

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era modern ini, memudahkan interaksi antar individu dan kelompok melalui peralatan elektronik dalam mencari pekerjaan dan bekerja. Para pekerja dimudahkan mendapatkan koneksi dan kolaborasi dalam memanfaatkan alat teknologi di ruang kerja bersama (Sulistyan dkk., 2022). Sebelumnya, beberapa pekerja harus datang ke kantor untuk bekerja, namun sekarang mereka memilih untuk bekerja di tempat yang lebih fleksibel, termasuk mulai merintis usaha untuk mengembangkan karier mereka (Krismianti dkk., 2023).

Perkembangan akhir-akhir ini beberapa perusahaan besar telah melakukan revolusi ruang kerja karyawan demi menjadikan suasana kantor yang nyaman, fleksibel dan tentunya produktivitas karyawan meningkat. Salah satu perusahaan yang menjadi rujukan dalam penerapan ruang kerja yang nyaman adalah Google. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Fortune tahun 2017, Google merupakan perusahaan kelas dunia yang menempati posisi teratas sebagai tempat kerja terbaik untuk kedelapan kalinya selama 11 tahun terakhir. Salah satu alasannya karena Google sangat menghargai karyawan dan menyiapkan berbagai fasilitas pendukung lainnya sehingga karyawan sangat nyaman dalam bekerja. Salah satu konsep yang digunakan oleh Google dalam membuat ruang kerja karyawan yang nyaman yaitu konsep *Open Workspace* (Sandy dkk., 2022).

Bekerja secara virtual membuat pekerja kantoran beradaptasi dan memberikan banyak sekali manfaat, tetapi ada sisi negatifnya yang cukup berpengaruh, yaitu kesenjangan sosial karena tidak semua orang memiliki ruang kerja yang nyaman dan sehat, segala aktivitas dilakukan di ruang kerja, selama hari kerja yang panjang. Pengertian *co-working space* adalah mengacu pada ruangan atau area yang dirancang untuk bekerja dan aktivitas pendukung tambahan. Di Indonesia, konsep ini mulai muncul pada tahun 2010 yang digagas oleh Yohan Totting di wilayah Bandung (Yunasz & Anggraini, 2022). *Co-working space* merupakan salah satu komponen dalam konsep global *co-sharing space*, yang meliputi banyak aspek termasuk *co-living space* (hunian), *co-working space* (tempat bekerja), *co-warehouse spaces* (penyimpanan dan gudang), dan lain-lain. *Co-working space* lebih spesifik hanya menuju tempat bekerja yang disediakan untuk individu atau tim dari berbagai institusi atau organisasi yang memiliki latar belakang yang berbeda (Yustisia Serfiyani, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian pada KPP Pratama Makassar Selatan dan KPP Pratama Bantaeng, menunjukkan bahwa sinergi antar pegawai lebih mudah terjalin dengan adanya *open workspace*, pegawai lebih mudah berinteraksi sehingga memudahkan dalam menyelesaikan pekerjaan, lebih mudah dalam melakukan pengawasan baik antar bawahan dan atasan bisa saling menjaga dan mengawasi, selain itu komunikasi makin lancar karena tidak adalagi sekat yang membatasi untuk berdiskusi bersama (Raka Durmasema dkk., 2021).

Tabel 1 Persebaran Unit Usaha Ekraf Berdasarkan Provinsi Tahun 2016 (Pusat Data dan Sistem Informasi Pariwisata dan Sektor Ekonomi Kreatif, 2023)

No.	Provinsi	Jumlah
1	Jawa Barat	1.504.103
2	Jawa Timur	1.495.148
3	Sumatera	1.471.946
4	Jawa Tengah	1.410.155
5	Sulawesi, Maluku, dan Papua	535.337
6	DKI Jakarta	482.094
7	Bali dan Nusa Tenggara	427.090
8	Kalimantan	406.338
9	Banten	299.385
10	DIY	172.230
TOTAL		8.203.826

Berdasarkan Statistik Tenaga Kerja Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tahun 2018-2022, Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif Menurut Provinsi, 2018 – 2022, Sulawesi selatan sebesar 461.976 (Pusat Data dan Sistem Informasi Pariwisata dan Sektor Ekonomi Kreatif, 2023).

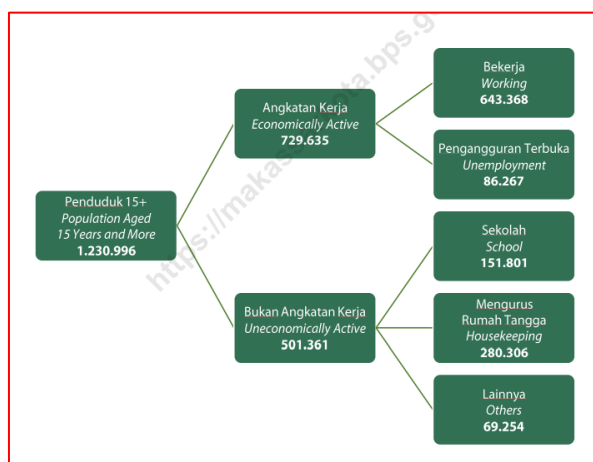
Tabel 2 Jumlah Tenaga Kerja Pariwisata Menurut Provinsi, 2018 – 2022 (Pusat Data dan Sistem Informasi Pariwisata dan Sektor Ekonomi Kreatif, 2023).

No.	Provinsi	2018	2019	2020	2021	2022
1	Aceh	224.333	268.185	257.735	282.037	292.522
2	Sumatera Utara	882.840	873.703	841.703	985.308	1.071.702
3	Sumatera Barat	364.850	403.951	366.804	393.235	444.404
4	Riau	272.996	329.738	306.787	343.333	361.094
5	Jambi	122.765	144.167	125.795	146.996	366.266
6	Sumatera Selatan	329.578	345.578	344.638	396.473	408.361
7	Bengkulu	62.246	94.203	83.508	86.449	81.036
8	Lampung	351.069	406.462	386.041	441.038	441.963
9	Bangka Belitung	67.098	73.876	64.521	70.184	78.568
10	Kepulauan Riau	124.936	122.757	142.528	163.559	216.676
11	DKI Jakarta	1.006.508	945.921	998.923	1.089.729	1.167.869
12	Jawa Barat	4.168.861	4.153.055	4.413.407	5.091.580	5.572.995
13	Jawa Tengah	3.616.999	3.658.732	3.521.605	3.966.946	4.320.878
14	DI Yogyakarta	441.821	476.529	429.851	482.882	547.028
15	Jawa Timur	3.068.178	3.060.176	3.201.426	3.524.217	3.861.866
16	Banten	1.045.118	1.076.934	1.116.265	1.237.005	1.489.871
17	Bali	529.044	576.634	507.094	559.195	619.131
18	Nusa Tenggara Barat	272.793	313.925	305.898	349.898	331.549
19	Nusa Tenggara Timur	194.366	233.033	211.640	230.396	232.582
20	Kalimantan Barat	167.453	219.426	202.171	230.269	232.582
21	Kalimantan Tengah	89.674	118.853	107.890	116.978	11.329
22	Kalimantan Selatan	267.692	301.037	263.020	294.070	316.798

No.	Provinsi	2018	2019	2020	2021	2022
23	Kalimantan Timur	164.242	213.631	184.047	220.970	253.420
24	Kalimantan Utara	23.803	30.684	27.590	32.341	40.224
25	Sulawesi Utara	103.888	110.649	103.365	123.248	131.049
26	Sulawesi Tengah	109.151	132.743	121.664	133.641	141.841
27	Sulawesi Selatan	346.647	394.459	368.203	423.120	461.976
28	Sulawesi Tenggara	101.994	126.060	108.301	117.565	130.436
29	Gorontalo	59.649	59.204	53.531	64.756	70.656
30	Sulawesi Barat	35.647	49.439	43.718	55.218	57.563
31	Maluku	52.209	67.558	66.257	71.706	74.595
32	Maluku Utara	25.763	36.759	32.113	40.249	39.842
33	Papua Barat	25.265	29.038	32.122	32.086	31.547
34	Papua	42.761	48.043	49.492	50.157	67.985
TOTAL		18.762.235	19.494.142	19.391.746	21.897.713	23.982.285

Untuk itu dibutuhkan ruang yang dapat mewadahi dan mengembangkan kreativitas para startup kreatif yang nyaman, sesuai kebutuhan dan mendukung suasana kolaboratif. *Co-working space* yang sedang tumbuh saat ini bisa menjadi alternatif. Penelitian ini berusaha mendalami seperti apakah *co-working space* yang cocok untuk para pegiat *start-up* kreatif dan bagaimana suasana desain *interior* yang bisa menunjang suasana sesuai kebutuhan *start-up* kreatif (Pramedesty dkk., 2018).

