

BAB II

TINJAUAN UMUM PROYEK

2.1. Tinjauan *Student*/Pelajar

2.1.1. Pengertian Pelajar & Mahasiswa

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) pelajar didefinisikan sebagai anak sekolah (terutama pada sekolah dasar dan sekolah lanjutan); anak didik; murid; siswa. Sedangkan pengertian mahasiswa menurut KBBI dapat diartikan sebagai seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut, dan universitas (Hartaji 2012). Sedangkan menurut Ganda, mahasiswa adalah individu yang belajar dan menekuni disiplin ilmu yang ditempuhnya secara mantap, dimana kemampuan mahasiswa tersebut terhadap serangkaian kuliah yang ditempuhnya memiliki pengaruh yang besar, karena pada kenyataannya diantara mahasiswa ada yang sudah bekerja atau disibukkan oleh kegiatan organisasi (Ganda 2004).

2.1.2. Kegiatan Pelajar Mahasiswa

Secara umum terdapat dua jenis kegiatan akademik dalam perguruan tinggi, yaitu kegiatan intrakulikuler dan ekstrakulikuler. Kegiatan intrakulikuler merupakan kegiatan akademik reguler yang merupakan kegiatan wajib seorang mahasiswa. Kegiatan intrakulikuler ini biasanya sudah dirancang agar sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan sesuai dengan jadwal mahasiswa. Sedangkan kegiatan ekstrakulikuler adalah kegiatan mahasiswa yang tidak diwajibkan namun tetap memiliki manfaat.

- **Kegiatan Intrakulikuler**

Kegiatan intrakulikuler mahasiswa didasarkan pada Sistem Kredit Semester (SKS), yang merupakan suatu sistem penyelenggaraan pendidikan dengan menggunakan satuan kredit semester untuk menyatakan beban studi mahasiswa, beban kerja dosen, pengalaman

belajar, dan beban penyelenggaraan program yang tidak menganut sistem kenaikan tingkat

Kegiatan-kegiatan intrakulikuler tersebut diantaranya adalah (hotcourseindonesia 2014);

- Kelas Kuliah

Kegiatan ini diadakan di ruang yang besar. Semua mahasiswa yang mengambil mata kuliah ini akan menghadiri kelas kuliah. Kegiatan belajar mengajarnya lebih pasif. Biasanya dosen menyampaikan materi pelajaran, mahasiswa membuat catatan. Dosen menjelaskan dan mahasiswa mendengarkan. Tanya jawab sangat jarang dilakukan.

- Kelas Seminar

Kegiatan belajar mengajar ini biasanya diikuti oleh mahasiswa jumlahnya lebih sedikit jika dibandingkan dengan kelas kuliah. Kegiatan belajar mengajar pada kelas ini lebih interaktif, dimana para mahasiswa diharapkan untuk mengajukan pertanyaan, mengemukakan ide dan pendapat mereka. Mahasiswa juga diminta untuk menyiapkan presentasi, sehingga perlu menyiapkan diri sebelumnya.

- Kelas Tutorial

Kelas ini lebih kecil lagi dari seminar. Bisa jadi hanya antara dosen dan Anda sendiri (tetapi kejadian ini tidak umum). Di kelas tutorial, dosen akan membahas topik-topik tertentu, atau mengadakan diskusi dengan topik yang lebih spesifik. Biasanya sebelum menghadiri tutorial Anda harus mengerjakan tugas (PR) atau menyiapkan presentasi.

- Kelas Praktek

Kegiatan untuk mempelajari keahlian praktikal seperti kegiatan studio, lokakarya (workshop), atau kegiatan lain yang sesuai, tergantung dari mata kuliah yang diambil.

- **Kegiatan Ekstrakurikuler**

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang dilaksanakan di dalam maupun di luar kampus tanpa diberi bobot sks, yang berfungsi untuk melengkapi kegiatan intrakurikuler, yang meliputi (strategi manajemen 2010);

- Kegiatan Pengembangan Penalaran dan Keilmuan yang terdiri dari;

- N Forum Akademik atau Pertemuan Ilmiah

- N Lomba Karya Ilmiah

- N Pelatihan Keterampilan

- N Penerbitan Kampus

- N Kegiatan Organisasi antar Kampus

- Kegiatan Bakat, Minat dan Kegemaran yang terdiri dari;

- N Kegiatan Keolahragaan;

- N Misalnya: Sepakbola, Bulutangkis, Voli, Basket, Tenis Meja, Catur, Climbing, dsb.

- N Kegiatan Kerohanian;

- N Misalnya: Forum Komunikasi Agama: Islam, Hindu, Budha, Katolik, Protestan, dsb.

- N Kegiatan Beladiri;

- N Misalnya: Karate, Jujitsu, Judo, Wushu, Tae Kwon Do.

- N Kegiatan Kesenian;

- N Misalnya: Paduan suara, fotografi, band, seni tari, seni teater dsb.

- N Kegiatan Pencinta Alam

- N Kegiatan Pelatihan Keilmuan;

- N Misalnya: Bahasa: Inggris, Jerman, Mandarin.

