

**PERANCANGAN INTERIOR
KORIDOR COWORKING SPACE
SURABAYA**



oleh:

**RANA LINTANG LUKITO
NIM 1511987023**

**KEMENTRIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2019

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR KORIDOR COWORKING SPACE, SURABAYA diajukan oleh Rana Lintang Lukito, NIM 1511987023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir tanggal 15 Juli 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP: 195908021988031002

Pembimbing II

Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.

NIP: 197911292006041003

Cognate

Ivada Ariyani, ST., M.Des.

NIP: 197605142005012001

Ketua Program Studi Desain Interior

Bambang Pramono, S.Sn., M.A

NIP: 197308302005011001

Mengetahui,
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia
Yogyakarta**

Ketua Jurusan Desain

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP: 195908021988031002

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

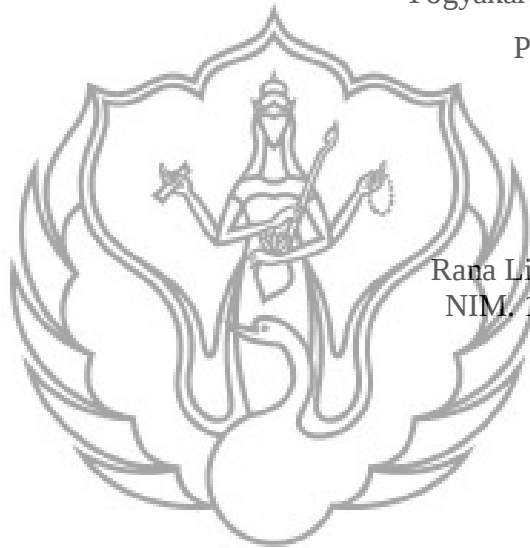
NIP: 197703152002121005

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 secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Juli 2019

Penulis,



Rana Lintang Lukito
NIM. 1511987023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, 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. Bapak Iwan Lukito, Ibu Marina Koesmartini, dan Mbak Ardina Ramadhania yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa kepada penulis.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., dan Mas Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
3. Mas Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Wali atas segala masukan dan motivasinya.
4. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Pak Fikser, Pak Fanani, dan Mas Gatra dari pihak Humas Pemerintah Kota Surabaya yang telah memberikan penulis izin untuk menjadikan Koridor Coworking Space sebagai objek objek Tugas Akhir, melakukan survey lapangan, serta membantu penulis dalam melengkapi data-data yang ada di lapangan.
7. Mas Vincent dan Mas Dayat dari Kreavi, serta Mas Naendro selaku host di Koridor Coworking Space yang telah membantu penulis selama melakukan survey dan melengkapi data-data yang ada di lapangan.
8. Rajiv Lazuardi Iman yang selalu mendukung, mendoakan, serta

menemani penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir dengan sabar.

9. Teman-teman kontrakan dan Sak Omah; Arin, Lina, Ipul, Adhi, Dhamar, Bahij, Edwin, Culit, Dina, Abla, Batari, Febi, Miya, Loka, dan lainnya yang telah membantu, menyemangati, dan mendengarkan keluh kesah penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir dengan sabar.
10. Mbak Lini Katahati, Mbak Marina Armedia, Juwita Khoirunnisa, dan Mas Rizky Naufal yang telah membantu penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir.
11. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.



Yogyakarta, 15 Juli 2019

Penulis,

Rana Lintang Lukito

ABSTRAK

Koridor *Coworking Space* merupakan komitmen Pemerintah Kota Surabaya untuk menciptakan ekosistem yang baik antar pelaku industri kreatif di kota Surabaya. Koridor *Coworking Space* menginginkan suasana produktif tanpa mengubah penerapan gaya industrial yang telah disesuaikan dengan bentuk konstruksi bangunan pada bentuk eksisting Koridor *Coworking Space*. Dari hal tersebut, terciptalah konsep “*Beat the Ordinary*” dengan pendekatan psikologi perilaku manusia sebagai acuan dalam menciptakan suasana produktif dengan penerapan gaya industrial yang dikombinasikan dengan gaya kontemporer, serta penambahan fasilitas-fasilitas yang diharap dapat mengoptimalkan kegiatan yang berlangsung di Koridor *Coworking Space*.

