

STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR

PERANCANGAN CREATIVE COWORKING SPACE DI TERBAN YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN HEALING ENVIRONMENT ARCHITECTURE

Disusun Oleh : Ken Arike Damaringtyas (15512080)

Dosen pembimbing : Etik Mufida, Ir., M.Eng.

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR

PERANCANGAN CREATIVE COWORKING SPACE DI TERBAN YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN HEALING ENVIRONMENT ARCHITECTURE

DESIGN OF CREATIVE COWORKING SPACE IN TERBAN YOGYAKARTA WITH HEALING ENVIRONMENT ARCHITECTURE APPROACH

Disusun oleh :

Ken Arike Damingtyas
15512080

Dosen Pembimbing :

Etik Mufida, Ir., M.Eng.

Dosen Penguji :

A. Robby Maghzaya, S.T., M.Sc., GP
Nensi Golda Yuli, Dr. Ing., S.T., M.T.



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2021/2022



LEMBAR PENGESAHAN
AUTHENTICATION SHEET

Studio Akhir Desain Arsitektur yang berjudul :
Bachelor Final Project Entitled :

**Perancangan Creative Coworking Space di Terban Yogyakarta
dengan Pendekatan Healing Environment Architecture**

*Design of Creative Coworking Space in Terban Yogyakarta
with Healing Environment Architecture Approach*

Nama Lengkap Mahasiswa : Ken Arike Damaringtyas
Student Full Name

Nomor Mahasiswa : 15512080
Student Identification Number

Telah Diuji dan Disetujui pada : Yogyakarta, 28 Juli 2022
Has been Evaluated and Agreed on Yogyakarta, July 28th 2022

Pembimbing
Supervisor

Etik Mufida, Ir., M.Eng.

Penguji 1
Jury

A. Robby Maghzaya, S.T., M.Sc., GP

Penguji 2
Jury

Nensi Golda Yuli, Dr. Ing., S.T., M.T.

Diketahui oleh :
Acknowledged by

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur :
Head of Undergraduated Program in Architecture

(Yulianto Purwono Prihatmaji, Dr., Ar., IPM, (IAI))



CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir :

Bachelor Final Project Report Book Assessment :

Perancangan Creative Coworking Space di Terban Yogyakarta dengan Pendekatan Healing Environment Architecture

*Design of Creative Coworking Space in Terban Yogyakarta
with Healing Environment Architecture Approach*

Nama Lengkap Mahasiswa : Ken Arike Damaringtyas
Student Full Name

Nomor Mahasiswa : 15512080
Student Identification Number

Kualitas pada buku laporan akhir
Sedang, Baik, Baik Sekali *) Mohon dilingkari

Sehingga,
Direkomendasikan/Tidak Direkomendasikan *) Mohon dilingkari
Untuk menjadi acuan produk tugas akhir

Yogyakarta, 8 Agustus 2022
Pembimbing,



Etik Mufida, Ir., M.Eng.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ken Arike Damaringtyas

NIM : 15512080

Judul SADA : Perancangan Creative Coworking Space di Terban Yogyakarta dengan Pendekatan Healing Environment Architecture

Menyatakan dengan ini bahwa seluruh bagian dari karya ini merupakan karya saya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 8 Agustus 2022
Penulis,



(Ken Arike Damaringtyas)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku laporan Studio Akhir Desain Arsitektur yang berjudul "Perancangan Creative Coworking Space di Terban Yogyakarta dengan Pendekatan Healing Environment Architecture". Tak lupa shalawat serta salam penulis panjatkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. Penulisan laporan Studio Akhir Desain Studio ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh derajat Kesarjanaan Strata-1 (S1) pada program studi Arsitektur di Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.

Dalam proses pembelajaran dan penyusunan produk Studio Akhir Desain Arsitektur ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, dukungan, dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat & karunia-Nya sehingga penulis dapat mengerjakan proyek akhir sarjana ini dengan baik & lancar.
2. Keluarga tercinta, bapak, ibu, dan kakak-kakak penulis atas segala doa, bimbingan, bantuan, dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis selama penyusunan proyek akhir sarjana ini.
3. Ibu Etik Mufida, Ir., M.Eng. selaku dosen pembimbing SADA yang telah dengan sabar membimbing, memberikan kritik, saran, sert arahan selama menjalani SADA.
4. Bapak A. Robby Maghza, S.T., M.Sc., GT. dan Ibu Nensi Golda Yuli, Dr.Ing., S.T., M.T. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan arahan selama menjalani SADA.
5. Ibu Dyah Hendrawati, S.T., M.Sc., GP selaku koordinator SADA yang telah dengan sabar menanggapi pertanyaan-pertanyaan mahasiswa mengenai informasi-informasi yang berkaitan dengan SADA.
6. Bapak Sarjiman selaku staff administrasi Proyek Akhir Sarjana yang tidak pernah marah & selalu sabar menanggapi pertanyaan-pertanyaan mahasiswa terkait administrasi SADA.
7. Sahabat-sahabat saya, Dinda, Ajeng, Hana, Arnanda, Talitha, Nadya, Zemima, Winda dan Paksi yang selalu memberikan semangat, dukungan dan motivasi baik dalam perkuliahan maupun selama menjalani SADA.
8. Teman-teman Arsitektur UII angkatan 2015 & teman-teman seperjuangan SADA yang telah saling mendukung, menyemangati, dan memberikan kenangan di masa perkuliahan.
9. Semua pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan SADA ini yang namanya tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena adanya keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karena itu, semua kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati. Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Yogyakarta, 8 Agustus 2022



(Ken Arike Damaringtyas)

ABSTRAK

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan provinsi yang memiliki potensi cukup besar dalam pengembangan industri ekonomi kreatif. Dengan biaya hidup dan upah minimum yang relatif lebih rendah jika dibandingkan dengan kota-kota besar lainnya, kota Yogyakarta merupakan salah satu kota yang paling diincar oleh pekerja lepas dan *start up*. Tetapi, tidak semua pekerja lepas dan *start up* tersebut (khususnya *start up* berskala kecil) memiliki kantor tetap. Sehingga *coworking space* dapat menjadi alternatif yang lebih efisien bagi mereka. *Coworking Space* secara umum merupakan ruang kerja bersama yang dapat mengakomodasi aktivitas kerja dan belajar. Aktivitas tersebut merupakan aktivitas yang membutuhkan konsentrasi, fokus, serta membutuhkan waktu yang cukup lama dan intensif. Jika dilakukan secara berlebihan, hal ini dapat menyebabkan stress, kurangnya produktifitas dan penyakit gangguan mental lainnya. Oleh karena itu dibutuhkan ruang kerja dengan lingkungan yang berkualitas. Dalam hal ini, pendekatan *healing environment architecture* dapat digunakan untuk kebutuhan tersebut. Sehingga, diharapkan para pekerja mampu melewati masa stress serta menjadi lebih produktif dalam bekerja dan berkarya.

Keywords : Industri ekonomi Kreatif, Coworking Space, Gangguan Kesehatan Mental, Healing Environment Architecture

ABSTRACT

Special Region of Yogyakarta is a province that has considerable potential in the development of the creative economy industry. With a relatively lower cost of living and minimum wage when compared to other big cities, Yogyakarta is one of the most sought after by freelancers and start-ups. However, not all freelancers and start-ups (especially small-scale start-ups) have permanent offices. So that coworking space can be a more efficient alternative for them. Coworking Space is generally a shared work space that can accommodate work and study activities. These activities are activities that require concentration, focus, and require a long and intensive time. If done excessively, this can cause stress, lack of productivity and other mental disorders. Therefore we need a work space with a quality environment. In this case, a healing environment architecture approach can be used for these needs. So, it is hoped that workers will be able to get past the stress period and become more productive & creative at work.

Keywords : Creative economy industry, Coworking Space, Mental Health Disorder, Healing Environment Architecture

DAFTAR ISI



JUDUL PERANCANGAN	07
PENDAHULUAN	09
Latar Belakang	10
Rumusan Masalah	15
Tujuan, Sasaran & Batasan	15
Metode Perancangan	16
Kerangka Berpikir	18
Keaslian Penulisan	20

PENELUSURAN PERSOALAN RANCANGAN	21
Kajian Konteks Site	22
Kajian Tipologi Fungsi Bangunan	25
Kajian Tema Rancangan	39
Kajian Preseden	56
Peta Penelusuran Persoalan	61



PEMECAHAN PERSOALAN RANCANGAN 63

Eksplorasi Konteks Site 64

Eksplorasi Fungsi Bangunan 69

Eksplorasi Konsep Tema Perancangan 81

Konsep Figurative Rancangan 87

Konsep Selubung Bangunan 90

Rancangan Interior 91

HASIL RANCANGAN 93

Deskripsi Hasil Rancangan 94

Situasi & Siteplan 95

Skematik Denah 96

Tampak 97

Potongan 99

Sistem Struktur 100

Keselamatan Bangunan 102

Barrier Free Design 102

Implementasi Konsep pada Bangunan 109

EVALUASI RANCANGAN 116

DAFTAR PUSTAKA 105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Pertumbuhan Kontribusi Ekraf terhadap PDB Indonesia & Tenaga Kerja Ekraf.....	08
Gambar 1.2 Profil Ekonomi Kreatif Indonesia.....	09
Gambar 1.3 Data Provinsi penyumbang PDB & Ekspor Ekraf Terbesar tahun 2016.....	10
Gambar 1.4 Tahap Design Thinking.....	16
Gambar 1.5 Optimalisasi View dengan Memperlebar Bukaannya.....	30
Gambar 1.6 Optimalisasi View dengan Sudut Pandang.....	30
Gambar 1.7 Optimalisasi View dengan Pengambilan View.....	31
Gambar 1.8 Penggunaan Skylight.....	32
Gambar 1.9 Penggunaan Kanopi pada Bukaannya.....	32
Gambar 1.10 Standar Ukuran Kursi dan Ergonomi Aktivitas Bekerja.....	33
Gambar 1.11 Healing Colors Collection.....	33
Gambar 1.12 Kebutuhan Ruang untuk Suatu Pekerjaan.....	34
Gambar 2.1 Peta Indonesia & Daerah Istimewa Yogyakarta.....	36
Gambar 2.2 Peta Administrasi Kota Yogyakarta.....	38
Gambar 2.3 Jumlah Penduduk DIY.....	38
Gambar 2.4 Peta Kecamatan Gondokusuman.....	39
Gambar 2.5 Peta Kelurahan Terban.....	40

Gambar 2.6 Lokasi Perancangan Terpilih.....	41
Gambar 2.7 Bentuk & Ukuran Site.....	41
Gambar 2.8 Peta Tata Guna Lahan di Sekitar Site.....	42
Gambar 2.9 Kondisi Eksisting Site.....	42
Gambar 2.10 View Tapak Bagian Timur.....	43
Gambar 2.11 View Tapak Bagian Barat.....	43
Gambar 2.12 Ukuran Luas Tapak.....	44
Gambar 2.13 Optimal Healing Environment.....	57
Gambar 2.14 Supportive Healing Environment.....	58
Gambar 2.15 Interior Cowork Wayco Ruzafa Extension.....	62
Gambar 2.16 Denah Cowork Wayco Ruzafa Extension.....	62
Gambar 2.17 Interior Cloud Coworking Space.....	63
Gambar 2.18 Denah Cloud Coworking Space.....	63
Gambar 2.19 Interior Zhongshan Road Coworking Space.....	64
Gambar 2.20 Denah Zhongshan Road Coworking Space.....	64
Gambar 2.21 Interior Maggie's Leeds Centre.....	65
Gambar 2.22 Denah Maggie's Leed's Centre.....	65
Gambar 2.23 Interior The Satori Harbor.....	66

Gambar 2.24 Denah The Satori Harbor.....	66
Gambar 3.1 Analisis Site.....	68
Gambar 3.2 Pola Aktivitas Datang.....	69
Gambar 3.3 Pola Aktivitas Pergi.....	69
Gambar 3.4 Pola Aktivitas Penyewa & Tamu.....	70
Gambar 3.5 Pola Aktivitas Pengelola.....	70
Gambar 3.6 Pola Sirkulasi Kegiatan Utama.....	82
Gambar 3.7 Pola Sirkulasi Kegiatan Pengelola.....	83
Gambar 3.8 Pola Sirkulasi Kegiatan Pelayanan Publik.....	83
Gambar 3.9 Pola Sirkulasi Kegiatan Pelayanan Publik.....	84
Gambar 3.10 Inspirasi Warna pada Area Public Working Space.....	87
Gambar 3.11 Inspirasi Warna pada Area Multi-Used Room.....	87
Gambar 3.12 Inspirasi Warna pada Private Office Area.....	88
Gambar 3.13 Inspirasi Warna pada Area Solitary Room.....	88
Gambar 3.14 Material Lantai.....	88
Gambar 3.15 Lampu LED Gantung & LED Track Light.....	89
Gambar 3.16 Contoh Aplikasi Pencahayaan Buatan pada Public Working Space.....	89
Gambar 3.17 Lampu LED tracklight & Downlight.....	90
Gambar 3.18 Lampu LED Gantung & Downlight.....	90
Gambar 3.19 Lampu LED Gantung & Downlight.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kerangka Berpikir.....	19
Tabel 1.2 Tolok Ukur Perancangan.....	20
Tabel 1.3 Peta Persoalan.....	21
Tabel 1.4 Tabel Pemecahan Masalah.....	23
Tabel 2.1 KDB, KLB & Tinggi Bangunan Maksimal.....	43
Tabel 2.2 Tipologi Coworking Space.....	46
Tabel 3.1 Kebutuhan Ruang.....	77
Tabel 3.2 Pengelompokan Ruang.....	78
Tabel 3.3 Persyaratan Ruang.....	79
Tabel 3.4 Jumlah Pelaku.....	81
Tabel 3.5 Hubungan Tingkat Konsentrasi dengan Ruang Kerja.....	85

JUDUL PERANCANGAN

PERANCANGAN CREATIVE COWORKING SPACE DI TERBAN YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN HEALING ENVIRONMENT ARCHITECTURE.

1. CREATIVE

Creative atau kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan (Supriyadi dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2005 : 15)

2. COWORKING SPACE

Coworking space merupakan lingkungan kerja atau kantor yang digunakan oleh orang-orang yang bekerja sendiri atau bekerja untuk perusahaan yang berbeda (kamus Oxford). Coworking space pada awalnya muncul dari keinginan para pekerja lepas atau co-workers yang memiliki keinginan untuk membuat koneksi, berkolaborasi dan berbagi mencari sinergi. Mereka menggunakan suatu kantor atau tempat untuk mengakses fasilitas dan layanan bersama tergantung pada jenis keanggotaannya seperti ruang konferensi, mesin espresso atau lounge. Konsep ini sangat cocok untuk pengusaha yang tidak mau mengelola kantor sendiri dan membeli berbagai perabotan, membeli mesin fotokopi dan menyewa asisten (Leforestier, 2009).

3. TERBAN YOGYAKARTA

Kawasan Terban adalah sebuah kelurahan yang terletak di kecamatan Gondokusuman, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Kode pos: Yogyakarta 55223. Kelurahan ini di sisi utara berbatasan dengan Desa Caturtunggal, Depok, Sleman, di sisi timur berbatasan dengan Desa Caturtunggal, Depok, Sleman dan Kelurahan Klitren, Gondokusuman, Yogyakarta, di sisi selatan berbatasan Kelurahan Kotabaru, Gondokusuman, Yogyakarta dan sisi Barat Kelurahan Cokrodiningratan, Jetis, Yogyakarta. (Wikipedia.org).

4. HEALING ENVIRONMENT ARCHITRCTURE

Healing environment merupakan suatu desain lingkungan terapi yang memadukan antara unsur alam, indra dan psikologis. Healing environment juga dapat diartikan sebagai lingkungan penyembuhan. Dalam proses penyembuhan, faktor lingkungan terbukti sangat berpengaruh karena dapat meningkatkan maupun menghambat proses penyembuhan tersebut. Faktor lingkungan memegang peran yang cukup besar dalam proses penyembuhan manusia yaitu sebesar 40%, sementara itu faktor medis hanya berperan sebesar 10%, faktor genetis 20% dan faktor lain-lain 30% (Jones, 2003).

01

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Rumusan Masalah

Tujuan, Sasaran, & Batasan

Metode Perancangan

Kerangka Berpikir

Keaslian Penulisan

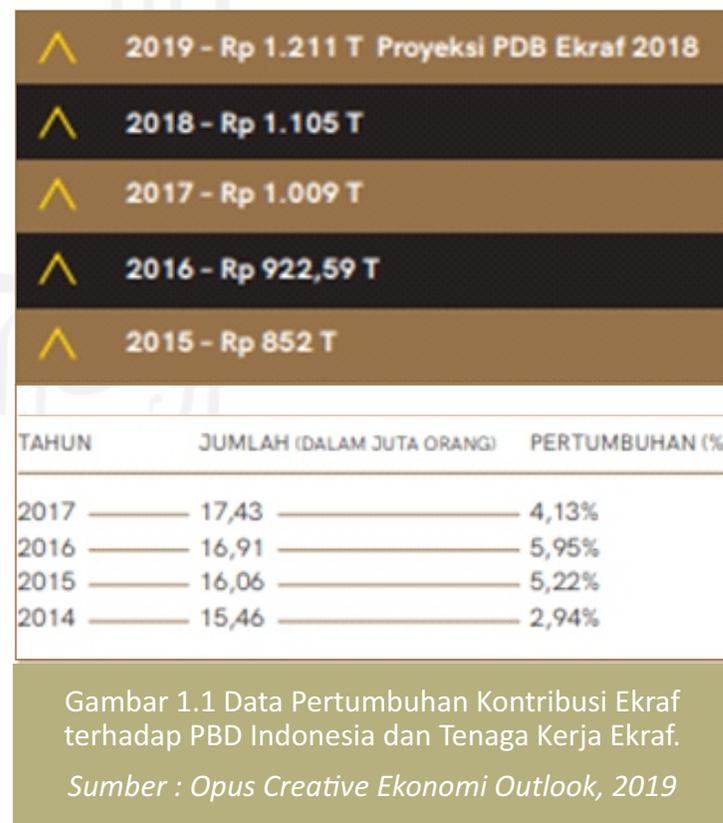


LATAR BELAKANG

1. Pesatnya Perkembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia

Ekonomi Kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari suatu hak kekayaan intelektual yang lahir dari kreativitas manusia, berbasis ilmu pengetahuan, warisan budaya, dan teknologi (UU 24 tahun 2019 tentang ekonomi kreatif). Ekonomi kreatif merupakan era perekonomian yang mengandalkan industri kreatif, yaitu industri yang memanfaatkan sumber daya manusia dengan mengintensifkan kreativitas. Bergeraknya perekonomian menuju era ekonomi kreatif juga menunjukkan suatu upaya menerapkan pembangunan yang berkelanjutan. Sumber daya alam dan cadangannya semakin menipis sehingga tidak dapat lagi menjadi sumber kekuatan ekonomi. Ide, bakat dan kreativitas merupakan sumber daya yang terbarukan dan tidak terbatas sehingga pemanfaatannya menawarkan sumber kekuatan ekonomi baru dunia, baik bagi negara-negara maju maupun negara-negara berkembang. Di Indonesia, perkembangan industri kreatif dari tahun ke tahun semakin pesat hingga mendorong terbentuknya Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) pada tahun 2015 dan disahkannya RUU ekonomi kreatif pada tahun 2019. BEKRAF merupakan lembaga non-kementerian yang dibentuk untuk bertanggung jawab terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Dengan demikian, ekonomi kreatif dengan dasar industri kreatif menjadi tumpuan yang memegang masa depan perekonomian Indonesia.

Berdasarkan hasil survey Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) yang bekerjasama dengan Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2016 kontribusi ekonomi kreatif terhadap perekonomian nasional sebesar 7,44% dan diproyeksikan akan terus meningkat. Dari segi nilai, Produk Domestik Bruto (PDB) ekonomi Kreatif diproyeksikan telah melampaui 1.000 triliun pada 2017 dan meningkat mendekati 1.102 triliun pada 2018. Selain itu, peningkatan juga terjadi di aspek tenaga kerja ekonomi kreatif. Pada tahun 2016, sebanyak 16,91 juta orang bekerja di sektor Ekonomi Kreatif. Angka ini meningkat 5,95% jika dibandingkan dengan jumlah tenaga kerja Ekraf pada tahun 2015. Dengan melihat data-data tersebut dapat membuktikan bahwa ekonomi kreatif di Indonesia memiliki potensi yang cukup besar untuk terus berkembang di masa yang akan datang.



Sejak Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) terbentuk di Indonesia, terdapat 18 sub-sektor yang ditetapkan sebagai bagian dari sektor ekonomi kreatif, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Kuliner.
- b. Fashion.
- c. Kriya.
- d. Arsitektur.
- e. Desain interior.
- f. Desain komunikasi visual.
- g. Desain Produk.
- h. Film, animasi, video.
- i. Fotografi.
- i. Periklanan.
- j. Musik.
- k. Aplikasi.
- l. Pengembangan permainan.
- m. Penerbitan.
- n. Periklanan.
- o. TV dan Radio.
- p. Seni pertunjukan.
- q. Seni rupa.

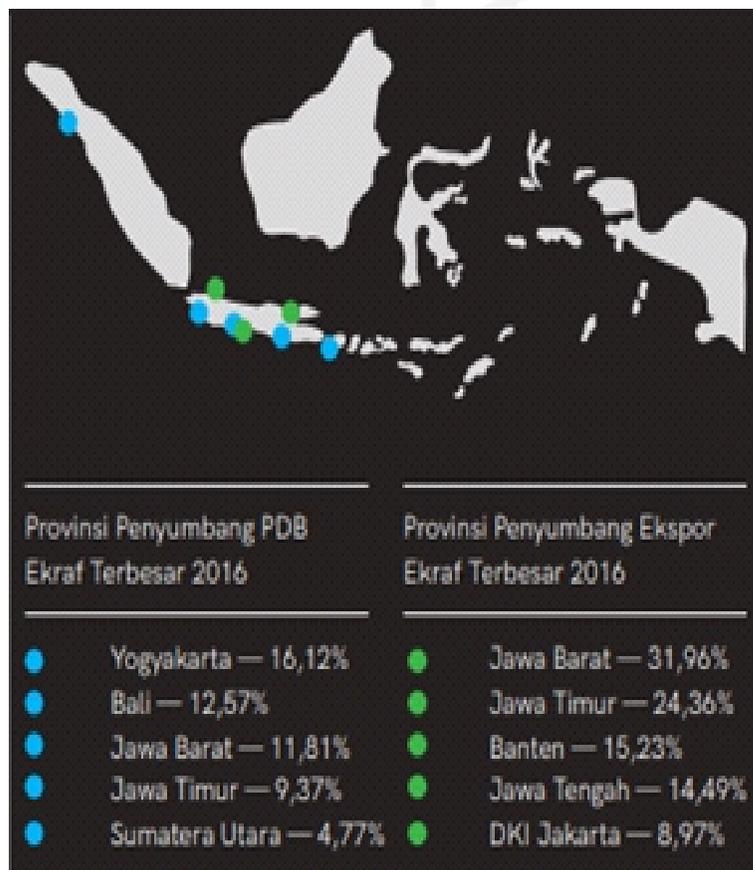


Gambar 1.2 Profil Ekonomi Kreatif Indonesia
Sumber : Katadata, 2018

Diantara 18 sub-sektor tersebut, terdapat 3 sub-sektor yang bertumbuh pesat sehingga memimpin & mendominasi kontribusi terhadap PDB Ekonomi kreatif yaitu kuliner sebesar 41,7%, fashion sebesar 18,2% dan juga kriya sebesar 15,7%.

2. Fenomena Coworking Space di Yogyakarta

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan kota seni dan budaya atau sering kali disebut juga sebagai kota pelajar. Menurut data dari Dikti, di Kota Yogyakarta terdapat sebanyak 137 universitas, baik universitas swasta maupun universitas negeri, yang masih aktif beroperasi sampai saat ini. Oleh karena itu Kota Yogyakarta memiliki banyak sekali pelajar dan mahasiswa dengan rentang usia 18-22 yang termasuk dalam kategori usia produktif yang memiliki potensi untuk menciptakan ide-ide baru dalam bidang usaha khususnya dalam industri kreatif. Bahkan menurut data dari Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) dan Badan Pusat Statistik (BPS), Daerah Istimewa Yogyakarta menjadi provinsi penyumbang Produk Domestik Bruto (PDB) ekonomi kreatif terbesar pada tahun 2016.



Gambar 1.3 Data Provinsi penyumbang PDB & Ekspor Ekraf Terbesar tahun 2016

Sumber : *Opus Creative Ekonomi Outlook, 2019*

Selain itu, kota Yogyakarta juga merupakan kota kreatif dengan biaya hidup dan upah minimum yang relatif lebih rendah jika dibandingkan dengan kota-kota besar lainnya. Sehingga kota Yogyakarta merupakan salah satu kota yang paling diincar oleh pekerja lepas (co-workers) dan start up. Tetapi, tidak semua pekerja lepas dan start up (khususnya start up berskala kecil) memiliki kantor tetap. Sehingga coworking space dapat menjadi alternatif yang lebih efisien bagi mereka.

Saat ini sudah terdapat beberapa coworking space di Daerah Istimewa Yogyakarta, tetapi masih sangat sedikit yang memiliki fasilitas yang memadai sehingga dapat menjadi wadah untuk berkumpulnya para insan kreatif dari berbagai komunitas kreatif, pelaku/perintis industri kreatif (start up), hingga pelajar & mahasiswa untuk berkumpul, berkolaborasi dan bertukar pikiran.

3. Kesehatan Mental Pekerja

Start up atau industri kreatif sering dipandang sebagai segmen industri dengan ritme cepat. Para pemain di dalamnya dituntut bertumbuh dan berkembang secara eksponensial. Atas nama inovasi, kreativitas dipacu sedemikian rupa. Eksplorasi terhadap ide atau fitur baru menjadi keharusan demi menjaga loyalitas pengguna yang serba dinamis.

Di sela-sela kreativitas dan inovasi yang berpacu, ada sisi lain yang cukup menjadi perhatian, yaitu kelelahan mental. Tidak hanya burnout karena pekerjaan berlebih, tetapi juga gangguan kesehatan mental lainnya karena tuntutan pekerjaan yang serba cepat.

Berdasarkan Gallup-Healthways Well Being Index 2011, 34% dari entrepreneur mengalami kecemasan & 45% merasa tertekan, masing-masing lebih tinggi 4% dan 3% dari jenis pekerja yang lain. Selain itu hasil penelusuran mereka juga menyebutkan bahwa penyebab suatu start up gagal adalah 13% karena pekerjaanya kehilangan fokus, 9% kehilangan minat, dan 8% karena stress terhadap pekerjaan. Sehingga salah satu penyebab kegagalan suatu start up 30%-nya dihasilkan dari kondisi emosi pekerjaanya (Gallup, 2011).

Selain tuntutan pekerjaan, salah satu hal yang dapat mempengaruhi kondisi mental pekerja kreatif dalam melakukan pekerjaannya adalah kondisi lingkungan kerja. Kondisi lingkungan kerja yang nyaman dan kondusif menjadi penting karena hal tersebut dapat mempengaruhi suasana hati, semangat, kreatifitas, produktivitas & efisiensi dalam berkerja. Sedangkan suasana yang suram, dak menyenangkan & kurang kondusif dapat membuat para pekerja merasa tidak nyaman, stress, tertekan dan kurang produktif. Itulah sebabnya mengapa menciptakan lingkungan kerja yang nyaman sangat penting bagi keberhasilan suatu perusahaan secara keseluruhan.

Oleh karena itu, perancangan coworking space ini mengusung pendekatan healing environment architecture. Sehingga, selain menciptakan wadah yang mampu mengakomodasi kegiatan bekerja bagi penggiat industri kreatif dengan fasilitas yang ada di dalamnya, coworking space ini juga dapat menjadi lingkungan pencegahan maupun penyembuhan yang berkualitas dengan memadukan antara unsur alam, indra dan psikologis yang dapat memberikan ketenangan & kenyamanan bagi penggunanya. Faktor lingkungan memang terbukti sangat berpengaruh dalam proses penyembuhan atau terapi dengan persentase sebesar 40%, sementara itu faktor medis hanya berperan sebesar 10%, faktor genetis 20% dan faktor lain-lain 30% (Jones, 2003).

4. Latar Belakang Pemilihan Tapak

Lokasi yang dipilih dalam perancangan coworking space ini berada di Kelurahan Terban Yogyakarta yang kondisinya eksistingnya merupakan Pasar Terban di Jalan C. Simanjuntak no.21, Terban, Gondokusuman, Kota Yogyakarta.



Gambar 2.5 Peta Kelurahan Terban
Sumber : Google Maps, 2021

Pemkot Bakal Buat Pusat Industri Kreatif Di Terban

Admin Web Dinas Perindustrian dan Perdagangan | 05 Desember 2019 | 170x | 537



Gambar 2.6 Rencana Pemkot Membuat Pusat Industri Kreatif di Terban
Sumber : Google Maps, 2021

Lokasi ini dipilih salah satunya karena adanya rencana pemerintah untuk mendirikan pusat industri kreatif di Terban Yogyakarta. Menurut Wakil Walikota Yogyakarta Haroe Poerwadi dalam antaranews.com, Terban merupakan lokasi yang strategis mengingat Pemkot Yogyakarta tengah melakukan penataan di kawasan sekitarnya seperti pedestrian Jalan Suroto dan Jalan Sudirman.

Kelurahan Terban merupakan salah satu kelurahan di Kecamatan Gondokusuman yang memiliki luas wilayah sekitar 79,72 Ha atau 797.200 m². Kelurahan ini memiliki 59 RT, 12 RW, dan 4 kampung yaitu Kampung Terban, Kampung Sagan, Kampung Purbonegaran, dan Kampung Resonegaran. Jumlah penduduk yang terdapat di Kelurahan Terban adalah sebanyak 9.200 jiwa (menurut data pada tahun 2019) yang terdiri dari 3.117 kepala keluarga. Batas-batas wilayah dari Kelurahan Terban adalah sebagai berikut :

- Batas sebelah Utara : Desa Caturtunggal.
- Batas sebelah Barat : Kelurahan Cokrodiningratan.
- Batas sebelah Timur : Desa Caturtunggal dan Kelurahan Klitren.
- Batas sebelah Selatan : Kelurahan Kotabaru dan Kelurahan Klitren.

Selain itu, lokasi ini juga dekat dengan sarana pendidikan & komersil, berada di tengah perkotaan & jalan utama sehingga memiliki akses yang cukup mudah bagi kendaraan umum maupun pribadi, serta dilengkapi dengan infrastruktur yang mendukung aktivitas pada coworking space meliputi jaringan transportasi, telekomunikasi, internet, listrik, air bersih, drainase dan sebagainya.

Bangunan coworking space sendiri memiliki beberapa tuntutan fungsi yang diantaranya berupa suasana yang tenang, adanya koneksi dengan alam atau ruang luar, dan sirkulasi udara serta pencahayaan yang baik. Hal ini kontradiktif dengan suasana perkotaan yang cenderung minim koneksi dengan alam, serta memiliki tingkat kebisingan dan polusi udara yang relatif lebih tinggi. Melihat isu-isu lingkungan yang ada, selain kaitannya dengan kesehatan mental pekerja, Healing Environment Architecture juga menjadi relevan untuk diterapkan pada bangunan coworking space pada lokasi perancangan ini karena memiliki beberapa parameter yang sesuai untuk dapat membantu memenuhi tuntutan fungsi tersebut.

RUMUSAN MASALAH

1. Permasalahan Umum

Bagaimana rancangan creative coworking space di Terban Yogyakarta dengan pendekatan healing environment architecture sebagai ruang yang dapat mengakomodasi aktivitas kerja bagi para penggiat di bidang industri kreatif?

2. Permasalahan Khusus

- Bagaimana rancangan creative coworking space di Terban Yogyakarta dengan elemen-elemen healing environment architecture sebagai elemen utama?
- Bagaimana memprogram creative coworking space dengan lingkungan yang berkualitas sehingga dapat mendorong kreativitas, produktifitas, serta membantu mencegah & mengurangi gangguan kesehatan mental bagi penggunanya?

TUJUAN, SASARAN & BATASAN PERANCANGAN

1. Tujuan Perancangan

Merancang *creative coworking space* di Terban Yogyakarta dengan pendekatan *healing environment architecture* pada tata ruang dalam sebagai ruang yang dapat mengakomodasi aktivitas kerja dan belajar.

2. Sasaran Perancangan

Merancang creative coworking space di Terban Yogyakarta berdasarkan parameter pendekatan *healing environment architecture* pada tata ruang dalam yaitu *connection to nature, social support enhancement, stimulating design features* serta *complexity & coherence*.

3. Batasan Permasalahan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka batasan permasalahan dalam perancangan ini adalah aspek fungsi bangunan dimana perancangannya difokuskan pada lingkup spasial tata ruang dalam yang berdasarkan pada 4 aspek atau parameter dalam *healing environment architecture* yaitu *connection to nature, social support enhancement, stimulating design features* serta *complexity & coherence*.

METODE PERANCANGAN



Gambar 1.4. Tahap Design Thinking
Sumber : [Thuwarakesh.medium.com](https://www.thuwarakesh.medium.com), 2022

01. EMPHATIZE

Mendapatkan pemahaman empatik tentang isu-isu yang dicoba untuk diselesaikan. Cara yang dapat dilakukan dalam tahap ini yaitu melakukan observasi atau riset.

- Pesatnya industri ekonomi kreatif di Yogyakarta
- Meningkatnya jumlah pekerja lepas & start-up di DIY.
- Meningkatnya kebutuhan ruang kerja kreatif.
- Menurunnya kesehatan mental pekerja & mahasiswa
- Lokasi tapak di perkotaan membuat view ke alam terbatas, tingkat kebisingan, suhu udara, dan polusi kendaraan relatif lebih tinggi.
- Adanya tuntutan fungsi yang harus dipenuhi pada bangunan coworking space.

02. DEFINE

Mendefinisikan masalah dengan cara mengumpulkan data & informasi yang telah didapatkan dalam tahap empathize baik dari studi literatur, studi preseden maupun survey lapangan untuk mencari tahu kebutuhan pengguna.

- Kebutuhan ruang pada bangunan creative coworking space.
- Penerapan penggabungan konsep healing environment architecture dengan fungsi bangunan coworking space.
- Menemukan rumusan masalah dan persoalan kemudian diturunkan menjadi variabel & parameter desain.

03. IDEATE

Menghasilkan konsep/ide/strategi perancangan dengan mengumpulkan solusi sebanyak-banyaknya untuk mengatasi isu-isu yang ada.

- Eksplorasi strategi penerapan konsep healing environment architecture dalam bangunan creative coworking space berdasarkan pada variabel, parameter, dan sub-parameter tertentu.
- Penerapan penggabungan konsep healing environment architecture dengan fungsi bangunan coworking space dengan melihat pada preseden yang relevan.
- Diagram & zoning kebutuhan ruang pada tapak.

04. PROTOTYPE

Setelah merespon data-data tersebut kemudian muncul konsep/ide/strategi perancangan.

Skematik desain (siteplan, denah, dan tampak).

Penyesuaian dengan matriks persyaratan dan kriteria sesuai indikator yang telah diidentifikasi.

Rencana-rencana dan potongan pada bangunan.

05. TEST

Tahap pengujian desain menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi selama pembuatan prototype. Pada tahap ini, perubahan dan perbaikan dilakukan untuk menghilangkan masalah dan mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang produk dan penggunaannya.

KERANGKA BERPIKIR

EMPHATIZE

LATAR BELAKANG

- Pesatnya perkembangan industri ekonomi kreatif di Yogyakarta.
- Meningkatnya jumlah pekerja lepas & start-up di DIY
- Menurunnya kesehatan mental pekerja.

RUMUSAN MASALAH

Umum

- Bagaimana rancangan creative coworking space di Terban Yogyakarta dengan pendekatan healing environment architecture yang dapat mengakomodasi aktivitas kerja bagi para penggiat di bidang industri kreatif?

Khusus

- Bagaimana rancangan creative coworking space di Terban Yogyakarta dengan elemen-elemen healing environment architecture sebagai elemen utama?
- Bagaimana memprogram creative coworking space dengan lingkungan yang berkualitas sehingga dapat mendorong kreativitas, produktifitas, serta membantu mencegah & mengurangi gangguan kesehatan mental bagi penggunanya?

DEFINE

KAJIAN TIPOLOGI FUNGSI COWORKING SPACE

- Kajian pengguna dan perilaku
- Parameter desain dan kriteria/tolok ukur coworking space.
- Studi karya preseden bangunan coworking space.

KAJIAN TEMA HEALING ENVIRONMENT ARCHITECTURE

- Parameter & kriteria/tolok ukur pendekatan healing environment architecture.
- Studi karya preseden dengan pendekatan healing environment architecture

KAJIAN KONTEKS LOKASI

- Kondisi lahan.
- Data lahan.
- Regulasi kawasan yang menjadi lokasi perancangan.

IDENTIFIKASI MASALAH

- Orientasi & masa bangunan.
- Program ruang.
- Zonasi.
- Tapak.

Tabel 1.1 Kerangka Berpikir

Sumber : Penulis, 2020

IDEATE

ANALISIS & KONSEP DESAIN

PROTOTYPE

SKEMATIK DESAIN

TEST

PENGUJIAN DESAIN

Visualisasi 3D

Maket model

PENGEMBANGAN DESAIN

KEASLIAN PENULISAN

01. Coworking Space Di Keparakan, Yogyakarta dengan Pendekatan Inklusif Desain

Pendekatan : Inklusif desain yang diperuntukkan untuk kaum difabel agar mereka di dalam bangunan bisa mengakses secara normal selayaknya kaum non-difabel.

Oleh : Hendy Daru Wira

Publikasi : 26 Oktober 2018

Konsep : Inklusif desain, exchanging experience, konsentrasi dan privasi menggunakan material anechoic chamber.

Persamaan : Fungsi bangunan.

Perbedaan : Konsep dan pendekatan yang digunakan.

02. Healing Co-Working Space di Kawasan Maguwoharjo, Sleman

Pendekatan : Healing Architecture.

Oleh : Azka Shalihah.

Publikasi : 27 Agustus 2018.

Konsep : Bangunan coworking space dengan pendekatan Healing Architecture yang bertujuan untuk mengurangi gangguan mental dan stress pada pengguna bangunan.

Persamaan : Fungsi bangunan & pendekatan arsitektur

Perbedaan : Lokasi perancangan

03. Coworking Space di Kotabaru-Yogyakarta dengan Pendekatan Desain Biophilic

Pendekatan : Biophilic desain.

Oleh : Najmatussalamah.

Publikasi : 30 Agustus 2018.

Konsep : Merancang bangunan coworking space di Kotabaru dengan pendekatan biophilic pada lahan urban yang sempit.

Persamaan : Fungsi bangunan.

Perbedaan : Pendekatan perancangan.

04. Perancangan dan Perencanaan Co-Working Space Di Yogyakarta Dengan Pendekatan Karakter Pengguna

Pendekatan : Karakter pengguna.

Oleh : Arief Nurachman.

Publikasi : 20 Juli 2018.

Konsep : Merancang bangunan coworking space sesuai dengan karakteristik dari masing-masing pengguna.

Persamaan : Fungsi bangunan.

Perbedaan : Pendekatan perancangan.

05. Co-Working Space di Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Pendekatan : Arsitektur perilaku.

Oleh : Rika Surya Panji.

Publikasi : 21 Juni 2019.

Konsep : Penekanan fleksibilitas pada perancangan Coworking Space dengan pendekatan arsitektur perilaku.

Persamaan : Fungsi bangunan.

