

**PERANCANGAN *COWORKING INFINI SPACE*
DENGAN PENDEKATAN NEO-VERNAKULAR
DI SLEMAN YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN / PERANCANGAN

Hanafi Kurniawan

NIM 1411947023

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

2020

**PERANCANGAN *COWORKING INFINI SPACE*
DENGAN PENDEKATAN NEO-VERNAKULAR
DI SLEMAN YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN / PERANCANGAN

Hanafi Kurniawan

NIM 1411947023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar S-1 dalam bidang
Desain Interior
2020

PERANCANGAN *COWORKING INFINI SPACE* DENGAN PENDEKATAN NEO-VERNAKULAR DI SLEMAN YOGYAKARTA

Hanafi Kurniawan

NIM 1411947023

Abstract

The development of technology in Indonesia causes more flexible human space, without physical limits and everything that is within reach. This makes the workers do not need to come to the formal office with the specified time so the work can be done outside the office such as coworking space. Coworking space is a rented work space for all with supportive facilities which intended for beginner startups even big cities startups companies. The Coworking Infini Space is a place for startups, entrepreneurs and freelancers and the community to work, collaborate, hold events, discuss and other activities. The vernacular method is designed to aim of appealing local wisdom which combined with contemporary satisfaction.

Keywords: Yogyakarta, Coworking Space, Neo-Vernacular

Intisari

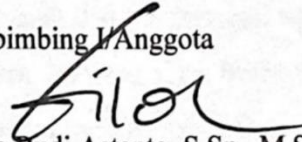
Perkembangan teknologi di Indonesia menyebabkan ruang gerak manusia yang lebih fleksibel, tanpa batasan fisik dan segala sesuatu berada di dalam jangkauan. Hal ini membuat para pekerja tidak perlu datang ke kantor formal dengan waktu yang ditentukan apabila pekerjaan dapat dikerjakan di luar kantor seperti coworking space. Co-working space merupakan suatu ruang kerja bersama yang disewakan dengan segala fasilitas penunjang kerja yang diperuntukan untuk perusahaan pemula atau startup di kota-kota besar. Coworking Infini Space merupakan tempat untuk mewadahi para startup, entrepreneur, maupun pekerja lepas serta masyarakat umum untuk bekerja, berinteraksi, berkolaborasi, mengadakan acara, diskusi, dan aktivitas lainnya. Pendekatan Neo-Vernakular digunakan perancangan co-working ini dengan tujuan menggali kearifan lokal yang dipadu dengan selera kontemporer masa kini.

Keywords: Yogyakarta, Coworking Space, Neo-Vernakular

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN *COWORKING INFINI SPACE* DENGAN PENDEKATAN NEO-VERNAKULAR DI SLEMAN YOGYAKARTA diajukan oleh Hanafi Kurniawan, NIM 1411947023, 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 27 Agustus 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

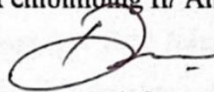


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001

NIDN. 0029017304

Pembimbing II/ Anggota

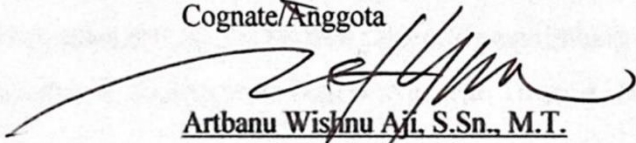


Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19870209 201504 1 001

NIDN. 0009028703

Cognate/Anggota

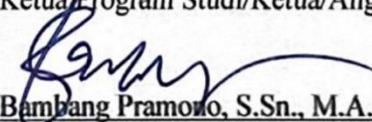


Artbanu Wisnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP. 19740713 200212 1 001

NIDN. 0017107004

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

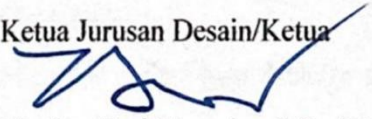


Bambang Pramono, S.Sn., M.A., M.Sc.

