
PERENCANAAN DAN PERANCANGAN *COWORKING SPACE* UNTUK PELAKU EKONOMI KREATIF DI KOTA SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU

¹Belinda Raquel Wijaya, ²Shirleyana, ³Priyo Suprobo

^{1,2,3}Universitas Widya Kartika

Abstrak

Belakangan ini, ekonomi kreatif mulai berkembang di lingkungan masyarakat terutama dengan berkembangnya dunia digital. Banyak pemuda yang merintis pekerjaan di dunia ekonomi kreatif ini memulai dari menjadi pekerja lepas atau membuat perusahaan *startup* dan membutuhkan tempat untuk bekerja dan berkoneksi. Maka, dengan adanya perencanaan dan perancangan *coworking space* dengan tema arsitektur perilaku akan membantu mewadahi kebutuhan bekerja pelaku ekonomi kreatif. *Architectural programming* digunakan sebagai metode perancangan yang terdiri dari tahap persiapan, identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis, konsep perancangan, serta desain arsitektur. Lokasi perancangan berada di Jalan Dr. Ir. H. Soekarno, Surabaya. Tema arsitektur perilaku direalisasikan dengan konsep makro *vibrant* yang mencerminkan perilaku pelaku ekonomi kreatif dalam bekerja serta teritorialitas pada konsep mikro ruang. Hasil penerapan konsep di dalam desain adalah bangunan yang memiliki satu masa untuk mempermudah akses ke seluruh ruangan dan berbentuk lingkaran yang menggambarkan dinamis serta desain ruangan yang mendukung aktivitas tertentu dengan pemilihan warna furnitur. Perencanaan dan perancangan *coworking space* dibuat dengan pertimbangan dari berbagai kajian dan analisis, sehingga perancangan *coworking space* diharapkan menjadi lebih optimal.

Kata kunci: *coworking space*, pelaku ekonomi kreatif, arsitektur perilaku.

Abstract

Recently, the creative industry has begun to develop in the community, especially with the development of the digital world. Many young people who pioneer work in the creative industry world start from becoming freelancers or creating startup companies and need a place to work and connect. So, with the planning and design of coworking space with the theme of behavioral architecture, it will help accommodate the work needs of creative industry workers. Architectural programming is used as a design method consisting of the preparation stage, problem identification, data collection, analysis, design concepts, and architectural design. The design location is on Jalan Dr. Ir. H. Soekarno, Surabaya. The theme of behavioral architecture is made with a vibrant macro concept that reflects the behavior of creative industry workers in working and territoriality in the micro concept of space. The result of applying the concept in the design is a building that has one mass to facilitate access to all rooms and is circular in shape that depicts dynamics and room design that supports certain activities with the selection of furniture colors. The planning and design of coworking space is made with consideration of various studies and analyzes, so that the design of coworking space is expected to be more optimal.

Keywords: *coworking space*, creative industry worker, behavioral architecture

1. PENDAHULUAN

Belakangan ini, ekonomi kreatif mulai berkembang di lingkungan masyarakat terutama dengan berkembangnya dunia digital. Subsektor industri dari ekonomi kreatif seperti desain grafis, desain interior, desain produk, dan lain-lain banyak digandrungi para pemuda di Indonesia. Banyak pemuda yang merintis pekerjaan di dunia ekonomi kreatif ini memulai dari menjadi pekerja lepas atau membuat perusahaan *startup*. Menurut Statistik Tenaga Kerja Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2018-2021, ditemukan adanya kenaikan

tenaga kerja ekonomi kreatif dari tahun 2018 dimana terdapat 18.762.235 orang sebagai tenaga kerja ekonomi kreatif hingga tahun 2021 dimana terdapat 21.897.713 orang sebagai tenaga kerja ekonomi kreatif (Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2022). Industri ekonomi kreatif dibangun melalui adanya ide-ide inovatif (*innovation*) yang dapat mendorong pertumbuhan ekonomi, bisnis, serta investasi (*growing business*), berorientasi daya saing menuju transformasi industri kreatif (*competition*), dan dapat mengangkat kesejahteraan masyarakat (Syahsudarmi, 2019). Dengan semakin bertumbuhnya tenaga kerja di dunia kreatif ini, maka diperlukan wadah untuk mengembangkan, memasarkan, dan memamerkan produk-produk tenaga kerja ekonomi kreatif.

