

Perancangan Interior *Co-Working Space* di Surabaya

Adelia Marcelina, IGN. Ardana, dan Sherly de Yong
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: adeliamarcelinas@gmail.com ; ardanahome@yahoo.com ; sherly_de_yong@petra.ac.id

Abstrak — *Co-working* merupakan salah satu solusi untuk masalah lahan yang mahal dan tempat kerja yang terbatas dengan jumlah *entrepreneur independent* dan pekerja lepas kreatif yang semakin bertambah terutama di kota besar seperti Surabaya. Sehingga perlu dirancang sebuah interior *co-working space* yang dapat menyesuaikan kebutuhan masyarakat di kota Surabaya. Rancangan dilakukan memakai metode desain, yaitu observasi kebutuhan pengguna, melakukan survey lapangan, menganalisis data yang menghasilkan produk programming, membuat skematik serta maket studi, hingga masuk ke evaluasi pertama hingga menghasilkan produk akhir (seperti: layout, rencana lantai, plafon, perspektif, maket dan lain-lain). Hasil yang diharapkan dari perancangan ini ialah suatu fasilitas publik yang mampu mengkomodasi kebutuhan masyarakat Surabaya khususnya dikalangan professional muda, terhadap ruang kantor yang tidak memerlukan biaya yang besar untuk membangun kantor sendiri, dapat berinteraksi dengan orang lain dari latar belakang yang berbeda, dan membuka peluang bisnis baru.

Kata kunci:

Co-working space, *Interpreneur*, Kreatif, Koneksi, Pekerja, Produktif.

Abstract — *Co-working* is one solution to the problem of expensive land and limited work space with the increasing number of independent entrepreneurs and creative freelancers especially in big cities like Surabaya. Therefore, a *co-working space* interior need to be designed to match the needs of the people in Surabaya. The design is done using the method of design, namely the observation of user's need, perform surveying, analyzing data to produce programming, create a schematic and mockups of the study, up to the first evaluation to produce the final product (such as layout, floor plans, ceiling, perspective, scale model and others). The expected result of this design is a public facility that is capable to accommodate community needs in Surabaya especially among young professionals, office space that does not require a huge cost to be built, can interact with other people from different backgrounds, and open up new business opportunities.

Key Words:

Co-working space, *interpreneur*, *Networking*, *Workers*, *Productivity*.

I. PENDAHULUAN

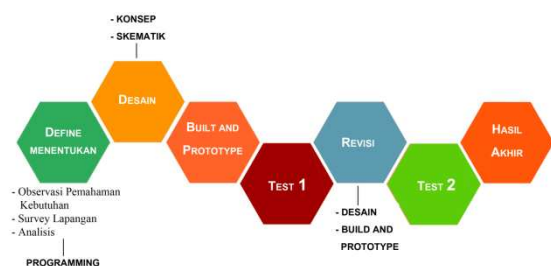
SURABAYA yang oleh Howard W. Dick dijuluki *city of work* atau “kota kerja” merupakan kota yang mengalami perkembangan sangat pesat. Warga kota yang gila kerja telah mendorong Kota Surabaya menjadi kota yang sangat maju sejak awal abad ke-19. Dick bahkan mengemukakan bahwa Surabaya (dan Jakarta) telah menjadi hikayat kota ekonomi modern yang mewakili modernitas di Indonesia.

Aktivitas masyarakat di Kota Surabaya telah berhasil menjadikan kota itu sebagai metropolis yang sangat dinamis, yang dari periode ke periode memperlihatkan perkembangan yang sangat pesat. Seiring dengan perkembangan *life style* masyarakat Surabaya, dimana telah banyak orang menjadikan *café* sebagai tempat kerja, dan tempat *meeting*. *Co-working space* (ruangan yang memiliki konsep bekerja bersama) ditujukan bagi para pekerja yang biasanya tidak bisa bekerja di tempat yang sama setiap harinya, atau pekerja yang belum memiliki kantor sendiri.

Menurut studi yang dilakukan oleh Deskmag (sebuah majalah yang membahas mengenai inovasi tempat kerja) yang dilansir oleh *FastCompany*, 90% dari orang-orang yang melakukan *coworking* merasa mempunyai rasa percaya diri yang lebih. Hasil studi tersebut mengungkapkan fakta bahwa 71% partisipan mengalami kenaikan dalam hal kreatifitas dan 62% mengaku bahwa standar kerja mereka meningkat.

Oleh karena itu pentingnya diadakan perancangan interior *co-working space* di Surabaya yang dapat sepenuhnya bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan akan ruang untuk *entrepreneur* atau wirausahawan.

II. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Metode Perancangan

1) Define (Menentukan)

a. Observasi Pemahaman Kebutuhan

Menganalisa perancangan dengan mencari literatur atau data – data yang terkait dengan perancangan sebagai dasar – dasar perancangan, besaran minimum, sistem pengkodisian ruang, dan teori – teori mengenai sirkulasi.

b. Survey Lapangan

Mencari lokasi yang strategis di Surabaya, yang mudah untuk dijangkau dan memiliki lahan parkir yang luas sesuai dengan kapasitas pengguna ruang.

c. Analisis

Menghasilkan programming, yang merupakan tahap sebelum sampai dikonsep, yang membantu menggabungkan data fisik dan data non fisik serta menganalisis dan menjabarkan segala kebutuhan ruang, maupun karakteristik ruang bagi penggunaannya.