Perbedaan : Pendekatan perancangan.

02

PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN

Kajian Konteks Site

Kajian Tipologi Fungsi Bangunan

Kajian Tema Rancangan

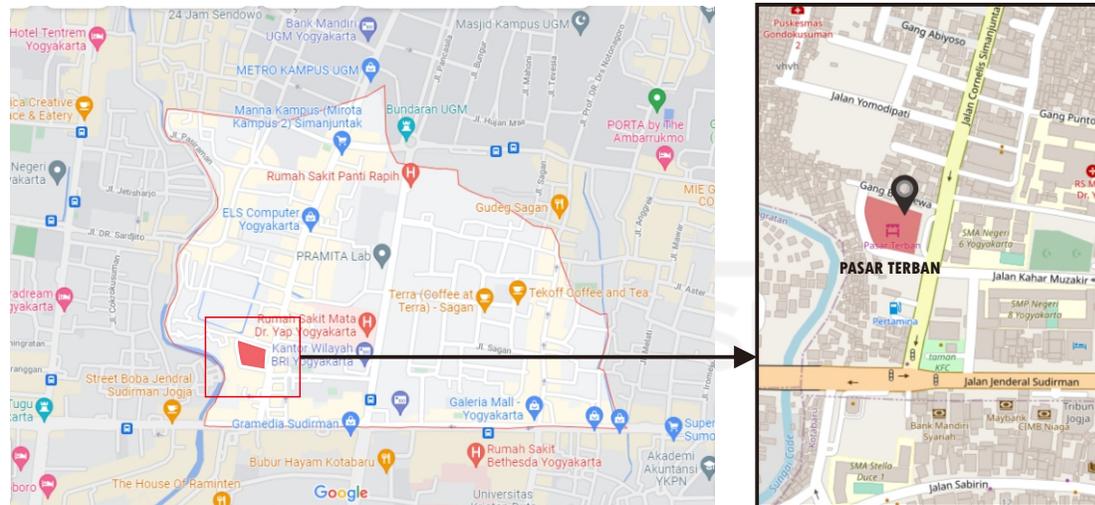
Kajian Preseden

Peta Penelusuran Persoalan



KAJIAN KONTEKS SITE

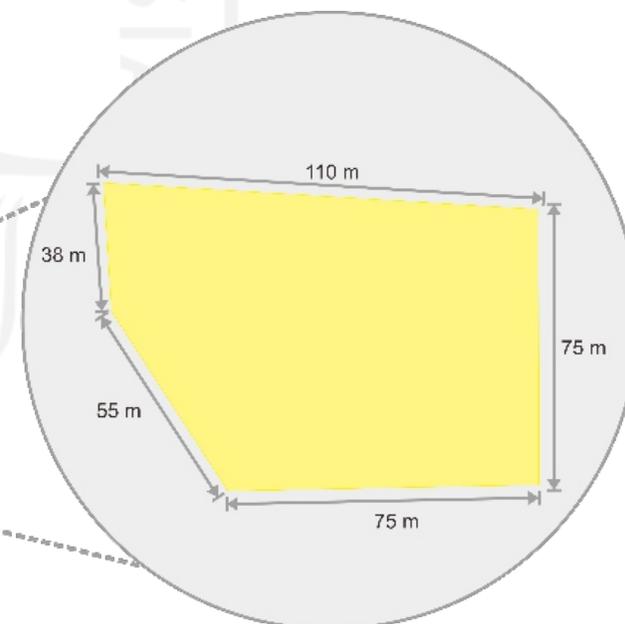
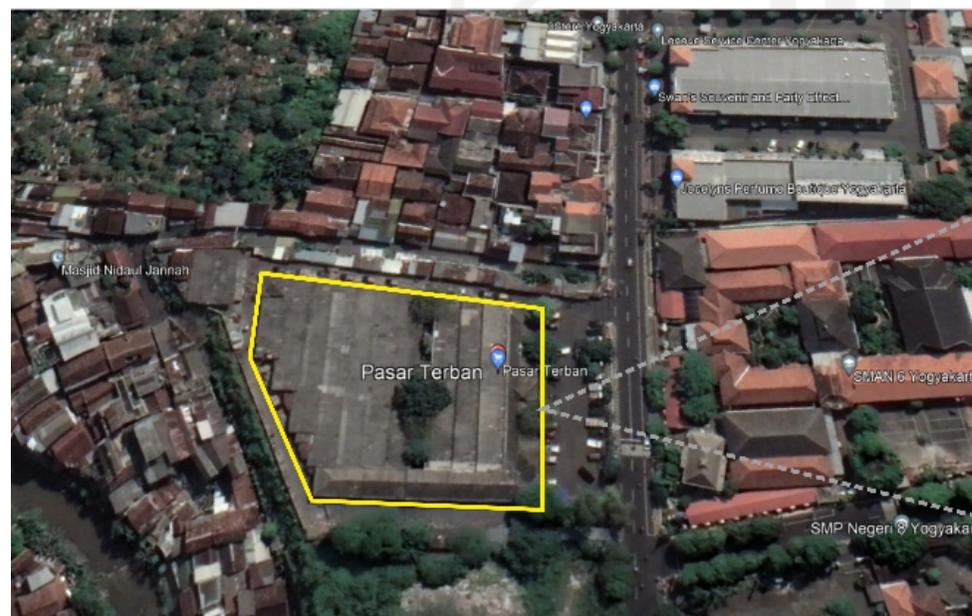
1. PASAR TERBAN YOGYAKARTA



Gambar 2.6 Lokasi Perancangan Terpilih
Sumber : Google Maps, 2021

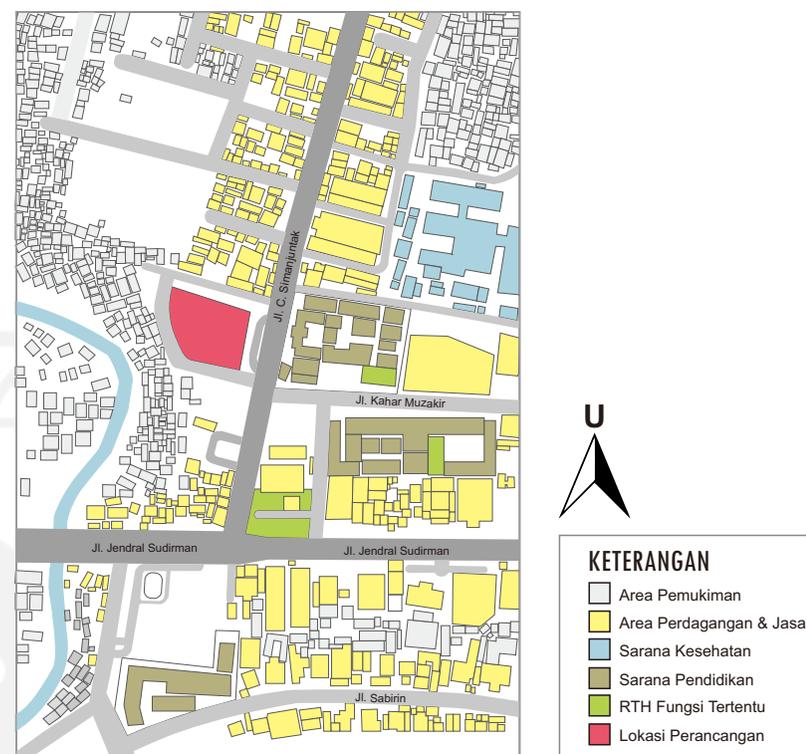
Secara administrasi, lokasi perancangan terpilih berada di Jalan C. Simanjuntak no.21, Terban, Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55223. Lokasi ini memiliki batas-batas wilayah sebagai berikut :

- Batas sebelah Utara : Gang Baladewa RT 16 RW 03 Terban.
- Batas sebelah Timur : Jalan C. Simanjuntak.
- Batas sebelah Selatan : Lahan kosong.
- Batas sebelah Barat : Kampung Terban di Bantaran Kali Code.



Gambar 2.7 Bentuk & Ukuran Site
Sumber : Analisis Penulis, 2021

Kondisi eksisting lokasi ini berupa Pasar Terban yang oleh masyarakat dikenal sebagai pusat jual beli unggas. Lokasi ini memiliki luas lahan sebesar 7.838 m² dan memiliki bangunan eksisting dengan luas 5.453 m². Pasar Terban merupakan lokasi yang cukup strategis karena selain berada di tengah perkotaan, lokasinya juga berada di area yang didominasi oleh bangunan perdagangan & jasa, dekat dengan sarana pendidikan seperti SMPN 8 Yogyakarta, SMAN 6 Yogyakarta, SMA Stella Duce 1 Yogyakarta & Universitas Gadjah Mada, serta memiliki akses yang cukup mudah karena berada di jalan utama yaitu Jl. C. Simanjuntak yang banyak dilalui oleh kendaraan baik kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.



Gambar 2.8 Peta Tata Guna Lahan di Sekitar Site
Sumber : Analisis Penulis, 2021

Selain itu, pemerintah Kota Yogyakarta memang sedang merencanakan pembangunan pusat industri kreatif di kawasan ini dan sedang melakukan pengembangan serta penataan di sekitarnya seperti pada pedestrian di Jalan Suroto & Jalan Jendral Sudirman (Jogjakota.go.id).



Gambar 2.9 (a, b, c) Kondisi Eksisting Site
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021



Gambar 2.10 & 2.11 View Tapak Bagian Timur dan Barat
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021

3. Peraturan Bangunan

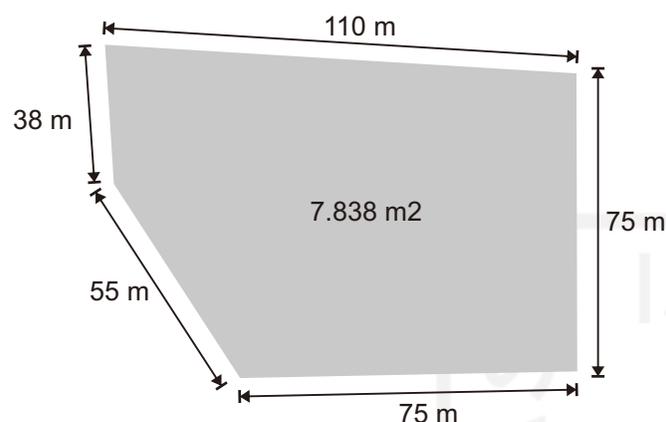
No.	Kegiatan	Zona	Cagar Budaya SC	Ruang Terbuka Hijau			Sempadan Sungai PS	Perumahan		Perdagangan dan Jasa K	Perkantoran KT	Sarana Pelayanan Umum				Industri Kecil/RumahTangga I	Pariwisata PL
				RTH-1	RTH-2	RTH-3		R-1	R-2			SPU-1	SPU-2	SPU-3	SPU-4		
A Koefisien Dasar Bangunan Maksimal (%)																	
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 Tinggi Bangunan Maksimal (m)																	
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	12	12	12
3	Luas Tanah/Persil 201-400		12	-	8	8	8	16	12	26	20	16	16	16	12	12	12
4	Luas Tanah/Persil 401-1000		12	-	8	8	8	20	16	28	20	20	20	20	16	12	12
5	Luas Tanah/Persil ≥1001		12	20	8	8	8	20	16	32	24	24	24	24	16	12	12
C Koefisien Lantai Bangunan Maksimal																	
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	3,2	2,4	2,4
D Koefisien Dasar Hijau Minimal (%)																	
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

Tabel 2.1Tabel KDB, KLB, KDH & Tinggi Bangunan Maksimal
Sumber : Perda Kota Yogyakarta RDTR no 1 tahun 2015-2035

Coworking space termasuk dalam golongan bangunan perdagangan dan jasa, maka menurut Tabel RDTR Kota Yogyakarta di atas lokasi perancangan ini memiliki peraturan bangunan sebagai berikut :

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : Maksimal 80%.
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : Maksimal 6,4.
- Tinggi Bangunan : Maksimal 32 m.
- Koefisien Dasar Hijau (KDH) : Minimal 10%.
- Sempadan Jalan : Setengah dari lebar jalan masuk ke site.
- Sempadan Bangunan : 8 m.

a. Data Ukuran Terkait



Gambar 2.12 Ukuran Luas Tapak
Sumber : Analisis Penulis, 2021

- KDB : $\frac{80\% \times 7838 \text{ m}^2}{100\%} = 6270,4 \text{ m}^2$ (yang dapat dibangun)
- KLB : $\frac{6,4 \times 7838 \text{ m}^2}{6270,4} = 8$ (lantai maksimal)
- KDH : $\frac{10\% \times 7838 \text{ m}^2}{100\%} = 783,8 \text{ m}^2$ (minimal KDH)

Dari perhitungan di atas maka total luas tapak yang dapat dibangun adalah sebesar 5.486 m² dengan adanya ruang terbuka hijau sebesar 783 m² dan banyak lantai bangunan maksimal 8 lantai.

KAJIAN TIPOLOGI FUNGSI BANGUNAN

1. Coworking Space

Coworking space merupakan lingkungan kerja atau kantor yang digunakan oleh orang-orang yang bekerja sendiri atau bekerja untuk perusahaan yang berbeda (kamus Oxford). Coworking space pada awalnya muncul dari keinginan para pekerja lepas atau co-workers yang memiliki keinginan untuk membuat koneksi, berkolaborasi dan berbagi mencari sinergi. Mereka menggunakan suatu kantor atau tempat untuk mengakses fasilitas dan layanan bersama tergantung pada jenis keanggotaannya seperti ruang konferensi, mesin espresso atau lounge. Konsep ini sangat cocok untuk pengusaha yang tidak mau mengelola kantor sendiri dan membeli berbagai perabotan, membeli mesin fotokopi dan menyewa asisten (Leforestier, 2009).

Coworking space biasanya mengusung konsep open space atau transparency. Hal ini membuat setiap individu di dalam coworking space tersebut dapat lebih aktif berinteraksi dan membentuk kolaborasi satu sama lain. Pengguna di dalamnya merupakan orang-orang yang membutuhkan tempat untuk berkordinasi bersama tim dan mengembangkan kapasitas perusahaan, beberapa diantaranya yaitu pelaku industri ekonomi kreatif dan UKM, terutama yang merupakan pekerja lepas (freelancer), pekerja individu serta perusahaan baru yang belum memiliki kantor tetap.

2. Tipologi Coworking Space

a. Berdasarkan Tujuan & Sasaran

Menurut Prayanti (2016), fasilitas coworking space memiliki beberapa jenis tipologi berdasarkan tujuan dan sasaran dari penggunaannya, tipologi-tipologi tersebut adalah sebagai berikut :

- ***Midsize and Big Community Coworking Spaces***

Merupakan jenis coworking space yang paling umum dengan kapasitas pengguna 40 orang. Didefinisikan berdasarkan jumlah atau kapasitas tempat, sehingga fleksibel terhadap jumlah dan perubahan pada tempat, banyaknya kapasitas dan konsep desain untuk coworking space itu sendiri. Salah satu contohnya adalah Betahaus di Berlin atau Coworking-Networks HUB.

- ***Small Community Coworking Spaces***

Hampir sama seperti big community coworking space, namun kapasitas yang diberikan coworking space ini lebih sedikit, yaitu hanya sekitar 3-10 tempat bekerja saja, sehingga suasana coworking space ini menjadi lebih dekat dan seperti keluarga. Salah satu contohnya adalah Parisian Soleilles Cowork di Paris.

- ***Corporate Powered Coworking Spaces***

Merupakan coworking space yang menyediakan tempat kerja terbatas hanya untuk perusahaan tertentu. Coworking space ini bertujuan sebagai tambahan tempat untuk mengembangkan perusahaan, seperti melakukan riset, inovasi, meningkatkan kinerja serta pendapatan perusahaan. Maka dari itu, aksesnya terbatas, dan kemungkinan hanya memberikan layanan kepada freelance, pekerja, maupun perusahaan yang bekerja sama dengan perusahaan yang mendirikan coworking space tersebut. Salah satu contohnya adalah Network Orange Coworking Space di Toronto yang disponsori oleh ING 34 Direct Bank dan juga Hannover Coworking Space Modul 57, yang disponsori oleh TUI Germany.

- ***University Related Coworking Spaces.***

Coworking space ini merupakan tempat untuk sarana pembelajaran, pengembangan maupun pengaplikasian ilmu serta kreatifitas para pelajar dan mahasiswa. Tempat ini dapat dijadikan sebagai tempat untuk praktek dan berlatih dari pendidikan yang telah pelaku akademisi dapatkan. Biasanya coworking space tipe ini didirikan oleh institusi / universitas maupun dari mahasiswa itu sendiri. Salah satu contohnya adalah Reynolds School of Journalism, di University of Nevada dan Coworking Space di the Eberhard Karls University, Tübingen.

- ***Pop-Up Coworking Space.***

Coworking space ini digunakan oleh komunitas tertentu yang sifatnya hanya sementara. Biasanya tempat ini hanya digunakan sebagai percobaan terhadap coworking space permanen yang akan dibangun dimasa mendatang. Dengan kata lain, coworking space ini dibangun pemiliknya hanya untuk digunakan sementara waktu dan tidak secara permanen. Salah satu contohnya yaitu Coworking Space of the Swiss Federal Railways.

- ***Incubator.***

Incubator merupakan area kerja berbasis sharing sama seperti coworking space pada umumnya, namun memiliki program pelatihan khusus untuk anggotanya yang mana setiap member wajib mengikuti dan menuntut hasil yang nyata dari pembelajaran di Incubator tersebut. Incubator memberikan dana (seed funding) kepada startup terpilih untuk mengikuti program pelatihan mereka serta berkomitmen lebih untuk melakukan hal ini dikarenakan tujuan mereka adalah agar startup binaan mereka sukses. Pada umumnya, Incubator memiliki staf berpengalaman untuk membantu member menyelesaikan berbagai persoalan baik yang berhubungan dengan layanan di ruang kerja maupun yang berkaitan dengan pengembangan startup.

Jenis tipologi coworking space pada creative coworking space di Terban Yogyakarta ini yaitu Big Community Coworking Space karena coworking space ini memiliki kapasitas pengguna lebih dari 40 orang. Selain itu, coworking space ini juga menyediakan tempat kerja untuk lebih dari satu perusahaan & tidak terbatas untuk satu perusahaan saja. Coworking space ini juga bukan didirikan oleh institusi pendidikan tertentu atau universitas dan bersifat permanen atau tidak sementara.

b. Berdasarkan Model Bisnis dan Akses Pengguna

Sebuah penelitian berupa analisis dari 15 coworking space di ibukota Finlandia, menghasilkan identifikasi kategori coworking space menjadi 6 tipologi yaitu kantor publik, tempat ketiga, hub kolaborasi, hotel co-working, inkubator dan studio bersama. Pengkategorian tersebut dilakukan dengan menggunakan dua sumbu yaitu model bisnis untuk laba serta non-laba dan yang kedua dari tingkat akses pengguna yaitu publik, semi privat dan privat (Inko & Nenonen, 2016).

Level of access for users	Business model	
	Non-profit	Profit
	Public	Public office Urban Office
Semi-public	Collaboration hubs Aalto Design Factory Aalto Learning Hub Helsinki Think Company Think Corner Urban Mill	Co-working hotels Kontoret Senaatti Hupi
Private	Incubators Helsinki NewcoFactory Aalto Protomo Startup Sauna	Shared studios +Studio Hyvinvointivoimala Kulmahuone

Tabel 2.2 Tipologi Coworking Space
Sumber : Inko & Nenonen, 2016

c. Pengguna Coworking Space

- **Freelancer**

Bagi para freelancer, coworking space merupakan tempat yang mudah didapatkan untuk mendapatkan area kerja yang dapat terpenuhi seluruh fasilitasnya, sekaligus mendapat suasana kerja yang tidak seperti kerja di kantor, apalagi bagi mereka yang tidak mempunyai kantor tetap.

- **Pelaku Ekonomi Kreatif & UMKM (Usaha Mikro Kecil & menengah)**

Sebagai pelaku ekonomi kreatif (Start-up dll) & UMKM yang masih bekerja individu atau sebagai perusahaan kecil yang masih merintis, dapat menjadikan coworking space sebagai sarana untuk mengembangkan kapasitas perusahaan mereka sambil bekerja di coworking space tersebut.

- **Pegawai & Eksekutif**

Coworking Space dapat digunakan sebagai sarana untuk pegawai dan eksekutif untuk saling bertemu satu sama lain, bertemu dengan client, maupun bekerja di coworking space dengan suasana yang berbeda. Beberapa pekerja yang bekerja pada coworking space biasanya merupakan pekerja pada perusahaan yang masih baru.

- **Pelajar dan Mahasiswa**

Beberapa coworking space dijadikan pelajar dan mahasiswa sebagai tempat nongkrong, mengerjakan tugas sekolah, kuliah maupun kerja sambilan. Akan tetapi, para pelajar dan mahasiswa juga dapat menjadikan coworking space sebagai kesempatan untuk menciptakan kolaborasi sedini mungkin.

d. Aktivitas dalam Coworking Space

- **Bekerja, belajar dll**

Aktivitas utama pada coworking space adalah bekerja atau belajar. Kegiatan tersebut dilakukan baik secara individu maupun berkelompok.

- **Seminar & diskusi**

Seminar & diskusi atau sharing merupakan salah satu aktivitas utama yang terdapat pada coworking space. Aktivitas inilah yang nantinya dapat menciptakan kolaborasi antar individu-individu yang memiliki latar belakang pekerjaan yang berbeda dan menjadi aktivitas kolaborasi yang memberikan hasil yang positif serta kreatif.

- **Bertemu dengan client atau meeting**

Bertemu dengan client atau meeting di coworking space kini menjadi hal yang biasa & banyak dilakukan. Coworking space menjadi tempat yang menarik untuk dikunjungi sebagai tempat pertemuan bisnis karena suasananya tidak kaku seperti di kantor, namun tetap fleksibel untuk melakukan pekerjaan. Beberapa coworking space juga memiliki ruang meeting khusus yang memisahkan area meeting privat dengan area coworking space publik.

- **Pelatihan**

Coworking Space untuk pelatihan ini, biasa disebut incubator. Hanya beberapa coworking space yang memiliki aktivitas pelatihan. Pelatihan tersebut biasanya ditujukan untuk start-up/perusahaan yang baru berkembang dan dilakukan secara berkala dengan jadwal yang sudah diatur.

- **Makan & minum**

Kegiatan makan & minum membuat aktivitas kerja menjadi lebih menyenangkan. Pada beberapa coworking space biasanya terdapat cafe atau pantry yang memungkinkan penggunanya membeli atau membuat makanan & minuman yang dapat dinikmati sembari melakukan pekerjaan mereka.

e. Pengguna Coworking Space

- **Ketersediaan Lahan**

Bangunan coworking space yang direncanakan merupakan fasilitas dengan lingkup pelayanan skala kota yang dimaksudkan untuk mendukung perkembangan industri kreatif digital di Kota Yogyakarta sehingga luas lahan dibutuhkan sebesar ± 10.000 m² dengan kondisi lahan sebaiknya berupa tanah kosong dan dengan bentuk lahan yang mudah untuk diolah (Badan Standarisasi Nasional, 2004, hal. 33).

- **Peruntukan Lahan**

Sebagai bangunan dengan fungsi komersial lokasi tapak dapat berada pada lahan dengan peruntukan sebagai pusat perdagangan, jasa dan pemasaran (Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 2 Tahun 2012, Pasal 68 huruf e).

- **Aksesibilitas**

Sebagai fungsi perkantoran dapat dibangun dekat dengan sasaran pelayanannya (Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 2 Tahun 2012, Pasal 68 huruf e). Lokasi coworking space memiliki akses yang dekat dan mudah ke jalan utama untuk mempermudah pencapaian menuju lokasi coworking space. Aksesibilitas mudah ke sarana transportasi umum. Akses mudah menuju lokasi tempat tinggal, tempat makan, dan ruang-ruang pertemuan lainnya (Purbowati, 2015, hal. vii).

f. Kebutuhan Ruang & Persyaratan Teknis Coworking Space

- Area Kerja Individual

Dimensi (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 113*):

- Memiliki luas permukaan antara 7 m² - 9 m².
- Ukuran per sisi area kerja untuk satu orang berukuran 2,7 m – 3 m sehingga membentuk area antara 7,3 m² dan 9 m².

Kelengkapan (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 113*):

- Area kerja harus bisa menampung standar prabot kantor seperti meja kerja (minimum 1.80 × 80 cm), kursi, unit laci dan beberapa rak.

Karakteristik (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 113*):

- Memiliki kenyamanan yang optimal berkaitan dengan pencahayaan, pengkondisian udara, akustik.
- Setiap area harus memiliki layanan listrik, telepon dan layanan data dan teknologi WiFi.

- Modul Kantor Independen

Dimensi (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 114*):

- Memiliki luas permukaan antara 16 m² - 60 m².
- Modul disarankan memiliki ukuran yang berbeda-beda. Minimal terdapat tiga ukuran modul dasar.
- Dalam inkubator besar dan kantor eksekutif, modul yang lebih besar dapat dipertimbangkan.

Kelengkapan (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 114*):

- Terdapat dua pilihan yaitu furnitur harus dimiliki oleh inkubator atau perusahaan harus menyediakannya. Pilihan pertama membuat perusahaan sulit untuk mengkonfigurasi sendiri “image” dari ruang kantor. Sebaliknya pilihan kedua memungkinkan mereka untuk menyesuaikan ruang, perusahaan dapat menentukan sendiri peraturan dan kriteria estetika dalam peraturan inkubator.

Karakteristik (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 115*):

- Modul ruang harus fleksibel untuk dapat memfasilitasi kerja kelompok atau pertumbuhan perusahaan.

- Setiap modul harus memungkinkan adanya interaksi tingkat tinggi dengan ruang komunal dan ruang untuk berhubungan dengan orang lain untuk menjamin tujuan inheren dalam menciptakan jaringan di inkubator. Dalam hal ini, fitur transparan direkomendasikan. Fitur ini bisa menjadi "showcase" yang terfokus ke arah ruang sirkulasi komunal. Showcase memungkinkan karya yang dikembangkan perusahaan dipajang secara permanen dan pada saat bersamaan untuk meningkatkan transparansi dan konektivitas antara pekerja inkubator.
- Perlu mempertimbangkan tempat untuk identifikasi perusahaan (logo dan tanda) di sisi modul yang menghadap ruang sirkulasi dan ruang komunal.

- Modul Coworking Space

Dimensi (Diputació de Barcelona, 2014, hal. 116):

- Memiliki luas permukaan antara 36 m² - 72 m² (untuk 4 – 8 area kerja individu).
- Luas permukaan yang lebih besar dapat diterima, dengan area bekerja individual yang lebih, dalam ruangan harus memiliki akustika yang bagus dan memiliki penyerap suara pada fitur di dinding, langit-langit dan / atau furnitur.

Kelengkapan (Diputació de Barcelona, 2014, hal. 116):

- Ruang kerja membutuhkan meja kerja yang nyaman (minimal 1,80 x 80 cm), kursi, lemari yang bisa dikunci dan unit laci, saluran untuk kabel, stop kontak dan koneksi lainnya.
- Sehubungan dengan komputer, coworking space juga menyediakan (baik gratis atau dengan biaya) komputer dan telepon bersama. Mengelompokkan ruang kerja yang menyukai networking dan menawarkan area dengan tingkat keintiman tertentu melalui fitur setengahnya tinggi yang memberikan konsentrasi.

Karakteristik (Diputació de Barcelona, 2014, hal. 117):

- Memiliki akses terhadap sinar matahari dan ventilasi alami serta menggunakan bahan penyerap suara di dinding dan langit-langit.
- Semua ruang kerja harus dilengkapi dengan koneksi ke layanan listrik, telepon dan layanan data dan teknologi WiFi.
- Ruang dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan yang muncul seiring berjalannya waktu dengan pengaturan tata ruang yang menawarkan fleksibilitas yang tinggi saat melakukan modifikasi sementara terhadap distribusi ruang kerja.
- Modul coworking space sepenuhnya kompatibel dengan divisi yang jelas sehingga aktivitas yang terjadi di dalam dapat terlihat.
- Mempertimbangkan tempat untuk mengidentifikasi perusahaan pada fasad dari modul, menghadap ruang sirkulasi dan ruang komunal.

Fitur Komplementer (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 117-118*):

- Concentration box : Modul coworking space dapat dilengkapi dengan concentration box untuk sewaktu-waktu pengguna membutuhkan tingkat privasi tertentu yang penting (panggilan penting dan kebutuhan akan konsentrasi khusus). Luas concentration box 8 m² sampai 10 m², dilengkapi dengan meja untuk pertemuan tiga sampai empat orang dan harus bersifat multi fungsi.

Reprographic area :

- Menyediakan tempat dalam coworking space untuk semua pengguna berbagi mesin fotocopy dan printer. Lokasi peralatan tersebut harus dipertimbangkan karena bisa mengganggu (kebisnangan, pergerakan datang dan pergi orang) untuk pengguna yang bekerja didekatnya.

- Modul Ruang Penyimpanan

Dimensi (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 119*):

- Memiliki luas permukaan: antara 6 dan 9 m²

Karakteristik (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 119*):

- Ruang dapat ditempatkan pada bagian dalam karena ruang tidak perlu sinar matahari alami serta ruang juga tidak perlu berada di dekat modul kerja.
- Tidak perlu ada gudang sebanyak perusahaan, namun persentase dapat dihitung sesuai dengan jenis perusahaan yang diperkirakan akan dihuni di inkubator.

- Reprographics Area

Dimensi (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 137*):

- Memiliki luas permukaan antara 9 m² - 15 m².

Kelengkapan (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 137*):

- Mesin fotocopy, printer, jilid, meja kerja dan kursi.

Karakteristik (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 119*):

- Ruang ini tidak harus berupa ruang tertutup, tapi sebaiknya terisolasi untuk mengurangi dampak akustik dari mesin. Ruang harus mempunyai pelingkup yang menyerap suara.
- Harus ditempatkan di daerah yang dekat dengan modul kerja dan sebaiknya tidak lebih dari 20 m dari modul terjauh.
- Ruang dapat berperan sebagai ruang pertemuan.

- Area Rapat Informal

Dimensi (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 122*):

- Memiliki luas permukaan antara 7 m² dan 9 m².

Kelengkapan (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 122*):

- Perabot yang menarik, nyaman dan informal seperti kursi berlegan.
- Disarankan agar ada beberapa jenis ruang seperti ini pada beragam lokasi terkait.

Karakteristik (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 122*):

- Area ini dapat dibuat terbuka dan terintegrasi dengan ruang sirkulasi umum, namun harus dibatasi minimal untuk menjamin privasi orang yang bertemu didalamnya.
- Penerangan harus cukup terang dan sebagai area yang menyenangkan.
- Area ini bisa menjadi ruang informal yang berada diluar (teras, halaman, rooftop dan sebagainya yang mudah diakses).

- Ruang Rapat/Ruang Kelas

Dimensi (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 123*):

- Memiliki luas permukaan antara 30 m² - 36 m².

Kelengkapan (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 123*):

- Furnitur fleksibel, mudah disesuaikan dengan konfigurasi yang berbeda (pertemuan konvensional, ruang kelas, meja berbentuk U, dll.). Bergantung pada tingkat variabilitas ruang (meja atau kursi dengan sandaran tangan), membutuhkan area penyimpanan yang berdampingan.
- Ruang ini disiapkan untuk mengekspresikan merek dari coworking space, dengan menyertakan fitur yang menjadi ciri khas di perabot dan dekorasi.

Karakteristik (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 123*):

- Ruang harus tertutup dan terisolasi secara akustik.
- Ruang juga bisa memiliki dinding yang transparan namun pada satu sisi dinding harus memiliki ruang untuk papan, proyektor dan/atau layar.
- Ruang memiliki jaringan listrik dan akses ke jaringan data (melalui Wi-Fi atau kabel).
- Disarankan untuk membuat setidaknya satu ruangan untuk mengadakan konferensi video, yang sewaktu-waktu dapat juga disewakan kepada pengguna eksternal lainnya.
- Berdasarkan kriteria kedekatannya peletakan ruang ini sebaiknya diantara modul kerja.
- Untuk dapat disewakan kepada pengguna eksternal sebaiknya ruang diletakan dekat dengan pintu masuk atau setidaknya dekat dengan sirkulasi vertikal.

- Ruang Konferensi

Dimensi (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 126*):

- Memiliki luas permukaan antara 160 m² - 200 m² dengan kapasitas untuk 60 – 100 orang.
- Ruang dapat dibagi dengan menggunakan partisi akustik yang mudah untuk digerakan, mengubahnya menjadi ruang kelas besar.

Kelengkapan (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 126*):

- Ruang harus dilengkapi dengan proyektor, loudspeaker, titik koneksi untuk sistem audio dan TV, suara dan data, telepon, dan sebagainya.
- Agar pebisnis dan asosiasi menghargai ruangan secara positif, maka harus dilengkapi dengan teknologi bagus untuk menjadikannya tempat yang prestisius.
- Menggunakan perabotan fleksibel yang dapat disesuaikan dengan konfigurasi yang berbeda (kelas, konferensi dan makan malam).
- Ruangan dapat digunakan untuk mengekspresikan merek dari coworking space, dengan menyertakan fitur yang menjadi ciri khas di perabot dan dekorasi.
- Penyertaan sebuah gudang kecil harus direncanakan agar bisa digunakan untuk menyimpan furnitur dan bahan lainnya.

Karakteristik (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 127*):

- Ruangan harus tertutup dan terisolasi secara akustik. Akustik interior yang baik juga perlu dijamin (tanpa resonansi dan gema).
- Ruang harus diberi sedikit kemiringan untuk memberikan penglihatan yang baik. Memiliki platform untuk speaker, kabin kontrol dan sebagainya.
- Pencahayaan dan pengudaraan (alami atau buatan) ruangan harus terjamin. kemungkinan pencahayaan yang berbeda harus dipertimbangkan untuk menciptakan tingkat yang bervariasi, serta kontrol penyejuk udara yang independen.
- Ruang ini melibatkan kelompok pengguna eksternal. Oleh karena itu peletakkannya harus dekat dengan pintu masuk dan resepsionis dengan jalus yang pendek dan sederhana.
- Harus memiliki ruang berdampingan dan cukup besar untuk saat-saat sebelum atau sesudah events yang diadakan di dalamnya.

- Dapur

Dimensi (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 132*):

- Memiliki luas permukaan antara 60 m² dan 100 m², luas tersebut dapat bervariasi tergantung pada ukuran coworking space.
- Luas minimum 20 m² dan direkomendasikan 0,50 m² untuk setiap area kerja individual.

Kelengkapan (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 132*):

- Dilengkapi dengan counter kitchen panjang, wastafel, microwave, lemari es, mesin kopi, dan sebagainya. Memungkinkan juga dengan adanya mesin penjual makanan dan minuman otomatis.
- Meja yang menerus direkomendasikan untuk mendorong komunikasi.

Karakteristik (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 132*):

- Dapur dapat terbuka dengan ruang sirkulasi, tapi harus jelas dapat dibedakan dengan ruang sirkulasi.
- Dianjurkan untuk memiliki banyak pencahayaan alami karena area ini digunakan beristirahat dan menghabiskan waktu senggang antara jam kerja.
- Harus berada di zona tengah bangunan dan jarak dari modul kerja terjauh harus sesingkat mungkin.
- Ruang dapat dihidupkan dengan aktivitas seperti (kopi, makan, pertemuan informal, membaca surat kabar harian, dan sebagainya).

- Ruang Istirahat Outdoor

Dimensi (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 133*):

- Memiliki luas permukaan antara 80 - 100 m².

Kelengkapan (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 133*):

- Meja dan kursi yang cocok untuk bersantai dan makan, keranjang sampah dan sebagainya, dapat juga diberikan naungan.
- Fitur relaksasi lainnya dapat disertakan, seperti kursi berjemur atau fitur serupa. Pencahayaan buatan yang minimal.

Karakteristik (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 133*):

- Disarankan agar ruang ini tidak terlalu jauh dari dapur agar bisa mengambil makanan dan minuman dari satu tempat ke tempat lain.
- Direkomendasikan untuk ruang istirahat yang berorientasi dan terlindung dari angin.
- Teras pada lantai dasar dapat diatur sebagai area istirahat outdoor. Jika memungkinkan atap datar dari bangunan dapat juga digunakan sebagai ruang istirahat outdoor.

- Ruang Permainan

Dimensi (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 134*):

- Memiliki luas permukaan antara 30 m²-36 m².

Kelengkapan (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 134*):

- Perabotan santai dan informal. Suasana yang dihadirkan yaitu suasana yang dinamis dan muda.
- Permainan yang direkomendasikan yaitu permainan yang bisa menghasilkan kejuaraan atau liga seperti pingpong, sepak bola dalam ruangan, anak panah, kartu, dan sebagainya.
- Permainan individu yang membutuhkan durasi permainan yang panjang seperti permainan catur atau permainan papan lainnya harus dihindari.
- Ruang sebaiknya sertakan dengan mesin minuman.

Karakteristik (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 134*):

- Ruang permainan ini perlu diisolasi dengan baik secara akustik karena bisa menghasilkan kebisingan. Ruang harus memiliki ventilasi yang baik dan pendingin udara (terutama saat mereka menggabungkan permainan yang menghasilkan aktivitas aerobik. Memiliki cahaya alami.

- Ruang Sirkulasi

Dimensi (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 129*):

- Ruang sirkulasi tergantung pada bentuk ruang fungsional.
- Lebar koridor minimal 1,8 m.
- Ruang sirkulasi menyumbang 22% dari permukaan yang dibangun dalam coworking space.

Karakteristik (*Diputació de Barcelona, 2014, hal. 129*):

- Ruang sirkulasi harus jelas karena perusahaan dalam coworking space sering menerima kunjungan eksternal. Dari ruang sirkulasi pengunjung dapat melihat jenis perusahaan yang hidup berdampingan dalam inkubator dan jenis pekerjaan yang mereka lakukan.
- Koridor yang kurang terang harus dihindari, karena koridor juga dapat sebagai ruang pertemuan.
- Desain fasad modul kerja sangat penting untuk dibentuk untuk membentuk citra ruang sirkulasi, oleh karena itu harus diperhitungkan secara khusus.

- Parkir Kendaraan**Persyaratan (*Badan Standarisasi Nasional, 2004, hal. 51*)**

Berikut ini adalah beberapa persyaratan khusus lokasi lahan parkir yang harus dipenuhi menurut Badan Standarisasi Nasional tahun 2004:

- lahan parkir merupakan fasilitas pelengkap dari pusat kegiatan, sehingga sedapatnya sedekat mungkin dengan pusat kegiatan yang dilayani;
- lokasi parkir harus mudah diakses/dicapai dari/ke pusat-pusat kegiatan tanpa gangguan ataupun memotong arus lalu lintas jalan utama;
- lahan parkir harus memiliki hubungan dengan jaringan sirkulasi pedestrian secara langsung;
- lokasi parkir harus mudah terlihat dan dicapai dari jalan terdekat. Dalam menentukan luas lahan parkir, ditentukan dari beberapa faktor. Berikut ini, beberapa faktor-faktor penentu luas lahan parkir yaitu jumlah pemilikan kendaraan, jenis kegiatan dari pusat kegiatan yang dilayani, sistem pengelolaan parkir, misalnya parkir bersama, parkir berbagi antar beberapa kapling (shared parking area), ataupun parkir lahan pribadi (private parking area) (Badan Standarisasi Nasional, 2004, hal. 51). Dengan demikian besaran parkir akan berbeda-beda tergantung pusat kegiatan yang dilayaninya. Standar besaran yang umumnya dipakai yaitu setiap luas 60 m² luas area perbelanjaan 1 lot parkir mobil, setiap luas 100 m² luas area perkantoran 1 lot parkir mobil (Badan Standarisasi Nasional, 2004, hal. 51).

