BAB III
ANALISIS DAN KONSEP PERANCANGAN

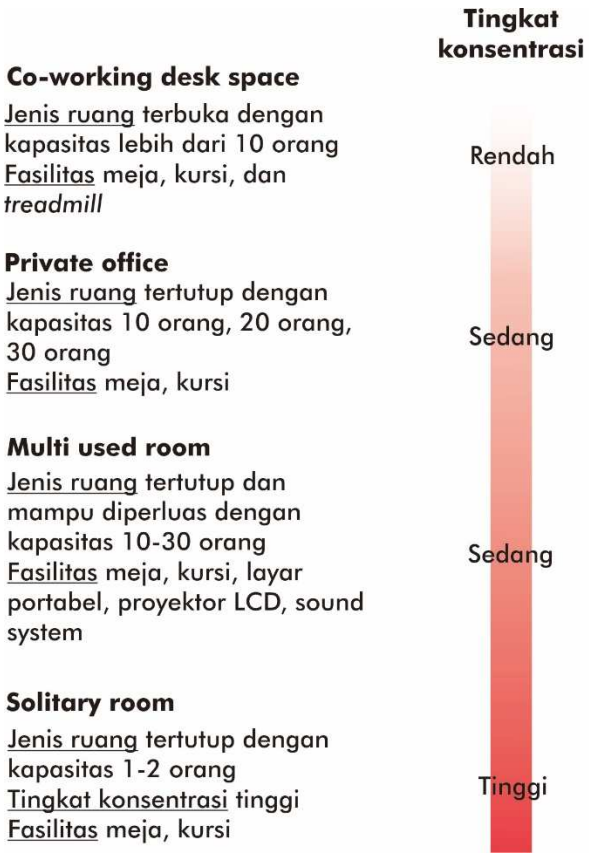
3.1 Analisis

Fokus utama analisis berada pada cara agar *co-working space* dapat menciptakan suasana yang menghadirkan *healing* pada penggunanya. Literasi dengan topik healing architecture terutama pada tempat kerja menjadi acuan dalam menganalisis. Disamping itu pengamatan, diskusi, dan wawancara dengan para praktisi dan pengguna dari *co-working space* menjadi acuan dalam merumuskan aplikasi desain.

3.1.1 Analisis *Healing Architecture* terhadap *Co-working Space*

Analisis didasari oleh lima elemen: warna, air, lansekap, material, dan matahari (pencahayaan). Penekanan utama ditujukan terhadap aspek lansekap dan pencahayaan sebagai faktor yang mampu mempengaruhi secara mendalam. Benang merah dari pengaplikasian dari tiap elemen didasari oleh preseden serta pemecahan masalah yang mampu diatasi oleh preseden tersebut.

Penggunaan healing dalam desain dibagi lagi berdasarkan kebutuhan dalam bekerja. Pada contohnya adalah pengaplikasian pada tiap ruangan akan berbeda sesuai dengan tingkatan stres yang kemungkinan akan hadir. Tingkat stres ini didasari dari tingkat konsentrasi dari setiap ruangan. Ruangan yang menjadi fokus adalah ruangan:



Gambar 3. 1 Hubungan Tingkat Konsentrasi dengan Ruang Bekerja
Sumber: Penulis, 2018

Secara general, analisis mengenai bagaimana healing berpengaruh terhadap tempat kerja dan secara singkat sebagai hal ini:

Analisis Warna

1. Warna digunakan sebagai distraksi positif terhadap alam
2. Pengelompokan warna yang didasari oleh fungsi bangunan
3. Penggunaan warna tertentu yang mampu mempengaruhi kondisi orang di area tersebut berdasarkan *evidence-based design*

Analisis Air

1. Air digunakan sebagai *sound barrier* antara area publik dengan *co-working space*
2. Suara gemercik air digunakan sebagai *white noise*

Analisis Lansekap

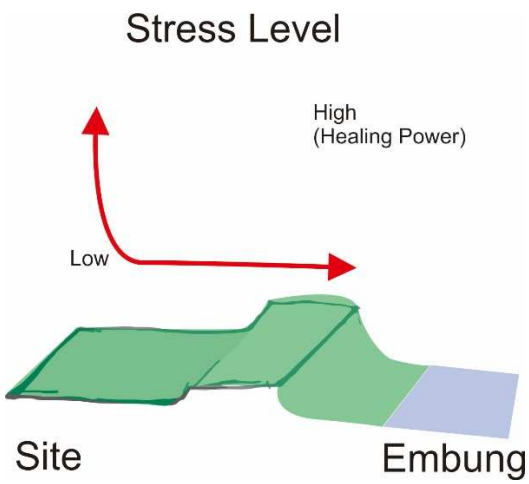
1. Bukaan lebar dan ilusi yang horisontal
2. Menggunakan jenis tanaman yang mampu mengundang serangga dan memiliki kemampuan *teurapic*

Analisis Material

1. Menggunakan material selaras dengan alam sekitar dengan menggunakan material lokal yang mudah dijumpai, ekologis dan berkelanjutan.
2. Tekstur material digunakan untuk menunjukkan kejujuran dari material dan kesederhanaan bangunan.
3. Menggunakan elemen material yang bertekstur seperti batu, kerikil, dan material ekspos berupa plesteran

Analisis Matahari (Pencahayaan)

1. Menciptakan suasana yang berbeda menggunakan pencahayaan alami dan artifisial
2. Meletakkan ruang dengan pencahayaan alami untuk kegiatan kolaborasi
3. Menggunakan pencahayaan menggantung untuk memicu lebih banyak kolaborasi jika jauh dari pencahayaan alami
4. Area dengan pencahayaan yang redup untuk memicu adanya pemikiran baru
5. Fleksebilas diimplementasikan dengan menggunakan *rolling desk*, kursi dan partisi
6. Pada *open working space*, *glare* matahari dihindari menggunakan *indirect lighting*



Gambar 3. 2 Stress Level di Site
Sumber: Penulis, 2018

Pada Gambar 3.2 dijelaskan bahkan kemampuan lansekap site untuk healing dengan pertimbangan stres akan menghasilkan tatanan ruang untuk menghasilkan healing di keseluruhan fungsi yang tersedia.

