

# JURNAL TUGAS AKHIR

## PENGEMBANGAN COWORKING SPACE BANDUNG DIGITAL VALLEY DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI WARNA

Deril Kurnia Fauzi, Dr. Djoko Murdowo, M.B.A., Ardianto Nugroho, S.Ds., M.A.B.

Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

[derilkurnia@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:derilkurnia@student.telkomuniversity.ac.id), [Djoko@telkomuniversity.ac.id](mailto:Djoko@telkomuniversity.ac.id),  
[ardiantodito@telkomuniversity.ac.id](mailto:ardiantodito@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak:** Perkembangan coworking space di Bandung diawali dengan berdirinya Bandung Digital Valley pada tahun 2011. Tujuan utama dari pengembangan Bandung digital valley yaitu agar pengguna dapat merasakan suasana baru dan memberikan daya tarik yang berbeda dari Bandung Digital Valley sebelumnya atau *coworking space* lainnya yang ada di Bandung. Metode yang dilakukan pada proyek perancangan ini yaitu Tahap pengumpulan data dilakukan dengan pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara, observasi dan studi lapangan. Disamping itu pengumpulan data sekunder juga dilakukan terkait dengan studi pustaka literature, buku-buku, majalah, hingga literature dari internet. Dalam perancangan ini menggunakan pendekatan psikologi ruang berdasarkan warna. Psikologi warna merupakan hal yang sangat penting bagi sebuah ruangan dalam membangun persepsi pengguna karena memiliki dampak yang cukup besar bagi psikologis secara langsung. Menurut Dameria, 2007:10, Warna merupakan salah stimulus visual yang memiliki pengaruh cukup besar pada psikologi pengguna. Oleh karena itu berdasarkan fungsinya keseluruhan ruang pada perancangan sebuah *coworking space* harus mampu memberikan kenyamanan. Warna-warna yang dikategorikan dapat menstimulus rasa nyaman, rileks dan tenang adalah ruang dengan dominasi warna warna sejuk yang dikombinasi dengan warna putih.

Hasil akhir perancangan dari *coworking space* Bandung Digital Valley yang diterapkan dalam Tema Neo Digital Valley dimana memiliki pengertian mendapat suasana baru. Neo disini berarti baru atau diperbaharui. Tema ini menggambarkan bahwa perancangan *coworking space* ini berbeda dengan Bandung Digital Valley sebelumnya atau bahkan *coworking space* lainnya dari segi visualisasi, dimana pengguna relatif sangat tidak menyukai hal-hal yang bersifat monoton. Konsep yang digunakan yaitu progresif, progresif disini yaitu desain untuk kearah perbaikan keadaan sekarang. Konsep ini digunakan untuk menjawab permasalahan Susana ruang yang membosankan sehingga perlu adanya pembaharuan/perbaikan.

**Kata kunci:** Psikologi Warna, Bandung Digital Valley, Desain Interior

**Abstract:** The development of coworking space in Bandung begins with the establishment of Bandung Digital Valley in 2011. The main objective of developing Bandung digital valley is so that users can feel a new atmosphere and provide a different attraction from the previous Bandung Digital Valley or other coworking spaces in Bandung. The method used in this design project is the stage of data collection is done by collecting data through interviews, observations and field studies. Besides that, secondary data collection was also carried out in relation to literature study, books, magazines, and literature from the internet. In this design, use a space psychology policy based on color. Color psychology is very important for indoor buildings. According to Dameria, 2007: 10, Color is one of the visual stimuli that has a large enough on user psychology. Therefore based on function, the upper room in the workspace design must be able to provide comfort. The colors that are categorized to stimulate a sense of comfort, relax and calm are spaces with the dominance of cool colors combined with white.

The final result of the design of the Bandung Digital Valley workspace which is applied in the Neo Digital Valley Theme must have a new understanding. Neo here means new or approved. The theme of this workspace is different from the previous Bandung Digital Valley or even other workspaces in terms of visualization, while users are relatively very dislike of things called monotonous. The concept used is progressive, progressive, here is the design to improve the current situation. This concept is used to answer Susana's space questions that need to be questioned. The final result of the design of Bandung Digital Valley coworking space which is applied in the Neo Digital Valley Theme which has the understanding of getting a new atmosphere. Neo here means new or updated. This theme

illustrates that the design of coworking space is different from the previous Bandung Digital Valley or even other coworking spaces in terms of visualization, where users are relatively very dislike of things that are monotonous. The concept used is progressive, progressive, here is the design to improve the current situation. This concept is used to answer the problem of the boring Susana space so there is a need for renewal / improvement.

