

PERANCANGAN INTERIOR LIVIT SPACES BALI



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

2019

PERANCANGAN INTERIOR LIVIT SPACE BALI

ABSTRAK

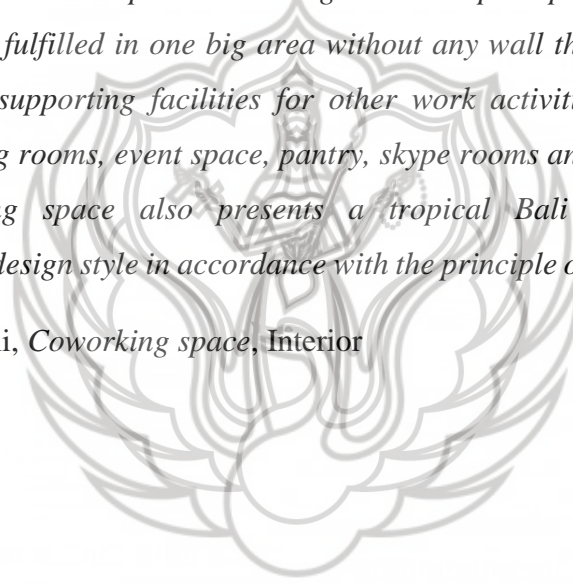
Perkembangan teknologi di Indonesia menyebabkan lebih fleksibelnya ruang gerak manusia, tanpa batasan fisik dan segala sesuatu berada dalam jangkauan. Hal ini menyebabkan pekerja tidak perlu datang untuk bekerja di kantor formal dengan waktu yang ditentukan apabila pekerjaan itu dapat dikerjakan di luar kantor. Bali merupakan salah satu pusat pariwisata di Indonesia yang menjadi tujuan para wisatawan asing sehingga banyak terjadi pertukaran pengetahuan dan informasi. Livit Space Bali sebagai sebuah tempat untuk mewadahi para *startup*, *entrepreneur*, maupun pekerja lepas serta masyarakat umum untuk bekerja, berinteraksi, berkolaborasi, mengadakan acara, diskusi, dan aktivitas lainnya. Tujuan perancangan ini adalah menciptakan sebuah desain interior dengan konsep *productive and collaborative* yang sesuai dengan nilai-nilai utama *coworking space*. Perancangan interior Livit Space Bali berupa desain dengan *open space* agar aktivitas bekerja dapat terwadahi dalam satu area tanpa ada penyekat yang berarti. Tidak hanya itu, Livit Spaces Bali juga menyediakan fasilitas-fasilitas pendukung kegiatan kerja lain. *Coworking space* ini juga menghadirkan suasana *tropical* Bali dengan gaya desain kontemporer.

Kata kunci: Bali, *Coworking space*, Interior

ABSTRACT

The development of technology in Indonesia causes human space to be more flexible, without boundaries, and everything within reach. This affect workers do not need to come to work in a formal office with a specified time if the work can be done outside the office. Bali is one of tourism central in Indonesia where foreigners used to visit, so that there are a lot of knowledge and information acculturation phenomena. Livit Space Bali is a place to accommodate startups, entrepreneurs, freelancers and community to work, interact, collaborate, hold events, discussions and other activities. The purpose of this design is to create an interior design with the concept of productive and collaborative in accordance with the core values of coworking space. Livit Space Bali designed with open space area so that work activity can be fulfilled in one big area without any wall that matter. Livit Space also provides supporting facilities for other work activities such as cafeteria, library, meeting rooms, event space, pantry, skype rooms and brainstorming area. This coworking space also presents a tropical Bali atmosphere with a contemporary design style in accordance with the principle of harmony with nature

Keywords : Bali, Coworking space, Interior



Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR LIVIT SPACES BALI diajukan oleh Marina Armelia, NIM 1311905023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2019 dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 19730129 200501 1 001

Pembimbing II/ Anggota

Octavianus Cahyono Priyanto, ST., M.Arch.
NIP 19701017 200501 1 001

Cognate/Anggota

Drs. Ismael Setiawan, MM.
NIP 19620528 199403 1 002

Ketua Program Studi/Ketua,Anggota

Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, ST., MT
NIP 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,M.A
NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 19590802 198803 2 002

