

Implementasi Konsep *Dynamic* Pada Interior *Creative Industry Co-working Space* di Surabaya

Sherliana Jovita Wijaya, Ronald Hasudungan Irianto Sitindjak dan Linggajaya Suryanata
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: sherlianajovita@gmail.com, ronald_his@petra.ac.id

Abstrak—*Co-working space* merupakan suatu konsep kantor bersama bagi anak-anak muda yang baru memulai bisnisnya, atau yang disebut sebagai *startup*. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah *Creative Industry Co-working Space* untuk industri kreatif yang menciptakan suasana kerja yang produktif serta efektif dan efisien serta menjadi obyek yang diminati dan menarik oleh para *start-up* di Surabaya.

Melihat perkembangan anak-anak muda di Surabaya yang banyak memunculkan potensi-potensi di bidang industri kreatif yang perlu diolah dan dikembangkan. Saat ini *startup-startup* sudah mulai merebak, khususnya di kota Surabaya. Fasilitas *co-working* mulai bermunculan dan memfasilitasi kebutuhan *startup* di Surabaya.

Untuk mencapai *co-working* itu menggunakan konsep "*dynamic*", dimana *Creative Industry Co-working Space* di desain dengan menciptakan suasana kerja yang dinamis dan kondusif, sehingga mendorong pengguna didalamnya untuk selalu 'bergerak' dengan fleksibilitas yang tinggi dalam mengembangkan ide-ide mereka. Melalui desain yang moderen dan simple, sehingga tetap elegan dan nyaman. Tersedia fasilitas pendukung seperti *phone booth*, *coffee corner* untuk bersantai, *lounge*, *self pantry*, *reading spot*, *gaming room* dan *outdoor communal space* untuk area berkumpul.

Kata Kunci—*Creative, Co-working, Space, Interior*

Abstract— *Co-working space* is a shared office concept for young people who are just starting their business, or what they call *startup*. This design aims to create a *Creative Industry Co-working Space* for creative industries that create a productive work atmosphere as well as effective and efficient and become an object of interest and interest by *start-ups* in Surabaya.

Seeing the development of young people in Surabaya that many emerge the potentials in the field of creative industries that need to be processed and developed. Currently *startup-startup* has started to spread, especially in the city of Surabaya. *Co-working* facilities start to emerge and facilitate *startup* needs in Surabaya.

To achieve *co-working* it uses the concept of "*dynamic*", in which *Creative Industry Co-working Space* is designed by creating a dynamic and conducive working environment, thus encouraging users to always move with high flexibility in developing their ideas. Through a

modern design and simple, so stay elegant and comfortable. Available support facilities such as phone booth, coffee corner for leisure, lounge, self pantry, reading spot, gaming room and outdoor communal space for assembled area.

Keyword— *Creative, Co-working, Space, Interior*

I. PENDAHULUAN

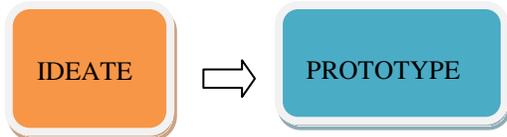
Manusia dalam bekerja, beraktivitas atau mengerjakan tugas membutuhkan suasana yang nyaman dan kondusif tentunya. Suasana tempat kerja atau kantor yang tidak nyaman tentu saja mempengaruhi kinerja seseorang karena hal tersebut mampu mengurangi niat seseorang untuk bekerja sehingga mereka tidak mampu menyelesaikan pekerjaan atau tugas mereka secara maksimal. *Co-working space* merupakan suatu konsep kantor bersama bagi anak-anak muda yang baru memulai bisnisnya, atau yang disebut sebagai *startup*. *Co-working space* di Indonesia sendiri masih merupakan konsep baru, yang jumlahnya tidak banyak bahkan tak jarang yang belum paham apa yang dimaksud dengan *co-working*. Tidak hanya menjadi tempat bekerja bersama, *co-working space* juga akan menjadi salah satu pusat pengembangan industri kreatif. Oleh sebab itu dibuatlah sebuah *Creative Industry Co-working Space* untuk industri kreatif yang menciptakan suasana kerja yang produktif serta efektif dan efisien dan merencanakan fasilitas *Creative Industry Co-working Space* sehingga mampu menjadi obyek yang diminati dan menarik oleh *startup-startup* di Kota Surabaya.