Secara astronomis, Kota Makassar terletak antara 119° 24'17'38" Bujur Timur dan 5° 08'06'19" Lintang Selatan. Jarak antara Kota Makassar ke Ibukota Provinsi Sulawesi Selatan, Kota Makassar, adalah 5 km. Penduduk Kota Makassar tahun 2022 tercatat sebanyak 1.432.189 jiwa, tingkat partisipasi angkatan kerja (TPAK) Kota Makassar adalah sebesar 59,27 persen, sementara Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) nya adalah sebesar 11,82 persen. Sebanyak 34,66 persen PUK berpendidikan SMA (Badan Pusat Statistik Makassar, 2023).



Gambar 1 Jumlah penduduk berumur 15 tahun keatas menurut jenis kegiatan selama seminggu yang lalu dan jenis kelamin di kota makassar, 2022 (Badan Pusat Statistik Makassar, 2023).

Berdasarkan buku Ekonomi Kreatif, kekuatan baru Indonesia menuju 2025 (Kemenparekraf 2014), arsitektur didefinisikan sebagai wujud hasil penerapan pengetahuan, ilmu, teknologi, dan seni secara utuh dalam mengubah lingkungan binaan dan ruang, sebagai bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia, sehingga dapat menyatu dengan keseluruhan lingkungan ruang (Raka Durmasema dkk., 2021). Arsitektur biofilik merupakan sistem yang berdasarkan teori biologi dan psikologi, yang merupakan transformasi dari konsep ekologi yang lebih luas, dengan fokus pada optimasi produktivitas dan kehidupan-kehidupan antara manusia, arsitektur, dan alam (Keneth & Yuono, 2022). Pendekatan biofilik adalah metode unik yang memberikan solusi terhadap kebutuhan manusia untuk terhubung dengan alam dengan vegetasi di sekitar bangunan yang inspirasi dari alam dan tujuan untuk melanjutkan hubungan individu dengan alam (Yunasz & Anggraini, 2022).

Konsep perancangan *co-working space* dengan pendekatan arsitektur biofilik di Makassar yang diterapkan adalah penambahan elemen vegetasi pada bangunan, pemanfaatan cahaya yang dinamis, penggunaan material alami, unsur air, dan sebagainya. Dengan menerapkan konsep biofilik pada *co-working space* dapat meningkatkan produktivitas dan kesan pengalaman kantor yang berbeda bagi para pengunjung kantor/pekerja.

1.2 Rumusan Masalah

Co-working space sangat dibutuhkan bagi para pelaku ekonomi kreatif dan bisnis maupun para pekerja independen, untuk mengadakan kolaborasi, berkonsultasi ataupun sekedar menambah rekan kerja, karena secara tidak langsung telah membentuk suatu komunitas di dalam *co-working space*. Dari pernyataan permasalahan tersebut, dirumuskan beberapa masalah dalam proses perancangan *co-working space* di Makassar dengan pendekatan arsitektur biofilik, yaitu:

Makro:

1. Bagaimana menentukan lokasi dan tapak yang tepat untuk *co-working space* di Makassar sesuai dengan rencana tata ruang kota yang berlaku di Kota Makassar?
2. Bagaimana menyusun konseptual perancangan *co-working space* dengan pendekatan arsitektur biofilik di Makassar?

Mikro:

1. Bagaimana mengelompokkan berbagai jenis kegiatan *co-working space* di Makassar?
2. Bagaimana menentukan program ruang, besaran dan pola ruang yang sesuai dengan standar ruangan sehingga semua kegiatan dapat terwadahi dengan *baik co-working space* di Makassar?
3. Bagaimana menentukan gubahan bentuk, struktur, konstruksi, bahan, utilitas, sistem keamanan, pemeliharaan bangunan, dan mitigasi bencana *co-working space* di Makassar?

4. Bagaimana perancangan ruang dalam dan ruang luar *co-working space* dengan pendekatan arsitektur biofilik di Makassar?

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan adalah menjadi wadah peluang berkolaborasi, membangun jaringan, mencapai produktivitas, dan mendorong koneksi manusia dengan alam untuk menjaga kualitas hidup yang baik dalam meningkatkan produktivitas dalam bekerja.

1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Pembahasan

1.4.1.Lingkup Pembahasan

Lingkup Pembahasan sesuai dengan disiplin ilmu arsitektur, hal-hal diluar disiplin arsitektur dibatasi dan disesuaikan dengan permasalahan yang muncul dalam mewujudkan *co-working space* dengan pendekatan arsitektur biofilik di Makassar.

1.4.2.Batasan Pembahasan

Adapun batasan-batasan pembahasan untuk mendesain *co-working space* sebagai berikut:

1. Perancangan *co-working space* dengan pendekatan arsitektur biofilik di Makassar merupakan tempat kerja bersama yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memfasilitasi kegiatan kerja secara efektif dan efisien.
2. Pada desain *co-working space* harus dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan ruang dapat menampung jumlah pengguna yang diharapkan dan memfasilitasi kegiatan kerja mereka seperti area kerja individu, area kerja grup, area kerja bersama, area penunjang, dan area servis.
3. Perancangan berdasarkan pedoman ruang yang telah dijelaskan dan dibahas dalam referensi perancangan yang akan disesuaikan dengan aspek fisik perancangan.

1.5 Metode dan Sistematika Pembahasan

1.5.1.Metode Pembahasan

1. Studi literatur, dilakukan untuk memperoleh data-data sekunder dalam hal ini termasuk studi kepustakaan dan internet, dari sumber-sumber yang terkait dan tertulis.
2. Survei lapangan, dilakukan untuk memperoleh data-data primer dengan mengamati secara langsung objek-objek di lapangan.

1.5.2.Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Pada bagian awal meliputi halaman judul, halaman pengesahan, halaman

pernyataan, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan kata pengantar. Pada bagian isi terdiri dari beberapa BAB yang masing-masing menguraikan tentang :

BAB I: PENDAHULUAN

Merupakan tahap pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran pembahasan, ruang lingkup dan batasan pembahasan, metode dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Mengemukakan studi pustaka yang menguraikan secara umum teori tentang perancangan *co-working space* dengan pendekatan arsitektur biofilik di Makassar.

BAB III: METODE PERANCANGAN

Berisi penjelasan mengenai metode perancangan *co-working space* dengan pendekatan arsitektur biofilik di Makassar yang berisi jenis pembahasan, waktu pengumpulan data, pengumpulan data, analisis data, sistematika pembahasan, dan kerangka berpikir.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi sejumlah analisis yang mendukung proses perancangan arsitektural, struktural, dan utilitas bangunan yang mendukung fungsi bangunan *co-working space* sebagai tempat yang diperlukan bagi mereka yang menjalankan pekerjaan.

BAB V: KONSEP PERANCANGAN

Pada BAB ini merupakan BAB terakhir yang berisi sejumlah konsep dasar perancangan makro dan konsep dasar perancangan mikro yang bersumber dari hasil dan pembahasan untuk merancang *co-working space* dengan pendekatan arsitektur biofilik di Makassar.