Kata Kunci : *coworking space, psikologi perilaku manusia, industrial, kontemporer*



ABSTRACT

Koridor Coworking Space is the commitment of the Surabaya City Government to create an ecosystem that is still carried by creative industries in the city of Surabaya. Koridor Coworking Space wants a productive atmosphere without changing the application of industrial style that has been adapted to the shape of building construction in the existing of Koridor Coworking Space. From this, the concept of "Beat the Ordinary" was created with the approach to the psychology of human behavior as a reference in creating a productive atmosphere with the application of industrial style combined with contemporary style, as well as the addition of facilities that are expected to optimize activities that take place in the Koridor Coworking Space.

Keywords : coworking space, psychology of human behavior, industrial, contemporary



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	4
BAB II.....	7
PRA DESAIN	7
A. TINJAUAN PUSTAKA	7
1. Tinjauan Pustaka <i>Coworking Space</i>	7
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus	14
B. PROGRAM DESAIN.....	20
1. Tujuan Desain.....	20
2. Sasaran Desain.....	20
3. Data.....	21

BAB III.....	53
PERMASALAHAN DESAIN.....	53
A. Pernyataan Masalah.....	53
B. Ide Solusi	53
BAB IV	57
PENGEMBANGAN DESAIN	57
A. Alternatif Desain	57
1. Alternatif Penataan Ruang	57
2. Alternatif Estetika Ruang.....	61
3. Elemen Pembentuk Ruang	65
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	66
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	69
B. Evaluasi Pemilihan Desain	77
C. Hasil Desain.....	78
1. Hasil Render Perspektif	78
2. Hasil Perspektif Manual.....	85
3. <i>Axonometri</i>	87
4. Layout	88
5. Detail Khusus	89
BAB V.....	91
PENUTUP	91
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 2. Logo Koridor coworking space	21
Gambar 3. Lokasi Koridor coworking space.....	21
Gambar 4. Struktur Organisasi Koridor coworking space	22
Gambar 5. Denah Existing Koridor coworking space	26
Gambar 6. Tampak Depan Koridor coworking space	27
Gambar 7. Potongan A-A Koridor coworking space.....	27
Gambar 8. Potongan B-B Koridor coworking space	27
Gambar 9. Potongan C-C Koridor coworking space	27
Gambar 10. Foto Fasad Bangunan Koridor coworking space.....	29
Gambar 11. Foto pintu masuk Koridor coworking space,	29
Gambar 12. Foto front desk Koridor coworking space.....	30
Gambar 13. Foto koridor 2.....	30
Gambar 14. Foto koridor 3.....	31
Gambar 15. Foto koridor 4.....	31
Gambar 16. Foto koridor 6.....	32
Gambar 17. Foto koridor 7.....	32
Gambar 18. Foto material lantai Koridor Coworking Space	33
Gambar 19. Foto material dinding Koridor Coworking Space	33
Gambar 20. Foto material plafon Koridor Coworking Space	34
Gambar 21. Jarak bersih sirkulasi.....	36
Gambar 22. Standarisasi pada Front Desk	39
Gambar 23. Standarisasi pada Shared Work Station	40
Gambar 24. Standarisasi pada Electronic Work Station.....	40
Gambar 25. Standarisasi pada Meeting Room	40
Gambar 26. Standarisasi pada Pantry	41
Gambar 27. Sketsa ideasi color blocking	54
Gambar 28. Sketsa ideasi contoh pembagian zona kerja	55
Gambar 29. Sketsa ideasi meeting room.....	55
Gambar 30. Mind Mapping	56

