

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, Indonesia telah diperhitungkan oleh pasar wisata MICE (*Meetings, Incentives, Conference, Exhibitions*) sebagai salah satu tempat diselenggarakannya *event* MICE. Hal ini dapat dilihat dari sejumlah kegiatan besar bertaraf internasional yang mulai diselenggarakan di Indonesia, seperti UNFCCC dan KTT APEC (DitjenPen, 2011). Kota Denpasar, Bali, menjadi salah satu daerah tujuan utama wisata MICE di Indonesia karena kombinasi budaya dan keindahan alamnya yang unik (Dinas Pariwisata Kota Denpasar).

Untuk dapat mendukung kegiatan wisatawan MICE di Kota Denpasar, dibutuhkan fasilitas yang dapat memwadhahi aktivitas mereka yang meliputi *meeting*, konferensi, eksepsi, hingga kegiatan mengerjakan tugas maupun pekerjaan kantor dan pekerjaan bisnis. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata Kota Denpasar, profesi dari wisatawan MICE Kota Denpasar didominasi oleh mahasiswa, pegawai swasta hingga wirausaha. Selain itu, lama kegiatan MICE menurut penelitian tersebut berkisar antara satu hingga empat hari. Dengan jangka waktu tersebut, profesi yang disebutkan memiliki kecenderungan untuk menyelesaikan pekerjaan mereka. Misalnya mengerjakan tugas hingga mengerjakan pekerjaan mereka sebagai pegawai dan *businessman*, tentu tanpa harus kehilangan momen “berlibur” mereka. Setelah melakukan survey secara daring, salah satu fasilitas yang dapat memwadhahi kegiatan wisatawan MICE tersebut adalah *co-working space*.

Umumnya, *co-working space* adalah sebuah ruang tempat kerja bersama dimana beberapa profesi dapat bekerja pada satu area secara bersamaan baik dalam ruang privat maupun ruang terbuka. (Metz & Archuleta, n.d; Septiani, Aldy, Firzal, 2017, Pramedesty 2018). Tentu saja proyek tugas akhir *co-working space* ini akan dirancang sesuai kebutuhan para penggunanya, terutama bagi wisatawan MICE yang melakukan perjalanan bisnis tanpa harus kehilangan momen berlibur mereka. Ide dari perancangan *co-working space* ini didukung oleh pernyataan Angra Angreni, Manager Research & Consultancy Coldwell Banker, yang memproyeksikan naiknya permintaan *co-working space* di Kota Denpasar. Selain itu, sebagai data pendukung, setelah dilakukan survey terhadap beberapa responden terkait kebutuhan

perancangan *co-working space* bagi wisatawan MICE di Kota Denpasar, sebanyak 93,3% responden setuju apabila aktivitas bekerja sambil berlibur mereka dapat diwadahi dengan fleksibel oleh sebuah fasilitas *co-working space*. Karena fasilitas yang mungkin ada di dalam sebuah *co-working space* antara lain adalah *meeting room, conference room, event space*, hingga yang paling utama yaitu *working area*, yang sesuai dengan kebutuhan ragam aktivitas yang dilakukan oleh para wisatawan MICE.

Sanur, secara administratif masuk ke dalam Kota Denpasar. Sanur terkenal akan keindahan alamnya, yaitu Pantai Sanur. Mengacu kepada hasil penelitian Dinas Pariwisata Kota Denpasar, Sanur juga merupakan tujuan wisata utama para wisatawan MICE di Kota Denpasar dengan pemilih sebanyak 40% dari total responden. Selain itu, setelah melakukan riset singkat secara daring, didapat permasalahan dimana fasilitas yang disediakan pada *co-working space* di Kota Denpasar, khususnya Sanur, tidak memiliki fasilitas duduk yang beragam, seperti yang ada pada Livit Hub, dan elemen interior yang kurang memperhatikan kenyamanan yang dapat berpengaruh ke produktivitas kerja (Ni Kade Ari Yunita, 2017). Hal ini mendorong penulis untuk mewujudkan perancangan *co-working space* di Kota Denpasar, tepatnya di Sanur, untuk wisatawan MICE.

