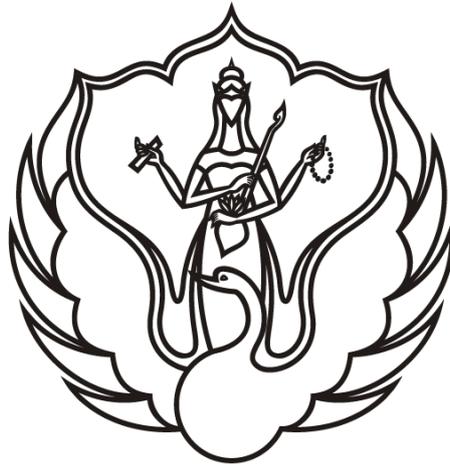


**PERANCANGAN INTERIOR CO-WORKING DAN
CO-LIVING COHIVE BANDUNG**



PERANCANGAN

Oleh :

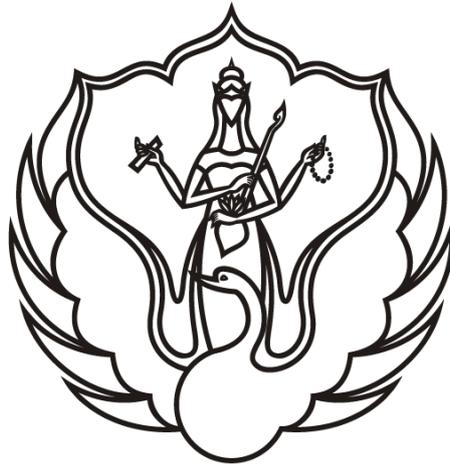
Erminus Putra Adi Wicaksana

NIM 1812155023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN INTERIOR CO-WORKING DAN
CO-LIVING COHIVE BANDUNG**



PERANCANGAN

Oleh :

Erminus Putra Adi Wicaksana

NIM 1812155023

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 Interior

2023

ABSTRAK

Kota Bandung merupakan salah satu kota besar yang menjadi tempat bekerja dan bersekolah, dengan salah satu bidang yaitu industri kreatif terkenal yang banyak berkembang terutama dalam kalangan milenial. Perkembangan industri kreatif masa kini banyak menuju digitalisasi. Namun, di masa 2020 mulai muncul pandemi global yaitu covid-19 yang mengguncang laju perkembangan global. Hal ini membawa dampak bagi manusia seperti, para pekerja terutama bidang industri kreatif yang terdampak perkembangannya. Stress kerja yang muncul tentunya membawa dampak negatif bagi mereka maupun laju ekonomi global. Proyek ini pada mula nya muncul untuk mengakomodasi pekerja urban dari stres kerja. Perancangan arsitektural di ciptakan merespon permasalahan ini. Berdasarkan riest Pustaka, penulis menemukan fenomena bahwa stress kerja didominasi generasi milenial dan generasi z masa covid hingga sekarang. Penulis sebagai desainer terdorong untuk merespon peristiwa ini dengan merancang co-working dan co-living space sebagai ruang baru juga meningkatkan kesadaran pengetahuan model kerja baru (*co-working*) untuk mengurangi dampak negatif fenomena stress kerja bagi pekerja khususnya generasi milenial dan z. Tujuan perancangan desain *co-working* dan *co-living* ini adalah untuk mengakomodasi / menyokong kota Bandung sebagai tempat yang cocok untuk para pekerja atau pelaku kreatif digital dan menciptakan ruang hunian yang dapat mengobati (healing) pekerja urban. Konsep biofilik menjadi kunci penyelesaian yang diambil desainer (penulis) karena memiliki kaitan yang dekat dengan stress kerja, dengan membangun interaksi yang dekat antara unsur alam dalam ruang lingkup sekitar manusia. Konsep interaksi langsung maupun tak langsung dalam biofilik diterapkan dalam desain tata ruang, material, serta warna ruang sehingga pada akhirnya perancangan ini bisa menjadi salah satu konsep pendekatan mengurangi stress kerja.