1.6 Kajian Umum

Kajian umum sangat diperlukan untuk memberikan gambaran mengenai objek tersebut agar tidak terjadi kesalah pahaman akibat adanya perbedaan persepsi

1.6.1. Bekerja

Bekerja adalah salah satu kegiatan yang pasti dilakukan oleh semua orang untuk memenuhi kebutuhan hidup. Bekerja merupakan hal yang penting dalam kehidupan individu karena beberapa alasan. Pertama, adanya pertukaran atau timbal balik dalam kerja. Ini dapat berupa upah. Secara ekstrinsik, upah yang dimaksud adalah uang. Secara intrinsik, upah yang dimaksud adalah seperti kepuasan dalam melayani. Kedua, bekerja biasanya memberikan beberapa fungsi sosial, seperti memberikan kesempatan untuk bertemu orang-orang baru dan mengembangkan jaringan pekerjaan. Ketiga, pekerjaan seseorang seringkali menjadi status dalam masyarakat luas, namun bekerja juga dapat menjadi sumber perbedaan sosial maupun integrasi sosial. Keempat, adanya

nilai kerja bagi individu yang secara psikologis dapat menjadi sumber identitas, harga diri dan aktualisasi diri (Kurniawan dkk., 2020).

1.6.2. Co-Working Space

Pada tahun 1995 Bernard “Brian” DeKoven mendirikan *co-working space*. *Co-working space* yang diusung oleh Bernard “Brian” DeKoven adalah tempat kerja yang dapat digunakan oleh semua orang tanpa memandang jabatan antara karyawan dan pimpinan. Pengertian *co-working space* sendiri adalah ruang atau area yang dapat digunakan sebagai tempat bekerja dan kegiatan penunjang lainnya (Krismianti dkk., 2023).

Berdasarkan tipe penggunaanya, *co-working space* dapat dibagi menjadi tiga tipe. Pertama, *co-working space* bagi profesi khusus, yang digunakan oleh satu pelaku. Kedua, *co-working space* umum, dimana sering digunakan oleh pekerja lepas dan perusahaan kecil. Desain dibuat dengan menyesuaikan kebutuhan dan karakter pengguna seperti unik, *friendly*, dan menyenangkan. Ketiga, *co-working space* khusus sebagai inkubator bisnis atau *start-up* bisnis yang merupakan ruang kerja dengan manfaat tambahan tipe yang terakhir ini biasanya digunakan oleh para perusahaan aplikasi yang sedang merintis, sehingga dibutuhkan ruang khusus digital yang memfasilitasi untuk pengujian aplikasi yang sedang dibuat (Pramedesty dkk., 2018).

1.6.3. Arsitektur Biofilik

Arsitektur biofilik merupakan pendekatan desain yang menghubungkan penggunaanya dengan alam, beberapa penelitian membuktikan bahwa manusia berada pada kemampuan optimalnya ketika sedang berada di lingkungan yang alami, implikasi pendekatan ini terhadap penggunaanya dapat dilakukan dengan pengaplikasian secara material maupun bentuk alami kedalam desain untuk menunjang kesehatan fisik, mental serta kesejahteraan penggunaanya (Samodra dkk., 2021).

Desain arsitektur biofilik merupakan istilah yang berasal dari kata *Biophilia*. Menurut Edward O. Wilson, *biofilia* merupakan suatu dorongan yang dimiliki oleh manusia untuk berafiliasi dengan bentuk-bentuk kehidupan. Memahami mengenai manusia yang secara alami memiliki kebutuhan dengan alam pada seluruh aspek kehidupannya untuk mencapai kesejahteraan dan kenyamanan dalam meningkatkan kualitas hidup sebagai tujuan dari penerapan desain arsitektur biofilik. Desain arsitektur biofilik sebagai desain yang menyediakan kesempatan bagi manusia untuk hidup dan bekerja pada tempat yang sehat, minimum tingkat stres, serta menyediakan kehidupan yang sejahtera dengan cara mengintegrasikan alam, baik dengan material alami maupun bentuk-bentuk alami kedalam desain (Farraditha & Anggita, 2022).

1.6.4. Makassar

Makassar adalah kota dengan populasi terbesar dalam Provinsi Sulawesi Selatan, dengan lebih dari 15% dari jumlah penduduk provinsi tersebut. Hal ini disebabkan karena Makassar merupakan ibukota Provinsi Sulawesi Selatan. Selain itu, Makassar juga merupakan pusat ekonomi utama Sulawesi Selatan, yang mempengaruhi masuknya

banyak pendatang dari luas wilayah luar, yang menguakan pertumbuhan jumlah penduduk(Pusat Statistik, 2023).

1.7 Kajian Teoritis Objek

1.7.1.Defenisi *Co-Working Space* dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di Makassar

Co-working space dengan pendekatan arsitektur biofilik di Makassar merupakan ruang untuk bekerja sama bagi individu atau tim dari berbagai institusi atau organisasi yang memiliki latar belakang berbeda dengan penambahan elemen vegetasi pada bangunan, pemanfaatan cahaya yang dinamis, penggunaan material alami, unsur air, dan sebagainya, sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan dan produktivitas pekerja dapat sehat, nyaman, dan terhubung dengan alam.

1.7.2.Klasifikasi *Co-Working Space*

Co-working space dibagi menjadi lima klasifikasi utama. Kelima klasifikasi tersebut, tidak hanya memiliki perbedaan dalam ukuran saja tetapi juga dalam industri dan jenis operatornya (Salsabila Jasmine, 2018).

1. *Midsize And Big Community Co-Working Space*

Ditentukan bukan dari perusahaan atau sektor tertentu, tetapi dari keseluruhan jumlah dan kemudahan servis ruang kerja dan ruang yang dapat menampung 40 *co-worker*.

2. *Small Community Co-Working Space*

Co-working space ini memiliki komunitas kecil dengan layanan dan ruang yang dapat menampung 10 orang pekerja dengan suasana nyaman dan informal.

3. *Corporate Powered Co-Working Space*

Co-working space ini memiliki akses yang terbatas hanya dapat digunakan oleh pekerja dari perusahaan tersebut.

4. *University Related Co-Working Space*

Co-working ini merupakan milik universitas yang berperan sebagai operator atau mitra didalamnya.

5. *Popup Co-Working Space*

Biasanya *popup co-working space* hanya untuk uji coba untuk *co-working space* permanen yang akan ada di masa yang akan datang. Oleh karena itu, jenis *Midsize And Big Community co-working space* yang sesuai dengan kebutuhan di wilayah Makassar dengan pendekatan arsitektur biofilik.

1.7.3. Klasifikasi Berdasarkan Pengguna *Co-Working Space*

Diambil dari (Ergin, 2013), pengelompokan aktivitas pada *co-working space* berdasarkan jumlah kelompok penggunanya adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Pengelompokan Aktivitas *Co-Working Space*

No.	Pengguna	Aktivitas
1.	<i>Solo</i>	Menulis, menggambar, menelpon, menjual, melakukan kerja sama, berpikir, membaca, mengisi, menghitung, meneliti.
2.	<i>Collevive</i>	Menggambar, menelpon, menjual, meneliti
3.	<i>Group</i>	Pengajaran, konseling, pemantauan, wawancara, pertemuan, kerja tim, bertukar pendapat, memberi informasi, briefing, konferensi
4.	<i>Congenial</i>	Mengirim, mengedarkan, mengolah kertas, mendapatkan persediaan, perawatan pribadi, pembuatan kopi
5.	<i>Socializing</i>	Makan, menghibur diri, mengobrol, merokok, berolahraga

1.7.4. Fungsi dan Tujuan *Co-Working Space*

Berdasarkan pengertian tersebut, *co-working space* memiliki fungsi untuk menyediakan ruang kerja untuk orang – orang dengan latar yang berbeda-beda antara lain yaitu, *entrepreneur*, pekerja lepas, *start-up*, asosiasi, konsultan, investor artist, peneliti, pelajar, dll yang fokus pada membuat ruang kerja yang mendukung kolaborasi, partisipasi, keterbukaan, inovasi, fleksibilitas, berbagi peralatan, pengetahuan dan pengalaman. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari sebuah *co-working space* antara lain yaitu (Mustika & Dwiyanto, 2020):

1. Membangun sebuah komunitas kerja untuk para *co-worker*
2. Meningkatkan peluang bagi para *co-workers* dari bersosialisasi
3. Suasana kerja yang lebih kondusif dan kreatif
4. Bekerja menjadi lebih produktif, efisien, dan termotivasi
5. Memperluas jaringan personal maupun profesional dengan cepat

1.7.5. Jenis-Jenis *Co-Working Space*

Co-working space yang dibedakan berdasarkan kebutuhan serta jenis pekerjaan pengguna, antara lain (Mustika & Dwiyanto, 2020):

1. *Total office* merupakan tipe *co-working space* yang diperuntukkan bagi pekerja yang menetap sementara di sebuah tempat baru

2. *Co-working places* merupakan tipe yang biasanya diperuntukkan untuk *freelancer* atau pekerja lepas yang bersifat dinamis.
3. *Startup-oriented incubators* lebih diarahkan bagi pekerja dengan bisnis online serta startup yang membutuhkan lingkungan yang akan menghubungkan mereka ke startup lain sehingga mendapatkan *networking*.

