

**JURNAL PERANCANGAN INTERIOR  
COWORKING SPACE – JAKARTA**



Disusun Oleh

Muhammad Andyansah Aziz  
NIM 1211862023

Prodi Desain Interior  
Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

2017

## PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE - JAKARTA

Muhammad Andyansah Aziz<sup>1</sup>

Abstrak

*Coworking* merupakan sebuah ruang kerja bagi para *startup company*, baik *freelance* maupun *professional*. *Coworking* ini mengusung konsep bekerja dimana saja dalam rangka membebaskan para member untuk bekerja sesuai dengan keinginan dan kenyamanan masing masing. Perancangan ini bertujuan untuk mewadahi dan memfasilitasi para *startups* untuk bekerja secara kolaboratif dengan sesama member, memperluas koneksi, dan berbagi ide serta pengalaman. Karya desain ini menggunakan metode perancangan proses desain yang terdiri dari analisa dan sintesa yang mengumpulkan keseluruhan data-data lalu mengolahnya menjadi alternatif desain yang dapat memberikan hasil solusi optimal. Penerapan gaya *modern* dan prinsip desain *Simplicity* oleh Kenya Hara dan elemen-elemen interior pendukung lainnya diharapkan dapat mengoptimalkan aktivitas dan pergerakan dalam sebuah *coworking*.

**Kata Kunci : interior, coworking.**

Abstract

*Coworking space is a working space for startups company, either freelance or professionals. The concept of this Coworking is "working everywhere" in order to makes startups who work here feel free to work based on need and comfort each person. Purpose of the design is to provide startups to work collaboratively among the other members, connections, friends, sharing ideas and also experiences. This design uses the method of designing the design process consists of analysis and synthesis of the total of all the data and then process them into a design alternative that can provide the optimal solution results. Application of modern style and simplicity design method by Kenya Hara and elements supporting the interior is expected to optimize the activity and movement in an coworking.*

**Keywords : interior, coworking.**

---

<sup>1</sup> Korespondensi penulis dialamatkan ke  
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,  
Telp/Fax: +62274417219 HP: +6281806150188  
Email : andynsh.aziz@gmail.com

## I. Pendahuluan

Di zaman yang modern ini, banyak bermunculan perusahaan perusahaan independen yang menyediakan tenaga jasa. Khususnya bagi para penyedia jasa yang bergerak di bidang desain, teknologi dan informasi, maupun kreatif yang sedang marak di kota kota besar Indonesia. Pekerjaan yang bersifat proyek maupun tender memungkinkan mereka bekerja di manapun, karena mereka yang mengatur sendiri jam kerjanya. Mereka dapat bekerja di rumah, kafe, restaurant, perpustakaan, lobi hotel, kolam renang, taman maupun ruang spasial lainnya.

Bekerja di rumah maupun tempat publik seperti kafe, memang terdengar menyenangkan. Namun mereka mulai menemukan masalah masalah di tempat mereka bekerja, misalnya bagi mereka yang bekerja di rumah, mereka merasa terisolasi karena kehidupannya hanya berada di dalam rumah dan tidak adanya garis batas antara kehidupan sehari harinya dan dunia pekerjaan. Faktor lainnya adalah jika mereka bekerja di tempat publik seperti kafe dan restoran, mereka akan mudah terdistraksi dengan gangguan gangguan disekitar seperti orang yang berlalu lalang dan kebisingan yang membuat konsentrasi mengurang. Hal hal ini yang mendorong para pekerja tersebut untuk menemukan sebuah ruang yang dapat menampung mereka bekerja secara kondusif, maka terlahirlah konsep *coworking space*.

