

**PERANCANGAN INTERIOR KORIDOR
COWORKING SPACE, SURABAYA**

JURNAL TUGAS AKHIR



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

PERANCANGAN INTERIOR KORIDOR COWORKING SPACE, SURABAYA

RANA LINTANG LUKITO

Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta
Jl. Parangtritis km 6,5 Sewon Bantul Yogyakarta
Email : ranalintangl@gmail.com

Abstrak

Koridor *Coworking Space* merupakan komitmen Pemerintah Kota Surabaya untuk menciptakan ekosistem yang baik antar pelaku industri kreatif. Koridor *Coworking Space* menginginkan perancangan interior yang mampu menciptakan suasana produktif tanpa mengubah gaya industrial sesuai dengan bentuk konstruksi bangunan pada bentuk eksisting yang memanjang. Maka terciptalah konsep “Beat the Ordinary” dengan mengaplikasikan teori psikologi milik Susan Weinschenk sebagai acuan dalam menciptakan suasana produktif dengan penerapan gaya industrial yang dikombinasikan dengan gaya kontemporer, serta penambahan fasilitas yang diharap dapat mengoptimalkan kegiatan yang terjadi 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 a good ecosystem among creative industries. Koridor Coworking Space wants interior design that is able to create a productive atmosphere without changing the industrial style according to the form of building construction in the existing form that is elongated. Then the concept of "Beat the Ordinary" was created by applying Susan Weinschenk's psychological theory as a reference in creating a productive atmosphere with the application of industrial styles combined with contemporary styles, as well as the addition of facilities that are expected to optimize activities that occur in Koridor Coworking Space

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

I. Pendahuluan

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 dinilai berhasil dalam meningkatkan perekonomian masyarakat Surabaya. Hal tersebut dapat dilihat dari turunnya angka kemiskinan di Kota Surabaya. 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*. *Coworking space*

memiliki lima unsur utama yaitu *collaboration*, *community*, *sustainability*, *openness*, dan *accessibility*. Selain ruang kerja, terbangun jaringan untuk berbagi pengetahuan, inovasi, dan edukasi berkelanjutan.

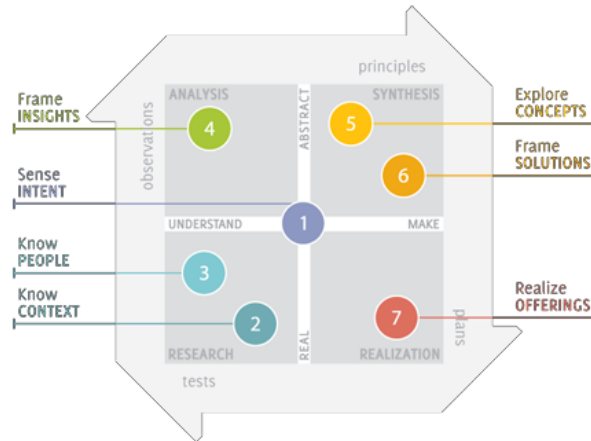
Salah satu *coworking space* di Surabaya adalah Koridor. Ketika banyak *coworking space* bermunculan di Indonesia sebagai suatu bidang usaha bagi pemiliknya, namun berbeda dengan Koridor yang bersifat non komersial. Koridor merupakan komitmen pemerintah Surabaya untuk menciptakan ekosistem yang memberdayakan kreator, inovator, dan *entrepreneur* lokal untuk menciptakan inovasi dan mampu bersaing di tingkat global.

Bangunan Koridor merupakan revitalisasi dari bangunan lama yang sebelumnya adalah pusat perbelanjaan. Bangunan ini memiliki bentuk *existing* memanjang ke belakang, dengan tujuh koridor di dalamnya, tiga koridor untuk umum serta empat koridor lainnya digunakan sebagai area khusus *startup* yang bekerja sama dengan pihak Koridor *Coworking Space* dan Pemerintah Kota Surabaya. Dalam proses bekerja, para pekerja *startup* mengalami masalah baik secara teknis ataupun non teknis seperti merasa jenuh dengan lingkungan kerja yang akan menyebabkan turunnya produktivitas, atau tidak terfasilitasinya kegiatan-kegiatan yang ada di Koridor *Coworking Space*.

