kota bahkan dunia, tidak

¹ techinasia.com, Bagaimana Tren dan Kondisi Co-working Space di Dunia?, 26 Februari 2016, 16.10 WIB

terkecuali Kota Bandung. Kini kita ketahui bidang profesi multimedia sedang digeluti oleh banyak *freelancer*, dengan demikian perancangan *Co-working Space* sebagai media fasilitas bidang profesi multimedia di Kota Bandung dirasa pas untuk diangkat sebagai objek tugas akhir ini. Salah satu tujuan didirikannya *Co-working Space* adalah sebagai sarana untuk saling berdiskusi dan menjalin relasi antar pengguna *Co-working Space*. Namun sangat disayangkan berdasarkan hasil pengamatan dan observasi, tujuan tersebut belum terwujud secara maksimal. Hal ini disebabkan oleh fasilitas *Co-working Space* yang kurang mendukung sehingga komunikasi antar pengguna *Co-working* tidak terjalin secara maksimal yang berimplikasi kepada desain furnitur, ruang, dan bangunan yang dirancang untuk sebuah ruang kerja. Maka dari itu, perancangan *Co-working Space* ini bertujuan menciptakan tempat yang dapat digunakan para masyarakat khususnya di bidang multimedia untuk bekerja secara efisien, kreatif, dan bersosialisasi sehingga tujuan terciptanya *Co-working Space* dapat terwujud secara maksimal.

Namun seiring berkembangnya inovasi desain *Coworking Space*, menjadikan para pengunjung terlena dengan segala fasilitasnya dan membuat kurangnya komunikasi dengan pengunjung lain. Hal ini sangat disayangkan mengingat salah satu tujuan dibuatnya *coworking space* adalah untuk menambah relasi antar pengguna nya. Maka dibutuhkan suatu tempat yang dapat memfasilitasi para pekerja bidang profesi multimedia di Kota Bandung. Poin penting yang menjadi acuan bagaimana perancangan ini dikatakan berhasil adalah terciptanya *Co-working Space* yang dapat memfasilitasi pada pekerja multimedia secara umum di Bandung dan mendorong untuk saling berkomunikasi sehingga terjalin relasi yang baik antar penggunanya. Sehingga dapat memberikan kelancaran bagi para pekerja bidang multimedia dan dapat memajukan ekonomi bangsa Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah perancangan *Co-working Space* yang dapat di ambil dari latar belakang dapat disebutkan sebagai berikut.

1. Belum adanya fasilitas di Bandung yang mampu mewadahi aktivitas para pegerja bidang multimedia Bandung.
2. Tidak terjalin komunikasi yang sehat antar pengguna coworking space Bandung diakibatkan oleh tidak adanya fasilitas yang mendukung tersebut.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan hasil dari uraian latar belakang yang menimbulkan permasalahan, dan akan dirumuskan ke dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana menciptakan desain *Co-working Space* yang memfasilitasi kegiatan berbagai aktivitas dan pekerjaan lingkup multimedia?
2. Bagaimana menciptakan *Co-working Space* dengan fasilitas yang mampu menjamin komunikasi antar penggunanya?

1.4 Batasan Perancangan

Pada perancangan baru coworking space yang ada di Bandung ini memiliki luasan $\pm 2200\text{m}^2$ yang di khususkan untuk pekerja lingkup multimedia Bandung dengan berbagai macam fasilitas utama seperti area *workspace (individu, group, dan collective)*, auditorium, screening room, *meeting room*, area komunitas, dan lain lain. Sedangkan untuk fasilitas pendukung ada *print reception, staff office, storage, lounge, refreshing area, library, toilet, mushola, pantry, café, dan coffee corner*. Dalam perancangan tugas akhir ini akan memakai pendekatan kenyamanan dalam berkomunikasi yang di analisa sesuai dengan kebutuhan fasilitas penggunanya. Sehingga diharapkan para pengguna tidak merasa terganggu dengan konsep *Co-working space* dimana banyak orang yang tidak mengenal satu sama lain dengan latar belakang yang berbeda yang akan bekerja dan berkumpul didalam satu ruangan.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, penulis menentukan tujuan yang ingin dicapai pada perancangan *Co-working Space*, yaitu:

1. Merancang sarana bagi aktivitas pekerja multimedia kota Bandung.

2. Untuk meningkatkan perkembangan industry multimedia, melalui penyediaan fasilitas yang memadai.
3. Menciptakan desain ruang yang mampu meningkatkan kreatifitas dan memudahkan berkomunikasi antar penggunanya sehingga mendorong pengguna untuk dapat bekerja dengan lebih optimal dan produktif.
4. Menciptakan fasilitas yang membuat para pengguna *Co-working Space* dapat saling berbagi ide kreatifnya.