1.7.6. Nilai-Nilai Co-Working Space

Co-working space adalah bentuk lingkungan kerja baru yang biasanya menyediakan gaya kerja yang kolaboratif, fleksibel, dan mandiri yang didasarkan pada saling percaya dan berbagi pengetahuan serta nilai-nilai antar anggotanya. *Co-working space* dapat didefinisikan kedalam lima kata sifat yaitu fleksibel, menyenangkan, kreatif, ramah, dan inspiratif. Jenis perilaku yang mengarah ke suasana itu harus dianggap sebagai nilai – nilai. Berikut ini nilai-nilai yang terdapat pada *co-working space* (Stumpf, 2013).

1. Komunitas

Memiliki komunitas yang kuat dan yang memberi rasa merupakan nilai yang paling penting dalam *co-working space*. *Co-working space* tidak dilihat sebagai layanan yang satu arah melainkan hubungan dua arah. Orang yang memanfaatkan juga memberi kontribusi kepada yang lainnya.

Dalam komunitas, interaksi sosial secara formal maupun informal dinilai sangat tinggi dan penting dalam sebuah *co-working space* seperti makan siang bersama dan berbicara tentang proyek-proyek lain untuk memperluas cakrawala. Selain itu, acara – acara komunitas juga sering diadakan di *co-working space*. Ketersediaan sederhana untuk menghabiskan waktu bersama-sama merupakan nilai yang penting pada *co-working space*.

2. Aksesibilitas

Kemudahan dan kemampuan untuk mengakses *co-working space* secara efektif dan efisien, termasuk kemampuan untuk masuk dan keluar ruangan, serta kemampuan untuk menggunakan fasilitas dan layanan yang tersedia. Nilai ini memiliki 4 (empat) aspek yang berbeda. Pertama *co-working space* dapat diakses untuk orang atau kelompok yang sangat beragam. Orang harus merasa disambut dan suasana harus hangat. Kedua, aksesibilitas secara keuangan. *Co-working space* merupakan sebuah layanan dalam kelompok sosial dan harga sewa meja kerja harus serendah mungkin. Ketiga, bersikap terbuka dan menyambut tamu misalnya saat acara-acara komunitas. Keempat, yaitu aksesibilitas secara fisik bagi penyandang cacat.

3. Kolaborasi

Pekerja lepas atau *entrepreneur* umumnya dapat bekerja sendiri dibanding dengan pegawai pada perusahaan konvensional. Tapi para pekerja lepas dan *entrepreneur* ini tetap masih bisa bekerja sama dan hal ini yang sangat diapresiasi pada *co-working space*. Dalam komunitas di *co-working space*, *coworkers* dapat menemukan layanan spesialis yang dibutuhkan (misalnya desainer web), atau *coworkers* dapat berbagi ide satu

sama lain untuk mendapatkan umpan balik. Selain itu, melalui kerjasama bahkan layanan baru atau bisnis baru dapat lahir dan menyebabkan kemitraan profesional antar *coworkers*. Nilai inti disini adalah kesediaan individu untuk bekerja dengan orang lain. Kolaborasi termasuk juga dalam arti saling berbagi pengetahuan dan pengalaman.

4. Komunikasi

Manfaat dari *co-working space* hanya dapat dirasakan melalui komunikasi. Kesediaan untuk secara aktif berbagi pengetahuan dan belajar dari orang lain merupakan hal yang penting dalam *co-working space*. Tanpa komunikasi orang-orang hanya akan menjadi semacam orang luar yang hanya memanfaatkan namun tidak berkontribusi.

5. Keterbukaan

Keterbukaan memiliki arti pola pikir yang terbuka terhadap ide-ide baru dan sudut pandang yang berbeda, terbuka untuk mengubah pola pikir sendiri dan terbuka untuk belajar dan mengajar setiap waktu. Prasyarat keterbukaan adalah kepercayaan, tanpa kepercayaan misalnya bahwa ide mereka tidak ada yang akan mencuri, berbagi ide mejadi hal yang mustahil. Sehingga tanpa adanya keterbukaan, beberapa manfaat dari kerja bersama seperti umpan balik yang berkualitas tidak dapat direalisasikan.

6. Kreativitas

Sebagian besar *coworkers* bekerja di industri kreatif, meraka dituntut harus selalu kreatif dan sikap itu dapat dibagi pada orang lain. Bekerja pada *co-working space* tidaklah rutin. Dalam *co-working space* dan komunitas selalu berubah dari waktu ke waktu. Perubahan secara terus menerus tersebut merupakan hasil dari keberlanjutan kreativitas dan inovasi. Untuk menganggapi perkembangan tersebut, penting untuk selalu menyesuaikan dengan komunitas pada *co-working space*. Ide-ide baru dipahami sebagai dasar dan prasyarat untuk memecahkan setiap masalah.

1.7.7.Fasilitas Co-Working Space

Fasilitas yang biasanya terdapat dalam sebuah *co-working space*, adalah sebagai berikut:

- a. Jaringan *Wi-Fi* yang cepat
- b. *Reception*
- c. *Fax, Printer/Scanner*
- d. *Copy room*
- e. *Private room*
- f. *Work room*
- g. *Meeting room*

- h. *Event space*
- i. Ruang Seminar
- j. *Pantry*
- k. *Co-working*
- l. Loker
- m. *Mini Library/Bookshare*
- n. *Kantin/Cafe*

1.7.8.Faktor-Faktor Pembeda *Co-Working Space*

Faktor utama pembeda *co-working space* adalah tujuan pendirian dan pemanfaatan gedung/bangunan yang berdasarkan pada konsep *sharing economy* sehingga timbullah ide untuk menggunakan satu ruang secara komunal serta menggeser makna ruang kerja yang sebelumnya terbatas pada satu ruangan, satu lantai, satu gedung pada konsep perkantoran (Yustisia Serfiyani, 2020)

Tabel 4 Faktor-Faktor *Co-Working Space*

No.	Faktor	<i>Co-Working Space</i>
1.	Tujuan pendirian	Memaksimalkan penggunaan ruang untuk pelaku usaha rintisan, UMKM dan pelaku industri kreatif dengan menerapkan konsep <i>sharing economy</i> .
2.	Pemanfaatan bangunan	Penggunaan ruang diinterpretasikan dengan per satuan meja/bilik/ruang untuk setiap pelaku usaha
3.	Status kepemilikan bangunan	Bangunan hanya dapat dimiliki oleh pemilik <i>co-working space</i> , tidak dapat dimiliki oleh pengguna.
4.	Hubungan hukum	Hubungan hukum para pihak lahir dari perjanjian sewa menyewa.
5.	Dasar hukum pendirian bangunan	Belum ada regulasi khusus dalam bentuk undang-undang tersendiri yang mengatur perlindungan hukum terhadap <i>co-working space</i> .
6.	Biaya pemanfaatan bangunan	Biaya sewa ruang di <i>co-working space</i> lebih efisien karena ukuran ruang yang lebih kecil.