2) Desain

a. Konsep

Dalam proses desain, konsep merupakan tahap terpenting di dalam suatu perancangan, yaitu merupakan tahap perpindahan yang dimulai dari kata, lalu di olah dan diwujudkan kedalam bentuk 3 (tiga) dimensi didalam karya perancangan. Konsep didasari dari kebutuhan akan pengguna ruangan, disertai dengan sketsa – sketsa ide.

b. Skematik

Menghasilkan sketsa – sketsa ruanga, detail interior, detail perabot, dan mengembangkan lagi ide – ide yang berlandaskan pada konsep.

3) Build / Prorotype

Maket studi merupakan salah satu tahap yang membantu merasakan ruang dalam bentuk 3 dimensi.

4) Uji / Test

Melakukan presentasi dan menganalisis ulang apa yang masih kurang, dan dibantu juga dari sudut pandang orang lain melalui ujian sidang pertama.

5) Revisi Desain

Desain Final yang merupakan gambar kerja yang telah di revisi mulai dari layout, lantai, plafón, mekanikal eletrikal, detail elemen interior, dan detail perabot, hingga render perspektif dan di evaluasi dari ujian sidang pertama.

6) Revisi Build / Prorotype

Merupakan maket akhir sebagai alat presentasi visualisasi yang skalatis dari desain akhir.

7) Uji / Test

Melakukan presentasi dari produk desain yang telah di revisi berupa produk gambar kerja serta maket di sidang kedua, dan menghasilkan produk hasil akhir berupa layout, rencana lantai dan plafon, mekanikal elektrikal, *main entrance*, detail elemen interior, perabot dan render perspektif, beserta maket presentasi.

III. KAJIAN TEORITIS

Berbeda dengan konsep *virtual office*, *co-working space*

tidak hanya diperuntukkan untuk memberi ruang fisik untuk bekerja, tetapi juga menjadi ruang yang memungkinkan orang saling berinteraksi, bertukar informasi dan bekerja sama. Aspek kolaborasi dan komunitas yang melekat dalam *co-working* yang membedakannya dengan *virtual office*. [1]

Tempat *co-working* ini walaupun bukan tempat untuk mengorganisasikan diri menjadi satu tapi adalah tempat bersosialisasi secara profesional sehingga setiap orang tetap bebas menjadi dirinya sendiri tanpa terisolasi dari perkembangan dunia bisnis dan industri serta orang-orang lain yang memiliki semangat yang sama dengan mereka. [2]

Co-working merupakan ruang yang dipakai terutama digunakan pada industri kecil dan pekerja mandiri , dengan pertumbuhan *co-working* mendorong perubahan pada gaya bekerja tradisional. [3]

Co-working space juga merupakan tempat sekelompok individu yang bekerja dilingkungan bersama yang memiliki perbedaan latar belakang namun masih bisa terhubung atau usaha kecil untuk membangun ekonomi yang inovatif dan kreatif dalam komunitas mereka dan global. [4]

Selain ruang kantor bersama, ada baiknya sebuah *co-working space* ini juga menyediakan ruang - ruang yang lebih privat guna untuk memenuhi kebutuhan beberapa member yang mungkin ingin bekerja dalam suasana tenang tanpa adanya gangguan. [5]

Ada sembilan jenis generik ruangan kerja, berguna untuk mendukung aktivitas-aktivitas yang berbeda. [6]

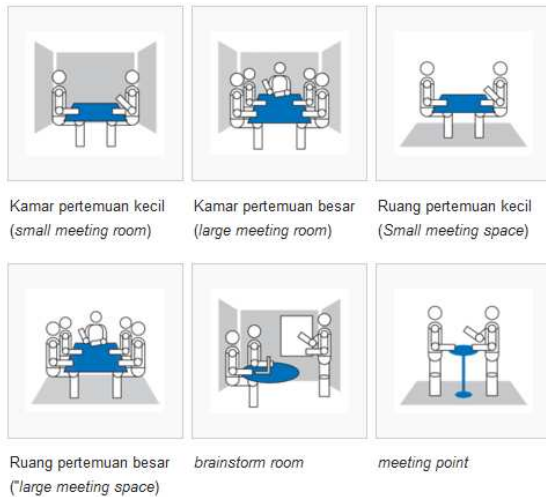


Gambar A. Jenis Ruang Kerja
(Sumber : wiki/kantor)

Tetapi, penulis membatasi perancangan hanya dengan menggunakan beberapa jenis konsep ruang bekerja, antara lain *open office*, *ruang privat*, dan *work lounge*.

