

**PERENCANAAN & PERANCANGAN  
INTERIOR CONECO *COWORKING SPACE*  
SURABAYA**



**PERANCANGAN**

Oleh :

**DENYS JOESLIANTO**

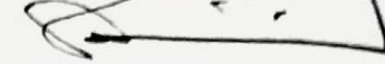
**NIM 151 0129 123**

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

**2020**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul : **PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR CONECO COWORKING SPACE SURABAYA** diajukan oleh Denys Joeslianto , NIM 1510129123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir tanggal 20 Juli 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

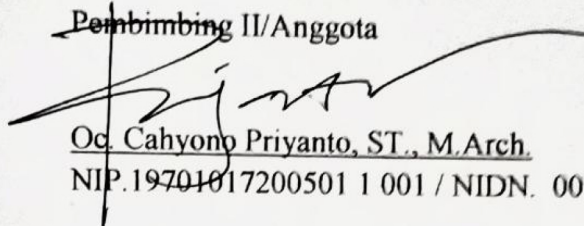
Pembimbing I/Anggota



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002 / NIDN. 0002085909

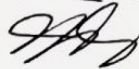
Pembimbing II/Anggota



Oc. Cahyono Priyanto, ST., M.Arch.

NIP. 19701017200501 1 001 / NIDN. 0017107004

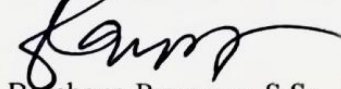
Cognate/Anggota



Anom Wibisono, S.Sn, M.Sc.

NIP. 19720314 199802 1 001 / NIDN. 0014037206

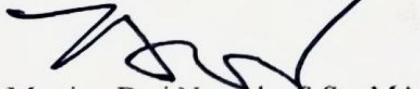
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001 / NIDN. 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN. 0008116806

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir perancangan ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, 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 ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW. sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Kedua orang tua saya, Ustani Fodianto dan Solichah serta kakak saya Ariani Ika Fidianti yang selalu memberikan do'a, dorongan mental dan material.
4. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des<sub>2</sub> dan Bapak Oc. Cahyono Priyanto, ST., M.Arch. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasihat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Bapak Drs. Hartoto Indra Suwahyunto selaku Dosen Wali atas segala masukan, motivasi dan doanya.
6. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Yth. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
10. Pak Irwanto Limarno dan seluruh staff Coneco *Coworking Space* yang telah mengizinkan, membantu dan memberikan data terkait Coneco Coworking Space.

11. Teman-teman Parkiran Interior, Kantin Klub, IMDI, Dhamar, Ibunya Dhamar, Lina, Batari ,Edwin, Bang ipul, Fajar, Diaz, Sovi, Thusi, Teman-teman di Prodi Desain Interior, Angkatan Sakomah
12. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang telah berjuang dan bertukar pikiran.
13. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 20 Juli 2020  
Penulis,

Denys Joeslianto



## **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, 20 Juli 2020

Denys Joeslianto

NIM 1510129123

## ABSTRAK

*Coneco Coworking Space* merupakan lembaga non pemerintah yang bergerak dibidang *Coworking* sebagai wadah pelaku industri kreatif kaum muda yang ada di kota Surabaya. *Coneco Coworking Space* menginginkan suasana yang mendukung produktivitas kerja pengguna dan aktivitas kolaborasi secara baik sebagai *coworking space* dan pembagian zoning antar ruang namun tetap tidak menghilangkan sistem *Open Space* yang ada didalam *Coneco Coworking Space*. Dari hal tersebut terciptalah konsep “*Open and Fresh*” pada perancangan *Coworking* bertujuan memunculkan suasana santai dan menyegarkan sehingga mampu meningkatkan dan mendukung produktivitas kerja pengguna. Konsep tersebut diaplikasikan dengan menerapkan konsep *open space* namun dibagi zoning antar ruang sebagai pembatas zona secara tidak langsung. dengan gaya *eco office* dan dikombinasikan dengan gaya kontemporer serta penambahan fasilitas-fasilitas yang diharap dapat mengoptimalkan kegiatan yang berlangsung di *Coneco Coworking Space* yang diharap dapat meningkatkan minat kunjung masyarakat.