Analisis Elemen Healing Berdasarkan Fungsi Tempat Bekerja

1. Co-working desk space (Konsentrasi Rendah)

Analisis Warna

Menggunakan warna yang cerah, dan meningkatkan energi. Memberikan ilusi ruang memiliki banyak cahaya. Langit-langit dengan warna cerah dapat merefleksikan cahaya. Gambar 3.3 menunjukkan inspirasi warna yang digunakan.

Gambar 3. 3 Inspirasi Warna Lantai dan Langit-Langit
Sumber: LittleFISH THINK TANK, 2008

Analisis Air

Kekurangan dari tempat kerja dengan ruang yang terbuka adalah kebisingan dan kurangnya privasi akustik. Suara air terjun, dapat menjadi *sound masking*. Diharapkan suara ini mampu didengarkan pada seluruh bangunan.

Analisis Lansekap

Pengguna pada area ini diharapkan untuk minimal mampu melihat vista dari lansekap. Sehingga memungkinkan untuk mengistirahatkan mata saat bekerja dengan memandang pemandangan hijau tanpa beranjak dari tempat.

Analisis Material

Menggunakan parket kayu tahan air, bengkirai. Visualisasi kayu dalam bangunan sendiri mampu untuk menunkan stres secara signifikan, memperbaiki fokus, menciptakan produktifitas, dan mempercepat penyembuhan.

Analisis Matahari (Pencahayaan)

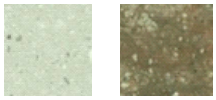
Pencahayaan artifisial menggunakan LED track light putih dengan dimmer sehingga dapat sesuai dengan pengguna. Di sudut dengan suasana yang kasual. Pada *open working space*, *glare* matahari dihindari menggunakan *indirect lighting*.

Gambar 3. 4 LED Track Light Putih
Sumber: (Alickman, 2018)

2. Private office (Konsentrasi Rendah)

Analisis Warna

Warna dengan nuansa hijau digunakan bagi ruang dengan intensitas bekerja dalam jangka waktu yang panjang. Hal ini untuk menghindari kelelahan pada mata. Selain itu juga mampu untuk menjadi penenang dan efisien di waktu yang bersamaan.



Gambar 3. 5 Inspirasi Warna Dinding dan Langit-Langit
Sumber: LittleFISH THINK TANK, 2008

Analisis Air

Elemen air tidak menonjol dan tidak nampak, karena elemen tersebut mengandalkan gemercik air di lantai pertama sebagai *white noise*.

Analisis Lansekap

Pengguna pada area ini mendapatkan akses langsung ke area lansekap dengan adanya teras privat di setiap ruang. Pada teras terdapat pagar tanaman lee kwan yew, dan tanaman *indoor*.

Analisis Material

Menggunakan parket kayu tahan air, bengkirai. Visualisasi kayu dalam bangunan sendiri mampu untuk menunkan stres secara signifikan, memperbaiki fokus, menciptakan produktifitas, dan mempercepat penyembuhan.

Analisis Matahari (Pencahayaan)

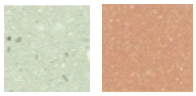
Pencahayaan artifisial yang mampu untuk menyapu seluruh ruangan ke seluruh arah menggunakan LED pendant.

Gambar 3. 6 Inspirasi Warna Dinding dan Langit-Langit
Sumber: (Inlity, 2018)

3. Multi-used room (Konsentrasi Rendah)

Analisis Warna

Menggunakan warna yang cerah, dan meningkatkan energi. Memberikan ilusi ruang memiliki banyak cahaya. Langit-langit dengan warna putih dapat merefleksikan cahaya.



Gambar 3. 7 Inspirasi Warna Dinding dan Langit-Langit
Sumber: LittleFISH THINK TANK, 2008

Analisis Air

Letak dengan air yang dekat karena lokasi yang bersebelahan dan berfungsi sebagai *barrier* dengan ruang publik cafe.

Analisis Lansekap

Pengguna pada area ini diharapkan untuk minimal mampu melihat vista dari lansekap. sehingga memungkinkan untuk mengistirahatkan mata saat bekerja dengan memandang pemandangan hijau tanpa beranjak dari tempat.

Analisis Material

Dinding bertekstur menggunakan plester. Lantai menggunakan parket kayu bengkirai sebagai visualisasi yang dapat mengurangi stres dan memperbaiki fokus dan menciptakan produktifitas.

Analisis Matahari (Pencahayaan)

Lampu downlight sebagai pertegasan di ruang dan pencahayaan artifisial yang mampu menyapu seluruh ruangan ke seluruh arah.

Gambar 3. 8 Lampu Downlight
Sumber: (Dekoruma, 2017)

4. Solitary room (Konsentrasi Rendah)

Analisis Warna

Dinding menggunakan warna bumi yang nyaman, dan aman. Penggunaan dapat digunakan di tempat dengan tingkat konsentrasi tertinggi. Sedangkan warna biru merupakan warna yang konsisten dan menenangkan sehingga dapat membantu pekerja untuk fokus. Sehingga penggunaannya dapat digunakan untuk memacu kreativitas dan individualis.

Gambar 3. 9 Inspirasi Warna Pintu dan Dinding
Sumber: LittleFISH THINK TANK, 2008

Analisis Air

Elemen air tidak menonjol dan tidak nampak, karena elemen tersebut mengandalkan gemercik air di lantai pertama sebagai *white noise*.

Analisis Lansekap

Pengguna pada area ini mendapatkan akses langsung ke area lansekap ke pagar tanaman lee kwan yew. Sehingga pengguna dapat mengistirahatkan mata tanpa memecah fokus dengan keluar ruangan.

Analisis Material

Parket kayu bengkirai sebagai lantai.

