

BAGIAN II

TINJAUAN PUSTAKA

1. Tinjauan Coworking Space

- **Pengertian Co-working space**

Kantor adalah tempat di mana biasa dilakukan. Kantor dapat berupa ruang kecil atau kamar atau bahkan bangunan bertingkat tinggi. Kantor terdiri dari dua jenis: kantor pusat adalah yang terbesar dan terpenting, dan kantor-kantor lainnya disebut cabang atau balai. Menurut buku "Panduan Desain Interior Kantor", kantor dibagi menjadi 3 bagian yaitu Ruang Kerja, Ruang pertemuan dan Ruang Pendukung. Ruang Kerja memiliki fungsi sebagai ruang untuk melakukan tugas kantor seperti membaca, menulis, dan melakukan kegiatan yang memerlukan komputer. Ruang pertemuan memiliki fungsi sebagai ruang interaktif. Dalam proses interaktif, ini dapat berupa percakapan singkat namun serius atau pertukaran pendapat yang mendalam akan suatu topik. Ruang pendukung memiliki fungsi sebagai ruang untuk pekerjaan tambahan, seperti menyimpan dokumen atau sekedar bersantai. Ruang pendukung juga dapat berupa ruang sirkulasi penghubung antara ruang satu dengan ruang yang lain dan gudang.

Co-working space biasanya didefinisikan sebagai tempat di mana orang-orang dari berbagai bidang dapat bekerja secara bersamaan di satu tempat, baik dalam ruang kerja terbuka maupun ruang privat (Metz & Archuleta, n.d.; Septiani, Aldy, & Firzal, 2017). Co-working space bukan hanya tempat sewa dengan fasilitas kerja tetapi juga tempat sosial di mana orang dapat berkolaborasi, berinteraksi, dan bertukar informasi (Marcelina, Ardana, & Yong, 2016; Soerjoatmodjo, 2015; Wijaya, Hasudungan, Sitindjak, & Suryanata, 2017).

Coworking space, menurut Kamus Oxford, adalah tempat kerja atau kantor yang digunakan oleh individu yang bekerja sama untuk perusahaan yang berbeda-beda atau secara mandiri. Co-working space menerima orang dari berbagai latar belakang. Ini termasuk freelancer, entrepreneur, startup, asosiasi, konsultan, investor, artis, peneliti, dan siswa (Leforestier, 2009, hal. 3). Banyak startup memilih coworking space sebagai tempat terbaik untuk beroperasi.

- **Standar Bangunan Co-working space**

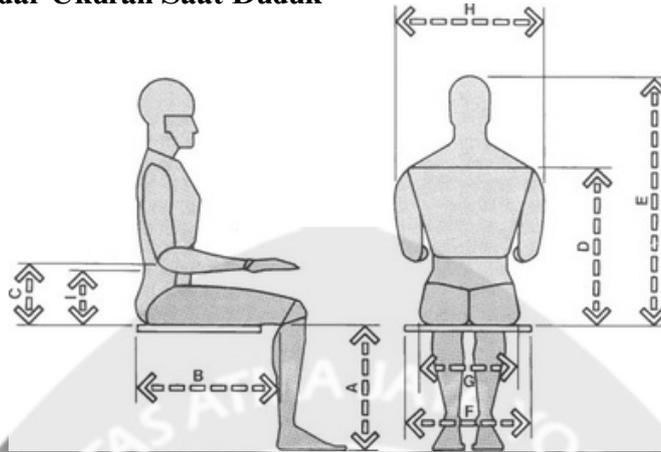
Berdasarkan Peraturan Menteri Standar Barang dan Standar Kebutuhan Berupa Tanah dan/atau Bangunan, yang diubah oleh Peraturan Menteri Keuangan Nomor 7/PMK.06/2016, Standar Barang untuk Gedung Kantor (SBK untuk pengadaan gedung kantor) terdiri dari:

1. Klasifikasi bangunan gedung kantor berdasarkan penggunaannya terdiri atas:

- Tipe A adalah gedung perkantoran yang selalu digunakan oleh lembaga negara yang penting, seperti Gedung MPR/DPR

- Tipe B adalah jenis gedung perkantoran yang digunakan secara permanen oleh Kementerian Koordinator, Kementerian Negara, Pejabat setingkat Menteri, dan lembaga pemerintah non-kementerian yang memiliki wilayah kerja di seluruh negara.
 - Tipe C adalah gedung perkantoran permanen yang digunakan oleh lembaga pemerintah pusat dengan pejabat setingkat Eselon I, seperti Gedung Kantor Direktorat Jenderal atau Gedung Kantor Badan di bawah kementerian atau lembaga.
 - Tipe D adalah gedung perkantoran permanen yang digunakan oleh lembaga pemerintah pusat dengan pejabat tertinggi setingkat Eselon II. Misalnya, gedung Kantor Direktorat, Kantor Perwakilan, Kantor Wilayah, atau Kantor Balai Besar.
 - Tipe E1 adalah gedung perkantoran permanen yang digunakan oleh lembaga vertikal pemerintah pusat dengan pejabat setingkat Eselon III, seperti Gedung Kantor Pelayanan, Gedung Kantor Daerah, atau Gedung Kantor Balai.
 - Tipe E2, yaitu gedung perkantoran permanen yang digunakan oleh lembaga pemerintah vertikal setingkat Eselon IV, seperti Gedung Kantor Urusan Agama atau Gedung Kantor Unit Pelaksana Teknis (UPT).
- 2. Standar Bangunan Gedung Perkantoran**
 Luas bangunan maksimal yang dapat dipertimbangkan tergantung pada komposisi, struktur, dan jumlah staf. Luas bangunan standar mencakup ruang penunjang seperti ruang rapat utama, aula, pertemuan, arsip, toilet, server, lobby, dan ruang untuk fasilitas dan ruang lainnya.
- 3. Standar Ruang Penunjang**
 Ruang penunjang terdiri dari ruang arsip, ruang fungsional, toilet, ruang server, lobby, dan fasilitas lainnya. Ruang fungsional dapat digunakan sesuai kebutuhan kementerian atau lembaga yang bersangkutan, seperti studio, musholla, gudang, dan ruang laktasi.
- 4. Standar Ketinggian Bangunan**
 Bangunan kelas A dan B tidak boleh memiliki lebih dari 20 lantai; bangunan kelas C dan D tidak boleh memiliki lebih dari 8 lantai; dan bangunan kelas E1 dan E2 tidak boleh memiliki lebih dari 4 lantai. Dengan persetujuan dari Menteri Keuangan, bangunan gedung perkantoran dapat dirancang lebih dari ketinggian tersebut jika diusulkan oleh menteri atau pimpinan lembaga terkait dengan menyertakan alasan teknis dan ekonomis pembangunan.
- **Standar Pergerakan di Bangunan Co-working space**
 Kantor bersama, juga dikenal sebagai co-working space, memiliki standar pergerakan yang mirip dengan kantor formal pada umumnya. seperti standar lebar manusia dan standar ukuran saat sedang duduk

• Standar Ukuran Saat Duduk



Gambar 1.3 Key anthropometric dimensions required for chair design.