NIP. 19730830 200501 1 001

NIDN. 0030087304

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A

NIP. 19770315 200212 1 005

NIDN. 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108199303 1 001

NIDN. 0008116906

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. Ibu dan Alm. Bapak sebagai penyemangat yang selalu ada dalam proyek tugas akhir ini yang telah memberi doa dan nasehat selama ini.
3. Kakak tercinta mas Antok dan Keluarga.
4. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. sebagai dosen pembimbing 1 dan Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds sebagai dosen pembimbing 2 yang telah memberi nasehat, kritik dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A., M.Sc.NIP. 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 Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior.
8. Pimpinan Infini coworking space, Mas Yoko dan Mas Hendra atas izin survey dan data-data yang diberikan.
9. *Special thanks* untuk Galih, Farhan, Wisnu, Sidik, Abdul, Helena, Yanida, Acho, Ana 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 kontrakan “SUENA EX HOUSE ”, Sudi , Very , Raka, Defri, Siwek, Irvan, Asep, Tantra, Tya, Nui atas hiburan dan semangat yang tak ada hentinya.
11. Kakak, dan teman di kampus, INDIS (Interior Desain 2012), GRADASI (Interior Desain 2013), KONCO KANDUNK (Interior Desain 2014).
12. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
13. 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, 06 Juli 2020

Hanafi Kurniawan

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, 06 Juli 2020

Hanafi Kurniawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
DAFTAR ISI	vii
LAMPIRAN	ix
DAFTARGAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain	2
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>	13
5. Kinerja dalam <i>Coworking Space</i>	15
6. Teori Khusus	16
B. PROGRAM DESAIN	20
1. Tujuan Desain	20
2. Sasaran Desain	20
3. Data	20

4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	65
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	69
A. Pernyataan Masalah	69
B. Ide Solusi Desain	69
1. Konsep Perancangan	66
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	72
A. ALTERNATIF DESAIN	72
1. Alternatif Estetika Ruang	72
2. Alternatif Penataan Ruang	77
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	87
4. Alternatif Pengisi Ruang	92
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	101
B. HASIL DESAIN	109
1. Sketsa Manual	109
2. <i>Rendering Perspektif</i>	110
3. Gambar Layout	123
4. Gambar Detail Khusus	125
BAB V PENUTUP	130
A. KESIMPULAN	130
B. SARAN	130
DAFTAR PUSTAKA	132
SUMBER JURNAL.....	133
SUMBER ONLINE.....	134

LAMPIRAN

1. Foto Lapangan
2. Denah Eksisting
3. Sketsa Ide
4. Rendering
5. Aksonometri
6. Foto Skema Bahan
7. Poster
8. Booklet
9. Rencana Anggaran Biaya
10. Gambar Kerja

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 2. Logo	21
Gambar 3. Lokasi Infini Space.....	21
Gambar 4. Struktur Organisasi	26
Gambar 5. Suasana Hubud	28
Gambar 6. Suasana Hubud	28
Gambar 7. Suasana Hubud	29
Gambar 8. Suasana Ekologi	30
Gambar 9. Suasana Ekologi	30
Gambar 10. Suasana Ekologi	31
Gambar 11. Suasana Ekologi	31
Gambar 12. Suasana Ekologi	32
Gambar 13. Suasana Ekologi	33
Gambar 14. Suasana Ekologi	33
Gambar 15. Suasana Sinergi.....	34
Gambar 16. Suasana Sinergi.....	35
Gambar 17. Suasana Sinergi.....	35
Gambar 18. Suasana Sinergi.....	36
Gambar 19. Lokasi Infini Space	37
Gambar 20. Denah Bangunan Eksisting	38
Gambar 21. Denah Bangunan Eksisting	38
Gambar 22. Gambar Potongan Bangunan.....	39
Gambar 23. Gambar Potongan Bangunan.....	39
Gambar 24. Gambar Potongan Bangunan.....	39
Gambar 25. Fasad Infini Space	39
Gambar 26. Tampak Luar Eksisting.....	41
Gambar 27. Tampak Luar Eksisting	41
Gambar 28. Kondisi Interior Workspace	42
Gambar 29. Kondisi Interior Meeting	42
Gambar 30. Kondisi Interior Workspace....	42
Gambar 31. Kondisi Interior Pantry	43
Gambar 32. Kondisi Outdoor Infini	43
Gambar 33. Elemen Lantai Infini	43
Gambar 34. Elemen Dinding Infini.....	44
Gambar 35. Elemen Plafon Infini.....	44
Gambar 36. Kondisi Pencahayaan Infini.....	45
Gambar 37. Elemen Dekoratif.....	46
Gambar 38. Pembagian Ruang.....	47
Gambar 39. Macam Bentuk Meeting Room.....	47
Gambar 40. Jarak Bersih Sirkulasi	48
Gambar 41. Konfigurasi Jalur.....	49
Gambar 42. Standarisasi Front Desk	52
Gambar 43. Standarisasi Shared Work Station	52
Gambar 44. Standarisasi Electronic Work Sesion	53
Gambar 45. Standarisasi Meeting Room	53
Gambar 46. Standarisasi Receptionist.....	54
Gambar 47. Standarisasi Pantry.....	54