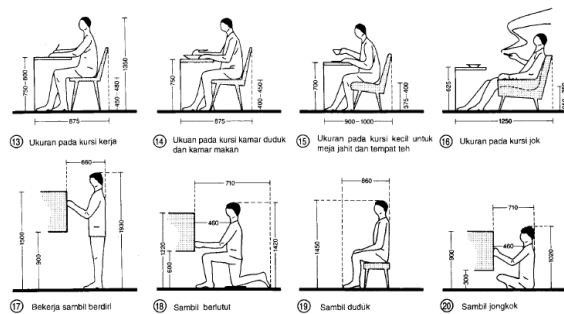
Ruangan pertemuan dalam sebuah kantor biasanya digunakan untuk proses interaktif, dapat berupa percakapan singkat atau pertukaran pendapat *brainstorm* intensif. Ada

enam jenis generik ruangan pertemuan, masing-masing mendukung aktivitas-aktivitas yang berbeda. [7]



Gambar 3 Jenis-Jenis Ruang Pertemuan (Sumber : wiki/kantor)

Faktor ergonomi merupakan suatu keharusan dalam sebuah desain., karena desain tidak dapat dinikmati apabila tidak terasa nyaman untuk penggunaanya, apalagi untuk melakukan aktivitas bekerja. [8]



Gambar 4. Standar Ukuran Kursi dan Ergonomi Aktivitas Bekerja (Sumber : Data Arsitek, jilid2, 26)

IV. PROGRAM RUANG

Co-Working yang dimaksudkan disini ialah suatu wadah dimana para pekerja dapat melakukan pekerjaan dengan membuat mereka merasa terlayani, karena semua kebutuhan fasilitas yang disediakan membantu mempermudah pekerjaan mereka sehingga meminimalkan stress dan jenuh. Selain itu, terdapat pula pertimbangan faktor ekonomi untuk pengolah management *co-working* ini, bagaimana memanfaatkan ruang dan fasilitas yang ada dengan baik sehingga menghasilkan profit. Fasilitas yang disediakan pada perancangan ini selain area *co-working* dan ruang-ruang *meeting* adalah area *refreshing*, *café*, *printing*, *locker virtual office* dan mini *ATK-Mart* dalam bangunan.

V. KONSEP

Konsep yang digunakan adalah "*Fresh and Smart*". Dimana *fresh* and *smart* sendiri memiliki pengertian; *Fresh*, yaitu sebuah kesegaran, sensasi baru, dan *Smart*, bersifat intelektual, terampil, canggih dan berinovasi. Konsep di implementasikan dalam perancangan dalam lingkupan elemen interior, bentukan furniture yang mengikuti fungsinya, pemilihan material, pemilihan warna, serta sistem yang dipilih dalam perancangan *co-working* ini.

A. Tema Perancangan

Tema perancangan ini adalah "Maskulin dan Natural". Pemilihan tema maskulin dikarenakan, agar kesan formal dalam ruang bekerja tidak hilang, sehingga para pekerja memiliki motivasi dalam melakukan pekerjaan mereka. Sedangkan pemilihan tema natural dikarenakan untuk menyeimbangkan kesan formal dengan sesuatu yang natural dan *fresh*. Dengan mengkolaborasi antara formal dan natural memberi dampak pengguna ruangnya agar tetap produktif namun terhindar dari stress, sehingga desain yang dihasilkan tidak hanya inovatif melainkan juga memiliki kelebihan yang tidak dimiliki kantor lainnya.

B. Aplikasi Perancangan

Berdasarkan latar belakang konsep, konsep yang dipilih dan tema perancangan, maka pengaplikasiannya ke dalam perancangan adalah sebagai berikut:

1) Bentuk

Dari segi bentuk, menggunakan bentukan geometris seperti lingkaran, segitiga, segi empat, persegi panjang, dan sebagainya. tidak ada area negatif dalam ruangan.

2) Material

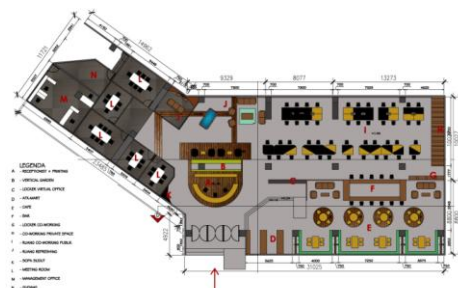
Material yang akan digunakan dominan multiplek dengan *finishing ACP (Alluminium Composite Pannel)*, *parquette* kayu, *artificial grass*, dan sebagainya.

3) Warna

Warna yang digunakan adalah warna-warna *monochrome* dan natural sesuai dengan tema perancangan.

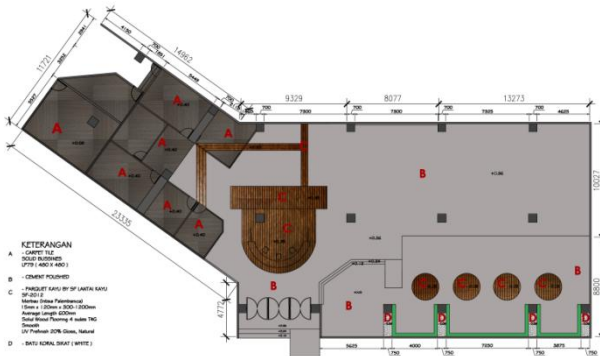
C. Transformasi Desain

Dari hasil pertimbangan dari beberapa sketsa layout, berikut merupakan pengaplikasian yang mendekati kebutuhan yang diperlukan. Dengan sistem sirkulasinya yang dapat diakses oleh publik tanpa perlu menjadi anggota *co-working*, selain itu terdapat pula ruang *meeting* yang *flexible* dan bentukan meja *co-working* yang lebih disesuaikan.