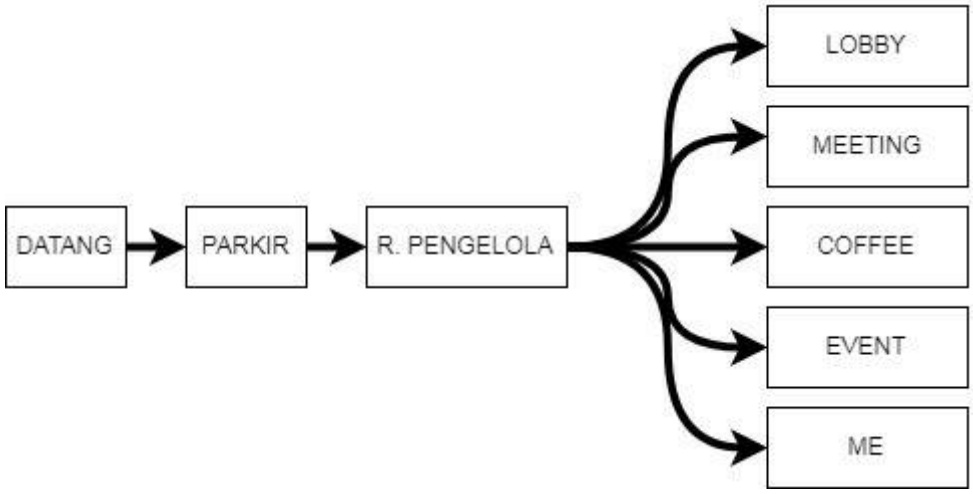
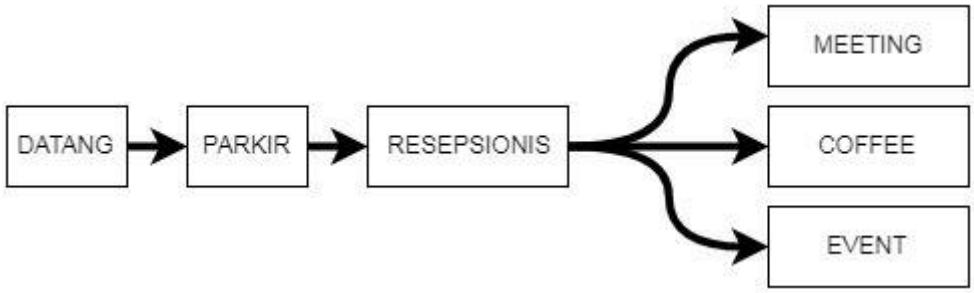
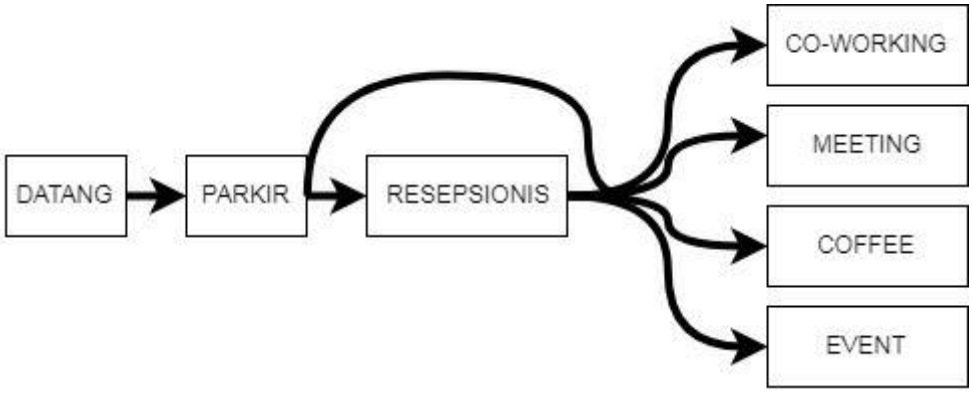
Menggunakan parket kayu tahan air, bengkirai. Visualisasi kayu dalam bangunan sendiri mampu untuk menunkan stres secara signifikan, memperbaiki fokus, menciptakan produktifitas, dan mempercepat penyembuhan.

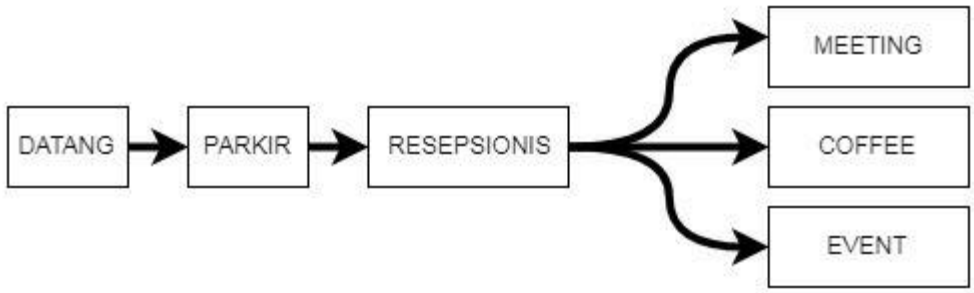
Analisis Matahari (Pencahayaan)

Pencahayaan siang hari dibantu dari pencahayaan alami dan juga lampu yang mampu menyapu seluruh ruangan ke seluruh arah.