Kata kunci : Stress kerja, Biofilik, Kesehatan mental, *co-working*, *co-living*

ABSTRACT

Bandung is one of the big cities where peoples to work and go to school, with one of its fields, namely the well-known creative industry which is developing a lot, especially among millennials. The development of today's creative industries is mostly towards digitization. However, in 2020 a global pandemic, namely Covid-19, began to emerge which shook the pace of global development. This has an impact on humans, such as workers, especially in the creative industry sector which is affected by its development. The work stress that arises certainly has a negative impact on them and the pace of the global economy. This project originally

appeared to accommodate urban workers from work stress. Architectural design was created to respond to this problem. Based on the Pustaka research, the authors found the phenomenon that work stress is dominated by the millennial generation and generation Z during the Covid period until now. The author as a designer is encouraged to respond to this event by designing co-working and co-living spaces as new spaces as well as increasing awareness of new work models (co-working) to reduce the negative impact of the phenomenon of work stress on workers, especially the millennial and Z generations. The purpose of designing co-working and co-living designs is to accommodate/support the city of Bandung as a suitable place for digital creative workers or actors and create residential spaces that can treat (healing) urban workers. The biophilic concept is the key to the solution taken by the designer (writer) because it has a close relationship with work stress, by building close interactions between natural elements within the scope around humans. The concept of direct and indirect interaction in biophilic is applied in spatial design, materials, and color of space so that in the end this design can become one of the approaches to reducing work stress.

Keywords: *Work stress, Biophilic, Mental health, co-working, co-living*



LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR CO-WORKING DAN CO-LIVING COHIVE BANDUNG diajukan oleh Erminus Putra Adi., NIM 1812155023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir Desain pada tanggal 18 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Martino Dwi Nugroho, M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Pembimbing II



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001 / NIDN. 0029017304

Cognate / Anggota



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP. 19620528 199403 1 002 / NIDN. 0028056202

Ketua Program Studi
Desain Interior



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001 / NIDN. 0029017304

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Himpul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN. 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

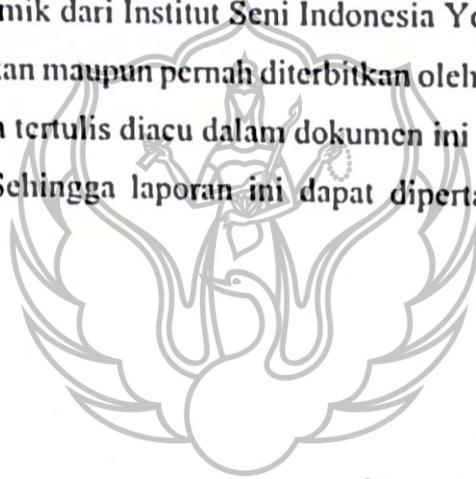
Nama : Erminus Putra Adi Wicaksana

NIM : 1812155023

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta tidak terdapat karya yang pernah diajukan maupun pernah diterbitkan oleh orang ataupun lembaga lain. Kecuali yang secara tertulis diacu dalam dokumen ini sebagaimana tercantum dalam daftar Pustaka. Sehingga laporan ini dapat dipertanggung jawabkan dan benar karya sendiri.



Yogyakarta, 13 Desember 2022



Erminus Putra Adi W.