Permasalahan yang ada adalah bagaimana perencanaan dan perancangan *coworking space* bagi pelaku ekonomi kreatif yang memenuhi kebutuhan bekerja sebagai fasilitas yang mewadahi perkembangan di dunia ekonomi kreatif. Perencanaan dan perancangan *coworking space* untuk pelaku ekonomi kreatif bertujuan memenuhi kebutuhan bekerja sebagai fasilitas yang mewadahi perkembangan dunia ekonomi kreatif. Manfaat dari perencanaan dan perancangan ini adalah menyediakan tempat bekerja yang dapat memfasilitasi kebutuhan pelaku ekonomi kreatif untuk menjadi semakin berkembang. Lingkup dari perencanaan dan perancangan *coworking space* ini adalah mewadahi kebutuhan perilaku pelaku ekonomi kreatif dalam bekerja.

Belakangan ini, banyak bermunculan *coworking space* sebagai fasilitas tempat bekerja untuk perusahaan *startup* dan pekerja lepas terutama di kota-kota besar. Di Surabaya, sudah terdapat 18 *coworking space* yang bisa ditemukan saat ini (Putri dan Satiawan, 2019). Kemunculan *coworking space* yang semakin banyak ini dikarenakan adanya kebutuhan sebuah ruang publik yang fleksibel dan nyaman untuk memadai perkembangan gaya pola bekerja dan belajar di kalangan muda (Ardelia, 2023). Coworking atau *collaborative working* merupakan gaya kerja baru yang mencakup lingkungan kerja bersama. Tidak hanya berbagi ruang kerja, coworking memungkinkan individu dan kelompok untuk berbagi ide dan saling mendukung (Walidonna, 2017). *Coworking space* banyak diminati terutama di kalangan generasi muda karena dapat menciptakan suasana bekerja yang nyaman namun tetap produktif dan efisien. Biaya sewa *coworking space* juga relatif terjangkau karena digunakan bersama-sama. Di *coworking space*, pengguna bisa memakai fasilitas yang sesuai dengan gaya kerja masing-masing, sehingga menciptakan sentuhan pribadi dan dapat meningkatkan produktifitas. Selain itu, *coworking space* juga merupakan tempat yang bagus untuk bertemu orang-orang dan menjalin relasi demi mengembangkan kerja sama bisnis. *Coworking space* menyatukan segala golongan konsep bisnis dan budaya spesial yang ditujukan untuk memfasilitasi pekerja yang fleksibel, cerdas, bertanggung jawab, dan kreatif (Krause, 2019).

Saat mendesain, seorang arsitek harus memikirkan kebutuhan manusia, mempertimbangkan bagaimana orang berperilaku, melewati lingkungannya, dan memutuskan bagaimana sebuah bangunan dapat menjadi tempat yang baik bagi orang-orang yang menggunakannya sehingga, arsitektur dan perilaku memiliki hubungan yang erat (Egam dan Tandal, 2011). Manusia tinggal atau hidup pada suatu lingkungan dimana manusia dan lingkungannya saling berinteraksi dan memengaruhi satu sama lain. Lingkungan dapat mempengaruhi seseorang secara psikologis, terdapat beberapa hubungan antara lingkungan dengan perilaku, yaitu hubungan dimana lingkungan fisik dapat membatasi perilaku manusia, lingkungan fisik yang dapat menentukan bagaimana manusia harus bertindak, lingkungan membentuk kepribadian, serta lingkungan yang dapat mempengaruhi citra diri (Egam dan Tandal, 2011). Pendekatan arsitektur perilaku digunakan untuk merancang *coworking space* untuk pelaku ekonomi kreatif ini karena arsitektur perilaku mampu mewadahi dan memahami perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku (Domanzsa dkk, 2021).