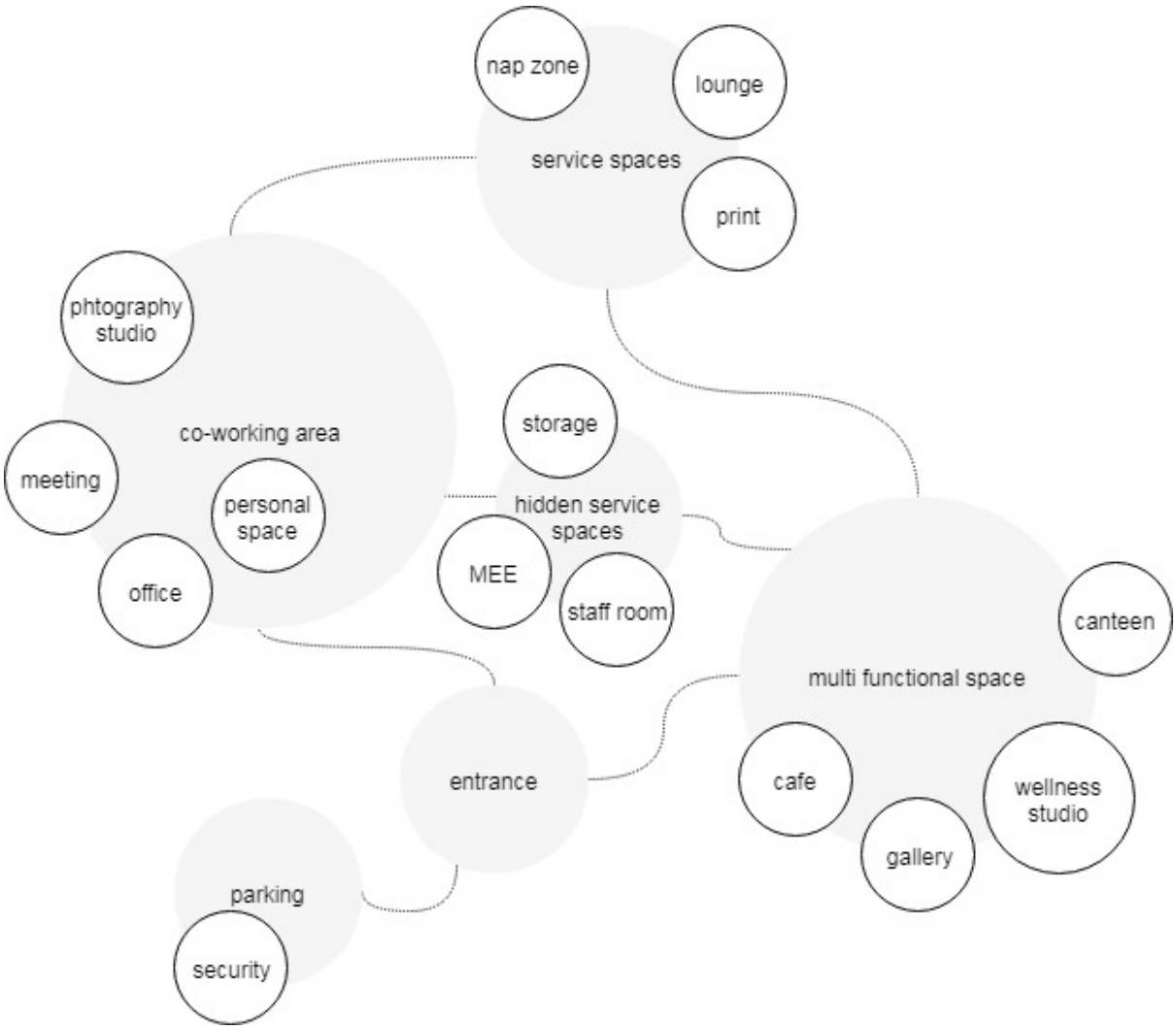
3.1.2 Analisis Pengguna

Pengguna *co-working space* dapat dibagi menjadi beberapa kelompok, yakni pengelola, walking user, member, dan tamu.

User	Skema kegiatan
Pengelola Menjalankan operasional dan administrasi	
Walking user Pengguna sementara di dalam lingkungan *co-working*	
Member Penyewa tempat dengan jangka waktu yang lebih dari sehari	

Tamu Pengunjung yang datang hanya ketika ada acara atau workshop, dan fasilitas diluar bekerja atau klien dari member	

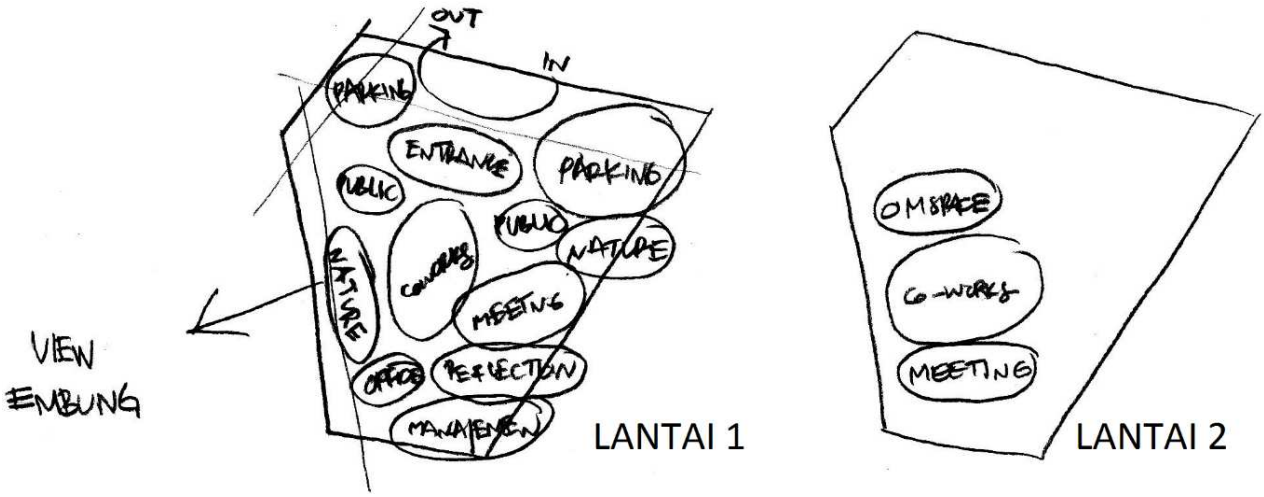
3.1.3 Analisis Kebutuhan Ruang dan Hubungan Ruang