Kemudian, menanggapi situasi terkini, rancangan *co-working space* ini akan disesuaikan untuk dapat menghadapi masa pandemi. Maka, perancangan baru ini bertujuan untuk menyediakan fasilitas publik *co-working space* di kawasan Sanur, Kota Denpasar, yang dapat mewadahi aktivitas wisatawan MICE secara fleksibel untuk bekerja, hingga menggelar acara *meeting, exhibition*, maupun konferensi. Serta merancang desain interior yang memungkinkan pengguna untuk mengerjakan pekerjaannya dengan nyaman dan produktif, tanpa kehilangan momen berlibur, serta aman dalam situasi pandemi.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah melakukan riset singkat secara daring terhadap *co-working space* yang ada di Kota Denpasar, khususnya di kawasan Sanur, dan juga mencari jurnal terkait permasalahan apa yang terjadi pada *co-working space* yang ada di Kota Denpasar, khususnya Sanur, maka didapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Fasilitas *co-working space* yang tidak menyediakan beragam variasi fasilitas duduk, sehingga pengguna akan merasa *less-flexible*,

2. Fasilitas *co-working space* yang memiliki lebih banyak ruang dengan tatanan layout furniture yang sifatnya formal dan kurang fleksibel, menyebabkan pengguna kehilangan momen “berlibur” saat mengerjakan pekerjaan,
3. Desain interior *co-working space* yang belum sesuai dengan standar kenyamanan, sehingga pengguna merasa kurang nyaman, yang dapat berpengaruh pada produktivitas bekerja pengguna,
4. Ketidaksiapan fasilitas *co-working space* untuk menghadapi situasi pandemi, seperti *high-touch* furniture dengan material *untreated wood*. Sebagai contoh, *co-working space* yang sudah siap menghadapi situasi pandemi adalah Uncommon.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran identifikasi masalah diatas, dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *co-working space* yang fleksibel, yang dapat menyediakan fasilitas yang dibutuhkan oleh pengguna?
2. Bagaimana merancang interior sebuah *co-working space* yang nyaman dan dapat meningkatkan produktivitas bekerja para pengguna?
3. Bagaimana merancang interior *co-working space* yang memperbolehkan pengguna merasakan suasana liburan disela-sela ragam kegiatan bekerja mereka?
4. Bagaimana merancang interior *co-working space* yang siap menghadapi situasi pandemi?

1.4 Tujuan Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan adalah untuk menyediakan fasilitas publik *co-working space* di kawasan Sanur, Kota Denpasar, yang dapat mewadahi aktivitas wisatawan MICE dalam hal ini *business traveler* atau *expat* secara fleksibel untuk bekerja, hingga menggelar acara *meeting*, *exhibition*, maupun konferensi. Serta merancang desain interior yang memungkinkan pengguna untuk mengerjakan pekerjaannya dengan nyaman dan produktif, tanpa kehilangan momen berlibur, serta aman dalam situasi pandemi.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Untuk dapat mewujudkan perancangan yang ideal, sasaran perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghadirkan *co-working space* di Sanur, bagi wisatawan MICE dengan fasilitas yang memenuhi kebutuhan aktivitas pengguna, seperti fasilitas duduk dan tatanan layout yang beragam,
2. Mewujudkan desain interior *co-working space* yang baik sehingga dapat mendukung kenyamanan pengguna hingga dapat meningkatkan produktivitas pengguna, ditinjau dari pendekatan psikologi ruang,
3. Menciptakan desain interior *co-working space* yang memperbolehkan pengguna untuk bekerja tanpa kehilangan momen berlibur, seperti menyediakan furniture yang santai dan tidak konvensional,
4. Mewujudkan desain interior sebuah *co-working space* yang siap menghadapi situasi pandemi dengan pemilihan material yang sesuai.