1812155023

KATA PENGANTAR

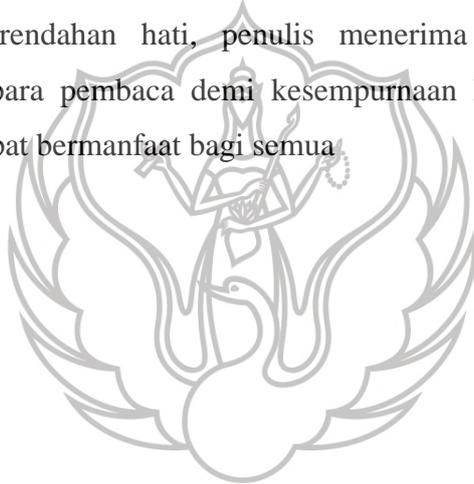
Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas Berkat Rahmat, dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan dapat menyusun Laporan Tugas Akhir, Program Studi Desain, Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan judul “Perancangan Interior *Co-working* dan *Co-living* Cohive Bandung” telah diselesaikan dengan baik. Untuk memenuhi persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) Program Studi Desain, Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta penulis menyusun laporan. Penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan pembuatan laporan ini tidak mudah dan masih jauh dari sempurna, sehingga kedepan penulis mengharapkan timbal balik guna memberikan masukan yang membangun mengenai Tugas Akhir ini.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam persiapan dan pelaksanaan Kerja Profesi, dari awal hingga laporan ini selesai, yaitu :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat, Anugrah yang berlimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir dengan baik.
2. Orang tua, Kakak, Saudara – saudara dalam keluarga besar yang telah membantu memberikan doa serta dukungan yang sangat berarti untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
3. Dosen pengelola Tugas Akhir 2022 – 2023, Bapak Setya Budi Astanto, S.S., M.Ds. dan Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, M.A selaku dosen pembimbing I dan Bapak Setya Budi Astanto, S.S., M.Ds. selaku dosen pembimbing II atas bimbingan, arahan, serta masukan selama proses Tugas Akhir sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan ini.

5. Untuk teman – teman sepembimbingan, Adhika Atin, teman seperjuangan semester lalu dan sekarang yakni, Karima dan Katon, Emil, Triska
6. Untuk Panji, Ghita dan teman – teman lain seangkatan yang berjuang dalam Tugas Akhir di semester ini
7. Untuk semua teman – teman seangkatan POROS 18
8. Teman – teman dan kerabat yang tidak mampu disebutkan satu persatu
9. Untuk semua pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam dukungan menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan laporan ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan laporan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua



Yogyakarta, 13 Desember 2022

Hormat saya,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Erminus', is placed above the printed name.

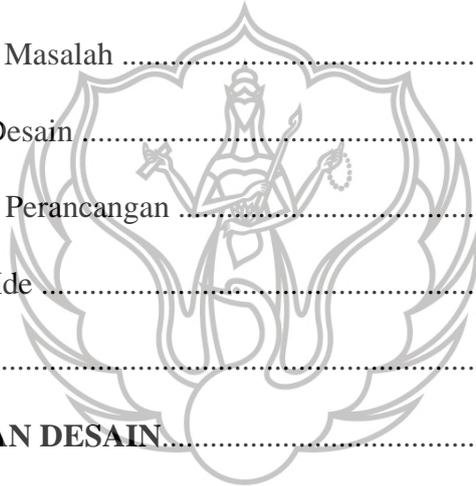
Erminus Putra Adi Wicaksana

1812155023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
LEMBAR PENGESAHAN	III
PERNYATAAN KEASLIAN	IV
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR TABEL	XI
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses dan Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Penjelasan Desain	4
3. Metode Desain	6
a. Pengumpulan Data	6
b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain	6
BAB II	7
PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek Desain	7

2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori khusus.....	8
B. Program Desain	17
1. Tujuan Desain	17
2. Sasaran Desain	18
3. Data	18
C. Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria	48
BAB III.....	51
PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN.....	51
A. Pernyataan Masalah	51
B. Ide Solusi Desain	51
1. Konsep Perancangan	52
2. Sketsa Ide	54
BAB IV.....	59
PENGEMBANGAN DESAIN.....	59
A. Alternatif Desain	59
1. Elemen Estetika Ruang.....	59
2. Penataan Ruang.....	67
3. Elemen Pembentuk Ruang	74
4. Elemen Pengisi Ruang	80
5. Tata Kondisional Ruang	86
B. Evaluasi Pemilihan Desain	101



C. Hasil Desain	101
1. Rendering Perspektif.....	101
BAB V.....	104
PENUTUP.....	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN.....	112