2. METODE PENELITIAN

Menurut Donna P. Duerk (1993) metode desain adalah suatu cara yang digunakan oleh desainer untuk menciptakan karya desain, yang berisi uraian tentang langkah-langkah yang diperlukan dan proses desain untuk mendukung ide dan pengembangan ide tersebut. Dalam buku *Architectural Programming* oleh Donna P. Duerk (1993), proses perancangan meliputi *fact, issue, goal, performance requirements*, dan *concepts*.

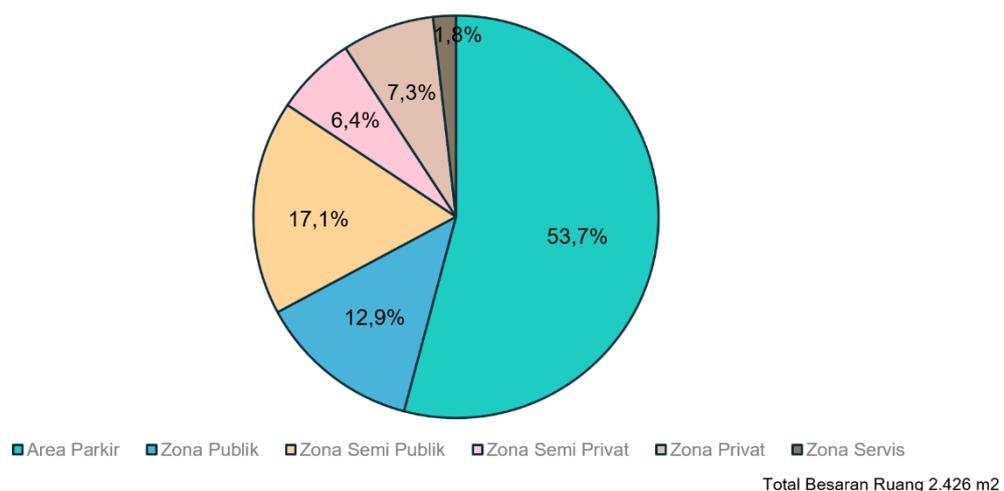
Fact merupakan penjelasan dari data yang dianggap penting dan secara langsung memengaruhi penentuan isu dan tujuan perancangan. *Issue* merupakan permasalahan-permasalahan yang harus diselesaikan dalam perancangan. *Goal* merupakan target hasil yang ingin dicapai dalam perancangan. *Performance requirement* merupakan standar yang digunakan untuk mengevaluasi apakah tujuan desain telah terpenuhi atau tidak. *Concepts* merupakan cara untuk mencapai tujuan secara arsitektural yang dapat dijelaskan dengan kalimat ataupun gambar.

Dalam melakukan proses perancangan, ada beberapa proses perencanaan yang harus dilakukan yaitu tahap persiapan, pengumpulan data, analisis, konsep perancangan, dan desain arsitektur. Dalam proses persiapan, pengumpulan data serta analisis untuk perencanaan dan perancangan ini menggunakan metode behaviour mapping yakni, pemetaan perilaku yang dapat mengidentifikasi pola pergerakan serta perilaku pengguna di suatu lingkungan. Pemetaan dilakukan berdasarkan tempat (*placed-placed centred mapping*) dimana sebuah area atau ruang diamati untuk menentukan bagaimana area atau ruang tersebut digunakan oleh pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Program Ruang

Pengguna dari *coworking space* untuk pelaku ekonomi kreatif di kota Surabaya dengan pendekatan arsitektur perilaku adalah pengunjung yakni pekerja dan mahasiswa, serta pengelola yakni orang-orang yang terlibat dalam mengelola *coworking space*. Jenis ruang yang dibutuhkan untuk memfasilitasi kegiatan dari pengguna bangunan didapatkan dari hasil analisis pengguna bangunan dan aktivitas pengguna dari *coworking space*. Luasan lahan yang dibutuhkan dapat diketahui dari kapasitas dan besaran ruang. Pertimbangan sirkulasi diperlukan saat menghitung besaran ruang dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna. Berikut merupakan diagram sintesa studi besaran ruang.