1.5 Batasan Perancangan

Supaya perancangan ini lebih terfokus pada beberapa poin, maka diberi batasan perancangan antara lain:

- Lokasi perancangan *co-working space* ini berada di Jl. Cemara, Sanur, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali,
- Luasan perancangan 2.500 m²,
- Perancangan yang mengacu pada standar perancangan interior *co-working space* yang terdapat pada BAB 2,
- Target pengguna dari *co-working space* ini adalah wisatawan MICE yang cenderung bepergian secara individual, tidak berkelompok, pada umumnya bisa disebut juga sebagai *business traveler*, maupun *expat*,
- Batasan kapasitas pengunjung pada *co-working space* ini adalah 130 pengunjung (area kerja), dan 100 pengunjung (area event).
- Perancangan ini tidak menggunakan sistem *membership*. Pengguna akan dapat memilih paket saat mereka datang untuk pertama kali di lobby, paket berupa pilihan *day pass* hingga per n-hari untuk dapat mengakses seluruh fasilitas. Kemudian pengguna akan diberi kunci loker dan dapat langsung menuju ke ruang dimana loker tersebut berada.

1.5.1. Deskripsi Proyek

Perancangan ini adalah fiktif dengan nama Perancangan Interior Co-Working Space untuk Wisatawan MICE di Kota Denpasar. Perancangan ini berlokasi di kawasan Pantai Sanur dan memiliki luasan sebesar 2.500 m². Pada perancangan ini, wisatawan MICE yang dimaksud adalah wisatawan MICE yang tidak berkelompok, atau yang individual, biasa disebut dengan *business traveler* ataupun *expat*.

- a. Nama Proyek : *Co-Working Space* untuk Wisatawan MICE di Kota Denpasar
- b. Status Proyek : Fiktif
- c. Data Proyek : *Co-working space*
- d. Lokasi : Jalan Cemara, Sanur, Kota Denpasar, Bali
- e. Luas Bangunan : 3.600 m²
- f. Luasan Perancangan : 2.500 m²
- g. Target pengunjung : MICE → *business traveler/expat*
- h. Kapasitas : 130 (ruang kerja), 100 (ruang acara)
- i. Sistem : Tidak menggunakan sistem member karena wisatawan MICE/business traveler/expat cenderung datang dan pergi
- j. Aksesibilitas : sistem *day-pass* dan *package* sejumlah hari yang dikehendaki pengguna
- k. Jam Operasional : 7AM - 8PM
- l. Batasan Lokasi :
 - 1) Batas Barat : Pertokoan
 - 2) Batas Utara : Cafe
 - 3) Batas Timur : Jepun Villa Sanur
 - 4) Batas Selatan : Pantai Sanur
- m. Pendekatan : Psikologi Ruang

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1. Bagi Masyarakat

Manfaat bagi masyarakat umum adalah kegunaan dari laporan perancangan ini untuk memberikan wawasan dan pemahaman mengenai

fungsi dan tujuan dari perancangan *co-working space* serta dampaknya bagi masyarakat.

1.6.2. Bagi Kampus

Untuk memberikan kepada pihak kampus referensi ilmiah khususnya bagi mahasiswa program studi Desain Interior.

1.6.3. Bagi Bidang Interior

Pada bidang interior penulisan laporan ini bertujuan untuk membagi pengalaman dalam mendesain proyek *large public space* dalam Tugas Akhir.

1.7 Metode Perancangan

Dalam sebuah perancangan perlu adanya metode untuk melakukan setiap tahapan proses perancangan tersebut. Metode perancangan ini adalah sebagai berikut:

1.7.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam perancangan interior *co-working space* ini dilakukan melalui beberapa cara. Dalam proses pengumpulan data akan ditemukan data perancangan yang baik dan kurang baik serta permasalahan didalamnya, sehingga dapat dianalisis. Beberapa cara yang dilakukan dalam pengumpulan data untuk perancangan ini adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan melalui berbagai sumber yang berkaitan dengan objek perancangan, seperti buku, jurnal, *e-book*, *website* dan sebagainya. Info yang akan didapatkan antara lain adalah standar perancangan, teknik perancangan, *trend* desain, isu desain, hingga fenomena terkait perancangan *co-working space* di Kota Denpasar.