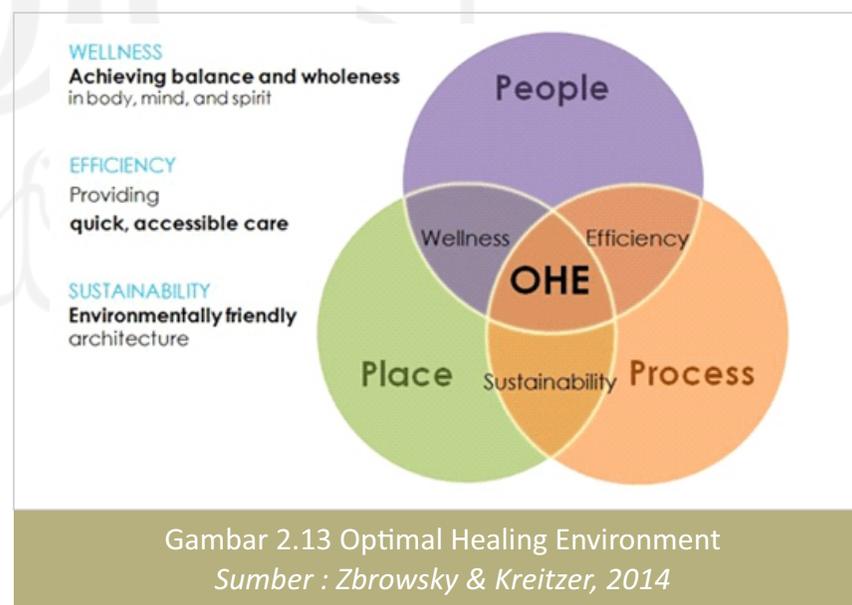
KAJIAN TEMA RANCANGAN

1. Pengertian Healing Environment

Healing environment merupakan suatu desain lingkungan terapi yang memadukan antara unsur alam, indra dan psikologis. Selain itu, healing environment juga dapat diartikan sebagai lingkungan penyembuhan. Dalam proses penyembuhan, faktor lingkungan terbukti sangat berpengaruh karena dapat meningkatkan maupun menghambat proses penyembuhan tersebut. Menurut Jones (2003) dalam bukunya *Health and Human Behaviour* (Kurniawati, 2011), faktor lingkungan memegang peran yang cukup besar dalam proses penyembuhan manusia yaitu sebesar 40%, sementara itu faktor medis hanya berperan sebesar 10%, faktor genetis 20% dan faktor lain-lain 30%. Faktor lingkungan sendiri terdiri dari lingkungan alami (natural environment) dan juga lingkungan buatan (man-made environment). Lingkungan buatan atau man-made environment dalam arsitektur meliputi ruangan, bangunan, lingkungan sekitar hingga skala dan lingkup yang lebih besar yaitu skala kota.

Sementara itu, Healing environment yang optimal menurut Zborowsky & Kreitzer (2014) dalam bukunya yang berjudul *Creating Optimal Healing Environments*, merupakan lingkungan atau ruang bersama dimana proses penyembuhan terjadi dan menysasar pada seluruh aspek dalam setiap individu baik secara fisik, psikologis, sosial, kognitif, ekonomi, spiritual aupun perilaku.

Sesuai dengan gambar di samping, terdapat 3 elemen utama dalam healing environment yaitu people (manusia), process (proses) dan place (tempat). Ketiga elemen tersebut saling berkaitan dan menghasilkan 3 poin penting yang menjadi tujuan terciptanya healing environment yang optimal menurut Zborowsky & Kreitzer (2014).



2. Peran Healing Environment

Dalam Proses Pencegahan & Penyembuhan

Setiap konsep perancangan dalam dunia arsitektur memiliki peran tersendiri bagi pengguna dan pelaku kegiatannya. Menurut Fouts dan Gaby (2008) dalam Bloemberg dkk (2009) konsep Healing environment sendiri memiliki peran dalam proses pencegahan & penyembuhan, peran tersebut beberapa diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Mencegah & mengurangi stress.
- b. Mencegah & mengurangi kegelisahan.
- c. Meningkatkan kegembiraan.
- d. Meningkatkan kepuasan kerja.
- e. Meningkatkan produktivitas.

3. Aspek Pendekatan pada Healing Environment

Menurut Murphy (2008) dalam (Lidayana, Alhamdani, & Pebriano, 2013), terdapat tiga pendekatan yang digunakan dalam mendesain healing environment, yaitu alam, indra dan psikologis.

a. Pendekatan Alam

Alam merupakan sebuah sarana yang sangat mudah diakses yang melibatkan panca indera. Alam memberi efek restoratif yang besar bagi kesehatan, seperti menurunkan tekanan darah, memberikan kontribusi bagi keadaan emosi yang positif, menurunkan kadar hormon stress dan meningkatkan energi.

b. Pendekatan Indera

Indera pada manusia meliputi pendengaran, pengelihan, peraba dan penciuman serta perasa. Masing-masing dari kelima indera ini memegang peran penting dalam proses penyembuhan (healing).

- **Indera pendengaran**

Suara yang menyenangkan dan menenangkan dapat mengurangi tekanan darah dan detak jantung, sehingga menimbulkan sebuah suasana yang kemudian mempengaruhi sistem saraf. Berikut beberapa suara yang dapat menenangkan pikiran, yaitu:

- Suara musik, digunakan untuk mengurangi depresi, menenangkan dan bersantai;
- Suara air mancur, dapat membangkitkan energi spiritual dan membangkitkan perasaan dekat dengan alam pegunungan dan air terjun;
- Suara di alam, seperti suara hujan, angin, suara burung, dll dapat memberikan suasana tenang dan menciptakan rasa kesejahteraan.

- **Indera pengelihatan**

Pengelihatan mempengaruhi perasaan seseorang. Pemandangan alam, cahaya matahari, karya seni dan warna-warna tertentu dapat membuat mata menjadi santai.

- **Indera peraba**

Coworking Space dapat digunakan sebagai sarana untuk pegawai dan eksekutif untuk saling bertemu satu sama lain, bertemu dengan client, maupun bekerja di coworking space dengan suasana yang berbeda. Beberapa pekerja yang bekerja pada coworking space biasanya merupakan pekerja pada perusahaan yang masih baru.

- **Indera penciuman**

Beberapa coworking space dijadikan pelajar dan mahasiswa sebagai tempat nongkrong, mengerjakan tugas sekolah, kuliah maupun kerja sambil. Akan tetapi, para pelajar dan mahasiswa juga dapat menjadikan coworking space sebagai kesempatan untuk menciptakan kolaborasi sedini mungkin.

- **Indera perasa**

Indra perasa menjadi terganggu pada saat seseorang mengalami sakit ataupun menerima pengobatan. Hal ini biasanya ditunjukkan dengan berubahnya rasa makanan maupun minuman saat dikonsumsi. Karena itu, kualitas makanan dan minuman yang ditawarkan harus diperhatikan.

c. Pendekatan Psikologis

Secara psikologis, healing environment dapat membantu proses penyembuhan menjadi lebih cepat, mengurangi rasa sakit dan juga mengurangi stress.

d. Faktor Fisik dalam Healing Environment

Arsitektur tidak bisa menyembuhkan, tetapi dapat menyediakan lingkungan yang mendukung orang dalam menghadapi stres atau gejala lain dari penyakit (Hesta, 2008 dalam Bloemberg dkk, 2009). Istilah healing environment sendiri dalam arsitektur sering disalah artikan sebagai salah satu konsep perancangan pada fasilitas rumah sakit saja. Padahal, konsep itu bukan lahir dari pengobatan modern tetapi dari kesungguhan untuk mengembangkan sisi manusiawi lingkungan kita. Dalam laporan Healing Environment Radiotherapy (Bloemberg, et al., 2009), disebutkan beberapa atribut fisik lingkungan yang terbukti mempengaruhi proses penyembuhan. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut :

- **Pencahayaan.**

Pencahayaan alami dianggap lebih menguntungkan dibanding pencahayaan buatan bagi kenyamanan psikologis. Oleh sebab itu, setiap ruang harus memiliki jendela guna memasukkan cahaya alami ke dalam ruang. Selain itu, pencahayaan langsung juga memberikan perasaan hangat. Bayangan yang ditimbulkan dari obyek benda yang terkena cahaya dapat memerikan “perasaan” alami. Namun bayangan yang berlebih harus dihindari karena dapat mengganggu kenyamanan pengguna ruang dan dapat membatasi keefektifan dari suatu kegiatan.

- **Penghawaan.**

Udara segar dari luar ruang (outdoor) sangat berdampak positif bagi pengguna ruang. Penyediaan udara segar pada ruangan yaitu melalui ventilasi. Ventilasi dapat memperbaiki kualitas udara yaitu suhu dan kelembaban ruang dengan melalui udara segar. Bangunan dengan kualitas ventilasi yang buruk dapat menyebabkan gejala penyakit, sedangkan ventilasi yang baik dapat meningkatkan kualitas kesehatan.

- **Aroma.**

Aroma yang dianggap sebagai aroma positif dapat mengurangi kecemasan, sedangkan aroma negatif memicu stress dan ketakutan. Aroma seperti aroma bunga atau makanan seperti roti dan kopi dapat memberikan dampak positif dan dapat memberikan perasaan tenang bagi pengguna bangunan.

- **Taman dan Ruang Luar.**

Alam dan elemen-elemennya memegang peran penting dalam healing environment. Elemen alam seperti pepohonan, rumput, air, langit, batu, bunga dan burung juga ikut berkontribusi dalam penerapan healing environment pada taman. Sebuah penelitian mengatakan bahwa seseorang mengalami tingkat stress yang lebih rendah ketika memiliki akses menuju alam melalui taman indoor maupun outdoor (Schweitzer et al., 2004 dalam Bloemberg, et al., 2009).

- **Alam pada Ruang Dalam.**

Pemandangan (view) alam melalui jendela memiliki dampak yang menguntungkan bagi pengguna bangunan. Vegetasi dalam ruang, hewan peliharaan dan akuarium dapat menjadi solusi dalam membawa alam ke dalam ruangan. Selain memiliki pengaruh langsung terhadap kualitas udara, tanaman dalam ruang dapat mempengaruhi kesehatan melalui mekanisme psikologis, seperti pengurangan stress dan rasa sakit (van den Berg, 2005 dalam Bloemberg et al., 2009).

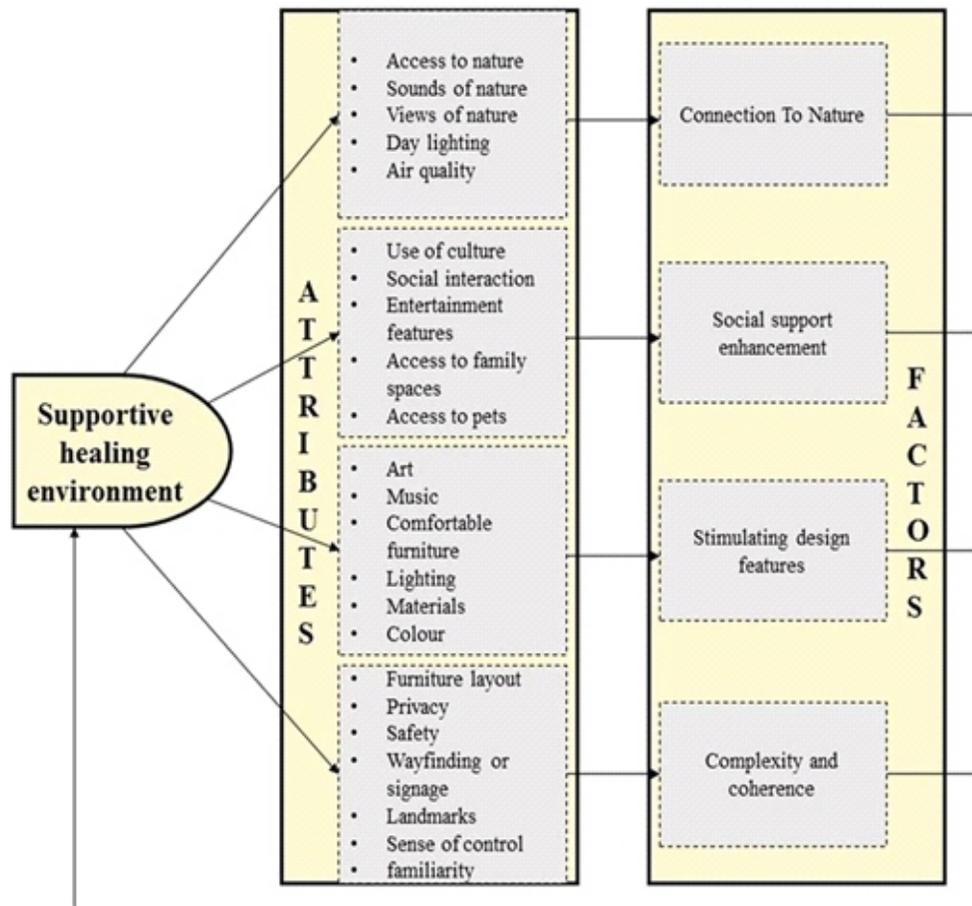
- **Kebisingan, Ketenangan dan Musik.**

Ruang dalam dapat dirancang agar dapat menyerap kebisingan, seperti pemilihan penutup lantai, dinding dan perabot dalam ruang. Namun tidak semua suara harus diserap/ ditiadakan. Suara seperti musik. Jenis musik yang disarankan yaitu musik yang memiliki tempo lambat dan melodi yang lembut.

- **Warna.**

Warna menjadi salah satu elemen yang sangat berpengaruh bagi lingkungan penyembuhan. Menurut Block, Block dan Gyllenhall (2004) dalam Bloemberg et al. (2009), warna-warna kusam dan abu-abu sebaiknya dihindari karena warna-warna tersebut berhubungan dengan depresi. Sedangkan warna yang hangat, tidak terlalu dominan dan tekstur alami sangat disarankan. Warna-warna terang juga dapat membangun mood dengan baik. Sedangkan warna primer dapat menenangkan. Namun warna yang terlalu terang juga tidak seharusnya digunakan

3. Parameter Pendekatan Healing Environment



Gambar 2.14 Supportive Healing Environment
Sumber : Uwajeh, 2019

Menurut Uwajeh (2019), terdapat 4 parameter utama dalam pendekatan Healing Environment Architecture. Parameter-parameter tersebut adalah connection to nature, social support enhancement, stimulating design features dan complexity and coherence. 4 parameter utama tersebut terdiri dari beberapa sub-parameter seperti pada gambar di samping.

a. Aspek Connection to Nature

Aspek connection to nature meliputi akses ke alam atau korelasi ruang dalam ke alam, suara dari alam, view ke alam, pencahayaan alami dan kualitas udara. Akses ke alam atau korelasi ruang dalam ke alam dapat diwujudkan dengan menghadirkan taman (healing garden) di dalam bangunan.

Selain itu, suara dari alam dapat diwujudkan dengan menghadirkan unsur air pada ruang dalam bangunan seperti kolam, air mancur atau air terjun buatan sehingga dapat membangkitkan perasaan dekat dengan alam dan memberikan ketenangan bagi pengguna ruang. View ke alam atau pemandangan dari ruang dalam ke alam serta pencahayaan alami dapat diwujudkan dengan adanya bukaan dan juga orientasi bangunan. Sedangkan kualitas udara yang baik dapat diwujudkan dengan peletakan bangunan yang tidak terlalu dekat dengan jalan sehingga mengurangi paparan dari polusi kendaraan dan juga adanya ventilasi atau bukaan hidup agar sirkulasi udara tetap lancar.

b. Aspek Social Support Enhancement

Aspek social support enhancement salah satunya adalah interaksi sosial. Interaksi sosial antar pengguna bangunan dapat membawa dampak positif bagi proses penyembuhan. Interaksi sosial dalam bangunan dapat diwujudkan salah satunya dengan pengaturan jarak antar tempat duduk & material partisi antar ruang. Jarak antar tempat duduk sebaiknya tidak terlalu dekat tetapi juga tidak terlalu jauh agar memungkinkan adanya diskusi atau interaksi antara pengguna ruang satu dengan yang lain. Material dinding partisi yang digunakan juga sebaiknya menggunakan material transparan agar pengguna ruang yang satu dengan yang lain dapat saling melihat dan membangun koneksi.

c. Aspek Stimulating Design Features

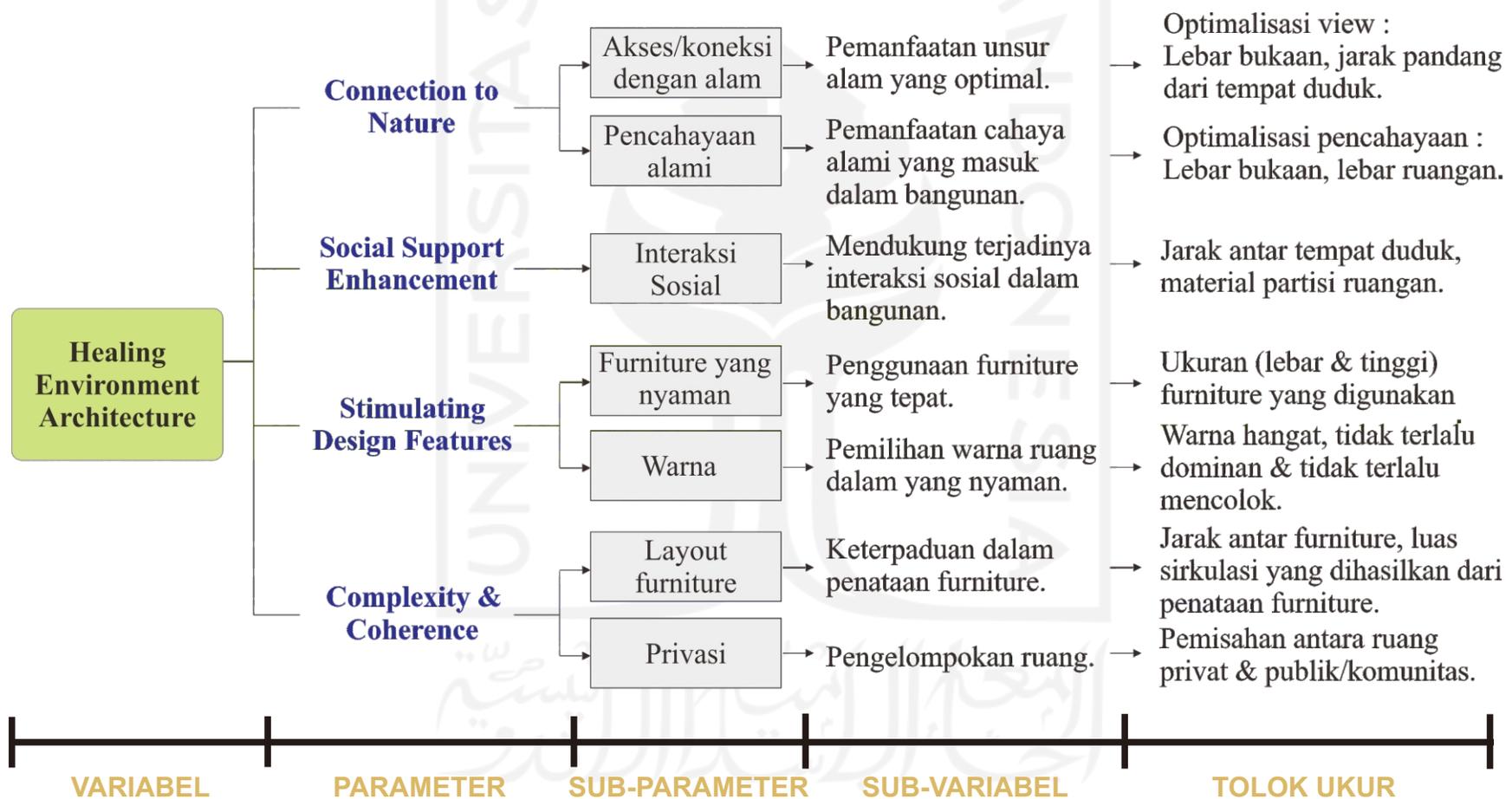
Aspek stimulating design features meliputi pemilihan furniture, material dan warna. Pemilihan furniture menjadi penting karena dapat mempengaruhi kenyamanan penggunaannya, furniture yang tepat dengan dimensi/ukuran yang cukup serta sesuai dengan standar yang ada membuat pengguna ruang merasa lebih nyaman dan betah bekerja di dalamnya. Sedangkan pemilihan material ramah lingkungan dan warna yang tidak terlalu mencolok juga dapat memberikan ketenangan dan kenyamanan bagi pengguna bangunan.

d. Aspek Complexity & Coherence

Aspek Complexity & Coherence meliputi layout furniture & privasi. Layout furniture dibuat terpadu serta senyaman mungkin dengan jarak antar furniture yang tidak terlalu jauh & tidak terlalu dekat serta layout furniture tidak menghalangi pintu masuk atau tidak menghalangi akses sirkulasi. Sedangkan kenyamanan privasi diwujudkan dengan pemisahan ruang privat dan publik/komunitas.

TOLOK UKUR PERANCANGAN

Dalam tabel tolok ukur perancangan di bawah ini digunakan 7 dari 23 Sub-parameter dalam healing environment (Uwajah, 2019). Setiap sub-parameter dari masing-masing parameter memiliki rujukan desain atau design considerations yang digunakan sebagai tolok ukur perancangan. Rujukan desain ini dapat dianggap memenuhi indikator yang ada jika telah memenuhi tolok ukur tersebut. Kemudian dihitung ada berapa banyak yang telah memenuhi tolok ukur yang kemudian dinyatakan dalam bentuk presentase.



Tabel 1.2 Tabel Tolok Ukur Perancangan

Sumber : Penulis, 2020

Tabel Pemecahan Persoalan

LINGKUP SPASIAL	INDIKATOR	VARIABEL	PARAMETER	CARA UJI
Tata Ruang	Tata ruang menurut pendekatan Healing Environment dari indikator <i>Connection to Nature</i>	Akses atau koneksi dengan alam.	Pemanfaatan unsur alam yang optimal, salah satunya dengan optimalisasi view melalui lebar bukaan, material bukaan, dan jarak pandang dari tempat duduk.	Disesuaikan dengan standar keberadaan ruang hijau GBCI bangunan baru poin ASD P <i>basic green</i> yaitu luas area hijau minimal 10% dari luas total lahan (GBCI, 2012).
		Pencahayaan alami.	Pemanfaatan cahaya alami yang masuk dalam bangunan dengan seoptimal mungkin dengan mengatur lebar bukaan, lebar ruangan, material bukaan.	Uji desain menggunakan <i>software ecotect</i> untuk menguji besar lux pencahayaan alami.

LINGKUP SPASIAL	INDIKATOR	VARIABEL	PARAMETER	CARA UJI
	Tata ruang menurut pendekatan Healing Environment dari indikator <i>Stimulating design features</i>	Furniture yang nyaman.	Penggunaan furniture yang tepat dengan memperhatikan dimensi/ukuran furniture yang digunakan.	Disesuaikan dengan standar anthropometri area kerja berdasarkan buku <i>Data Arsitek Jilid 2</i> (Neufert, 2002).
		Warna.	Pemilihan warna ruang dalam yang nyaman dengan warna hangat, tidak terlalu dominan & tidak terlalu mencolok.	Penunjukan dalam gambar 3D ruang dalam/interior. Pemilihan warna berdasarkan

	Tata ruang menurut pendekatan Healing Environment dari indikator <i>Complexity & Coherence</i>	Layout Furniture.	Penataan furniture yang terpadu dengan memperhatikan jarak antar furniture & luas sirkulasi yang dihasilkan dari penataan furniture.	Disesuaikan dengan standar anthropometri berdasarkan buku <i>Data Arsitek Jilid 2</i> (Neufert, 2002).
		Privasi.	Pengelompokan ruang dengan Pemisahan antara ruang privat & publik/ komunitas.	Menggunakan teori ruang sosiopetal & ruang sosiofugal berdasarkan <i>Arsitektur dan Perilaku Manusia</i> (Laurent, 2004).

LINGKUP SPASIAL	INDIKATOR	VARIABEL	PARAMETER	CARA UJI
	Tata ruang menurut pendekatan Healing Environment dari indikator <i>Social Support Enhancement</i>	Interaksi sosial.	Mendukung adanya interaksi sosial antar pengguna ruang dalam bangunan salah satunya dengan pengaturan jarak antar tempat duduk & material partisi antar ruang	Disesuaikan dengan standar jarak komunikasi sosial menurut laurenz (2004) dalam buku <i>Arsitektur dan Perilaku Manusia</i> dengan fase dekat (1,2m-2,1m) dan fase jauh (2,1m-3,6m).

Tabel 1.4 Tabel Pemecahan Masalah
 Sumber : Penulis, 2020

STRATEGI PERANCANGAN

Dalam perancangan ini terdapat isu-isu atau permasalahan tertentu baik itu permasalahan non-arsitektural maupun arsitektural. Lokasi tapak yang berada di tengah perkotaan menyebabkan timbulnya beberapa permasalahan khususnya permasalahan arsitektural seperti terbatasnya view ke alam, tingkat kebisingan yang relatif tinggi, suhu udara yang relatif panas serta polusi kendaraan bermotor. Padahal dalam perancangan coworking space terdapat beberapa tuntutan fungsi yang harus dipenuhi yaitu adanya pemandangan alami atau koneksi dengan ruang luar, suasana yang tenang/rileks, udara yang bersih, ruangan tidak bising & panas, ruangan mendapatkan pencahayaan alami yang optimal, serta tata ruang yang efisien sehingga dapat memberikan kenyamanan, kemudahan dan keleluasaan bagi penggunaannya. Oleh karena itu, strategi perancangan dibutuhkan untuk memecahkan permasalahan-permasalahan tersebut. Strategi perancangan ini mengacu pada pendekatan yang digunakan yaitu healing environment architecture dengan indikator & variabel-variabel tertentu yang ada didalamnya.

1. Strategi Terhadap View & Koneksi dengan Alam

Lokasi tapak yang berada di tengah kota menyebabkan kurangnya view/pemandangan alami dan koneksi ruang dalam ke alam. Padahal, dalam pendekatan healing environment sendiri unsur alam merupakan salah satu faktor yang sangat penting. Oleh karena itu, strategi yang dapat diterapkan untuk mewujudkan optimalisasi view dan adanya koneksi ruang dalam dengan alam beberapa diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Membuat Healing Garden.

Healing garden tidak sesederhana dengan mengfokuskan desain pada aspek visual. Karena yang terpenting adalah menstimulasi pengalaman empat dimensi (tiga dimensi ruang dan waktu) dengan semua indra. Setiap indra seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan juga suhu, serta sentuhan. Misalnya ketika seseorang menempatkannya tangan di atas batu yang hangat karena matahari atau melakukan keseimbangan ketika berjalan di sepanjang jalan yang tidak rata. Sedangkan pengalaman yang bukan secara visual seperti bau dan suara akan memberikan dampak yang tidak mudah dilupakan (U. A. Stigsdotter, 2002). Berikut ini adalah beberapa penjelasan atas kriteria healing garden oleh Marcus (2007):

Mendorong pergerakan dan kegiatan pelatihan, memberikan kesempatan mencari privasi dan memegang kontrol, memiliki ruang untuk bersosial, mendorong interaksi dengan alam, visibilitas, aksesibilitas, menciptakan lingkungan yang familiar, ketenangan serta kenyamanan.

Terdapat beberapa elemen dari healing garden, yaitu :

- *Elemen Natural*

Menggunakan tanaman yang familiar atau lokal dan mampu mengundang datangnya burung dan kupu-kupu. Selain itu tanaman yang tidak beracun dan tidak membahayakan seperti berduri.

- *Elemen Konstruksi Taman*

Dapat menggunakan pencahayaan taman ketika hari gelap, jalanan aspal, menggunakan fitur air dan tempat untuk duduk serta teras dan peneduhnya.

b. Memperlebar Bukaannya.

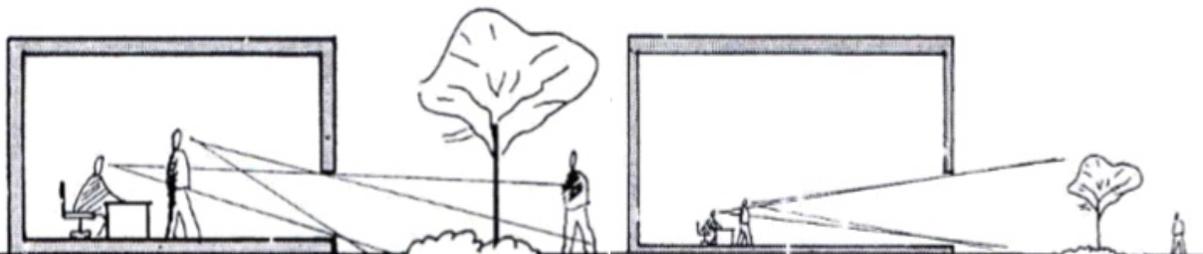
Dengan memperlebar bukaan maka jangkauan pandangan mata juga dapat lebih luas sehingga view yang dapat dilihat dari dalam ruangan juga menjadi lebih maksimal.



Gambar 1.5 Optimalisasi View dengan Memperlebar Bukaannya

Sumber : *Sunlight as Formgiver for Architecture, 1986* & dikembangkan oleh penulis

c. Menysuaikan Jarak Pandang dari Tempat Duduk

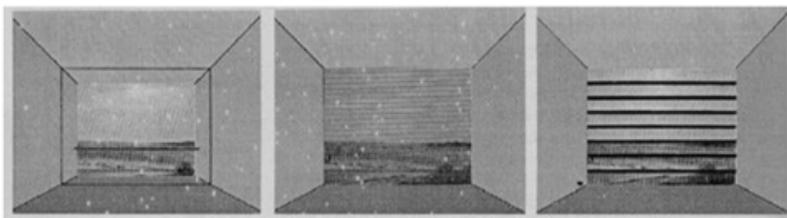


Gambar 1.6 Optimalisasi View dengan Sudut Pandang

Sumber : *Sunlight as Formgiver for Architecture, 1986*

d. Framing of View / Pengambilan View

Memaksimalkan view ke luar bangunan dan blokview yang tidak bagus dengan penggunaan elemen pembayangan yang sangat besar atau kecil, tergantung view yang ingin diperlihatkan. Maksimalkan juga view ke dalam ruangan dengan menciptakan pemandangan yang indah untuk dilihat.



Gambar 1.7 Optimalisasi View dengan Pengambilan View

Sumber : *Sunlight as Formgiver for Architecture, 1986*

2. Strategi Terhadap Pencahayaan Alami

Pencahayaan adalah jumlah penyinaran pada suatu bidang kerja yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan secara efektif. Pencahayaan merupakan salah satu faktor untuk mendapatkan keadaan lingkungan yang aman dan nyaman dan berkaitan erat dengan produktivitas manusia. Pencahayaan yang baik memungkinkan orang dapat melihat objek-objek yang dikerjakannya secara jelas dan cepat. Selain itu pencahayaan alami dianggap lebih menguntungkan dibanding pencahayaan buatan bagi kenyamanan psikologis.

Fungsi dari bangunan dalam perancangan ini adalah coworking space yang aktivitas utama pengguna ruangnya adalah bekerja. Oleh karena itu, optimalisasi pencahayaan alami menjadi salah satu tuntutan fungsi dalam bangunan. Strategi yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan pencahayaan alami dalam bangunan diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Mengatur lebar bukaan & luas ruangan

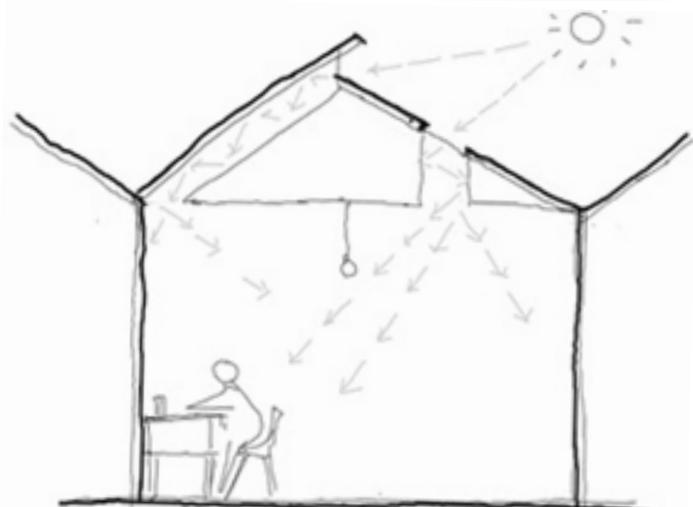
Untuk memperoleh pencahayaan alami pada suatu ruang diperlukan bukaan/jendela yang besar ataupun dinding dengan material transparan seperti kaca dengan dimensi sekurang-kurangnya $1/6$ daripada luas lantai/luas ruangan.

b. Penggunaan skylight

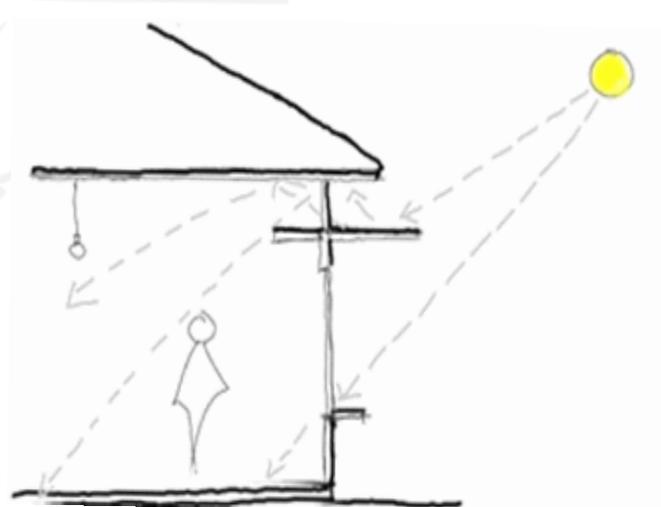
Optimasi pencahayaan dari atas atap atau biasa dikenal sebagai skylight, dapat di bentuk dengan prinsip pemantulan pada media cahaya. Penggunaan prinsip skylight dapat lebih maksimal jika desain atap dapat menangkap sinar matahari. Perletakan jendela skyligh berada pada alur rotasi matahari terbit dan terbenam.

c. Penggunaan sekat/kanopi pada bagian atas bukaan

Optimasi pencahayaan dengan cara memantulkan cahaya matahari menggunakan sekat atau kanopi pada bagian atas bukaan.



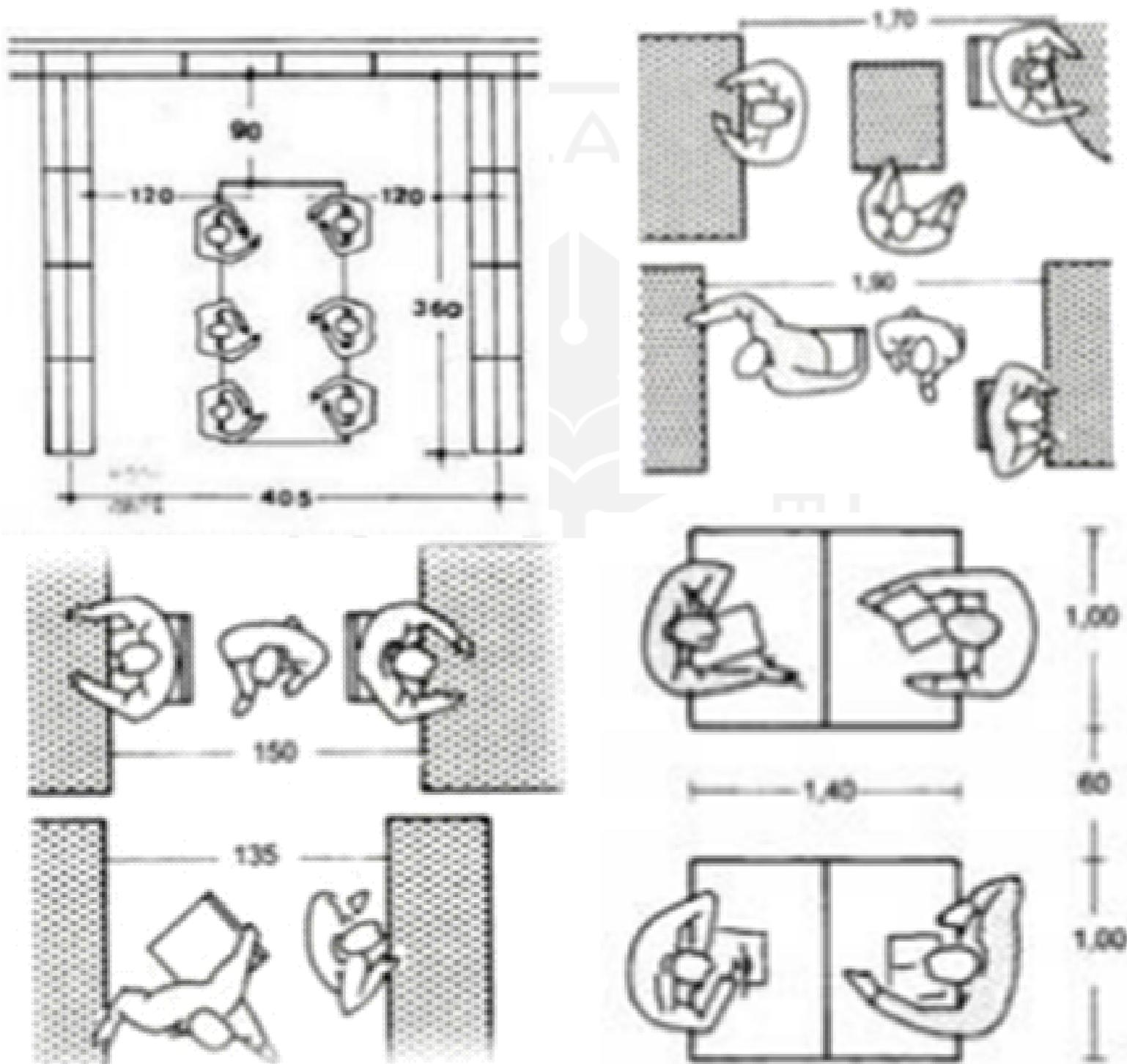
Gambar 1.8 Penggunaan Skylight
Sumber : Fariyansyah, 2013



Gambar 1.9 Penggunaan Kanopi pada Bukaan
Sumber : Fariyansyah, 2013

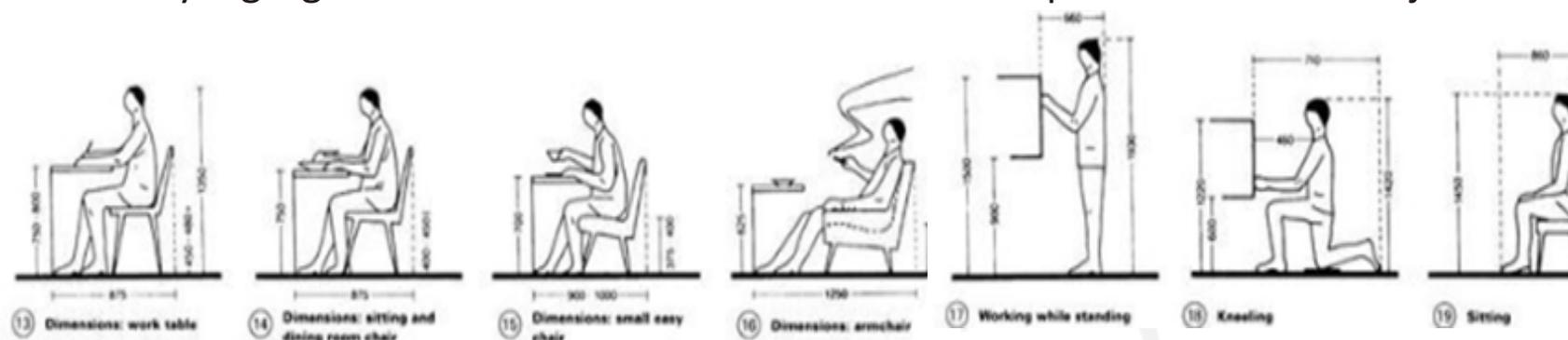
3. Strategi Terhadap Layout Furniture

Penataan furniture dibuat terpadu dengan memperhatikan jarak antar furniture & luas sirkulasi yang dihasilkan dari penataan furniture tersebut. Pengaturan letak serta jarak furniture disesuaikan dengan standar antropometri berdasarkan buku Data Arsitek Jilid 2 (Neufert, 2002).