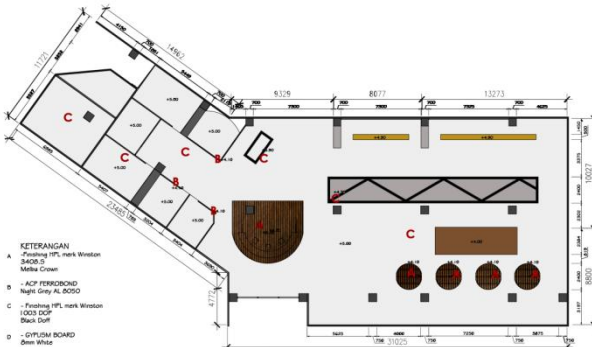
Gambar 5. Layout

Terdapat 3 jenis material yang digunakan pada lantai, seperti yang telah disebutkan sebelumnya, menggunakan *parquette*, *carpet tile*, dan juga *cement polished* dan batu koral sikat dengan warna white. Penggunaan cement dan batu diharapkan dapat menonjolkan konsep natural yang diinginkan oleh perancang.



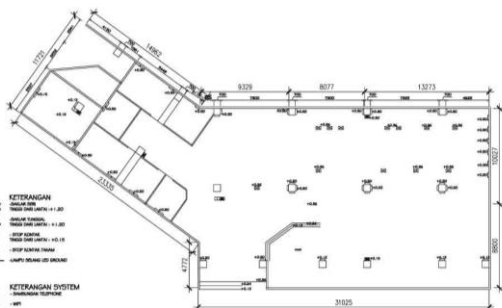
Gambar 6. Rencana Lantai

Beberapa bentuk diterapkan pada plafon agar ruangan terasa unity dan terdapat beberapa plafon yang timbul agar memberikan kesan ruang didalam ruang. Beberapa material yang dipakai yaitu penggunaan finishing motif kayu, memberikan kesan natural yang hangat.

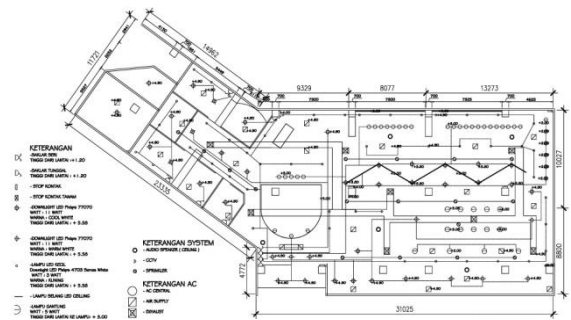


Gambar 7. Rencana Plafon

Terbagi menjadi dua gambar kerja, yaitu mekanikal plafon dengan ketinggian terhitung dari plafon satu meter kebawah (mekanikal atas) dan mekanikal lantai yang ketinggian diatas satu meter diatas lantai (mekanikal bawah). Beberapa perencanaan ini selain perencanaan akan lampu, saklar, dan stop kontak, tetapi juga terdapat sistem keamanan seperti CCTV, Sprinkler, *Wi-Fi*, dan *telephone*.

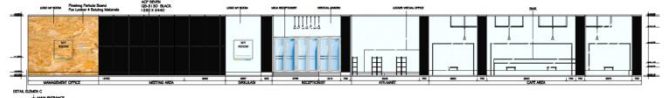


Gambar 8. Mekanikal Bawah



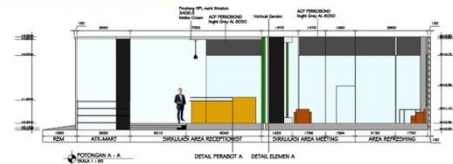
Gambar 9. Mekanikal Elektrikal Atas

Permainan dinding pada main entrance berkomposisi antara dinding *massive* yang berguna sebagai konstruksi dan kaca *transparent* agar orang yang lewat dapat melihat kedalam, disertai dengan penggunaan material ACP Hitam untuk memberikan kesan maskulin ditambah dengan motif kayu hias membantu menyeimbangkan kekontrasan antara sifat bekerja dan *refreshing*. Penggunaan logo *brand* juga tidak luput disertakan.

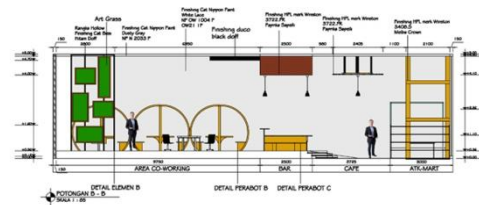


Gambar 10. Main Entrance

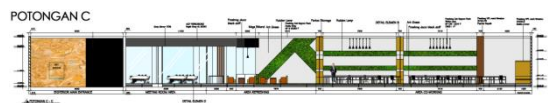
Berikut merupakan potongan dari beberapa bagian perancangan.