1.7.9. Pengguna Co-Working Space

Pada dasarnya pengguna ruang kolaborasi terbagi menjadi dua jenis penggunaan, yaitu (Aulinnia & Subiyantoro, 2023):

1. Pengguna Tetap

Pengguna masih administrator yang bertanggung jawab untuk mengelola ruang kolaborasi itu sendiri. Secara khusus, tidak ada ketentuan standar untuk mengklasifikasikan pengguna tetap yang harus dalam mode kolaboratif. Tapi itu bisa diakses melalui ulasan pengguna biasa tentang barang serupa. Berikut ini adalah beberapa pengguna yang tergolong pengguna biasa yaitu:

- a. Direktur eksekutif pendiri (*Chief Executive*) adalah orang yang menetapkan dan menghasilkan ide bisnis, yang dapat berupa individu atau kelompok, yang sekaligus bertindak sebagai pemimpin bisnis dengan tanggung jawab, termasuk merencanakan dan mengkomunikasikan visi perusahaan. Hal lain yang dilakukan direktur ialah merekrut anggota tim, menganalisis perkembangan pasar, menjelaskan strategi bisnis perusahaan, dan mengatur pengeluaran pada bagian keuangan.
- b. Manajer operasional merupakan individu yang bertanggung jawab mengatur organisasi dan logistik perusahaan, dengan tugas-tugas seperti mengelola perusahaan, menjembatani antara karyawan dan CEO, mengatur serta menjaga aset, peralatan, fasilitas, karyawan, dan sistem pendukung lainnya dari perusahaan tersebut.
- c. Manajer pemasaran adalah individu yang bertugas dan bertanggung jawab merancang strategi pemasaran, melakukan survei pasar, mengambil gambar, serta merencanakan kampanye hubungan masyarakat.
- d. Manajer keuangan adalah individu yang bertanggung jawab atas pengelolaan keuangan perusahaan. Tugas CFO meliputi merencanakan strategi pengumpulan dana, menyusun dokumen keuangan, dan berdiskusi mengenai persyaratan keuangan dengan CEO.
- e. Pengurus TI adalah orang yang bertanggung jawab atas pengelolaan teknologi informasi dan sistem informasi, memberikan solusi terkait teknologi informasi dan sistem informasi, serta melakukan pemantauan dan pemeliharaan terkait teknologi informasi dan sistem informasi di dalam perusahaan.
- f. Manajer acara adalah orang yang bertanggung jawab atas perencanaan dan pelaksanaan acara perusahaan, termasuk aspek teknis, produksi *audio-visual*, skenario, logistik, pembiayaan, dan negosiasi.
- g. Manajer Humas adalah orang yang bertanggung jawab untuk membangun citra perusahaan yang baik kepada masyarakat, mempromosikan hubungan baik dengan pihak-pihak terkait, merencanakan publikasi dan strategi kampanye,

serta membuat dan mendistribusikan konten seperti artikel, berita, komunikasi pers, brosur, pamflet, video promosi, dan informasi situs web.

- h. *Host* atau *Community Manager* adalah orang yang bertanggung jawab untuk memberi informasi kepada pengunjung, melayani proses pendaftaran dan pembayaran, memenuhi kebutuhan pengunjung atau anggota, memanfaatkan peluang yang tersedia dalam komunitas, serta menjaga suasana yang menyenangkan di ruang kerja bersama.
- i. Tenaga kebersihan adalah orang yang bertanggung jawab untuk memelihara fasilitas ruang kerja dan menjaga kebersihan dan kerapian ruangan.
- j. Petugas keamanan adalah orang yang bertanggung jawab untuk menjaga keamanan tempat kerja, anggota, dan pengunjung.

2. Pengguna Tidak Tetap

Non-persistent user adalah individu yang menggunakan ruang kerja bersama untuk jangka waktu yang tidak ditentukan. Mereka bukan anggota permanen dari ruang kolaboratif dan berasal dari berbagai latar belakang dan keahlian, meskipun mayoritas dari mereka berasal dari industri kreatif. Berdasarkan posisinya, anggota *co-working space* ini sebagian besar adalah pekerja lepas, pengusaha, dan karyawan perusahaan. Selain anggota *co-working space*, pengguna tidak tetap *co-working space* adalah:

- a. Pelanggan atau kolega adalah pengguna sementara sebagai kelompok atau individu, yang datang ke kolaborasi dengan tujuan untuk berkolaborasi.
- b. Pengunjung non-anggota adalah individu atau kelompok yang memasuki ruang kerja tanpa mendaftar sebagai anggota tetap. Mereka datang untuk menambah pengetahuan, belajar, atau berpartisipasi dalam acara-acara tertentu seperti seminar, pameran IT, atau kegiatan amal. Pengunjung non-anggota dapat terdiri dari penggiat IT, mahasiswa, masyarakat umum, dan wisatawan.

1.7.10. Zona Ruang

Tingkat privasi yang tinggi memiliki kebisingan yang rendah, sehingga menghasilkan susunan zona ruang sebagai berikut (Claudina & Yudho Prasetyo, 2018):

1. Zona Publik

Zona Publik adalah area yang ditujukan untuk non-member *co-working space*. Yang termasuk ke dalam zona publik adalah retail area, kafe, ruang pameran, ruang *meeting*, dan ruang seminar.

2. Zona Privat

Zona Privat adalah area yang hanya bisa diakses oleh *member co-working space*. Yang termasuk ke dalam zona privat adalah area rekreasi, area diskusi, area individu, area cetak dan fotokopi, dan kantor persewaan.

1.7.11. Persyaratan Umum Ruang dalam Fasilitas Co-Working Space

Dalam merancang sebuah *co-working space* harus menyesuaikan kebutuhan pengguna dan menerapkan unsur tersebut ke dalam desain. Berikut ini dijabarkan mengenai kesimpulan standarisasi yang didapat dari data primer atau sekunder yang terkait dan menjadi acuan dalam mendesain *co-working space* (Kintari et al., 2020):

Tabel 5 Persyaratan Umum Ruang dalam Fasilitas Co-Working Space

No.	Ruang	Persyaratan Umum Ruang
1.	<i>Individu Workspace</i>	a. Lokasi: Berada di area yang tingkat kebisingannya rendah. b. Layout: Area kerja individu tetap berintergrasi dengan <i>area co-working</i>, tidak memberi rasa terisolasi sendiri. c. Fasilitas: Furnitur seperti meja kerja (minimal 180 x 80 cm), kursi, unit laci dan beberapa rak; terdapat layanan listrik, telepon dan data, serta teknologi <i>Wi-Fi</i>. d. Kenyamanan optimal dalam pencahayaan, pengkondisian udara dan akustik. e. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197- 2000): 350 <i>lux</i>.
2.	<i>Co-Working Area</i>	a. Lokasi: Dekat dengan area resepsionis. b. Layout: Menyediakan ruang yang menawarkan c. Konektivitas dan ruang kerja yang menawarkan tingkat keintiman atau konsentrasi tertentu, modul kerja d. Menghadap area sirkulasi dan ruang komunal. e. Fasilitas: Tiap modul area kerja untuk 4-8 individu; furnitur dengan fleksibilitas tinggi seperti meja kerja (minimal 180x80 cm tiap individu), kursi dengan roda, laci yang dapat dikunci, saluran kabel, stop kontak dan akses <i>Wi-Fi</i>; Terdapat layanan komputer/ telepon bersama; terdapat <i>Concentration Box</i>/kubikal dengan luas f. Permukaan sekitar 8 m² – 10 m². g. Menerapkan akustik/ penyerap suara pada dinding, langit-langit atau furnitur. h. Mendapat akses sinar matahari dan ventilasi alami. i. Menggunakan warna terang agar ruang terkesan luas, dapat memantulkan cahaya; warna gelap ruang lebih intim dan maskulin; warna hangat memberi visual kehangatan; warna dingin menyegarkan dan mengurangi rasa jenuh. j. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197- 2000): 350 <i>lux</i>.
3.	<i>Meeting Room</i>	a. Lokasi: Dekat dengan pintu masuk atau dekat dengan sirkulasi vertikal; dekat dengan area kerja. b. Layout: Luas berkisar dari 24 m² – 40 m² untuk kapasitas 6-12 orang. c. Fasilitas: Furnitur fleksibel dan mudah disesuaikan dengan aktivitas didalamnya seperti meja U dan kursi