**Keywords:** Color Psychology, Bandung Digital Valley, Interior Design

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Beberapa tahun ini, *coworking space* sedang menjadi trend di kota-kota besar. Jumlah penyedia *coworking space* di Indonesia terus bertambah mengingat perkembangan *startup, freelancer* dan UMKM atau usaha mikro kecil dan menengah di berbagai kota berkembang pesat. Hal ini juga yang mendorong berdirinya *coworking space* pertama di Indonesia. Coworking space pertama hadir di Bandung tahun 2011, Jakarta tahun 2012, Bali tahun 2014. Perkembangan coworking space di Bandung diawali dengan berdirinya Bandung *Digital Valley* pada tahun 2011. Bandung Digital valley berlokasi di Jl. Gegerkalong Hilir 47 Bandung 40152. Merupakan *coworking space* yang diperuntukan bagi entrepreneur muda yang bergerak di bidang digital. Bandung Digital Valley memiliki visi misi membentuk ekosistem digital yang berkembang dengan mendukung program pemerintah untuk menciptakan 2000 startup di tahun 2020.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di *coworking space* Bandung *Digital Valley* dapat disimpulkan ada dua permasalahan yang dihadapi yaitu yang pertama fasilitas kurang dan belum memadai, kapasitas duduk di *coworking space* ini sangat terbatas sehingga dibeberapa momen ketika penuh selalu di alihkan ketempat cafeteria. *Coworking space* ini tidak memiliki fasilitas ruang konferensi, ketika mengadakan seminar atau *workshop* selalu menggunakan area kosong sehingga bisa mengganggu kenyamanan pengguna lain. Selain itu dibutuhkan *focus area* yang lebih privat mengingat *coworking space* ini hanya tersedia *coworking space* yang sifatnya terbuka atau berbagi. Permasalahan yang kedua yaitu suasana ruang yang diterapkan di *coworking space* Bandung

Digital Valley sangat membosankan. karena elemen-elemen ruang yang ditampilkan pada share area atau ruang berbagi baik dinding, lantai dan ceiling masih serba putih. Selain itu juga konsep ruang yang dipakai belum sesuai dengan visi misi Bandung *Digital Valley* yang berbasis ICT. Oleh karena itu perlu adanya pembaharuan dari suasana ruang yang ditampilkan yang diharapkan dapat membangkitkan interaksi, produktifitas pengguna dan tidak cepat merasa bosan.

Berdasarkan uraian diatas, untuk itu perlu dilakukan perancangan ulang serta pengembangan *coworking space* Bandung *Digital Valley* dengan menambahkan ruang seperti *function area, privat area*, dan fasilitas pendukung lainnya. Adapun standarisasi yang dipakai pada pengembangan *coworking space* ini yaitu diambil dari buku panduan “*How to create a coworking space handbook*” oleh Duygu Ergin, Arsitektur, tahun 2013/2014”, Diputació de Barcelona, tahun 2014, hal. 126 dan studi preseden yang dilakukan di tiga tempat *coworking space* yang ada di Bandung. Tujuan utama dari pengembangan Bandung *digital valley* yaitu agar pengguna dapat merasakan suasana baru dan memberikan daya tarik yang berbeda dari Bandung *Digital Valley* sebelumnya atau *coworking space* lainnya yang ada di Bandung.

### 1.2 Tujuan

Tujuan dari pengembangan *coworking space* Bandung *Digital Valley* adalah untuk Menciptakan desain interior yang ideal bagi *coworking space* Bandung *Digital Valley* dengan memenuhi seluruh keperluan dan fasilitas-fasilitas pendukung sesuai dengan kebutuhan ruang *coworking space*. Selain itu, pengunjung dapat merasakan suasana baru dan memberikan daya tarik yang berbeda dari Bandung *Digital Valley*

sebelumnya atau *coworking space* lainnya yang ada di Bandung.

### 1.3 Metode

Tahapan metode perancangan yang digunakan untuk perancangan di *coworking space* ini adalah sebagai berikut:

#### 1.3.1 Tahapan Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dapat dilakukan dengan pengumpulan data yang dilakukan melalui Wawancara, Observasi dan studi lapangan. Disamping itu pengumpulan data sekunder juga dilakukan terkait dengan studi pustaka literature, buku-buku, majalah, hingga literature dari internet yang berkaitan dengan organisasi ruang dan layout, item persyaratan umum ruang, dan terkait dengan konsep visual pada *coworking space*.

##### a. Wawancara

Menurut Lexy J. Moleong, wawancara merupakan percakapan atau obrolan yang dilakukan oleh dua belah pihak yaitu pewawancara dan narasumber dengan tujuan tertentu seperti mendapatkan informasi. Metode ini dilakukan dengan mewawancarai salah satu pengunjung yang ada di eduplex, dari wawancara itu kami menyimpulkan bahwa:

- Tempat yang nyaman untuk belajar
- Pencahayaan cukup baik pada saat siang pagi dan malam
- Furniture cukup nyaman untuk berlama lama mengerjakan tugas ataupun hal lain
- Cukup terganggu pada suara karna pada waktu itu ada renovasi bangunan

##### b. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi, (1979:136), Observasi langsung dengan pengamatan dan penataan sistematika fenomenafenomena yang akan diselidiki. observasi ini dilakukan dengan secara langsung pada semua objek perancangan *coworking space* dengan tujuan untuk mendapatkan data kegiatan dan aktifitas disebuah *coworking space*. Observasi dilakukan ke tiga tempat *coworking space* yang ada di Bandung.