Gambar 48. Down Feed System	62
Gambar 49. Konsep Perancangan.....	69
Gambar 50. Standarisasi Group Size.....	71
Gambar 51. Grafis Penerapan Gaya	72
Gambar 52. Moodboard Suasana Ruang	73
Gambar 53. Grafis Penerapan Tema.....	73
Gambar 54. Elemen Dekoratif	74
Gambar 55. Skema Warna.....	74
Gambar 56. Transformasi Bentuk Gunung Merapi	75
Gambar 57. Transformasi Bentuk Bambu	75
Gambar 58. Skema Material	76
Gambar 59. Alternatif Zoning Lantai 1.....	77
Gambar 60. Alternatif Zoning Lantai 2.....	78
Gambar 61. Alternatif Grouping Lantai 1.....	79
Gambar 62. Alternatif Grouping Lantai 2.....	80
Gambar 63. Diagram Matrix	81
Gambar 64. Alternatif Bubble Diagram Lantai 1	82
Gambar 65. Alternatif Bubble Diagram Lantai 2.....	83
Gambar 66. Alternatif Sirkulasi Lantai 1.....	84
Gambar 67. Alternatif Sirkulasi Lantai 2.....	85
Gambar 68. Layout Lantai 1.....	86
Gambar 69. Layout Lantai 2.....	86
Gambar 70. Alternatif Rencana Lantai 1	87
Gambar 71. Alternatif Rencana Lantai 1	88
Gambar 72. Alternatif Rencana Lantai 2	88
Gambar 73. Alternatif Rencana Lantai 2	89
Gambar 74. Alternatif Rencana Plafon Lantai 1	90
Gambar 75. Alternatif Rencana Plafon Lantai 1	90
Gambar 76. Alternatif Rencana Plafon Lantai 2	91
Gambar 77. Alternatif Rencana Plafon Lantai 2	91
Gambar 78. Alternatif Receptionist Desk	94
Gambar 79. Alternatif Working Desk	95
Gambar 80. Alternatif Working Pod.....	96
Gambar 81. Alternatif Shared Desk	97
Gambar 82. Alternatif Chair	98
Gambar 83. Alternatif Bench	99
Gambar 84. Equipment.....	100
Gambar 85. Jenis Lampu 1	102
Gambar 86. Jenis Lampu 2	102
Gambar 87. Jenis Lampu 3	102
Gambar 88. Mekanikal Elektrikal Lantai 1	108
Gambar 89. Mekanikal Elektrikal Lantai 2	108
Gambar 90. Sketsa Manual Perspektif	109
Gambar 91. Sketsa Manual Perspektif	109
Gambar 92. Desain Receptionist	110
Gambar 93. Desain Receptionist	110
Gambar 94. Desain Lounge Working	111
Gambar 95. Desain Lounge	111
Gambar 96. Desain Workspace	112
Gambar 97. Desain Shared Workspace	112

