

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Kini perkembangan teknologi digital beriringan dengan lahirnya *startup* dan *freelance* khususnya industri kreatif. Perkembangan ini menjadi salah satu penyebab dari perubahan gaya bekerja masyarakat menjadi fleksibel yaitu gaya bekerja yang menyesuaikan jam kerja dan preferensi pekerja. Meskipun bekerja dari rumah memberikan kebebasan dan fleksibilitas, seringkali hal ini membuat para pekerja merasa bosan dan bekerja tanpa batas waktu yang jelas. Ketika bekerja sendiri, pekerja cenderung merasa kesepian dan memerlukan interaksi sosial layaknya bekerja di kantor. *Co-working space* merupakan solusi alternatif bagi pekerja *startup* dan *freelance* akan kebutuhan ruang kerja bersama yang fleksibel. *Co-working space* juga dapat menjadi tempat bagi para *startup* dan *freelance* dari berbagai latar belakang dan profesi untuk bekerja, berkolaborasi, dan berbagi ide sesama pengguna.

Kota Cirebon merupakan kota yang menjadi sentra perekonomian di wilayah Ciayumajakuning (Cirebon, Indramayu, Majalengka, Kuningan) tutur Wali Kota Cirebon, Drs. H. Nashrudin Aziz, S.H. melalui *website* resmi *cirebonkota.go.id*. Berdasarkan data statistik dari Kantor Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik (DKIS) tahun 2020, Kota Cirebon memiliki penduduk usia produktif sebanyak 341.725 jiwa dengan tingkat pendidikan terakhir SMP (12,52%), SMA (28,44%), DI/DII/DIII (0,80%), S1 (5,90%), dan S2&S3 (0,54%). Pertumbuhan ekonomi tertinggi dicapai oleh usaha *real estate* (10,12%), informasi dan ekonomi (9,70%), dan jasa lainnya (9,44%) dimana sektor tersebut merupakan usaha yang telah mapan dan berhasil dalam mencapai pertumbuhan ekonomi. Kota Cirebon juga memiliki potensi dalam pengembangan industri kreatif, diantaranya subsektor kuliner (42%), fesyen (15%), arsitektur (12%), desain komunikasi visual (12%), kriya (12%), dan lainnya (7%). Namun, dari banyaknya sumber daya manusia yang dimiliki, Kota Cirebon belum memiliki fasilitas ruang kerja yang dapat mendukung perkembangan industri kreatif di Kota Cirebon.

Kota Cirebon sebelumnya telah memiliki fasilitas *co-working space*, diantaranya berada di belakang Kantor Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik (DKIS) yang digunakan para karyawannya untuk kegiatan rapat dan KAI *Co-Working Space* terletak di area stasiun Cirebon yang diperuntukkan bagi penumpang kereta api yang sedang menunggu keberangkatan kereta. Dari kedua fasilitas *co-working space* yang telah ada, keduanya belum dapat menunjang kegiatan bekerja para *startup* dan *freelance* industri kreatif karena ditemukannya beberapa hambatan yang dapat membatasi potensi kreatif dan efisiensi dalam bekerja, diantaranya keterbatasan lahan dan luasan ruang yang berdampak pada kapasitas dan fleksibilitas kerja, desain interior yang tidak terkonsep sehingga memiliki kesan tidak teratur, penggunaan warna dinding netral secara berlebihan membuat ruangan terasa membosankan dan kurang merangsang inovasi, penggunaan furnitur yang tidak ergonomis mengakibatkan ketidaknyamanan fisik dan mengganggu fokus kreatif, kurangnya ruang yang mendukung kolaborasi dapat menghambat interaksi dan pertukaran ide, belum adanya fasilitas penunjang seperti papan tulis besar untuk memfasilitasi industri kreatif dalam penyampaian dan visualisasi ide-ide.

Dari permasalahan diatas, maka diperlukannya perancangan baru *co-working space* yang dapat mengakomodasi para *startup* dan *freelance* industri kreatif dalam bekerja baik secara individu maupun kelompok serta dapat saling terhubung satu sama lain untuk bertukar ide dan berkolaborasi. Fasilitas yang dibutuhkan oleh para *startup* dan *freelance* di Kota Cirebon adalah *communal space*, *meeting room*, *private office*, *event space*, dan fasilitas penunjang lainnya seperti *printer/copy machine*, *lounge* dimana fasilitas tersebut diharapkan dapat menjadi solusi bagi para *startup* dan *freelance* industri kreatif akan lingkungan kerja yang sesuai dengan kebutuhan bekerja. Selain itu, perlunya suasana ruang kerja yang dapat menstimulus kreativitas guna mendukung perkembangan bisnis para *startup* dan *freelance* industri kreatif di Kota Cirebon.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka terdapat identifikasi masalah yang ditemui, diantaranya sebagai berikut :

