

**PERANCANGAN FURNITUR *COWORKING SPACE*
DENGAN KONSEP *OPEN SPACE*
UNTUK RUANGAN KECIL**



PERANCANGAN

Oleh:

Audi Firza Mulyana

1610036027

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

**PERANCANGAN FURNITUR *COWORKING SPACE*
DENGAN KONSEP *OPEN SPACE*
UNTUK RUANGAN KECIL**



PERANCANGAN

Oleh:

Audi Firza Mulyana

1610036027

Tugas Akhir ini Diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Produk

2022

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN FURNITUR *COWORKING SPACE* DENGAN KONSEP *OPEN SPACE* UNTUK RUANGAN KECIL diajukan oleh Audi Firza Mulyana 1610036027, Program Studi S-1 Desain Produk, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90231), telah bertanggung jawab di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 25 Mei 2002 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

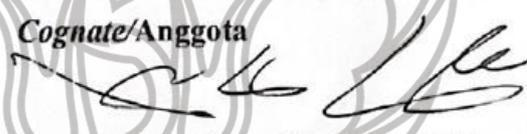
Pembimbing I/Anggota


Dr. Rahmawan Dwi Prasetya, S.Sn., M.Si.
NIP. 196905121999031001/NIDN. 002056905

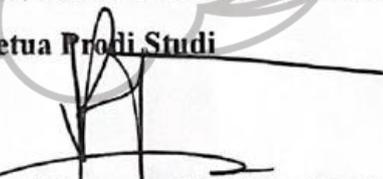
Pembimbing II/Anggota


Nor Javadi, S.Sn., M.A.
NIP. 19750805200811014/NIDN. 0005087503

Cognate/Anggota


Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP. 196505221992031003/NIDN. 0022056503

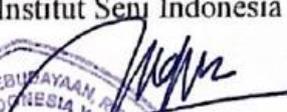
Ketua Prodi Studi


Dr. Rahmawan Dwi Prasetya, S.Sn., M.Si.
NIP. 196905121999031001/NIDN. 002056905

Ketua Jurusan


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 197703152002121005/NIDN. 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 196911081993031001/NIDN. 0008116906



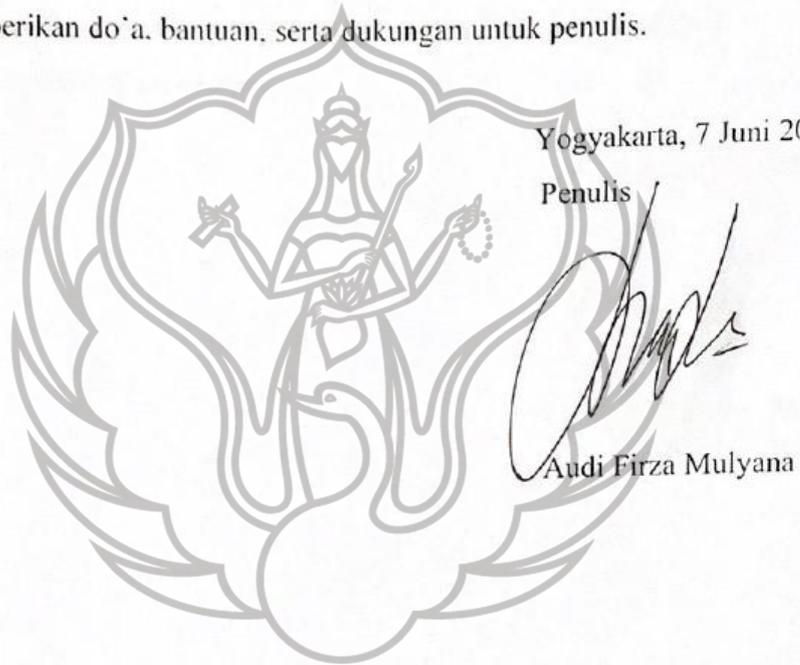
KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat serta hidayah-Nya terutama nikmat kesempatan dan kesehatan sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir perancangan yang berjudul “Perancangan Desain Furniture *Coworking Space* dengan Konsep *Open Space* untuk Ruang Kecil”. Kemudian shalawat beserta salam kita sampaikan kepada Nabi besar kita Muhammad SAW yang telah memberikan pedoman hidup yakni al-qur’an dan sunnah untuk keselamatan umat di dunia.