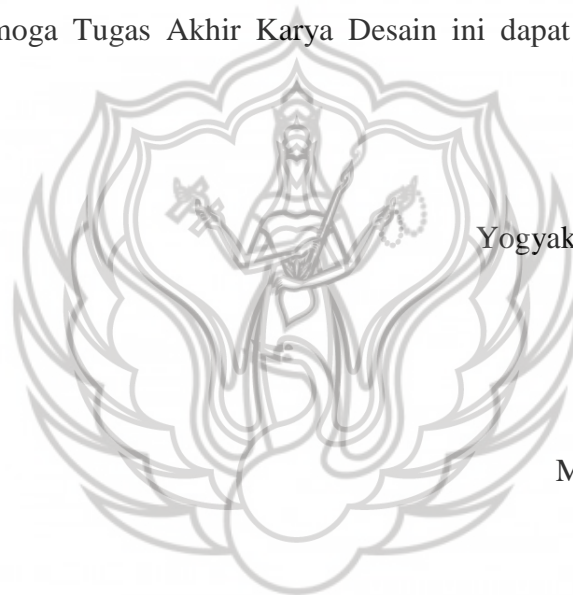
KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua sebagai donatur utama dalam proyek tugas akhir ini yang telah memberi dorongan semangat, nasihat, dan doanya selama ini.
3. Kakak dan adikku, Mas Rizal dan Riska.
4. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. sebagai dosen pembimbing 1 dan Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, ST., M.Arch. sebagai dosen pembimbing 2 yang telah memberi nasehat, kritik dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Ibu Yulita Kodrat P. MT. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku dosen wali dan Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior.
8. Pimpinan Livit Spaces Bali, Mas Ony dan Mas Mario atas izin survey dan data-data yang diberikan.
9. *Special thanks* untuk Pepi, Yakub, Hogi, Made Balon, Bagas Gepeng, Herku, Pflestari dan lainnya yang tak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih telah menjadi tangan-tangan ajaib saya hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teman-teman keluh kesahku yang jauh disana Aditya Dias dan Aditya Prayudi.

11. Teman-teman kontrakan “BAROKAH”, kontrakan “KONTRON”, Dede, Bagus, Oni, Dika, Gian, Rio, Toho, Najmi atas hiburan dan bantuan yang tak ada hentinya.
12. Kakak, adik, dan teman di kampus, INDIS (Interior Desain 2012), GRADASI (Interior Desain 2013), KONCO KANDUNK (Interior Desain 2014).
13. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
14. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.



Yogyakarta, 3 Januari 2019

Penulis,

Marina Armedia

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 18 Februari 2019

Marina Armedia

NIM 1311905023



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	4
BAB II PRA DESAIN	8
A. TINJAUAN PUSTAKA	8
1. Sejarah <i>Coworking Space</i>	8
2. Pemahaman <i>Coworking</i> dan <i>Coworking Space</i>	9
3. Prinsip <i>Coworking Space</i>	10
4. Tipologi <i>Coworking Space</i>	11
5. Kinerja dalam <i>Coworking Space</i>	13
6. Teori Khusus	13
B. PROGRAM DESAIN	15
1. Tujuan Desain.....	15
2. Sasaran Desain	15

3. Data	16
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	63
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	66
A. Pernyataan Masalah	66
B. Ide Solusi Desain	66
1. Konsep Perancangan	66
2. Pembagian Area Kerja.....	68
3. Pengguna dan Aktivitasnya	69
4. Hubungan Antar Ruang.....	71
5. Program Perancangan Ruang	72
6. Kebutuhan Furnitur dan Fasilitas	78
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	85
A. ALTERNATIF DESAIN	85
1. Alternatif Estetika Ruang	85
2. Alternatif Penataan Ruang.....	95
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	103
4. Alternatif Pengisi Ruang	111
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	119
B. HASIL DESAIN	128
1. Sketsa Manual	128
2. <i>Rendering Perspektif</i>	129
3. Gambar Layout.....	135
4. Gambar Detail Khusus	137
BAB V PENUTUP.....	140
A. KESIMPULAN	140
B. SARAN	140
DAFTAR PUSTAKA	141