Adapun pendekatan yang digunakan adalah teori psikologi milik Susan Weinschenk, Ph.D. diambil dari bukunya berjudul “*100 Things Every Designer Needs To Know About People*”. Dalam teori psikologi tersebut terdapat 10 aspek, namun penulis hanya menerapkan dua aspek yaitu aspek “How People See” dan “People are Social Animal” yang akan digunakan sebagai acuan dalam merancang interior Koridor *Coworking Space*. Perancangan Koridor *Coworking Space* ini bertujuan untuk menjadi fasilitator yang menawarkan suasana produktif dan memfasilitasi kegiatan-kegiatan para pekerja startup di dalam Koridor *Coworking Space*.

II. Metode Perancangan

Proses perancangan yang diterapkan ialah proses desain inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar.



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber: 101 Design Methods, Vijay Kumar, 2016)

Ke tujuh mode di atas dibagi lagi ke dalam metode-metode yang disesuaikan dengan permasalahan desain inovasi. Metode-metode tersebut dirangkum dalam tiga metode desain yang akan dijabarkan seperti berikut.

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah pengumpulan informasi dari narasumber terpercaya yaitu Humas Pemerintah Kota Surabaya, pengurus Koridor *Coworking Space*, dan pengguna Koridor *Coworking Space* yang akan menunjukkan kondisi dari Koridor *Coworking Space*, kemudian penelusuran media populer seperti media siaran, konten web, dan majalah populer untuk mencari tahu perkembangan terbaru *coworking space*, yang terakhir adalah wawancara dengan Humas Pemerintah Kota Surabaya, pengurus Koridor *Coworking Space*, dan pengguna Koridor *Coworking Space* untuk mencari informasi tentang Koridor *Coworking Space*. Output yang dihasilkan dari metode-metode ini adalah data fisik dan data non fisik yang digunakan sebagai acuan dalam mendesain.

Sedangkan, untuk metode penelusuran masalah yang digunakan adalah kunjungan lapangan dan metode jaringan aktivitas.



Gambar 2. Akses Pintu Masuk
(sumber : Survey Lapangan, 2018)



Gambar 3. Front Desk
(sumber : Survey Lapangan, 2018)



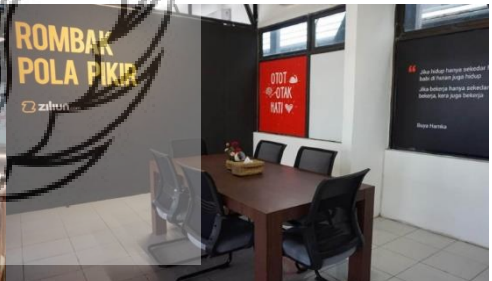
Gambar 4. Koridor 2
(sumber : Survey Lapangan, 2018)



Gambar 5. Event Space
(sumber : Survey Lapangan, 2018)



Gambar 6. Koridor 4
(sumber : Survey Lapangan, 2018)



Gambar 7. Koridor 5
(sumber : Survey Lapangan, 2018)



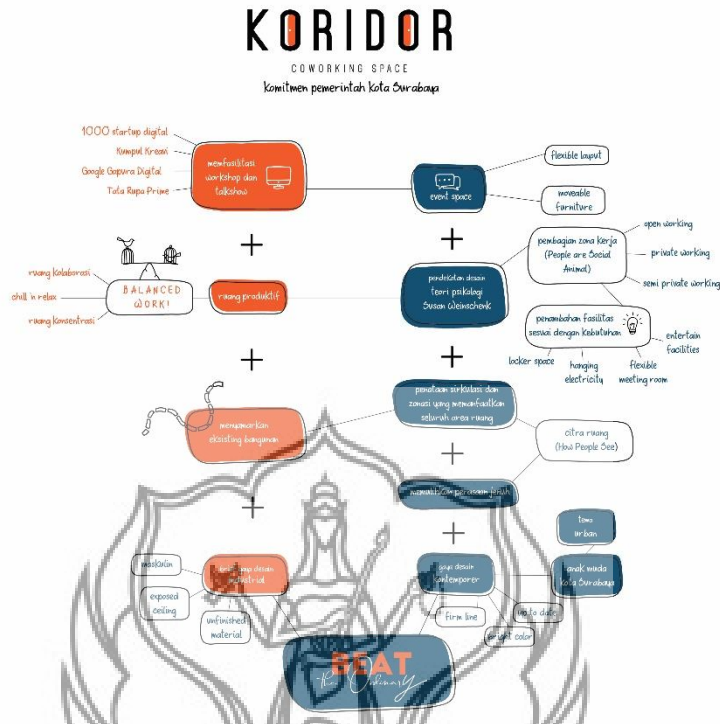
Gambar 8. Koridor 6
(sumber : Survey Lapangan, 2018)