DAFTAR GAMBAR

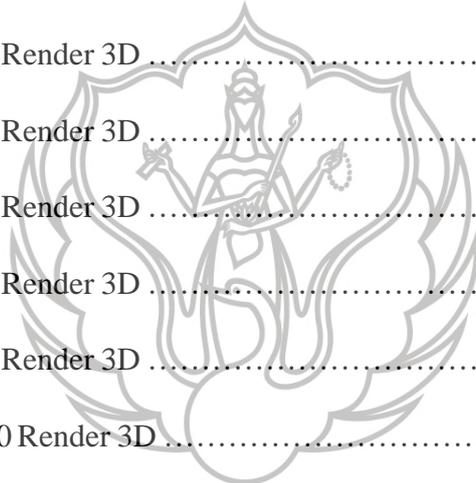
Gambar 1.0 Skema Metode Desain <i>Double Diamond</i> <i>Thinking Process</i>	3
Gambar 1.1 Logo CoHive	19
Gambar 1.2 Grafik Persebaran daerah tempat Co-Hive di Indonesia	20
Gambar 1.3 Denah Lokasi Proyek	20
Gambar 1.4 Fasad Banngunan Co-living CoHive Bandung	21
Gambar 1.5 Inner Court Co-living CoHive Bandung	22
Gambar 1.6 Interior Private Co-working Co-living CoHive Bandung	22
Gambar 1.7 Bedroom Co-living CoHive Bandung	23
Gambar 1.8 Co-Working CoHive	23
Gambar 1.9 Communal Gathering Space CoHive	24
Gambar 2.0 Co-Working Space CoHive	24
Gambar 2.1.0 Denah Interior dan Lanskap bangunan	24
Gambar 2.1.1 Potongan Denah Apartemen Co-Living Co-Hive	25
Gambar 2.2 Potongan Denah Apartemen Co-Living Co-Hive	26
Gambar 2.3 Proses desain zoning, fungsional bangunan dan ruang	28
Gambar 2.4 Second Floor Plan Co-living	30
Gambar 2.5 Third Floor Plan Co-Living	30
Gambar 2.6 Skema Distribusi Utama Ruang Co-working	31

Gambar 2.7 Deskripsi Distribusi Utama Ruang Co-working.....	32
Gambar 2.8 Struktur Distribusi Utama Ruang Co-working	32
Gambar 2.9 Komposisi Kombinasi Jenis Ruang Co-working	33
Gambar 3.0 Pola Sirkulasi Ruang Co-working	33
Gambar 3.1 Bentuk Sirkulasi Ruang Co-working	34
Gambar 3.2 Pola Sirkulasi Ruang Co-working	34
Gambar 3.3 Standar Meja Kerja Co-working	35
Gambar 3.4 Variasi Pola Layout Workspace Co-working	35
Gambar 3.5 Variasi Rencana Layout Workspace Co-working	36
Gambar 3.6 Variasi Rencana Layout Workspace Co-working	36
Gambar 3.7 Variasi Pola Layout Workspace Co-working	37
Gambar 3.8 Variasi Pola Layout Workspace Co-working	37
Gambar 3.9 Deskripsi Support Space Co-working	38
Gambar 4.0 Deskripsi Tentang Resepsionis Co-working	38
Gambar 4.1 Deskripsi Tentang Resepsionis Co-working	39
Gambar 4.2 Zona Planning Resepsionis Co-working	39
Gambar 4.3 Susunan Layout Ruang Konferensi Co-working	40
Gambar 4.4.0 Susunan Layout Ruang Konferensi Co-working	40
Gambar 4.4.1 Pengukuran Jarak Furniture Ruang Meeting Co-working.....	41
Gambar 4.5 Akses Sirkulasi Ruang Gerak Difabel,	41