Mengambil *site real* dari Sub Co *Co-working Space* Surabaya untuk melakukan re-desain dan perombakkan. Hasil dari tinjauan lapangan akan eksisting gedung Sub Co dapat disimpulkan permasalahan yang dihadapi yaitu, di dalam ruang Sub Co masih kurang efektif dalam mengolah space kosong sehingga beberapa area terlihat kurang menarik. Selain itu desain ruang Sub Co kurang memperlihatkan konsep yang jelas sehingga perlu untuk re-desain ruang sebagai konsep baru yang sesuai dengan *style* anak muda. Selain itu juga dibutuhkan fokus area yang lebih private (*cell office*), karena hanya tersedia *co-working space* yang sifatnya terbuka.

Dari permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancang harus mampu menciptakan sebuah *co-working space* yang mewadahi aktivitas khususnya bagi *start-up* surabaya. Bidang industri kreatif yang paling banyak diminati berdasarkan riset data yaitu IT, fashion, arsitek, dan

multimedia. Oleh karena itu fasilitas co-working space akan dirancang sedemikian rupa untuk memaksimalkan kegiatan pengguna dengan fungsi yang efektif dan efisien, dengan suasana yang nyaman. Tujuan utama dari perancangan ini yaitu agar dapat mempertemukan para start-up di Surabaya dari berbagai bidang industri kreatif yang berbeda untuk saling berkolaborasi dan bertukar pikiran dan semakin meningkatkan kekreativitasannya.

II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Metode Perancangan



Gambar 2. Metode Perancangan

Tahapan dalam Perancangan

1. Ideate

- Membuat konsep perancangan, memunculkan beberapa alternatif desain melalui gambar skematik. Konsep “dynamic”, dimana *Creative Industry Co-working Space* di desain dengan menciptakan suasana kerja yang dinamis dan kondusif, sehingga mendorong pengguna didalamnya untuk selalu ‘bergerak’ dengan fleksibilitas yang tinggi dalam mengembangkan ide-ide mereka.

2. Prototype

- Hasil desain terpilih dikembangkan. Dilanjutkan dengan pembuatan gambar kerja dan penyajian hingga maket presentasi.

III. TINJAUAN PUSTAKA

Kantor

Menurut John F. Pile (522), kesan pertama pengunjung terhadap pekerjaan karyawan pada suatu kantor dapat mempengaruhi desain interior kantor tersebut. Dalam merencanakan desain interior kantor yang tergantung dari jenis kantornya, dapat merencanakan desain layoutnya berdasarkan struktur organisasi yang terstruktur.

Pengertian kantor lainnya adalah:

- A. Tempat untuk mengelola, mengurus, suatu pekerjaan, perusahaan, dan sebagainya. (*Peter Salim, Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer, 1992*)
- B. Suatu tempat dimana di dalamnya terdapat sistem organisasi sekelompok manusia yang melakukan segala macam aktivitas dan kegiatan yang berhubungan dengan pekerjaan administrasi antara lain berupa tulis menulis, mengelola, dan sebagainya serta mengurus suatu pekerjaan yang menunjang kegiatan lainnya guna mencapai tujuan yang sudah diciptakan. (*WJS Poerwadarminta, Kamus Besar Bahasa Indonesia, hal. 442*)