**Kata kunci :** *coworking space, produktivitas kerja, open and fresh, kontemporer*

## ABSTRACT

*Coneco Coworking Space is a non-governmental organization operated in Coworking area as a forum for young creative industries in the city of Surabaya. Coneco Coworking Space wants an atmosphere that supports user productivity and collaboration activities as well as coworking space and zoning sharing between spaces but still does not eliminate the Open Space system that is in Coneco Coworking Space. From this, the concept of "Open and Fresh" in the design of Coworking aims to create a relaxed and refreshing atmosphere so as to improve and support the productivity of the user's work. The concept is applied by applying the concept of open space but zoning is divided between spaces as a zone barrier indirectly. with the eco office style and combined with contemporary style and the addition of facilities that are expected to optimize the activities taking place at Coneco Coworking Space which are expected to increase the interest of visiting the public.*

**Keywords:** *coworking space, work productivity, open and fresh, contemporary*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
<b>A. LATAR BELAKANG.....</b>	<b>1</b>
<b>B. METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>2</b>
<b>1. PROSES DESAIN.....</b>	<b>2</b>
<b>2. METODE DESAIN.....</b>	<b>4</b>
BAB II.....	7
PRA DESAIN.....	7
A. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
B. TINJAUAN KHUSUS.....	13
C. PROGRAM DESAIN.....	17
BAB III.....	47
PERMASALAHAN DESAIN & IDE SOLUSI DESAIN.....	47
<b>A. PERMASALAHAN DESAIN.....</b>	<b>47</b>
B. IDE SOLUSI DESAIN.....	47
BAB IV.....	51
A. ALTERNATIF DESAIN.....	51
1. Alternatif Penataan Ruang.....	51
2. Alternatif Estetika Ruang.....	55
3. Elemen Dekoratif.....	56
4. Elemen Pembentuk Ruang.....	59
5. Alternatif Pengisi Ruang.....	61
6. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	66
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	74
1. Hasil Perspektif.....	74
<b>2. Axonometri.....</b>	<b>78</b>
BAB V.....	79
PENUTUP.....	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1. Pola Pikir Perancangan .....	3
Gambar 2 1 Logo Coneco Coworking .....	19
Gambar 2 2 Site Plan Coneco Coworking Space .....	20
Gambar 2 3 Struktur Organisasi.....	21
Gambar 2 4 Existing Coneco Coworking Space.....	25
Gambar 2 5 Tampak Depan Coneco Coworking Space.....	26
Gambar 2 6 Foto Pintu masuk Coneco Coworking Space.....	26
Gambar 2 7 Foto Front Desk Coneco Coworking Space.....	27
Gambar 2 8 Ruang Coworking 1 .....	27
Gambar 2 9 Ruang Coworking 2 .....	28
Gambar 2 10 Ruang Coworking 3 .....	28
Gambar 2 11 Ruang Coworking 4 .....	29
Gambar 2 12 Ruang Coworking 5 .....	29
Gambar 3 1 Suasana ruang open space.....	48
Gambar 3 2 Sketsa Suasana Ruang Team Space .....	48
Gambar 3 3 Sketsa Suasana Ruang Open Space.....	49
Gambar 3 4 Moodboard.....	49
Gambar 3 5 Main Mapping.....	50
Gambar 4 1 Diagram Matrix.....	51
Gambar 4 2 Buble Diagram .....	52
Gambar 4 3 Zoning .....	53
Gambar 4 4 Layout .....	54
Gambar 4 5 Moodboard.....	56
Gambar 4 6 Elemen Dekoratif.....	57
Gambar 4 7 Komposisi warna dan material.....	58
Gambar 4 8 Skema Warna .....	58
Gambar 4 9 Rencana Lantai.....	59
Gambar 4 10 Rencana Plafon .....	60
Gambar 4 11 Furniture 1.....	61
Gambar 4 12 Furniture 2.....	61
Gambar 4 13 Furniture 3.....	62
Gambar 4 14 Furniture 4.....	62
Gambar 4 15 Furniture 5.....	63
Gambar 4 16 Furniture 6.....	64
Gambar 4 17 Furniture 7.....	65
Gambar 4 18 Perspektif 1 .....	74
Gambar 4 19 Perspektif 2 .....	74
Gambar 4 20 Perspektif 3 .....	75
Gambar 4 21 Perspektif 4 .....	75
Gambar 4 22 Perspektif 5 .....	76
Gambar 4 23 Perspektif 6 .....	76
Gambar 4 24 Perspektif 7 .....	77
Gambar 4 25 Perspektif 8 .....	77
Gambar 4 26 Axonometri .....	78