Gambar 9. Koridor 7
(sumber : Survey Lapangan, 2018)

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Metode pencarian ide yang digunakan adalah prinsip-prinsip peluang yang berdasar dari daftar kebutuhan, dan peta pikiran peluang atau biasa dikenal dengan *mind mapping*.



Gambar 10. *Mind Mapping*
(Sumber : Rana Lintang, 2018)

Sedangkan, untuk metode pengembangan desain yang digunakan adalah pembuatan sketsa-sketsa konsep berupa *moodboard*, dan bentuk visual lainnya.



Gambar 11. *Moodboard Open Work*

(Sumber : Rana Lintang, 2018)



Gambar 12. *Moodboard Event Space*

(Sumber : Rana Lintang, 2018)



Gambar 13. *Moodboard Meeting Room*

(Sumber : Rana Lintang, 2018)

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi yang digunakan adalah metode evaluasi solusi dengan mengevaluasi alternatif desain untuk mendapatkan hasil terbaik.

III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

Perancangan interior Koridor *Coworking Space* memiliki ruang lingkup perancangan sebagai berikut.

Tabel 1. Lingkup Perancangan
(Sumber : Rana Lintang, 2018)

No.	Area Perancangan	Luas Area
1	Area Komersial	12.8 m ²
2	Front Desk	9.8 m ²
3	Koridor 1	198.5 m ²
4	Koridor 2	175.2 m ²
5	Koridor 3	175.2 m ²
6	Koridor 4	115.5 m ²
7	Pantry koridor 5	18.4 m ²
8	Area hiburan koridor 5	26.8 m ²
9	Koridor 6	175.2 m ²
10	Koridor 7	71.6 m ²
Total Luas Area		979 m²

Dari perolehan data saat melakukan survey lapangan dan wawancara, Humas Pemerintah Kota Surabaya menyampaikan *brief* untuk membangun suasana produktif dan penerapan gaya industrial pada perancangan interior Koridor *Coworking Space*. *Brief* penerapan gaya industrial tersebut didasari karena revitalisasi bangunan lama dari sebuah pusat perbelanjaan dengan konstruksi besi yang terbuka. Penerapan konsep “*Beat the Ordinary*” dapat menjawab brief klien serta kebutuhan para pengguna ruangnya yaitu untuk membangun suasana produktif dengan cara penerapan teori psikologi milik Susan Weinschenk, diambil dari bukunya yang berjudul “*100 Things Every Designer Needs To Know About People*”.

Menurut (Weinschenk, 2001) ada sepuluh aspek tentang perilaku manusia yang perlu diperhatikan oleh desainer sebelum atau ketika menerapkan desain interior pada sebuah bangunan. Para desainer atau mahasiswa yang belajar desain interior diharapkan dapat meminimalkan kesalahan pada setiap keputusan desain dan memaksimalkan kepuasan yang dirasakan oleh pengguna interior tersebut.

Dari sepuluh aspek, penulis akan menggunakan dua aspek untuk pertimbangan dalam perancangan interior Koridor *Coworking Space*. Aspek yang pertama adalah “*How People See*” (Bagaimana Seseorang Melihat). Aspek ini membahas bahwa indera penglihatan menguasai lebih dari setengah sumber daya otak sehingga indera penglihatan lebih dominan daripada ke empat indera lainnya. Pada aspek ini diajarkan bahwa apa yang ditangkap oleh mata manusia dapat disimpulkan secara berbeda oleh otak.