##### c. Studi Lapangan

Menurut Danang Sunyoto (2013:22), studi lapangan adalah suatu metode yang dilakukan oleh peneliti dengan cara pengamatan langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok. metode ini untuk mencari permasalahan yang ada di *coworking space* maka dilakukan studi lapangan ke tiga *coworking space* yang ada di Bandung.

##### d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah cara yang dilakukan untuk memperoleh berbagai macam informasi atau data yang akan membantu dalam proses perancangan agar mudah dimengerti. Dengan tujuan untuk mendapatkan keterangan serta bukti berupa sesuatu yang tertulis atau tercetak seperti gambar.

##### e. Studi Literatur

Studi literatur merupakan cara yang digunakan untuk menghimpun informasi atau data yang berhubungan dengan topik yang akan diangkat dalam suatu perancangan. Studi literatur ini bisa didapat dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dokumentasi, internet dan pustaka.

## 2. Kajian Literatur

### 2.1 Pengertian Coworking Space

Menurut Moreira (2013), *coworking space* merupakan sebuah konsep yang mencerminkan realitas tenaga kerja baru, dimulai pada akhir tahun 90-an di Amerika Serikat. *Coworking space* memiliki fungsi sebagai ruang kerja bersama yang sebagian besar digunakan oleh para *freelancer*. Tempat kerja individu tetapi digunakan secara bersama sehingga menciptakan kolaboratif, fleksibel, kepercayaan dan berbagi pengetahuan diantara anggota.

### 2.2 Pengertian Psikologi

Menurut Michael W. Eysenck dalam Perspectives on Psychology (1994:1), kata “psikologi” berarti hal yang berbeda bagi orang yang berbeda. Kata tersebut berasal dari bahasa

Yunani Kuno psyche, yang berarti pikiran atau jiwa, dan logos, yang berarti ilmu. Oleh karena itu, setidaknya pada satu waktu, psikologi dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang jiwa. Psikologi akan sangat berkaitan erat dengan psikologi ruang dimana hal ini memengaruhi psikologi pengguna ruang terhadap lingkungannya.

### 2.3 Pengertian Psikologi Pengguna Ruang

Pembentukan psikologi pengguna ruang terjadi karena adanya interaksi manusia dan lingkungan dimana kedua aspek tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan karena lingkungan memberi pengaruh secara psikologis pada manusia. Berikut proses psikologis interaksi manusia dan lingkungannya.

### 2.4 Pengertian Psikologi Warna

Psikologi warna merupakan hal yang sangat penting bagi sebuah ruangan dalam membangun persepsi pengguna karena memiliki dampak yang cukup besar bagi psikologis secara langsung. Warna dalam kamus Bahasa Indonesia yaitu fenomena yang dapat terjadi karena adanya beberapa unsur seperti Objek, Cahaya, dan observer. Pada ruang yang gelap tidak ada cahaya, maka kita tidak bisa melihat warna pada suatu objek. Begitu juga jika kita sedang menutup mata, maka kita tidak bisa melihat warna pada objek, sekalipun ada cahaya. Begitu juga jika tidak ada sebuah objek yang bisa kita lihat maka kita pun tidak bisa mengetahui sebuah warna. Menurut Dameria, 2007:10, Warna merupakan salah stimulus visual yang memiliki pengaruh cukup besar pada psikologi pengguna. Oleh karena itu berdasarkan fungsinya keseluruhan ruang pada perancangan sebuah *coworking space* harus mampu memberikan kenyamanan.

### 2.5 Konsep Neo Digital Valley

Tema yang digunakan pada perancangan *coworking space* ini adalah "NEO DIGITAL VALLEY". Dimana memiliki pengertian Bandung Digital Valley dengan suasana baru. Neo disini berarti baru atau diperbaharui. Suasana yang akan dicapai dari tema ini diharapkan dapat menggambarkan bahwa perancangan *coworking space* ini berbeda dengan Bandung Digital Valley sebelumnya atau bahkan *coworking space* lainnya dari segi visualisasi, dimana pengguna relatif sangat

tidak menyukai hal-hal yang bersifat monoton. Tema ini didapat berdasarkan *problem solving* permasalahan desain yang ada pada *coworking space* Bandung Digital Valley dan tujuan utama dari pengembangan perancangan.