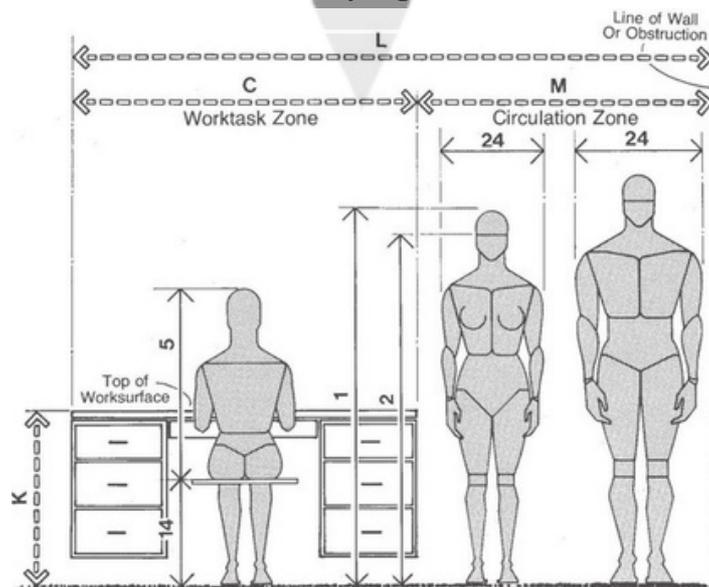
Sumber : Human Dimension and Interior Space A Source Book of Design Reference Standards

MEASUREMENT	MEN				WOMEN			
	Percentile		Percentile		Percentile		Percentile	
	5	95	5	95	5	95	5	95
A Popliteal Height	15.5	39.4	19.3	49.0	14.0	35.6	17.5	44.5
B Buttock-Popliteal Length	17.3	43.9	21.6	54.9	17.0	43.2	21.0	53.3
C Elbow Rest Height	7.4	18.8	11.6	29.5	7.1	18.0	11.0	27.9
D Shoulder Height	21.0	53.3	25.0	63.5	18.0	45.7	25.0	63.5
E Sitting Height Normal	31.6	80.3	36.6	93.0	29.6	75.2	34.7	88.1
F Elbow-to-Elbow Breadth	13.7	34.8	19.9	50.5	12.3	31.2	19.3	49.0
G Hip Breadth	12.2	31.0	15.9	40.4	12.3	31.2	17.1	43.4
H Shoulder Breadth	17.0	43.2	19.0	48.3	13.0	33.0	19.0	48.3
I Lumbar Height	See Note.							

Gambar 1.4 Selected body dimensions

Sumber : Human Dimension and Interior Space A Source Book of Design Reference Standards

• Standar Ukuran Lebar yang Dibutuhkan



Gambar 1.5 Workstation and Adjacent Circulation

Sumber : Human Dimension and Interior Space A Source Book of Design Reference Standards

- Preseden Bangunan Co-working space
 - A Casa Coworking/ TANTO Criações Compartilhadas + AM+/ 2018



Rumah yang dibangun oleh kakek dari pemilik AMMA Arquitetos, AMMA Arquitetos, TANTO Compartilhadas TANTO Criações Compartilhadas pada tahun 1959, mengalami banyak perubahan selama enam puluh tahun keberadaannya. Rumah-rumah disekitar daerah itu mulai digantikan oleh toko-toko, bar, dan bangunan apartemen. Selain itu, berbagai jenis bisnis mengubah fitur dan ruang dalam rumah. Bangunan A Casa Coworking dengan luas 442 m² merupakan hasil redesain oleh AMMA Arquitetos, AMMA Arquitetos, TANTO Criações Compartilhadas pada tahun 2016 dan selesai pada tahun 2018.

A Casa Coworking berlokasi di Salvador, Brazil. Dengan tujuan agar dapat menjadi bangunan multifungsi AMMA Arquitetos, TANTO Criações Compartilhadas mendesain bangunan tersebut agar dapat menjadi coworking space dan tempat tinggal di satu tempat namun tanpa membuat bangunan terkesan terlalu ramai dan memberikan sedikit bumbu ecogreen.

Gambar 1.6 Fasad Bagian luar bangunan A Casa Coworking
Sumber: Archdaily.com



Gambar 1.7 & 1.8 Lobby dan Ruang dalam bangunan A Casa Coworking
Sumber: Archdaily.com

Pada gambar 1.7 dan 1.8 terlihat bangunan A Casa Coworking menggunakan material beton, besi, pagar tralis, kayu, dan kaca. Material yang digunakan memberikan kesan industrial minimalist. Detail arsitektural pada bangunan A Casa Coworking memiliki peran penting salah satunya ialah bangunan pagar tralis. Pagar tralis pada ventilasi-partisi antar ruangan dengan area luar memiliki fungsi sebagai sirkulasi udara dan pencahayaan.



Gambar 1.9 Denah Lantai 1 bangunan A Casa Coworking
Sumber: Archdaily.com



Gambar 2.0 Denah Lantai 2 bangunan A Casa Coworking
Sumber: Archdaily.com

Pada gambar 1.9 terlihat lantai 2.0 bangunan A Casa Coworking yang memperlihatkan pembagian ruang dengan nomor-nomor yang dikelompokkan masuk pada coworking atau residence. Bangunan Coworking dan residence dipisahkan oleh dinding, dapat dilihat pada ruangan nomor 23 dengan ruangan 04 dan 05. Kedua ruangan memiliki akses masuk yang berbeda, pada bangunan coworking para pengguna dapat masuk melalui lorong di ruangan 01 sementara pada bangunan residence pihak keluarga dapat masuk melalui pintu di ruangan 19.

Pada gambar 2.0 terlihat lantai 2 bangunan A Casa Coworking yang memperlihatkan pembagian ruang yang sama dengan gambar 1.6 namun disini ruang meeting no.11 pada bangunan co-working bersebelahan dengan ruang keluarga dengan no. 25 pada bangunan residence padahal di tersebut memiliki kebisingan yang tinggi dimana ruang keluarga biasanya digunakan untuk keluarga beraktivitas bersama. Solusi yang diberikan oleh sang perancang adalah dengan membuat ruang keluarga menjadi lebar dan memiliki jarak agar suaranya tidak langsung menembus ke ruangan meeting di area co-working.

- Tabel 1.1. Kegiatan yang Dilakukan Pengunjung Didalam Ruang
Tabel ini ditujukan untuk menjelaskan fungsi dari setiap ruang pada preseden ini termasuk kategori apa dan kegiatan apa saja yang dilakukan.

Nama Ruang	Kategori	Kegiatan
01 Recepcao/ ruang resepsionis	Co-working	Reservasi tempat dan menerima tamu
02 Coworking	Co-working	Bekerja dan berdiskusi
03 Copa/ Dapur	Co-working	membuat makanan dan minuman
04 Varanda/ Veranda	Co-working	Bersantai dan mengerjakan tugas
05 Sanitario/ Toilet	Co-working	MCK
06 Sanitario PNE/ Toilet pekerja	Co-working	MCK
07 Circulacao salas	Co-working	Berpindah lokasi ke ruangan yang lain
08 Sanitario	Co-working	MCK
09 TI	Co-working	Menyimpan barang di gudang
10 Sala reuniao	Co-working	berdiskusi bersama terkait pekerjaan
11 Salas Individuais	Co-working	berdiskusi namun bersifat lebih individualis atau lebih sedikit
12 Salas Individuais	Co-working	berdiskusi namun bersifat lebih individualis atau lebih sedikit
13 Salas Individuais	Co-working	berdiskusi namun bersifat lebih individualis atau lebih sedikit