Aspek kedua yang akan digunakan adalah “*People Are Social Animals*” (Manusia adalah Makhluk Sosial). Pada aspek ini Susan Weinschenk membahas bahwa manusia akan menggunakan hal-hal yang ada di sekitarnya untuk menjadi sosial, termasuk ruang, dan benda pribadi. Selain penggunaan teori psikologi milik Susan Weinschenk, pengaplikasian konsep “*Beat the Ordinary*” juga diperkuat dengan latar belakang Koridor *Coworking Space* sendiri yang merupakan komitmen pemerintah Surabaya yang bersifat non komersial membuat Koridor *Coworking Space* menjadi berbeda dengan *coworking space* lagi.

Konsep “*Beat the Ordinary*” mengusung gaya industrial yang dikombinasikan dengan gaya kontemporer dengan tema urban, sehingga gaya industrial yang dihasilkan tidak terkesan kasar melainkan memberikan nuansa baru dengan dipadupadankan dengan warna-warna cerah. Gaya kontemporer diambil karena sesuai dengan karakteristik pengguna ruang di Koridor *Coworking Space* yang mayoritas merupakan anak muda urban yang memiliki sifat *up to date*, fleksibel, dan terbuka.

Warna yang diaplikasikan dalam perancangan interior Koridor *Coworking Space* adalah *corporate color* dari Koridor *Coworking Space* itu

sendiri. Penggunaan warna-warna tersebut dikombinasikan dengan warna-warna asli dari *unfinished* material yang digunakan di dalam perancangan Koridor *Coworking Space*. Material yang digunakan dalam perancangan interior Koridor *Coworking Space* adalah material-material khas gaya industrial seperti *concrete* dengan finishing epoxy, kayu olahan atau biasa dikenal dengan *plywood*, besi *hollow*, besi *h-beam*, dan sebagainya.



Gambar 14. Material Board
(Sumber : Rana Lintang, 2018)

Perancangan interior Koridor *Coworking Space* disesuaikan dengan ketentuan awal dari pihak Humas Pemerintah Kota Surabaya yaitu dari tujuh koridor dibagi menjadi dua area, area pertama adalah *common area* yang dapat diakses oleh pengunjung dengan menggunakan kartu identitas, area kedua adalah *resident area* yang hanya dapat diakses oleh para *resident* dari *startup* yang bekerja sama dengan Koridor *Coworking Space* dan Pemerintah Kota Surabaya.

Pembagian *common area* dimulai dari koridor satu hingga koridor tiga. Koridor satu difungsikan sebagai *maker space*, yaitu area yang menyediakan fasilitas berupa 16 buah *PC all in one* untuk digunakan oleh siapa saja yang ingin belajar, berkolaborasi, ataupun berinovasi dengan dunia digital. Pada koridor satu, disediakan pula *printing station* untuk memenuhi kebutuhan cetak-mencetak para pengguna Koridor *Coworking Space*. Selain difungsikan sebagai *maker space*, ada pula fasilitas lain dari koridor satu yaitu *locker space* berfungsi untuk menaruh barang bawaan pengunjung karena letak koridor satu yang berdekatan dengan *front desk*

dan komersial area. Penyediaan *locker space* didasari dengan alasan keamanan dan supaya pengunjung tidak perlu bingung untuk menaruh barang bawaannya ketika hendak menggunakan fasilitas di Koridor *Coworking Space*.

Pada koridor satu, penulis juga berkolaborasi dengan artisan asli kota Surabaya bernama Hola Jambul untuk membuat *point of interest* berupa mural yang bertemakan kota Surabaya. Area bawah dari dinding mural disediakan *amphitheater* untuk para pengunjung yang ingin berdiskusi, membaca buku, ataupun mengerjakan suatu pekerjaan.