Gambar 31. Matrix Diagram	57
Gambar 32. Alternatif Bubble Diagram.....	58
Gambar 33. Alternatif Zoning	59
Gambar 34. Alternatif Layout	60
Gambar 35. Penerapan Gaya dan Suasana Ruang pada Open workspace	61
Gambar 36. Penerapan Gaya dan Suasana Ruang pada Event space	62
Gambar 37. Penerapan Gaya dan Suasana Ruang pada Meeting room.....	62
Gambar 38. Inspirasi Tema	63
Gambar 39. Penerapan Elemen Dekoratif.....	63
Gambar 40. Penerapan Elemen Dekoratif.....	64
Gambar 41. Penerapan Komposisi Warna dan Material.....	64
Gambar 42. Rencana Lantai Koridor Coworking Space.....	65
Gambar 43. Rencana Plafond Koridor Coworking Space	65
Gambar 44. Alternatif Furniture Custom.....	66
Gambar 45. Alternatif Furniture Custom.....	67
Gambar 46. Alternatif Furniture Fabrikasi.....	68
Gambar 47. Render Perspektif Front Desk	78
Gambar 48. Render Perspektif Koridor 1-1.....	78
Gambar 49. Render Perspektif Koridor 1-2	79
Gambar 50. Render Perspektif Koridor 2-1	79
Gambar 51. Render Perspektif Koridor 2-2	80
Gambar 52. Render Perspektif Koridor 2-3	80
Gambar 53. Render Perspektif Event Space untuk Talkshow.....	81
Gambar 54. Render Perspektif Event Space untuk Workshop.....	81
Gambar 55. Render Perspektif Koridor 3	82
Gambar 56. Render Perspektif Koridor 4	82
Gambar 57. Render Perspektif Medium Meeting Room (Partition Open)	83
Gambar 58. Render Perspektif Medium Meeting Room (Partition Closed)	83
Gambar 59. Render Perspektif Koridor 6-1	84
Gambar 60. Render Perspektif Koridor 6-2	84
Gambar 61. Render Perspektif Koridor 7	85
Gambar 62. Perspektif Manual Pantry.....	85

Gambar 63. Perspektif Manual Entertain Space.....	86
Gambar 64. Perspektif Manual Koridor 6.....	86
Gambar 65. Axonometri Common Space	87
Gambar 66. Axonometri Resident Space	87
Gambar 67. Layout	88
Gambar 68. Detail Khusus Working Pod.....	89
Gambar 69. Detail Khusus Front Desk + Partisi Diagonal	89
Gambar 70. Detail Khusus Corner Workspace	90



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Kepentingan dalam Coworking Space	14
Tabel 2. Lingkup Perancangan	28
Tabel 3. Besaran Intensitas Pencahayaan.....	43
Tabel 4. Daftar Kebutuhan Area Front Desk dan Area Komersial Koridor Coworking Space.....	45
Tabel 5. Daftar Kebutuhan Area Koridor 1.....	46
Tabel 6. Daftar Kebutuhan Area Koridor 2.....	47
Tabel 7. Daftar Kebutuhan Area Koridor 3.....	48
Tabel 8. Daftar Kebutuhan Area Koridor 4.....	49
Tabel 9. Daftar Kebutuhan Area Koridor 5.....	50
Tabel 10. Daftar Kebutuhan Area Koridor 6.....	51
Tabel 11. Daftar Kebutuhan Area Koridor 7.....	52
Tabel 12. Jenis Lampu yang Digunakan.....	69
Tabel 13. Jenis AC yang Digunakan	74



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia menjadi salah satu negara di dunia yang memiliki kinerja ekonomi paling hebat. Tahun 2015 lalu, berhasil tercatat pertumbuhan Produk Domestik Bruto (PDB) 4,79%, lebih tinggi daripada pertumbuhan ekonomi global yang diperkirakan hanya mencapai 2,4%. Iklim yang positif ini tentunya menjadi momen yang tepat bagi pemerintah untuk mengokohkan pondasi perekonomian, terutama pada sektor riil. Salah satu sektor riil yang sangat layak menjadi prioritas adalah ekonomi kreatif.

Presiden Joko Widodo optimis bahwa ekonomi kreatif kelak menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia. Untuk mewujudkan upaya tersebut, pada 20 Januari 2015, melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif, Presiden Joko Widodo membentuk lembaga baru non kementerian bernama Badan Ekonomi Kreatif. Badan ini bertanggung jawab terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia (BEKRAF, 2018), salah satunya di kota Surabaya.

Program pemberdayaan industri ekonomi kreatif di Kota Surabaya melalui program Pahlawan Ekonomi dan Pejuang Muda dinilai berhasil dalam meningkatkan perekonomian masyarakat Surabaya. Hal tersebut dapat dilihat dari turunnya angka kemiskinan di Kota Surabaya yang sekarang ini mencapai angka 5,39% (Aini, 2018). Meningkatnya industri ekonomi kreatif di Surabaya ditandai dengan banyaknya kemunculan *startup* (perusahaan rintisan) di Kota Surabaya. Hal tersebut berbanding lurus dengan dibutuhkannya sebuah tempat yang dapat menampung mereka bekerja secara produktif dan juga kolaboratif, maka terlahirlah konsep *coworking space*.

