

## BAB 2

### PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHANNYA

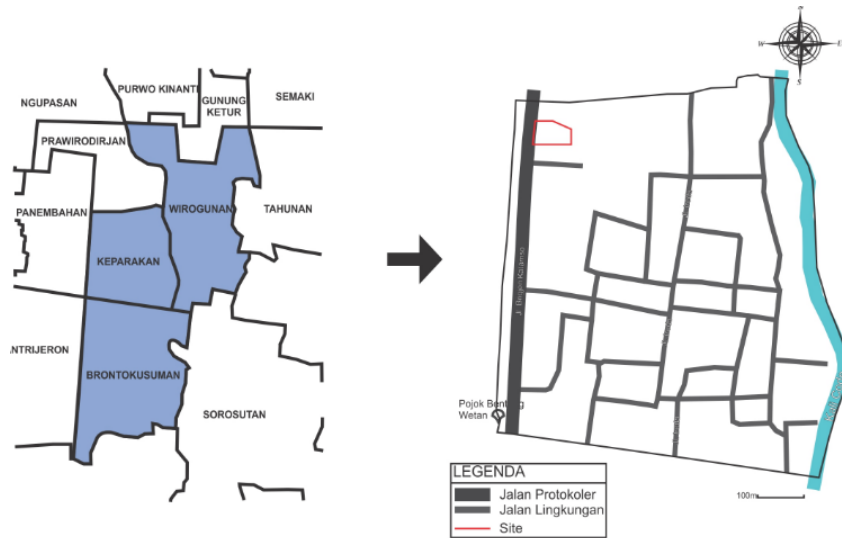
#### 2.1 Tapak dan Regulasi Bangunan

##### 2.1.1 Lokasi Site

Yogyakarta. Ditinjau dari sisi sejarah, kawasan pemukiman atau perkampungan di Yogyakarta berkembang bersama-sama dengan perkembangan pembangunan Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat. Obyek lokasi site ini berada di Keprakan kota Yogyakarta.

Pada gambar 2.1, lokasi site yang berada didalam kecamatan Mergangsan, didalam Kecamatan Mergangsan berbatasan dengan 5 Kecamatan yaitu:

- a. Utara : Kecamatan Gondomanan dan Kecamatan Pakualaman
- b. Timur : Kecamatan Lembuharjo dan Kecamatan Sewon Bantul
- c. Selatan : Kecamatan Lembuharjo dan Kecamatan Sewon Bantul
- d. Barat :Kecamatan Mantirejon, Kecamatan Kraton dan Kecamatan Gondomanan



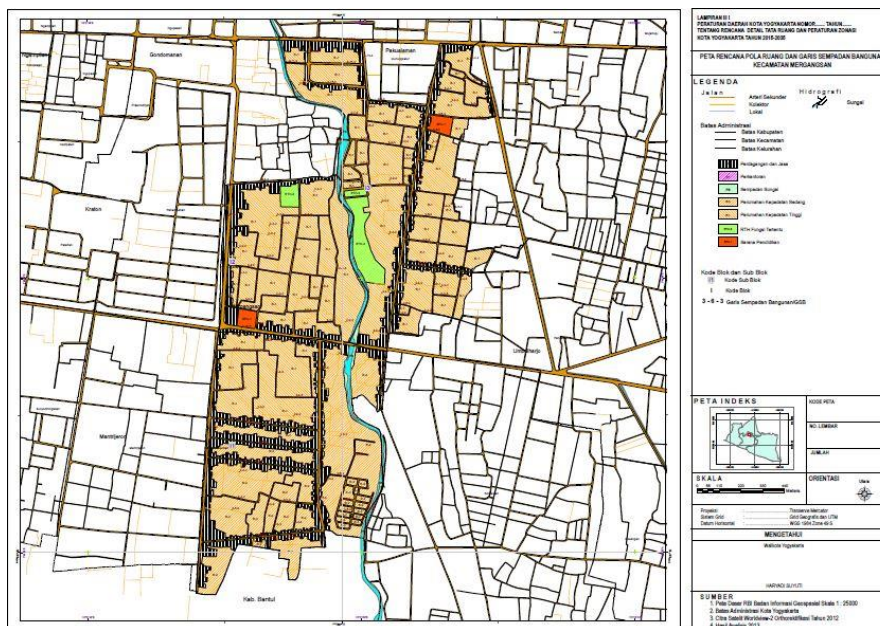
Gambar 2. 1 Peta Kecamatan Mergangsan Yogyakarta

Alasan memilih lokasi site di Keparakan karena site ini sudah ditentukan langsung dari Dinas komunikasi dan Informatika DIY (Diskominfo) sebagai selaku yang memiliki proyek bangunan *Co-working space* ramah difabel ini.

Dalam artikelnya Carsten Foertsch berjudul *7 Tips for a Successful Co-working space* yang dimuat di Deskmag.com mengatakan pemilihan lokasi merupakan salah satu poin terpenting dalam membangun sebuah *Co-working space*. Kriteria lokasi yang perlu diperhatikan ketika membuat *Co-working space* yaitu:

1. Mudah diakses menggunakan kendaraan umum maupun kendaraan pribadi.
2. Terletak di area sub urban dengan area parkir yang luas.
3. Sesuai dengan orientasi jalan dan terbuka agar mudah menarik perhatian.

### 2.1.2 Peta Tata Guna Lahan



Gambar 2. 2 Peta Perda Yogyakarta

(Sumber: Perda Kota Yogyakarta RDTR no 1 tahun 2015–2035)

Gambar 2. 2 menjelaskan Peta tata guna lahan pemerintah dikawasan Keparakan yang didominasi sebagai area permukiman dengan kepadatan tinggi. Diantara tata guna lahan lainnya: sarana perdagangan dan jasa, sarana transportasi dan sarana RTH.

### 2.1.3 Ketentuan Intensitas Pemanfaatan Ruang BWP Kota Yogyakarta

Tabel 2. 1 KLB dan KDB (a)

No.	Kegiatan	Zona	Cagar Budaya	Ruang Terbuka Hijau			Sempadan Sungai	Perumahan		Perdagangan dan Jasa	Perkantoran	Sarana Pelayanan Umum				Industri Kecil/RumahTangga	Pariwisata
				SC	RTH-1	RTH-2		RTH-3	PS			R-1	R-2	K	KT		
<b>A Koefisien Dasar Bangunan Maksimal (%)</b>																	
1	Luas Tanah/Persil 40-100 m2		80	-	25	20	25	80	80	90	90	80	80	80	80	80	80
2	Luas Tanah/Persil 101-200		80	-	25	20	25	80	80	90	90	80	80	80	80	80	80
3	Luas Tanah/Persil 201-400		80	-	20	20	20	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
4	Luas Tanah/Persil 401-1000		80	-	20	20	20	80	80	80	80	70	70	70	70	80	80
5	Luas Tanah/Persil ≥1001		80	30	20	20	20	80	80	80	80	70	70	70	70	80	80
<b>B Tinggi Bangunan Maksimal (m)</b>																	
1	Luas Tanah/Persil 40-100 m2		12	-	8	8	8	16	12	20	16	16	16	16	12	12	12
2	Luas Tanah/Persil 101-200		12	-	8	8	8	16	12	24	16	16	16	16	16	12	12
3	Luas Tanah/Persil 201-400		12	-	8	8	8	16	12	26	20	16	16	16	16	12	12
4	Luas Tanah/Persil 401-1000		12	-	8	8	8	20	16	28	20	20	20	20	20	16	12
5	Luas Tanah/Persil ≥1001		12	20	8	8	8	20	16	32	24	24	24	24	24	16	12
<b>C Koefisien Lantai Bangunan Maksimal</b>																	
1	Luas Tanah/Persil 40-100 m2		1,2	-	0,5	0,4	0,5	3,2	2,4	4,5	3,6	3,2	3,2	3,2	3,2	2,4	2,4
2	Luas Tanah/Persil 101-200		1,2	-	0,5	0,4	0,5	3,2	2,4	4,5	3,6	3,2	3,2	3,2	3,2	2,4	2,4
3	Luas Tanah/Persil 201-400		1,2	-	0,4	0,4	0,4	3,2	2,4	4,8	4	3,2	3,2	3,2	3,2	2,4	2,4
4	Luas Tanah/Persil 401-1000		1,2	-	0,4	0,4	0,4	4	3,2	4,8	4	3,5	3,5	3,5	3,5	3,2	2,4
5	Luas Tanah/Persil ≥1001		1,2	1,5	0,4	0,4	0,4	4	3,2	6,4	4,8	4,2	4,2	4,2	4,2	3,2	2,4