Gambar 4.6 Akses Sirkulasi Ruang Gerak Difabel	42
Gambar 4.7 Akses Sirkulasi Ruang Gerak Difabel	42
Gambar 4.8 Layout Kantor dan Kolaborasi	43
Gambar 4.9 Layout Plan Kantor dan Kolaborasi	44
Gambar 5.0 Dimensi Meja Kerja Adjustable	45
Gambar 5.1 Antropometri Akses dan Penyimpanan Berkas	45
Gambar 5.2 Referensi Dimensi Meja Resepsionis	46
Gambar 5.3 Peta Konsep Desain	53
Gambar 5.4 Sketsa Konsep Ide Desain	54
Gambar 5.5 Sketsa Konsep Ide Desain	55
Gambar 5.6 Ilustrasi Biomimikri cahaya dan hutan	55
Gambar 5.7 Mooboard Ruang Lobi,	59
Gambar 5.8 Mooboard Ruang Lobi Utama	60
Gambar 5.9 Mooboard Ruang Co-working	60
Gambar 6.0 Mooboard Ruang Co-Office atau Private Co-Working	61
Gambar 6.1 Mooboard Ruang Event	61
Gambar 6.2 Sketsa Ide Bentuk Konsep	63
Gambar 6.3 Sketsa Ide Bentuk Konsep	63
Gambar 6.4 Skema Warna Desain	64
Gambar 6.5 Referensi Skema Bahan Desain	65
Gambar 6.6 Desain Mural Dinding	65

Gambar 6.7 Ide Desain Custom Ceiling	66
Gambar 6.8 Ide Desain Custom Ceiling Panel	66
Gambar 6.9 Bubble Diagram	68
Gambar 7.0 Zoning and Circulation	69
Gambar 7.1 Zoning and Circulation	70
Gambar 7.2 Zoning and Circulation	71
Gambar 7.3 Layout Lantai Dasar	72
Gambar 7.4 Layout Innercourt	72
Gambar 7.5 Layout Lantai Tingkat 1.....	73
Gambar 7.6 Layout Lantai Tingkat 2.....	73
Gambar 7.7 Rencana Lantai Tingkat Dasar	74
Gambar 7.8 Rencana Lantai Tingkat Dasar	74
Gambar 7.9 Rencana Lantai Tingkat 1.....	75
Gambar 8.0 Rencana Lantai Tingkat 1.....	75
Gambar 8.1 Rencana Lantai Tingkat 2.....	76
Gambar 8.2 Rencana Lantai Tingkat 2.....	76
Gambar 8.3 Rencana Plafon Tingkat Dasar	77
Gambar 8.4 Rencana Plafon Tingkat 1	77
Gambar 8.5 Rencana Plafon Tingkat 2.....	78
Gambar 8.6 Ide Motif Mural	78
Gambar 8.7 Ide Motif Mural	79

Gambar 8.8 Ide Motif Mural	79
Gambar 8.9 Furnitur Kustom	82
Gambar 9.0 Furnitur Kustom	83
Gambar 9.1 Furnitur Kustom	83
Gambar 9.2 Render 3D	101
Gambar 9.3.0 Render 3D	102
Gambar 9.3.1 Render 3D	103
Gambar 9.4 Render 3D	103
Gambar 9.5 Render 3D	104
Gambar 9.6 Render 3D	104
Gambar 9.7 Render 3D	105
Gambar 9.8 Render 3D	105
Gambar 9.9 Render 3D	106
Gambar 10.0 Render 3D	106
Gambar 10.1 Render 3D	107
Gambar 10.2 Render 3D	107