Gambar 2.
Diagram Prosentase Kebutuhan Ruang

Penzoningan membagi area berdasarkan jenis penggunaannya, dalam perencanaan dan perancangan coworking space untuk pelaku ekonomi kreatif di Surabaya pembagian penzoningan adalah sebagai berikut.

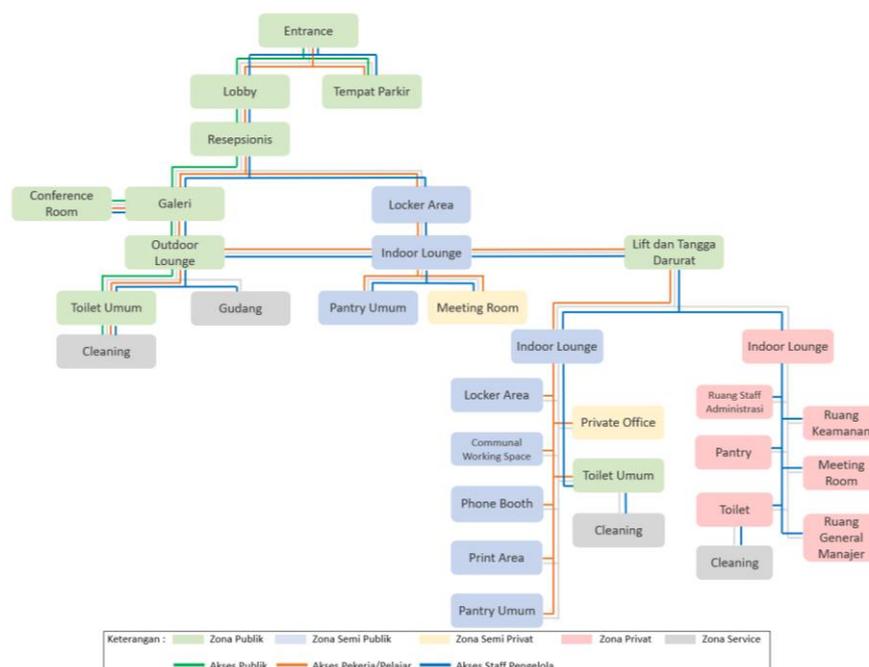
1. Zona public adalah area yang dapat diakses oleh seluruh pengguna yakni pengunjung umum, pekerja, pelajar, mahasiswa, pengelola, dan teknisi.
2. Zona semi public merupakan area yang dapat diakses oleh pengunjung yang berkepentingan yakni pekerja, pelajar, dan mahasiswa.
3. Zona semi privat merupakan area yang dapat diakses oleh sekelompok pengunjung yang berkepentingan yakni pekerja, pelajar, dan mahasiswa.
4. Zona privat merupakan area yang hanya dapat diakses oleh pengelola.
5. Zona servis merupakan area yang dapat diakses oleh pengelola dan teknisi dengan seizin dari pengelola.

Berikut merupakan zoning vertikal dari bangunan coworking space untuk pelaku ekonomi kreatif di Surabaya.

Tabel 1.
Tabel Zoning Vertikal

Rooftop	Area servis atas		
Lantai 3	Ruang general manajer, ruang staff administrasi, ruang keamanan, pantry, meeting room, indoor lounge, toilet		
Lantai 2	Communal coworking space, toilet, phone booth, pantry, indoor lounge, print area	Private office, meeting room	
Lantai 1	Tempat parkir, lobby, resepsionis, galeri, conference room, toilet	Indoor lounge, outdoor lounge, pantry, locker room	Area servis

Keterangan : ■ Zona Publik ■ Zona Semi Publik ■ Zona Semi Privat ■ Zona Privat ■ Zona Service



Gambar 3.
Diagram Organisasi dan Sirkulasi Antar Ruang

Organisasi dan sirkulasi antar ruang menunjukkan hubungan antar ruang dilengkapi dengan akses dan alur pengguna ke ruangan-ruangan. Berikut diagram yang menjelaskan organisasi ruang dan sirkulasi antar ruang pada perencanaan dan perancangan *Coworking Space*. di Surabaya.