Coworking space adalah sebuah ruang kerja bersama bagi individu, komunitas, ataupun suatu *startup* yang bersifat produktif dan kolaboratif. Hal-hal menarik pada *coworking space* adalah selain bekerja dapat pula

membangun relasi serta berbagi informasi yang akan menguntungkan bagi pihak terkait, bekerja di lingkungan yang produktif serta kreatif, dan dapat menghemat biaya pengembangan bisnis suatu *startup*. Salah satu *coworking space* di Surabaya adalah Koridor. Ketika banyak *coworking space* bermunculan di Indonesia sebagai suatu bidang usaha bagi pemiliknya, namun berbeda dengan Koridor yang bersifat non komersial. Koridor merupakan komitmen pemerintah Surabaya untuk menciptakan ekosistem yang memberdayakan kreator, inovator, dan *entrepreneur* lokal untuk menciptakan inovasi dan mampu bersaing di tingkat global.

Koridor memfasilitasi beberapa *startup* yakni Tatarupa, Ojesy, Kreavi, Campuspedia, Reblood, AgendaKota, Second Muse, dan Riliv dengan menyediakan ruang untuk mengakomodasi kegiatan sehari-hari para *startup*. Selain perusahaan *startup*, Koridor juga memfasilitasi masyarakat yang mayoritas adalah mahasiswa dari universitas di Kota Surabaya baik itu secara kelompok ataupun perseorangan, dan juga *freelancer* (pekerja lepas). Koridor juga sering mengadakan *event-event* yang bermanfaat bagi masyarakat.

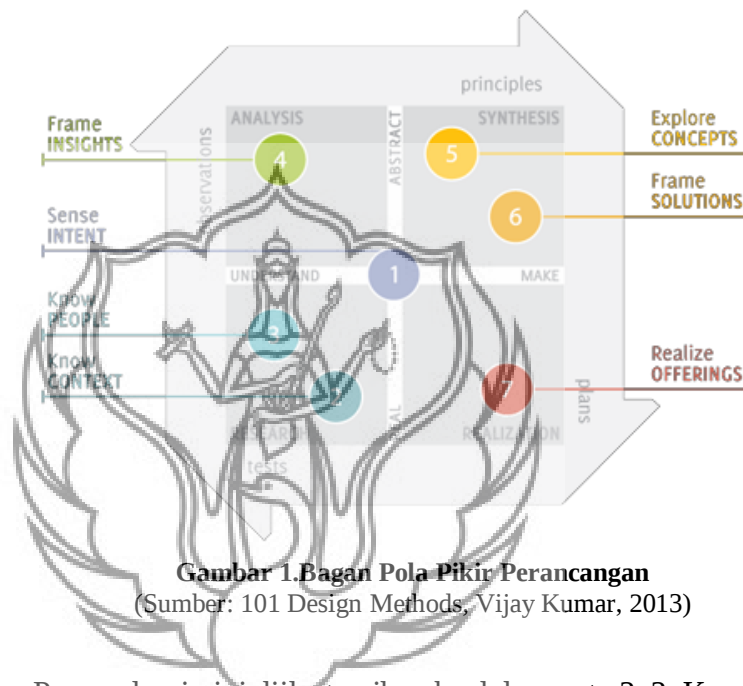
Bangunan Koridor merupakan revitalisasi dari bangunan lama yang sebelumnya adalah pusat perbelanjaan. Bangunan ini memiliki bentuk *existing* memanjang ke samping, dengan tujuh koridor di dalamnya, tiga koridor untuk umum serta empat koridor lainnya digunakan sebagai kantor khusus *startup* yang bekerja sama dengan pihak Koridor dan Pemerintah Kota Surabaya. Dalam proses bekerja, biasanya para pekerja akan mengalami masalah baik secara teknis ataupun non teknis. Misalnya mereka merasa bosan akan suasana dalam lingkungan kerjanya, atau mereka akan merasa kurang akan fasilitas yang ada.