Gambar 1.12 Kebutuhan Ruang untuk Suatu Pekerjaan
Sumber : Sumintardja, 1977

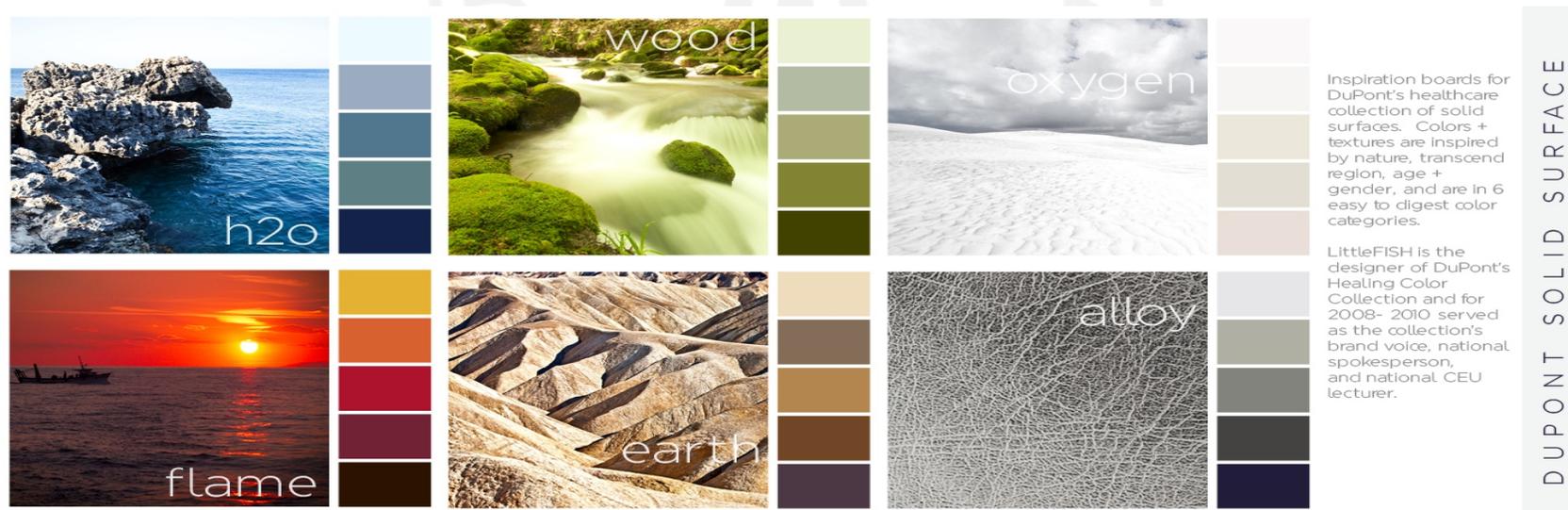
Penggunaan furniture yang ergonomis dengan memperhatikan dimensi/ukuran furniture yang digunakan berdasarkan teori standar anthropometri aktivitas kerja.



Gambar 1.10 Standar Ukuran Kursi dan Ergonomi Aktivitas Bekerja
 Sumber : Neufert, 2002

4. Strategi Terhadap Kenyamanan Warna

Pemilihan warna ruang dalam yang nyaman dengan menggunakan warna hangat, tidak terlalu dominan & tidak terlalu mencolok. Warna-warna yang digunakan mengacu pada The DuPont™ Corian® Healing Colors Collection yang diluncurkan pada tahun 2008 oleh LittleFISH THINK TANK yang bekerja sama dengan DuPont menggunakan evidence-based design. Koleksi tersebut menggunakan warna-warna yang terinspirasi dari alam dengan tujuan untuk membantu penyembuhan pasien pada institusi kesehatan sehingga dapat juga diterapkan dalam bangunan coworking space yang mengacu pada pendekatan healing environment architecture ini. Warna-warna tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 1.11 Healing Colors Collection
 Sumber : LittleFISH THINK TANK, 2008

KAJIAN PRESEDEN

1. Preseden Terkait Tipologi Fungsi Bangunan

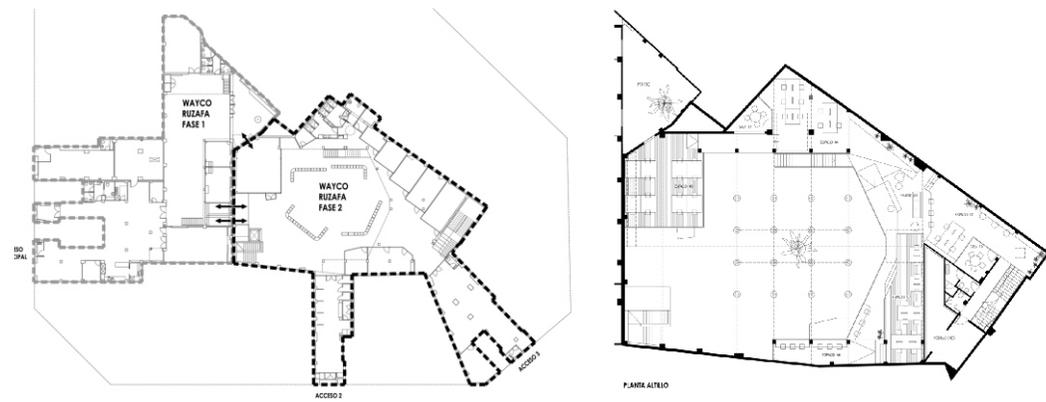
a. Cowork Wayco Ruzafa Extension



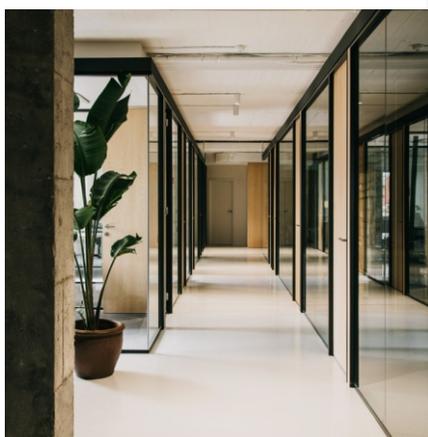
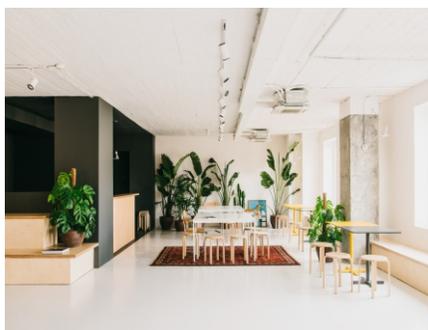
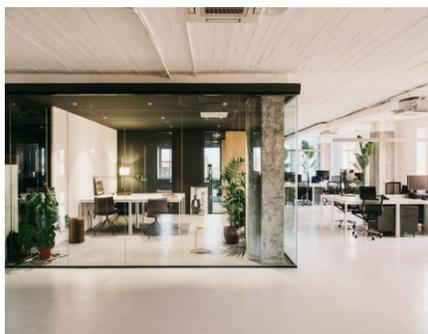
Gambar 2.15 Interior Cowork Wayco Ruzafa Extension
Sumber : www.archdaily.com, diakses 9 Maret 2022



Cowork Wayco Ruzafa Extension ini merupakan coworking space yang berlokasi di Valencia, Spanyol. Coworking space ini merupakan restorasi dari dua buah bangunan yang sebelumnya berfungsi sebagai gedung bioskop dan toko buku. Cowork Wayco Ruzafa Extension memiliki ruang kerja open space yang tidak menggunakan plafond hingga ke lantai 2 sehingga ruang kerja open space tersebut terasa lebih luas. Selain ruang kerja open space yang luas, terdapat juga ruang kerja pribadi dengan berbagai ukuran, ruang rapat dan ruang konferensi video.



Gambar 2.16 Denah Cowork Wayco Ruzafa Extension
Sumber : www.archdaily.com, diakses 9 Maret 2022



Gambar 2.17 Interior Cloud Coworking Space
Sumber : www.archdaily.com, diakses 9 Maret 2022

b. CLOUD Coworking

Cloud Coworking merupakan coworking space yang berlokasi di Barcelona, Spanyol. Coworking space ini memiliki luas 750m² dan terletak pada lantai 6 gedung perkantoran. Di dalamnya terdapat lebih dari 70 titik area kerja, 10 kantor pribadi, 2 ruang rapat, dan area istirahat bersama. Area ruang kerja pribadi berada di bagian tengah bangunan, sedangkan pada area kerja bersama terdapat open space yang menyebar mengelilinginya sehingga membuat sirkulasi menjadi melingkar. Hal tersebut membuat cahaya alami dapat masuk ke semua sudut coworking space ini.

Konsep perancangan Cloud Coworking ini berdasarkan pada kebutuhan ganda dari ruang kerja. Pada area kerja pribadi digunakan material kayu, lantai tekstil, dan warna-warna gelap untuk menonjolkan suasana yang lebih tenang, privat, fokus dan penuh konsentrasi. Sedangkan area open space dan warna-warna cerah digunakan untuk menonjolkan ruang komunal yang dimaksudkan untuk menjadi area beristirahat dan bersosialisasi atau berinteraksi dengan orang lain.



Gambar 2.18 Denah Cloud Coworking Space
Sumber : www.archdaily.com, diakses 9 Maret 2022

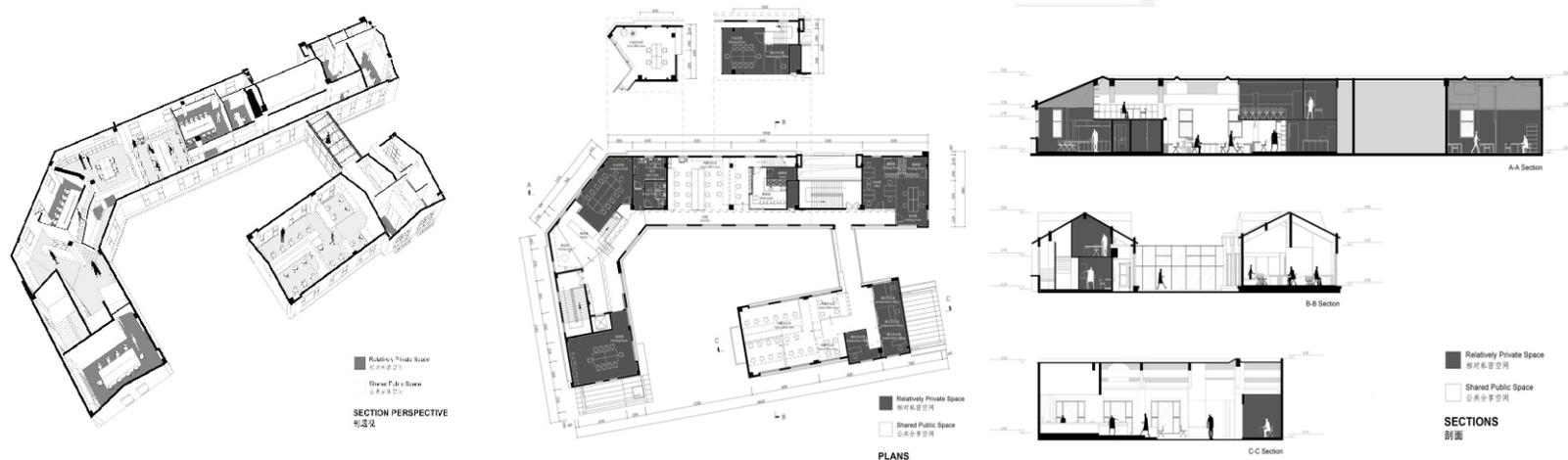
c. Zhongshan Road Coworking Space

Zhongshan Road Coworking Space memiliki luas area sebesar 650m² dan berlokasi di Zhongshan Cultural Industry Park, Kota Chongqing, China. Tujuan dari perancangan Zhongshan Road Coworking Space ini adalah untuk menciptakan bentuk working space baru yang menonjolkan interaksi yang menarik dan beragam dengan tetap mempertahankan efisiensi spasial yang tinggi. Desain dari Zhongshan Road Coworking Space ini didasari pada dua aspek yang membuat coworking space dapat dikatakan layak. Yang pertama yaitu, coworking space ini lebih dari sekedar open space untuk bersama, tetapi juga koeksistensi antara ruang publik dan ruang pribadi termasuk ruang kerja bersama, ruang kerja pribadi yang lebih tertutup, ruang pertemuan, dan area membaca. Yang kedua yaitu, coworking space yang dapat memadukan antara ruang yang kompleks untuk pekerjaan serius yang membutuhkan fokus serta konsentrasi tinggi dengan ruang atau area untuk relaksasi dan bermain. Sehingga terciptalah working space yang sesuai standar dimana tiap individu dapat bekerja dengan posisi duduk maupun berdiri dan konfigurasi area kerja yang bebas dimana penggunaanya dapat bekerja sambil berbaring.



Gambar 2.19 Interior Zhongshan Road Coworking Space

Sumber : www.archdaily.com, diakses 9 Maret 2022



Gambar 2.20 Denah Zhongshan Road Coworking Space

Sumber : www.archdaily.com, diakses 9 Maret 2022

2. Preseden Terkait Pendekatan Perancangan

a. Maggie's Leeds Centre

Maggie's Centre adalah badan amal di bidang kesehatan yang memberikan dukungan praktis dan emosional secara gratis bagi para penderita kanker. Bangunan Maggie's Leeds Centre sendiri memiliki luasan sebesar 462 meter persegi dan terletak di dalam Rumah Sakit Universitas St. James di Harehills, Leeds, United Kingdom. Desain dari bangunan Maggie's Leeds Centre terdiri dari gabungan 3 massa dengan ukuran cukup besar yang dibangun diatas lahan yang miring. Masing-masing memiliki ruang konseling dan mengelilingi pusat dari keseluruhan bangunan yang berupa dapur serta beberapa ruang sosial yang digunakan untuk kegiatan kelompok termasuk perpustakaan dan ruang olahraga.



Gambar 2.21 Interior Maggie's Leeds Centre
Sumber : www.archdaily.com, diakses 9 Maret 2022

Interior dari Maggie's Leeds Centre ini mengeksplor segala sesuatu yang sering kali terlewatkan dalam lingkungan penyembuhan yaitu dengan penggunaan bahan-bahan yang alami, pencahayaan yang lembut, dan berbagai ruang yang dirancang untuk mendorong adanya interaksi sosial serta kontemplasi yang tenang.



Gambar 2.22 Denah Maggie's Leeds Centre
Sumber : www.archdaily.com, diakses 9 Maret 2022

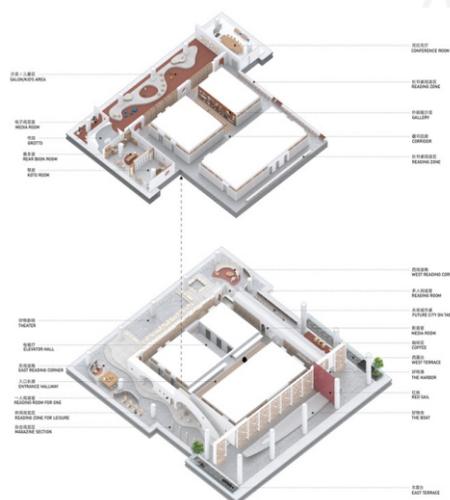
b. The Satori Harbor

The Satori Harbor merupakan perpustakaan yang terletak di dalam gedung kantor pusat VIPShop, Guangzhou, China. Perpustakaan ini mengusung konsep healing architecture melalui pengalaman sensorial dan spasial dengan elemen-elemen yang mendukung keseimbangan antara kesehatan fisik & spiritual. Arsitek dari Satori Harbor mengimplementasikan perpustakaan ini sebagai versi mikro dari dunia fana yang menjadi tempat tinggal manusia. Desain ruang di dalamnya bertujuan untuk memberikan penggunanya pengalaman membaca spiritual dengan suasana yang dapat merepresentasikan momen-momen pencerahan dan pembebasan.



Gambar 2.23 Interior The Satori Harbor

Sumber : www.archdaily.com, diakses 9 Maret 2022



Sebelum memasuki perpustakaan ini pengunjung diharuskan melewati terowongan yang panjang dan redup. Jalur yang dibuat berkelok-kelok bertujuan untuk memicu periode tinggal yang lebih lama. Di ujung terowongan, pengunjung akan menemukan ruangan seperti kubah dengan suara ombak di dalamnya sehingga mereka akan merasakan suasana seperti di pinggir kota dekat dengan pelabuhan dan laut.

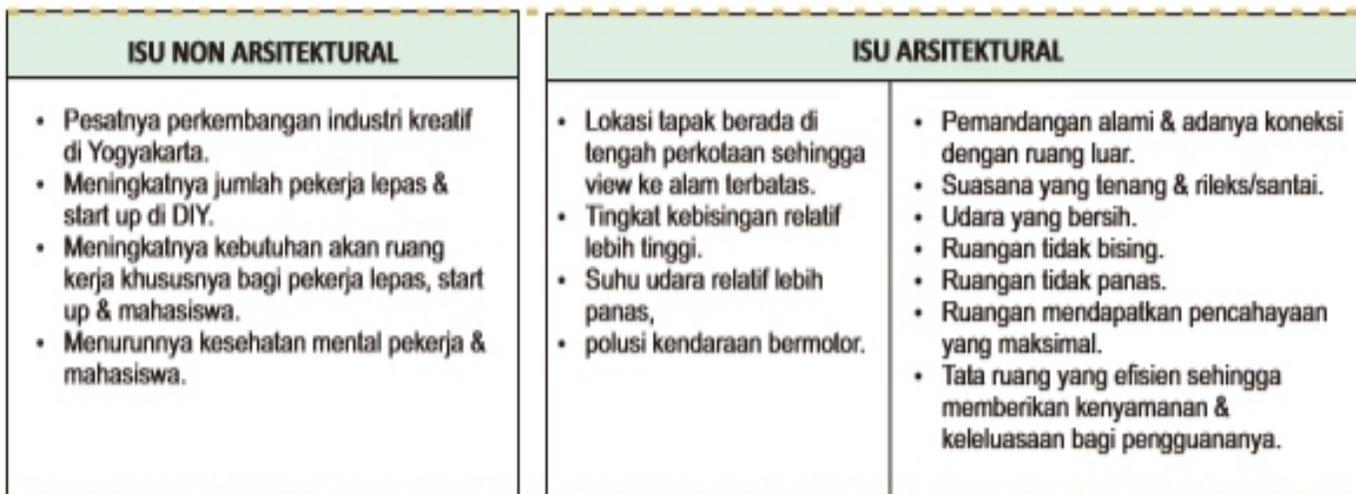
Gambar 2.24 Denah The Satori Harbor

Sumber : www.archdaily.com, diakses 9 Maret 2022

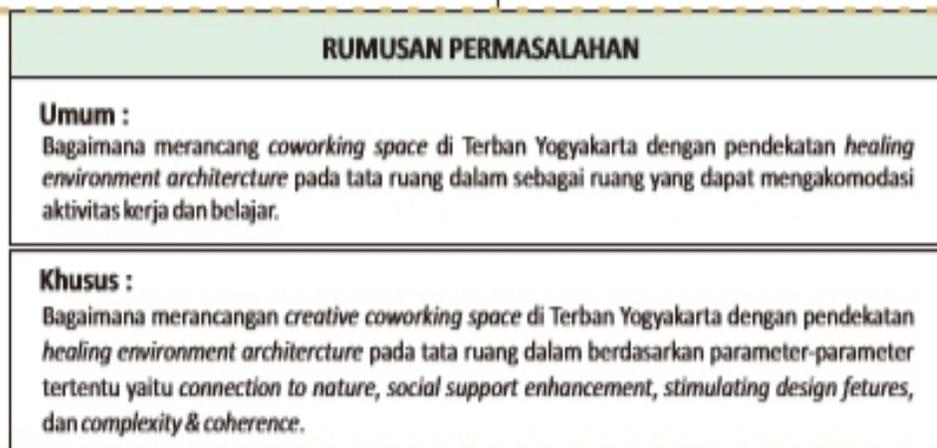
PETA PENELUSURAN PROBLEMA

CREATIVE COWORKING SPACE DI TERBAN YOGYAKARTA
DENGAN PENDEKATAN HEALING ENVIRONMENT ARCHITECTURE

ISU ARSITEKTURAL DAN NON-ARSITEKTURAL



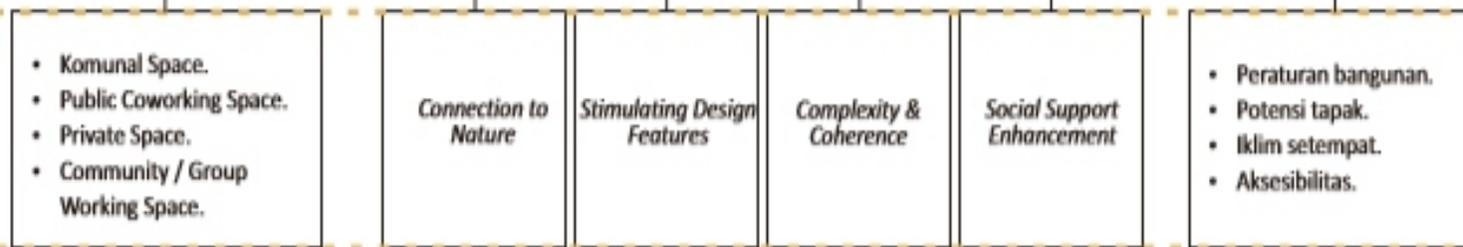
RUMUSAN PERMASALAHAN

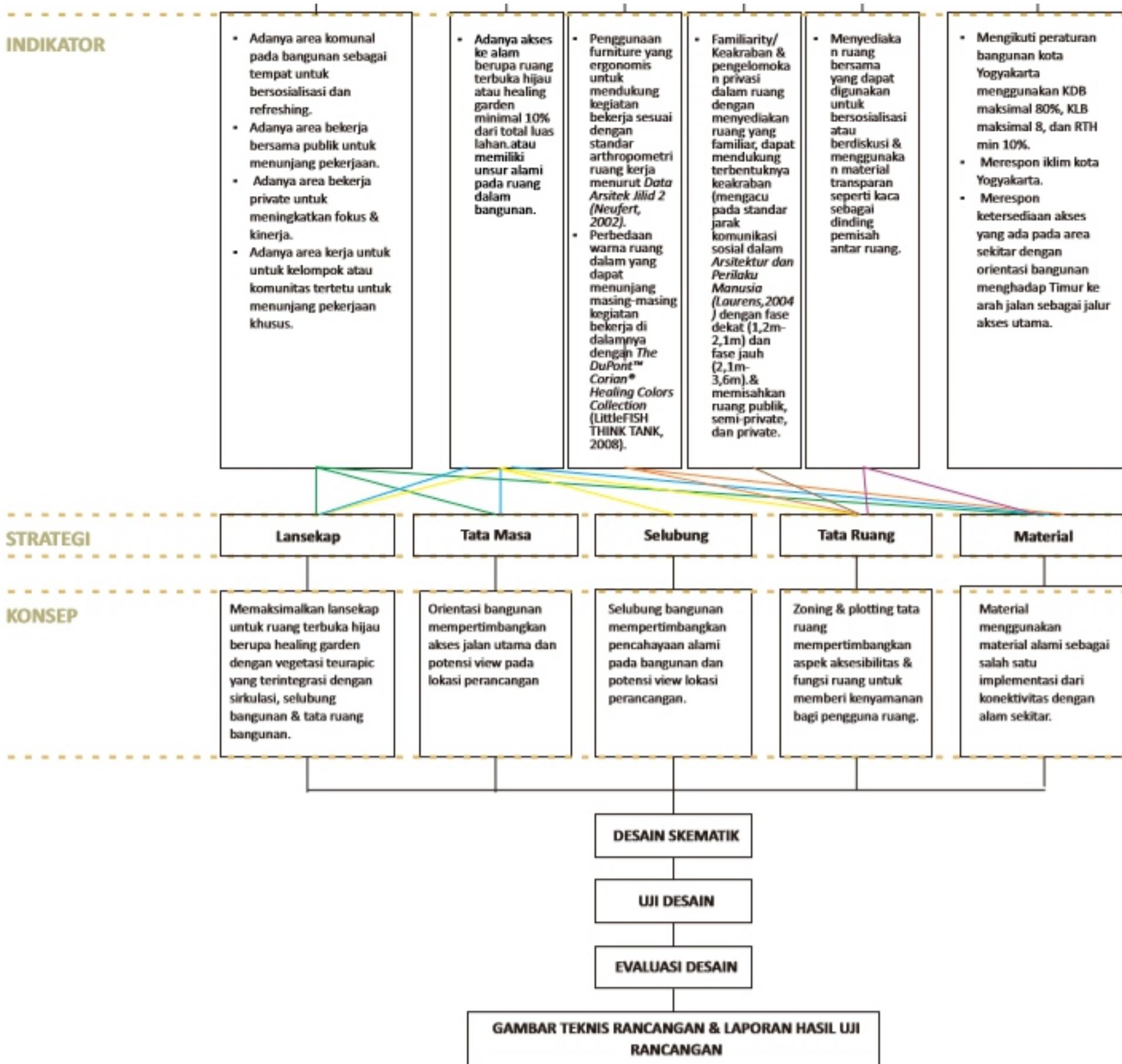


VARIABEL



PARAMETER





03

PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN

Eksplorasi Konteks Site

Eksplorasi Fungsi Bangunan

Eksplorasi Konsep Tema
Perancangan

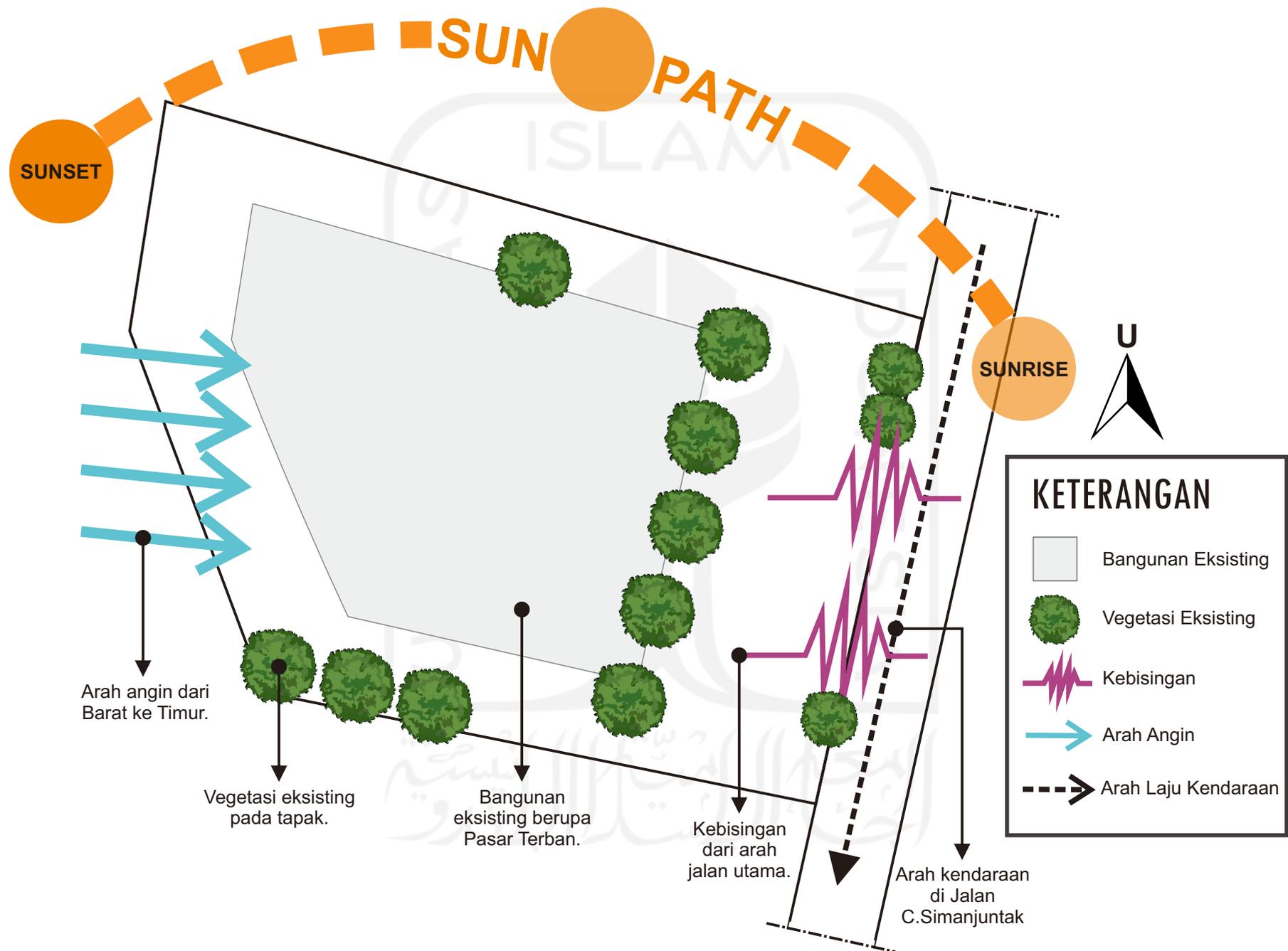
Konsep Figurative Rancangan

Konsep Selubung Bangunan

Rancangan Interior



EKSPLORASI KONTEKS SITE



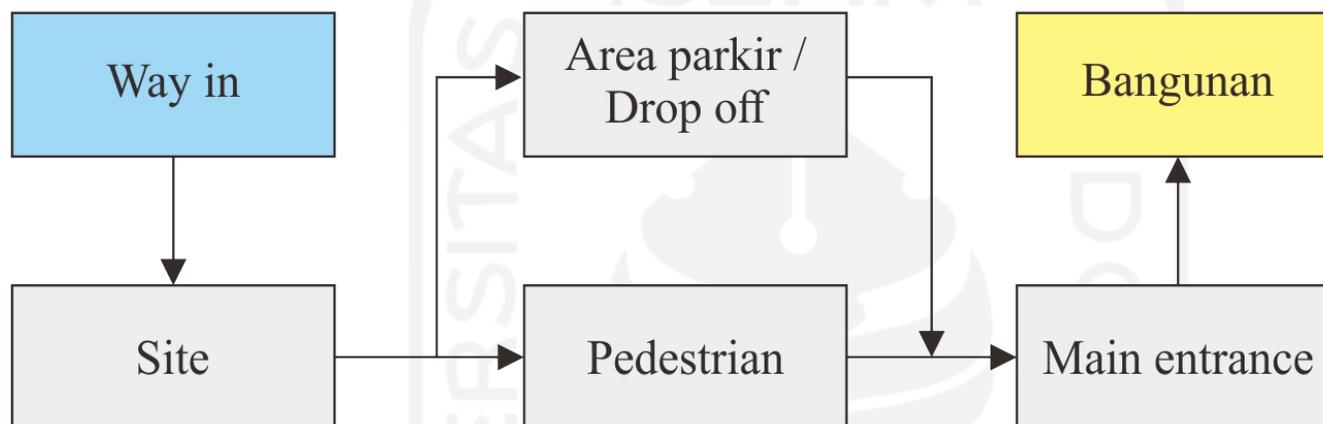
Gambar 3.1 Analisis Site
Sumber : Analisa Penulis, 2022

EKSPLORASI FUNGSI BANGUNAN

1. Pelaku & Aktivitas Pelaku dalam Bangunan.

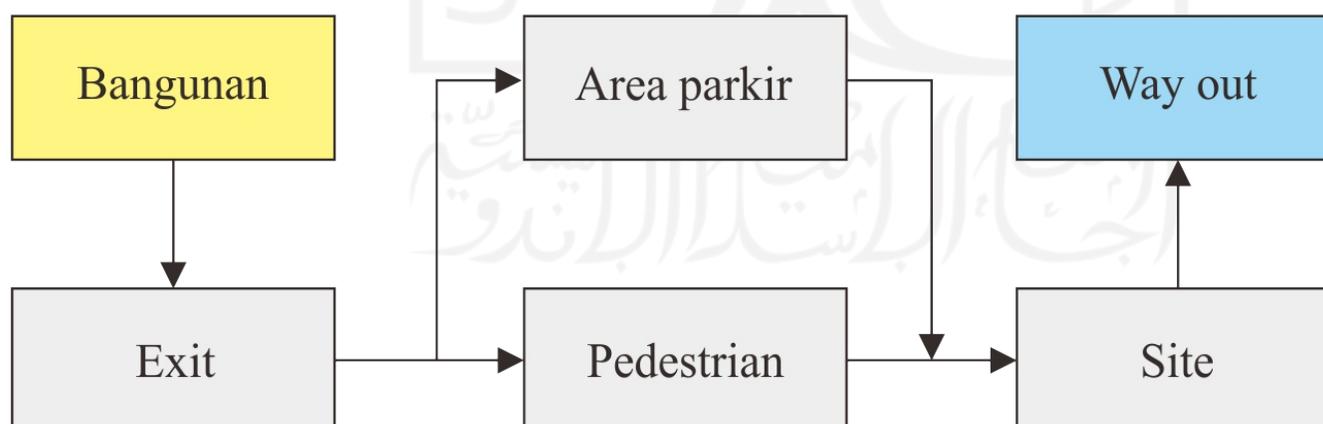
Jika dikelompokkan, pelaku/pengguna dalam coworking space dapat dibagi menjadi 3 yaitu, penyewa coworking space (baik member maupun non-member/walking user), tamu dan juga pengelola. Pola aktivitas dari pelaku/pengguna tersebut adalah sebagai berikut :

a. Pola Aktivitas Datang.



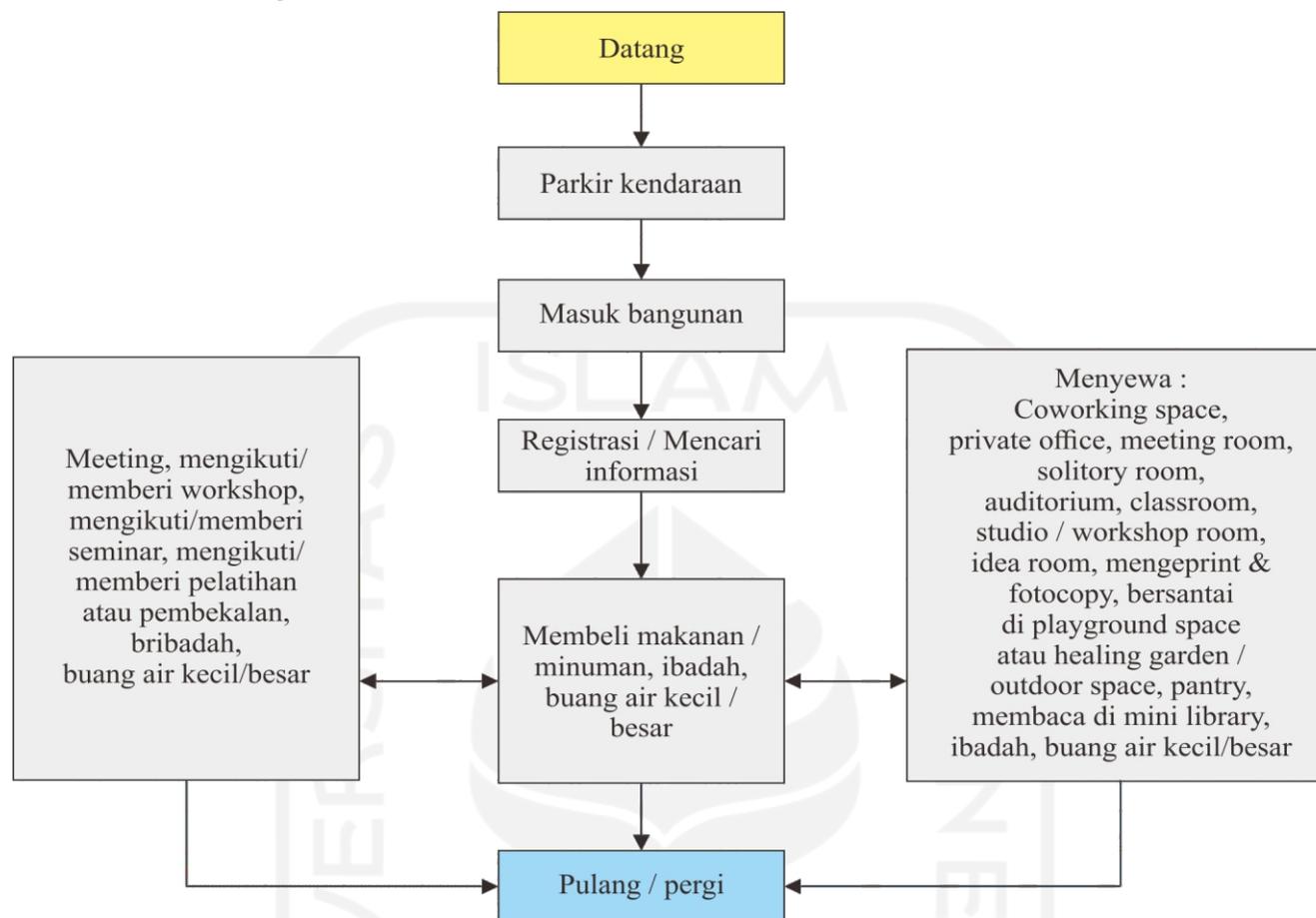
Gambar 3.2 Pola Aktivitas Datang
Sumber : Analisa Penulis, 2022

b. Pola Aktivitas Pergi.



Gambar 3.3 Pola Aktivitas Pergi
Sumber : Analisa Penulis, 2022

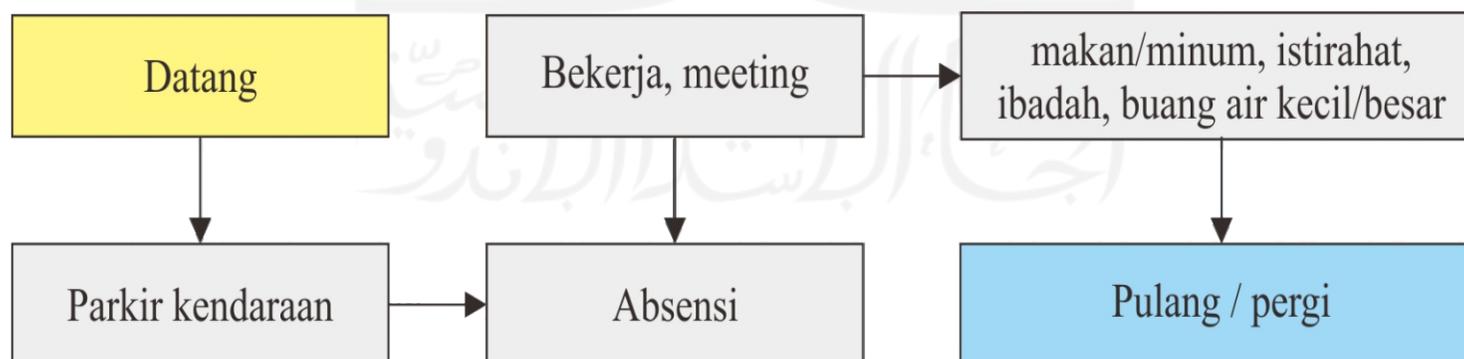
c. Pola Aktivitas Penyewa & Tamu.