Laporan ini merupakan syarat wajib dan bentuk pertanggungwaban untuk menyelesaikan S1 Desain Produk di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Akhirnya penulis menyadari bahwa terdapat banyak proses yang tidak begitu mudah. Olehkarena itu, pada kesempatan ini dengan segala hormat penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memlimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan Laporan ini dengan segala kelancaran.
2. Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dan panutan terbaik dalam segala aspek kehidupan.
3. Orang Tua selaku pendukung utama penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
4. Audi Firza Mulyana yang telah berproses sehingga dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
5. Bapak Dr. Rahmawan Dwi Prasetya, S.Sn., M.Si. selaku dosen wali sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah senantiasa memberikan saran, semangat serta dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir.
6. Bapak Nor Jayadi, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran dan dukungan selama proses pengerjaan tugas akhir.
7. Seluruh staf di Program Studi Desain Produk yang telah memberikan arahan maupun dukungan kepada penulis selama proses pengerjaan tugas akhir.
8. Shabirah Qinthara yang telah memberikan semangat serta dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir.
9. Astelia Novia Titisari selaku sahabat yang telah memberikan waktu, saran, semangat serta dukungan disetiap proses dalam menyelesaikan tugas akhir.

10. Nirmalani Purnawan sahabat suka dan duka dalam proses perjuangan menyelesaikan tugas akhir.
11. Ahmad Afif Afifudin yang telah bersedia untuk menjadi narasumber wawancara.
12. Teman-teman di Program Studi Desain Produk khususnya angkatan 2016 yang telah menjadi bagian dari cerita berkesan selama masa perkuliahan.
13. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan do'a, bantuan, serta dukungan untuk penulis.



Yogyakarta, 7 Juni 2022

Penulis

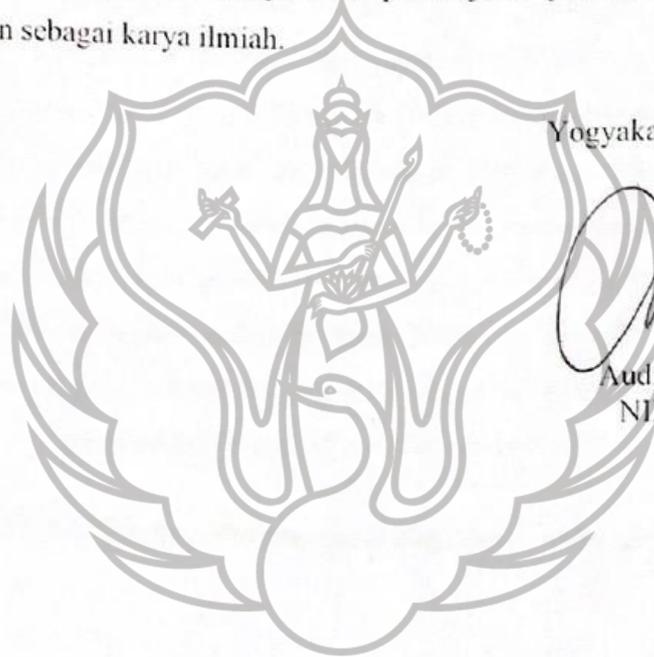
Audi Firza Mulyana

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Penulis menyatakan bahwa Tugas Akhir Perancangan dengan judul **PERANCANGAN FURNITUR *COWORKING SPACE* DENGAN KONSEP *OPEN SPACE* UNTUK RUANGAN KECIL** Adalah sebuah karya tulis ilmiah yang didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Perancangan ini adalah asli karya penulis dan dengan cara pengutipan yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku.

Dengan ini penulis menyatakan persetujuan perancangan ini untuk dipublikasikan sebagai karya ilmiah.