3.2. Analisis Tapak

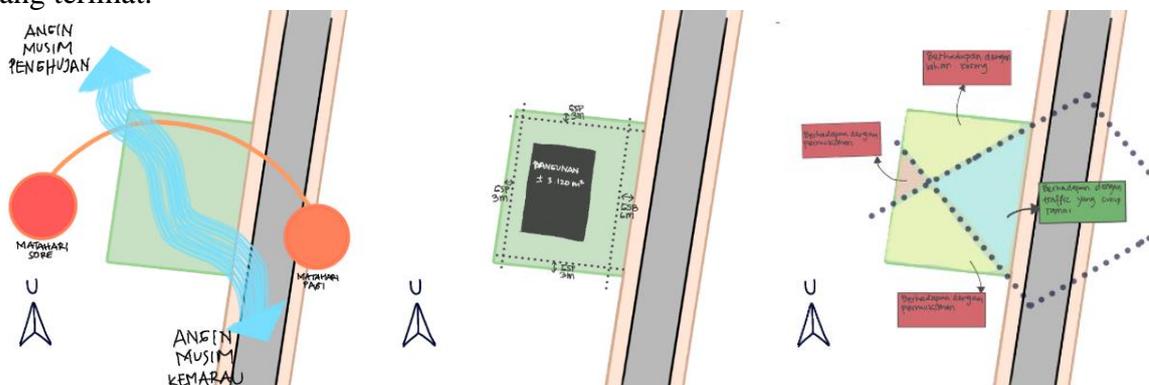
Tapak yang dipilih berada di Jalan Dr. Ir. H. Soekarno, Kecamatan Mulyorejo, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia dengan dimensi tapak sebagai berikut.



Gambar 4.

Gambar Lokasi Tapak (kiri), Gambar Dimensi Tapak(kanan)

Rekomendasi solusi dari analisis dari faktor alam adalah dengan meminimalkan terik matahari serta air hujan yang masuk ke dalam bangunan dengan memberi kanopi sebagai peneduh dan meminimalisir bukaan. Selain itu, untuk mendapatkan penghawaan alami yang baik pada bangunan maka perlu memaksimalkan bukaan di bagian utara dan selatan untuk terjadinya *cross ventilation*. Analisis faktor kultur membahas analisis tentang luas bangunan serta penempatan bangunan pada tapak. Berdasarkan regulasi setempat, luas tapak yang dapat dibangun adalah 60% dari luas lahan yakni 3.120 m^2 dan total luas lantai bangunan yang dapat dibangun adalah sebesar 24.960 m^2 . Luas daerah hijau yang harus dipenuhi adalah sebesar 10% dari luas bangunan yakni sebesar 520 m^2 serta terdapat garis sempadan bangunan minimal 6 meter dan garis sempadan pagar minimal 3 meter. Analisis faktor estetika membahas tentang visibilitas detail bangunan dan privasi ruang. Pada area yang berwarna biru berpotensi sebagai area publik dan semakin ke arah barat area akan semakin privat. Pada area berwarna biru bentuk keseluruhan bangunan dan lingkungannya dapat terlihat dari luar tapak, semakin menuju ke arah barat akan semakin sedikit detail bangunan yang terlihat.



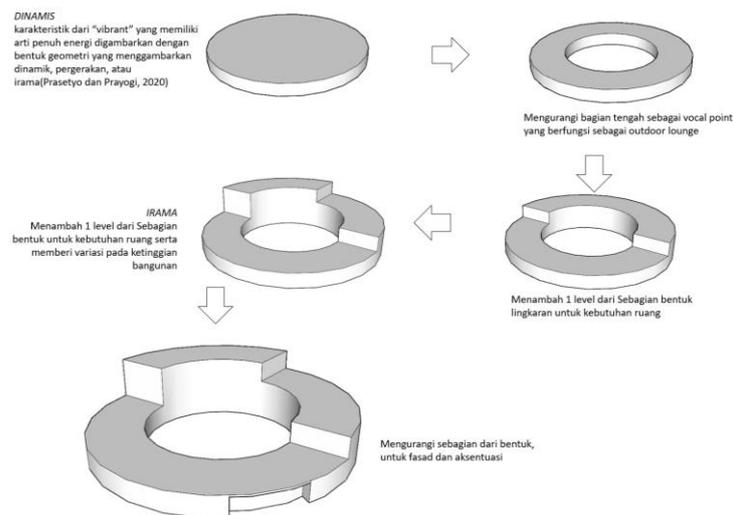
Gambar 5.