Selain itu, menurut John F. Pile bahwa sebuah kantor harus memiliki adanya konsep elemen yang bersifat service. Elemen tersebut dapat merupakan kesederhanaan lantai, ruang yang tidak berbagi, dan pola sirkulasi layout bagi para pengunjung dan pekerja (*Interior Design page 19*). Kantor modern didesain dengan desain yang fleksibel dan efisien, contohnya:

- *The traditional office plan*, kantor privat untuk eksekutif dan manager dan untuk kantor karyawan menggunakan open space.
- *The open or landscape office*, ada ruangan sendiri untuk kantor privat. Sedangkan untuk kantor karyawan cenderung terbuka yang di batasi ruang satu sama lain dengan perabot yang dapat digeser-geser.
- *The modular office system*, sistem kotak-kotak dengan panel-panel yang membatasi para pekerja.
- *The free standing reconfigurable system*, layout paling fleksibel.

Jadi kesimpulannya, kantor dapat didefinisikan sebagai tempat mengelola sebuah perusahaan yang dijalankan dalam sebuah sistem yang bersifat organisasi dalam mengerjakan tugas administrasi untuk mencapai sebuah tujuan (biasanya produk).

Co-working Space

Co-working merupakan sebuah konsep kerja yang melibatkan lingkungan bekerja bersama, seperti kantor pada umumnya dan berbagai macam kegiatan mandiri. Yang membedakan antara *co-working* dengan kantor pada umumnya, *co-working* biasanya tidak digunakan oleh organisasi yang sama dengan masing-masing bidangnya (Foertsch, 2011). Biasanya penggunaannya orang-orang didalamnya adalah orang yang sering melakukan perjalanan (nomaden) yang akhirnya bekerja dalam isolasi relatif (Butler, 2008).

Co-working juga terdiri dari sekelompok orang yang masih bekerja secara independen. (DeBare, 2008), dan yang tertarik dalam sebuah hubungan keterbukaan dan saling berkolaborasi antar tim yang lainnya (Miller, 2007), (Farby, 2007). *Co-working* juga menawarkan solusi untuk *freelancer* yang banyak mengalami masalah terkait rasa terisolasi saat bekerja di rumah. (LeClaire, 2009), (DeGuzman & Tang, 2011).

Konsep kerja *co-working* tidak hanya berkaitan tentang kondisi fisik dari tempat tersebut, tetapi tentang bagaimana membangun komunitas *co-working*. Manfaatnya sudah dapat dialami di luar tempat, dan dianjurkan untuk memulai dengan membangun komunitas *co-working* terlebih dahulu sebelum

mempertimbangkan membuka tempat *co-working* (Space Catalyst: “Getting Started”). Namun, beberapa tempat *co-working* tidak membangun sebuah komunitas. Mereka hanya mendapatkan bagian dari yang sudah ada dengan menggabungkan pembukaan mereka dengan acara yang menarik kelompok sasaran mereka (Foertsch, 2010).

Banyak masyarakat *co-working* juga dibentuk dengan membentuk sebuah *event co-working* dengan konsep yang santai namun tetap serius. (Amit, “Jelly”) Biasanya berupa area seperti *cafe* atau area multi-fungsi lainnya yang dapat dimanfaatkan sebagai area *co-working*. Selama acara tersebut sesama rekan kerja dapat merasakan manfaat dari *co-working* dan mengenal satu sama lain. (ShareDesk, 2013)

