

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Co-working space atau kantor perorangan yang dulu dikenal dengan sebutan SOHO (*Small Office Home Office*) merupakan ruang perkantoran tempat pekerja mandiri seperti *entrepreneur*, *programmer* lepas dan *designer* web saling berbagai. *Co-working space* menyediakan meja, ruang meeting dan koneksi internet untuk mendukung penggunaanya bekerja. Tujuannya bukan sekedar menyewakan ruang perkantoran, melainkan sebagai sebuah tempat komunitas yang sinergi, tempat dimana para *entrepreneur* bisa mengembangkan jaringan mereka dan menghasilkan ide-ide baru. *Co-working (Collaborative) is a style of work that involve a shared working environment, often an office, and independent activity.* (Wikipedia)

Co-working space pada dasarnya merupakan konsep ruang kerja yang dapat digunakan secara bersama-sama dengan startup atau perusahaan lainnya. Namun berbeda dengan menyewakan kantor atau gedung, pengelola *working space* biasanya menawarkan sesuatu yang akan memanjakan para pekerjanya serta memungkinkan tiap unit usaha dapat berkolaborasi secara positif. Umumnya layanan *co-working space* mempunyai kesan ruangan yang *homy* serta banyaknya fasilitas lain seperti layanan mesin cetak dokumen, jaringan internet, menyediakan bar berisi cemilan dan minuman ringan, dapur, ruangan makan, ruang main, ruang *gym*, serta ruang kerja yang flaksibel atau akses 24 jam. (Carten Foertsch, Deskmag, 2012)

Menurut studi yang dilakukan oleh deskmag yang merupakan majalah inovasi tempat kerja pernah dilansir oleh *fast company*, 90% dari orang-orang yang melakukan *co-working* merasa mempunyai percaya diri yang lebih. Lebih lanjut lagi, hasil studi tersebut mengungkapkan fakta bahwa 71% partisipasi mengalami kenaikan dalam hal kreatifitas dan 62% mengaku bahwa standar kerja mereka meningkatkan. Hal ini pula yang mendorong lahirnya *co-working space* pertama di Indonesia. (Deskmag, 2012)

Sebagai kota tehnopolis Bandung sendiri memiliki potensi besar dalam perkembangan startup di Indonesia dan juga kota Bandung merupakan kota dengan sumber daya manusia kreatif terbesar. Banyak startup yang lahir dikota kembang tersebut turut mendorong pertumbuhan digital tanah air dan untuk memenuhi atau memfasilitasi para entrepreneur di Bandung dalam bidang digital, maka perlunya melengkapi fasilitas *co-working space* yang sesuai dengan minat para pekerja di bidang digital kreatif di kota Bandung, sayangnya *co-working space* yang ada sekarang dikota Bandung kebanyakan hanya sebuah bangunan renovasi, bukan sebuah bangunan yang di desain dari awal. Ruang-ruang untuk mendukung kinerja *sebuah co-working* pun ditiadakan karena kurangnya ruang dan minimnya luasan bangunan yang seharusnya ada untuk mendukung kinerja pengguna, misalnya dapur, ruang makan, ruang main, ruang gym, musholla dan ruang istirahat. Karena kertebatasan lahan tersebut maka hanya terbatas pada ruang-ruangan penting saja seperti, beberapa ruang kerja para entrepreneur, ruang meeting dan area istirahat.

Dilakukan observasi di beberapa *co-working space* di Bandung seperti *co&co space*, ruangreka, Bandung digital valley. Dari hasil observasi dari ketiga tempat tersebut hanya satu yang mendekati *co-working space* yang ideal. Sesuai dengan *survey* yang dilakukan oleh (Carsten Foertsch, Deskmag, 2012) mengenai *co-working* yang ideal bagi para entrepreneur yang menggunakannya *co-working* biasanya memiliki kriteria khusus dengan adanya kesan *homy*, layanan mesin cetak dokumen, jaringan internet, menyediakan bar berisi cemilan dan minuman ringan, dapur, rungan makan, ruang main, ruang *gym*, ruang kerja yang flaksibel atau akses 24 jam dan tambahan lain khusus bidang digital kreatif ada nya ruang utama untuk mendukung kinerja seperti, *demo room/ gadget room* sebagai ruangan untuk aplikasi/perangkat yang siap di komersialisasi, *creative corner* sebagai ruangan untuk bekerja (perkembangan aplikasi), *meeting room* untuk berdiskusi dan rapat, *cafe corner* dan *lounge* ruangan untuk berdiskusi dengan santai.