Yogyakarta 7 Juni 2002




Audi Firza Mulyana
NIM. 1610036017

ABSTRAK

Coworking Space merupakan tempat sarana individu atau kelompok yang memiliki latar belakang pekerjaan yang berbeda-beda di satu tempat. Di Indonesia *coworking space* sedang mengalami perkembangan, dengan salah satu buktinya adalah mulainya bermunculan *coworking space* di kota-kota besar, seperti Jakarta, Bandung, Surabaya dan Yogyakarta. Dengan meningkatnya kebutuhan maka *coworking space* sekarang sedang mengalami perkembangan. Salah satu elemen yang cukup erat dan berperan penting dalam aktivitas bekerja adalah meja dan kursi. Beragam aktivitas dan beragam latar belakang pekerjaan yang berkumpul didalam suatu ruangan yang terbatas dan menghabiskan waktu yang cukup lama, menuntut ruangan *coworking space* menjadi tempat yang serbaguna dan nyaman. Oleh karena itu dibutuhkan furniture yang dapat mencapai efektivitas dan tetap memikirkan konsep *open space* atau berbagi ruang dengan pengguna yang lain. Dengan artinya furniture ini memiliki fungsi lebih, seperti bisa digunakan secara individu atau bisa digunakan secara bersama. Sehingga furniture yang digunakan dapat mengakomodasi kebutuhan dan menyesuaikan ruang yang diharapkan menciptakan kenyamanan dalam bekerja di *coworking space*.

Kata kunci: meja kerja, kursi kerja, *coworking space*, *open space*

ABSTRACT

Coworking Space is a place where individuals or groups have different work backgrounds in one place. In Indonesia, coworking spaces are experiencing development, with one proof of which is the emergence of coworking spaces in big cities, such as Jakarta, Bandung, Surabaya and Yogyakarta. With the increasing need, coworking spaces are now experiencing development. One of the elements that are quite close and play an important role in work activities are tables and chairs. Various activities and various work backgrounds that gather in a limited space and spend quite a long time, demand that the coworking space becomes a versatile and comfortable place. Therefore, we need furniture that can achieve effectiveness and still think about the concept of open space or share space with other users. This means that this furniture has more functions, such as being able to be used individually or together. So that the furniture used can accommodate the needs and adjust the space that is expected to create comfort in working in a coworking space.

Keywords: *work desk, work chair, coworking space, open space*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan dan Manfaat	4
BAB II. TINJAUAN PERANCANGAN	
A. Tinjauan Produk	5
1. Deskripsi Produk	5
2. Definisi Produk	5
3. Gagasan Awal	5
B. Perancangan Terdahulu	6
1. Produk Eksisting	6
C. Landasan Teori	8
1. Pengertian Coworking Space	8
2. Sejarah Coworking Space	9
3. Meningkatnya Coworking Space di Indonesia	10
4. Generasi Milenial	10
5. Psikologi Kolaborasi	11
6. Meja Kerja	11
7. Kursi Kerja	12
8. Aktivitas Kerja dengan Posisi Duduk	14

9. Ergonomi	15
10. Antropometri	16
a. Antropometri Kursi Kerja	16
b. Antropometri Meja Kerja	18
11. Gaya	20
12. Tema	21
13. Material Produk	21
14. <i>System Furniture</i>	24
15. Estetika	26
16. Psikologi Warna	27
17. Finishing	28
BAB III. METODE PERANCANGAN	
A. Metode Perancangan	31
B. Tahapan Perancangan	31
C. Metode Pengumpulan Data	33
1. Data Primer	33
2. Data Sekunder	33
D. Analisis Data	34
1. Observasi	34
2. Wawancara	43
BAB IV. PROSES KREATIF	
A. Design Problem Statement	47
B. Brief Design	47
C. Image Board	49
1. <i>Mood Board</i>	49
2. <i>Lifestyle Board</i>	49
3. <i>Styling Board</i>	50
4. <i>Usage Board</i>	51
5. <i>Material Board</i>	51
D. Kajian Material dan Gaya	52
1. Material Produksi	52