Industri Kreatif

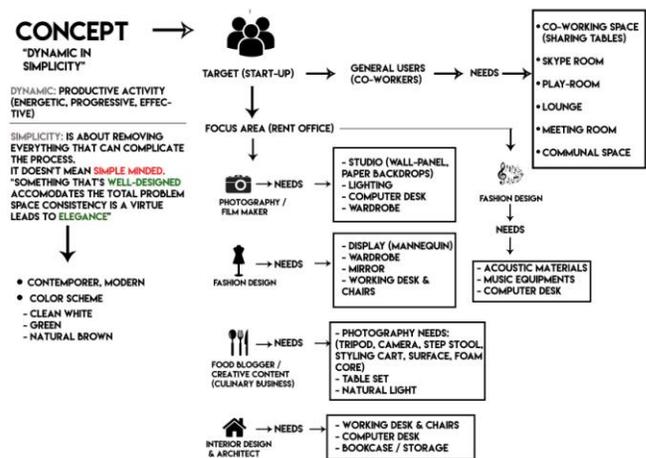
Menurut Howkins, Ekonomi Kreatif terdiri dari periklanan, arsitektur, seni, kerajinan, desain, fashion, film, musik, seni pertunjukan, penerbitan, Penelitian dan Pengembangan (R&D), perangkat lunak, mainan dan permainan, Televisi dan Radio, dan Permainan Video. Muncul pula definisi yang berbeda-beda mengenai sektor ini. Namun sejauh ini penjelasan Howkins masih belum diakui secara internasional. (Howkins 2013)

Industri kreatif dipandang semakin penting dalam mendukung kesejahteraan dalam perekonomian, berbagai pihak berpendapat bahwa "kreativitas manusia adalah sumber daya ekonomi utama" dan bahwa “industri abad kedua puluh satu akan tergantung pada produksi pengetahuan melalui kreativitas dan inovasi.

Industri Kreatif dapat diartikan sebagai kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi. Industri kreatif juga dikenal dengan nama lain Industri Budaya (terutama di Eropa) atau juga Ekonomi Kreatif. Kementerian Perdagangan Indonesia menyatakan bahwa Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksplorasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. (Disperindag Jatim 2011)

IV. KONSEP “DYNAMIC”

Konsep perancangan ini adalah “*Dynamic in Simplicity*”. Tujuan dari konsep ini adalah inginnya menciptakan sebuah suasana kerja yang dinamis dan kondusif, sehingga mendorong pengguna didalamnya untuk selalu ‘bergerak’ dalam mengembangkan ide-ide mereka. Melalui desain yang moderen dan simple, sehingga tetap elegan dan nyaman. Melalui konsep ini diharapkan dapat memberikan suasana *fun* tetapi juga nyaman bagi pengunjung.



Gambar 3. Konsep Perancangan

A. Karakter

Karakter dan gaya yang ingin digunakan pada desain perancangan ini bersifat *modern* dengan menggunakan bentuk-bentuk geometris.

B. Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan adalah gaya desain modern kontemporer yaitu dengan mengedepankan desain yang simple (lebih menekankan dari segi kenyamanan) tetapi juga ‘kekininan’. Karakter desain muncul pada penggunaan material lantai, yaitu memadukan antara parket dengan tegel, sehingga sifatnya dinamis dan kolaboratif.

C. Suasana

Suasana pada perancangan ini ingin menimbulkan suasana yang nyaman, dinamis, fun namun tetap esetetis. Karena target pengguna terhadap perancangan ini yaitu 18-30 tahun, maka desain yang dimunculkan juga disesuaikan dengan karakter anak muda yang dinamis dan kreatif.

Penggunaan warna yang ingin diterapkan menggunakan yang sesuai dengan suasana yang ingin dicapai. Seperti penggunaan warna cokelat yang merupakan warna netral yang natural, hangat, dan stabil. Warna ini menimbulkan kesan nyaman, memberi keyakinan dan rasa aman, serta menciptakan suasana yang hangat dan akrab. Warna hijau menyegarkan, membangkitkan energi dan juga mampu memberikan efek menenangkan, menyejukkan serta menyeimbangkan emosi.