### 2.6 Tema Progresif

Progresif disini adalah desain untuk ke arah perbaikan keadaan sekarang. Hal ini dipilih untuk menyesuaikan dan mendukung dengan tema Neo Digital Valley. Konsep ini digunakan untuk menjawab permasalahan Susana ruang yang membosankan sehingga perlu adanya pembaharuan/perbaikan. Selain itu juga menjawab permasalahan konsep ruang yang tidak sesuai dengan visimisi BDV yang berbasis ICT maka konsep progresif juga diwujudkan dalam penggunaan bahan-bahan hi-tech.

### 2.7 Pengayaan Futuristik

Konsep Visual yang akan digunakan pada perancangan *coworking space* Bandung *Digital Valley* adalah futuristik. Hal ini dipilih karena futuristik bisa dikatakan merupakan nama lain dari konsep progresif sehingga bisa mendukung dengan tema NEO DIGITAL VALLEY.

Ciri-ciri yang mendasar pada gaya futuristik adalah sebagai berikut:

- a. Selalu mengikuti perkembangan zaman
- b. Penggunaan teknologi hi-tech (dinamis, canggih, dan ramah lingkungan)
- c. Mengandung nilai-nilai dinamis, estetis dan inovatif
- d. Penggunaan lampu LED untuk pencahayaan
- e. Perpaduan dua warna yang menghasilkan kontras
- f. Penggunaan furniture yang unik

## 3. Deskripsi Projek

Nama Projek : Pengembangan *Coworking space*  
Bandung Digital Valley

Pengelola : MIKTI (Masyarakat Industri  
Kreatif TIK Indonesia)

Besaran Luasan : 1200 m<sup>2</sup>

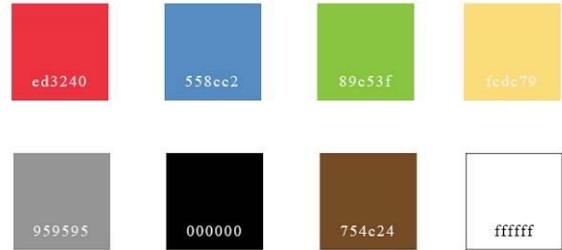
Lokasi proyek : Jalan Gegerkalong Hilir nomor 47, Bandung

Pengguna : Pengelola, *Startup*, *Freelance*, pelajar, dan masyarakat umum

Waktu Operasional : Senin-jumat, 08.00-16.00

perancangan ini yang mana sebelumnya hanya menggunakan warna utama putih dengan aksen warna biru dan kuning.

PENGUNAAN WARNA



Gambar 3.2 b Konsep Warna (Sumber Pribadi)

Penggunaan warna tersebut akan diaplikasikan pada ruang yang bertujuan untuk menambah suasana interaksi dan produktifitas pengguna dalam pekerjaannya. Berikut merupakan warna yang akan digunakan pada perancangan Pengembangan Bandung Digital Valley:

### 3.2 Aplikasi Perancangan

#### a. Konsep Bentuk

Dari segi bentuk, berdasarkan sandarisasi dan studi banding maka konsep bentuk yang akan digunakan yaitu bentuk geometris seperti segi empat, lingkaran, persegi panjang, segitiga serta kombinasi bentuk yang unik dan aneh. Penggunaan bentuk ini merupakan karakter desain dari pengayaan contemporer. Bentuk geometris ini dapat diaplikasikan dan diterapkan pada bentuk sirkulasi, furniture, bentuk ruang, ornament interior, dan sebagainya pada perancangan ini.

Bentuk Awal	Transformasi Bentuk	Keterangan
		Bentuk digital ini di aplikasikan pada elemen ruangan seperti dinding, lantai, ceiling dan furnitur

Tabel 3.2 a Konsep Bentuk (Sumber Pribadi)

#### b. Konsep Warna

Warna yang akan diaplikasikan pada perancangan ini adalah warna alami seperti hitam, putih, abu dan coklat dengan warna cerah seperti biru, kuning, hijau dan merah sebagai aksen. Unsur warna ini diambil adalah warna warna yang bisa meningkatkan produktifitas pengguna sesuai dengan table hubungan psikologis warna dengan manusia. Warna ini digunakan untuk memberikan suasana baru sesuai dengan tema

Penggunaan Warna	Makna	Penerapan
	Menstimulasi sebuah perhatian/untuk menarik perhatian, Kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresivitas, bahaya	
	Menciptakan kesan luas, stabil, sejuk, dingin, dan relaksasi. Mampu meningkatkan konsetrasi.	