– Kegiatan Kesejahteraan Mahasiswa

Mencakup pemberian beasiswa kepada mahasiswa yang berasal dari internal maupun eksternal Perguruan Tinggi yang diperuntukkan bagi mahasiswa yang berprestasi di bidang : akademik, olah raga, kesenian, dan bidang lainnya, dan juga bagi mahasiswa yang kurang mampu di bidang *financial*.

– Kegiatan Bakti Sosial Mahasiswa

Kegiatan yang bersifat membantu atau terjun ditengah-tengah masyarakat di dalam kota maupun luar kota, dalam rangka kepedulian mahasiswa atau perguruan tinggi terhadap masyarakatnya.

2.1.3. Lingkungan Belajar

Belajar merupakan proses usaha seseorang sehingga dapat menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Maka dari itu, dalam proses belajar pengaruh lingkungan merupakan aspek yang penting (Slameto, 2003).

Menurut Hamalik (2003:196) suatu lingkungan Pendidikan/pengajaran memiliki banyak fungsi. Salah satu fungsi tersebut adalah fungsi psikologis. Dari segi fungsi psikologi; stimulus yang berasal dari lingkungan merupakan rangsangan terhadap individu sehingga terjadi respon yang menunjukkan tingkah laku tertentu. Respon tersebut dapat menjadi stimulus baru yang menimbulkan respon baru, demikian seterusnya. Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa lingkungan mengandung makna dan melaksanakan fungsi psikologis tertentu (Hamalik, 2003)

2.2. Tinjauan *Coworking Space*/Ruang Kerja Bersama

2.2.1. Pengertian *Coworking Space*

Coworking Space pada umumnya merupakan sebuah bangunan multifungsi yang menggabungkan fungsi perkantoran dan pusat komunitas yang didalamnya menawarkan *sharing area* yang cukup untuk mengakomodasi kegiatan pelaku perkantoran yang khususnya bersifat *startup business* maupun komunitas. Menurut *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 lainnya oleh orang-orang yang bekerja sendiri atau untuk institusi yang berbeda-beda, dengan saling berbagi peralatan, ide-ide, dan wawasan : konsep dari *co-working* ialah untuk mempertemukan orang-orang dengan pemikiran kreatif untuk membentuk ide-ide baru)

2.2.2. Fungsi & Tujuan *Coworking Space*

- Tujuan *Coworking Space*

Coworking space atau ruang kerja bersama memiliki tujuan/berfungsi sebagai sebuah pusat kerja bagi suatu individu maupun komunitas dimana didalamnya ditawarkan kesempatan untuk berkembang dan berinteraksi antar pengunjunnya.

- Fungsi *Coworking Space*

N Lingkungan kerja yang positif dan kreatif

Coworking space menawarkan sebuah atmosfer kerja yang positif, dimana terdapat banyak kawan kerja yang ramah dan menyenangkan dengan pertimbangan bahwa mereka sedang memperbesar peluang untuk menambah jejaring sosial.

N Interaksi sosial

Tidak seperti ruang-ruang kerja pada perkantoran konvensional yang ruangnya diberikan sekat antar penghuninya sehingga memberikan efek cepat bosan dan kesepian, *coworking space* memberikan konsep terbuka sehingga kehidupan sosial penghuninya dapat berjalan beriringan dengan kehidupan pekerjaannya.

N Menjadi semakin ahli

Mendukung terjadinya interaksi diantara para pengunjunnya, *coworking space* dapat meningkatkan peluang bagi para pengunjunnya yang bekerja di sana. Dengan kata lain, *coworking space* membuka peluang bagi pengunjun untuk mendapatkan mentor yang satu visi. Hal tersebut tentu saja akan memberikan keuntungan karena pengunjun dapat memperoleh bimbingan yang tepat.

N Fleksibilitas dalam bekerja

Coworking space mempromosikan budaya fleksibilitas, keterbukaan, dan inovasi dalam bekerja. Pengunjun dapat dnegan bebas menentukan kapan akan bekerja tanpa terikat dengan jadwal tertentu, sehingga pengunjun dapat bekerja kapan saja sesuai dengan keinginan.

N Kantor sekaligus *café*

Suasana kerja pada *coworking space* dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pengunjunnya. Tempat tersebut dapat digunakan untuk dijadikan tempat rapat dan bertemu klien yang menyenangkan.