V. IMPLEMENTASI PADA INTERIOR

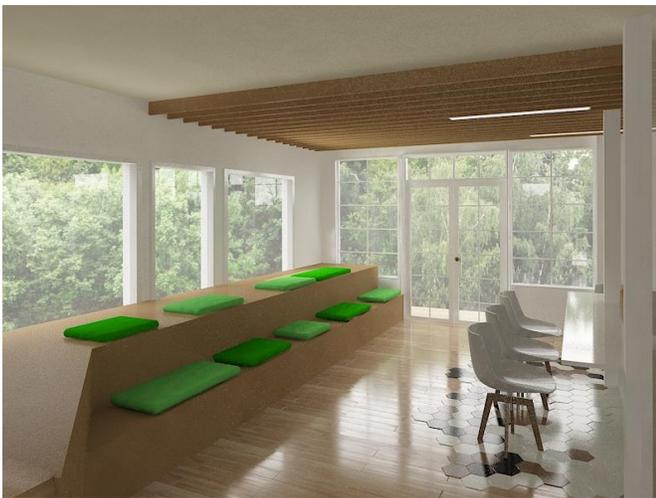
Pengaplikasian konsep ‘dinamis’ terhadap zoning, grouping dan sirkulasi berdasarkan pertimbangan sebuah kantor dengan pembagian ruang yang bervariasi. Beberapa fasilitas yang dihadirkan oleh *co-working space* yang bermacam-macam menyebabkan adanya pertimbangan akan pembagian ruang dengan alur yang terarah dengan baik. Pada area lantai 1 merupakan area yang cenderung publik, dengan pertimbangan adanya ruang-ruang terbuka yang mudah diakses oleh pengunjung. Sedangkan pada lantai 2 merupakan area yang lebih privat karena hanya dapat diakses oleh pihak-pihak

tertentu. Sirkulasi yang ada akan memudahkan pengunjung karena konsepnya dinamis, sehingga pada sirkulasi juga membebaskan penggunaannya untuk bebas bereksplorasi.



Gambar 4. View 1 Area Co-working Space

Perabot di area *co-working* berupa *tribune seating* yaitu dengan leveling yang dikhususkan sebagai area duduk bersantai / gathering. Penggunaannya bisa dapat bebas beraktivitas dengan fleksibel. Tersedia area gathering di tengah yang memungkinkan pengguna untuk saling berdiskusi.



Gambar 5. View 2 Area Tribune Seating

Di view 2 terdapat area *tribune seating*, yang merupakan area lain bagi pengguna untuk bersantai dan berkumpul. Pada area ini juga memungkinkan bagi pengguna siapa saja untuk bergabung khususnya para start-up. Penggunaannya bisa dapat bebas beraktivitas dengan fleksibel.



Gambar 6. View 3 Area Coffee Corner

Fasilitas *coffee corner* juga disediakan dengan sistem *self-service* dimana pengguna dapat memanfaatkan area tersebut untuk sekedar *coffee break* sambil bekerja. Dilengkapi dengan coffee cabinet lengkap dengan peralatan yang dibutuhkan untuk menyiapkan kopi. Area ini berhadapan langsung dengan jendela sehingga pengguna dapat menikmati pemandangan langsung dari luar jendela. Pencahayaan alami maksimal karena sinar matahari dapat masuk langsung melalui jendela tersebut. Terdapat pencahayaan buatan berupa lampu gantung.



Gambar 7. View 4 Area Resepsionis 1



Gambar 8. View 5 Area Resepsionis 2

Area resepsionis terdapat di 2 tempat, masing-masing di tiap gedung Sub Co 2.0 dan Sub Co 2.1. Disediakan di tiap area dekat main entrance agar memudahkan pengunjung yang memasuki gedung untuk diarahkan dan melakukan registrasi. Meja resepsionis bergabung dengan area bar dan *self-pantry*.



Gambar 9. View 7 Area Cell-office

Area lantai 2 Sub Co merupakan area privat berupa cell office, dimana hanya pihak tertentu saja yang dapat menggunakan area tersebut melalui sistem *rent / sewa*. Setiap ruang akan dilengkapi dengan *corporate identity* yang sudah didesain supaya memudahkan dalam mencantumkan nama perusahaan.