Nama Ruang	Kategori	Kegiatan
14 Salas Individuais	Co-working	berdiskusi namun bersifat lebih individualis atau lebih sedikit
15 Salas Individuais	Co-working	berdiskusi namun bersifat lebih individualis atau lebih sedikit
16 Salas Individuais	Co-working	berdiskusi namun bersifat lebih individualis atau lebih sedikit
17 Terraco	Co-working	Bersantai dan mengerjakan tugas
18 Casa de Maquinas	Co-working	Tempat menampung air
19 Patio entrada da casa	Residence	Tempat bersantai sekaligus teras
20 Sala	Residence	Tempat makan keluarga
21 Cozinha	Residence	Memasak dan membuat minuman
22 Sanitario	Residence	MCK
23 Quarto Hospedes	Residence	Tempat keluarga bersantai
24 Patio Interno	Residence	Tempat bersantai
25 Quarto	Residence	MCK
26 Sanitario/ area de servico	Residence	Tempat beristirahat keluarga

o **Zhongshan Road CoWorking Space / VARY DESIGN/ 2018**



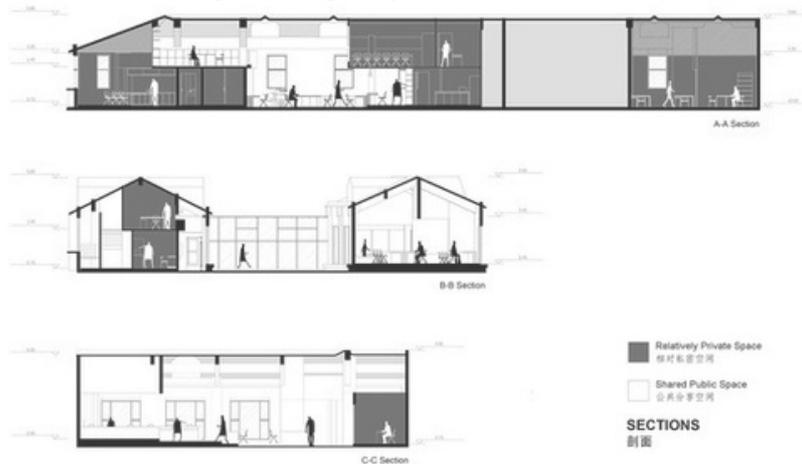
Terletak di Jalan 4 Zongshan, yang dikenal sebagai jalan paling indah di kota Chongqing, proyek ini berada di lantai 4 Gedung A dan B di Taman Industri Budaya Zhongshan. Tujuan dari proyek ini adalah untuk menciptakan bentuk kantor baru yang memungkinkan interaksi yang menarik dan beragam sambil mempertahankan efisiensi spasial yang tinggi. Dua definisi kami tentang apa yang membuat ruang kerja kolaboratif layak adalah sebagai berikut: Pertama, mereka melampaui ruang terbuka untuk berbagi tetapi mengintegrasikan ruang publik dan swasta: mereka mencakup ruang kerja bersama yang lancar, serta kantor individu tertutup, pertemuan, dan ruang membaca. Kedua, ruang kerja yang kompleks diperlukan untuk memenuhi berbagai tujuan: bermain, bekerja, dan bersantai. Akibatnya, kami mencoba merevisi Taman Cina sebagai tipologi yang menghubungkan jalur dengan ruang yang berfungsi dan rekreasi. Kami mempertimbangkan kantor tradisional di mana karyawan bekerja duduk atau berdiri dan ruang kerja gratis di mana karyawan dapat berbaring untuk bekerja.

Gambar 2.1 Fasad Bagian dalam bangunan Zhongshan Road CoWorking Space
Sumber: Archdaily.com

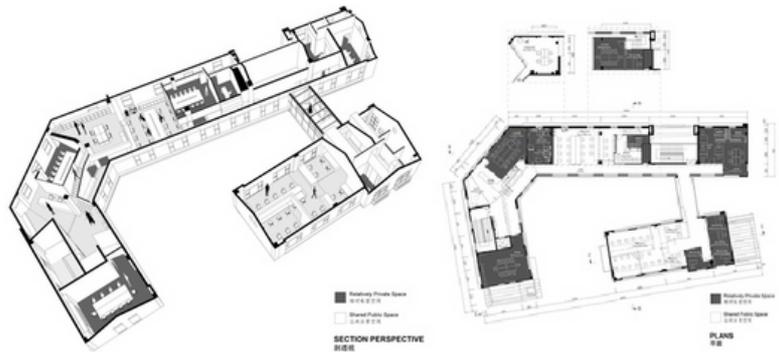


Gambar 2.2 & 2.3 Co-working space dan kantor dalam Zhongshan Road CoWorking Space
Sumber: Archdaily.com

Pada gambar 2.2 dan 2.3 terlihat Zhongshan Road CoWorking Space menggunakan material kayu, yang terpecah dengan panel batu. Dengan membatasi palet material, tujuannya adalah untuk menghindari penekanan yang berlebihan dan mempertahankan identitasnya sebagai ruang kerja utama.



Gambar 2.4 Potongan Zhongshan Road CoWorking Space
Sumber: Archdaily.com



Gambar 2.5 & 2.6 Denah Aksonometri dan Denah Zhongshan Road CoWorking Space
Sumber: Archdaily.com

Pada gambar 2.4 terlihat potongan Zhongshan Road CoWorking Space yang memperlihatkan bagian ruang dengan fungsi yang berbeda berdasarkan warna dari ruangnya. Ruangan private diwarnai dengan warna gelap sementara ruangan publik dengan warna putih serta setiap ruangan dipisahkan oleh dinding solid. Kantor terdiri dari dua paviliun yang saling terkait yang ditempatkan secara strategis untuk membentuk pusat perhatian. Paviliun dan ruang kerja membentuk interaksi antara "pemain dan penonton".

Dua jenis kantor yang berbeda ini terletak dekat satu sama lain jadi pengguna dapat dengan mudah berpindah. Sebaliknya, ruang publik dirancang sebagai area besar yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti kantor, ruang makan, acara sosial, dan pendidikan. Mereka ingin menghindari penekanan yang berlebihan pada aktivitas rekreasi dan elemen mengganggu lainnya.

Dengan tujuan agar memungkinkan pengguna lebih fokus pada kegiatannya.

Pada gambar 2.5 dan 2.6 terlihat aksonometri dan denah bangunan. Pada bagian yang dikategorikan sebagai area private terlihat detail penempatan furniturnya yang digunakan sebagai tempat meeting sementara pada area publik terlihat area co-working dan jalur sirkulasi bangunan beserta penempatannya furniturnya.

◦ **TOMORE zero Co-working Space / SIDES CORE/ 2021**

Bangunan TOMORE zero Co-working Space yang dirancang oleh Sohei Ora pada tahun 2021 ini memiliki luas ruang keseluruhan sebesar 151 m² dan memiliki 2 akses pintu masuk. Ruang pilot perusahaan coworking TOMORE (disebut "0") bertemakan "co-living & co-creating". Tomore berencana untuk menambah rumah saham ke area coworking di ruang resmi pertama. Dalam merencanakan ruang 0 TOMORE, mereka harus mempertimbangkan ruang yang akan ditambahkan nantinya, yang berarti mereka memerlukan dua area terpisah. Ada ruang konferensi, dan dua ruang pribadi di area kerja fokus. dapat bekerja di ruang tamu seperti di rumah. Area kerja terkonsentrasi di depan pintu masuk, dengan ruang konferensi dan tempat kerja pribadi memberikan aksen untuk fasad. Layout menggunakan ruang di pintu masuk yang sempit karena hukum zonasi mengharuskan lorong.