2.2.3. Fasilitas-fasilitas *Coworking Space*

- N *Full Speed Wifi*
- N *Indoor Workspace, Semi-Outdoor Workspace, Outdoor Work Space*
- N *Conference Room / Ruang Seminar*
- N *Meeting Room / Ruang Pertemuan*
- N *Skype Room*
- N *Fax, Fotocopy, Printer & Scanner*
- N *Wrap Up Corner (tempat penjilidan)*
- N *Bookshare*
- N *Café*
- N *Kitchen (Self Service)*
- N *Locker*
- N *Weekly Events / Acara Mingguan*

2.2.4. Pengguna *Coworking Space*

Pada dasarnya pengguna pada *coworking space* dibagi kedalam dua jenis Tipe penggunaan antara lain yaitu:

- **Pengguna Tetap**

Pengguna tetap adalah pengguna yang akan beraktivitas di dalam *coworking space* dalam jangka waktu yang lama. Pengguna tetap pada *coworking space* meliputi para pengelola *coworking space* itu sendiri, yaitu sebagai berikut;

- N ***Founder + CEO (Chief Executive Officer)***

Merupakan orang yang mendirikan dan mencetuskan ide usaha, dapat berupa perorangan maupun kelompok yang sekaligus bertindak sebagai pimpinan dari perusahaan, yang memiliki tanggung jawab yaitu merancang dan mengkomunikasikan visi perusahaan, memotivasi anggota tim, merekrut anggota, memprediksi perkembangan pasa,

menguraikan strategi bisnis perusahaan dan mengatur pembiayaan dan anggaran.

N *Operation Manager*

Merupakan orang yang mengatur organisasi dan logistic perusahaan, yang memiliki tanggung jawab yaitu mengatur perusahaan, menjembatani antara pegawai dan *CEO*, mengatur dan mengelola asset perusahaan, peralatan, fasilitas, sumber daya manusia, dan sistem pendukung lainnya.

N *Marketing Manager*

Merupakan orang yang memiliki tugas dan tanggung jawab antara lain yaitu mengembangkan strategi pemasaran, melakukan riset pasar, melakukan pencitraan, merencanakan kampanye kehumasan.

N *Finance Manager*

Merupakan orang yang mengurus keuangan dalam perusahaan. *Finance Manager* memiliki tugas dan tanggung jawab yaitu, merencanakan strategi penggalangan dana, merumuskan dokumen keuangan, membahas terkait kondisi kesehatan keuangan bersama *CEO*.

N *IT Manajer*

Merupakan orang yang memiliki tugas dan tanggung jawab dalam mengelola teknologi informasi dan sistem computer, menawarkan solusi-solusi terkait dengan teknologi informasi dan sistem computer dan melakukan pengawasan dan perawatan terkait dengan teknologi informasi dan sistem computer dalam perusahaan.

N *Events Manajer*

Merupakan orang yang memiliki tugas dan tanggung jawab mengurus *events* yang diadakan perusahaan. *Events manager* bertanggung jawab pada perencanaan, dan mengeksekusi suatu *event* yang mencakup hal-hal teknis, produksi audiovisual, *scriptwriting*, logistic, pembiayaan, dan negosiasi.

N *Public Relation Manager*

Merupakan orang yang memiliki tugas dan tanggung jawab antara lain yaitu, memperkenalkan sekaligus membangun citra perusahaan yang baik kepada masyarakat secara laus, membina hubungan baik dengan relasi-relasi perusahaan, merencanakan strategi publikasi dan kampanye, menyusun dan mendistribusikan konten-konten berita berupa artikel, siara pers, leaflet, brosur publisitas, video promosi, informasi pada situs web, dan lain-lain.

N *Host (Community Manager)*

Merupakan orang yang memiliki tugas dan tanggung jawab memberikan informasi kepada member atau pengunjung yang datang, melayani proses pendaftaran sekaligus sebagai kasir pada pengunjung yang ingin menjadi *members*, melayani kebutuhan *members* atau pengunjung, memastikan kebutuhan dari setiap *members* terpenuhi, dan memanfaatkan potensi-potensi yang ada dari setiap anggota dalam komunitas dan menjaga suasana dalam *coworking space* tetap kondusif.

N *Cleaning Service*

Merupakan orang yang memiliki tugas dan tanggung jawan melakukan pemeliharaan terhadap fasilitas-fasilitas yang terdapat pada *coworking space* agar tetap bersih dan rapi.

N *Security*

Merupakan orang yang memiliki tugas dan tanggung jawab menjaga keamanan fasilitas-fasilitas, anggota, dan pengunjung pada *coworking space*.

- Pengguna Tidak Tetap

Pengguna tidak tetap adalah pengguna yang akan melakukan aktivitas di dalam *coworking space* namun dalam waktu yang relatif singkat. Pengguna tidak tetap pada *coworking space*, adalah sebagai berikut;

- a. Anggota / Member

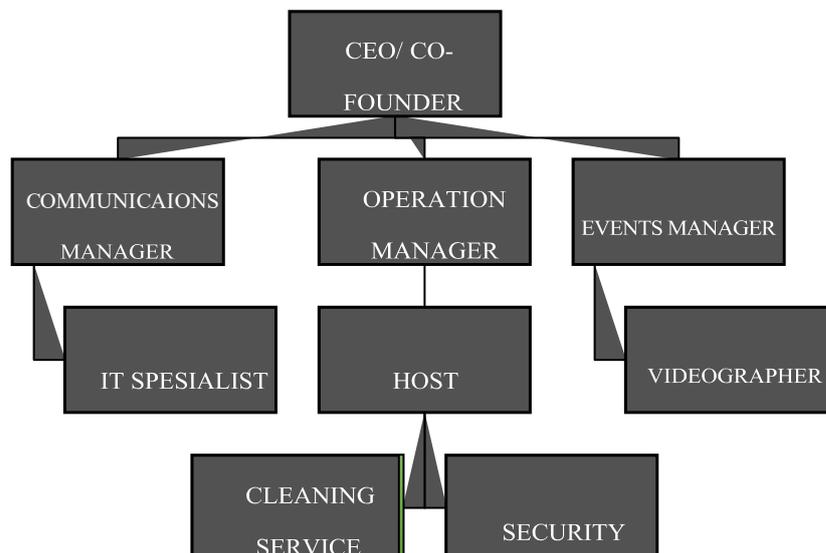
Adalah mereka yang telah melakukan administrasi dan memanfaatkan *coworking space*.