Gambar 8. View 6 Area Lounge

Pada view ini terdapat *lounge* yang ditujukan bagi pihak luar dan terbuka untuk umum. Dapat digunakan untuk sekedar lunch, atau meeting dengan pihak client dari luar. Dengan nuansa kayu natural dan kombinasi pola lantai yang unik disesuaikan dengan desain plafon membuat pengunjung merasakan suasana yang berbeda dari area yang lainnya. Pada area *lounge* menggunakan lantai bermotif geometris kotak dengan aksen warna hijau dan putih, dipadukan dengan plafon dekoratif dari material kayu membuat suasana *lounge* menjadi natural dan *cozy*.



Gambar 10. View 8 Area Koridor lantai 2



Gambar 11. View 9 Koridor lantai 2

Untuk koridor di lantai 2 memanfaatkan dinding yang kosong dengan fasilitas duduk dan dekorasi. Sehingga untuk mengatasi permasalahan koridor yang tidak diolah, dirancang sebuah dinding dekorasi sekaligus area duduk di sepanjang koridor. Hal ini dapat menambah kesan estetik sekaligus fungsional.



Gambar 12. View 10 Outdoor Communal Space

Memanfaatkan area outdoor sebagai fasilitas untuk berkumpul dan juga berkolaborasi dengan nuansa yang berbeda. Penggunaan kayu solid sebagai material utama dari meja dan kursi, membuat suasana yang lebih natural dan alami. Perabot berupa modular yang terdapat pengulangan / repetisi dengan menghasilkan komposisi yang dinamis.

DESAIN AKHIR

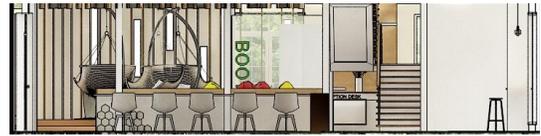
Desain akhir merupakan pengembangan dari transformasi desain terpilih yang telah dikembangkan melalui penyempurnaan hasil desain yang lebih baik dan maksimal.



Gambar 12. Layout Perancangan



Gambar 13. Tampak Potongan A-A



Gambar 14. Tampak Potongan B-B



Gambar 15. Tampak Potongan C-C



Gambar 16. Tampak Potongan D-D

Pada gambar 13 dan 14 menunjukkan area co-working space di Sub Co 2.0 lantai 1. Di area ini membebaskan penggunaannya untuk saling berkolaborasi satu dengan yang lainnya. Diantaranya terdapat fasilitas seperti *tribune seating* untuk bersantai, *meeting / gathering area* untuk berdiskusi, kemudian *personal seating chair*. Selain itu tersedia coffee corner untuk sekedar *relaxed* sambil bekerja. Untuk area resepsionis tergabung dengan *self-pantry* yang tersedia bagi pengunjung di Sub Co.



Gambar 17. Tampak Potongan E-E



Gambar 18. Tampak Potongan F-F



Gambar 19. Tampak Potongan G-G

Di Sub Co 2.1 lantai 1 terdapat fasilitas berupa *lounge* yang terbuka untuk publik, dan fasilitas-fasilitas lainnya berupa *reading spot* dan *play room* untuk refreshing dan melepas kejenuhan. Pada gambar 19 tampak area lantai 2 yang merupakan area *cell-office*. Terlihat *corporate identity* di tiap-tiap pembagian ruang sesuai dengan *company* yang menyewa di ruang tersebut. Area lantai 2 merupakan area yang lebih privat karena hanya dapat diakses oleh pihak-pihak tertentu saja.