b. Survey Lapangan

Terkait survey lapangan, karena situasi pandemi terkini masih belum memungkinkan untuk melakukan survey lapangan secara langsung di Kota Denpasar, maka akan dilakukan survey terkait *site plan* proyek secara daring.

c. Observasi

Observasi yang dilakukan di Kota Denpasar yakni khususnya di kawasan Sanur, diantaranya adalah keadaan alam dan masyarakat yang ada disekitarnya. Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara daring dan mencatat data-data secara sistematis terhadap objek pada lokasi.

d. Wawancara dan Survey Kuesioner

Pada proses pengumpulan data melalui wawancara dan survey kuesioner dibutuhkan beberapa narasumber/responden terkait dengan data yang dibutuhkan untuk proses perancangan interior *co-working space* ini, narasumber tersebut diantaranya adalah:

- Wisatawan MICE (pengguna *co-working space*)

Dilakukan wawancara dengan wisatawan MICE/*business traveler* ataupun pengguna *co-working space* terkait aktivitas apa saja yang dilakukan mereka selama melakukan wisata MICE atau menjadi *business traveler*.

- Arsitek

Dilakukan wawancara dengan arsitek yang merancang bangunan tersebut untuk mendapatkan informasi terkait proyek *co-working space* ini.

1.7.2. Analisa Data

Setelah memperoleh data-data, dapat dilakukan analisa data. Kemudian menemukan kebutuhan yang muncul untuk dikaitkan dengan pendekatan yang tepat, sehingga dapat ditentukan konsep dan tema yang sesuai untuk perancangan *co-working space* ini.

1.7.3. *Programming*

Programming merupakan proses analisis data lebih lanjut dengan menyajikan data berupa *flow of activities*, besaran ruang, kebutuhan ruang, *zoning* dan *blocking*, matriks ruang serta *bubble diagram*.