Berdasarkan hal-hal di atas, penulis tertarik untuk membuat perancangan dan perencanaan Koridor *Coworking Space* sebagai tugas akhir. Dengan adanya perancangan dan perencanaan Koridor *Coworking Space* ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk permasalahan yang terjadi dan menjadikan Koridor sebagai *coworking space* yang mendukung kolaborasi serta mengakomodasi segala kegiatan penggunanya.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

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



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber: 101 Design Methods, Vijay Kumar, 2013)

Proses desain ini diilustrasikan ke dalam peta 2x2. Kuadran kiri bawah merepresentasikan *Research* (penelitian), tentang mengetahui realitas. Kuadran kiri atas adalah *Analysis* (analisis), karena di sinilah kita memproses informasi tentang realita dalam istilah-istilah abstrak dan mencoba memunculkan model pemikiran yang baik untuk menggerakkan inovasi. Kuadran kanan atas adalah *Synthesis* (sintesis), di mana model abstrak dikembangkan selama analisis dibuat sebagai dasar untuk menghasilkan konsep-konsep baru. Terakhir, kuadran kanan bawah mendefinisikan *Realization* (realisasi), dari konsep-konsep kita menjadi penawaran yang dapat direalisasikan. Dalam semua tahapan tersebut terdapat tujuh mode perancangan yang terdiri dari :

- a. *Sense Intent* (Memahami Tujuan)
- b. *Know Context* (Mengetahui Konteks)
- c. *Know People* (Mengenal Masyarakat)
- d. *Frame Insights* (Menyusun Gagasan)
- e. *Explore Concepts* (Mengeksplorasi Konsep)
- f. *Frame Solutions* (Menyusun Solusi)

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dibagi dalam beberapa cara menurut Vijay Kumar, yaitu **(1) Fakta-Fakta Kunci**, adalah mengumpulkan informasi singkat dari narasumber terpercaya yaitu Humas Pemerintah Kota Surabaya, Pengurus Koridor *Coworking Space*, Pengguna Koridor *Coworking Space*, dan orang-orang yang berkaitan dengan perkembangan *coworking space* yang akan menunjukkan kondisi dari topik yang diangkat. **(2) Penelusuran Media Populer**, adalah metode untuk mencari segala sesuatu yang berkaitan tentang perkembangan *coworking space* di berbagai sumber media populer, seperti media siaran, konten Web, majalah populer, dan film. **(3) Wawancara Pakar Subjek**, adalah wawancara kepada Humas Pemerintah Kota Surabaya, Pengurus Koridor *Coworking Space*, Pengguna Koridor *Coworking Space*, dan praktisi yang pernah melakukan perancangan interior *coworking space*. Metode wawancara ini untuk memahami dengan cepat hal-hal yang menyangkut dengan Koridor *Coworking Space*.

Metode penelusuran masalah juga dibagi ke dalam beberapa cara yang masih menggunakan metode Vijay Kumar, yaitu **(1) Kunjungan Lapangan**, adalah melakukan survei secara

langsung ke Koridor *Coworking Space*, guna mengenal secara langsung objek yang akan dirancang. Metode ini adalah cara paling langsung untuk membangun empati dengan orang lain. **(2) Metode Jaringan Aktivitas**, memungkinkan penulis membuat daftar aktivitas yang dikumpulkan selama penelitian dan melihat bagaimana aktivitas tersebut dikelompokkan berdasarkan hubungan-hubungannya. Metode ini efektif untuk menyusun gambaran besar dari aktivitas pengguna Koridor *Coworking Space*.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Metode pencarian ide yang digunakan adalah dengan **(1) Prinsip-Prinsip Peluang**, prinsip-prinsip desain mengisi “celah intuisi” dengan memberikan struktur yang baik untuk beralih dari tahapan memahami kebutuhan menuju ke menetapkan prinsip-prinsip mengeksplorasi peluang untuk menghasilkan sebuah konsep desain yang akan diaplikasikan pada perancangan interior Koridor *Coworking Space*. **(2) Peta Pikiran Peluang**, metode ini biasa juga disebut dengan *Mind Mapping*, menggunakan gambaran visual dengan topik inti menjadi pusatnya, sedangkan peluang-peluang yang memungkinkan dieksplorasi dari tengah menuju batas pinggir.

Metode pengembangan desain yang akan digunakan adalah **(1) Sketsa Konsep**, pada metode ini ide-ide diubah ke dalam bentuk visual yang lebih mudah dipahami, didiskusikan, dievaluasi, dan dikomunikasikan. Bentuk visual yang dimaksud seperti gambar diagram, *plan*, *sketch* yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang, serta *infographic*.

c. Metode Evaluasi Desain

Metode evaluasi desain menggunakan **Metode Evaluasi Solusi**. Metode ini membantu mengevaluasi solusi-solusi dengan menggunakan nilai pengguna dan nilai penyedia. Metode ini memberikan perbandingan yang bisa membantu dalam memutuskan *prototype* mana yang harus digunakan dan mana yang harus dievaluasi.