1. Mengerjakan tugas atau pekerjaan pribadi
2. Melakukan administrasi
3. Mengikuti kegiatan mingguan (*weekly event*)
4. Melakukan rapat, pertemuan, atau seminar

- b. Pengunjung

1. Mengerjakan tugas atau pekerjaan pribadi
2. Menghadiri rapat, pertemuan, dan seminar

2.2.5. Struktur pengelola *Coworking Space*



2.3. Tinjauan *Student Coworking Space*

a. Pengertian *Student Coworking Space*

Student Coworking Space merupakan sebuah ruang bersama yang difokuskan terutama bagi para pelajar mahasiswa untuk dapat belajar dan bekerja dalam suatu tempat. Untuk mendukung produktifitas dan efektivitas belajar dan pekerja, maka *Student Coworking Space* ini akan didesain dengan menerapkan suasana yang mendukung hal tersebut melalui elemen-elemen desain arsitekturalnya. *Student Coworking Space* ini merupakan tempat yang cocok bagi para pelajar mahasiswa yang ingin belajar dan mengerjakan tugas namun tidak memiliki wadah dan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Student Coworking Space menyediakan ruangan untuk tempat kerja individu, kelompok, maupun ruangan untuk kegiatan khusus seperti seminar dan workshop. *Student Coworking Space* memberikan fasilitas yang akan semakin mendorong aktivitas belajar dan bekerja pelajar saat ini, yaitu seperti koneksi internet yang mendukung, listrik, ruang diskusi, ruang workshop, pojok baca, dll. Selain dapat belajar dan bekerja, *Student Coworking Space* juga dapat dijadikan tempat interaksi antara para pengunjungnya sehingga dapat memunculkan ide-ide baru dan dapat saling berbagi antara pengunjung satu dengan lainnya.

b. Tujuan dan Fungsi *Student Coworking Space*

Student Coworking Space atau ruang kerja bersama para pelajar memiliki tujuan/ berfungsi sebagai sebuah pusat belajar dan kerja bagi pelajar baik secara individu maupun komunitas dimana didalamnya ditawarkan kesempatan untuk berkembang dan berinteraksi antar pengunjungnya.

c. Fasilitas *Student Coworking Space*

N Fasilitas utama *Student Collaborative Space*

1. *Full Speed Wifi*
2. *Indoor Workspace, Semi-Outdoor Workspace, Outdoor Work Space*
3. *Conference Room / Ruang Seminar*
4. *Meeting Room / Ruang Pertemuan*
5. *Skype Room*

6. *Fax, Fotocopy, Printer & Scanner*
7. *Wrap Up Corner (tempat penjilidan)*
8. *Bookshare*
9. *Café*
10. *Kitchen (Self Service)*
11. *Locker*
12. *Weekly Events / Acara Mingguan*

N Fasilitas pendukung

1. Perpustakaan
2. Ruang baca
3. Bookshare area
4. Perpustakaan mini
5. Café
6. Student workshop area

d. Aktivitas dan Pelaku *Student Coworking Space*

- **Pengguna Tetap**

Pengguna tetap adalah pengguna yang akan beraktivitas di dalam coworking space dalam jangka waktu yang lama. Pengguna tetap pada coworking space meliputi para pengelola coworking space itu sendiri, yaitu sebagai berikut;

N *Founder + CEO (Chief Executive Officer)*

Merupakan orang yang mendirikan dan mencetuskan ide usaha, dapat berupa perorangan maupun kelompok yang sekaligus bertindak sebagai pimpinan dari perusahaan, yang memiliki tanggung jawab yaitu merancang dan mengkomunikasikan visi perusahaan, memotivasi anggota tim, merekrut anggota, memprediksi perkembangan pasar, menguraikan strategi bisnis perusahaan dan mengatur pembiayaan dan anggaran.

N *Operation Manager*

Merupakan orang yang mengatur organisasi dan logistic perusahaan, yang memiliki tanggung jawab yaitu mengatur perusahaan, menjembatani antara pegawai dan *CEO*, mengatur

dan mengelola asset perusahaan, peralatan, fasilitas, sumber daya manusia, dan sistem pendukung lainnya.

N *Marketing Manager*

Merupakan orang yang memiliki tugas dan tanggung jawab antara lain yaitu mengembangkan strategi pemasaran, melakukan riset pasar, melakukan pencitraan, merencanakan kampanye kehumasan.