(Sumber: Perda Kota Yogyakarta RDTR no 1 tahun 2015-2035)

Peraturan tata guna lahan didaerah Kota Yogyakarta diterangkan dalam tabel ketentuan intensitas pemanfaatan ruang BWP Kota Yogyakarta, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel 2.1 dan tabel 2.2, di dalam tabel tersebut telah mengatur sebagai berikut:

1. Koefisien dasar bangunan maksimal
2. Tinggi bangunan maksimal
3. Koefisien lantai bangunan maksimal dan
4. Koefisien dasar hijau minimal

Tabel 2. 2 KLB dan KDB (b)

No.	Kegiatan	Zona	Cagar Budaya	Ruang Terbuka Hijau			Sempadan Sungai	Perumahan		Perdagangan dan Jasa	Perkantoran	Sarana Pelayanan Umum				Industri Kecil/RumahTangga	Pariwisata
				SC	RTH-1	RTH-2		RTH-3	PS			R-1	R-2	K	KT		
<b>D Koefisien Dasar Hijau Minimal (%)</b>																	
1	Luas Tanah/Persil 40-100 m2		10	-	50	60	50	10	10	5	5	10	10	10	10	10	10
2	Luas Tanah/Persil 101-200		10	-	50	60	50	10	10	5	5	10	10	10	10	10	10
3	Luas Tanah/Persil 201-400		10	-	60	60	60	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
4	Luas Tanah/Persil 401-1000		10	-	60	60	60	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
5	Luas Tanah/Persil ≥1001		10	60	60	60	60	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

(Sumber: Perda Kota Yogyakarta RDTR no 1 tahun 2015-2035)

Berdasarkan peraturan daerah kota Yogyakarta yang diperuntukkan untuk kawasan Keparakkan, yaitu:

KDB, KLB, dan KDH:

- a. KDB 80% maksimal
- b. KLB maksimal 6,4
- c. Minimal KDH 10%
- d. Sempadan Jalan setengah dari lebar jalan masuk ke dalam site.
- e. Sempadan bangunan 8m

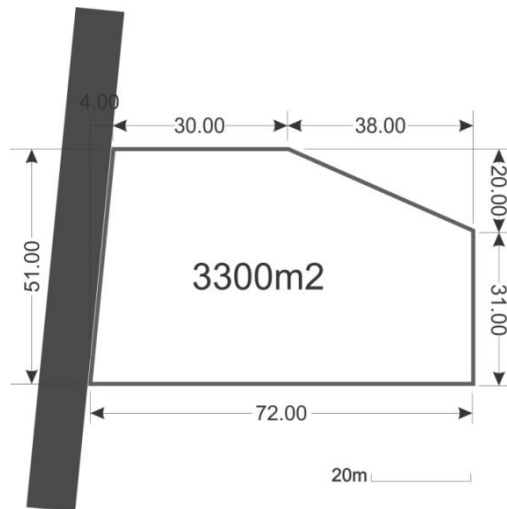
#### 2.1.4 Data Ukuran Bangunan Terkait

$$\text{KDB} = \frac{80\% \times 3.300 \text{ m}^2}{100\%} = 2.640 \text{ m}^2 \text{ (yang bisa dibangun)}$$

$$\text{KLB} = \frac{3.300 \text{ m}^2 \times 6,4}{2.640} = 8 \text{ (lantai maksimal)}$$

$$\text{KDH} = \frac{10\% \times 3.300 \text{ m}^2}{100\% \text{ lokasi}} = 330 \text{ m}^2 \text{ (minimal KDH yang harus disediakan)}$$

Jumlah Total yang bisa di bangun: 2.310 m<sup>2</sup>



Gambar 2. 3 Peta Site

Lokasi site perencanaan bangunan *Co-working space* ini berlokasi dikawasan Kota Yogyakarta atau lebih tepatnya dikawasan Keparakan Kecamatan Mergangsan, lokasi site ini bersebelahan dengan kantor DISKOMINFO Yogyakarta dan memiliki luas 3300m<sup>2</sup> (lihat pada gambar 2.3).

## 2.2 Kajian *Co-working Space*

### 2.2.1 Kajian *Co-working Space*

*Co-working space* secara umum dapat digunakan secara bersama-sama yang di dalamnya menawarkan sharing area yang cukup untuk mengakomodasi kegiatan pelaku perkantoran yang khususnya bersifat startup business maupun komunitas. Sebagai perintis usaha baru dengan biaya yang belum tinggi dibutuhkan sebuah *Co-working space* yang penggunaannya bersifat sharing sehingga dapat menekan biaya operasional.

*Co-working space* merupakan sebuah lingkungan kerja yang menawarkan gaya kerja yang kolaboratif, fleksibel, dan mandiri yang didasarkan pada saling percaya dan berbagi pengetahuan dan nilai-nilai antar anggotanya. *Co-working space* memiliki lima kata sifat yang harus ada didalamnya yaitu fleksibel, menyenangkan, kreatif, ramah, dan inspiratif.

### 2.2.2 Klasifikasi *Co-working Space*

Bangunan *Co-working space* dibagi menjadi lima klasifikasi utama yaitu, *midsize and big community Co-working space*, *small community Co-working space*, *corporate powered Co-working space*, *university related Co-working space*, dan *popup Co-working space*. Kelima klasifikasi tersebut, tidak hanya memiliki perbedaan dalam ukuran saja tetapi juga dalam industri dan jenis operatornya.

Dari 5 kategori yang disebutkan diatas kategori yang dipakai dalam rancangan bangunan *Co-working spaces* ini adalah:

#### a. *Midsize and Big Community Co-working Spaces*

Kategori *Co-working space* ini memberikan layanan dan tempat untuk 40 co-workers. Kategori ini didefinisikan berdasarkan jumlah atau kapasitas *workspace*, bukan dari sebuah perusahaan atau industri khusus, sehingga memungkinkan untuk memperluas tempat, memperbanyak kapasitas, dan merubah konsep desainnya.