(a) Analisis Faktor Alam, (b) Analisis Faktor Kultur, (c) Analisis Faktor Estetika

3.3. Konsep

Konsep ini diambil berdasarkan karakteristik pekerja di bidang ekonomi kreatif yang penuh semangat dan berantusias dalam berkarya. Untuk mencerminkan perilaku pekerja ekonomi kreatif ini, maka digunakan kata “*vibrant*” sebagai konsep makro. Kata vibrant berdasarkan *Oxford Dictionary* memiliki arti penuh energi, penuh semangat (*passionate*), dinamis, dan antusiasme. Berdasarkan *Cambridge Dictionary* kata vibrant memiliki arti energetik, terang (dalam hal warna), dan menyenangkan serta sering dipakai untuk menggambarkan tempat yang menyenangkan dan penuh kehidupan. Arti dari kata vibrant ini mencerminkan perilaku pekerja ekonomi kreatif yang cenderung memiliki work passion yakni sebuah kondisi dimana seseorang menyukai, menghargai, dan memberi waktu serta energi untuk melakukan sesuatu (Aditya dan Saraswati, 2023).

Konsep mikro bentuk diambil dari karakteristik pekerja ekonomi kreatif yang dinamis atau penuh semangat dan berantusias dalam berkarya. Bentuk yang dipilih adalah bentuk lingkaran yang menggambarkan kata “*vibrant*” yakni dinamis, penuh energi, dan antusiasme. Berdasarkan karakteristik dari “*vibrant*” yang memiliki arti penuh energi diterapkan dengan desain yang melingkar atau berpusat untuk menunjukkan bentuk yang dinamis. Istilah dinamis ini digambarkan dengan bentuk geometri yang menggambarkan pergerakan atau irama (Prasetyo dan Prayogi, 2020).



Gambar 6.
Diagram Transformasi Bentuk

Konsep mikro ruang diambil dari karakteristik pekerja ekonomi kreatif yang dinamis direpresentasikan dengan irama pada penataan ruang dimana semakin privat sifat ruang, maka semakin tinggi level lantainya selain itu, pola ruang berbentuk radial karena bentuk melingkar memberi kesan dinamis. Dari konsep makro “*vibrant*” yang juga memiliki arti sebagai warna yang terang dan menyolok, maka permainan warna dalam ruang akan dibuat *playful* dengan menggabungkan beberapa warna seperti biru, hijau, kuning, merah, dan ungu. Permainan warna ini dapat diwujudkan dengan menggunakan *stained glass* pada *curtain wall* sehingga cahaya yang masuk memiliki warna. Penggunaan warna cat dan *colour palette* pada furnitur juga diperhatikan untuk ruangan tertentu berdasarkan fungsi dari ruangan tersebut. Penggunaan warna-warna tertentu dapat menjadi mood setting sebuah ruangan karena kesan dari warna tersebut. Seperti ruang indoor lounge dan pantry memakai *colour palette* yang cerah yakni kuning dan merah yang memberi kesan ceria, sedangkan

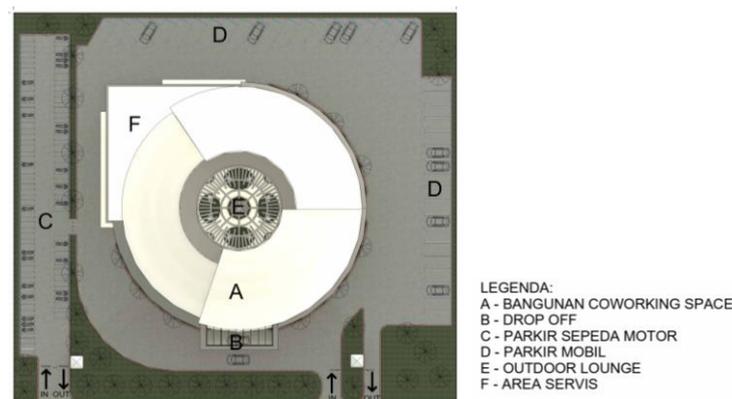
untuk *coworking space* dan kantor privat memakai *colour palette* yang menunjukkan rasa tenang dan fokus yakni warna hijau dan biru.