Dan dengan manfaat perancangan, sebagai berikut:

1. Sarana untuk memudahkan para pekerja lingkup multimedia untuk menemukan relasi antar profesi di kota Bandung.
2. Sarana untuk mewadahi aktivitas pekerja multimedia kota Bandung agar dapat menciptakan karya terbaik sehingga Bandung dapat menjadi salah satu Industri Media.

1.6 Metode Perancangan

1. Menentukan Topik

Penentuan topik perancangan didasari oleh tren atau fenomena yang sedang terjadi di lingkungan sekitar yang sekiranya memiliki berbagai macam masalah khususnya dalam bidang interior sehingga penting untuk di angkat menjadi suatu bahasan dan menghasilkan perancangan akhir yang diharapkan dapat menjadi solusi untuk permasalahan yang ada diatas.

2. Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data ini merupakan data dan informasi yang dikumpulkan dengan penelitian langsung dari sumbernya. Dalam hal ini, penulis bertindak sebagai pengumpul data (Soemanto, Wasty, 2009). Data primer diperoleh melalui.

- Observasi

Melakukan pengamatan survey secara langsung ke lapangan yaitu Eduplex *Coworking Space* di jalan Ir. H. Djuanda Bandung, CO&CO Space di jalan Dipatiukur no. 5 Bandung, Bandung Digital Valley di jalan Gegerkalong Hilir Bandung sebagai referensi perbandingan antara *coworking space* tersebut. Observasi dilakukan untuk mendapatkan *site plan*, data manusia berupa aktivitas pengguna dan

kapasitas pengguna, program ruang, fasilitas, dan lain-lain yang akan dibandingkan untuk mendapatkan konsep terbaik yang akan di aplikasikan pada perancangan baru dalam tugas akhir ini.

- Dokumentasi

Pengambilan foto-foto dari Eduplex, CO&CO, dan Bandung *Digital Valley* yang sudah di survey untuk digunakan sebagai dokumen referensi.

- Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi beberapa *coworking space* diatas kepada staff masing-masing objek survey, dan para pengguna *coworking space*. Informasi tersebut berupa visi dan misi, besaran ruangan serta kapasitasnya, aktivitas apa saja yang dilakukan, serta kebutuhan ruang apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna. Wawancara juga dilakukan terhadap ketua Komunitas Ruang Film Bandung, Vicry M. Rauf untuk mengetahui sejarah, aktivitas, harapan, dan lain-lain dari komunitas tersebut.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data penelitian yang diperoleh penulis secara tidak langsung atau melalui media perantara (kepustakaan). Data sekunder diperoleh melalui.

- Studi Literatur

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan data-data yang mencangkup teori dan data-data standar yang berhubungan proyek perancangan seperti definisi, sejarah, pembagian ruang dan area, serta faktor pendukung lain tentang *Co-working Space* yang didapat dari buku-buku literatur seperti: Buku Data Arsitek Jilid 1, 2, dan 3 karya Ernest Neufert; Buku Dimensi Manusia dan Ruang Interior karya Julius Panero dan Martin Zelnik; Buku Arsitektur bentuk, Ruang, dan Tatanan karya Francis D.K.Ching; dan *Handbook Coworking Space* karya Duygu Ergin. Beberapa majalah *online*, dan jurnal-jurnal perancangan dengan judul “Perancangan Interior *Library&Co-working Space* di Surabaya” karya Nikko A., Mariana W. dan Filipus P. S dari Universitas Kristen Petra; “Perancangan Interior *Co-Working Space* di Surabaya” karya Adelia M., Sherly Y., dan Ardana dari Universitas

Kristen Petra; “*Co-working Space* di Kota Denpasar” karya Cyntia I. P dari Universitas Udayana.

- Studi Instansional

Segala data yang terkait dengan peraturan yang diperlukan dalam perancangan, yaitu peraturan perancangan dan data-data instansi yang diperoleh dari instansi terkait.

3. Analisa Data

Setelah mendapatkan data survey beserta data literatur yang terkait dengan objek perancangan, analisa permasalahan dan argumentasi dengan standar-standar terkait menghasilkan solusi sebagai landasan untuk memulai perancangan.

4. Menentukan Tema Konsep

Tema merupakan hasil dari telaah terhadap isu atau masalah yang berkaitan dengan objek rancangan. Sedangkan konsep adalah suatu pernyataan berupa data yang menjelaskan ide gagasan dalam teori perancangan yang didasari oleh data.