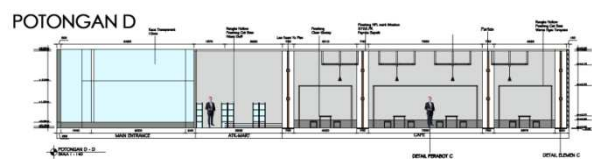
Gambar 11. Potongan A-A



Gambar 12. Potongan B-B



Gambar 13. Potongan C-C

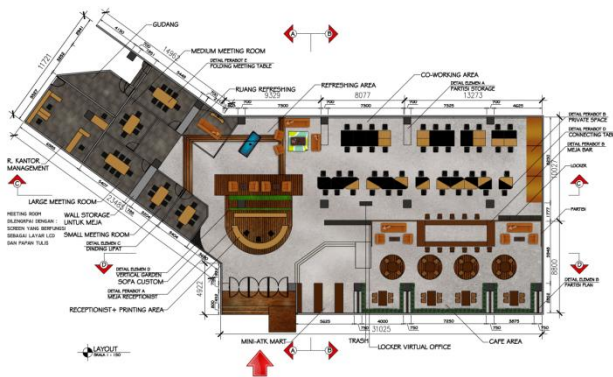


Gambar 14. Potongan D-D

VI. DESAIN AKHIR

1) Layout

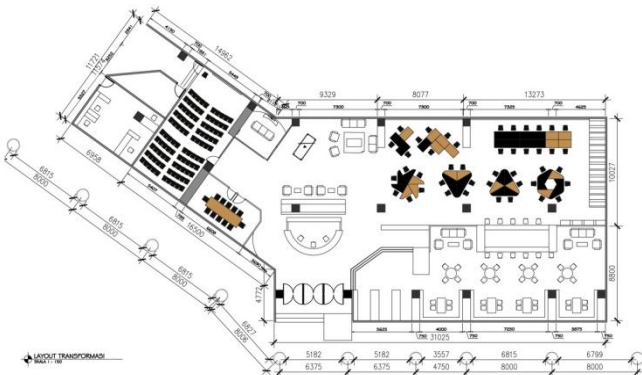
Dalam penataan layout ini, area *receptionist* merupakan area yang pertama kali terlihat saat memasuki pintu. Dalam area *receptionist* ini, terdapat *vertical garden* yang sesuai konsepnya *Fresh*, selain itu berfungsi untuk pengguna *booking* tempat, sebagai kasir, pusat informasi, dan penerimaan barang bagi *virtual office*. Terdapat pula mini *ATK-Mart*, *café*, dan mini bar dimana dapat diakses secara publik dan merupakan wadah bagi pengguna *co-working* untuk menjamu tamunya. Area *co-working* pun memiliki area *private* sendiri bagi orang yang memerlukan ketenangan. Konsep *smart* dapat terlihat bagaimana pengolahan ruang bentukan untuk ruang meeting, ada ruang besar, sedang, dan kecil. Selain itu, *smart* disini juga dapat terlihat dari bentukan meja *co-working* yang dapat dirubah membentuk bentukan baru yang terkoneksi.



Gambar 15. Layout

2) Layout Transformasi

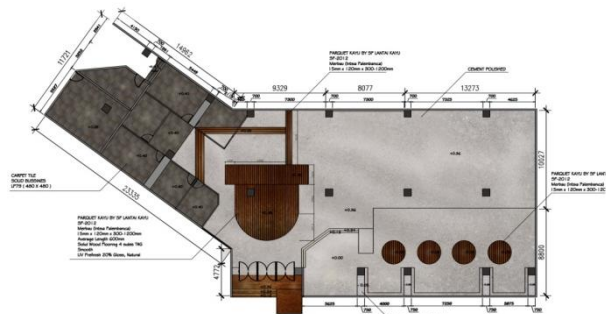
Berikut ini, merupakan implementasi konsep *Smart* pada penataan layout yang dapat berubah dari bentukan sebelumnya. Area yang berubah terletak pada ruang meeting dan penataan meja *co-working*. Untuk *meeting room*, ruang meeting room disini termaksud kategori *meeting room* besar, yang mampu mewedahi aktivitas seminar berkapasitaskan 100 (seratus) orang dalam satu ruangan.



Gambar 16. Layout Transofmasi

3) Aplikasi Desain pada Lantai

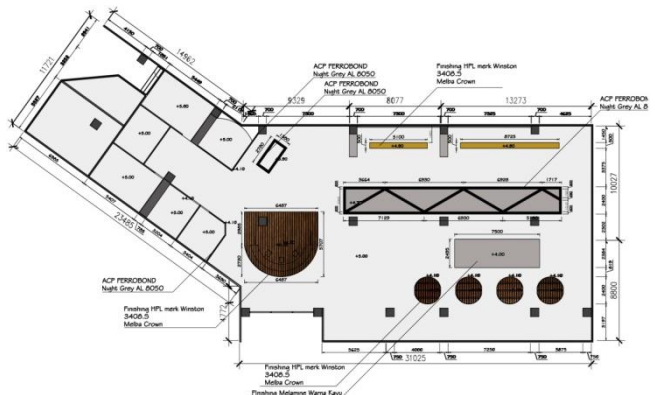
Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, material lantai menggunakan *parquette*, *carpet tile*, dan *cement polished*. *Parquette* disini menggambarkan konsep *Fresh*, karena terkesan natural. Untuk pemilihan *carpet tile*, dipilih karena alasan akustik dan *easy maintenance* karena bila ada yang rusak tidak perlu mengganti semua. Selain itu penggunaan warna abu – abu untuk memberi kesan formal dan tidak gampang terlihat kotor. Terdapat permainan *leveling* untuk pintu masuk utama, dan akan turun pada area *atk-mart* dan *café* untuk menghindari kesan monoton dengan tidak lupa menambahkan rem sebagai standart desain *universal*.