Gambar 7.

(a)Interior *Coworking Space*, (b)Interior Lobby

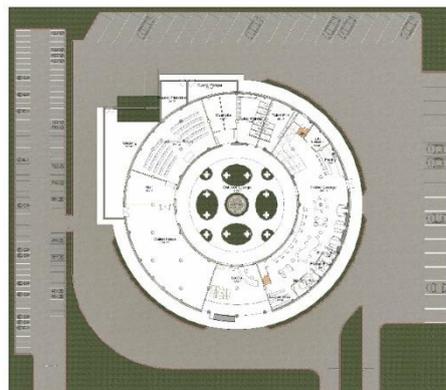
Konsep penataan massa diambil dari karakteristik pekerja ekonomi kreatif yang dinamis atau penuh semangat dan berantusias dalam berkarya yang bisa disimbolkan dengan bentuk geometris lingkaran yang memberi kesan dinamis, sehingga penataan tapak akan menggunakan pola radial. Pola radial ini dapat diwujudkan dengan membangun bangunan ditengah sehingga sirkulasi di luar bangunan akan mengelilingi bangunan. Dari konsep makro “vibrant” yang bisa diartikan menyolok dapat diwujudkan dengan membuat taman di tengah bangunan sebagai vocal point yang berfungsi sebagai outdoor lounge.



Gambar 8.

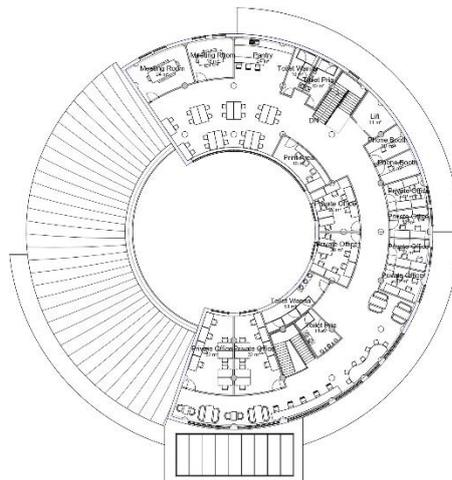
Gambar Site Plan

3.4. Studi Denah

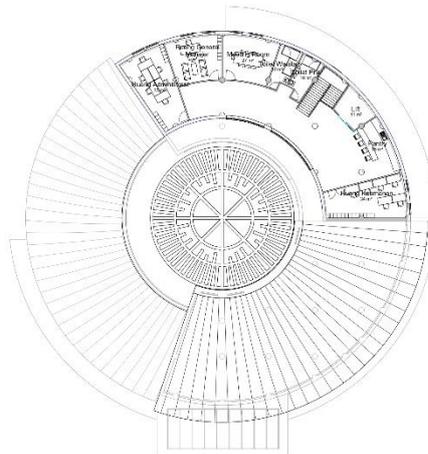


Gambar 9.

