

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

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 “*The use of an office or other working environment by people who are self-employed or working for different employers, typically so as to share equipment, ideas, and knowledge : the whole idea of co-working is to bring bright, creative people together and let the ideas collide*” (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 *representated 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.

Daerah Istimewa Yogyakarta yang sering disebut Kota Pelajar sebagai salah satu tempat tujuan untuk menempuh pendidikan masyarakat Indonesia. Banyaknya pelajar memunculkan kreatifitas dalam bentuk peluang bisnis baru sehingga *Coworking Space* dapat menjadi wadah bagi embrio ekonomi kreatif tersebut. Hal ini dibuktikan dengan dibentuknya Asosiasi Digital Kreatif (Aditif) yang diresmikan di Yogyakarta pada tahun 2015. Aditif berangkat dari Yogyakarta yang dipandang memiliki komponen pendukung ekosistem industri digital kreatif yang cukup lengkap, dan belum terkoordinasi dengan baik. Oleh karena itu, hal ini menjadi alasan yang kuat bagi Aditif untuk mulai dari kota ini.

Disamping tergabung dalam institusi pendidikan dan sebagainya, sebagian masyarakat, khususnya pelajar di Yogyakarta juga tergabung di dalam komunitas-komunitas dengan berbagai minat yang berbeda yang membutuhkan tempat untuk berkumpul dan bertukar pikiran. Setidaknya terdapat 192 komunitas yang tergabung di dalam Forum Jogja Peduli yang merupakan forum komunikasi lintas komunitas di Yogyakarta. Melihat banyaknya komunitas tersebut, muncul peluang untuk membangun sebuah *coworking space* yang selain mewadahi kegiatan usaha yang bersifat *profit-oriented* juga mewadahi kegiatan sosial seperti pekumpulan atau komunitas.

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. Sesuai dengan Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 4 Tahun 2013 tentang Insentif dan Kemudahan Penanaman Modal Bab II Pasal 4 yang menjelaskan bahwa prioritas tinggi pengembangan ekonomi usaha bidang ekonomi kreatif salah satunya diprioritaskan pada industri kreatif kerajinan, industri berbasis teknologi informasi dan industri kreatif kebudayaan dan pariwisata yang meningkatkan nilai tambah kebudayaan dan pariwisata. *Coworking Space* sebagai salah satu wadah alternative bagi pelaku ekonomi kreatif menjadi penting keberadaannya sebagai pendukung berkembangnya ekonomi usaha bidang ekonomi kreatif di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Awal mulai populernya istilah "*Coworking Space*" diawali oleh Brad Neuberg dalam *deskmag.com*-sebuah jurnal *online* untuk *coworking* pada tahun 2005 yang menyebutnya sebagai bentuk ruang bagi sekelompok orang yang terdiri dari 5 sampai 9 orang. *Coworking space* menjadi tempat bagi *freelancer* yang membutuhkan tempat bekerja selain rumah sekaligus membangun *networking* dengan bertemu orang lain. Neuberg sendiri kemudian mengembangkan *Coworking space* dalam sebuah apartemen dengan tiga orang pekerja IT dan terbuka bagi siapa saja pada siang hari. Setelah itu konsep *coworking space* terus berkembang mendunia sampai dengan lebih dari 700 lokasi di Amerika.

Di Indonesia sendiri, *coworking space* sudah mulai berkembang di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, dan Bali. Di Yogyakarta sendiri, sudah terdapat dua *coworking space* yaitu HackerSpace Jogja dan Jogja Digital Valley yang

fokus pada *individual developer* dan *startup companies* yang men-supply *creative content* untuk *IT product* dan *service*.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Dalam prakteknya, produktivitas menjadi sebuah isu penting yang perlu dipertimbangkan sebagai aspek perancangan sebuah *coworking space*. Dalam penelitian terakhir seorang ekonom dari Universitas Warwick menyatakan bahwa kebahagiaan yang dialami pekerja dapat menaikkan produktivitas sebesar 12%. Hal ini disebabkan karena rasa bahagia yang berarti valensi positif akan mendorong produksi dopamine di dalam otak depan bagian atas yang membantu otak bekerja untuk memecahkan masalah sehingga manusia lebih produktif. Don Norman, seorang kritikus arsitektur menyatakan bahwa terdapat tiga kunci untuk memunculkan kebahagiaan melalui desain yaitu estetika, fungsional, dan emosi yang ada di dalam desain tersebut. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa desain, salah satunya desain arsitektur dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan produktivitas pengguna *coworking space*.