No.	Ruang	Persyaratan Umum Ruang
		dengan kaki beroda; papan/ layar proyektor; memiliki jaringan listrik dan data (<i>Wi-Fi</i>/ kabel). d. Ruang tertutup dan terisolasi secara akustik, transparan diperbolehkan dengan 1 sisi untuk penempatan layar proyektor. e. Mendapat pencahayaan alami dan dibantu pencahayaan buatan dengan intensitas 300 <i>lux</i>. f. Terdapat identitas atau ciri khas yang mengeskpresikan merek dari <i>co-working space</i>. g. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197- 2000): 300 <i>lux</i>.
4.	<i>Informal Meeting Area</i>	a. Lokasi: Penempatan bisa di <i>indoor</i> ataupun <i>outdoor</i> yang mudah diakses; variasi penempatan di beberapa lokasi terkait. b. Layout: Luas permukaan 7 m² - 9 m² ; dapat dibuat terbuka dan terintegrasi dengan ruang sirkulasi umum, namun ada batasan privasi orang didalamnya. c. Fasilitas: Furnitur yang menarik, nyaman dan informal seperti kursi berlengan. d. Pencahayaan cukup terang sebagai area yang menyenangkan.
5.	<i>Auditorium</i>	a. Lokasi: Penempatan ruang dekat dengan pintu masuk dan resepsionis karena melibatkan pengguna eksternal. b. Layout: Memiliki luas permukaan 160 m² – 200 m² dengan kapasitas untuk 60 – 100 orang; Ruang dapat dibagi menggunakan partisi akustik bersifat <i>mobile</i>. c. Fasilitas: Menggunakan furnitur yang fleksibel; d. dilengkapi teknologi seperti proyektor, loudspeaker, titik koneksi untuk sistem <i>audio</i> dan data; menyertakan ruang persiapan dan gudang penyimpanan. e. Lantai: terdapat sedikit elevasi kemiringan dan tersedia platform untuk speaker agar penglihatan <i>audience</i> yang baik. f. Ruang terisolasi secara akustik, tanpa resonansi dan gema. g. Mendapat pencahayaan alami atau buatan yang cukup. h. Terdapat identitas atau ciri khas yang mengeskpresikan merek dari <i>co-working space</i> tersebut. i. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197- 2000): 200 <i>lux</i>.
6.	<i>Relax Area</i>	a. Lokasi: Area yang mudah diakses dan dikenali, tidak terpisah dari area sirkulasi, terkonsentrasi di satu tempat b. Layout: Memiliki luas permukaan 30 m² – 36 m² ; ruang tidak sepenuhnya tertutup agar tidak mengurangi interaksi pengguna. c. Fasilitas: Furnitur kasual dan nyaman seperti meja rendah, kursi berlengan dan sebagainya; dapat dilengkapi dengan perpustakaan atau <i>bookshare</i>.

No.	Ruang	Persyaratan Umum Ruang
		d. Suasana ruang yang mendukung orang untuk rileks, seperti penggunaan warna hijau, biru. e. Mendapat pencahayaan alami dan pendingin udara yang nyaman. f. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197- 2000): 250 lux.
7.	Play Area	a. Lokasi: Dekat dengan pantry dan lokasinya mudah di akses. b. Layout: Luas permukaan 30 m² – 36 m² ; c. Fasilitas: Didukung permainan yang menghasilkan kejuaraan seperti pingpong, meja sepak bola, anak panah, meja billiard dan sebagainya; furnitur yang informal, suasana yang dihadirkan menyenangkan dengan dinamis dan muda. d. Ruang diisolasi secara akustik karena bisa menghasilkan kebisingan. e. Memiliki cahaya alami, ventilasi dan pendingin udara (terutama jika ada aktivitas aerobik). f. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197- 2000) : 200 lux.
8.	Pantry	a. Lokasi: Mudah di akses & dekat <i>relax/play space</i>. b. Layout: Luas permukaan 60 m² – 100 m² ; ruang terbuka terhadap sirkulasi. c. Fasilitas: Meja kerja panjang untuk mendorong komunikasi; lengkap dengan <i>counter</i> dapur panjang, untuk <i>wastafel microwave</i>, lemari es, mesin kopi dan lainnya. d. Mendapat banyak pencahayaan alami. e. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197- 2000) : 250 lux.
9.	Sirculation Area	a. Lebar koridor penghubung ruang minimal 180 cm. b. Lebar sirkulasi ideal antar modul kerja di area <i>co-working space</i> minimal 120 cm – 150 cm. c. Jalur sirkulasi harus jelas, karena menerima kunjungan eksternal. d. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197- 2000): 100 lux.
10.	Lobby & Receptionist	a. Lokasi: Penempatan berada di area publik pintu masuk utama. b. Layout: Area resepsionis dan ruang tunggu berada di depan pintu masuk. c. Fasilitas: Terdapat meja dan kursi di area resepsionis; pada ruang tunggu terdapat sofa yang nyaman dengan <i>backrest</i> dan meja kecil. d. Menampilkan identitas/ ciri khas merek dari <i>co-working space</i>. e. Mendapat pencahayaan alami. f. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197- 2000): 300 lux.
11.	Rephrograpics Area/ Print Room	a. Lokasi: Penempatan dekat dengan modul/area kerja. b. Layout: Memiliki luas permukaan 9 m² - 15 m². c. Fasilitas: perlengkapan mesin fotokopi, printer, jilid, meja kerja dan kursi. d. Sebaiknya ruang terisolasi secara akustik untuk mengurangi dampak bising dari suara mesin.

No.	Ruang	Persyaratan Umum Ruang
		e. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197- 2000): 300 <i>lux</i> .
12.	Storage Room	a. Lokasi: Penempatan ruang ditempatkan di bagian dalam, tidak perlu dekat dengan modul kerja dan dapat menampung barang-barang <i>office</i> penyewa di <i>co-working space</i> . b. Fasilitas: Dapat berupa loker, atau lemari untuk penyimpanan barang <i>member/ daily user co-working</i> . c. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197- 2000): 150 <i>lux</i> .
13.	Computer Room	a. Lokasi: Dekat dengan modul kerja, mudah di akses. b. Layout: Standar 4m ² per individu; maksimal 20 orang dalam satu ruangan. c. Fasilitas: Furnitur meja komputer, kursi kerja dengan mobilitas tinggi, layar atau papan proyektor; memiliki koneksi jaringan listrik, LAN dan <i>Wi-fi</i> . d. Mendapat pencahayaan alami agar warna pada layar komputer tidak berubah. e. Memiliki pengkondisian udara (AC); suhu stabil temperatur ruang 20°C- 24°C dan kelembapan relatif 45%-55%. f. Ruangan memiliki akustik yang baik agar suara tidak menggema. g. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197- 2000): 350 <i>lux</i> .
14.	Photo Studio	a. Lokasi: Dekat dengan <i>workspace</i> . b. Layout: Menyesuaikan dengan dimensi ruang dan kapasitas jumlah pengguna. c. Fasilitas: Menggunakan furnitur dan peralatan foto dengan mobilitas tinggi seperti sistem <i>loose</i> dan <i>mobile</i> agar dapat dipindahkan. d. Elemen dinding lantai serta plafon <i>simple</i> dengan warna monokrom dan material yang dapat menyerap cahaya, tidak menimbulkan bayangan dan efek pantul. Disarankan mendapat pencahayaan alami. e. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197- 2000): 500 <i>lux</i> .
15.	Exhibition Space	a. Lokasi: Dekat dengan <i>lobby</i> dan resepsionis sehingga mudah diakses oleh publik. b. Layout: Menggunakan metode penyajian interaktif dengan teknologi, agar pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan produk/ jasa yang ditawarkan; dengan c. menggunakan alur yang disarankan/ <i>suggested</i> . d. Fasilitas: Terdapat platform dan panel untuk menyajikan produk yang dipamerkan sesuai dengan tinggi manusia indonesia rata-rata 160 cm-170 cm, lemari tebal 80 cm dan tinggi 160 cm. e. Menggunakan warna pada ruang yang netral agar dapat menyesuaikan dengan produk yang sedang dipamerkan.