Gambar 3. 10 Program Ruang
Sumber: Analisis Penulis, 2018

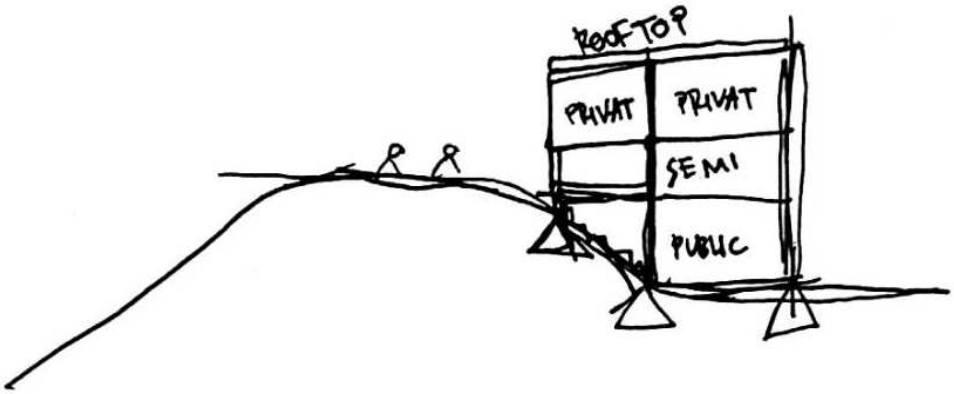
Kebutuhan ruang didapat dari hasil memperkirakan aktivitas penggunaa di lingkungan perancangan. Berdasarkan hasil analisis, kebutuhan ruang tersebut dapat diuraikan seperti berikut.

Nama Ruang	Luas (m^2/orang)	Kapasitas (orang)	Luas ruangan (m2)	Jumlah ruang	TOTAL (m^2)
Personal space	3	50	150	5	750
Office	1,5	8	12	11	132
Office	1,5	15	22,5	6	135
Office	1,5	20	30	4	120
Meeting	1,5	10	15	6	90
Meeting	1,5	20	30	4	120
Meeting	1,5	30	45	2	90
Studio foto	1,5	2	3	4	12
Pos Jaga	5	2	10	1	10
Lobi	4,5	2	9	1	9
Studio wellness	3	20	60	6	360
Lounge	3	10	30	2	60
Nap zone	3	10	30	4	120
Print area	1	3	3	2	6
Loker area	0,5	20	10	1	10
R. pengelola	1,5	4	6	1	6
Gudang	1	3	3	2	6
Café	1,5	40	60	1	60
Kantin	1,5	40	60	1	60
Gallery	1,5	40	60	1	60
Musola	2	10	20	2	40
Lavatory	2	2	4	6	24
Shower	2	4	8	2	16
MEE	1	15	15	1	15



Gambar 3. 11 Brainstroming Zoning Site
Sumber: Penulis, 2018

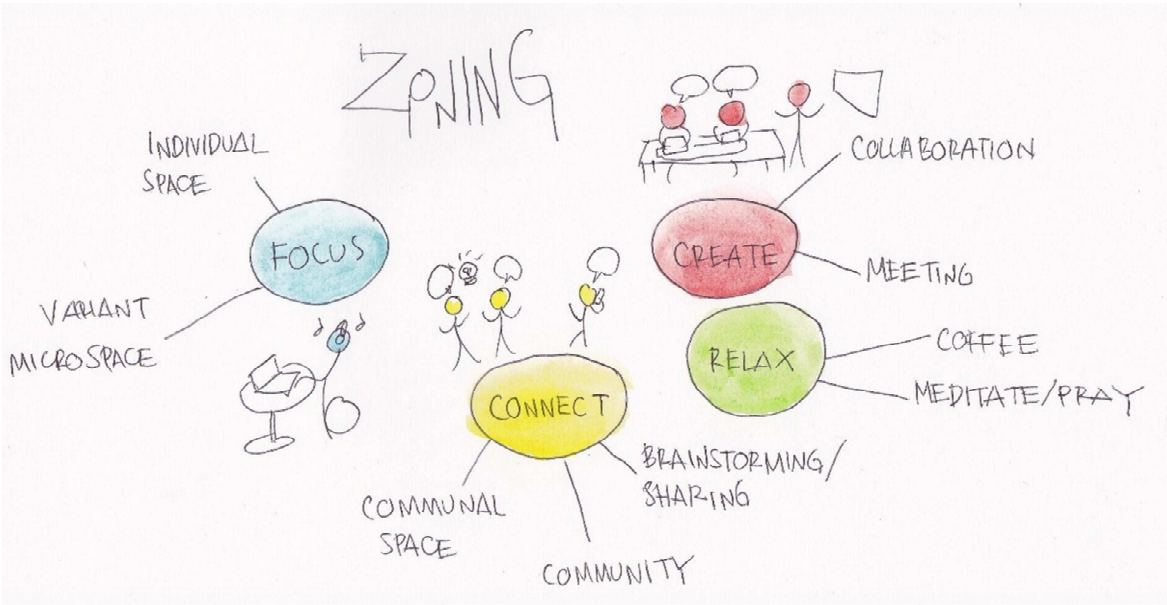
Zoning didasari oleh tipikal *co-working* dan oleh respon lingkungan tapak yang dekat dengan pemukiman. Sehingga secara kondisi tapak, maka pertimbangan utama terletak di hal tersebut. Sedangkan secara vertikal, dapat dilihat di Gambar 3.6.



Gambar 3. 12 Brainstroming Zoning Vertikal
Sumber: Penulis, 2018

3.1.4 Analisis Tingkat Kontrol

Zoning didasari dari kebutuhan pengguna yakni *focus, create, connect* dan *relax* yang secara garis besar berhubungan dengan tingkat privasi, konsentrasi dan interaksi antar pengguna. Hal ini terlihat di Gambar 3.7.



Gambar 3. 13 Zoning
Sumber: (Society, t.thn.) dan Analisis Penulis, 2018

Berdasarkan zoning tersebut, pengaplikasian dalam desain diuraikan berdasarkan tingkat kontrol dalam desain. Tujuan dari desain menggunakan teori interaksi desain yang diaplikasian *co-working space* 25N seperti yang dipaparkan Maresko.