Objek perancangan ini adalah sebuah *co-working space* gratis pertama di Bandung. *Co-working space* ini diperuntukan bagi *entrepreneur* muda yang bergerak di bidang digital. Bandung Digital Valley (BDV) yang beralamat di Jl. Gegerkalong Hilir 47, memiliki luas 1200 meter persegi, dapat menampung lebih dari 50 developer, di lengkapi

dengan fasilitas ruang kerja yang nyaman, akses internet yang cepat dan memiliki program yang akan turut mengembangkan berbagai metode pembelajaran hingga pengembangan bisnis dibidang IT dan Ide Kreatif. Bandung Digital Valley juga mempersembahkan beragam event bermanfaat bagi setiap member khususnya dan masyarakat pada umumnya. BDV sendiri cukup ideal bagi para entrepreneur karena adanya kelengkapan fasilitasnya tetapi pada interior *co-working space* Bandung Digital Valley tidak terdapatnya kesan atau suasa homy yang terasa pada saat memasukinya.

Berdasarkan uraian diatas maka diperlukannya mendesain ulang interior *co-working space* BDV untuk menegaskan kesan atau suasana homy yang mendukung sepenuhnya para entrepreneur dalam bekerja dengan melengkapi seluruh keperluan dan fasilitas-fasilitas pendukung sesuai kreteria perancangan *co-working space* dengan penekanan kesan homy pada interior ruangan di Bandung Digital Valley.

1.2 Identifikasi Masalah

Pada identifikasi kali ini beberapa permasalahan yang muncul diantaranya :

1. Fasilitas ruang yang ada tidak memiliki isi atau *furniture*
2. Konsep ruang yang futuristik tidak mendapatkan kesan *homy*
3. Bentuk ruang dan furniture yang belum memperlihatkan kesan informal (*homy*)
4. Material menggunakan dinding kaca dan pada lantai menggunakan lantai kramik yang dilapis karpet
5. Warna yang diterapkan menggunakan warna yang kurang dapat meningkatkan semangat dalam bekerja
6. Penghawaan menggunakan ac disetiap ruang / area
7. Pencahayaan didapatkan dari pencahayaan alami dari dinding kaca dan menggunakan pencahayan buatan

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dijabarkan diatas, ditemukan perumusan masalah dalam proses desain kantor co-working space Bandung yaitu :

1. Bagaimana merancang interior *Co-working space* yang di peruntukan untuk *entrepreneur* yang memiliki kriteria khusus dengan mengubah pola sirkulasi menjadi *open space* ?
2. Bagaimana merancang interior *co-working space* yang ideal dengan melengkapi isi atau fasilitas sesuai dengan kriteria *coworking space* ?
3. Bagaimana mengubah kesan *futuristic* pada *coworking space* menjadi *coworking* dengan kesan *homy* pada inetrior *coworking space* BDV ?
4. Bagaimana mengubah bentuk dan furniture di BDV menjadi informal / *homy* ?
5. Bagaimana menguatkan kesan *homy* pada *coworking space* BDV melalui material yang digunakan ?
6. Bagaimana menguatkan kesan *homy* pada pengaplikasian warna pada *coworking space* BDV ?
7. Bagaimana menciptakan suasana informal / *homy* pada melalui penghawaannya ?
8. Bagaimana menciptakan kesan informal / *homy* pada pengaplikasian pencahayaan *coworking space* BDV?

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalh untuk menyelesaikan masalah dalam proses redesain *co-working space* Bandung Digital Valley, adalah sebagai berikut :

- a. Lokasi perancangan berada di alamat di Jl. Gegerkalong Hilir 47 Bandung, Jawa Barat.
Batasan luasan proyek adalah:
 1. Luasan redesain dimulai dari \pm 100 meter persegi. Meliputi fasilitas *lobby*, *display room*, *gadget room*, *creative corner*, *work space*, *meeting room*, *cafe corner* dan *lounge*.
- b. Tipologi *co-working space* dan standar perancangan yang akan diterapkan meliputi :

1. kategori tipe *Corporate powered co-working spaces*.
2. Standar perancangan yang meliputi :
 - Kegiatan & Ruang
 - Ambience/Suasana

1.5 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Pada perancangan interior *co-working space* ini, bertujuan untuk :

1. Mengubah suasana interior *co-working space* BDV yang tidak memiliki suasana *homy* yang terasa di dalam suasana interior ruangnya.
2. Merancang *co-working space* yang ideal dengan menciptakan kesan *homy*.
3. Menerapkan warna, *furniture* dan material untuk menguatkan kesan *homy*.