LAMPIRAN

1. Surat Izin Survey
2. Foto Lapangan
3. Denah Eksisting
4. Skematik Desain
5. Rendering
6. Aksonometri
7. Foto Maket
8. Foto Skema Bahan
9. Poster
10. Katalog
11. Rencana Anggaran Biaya
12. Gambar Kerja



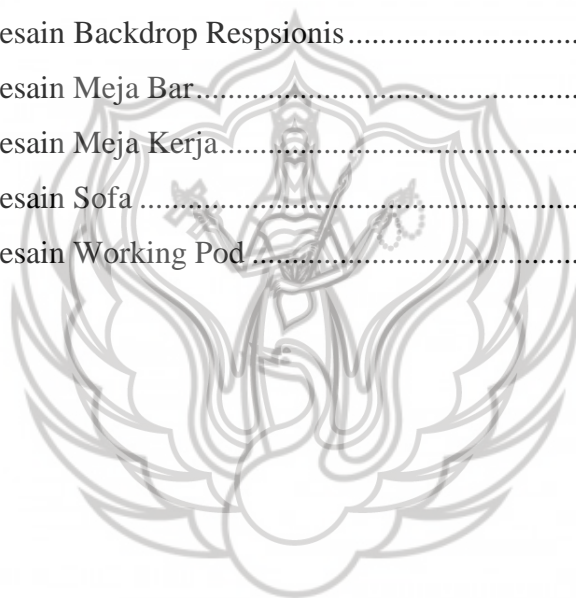
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 2. Logo	16
Gambar 3. Lokasi Livit Spaces Bali	16
Gambar 4. Struktur Organisasi.....	19
Gambar 5. Suasana Hubud.....	22
Gambar 6. Suasana Hubud.....	22
Gambar 7. Suasana Hubud.....	23
Gambar 8. Suasana Hubud.....	23
Gambar 9. Suasana Dojo Bali	24
Gambar 10. Suasana Dojo Bali	25
Gambar 11. Suasana Dojo Bali	25
Gambar 12. Suasana Dojo Bali	26
Gambar 13. Suasana Lineup Hub	27
Gambar 14. Suasana Lineup Hub	27
Gambar 15. Suasana Lineup Hub	28
Gambar 16. Suasana Lineup Hub	28
Gambar 17. Suasana Ekologi	29
Gambar 18. Suasana Ekologi.....	30
Gambar 19. Suasana Ekologi	30
Gambar 20. Suasana Ekologi	31
Gambar 21. Suasana Antologi	32
Gambar 22. Suasana Antologi	32
Gambar 23. Suasana Antologi	33
Gambar 24. Suasana Antologi	33
Gambar 25. Lokasi Livit Spaces	34
Gambar 26. Denah Bangunan Eksisting	36
Gambar 27. Kondisi Lantai Eksisting	36
Gambar 28. Kondisi Dinding Eksisting	37
Gambar 29. Kondisi Plafon Eksisting.....	37
Gambar 30. Kondisi Pencahayaan Eksisting	38

Gambar 31. Tampak Luar Eksisting	39
Gambar 32. Jarak Bersih Sirkulasi	40
Gambar 33. Konfigurasi Jalur	41
Gambar 34. Pembagian Ruang	44
Gambar 35. Berbagai Macam Bentuk Meeting Room	44
Gambar 36. Ukuran Standar Meeting Room	47
Gambar 37. Ukuran Standar Shared Workstation	48
Gambar 38. Ukuran Standar Shared Resepsionis	48
Gambar 39. Ukuran Standar Shared Kitchen	49
Gambar 40. Ukuran Standar Bar	51
Gambar 41. Down Feed System	59
Gambar 42. Grafis Konsep Perancangan	66
Gambar 43. Pola Aktivitas Lantai 1	69
Gambar 44. Pola Aktivitas Lantai 2	70
Gambar 45. Pola Aktivitas Lantai 3	70
Gambar 46. Pola Aktivitas Rooftop	70
Gambar 47. Diagram Matriks Lantai 1	71
Gambar 48. Diagram Matriks Lantai 2	71
Gambar 49. Diagram Matriks Lantai 3	71
Gambar 50. Diagram Matriks Rooftop	72
Gambar 51. Grafis Penelusuran Tema	85
Gambar 52. Moodboard Suasana Ruang	88
Gambar 53. Moodboard Elemen Dekoratif	89
Gambar 54. Komposisi Warna	92
Gambar 55. Transformasi Ornamen Ganggong	93
Gambar 56. Skema Material	94
Gambar 57. Alternatif Zoning Lantai 1	95
Gambar 58. Alternatif Zoning Lantai 2	96
Gambar 59. Alternatif Zoning Lantai 3	97
Gambar 60. Alternatif Zoning Rooftop	98
Gambar 61. Alternatif Layout Lantai 1	99
Gambar 62. Alternatif Layout Lantai 2	100