Ruang di dalam arsitektur terbagi atas ruang dalam dan ruang luar. Ruang dalam dibatasi dengan dua elemen pembentuk yaitu horizontal, lantai (alas) dan atap (penutup) serta vertical yaitu dinding sedangkan ruang luar dibatasi oleh alam dengan alas dan dindingnya namun dengan penutup yang tidak terbatas. Dalam praktiknya, ruang dalam sebagai tempat utama bekerja maupun ruang luar sebagai area rekreasi dan bertemunya pengguna memiliki andil penting dalam sebuah *coworking space*. Dengan desain yang direncanakan dengan baik, *coworking space* sebagai wadah *startup business* akan mendorong suasana yang bahagia sehingga dapat meningkatkan produktivitas.

Ruang dalam maupun ruang dalam merupakan salah satu bagian obyek dari pembahasan metode psikologi lingkungan. Metode psikologi lingkungan secara luas terlihat dari respon rangsangan pola perilaku manusia berdasarkan pengalaman selektif ketika bergerak dalam interval yang terletak antara objek yang diinginkan dan tidak diinginkan. Lebih dalam lagi, psikologi lingkungan membahas teori-teori yang dapat diaplikasikan secara riil. *Stimulation approach*, salah satu teorinya memberikan konsep lingkungan fisik sebagai sumber informasi sensorik yang sangat penting untuk kesejahteraan pengguna yang dapat diterapkan dalam perancangan ruang dalam juga ruang luar. Selain itu, terdapat teori *Behavioral setting* yang mengasumsikan bahwa

ada pola yang ditentukan konsisten perilaku (program atau script) yang ada di pengaturan yang berbeda sehingga dapat diterapkan dalam pengaturan (order) ruang-ruang dalam maupun luar.

1.2 Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud tatanan ruang luar dan ruang dalam bangunan *Coworking Space* di Kota Yogyakarta yang memunculkan suasana bahagia untuk meningkatkan produktivitas kerja dengan penggunaan metode psikologi lingkungan?

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Mewujudkan tatanan ruang luar dan ruang dalam bangunan *Coworking Space* yang memunculkan suasana bahagia untuk meningkatkan produktivitas.

1.3.2 Sasaran

1. Mempelajari perilaku pekerja di *Coworking Space* melalui acuan pustaka dan pengamatan langsung.
2. Menelaah korelasi antara suasana bahagia dengan peningkatan produktivitas pekerja.
3. Mendefinisikan tolak ukur suasana bahagia yang dapat menstimulasi produktivitas.
4. Mencari teori-teori yang ada pada metode psikologi lingkungan untuk mencapai suasana bahagia di lingkup *Coworking Space*..
5. Mengkaji teori *Stimulation Approach* dan *Behavioral Control* yang dapat diaplikasikan untuk mencapai suasana bahagia di lingkup *Coworking Space*.
6. Melakukan studi preseden tentang suasana bahagia di lingkup *Coworking Space*.
7. Menggunakan hasil studi preseden dan pendekatan *Stimulation Approach* dan *Behavioral Control* untuk mengolah suasana bahagia pada tata ruang di *Coworking Space* agar lebih produktif.
8. Merumuskan konsep perwujudan suasana bahagia dalam tata ruang luar dan ruang dalam dalam bentuk rancangan *Coworking Space*.

9. Mentransformasikan konsep perwujudan suasana bahagia dalam tata ruang luar dan ruang dalam dalam bentuk rancangan *Coworking Space*.

1.4 Lingkup Studi

1.4.1 Materi Studi

1.4.1.1 Lingkup Spatial

Bagian-bagian ruang luar dan dalam pada obyek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah suprasegmen arsitektur—yang mencakup bentuk, jenis bahan, warna, tekstur, dan ukuran/skala/proporsi—pada elemen-elemen pembatas, pengisi, dan pelengkap ruangnya.