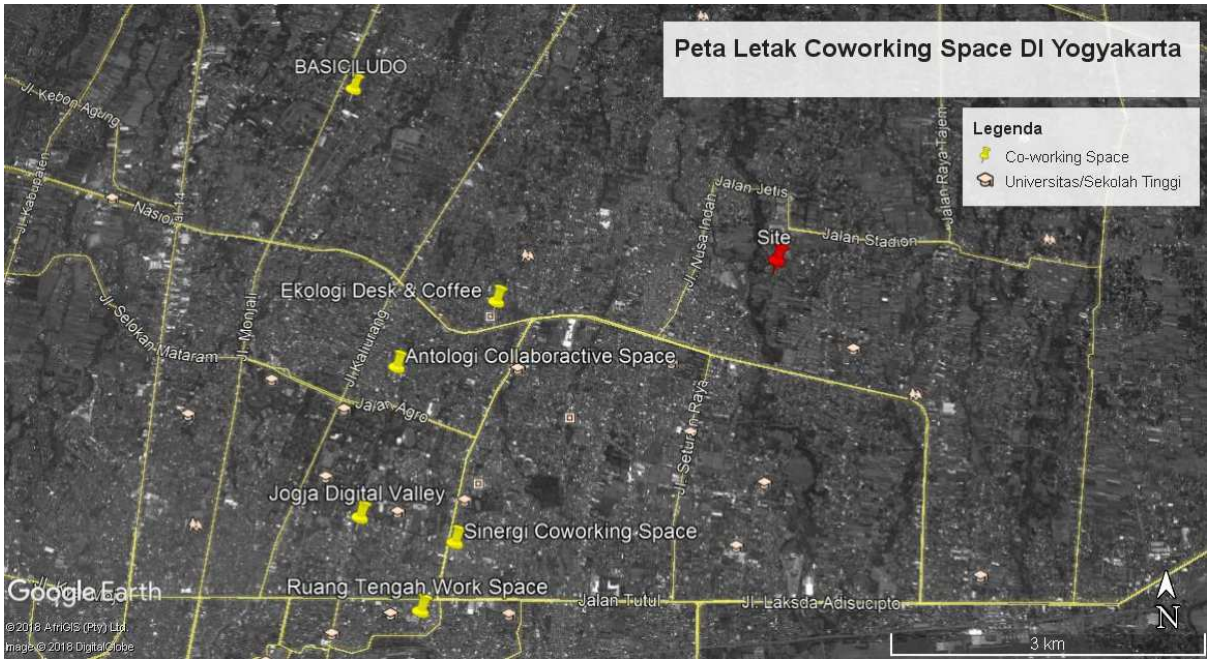
Tabel 3. 1 Tujuan Interaksi dan Pengaplikasian

Tujuan	Pengaplikasian
Ruang berbagi untuk berinteraksi	- Meletakkan tangga yang ditujukan sebagai tempat untuk berinteraksi, dimana tangga dapat dijadikan tempat bersosialisasi. Tangga digunakan juga untuk membuat pengunjung bergerak. - Percampuran antara area terbuka, fasilitas dan servis untuk mrmberikan kesan yang terbuka dan perasaan partisipasi dalam area tersebut.
Tempat privat	Menempatkan tempat ini di area pojok dengan target meningkatkan kreativitas dan konsentrasi
Tempat pertemuan yang dapat dimodifikasi atau disesuaikan	Meskipun tempat pertemuan yang ada memiliki sekat dan insulasi akustik, material yang digunakan merupakan bahan yang fleksibel untuk perubahan di masa depan
Sirkulasi yang jelas untuk menghindari kebimbangan	Menggunakan penanda yang dapat dilihat dari kejauhan, dapat menggunakan warna atau elemen interior yang mencolok.
Interupsi yang disengaja	Menggunakan sirkulasi yang sempit untuk memaksa adanya interaksi pengguna.

Sumber: (Maresko, 2018) dan Analisis Penulis, 2018

3.1.5 *Co-working space* di Sekitar Tapak

Jumlah cafe dengan konsep co-working ada banyak. Namun yang menawarkan fasilitas sewa tempat sebagai kantor atau yang menciptakan kolaborasi dapat dilihat di Gambar 3.8. Sebagian besar terletak di jalan raya, namun sepertiga dari sisanya tersebut terletak di perumahan atau berada di lingkungan yang komersial.



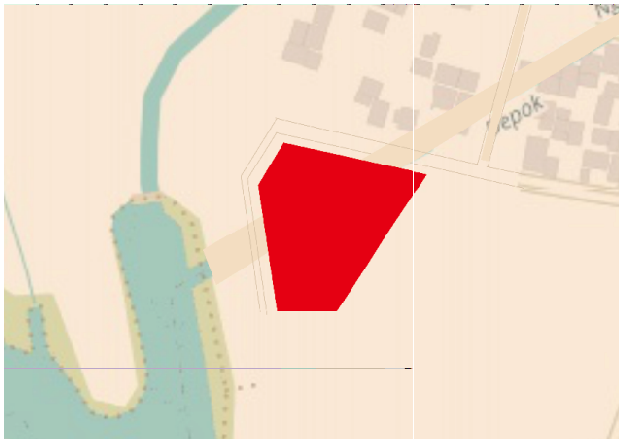
Gambar 3. 14 Peta Letak *Co-working Space* di DI Yogyakarta
Sumber: GoogleEarth dengan analisis penulis, 2018

3.1.6 Analisis Tapak

Analisis tapak didapat berdasarkan hasil pengamatan dan data klimatologi. Hasilnya menjadi pertimbangan perancangan untuk mendesain massa bangunan dan denah bangunan.

Kontur

Kontur pada lahan perancangan tidak rata dengan perubahan ketinggian tiga meter di sisi barat. Hal ini menyebabkan pandangan visual menuju embung terhalang. Namun kekurangan ini dapat digunakan sebagai fokus dari perancangan untuk menciptakan vista dari bangunan.