Gambar 63. Alternatif Layout Lantai 3.....	101
Gambar 64. Alternatif Layout Rooftop.....	102
Gambar 65. Alternatif Rencana Lantai, Lantai 1.....	103
Gambar 66. Alternatif Rencana Lantai, Lantai 2.....	104
Gambar 67. Alternatif Rencana Lantai, Lantai 3.....	104
Gambar 68. Alternatif Rencana Lantai, Rooftop.....	105
Gambar 69. Alternatif Backdrop Resepsionis.....	106
Gambar 70. Alternatif Dinding Dekoratif.....	107
Gambar 71. Alternatif Rencana Plafon Lantai 1.....	108
Gambar 72. Alternatif Rencana Plafon Lantai 2.....	109
Gambar 73. Alternatif Rencana Plafon Lantai 3.....	110
Gambar 74. Alternatif Reception Desk.....	114
Gambar 75. Alternatif Meja Bar.....	115
Gambar 76. Alternatif Meja Kerja.....	116
Gambar 77. Alternatif Working Pod.....	117
Gambar 78. Alternatif Sofa.....	118
Gambar 79. Equipment.....	119
Gambar 80. Jenis Lampu 1.....	120
Gambar 81. Jenis Lampu 2.....	121
Gambar 82. Jenis Lampu 3.....	121
Gambar 83. Mekanikal Elektrikal Lantai 1.....	126
Gambar 84. Mekanikal Elektrikal Lantai 2.....	127
Gambar 85. Mekanikal Elektrikal Lantai 3.....	127
Gambar 86. Mekanikal Elektrikal Rooftop.....	127
Gambar 87. Sketsa Manual Share Working Area.....	128
Gambar 88. Sketsa Manual Brainstorming Area.....	128
Gambar 89. Desain Resepsionis.....	129
Gambar 90. Desain Cafe.....	129
Gambar 91. Desain Private Working Area.....	130
Gambar 92. Desain Open Working Area.....	130
Gambar 93. Desain Open Working Area.....	131
Gambar 94. Desain Rent Office.....	131

Gambar 95. Desain Pantry	132
Gambar 96. Desain Copy Station.....	132
Gambar 97. Desain Games Area.....	133
Gambar 98. Desain Brainstorming Area.....	133
Gambar 99. Desain Meeting Room.....	134
Gambar 100. Desain Rooftop.....	134
Gambar 101. Layout Lantai 1	135
Gambar 102. Layout Lantai 2	135
Gambar 103. Layout Lantai 3	136
Gambar 104. Layout Lantai Rooftop	136
Gambar 105. Desain Meja Resepsionis	137
Gambar 106. Desain Backdrop Respsionis.....	137
Gambar 107. Desain Meja Bar.....	138
Gambar 108. Desain Meja Kerja.....	138
Gambar 109. Desain Sofa	139
Gambar 110. Desain Working Pod	139



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Kepentingan dalam Coworking Space.....	13
Tabel 2. Aktivitas Pengguna Ruang.....	20
Tabel 3. Besar Intensitas Cahaya	51
Tabel 4. Pengaruh Temperatur Terhadap Aktivitas Manusia	54
Tabel 5. Kebutuhan Udara	54
Tabel 6. Daftar Kebutuhan.....	63
Tabel 7. Kebutuhan Furniture	78
Tabel 8. Daftar Tanaman.....	89
Tabel 9. Furnitur Pabrikasi.....	111
Tabel 10. Standarisasi Pencahayaan Buatan pada Bangunan Gedung.....	122
Tabel 11. Standarisasi Pengukuran Cahaya.....	123