Gambar 98. Desain Comunal Area	113
Gambar 99. Desain Meeting Room	113
Gambar 100. Desain Workspace Semi Private	114
Gambar 101. Desain Pantry.....	114
Gambar 102. Desain Relax Area	115
Gambar 103. Desain Semi Outdoor	115
Gambar 104. Desain Workshop Area	116
Gambar 105. Desain Makerspace.....	116
Gambar 106. Desain Rented Office.....	117
Gambar 107. Desain Rented Office Area.....	117
Gambar 108. Desain Private Workspace Lantai 2	118
Gambar 109. Desain Private Workspace Lantai 2	118
Gambar 110. Desain Auditorium Lantai 2	119
Gambar 111. Desain Auditorium Lantai 2	119
Gambar 112. Desain Shared Workspace Lantai 2	120
Gambar 113. Desain Shared Workspace Lantai 2	120
Gambar 114. Desain Semi Private Workspace Lantai 2	121
Gambar 115. Desain Semi Private Workspace Lantai 2	121
Gambar 116. Desain Lounge Lantai 2	122
Gambar 117. Desain Lounge Working Lantai 2	122
Gambar 118. Desain Rented Office Lantai 2	123
Gambar 119. Desain Rented Office Lantai 2	123
Gambar 120. Desain Event Space Lantai 2	124
Gambar 121. Desain Balcon Lantai 2	124
Gambar 122. Desain Outdoor Lantai 1	125
Gambar 123. Desain Comunal Space Outdoor Lantai 1	125
Gambar 124. Layout Siteplan	126
Gambar 125. Layout Lantai 1	127
Gambar 126. Layout Lantai 2	127
Gambar 127. Detail Khusus	128
Gambar 128. Desain Receptionist Desk	128
Gambar 129. Desain Shared Workspace	129
Gambar 130. Desain Shared Chair	129

DAFTAR TABEL

Tabel.1. Daftar Kepentingan dalam <i>Coworking Space</i>	15
Tabel 2. Aktivitas Pengguna Ruang26
Tabel 3. Lingkup Perancangan Lantai 1	39
Tabel 4. Lingkup Perancangan Lantai 2	40
Tabel 5. Besaran Intensitas Pencahayaan.....	55
Tabel 6. Pengaruh Temperatur Terhadap Aktivitas Manusia	57
Tabel 7. Kebutuhan Udara	58
Tabel.8. Daftar Kebutuhan Inifni Coworking Space65
Tabel.9. Daftar Kebutuhan Inifni Coworking Space	67
Tabel 10. Standarisasi Pencahayaan Buatan pada Bangunan Gedung.....	103
Tabel 11. Standarisasi Pengukuran Cahaya.....	104

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kondisi ekonomi di Dunia saat ini telah memasuki era ekonomi gelombang ke-4 yang dikenal dengan nama Era Ekonomi Kreatif. Pada Era Ekonomi Kreatif, penambahan jumlah penduduk tidak dipandang sebagai masalah jika masyarakat dapat secara mandiri meningkatkan daya hidup melalui kreativitas yang dimiliki. Di Indonesia, ekonomi kreatif saat ini mulai tumbuh dan berkembang menjadi sektor ekonomi yang memiliki peranan penting bagi perekonomian. Yogyakarta menjadi salah satu dari 3 kota yang menjadi pusat pertumbuhan industri kreatif di Indonesia selain Kota Jakarta dan Kota Bandung (Kemenkraf dalam Koestantia, 2014). Masyarakat di Yogyakarta membutuhkan satu fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk mewadahi aktifitas kreatifnya dalam berkarya atau bertukar pikiran. Namun, karena masalah pelaku ekonomi yang kurang apresiatif, ide – ide kreatif tersebut tidak dapat tersalurkan dengan baik. Akan tetapi, mereka tetap tidak lelah untuk berkreasi secara kreatif. Ide dan gagasan seringkali tidak cukup dikerjakan oleh satu orang saja, melainkan diperlukan pendapat kelompok atau masukan dari orang lain dan dapat dikatakan sebagai kerja *collective*. Maka dibutuhkanlah ruang kreatif untuk saling berinteraksi, mengisi, bertukar informasi dan pikiran.