2. Gaya Desain	52
E. Sketsa Desain	53
F. Desain Terpilih	57
G. Branding	63
H. Biaya Produksi	63
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	65
B. Saran Perancangan	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1 Meja Kerja merk UNO	6
Gambar 2.2.2 Meja Kerja merk FOH	7
Gambar 2.2.3 Meja Kerja merk GuanChen	7
Gambar 2.3.1 Kursi Direktur	12
Gambar 2.3.2 Kursi Staff	13
Gambar 2.3.3 Kursi Tamu	13
Gambar 2.3.4 Faktor yang Mempengaruhi Kenyamanan Menurut Pheasant dan Haslegrave	14
Gambar 2.3.5 Pekerja dengan Posisi Duduk	15
Gambar 2.3.6 Antropometri Kursi Kerja	16
Gambar 2.3.7 Tabel Data Antropometri Kursi Kerja	17
Gambar 2.3.8 Antropometri Meja Kerja	16
Gambar 2.3.9 Tabel Data Antropometri Meja Kerja	19
Gambar 2.3.10 Pipa Galvanis	12
Gambar 2.3.11 <i>Plywood</i>	22
Gambar 2.3.12 Busa Royal	23
Gambar 2.3.13 Kain Oscar	24
Gambar 2.3.14 <i>Free Standing System</i>	25
Gambar 2.3.15 <i>Knockdown System</i>	25
Gambar 2.3.16 <i>Stacking System</i>	26
Gambar 3.1.1 Diagram <i>Design Thinking process</i>	31
Gambar 3.2.1 Skema Tahap Perancangan	32
Gambar 3.4.1 Suasana Sinergi Coworking Space	35

Gambar 3.4.2 Suasana Lantai Bumi Coworking Space	37
Gambar 3.4.3 Suasana Relasi Coworking Space	39
Gambar 3.4.4 Suasana Cold n Brew Parangtritis	41
Gambar 4.3.1 Mood Board	49
Gambar 4.3.2 Lifestyle Board	50
Gambar 4.3.3 Styling Board	50
Gambar 4.3.4 Usage Board	51
Gambar 4.3.5 Material Board	51
Gambar 4.4.1 Eksplorasi Bentuk	53
Gambar 4.4.2 Desain Alternatif 1	54
Gambar 4.4.2 Desain Alternatif 2	55
Gambar 4.4.2 Desain Alternatif 3	56
Gambar 4.4.2 Foto Produk Meja dan Kursi 1	58
Gambar 4.4.2 Foto Produk Meja dan Kursi 2	58
Gambar 4.4.2 Foto Produk Kursi	59
Gambar 4.4.2 Foto Produk Meja	59
Gambar 4.4.2 Fitur Produk 1	60
Gambar 4.4.2 Gambar Kerja Meja	61
Gambar 4.4.2 Gambar Kerja Kursi	62
Gambar 4.8.1 Logo Produk	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.4.1 Data Obervasi I	36
Tabel 3.4.2 Data Observasi II	38
Tabel 3.4.3 Data Observasi III	40
Tabel 3.4.4 Data Observasi IV	42
Tabel 3.5.1 Data Wawancara I	43
Tabel 3.5.2 Data Wawancara II	45
Tabel 4.2.1 Analisis <i>Brief Design</i>	47
Tabel 4.5.1 Matriks Keputusan	57
Tabel 4.8.1 Biaya Produksi Meja	63
Tabel 4.8.2 Biaya Produks Kursi	64



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan jaman, era ekonomi digital berjalan dan berkembang baik di bidang informasi atau komunikasi. Hal ini membawa perubahan dalam berbagai sektor termasuk perusahaan dalam bekerja. Perekonomian terus bergerak dengan roda kreatif sehingga terciptanya industri kreatif berbasis teknologi informasi di Indonesia. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) pada bulan Februari 2019 sebanyak 57,27% masyarakat Indonesia saat ini bekerja pada sektor informal yang diiringi dengan naiknya jumlah wirausaha termasuk para *freelance*. Tren bekerja di sektor informal seperti wirausaha, *freelance*, dan *start up* digital turut menghadirkan berbagai peluang bisnis baru. Salah satunya kehadiran ruang kerja bersama yang hadir sebagai solusi untuk para pekerja pada sektor informal.