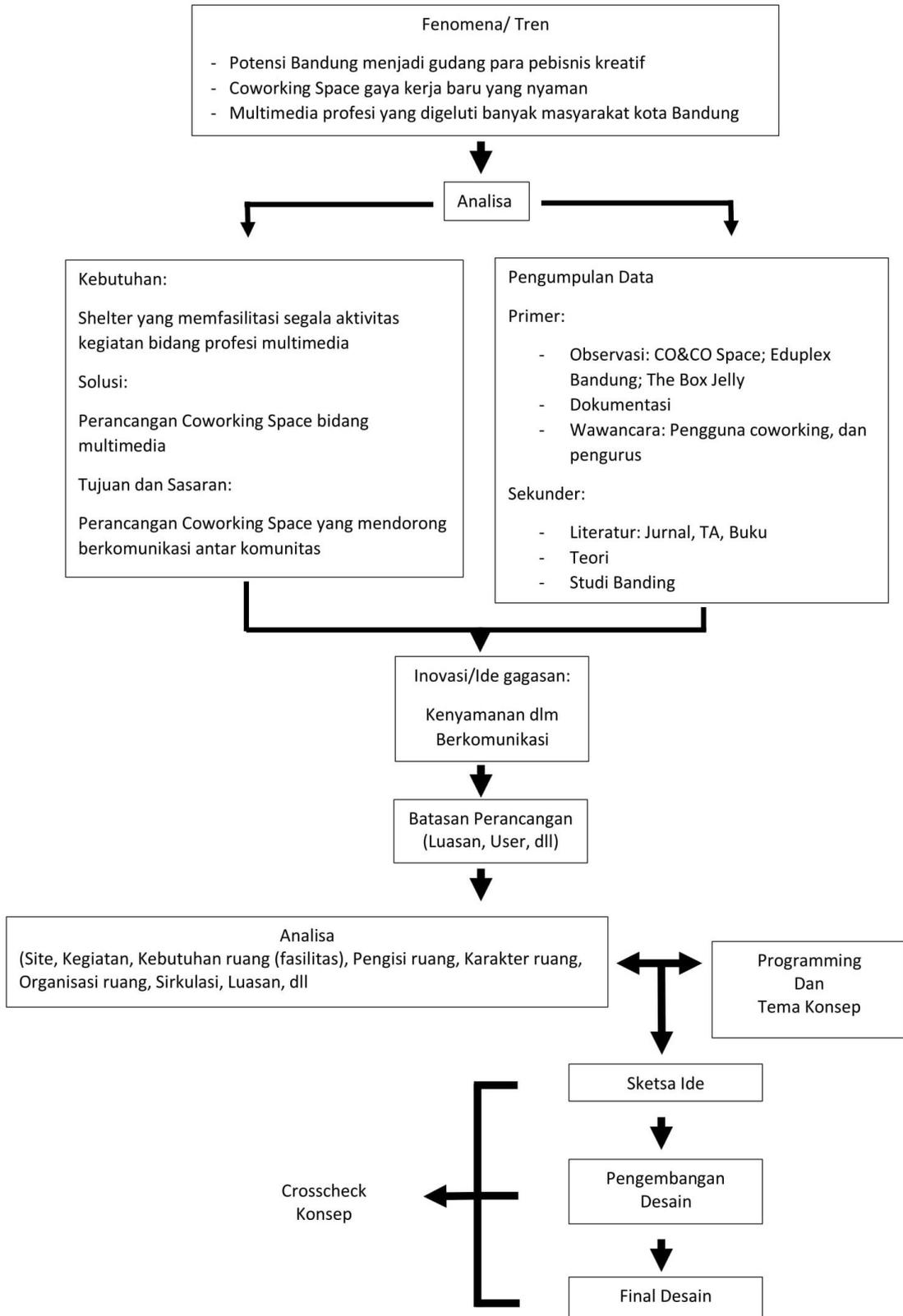
5. Proses Mendesain

Dalam proses mendesain terdapat keterpaduan fungsi, tata ruang, struktur, kenyamanan, nuansa, mekanikal/elektrikal, utilitas, serta bentuk yang mengandung keindahan, kekuatan, keteduhan, keharmonisan, dan keamanan menjadi suatu desain yang dirancang sesuai dengan fungsinya.

6. Hasil Akhir

Hasil akhir yang dihasilkan adalah perancangan *coworking space* di Kota Bandung berupa data laporan, *programming*, konsep, lembar kerja dan juga maket sebagai visualisasi 3D.

1.7 Kerangka Berpikir



1.8 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup & batasan masalah, tujuan & manfaat, metode pengumpulan data, kerangka berpikir, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori atau literature yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan dalam perancangan dan menguraikan data dan analisa proyek hingga analisa konsep perancangan interior.

BAB III KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Menguraikan konsep perancangan, organisasi ruang dan layout furniture, konsep fisual, serta persyaratan umum ruang.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Menguraikan pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang, dan penyelesaian elemen interior.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bab terakhir dari laporan perancangan, dimana terdapat kesimpulan akhir dari penelitian, serta saran pada waktu sidang.