*Coworking space* sendiri adalah sebuah ruang spasial yang menampung bagi para pekerja independen maupun tim seperti professional ataupun *freelance* untuk bekerja pada sebuah ruang yang kondusif. Dan biasanya *coworking space* ini di minati oleh para *startup* atau orang yang baru memulai perusahaannya. Hal yang menarik pada *coworking space* adalah suasana kerja kondusif yang dapat menjaga konsentrasi dalam bekerja, tingkat distraksi yang minim, serta desain ruang sesuai dengan tren masa kini yang membuat para pekerja menjadi terinspirasi dan membangun *mood* untuk dan harga sewa ruangan yang relatif lebih murah di lokasi yang strategis dibandingkan dengan kantor konvensional atau ruko, serta kontrak sewa yang fleksibel. Hal lain yang membuat menarik pada *coworking space* yaitu hubungan sosial yang terbangun antara para member. Karena mereka dapat berinteraksi dengan pekerja lainnya dan secara tidak langsung mereka telah membangun sebuah komunitas dalam *coworking space*. Mereka dapat berbagi informasi, berkonsultasi, mengadakan suatu kerja sama, atau sekedar menambah teman.

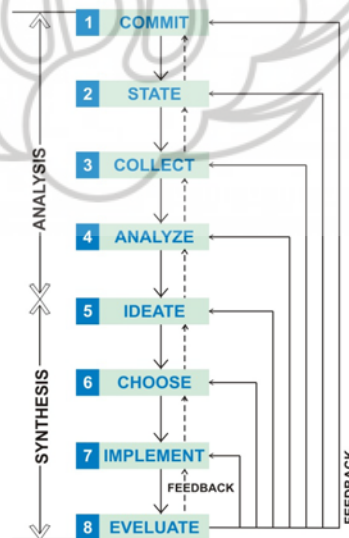
Perancangan terfokus pada ruang ruang publik dan privat pada *coworking*, yang mmeliputi lantai 1 hingga lantai 3 dengan pertimbangan keluasan lantai serta kompleksivitas permasalahan yang terjadi.

Terdapat permasalahan pada konsep *coworking* sebelumnya yang diketahui berdasarkan studi preseden yang dilakukan oleh perancang. *Coworking* membutuhkan sebuah ruang dengan suasana kerja yang kolaboratif dan membagi intensitas sosial sesuai kebutuhan.

## II. Metode Perancangan

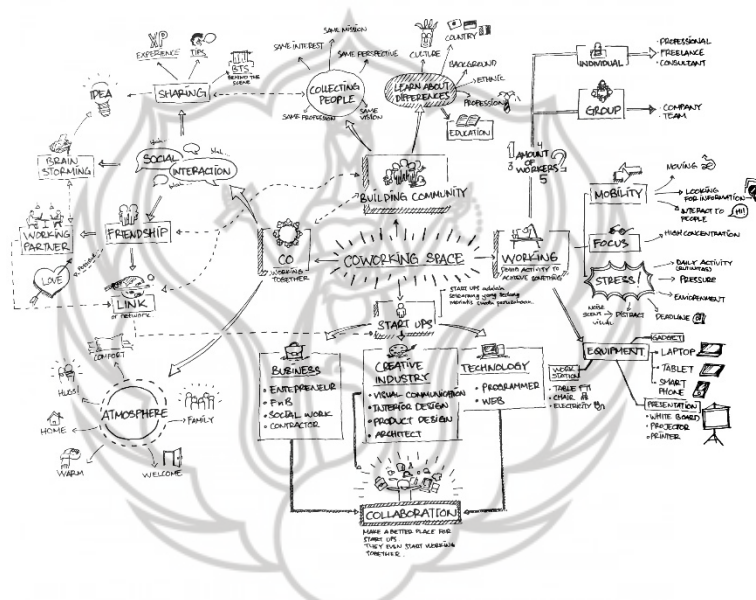
Metode perancangan yang digunakan adalah proses desain yang di dalamnya terdapat 2 bagian, *analisa* yaitu masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah *sintesa*, di mana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan sebagai sebuah pemecah yang optimal.

Metode perancangan proses desain dalam hal ini dapat terlihat pada grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan  
(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

1. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
2. *State* adalah mendefinisikan masalah.
3. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
4. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
5. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
6. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
7. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
8. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan.



Gambar 2. Graphic Thinking Perancangan

### III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

Perancangan interior *Coworking* difokuskan pada area lantai 1 hingga lantai 3. Dari ketiga area tersebut didapatkan daftar kebutuhan ruang dan aktivitas yang ada di dalamnya (lihat Tabel 1).