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kerja merupakan hal yang dilakukan oleh seseorang sebagai profesi, sengaja dilakukan untuk mendapatkan penghasilan demi memenuhi kebutuhan hidup. Kenyamanan dalam melakukan sesuatu sangat penting keberadaannya, setiap orang menginginkan suasana tersebut. Suasana tempat kerja atau kantor yang tidak nyaman tentu saja mempengaruhi kinerja seseorang karena hal tersebut mampu mengurangi niat seseorang untuk bekerja sehingga mereka tidak mampu menyelesaikan pekerjaan atau tugas mereka secara maksimal. Perkembangan teknologi yang pesat menyebabkan lebih fleksibelnya ruang gerak manusia, tanpa batasan fisik dan segala sesuatu berada dalam jangkauan. Kemudahan ini membuat orang-orang tidak perlu lagi datang untuk bekerja di kantor formal dengan waktu yang ditentukan apabila pekerjaan itu dapat dikerjakan di luar kantor. Atau seorang pekerja lepas seperti penulis, programer komputer, dan *freelancer* tentu tidak memiliki kantor untuk mereka bekerja sehari-hari. Hal ini mendorong masyarakat untuk membangun perusahaannya sendiri.

Masyarakat Indonesia menggunakan tempat-tempat seperti rumah, gedung, ruko, dan *coworking space* sebagai tempat untuk bekerja. *Coworking space* termasuk tempat yang belum banyak diketahui oleh masyarakat Indonesia dan masih dalam proses pengenalan, namun didalam komunitas, para *start up*, dan dunia kerja *freelance*, sebagian dari mereka sudah mengenal tempat kerja dengan konsep *coworking space* karena bagi kalangan pekerja yang selalu berpindah-pindah tempat sesuai proyek yang mereka kerjakan akan lebih menghemat biaya serta efisien jika berkerja di *coworking space*. *Coworking space* membuat sebuah jaringan kerja baru yang saling terkoneksi dengan berbagai disiplin ahli, setiap orang bisa bekerja sama dengan kelompok perkerja, komunitas, dan individu lainnya. Dengan semakin berjalannya konsep *coworking space* bukan hanya sebagai tempat bekerja, akan banyak ide baru bermunculan, mendapatkan

pengalaman baru dengan orang lain, dan banyak pilihan *link* yang mungkin bisa menjadi rekan kerja.

Livit Spaces Bali merupakan ruang kantor bersama dimana orang-orang berkumpul untuk menciptakan, membangun, dan mengembangkan bisnis dan produk. Livit Spaces Bali menawarkan kepada wirausahawan sebuah tempat untuk melakukan pekerjaan mereka di lingkungan produktif dengan jaringan kuat dari orang-orang yang memiliki kesamaan *passion*. Livit Spaces Bali juga memfasilitasi bagi orang yang ingin bekerja secara individu. Selain untuk bekerja, Livit Spaces Bali memiliki kegiatan lain seperti adanya acara komunitas, diskusi bersama, dan acara member internal. Bangunan Livit Spaces Bali merupakan revitalisasi bangunan tua yang sebelumnya digunakan sebagai pabrik produksi makanan yang berada di Sanur. Bangunan ini memiliki 3 lantai dan 1 *rooftop* dengan luas total 1.215 m².