N *Finance Manager*

Merupakan orang yang mengurus keuangan dalam perusahaan. *Finance Manager* memiliki tugas dan tanggung jawab yaitu, merencanakan strategi penggalangan dana, merumuskan dokumen keuangan, membahas terkait kondisi kesehatan keuangan bersama *CEO*.

N *IT Manajer*

Merupakan orang yang memiliki tugas dan tanggung jawab dalam mengelola teknologi informasi dan sistem computer, menawarkan solusi-solusi terkait dengan teknologi informasi dan sistem computer dan melakukan pengawasan dan perawatan terkait dengan teknologi informasi dan sistem computer dalam perusahaan.

N *Events Manajer*

Merupakan orang yang memiliki tugas dan tanggung jawab mengurus *events* yang diadakan perusahaan. *Events manager* bertanggung jawab pada perencanaan, dan mengeksekusi suatu *event* yang mencakup hal-hal teknis, produksi audiovisual, *scriptwriting*, logistic, pembiayaan, dan negosiasi.

N *Public Relation Manager*

Merupakan orang yang memiliki tugas dan tanggung jawab antara lain yaitu, memperkenalkan sekaligus membangun citra

perusahaan yang baik kepada masyarakat secara laus, membina hubungan baik dengan relasi-relasi perusahaan, merencanakan strategi publikasi dan kampanye, menyusun dan mendistribusikan konten-konten berita berupa artikel, siara pers, leaflet, brosur publisitas, video promosi, informasi pada situs web, dan lain-lain.

N *Host (Community Manager)*

Merupakan orang yang memiliki tugas dan tanggung jawab memberikan informasi kepada member atau pengunjung yang datang, melayani proses pendaftaran sekaligus sebagai kasir pada pengunjung yang ingin menjadi *members*, melayani kebutuhan *members* atau pengunjung, memastikan kebutuhan dari setiap *members* terpenuhi, dan memanfaatkan potensi-potensi yang ada dari setiap anggota dalam komunitas dan menjaga suasana dalam *coworking space* tetap kondusif.

N *Cleaning Service*

Merupakan orang yang memiliki tugas dan tanggung jawab melakukan pemeliharaan terhadap fasilitas-fasilitas yang terdapat pada *coworking space* agar tetap bersih dan rapi.

N *Security*

Merupakan orang yang memiliki tugas dan tanggung jawab menjaga keamanan fasilitas-fasilitas, anggota, dan pengunjung pada *coworking space*.

- **Pengguna Tidak Tetap**

Pengguna tidak tetap adalah pengguna yang akan melakukan aktivitas di dalam *coworking space* namun dalam waktu yang relatif singkat. Pengguna tidak tetap pada *coworking space*, adalah sebagai berikut;

- a. Anggota / Member

Adalah mereka yang telah melakukan administrasi dan memanfaatkan *coworking space*.

5. Mengerjakan tugas atau pekerjaan pribadi
6. Melakukan administrasi
7. Mengikuti kegiatan mingguan (*weekly event*)
8. Melakukan rapat, pertemuan, atau seminar

b. Pengunjung

1. Menghadiri rapat, pertemuan, dan seminar
2. Mengerjakan tugas atau pekerjaan pribadi

2.4. Tinjauan Konsep Psikologi Lingkungan

2.4.1. Pengertian Psikologi Lingkungan dalam Arsitektur

Psikologi Lingkungan merupakan ilmu perilaku yang berkaitan dengan lingkungan fisik, psikologi lingkungan merupakan salah satu cagan psikologi yang tergolong masih muda. Teori-teori psikologi lingkungan dipengaruhi, baik oleh tradisi teori besar yang berkembang dalam disiplin psikologi maupun diluar psikologi. *Grand Theories* yang sering diaplikasikan dalam teori psikologi lingkungan seperti misalnya teori kognitif, behavioristic, dan teori medan. Dikatakan oleh Vcitch & Arkelin (1995) bahwa belum ada *Grand Theories* psikologi tersendiri dalam psikologi lingkungan. Pada saat ini yang ada sekarang baru dalam tataran teori mini. Hal ini didasarkan pandangan, yang pertama bahwa beberapa teori memang dibangun atas dasar data empiris tetapi sebagian yang lain kurang didukung oleh data empiris. Yang kedua, metode penellitian yang digunakan belum konsisten. Oleh kareannya dalam kesempatan ini, disajikan paparan secara garsi besar aplikasi tiga tradisi besar orientasi dalam psikologi dan selanjutnya akan dipaparkan lebih mendalam mengenai teori mini dalam psikologi lingkungan. Tiga tradisi besar orientasi psikologi dalam menjelaskan dan memprediksi perilaku manusia. Pertama, perilaku disebabkan dari dalam (deterministik). Kedua, perilaku disebabkan faktor lingkungan atau proses belajar. Ketiga, perilaku disebabkan interaksi manusia-lingkungan.