					
	Memberikan kesan alami, fresh, menyeimbangkan emosi, pembaruan, mampu menurunkan stress, membantu yang berada dalam situasi tertekan			Menggambarkan keseriusan, kestabilan, kemandirian, bahkan memberikan kesan berggung jawab	
	Mensimulasi sisi logis (aktifitas pikiran mental) memunculkan ide-ide kreatif			Mampu menciptakan kenyamanan, keakraban dan rasa aman	
	Kekuatan, kemewahan, misteri, keanggunan		Tabel 3.2 b Konsep Warna (Sumber Pribadi)		
	Memberikan kesan keterbukaan dan kebebasan		<b>e. Konsep Material</b>		

**e. Konsep Material**

Material yang akan diaplikasikan pada perancangan Bandung Digital Valley ini yaitu material alami sesuai dengan karakter desain dari contemporer. Material yang akan digunakan yaitu dominan dengan bahan multiplek dengan finishing Alluminium Composite Panel, artificial grass, parket kayu, dan sebagainya. Penggunaan material tersebut dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna. Berikut merupakan material yang akan digunakan pada perancangan ini.



Gambar 3.2 c Konsep Material

(Sumber Pribadi)



ACOUSTIC SCULPTURE

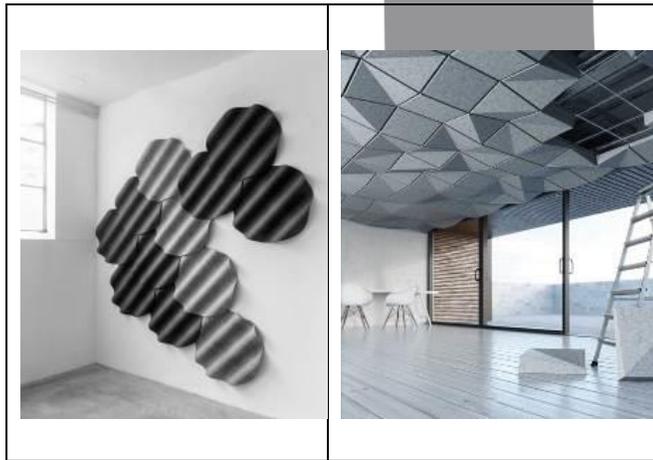
CEILING ACOUSTIC PANEL

Gambar 3.2 d Konsep Akustik

(Dokumentasi Pribadi)

**d. Konsep Akustik**

Pengkondisian suara sangat penting pada coworking space yang menggunakan konsep open plan/ tanpa sekat karena sangat sensitive untuk itu material yang digunakan harus diperhatikan jangan menggunakan material yang memantul, yang akan digunakan yaitu material yang tidak bisa memantul seperti penggunaan karpet di area berbagi atau open plan dan area tertutup seperti meeting room dan privat area untuk meredam suara.



Tabel 3.2 d Ceiling acoustic panel (kiri) dan acoustic sculpture (kanan)

(Dokumentasi Pinterest)

**e. Konsep Pencahayaan**

Konsep pencahayaan yang akan digunakan pada perncangan ini yaitu pencahayaan buatan dan pencahayaan alami. konsep pencahayaan buatan yaitu dengan menggunakan lampu. sedangkan pencahayaan alami yaitu dengan memaksimalkan cahaya matahari yang masuk melalui jendela. Cahaya yang digunakan pada pencahayaan buatan yaitu berwarna warm dan cool. Jenis lampu selain downlight terdapat spotlight maupun uplight, lampu TL dan LED strip. Berikut merupakan jenis lampu yang akan digunakan dan penerapannya.



BUATAN

ALAMI

Gambar 3.2 e Konsep Pencahayaan

(Sumber Pribadi)

**f. Konsep Penghawaan**

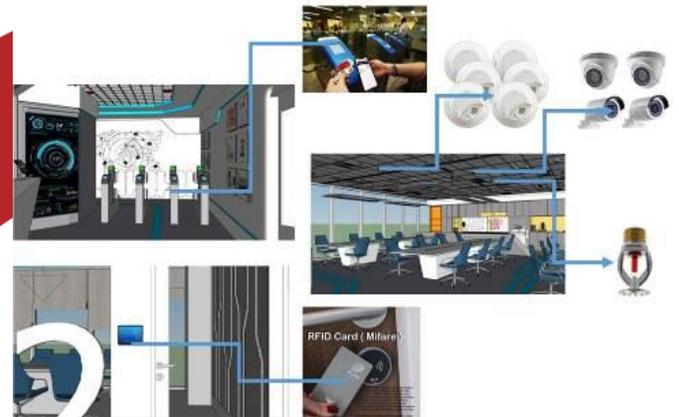
Penghawaan dalam area ini menggunakan dua jenis penghawaan buatan seperti AC central pada semua area share area dan AC curtain pada area tertutup seperti meeting room. Pada perancangan ini tidak menggunakan penghawaan alami karena tidak ada bukaan. Berikut merupakan penghawaan buatan yang digunakan pada perancangan ini dan penerapannya pada ruangan.

Penggunaan Penghawaan	Deskripsi	Penerapan
 AC Central	Ac central akan dipasang pada ruangan yang memiliki ukuran luas. Seperti share area, cerative desk, dll	
 AC Curtain	Ac curtain akan digunakan pada ruangan yang meiliki ukuran kecil seperti ruang meeting, phone booth, dll.	