## DAFTAR TABEL

Tabel 2 Daftar Kebutuhan.....	46
Tabel 3 Tabel Solusi Permasalahan .....	50
Tabel 4 Jenis Lampu yang digunakan.....	67
Tabel 5 Jenis AC.....	71



## BAB I PENDAHULUAN

### a. LATAR BELAKANG

*Coworking Space* secara umum merupakan sebuah bangunan multifungsi yang memadukan fungsi perkantoran dan pusat komunitas yang di dalamnya menawarkan *sharing area* yang cukup untuk mengakomodasi kegiatan pelaku perkantoran yang khususnya bersifat startup *business* maupun komunitas. Dalam Oxford English Dictionary, *Coworking Space* dijelaskan sebagai sebuah penggunaan kantor atau lingkungan kerja oleh orang-orang yang bekerja sendiri atau bekerja untuk institusi yang berbeda, berbagi penggunaan peralatan, ide, dan pengetahuan dengan tujuan mengumpulkan orang-orang kreatif untuk membentuk ide-ide baru yang segar. Secara praktik, *Coworking Space* memberikan ruang untuk kegiatan perkantoran seperti ruang kerja privat, ruang kerja komunal, ruang pertemuan atau rapat, serta ruang pendukung lainnya yang digunakan bersama-sama sehingga dapat memberikan nilai lebih berupa networking antar pengguna dengan berbagai jenis profesi. *Coworking Space* juga menjadi pilihan bagi pelaku startup business atau freelancer yang membutuhkan *represented office* dengan ukuran yang tidak terlalu besar namun dengan harga sewa yang jauh lebih rendah dari rental office karena fasilitas-fasilitas yang dapat digunakan bersama seperti lobby, ruang meeting, toilet, *pantry*, serta penunjang lainnya

*Coneco Coworking space* (ruangan yang memiliki konsep bekerja bersama) ditujukan bagi para pekerja yang biasanya tidak bisa bekerja di tempat yang sama setiap harinya, atau pekerja yang belum memiliki kantor sendiri. Dibuka pada 2017 tahun lalu, *Coneco Co-working Space* yang berada di Komplek AJBS – Jl. Ratna No.14, Ngagel, Wonokromo, Kota Surabaya. merupakan tempat yang cocok untuk bekerja, meeting, maupun berkumpul bersama rekan bisnis dengan luas keseluruhan 1000 m<sup>2</sup>. *Coneco* bisa menjadi tempat tujuan bagi yang bingung mencari tempat untuk mengembangkan bisnis karena terkendala dana yang minim. Selain itu *Coneco coworking space* kini didukung dengan koneksi Wifi. Wifi di *coneco* memiliki harga khusus hanya bagi pengunjungnya.

Meningkatnya pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia menjadikan keberadaan coworking Space sebagai kebutuhan khususnya bagi pelaku-pelaku start up business yang baru saja memulai usahanya sehingga membutuhkan tempat bekerja sekaligus networking yang luas. Coworking Space sebagai salah satu wadah alternative bagi pelaku ekonomi kreatif menjadi penting keberadaannya sebagai pendukung berkembangnya ekonomi usaha bidang ekonomi kreatif di Daerah Surabaya.