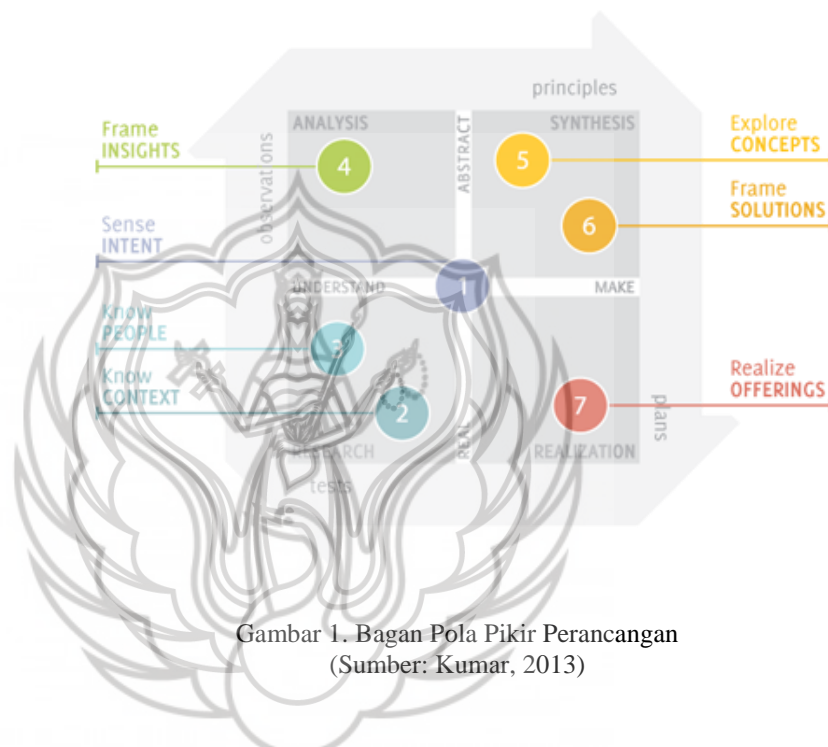
Dalam proses bekerja, biasanya seseorang akan menemui berbagai masalah baik teknis maupun non-teknis. Misalnya mereka merasa bosan dan tidak nyaman dengan suasana ruang kerjanya. Hal tersebut akan menimbulkan stres kerja yang akan menyebabkan turunnya produktifitas seseorang. Atau mereka ingin makanan dan minuman di sela-sela mengerjakan sesuatu namun tidak memilikinya sehingga harus mencari di luar tempat kerja yang akan menyita waktu. Permasalahan lainnya yaitu fasilitas pendukung dalam pekerjaan yang tidak selalu memadai dan lengkap seperti loker penyimpanan barang, *printer*, ruang *meeting*, atau tempat untuk bersantai.

Dari berbagai permasalahan inilah penulis berkeinginan untuk mendesain Livit Spaces Bali dengan fasilitas yang memadai untuk memenuhi kebutuhannya sebagai *coworking space* dengan nyaman, santai, dan fleksibel.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunnya. Proses desain yang diterapkan dalam perancangan ini mengacu dari *design thinking* milik Vijay Kumar seperti yang dikemukakan dalam bukunya yang berjudul “101 Metode Desain”.



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber: Kumar, 2013)

Proses tahapan desain terbagi menjadi 4 yaitu penelitian, analisis, sintesis, dan realisasi. Dalam semua tahapan tersebut terdapat 7 mode perancangan yang terdiri dari :

- a. Memahami Tujuan
- b. Mengetahui Konteks
- c. Mengenal Masyarakat
- d. Menyusun Gagasan
- e. Mengeksplorasi Konsep
- f. Menyusun Solusi
- g. Mewujudkan Penawaran

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

1) Memahami Tujuan

Pada mode ini dilakukan pengamatan fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar untuk dijadikan topik dan latar belakang perancangan. Langkah yang dapat dilakukan adalah :

a) Pengamatan Media Populer

Dengan cara meneliti media populer seperti siaran berita, majalah, internet, dan program TV untuk mencari tahu segala hal yang berkaitan dengan *coworking space*.

b) Fakta-Fakta Kunci

Mengumpulkan informasi singkat dari sumber-sumber terpercaya seperti pengelola, pengguna, dan orang-orang yang berkaitan dengan *coworking space* yang menunjukkan kondisi dari topik yang ditentukan.

c) Wawancara dengan Ahli Tren

Melakukan wawancara dengan ahli tren seperti desainer, *entrepreneur*, dan akademisi untuk mempelajari tren-tren yang terkait pada topik yang diangkat.

2) Mengetahui Konteks

Setelah melakukan pengamatan fenomena yang terjadi, dilakukan pendalaman untuk memperoleh informasi terkait mengenai topik perancangan. Tahapan yang dilaksanakan adalah :

a) Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mencari referensi atau literatur yang memberikan keterangan maupun informasi tentang konteks. Literatur dapat berupa artikel, pendapat para ahli, jurnal, standar ergonomi, baik dari buku maupun internet.

b) Wawancara Pakar Subyek

Dalam tahapan ini penulis melakukan wawancara dengan beberapa pengelola *coworking space* sehingga dapat mempercepat pemahaman umum mengenai bidang tersebut, memberikan informasi tentang perkembangan terbaru, dan panduan untuk mendapatkan informasi tambahan.