Manfaat perancangan *co-working space* ini di bagi menjadi 2 yaitu :

1. Secara Objektif

Sebagai sumbuangan bagi perkembangan ilmu dan pengetahuan khususnya di bidang desain interior.

2. Secara Subyektif

Sebagai pemenuhan syarat Tugas Akhir jurusan Desain Interior Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom Bandung yang nantinya digunakan sebagai pegangan dan pedoman perancangan *Co-working space* di Bandung.

1.6 Metode Perancangan

Proses perancangan menggunakan metode pragmatic dan pendekatan programatik, yaitu menggunakan teori-teori perancangan arsitektur yang berkaitan dengan kriteria khusus *co-working* yang sudah ditetapkan.

Proses yang dilakukan dengan sistematis sehingga memudahkan memecahkan masalah yang menjadi prioritas penyelesaian. Meliputi pengumpulan data, analisa dan pengolahan data, pembahasan, menarik kesimpulan untuk dijadikan dasar perancangan.

1.6.1 Jenis Sumber Data

Pada perancangan ini, sumber data diperoleh melalui beberapa metode pengumpulan data. Diantaranya :

1. DATA PRIMER

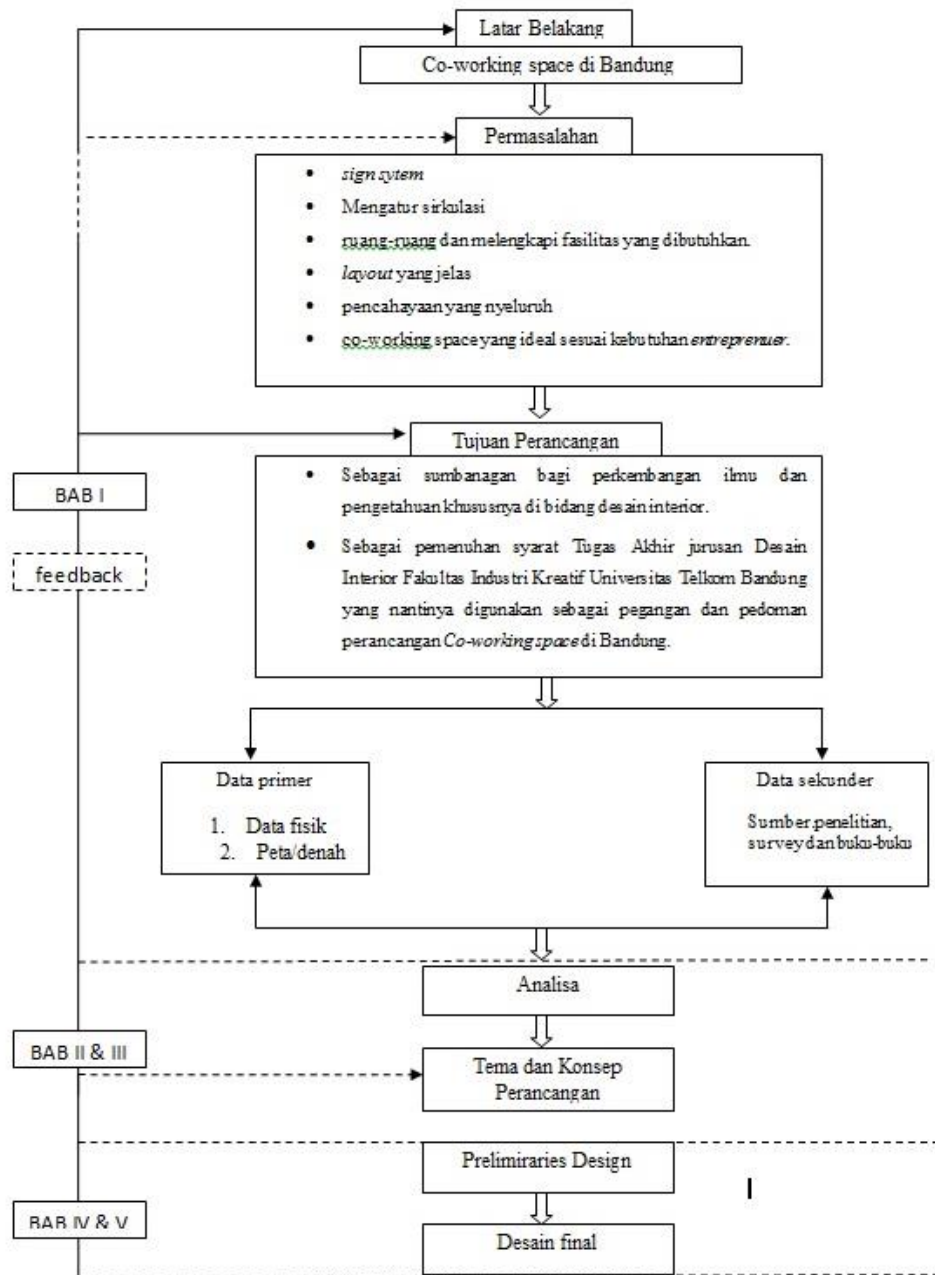
Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung yang berasal dari sumbernya, seperti :