Gambar 17. Rencana Lantai

4) Aplikasi Desain pada Plafon

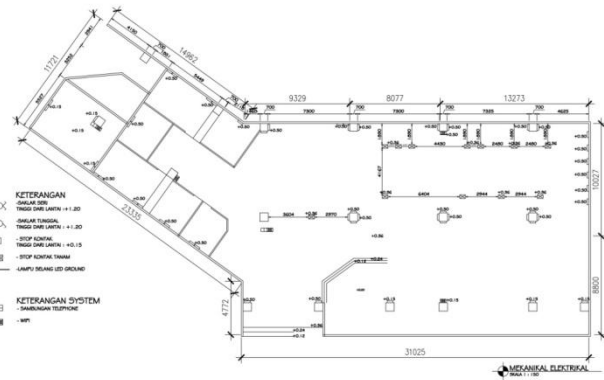
Untuk plafon, material yang dipakai untuk beberapa bagian menggunakan finishing motif kayu dan terdapat line pada area *co-working* dengan tujuan untuk pencahayaan dan estetika untuk menyeimbangkan bentukan meja *co-working*. Selain itu pada area *café* juga diperlihatkan permainan plafon ditengah, dengan alasan untuk memberi kesan ruang bagi mereka yang menggunakan area dibawahnya.



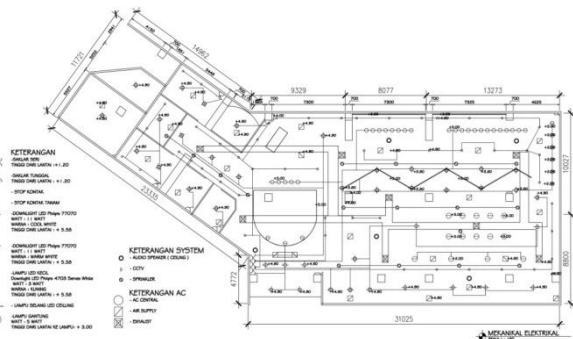
Gambar 18. Rencana Plafon

5) Perencanaan Mekanikal Elektrikal

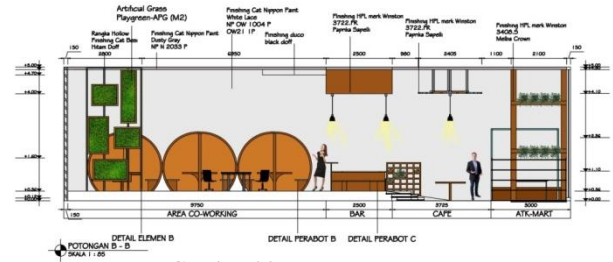
Untuk mekanikal, mekanikal plafon dengan ketinggian terhitung dari plafon satu meter kebawah (mekanikal atas) disini terdapat CCTV, Sprinkler, titik lampu, dan penghawaan. Untuk mekanikal lantai yang ketinggian diatas satu meter diatas lantai (mekanikal bawah) terdapat saklar yang terletak di lantai, kolom, maupun dinding, serta peletakan kabel *WiFi* maupun *telephone*.



Gambar 19. Mekanikal Elektrikal Bawah



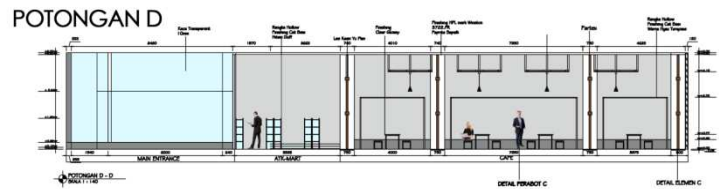
Gambar 20. Mekanikal Elektrikal Atas



Gambar 23. Potongan B-B



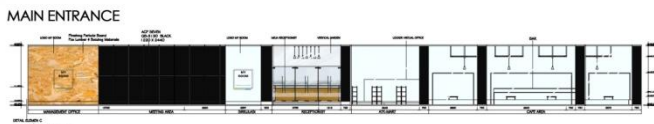
Gambar 24 Potongan C-C



Gambar 25. Potongan D-D

6) Main Entrance

Permainan dinding pada main entrance berkomposisi antara dinding *massive* yang berguna sebagai konstruksi dan kaca *transparent* agar orang yang lewat dapat melihat kedalam, disertai dengan penggunaan material ACP Hitam untuk memberikan kesan maskulin ditambah dengan motif kayu hias membantu menyeimbangkan kontras antara sifat bekerja dan *refreshing*. Penggunaan logo *brand* juga tidak luput disertakan.



Gambar 21. Main Entrance

7) Potongan

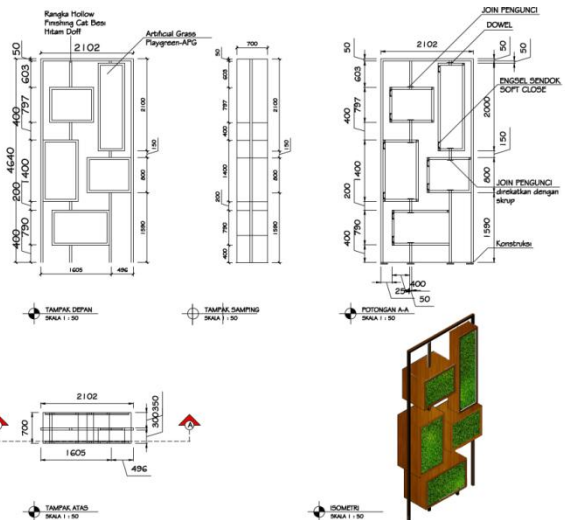
Berikut merupakan potongan dari beberapa bagian perancangan, dapat terlihat suasana co-working dan elemen interior didalamnya.