Gambar 3.2 f Konsep Penghawaan  
(Sumber Pribadi)

**g. Konsep Keamanan**

Keamanan pada perancangan ini akan digunakan tap gate atau fare gate pada pintu masuk, pemasangan RFID card (mifare) pada ruangan tertutup seperti meeting room, pemasangan smoke detector dan alarm kebakaran pada tiap tiap ruangan. Tidak lupa pula disediakan manual extinguishers guna mencegah terjadinya kebakaran yang tidak diinginkan. Sistem keamanan lainnya adalah CCTV untuk memantau pergerakan pengguna.



Gambar 3.2 g Konsep Keamanan  
(Sumber Pribadi)

**h. Konsep Teknologi**

Untuk mendukung konsep progresif, berikut beberapa teknologi yang akan digunakan pada perancangan ini.

Teknologi	Deskripsi
Face Recognition Acces Control 	Face recognition akses merupakan teknologi 3in1 dimana bisa digunakan untuk <i>face recognition, body temperature and mask wearing detection.</i>
	Tap gate atau fare gate merupakan pintu yang dapat memberikan jumlah kehadiran yang akurat dan dapat

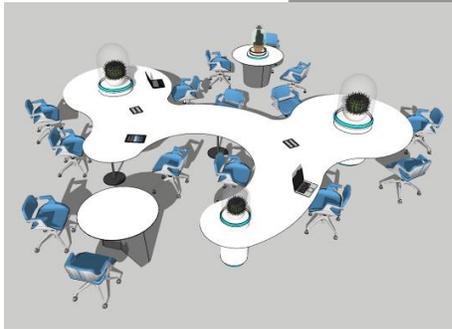
<p>Tap Gate</p> 	<p>diverifikasi. Dari sudut pandang keamanan, mereka mengarahkan pengguna untuk memasukkan file tunggal, sehingga personel keamanan memiliki pandangan yang jelas tentang setiap pelindung. Hal ini memungkinkan keamanan untuk secara efisien mengisolasi potensi masalah atau menyita materi yang dilarang.</p>	<p>Smart Window</p> 	<p><i>smart glass</i> ini tidak hanya untuk mengatur intensitas cahaya matahari yang masuk ke dalam ruangan, namun juga bias menjadi elemen estetika pada suatu ruangan dengan adanya pola yang ditentukan, dan juga tidak menghalangi pemandangan yang ada di luar ruangan.</p>
<p>Digital touchscreen interactiv</p> 	<p>Digital touchscreen interactive digunakan untuk fasilitas tambahan, dalam bentuk informasi ataupun hiburan</p>	<p>Bardi Smart Light</p> 	<p>Bardi smart light merupakan lampu dengan teknologi yang bisa di atur dengan menggunakan aplikasi seperti siri dan google assistant. Smartlight ini akan terapkan di ruangan meeting room sehingga pengguna bisa mengatur warna sesuai dengan mood pengguna. Dengan teknologi ini diharapkan pengguna bisa merasakan suasana baru sehingga tujuan utama dari perancangan ini bisa terwujud.</p>
<p>RFID Card</p> 	<p>RFID Card (miface) akan di pasang pada ruangan tertutup seperti meeting room.</p>	<p>Smart Furniture</p> 	<p><i>Smart furniture</i> merupakan furniture yang telah dilengkapi dengan teknologi seperti terdapat led yg bias diatur warnanya tergantung mood, colokan usb, audio jack, dan fitur lain lain.</p>
<p>RFID Card (Mifare)</p> 	<p></p>	<p>Siri</p> 	<p>Siri merupakan asisten pribadi pintar yang menolong Anda menyelesaikan segala sesuatu cukup dengan meminta. Siri memungkinkan Anda menggunakan suara Anda untuk mengirim pesan, jadwal pertemuan, melakukan panggilan telepon, dan lainnya.</p>

Tabel 3.2 h Konsep Teknologi

(Sumber Pribadi)

### i. Konsep Furnitur

Bentuk furniture yang akan digunakan adalah furniture yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berdiskusi. Hal ini dipilih untuk menjawab permasalahan dimana bentuk *furniture* yang digunakan belum meningkatkan interaksi antar pengguna. Berikut merupakan salah satu furniture yang menggambarkan bisa membuat interaksi antar pengguna. *Furniture* ini disebut dengan *collaboration desk* dimana memiliki bentuk melingkar sehingga pengguna bisa berinteraksi satu sama lain, selain itu penataan kursinya sudah dipertimbangkan sedemikian rupa. *Furniture* ini juga merupakan *focal point* yang ada di share area. Warna yang digunakan yaitu putih yang memiliki makna memberikan keterbukaan dan biru memiliki makna teknologi. Untuk konsep progresif diwujudkan dengan menambahkan fitur seperti penambahan stop kontak, colokan USB, dan lampu LED. Material yang digunakan yaitu multiplex dengan punishing HPL warna putih.