1.4.1.2 Lingkup Substansial

Bagian-bagian objek studi yang diolah sebagai penekanan studi adalah tatanan ruang luar dan dalam.

1.4.1.3 Lingkup Temporal

Rancangan ini diharapkan akan dapat menjadi penyelesaian penekanan studi untuk kurun waktu 25 tahun.

1.4.1.4 Pendekatan Studi

Penyelesaian penekanan studi akan dilakukan dengan cara memaparkan metode psikologi lingkungan yang menjadi dasar penekanan desain *Coworking Space* di Yogyakarta.

1.5 Metode Studi

1.5.1 Pola Prosedural

Berikut langkah-langkah metode yang dilakukan adalah

1. Metode pengumpulan data

Dengan mengumpulkan data-data primer dari objek *Coworking Space* yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta

- Data yang bersifat kualitatif meliputi kegiatan observasi langsung pada objek *Coworking Space* beserta dokumentasi menggunakan kamera digital dan

wawancara pengurus *Coworking Space* terkait dengan pencatatan hasil wawancara, antara lain: alamat, tahun berdiri, profil organisasi, fasilitas dan kegiatan *Coworking Space* terkait.

- Data yang bersifat kuantitatif meliputi hasil wawancara dengan pengurus *Coworking Space* perihal luas lahan dan bangunan *Coworking Space*, jumlah ruangan, jumlah pegawai yang ditampung di *Coworking Space* terkait.

Pengumpulan data sekunder dari pustaka

- Data yang bersifat kualitatif berdasarkan buku atau acuan terkait yaitu peraturan pemerintah dan syarat *Coworking Space*.
- Data yang bersifat kuantitatif berdasarkan buku atau acuan terkait yaitu studi antropometri dan standar dimensi ruangan yang memadai untuk memadahi kegiatan di *Coworking Space*.

2. Metode analisis data

Metode analisis data dibagi menjadi dua yaitu analisis programatik dan analisis pendekatan studi sebagai berikut :

a. Analisis programatik

- Analisis sistem manusia

Menguraikan tentang identifikasi pelaku atau pengguna objek desain, studi antropometri, persyaratan-persyaratan spasial dan pertimbangan khusus dalam memadahi kegiatan pelaku.

- Analisis fungsional

Kebutuhan ruang, besaran ruang, jenis ruang, hubungan ruang dan organisasi ruang

- Analisis tapak

Analisis terkait hal-hal pada tapak seperti aksesibilitas, penghawaan, pencahayaan, kebisingan, sosial dan budaya sekitar, *zoning*, *view* dan orientasi bangunan.

- Analisis aklimitasi ruang

Tanggapan terhadap orientasi penghawaan, pencahayaan sesuai dengan tanggapan iklim tapak terkait dengan objek bangunan yang akan didesain.

- Analisis struktur dan konstruksi

Sistem struktur dan konstruksi yang akan digunakan dalam objek bangunan yang akan didesain.