### 2.2.3 Teori *Co-working Space*

Tidak terdapat keseragaman teori atau format khusus dalam perancangan bangunan *Co-working space*. Terdapat berbagai macam jenis *Co-working space* yang menyediakan layanan yang berbeda-beda, ada yang murni sebagai tempat bekerja, ada yang sekaligus bisa digunakan sebagai tempat tinggal atau bermalam, ada juga yang memiliki fasilitas mentoring dengan dukungan dari korporasi besar.

Tujuan utamanya bukan sekadar menyewakan ruang perkantoran, melainkan sebagai sebuah tempat komunitas yang sinergis tempat para entrepreneur penggunaanya bisa mengembangkan jejaring mereka dan menghasilkan ide-ide baru (Uzzaman, 2015:160).

### 2.2.4 Fungsi dan Tujuan *Co-working Space*

*Co-working space* memiliki tujuan untuk mewadahi para startup, freelancer, ataupun mahasiswa/i dalam menyelesaikan pekerjaannya dengan baik dan maksimal. Untuk itu, *Co-working space* memiliki fungsi sebagai berikut.

1. Penyedia tempat untuk bekerja, bersosialisasi, sekaligus bersantai.
2. Penyedia berbagai fasilitas penunjang untuk menyelesaikan pekerjaan.

### 2.2.5 Kajian Tipologi Bangunan Terkait

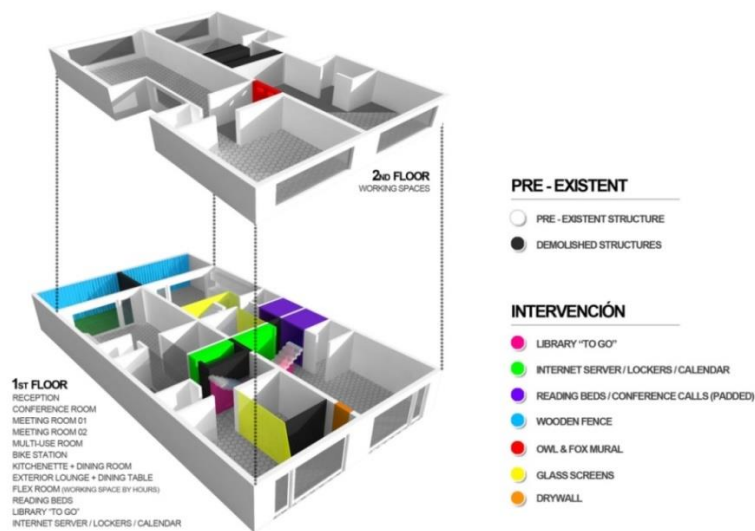
1. Comunal *Co-working* / DA-LAB Arquitectos, Peru



Gambar 2. 4 Comunal *Co-working*

Sumber : <http://www.archdaily.com/> (2018)

Comunal Co-Working adalah bangunan *Co-working space* yang menggunakan konsep Strategi "bekerja & bermain" konsep ini adalah cara baru untuk meningkatkan produktivitas pekerja dengan memiliki area rekreasi untuk bersantai dan menciptakan situasi rekreasi di kantor. Lihat pada gambar 2. 4. Kantor merupakan tempat di mana seseorang ingin berada kapan saja dan setiap hari dalam seminggu. Prioritas mereka adalah untuk memuaskan kebutuhan klien akan ruang tambahan sambil menjaga agar mereka tetap lebih menyenangkan.



Gambar 2. 5 Denah Comunal Co-working

Sumber : <http://www.archdaily.com/> (2018)

Legenda :

- |                           |  |
|---------------------------|--|
| 1. <i>Reception</i>       | 7. <i>Kitchenette + Dinning Room</i>         |
| 2. <i>Conference Room</i> | 8. <i>Exterior Lounge + Dinning Room</i>     |
| 3. <i>Meeting Room 01</i> | 9. <i>Flex Room (Working space by Hours)</i> |
| 4. <i>Meeting Room 02</i> | 10. <i>Reading Beds</i>                      |
| 5. <i>Multi-Use Room</i>  | 11. <i>Library "To Go"</i>                   |
| 6. <i>Bike Station</i>    |  |

Pada gambar 2.5 menjelaskan denah bangunan Comunal Co-Working dengan tata ruang yang ada di dalam bangunan ini.

2. Joy City 'Woo Space' / hyperSity Architects, China



Gambar 2. 6 Joy City 'Woo Space'

Sumber : <http://www.archdaily.com> (2018)

Pada gambar 2.6 menerangkan Penampilan bangunan Joy City 'Woo Space'. Joy City 'Woo Space', bangunan ini merupakan ruang kerja bersama inovatif yang dirancang untuk wirausahawan. Bangunan ini terletak di sebuah taman bisnis untuk industri kreatif, yang diubah dari gudang lumbung di Distrik Chaoyang, Beijing.



Legenda :

1. *Hall*
2. *Rest Space*
3. *Reception*
4. *Storage*
5. *Office Area*
6. *Meeting Room*
7. *Pantry*
8. *Exbition Hall*
9. *Reading Space*
10. *Lecture Hall*
11. *Toilet*

Gambar 2. 7 Denah Joy City 'Woo Space'

Sumber : <http://www.archdaily.com/> (2018)



Pada gambar 2. 7 menjelaskan denah dari bangunan *Joy City 'Woo Space'* dengan tata ruang yang ada di dalamnya.

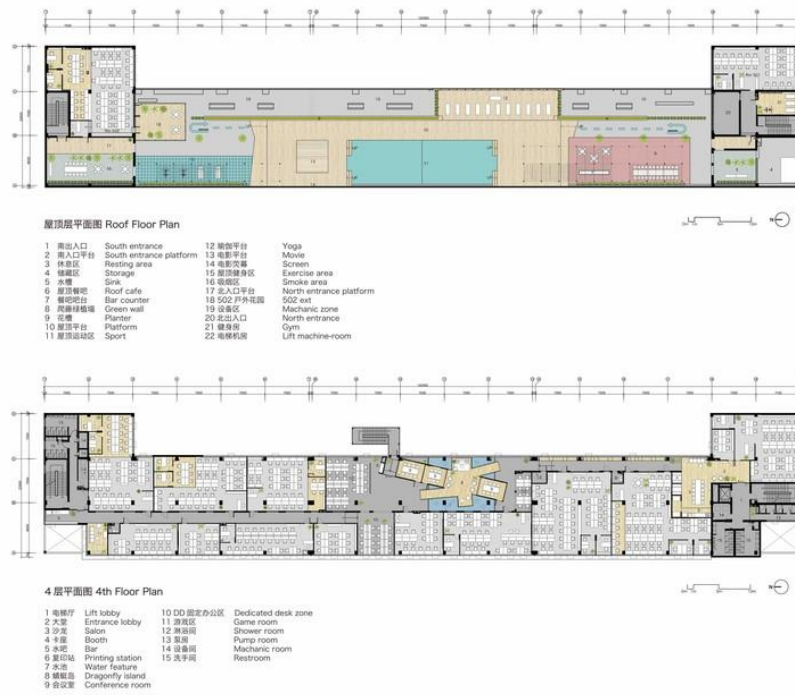
### 3. *Simply Work 6.0 Co-working space, China*



Gambar 2. 8 *Simply Work 6. 0 Co-working space*

Sumber : <http://www.archdaily.com/> (2018)

Pada gambar 2.8, bangunan *Simply Work 6.0* ini berada di Cina, bangunan untuk proyek ini dipilih di lantai atas dan *penthouse* dari bangunan industri yang ada yang terletak di pinggiran luar kota Shenzhen, bangunan ini direnovasi menjadi ruang kerja bersama yang terdiri dari lima belas ruang kantor.