Gambar 22. Potongan A-A

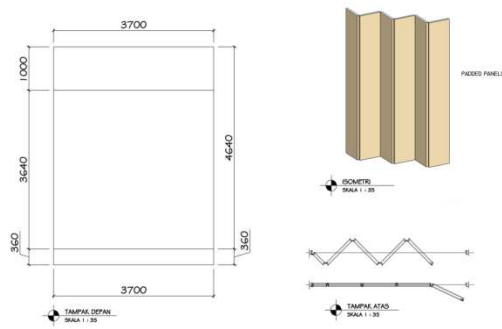
8) Elemen Interior

Berikut merupakan beberapa elemen interior. Gambar pertama merupakan partisi yang juga berfungsi sebagai storage dan ditambah dengan sentuhan dari *art grass* agar menambah kesan hijau pada ruangan.



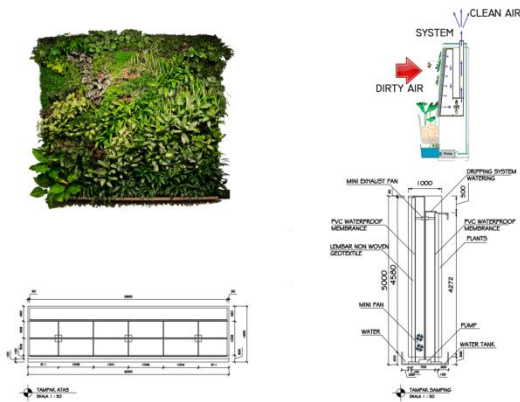
Gambar 26. Detail Elemen Interior 1

Elemen dinding flexible yang berada di area meeting berfungsi untuk menyesuaikan kebutuhan jumlah pengguna demi mendapat profit lebih. Menggunakan material padded panels agar terhindar dari masalah kebisingan antar ruangan.



Gambar 27. Detail Elemen Interior 2

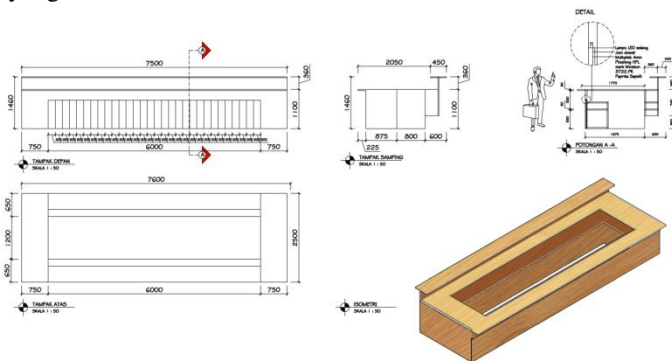
Gambar ini merupakan *vertical garden* dua sisi yang sangat menggambarkan konsep *Fresh and Smart*, karena memiliki sistem unik dengan menyerap udara kotor, lalu mengeluarkannya dengan udara bersih memberikan udara yang segar bagi pengguna didalamnya.



Gambar 28. Detail Elemen Interior 3

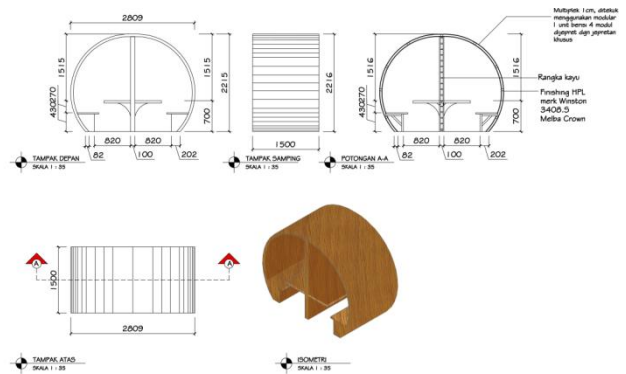
9) Detail Perabot

Yang berbeda dari meja bar ini adalah terdapat dua akses yaitu dari area *co-working* dan area *café* untuk memesan dengan masing – masing area memiliki ketinggian yang berbeda.



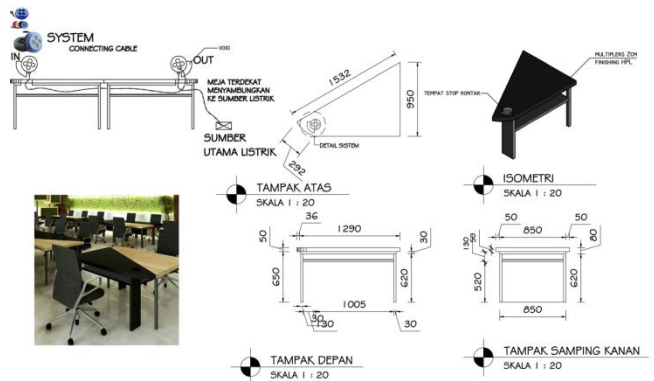
Gambar 29. Detail Perabot 1

Perabot private space yang berada di area *co-working* berguna bagi mereka yang membutuhkan area *privacy* saat berkerja.