Gambar 2.7 Fasad Bagian luar bangunan TOMORE zero Co-working Space
Sumber: Archdaily.com



Gambar 2.8, 2.9 & 3.0 Lobby dan Ruang dalam bangunan A Casa Coworking
Sumber: Archdaily.com

Di ruang tamu, kustomer melepas alas kaki mereka di "kustunugi ishi", sebuah lantai dari batu bata seperti yang umumnya ada pada bangunan tradisional Jepang, lalu menempatkan sepatu mereka di dalam rak penitipan sepatu. Hal ini untuk mempertahankan kenyamanan dari karpet. Adanya "kustunugi ishi" ini bertujuan untuk menghubungkan working room ke living room. Di area dekat "kustunugi ishi" terdapat meja staff yang siap melayani. Tujuannya agar para staff bisa duduk sambil melayani tamu yang datang dengan mudah. Meja ini disajikan dalam warna kuning agar menyesuaikan warna utama ruang. Sofa modular yang dirancang khusus pada living area dapat digunakan disetiap sudut ruangan. Potongan sofa diatur agar memberikan jarak yang ideal atau khusus untuk penggunaan dua orang duduk di depan satu sama lain. Jika sofa digabungkan sofa dapat digunakan untuk acara meeting atau kegiatan tertentu.



Gambar 3.1 Denah TOMORE zero Co-working Space

Sumber: Archdaily.com



Gambar 3.2, 3.3 & 3.4 Living Area TOMORE zero Co-working Space

Sumber: Archdaily.com

Pada gambar 3.1 terlihat denah TOMORE zero Co-working Space yang memperlihatkan bagian ruang yang dibagi menjadi 2 fungsi yang berbeda yaitu Work area dan Living area. Work Area digunakan sebagai tempat yang lebih individualis atau terfokus sementara Living Area digunakan sebagai area berbincang santai serta acara khusus seperti seminar dan lain-lainnya dilakukan di ruang Living Area. Pada Work Area terdapat area khusus seperti Private Booth dan Conference room. Private Booth memiliki jenis lantai "sebelum memasuki ruangan dengan tujuan agar didalam privte booth pengguna dapat merasakan sensasi seperti dirumah. Pada gambar 3.2, 3.3 dan 3.4 terlihat Living Area memiliki tempat khusus yang disebut sebagai Japanese Style Room. Ruangan ini mengusung tema lesehan, dimana pengguna dapat bersantai sambil duduk menggunakan alas kaki.

▪ Tabel 1.2. Kegiatan yang Dilakukan Pengunjung Didalam Ruang

Nama Ruang	Kategori	Kegiatan
01 Entrance	Co-working	Reservasi tempat dan menerima tamu
02 Desk	Co-working	Bekerja dan berdiskusi
03 Private Booth	Co-working	Mengerjakan tugas namun dengan tempat yang lebih individualis
04 Conference Room	Co-working	Bekerja dan berdiskusi
05 CO Desk	Co-working	Menerima tamu
06 Living Area Entrance	Co-working	Melepas dan menitipkan sepatu
07 Dining Table	Co-working	Tempat memesan dan makan
08 Japanase Style Room	Co-working	Bersantai dan berdiskusi
09 Sofa	Co-working	Bersantai dan berdiskusi
10 Coffee Desk	Co-working	Bersantai, bekerja dan berdiskusi
11 Counter	Co-working	Membayar atas jasa dan barang yang dibeli
12 Restroom	Co-working	MCK

◦ **Roam Coliving in Bali / Alexis Dornier/ 2015**



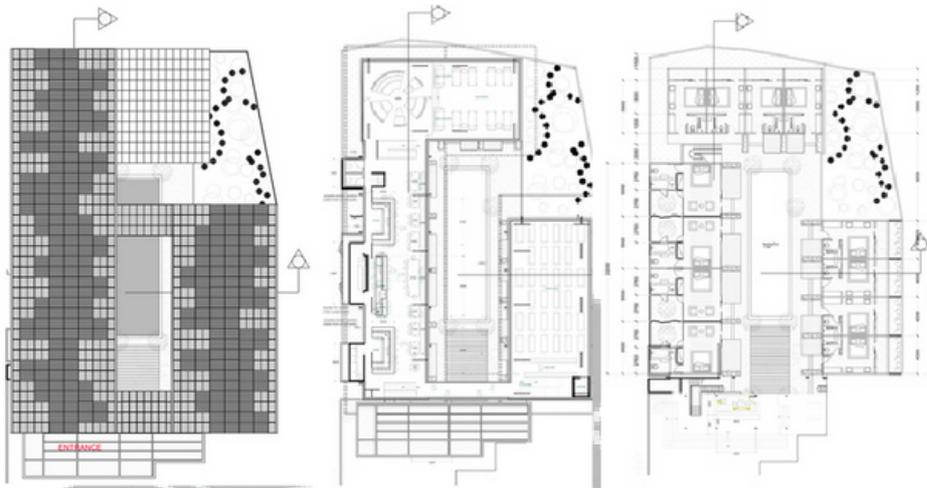
Tempat yang dibangun oleh seorang arsitek bernama Alexis Dornier ini memiliki tujuan untuk membangun komunitas. Model mikro masyarakat di mana orang menemukan ruang mereka sendiri untuk privasi dan tempat untuk pertemuan, pertukaran, gerakan, dan pendidikan. Struktur-struktur yang ditemui sebelumnya sudah memiliki berbagai konfigurasi ruang yang diinginkan saat ini. Pada bagian dalam, dikelilingi oleh tiga bangunan apartemen yang sudah lama, membentuk titik awal untuk perubahan bedah dan rencana lantai yang efektif dengan menambahkan lebih banyak komponen, menghancurkan dinding, membuka dinding beton padat, menambahkan kamar mandi, dan memasang jendela besar yang memungkinkan cukup cahaya, udara, dan pemandangan yang menarik ke sekitarnya. Perkotaan yang ramai dan padat adalah faktor utama yang membawa orang bersatu.

Gambar 3.5 Fasad Bagian luar bangunan Roam Coliving in Bali
Sumber: Archdaily.com

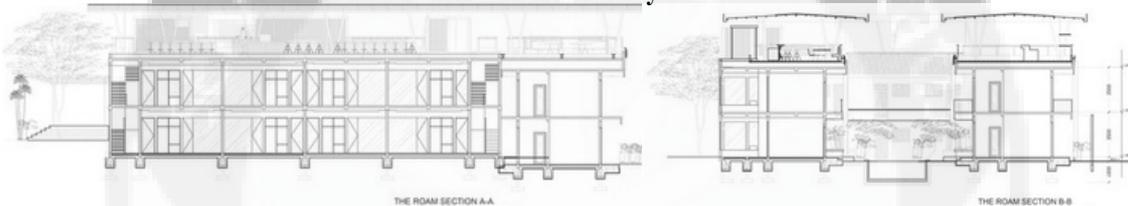


Gambar 3.6, 3.7 & 3.8 Ruang Makan, Interior dan Ruang serbaguna bangunan Roam Coliving
Sumber: Archdaily.com