No.	Ruang	Persyaratan Umum Ruang
		f. Jika menggunakan pencahayaan buatan gunakan jenis lampu <i>indirect</i> agar tidak mengganggu benda yang dipamerkan dan menyilaukan pengunjung. g. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197- 2000): 300 lux.

1.7.12. Parkir

Berikut ini beberapa persyaratan khusus lokasi lahan parkir yang harus dipenuhi (Peraturan Menteri Pekerjaan Umum, 2009):

1. Lahan parkir merupakan fasilitas pelengkap dari pusat kegiatan, sehingga sedapatnya sedekat mungkin dengan pusat kegiatan yang dilayani;
2. Lokasi parkir harus mudah diakses/dicapai dari/ke pusat-pusat kegiatan tanpa gangguan ataupun memotong arus lalu lintas jalan utama;
3. Lahan parkir harus memiliki hubungan dengan jaringan sirkulasi pedestrian secara langsung; dan
4. Lokasi parkir harus mudah terlihat dan dicapai dari jalan terdekat. Dalam menentukan luas lahan parkir, ditentukan dari beberapa faktor.

Berikut ini, beberapa faktor-faktor penentu luas lahan parkir (Peraturan Menteri Pekerjaan Umum, 2009):

1. Jumlah kepemilikan kendaraan.
2. Jenis kegiatan dari pusat kegiatan yang dilayani.
3. Sistem pengelolaan parkir, misalnya parkir bersama, parkir berbagi antar beberapa kapling (*shared parking area*), ataupun parkir lahan pribadi (*private parking area*).

Dengan demikian besaran parkir akan berbeda-beda tergantung pusat kegiatan yang dilayaninya. Standar besaran yang umumnya dipakai yaitu (Peraturan Menteri Pekerjaan Umum, 2009):

1. Setiap luas 60 m² luas area perbelanjaan 1 lot parkir mobil.
2. Setiap luas 100 m² luas area perkantoran 1 lot parkir mobil.
3. Sedangkan, kepemilikan kendaraan adalah 60 mobil setiap 1000 penduduk.

1.8 Kajian Tema

1.8.1 Tinjauan Pendekatan Arsitektur Biofilik

Tema desain arsitektur biofilik dipilih untuk menghasilkan konsep perancang *co-working space* yang memperhatikan kondisi psikologis penggunanya dengan pertimbangan permasalahan yang ada di sekitar tapak. Melalui desain perancangan arsitektur biofilik sebagai konsep visualisasi arsitektur dapat memberikan beberapa manfaat berupa mengurangi stres, meningkatkan kreatifitas, menjernihkan pikiran, mempercepat penyembuhan, dan meningkatkan kesejahteraan (Farraditha & Anggita, 2022).

Biophilic Design atau Desain Biofilik merupakan sebuah teori desain yang mengkaji fenomena bahwa pada hakikatnya manusia mencintai lingkungan yang alami. Tujuan dari *biophilia* adalah untuk membantu manusia mencapai suatu kesejahteraan dan kenyamanan, serta untuk meningkatkan kualitas hidup mereka (Samodra dkk., 2021).

Penerapan desain biofilik dapat dilakukan melalui pendekatan emosional atau psikologis dan menggunakan kombinasi beberapa metode untuk menjadi efek yang didapatkan secara lebih alamiah. Dalam buku pengenalan desain biofilik, terdapat 14 pola desain biofilik yang dikelompokkan kedalam 3 segmentasi, yaitu (Anggraini, 2023) :

Tabel 6 14 Pola Desain Biofilik

No.	Kategori	Indikator	Defenisi
1.	Nature In The Space (Hubungan Antara Alam dan Sebuah Ruang)	<i>Visual Connection with Nature</i> (Hubungan dengan Alam Secara Visual)	Pandangan, atau pemandangan, secara langsung terhadap elemen alam, sistem kehidupan dan proses alamiah yang ada di luar ruangan maupun di dalam ruangan.
2.		<i>Non- Visual Sensory Stimuli</i> (Hubungan Nonvisual dengan Alam)	Rangsangan terhadap pendengaran, sentuhan, penciuman, atau perasa, yang mengarahkan pada alam, sistem kehidupan atau proses alamiah.
3.		<i>Non- Rhythmic Sensory Stimuli</i> (Stimulus Sensor Tidak Berirama)	Koneksi dengan alam secara acak dan singkat, sesuatu hal yang khusus, menyegarkan, menarik dan membangkitkan perasaan dan gairah, yang dapat diperkirakan namun tidak dapat diramalkan.

No.	Kategori	Indikator	Defenisi
4.	<i>Nature In The Space</i> (Hubungan Antara Alam dan Sebuah Ruang)	<i>Thermal and Airflow Variability</i> (Variasi Perubahan Panas & Udara)	Perubahan baik dari suhu dalam ruangan, hingga aliran udara yang mengalir dari berbagai arah, yang dapat dirasakan kesegarannya dari dalam ruangan.
5.		<i>Presence Of Water</i> (Kehadiran Air)	Sebuah kondisi yang meningkatkan pengalaman terhadap suatu tempat dengan melihat, mendengar atau menyentuh air.
6.		<i>Dynamic and Diffuse Light</i> (Cahaya Dinamis dan Menyebar)	Manfaat berbagai intensitas cahaya dan bayangan yang berubah sepanjang waktu untuk menjadi kondisi yang selalu terjadi di alam, yang dramatis dan penuh intrik, namun dibalut ketenangan.
7.		<i>Connection with Diffuse Light</i> (Hubungan dengan Sistem Alami)	Kesadaran akan adanya proses alamiah, khususnya tentang perubahan musim dan sifat sementara, merupakan bagian dari karakteristik sebuah ekosistem yang sehat.
8.	<i>Nature Analogues</i> (Keserupaan dengan Alam)	<i>Biomorphic Forms and Patterns</i> (Bentuk dan Pola Biomorfik)	Bentuk-bentuk organik sebenarnya memiliki aturan-aturan tertentu yang dapat dipelajari dan dipahami.
9.		<i>Material Connection with Nature</i> (Hubungan Bahan dengan Alam)	Bahan bangunan dan elemen alam digunakan dengan sedikit modifikasi manusia untuk menonjolkan kekayaan ekologi atau geologi setempat, menjadikan kesadaran

No.	Kategori	Indikator	Defenisi
			akan karakteristik unik tempat tersebut. Hal ini dapat dirasakan melalui sentuhan tekstur alamiah dan pola-pola alamiah yang diterapkan.
10.		<i>Complexity and Order</i> (Kompleksitas dan Keteraturan)	Informasi indrawi yang kaya dan melekat dengan jenjang ruang yang mirip dengan yang bisa dialami di alam.
11.	<i>Nature Of The Space</i> (Sifat-Sifat Alamiah Ruang)	<i>Prospect</i> (Prospek)	Sebuah pemandangan yang leluasa di kejauhan, untuk mengawasi dan merencanakan sesuatu.
12.		<i>Refuse</i> (Tempat Berlindung)	Sebuah tempat untuk menyendiri atau memisahkan diri dari kegiatan sehari-hari; sebuah tempat untuk bekerja, berlindung, beristirahat atau memulihkan diri.
13.		<i>Mystery</i> (Misteri)	Situasi yang membuat orang merasa ingin tahu lebih banyak informasi karena pandangan yang terhalangi atau kabur, atau terpancing oleh alat indrawi lain yang memikat sehingga ingin masuk lebih jauh ke dalamnya.
14.		<i>Risk/Peril</i> (Resiko/Bahaya)	Ancaman yang teridentifikasi dalam perlindungan yang dapat diandalkan.