Teori-teori yang berorientasi deterministik lebih banyak lebih banyak digunakan untuk menjelaskan fenomena kognisi lingkungan. Dalam hal ini, teori yang digunakan adalah teori Gestalt. Menurut teori Gestalt, proses persepsi dan kognisi manusia lebih penting daripada mempelajari perilaku tampaknya (*overt behavior*). Bagi Gestalt, perilaku manusia lebih disebabkan oleh proses-proses persepsi. Dalam kaitannya dengan psikologi lingkungan, maka persepsi lingkungan merupakan salah satu aplikasi dari teori Gestalt.

Teori yang berorientasi lingkungan dalam psikologi lebih banyak dikaji oleh behavioristik. Perilaku terbentuk karena pengaruh umpan balik (pengaruh positif dan negative) dan pengaruh *modelling*. Dilukiskan bahwa manusia sebagai *black-box* yaitu kotak hitam yang siap dibentuk menjadi apa saja. Dalam psikologi lingkungan yang berorientasi lingkungan, salah satu aplikasinya adalah *geographical determinant* yaitu teori yang memandang perilaku manusia lebih ditentukan faktor lingkungan dimana manusia hidup yaitu apakah di pesisir, di pegunungan, ataukah di daratan. Adanya perbedaan lokasi dimana tinggal dan berkembang akan menghasilkan perilaku yang berbeda.

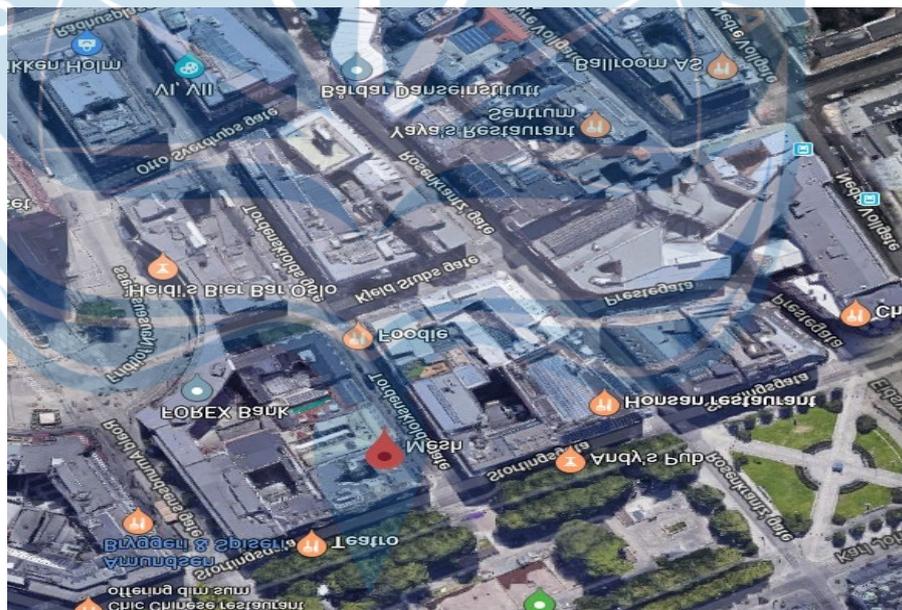
Kedua orientasi diatas bertentangan dalam menjelaskan perilaku manusia. Orientasi ketiga merupakan upaya sintesa terhadap orientasi teori pertama dan kedua. Premis dasar dari teori ini menyatakan bahwa perilaku manusia selain disebabkan, faktor lingkungan, juga disebabkan faktor internal. Artinya, manusia dapat mempengaruhi lingkungan dan lingkungan dapat dipengaruhi oleh manusia. Salah satu teori besar yang menekan interaksi manusia-lingkungan dalam psikologi adalah teori Medan dari Kurt Lewin dengan formula $B = f (E.O)$. Perilaku merupakan fungsi dari lingkungan dan organisme. Berdasarkan premis tersebut, muncul beberapa teori mini dalam psikologi, seperti teori beban lingkungan, teori hambatan perilaku, teori level adaptasi stress lingkungan, dan teori ekologi, Berikut ini akan dipaparkan teori mini tersebut.

2.5. Tinjauan Preseden Sejenis

2.5.1. MESH Working Space, Norwegia

1. Gambaran Umum MESH

MESH merupakan *coworking space* pertama di Oslo, Norwegia yang didirikan pada April 2012. didirikan oleh Audun Ueland dan Andrs Mjaset. Pada awalnya MESH merupakan *coworking space* yang berada pada lantai 3 dari bangunan Tordenskiolds gate 3. Kemudian secara bertahap mengambil alih seluruh lantai 3 dan lantai 4. Pada akhirnya mengambil alih seluruh lantai dari Gedung apartemen tersebut. Pada tahun 2015 kembali melakukan perluasan pada lantai 2 dan lantai 8 pada gedung yang berdekatan dengan Tordenskiolds gate 3 yaitu gedung Tordenskiolds gate 6. Pada studi preseden ini MESH yang dijelaskan hanya yang terletak pada Tordenskiolds gate 3 karena aktivitas utama berada pada lokasi tersebut.



Gambar 2.1. Peta Lokasi MESH Working Space, Norwegia.