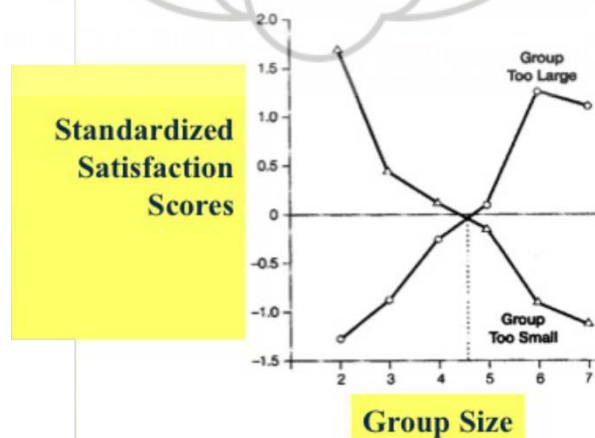
Data yang dikumpulkan berupa data fisik dan non-fisik. Proses pengumpulan data didapatkan langsung dari pengukuran luasan site dan data preseden terhadap coworking lainnya. Wawancara merupakan metode yang sesuai untuk mengumpulkan brief dari proyek ini. Didapatkan penjelasan bahwa para *startup* membutuhkan sebuah ruang kerja yang fleksibel dan dapat berinteraksi dengan member lainnya.

Penerapan desain yang optimal serta penggunaan konsep *Collaborative Space* selain dapat menjawab kebutuhan para calon member akan ruang kerja kolaboratif, dalam hal ini penerapan prinsip dalam *Collaborative Space* itu sendiri adalah sebagai berikut:

Sesuai dengan penjelasan Joseph Rowntree dalam jurnal *Findings informing change : Social Interaction in Urban Public Places* (2007: 1) menjelaskan bahwa terdapat 5 prinsip dalam membangun interaksi dalam sebuah ruang publik, dalam hal ini mengkhususkan prinsip dalam membuat ruang yang mendorong untuk berinteraksi yaitu menghindari ruang yang bersifat territorial, meminimalisasi aturan dalam suatu area, visibilitas, aktivitas yang sama, dan suasana yang familiar

Dan penerapan konsep *Social Intensity* selain dapat menjawab kebutuhan para calon member akan ruang kerja kolaboratif, dalam hal ini penerapan prinsip dalam *Social Intensity* itu sendiri adalah sebagai berikut:

Sesuai dengan penjelasan Sheila Margolis dalam jurnal *What is The Optimal Group Size for Decision-Making* (2016: 2) menjelaskan bahwa jumlah partisipan dalam suatu grup dapat mempengaruhi tingkat efektifitas dalam bekerja yang digambarkan dalam tabel berikut :



sumber : Sheila Margolis -What is the optimal group size for decision-making

Maka dari itu, desain area *coworking space* akan dibagi menjadi 3 intensitas  
Yaitu Intensitas tinggi : interaksi 4 sampai 6 orang, Intensitas medium : interaksi 2  
sampai 4 orang, Intensitas rendah : interaksi 1 sampai 2 orang

Gaya perancangan yang dipilih adalah gaya modern kontemporer. Gaya modern kontemporer sesuai dengan para calon member *coworking* yang *up to date* dan *simple*. Penerapan gaya ini diharapkan nantinya dapat memberikan ketenangan, kenyamanan, penyegaran dan meminimalisasi distraksi secara visual sehingga dapat mengoptimalkan kinerja dan interaksi bagi para calon member dan pengunjung.

Suasana yang diterapkan dalam perancangan *coworking space* ini adalah suasana yang tenang dan sederhana dengan *tone* warna *monochrome* dan tekstur material kayu



Gambar 4. Suasana Ruang

Material yang digunakan pada perancangan *coworking* ini yaitu material-material alami, seperti penggunaan kayu jati dan sungkai finishing natural berbahan dasar air untuk mengurangi efek zat beracun dalam ruang. Penggunaan material berbahan dasar semen yang dijadikan sebagai beton cetak dan aci kamprot pada dinding, dan *polished concrete* pada lantai. Penggunaan material besi seperti besi hollow dan wiremesh yang menggunakan pelapis cat duco sebagai finishing. Penggunaan material-material hasil daur ulang (*recycle materials*) juga dipilih sehingga lebih bersahabat dengan lingkungan, seperti penggunaan papan kayu olahan (*plywood*).