DAFTAR TABEL

Tabel 1.0 Nama Ruangan dan Luasannya (Lantai dasar)	26
Tabel 1.1 Nama Ruangan dan Luasannya (Lantai 1)	27
Tabel 1.2 Nama Ruangan dan Luasannya (Lantai 2)	27
Tabel 1.3 Daftar Kebutuhan Ruang	48
Tabel 1.4 Daftar Kebutuhan Ruang	49
Tabel 1.5 Daftar Kebutuhan Ruang	50
Tabel 1.6 Daftar Identifikasi dan Permasalahan Ruang	56
Tabel 1.7 Daftar Identifikasi dan Permasalahan Ruang	57
Tabel 1.8 Daftar Identifikasi dan Permasalahan Ruang	58
Tabel 1.9 Daftar Kedekatan Antar Ruang	67
Tabel 2.0 Daftar Kedekatan Antar Ruang	67
Tabel 2.1 Daftar Kedekatan Antar Ruang	67
Tabel 2.2 Daftar Furmitur Fabrikasi	80
Tabel 2.3 Daftar Furmitur Fabrikasi	82
Tabel 2.4 Daftar Alat Elektronik	84
Tabel 2.5 Daftar Alat Elektrikal	85
Tabel 2.6 Daftar Elektrikal Lampu	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bandung merupakan kota metropolitan terbesar yang ada di Provinsi Jawa Barat. Kota Bandung dikenal oleh banyak orang dengan berbagai sisi indah yang diketahui seperti pariwisata, pendidikan dan arsitektural. Salah satu yang menonjol adalah pada dunia pendidikan dan arsitektur, dimana terdapat instansi - instansi atau lembaga yang melahirkan kaum berpendidikan yang unggul dan arsitek yang sukses dan cerdas. Bandung menjadi salah satu tempat pilihan yang disukai para generasi muda untuk mengenyam pendidikan dan bekerja selain kota Jakarta dan Yogyakarta.

Ketika pandemi covid 19 dimulai, muncul banyak masalah / hambatan secara global. Salah satunya kegiatan aktivitas yang dilakukan dengan tatap muka, dimana ini banyak menghambat hampir semua sektor. Aktivitas pekerjaan dan pendidikan juga terdampak, kaum muda produktif mengalami masalah. Ternyata masalah ini memiliki dampak psikologi, yakni stres dalam melakukan produktifitas termasuk di kota Bandung ini. Semua ini membuat aktivitas produktif yang dilakukan secara kontak langsung menjadi berhenti dan beralih menjadi WFH (*Work From Home*), dimana semua aktivitas baik belajar maupun bekerja dilakukan dari rumah dan secara daring.

Dalam hal masih berhubungan, terdapat studi yang mengatakan bahwa generasi milenial rentang usia 18 sampai 38 tahun sebanyak 28% cenderung mengalami stress dalam bekerja dibandingkan rekan lainnya. Beberapa kaum milenial lainnya menyebutkan stress membuat produktivitas menurun. seorang juru bicara MHF (*Mental Health Foundation*) Richard Grange mengatakan bahwa millennial mengalami stress bekerja karena memiliki beban kerja lebih tinggi, upah yang rendah

dan kontrak kerja tidak aman. Tekanan kerja lebih tinggi dibanding generasi sebelumnya (www.cnnindonesia.com, 2018). Adanya pandemi covid menambah masalah ini menjadi lebih besar. Walaupun dengan bekerja dari rumah bisa mengatur ruang kerja dan waktu kerja dengan lebih leluasa, beberapa orang generasi milenial masih kurang cocok dengan bekerja dari rumah. kebutuhan masyarakat terhadap pemerintah tentang aturan protokol bekerja dari rumah masih terus diikuti, karena tidak semua pihak dapat mampu menyelesaikan seluruh / banyak nya pekerjaan dengan efektif dari rumah / tempat tinggal.

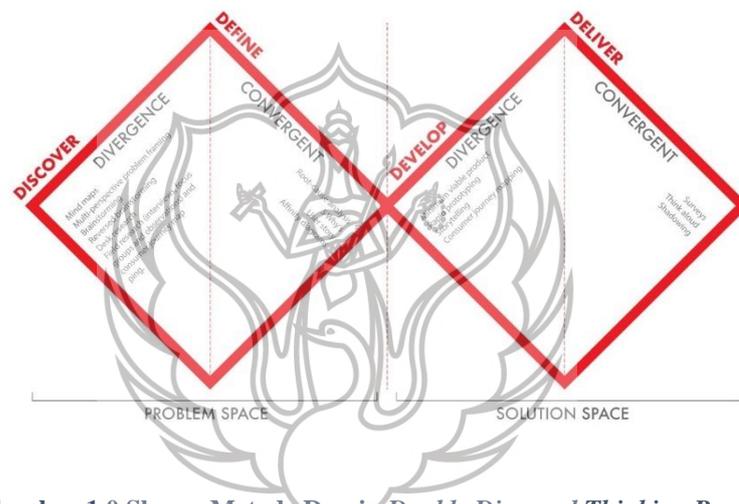
Waktu demi waktu, dalam situasi pandemi yang terus berlangsung, perubahan kehidupan memberikan muncullah sistem kerja *hybrid*. Sistem ini mulai banyak digunakan berbagai perusahaan untuk memberikan hasil yang lebih baik terhadap kinerja pekerja perusahaan. Sistem kerja ini sudah ada sebelumnya namun baru mulai bermunculan setelah berlangsungnya pandemi covid-19.