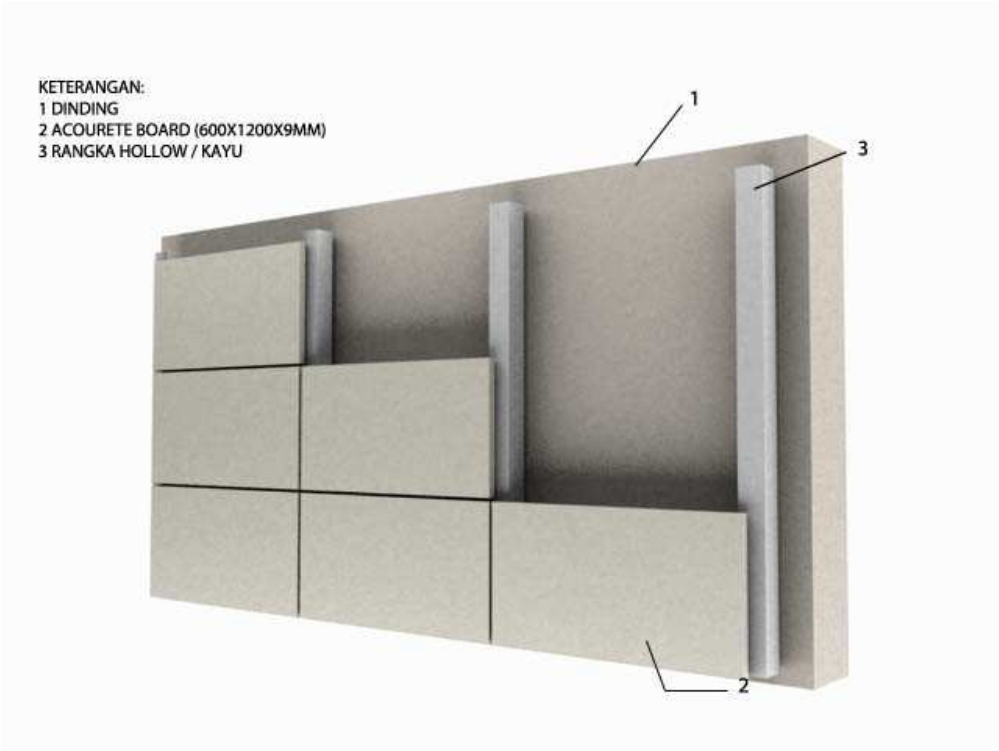


Gambar 3. 15 Kontur Tapak
Sumber: Penulis, 2018

3.1.7 Analisis Akustik

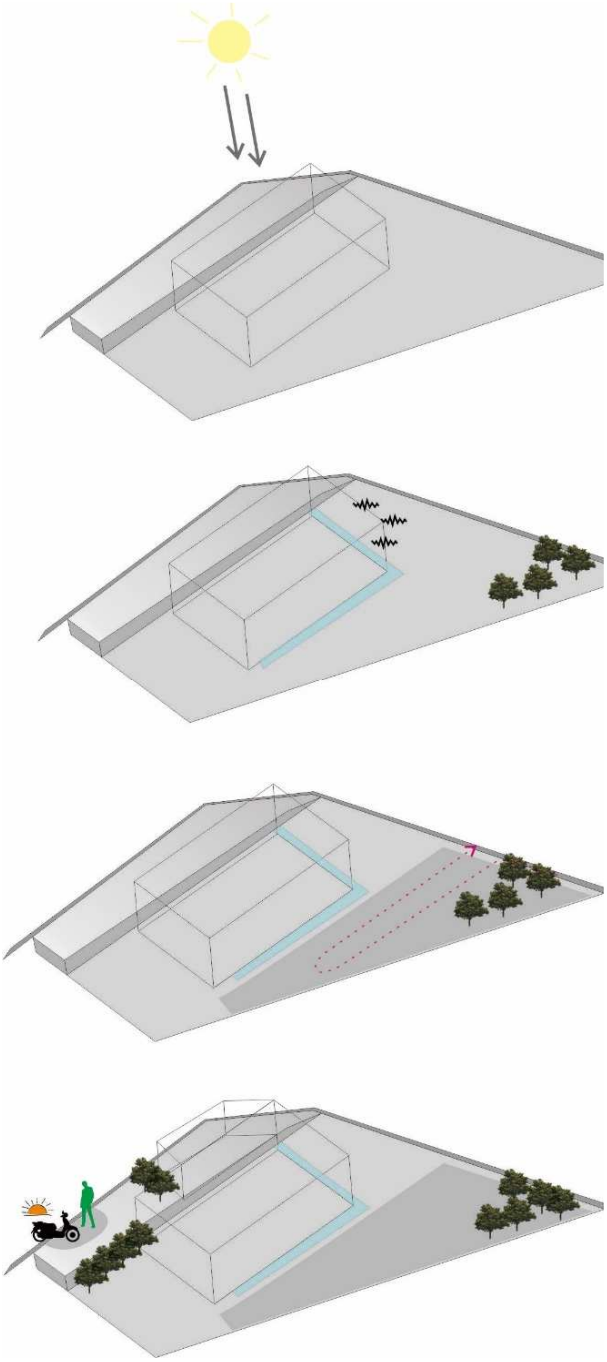
Kebisingan yang berada di lokasi tidak terlalu menggangu selain itu juga memiliki intensitas yang rendah, hal ini karena letaknya yang bersebelahan dengan kebun dan jurang embung. Sehingga tidak menimbulkan permasalahan yang berarti. Permasalahan akan ada dari dalam tapak ketika ada acara. Sehingga digunakan pengedap suara.

Pada outdoor, pengedap suara menggunakan vegetasi yang umumnya tersedia di tapak dan menggunakan elemen air. Sedangkan pada indoor menggunakan material pengedap suara *acourete fiber* karena baik untuk aspek akustik dan kesehatan.