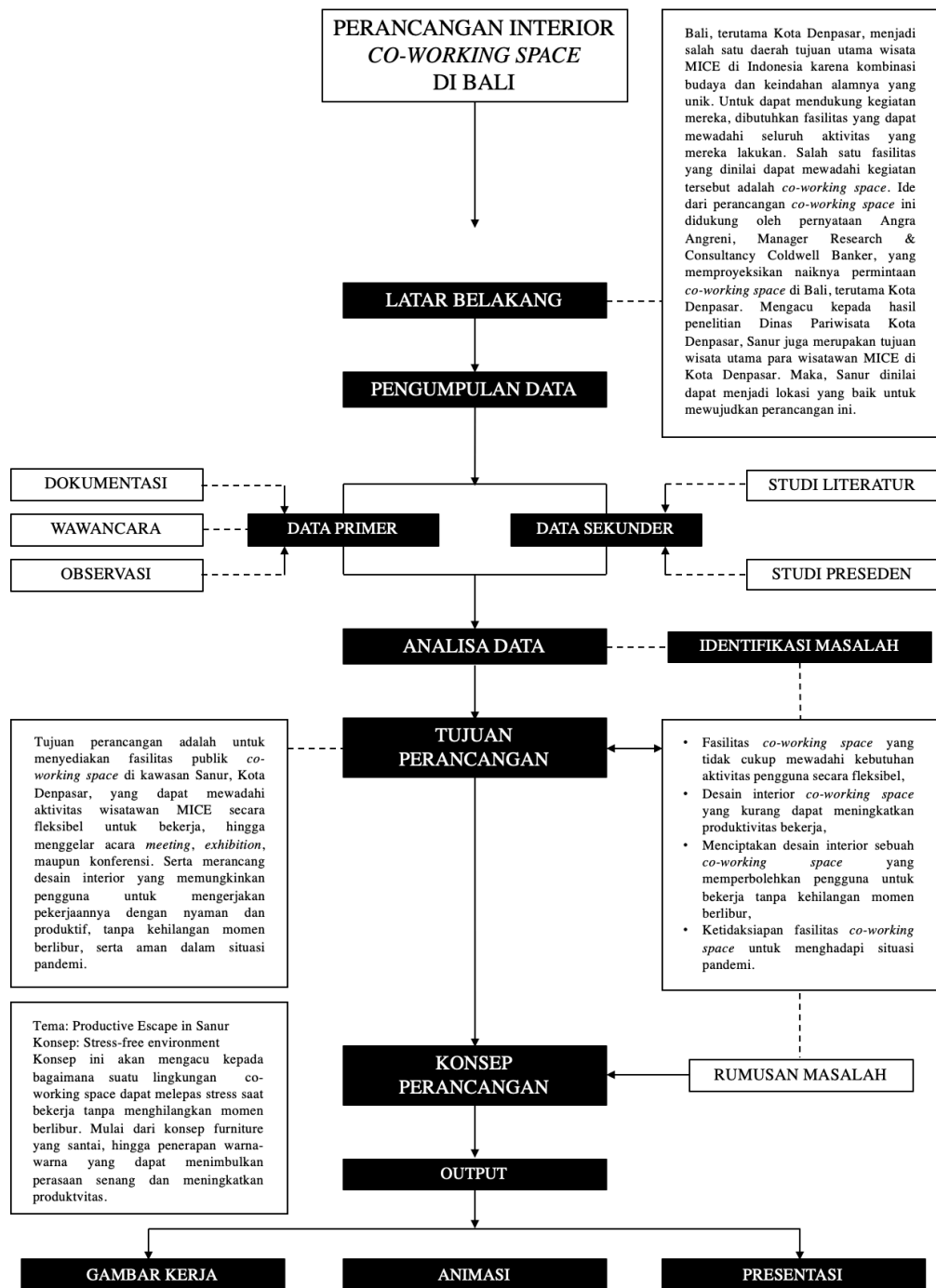
1.7.4. Tema dan Konsep

Tema dan konsep perancangan merupakan solusi dari permasalahan yang telah ditemukan pada proses analisa data. Tema dan konsep yang telah ditentukan nantinya akan diterapkan pada elemen interior perancangan *co-working space* ini.

1.7.5. *Output* Akhir

Merupakan hasil akhir perancangan, yang mana keseluruhan tahapan telah dilakukan sehingga akan didapatkan *output* akhir perancangan berupa gambar kerja teknik, perspektif ruang, skema material, portofolio, dan 3D *visualization*.

1.8 Kerangka Berpikir



Bagan 1.8.1 Kerangka Berpikir
Sumber: Analisis pribadi

1.9 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini terdiri dari lima bab yang masing-masing memiliki isi dan topik penulisan yang berbeda namun berada dalam satu kesatuan yang saling mendukung dan melengkapi. Bab-bab tersebut antara lain:

BAB I: Pendahuluan

Berisi latar belakang maupun fenomena yang mendorong dibangunnya suatu proyek, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, batasan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, pembaban, hingga kerangka berpikir.

BAB II: Kajian Literatur

Terdiri dari definisi proyek, klasifikasi proyek, standarisasi proyek, literatur pendekatan desain, serta studi preseden mengenai suatu proyek dengan pendekatan yang sejenis.

BAB III: Analisa Studi Banding, Deskripsi Proyek, dan Analisis Data

Terdiri dari 3 analisa studi banding dari objek yang berbeda, tabel komparasi studi banding, dan deskripsi proyek yang membahas analisa *site*, analisa bangunan eksisting, analisa alur aktifitas, analisa kebutuhan ruang, analisa besaran ruang, matriks, *bubble diagram*, *zoning & blocking*.

BAB IV: Konsep Perancangan

Penjabaran mengenai tema dan konsep perancangan secara mendetail, dimulai dari mengolah data-data yang telah dikumpulkan hingga ditemukan tema dan konsep yang tepat. Serta bagaimana mengaplikasikannya ke dalam ruang interior.

BAB V: Kesimpulan

Terdiri dari kesimpulan mengenai keseluruhan tulisan, saran, dan keterbatasan dalam perancangan.