Dari fenomena – fenomena diatas, tercetuslah ide untuk mengembangkan dan merancang ruang dalam sebuah hunian dengan konsep *co-living* dengan akomodasi ruang kerja *co-working* yang ditujukan bagi pekerja kaum muda yang ingin melakukan pekerjaan bersama komunitas dan menemukan relasi baru untuk bekerja sama bertukar ide serta berinovasi melalui adanya fasilitas tersebut, meningkatkan kebersamaan dan saling merangkul satu sama lain, proyek ini difokuskan pada ruang kerja *co-working* dan ruang komunal para anggota yang tinggal dalam apartemen. Perancangan desain ini dibuat dengan pendekatan biofilik. Ini diwujudkan melalui adanya keseimbangan antara keterlibatan alam dalam aktivitas manusia di dalamnya demi kesehatan ditengah masa pandemi. Ada nya ide perancangan ini bisa menjadi salah satu respon mewujudkan wadah untuk bekerja bersama dengan berbagai komunitas maupun perusahaan yang menjadi ketersediaan pilihan bagi pekerja dalam bekerja dalam sistem *hybrid working* yang ada di masa kini.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses desain

Proses desain adalah sebuah tahapan dalam perancangan desain yang terdiri dari urutan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Proses desain memiliki urutan tahap ini memiliki perumusan yang bermacam – macam. Dalam perancangan desain ini yaitu perancangan interior ruang *Co-working* dan *Co-living* Cohive akan menggunakan teori proses desain yang telah ada sebelumnya, yaitu menggunakan teori proses desain *Double Diamond* dari *Design Council* tahun 2005. Berikut ini adalah diagram / infografik desain *Double Diamond*:



Gambar 1.0 Skema Metode Desain *Double Diamond Thinking Process*, 2017
(Sumber : *The Double Diamond Design Thinking Process and How to Use it*, Designorate)

Tahap desain :

a. Discover (menemukan)

Pada tahap ini desainer akan membuka seluas luas nya pikiran dan pandangan suatu fenomena permasalahan dari berbagai sudut pandang. Semua fenomena yang terjadi bisa ditangkap sebagai hasil riset yang merupakan data. Bisa dilakukan secara langsung dilapangan, melihat dan menghadapi situasi langsung pada fenomena yang diamati, maupun melalui riset Pustaka. Data hasil riset menjadi petunjuk - petunjuk kemudian dapat di rangkai Pada

fase ini semua dilakukan untuk menemukan masalah yang dibutuhkan pengguna

b. Define (menetapkan)

Pada fase ini desainer akan mulai mencoba mengerti bagaimana kebutuhan pengguna dan masalah dapat terpecahkan sejalan. Kemudian hasilnya akan menjadi sebuah pernyataan permasalahan desain yang jelas berdasarkan petunjuk yang di dapatkan.

c. Develop (mengolah / mengembangkan)

Fase dimana designer akan memunculkan ide – ide / multipotensi sebagai langkah awal pilihan penyelesaian masalah. Kemudian ide – ide tersebut dikembangkan menjadi lebih nyata.

d. Deliver (menyampaikan)

Fase terakhir ide – ide yang telah dikembangkan dipilih secara tepat dan berguna untuk siap di terapkan sebagai penyelesaian masalah. (Jonathan Ball, 2004)