1.9 Studi Banding

1. CookFox, USA – *Office Google in New York City*



Gambar 2 *Office Google in New York City*

Sumber: <https://cookfox.com/projects/st-johns-terminal/>

Pada awal abad ke-20, Terminal St. John yang besar berfungsi sebagai terminal jembatan *West Side* di New York Central Railroad. Untuk menemani evolusi lingkungan ini dari masa lalu industrinya, kami menata ulang infrastruktur bersejarah ini untuk menjadi generasi berikutnya dari tempat kerja biofilik berperforma tinggi bagi Google di New York City. Kami merancang bangunan ini untuk memprioritaskan kesehatan dan kesejahteraan penghuninya melalui berbagai strategi desain biofilik. *Interior* dengan pencahayaan siang hari menyuguhkan pemandangan panorama kota dan Sungai Hudson. Ruang kerja dilengkapi dengan udara luar yang sangat terfilter dan pencahayaan biodinamik, sementara kinerja bangunan ditingkatkan dengan panel surya dan sistem tangkapan air hujan yang dirancang untuk menampung hingga 92.000 galon air hujan. Strategi-strategi ini digabungkan agar gedung tersebut mencapai Sertifikasi LEED v4 Platinum.

2. M Moser & Associates, China – Gran Turismo Berlinetta di Shanghai



Gambar 3 Gran Turismo Berlinetta di Shanghai

Sumber : <https://www.mmoser.com/projects/gtb-shanghai/>

Gran Turismo Berlinetta (GTB) adalah perusahaan pemasaran, hubungan masyarakat, periklanan, dan komunikasi global yang berlokasi di Shanghai. Dengan merelokasi kantornya jauh dari pusat kota, bisnis ini mengambil kesempatan untuk membuatkan kantor pusat baru yang akan mendukung kebutuhan dan nilai mereka. Kami membantu mengatasi kesejahteraan karyawan dengan desain tempat kerja yang berkelanjutan dan sehat. GTB ingin mendukung gaya hidup sehat dan keseimbangan kehidupan kerja di tempat kerja barunya di Shanghai.

Prinsip-prinsip desain *WELL* dengan cepat menjadi elemen sentral dari ringkasan proyek. Mulai dari material dan finishing hingga tata letak dan karakteristik akustik ruangan, setiap elemen dipengaruhi oleh standar.

3. Lumen Offices, Barcelona



Gambar 4 Lumen Offices, Barcelona

Sumber: <https://edificiolumen.com/en/>

Lebih dari 8.000 m² direnovasi untuk bersinar di gedung bernuansa industri seperti sinar matahari pertama, Lumen dibangun untuk menginspirasi generasi perusahaan

baru. Tempat kerja yang siap untuk masa depan yang berlokasi di salah satu kawasan berkembang di kota ini. Temukan lantai terbuka lebar dan betapa mudahnya terhubung dengan teras luas, bandara, pelabuhan, dan kehidupan kota Mediterania yang semarak.

Tabel 7 Studi Banding

No.	Nama Bangunan	Lokasi	Kelebihan	Elemen yang diadopsi
1)	Office Google	New York City	- Desain ramah lingkungan dengan fokus pada pariwisata. - Penggunaan material daur ulang dan energi terbarukan. - Ruang terbuka dan pencahayaan alami untuk meningkatkan kesejahteraan karyawan.	- Pemanfaatan tanaman hijau dalam desain <i>interior</i> untuk menjadi hubungan yang lebih dekat dengan alam. - Penerangan alami yang melimpah untuk meningkatkan koneksi dengan lingkungan luar.
2)	Gran Turismo Berlinetta	Shanghai	- Desain kantor yang mendukung gaya hidup sehat dan keseimbangan kerja. - Fokus pada kesejahteraan karyawan dengan sertifikasi <i>WELL</i>. - Ruang terbuka dan kolaboratif untuk memfasilitasi kreativitas.	- Dinding hijau yang melimpah di bistro staf. - Zona istirahat terbuka untuk diskusi atau pekerjaan di luar meja. - Pemandangan luar ruangan dan pencahayaan alami melalui dinding kaca.
3)	Lumen Offices	Barcelona	- Desain modern dan inovatif yang memperhatikan kebutuhan karyawan. - Penggunaan teknologi canggih untuk meningkatkan efisiensi kerja. - Lingkungan kerja yang nyaman dan inspiratif.	- Integrasi elemen alam seperti tanaman dalam desain ruang kerja. - Pencahayaan alami yang optimal untuk membuat suasana yang menyegarkan.

BAB II METODE PERANCANGAN

2.1. Jenis Pembahasan

Jenis pembahasan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif yang bertujuan menggambarkan segala data baik analisis permasalahan makro dan mikro yang berhubungan dengan perancangan *co-working space* dengan pendekatan arsitektur biofilik di Makassar. Jenis pembahasan ini ditujukan memperkaya wawasan dan referensi pertimbangan mengenai *co-working space* dan arsitektur biofilik.

2.2. Waktu Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data, analisis data, hingga kesimpulan pembahasan mulai dilakukan pada bulan September 2023 – Juli 2024.

2.3. Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam perancangan ini dikumpulkan dengan menggunakan prosedur pengumpulan data sebagai berikut:

1. Survey Lapangan

Survey lapangan dilakukan dalam bentuk observasi lapangan yang dimaksudkan untuk memperoleh data primer yang menunjang pembahasan maupun kegiatan perancangan. Survey lapangan meliputi 2 (dua) aktivitas utama yaitu pengukuran langsung dan kegiatan wawancara terhadap sumber-sumber informasi yang diasumsikan dapat memberi kontribusi terhadap perumusan konsep perancangan.

2. Studi Pustaka

Studi Pustaka terbagi atas 2 (dua) data yaitu data primer dan data sekunder:

- a. Data primer merupakan data langsung yang di peroleh dilapangan meliputi, survei lapangan dan studi banding yang dilakukan untuk mendapatkan data-data terkait lokasi survei.
- b. Data sekunder merupakan data yang di peroleh melalui buku, tesis, website, artikel dan jurnal yang berkaitan, untuk mendapatkan data-data yang sesuai dengan judul perancangan.

2.4. Analisis Data

Dalam perancangan arsitektur, terdapat 2 tahapan metode analisis makro dan analisis mikro merupakan hal yang sangat penting, karena analisis dalam merumuskan konsep rancang arsitektur termasuk hal yang vital. Analisis makro yang digunakan dalam merancang *co-working space* yaitu penentuan lokasi, penentuan tapak, pengolahan tapak yang terpilih, *SWOT site*, *respon site*, dan penerapan konsep arsitektur biofilik. Analisis mikro yaitu pengguna, pola kegiatan, fungsi, pengguna ruang, besaran

hubungan ruang, pola hubungan ruang, struktur dan material, utilitas, penghawaan, pengcahayaan, gubahan bentuk bangunan, dan penataan lansekap.

2.5. Sistematika Pembahasan

Pembahasan di lakukan secara sistematis dengan tahap sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Merupakan tahap pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran pembahasan, ruang lingkup dan batasan pembahasan, metode dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Mengemukakan studi pustaka yang menguraikan secara umum teori tentang perancangan *co-working space* dengan pendekatan arsitektur biofilik di Makassar.

BAB III: METODE PERANCANGAN

Berisi penjelasan mengenai metode perancangan *co-working space* dengan pendekatan arsitektur biofilik di Makassar yang berisi jenis pembahasan, waktu pengumpulan data, pengumpulan data, analisis data, sistematika pembahasan, dan kerangka berpikir.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi sejumlah analisis yang mendukung proses perancangan arsitektural, struktural, dan utilitas bangunan yang mendukung fungsi bangunan *co-working space* sebagai tempat yang diperlukan bagi mereka yang menjalankan pekerjaan.

BAB V: KONSEP PERANCANGAN

Pada BAB ini merupakan BAB terakhir yang berisi sejumlah konsep dasar perancangan makro dan konsep dasar perancangan mikro yang bersumber dari hasil dan pembahasan untuk merancang *co-working space* dengan pendekatan arsitektur biofilik di Makassar.

2.6. Kerangka Berpikir