Gambar 3.4 Pola Aktivitas Penyewa & Tamu

Sumber : Analisa Penulis, 2022

d. Pola Aktivitas Pengelola.



Gambar 3.5 Pola Aktivitas Pengelola.

Sumber : Analisa Penulis, 2022

2. Kebutuhan Ruang dalam Bangunan.

Berdasarkan pengelompokan pelaku dan aktivitas yang dilakukan pelaku tersebut di dalam creative coworking space, maka terdapat program kebutuhan ruang sebagai berikut :

Pelaku / pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Sifat Ruang	Jenis Ruang
Penyewa creative coworking space Baik member yang menyewa tempat dengan jangka waktu yang lebih lama maupun non-member/walking user yang merupakan pengguna sementara di dalam lingkungan coworking space.	Datang	Way in	Publik	Outdoor
	Parkir kendaraan	Area parkir	Publik	Outdoor
	Drop off	Main entrance	Publik	Outdoor
	Registrasi / absensi	Resepsionis	Publik	Indoor
	Menunggu	Lobby	Publik	Indoor
	Bekerja bersama (kolaborasi) atau individu	Public working space	Publik	Indoor
	Bekerja berkelompok atau individu, rapat, diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Private office • Meeting room • Solitary room 	Privat	Indoor
	Mencari inspirasi/ide, bersantai, istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Idea room • Playground space • Healing garden/outdoor space 	Publik	Indoor Indoor Outdoor
Workshop	Studio room	Publik	Indoor	

	Mengikuti seminar	Auditorium	Semi privat	Indoor
	Inkubasi (pelatihan & pembekalan)	Classroom	Semi privat	Indoor
	Membaca buku	Mini library	Publik	Indoor
	Mengeprint & fotocopy	R. print & fotocopy	Publik	Indoor
	Membuat minuman & cemilan	Pantry	Publik	Indoor
	Membeli makanan & minuman	Cafetaria	Publik	Indoor & outdoor
	Beribadah	Mushola	Publik	Indoor
	Buang air kecil / besar	Toilet / lavatory	Servis	Indoor
	Pulang / pergi	Way out	Publik	Outdoor

Tabel 3.1 Kebutuhan Ruang.
 Sumber : Analisa Penulis, 2022

Tamu Pengguna fasilitas diluar bekerja, pengunjung yang hanya datang ketika ada acara tertentu seperti workshop, talkshow, seminar atau merupakan klien dari penyewa yang datang untuk meeting.	Datang	Way in	Publik	Outdoor
	Parkir kendaraan	Area parkir	Publik	Outdoor
	Drop off	Main entrance	Publik	Outdoor
	Menunggu	Lobby	Publik	Indoor
	Menanyakan informasi	Resepsionis	Publik	Indoor
	Meeting	Meeting room	Privat	Indoor
	Mengikuti / memberikan workshop	Studio room	Publik	Indoor
	Mengikuti / memberikan seminar	Auditorium	Semi privat	Indoor
	Mengikuti / memberikan pelatihan & pembekalan	Classroom	Semi privat	Indoor
	Membeli makanan & minuman	Cafeteria	Publik	Indoor & outdoor
	Beribadah	Mushola	Publik	Indoor
	Buang air kecil / besar	Toilet / lavatory	Servis	Indoor
Pulang / pergi	Way out	Publik	Outdoor	

Pengelola (Staff resepsionis)	Datang	Way in	Publik	Outdoor
	Parkir kendaraan	Area parkir	Publik	Outdoor
	Drop off	Main entrance	Publik	Outdoor
	Absensi	Resepsionis	Publik	Indoor
	Menyampaikan informasi, registrasi & reservasi	Resepsionis	Publik	Indoor
	Makan & minum	Pantry	Publik	Indoor
	Beribadah	Mushola	Publik	Indoor
	Buang air besar / kecil	Toilet / lavatory	Servis	Indoor
	Pulang / pergi	Way out	Publik	Outdoor
Pengelola (Staff cafetaria)	Datang	Way in	Publik	Outdoor
	Parkir kendaraan	Area parkir	Publik	Outdoor
	Drop off	Main entrance	Publik	Outdoor
	Absensi	Resepsionis	Publik	Indoor
	Melayani pemesanan & pembayaran makanan / minuman	Kasir	Publik	Indoor

	Menyajikan makanan / minuman	Area makan / meja cafetaria	Publik	Indoor & outdoor
	Memasak, menyiapkan makanan, mencuci perlengkapan masak & piring kotor	Dapur Cafetaria	Privat	Indoor
	Membuat & menyiapkan minuman	Bar	Semi privat	Indoor
	Bongkar muat stock bahan baku	Loading dock	Servis	Indoor
	Menyimpan stock bahan baku	R. penyimpanan	Privat	Indoor
	Makan & minum	Pantry Cafetaria	Privat	Indoor
	Beribadah	Mushola	Publik	Indoor
	Buang air kecil / besar	Toilet / Lavatory	Servis	Indoor
	Pulang / pergi	Way out	Publik	Outdoor

Pengelola (Staff operasional bangunan)	Datang	Way in	Publik	Outdoor
	Parkir kendaraan	Area parkir	Publik	Outdoor
	Drop off	Main entrance	Publik	Outdoor
	Absensi	Resepsionis	Publik	Indoor
	Rapat, briefing, evaluasi dan mengawasi kinerja bangunan	R. kantor pengelola	Privat	Indoor
	Melakukan maintenance, controller teknis, menjaga kebersihan dan perawatan properti bangunan	<ul style="list-style-type: none"> • R. Genset • R. Trafo • R. STP • R. Pompa • R. Lift • Ground tank • Roof tank • R. AC • R. Cleaning service • Janitor • Gudang 	Servis	Indoor
	Makan & minum	Pantry	Publik	Indoor
	Beribadah	Mushola	Publik	Indoor
	Buang air kecil / besar	Toilet / lavatory	Servis	Indoor
Pulang / pergi	Way out	Publik	Outdoor	

Pengelola (Security)	Datang	Way in	Publik	Outdoor
	Parkir kendaraan	Area parkir	Publik	Outdoor
	Drop off	Main entrance	Publik	Outdoor
	Absensi	Resepsionis	Publik	Indoor
	Menjaga ketertiban & keamanan bangunan / lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> • R. CCTV • Pos jaga 	Privat Publik	Indoor Outdoor
	Makan & minum	Pantry	Publik	Indoor
	Beribadah	Mushola	Publik	Indoor
	Pulang / Pergi	Way out	Publik	Outdoor

Tabel 3.1 Kebutuhan Ruang.
Sumber : Analisa Penulis, 2022

3. Pengelompokan Ruang dalam Bangunan.

Pengelompokan ruang-ruang di dalam bangunan coworking space berdasarkan tingkat privasi (privat, semi privat, publik & servis) adalah sebagai berikut :

Privat	Privat office, meeting room, solitary room, ruang kantor pengelola, ruang engineering, ruang CCTV, dapur cafetaria, pantry cafetaria, ruang penyimpanan.
Semi Privat	Auditorium, classroom, bar cafetaria, ruang cleaning service, ruang maintenance.
Publik	Way in, way out, area parkir main entrance, lobby, resepsionis, public working space, idea room, healing garden/outdoor space, playground space, studio room, ruang print & fotocopy, pantry, cafetaria, mini library, pos jaga security.
Servis	Mushola, Toilet/Lavatory, ruang genset, ruang trafo, ruang STP, ruang pompa, ruang lift, ground tank, roof tank, ruang AC, ruang cleaning service, loading dock.

Tabel 3.2 Pengelompokan Ruang.
Sumber : Analisa Penulis, 2022

4. Persyaratan Ruang dalam Bangunan.

Berdasarkan kebutuhan ruang dalam bangunan coworking space, terdapat beberapa persyaratan ruang yang harus dipenuhi. Persyaratan-persyaratan tersebut terdiri dari beberapa aspek sebagai berikut :

Nama Ruang	Persyaratan Ruang							
	Akustik		Pencahayaannya		Penghawaan		Keamanan	
	Stabil	Tenang	Alami	Buatan	Alami	Buatan	Kebakaran	Sekuritas
Way in		☺	☺		☺			☺
Way out		☺	☺		☺			☺
Area parkir		☺	☺	☺	☺			☺
Main entrance		☺	☺	☺	☺		☺	☺
Lobby		☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺
Resepsionis		☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺
Public working space		☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺
Private office	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺
Meeting room	☺	☺		☺	☺	☺	☺	☺
Solitary room	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺
Auditorium	☺	☺		☺	☺	☺	☺	☺
Studio room		☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺
Classroom		☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺

Idea room		●	●	●	●	●	●	●
Playground space		●	●	●	●	●	●	●
Healing garden		●	●	●		●		●
Mini library		●	●	●	●	●	●	●
R. print & fotocopy		●	●	●	●	●	●	●
Pantry		●	●	●	●	●	●	●
Cafetaria		●	●	●	●	●	●	●
Dapur cafetaria		●	●	●	●	●	●	●
Pantry cafetaria		●	●	●	●	●	●	
R. penyimpanan		●		●	●	●	●	
Loading dock		●		●	●	●	●	●
R. kantor pengelola		●	●	●	●	●	●	●
R. Engineering		●	●	●	●	●	●	●
Pos jaga security		●	●	●	●	●	●	
R. CCTV		●		●		●	●	●
R. Genset		●		●	●		●	
R. Trafo		●		●	●		●	
R. STP		●		●	●		●	
R. Pompa		●		●	●		●	
R. Lift		●		●		●	●	
Ground tank		●		●	●			●
Roof tank		●	●	●	●			●

R. AC		☺		☺	☺		☺	
R. Cleaning service		☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺
Janitor		☺		☺	☺		☺	
Gudang		☺		☺	☺		☺	
Mushola		☺	☺	☺	☺		☺	☺
Toilet / lavatory		☺	☺	☺	☺	☺	☺	

Tabel 3.3 Persyaratan Ruang.
Sumber : Analisa Penulis, 2022

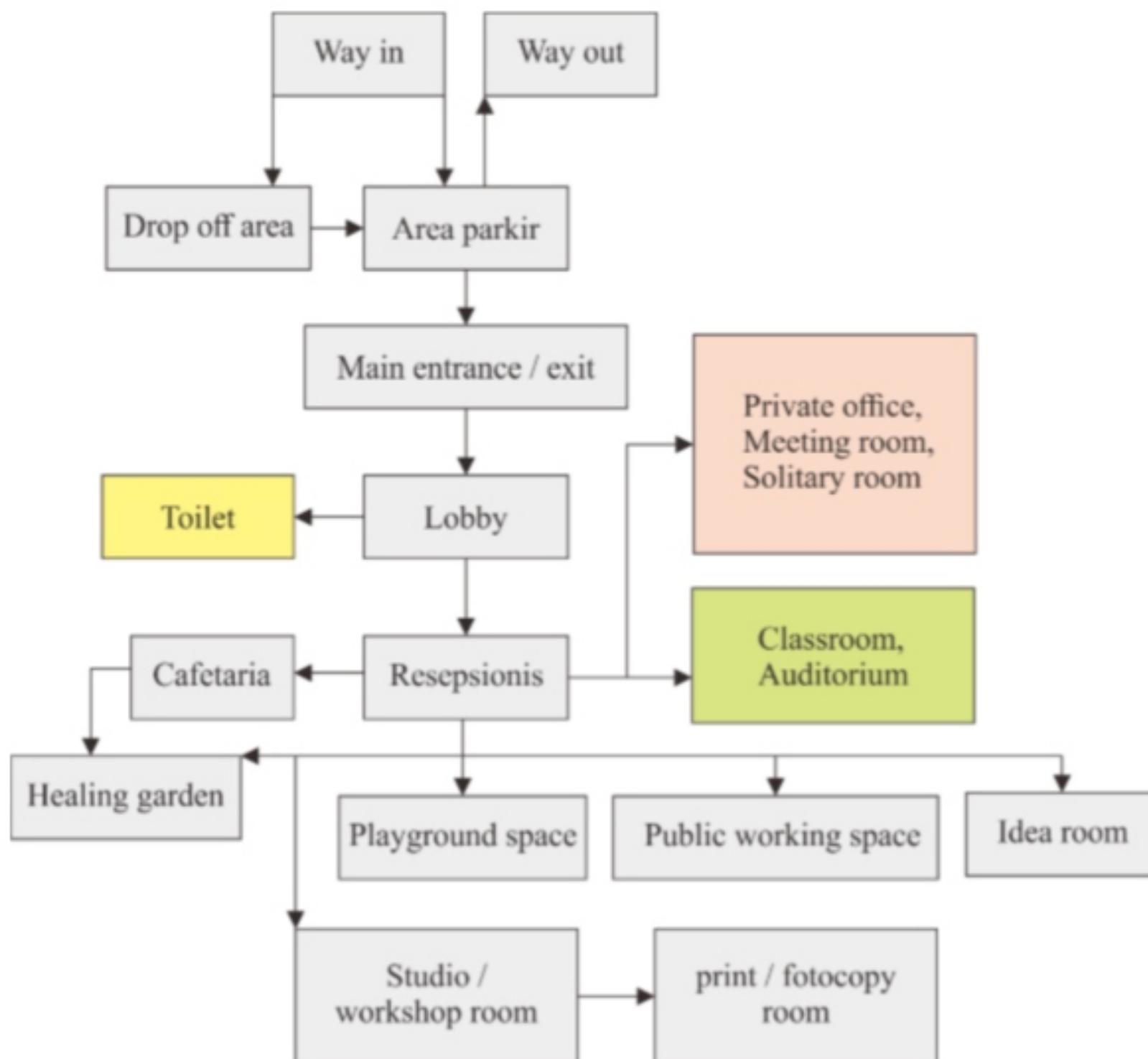
4. Jumlah Pelaku dalam Bangunan.

PELAKU	JUMLAH
Resepsionis	2
Chef Cafeteria	2
Cook Helper	2
Barista	2
Kasir Cafeteria	2
Server Cafeteria	4
Staff pantry	2
Security lapangan	4
Security CCTV	1
Cleaning Service	6
Maintenance	3
Total Pengelola	30
Penyewa member	100
Penyewa non member	200
Total Penyewa	300
Pengunjung cafeteria	50
Pengunjung Auditorium	50
Pengunjung Studio	30
Klien penyewa	20
Total Tamu/Pengunjung	150
Total Keseluruhan Pelaku	480 orang

Tabel 3.4 Jumlah Pelaku.
Sumber : Analisa Penulis, 2022

4. Pola Sirkulasi dalam Bangunan.

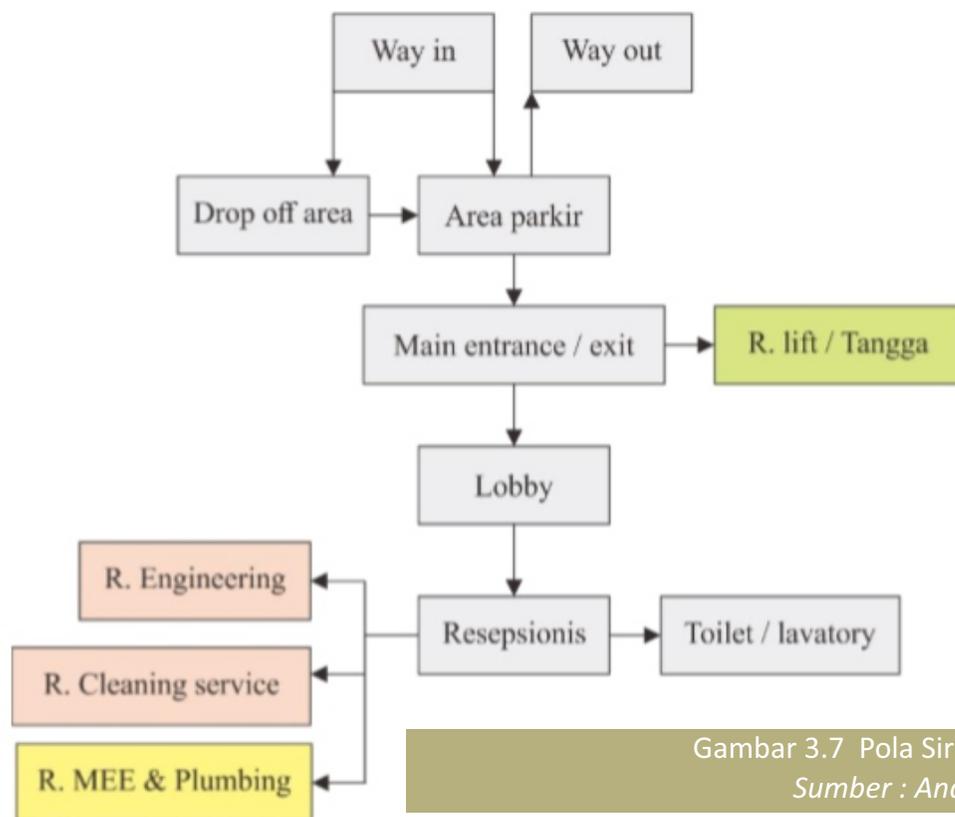
a. Pola Sirkulasi Berdasarkan Kegiatan Utama.



Gambar 3.6 Pola Sirkulasi Kegiatan Utama

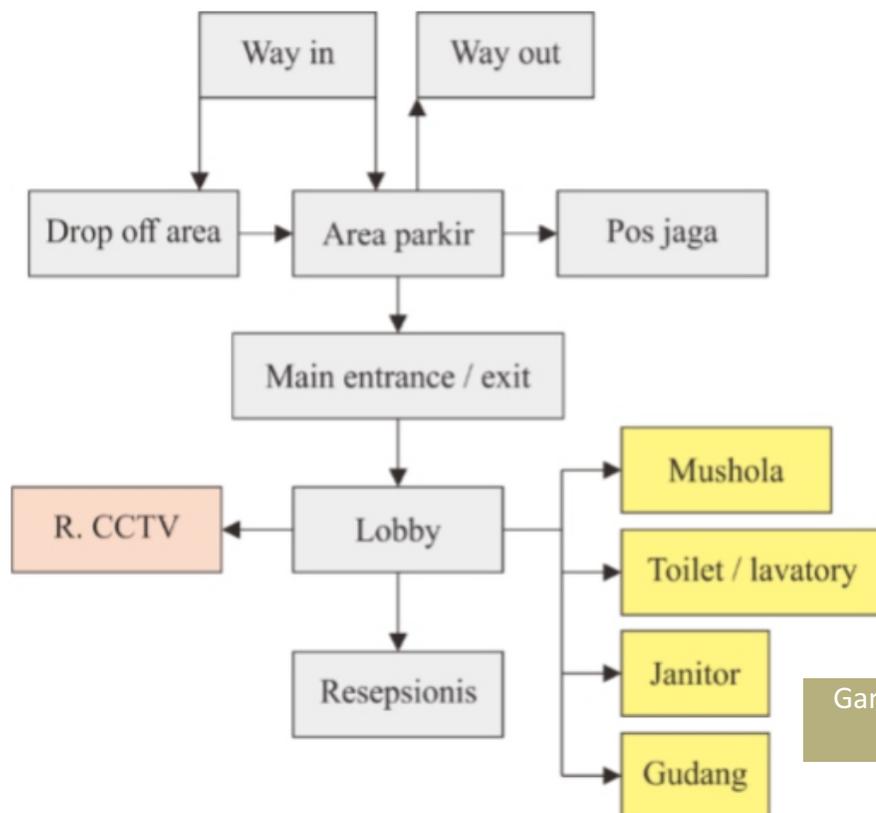
Sumber : Analisa Penulis, 2022

b. Pola Sirkulasi Berdasarkan Kegiatan Pengelola.



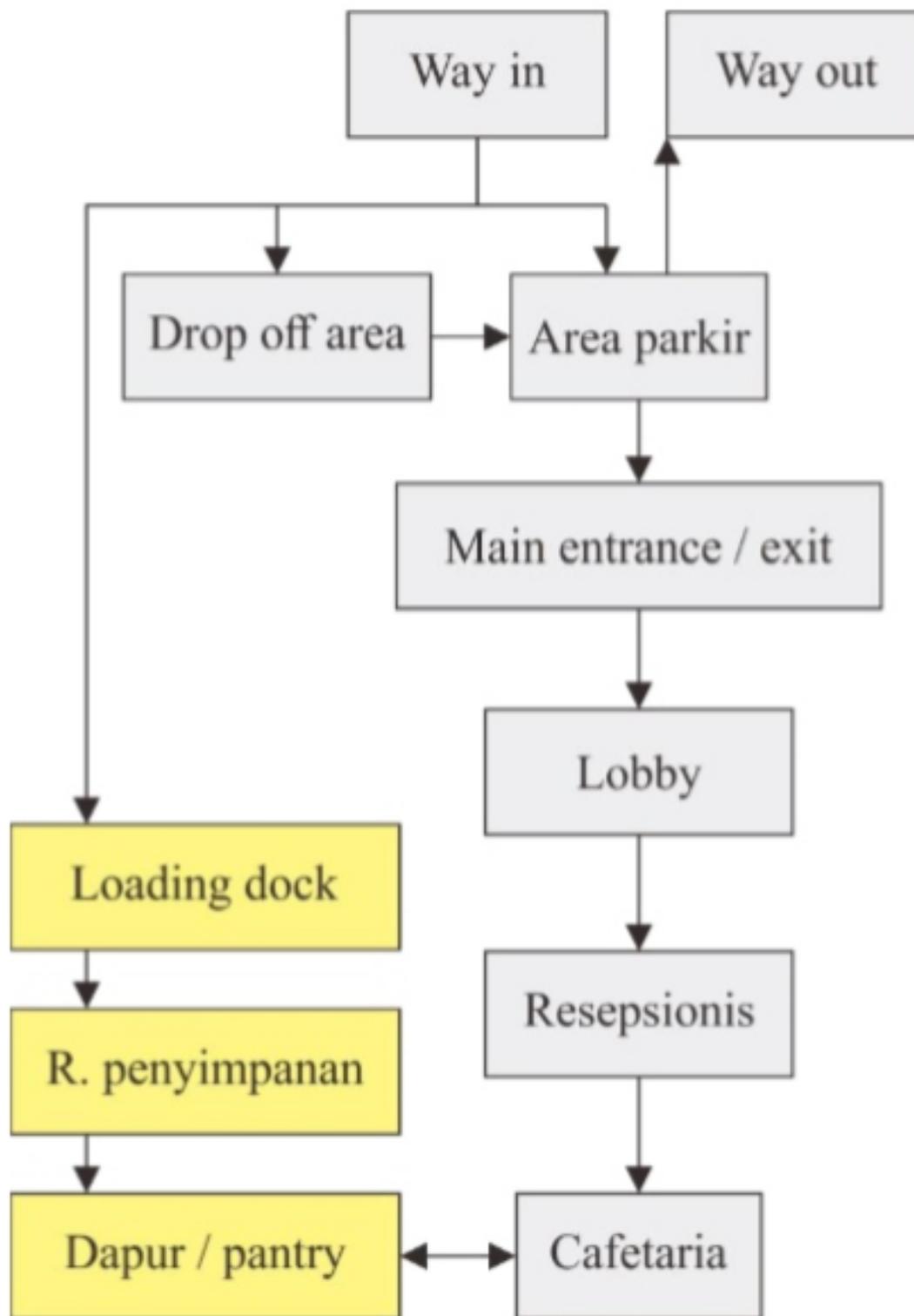
Gambar 3.7 Pola Sirkulasi Kegiatan Pengelola.
 Sumber : Analisa Penulis, 2022

c. Pola Sirkulasi Berdasarkan Kegiatan Pelayanan Publik.



Gambar 3.8 Pola Sirkulasi Kegiatan Pelayanan Publik.
 Sumber : Analisa Penulis, 2022

d. Pola Sirkulasi Berdasarkan Kegiatan Pelayanan Publik.



Gambar 3.9 Pola Sirkulasi Kegiatan Pelayanan Publik.

Sumber : Analisa Penulis, 2022

EKSPLORASI KONSEP TEMA BANGUNAN

Eksplorasi konsep pendekatan healing architecture dalam bangunan coworking space ini didasari pada beberapa elemen. Elemen-elemen yang menjadi fokus utama dan dianggap mampu mempengaruhi pengguna bangunan secara mendalam beberapa diantaranya adalah elemen alam, warna, material dan pencahayaan.

Setiap ruangan dalam bangunan coworking space tentunya memiliki tingkat konsentrasi & tingkat stress yang berbeda-beda berdasarkan fungsi ruangnya. Oleh karena itu, penggunaan elemen-elemen healing architecture pada bangunan coworking space ini juga harus disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan ruang dalam bekerja. Ruangan dalam coworking space dengan tingkat konsentrasi berbeda yang menjadi fokus analisis penggunaan elemen healing architecture ini adalah sebagai berikut:

NAMA RUANG	PENGELOMPOKAN RUANG	TINGKAT KONSENTRASI
Public working space Area bekerja dengan jenis ruangan terbuka yang memiliki kapasitas lebih dari 10 orang.	Publik	Rendah
Multi used room Merupakan auditorium, studio, classroom dengan jenis ruang tertutup dengan kapasitas 10-50 orang.	Semi privat	Sedang
Private Office Merupakan area bekerja dengan jenis ruang tertutup yang memiliki kapasitas lebih 10 orang, 20 orang dan 30 orang.	Privat	Sedang
Solitary Room Merupakan area bekerja dengan jenis ruang tertutup yang hanya memiliki kapasitas 1-2 orang saja.	Privat	Tinggi

Tabel 3.5 Hubungan Tingkat Konsentrasi dengan Ruang Kerja
 Sumber : Analisa Penulis, 2022

1. Elemen Alam dalam Bangunan.

Koneksi antara ruang dalam bangunan dengan alam dapat didapatkan dengan menghadirkan elemen air dan tumbuhan/taman dalam bangunan. Elemen air dapat digunakan sebagai sound barrier antara area-area publik dengan area coworking space dan juga sebagai white noise dalam bangunan. Sedangkan tumbuhan/taman menurut banyak penelitian dapat membantu meningkatkan suasana hati yang baik, menurunkan gejala depresi dan meredakan stress. Beberapa analisis terhadap penerapan elemen alam seperti air dan tumbuhan dalam bangunan atau dalam ruangan dengan fungsi tertentu pada coworking space ini adalah sebagai berikut :

- **Healing Garden.**
Pengadaan healing garden pada bangunan dengan jenis tumbuhan-tumbuhan penebuh dan memiliki kemampuan terapeutik serta kolam ikan yang menimbulkan suara gemericik air sehingga dapat memberikan perasaan tenang dan damai pada pengguna bangunan.
- **Pada Public Working Space.**
Kekurangan dari area kerja publik dengan ruang yang terbuka adalah kebisingan dan kurangnya privasi akustik. Dalam hal ini elemen air dapat digunakan sebagai sound masking dengan adanya kolam dengan air mancur yang menimbulkan gemericik air. Selain sebagai sound masking, kolam dalam bangunan juga dapat menjadi pembatas atau sekat antar area dalam bangunan. Selain itu, pengguna bangunan di area ini mendapatkan akses langsung ke area healing garden sehingga pengguna dapat mengistirahatkan mata dengan melihat tumbuh-tumbuhan hijau tanpa perlu memecah fokus dengan keluar ruangan.
- **Pada Multi-used room.**
Dalam multi-used room (studio, classroom, auditorium) elemen alam dalam ruang yang dapat ditampilkan adalah berupa tanaman indoor serta penggunaan bukaan dengan material kaca yang mengarah ke area lanskap atau healing garden.
- **Pada Private Office.**
Dalam private office, elemen alam dalam ruang yang dapat ditampilkan adalah berupa tanaman indoor serta penggunaan bukaan bermaterial kaca dan balkon/teras dengan railing tanaman di setiap ruangan yang mengarah ke area lanskap atau healing garden.
- **Pada Solitary Room.**
Sama seperti pada private office, elemen alam yang dapat ditampilkan dalam solitary room adalah berupa tanaman indoor serta penggunaan bukaan bermaterial kaca dan balkon/teras dengan railing tanaman di setiap ruangan yang mengarah ke area lanskap atau healing garden sehingga pengguna ruangan ini dapat mengistirahatkan mata dengan melihat ke area luar tanpa memecah fokus untuk keluar ruangan.

2. Elemen Warna dalam Bangunan.

Elemen warna dapat menjadi distraksi positif terhadap alam. Pemilihan warna ruang dalam yang nyaman dengan menggunakan warna hangat, tidak terlalu dominan & tidak terlalu mencolok diutamakan dalam menentukan warna ruang dalam coworking space khususnya pada area kerja. Warna-warna yang digunakan mengacu pada The DuPont™ Corian® Healing Colors Collection yang diluncurkan pada tahun 2008 oleh LittleFISH THINK TANK yang bekerja sama dengan DuPont menggunakan evidence-based design. Koleksi tersebut menggunakan warna-warna yang terinspirasi dari alam dengan tujuan untuk membantu penyembuhan pasien pada institusi kesehatan sehingga dapat juga diterapkan dalam bangunan coworking space yang mengacu pada pendekatan healing environment architecture ini. Beberapa analisis terhadap pemilihan warna dalam bangunan khususnya dalam ruangan dengan fungsi tertentu pada coworking space ini adalah sebagai berikut :

- **Pada Public Working Space.**

Public working space menggunakan kelompok warna flame dari The DuPont™ Corian® Healing Colors Collection. Warna-warna ini ideal untuk area yang difokuskan pada peningkatan energi karena dapat memacu semangat, menstimulasi kreatifitas serta menginspirasi optimisme. Selain itu warna terang pada kelompok warna ini dapat merefleksikan cahaya sehingga memberi kesan cerah & terang dalam ruangan, oleh karena itu warna ini cocok digunakan pada area ini.



Gambar 3.10 Inspirasi Warna pada Area Public Working Space
Sumber : LittleFISH THINK TANK, 2008

- **Pada Multi-used room.**

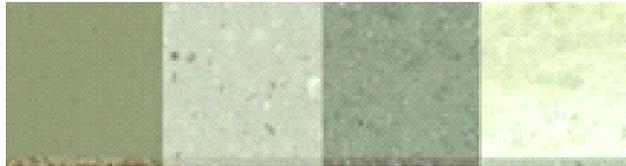
Area Multi-used room menggunakan kelompok warna H2O dari The DuPont™ Corian® Healing Colors Collection. Warna-warna ini dapat menenangkan dan membantu pengguna ruang untuk fokus. Oleh karena itu pemilihan warna ini cocok digunakan dalam multi-used room (auditorium, studio, classroom).



Gambar 3.11 Inspirasi Warna pada Area Multi-Used Room
Sumber : LittleFISH THINK TANK, 2008

- **Pada Private Office Area.**

Area Private Office menggunakan kelompok warna wood dari The DuPont™ Corian® Healing Colors Collection. Dominasi warna hijau dalam kelompok warna ini dapat mengurangi kelelahan pada mata, meremajakan indra, memberikan ketenangan & menstimulasi efisiensi waktu. Oleh karena itu pemilihan warna ini cocok digunakan pada area dengan intensitas bekerja dalam jangka waktu yang panjang seperti private office area ini



Gambar 3.12 Inspirasi Warna pada AreaPrivate Office Area
Sumber : LittleFISH THINK TANK, 2008

- **Pada Solitary Room.**

Area Private Office menggunakan kelompok warna wood earth dari The DuPont™ Corian® Healing Colors Collection. Warna-warna ini dapat meningkatkan perasaan aman dan nyaman sehingga memberikan suasana yang damai. Oleh karena itu warna ini cocok digunakan untuk area solitary room yang memiliki tingkat konsentrasi paling tinggi jika dibandingkan dengan area yang lain.



Gambar 3.13 Inspirasi Warna pada Area Solitary Room
Sumber : LittleFISH THINK TANK, 2008

3. Material dalam Bangunan.

Material dalam bangunan dapat memberikan kekuatan tersendiri dalam desain dan memiliki pengaruh langsung terhadap keseluruhan rasa lingkungan. Dalam bangunan coworking space ini material yang digunakan adalah material-material lokal yang mudah dijumpai dan memiliki keselarasan dengan alam sekitar, ekologis, serta berkelanjutan. Selain itu, digunakan juga material bertekstur seperti bebatuan dan material ekspos berupa plaseran.

Salah satu material dengan unsur alam yang digunakan adalah parket kayu tahan air jenis keruing pada lantai bangunan. Jenis parket kayu ini selain tahan air juga tahan lama dan harganya relatif lebih murah. Visualisasi penggunaan material kayu dalam bangunan sendiri mampu untuk meredakan stres secara signifikan, memperbaiki fokus, menciptakan produktifitas dan mempercepat proses penyembuhan.



Gambar 3.14 Material Lantai
Sumber : Lantai-kayu.co.id, 2022

4. Pencahayaan dalam Bangunan.

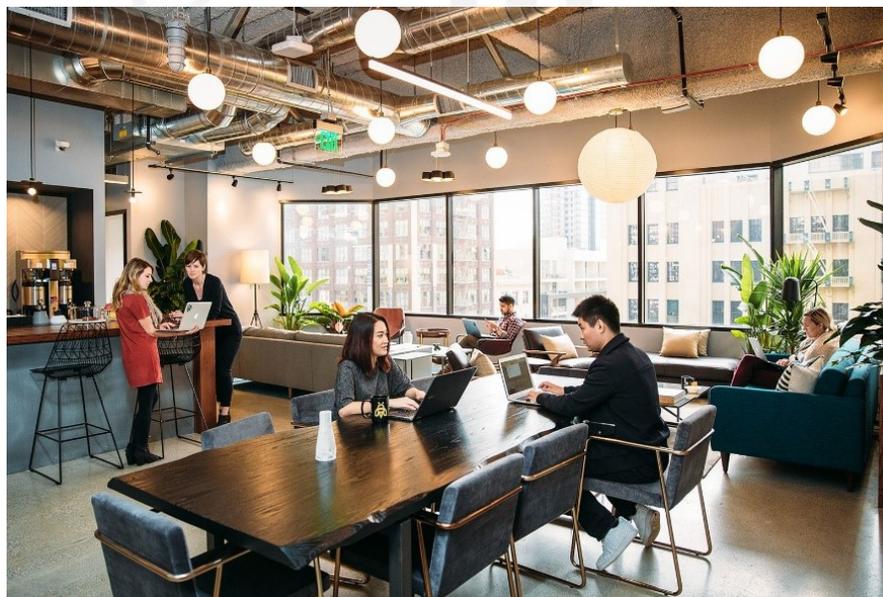
Pencahayaan dalam bangunan baik pencahayaan alami maupun pencahayaan buatan berperan penting dalam menciptakan ambience atau suasana yang berbeda dalam tiap ruang. Beberapa analisis terhadap pencahayaan dalam bangunan khususnya dalam ruangan dengan fungsi tertentu pada coworking space ini adalah sebagai berikut:

- **Pada Public Working Space.**

Public working space pada bangunan ini terdapat di area yang cukup terbuka sehingga mendapatkan cukup pencahayaan alami dari luar bangunan di siang hari. Sedangkan untuk pencahayaan buatan, area ini menggunakan lampu LED gantung dan juga LED track light.



Tabel 3.15 Lampu LED Gantung & LED Track Light
Sumber : Aliexpress.com, 2022



Tabel 3.16 Contoh Aplikasi Pencahayaan Buatan pada Public Working Space
Sumber : Eannovate.com, 2022

- **Pada Multi-used room.**

Pada area multi-used room tidak semua area mendapatkan pencahayaan alami, oleh karena itu dibutuhkan adanya pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan yang digunakan pada area ini diantaranya adalah lampu LED track light dan lampu downlight.



Tabel 3.17 Lampu LED tracklight & downlight
Sumber : *inkuri.net*, 2022

- **Pada Private Office.**

Pada area private office terdapat bukaan yang memungkinkan cahaya alami masuk ke dalam ruangan, tapi tentu saja ruangan ini tetap membutuhkan adanya pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan yang digunakan dalam ruangan ini adalah lampu LED gantung dan lampu downlight.



Tabel 3.18 Lampu LED Gantung & Downlight
Sumber : *xwork.co.id*, 2022

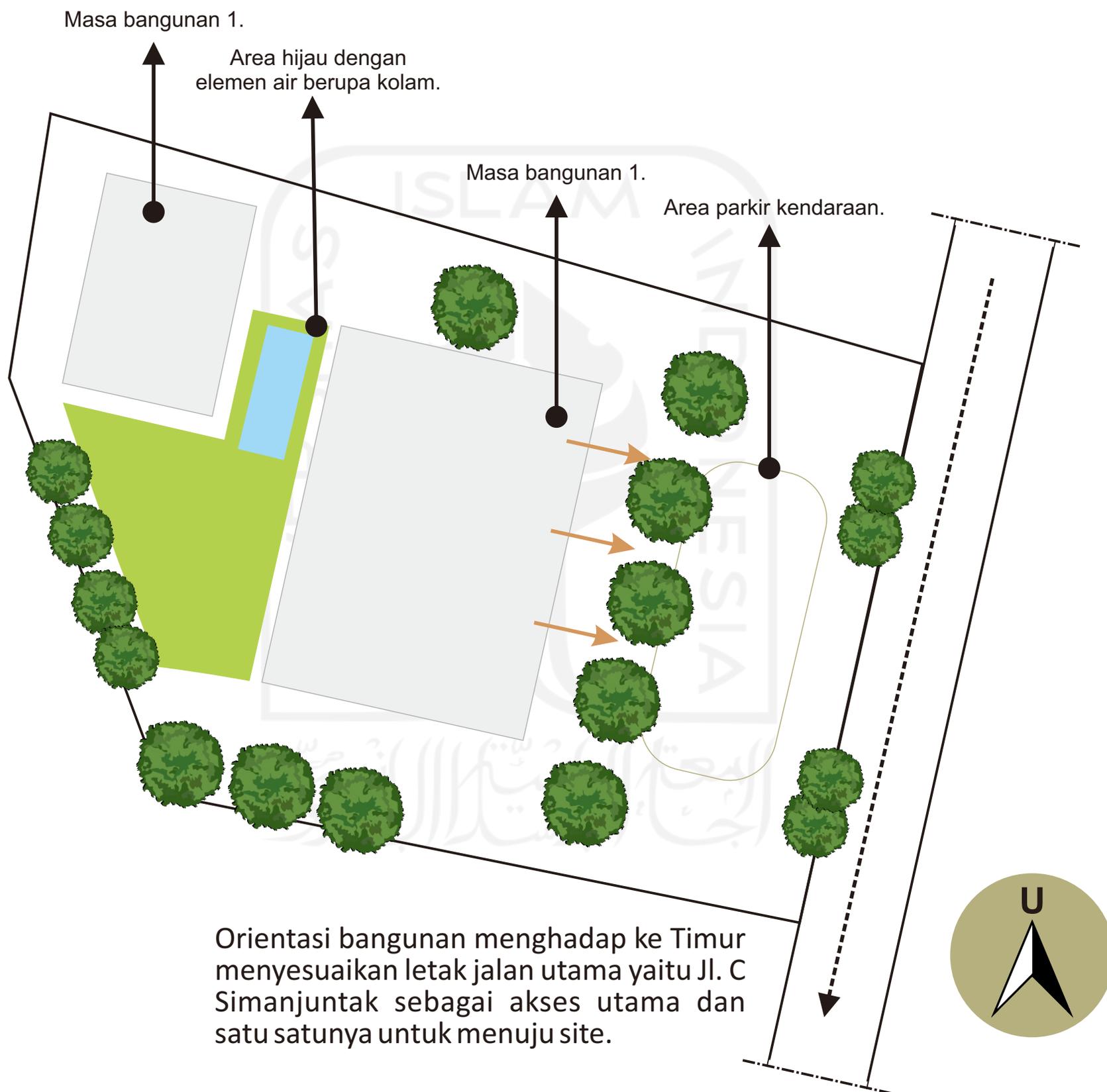
- **Pada Solitary Room.**

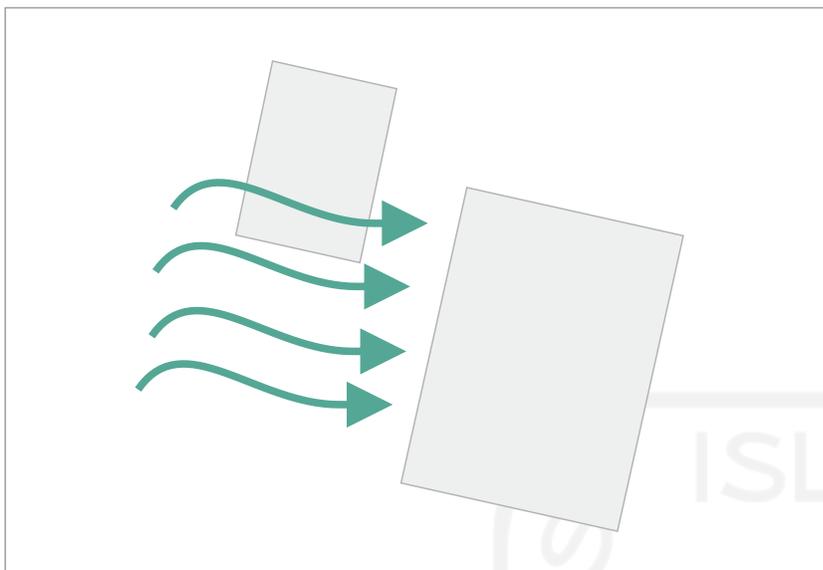
Pada area Solitary room terdapat bukaan yang memungkinkan cahaya alami masuk ke dalam ruangan, tapi tentu saja ruangan ini tetap membutuhkan adanya pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan yang digunakan dalam ruangan ini adalah lampu LED gantung dan lampu downlight.