- Survey lapangan langsung juga dilakukan sebagai sumber informasi yang diperoleh secara langsung sebagai upaya pengamatan pada co-working space di Bandung.
- Observasi langsung dengan pengamatan dan penataan sistematika fenomena-fenomena yang akan diselidiki (sutrisno hadi, 1979 : 136) observasi ini dilakukan dengan secara langsung pada semua objek perancangan co-working space dengan tujuan untuk mendapatkan data kegiatan dan aktifitas disebuah co-working space.
- Dokumentasi berupa laporan, dan rekaman data dari objek yang telah di lakukan survey yang dapat berupa gambar atau tulisan. Untuk membantu dalam proses perancangan agar dapat dipermudah untuk dimengerti karena karena dapat dilihat dalam bentuk gambar.
- Wawancara yang dilakukan secara tersusun dan bertahap selain itu wawancara dilakukan dengan struktur yang tidak ketat, tetapi dengan pertanyaan yang semakin memfokuskan sehingga informasi yang dilakukan cukup mendalam (sutopo, 1989 : 31)

2. DATA SEKUNDER

Merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya tetapi melalui media perantara. Seperti melalui literature, buku-buku, majalah, hingga literature dari internet yang berkaitan dengan tata letal layout, dan perancangan co-working space sesuai kriteria khusus.

1.7 Kerangka Berfikir



1.8 Sistematika Pembahasan

Laporan penulisan ini terdiri dari 5 bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN, Berisi tentang latar belakang mengenai objek penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, batasan/ruang, lingkup masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR, DDESKRIPSI DAN ANALISA PROYEK, Berisi tentang kajian literatur, menjelaskan tentang dasar pemikiran literature yang relevan digunakan sebagai pijakan untuk merancang. Data dan analisa proyek berisi profil singkat tentang co-working, deskripsi proyek, tinjauan lokasi, aktifitas dan program kebutuhan ruang dan problem kebutuhan ruang dan problem statement yang meliputi aspek pengguna, lingkungan, estetika, dan juga aspek teknis. Serta analisa dan hasil survey.

BAB III : KONSEP PERANCANGAN, Menguraikan tema umum, organisais ruang dan layout furniture (termasuk program aktivitas & fasilitas, zoning, blocking, sistem sirkulasi, hubungan antar ruang dan sebagainya). Menguraikan konsep visual seperti konsep warna, bentuk, material, pencahayaan, penghawaan, pengkodisian suara, keamanan, pengolahan furniture.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS, Pemilihan denah khusus dan menerapkan konsep tata ruang dengan persyaratan teknis ruang seperti sistem penghawaan, sistem pencahayaan, sistem pengkodisian udara dan sistem keamanan.

BAB V : KESIMPULAN, Merupakan pernyataan berisi fakta, pendapat, alasan pendukung mengenai tanggapan suatu objek. Bisa dikatakan bahwa kesimpulan merupakan pendapat akhir dari suatu uraian berupa informasi. Dalam soal Bahasa Indonesia kesimpulan bisa berupa rangkaian kalimat kalimat fakta yang di beri pendapat.