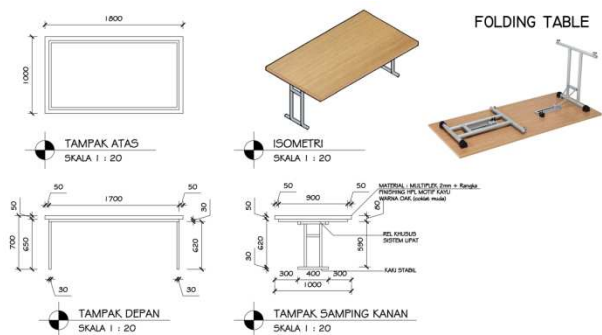
Gambar 30. Detail Perabot 2

Konsep smart di implementasikan melalui *connecting table* yang berada di area *co-working space*. Disebut *connecting* karena dari *shape top table* nya yang dapat digabungkan dan membentuk suatu bentukan baru. Selain itu dapat menghubungkan elektrik dari meja satu ke meja lainnya yang paling dekat dengan sumber listrik.



Gambar 31. Detail Perabot 3

Gambar berikut merupakan *folding table* yang berada di ruang meeting. Menggunakan sistem lipat karena ruang meeting yang *flexible*, sehingga diperlukan meja yang dapat ringkas dalam waktu singkat. Setelah dilipat, maka akan dimasukan *wall storage* yang berada disamping area meeting.



Gambar 32. Detail Perabot 4

Berikut merupakan perspektif dari desain akhir untuk *main entrance*, area *co-working*, ruang *refreshing*, receptionis, dan area *café*.



Gambar 33. Main Entrance



Gambar 34. Tampak Depan



Gambar 35. Perspektif Area Co-Working Space



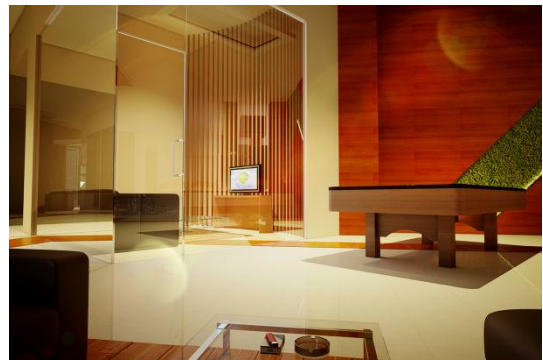
Gambar 36. Perspektif Area Co-Working Space



Gambar 37. Perspektif Receptionist



Gambar 38. Perspektif Area Cafe



Gambar 38. Perspektif Area Ruang Refreshing



Gambar 39. Perspektif Area Ruang Refreshing

VII. KESIMPULAN

Kota Surabaya merupakan kota yang maju dan padat akan penduduk. Membuat lahan menjadi mahal dan berdampak pada orang yang ingin memulai bisnis, atau bekerja bersama, namun tidak mempunyai modal yang besar, sehingga konsep *co-working* merupakan solusi dari permasalahan tersebut karena memanfaatkan ruang bekerja bersama yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung, dan pengguna dapat menjalin interaksi sesama pengguna yang memberikan keuntungan jaringan relasi.

Dalam perancangan suatu *co-working space* sendiri, memerlukan adanya suatu inovasi bagaimana mendesain suatu ruang agar ruangan tersebut memiliki keunggulan, keunikan, dan identitas yang berbeda dengan *co-working space* yang lain. Konsep *fresh and smart* merupakan konsep yang dipakai pada perancangan *co-working* ini. *Fresh* disini diaplikasikan pada ruangan kedalam material dan warna yang digunakan, selain itu terdapat *vertical garden* yang memberi udara segar, sedangkan konsep *smart* diterapkan kedalam sistem *connecting table*, elemen interior yang dapat digunakan sebagai tempat penyimpanan, dan sebagainya yang didukung oleh fasilitas – fasilitas yang mempermudah penggunaannya agar praktis. Tujuannya, selain agar mengurangi stress para pekerja, juga dapat meningkatkan produktifitas dan efisiensi dalam penggunaan waktu, biaya, dan tenaga. Sehingga mempermudah masyarakat dalam memulai bisnis baru, pemanfaatan lahan ruang kerja bersama yang lebih efektif, dan dapat melakukan aktivitas yang produktif, serta memberi profit bagi *management co-working*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan YME, bagi pembimbing - pembimbing penulis yang telah memberikan banyak waktu, ilmu, dan masukan dalam proses pengerjaan desain kepada penulis. Selain itu tidak lupa kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses perancangan baik keluarga maupun rekan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [5] Aditya (2015) Tips Sukses Membuka Bisnis Co-working Space.
- [4] dr. Aleksandra Kanjuo Mrčela (2012) *The Rise of Coworking Spaces*
- [1] Foertsch, Carsten. The Coworker's Profile. Deskmag, 2011
- H.W. Dick, *Surabaya City of Work: A Socioeconomic History*, Ohio University Press (1900-2000)
- [6] <https://id.wikipedia.org/wiki/Kantor> (2015).
- [2] Santamarina, Chirstina. *Space Catalyst. Getting Started.*
- [3] Toby Odgen head of central London tenant representation (2009) *The Coworking Revolution*