- Analisis utilitas bangunan

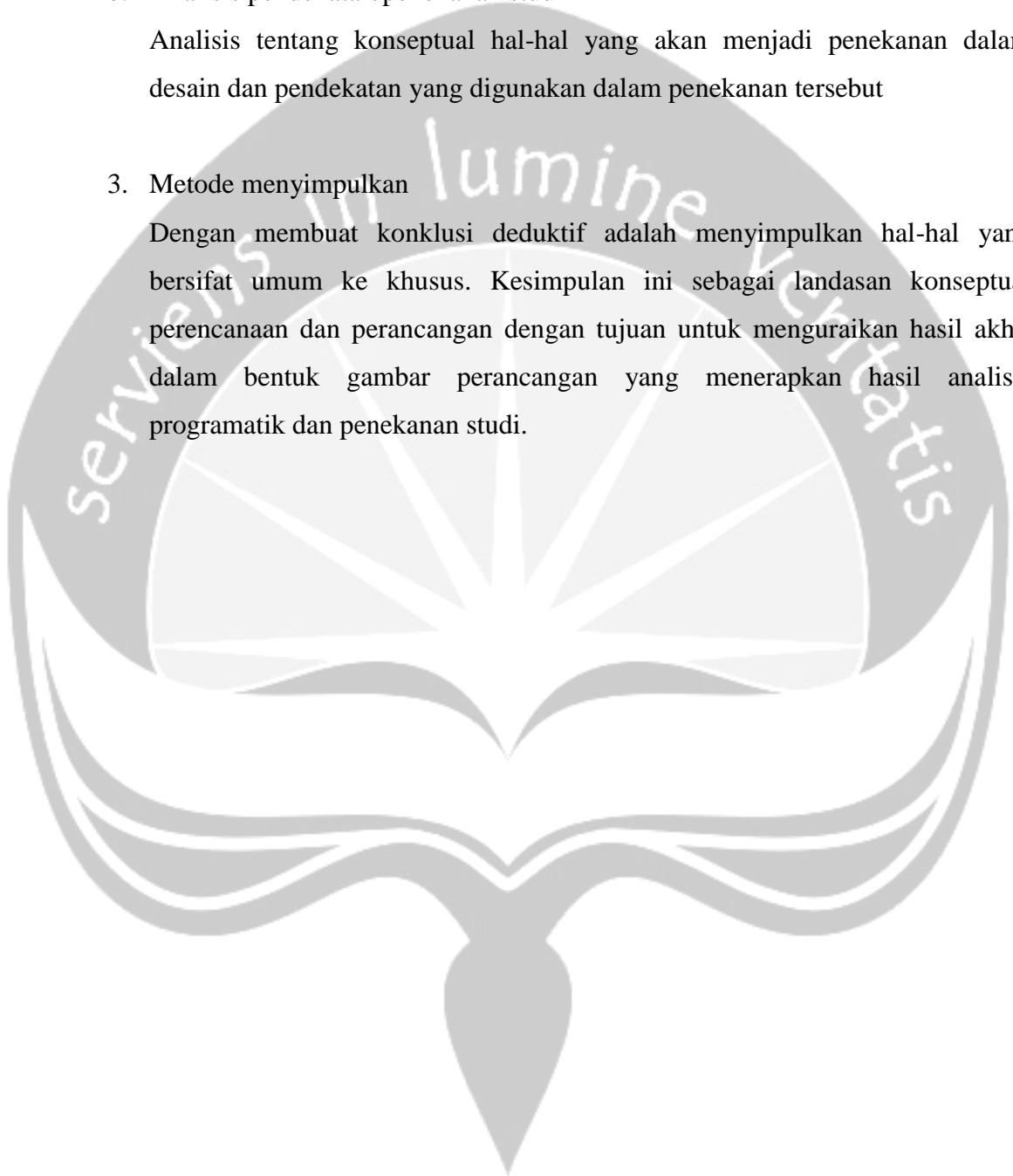
Meliputi sistem drainase dan utilitas bangunan.