Tabel 3.19 Lampu LED Gantung & Downlight
Sumber : *Laprinhx.com*, 2022

KONSEP FIGURATIVE RANCANGAN

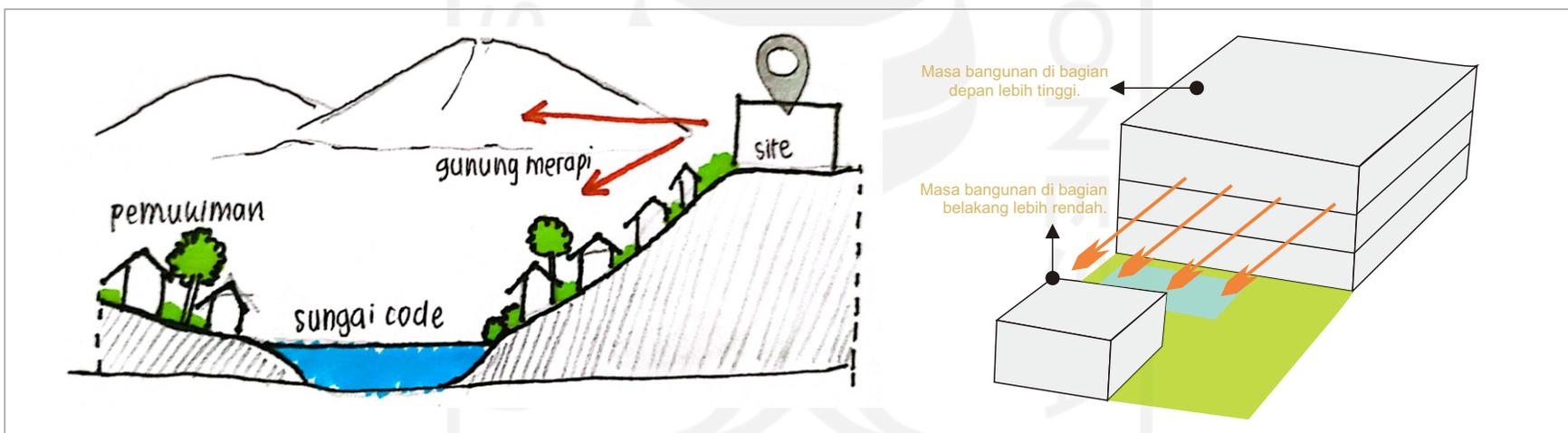




Bangunan dibagi menjadi 2 buah masa bangunan agar dapat memaksimalkan sirkulasi udara dari arah barat ke timur.



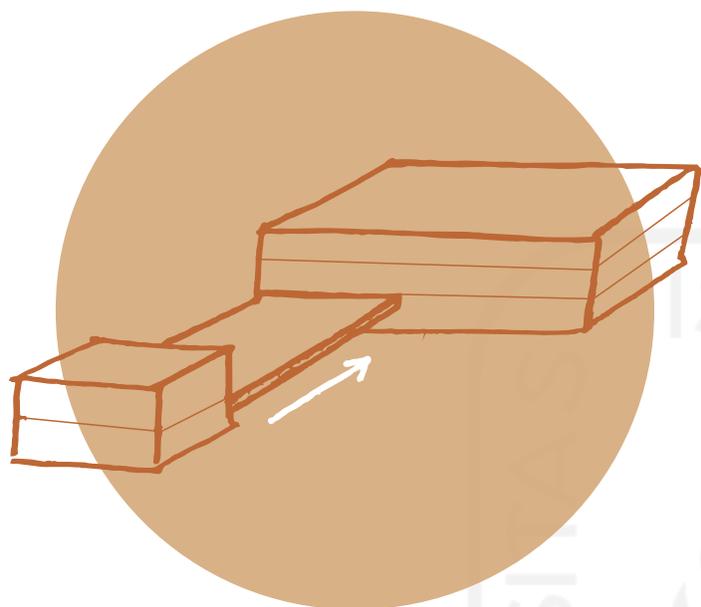
Menambahkan area hijau atau area outdoor dengan elemen air berupa kolam diantara 2 masa bangunan.



Lokasi perancangan di tengah kota membuat view ke alam sangat minim. Salah satu view dengan unsur alami yang memiliki potensi untuk dimanfaatkan dan dimaksimalkan di sekitar lokasi adalah view ke arah barat yang berupa kali code & pemukiman serta view ke arah utara yang berupa gunung merapi. Site yang berada di atas dengan masa bangunan dibuat tingkat serta memiliki ketinggian berbeda & bukaan ke arah barat menciptakan pandangan yang luas & menyeluruh ke arah pemukiman. Sedangkan dengan adanya bukaan di sebelah utara dapat memaksimalkan view dari gunung merapi, hal ini didukung dengan bagian kanan & kiri bangunan yang tidak tertutup bangunan lain.

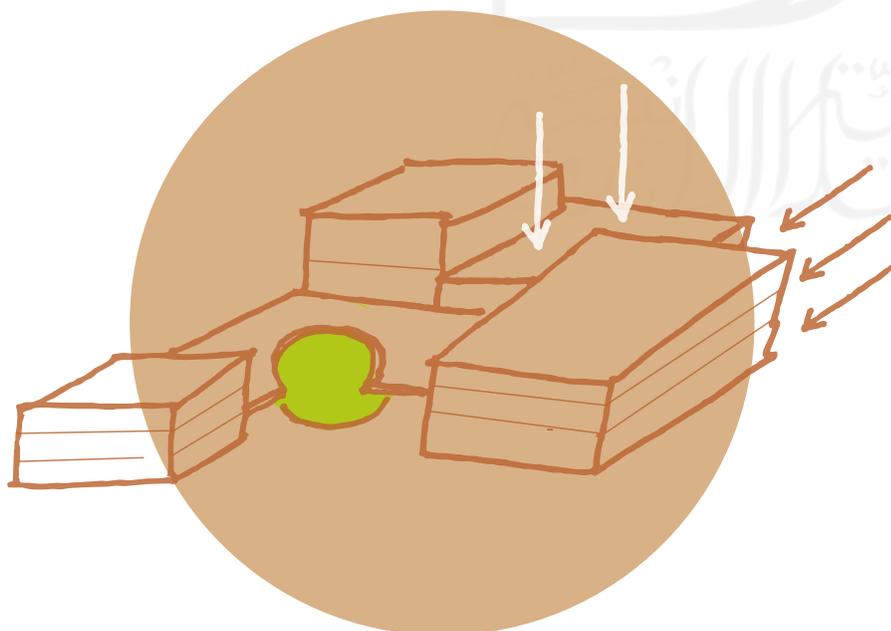
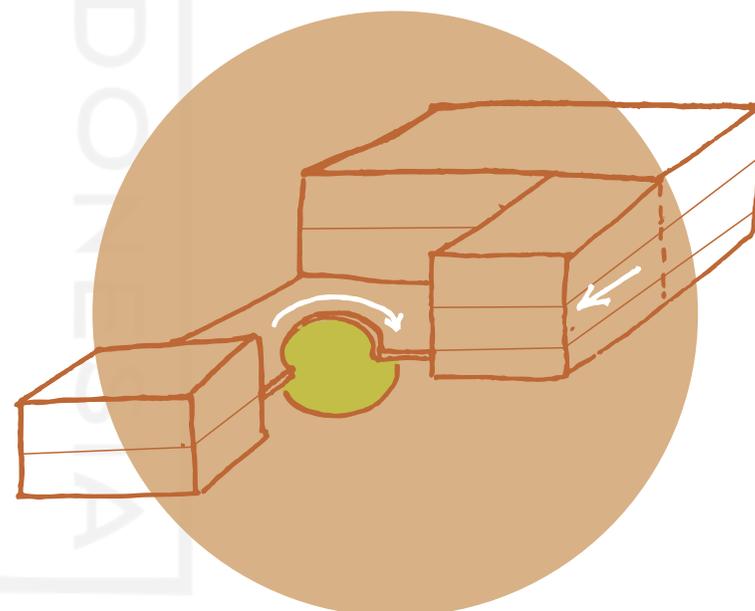
Menurut seorang psikolog dari Design With Sciene, Sally Augustin, PhD., pemandangan yang luas dan menyeluruh terutama dari ketinggian dapat menimbulkan perasaan menyenangkan, nyaman, aman & tenang. Hal ini termasuk dalam psikologi evolusioner.

TRANSFORMASI BENTUK



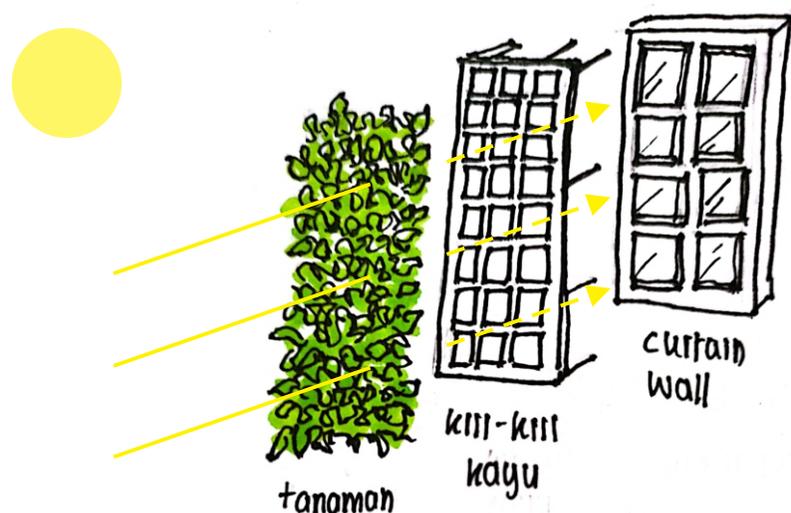
Karena masa bangunan terbagi menjadi 2 bagian, maka diantara kedua masa tersebut dikoneksikan dengan jembatan penghubung. Jembatan ini juga dapat berfungsi sebagai area kerja outdoor.

Penambahan bentuk pada masa bagian depan membentuk huruf L untuk memenuhi kebutuhan ruang dan perubahan bentuk pada jembatan penghubung mengikuti bentuk area hijau diantara masa bangunan serta untuk merespon atau memaksimalkan potensi site berupa view sungai code & gunung merapi di sebelah Barat & Utara.

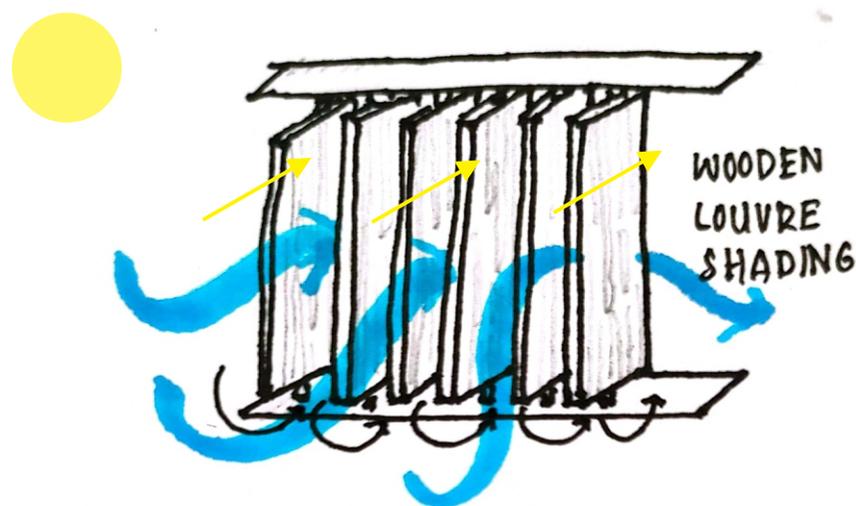


Perubahan bentuk pada lantai paling atas untuk difungsikan sebagai area kerja outdoor & untuk melihat view sekitar bangunan serta pengurangan masa bagian depan sebagai variasi bentuk bangunan & sebagai main entrance.

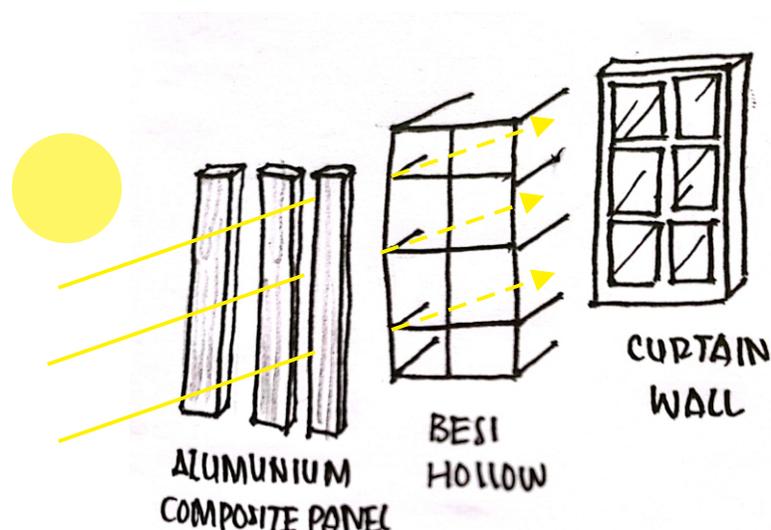
KONSEP SELUBUNG BANGUNAN



Di beberapa sisi bangunan diunakan curtain wall agar ruang dalam bangunan mendapatkan pencahayaan alami yang cukup. Tapi, agar cahaya yang masuk tidak terlalu berlebihan maka digunakan material kaca stopsol/*solar heat reflective* dengan teknologi *coating pyrolytic reflective* (lapisan transparan dari oksidasi logam untuk memantulkan sinar & panas dari cahaya matahari) dan sun shading.



- Sun shading pada bagian Barat bangunan menggunakan kisi-kisi kayu dengan tanaman rambat jenis mandevilla. Hal ini selain merespon pencahayaan pada site juga sebagai implementasi konsep connection to nature pada selubung bangunan.



- Selain digunakannya kisi-kisi kayu dengan tanaman rambat, digunakan juga wooden louvre shading yang dapat diputar secara manual pada bagian Barat & Selatan bangunan, hal ini bertujuan untuk dapat mengatur intensitas & arah cahaya masuk serta memungkinkan adanya penghawaan alami pada ruang dalam.

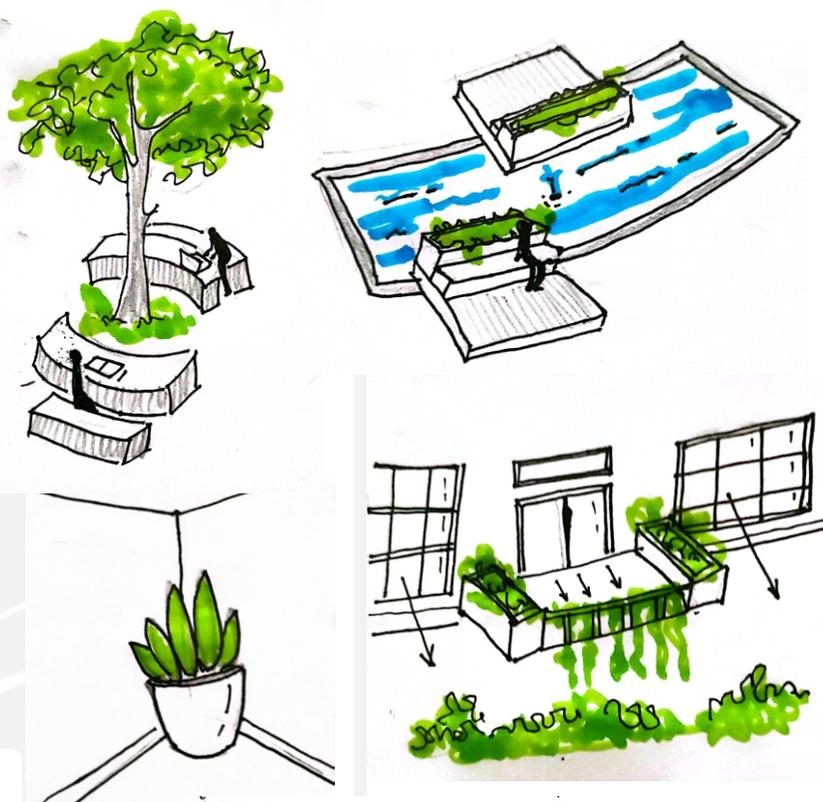
- Pada bagian depan atau bagian Timur bangunan digunakan Alumunium Composite Panel (ACP) dengan motif kayu yang ditopang oleh rangka besi hollow sebagai selubung bangunan untuk melapisi curtain wall.

INTERIOR

Berdasarkan parameter rancangan

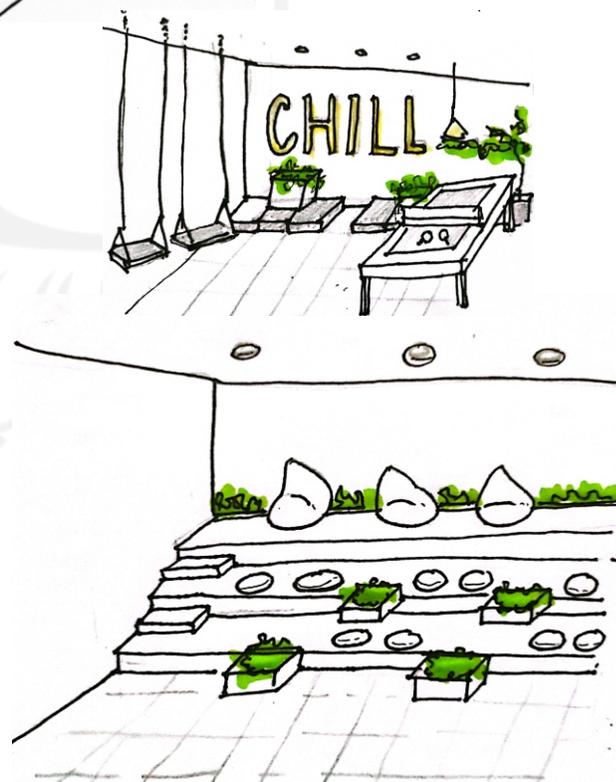
- **Connection to Nature**

Elemen alami dihadirkan di tengah-tengah ruangan bekerja, baik dengan memberikan kemudahan akses ke area terbuka hijau, mengintegrasikan elemen alami dengan furniture, maupun dengan memberikan elemen alami sebagai hiasan dalam ruang bekerja. Pengguna dapat bekerja sembari melihat maupun mengakses unsur-unsur alami dari dalam bangunan bahkan tanpa beranjak dari tempat duduk atau area bekerja, hal ini dapat menyegarkan pikiran serta mengurangi stress.



- **Sosial Support Enhancement**

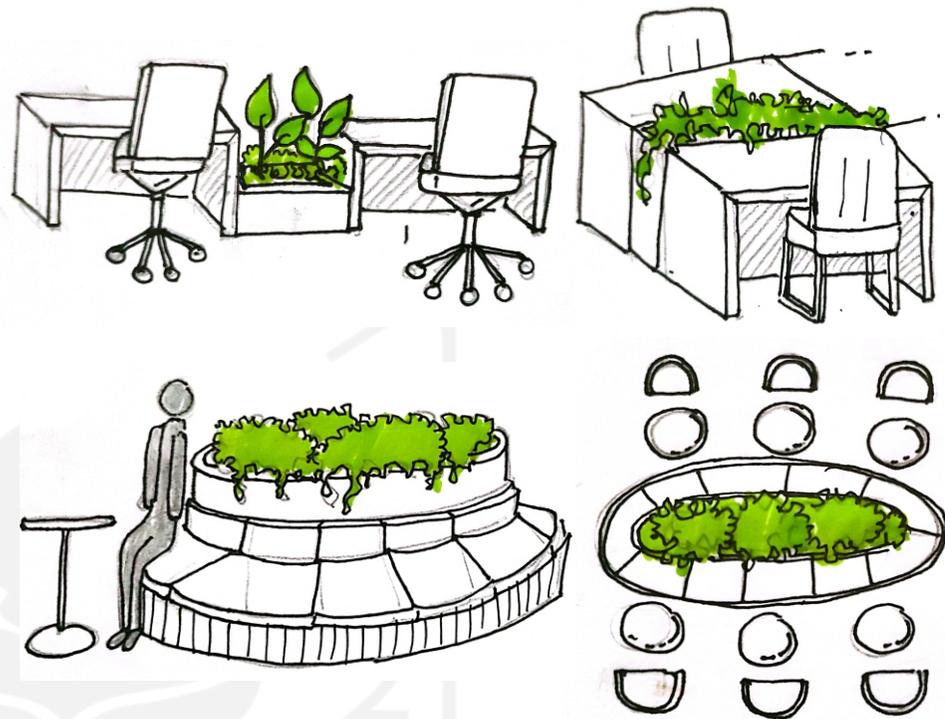
Lingkungan coworking space mendukung terjadinya interaksi sosial antar pengguna ruang saat bekerja di dalamnya. Selain pada ruang bekerja, interaksi sosial dapat terjadi di ruang-ruang istirahat seperti relaxing room dan game room. Relaxing room dibuat berundak dan dilengkapi dengan bean bag, sedangkan game room dilengkapi dengan papan-papan permainan & ayunan agar pengguna dapat bersantai sekaligus bermain di dalamnya.



- **Stimulating Desain Features**

Furniture

Furniture sebagai salah satu faktor supportive healing environment tentunya berarti furniture yang dapat memberikan kenyamanan bagi penggunaannya baik secara dimensi maupun layout. Dalam hal ini standarisasi yang digunakan mengacu pada teori standarisasi antropometri aktivitas kerja oleh Neufert (2002). Selain itu furniture juga diintegrasikan dengan tanaman hijau agar dapat memberikan kesegaran dan ketenangan bagi pengguna ruang dalam bangunan sehingga mendukung & memperkuat konsep healing environment itu sendiri.

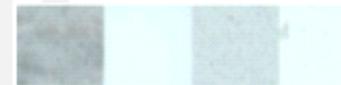


Warna

Perbedaan warna sebagai transisi tiap ruang bekerja dengan tingkat fokus berbeda yang mengacu pada koleksi warna The DuPont Coriant healing color collection by Little Fish Think Thank.



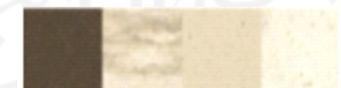
Gambar 3.10 Inspirasi Warna pada Area Public Working Space
Sumber : LITTLEFISH THINK TANK, 2008



Gambar 3.11 Inspirasi Warna pada Area Multi-Used Room
Sumber : LITTLEFISH THINK TANK, 2008



Gambar 3.12 Inspirasi Warna pada Area Private Office Area
Sumber : LITTLEFISH THINK TANK, 2008

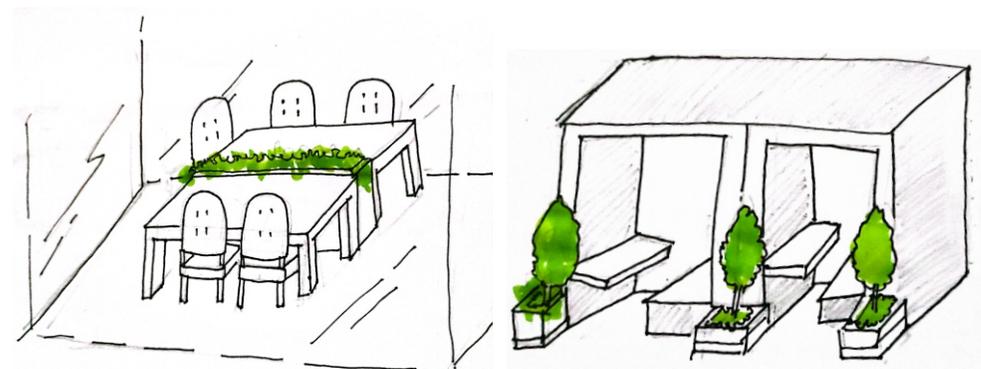


Gambar 3.13 Inspirasi Warna pada Area Solitary Room
Sumber : LITTLEFISH THINK TANK, 2008

- **Complexity & Coherence**

Privasi

Disediakan public working space yang ruangnya bersifat terbuka, group working space yang disekat menggunakan material kaca & individual working space atau solitary room yang tertutup & bersifat cubical.



04

HASIL RANCANGAN

Deskripsi Hasil Rancangan

Situasi

Sitepan

Skematik Denah

Tampak

Potongan

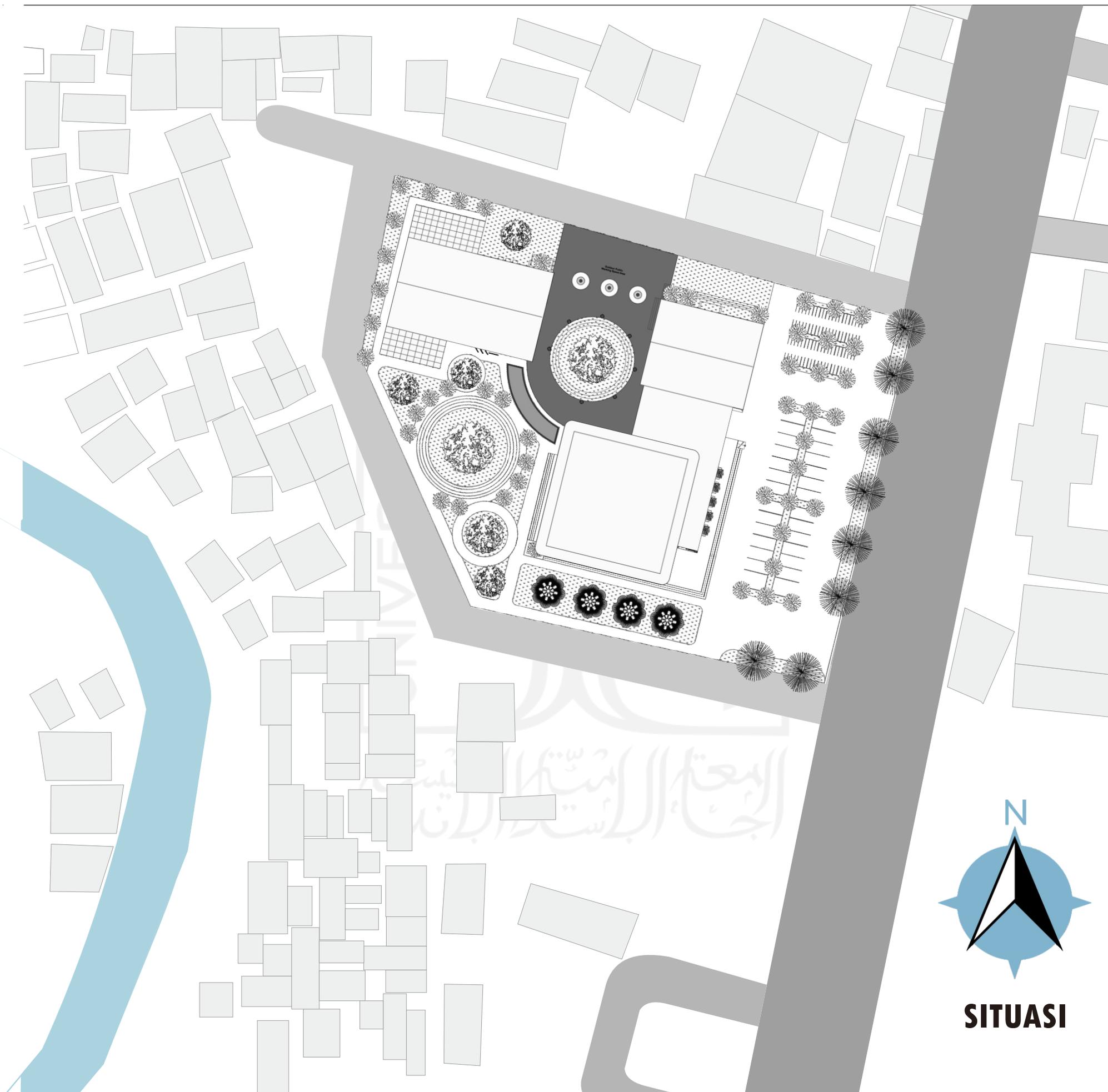
Sistem Struktur





DESKRIPSI HASIL RANCANGAN TERBAN CREATIVE COWORKING SPACE

Terban Creative Coworking Space merupakan coworking space yang mengusung konsep Healing Environment Architecture. Healing Environment Architecture digunakan sebagai konsep pendekatan perancangan karena target utama pengguna bangunan coworking space ini adalah para penggiat di bidang industri kreatif. Aktivitas kerja di bidang industri kreatif ini cenderung memiliki ritme kerja yang cepat, memacu kreatifitas tinggi, serta memiliki tuntutan untuk berkembang dan bertumbuh secara eksponensial. Aktivitas-aktivitas tersebut jika dilakukan secara berlebihan dapat dengan mudah menyebabkan stress, burn out, dan kelelahan mental atau bahkan gangguan-gangguan mental lainnya. Oleh karena itu konsep Healing Environment Architecture sebagai lingkungan terapi digunakan dalam perancangan bangunan ini untuk dapat membantu mengurangi masalah-masalah tersebut. Beberapa fasilitas yang terdapat dalam bangunan ini beberapa diantaranya adalah public working space, group working space, private office, individual working space, ruang studio untuk kegiatan kreatif, multifunctional room, cafetaria dan healing garden.



LANTAI DASAR

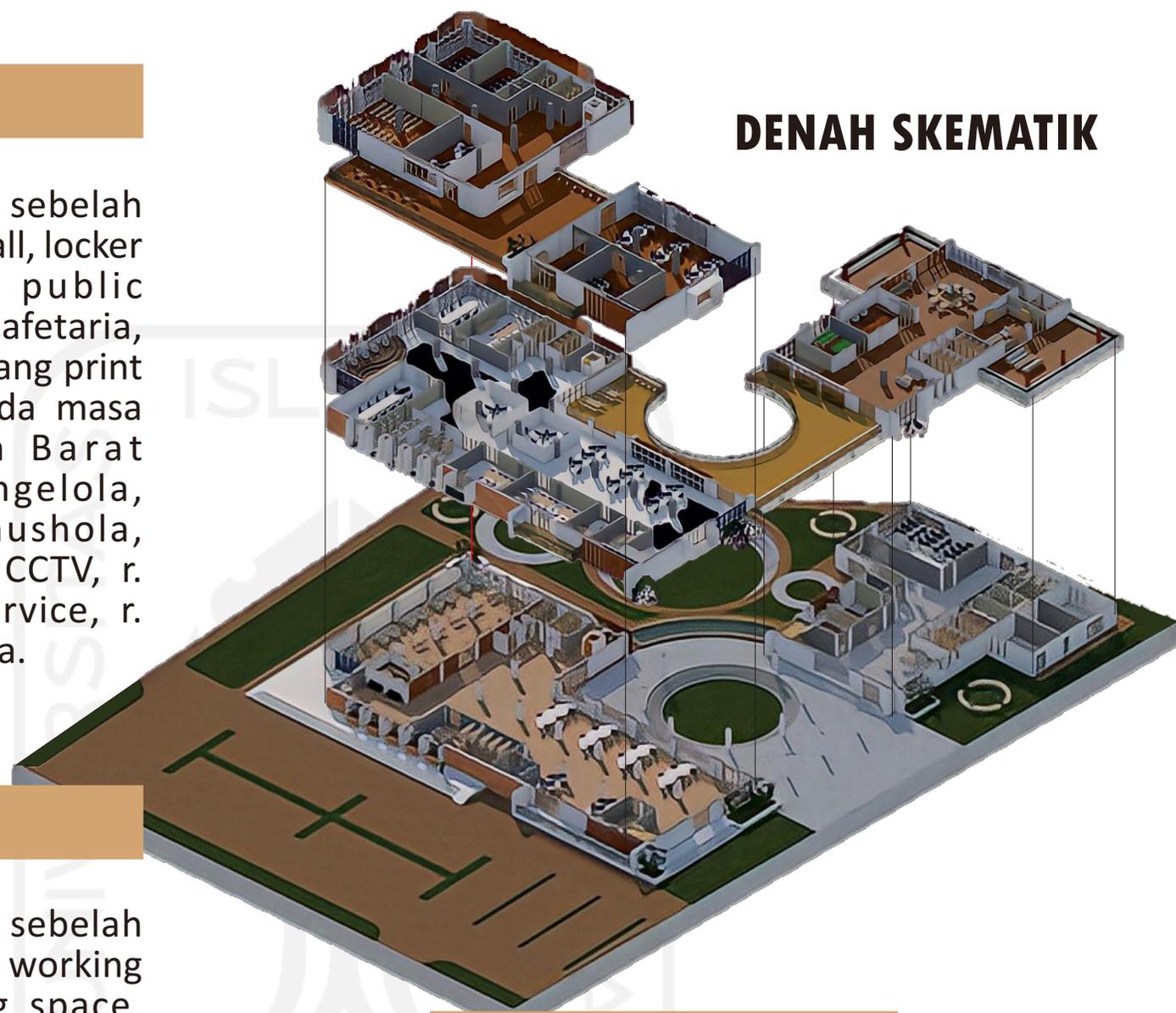
Pada masa bangunan sebelah Timur terdapat lobby, hall, locker room, mini library, public working space area, cafetaria, toilet, r. janitor serta ruang print & copy. Sedangkan pada masa bangunan sebelah Barat terdapat kantor pengelola, pantry pengelola, mushola, toilet, gudang, ruang CCTV, r. janitor, r. cleaning service, r. genset, r. trafo & r. pompa.

LANTAI 1

Pada masa bangunan sebelah Timur terdapat public working space, group working space, lounge, r. studio, r. meeting sedang & besar, solitary room, telephone room, toilet, r.janitor, pantry serta r. print & copy. Sedangkan pada masa bangunan sebelah Barat terdapat private lounge, relaxing room, game room, gudang, r. janitor dan toilet.

Kedua bangunan lantai 1 dihubungkan dengan jembatan yang dapat digunakan untuk area kerja outdoor & melihat view.

DENAH SKEMATIK



LANTAI 2

Pada lantai 2 bangunan terdapat public working space area, group working space area, private office, multi-used room, toilet & r. janitor. Pada lantai 2 juga terdapat teras terbuka atau roof top yang dapat berfungsi sebagai area kerja atau ruang santai outdoor dan dapat digunakan untuk melihat view disekitar site khususnya view di sebelah barat yang berupa pemukiman dan sungai code.