Aktivitas masyarakat di Kota Surabaya telah berhasil menjadikan kota itu sebagai metropolis yang sangat dinamis, yang dari periode ke periode memperlihatkan perkembangan yang sangat pesat. Seiring dengan perkembangan life style masyarakat Surabaya, dimana telah banyak orang menjadikan café sebagai tempat kerja, dan tempat meeting. Co-working space (ruangan yang memiliki konsep bekerja bersama) ditujukan bagi para pekerja yang biasanya tidak bisa bekerja di tempat yang sama setiap harinya, atau pekerja yang belum memiliki kantor sendiri

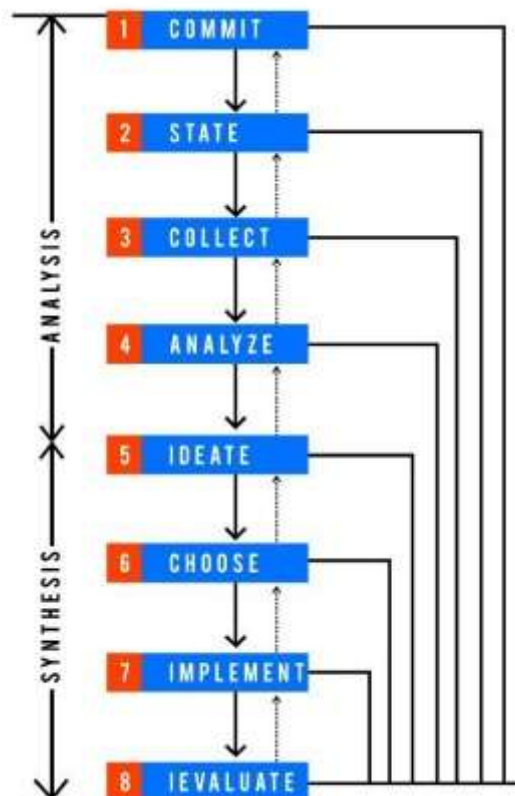
Oleh karena itu pentingnya diadakan perancangan interior Coneco co-working space di Surabaya yang dapat sepenuhnya bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan akan ruang . tidak hanya menyediakan tempat tetapi juga mengedukasi, dan memberi informasi dengan memanfaatkan teknologi, dimana dalam coworking space tersebut memiliki fasilitas exhibition yang dapat membantu pengguna untuk belajar mengenai dunia bisnis digital dan tidak hanya datang untuk mengerjakan tugas, tetapi juga belajar dan mendapatkan informasi baru, sehingga bermanfaat bagi startup, freelancer, mahasiswa atau siapapun yang tertarik dengan dunia bisnis dan belum ada tempat yang mewadahnya.

## **b. METODE PERANCANGAN**

### **1. PROSES DESAIN**

Metode perancangan yang digunakan ialah metode yang dipopulerkan oleh Rosemary Kilmer. Menurut Rosemary Kilmer proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama yaitu analisis, pada tahap ini masalah diidentifikasi, dibedah, ditelaah, diteliti dan dianalisis. Pada tahap ini, desainer menghasilkan sebuah proposal ide mengenai langkah-

langkah pemecahan masalah. Tahap kedua, yaitu sintesis, pada tahap ini desainer mengolah hasil dari proses analisis untuk menghasilkan solusi desain yang kemudian diterapkan. Pada perancangan interior menggunakan pola pikir dengan dua tahap yakni analisa yang merupakan tahap programing dan sintesa yang merupakan tahap designing. Tahap pertama programing, merupakan proses menganalisa dimana desainer mengumpulkan segala data lapangan seperti data fisik, non-fisik, litelatur serta bernagai data lainnya yang mendukung. Kemudian setelah mendapatkan data-data, masuk pada tahap designing, pada tahap ini mulai muncul ide-ide mengenai solusi desain dari permasalahan yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya. Beberapa alternatif tersebut kemudian dipilih sebagai solusi desain yang paling baik dan sesuai. Dalam pola pikir perancangan Proses Desain ini, tahapan yang dikerjakan adalah sebagai berikut :