- a. Belum terpenuhinya fasilitas *co-working space* yang dapat mengakomodasi para *startup* dan *freelance* industri kreatif yang sedang berkembang di Kota Cirebon.
- b. Perlunya pengolahan pada elemen interior *co-working space* yang dapat meningkatkan kreativitas pengguna.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dari perancangan interior untuk *co-working space* di Kota Cirebon adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana menyediakan fasilitas ruang kerja yang dapat mengakomodasi para *startup* dan *freelance* industri kreatif di Kota Cirebon?
- b. Bagaimana desain interior *co-working space* yang dapat meningkatkan kreativitas pengguna?

### **1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

#### **1.4.1 Tujuan**

Tujuan dari perancangan interior *co-working space* di Kota Cirebon adalah :

1. Menyediakan *co-working space* yang dapat menunjang kebutuhan bekerja para *startup* dan *freelance* di Kota Cirebon.
2. Menghadirkan suasana ruang kerja yang dapat meningkatkan kreativitas pengguna.

#### **1.4.2 Sasaran**

Sasaran dari perancangan interior *co-working space* di Kota Cirebon adalah :

1. Memudahkan para pekerja industri kreatif di Kota Cirebon untuk mendapatkan fasilitas kerja yang fleksibel dan dapat mengakomodasi kegiatan bekerja.
2. Membantu para pengguna *co-working space* di Kota Cirebon untuk lebih optimal dalam bekerja dengan menghadirkan suasana ruang yang menstimulus pengguna untuk berpikir kreatif dan dapat berkolaborasi antar pengguna.

## 1.5 Batasan Perancangan

Batasan perancangan *co-working space* di Kota Cirebon, yaitu :

- a. Lokasi Proyek : Jalan DR. Cipto Mangunkusumo, Kelurahan Pekiringan, Kecamatan Kesambi, Kota Cirebon Jawa Barat 45131
- b. Pengguna Ruang : *Startup, freelance* industri kreatif
- c. Luas Bangunan : 6.529,1 m<sup>2</sup>
- d. Area Perancangan : 1.106,043 m<sup>2</sup> meliputi *communal area, lobby, lounge, meeting room, private office, event space.*

## 1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang diperoleh dari perancangan *co-working space* di Kota Cirebon, yaitu :

### a. Manfaat Masyarakat / Komunitas

Masyarakat dapat menjadikan perancangan ini sebagai gambaran dan referensi sarana publik yang berfungsi sebagai tempat yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran dan perkantoran.

### b. Manfaat Institusi Penyelenggara Pendidikan

Perancangan dapat dijadikan sebagai sumber kajian tambahan bagi mahasiswa desain interior angkatan selanjutnya.

### c. Manfaat Bidang Keilmuan Desain Interior

Menambah wawasan tentang perancangan desain interior ruang publik dengan menyediakan fasilitas sesuai dengan aktivitas dan kebutuhan pengguna.

## 1.7 Metode Perancangan

Tahapan metode perancangan yang digunakan dalam perancangan interior *co-working space* adalah sebagai berikut :

### 1.7.1 Data Primer

Data primer yang digunakan sebagai data utama yang mendukung perancangan *co-working space* di Kota Cirebon adalah sebagai berikut :

#### a. Observasi

Pengamatan langsung ke lokasi site yaitu Kota Cirebon dan kunjungan ke beberapa *co-working space* yang ada di Kota Cirebon untuk mendapatkan data terkait perancangan. Co-working space yang dikunjungi adalah KAI *Co-Working Space*.

**b. Wawancara**

Proses wawancara dengan beberapa pengguna *co-working space* bertujuan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang diperlukan untuk perancangan *co-working space*.

**c. Dokumentasi**

Pengambilan gambar berupa foto kondisi beberapa *co-working space* yang dijadikan sebagai acuan standarisasi dan studi banding.

### **1.7.2 Data Sekunder**

Data sekunder yang digunakan sebagai acuan standarisasi dan referensi yang mendukung perancangan *co-working space* di Kota Cirebon sebagai berikut :

**a. Studi Literatur**

Mengumpulkan data yang berkaitan dengan proyek perancangan *co-working space* dari beberapa sumber, yaitu buku, *e-book*, jurnal, *website*, dan lain-lain dengan sumber yang jelas seperti Human Dimension, data arsitek, dan laporan TA serta jurnal terkait.