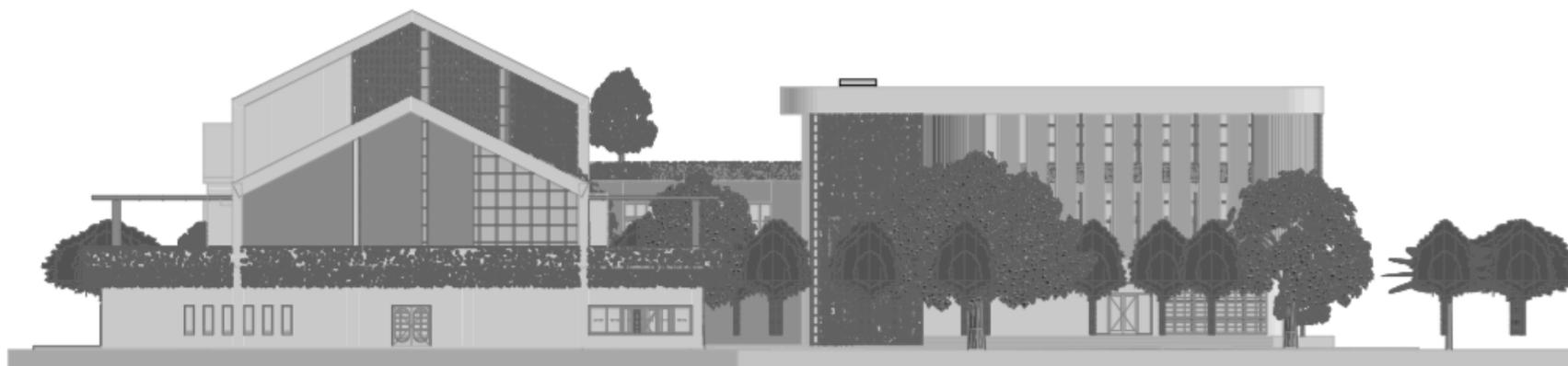
TAMPAK



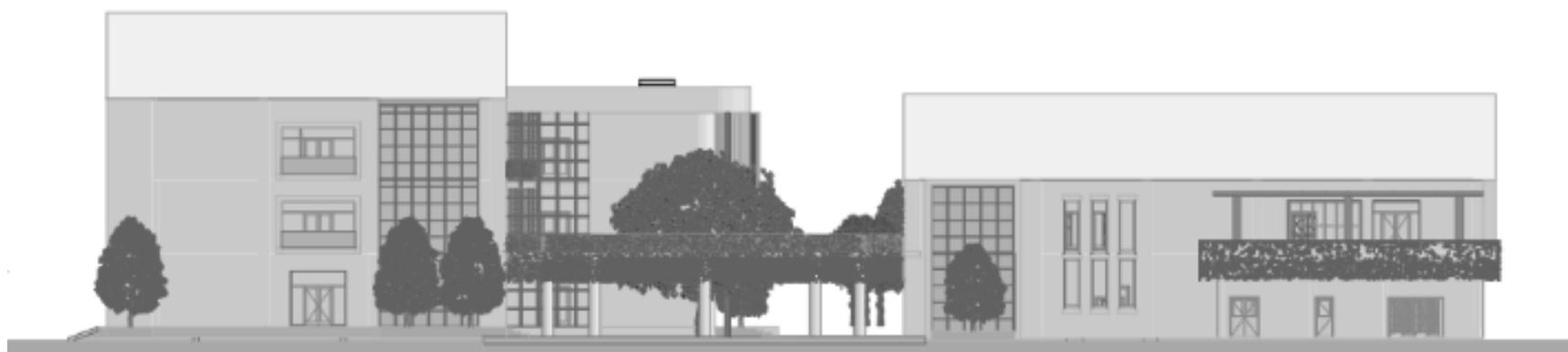
TAMPAK TIMUR



TAMPAK SELATAN

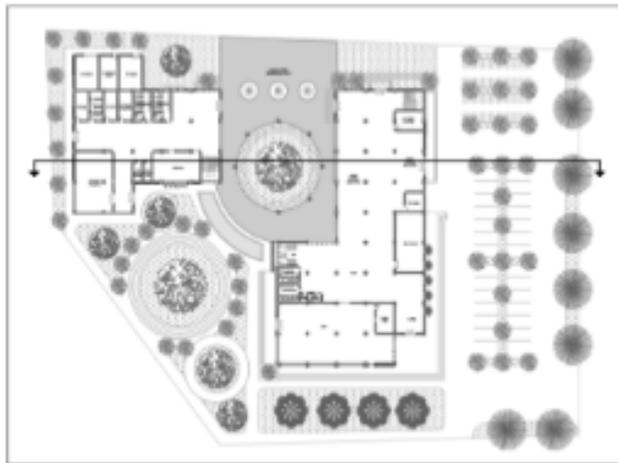


TAMPAK BARAT



TAMPAK UTARA

POTONGAN



KEYPLAN



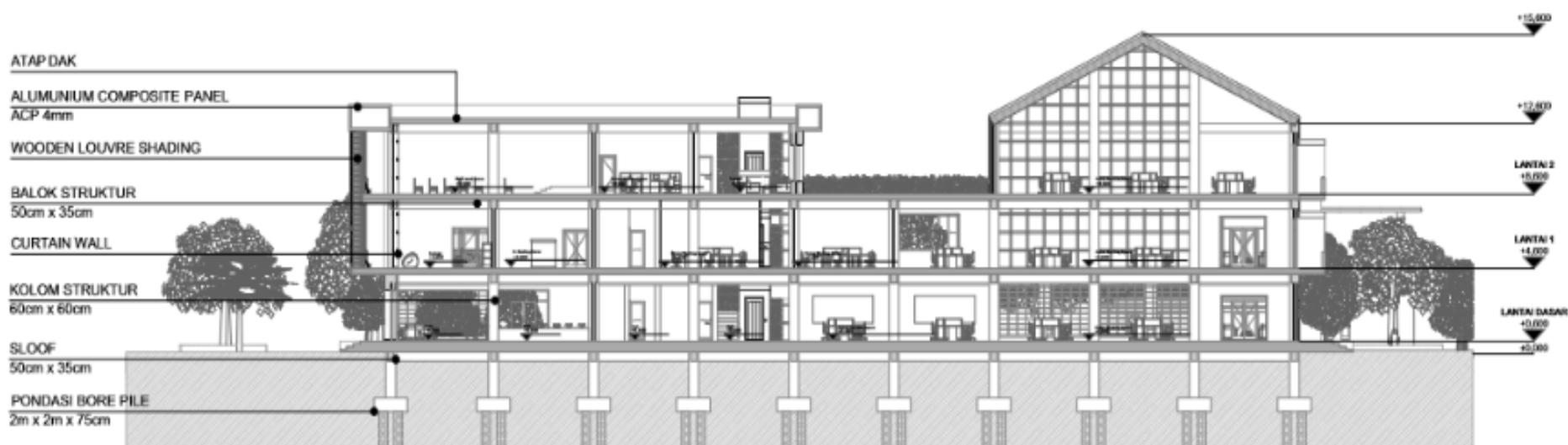
POTONGAN S-01

Pada potongan S-01 ini dapat terlihat beberapa ruang dalam bangunan. Beberapa diantaranya adalah public working space area, studio room, private office, area terbuka hijau diantara kedua masa bangunan, mushola, r. wudhu, kantor pengelola, game room dan juga relaxing room.

POTONGAN



KEYPLAN

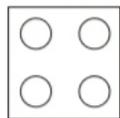


POTONGAN S-02

Pada potongan S-02 ini dapat terlihat beberapa ruang dalam bangunan. Beberapa diantaranya adalah cafe, hall, public working space area, group working space area, ruang meeting besar, public lounge dan juga multi used room.

SISTEM STRUKTUR

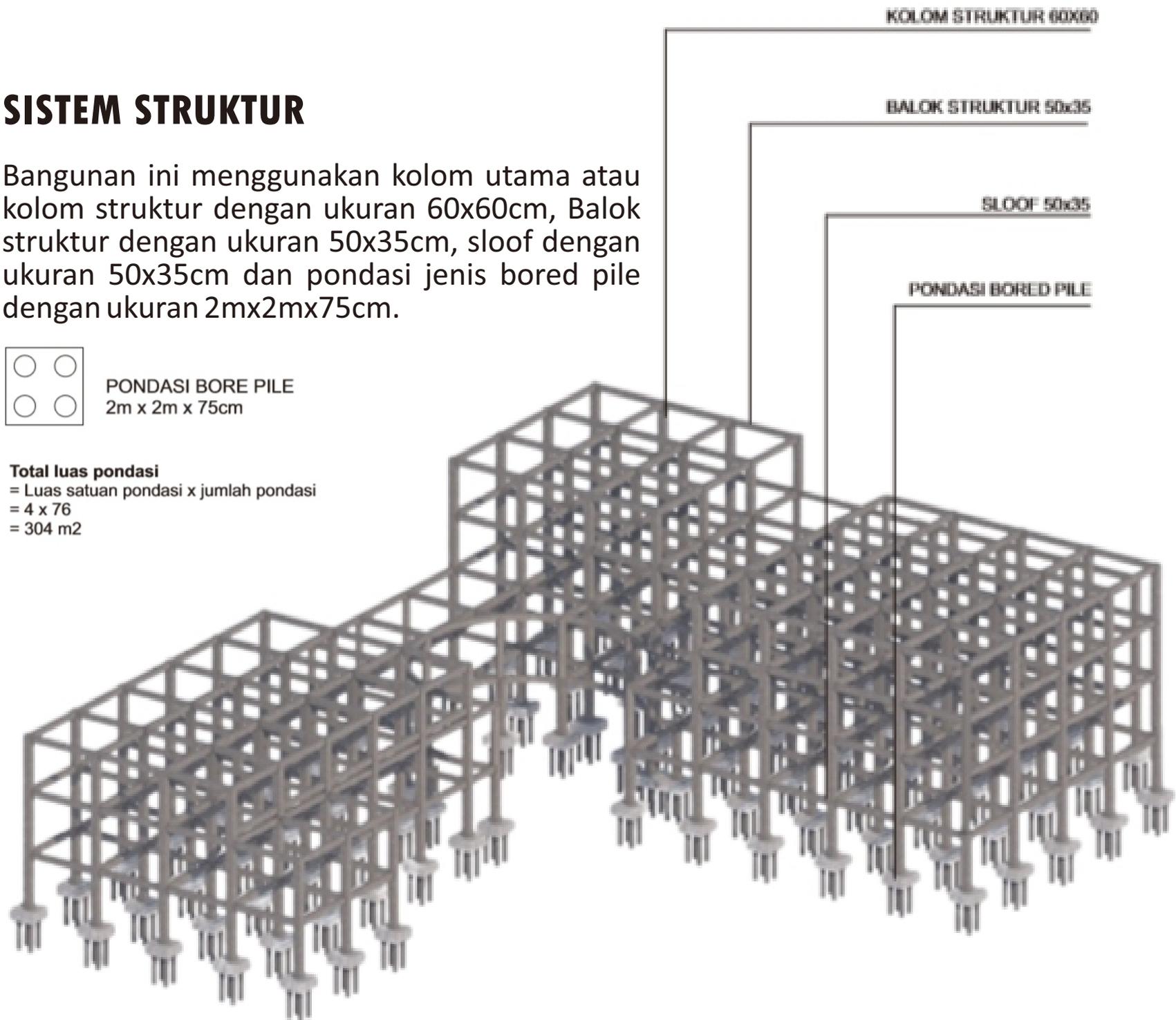
Bangunan ini menggunakan kolom utama atau kolom struktur dengan ukuran 60x60cm, Balok struktur dengan ukuran 50x35cm, sloof dengan ukuran 50x35cm dan pondasi jenis bored pile dengan ukuran 2mx2mx75cm.



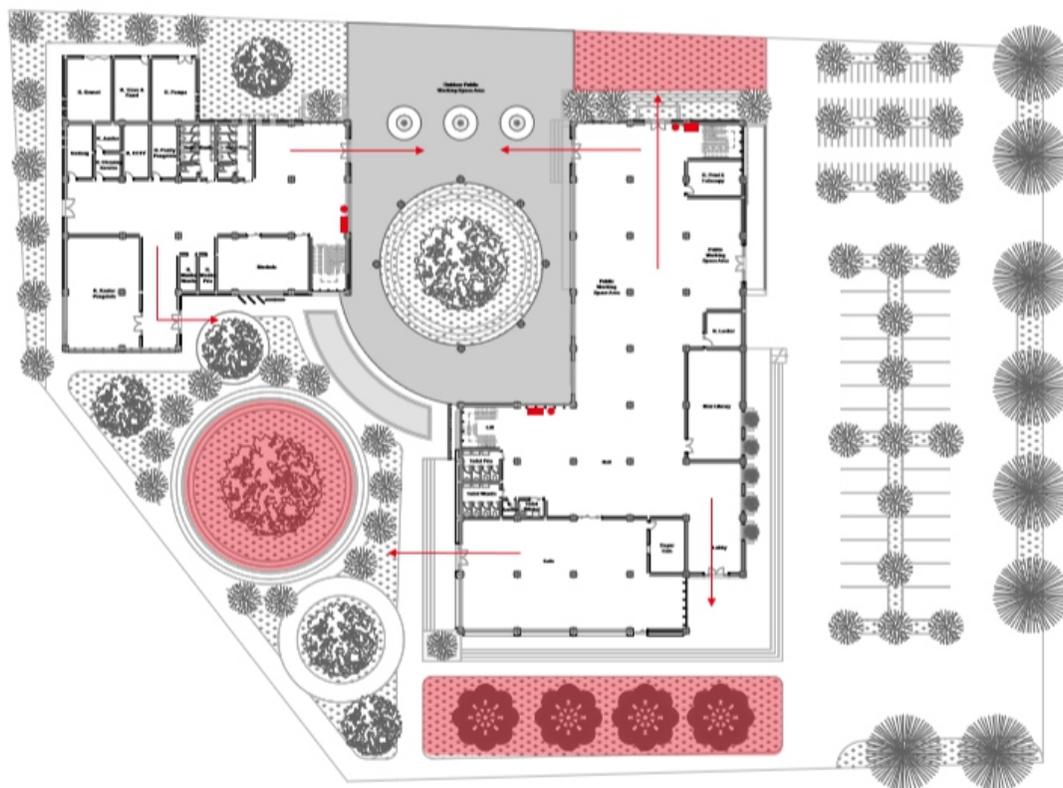
PONDASI BORE PILE
2m x 2m x 75cm

Total luas pondasi

= Luas satuan pondasi x jumlah pondasi
= 4 x 76
= 304 m²



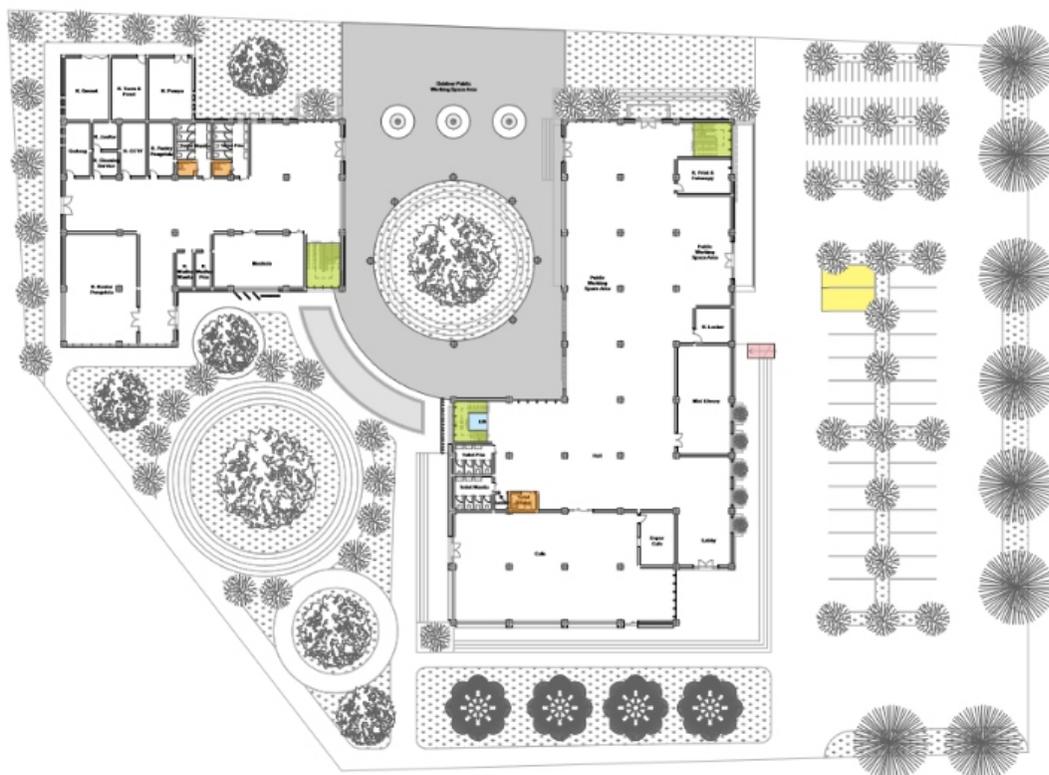
KESELAMATAN BANGUNAN



- Jalur Evakuasi
- APAR
- Area Evakuasi
- Hydrant

Jalur evakuasi pada bangunan ini mengarah ke area tengah site dan juga area sebelah kanan dan kiri bangunan yang merupakan ruang terbuka. Area-area terbuka tersebut menjadi area evakuasi pada bangunan jika terjadi bencana. Selain area evakuasi, pada bangunan disediakan APAR, hydrant serta dilengkapi dengan sprinkler jika terjadi kebakaran.

BARRIER FREE DESIGN



- Ramp
- Parkir Difabel
- Toilet Difabel
- Lift
- Tangga

Pada bangunan terdapat ramp, lift, serta parkir dan toilet untuk difabel agar dapat memberikan kemudahan jika ada pengguna bangunan yang difabel atau menggunakan kursi roda.

SELUBUNG BANGUNAN

SELUBUNG BANGUNAN SISI SEBELAH TIMUR



SUN SHADING ALUMUNIUM

ALUMUNIUM COMPOSITE PANEL 4mm
Warna QS-3176 White Glossy

RAILING DENGAN TANAMAN RAMBAT
Kelinggian 90cm

CURTAIN WALL

SELUBUNG BANGUNAN SISI SEBELAH BARAT



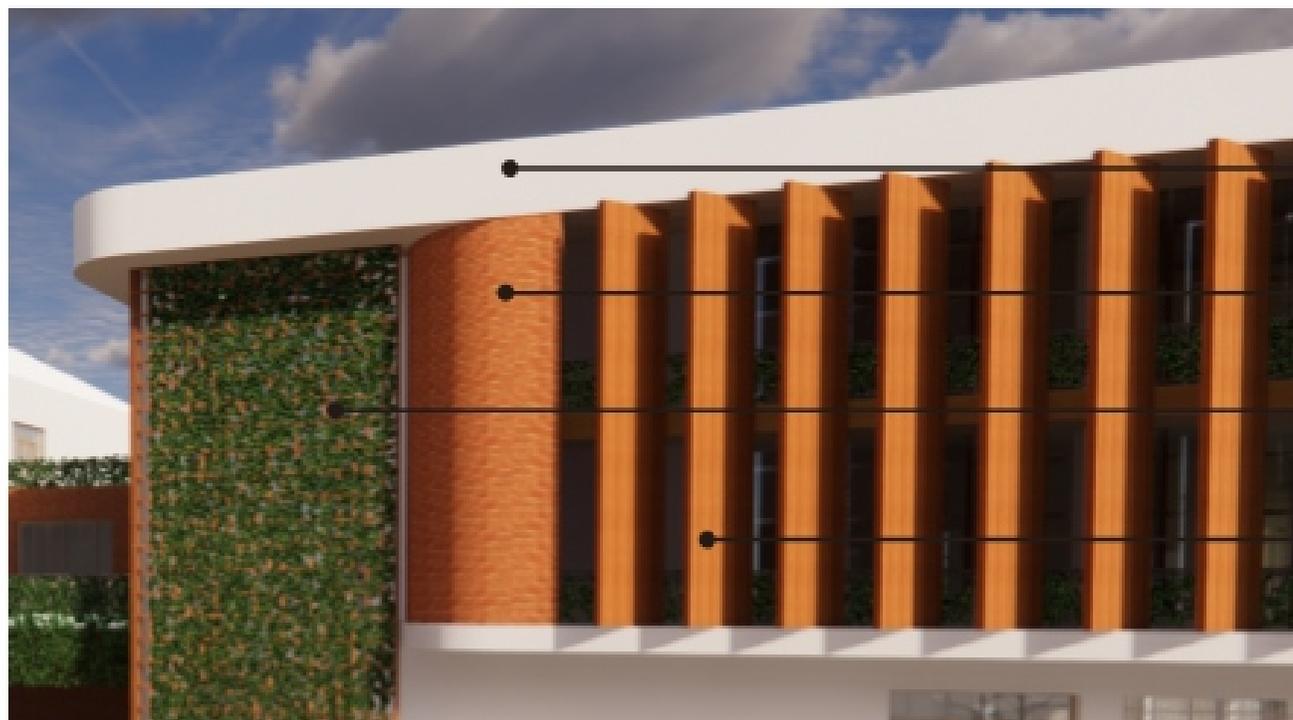
ALUMUNIUM COMPOSITE PANEL 4mm
Warna QS-3176 White Glossy

KISI-KISI KAYU DENGAN TANAMAN RAMBAT
Ketebalan 10cm

CURTAIN WALL

DINDING BATU BATA EKSPOSE

SELUBUNG BANGUNAN SISI SEBELAH BARAT



ALUMINIUM COMPOSITE PANEL 4mm

Warna QS-3176 White Glossy

DINDING BATU BATA EKSPOSE

KISI-KISI KAYU DENGAN TANAMAN RAMBAT

Ketebalan 10cm

WOODEN LOUVRE SHADING

Ketebalan 10cm

SELUBUNG BANGUNAN SISI SEBELAH SELATAN



ALUMINIUM COMPOSITE PANEL 4mm

Warna QS-3176 White Glossy

DINDING BATU BATA EKSPOSE

KISI-KISI KAYU DENGAN TANAMAN RAMBAT

Ketebalan 10cm

WOODEN LOUVRE SHADING

Ketebalan 10cm

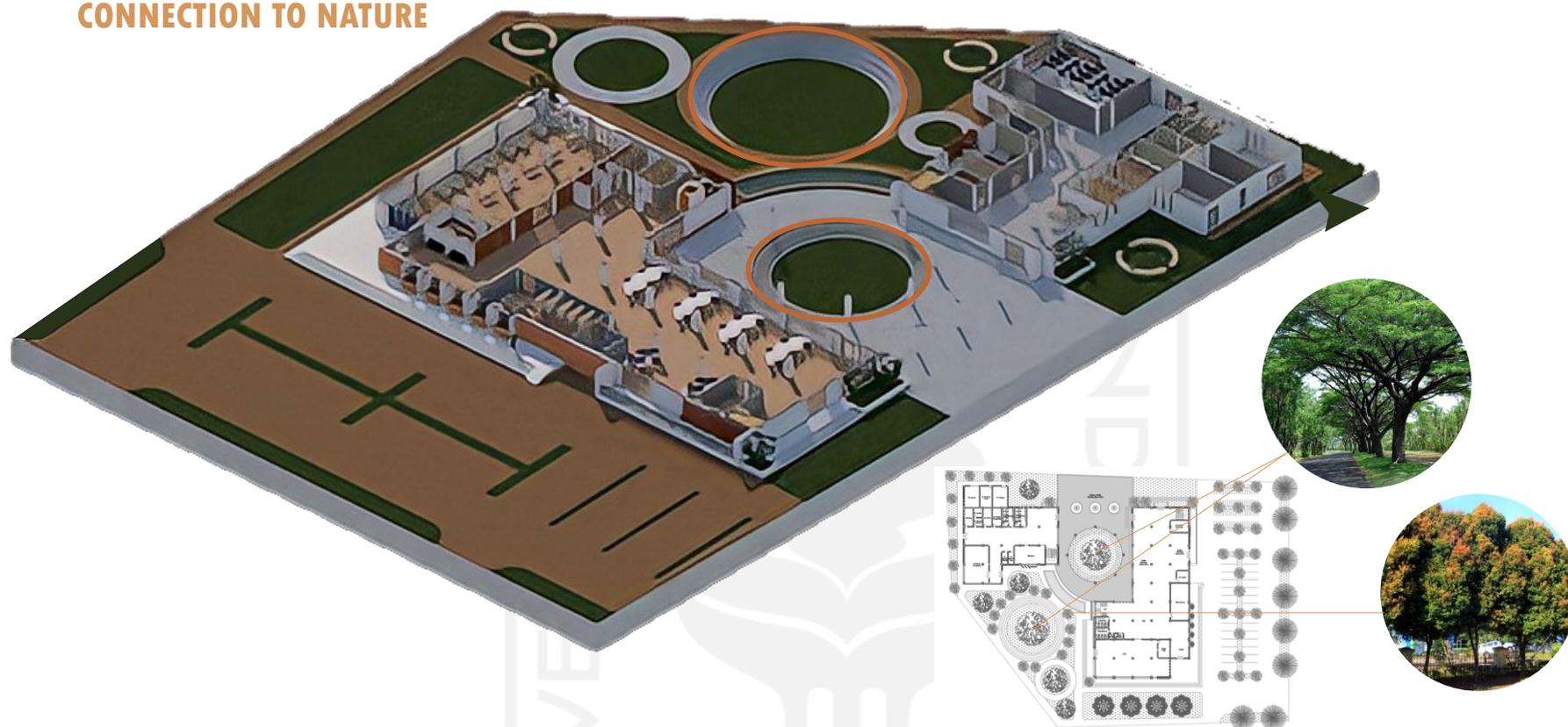
CURTAIN WALL

SUN SHADING ACP

ACP 4mm warna kayu, ketebalan 10cm

IMPLEMENTASI KONSEP HEALING ENVIRONMENT ARCHITECTURE

CONNECTION TO NATURE



Healing Garden

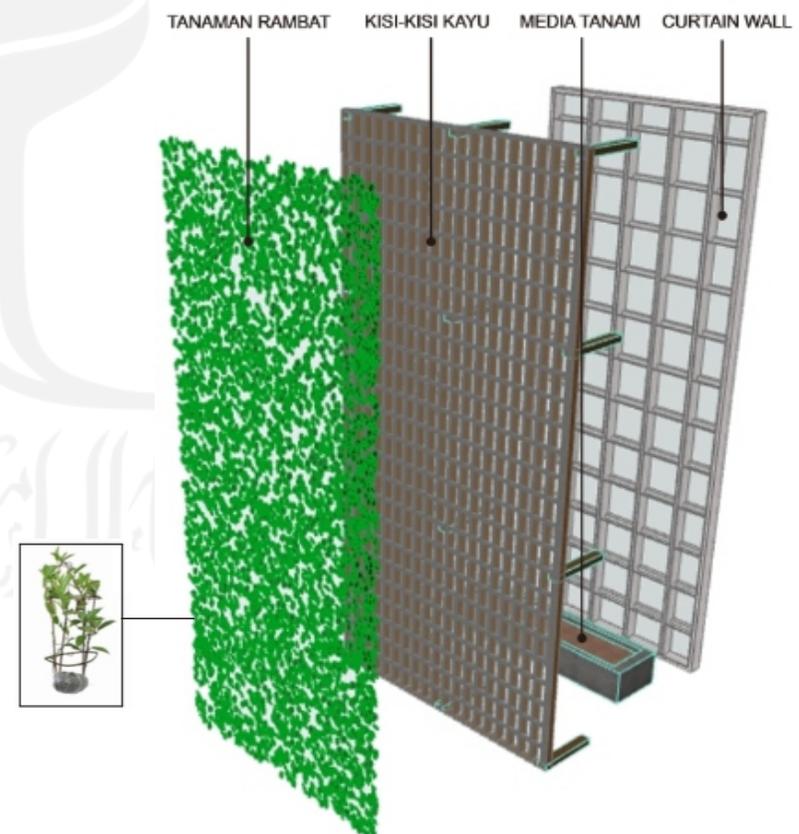
Pada bagian tengah site dan diantara kedua masa bangunan terdapat area terbuka hijau yang merupakan healing garden yang dilengkapi dengan elemen air berupa kolam. Tumbuhan yang digunakan pada healing garden ini merupakan tumbuhan yang bersifat teurapic. Pada bagian tengah healing garden digunakan pohon tanjung sebagai peneduh sekaligus dapat memngeluarkan aroma wangi karena bunganya yang semerbak. Sekitarnya dikelilingi dengan tumbuhan pucuk merah yang dapat menyerap karbon dan polutan serta dapat menjadi anti oksidan alami yang mampu mengurangi stress.

Konsep zonasi dari healing garden ini dibagi berdasarkan teori kekuatan mental grahn yang memberikan keleluasaan kepada pengguna bangunan untuk memilih zona yang paling cocok bagi mereka untuk melepas penat sejenak.



Selubung bangunan terintegrasi dengan tumbuhan

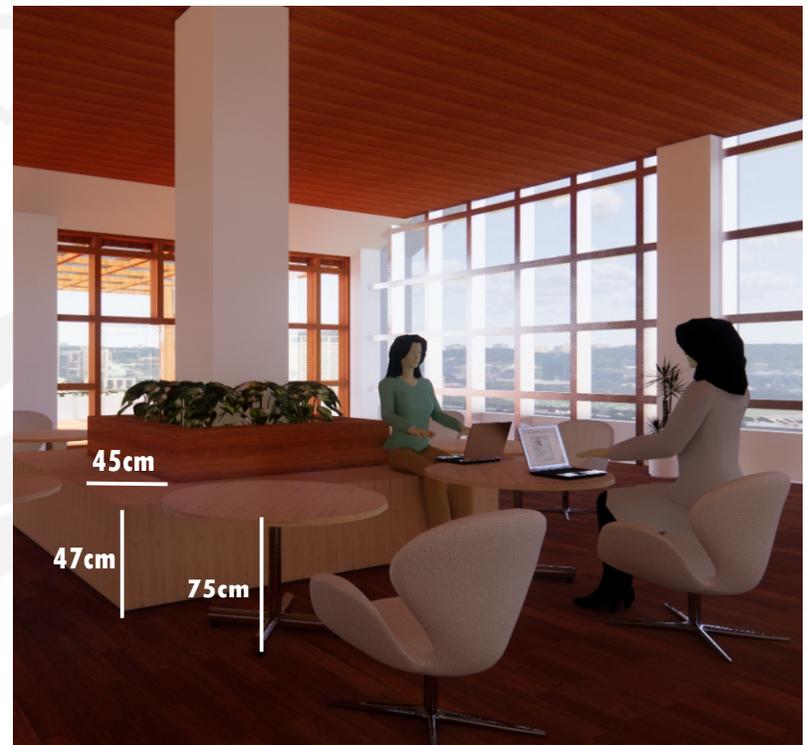
Selubung bangunan salah satunya berupa kisi-kisi kayu dengan tanaman rambat sebagai salah satu implementasi konsep konektivitas dengan alam pada fasad. Tanaman yang digunakan adalah tanaman rambat mandevilla yang memang paling cocok untuk dililitkan pada kisi-kisi besi atau kayu dan jika terkena panas bunganya akan menjadi semakin lebat dan subur hingga menimbulkan wewangian pada bangunan.



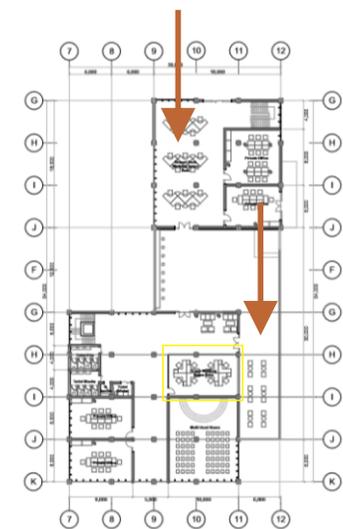
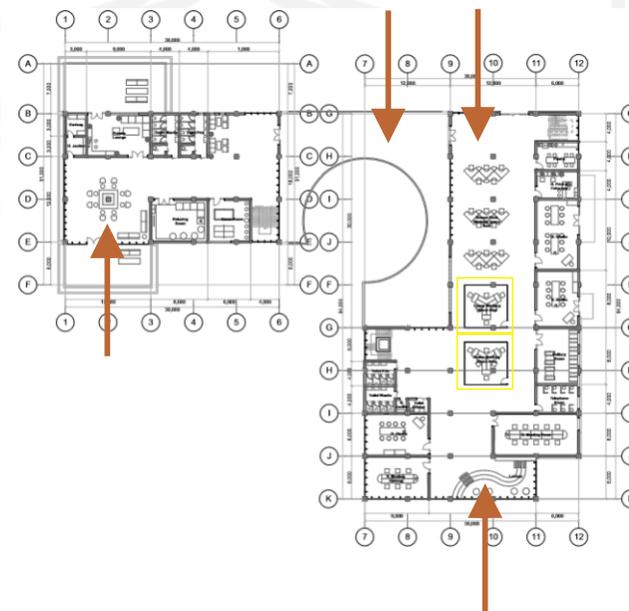
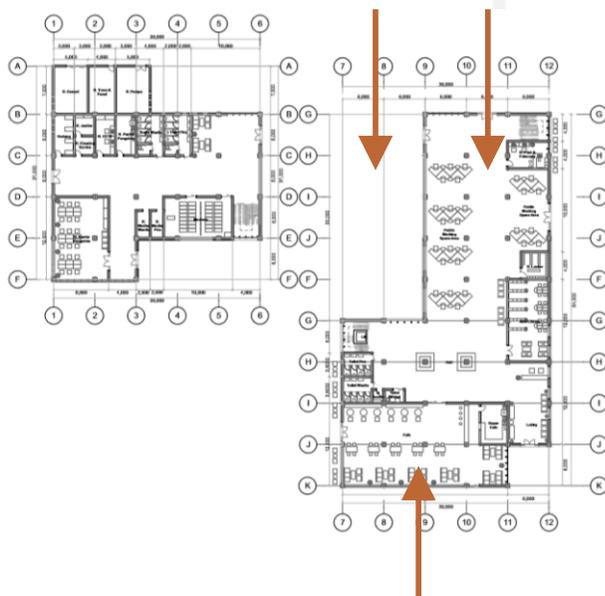
STIMULATING DESIGN FEATURES

Furniture yang nyaman dan terintegrasi dengan tumbuhan

Selain healing garden dan selubung bangunan, furniture juga diintegrasikan dengan tumbuhan untuk membawa unsur alam ke dalam ruang dalam bangunan sehingga ruangan terasa lebih segar. Selain itu, furniture disesuaikan dengan standard antropometri ruang kerja oleh Neufert, 2002. Ukuran tinggi meja kerja 75cm, tinggi tempat duduk 47cm & lebarnya 45cm.



SOCIAL SUPPORT ENHANCEMENT



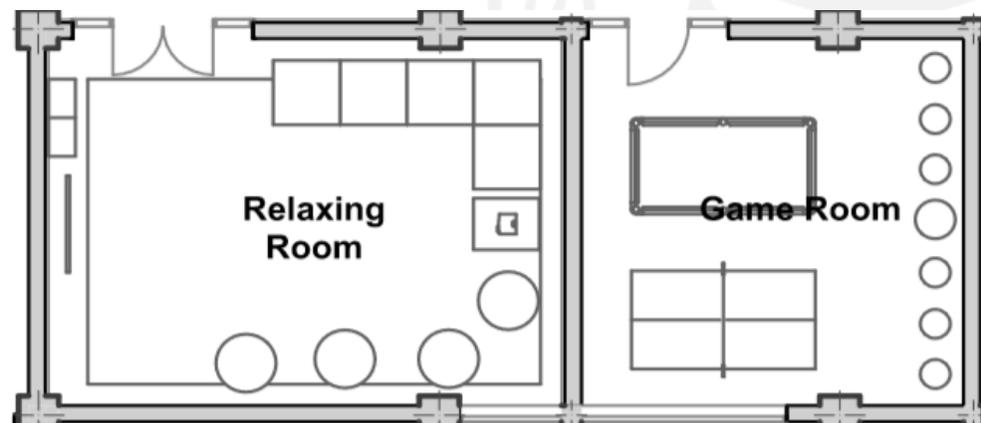
Area Public di Setiap Lantai Bangunan & material transparan sebagai sekat antar ruang

Area publik disediakan di setiap lantai bangunan untuk mendukung terjadinya interaksi sosial. Pada lantai 1 terdapat area terbuka hijau sebagai area komunal untuk bersosialisasi, pada setiap lantai terdapat public working space yang memungkinkan terjadinya komunikasi & diskusi antar pengguna bangunan. Sekat antara public working space dan group working space menggunakan material transparan berupa kaca agar tetap ada interaksi antar ruangan tersebut.

COMPLEXITY & COHERENCE

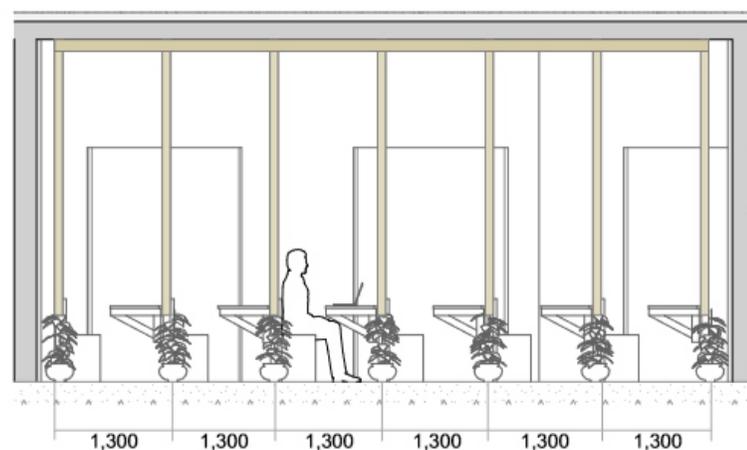
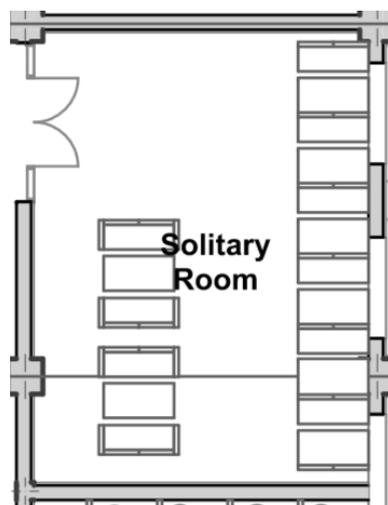
Ruangan yang memunculkan keakraban (familiarity)

Menyediakan ruangan yang nyaman bagi pengguna ruang untuk membangun keakraban dan memunculkan interaksi sosial seperti adanya area lounge publik, game room & relaxing room yang dapat digunakan bersama dalam bangunan.



Privasi

Menyediakan area privat salah satunya area privat bagi individual berupa solitary room.