- b. Analisis pendekatan/penekanan studi

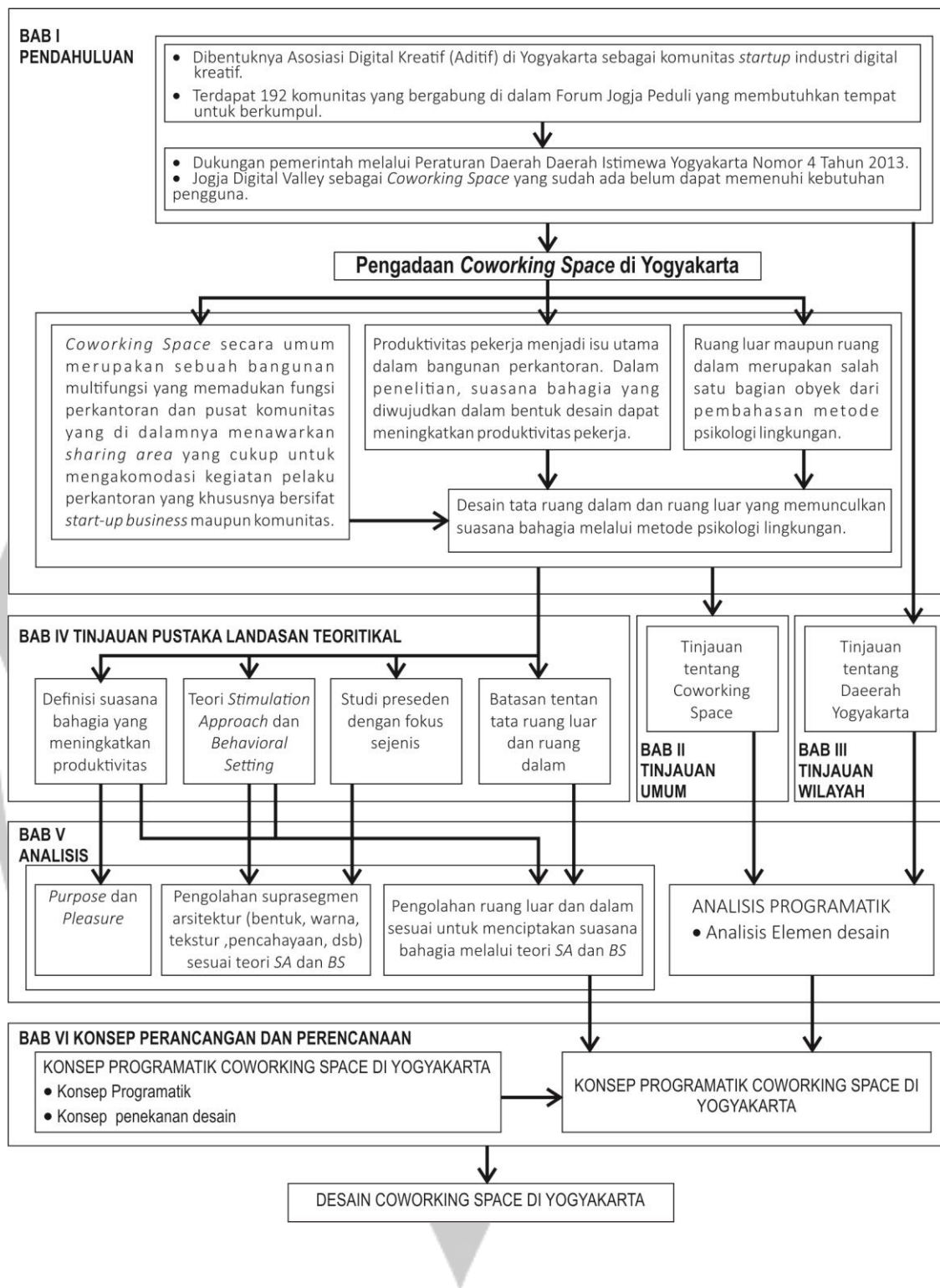
Analisis tentang konseptual hal-hal yang akan menjadi penekanan dalam desain dan pendekatan yang digunakan dalam penekanan tersebut

- 3. Metode menyimpulkan

Dengan membuat konklusi deduktif adalah menyimpulkan hal-hal yang bersifat umum ke khusus. Kesimpulan ini sebagai landasan konseptual perencanaan dan perancangan dengan tujuan untuk menguraikan hasil akhir dalam bentuk gambar perancangan yang menerapkan hasil analisis programatik dan penekanan studi.



1.5.2 Tata Langkah



1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan, sasaran, pendekatan studi, metode, dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN UMUM *COWORKING SPACE*

Berisi tentang hakikat-hakikat dan pengertian *Coworking Space* secara umum serta persyaratan - persyaratannya

BAB III TINJAUAN WILAYAH

Berisi tentang tinjauan umum kota Yogyakarta, Tinjauan umum *Coworking Space* dan kriteria pemilihan lokasi.

BAB IV LANDASAN TEORI ARSITEKTURAL

Berisi tentang elemen desain arsitektural yang digunakan di dalam landasan konseptual.

BAB.V ANALISIS *COWORKING SPACE* DI YOGYAKARTA

Berisi tentang transformasi desain dengan pendekatan pendekatan psikologi lingkungan yang diterjemahkan pada elemen desain yang dipakai dalam membentuk suasana ruang luar dan dalam *Coworking Space* Di Yogyakarta.

BAB.VI KONSEP DAN PENEKANAN DESAIN *COWORKING SPACE* DI YOGYAKARTA

Bab ini menjelaskan keputusan konsep *Coworking Space* di Yogyakarta meliputi konsep fungsi, ruang, sirkulasi dan pelingkup bangunan.