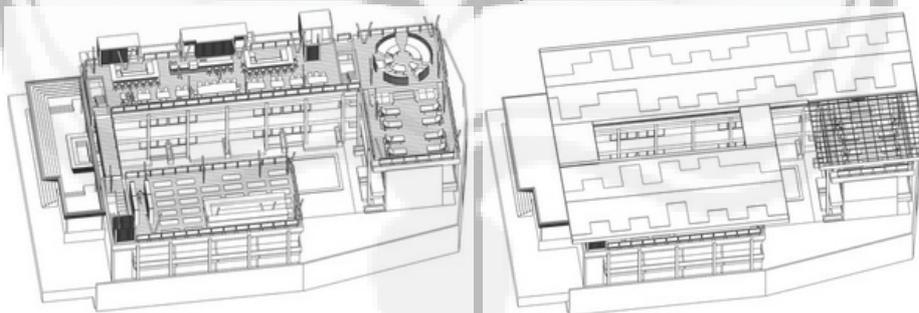
Mereka mengubah bangunan ini dengan desain atap baru dan memiliki jembatan penghubung, ruang dek yang luas, kafe, bar, restoran, lounge, dan area rekreasi lainnya. Selain itu, ada area interaktif seperti kolam renang, dapur komunitas, dan bar taman di lantai bawah. Ambience yang ingin diciptakan pada bangunan ini adalah perasaan kekeluargaan dan ketenangan seperti kehidupan orang bali. Hal ini yang menjadi dasar dalam pendesainan bangunan Roam, dan "Semua di bawah satu atap" adalah konsep yang ingin di usung. Semua ruang termasuk dalam struktur kanopi yang efisien. Adanya penggunaan bahan seperti bambu, tembaga, dan polikarbonat membuat tempat menjadi ringan, dan aman serta adanya pelindung seperti outpost tinggi yang mengarah ke luar. Pada gambar 3.8 Kolom berbentuk V, langit-langit yang rendah, dan segmen-segmen yang terkumpul dari karpet memunculkan daya tarik daerah tropis serta menunjukkan respons dengan desain kontemporer kepada lingkungannya.



**Gambar 3.9, 4.0 dan 4.1 Roof plan, Siteplan lantai 2 dan siteplan lantai 1 Roam Coliving in Bali
Sumber: Archdaily.com**



**Gambar 4.2 & 4.3 Potongan A-A dan B-B Bangunan Roam Coliving in Bali
Sumber: Archdaily.com**



**Gambar 4.4 & 4.5 Potongan Aksonometri dan aksonometri Bangunan Roam Coliving in Bali
Sumber: Archdaily.com**

Bambu dan tanaman lain yang tumbuh tinggi membuat tempat ini memiliki suasana yang ramah dan nyaman. Sang maestro sendiri Alexis Dornier mengatakan bahwa “salah satu alasan mengapa kita sangat mencintai Bali adalah kehidupannya. Oleh karena itu, tanaman menjadi faktor bahan yang paling penting untuk digunakan saat merancang. Ini adalah konsep keberlanjutan, Semakin sedikit bahan yang digunakan dan semakin sedikit yang diubah, maka akan semakin baik pada lingkungan. Kami memilih untuk bekerja dengan struktur yang sudah ada, memperbaruinya dengan menggunakan jumlah bahan yang paling sedikit, dan menambahkan komponen dengan struktur baja yang efektif dan tipis.”

- **Tabel 1.3. Tabel Komparasi antar Bangunan Co-working space**
Tabel ini ditujukan untuk membandingkan antar bangunan co-working space berdasar dari beberapa aspek.

NO	KOMPARASI	A Casa Coworking/ TANTO Criações Compartilhadas + AM+/ 2018	Zhongshan Road CoWorking Space / VARY DESIGN/ 2018	TOMORE zero Co- working Space / SIDES CORE/ 2021	Roam Coliving in Bali / Alexis Dornier/ 2015
1	Fungsi	Coworking space	Coworking space	Coworking space	Coworking space
2	Ruang	Pengorganisasian ruang digolongkan sesuai fungsi. Ruang coworking space di kiri Ruang hunian di kanan	Ruang publik seperti resepsionis dan ruang aktivitas diletakkan di lantai pertama, dan ruang privat di lantai atas	Terdapat ruang khusus sebagai ruang privat yang lebih individualis untuk mengerjakan tugas	memiliki Area yang terbuka dan luas
3	Material	Beton dan kayu	Beton dan kayu	Beton, marmer dan kayu	Beton dan kayu
4	Pencahayaan	Bangunan ini mempunyai jendela di setiap ruangnya, yang memungkinkan masuknya cahaya alami.	Mempunyai jendela pada sisi kanan dan kiri dari ruangnya sehingga cahaya alami dapat masuk	Mempunyai jendela pada bagian depan bangunan namun dominan penggunaan cahaya buatan seperti downlight dan spotlight	Dominan cahaya alami karena memiliki banyak bukaan pada bangunan
5	Penghawaan	Penghawaan alami dan buatan dipadukan dari sisi luar dan dalam bangunan, membuat sirkulasi udara menjadi sejuk alami	penghawaan buatan dikarenakan dominan pada penggunaan AC di area yang tertutup	Menerapkan cross ventilation	Penghawaan alami dan buatan dipadukan dari sisi luar dan dalam bangunan, membuat sirkulasi udara menjadi sejuk alami

2. Pengertian Kenyamanan Psikis

- Kesejahteraan psikologis adalah tentang kehidupan yang berjalan dengan baik. Ini adalah kombinasi dari perasaan baik dan berfungsi secara efektif. Namun, ketika emosi negatif berlebihan atau bertahan lama dan mengganggu kemampuan seseorang untuk berfungsi dalam kehidupan sehari-hari, kesejahteraan psikologis terganggu. Perasaan, pikiran, dan perilaku yang terjadi di tempat kerja dapat mempengaruhi kesejahteraan seseorang. Kesejahteraan memengaruhi produktivitas kerja (Felicia A Huppert, 2009). Orang-orang dengan Kesejahteraan Psikologis (PWB) yang lebih baik kemungkinan besar lebih fleksibel dan unik, lebih mampu menanggapi umpan balik yang tidak menyenangkan dengan lebih baik, lebih mudah menerima penilaian yang positif dari orang lain, lebih terlibat, lebih produktif, lebih cenderung hidup lebih lama, lebih jarang sakit, dan memiliki kehidupan pekerjaan dan keluarga yang lebih bahagia. (Lyubomirsky, King, dan Diener, 2005). Jahoda (1958) mencatat bahwa kebahagiaan adalah salah satu kriteria yang sering digunakan dalam gagasan kesehatan mental yang positif, namun berpendapat bahwa itu tidak bisa menjadi kriteria yang cukup karena jelas ada situasi di mana menjadi bahagia tidak pantas dan merupakan tanda gangguan psikologis. Gagasan tentang kesehatan mental sebagai penyesuaian, yaitu perasaan, tindakan, dan pikiran yang sesuai dengan situasi.

- **Standar Kenyamanan Psikis**

Mengikuti dari penjelasan Jahoda di bagian pengertian kenyamanan psikis, perasaan, tindakan dan pikiran merupakan beberapa hal yang dapat dipicu melalui panca indra yang berinteraksi. Pada Al-Quran panca indra juga sempat disinggung pada Qs. An-Nahl ayat ke 78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ

وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”. (QS. An-Nahl: 78).

Berdasarkan ayat di atas, Allah mengeluarkan manusia dari dalam perut seorang ibu tanpa pengetahuan tentang dunia luar dan Allah SWT memberi manusia indra untuk mencari pengetahuan, yaitu hati untuk belajar memahami perasaan, indra pendengar, dan indra penglihat, sebagai sarana untuk beriman kepada-Nya dan berterima kasih atas segala karunia-Nya.