Pada area Lantai 1, ruangan dapat diakses dari pintu utama bangunan. Lantai dasar terbagi atas *receptionist*, *lounge*, *cafeteria*, *auditorium*, *meeting room*, dan *mini library*. Unsur *Collaborative Space* prinsip 3 diterapkan dengan menggunakan partisi

kaca sebagai sekat ruang. Lantai menggunakan acian semen dan parket kayu. Dinding menggunakan plester semen yang di cat dan parket kayu. Plafon menggunakan material kayu yang berupa multipleks dan susunan kayu. Pada *façade* bangunan menggunakan kaca dengan struktur *frame* aluminium. Pencahayaan menggunakan pencahayaan alami (pada siang hari) melalui *void*, *general lighting* digunakan sebagai pencahayaan buatan, serta beberapa titik menggunakan *accent lighting* sebagai elemen dekoratif ruang. Penghawaan menggunakan penghawaan buatan menggunakan AC *central unit*.



Gambar 5. Lobby dan Receptionist

Gambar 6. Auditorium



Gambar 7. Rented Meeting Room

Pada area Lantai 2, area ini dapat diakses menggunakan tangga atau lift. Unsur *Collaborative Space* prinsip 1 diterapkan dengan *open office layout*. Unsur *Collaborative Space* Prinsip 2 diterapkan dengan memberi alternatif tempat bekerja. Lantai 2 merupakan area *Coworking Space*, menerapkan prinsip *Social Intensity* dan Collaborative Space prinsip 4 dan 5 yang terbagi atas: *Working Lounge 1* (intensitas tinggi), *Working Lounge 2* (intensitas medium), *Discussion Table* (intensitas tinggi), *Coffee Station*, *Bench Working* (intensitas rendah), *Bean Bag Working* (intensitas medium), *Locker*, *Meeting Room*, *Smoking Area*, *Printing Station*, *Pod Working* (intensitas rendah). Unsur *Collaborative Space* prinsip 3 diterapkan dengan menggunakan partisi kaca sebagai sekat ruang. Lantai menggunakan acian semen dan parket kayu. Dinding menggunakan plester semen yang di cat dan beton cetak. Plafon ekspos yang menampilkan struktur bangunan serta menggunakan material kayu yang



berupa multipleks. Pada *façade* bangunan menggunakan kaca dengan struktur frame alumunium. Pencahayaan menggunakan pencahayaan alami (pada siang hari) melalui *void*, *general lighting* digunakan sebagai pencahayaan buatan, serta beberapa titik menggunakan *accent lighting* sebagai elemen dekoratif ruang. Penghawaan menggunakan penghawaan buatan menggunakan *AC central unit*.



Gambar 8. Working Pod



Gambar 9. Living Working 2



Gambar 10. Coworking Area

Gambar 11. Bean Bag Working

Area ini dapat diakses menggunakan tangga atau lift. Lantai 3 merupakan area Rent Office yang terbagi atas *large office*, untuk kapasitas 8 sampai 10 orang, *medium office* untuk kapasitas 6 orang, *small office* untuk kapasitas 4 orang. *Unsur Collaborative Space* prinsip 3 diterapkan dengan menggunakan partisi kaca sebagai sekat ruang. Lantai menggunakan acian semen dan parket kayu. Dinding menggunakan plester semen yang di cat dan beton cetak. Plafon menggunakan material kayu yang berupa *composite wood*. Pada *façade* bangunan menggunakan kaca dengan struktur frame alumunium. Pencahayaan menggunakan pencahayaan alami (pada siang hari) melalui *void*, *general lighting* digunakan sebagai pencahayaan buatan, serta beberapa titik menggunakan *accent lighting* sebagai elemen dekoratif ruang. Penghawaan menggunakan penghawaan buatan menggunakan *AC central unit*.