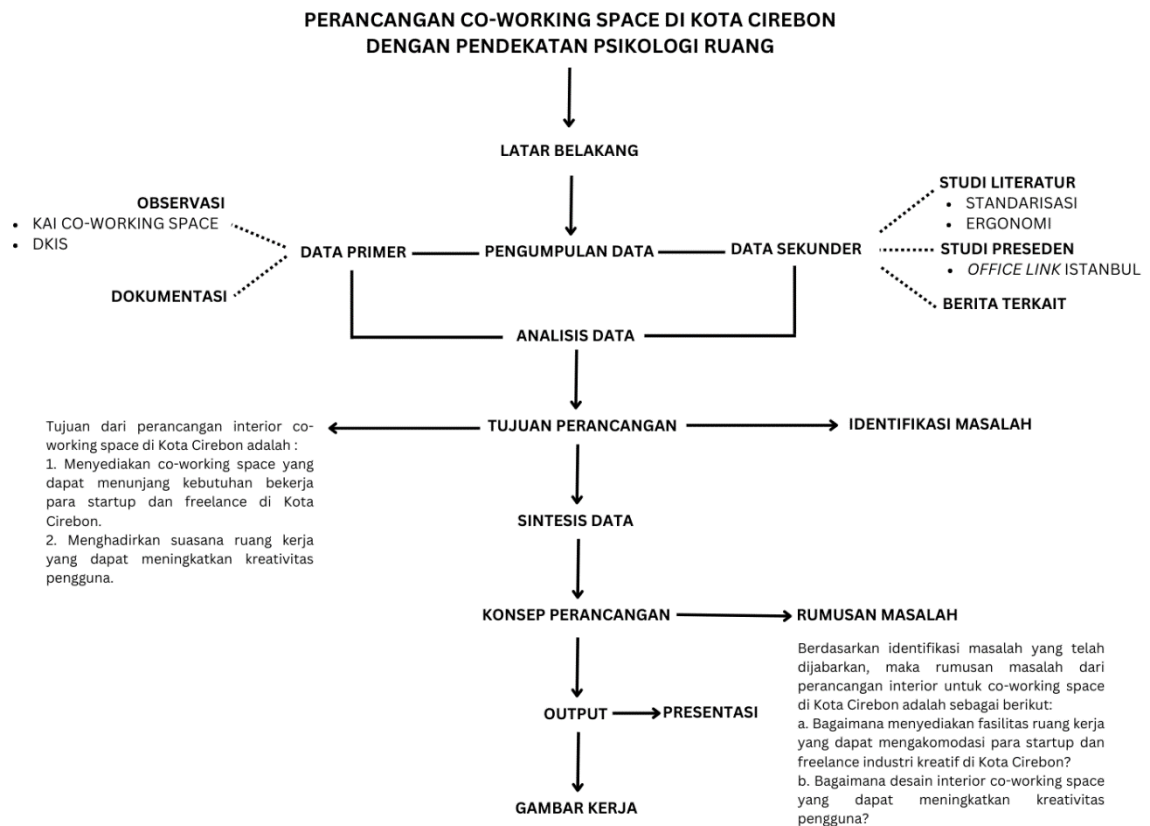
**b. Studi Banding**

Studi banding dengan beberapa *co-working space* yang dijadikan sebagai tinjauan perancangan, yaitu Eduplex Bandung, CO&CO *Space* Bandung, dan *GoWork* Jakarta.

**c. Analisis Data**

Pengolahan data yang telah terkumpul dari studi literatur dan studi banding kemudian dianalisa dan dipilah untuk mendapatkan fakta, kebutuhan, dan permasalahan dari perancangan baru *co-working space*.

## 1.8 Kerangka Berpikir



Bagan 1. 1 Kerangka Berpikir

Sumber : Analisa Pribadi

## 1.9 Sistematika Pembahasan

Demi memudahkan penyelesaian penulisan ini dengan maksud memperjelas tujuan dari perancangan maka sistematika penulisan pada proposal perancangan tugas akhir ini antara lain sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, batas perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir serta menguraikan sistematika penulisan.

### **BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan data dan fakta tentang kondisi objek yang diamati sesuai dengan standarisasi *coworking space*.

### **BAB III : ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROJEK, DAN SINTESIS DATA**

Pada bab ini berisi konsep dasar atau teori yang terkait dengan judul yang diambil penulis dengan mengambil data-data dari literatur yang berguna untuk memecahkan masalah yang terjadi di dalam *coworking space*.

### **BAB IV : KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS**

Pada bab ini merupakan hasil implementasi karya dan penjelasan tentang makna yang ada di dalam karya tersebut yang berasal dari latar belakang masalah pada BAB I.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan yang diperoleh dari perancangan *co-working space*.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**