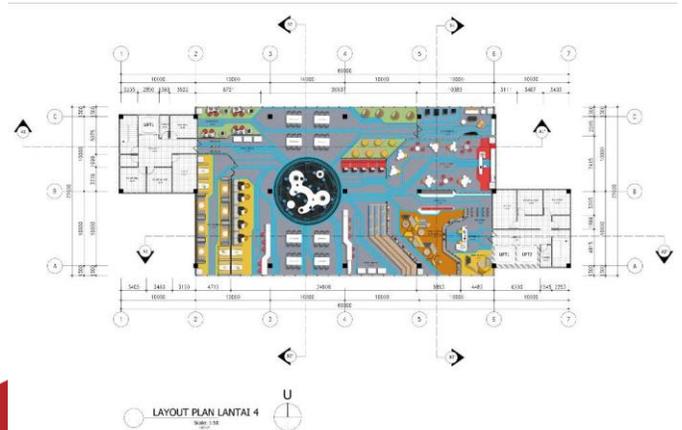
Gambar 3.2 i Konsep Furnitur

(Sumber Pribadi)

### j. Konsep Bentuk Ruang

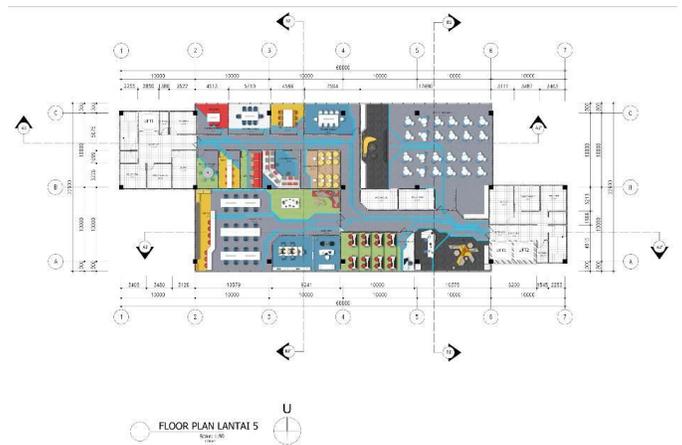
Konsep bentuk ruang yang di pakai pada perancangan ini yaitu open plane atau terbuka, konsep ini merupakan karakteristik dari coworking space itu sendiri. Selain itu, konsep open plan atau terbuka yang digunakan bersama-sama sehingga terciptanya kolaborasi dan membantu terciptanya komunitas yang lebih

luas. Konsep ini dipilih untuk menjawab permasalahan suasana belum meningkatkan interaksi pengguna.



Gambar 3.2 j Konsep Bentuk Ruang Lt. 1

(Sumber Pribadi)

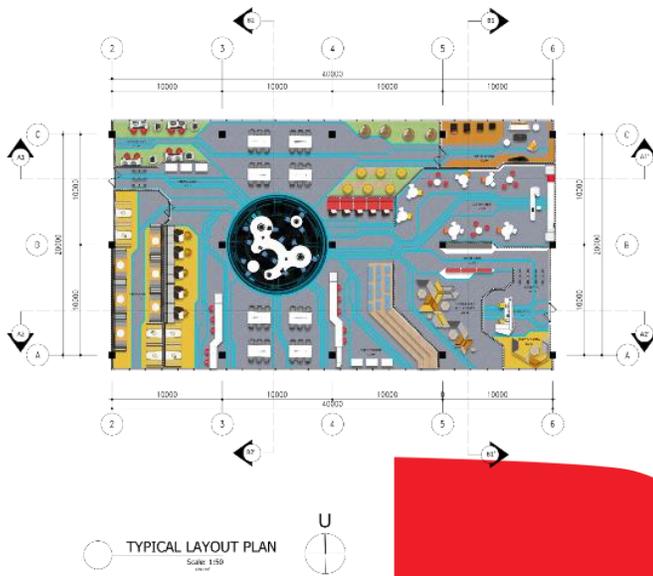


Gambar 3.2 j Konsep Bentuk Ruang Lt. 2

(Sumber Pribadi)

### k. Denah Khusus

Denah khusus ini dipilih karena *focus* perancangan ini merupakan *coworking space* yaitu *share area*, *lounge area*, *café area*, *game area* dan *privat area*. Selain itu juga denah ini dipilih karena permasalahan ada di lantai 4 sehingga lebih mudah dalam memecahkan solusinya.