Kolaborasi dalam bekerja atau lebih sering disebut dengan *coworking* (*collaboration working*) merupakan fenomena yang telah muncul sebagai faktor fundamental dari budaya berbagi yang membentuk ekonomi kolaboratif. Pada tahun 2007, istilah "*coworking*" pertama kali dipandang sebagai sebuah tren pada database Google. Hingga tahun 2013, permintaan pencarian kata "*coworking*" meningkat dan unggul atas istilah pencarian lain. Seiring dengan kemajuan di bidang teknologi dan informasi serta berkembangnya *start up* lokal banyak bermunculan tempat-tempat bertemakan *coworking space* di dunia. Perkembangan startup mendorong tersedianya kebutuhan ruang kerja yang efisien, fleksibel dan murah.

Coworking space (ruang bersama) adalah sebuah tempat dimana para individu-individu yang memiliki latar belakang pekerjaan ataupun bisnis bekerja dalam sebuah tempat (Aritonang, 2020). Asal dari definisi *coworking space* itu sendiri adalah berasal dari kata '*coworking*' yang bisa diartikan bekerja sama atau berkolaborasi.

Coworking space tidak hanya untuk para *start-up founder* saja. Tetapi *coworking space* bisa & tepat juga untuk seorang yang memiliki bisnis digital secara individu hingga para *freelancer* profesional yang membutuhkan tempat untuk bekerja di luar rumah namun tidak 'serasa' kantor.

Selaras dengan perubahan lingkungan bisnis dan teknologi yang begitu cepat, organisasi juga dituntut untuk melakukan perubahan ke arah yang lebih baik. Tim manajemen perlu menyadari bahwa perkembangan bisnis terus berubah dan tidak tetap sehingga perlu adanya upaya perbaikan berkesinambungan (Tannady dan Sitorus, 2017). Dengan begitu munculnya *coworking space* memberikan tempat pelayanan bagi para pekerja untuk bekerja diluar rumah.

Coworking memiliki konsep sharing atau berbagi. Dalam satu ruangan terdapat berbagai individu, komunitas, maupun perusahaan, khususnya *start-up*. Biasanya terdapat satu ruangan terbuka untuk digunakan bersama dan ruangan kecil yang dapat disewa per individu atau per komunitas atau perusahaan. Desain atau lingkungan *coworking space* tidak seperti kantor-kantor biasa atau yang pada umumnya menjadi tempat berkumpulnya orang-orang kantor. *Coworking space* dirancang dengan konsep kerja sama, selain itu *coworking space* harus memiliki lingkungan yang kreatif dan produktif.

Saat ini sudah banyak sekali *coworking space* yang mengutamakan aspek desain interior ruangnya. Hal ini pastinya diusahakan atas pertimbangan bahwa ruang kerja seharusnya bisa memacu kreativitas dan produktivitas para pekerja di dalamnya. Bahkan, beberapa workspace mengusung tema “*green*” atau ramah lingkungan bagi *workspace*-nya.

Di Indonesia *coworking space* masih terhitung tidak banyak. Namun di kota-kota besar sudah cukup banyak, seperti Jakarta, Bandung dan Surabaya. Dengan meningkatnya kebutuhan maka *coworking space* sekarang sedang mengalami perkembangan. Namun kebanyakan belum memiliki furnitur yang belum efektif atau belum sesuai dengan kebutuhan aktivitas pengguna.

Suasana dan media kantor yang tidak nyaman dalam bekerja sangat mempengaruhi produktivitas pekerja kantor. Hal ini dapat menurunkan kinerja pekerja, sehingga mereka tidak mampu menyelesaikan pekerjaan dengan tepat waktu. Tata ruang kantor disusun berdasarkan aktivitas pekerjaan kantor sehingga perencanaan ruang kerja kantor dapat membantu para pekerja dalam meningkatkan produktivitas (Gie, 1983). Sunyoto (2012) mendefinisikan lingkungan kerja merupakan bagian komponen yang sangat penting di dalam karyawan melakukan aktivitas bekerja. Sehingga dalam sebuah kantor harus lebih selektif dalam

pemilihan media kantor yang membuat suasana lebih nyaman guna mencapai dan meningkatkan produktivitas.