Gambar 20. View Area Co-working Space



Gambar 23. View 4 Tribune Seating



Gambar 21. View 2 Gathering area

Pada area co-working space terdapat fasilitas yang emnjang start-up untuk tidak hanya bekerja dan berdiam di satu tempat, tetapi juga dapat berpindah ke tempat lainnya untuk melepas penat agar tidak mudah bosan dan jenuh. Disini terdapat personal hanging chair, dimana pengguna dapat menggunakannya untuk duduk santai sambil bekerja, ditujukan agar pengguna tidak mudah jenuh. Selain itu juga terdapat area gathering di tengah dengann fasilitas area duduk yang memungkinkan pengguna untuk saling berhadap-hadapan dan melakukan diskusi kecil. Area ini dapat dikatakan sebagai *meeting area* yang santai dengan meja kecil ditengah dan *bean bags* sambil berdiskusi dengan konsep 'lesehan' atau duduk di bawah. Terdapat banyak bukaa jendela, sehingga pencahayaan alami sinar matahari dapat masuk melalui jendela. Lantai menggunakan kombinasi parket dengan tegel bentuk hexagon sehingga menambah kesan ruang yang berbeda dan juga unik.



Gambar 22. View 3 Personal Seating Chair



Gambar 24. View 5 Area Coffee Corner



Gambar 25. View 6 Area Resepsionis 1



Gambar 27. View 8 Area Lounge

Area respsonianis juga sekaligus sebagai area *self-pantry*. Disini pengunjung dapat melakukan registrasi dan pembayaran, sekaligus sambil duduk dan bersantai. Bisa digunakan juga sebagai area *lobby* kecil atau area tunggu yang juga memungkinkan bagi pengunjung luar. Material yang digunakan yaitu multipleks dengan finishing HPL dan glossy warna putih. Tone warna yang dihasilkan yaitu coklat dan putih.



Gambar 26. View 7 Area Resepsionis 2

Pada area *lounge* menggunakan lantai bermotif geometris kotak dengan aksent warna hijau dan putih, dipadukan dengan plafon dekoratif dari material kayu membuat suasana *lounge* menjadi natural dan *cozy*.



Gambar 28. View 9 Refreshing Area



Gambar 29. View 10 Reading Spot

Terdapat area reading spot, dimana ruangan yang disediakan bagi member start-up untuk sekedar bersantai sambil membaca maupun pada saat melakukan diskusi. Disini mereka juga dapat saling berkolaborasi dengan start-up lainnya. Di area ini menggunakan karpet sehingga pengguna dapat duduk di

bawah. Area duduk dan meja menggunakan material multipleks dengan finishing *HPL*.



Gambar 30. View 11 Play-room Area

Fasilitas area gaming room disediakan bagi para member co-working untuk melepaskan kejenuhan mereka pada saat bekerja. Tersedia TV dengan permainan elektronik yang bisa digunakan bersana-sama. Di area ini mereka dapat bersantai dan berkumpul bersana *start-up* lainnya di sela-sela jam istirahat. Lantai menggunakan karpet agar pengguna dapat bersantai sambil duduk lesehan di bawah.



Gambar 33 View 14 Desain Akhir

Pada view ini menunjukkan area koridor lantai 2 dengan dekorasi untuk menambah suasana ruang agar lebih hidup. Pada dinding ditambahkan fasilitas duduk memanjang yang dapat dimanfaatkan untuk duduk dan bertemu dengan client sambil berdiskusi di luar ruangan. Area duduk ini menempel dan menjadi kesatuan pada elemen dinding dengan konsep *floating* seakan-akan mengambang. Bagian bawah diberi hidden lamp yang memancar menambah kesan yang berbeda dan unik dari area tersebut. Material yang digunakan yaitu rangka kayu dengan finishing *HPL*.