Gambar 2. 9 Denah Simply Work 6. 0 Co-working space

Sumber: <http://www.archdaily.com> (2018)

*Legenda 4th Floor Plan*




1. Lift Lobby
2. Entrance Lobby
3. Salon
4. Booth
5. Bar
6. Printing Station
7. Water Features
8. Dragon Fly Island
9. Conference Room
10. Dedicated Desk Zone
11. Game Room
12. Shower Room
13. Pump Room
14. Mechanic Room
15. Rest Room

*Legenda Roof Floor Plan*

1. South Entrance
2. South Entrance platform
3. Resting Area
4. Storage
5. Sink
6. Roof Cafe
7. Bar Counter
8. Green Wall
9. Planter
10. Platform
11. Sport
12. Yoga
13. Movie
14. Screen
15. Exercise Area
16. Smoking Area
17. North Entrance Platform
18. 502 Ext
19. Mechanic Zone
20. North Entrance
21. Gym
22. Lift Machine Room

2.2.6 Kajian Komparasi Preseden dengan Fungsi dan Bentuk Bangunan Yang Relevan

Tabel 2. 3 Kajian Komparasi

Jenis Bangunan				
No	<i>Co-working space</i>	Comunal <i>Co-working</i>	Joy City 'Woo Space'	Simply Work 6.0 <i>Co-working space</i>
1.	Fungsi Bangunan (Kebutuhan Aktifitas Sosial di Daerah)	 <p>Comunal Co-Working adalah bangunan <i>Co-working space</i> yang menggunakan konsep Strategi "bekerja &amp; bermain" konsep ini adalah cara baru untuk meningkatkan produktivitas pekerja dengan memiliki area rekreasi untuk bersantai dan menciptakan situasi rekreasi di kantor.</p>	 <p>Joy City 'Woo Space' adalah ruang kerja bersama inovatif yang dirancang untuk wirausahawan. Bangunan ini terletak di sebuah taman bisnis untuk industri kreatif, yang diubah dari gudang lumbung di Distrik Chaoyang, Beijing.</p>	 <p>Bangunan untuk proyek ini dipilih di lantai atas dan penthouse dari bangunan industri yang ada yang terletak di pinggiran luar kota Shenzhen, dan itu direnovasi menjadi ruang kerja bersama yang terdiri dari lima belas ruang kantor.</p>
2.	Fungsi Ruang : 1. Reception 2. Lobby 3. Storage 4. Library 5. Meeting Room 6. Working space 7. Pantry 8. Printing Area 9. Rest Space 10. Smoking Area 11. Toilet	1. Reception 2. Conference Room 3. Meeting Room 01 4. Meeting Room 02 5. Multi-Use Room 6. Bike Station 7. Kitchenette + Dinning Room 8. Exterior Lounge + Dinning Table 9. Flex Room (Working space by Hours) 10. Reading Beds 11. Library To Go	1. Hall 2. Rest Space 3. Reception 4. Storage 5. Office Area 6. Meeting Room 7. Pantry 8. Exhibition Hall 9. Reading Space 10. Lecture Hall 11. Toilet	1. Lift Lobby 2. Entrance Lobby 3. Salon 4. Booth 5. Bar 6. Printing Station 7. Water Features 8. Dragon Fly Island 9. Conference Room 10. Dedicated Desk Zone 11. Game Room 12. Shower Room 13. Pump Room 14. Roof Caffe 15. Storage

## 2.3 Data klien dan Pengguna

Tabel 2. 4 Aktivitas Pengguna

KEGIATAN UTAMA			
Kategori Pengguna	aktivitas	Pelaku	Fasilitas
Pengunjung Umum Non-Member Difabel (Tunanetra, Tunarungu, Tunadakasa) & Non Difabel	1. Melakukan Registrasi 2. Makan / minum 3. Duduk berdiskusi 4 Baca Buku 5. Bekerja 6. Melakukan rapat ( <i>Meeting</i> ) 7. Istirahat, sholat & makan	Penyewa (non member) : 1. <i>Startup</i> 2. <i>Freelancer</i> 3. <i>Entrepreneur</i> 4. Mahasiswa	1. Parking area 2. Receptionist & <i>Lobby</i> 3. Perpustakaan 4. <i>Individual Working space Indoor</i> 5. <i>Individual Working space Outdoor</i> 6. Ruang Meeting 7. Musala 8. Toilet Difabel & non Difabel
Pengunjung Member Difabel (Tunanetra, Tunarungu, Tunadakasa) & Non Difabel	1. Melakukan Registrasi 2. Makan / minum 3 Duduk berdiskusi 4. Baca Buku 5. Bekerja 6. Ngeprint 7. Kerja Bareng (kolaborasi) 8. Melakukan rapat ( <i>Meeting</i> ) 9. Istirahat, sholat & makan	Penyewa (member): 1. <i>Startup</i> 2. <i>Freelancer</i> 3. <i>Entrepreneur</i> 4. Mahasiswa	1. Parking area 2. <i>Receptionist &amp; Lobby</i> 3. Perpustakaan 4. <i>Individual Working space Indoor</i> 5. <i>Individual Working space Outdoor</i> 6. Ruang Kolaborasi 7. Ruang Meeting 8. <i>Print &amp; copy Area</i> 9. Ruang Workshop 10. Musala 11. Toilet Difabel & non Difabel
Pengelola	1. Registrasi / Presensi 2. Bekerja 3. Melakukan, <i>Briefing &amp; Evaluation</i> 4. Istirahat, sholat & makan	1. Manager 2. Sekretaris 3. Akuntan 4. Staff	1. <i>Parking Area</i> 2. <i>Receptionist &amp; Lobby</i> 3. <i>Kitchen</i> 4. Janitor 5. <i>Meeting Room</i> 6. Toilet

Dari tabel diatas menerangkan tentang aktivitas pengguna bangunan ini, aktivitas pengguna dalam perancangan bangunan *Co-working space* ini dijabarkan dalam beberapa kategori yaitu:

1. Pengunjung umum
2. Pengunjung member dan
3. pengelola

untuk dapat mengetahui lebih rincinya di rangkum dalam tabel 2.4 tentang aktivitas pengguna yang akan menempati bangunan *Co-working space* ini.

## 2.4 Kajian Tema Perancangan

### 2.4.1 Inklusif Desain

Desain Inklusif adalah sebuah pendekatan desain untuk menghasilkan fasilitas dan juga produk bagi semua orang (sebagai pengguna) secara umum, tanpa batasan fisik, rentang usia, dan juga jenis kelamin, kemudian dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan khusus kaum difabel tanpa harus memisahkan mereka dengan orang yang tidak berketerbatasan.

Beberapa prinsip desain inklusif, yang melibatkan pengguna sebagai narasumber dalam proses desain secara garis besar yaitu: *User Centered, Population Aware, dan business Focused*.