Gambar 3. 16 Contoh Pemasangan Acourete fiber
Sumber: (Acourete, 2018)

3.1.8 Respon Tapak



Gambar 3. 17 Analisis Tapak
Sumber: Penulis, 2018

1. Terik matahari diatasi dengan menggunakan shading dan teras yang dapat digunakan ketika terik matahari telah hilang

2. Kebisingan dari tapak diatasi dengan menggunakan *landscape barrier* berupa tanaman pohon dan atau suara air

3. Bagian site yang tidak memiliki view ke arah embung dan datar dijadikan untuk parkiran

4. Area tapak yang dekat dengan akses menuju embung dijadikan meeting point bagi warga untuk menikmati sunset dengan lahan parkir namun tidak dapat mengakses area *co-working*

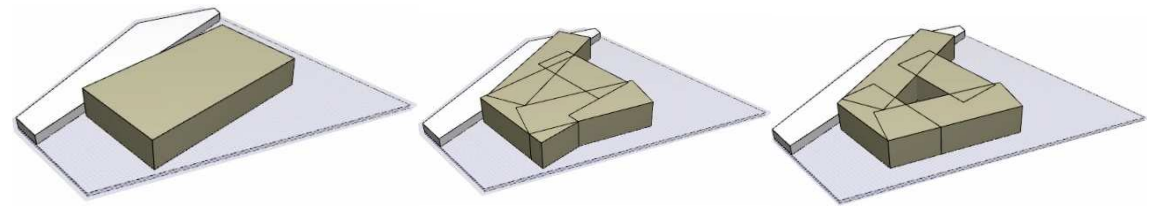
3.2 Alternatif Desain

Pada proses finalisasi bentuk, tercipta beberapa gagasan bentukan yang menjadi pertimbangan dengan pertimbangan analisis yang sudah ada.

Alternatif Desain 1

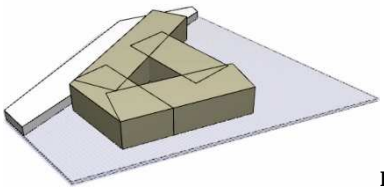
Massa bangunan bertransformasi dari sebuah kotakan ke bentuk yang responsif. Tahapan tersebut secara garis besar terdapat tiga tahapan.

1. Bangunan berasal dari sebuah massa tunggal; merupakan bentuk awal memanjang dari utara ke selatan tapak.
2. Orientasi diputar agar responsif, sehingga terkoneksi secara visual terhadap lingkungan sekitar dan iklim tapak.
3. Memasukkan visual dari luar dengan memotong bentuk massa dan membaginya berdasarkan zonasi yang ada.

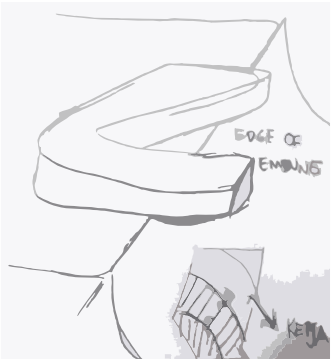


Gambar 3. 18 Transformasi Bentuk
Sumber: Penulis, 2018

Alternatif Desain 2



menjadi



Bagian bangunan menjorok ke arah embung, dan bentukan massa yang memungkinkan untuk mendapatkan pencahayaan alami.

3.3 Konsep

Berdasarkan hasil analisis didapatkan konsep untuk mendukung pemecahan masalah.

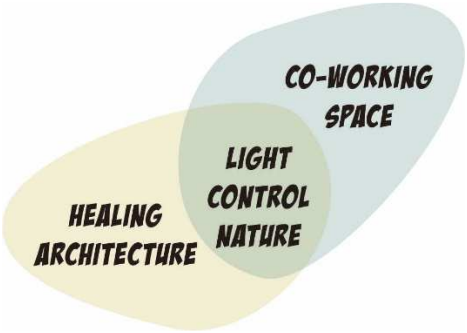
'A co-working space typology infused with healing architecture properties through details'

adalah konsep utama dari perancangan. Konsep menggunakan *control, nature, and light* sebagai fokus utama dalam mendesain untuk menghasilkan rancangan yang mampu menjawab persoalan desain.

Control, merupakan aspek healing yang dapat berpengaruh di lingkungan bekerja. Pengaplikasiannya dapat dilakukan dengan menggunakan ruang berbagi untuk berinteraksi, membuat tempat yang privat, tempat pertemuan yang dapat dimodifikasi atau disesuaikan, sirkulasi yang jelas untuk menghindari kebimbangan, dan juga interupsi yang disengaja.

Nature, yang dapat dijelaskan sebagai kondisi lansekap dalam healing yang merupakan potensi serta investasi paling utama dari desain. Sehingga bangunan merespon terhadap kondisi tapak dengan bangunan yang linear dengan bukaan-bukaannya yang menjadikan ruang-ruangnya nampak menyelaraskan dirinya dengan alam sekitar.

Light, sebagai aspek yang mempengaruhi kondisi seseorang bekerja. Cahaya disini lebih diutamakan terhadap pencahayaan alami agar kesehatan pengguna bangunan mendapatkan khasiat dari pencahayaan dan juga agar pengguna *co-working space* yang merasa kelelahan dan stres dapat merasakan manfaat dari cahaya yang alami. Dengan mengekspos para pekerja dengan pencahayaan alami, maka secara tidak langsung pengguna secara terpaksa mengikuti jam tubuh internal dari badan.



Gambar 3. 19 Konsep Utama
Sumber: Penulis, 2018

Kesimpulan dari bab ini dapat dirangkum menjadi tiga poin yakni:

1. Memahami teori dan perilaku serta psikologi pengguna untuk menunjang desain co-working, yang sesuai dengan kebutuhan pengguna karena adanya perbedaan tujuan dan tingkat kebutuhan pengguna
2. Bagaimana faktor dalam teori pendekatan dapat menjadi panutan dalam membentuk lingkungan yang dapat mempercepat produktivitas

3. Bagaimana mengembalikan keadaan pengguna sehingga mampu untuk tidak stress dan dapat kembali bekerja

Ketiga poin di atas menjadi acuan dalam melanjutkan proses perancangan selanjutnya sehingga mampu menghasilkan perancangan yang mampu menjawab persoalan psikis para pelaku kreatif. Namun tetap dapat memberikan tempat bagi mereka untuk berkerja dengan tingkat stres yang rendah dan memberikan lebih banyak kemungkinan untuk menjadi kreatif dan produktif tanpa menggunakan stres sebagai pacuan untuk berkarya.