**Gambar 1 1. Pola Pikir Perancangan**

Sumber : Kilmer, 1992

- a) Commit adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah
- b) State adalah mendefinisikan masalah

- c) Collect adalah mengumpulkan fakta
- d) Analyze adalah menganalisa masalah dan data yang telah terkumpulkan.
- e) Ideate adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep
- f) Choose adalah memilih alternative yang paling optimal dari ide-ide yang ada
- g. Implement adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung
- h. Evaluate adalah meninjau desain yang dihasilkan apakah sudah memecahkan masalah atau belum

## 2. METODE DESAIN

Dalam proses desain menurut *Rosemary Kilmer* ini ada beberapa tahapan berdasarkan bagan pola pikir perancangan dan apa yang dilakukan desainer pada tahap tersebut. Tahapannya adalah sebagai berikut:

### a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

**Commit** (Accept the Problem), Tahap paling awal adalah menerima “masalah” yang ada di Coneco Coworking space. Langkah yang dapat dilakukan untuk dapat menerima permasalahan dengan menyelesaikan permasalahan dengan cara yang unik dan kreatif.

**State** (Define the Problem), Menetapkan permasalahan sebuah tahap awal yang sangat penting karena pasti akan berdampak langsung terhadap solusi akhir perencanaan Coneco Coworking Space. Tahap menetapkan permasalahan bisaanya dipengaruhi oleh masalah-masalah yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, keterbatasan, dan asumsi-asumsi yang ada.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menetapkan masalah:

- 1) Checklist. Memikirkan apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah di dalam lapangan.

- 2) Perception List. Opini pengguna dan pendapat dari sudut pandang “non-ahli” mengenai permasalahan yang ada.
- 3) Visual Diagrams. Membantu untuk memvisualkan dan mengelompokkan seluruh informasi yang di dapat. Visual diagram dibuat dengan mempertimbangkan seluruh aspek (fisik, sosial, psikologi, ekonomi).

**Collect** (Gather the Facts). Setelah permasalahan dapat dipahami, lalu mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan survey. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi:

- 1) Interviews pengguna ruang coworking (pengelola dan pengunjung).
- 2) Survey pengguna.
- 3) Mencari referensi dari proyek yang serupa.

**Analyze.** Meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokkannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, hanya yang berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menganalisa masalah berupa :

- 1) Conceptual Sketch
- 2) Diagram Matrix

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

**Ideate.** Tahap dalam proses desain dimana ideide/alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul. Proses pencarian ide berupa Drawing Phase. Mencakup gambar diagram, plan, bubble diagram, sirkulasi, dan batas-batas yang ada.

**Choose** (Select the Best Option). Tahap dimana memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok dengan kebutuhan dan hal objektif.. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk memilih dan menetapkan alternatif terbaik:



- 1) **Personal Judgement.** Cara yang paling banyak digunakan oleh desainer dengan membandingkan setiap pilihan yang ada dan memutuskan pilihan yang paling memenuhi tujuan permasalahan.
- 2) **Comparative Analysis.** Meskipun metode personal judgement efektif, pembuatan keputusan dapat ditingkatkan dengan membandingkan bagaimana satu solusi lebih baik dari yang lain.

**Implement (Take Action).** Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti final drawing, denah, rendering, dan presentasi. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menuangkan ide ke dalam bentuk fisik:

- 1) **Final design drawings.** Berupa denah, tampak, potongan, dan detail-detail. Harus dibuat skalatis dan menggambarkan seluruh ruang dan objek didalam Coneco Coworking Space.
- 2) **Construction drawings.** Gambar kerja skalatis yang berupa detaildetail khusus dalam sebuah project.

c. **Metode Evaluasi Pemilihan Desain**

**Evaluate.** Proses review dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Melihat apa yang dipelajari/didapat dari pengalaman dan apa pengaruh/hasil desain. melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan proyek di lapangan.