#### 1. Analisis Kajian Difabel

Didalam rancangan bangunan *Co-working space* ramah difabel ini terdapat 3 komunitas difabel didalamnya yaitu:

##### A. Tunarungu

Istilah tunarungu berasal dari 2 kata yaitu tuna dan rungu, tuna yang berarti kurang sedangkan rungu berarti pendengaran. Pengertian Tunarungu/Ketunarunguan dapat diuraikan berdasarkan lokasi kerusakan pada organ pendengaran, faktor penyebab terjadinya ketunarunguan, usia/saat terjadinya ketunarunguan, dan besaran kehilangan pendengaran dalam *decibel* (dB), sebagai satuan ukuran bunyi. Batasan atau definisi tunarungu dan penggolongannya pun dapat berbeda dari satu ahli dengan ahli lainnya dan dari masa ke masa sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam bukunya (Bunawan, Lani. 2000) tunarungu di bagi atas dua kelompok besar yaitu:

- i. Kelompok yang menderita Kehilangan daya dengar untuk menunjuk segala gangguan dalam deteksi bunyi.
- ii. Kelompok yang tergolong mengalami gangguan Proses Pendengaran, yaitu mereka yang mengalami gangguan dalam

menafsirkan bunyi, karena adanya gangguan dalam mekanisme syaraf pendengaran.

Dalam bukunya (Bunawan, Lani. 2000) juga menjelaskan 3 klasifikasi berdasarkan seberapa jauh orang tunanetra dapat memanfaatkan sisa pendengarannya dengan atau tanpa bantuan alat pendengaran yaitu:

- i. Kurang Dengar (*Hard of Hearing*) adalah mereka yang mengalami gangguan dengar, namun masih dapat menggunakannya sebagai sarana utama untuk menyimak suara seseorang dan mengembangkan kemampuan bicaranya.
- ii. Tuli (*Deaf*), adalah mereka yang pendengarannya sudah tidak dapat lagi digunakan sebagai sarana utama untuk mengembangkan kemampuan bicaranya.
- iii. Tuli Total (*Totally Deaf*), adalah mereka yang sudah sama sekali tidak memiliki pendengaran sehingga tidak dapat digunakan untuk menyimak/mempersepsi dan mengembangkan bicara.

## B. Tunanetra

Istilah tunanetra berasal dari 2 kata yaitu tuna dan netra, tuna yang berarti kurang sedangkan netra berarti alat penglihatan. Jadi kata tunanetra berarti rusak dalam penglihatan. Karena tunanetra memiliki keterbatasan dalam indra penglihatan maka proses pembelajaran menekankan pada alat indra yang lain yaitu indra peraba dan indra pendengaran.

Pada umumnya orang mengira bahwa tunanetra identik dengan buta, padahal tidaklah demikian karena tunanetra dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori yaitu:

- i. Ketajaman penglihatannya kurang dari ketajaman yang dimiliki orang pada umumnya.
- ii. Terjadi kekeruhan pada lensa mata atau terdapat cairan tertentu.
- iii. Posisi mata sulit dikendalikan oleh syaraf otak.
- iv. Terjadi kerusakan susunan syaraf otak yang berhubungan dengan penglihatan.

Dari kondisi-kondisi di atas, pada umumnya yang digunakan sebagai patokan apakah orang tersebut termasuk dalam kategori orang tunanetra atau tidak ialah berdasarkan pada tingkat ketajaman penglihatannya.

- a. Klasifikasi Ketunanetraan berdasarkan terjadinya kecacatan, yaitu:
  - i. Penderita tunanetra sejak lahir.
  - ii. Penderita tunanetra setelah lahir atau pada usia kecil.
  - iii. Penderita tunanetra pada usia sekolah atau remaja.
  - iv. Penderita tunanetra pada usia dewasa.
  - v. Penderita tunanetra pada usia lanjut.
  
- b. Berdasarkan kemampuan daya lihat, yaitu:
  - i. Tunanetra ringan (*low vision*)

Tunanetra jenis ini memiliki hambatan dalam penglihatan akan tetapi mereka masih dapat mengikuti program-program pendidikan dan mampu melakukan pekerjaan/kegiatan yang menggunakan fungsi penglihatan.
  - ii. Tunanetra setengah berat (*partially sighted*)

Tunanetra jenis ini memiliki hambatan dalam sebagian daya penglihatan, hanya dengan menggunakan kaca pembesar mampu mengikuti pendidikan biasa atau mampu membaca tulisan yang bercetak tebal.
  - iii. Tunanetra berat (*totally blind*)

Jenis tunanetra ini sama sekali tidak dapat melihat.

### C. Tunadakasa.

Tunadaksa berasal dari 2 kata yaitu tuna dandaksa, tuna yang berarti kurang sedangkan daksa yang berarti tubuh. Jadi kata tunadaksa berarti rusak dalam anggota tubuh. Dalam bukunya Hikmawati (2011) menjelaskan penyandang tunadaksa adalah seseorang yang mempunyai kelainan tubuh pada alat gerak yang meliputi tulang, otot dan persendian baik dalam struktur atau

fungsinya yang dapat mengganggu dan hambatan baginya untuk melakukan kegiatan secara layak.

Menurut Mangunsong (2011) menyatakan bahwa tunadaksa memiliki pengertian yang luas dimana secara umum menjelaskan tentang ketidakmampuan tubuh dalam menjalankan fungsinya dalam keadaan normal. Dalam hal ini termasuk gangguan fisik adalah lahir dengan anggota tubuh yang tidak lengkap, kehilangan anggota tubuh karna amputasi dll.

Dari beberapa kesimpulan di atas dapat disimpulkan bahwa tunadaksa adalah suatu kelainan fisik atau tubuh yang diperoleh sejak lahir maupun karena trauma, penyakit atau kecelakaan.

Klasifikasi Kelainan pada Tunadaksa menurut derajat kecacatannya, yaitu:

- i. Ringan  
Dapat berjalan tanpa alat bantu, bicara jelas dan dapat membantu diri sendiri.
- ii. Sedang  
Membutuhkan bantuan untuk latihan berbicara, berjalan, mengurus diri dan menggunakan alat-alat khusus.
- iii. Berat  
Membutuhkan perawatan tetap dalam ambulasi, bicara dan tidak dapat menolong diri sendiri.

Menurut Koenig (Somantri, 2007) dalam bukunya menjelaskan klasifikasi tunadaksa sebagai berikut:

Kerusakan yang dibawa sejak lahir atau kerusakan karna keturunan Meliputi:

1. *Club-Foot* (Kaki seperti tongkat)
2. *Club-hand* (Tangan seperti tongkat)
3. *Polydctylism* (Jari lebih dari lima pada masing-masing tangan atau kaki)
4. *Tort icolis* (Gangguan pada leher sehingga kepala terkulai kemuka)



5. *Syndactylism* (Jari-jari berselaput atau menempel satu dengan yang lainnya)
6. *Cretinism* (Kerdil)
7. *Myrocephalus* (Kepala mengecil)
8. *Hydrocephalus* (Kepala membesar karena ada cairan berlebih)
9. *Herelip* (Gangguan pada bibir dan mulut)
10. *Congenital Amputation* (Bayi yang dilahirkan tanpa anggota tubuh tertentu)

#### Kondisi Traumatik

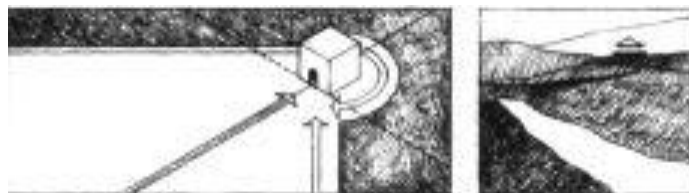
1. Amputasi (Anggota tubuh dibuang akibat kecelakaan)
2. Kecelakaan akibat luka bakar
3. Patah tulang Jari-jari berselaput atau menempel satu dengan yang lainnya)

## 2. Hubungan Ruang

Komponen-komponen prinsip suatu sistem sirkulasi bangunan sebagai unsur-unsur positif yang mempengaruhi persepsi kita tentang bentuk dan ruang-ruang bangunan (lihat gambar 2. 10), serta arah pergerakannya adalah:

### A. Pencapaian Bangunan

Pendekatan sebuah bangunan dan jalan masuk ke dalam bangunan mungkin berbeda-beda dalam waktu tempuh, dari beberapa langkah menuju ruang-ruang singkat hingga suatu jalur panjang dan berbelok-belok (lihat gambar 2. 11).