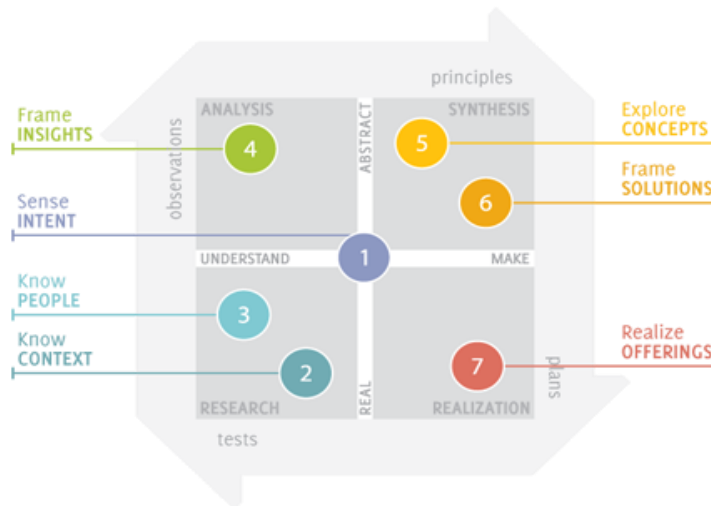
Berdasarkan hal-hal di atas, penulis tertarik untuk membuat perancangan *Co-working Infini Space* sebagai tugas akhir. Dengan adanya perancangan ini bertujuan untuk memberikan wajah segar bagi pelaku kreatif di Yogyakarta untuk berproses kreatif dalam mewujudkan atau menemukan ide-ide yang ada. Perancangan interior seperti yang kita ketahui, "*Collaborative / Coworking space*" ini sudah menjamur di berbagai belahan dunia. Terlebih lagi Indonesia, terutama Jakarta. Namun sayang sekali, di Yogyakarta ini belum diambil sebuah langkah besar. Memang sudah berdiri beberapa tempat seperti ini, namun "*hype*" dari masyarakat Yogyakarta masih belum seperti di Kota Jakarta dan daerah lainnya.

Dari problem diatas, dapat disimpulkan bahwa perancang dalam menanggapi permasalahan tersebut adalah dengan cara membentuk ruang-ruang yang dapat menjadi pusat aktivitas serta interaksi bagi lintas pelaku ekonomi kreatif, pelaku usaha/industri, akademisi, serta forum kreatif/komunitas. Ruang kreatif yang diciptakan harus mampu mewadahi serta menjadi katalis dalam memunculkan proses-proses kreatif. *Infini Space* berlokasi di Jl. Kabupaten, Nusupan, Trihanggo, Kec. Gamping, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55291, berdiri sejak 2019, dibangun di atas lahan seluas 10.300 m². *Infini Space* ini terdiri dari 2 lantai. Lantai pertama terdiri receptionis, *office*, *workspace*, maker space, *meeting space*, toilet, mushola, *kitchen*, lahan parkir , ruang terbuka hijau. Untuk lantai 2 terdiri dari *workspace*, *office member/startup*. *Infini Space* ini diharapkan bisa memfasilitasi serta mendukung perkembangan ekonomi kreatif di Yogyakarta, dan dapat menjadi ruang- ruang interaksi antar sesama pengiat industri kreatif untuk *sharing creative* maupun kerja *collective* untuk memunculkan ide kreatif dan di kenal di kalangan masyarakat serta mengajak pelaku creative untuk berkontribusi di *Infini Space*.

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 Trend

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) Mengenal 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 ideide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika. Tahap ini dapat dilakukan dengan cara *roleplaying*, *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*.