Gambar 12. Lounge 1



Gambar 13. Lounge 2



Gambar 14. Rented Office

#### IV. Kesimpulan

Perancangan desain interior *coworking space* menjadi hal yang esensial untuk dapat mewadahi para *startup* yang akan menjadi calon member dana apa fungsi sesungguhnya dari suatu ruang atau satu kesatuan bangunan itu sendiri. Selain itu, dalam merancang, desainer harus dapat merasakan jiwa atau kekuatan dari suatu ruang agar nantinya segala aktivitas menjadi lebih optimal. Oleh karena itu, dibuatlah sebuah desain interior bergaya *modern kontemporer*, berkonsep *working everywhere* dan *social intensity*.

Untuk mencapai segala tujuan dan keinginan klien tersebut, permasalahan pada interior yang sekarang didata kembali serta literatur pendukung digunakan sebagai panduan dalam mendesain. Referensi visual tentang suasana ruang dan pemilihan material pun tidak luput dari bahan acuan dalam mendesain.

Keseluruhan interior dari lantai 1 hingga lantai 3 mengedepankan fungsi ruang dan aktifitas calon penggunanya.

## V. Daftar Pustaka

- Anonim, 2014, Co-working Space, (<http://inovasipintar.com/tag/co-working-space/>, diakses tanggal 8 Maret 2016)
- Anonim, 2015, 6 Alasan Kenapa Kamu Harus Coba Kerja di Co-Working Space Sekarang, (<http://mozaic.co.id/male/lifestyle/6-alasan-kenapa-kamu-harus-coba-kerja-di-co-working-space-sekarang/>, diakses tanggal 17 Maret 2016)
- Bacevice, Peter. 2014, Why Coworking is Hot, (<http://time.com/money/3586004/coworking-why-it-works/>, diakses tanggal 17 Maret 2016)
- Christina, Adamopoulou. 2012. Coworking Works!, (<http://infographicsmania.com/coworking-works/>, diakses 8 Maret 2016)
- Dell, Carly. 2016, Front Page, (<http://wiki.coworking.org/w/page/16583831/FrontPage> , diakses tanggal 17 Maret 2016)
- Evans, Lisa. 2015, The Best Places to Work Aren't In the Office, (<http://www.entrepreneur.com/article/243615>, diakses tanggal 17 Maret 2016)
- Koszulinska, Maja Magdalena. 2015. master thesis : coworking port. Architecture & Design Aalborg University.
- Neuberg, Brad. [Coworking - Community for Developers Who Work From Home](http://codinginparadise.org/weblog/2005/08/coworking-community-for-developers-who.html). (<http://codinginparadise.org/weblog/2005/08/coworking-community-for-developers-who.html>, diakses 8 Maret 2016)
- Ngaziz, Amal Nur, 2015, Mengintip Peta Bisnis Co-Working di Jakarta, (<http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/639065-mengintip-peta-bisnis-co-working-di-indonesia>, diakses tanggal 17 Maret 2016)
- [Spreitzer, Gretchen](https://hbr.org/2015/05/why-people-thrive-in-coworking-spaces) dkk. 2015. Why People Thrive in Coworking Spaces, (<https://hbr.org/2015/05/why-people-thrive-in-coworking-spaces>, diakses 8 Maret 2016)

Tolen, Casey. 2015. It's Official: Working from Home is the Worst, (<http://fusion.net/story/212971/working-from-home-telecommuting-sucks/>, diakses 8 Maret 2016)

Wagner, Rebecca. 2014, 10 Places You Should Work Today Other Than Your Office, (<http://www.complex.com/pop-culture/2014/09/10-places-you-should-work-today-other-than-office/>, diakses tanggal 17 Maret 2016)

YEC, 2014, 9 Places You Can Be Productive (Besides Your Office), (<http://www.success.com/article/9-places-you-can-be-productive-besides-your-office>, diakses tanggal 17 Maret 2016)