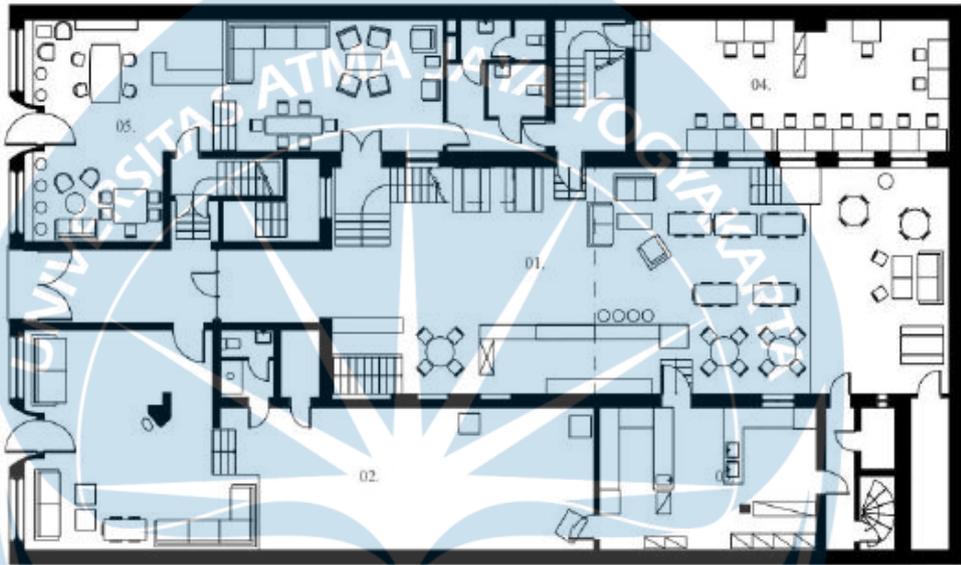
Sumber: Penulis. 2019.

Manajemen pada MESH berfokus pada dua tim yaitu tim administratif *coworking space* dan tim administrative *events*. MESH memiliki agenda untuk memberikan layanan yang dinamis dengan mengaburkan ruang privat dan publik menjadi ruang semi public seperti ruang kerja dengan *café*, *bar*, *restaurant*, dan ruang *events*. Dengan manajemen ganda menghasilkan

menghasilkan ruang multifungsi yang dimulai pada jam 08.00 sampai 17.00. Ruang *coworking space* difungsikan sebagai ruang kerja santai, setelah jam tersebut ruang *coworking space* ditransformasikan menjadi ruang *meeting point*, ruang komunitas, atau ruang *events*.

2. Layout Fisik MESH

1st Floor. 01. Backyard, 02. Gallery, 03. Kitchen, 04. Administrative Unit, 05. Work Lounge.



Gambar 2.2. Denah Lantai 1 MESH Gate 3, Norwegia.

Sumber: Phan, T. 2016.

2nd Floor. 06. Mezzanine, 07. Lounge, 08. Bar, 09 Storage, 10. Meeting Room.



Gambar 2.3. Denah Lantai 2 MESH Gate 3, Norwegia.

Sumber: Phan, T. 2016

2. Layout Fisik MESH

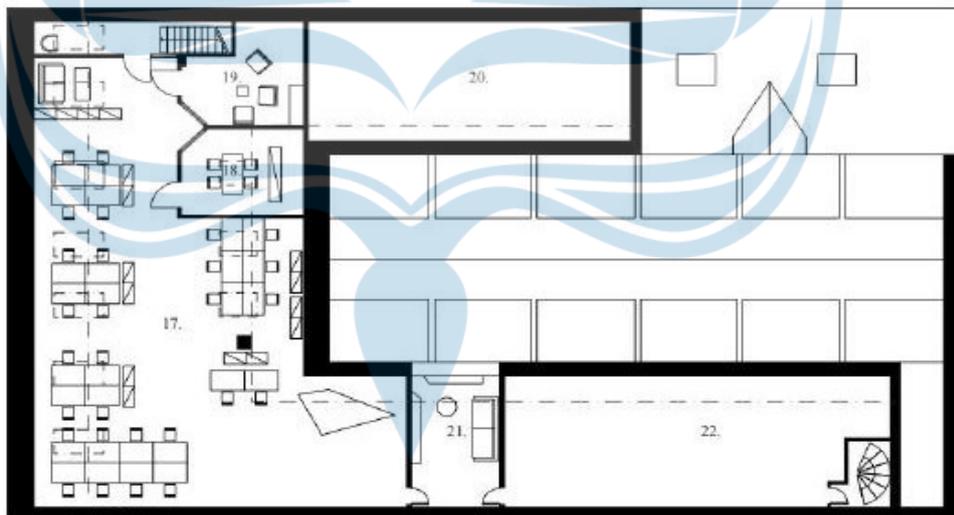
3rd Floor. 11. Dining, 12. Kitchen, 13. Enclosed Office Space, 14. Meeting Room, 15 Fixed Desk.



Gambar 2.4. Denah Lantai 3 MESH Gate 3, Norwegia.