Panca indra manusia dibagi menjadi 5 yaitu indra pembau, indra pengecap, indra penglihatan, indra pendengar, indra peraba.

- Indra Pembau

Adanya sel-sel kemoreseptor di permukaan rongga hidung memungkinkan hidung mendeteksi senyawa kimia dalam udara yang dihirup ke dalam saluran pernapasan. Hidung melakukan banyak hal untuk sistem pernapasan selain berfungsi sebagai indra penciuman. Ujung hidung manusia terbuat dari tulang rawan, yang membuatnya kenyal saat dipegang. Rambut di dalam rongga hidung menyaring kotoran dari udara pernapasan. Lapisan lendir di dalam rongga hidung juga menampung kotoran yang masuk. Rambut dan kotoran lainnya akan terhalang oleh rambut hidung dan terperangkap dalam lendir hidung sehingga tidak merusak paru-paru. (RSI A. YANI, 2022). Dalam Surah Yusuf Ayat 94, Allah SWT mengatakan bahwa:

وَلَمَّا فَصَلَتِ الْعَيْرُ قَالَ أَبُوهُمَّ إِنِّي لَأَجِدُ رِيحَ يُوسُفَ لَوْلَا أَن تُفَنِّدُونِ ﴿٩٤﴾

Artinya: Tatkala kafilah itu telah ke luar (dari negeri Mesir) berkata ayah mereka: "Sesungguhnya aku mencium bau Yusuf, sekiranya kamu tidak menuduhku lemah akal (tentu kamu membenarkan aku)". (QS. Yusuf: 94)

Pada ayat tersebut menjelaskan bahwa Indera penciuman adalah indera yang paling dekat dengan otak, dan jaringan urat sarafnya terbungkus dalam selaput lendir hidung. Ini menjelaskan keistimewaan indera ini. Salah satu nikmat yang diberikan Allah Swt kepada manusia adalah dengan memberi mereka hidung untuk menyaring dan membersihkan udara yang dihirup, menurunkan suhu udara, dan memperhalus tekanannya.

- Indra Pengecap

Menurut National Institute of Deafness and Other Communication Disorder (NIDCD), molekul dikeluarkan dari makanan atau minuman adalah sumber mekanisme indra pengecap. Pada bagian lidah jikalau kita amati kembali terdapat bintil-bintil kecil yang disebut papila. Kuncup perasa, atau kuncup rasa, terletak di dalam papila ini. Setelah makanan dan minuman sampai di lidah, molekulnya akan bersentuhan dengan lidah. Papila ini terhubung dengan otak untuk mengirimkan rasa yang Anda kecap, yang kemudian diterjemahkan menjadi rasa tertentu, seperti manis, asam, pahit, asin, atau gurih. Dalam Surah At-Thaha Ayat 27, Allah SWT berkata,

وَأَحْلَلْ عُقَدَةَ مِّن لِّسَانِي ﴿٢٧﴾

Artinya: “dan lepaskanlah kekakuan dari lidahku”. (QS. At Thaha: 27)

Ini menunjukkan bahwa Allah SWT tidak hanya membuat indra kita menjadi komponen yang sangat kecil dari tubuh kita. Dia menjadikannya sarana untuk mengungkap rahasia kenikmatan makanan dan minuman, serta sarana untuk mengungkap rahasia segala sesuatu yang tersebar di jagat raya Lidah, yang merupakan indra pengecap. Indera pengecap adalah salah satu alat untuk merasakan rasa yang ditimbulkan oleh makanan atau bahan lainnya. Lidah juga merupakan organ Muskular yang menonjol ke dalam kavum oris permukaan inferior. Indra penglihatan menurut Irianto(2017), setiap mata memiliki lapisan reseptor, sistem lensa untuk memusatkan cahaya pada reseptor, dan sistem saraf untuk mengirimkan impuls dari reseptor ke otak. Fotoreseptor adalah organ indera yang peka terhadap cahaya. Sebagai analogi dengan kamera, sinar atau cahaya jatuh pada retina manusia dan dipatahkan oleh lensa. Bagian pelindung mata, yang terdiri dari rambut, alis, dan kelopak mata, membentuk mata, yang berfungsi sebagai indra penglihatan. Iris, bagian bola mata yang terlihat dari luar, adalah bagian yang berwarna. Iris biasanya berwarna hitam, tetapi bisa juga berwarna biru atau coklat. Sklera (bagian putih mata) dan kornea (bagian transparan di depan bola mata) adalah tempat cahaya masuk, dan pupil (bulatan kecil di tengah iris)(Momon Sulaeman, 2007). Seperti yang disebutkan dalam Al-Quran surat Al-Kahfi Ayat 28,

وَأَصْبِرْ نَفْسَكَ مَعَ الَّذِينَ يَدْعُونَ رَبَّهُمْ بِالْغَدَاةِ وَالْعَشِيِّ يُرِيدُونَ وَجْهَهُ ۗ وَلَا

تَعْدُ عَيْنَاكَ عَنْهُمْ تُرِيدُ زِينَةَ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا ۗ وَلَا تُطِعْ مَنْ أَغْفَلْنَا قَلْبَهُ عَن

ذِكْرِنَا وَاتَّبَعَ هَوَاهُ وَكَانَ أَمْرُهُ فُرُطًا ﴿٢٨﴾

Artinya: “Dan bersabarlah kamu bersama-sama dengan orang-orang yang menyeru Tuhannya di pagi dan senja hari dengan mengharap keridhaan-Nya; dan janganlah kedua matamu berpaling dari mereka (karena) mengharapkan perhiasan dunia ini; dan janganlah kamu mengikuti orang yang hatinya telah Kami lalaikan dari mengingati Kami, serta menuruti hawa nafsunya dan adalah keadaannya itu melewati batas.” (QS. Al Kahfi: 28)

Dijelaskan dalam ayat tersebut bahwa tujuan pemberian panca indera kepada manusia, termasuk penglihatan, adalah agar manusia dapat mengetahui dan mengenali tanda-tanda kekuasaan Allah yang agung. Indra

- Pendengar Telinga berfungsi untuk menerima getaran dari benda yang bergetar dan memberikan kesan suara. Getaran ini dapat berasal dari udara atau dari benda padat atau cair, tetapi selalu ada medium udara antara benda yang bergetar dan telinga (Iswati dan Nurhastuti, 2018). Dalam Al-Quran, Surah Al-Isra', Ayat 36, Allah SWT mengatakan,

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَئِكَ كَانَ عَنْهُ

مَسْئُولًا ﴿٣٦﴾

Artinya: “Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggungjawaban.” (QS. Al-Isra’: 36)

Ini menunjukkan bahwa Allah SWT memberikan indra pendengar kepada manusia untuk digunakan untuk mendengar apa yang harus didengar dan tidak digunakan untuk hal-hal yang dilarang oleh agama. Karena itu, apa pun yang diperoleh melalui indra pendengar akan dimintai pertanggungjawaban pada hari kiamat, termasuk nikmat pendengaran itu sendiri. Indra Peraba. Salah satu dari lima indera utama tubuh manusia adalah indera peraba, yang dapat merasakan kontak fisik serta suhu, tekanan, panas, dingin, dan rasa sakit (Johan Aguston, 2008: 330). Kemampuan untuk memahami sensasi dengan menyentuh atau merasakan disebut persepsi. Persepsi ini digunakan untuk belajar berbagai keterampilan gerakan. Anak-anak dengan cepat belajar membedakan antara bola keras dan lembut serta tekstur permukaan yang kasar dan halus melalui pengalaman. Siswa tertentu dengan cacat, seperti orang tanpa penglihatan, sering menggunakan perasaan untuk belajar berbagai kegiatan (John M Dunn & Carol A Leitschuh, 2002: 81). Seperti yang dikatakan Allah SWT dalam Surah An-Nisa Ayat 56,

إِنَّ الَّذِينَ كَفَرُوا بِآيَاتِنَا سَوْفَ نُصَلِّيهِمْ نَارًا كَلَّمَآ نَصِجَتْ جُلُودُهُمْ بِدَلْنَهُمْ

جُلُودًا غَيْرَهَا لِيَذُوقُوا الْعَذَابَ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَزِيزًا حَكِيمًا ﴿٥٦﴾

Artinya: “Sesungguhnya orang-orang yang kafir kepada ayat-ayat Kami, kelak akan Kami masukkan mereka ke dalam neraka. Setiap kali kulit mereka hangus, Kami ganti kulit mereka dengan kulit yang lain, supaya mereka merasakan azab. Sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.”