2. Penjelasan desain

a. Discover

Dalam menemukan suatu permasalahan bisa di capai melalui berbagai macam cara, melalui peristiwa yang diteliti secara langsung dialami dilapangan maupun peristiwa yang di teliti melalui riset Pustaka seperti jurnal penelitian, skripsi, seperti laporan penelitian. Sebagai desainer, mencapai bagian tersebut membutuhkan pendalaman sebagai pengguna yang ada di dalam suatu peristiwa yang di amati secara fokus. Dalam perancangan ini konsep co -living ini merupakan konsep yang menarik dan memiliki

potensi yang positif dalam hidup berdampingan dengan orang lain. Konsep perancangan ini memang berangkat dari fenomena pada kondisi wilayah yang cukup padat (lalu lintas dan aktivitas outdoor) sebagai area dimana orang – orang bekerja terdapat potensi pada pekerja urban terkena stress akibat kesulitan dalam rutinitas yang sama sehari – hari serta efek bekerja dari rumah yang juga menimbulkan dampak stress. Bandung merupakan salah satu kota yang memiliki penduduk usia muda produktif antara usia 20 – 29 (generasi y dan z) (Badan Pusat Statistik Kota Bandung , 2022). Fenomena 2 dari hal antara stress pekerja dan generasi muda produktif, akan ada hubungan berkaitan, dimana generasi muda yang produktif mengalami stres di waktu kondisi tertentu sehingga menyebabkan daya produktivitas menjadi kurang maksimal.

b. Define

Dari fenomena pada tingkat stress pekerja urban dan produktivitas di penduduk kota Bandung yang dominan usia generasi milenial menjadi 2 petunjuk yang diarahkan kedalam permasalahan yang dibutuhkan solusinya untuk pengguna yang bermanfaat mengangkat tingkat produktivitas dan kreativitas lewat ada nya perancangan penginapan berbasis konsep *Co living*.

c. Develop

Setelah mendapat kan dan menetapkan inti permasalahan kemudian akan dikembangkan sebuah ide ide alternatif seputar layout beserta elemen interior yang dimulai dari konsep sirkulasi, serta hubungan antar ruang, kemudian setelah itu diseleksi sampai pada tahap ide sketsa ruang dan furniture.

d. Deliver

Setelah itu hasil desain sudah ditetapkan di terapkan dalam 3d render dan gambar konstruksi untuk menjawab permasalahan

3. Metode Desain

Metode desain yang diterapkan pada tahap proses desain meliputi 3 bagian utama yakni pengumpulan data serta perumusan masalah, kemudian pencarian ide serta pengembangan desain dan evaluasi pemilihan desain. Tiga bagian tersebut akan dijelaskan oleh desainer sebagai gambaran atau petunjuk metode yang akan diterapkan desainer.

a. Pengumpulan data dan perumusan masalah

Pengumpulan data memiliki metode yang sangat bermacam – macam untuk mendapatkan data dari objek yang diteliti. Salah satu metode yang dipilih adalah pengumpulan dokumen dan penelusuran literasi digital tentang subjek teliti serta mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang berkaitan dengan subjek teliti. Kemudian metode kedua yaitu menggunakan SWOT, subjek akan di analisis secara kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan sehingga didapatkan suatu petunjuk yang mengarah pada permasalahan inti dengan jelas.

b. Pencarian ide dan pengembangan desain

Pada bagian ini pencarian ide dilakukan dengan brainstorming konsep yang mengambil beberapa kata kunci yang berhubungan dengan inti pernyataan permasalahan. Selanjutnya masuk pada tahap ideasi layout perancangan dengan berbagai alternatif yang dibuat serta siklus dan hubungan antar ruang, prototyping melalui sketsa maupun 3d modelling.

c. Evaluasi pemilihan desain

Di bagian ini desain telah dikembangkan, masuk pada tahap membuat pilihan dari hasil *prototyping* desain yang sesuai untuk diterapkan pada proses desain selanjutnya.