Gambar 31. View 12 Area Cell-office



Gambar 34. View 15 Outdoor Space



Gambar 32. View 13 Area Koridor lantai 2



Gambar 35. View 16 Signage Sub Co

Di area *outdoor* pada bagian depan terdapat brand Sub Co sebagai identitas perusahaan sehingga dapat dijadikan sebagai *signage* di depan antara main entrance Sub CO 2.0 dan Sub Co 2.1. Di area ini pengguna dibebaskan untuk saling berkumpul dan duduk bersantai dengan suasana yang berbeda. Perabot berupa modular, dengan menimbulkan kesan dinamis. Kursi dan meja berbentuk letter 'L', dengan bentukkan bersudut yang memungkinkan pengguna untuk dapat berhadapan. Menggunakan bahan kayu, sehingga menimbulkan kesan alami yang menyatu dengan suasana taman.

VI. KESIMPULAN

Jadi *Co-working Space* di Surabaya diharapkan dapat memfasilitasi kebutuhan *startup-startup* yang bergerak di industri kreatif. ini ditujukan untuk mawadahi aktivitas *start-up* di Surabaya khususnya di bidang industri kreatif. Di Surabaya masih belum tersedia *co-working space* yang menampung berbagai macam fasilitas untuk mengembangkan industri kreatif yang saat ini sedang berkembang pesat khususnya di bidang IT, fashion, arsitek dan multimedia. Saat ini *co-working space* mulai berdiri di beberapa area. Sub Co merupakan salah satu sebuah *co-working space* di Surabaya yang mawadahi aktivitas *start-up* dengan konsep *open space*. Namun masih ada beberapa area yang kurang dimanfaatkan secara maksimal dan belum tersedia *private office / cell office* didalamnya. Pada perancangan kali ini merupakan re-desain untuk area *co-working* dengan area ekspansi gedung Sub Co yang sedang dalam proses pembangunan.

Konsep perancangan ini adalah "*Dynamic in Simplicity*". Tujuan dari konsep ini adalah ingin menciptakan sebuah suasana kerja yang dinamis dan kondusif, sehingga mendorong pengguna didalamnya untuk selalu 'bergerak' dalam mengembangkan ide-ide mereka. Melalui desain yang moderen dan simple, sehingga tetap elegan dan nyaman. Melalui konsep ini diharapkan dapat memberikan suasana *fun* tetapi juga nyaman bagi pengunjung. Karakter dan gaya yang ingin digunakan pada desain perancangan ini bersifat *modern* dengan menggunakan bentuk-bentukan geometris. Gaya desain yang digunakan adalah gaya desain modern kontemporer yaitu dengan mengedepankan desain yang simple (lebih menekankan dari segi kenyamanan).

Hasil perancangan berdasarkan site real sehingga memerlukan beberapa peninjauan lapangan terkait kebutuhan ruang dan data lainnya yang dibutuhkan. Sehingga lokasi dan site bangunan menggunakan bangunan Sub Co eksisting dan gedung yang akan dibangun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Jovita mengucapkan terima kasih kepada pengurus Sub Co *Co-working Space* Surabaya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menggunakan gedungnya sebagai *layout* perancangan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ronald Hasudungan Irianto Sitindjak dan Bapak Jean Francois Poillot selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pile, John. *Interior Design 3rd*. New York. 2003.
- [2] Butler, Kiera. *Works Well With Others*. Mother Jones. 2008.
- [3] DeBare, Ilana. *Shared Work Spaces a Wave of The Future*. San Fransisco Chronicle. 2008.
- [4] DeGuzman, Genevieve and Tang, Andrew. *Working in the UnOffice: A Guide to Coworking for Indie Workers, Small Business, and Nonprofits*. Night Owls Press. 2011.
- [5] Foertsch, Carsten. *7 Tips for Successful Coworkingspace*. Deskmag. 2010.
- [6] Foertsch, Carsten. *The Coworker's Profile*. Deskmag. 2011.
- [7] Hartley, John. *Creative Industries*. UK: Blackwell Publishing. 2007.
- [8] Hesmondhalgh, David (2002) *The Cultural Industries*, SAGE.
- [9] <http://disperindag.jatimprov.go.id/post/detail?content=sub-sektor-industri-kreatif>
- [10] Howkins, John, *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*, Penguin.