- **Pengertian Biophilic Desain**

Biophilic design adalah desain yang berlandaskan pada aspek biophilia yang memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu ruang yang dapat berpartisipasi dalam peningkatan kesejahteraan(kesehatan) hidup manusia secara fisik dan mental dengan membina hubungan positif antara manusia dan alam (Browning, Clyn, Rancy, 2014). Penelitian menunjukkan bahwa suara alam, jika dibandingkan dengan kebisingan perkotaan atau kantor, dapat mempercepat pemulihan fisiologis dan psikologis hingga 37% lebih cepat(Alvarsson et al., 2010), mengurangi kelelahan kognitif dan membantu motivasi. (Jahncke et al., 2011).

- **Standar Bangunan Biophilic Desain**

Di dalam 14 Pattern of Biophilic Design by Terrapin Bright Green terdapat 14 pola desain biofilik. Pola tersebut telah dikembangkan melalui penelitian interdisipliner yang luas dan didukung oleh bukti empiris dan karya para peneliti desain biofilik. Empat belas pola desain biofilik yang dijadikan sebagai panduan dalam mendesain, yaitu: 1. Koneksi visual dengan alam Dapat melihat Alam secara langsung 2. Koneksi nonvisual dengan alam Bersatu dan tenang dengan alam sambil menggunakan panca indera secara keseluruhan 3. Stimulik sensori tidak berirama Adanya ikatan batin bersama dengan alam sekitar namun user tidak menyadari akan hal itu 4. Variabilitas thermal dan udara Menciptakan suasana yang semirip mungkin dengan alam 5. Kehadiran air Menghadirkan air agar menstimulasi panca indra secara keseluruhan 6. Cahaya dinamis dan difus Menciptakan lux dan suasana yang hampir mirip dengan alam itu sendiri 7. Koneksi dengan sistem alam Menciptakan lingkungan alam yang sehat dan terjadinya proses perubahan seiring berganti cuaca 8. Pola dan bentuk biomorfik Replika akan segala bentuk dan pola di alam bebas 9. Koneksi material dengan alam Penggunaan material dari alam yang masih asli dan belu diproses 10. Kompleksitas dan ketertiban Adanya unsur yang mirip dengan pola penempatan di alam dan terjadi secara looping 11. Prospek Menyediakan area yang luas dan tenang seperti alam 12. Perlindungan Menyediakan sebuah area yang aman untuk disinggah 13. Misteri Sesuatu hal yang dapat menarik perhatian dari pengunjung terkait alam 14. Risiko/tantangan Suatu wahana yang memberikan rasa bahaya namun memunculkan perasaan tertantang untuk dicoba oleh para pengunjung

- **PATTERNS OF BIOPHILIC DESIGN & BIOLOGICAL REACTIONS**

Tabel Dibawah ini bertujuan untuk menjelaskan terkait permasalahan kesehatan apa yang diatasi dengan prinsip yang mana, termasuk juga efeknya terhadap tubuh dan emosi apa yang dihasilkan.

14 PATTERNS	• STRESS REDUCTION	COGNITIVE PERFORMANCE	EMOTION, MOOD & PREFERENCE	
NATURE IN THE SPACE	Visual Connection with Nature	• Lowered blood pressure and heart rate (Brown, Barton & Glaswell, 2013; van den Berg, Hartig, & Staats, 2007; Tsunetsugu & Miyazaki, 2005)	Improved mental engagement/ attentiveness (Biederman & Vessel, 2006)	Positively impacted attitude and overall happiness (Barton & Pretty, 2010)
	Non-Visual Connection with Nature	• Reduced systolic blood pressure and stress hormones (Park et al., 2009; Hartig, Evans, Jamner et al., 2003; Orsega-Smith et al., 2004; Ulrich et al., 1991)	Positively impacted cognitive performance (Mehta, Zhu & Cheema, 2012; Ljungberg, Neely, & Lundström, 2004)	Perceived improvements in mental health and tranquility (Li et al., 2012; Jahncke, et al., 2011; Tsunetsugu, Park, & Miyazaki, 2010; Kim, Ren, & Fielding, 2007; Stigsdotter & Grahn, 2003)
	Non-Rhythmic Sensory Stimuli	• Positively impacted heart rate, systolic blood pressure and sympathetic nervous system activity (Li, 2010; Park et al., 2008; Kahn et al., 2008; Beauchamp, et al., 2003; Ulrich et al., 1991)	Observed and quantified behavioral measures of attention and exploration (Windhager et al., 2011)	
	Thermal & Airflow Variability	• Positively impacted comfort, well-being and productivity (Heerwagen, 2006; Tham & Willem, 2005; Wigö, 2005)	Positively impacted concentration (Hartig et al., 2003; Hartig et al., 1991; R. Kaplan & Kaplan, 1989)	Improved perception of temporal and spatial pleasure (alliesthesia) (Parkinson, de Dear & Candido, 2012; Zhang, Arens, Huijzenga & Han, 2010; Arens, Zhang & Huijzenga, 2006; Zhang, 2003; de Dear & Brager, 2002; Hescong, 1979)
	Presence of Water	• Reduced stress, increased feelings of tranquility, lower heart rate and blood pressure (Alvarsson, Wiens, & Nilsson, 2010; Pheasant et al., 2010; Biederman & Vessel, 2006)	Improved concentration and memory restoration (Alvarsson et al., 2010; Biederman & Vessel, 2006) Enhanced perception and psychological responsiveness (Alvarsson et al., 2010; Hunter et al., 2010)	Observed preferences and positive emotional responses (Windhager, 2011; Barton & Pretty, 2010; White et al., 2010; Karmanov & Hamel, 2008; Biederman & Vessel, 2006; Heerwagen & Orians, 1993; Ruso & Atzwanger, 2003; Ulrich, 1983)
	Dynamic & Diffuse Light	• Positively impacted circadian system functioning (Figueiro et al., 2011; Beckett & Roden, 2009) • Increased visual comfort (Elyezadi, 2012; Kim & Kim, 2007)		
	Connection with Natural Systems			Enhanced positive health responses; Shifted perception of environment (Kellert et al., 2008)
NATURAL ANALOGUES	Biomorphic Forms & Patterns			Observed view preference (Vessel, 2012; Joye, 2007)
	Material Connection with Nature		Decreased diastolic blood pressure (Tsunetsugu, Miyazaki & Sato, 2007) Improved creative performance (Lichtenfeld et al., 2012)	Improved comfort (Tsunetsugu, Miyazaki & Sato 2007)
	Complexity & Order	• Positively impacted perceptual and physiological stress responses (Salingaros, 2012; Joye, 2007; Taylor, 2006; S. Kaplan, 1988)		Observed view preference (Salingaros, 2012; Hägerhäll et al., 2008; Hägerhäll, Purcella, & Taylor, 2004; Taylor, 2006)
NATURE OF THE SPACE	Prospect	• Reduced stress (Grahn & Stigsdotter, 2010)	Reduced boredom, irritation, fatigue (Clearwater & Coss, 1991)	Improved comfort and perceived safety (Herzog & Bryce, 2007; Wang & Taylor, 2006; Petherick, 2000)
	Refuge		Improved concentration, attention and perception of safety (Grahn & Stigsdotter, 2010; Ulrich et al., 1991; Wang & Taylor, 2006; Petherick, 2000)	
	Mystery			Induced strong pleasure response (Biederman, 2011; Salimpoor et al., 2011; Ikemi, 2005; Blood & Zatorre, 2001)
	Risk/Peril			Resulted in strong dopamine or pleasure responses (Kohno et al., 2013; Wang & T sien, 2011; Zaid et al., 2008)