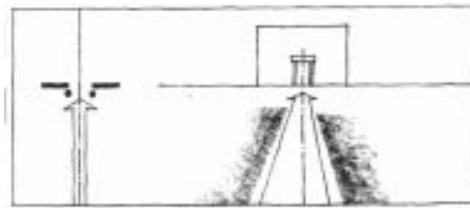


Gambar 2. 10 Pencapaian Bangunan

Sumber : Francis D.K. Ching. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*, 1996

a. Langsung

- i. suatu pencapaian yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk melalui sebuah jalan yang segaris dengan sumbu bangunan.
- ii. tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas, dapat merupakan fasad muka seluruhnya dari sebuah bangunan atau tempat masuk yang dipertegas.



Gambar 2. 11 Pencapaian Bangunan Secara Langsung

Sumber : Francis D.K. Ching. Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan, 1996

b. Tersamar

- i. Pencapaian bangunan yang kurang jelas mempertinggi efek perspektif pada fasad depan dan bentuk suatu bangunan
- ii. Jalur dapat diubah arahnya satu atau beberapa kali untuk menghambat atau memperpanjang urutan pencapaian
- iii. Jika sebuah bangunan didekati pada sudut yang ekstrim, jalan masuknya dapat memproyeksi apa yang ada di belakang fasad depan sehingga dapat terlihat lebih jelas.

c. Berputar

- i. Sebuah jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan sewaktu bergerak mengelilingi tepi bangunan
- ii. Jalan masuk bangunan mungkin dapat dilihat dengan terputus-putus selama waktu pendekatan untuk memperjelas posisinya atau dapat disembunyikan sampai di tempat kedatangan.

## B. Konfigurasi Alur Gerak

Persimpangan atau perlintasan jalan selalu merupakan titik pengambilan putusan bagi orang yang mendekatinya. Skala dari masing-masing jalan pada sebuah persimpangan dapat menolong kita membedakan antara jalan utama menuju ruang-ruang utama dan jalan sekunder yang menuju ruang-ruang sekunder.

Jika jalan-jalan pada suatu perlintasan adalah seimbang satu sama lain, harus disediakan ruang yang cukup agar memungkinkan orang berhenti sejenak dan mengarahkan dirinya.

### a. *Linier*

Semua jalan adalah *linier*. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang. Sebagai tambahan, jalan dapat melengkung atau terdiri atas segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang, membentuk kiasan (*loop*).

### b. *Radial*

Bentuk *radial* memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti, pada sebuah pusat titik bersama.

### c. *Spiral*

Sebuah bentuk *spiral* adalah sesuatu jalan yang menerus yang berasal dari titik pusat, berputar mengelilinginya dengan jarak yang berubah.

### d. *Grid*

Bentuk *grid* terdiri dari dua set jalan-jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan ruang segiempat.

### e. *Network*

Suatu bentuk jaringan terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu didalam ruan.

f. *Komposit*

Pada kenyataannya, sebuah bangunan umumnya mempunyai suatu kombinasi dari pola-pola di atas. Untuk menghindarkan terbentuknya orientasi yang membingungkan, suatu susunan hirarkis di antara jalur-jalur jalan bisa dicapai dengan membedakan skala, bentuk dan panjangnya.

#### 2.4.2 *Exchanging Experience*

Konsep pertukaran pengalaman (*Exchanging Experience*) ini bertujuan untuk membuat non-difabel menjadi lebih peka dalam mendayagunakan indra sehingga mendapat sudut pandang baru mengenai keadaan yang dialami difabel. Disisi lain, difabel mendapat kesempatan untuk beraktivitas secara mandiri layaknya non-difabel.

Untuk dapat menerapkan konsep *Exchanging Experience* pada jalur sirkulasi area komersil digunakan dasar dimensi dan jangkauan difabel (khususnya pengguna kursi roda dan tongkat/kruk). Karakteristik pengguna yaitu tunanetra yang mengandalkan indra peraba juga dipertimbangkan. Eksplorasi terhadap data-data tersebut adalah jalur sirkulasi dengan lebar yang sesuai untuk dilalui dua pengguna kursi roda serta dinding dirancang dengan material berbeda-beda yang dapat diraba untuk mengenali identitas tiap ruang.

Elemen *outdoor* dapat diolah sehingga menginisiasi pertukaran pengalaman indra pengguna. Sepanjang jalur sirkulasi ruang luar, terdapat beberapa jenis tanaman. Aroma tanaman yang berbeda-beda dapat dieksplorasi indra penciuman non-difabel, serta membantu difabel mengenali area-area tertentu. Konsep *Exchanging Experience* juga dapat diaplikasikan dengan pemilihan material lantai *outdoor* yang berbeda-beda di tiap area.

#### 1. Variabel Persepsi

Teori tentang persepsi telah banyak mendapat perhatian sejak tahun 1899, Musterberg menyatakan bahwa persepsi bukanlah sekedar respon terhadap sensor yang datang atau pesan-pesan yang masuk ke dalam, respons hanya sebagian proses yang berlangsung terus-menerus yang juga melibatkan intervensi yang ke luar.

Manusia terus-menerus bergerak dalam dunia stimulasi yang berasal dari luar (*eksternal*) maupun dari dalam (*internal*), dipengaruhi objek dan peristiwa-peristiwa sekelilingnya, manusia menginterpretasikannya sesuai dengan pengalamannya dan mengadaptasi perilakunya agar sesuai dengan lingkungan tersebut sehingga mencapai terjadinya *equilibrium* (keseimbangan). Manusia sukses mengadaptasikan dirinya dalam kehidupan berburu, mampu beradaptasi pada kebudayaan Yunani sampai pada kebudayaan abad 21 (abad informasi dan teknologi canggih). Interaksi terus-menerus dengan lingkungan, proses mental yang mempengaruhi interpretasi, dan masuknya peristiwa-peristiwa dari luar, membentuk karakter yang prosesnya kita kenal sebagai persepsi.

Secara psikologi persepsi berkaitan dengan bagaimana cara seseorang berhubungan dengan lingkungannya. Bagaimana cara seseorang mengumpulkan informasi dan menginterpretasikannya (Lihat pada tabel 2. 5), hal ini menjadi dasar kontinuitas proses belajar, mengambil keputusan, menginterpretasikan, dan bereaksi terhadap lingkungan, ini terjadi sejak seseorang dilahirkan dan berlangsung terus sepanjang hidupnya.