3) Mengetahui Masyarakat

Dalam mode ini dilakukan survei dan pengamatan kebutuhan masyarakat yang terkait dengan topik perancangan sebagai bentuk dari pengumpulan data.

a) Kunjungan Lapangan

Dilakukan dengan survei langsung ke lapangan untuk memperoleh data yang dapat diamati langsung dengan mendatangi lokasi. Sehingga dapat mengamati keadaan bangunan yang akan digunakan sebagai *coworking space* dan juga mendapatkan informasi mengenai keadaan lapangan. Dengan melakukan survei lapangan ini akan mendapatkan informasi-informasi yang berkaitan dengan objek perancangan, misalnya data komparasi objek, data eksisting sekitar objek.

b) Aktivitas Lapangan

Merupakan metode yang digunakan untuk membantu penulis memahami bagaimana orang-orang berperilaku atau berinteraksi dalam suatu situasi. Tahapan ini dilakukan pada *coworking space* lain yang sudah ada. Wawancara lanjutan dilakukan dengan pengguna *coworking space* untuk mengumpulkan pernyataan tentang pengalaman pengguna. Pernyataan-pernyataan ini diulas untuk menilai asumsi tentang perilaku pengguna, mengenali kebutuhan-kebutuhan yang tidak terpenuhi, dan melakukan penelitian tambahan.

4) Menyusun Gagasan

Setelah dilakukan pengumpulan data, kemudian data tersebut dianalisa dan dilakukan *programming* untuk dapat menyusun konsep perancangan.

a) Pengamatan Gagasan

Mempelajari apa yang diamati dalam penelitian dengan mengungkapkan arti-arti tersembunyi yang tidak terlihat jelas. Dalam metode ini penulis secara sistematis memikirkan observasi ini dan menyaring gagasan-gagasan yang berharga dari data yang telah didapatkan.

b) Jaringan Aktivitas

Penulis membuat daftar aktivitas yang dikumpulkan selama penelitian dan melihat bagaimana aktivitas tersebut dikelompokkan berdasarkan hubungan-hubungan mereka. Hal ini efektif untuk menyusun gambaran besar dari aktivitas manusia dan kebutuhan mereka yang dapat membantu menemukan masalah pada objek serta peluang-peluang inovasi.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

1) Mengeksplorasi Konsep

Pada mode ini dilakukan *brainstorming* terstruktur untuk mengemukakan ide perancangan yang akan disintesis menjadi konsep perancangan, selain itu dilakukan juga visualisasi konsep.

a) Sesi Pembentukan Ide

Tahap dimana inspirasi dan ide dapat dituangkan dalam bentuk apapun. Ide tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika. Tahap ini dapat dilakukan dengan cara *role-playing*, *brainstorming*, *buzz session*, atau *discussion groups*.

b) Sketsa Konsep

Sketsa konsep mengubah ide-ide menjadi bentuk-bentuk konkret yang lebih mudah dipahami, didiskusikan, dievaluasi, dan dikomunikasikan dibandingkan ide-ide abstrak yang dijelaskan dengan kata-kata. Mencakup gambar diagram, *plan*, *sketch* yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang. Dapat berupa *bubble diagram* yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada.

2) Menyusun Solusi

Dalam mode ini, penulis membangun rangkaian besar konsep-konsep yang telah dikembangkan sebelumnya dengan menggabungkan menjadi sebuah solusi yang memenuhi kriteria.

a) Storyboard Solusi

Merupakan rangkaian sketsa baik dalam gambar, moodboard atau kata-kata yang berurutan dan berhubungan, sehingga dapat menjelaskan semua bagian dari sistem konsep solusi yang dibuat.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1) Merealisasikan Penawaran

Dilakukan pernyataan visi untuk menjabarkan dan menjelaskan desain dengan menunjukkan aspek-aspek kunci dari solusi dan perancangan untuk diperkenalkan kepada publik.

a) Rencana Platform

Pemilihan alternatif desain, alternatif layout, alternatif elemen pembentuk ruang dan alternatif furniture, supaya mendapatkan desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan terbentuknya sebuah *coworking space*.