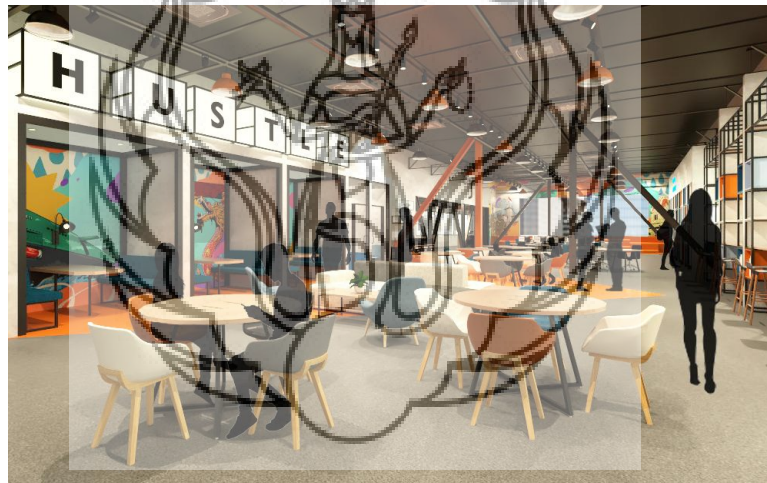


Gambar 15. *Maker Space*, Koridor satu
(Sumber : Rana Lintang, 2018)

Koridor dua juga merupakan *common area* yang dibagi menjadi tiga *workspace* dengan sifat yang berbeda tergantung dengan jenis pekerjaan dan kebutuhan dari masing-masing individunya. Pembagian tiga *workspace* ini merupakan implementasi dari aspek “*People are Social Animal*” dari teori psikologi milik Susan Weinschenk. Manusia akan menggunakan hal-hal yang ada di sekitarnya untuk menjadi sosial, hal tersebut jelas terbalik dengan kebutuhan tiap pengguna ruang di Koridor *Coworking Space* yang walaupun membutuhkan sosialisasi untuk mencapai sebuah kolaborasi dan inovasi, namun juga membutuhkan ruang konsentrasi untuk berpikir dan menyelesaikan suatu pekerjaan tanpa harus merasa terdistraksi oleh keramaian yang ada di sekitarnya. Pembagian koridor dua menjadi tiga

workspace yaitu *open workspace*, *semi private workspace*, dan *private workspace*.

Open workspace terdiri atas *lounge workspace* berupa susunan sofa yang nyaman dikombinasikan dengan *lounge chair* dan *coffee table*, serta *corner workspace* berupa susunan meja bar dan *stool bar* dengan *storage* yang terbuat dari besi *hollow* dan *plywood* finishing HPL. Sedangkan untuk *semi private workspace* terdiri atas tiga buah *working pod* berkapasitas untuk empat orang di setiap satu *working pod*nya. *Private workspace* adalah yang paling berbeda karena bersifat tertutup, terdiri atas empat buah *phone booth* yang berkapasitas untuk satu orang di setiap *booth*nya. *Phone booth* berfungsi sebagai tempat untuk melakukan panggilan video atau telepon, *online meeting*, atau mengerjakan suatu pekerjaan yang membutuhkan konsentrasi tinggi.



Gambar 16. Koridor dua
(Sumber : Rana Lintang, 2018)

Penerapan *layout open space* pada koridor satu dan koridor dua diharapkan dapat mampu membantu menciptakan inovasi yang dimulai dari bersosialisasi. Penerapan *layout* dan elemen dekoratif pada koridor satu dan dua mengimplementasikan aspek “*How People See*” dari teori psikologi milik Susan Weinschenk. Indera penglihatan menguasai lebih dari setengah sumber daya otak, berdasarkan hal tersebut maka diaplikasikan layout dan pola lantai berbentuk diagonal dengan tujuan agar eksisting bangunan yang

memanjang dapat terkesan lebih dinamis. Selain merupakan implementasi dari aspek teori psikologi milik Susan Weinschenk tersebut, penerapan bentuk diagonal disertai dengan garis tegas juga merupakan repetisi bentuk yang diambil dari struktur besi terbuka yang merupakan konstruksi dari eksisting bangunan Koridor *Coworking Space*.

Aspek “*How People See*” dari teori psikologi milik Susan Weinschenk juga dapat difungsikan sebagai pemulih rasa jenuh para pengguna Koridor *Coworking Space* yang suntuk bekerja.