Secara tradisional kita bicara tentang lima indera penghubung yang menyampaikan informasi tentang lingkungan luar terhadap seseorang yaitu: penglihatan, pendengaran, perasa, penciuman, dan peraba. Tidak perlu dipertanyakan lagi bahwa penglihatan adalah indra yang paling banyak memberikan informasi, sedangkan indra yang lain seringkali membatasi responnya sehingga sesuai dengan input visual. Indra-indra manusia ini hampir tidak dapat bereaksi sendirian, mereka saling mendukung satu sama lain, saling berinteraksi walaupun kadang-kadang bertentangan.

Variabel persepsi inderawi terbagi atas beberapa golongan yaitu:

a. Penglihatan (Visual)

Dalam proses mererancang indera yang berhubungan dengan visual memiliki peran yang sangat penting. Salah satunya adalah yang menyangkut fisiologi, seperti sensitifitas retina mata, kemampuan adaptasi mata terhadap cahaya, sudut pandang mata dan lain-lain,

seluruh hal tersebut penting tetapi tidak merupakan persoalan karena dapat diatasi dengan teknik desain atau teknik pencahayaan.

Teori yang berhubungan dengan visual adalah teori *Gestalt* (teori bentuk). Teori ini menunjukkan kecenderungan mata untuk menyatukan elemen-elemen visual tertentu dalam satu kelompok yang akan mempengaruhi perasaan kita terhadap kesatuan lingkungan. Elemen-elemen yang tidak teratur, terlalu bermacam-macam akan membingungkan mata atau dengan kata lain tidak dapat memberikan kesan tertentu terhadap mata kecuali kesan kekacauan. Teori *Gestalt* paling banyak digunakan oleh para teoretisi bangunan sebagai dasar untuk melihat persepsi bangunan secara visual.

Tabel 2. 5 Kriteria Aspek-Aspek Pendukung Akses Visual

Jenis Aspek	Akses Visual Langsung	Akses visual tidak langsung
Pencahayaan	Membuat kita bisa melihat kondisi ruang dengan jelas	Membuat kita tidak salah memahami kondisi ruang tertentu
Tata Ruang	Membuat kita bisa melihat area yang diinginkan melalui elemen akses visual yang ada	Membuat kita memahami tata ruang yang ada dengan benar
Jenis Aspek	Akses Visual Langsung	Akses visual tidak langsung
Posisi (Elemen & orang)	Membuat kita bisa melihat elemen akses visual dan area yang ingin dilihat	Membuat kita melihat elemen akses visual tidak langsung
Jarak	Membuat kita bisa melihat kondisi ruang dengan jelas	Membuat kita melihat elemen akses visual tidak langsung dengan jelas
<i>Visibility</i>	Membuat kita bisa melihat kondisi ruang dengan jelas	Membuat kita tidak salah memahami kondisi ruang tertentu
Material	Membuat kita bisa melihat kondisi ruang dengan jelas	Membuat kita tidak salah memahami kondisi ruang tertentu
Ukuran	Membuat kita bisa melihat kondisi ruang dengan jelas	Membuat kita dapat menangkap isyarat cahaya dan tidak salah memahami kondisi ruang

Sumber : Buku Meutia Rin Diani dengan judul : Mata yang Mendengar, Arsitektur bagi Tunarungu

b. Perasa (*Tactility*)

Indera perasa memiliki tempat yang khusus dalam bidang arsitektur ada dua alasan, pertama gravitasi dan kedua karena kemampuan kita melihat bentuk dan tekstur. Seseorang yang berdiri atau berjalan dapat merasakan berada dalam kontak yang bersentuhan

langsung dengan tanah, keras atau lunak, rata atau miring, ini adalah akibat adanya gravitasi.

Kebanyakan orang merasa tidak cukup puas hanya dengan melihat objek yang indah pada sebuah display. Mereka ingin menyentuh, mengetahui berat, meraba tekstur permukaan dan bentuk benda tersebut untuk dapat merasakan sesuatu. Elemen-elemen vertikal yang lembut, *sculpture*, *tile*, kolom, dan lain-lain.

peran indera perasa bagi para tunanetra sangat penting, terutama Indera perasa pada bagian kulit, fungsi kulit yaitu untuk melindungi bagian-bagian tubuh sebelah dalam, dari pengaruh luar dan mengatur suhu tubuh. Cara kerja kulit yaitu menerima rangsang yang berupa sentuhan panas, dingin, tekanan, nyeri, kemudian diteruskan melalui urat syaraf ke otak selanjutnya otak memproses rangsangan tersebut.

c. Pendengaran (*Auditive*)

Pendengaran seperti yang kita ketahui sangat dibutuhkan. Suara gemericik air, jenis material untuk jalan, material anak tangga, lantai untuk tempat bekerja dan lain-lain berperan dalam permainan suara yang dapat memberikan rasa dalam arsitektur. Akustik yang tidak baik di gereja akan menghilangkan karakter religiusnya. Langkah kaki pada path dengan bahan kerikil pada sebuah rumah mengisyaratkan adanya pengunjung yang datang (hal ini tidak akan terjadi jika bahan yang digunakan adalah aspal). Permainan suara memberikan rasa terhadap arsitektur.

### 2.4.3 Konsentrasi dan Privasi

#### A. Konsentrasi

Menurut Tonienase (2007) konsentrasi belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti di bawah ini:

##### 1. Lingkungan

Lingkungan dapat mempengaruhi kemampuan dalam berkonsentrasi, faktor lingkungan yang mempengaruhi konsentrasi yaitu:

a. Suara

Setiap orang memiliki reaksi yang berbeda terhadap suara, ada yang menyukai belajar sambil mendengarkan musik, belajar ditempat ramai, dan bersama teman. Tetapi ada yang hanya dapat belajar ditempat yang tenang tanpa suara, atau ada juga yang dapat belajar ditempat dalam keadaan apapun.

b. Pencahayaan

Pencahayaan merupakan salah satu faktor yang pengaruhnya kurang begitu dirasakan dibandingkan pengaruh suara, tetapi terdapat juga seseorang yang senang belajar ditempat terang, atau senang belajar ditempat yang gelap, tetapi kenyamanan visual dapat juga digolongkan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi tingkat kenyamanan di dalam ruangan maupun bangunan.

c. Temperatur

Temperatur sama seperti faktor pencahayaan, merupakan faktor yang pengaruhnya kurang begitu dirasakan dibandingkan pengaruh suara, tetapi terdapat juga seseorang yang senang belajar ditempat dingin, atau senang belajar ditempat yang hangat, dan juga senang belajar ditempat dingin maupun hangat.

B. Privasi

Privasi merupakan sebuah tingkatan interaksi yang dikehendaki seseorang dalam kondisi atau situasi tertentu, atau juga merupakan keinginan untuk tidak di ganggu kesendiriannya. Tingkatan privasi ada 2 macam golongan yaitu : keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain atau malah ingin menghindari berinteraksi dengan orang lain.

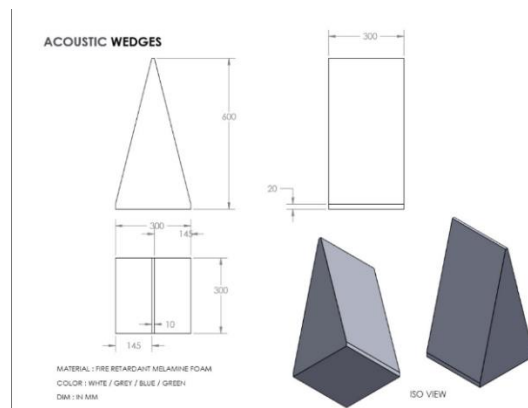


Ada 2 jenis golongan privasi yang terbagi yaitu:

1. Golongan pertama merupakan golongan orang yang tidak ingin di ganggu secara fisik, golongan ini terwujud dalam 3 tingkah laku :
  - a. Keinginan untuk menyendiri
  - b. Keinginan untuk menjauh dari pandangan, suara kebisingan dll
  - c. Keinginan untuk lebih intim dengan keluarga dan teman tetapi jauh dari orang lainnya
  
2. Golongan kedua merupakan golongan keinginan untuk menjaga kerahasiaan diri sendiri yang terwujud dalam tingkah laku dan biasanya hanya memberi informasi kepada orang lain yang dianggap perlu.