Salah satu media yang berkaitan erat dengan kebutuhan individu dalam kehidupan sehari-hari adalah furnitur. Furnitur merupakan elemen interior yang cukup penting yang juga berfungsi untuk mendukung dan meringankan kegiatan yang dilakukan setiap individu yang menggunakannya. Aktivitas sehari-hari selalu didukung oleh peran penting furnitur, yang tanpa sadar meningkatkan efektivitas dari pekerjaan tersebut. Oleh karena itu, tidak cukup jika hanya memiliki satu jenis furnitur di setiap tempat tinggal yang kita huni, hal ini juga berlaku sama untuk pengguna *coworking space*.

Salah satu furnitur yang berperan penting didalam ruangan kerja adalah meja dan kursi, ini merupakan dua hal perlengkapan yang tidak bisa dipisahkan, masing-masing saling berkaitan dan berdampingan. Tanpa kursi pekerja tidak bisa mengerjakan pekerjaan di atas meja, begitupun sebaliknya. Hal yang penting diperhatikan adalah pemilihan model meja dan kursi yang didesain khusus untuk bekerja, bukan model untuk bersantai seperti meja dan kursi yang biasanya ada di rumah.

Dengan adanya perkembangan *coworking space*, maka akan banyak membutuhkan furnitur yang sesuai. Beberapa furnitur yang digunakan di *coworking space* masih berupa *custom* dan beragam. Selain itu beragam aktivitas dan beragam latar belakang pekerjaan yang berkumpul didalam suatu ruangan yang terbatas, menuntut ruangan *coworking space* menjadi tempat yang serbaguna. Sehingga membuat pengguna harus lebih selektif dalam menggunakan meja dan kursi untuk bekerja, guna menunjang kebutuhan disetiap individu didalamnya. Oleh karena itu dibutuhkan furnitur yang dapat mencapai efektivitas dan tetap memikirkan konsep *open space* atau berbagi ruang dengan pengguna yang lain. Dengan artinya furnitur ini memiliki fitur lebih, seperti bisa digunakan secara individu atau bisa digunakan secara bersama. Sehingga furnitur yang digunakan dapat mengakomodasi kebutuhan dan menyesuaikan ruang yang diharapkan menciptakan kenyamanan dalam bekerja di *coworking space*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, berikut masalah perancangan yang sudah dirumuskan:

Bagaimana desain furnitur *coworking space* dengan konsep *open space* untuk ruangan dengan kapasitas terbatas, dengan desain yang mengedepankan fungsi dan ergonomis?

C. Batasan Masalah

Adapun dari beberapa permasalahan yang sudah disebutkan, Batasan dalam perancangan ini, antara lain:

1. Kebutuhan aktivitas berdasarkan target pengguna *coworking space* pada umumnya dengan usia antara 20-30 tahun.
2. Objek yang didesain berupa set untuk kebutuhan aktivitas bekerja, yakni meja dan kursi.
3. Desain meja dan kursi untuk ruangan terbatas.

D. Tujuan dan Manfaat.

Tujuan kegiatan perancangan Tugas Akhir ini ialah:

Mendapatkan desain furnitur *coworking space* dengan konsep *open space* untuk ruangan dengan kapasitas terbatas, dengan desain yang memiliki fitur lebih dan ergonomis.

Adapun Manfaat dari perancangan ini:

1. Bagi Bisnis *Coworking Space*
 - a. Menyediakan furnitur yang memiliki fitur lebih dan ergonomis serta memiliki konfigurasi guna mendukung kebutuhan aktivitas dan produktifitas pengguna dalam kegiatan bekerja baik secara individu maupun bekerjasama.
2. Bagi Pengguna *Coworking Space*
 - a. Meningkatkan tampilan menjadi lebih menarik dan terorganisir membuat kenyamanan dalam aktivitas bekerja,
 - b. Memudahkan pengguna untuk berinteraksi.
3. Bagi Produsen Furnitur
 - a. Menciptakan model produksi alternatif desain furnitur untuk pengguna *Coworking Space*