TABLE 1.4 PATTERNS OF BIOPHILIC DESIGN & BIOLOGICAL REACTIONS
 Sumber: Buku 14 PATTERNS OF BIOPHILIC DESIGN & BIOLOGICAL REACTIONS

- Preseden Bangunan Biophilic
 - Biophilic Office/Andyrahman Architect/ 2017

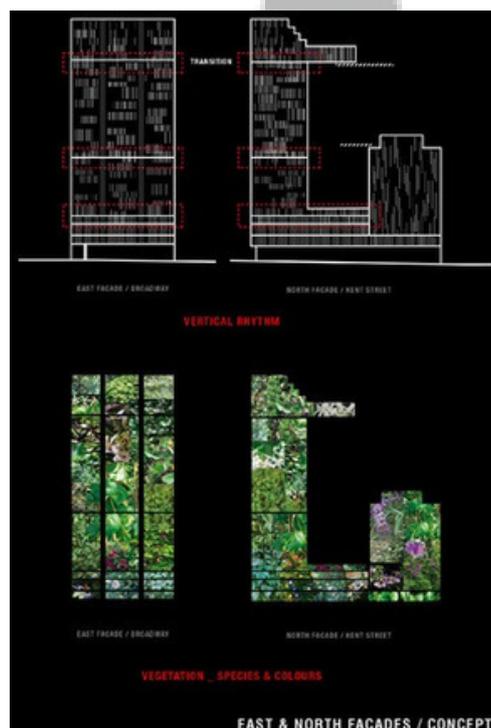
Biophilic Office merupakan bangunan yang didirikan pada tahun 2017. Sang arsitek ingin membuat tempat yang lebih sehat dan menyenangkan untuk tinggal dan bekerja dengan menggunakan bahan-bahan alami dan mengintegrasikan elemen sekitarnya. Pengaturan batu bata pada fasad kantor menunjukkan panel dinding vertikal bambu yang nantinya digunakan di dalam dan di luar rumah, yang memiliki celah-celah yang memungkinkan udara dan cahaya mengalir. Di area kantor, batu bata yang telah diinstalasi memungkinkan masuknya udara dan cahaya melalui rongga pada batu bata. Selain itu, batu bata yang terbuat dari tanah memiliki warna yang nyaman dan alamiah serta dapat menjadi pendingin ruangan alami.

- Preseden Bangunan Biophilic Design

- One Central Park / Ateliers Jean Nouvel/ 2014

Cakrawala Sydney diubah oleh dua menara ikonik Block 2 Frasers Broadway yang dirancang oleh Jean Nouvel. Program ini terdiri dari menara apartemen perumahan 34 lantai dan 12 lantai yang memiliki layanan apartemen di podium ritel umum. Terletak di bekas tempat pembuatan bir dekat pusat kota, bangunan 130 meter tinggi ini adalah landmark kulminasi dari proyek multi-bangunan Frasers Broadway. Sekitar 50% dari luas fasad bangunan terdiri dari lanskap vertikal yang dibuat dalam kolaborasi dengan botanis dan seniman Prancis Patrick Blanc. Pemandangan ini memperluas area ditanam taman kota yang berdekatan secara vertikal ke gedung, menciptakan lingkungan hidup yang luar biasa untuk orang-orang yang tinggal di gedung tersebut dan merupakan ikon hijau yang kuat di cakrawala Sydney. Berbagai tanaman mendaki dan menyebar berkat dinding hidroponik horizontal profil rendah dan kabel pendukung yang terintegrasi ke dalam fasad menara. Tanaman beradaptasi dengan cahaya matahari setiap musim, melindungi apartemen dari sinar matahari langsung selama musim panas dan menerima cahaya matahari yang paling banyak di musim dingin. Dengan menggunakan strategi desain berkelanjutan, Blok 2 adalah menara perumahan pertama di Sydney yang mencapai peringkat 6 Green Star dan apartemen yang dilayani memiliki loggia indoor dan outdoor yang memperluas ruang hidup di luar untuk memanfaatkan iklim Sydney yang dingin. Loggia membentang dari fasad di sisi utara dan timur untuk melindungi orang dari kebisingan, angin, dan matahari, dan di sisi selatan dan barat untuk memaksimalkan pemandangan ke arah taman.

Gambar Fasad Bagian luar bangunan A Casa Coworking
Sumber: Archdaily.com



N O	KOMPARASI	Biophilic Office/Andyrahman Architect/ 2021	One Central Park / Ateliers Jean Nouvel/ 2014	Second Home London Office / Selgascano/ 2014	Bosco Verticale / Boeri Studio/ 2014
1	Fungsi	Coworking space	Coworking space	Coworking space	Coworking space
2	Ruang	Pengorganisasian ruang digolongkan sesuai fungsi setiap lantai. Lantai 1 untuk para pengguna kantor, Lantai 2 untuk area hunian dan tempat meeting, Lantai 3 untuk area santai	Ruang publik seperti resepsionis dan ruang aktivitas diletakkan di lantai pertama, dan ruang privat di lantai atas	Terdapat ruang khusus sebagai ruang privat yang lebih individualis untuk mengerjakan tugas	memiliki Area yang terbuka dan luas
3	Material	Beton dan kayu	Beton dan kaca	Beton, marmer dan kaca	Beton dan kaca
4	Pencahayaan	Bangunan ini mempunyai jendela di setiap ruangnya dan adanya secondary skin, yang memungkinkan masuknya cahaya alami dan adanya area terbuka untuk sirkulasi udara	Mempunyai jendela pada sisi-sisi bangunan dari setiap ruangnya sehingga cahaya alami dapat masuk	Mempunyai jendela pada bagian-bagian sisi bangunan namun dominan penggunaan cahaya buatan seperti downlight dan spotlight	Dominan cahaya alami karena memiliki banyak bukaan pada bangunan
5	Penghawaan	Penghawaan alami dari sisi luar dan dalam bangunan, membuat sirkulasi udara menjadi sejuk alami	penghawaan buatan dikarenakan dominan pada penggunaan AC di area yang tertutup	Menerapkan cross ventilation	Penghawaan alami dan buatan dipadukan dari sisi luar dan dalam bangunan, membuat sirkulasi udara menjadi sejuk alami

Tabel 1.5. Tabel Komparasi antar Bangunan Biophilic
Sumber : Analisis Penulis