Gambar Lantai 1



Gambar 10.
Gambar Lantai 2



Gambar 11.
Gambar Lantai 3



Gambar 12.
Gambar Tampak Bangunan



Gambar 13.
Gambar Perspektif Bangunan

4. KESIMPULAN

Perencanaan dan perancangan coworking space untuk pelaku ekonomi kreatif di kota Surabaya dengan pendekatan arsitektur perilaku dilatarbelakangi oleh kebutuhan tempat bekerja yang mendukung dan memfasilitasi para pelaku ekonomi kreatif yang sedang merintis ataupun yang sedang menjalankan usahanya. Perencanaan dan perancangan coworking space untuk pelaku ekonomi kreatif mengambil pendekatan arsitektur perilaku sebagai dasar untuk memfasilitasi dan mendukung kinerja pelaku ekonomi kreatif. Metode desain yang digunakan adalah *Architectural Programming*, yang memiliki tahapan proses desain dengan melakukan observasi dan analisis fakta serta permasalahan, merumuskan tujuan, merumuskan persyaratan desain, hingga pada akhirnya menentukan solusi desain. Konsep secara keseluruhan diambil dari kata “vibrant” yang artinya dinamis, penuh semangat dan berantusias, atau warna yang menyolok, hal ini mencerminkan perilaku pelaku ekonomi kreatif yang berantusias dan ingin diakui karya-karyanya.

Hasil dari penerapan konsep di dalam desain adalah bangunan yang memiliki satu masa untuk mempermudah akses ke seluruh ruangan yang berbentuk lingkaran yang menggambarkan dinamis serta desain ruangan yang mendukung aktivitas tertentu dengan pemilihan warna furnitur. Faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam perencanaan dan perancangan *coworking space* adalah hal-hal yang memengaruhi kenyamanan pelaku ekonomi kreatif dalam bekerja seperti suasana, pencahayaan, kenyamanannya sirkulasi, dan fasilitas penunjang dalam bekerja.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, J. & Saraswati, K. D. H. (2023). *Peran Work Passion Terhadap Innovative Work Behavior Dimoderasi Work-Life Integration Pada Pekerja Kreatif di Jabodetabek*. Jurnal Inspirasi Bisnis dan Manajemen, Vol 7, no. 2, pp.163-178.
- Ardelia, V. (2023). Analisis Konsep Arsitektur Perilaku pada Desain Study Café dan Co-Working Space di Kota Semarang. *Journal of Islamic Art and Architecture*, Vol.1 No.2, pp.55-63.
- Cambridge Dictionary. (2024). Vibrant. Retrieved April 24, 2024, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/vibrant>.
- Domanzsa, J. C., dkk. (2021). Implementasi Teori Arsitektur Perilaku Sebagai Pembentuk Suasana Kreatif pada Bangunan Creative Hub di Kota Surakarta. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur Senthong*, Vol 4, No. 2, pp.617-628.

- Duerk, Donna P. (1993). *Architectural Programming, Information Management for Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Egam, I. P. & Tandal, A. N. (2011). *Arsitektur Berwawasan Perilaku (Behaviorisme)*. *Media Matrasain*, vol. 8, no. 1, pp.53-67.
- Indonesia. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2022). *Statistik Tenaga Kerja Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2018-2021*. Jakarta: Author.
- Oxford Learner's Dictionary. (2024). *Vibrant*. Retrieved April 24, 2024, from <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/vibrant?q=vibrant>.
- Prasetyo, P. D. & Prayogi, L. (2020). *Analisis Konsep Dinamis Pada Elemen Arsitektur Bangunan Fungsi Campuran*. *Journal of Architectural Design and Development*, vol 1, no. 1, pp. 1-13.
- Putri, H. S. & Satiawan, P. R. (2019). *Penentuan factor-Faktor yang Memengaruhi Lokasi Coworking Space di Kota Surabaya*. *Jurnal Teknik ITS*, vol 8, no. 2, pp. D106-D111.
- Syahsudarmi, S. (2019). *Ekonomi Kreatif Sebagai Solusi Alternatif Meningkatkan Daya Saing di Era Digital*. *Jurnal Daya Saing*, vol. V, no. 1, pp. 23-29.
- Walidonna, A. R. (2017). *Desain Interior Coworking Space DiLo Surabaya untuk Meningkatkan Produktifitas dan Inovasi Pengguna*. Undergraduate thesis, Institut Teknologi Sepuluh November.
- Krause, I. (2019). *Coworking Spaces: Windows to the Future of Work? Changes in the Organizational Model of Work and the Attitudes of the Younger Generation*. *Foresight and STI Governance*, vol. 13, no 2, pp. 52–60.