Gambar 17. Koridor dua
(Sumber : Rana Lintang, 2018)

Koridor tiga dibagi menjadi dua area, yang pertama adalah *event space*, dan yang kedua adalah akses menuju pintu masuk ke *resident area*. *Event space* bersifat umum namun hanya bisa dipakai jika sebelumnya calon pengguna mengajukan perizinan kepada pihak Koridor *Coworking Space*. Pengalokasian ruang untuk *event space* didasari kebutuhan para pengguna yang sering mengikuti kegiatan yang diadakan oleh Pemerintah Kota Surabaya ataupun suatu *startup* baik berupa *talkshow* dan *workshop* namun tidak adanya fasilitas. *Event space* di Koridor *Coworking Space* di desain dengan *layout* yang fleksibel agar dapat memenuhi kebutuhan dari kegiatan baik *talkshow* ataupun *workshop*.

Layout yang fleksibel diwujudkan dalam pengaplikasian multifunction wall yang raknya bersifat *adjustable*, sehingga dapat

dijadikan *storage* dan juga meja kerja. Selain itu, pengaplikasian kursi dan meja lipat juga dapat menghemat ruang, apabila sedang tidak digunakan maka kursi dan meja tersebut dapat disimpan.



Gambar 18. *Layout Event Space untuk Talkshow*

(Sumber : Rana Lintang, 2018)



Gambar 19. *Layout Event Space untuk Workshop*

(Sumber : Rana Lintang, 2018)

IV. Kesimpulan

Koridor *Coworking Space* adalah *coworking space* yang berbeda karena merupakan komitmen Pemerintah Kota Surabaya dalam menumbuhkan ekosistem yang baik antar pelaku industri kreatif, sehingga Koridor *Coworking Space* bersifat non komersial menginginkan hasil desain yang mampu menumbuhkan produktivitas dan bergaya industrial dikarenakan bentuk konstruksi eksisting bangunannya. Oleh karena itu, dibuatlah konsep desain berjudul "*Beat the Ordinary*" yang mengaplikasikan aspek "*People are Social Animals*" dan aspek "*How People See*" dari teori psikologi milik Susan Weinschenk sebagai acuan dalam penyelesaian masalah yang ada di Koridor *Coworking Space*, serta

mengusung gaya industrial yang dikombinasikan dengan gaya kontemporer dengan tema urban agar sesuai dengan karakteristik pengguna ruang yang mayoritas adalah anak muda urban.

Aspek “*People are Social Animal*” mengajarkan bahwa manusia akan memanfaatkan hal di sekitarnya untuk menjadi sosial, termasuk ruang, sehingga pada kasus ini menurunnya suasana produktif karena terdistraksi oleh keramaian yang terjadi di *open workspace*. Aspek ini dijadikan acuan dalam membagi *work space* menjadi tiga menurut jenis pekerjaan yang akan dikerjakan yaitu *open workspace*, *semi private workspace*, dan *private workspace*. Sedangkan aspek “*How People See*” mengajarkan bahwa indera penglihatan manusia sangat dominan daripada indera yang lainnya, namun terkadang apa yang ditangkap oleh mata akan diartikan berbeda oleh otak. Aspek ini dijadikan acuan dalam menata layout dan pola lantai pada *open workspace* menjadi susunan diagonal agar bentuk ruangan terlihat lebih dinamis, walaupun sebenarnya ruangan dan bangunan masih dalam bentuk yang sama.

Penerapan gaya industrial yang dikombinasi dengan gaya kontemporer dalam konsep “*Beat the Ordinary*” membuat gaya industrial tidak lagi berkesan kasar karena dikombinasi dengan warna-warna cerah yang diambil dari *corporate color* Koridor *Coworking Space*. Hal tersebut sejalan dengan aspek “*How People See*” yang bertujuan untuk membuat desain interior Koridor *Coworking Space* mampu memulihkan rasa jenuh para pengguna ruangnya.

V. Daftar Pustaka

- BEKRAF. (2018). *BEKRAF Badan Ekonomi Kreatif - Tonggak Baru Ekonomi Kreatif Indonesia*. Dipetik November 9, 2018, dari www.bekraf.go.id:
<http://www.bekraf.go.id/profil>
- Kumar, V. (2011). *101 Metode Desain : Pendekatan Terstruktur Untuk Mendorong Inovasi Di Organisasi Anda*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Weinschenk, S. (2001). *100 Things Every Designer Needs To Know About People*. Berkeley: New Riders.