Gambar 3.2 k Denah Khusus  
(Sumber Pribadi)

#### 4. Kesimpulan

Bandung Digital Valley merupakan program dari Indigo Incubation Nation, PT Telkom Indonesia yang beralamat di Jl. Gegerkalong Hilir 47 Bandung. Bandung Digital Valley memposisikan diri sebagai sebuah pusat sumber daya (resource pool) bagi simpul-simpul (hub) yang secara terbuka bisa menjadi bagian atau mendapatkan hak akses berbagai aplikasi yang siap dikembangkan. Hub dan resource pool ini akan berkaitan dengan inkubator atau creative centers, komunitas, sumber pendanaan, dan fasilitas pendukung lainnya.

Dengan mengusung tema *Neo Digital Valley*, suasana yang akan dicapai dari tema ini diharapkan dapat menggambarkan bahwa perancangan *coworking space* ini berbeda dengan Bandung *Digital Valley* sebelumnya atau bahkan *coworking space* lainnya dari segi visualisasi. Pendekatan yang dipakai yaitu pendekatan psikologi warna dan teknologi. Untuk psikologi warna merupakan hal yang sangat penting bagi sebuah ruangan dalam membangun persepsi pengguna karena memiliki dampak yang cukup besar bagi psikologis secara langsung. Pendekatan ini diwujudkan kedalam desain dimana

setiap ruang diaplikasikan dengan warna-warna yang berbeda sehingga bisa memberikan suasana ruang baru. Sementara teknologi pada sekarang ini dimana era digital sangat dekat dengan kita dan sudah bergantung pada teknologi. Pendekatan ini digunakan untuk mendukung tema maka digunakan konsep *progresif* dimana *Progresif* disini adalah desain untuk ke arah perbaikan keadaan sekarang. Maka konsep *progresif* juga diwujudkan dalam penggunaan bahan-bahan hi-tech.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, G. B., Sardiyarso, E. S., Iskandar, J., & Immaculata, M. (2018). **KONSEP TATA RUANG CO-WORKING SPACE BAGI PERENCANAAN. *Seminar Nasional Cendekiawan ke 4 Tahun 2018 Buku 1: "Teknik, Kedokteran Hewan, Kesehatan, Lingkungan dan Lanskap"*.**
- Andriani, S., Murdowo, D., & Firmansyah, R. (2018). ANALISIS DESAIN INTERIOR KANTOR CALL CENTER TELKOMSEL DI GEDUNG INFOMEDIA NUSANTARA, BANDUNG DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI RUANG. *Ide dan Dialog Indonesia*, 62-63.
- Aryadi, Y. (2017). CO-WORKING SPACE DI KOTA PONTIANAK. *Jurnal online mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura*, 172.
- Damayanti, D. (2017). CORPORATE BRANDING COWORKING SPACE DI BANDUNG. *Edutech, Tahun 16, Vol.16, No.2, Juni 2017*.
- Delvianti, E., Uly Irma Maulida H.S.T., M., & Doddy Friesty Asyarsinyo S.T., M. (2018). RE-DESAIN CO-WORKING SPACE BANDUNG DIGITAL. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.5, No.1 Maret 2018*, 507.
- Hoke, T. Z., & Dr. Ir. Maria Immaculata Hidayatun, M. (2018). Co Working Space di Malang. *JURNAL eDIMENSI ARSITEKTUR VOL. VI, NO. 1, (2018)*, 09-16.
- Kurniasari, A. M., Dea Aulia Widyaevan S.T., M., & Rizka Rachmawati S.Ds., M. (2018). PERANCANGAN BARU BANDUNG COWORKING. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.5, No.3 Desember 2018*, 3071.
- Muhammad, F. R., Ir. Sudirman Is, M., & Ika Mutia, S. (2019). PERANCANGAN COWORKING SPACE SEBAGAI RUANG INTERAKSI PADA PERUSAHAAN PERCETAKAN DAN FOTOGRAFI DENGAN PENDEKATAN PERILAKU DI KOTA PADANG.

Pramedesty, R. D., Murdowo, D., & Irwan Sudarisman. (2018). CO-WORKING SPACE SEBAGAI SOLUSI KEBUTUHAN RUANG KERJA BERDASARKAN KARAKTERISTIK STARTUP KREATIF. *Ide dan Dialog Indonesia*.

Putri, L. P., & Ariyanti, M. (2016). STUDI MODEL BISNIS COWORKING SPACE DI KOTA BANDUNG MENGGUNAKAN BUSINESS MODEL CANVAS. *184. Demandia, Vol. 1 No. 2 (September 2016)*, 183-201.

Sinta Desna Sari, T. S. (2018). PERANCANGAN FASILITAS PADA COWORKING SPACE BERDASARKAN ASPEK PEMASARAN. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.5, No.3 Desember 2018*, 2863.

Tyas, E. W., W, A. K., & Suroto, W. (2017). APLIKASI KARAKTERISTIK ARSITEKTUR FUTURISTIK PADA TERMINAL PENUMPANG PELABUHAN YOS SUDARSO DI KOTA AMBON. *Arsitektura, Vol. 15, No.2, Oktober 2017*, 366-377.