*Anechoic Chamber* dalam Bahasa Indonesia artinya ruang tanpa gema, material dari *Anechoic Chamber* bisa dilihat digambar 2.12, bahan *Anechoic Chamber* dapat ditempatkan di dinding dan langit-langit atau dapat ditempatkan pada semua enam sisi ruangan.

Sebuah ruang tanpa gema adalah sebuah ruangan yang dirancang untuk meredam gelombang refleksi baik suara atau elektromagnetik. Ruangan tersebut juga terisolasi dari kebisingan yang berasal dari luar. Ruangan ini dirancang kedap suara berfungsi untuk dapat meningkatkan konsentrasi dan privasi pengguna.



Gambar 2. 12 Material *Anechoic Chamber*

Sehingga diambil kesimpulan dari adanya ruang privasi ini yang bertujuan untuk memberikan sebuah solusi privasi dengan memberikan beberapa ruang yang bisa di pergunakan oleh pengguna baik yang secara individu maupun berkelompok agar bisa lebih intens dalam melakukan pekerjaannya.

#### 2.4.4 Ruang Kreatif

##### 1. Unsur - unsur Dalam Ruang

Konfigurasi dari komponen-komponen perencanaan adalah sebagai berikut:

- a. Bentuk garis sudut siku-siku dalam perencanaan adalah sesuatu yang umumnya dipakai untuk dapat membangun suatu kombinasi konstruksi dengan berbagai variasi yang secara umum dapat diselesaikan sesuai dengan bentuk fisik dari area bangunan.
- b. Bentuk oval dan melingkar adalah permainan bentuk yang sangat menarik dan bagus, tapi hal-hal spesifik yang perlu ditampilkan dalam membuat konfigurasi perlu memperhatikan kemungkinan dari batas-batas konstruksi yang ada.
- c. Bentuk yang bebas dapat dibangun secara khusus – istimewa.

##### 2. Elemen Pembentuk Ruang

K.W. Smithies (1981), menyebutkan elemen pembentuk ruang dapat dikelompokkan menjadi:

###### a. Tekstur

Dalam ruang tidak hanya terpusat pada tingkatan halus ke kasar tapi meliputi juga dekorasi dan pahatan.

b. Warna

Penerapan warna sering hanya terbatas pada komposisi dan penerapan corak, satu hal yang tidak boleh dilupakan bahwa warna dalam sebuah komposisi bisa dihasilkan oleh kilau, tekstur dan transparansi sebuah permukaan.

c. Proporsi

Dalam arsitektur, proporsi merupakan hubungan antara bidang dengan volume juga perbandingan antara bagian-bagian dalam sebuah komposisi

d. Bentuk dan Wujud

Bentuk lebih sering dimaksudkan sebagai pengertian massa atau isi tiga dimensi sementara wujud secara khusus lebih mengarah pada aspek penting bentuk yang mewujudkan penampilannya, konfigurasi atau perletakan garis atau kontur yang membatasi suatu gambar atau bentuk.

Dari beberapa kesimpulan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menciptakan ruang kreatif memerlukan elemen-elemen seperti:

- |            |             |                     |
|------------|-------------|---------------------|
| a. Bentuk  | c. Warna    | e. Bentuk dan Wujud |
| b. Tekstur | d. Proporsi |                     |

## 2.5 Kesimpulan Persoalan Desain

### 2.5.1 *Co-working Space*

Dalam pemaparan beberapa kajian di atas nantinya akan dapat digunakan sebagai dasar persoalan desain, seperti:

1. *Midsized and Big Community Co-working spaces*

Kategori *Co-working space* ini memberikan layanan dan tempat untuk 40 *co-workers*. Kategori ini didefinisikan berdasarkan jumlah atau kapasitas *workspace*, bukan dari sebuah perusahaan atau industri khusus, sehingga memungkinkan untuk memperluas tempat, memperbanyak kapasitas, dan merubah konsep desainnya.

### 2.5.2 Komparasi Ruang

Dari hasil komparasi kajian tipologi bangunan terkait, diterapkan fungsi ruang yang relevan berdasarkan frekuensi penggunaannya yaitu :

1. Fungsi Ruang yang sama dari kajian komparasi
  - a. *Receptionist*
  - b. *Lobby*
  - c. *Storage*
  - d. *Library*
  - e. *Meeting Room*
  - f. *Working space*
  - g. *Pantry*
  - h. *Printing Area*
  - i. Toilet

### 2.5.3 Konsep Inklusif Desain

1. Konsep Inklusif Desain diterapkan dalam perancangan interior bangunan dengan dilandasi oleh standar difabel PERMEN PU dan dalam perancangan tata ruang dan sirkulasi yang nantinya akan mempengaruhi aksesibilitas ruang gerak difabel dan non difabel.
2. *Exchanging Experience* yang termasuk dari konsep inklusif desain, dengan penggunaan material dinding sebagai dasar eksplorasi perancangan.
3. Eksplorasi dari konsentrasi dan privasi menerapkan *Anechoic Chamber* (ruang tanpa gema) sebagai dasar perencanaan untuk meningkatkan konsentrasi didalam ruang tersebut.
4. Ruang Kreatif meliputi tentang teori-teori tentang elemen-elemen dasar pembentuk ruang dan unsur-unsur dasar ruang, untuk dapat menciptakan ruang kreatif memerlukan elemen-elemen seperti: Bentuk, Tekstur, Warna, Proporsi, Bentuk dan Wujud.

### 2.5.4 Kesimpulan Objek Persoalan

Dari pemaparan terhadap kesimpulan mengenai bangunan *Co-working space* dan konsep inklusif desain, persoalan desain tersebut nantinya akan digunakan sebagai standar dalam perancangan yang akan dielaborasi pada bab 3 yaitu analisis dalam perancangan.

Objek persoalan yang akan dijabarkan adalah sebagai berikut:

1. Tata Ruang
  - a. Ruang-ruang utama dalam *Co-working space* antara lain, *working space*, *colaboration working space*, *Workshop area* dan perpustakaan
  - b. Perancangan antar ruang dipertimbangkan berdasarkan sirkulasi difabel dan non difabel.
  
2. Gubahan Massa
  - a. Bentuk bangunan *Co-working space* nantinya akan dirancang berdasarkan kebutuhan ruang dalam.
  - b. Bentuk bangunan dirancang menyesuaikan kualitas tapak di sekitar kawasan.
  
3. Lanskap
  - a. Penataan lanskap yang memudahkan sirkulasi pengunjung dari luar bangunan hingga masuk ke dalam bangunan *Co-working space*.
  
4. Bentuk
  - a. Bentuk bangunan *Co-working space* dipengaruhi oleh standar kenyamanan sirkulasi difabel dan non difabel.