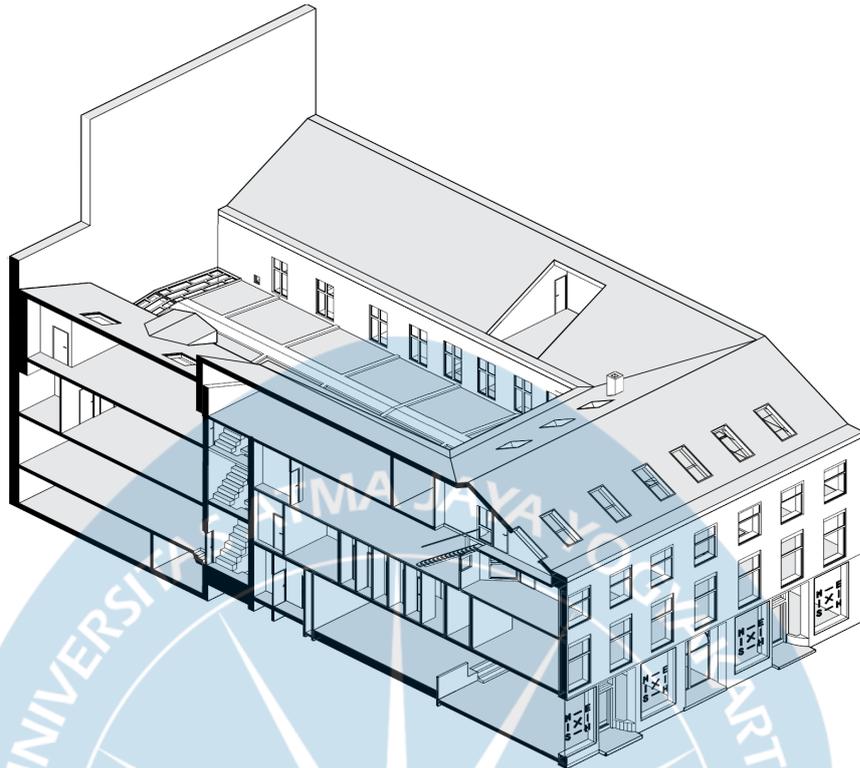
Sumber: Phan, T. 2016

4th Floor. 17 Flexible Desk, 18. Meeting Room, 19. Loft, 20 Technical Room, 21. Terrace, 22. Storage.

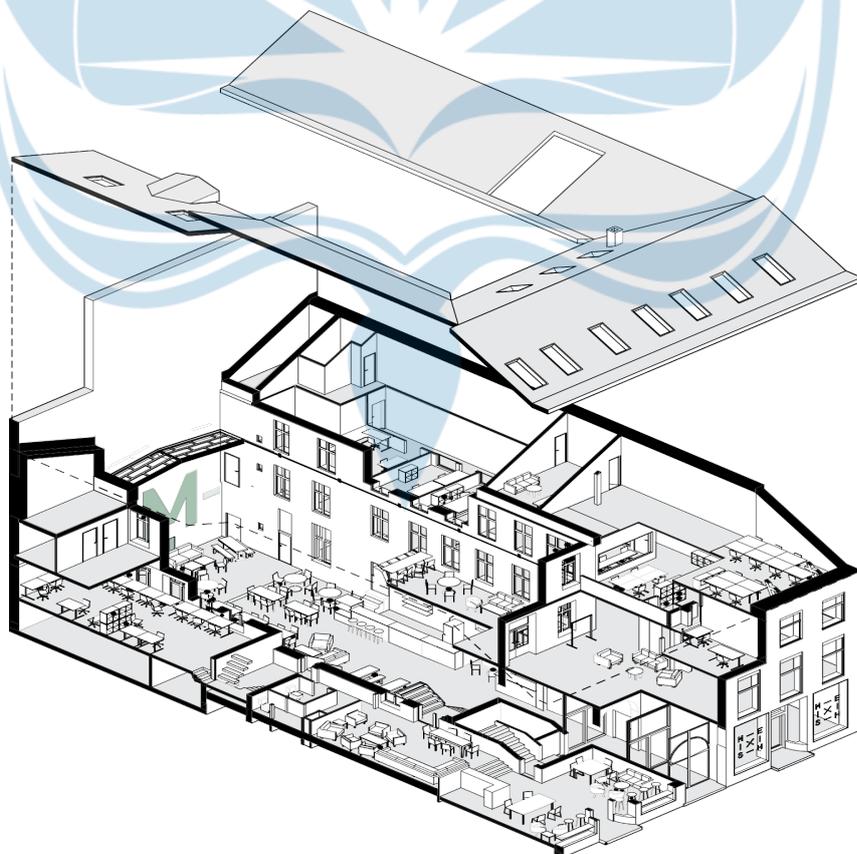


Gambar 2.4. Denah Lantai 3 MESH Gate 3, Norwegia.

Sumber: Phan, T. 2016



Gambar 2.5. Axonometri MESH Gate 3, Norwegia.
Sumber: Phan, T. 2016



Gambar 2.6. Axonometri MESH Gate 3, Norwegia.
Sumber: Phan, T. 2016