05

EVALUASI HASIL RANCANGAN

Evaluasi Zonasi

Evaluasi terhadap Kebisingan

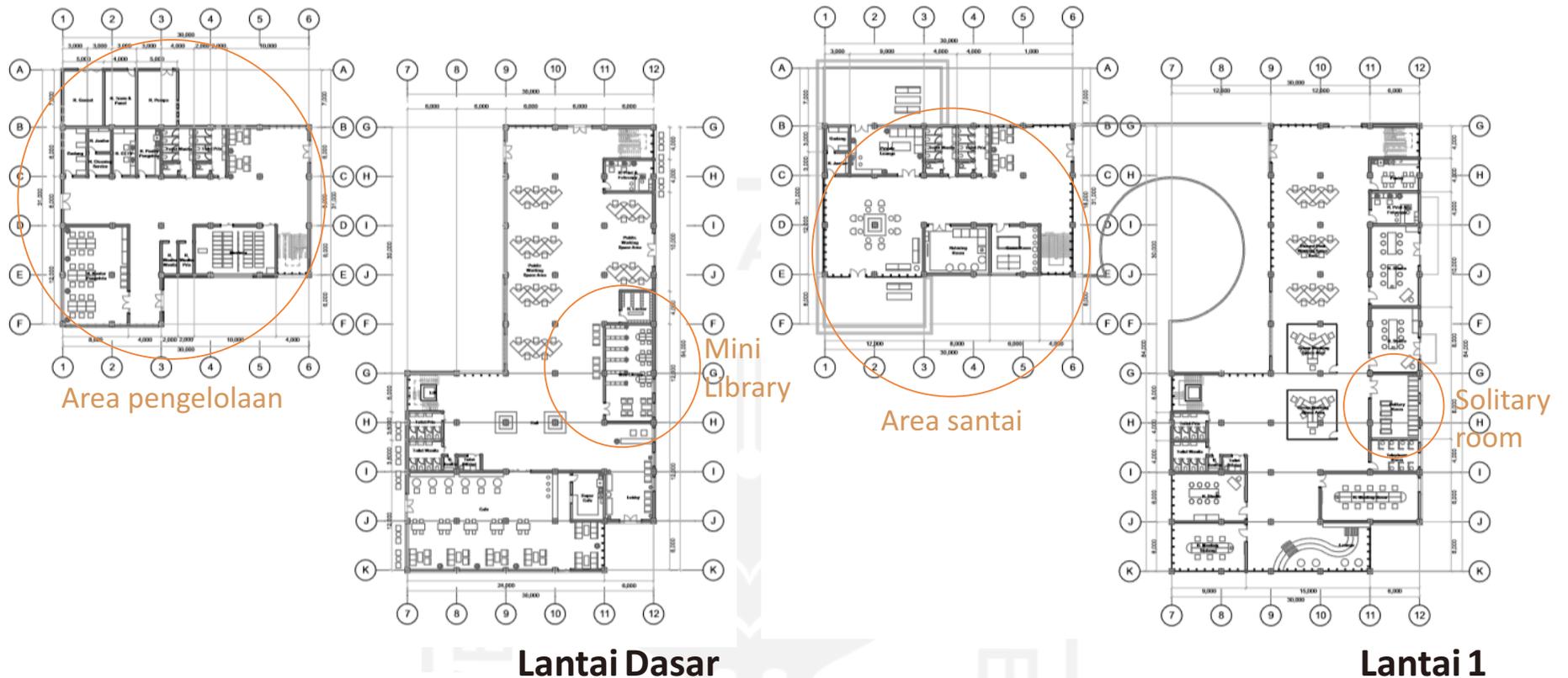
Evaluasi terhadap Barrier Free Design

Evaluasi terhadap Aspek-aspek Healing Environment Architecture pada Bangunan



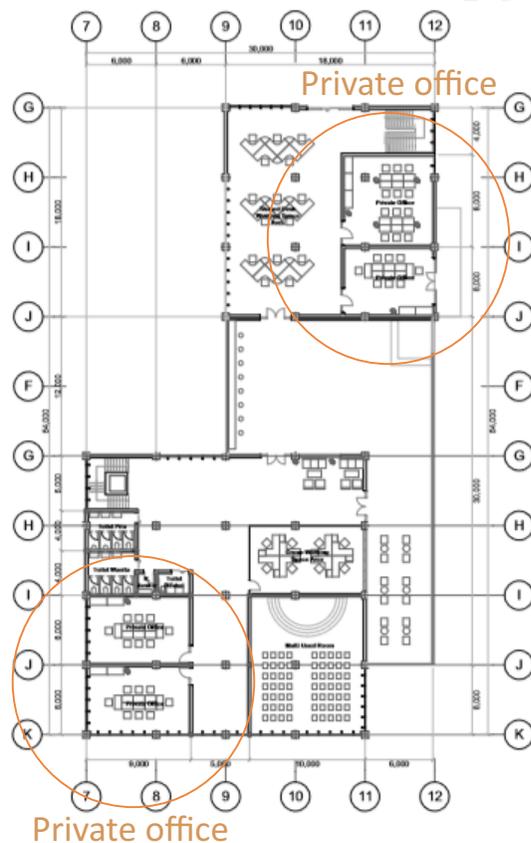
EVALUASI ZONASI

DENAH SEBELUM EVALUASI



Lantai Dasar

Lantai 1

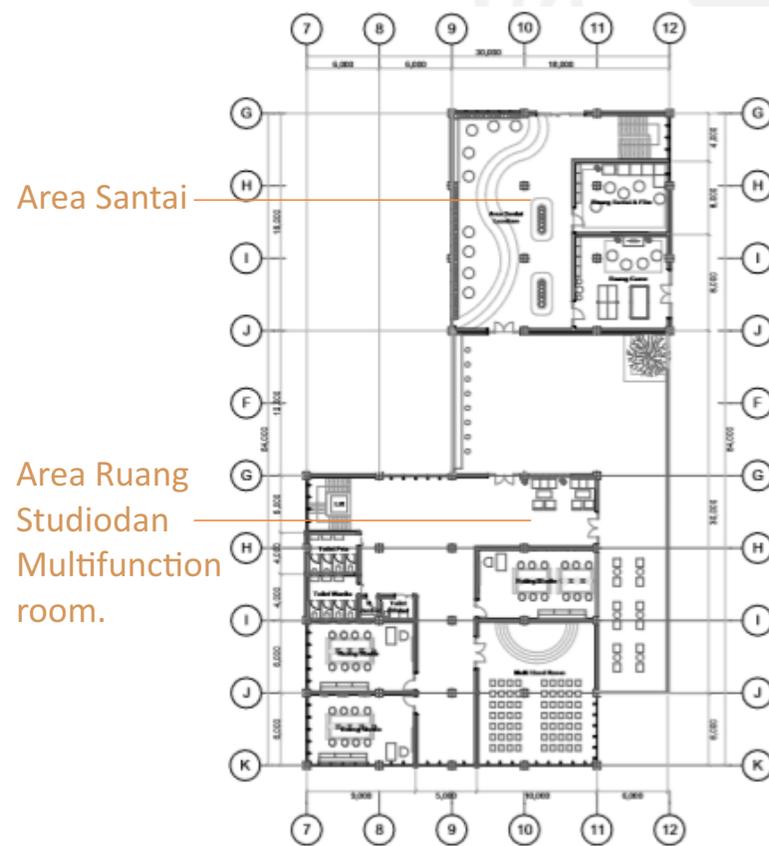
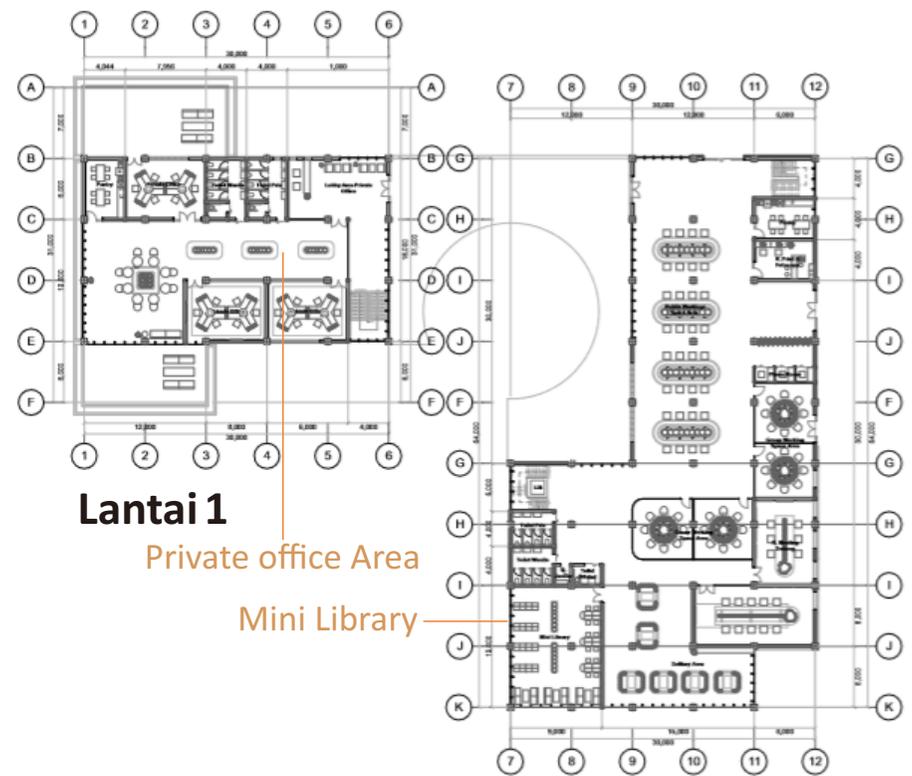
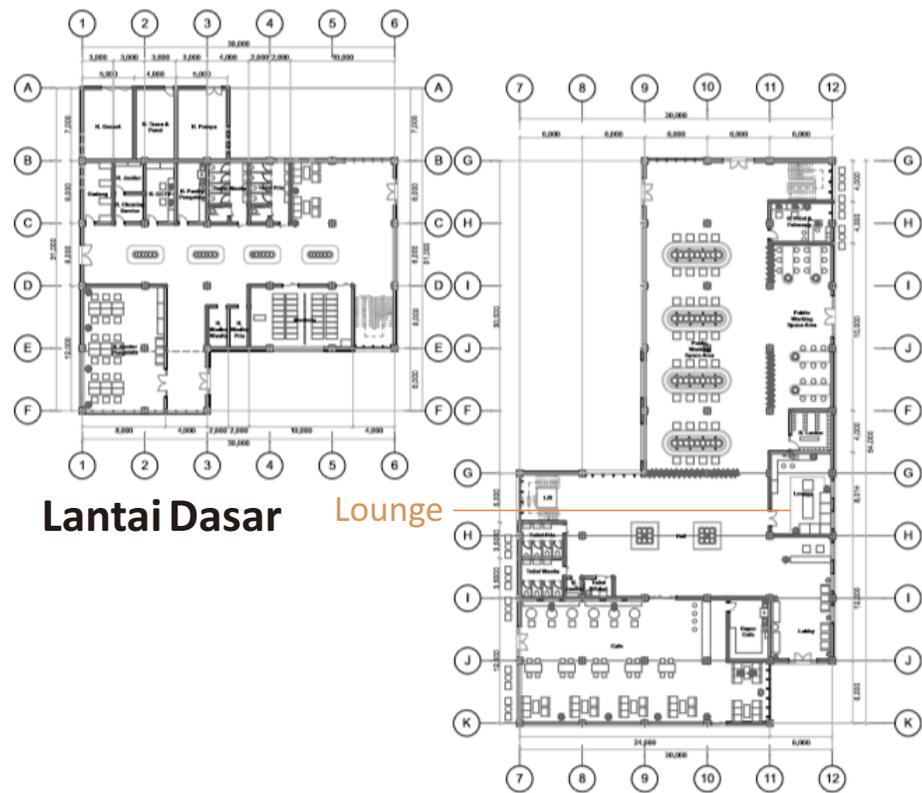


Private office

Lantai 2

Denah sebelum evaluasi zonasi memfokuskan masa pada area depan saja sebagai area kerja atau coworking space, sedangkan area masa bagian belakang digunakan sebagai area pengelolaan pada lantai 1 dan area santai pada lantai 2. Terdapat mini library pada area bagian depan yang cenderung memiliki tingkat kebisingan yang lebih tinggi karena area ini dekat dengan area parkir. Area Solitary berada dalam ruangan sehingga justru memberi kesan sempit & terkurung. Selain itu, private office tidak menjadi satu area dan berdekatan dengan area public coworking space, padahal seharusnya private office memiliki tingkat privasi yang lebih tinggi dan sebaiknya memiliki area sendiri.

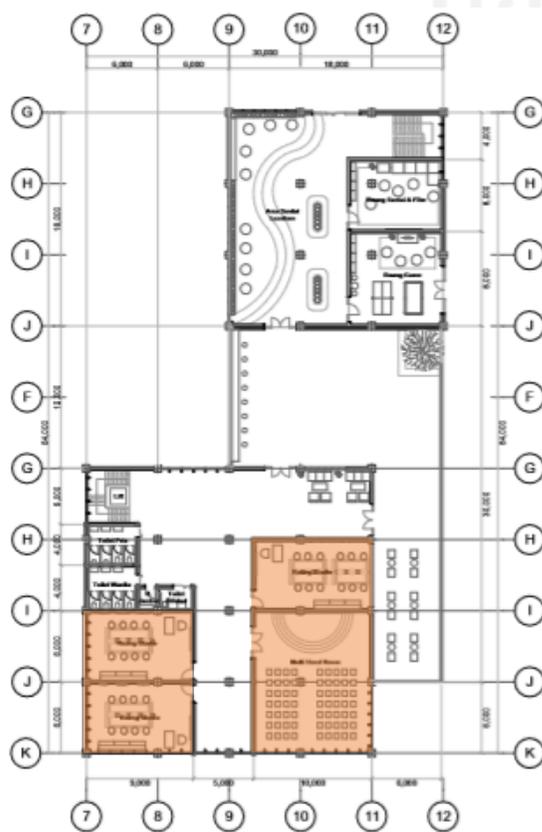
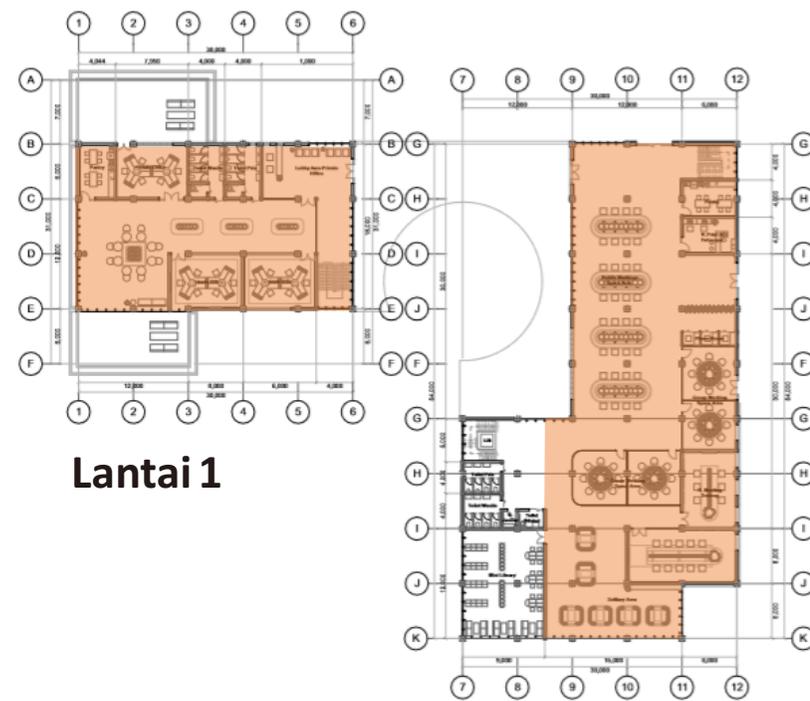
DENAH SETELAH EVALUASI



Lantai 2

- Pada area lantai dasar, mini library yang sebelumnya berada di area depan bangunan diganti dengan ruangan lounge agar pada mini library tidak terganggu dengan kebisingan pada area parkir.
- Mini library diletakkan di lantai 1 pada masa bagian depan tapi letaknya agak ke belakang agar suasana di dalamnya lebih tenang.
- Private office dijadikan satu area di masa bangunan bagian belakang dengan dilengkapi dengan lobby khusus untuk area private office sehingga publik tidak bisa sembarangan mengakses area ini.
- Ruang santai (game room & movie room) dijadikan satu area di lantai 2 agar tidak mengganggu area kerja.

PERSENTASE LUAS AREA KERJA DALAM BANGUNAN



Luas keseluruhan bangunan adalah 5.676m².

Luas area working space

Luas total area kerja dalam bangunan adalah 3412m², jadi persentase luas area kerja adalah sebesar 60,11%.

Luas area pengelola

Luas total area pengelola dalam bangunan adalah 373m², jadi persentase luas area kerja adalah sebesar 6,5%.

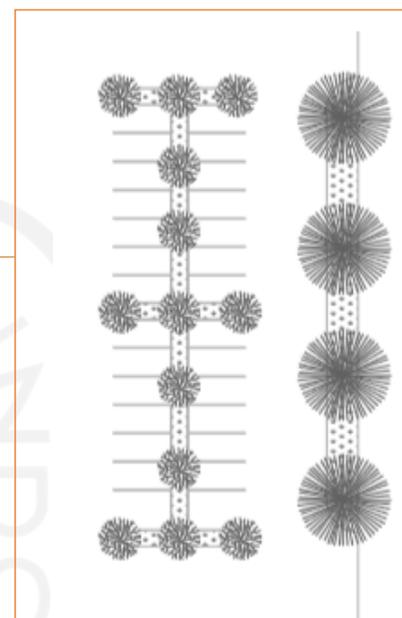
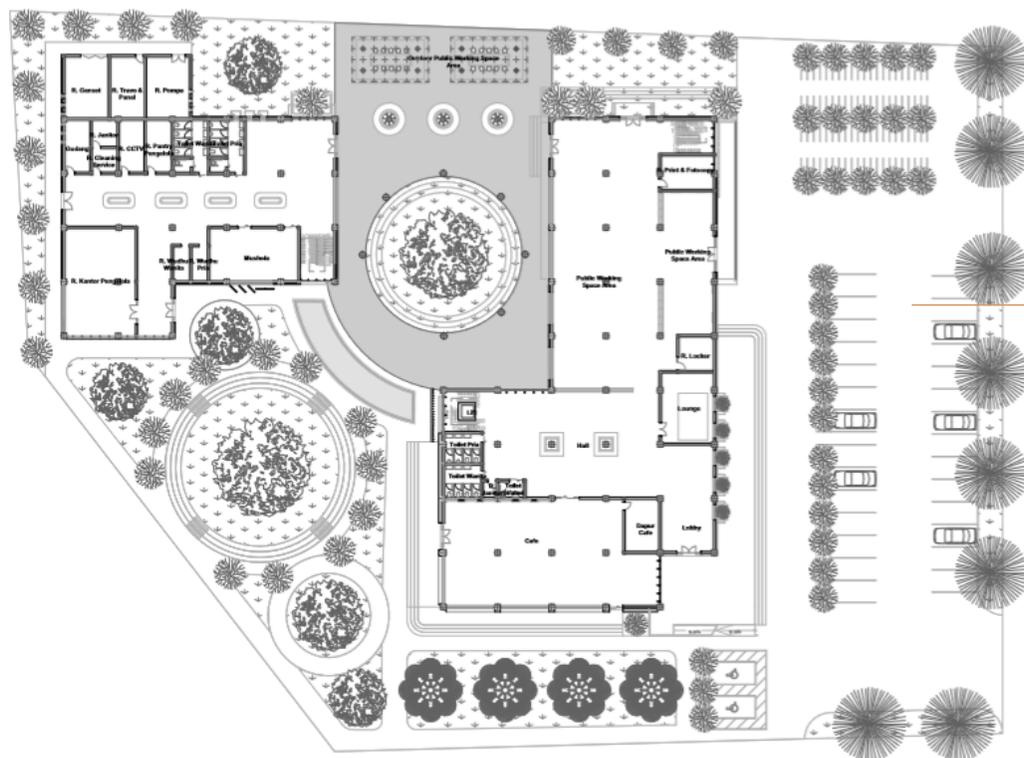
Luas area santai

Luas total area pengelola dalam bangunan adalah 324m², jadi persentase luas area kerja adalah sebesar 5,7%.

Area working space memiliki persentase luas area paling besar dalam bangunan.

EVALUSAI TERHADAP KEBISINGAN

SITEPLAN



Layout area parkir sebelum evaluasi.

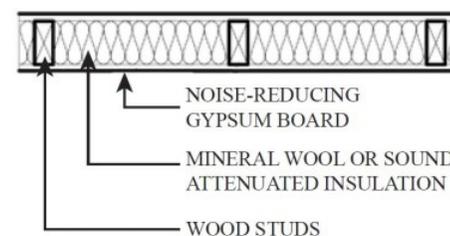
Salah satu strategi untuk mengurangi kebisingan pada bangunan adalah dengan mengubah layout area parkir mobil. Sebelumnya layout area parkir mobil membuat kendaraan roda 4 harus melewati bagian depan bangunan, oleh karena itu layout diganti menjadi seperti gambar di atas untuk meminimalisir lalu lalang kendaraan persis di depan bangunan. Selain itu area parkir dekat bangunan dibatasi dengan tanaman tinggi & rapat agar dapat membantu meredam suara dari area parkir.

Selain itu dinding bangunan pada bagian depan menggunakan SilentFx Noise Reducing Gypsum board agar dapat meredam suara dari arah depan bangunan.

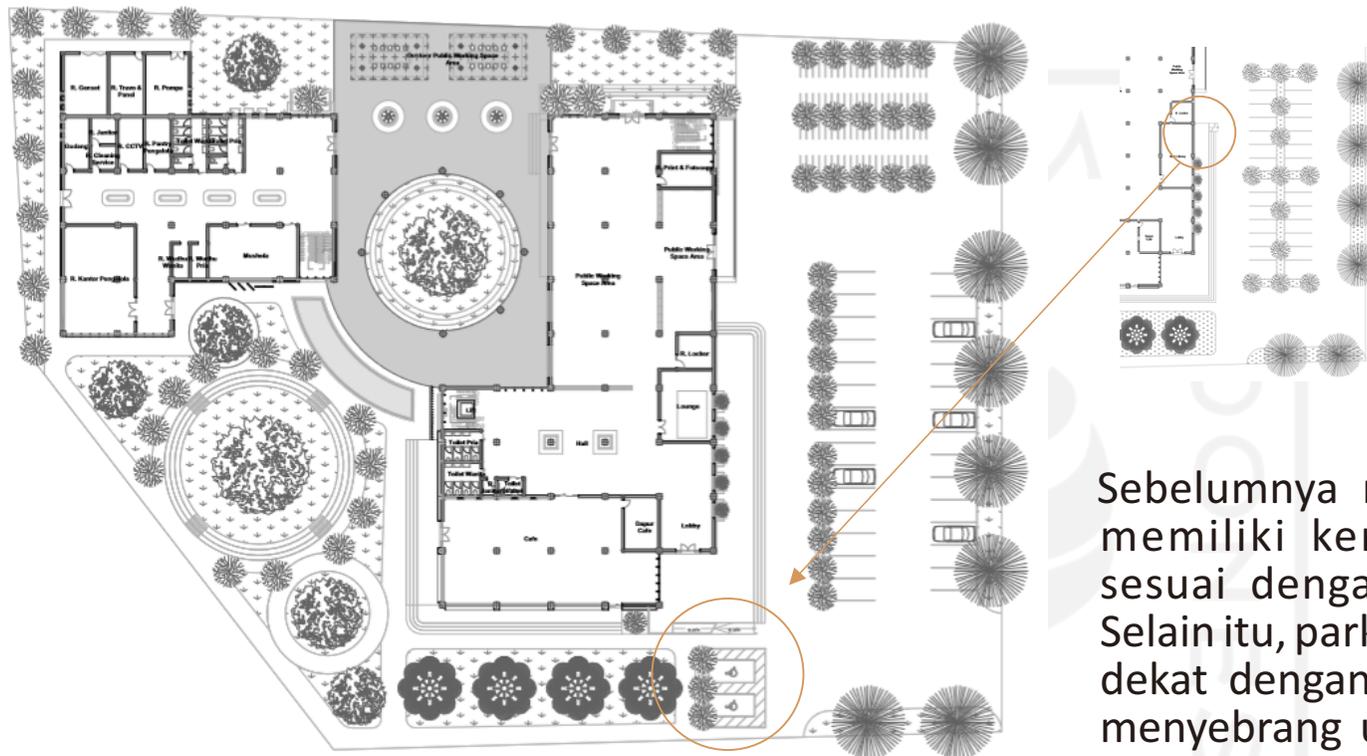
Suara dari kendaraan memiliki kebisingan sekitar 90dB, jadi digunakan SilentFx Noise Reducing Gypsum Board dengan STC 55.

Sumber suara - $STC = 90 - 55 = 35\text{dB}$
Target sesuai untuk tingkat kebisingan untuk kantor/ruang kerja sebesar 40-45dB.

	PERCEPTION OF SOUND PRESSURE	SOUND PRESSURE LEVEL (dB)
PAIN THRESHOLD		140
JET TAKE-OFF	INTOLERABLE	130
		120
ROCK CONCERT	DEAFENING	110
		100
STREET TRAFFIC	VERY LOUD	90
		80

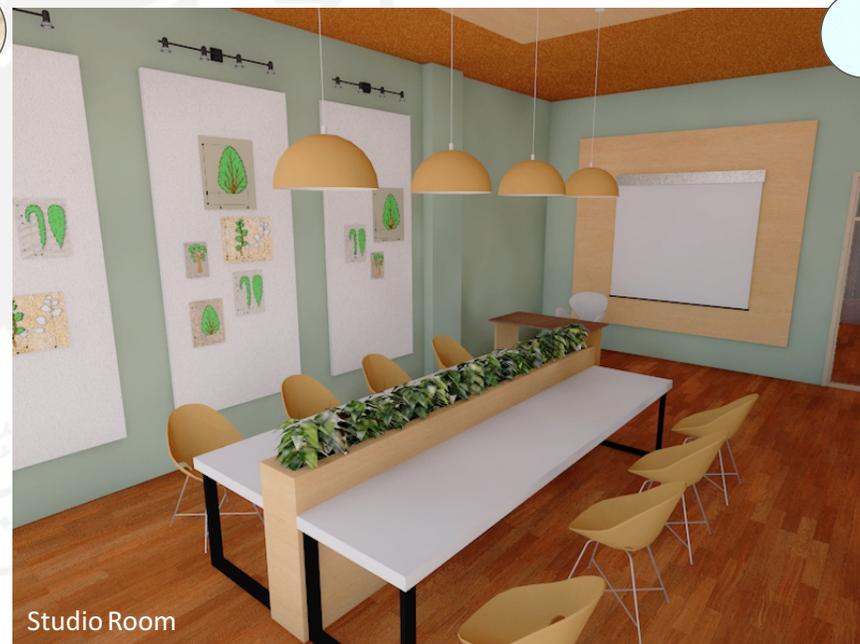


EVALUSAI TERHADAP BARRIER FREE DESIGN

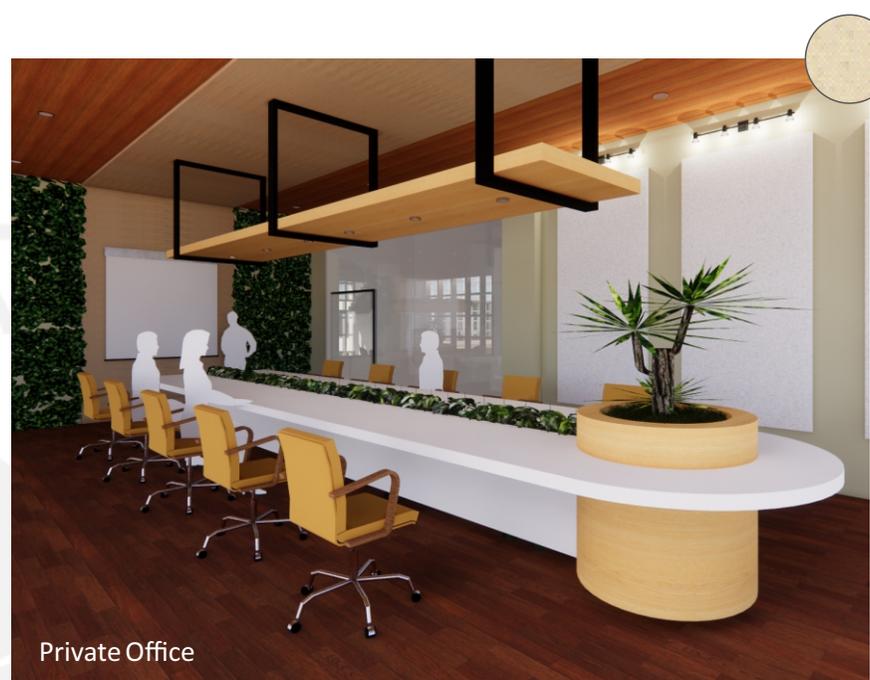
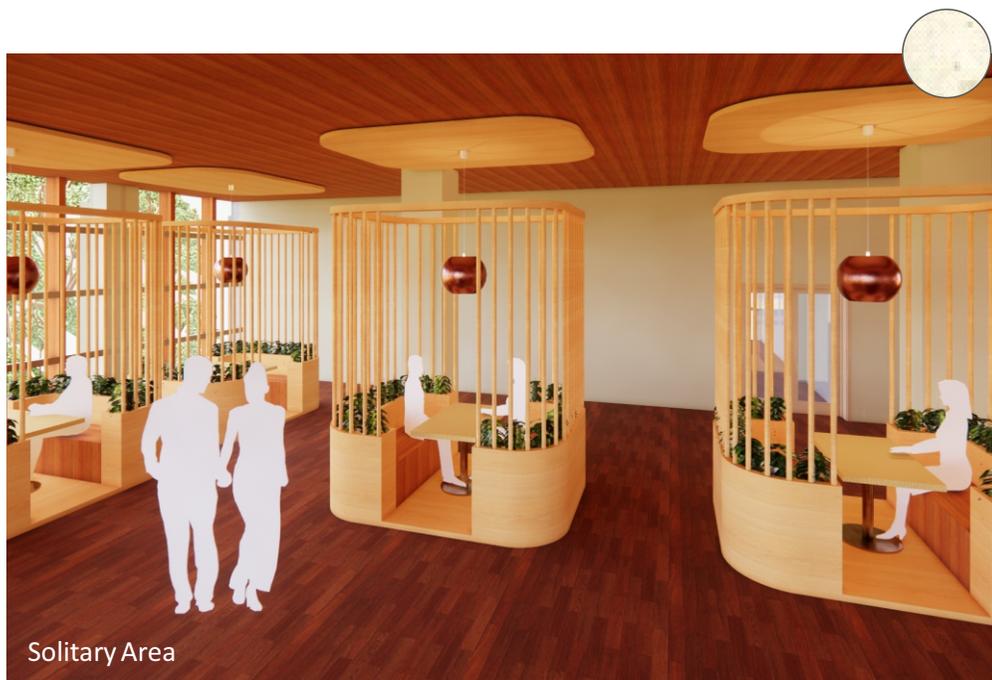


Sebelumnya ramp pada bangunan memiliki kemiringan yang tidak sesuai dengan standar yang ada. Selain itu, parkir untuk difabel kurang dekat dengan bangunan dan harus menyebrang untuk dapat mencapai ramp. Setelah melalui proses evaluasi, maka ramp dibuat sesuai standar dengan elevasi 60cm, panjang 900cm dan kemiringan sebesar 6 derajat. Selain itu parkir untuk difabel juga didekatkan dengan pintu masuk utama pada bangunan dan tidak perlu menyebrangi sirkulasi kendaraan lain agar difabel dapat dengan aman dan mudah untuk masuk ke dalam bangunan.

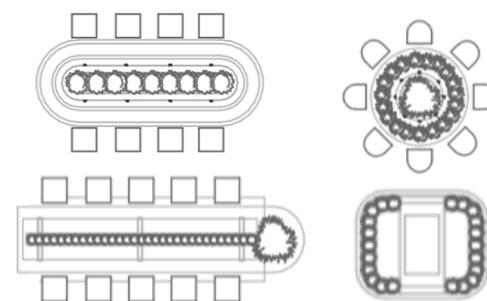
EVALUASI TERHADAP ASPEK-ASPEK HEALING ENVIRONMENT ARCHITECTURE PADA BANGUNAN



Warna dalam bangunan dibuat berbeda beda mengikuti warna acuan dari healing color collection by Littlefish Think Tank sesuai tingkat kebutuhan privasinya. Perbedaan warna tersebut seperti pada gambar di atas yang mencocokkan antara koleksi warna (dalam lingkaran) dengan gambar perspektif interior.



Semua furniture diintegrasikan dengan elemen natural, khususnya pada area ruang kerja. Elemen yang digunakan merupakan tumbuhan dalam ruang yang mampu memberi efek terapi & bertahan hidup dengan cahaya minim seperti dragon tree dan chinese evergreen.



06

DAFTAR PUSTAKA & LAMPIRAN

Daftar Pustaka dari Buku
Daftar Pustaka dari Internet
Lampiran



DAFTAR PUSTAKA

DARI BUKU

- Alan, Evison. 1983. *Oxford Learner's Pocket Dictionary*. New York : Oxford University Press.
- Badan Ekonomi Kreatif. 2019 . *Opus: Ekonomi Kreatif Outlook 2019*. Badan Ekonomi Kreatif.
- Barcelona, Diputacio De. 2014. *Criteria for Planning Programming, Design and Construction of Business Centres and Executive Suite, Coworking Space*.
- Bloemberg, F.C. 2009. *Healing Environment in Radiotherapy: Recommendations Regarding Healing Environment for Cancer Patients*. Belanda: Wageningen University.
- Gallup. 2011. *Gallup-Healthways Well-Being Index 2011*. Washington, D.C: Gallup.
- Inko, K., & Nenonen, S. 2016. *Typologies for co-working spaces in Finland – what and how?* Facilities Vol. 34 Issue: 5/6, 302-313.
- Irawan, D. A. 2016. *Perancangan Coworking Space Di Yogyakarta Dengan Pendekatan Ruang Interaksi Kreatif*. Yogyakarta: UGM.
- Jones, Ken. 2003. *Health and human behaviour*. SouthMelbourne : Oxford University Press.
- Kreatif, D. R. 2017. *Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif*. Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik.
- Leforestier, A. 2009. *The co-working space concept*. Ahmedabad: CINE Term Project.

- Lidayana, V., Alhamdani, M.R., & Pebriano, V. 2013. *Konsep dan Aplikasi Healing Environment dalam Fasilitas Rumah Sakit*. Jurnal Teknik Sipil Untan.
- Marcus, C. & Barnes, M. 2007. *Gardens in Healthcare Facilities - Uses, Therapeutic Benefits and Design Recommendations*, The Centre for Health Design, Martinez, CA.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid II Edisi 33*. Jakarta : PT. Erlangga.
- Prayanti, C.I. 2016. *Co-working Space di Kota Denpasar*. Bali: Universitas Udayana.
- Soenarno, Adi. 2003. *Kamus Istilah Pariwisata Dan Perhotelan*. Bandung : Angkasa.
- Stigsdotter, U. A. & Grahn, P. 2002. *What Makes a Garden a Healing Garden?*. Journal of Therapeutic Horticulture.
- Sumintardja, Djauhari. 1997. *Buku Pedoman Perencanaan Perabot Dan Perlengkapan Perpustakaan*. Jakarta : Depdikbud.
- Uwajah, P.C. & Ezennia, I. S. 2019. *Evaluating Staff Perceptions of Supportive Healing Environment in Healthcare Facilities*. Journal of Contemporary Urban Affairs.
- Willey. Lam, William M.C. 1986. *Sunlight as Formgiver for Architecture*. New York : Van Nostrand Reinhold
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati. 2005. *Strategi Pengembangan Kreatifitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas.
- Zborowsky, T., & Kreitzer, M. 2014. *Creating optimal healing environments*. In (Ed.), *Integrative nursing (pp. 84-100)*. Oxford, NY: Oxford University Press.

DAFTAR PUSTAKA

DARI INTERNET

Archdaily.com. Cloud Coworking Space. Diakses pada 9 Maret 2022. https://www.archdaily.com/870495/cloud-coworking-mesura?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

Archdaily.com. Cowork Wayco Ruzafa Extension. Diakses pada 9 Maret 2022. <https://www.archdaily.com/945283/cowork-wayco-ruzafa-extension-jose-costa>

Archdaily.com. Maggie's Leeds Centre. Diakses pada 9 Maret 2022. https://www.archdaily.com/941540/maggies-leeds-centre-heatherwick-studio?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

Archdaily.com. The Satori Harbor. Diakses pada 9 Maret 2022. https://www.archdaily.com/958330/healing-architecture-in-china-through-a-sensorial-spatial-experience?ad_source=search&ad_medium=projects_tab&ad_source=search&ad_medium=search_result_all

Archdaily.com. Zhongshan Road Coworking Space. Diakses pada 9 Maret 2022. https://www.archdaily.com/896415/zhongshan-road-coworking-space-vary-design?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

bootcamp.uxdesign.cc. What is Design Thinking? Diakses pada 13 Maret 2022. <https://bootcamp.uxdesign.cc/beginners-guide-to-design-thinking-afcf18dce039>

Golittlefish.net. The DuPont™ Corian® Healing Colors Collection by LittleFISH TINK TANK. Diakses pada 23 Agustus 2021. <https://golittlefish.net/products-color-strategy/color-strategy.html>

Wikipedia.org. Terban, Gondokusuman, Yogyakarta. Diakses pada 20 Agustus 2021. https://id.wikipedia.org/wiki/Terban,_Gondokusuman,_Yogyakarta

Yogyakarta.bps.go.id. Jumlah Penduduk DIY. Diakses pada 20 Agustus 2021. https://yogyakarta.bps.go.id/indicator/12_/133/1/jumlah-penduduk-menurut-kabupaten-kota-di-d-i-yogyakarta-.html

TERBAN CREATIVE COWORKING SPACE

Perancangan Creative Coworking Space di Terban Yogyakarta
dengan pendekatan Healing Environment Architecture

Coworking Space secara umum merupakan ruang kerja bersama yang dapat mengakomodasi aktivitas kerja dan belajar. Aktivitas tersebut merupakan aktivitas yang membutuhkan konsentrasi, fokus, serta membutuhkan waktu yang cukup lama dan intensif. Jika dilakukan secara berlebihan, hal ini dapat menyebabkan stress, kurangnya produktifitas dan penyakit gangguan mental lainnya. Oleh karena itu dibutuhkan ruang kerja dengan lingkungan yang berkualitas. Dalam hal ini, pendekatan *healing environment architecture* dapat digunakan untuk kebutuhan tersebut. Sehingga, diharapkan para pekerja mampu melewati masa stress serta menjadi lebih produktif dalam bekerja dan berkarya.



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

STUDIO AKHIR DESIGN ARSITEKTUR
2021/2022

Ken Arike Damaringtyas
1551200

Dosen Pembimbing :
Ir. Etik Mufida, M.Eng

1

LATAR BELAKANG

Perkembangan Industri Kreatif di Indonesia

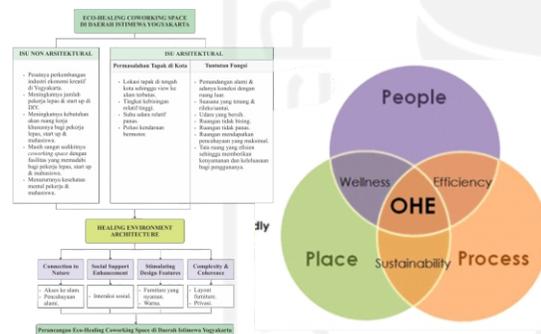
Di Indonesia, perkembangan industri kreatif dari tahun ke tahun semakin pesat. Ekonomi kreatif dengan dasar industri kreatif menjadi tumpuan yang memegang masa depan perekonomian Indonesia. Perkembangan ini tentu saja diiringi juga dengan kenaikan jumlah pekerja di bidang industri kreatif.

Coworking Space di Yogyakarta

kota Yogyakarta merupakan salah satu kota yang paling diincar oleh pekerja lepas (co-workers) dan start up. Tetapi, tidak semua pekerja lepas dan start up (khususnya start up berskala kecil) memiliki kantor tetap. Sehingga coworking space dapat menjadi alternatif yang lebih efisien bagi mereka.

Kesehatan Mental Pekerja

Start up atau industri kreatif sering dipandang sebagai segmen industri dengan ritme cepat. Para pemain di dalamnya dituntut bertumbuh dan berkembang secara eksponensial. Di sela-sela kreativitas dan inovasi yang berpacu, ada sisi lain yang cukup menjadi perhatian, yaitu kelelahan mental. Tidak hanya burnout karena pekerjaan berlebih, tetapi juga gangguan kesehatan mental lainnya.



LOKASI PERANCANGAN



ondisi eksisting lokasi ini berupa Pasar Terban yang oleh masyarakat dikenal sebagai pusat jual beli unggas. Lokasi ini memiliki luas lahan sebesar 7.838 m2 dan memiliki bangunan eksisting dengan luas 5.453 m2. Pasar Terban merupakan lokasi yang cukup strategis karena selain berada di tengah perkotaan, lokasinya juga berada di area yang didominasi oleh bangunan perdagangan & jasa, dekat dengan sarana pendidikan, dan memiliki akses yang cukup mudah.

Kondisi Eksisting



DEPARTMENT OF ARCHITECTURE

STUDIO AKHIR DESIGN ARSITEKTUR
2021/2022

Ken Arike Damaringtyas
1551200

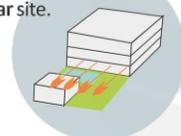
Dosen Pembimbing :
Ir. Etik Mufida, M.Eng

2

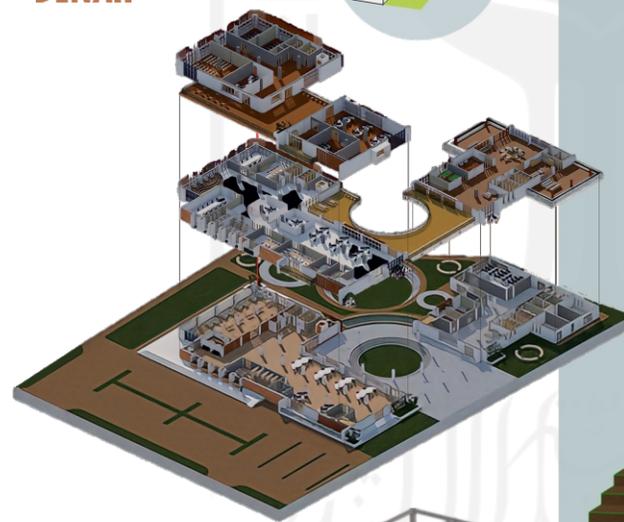
SITEPLAN



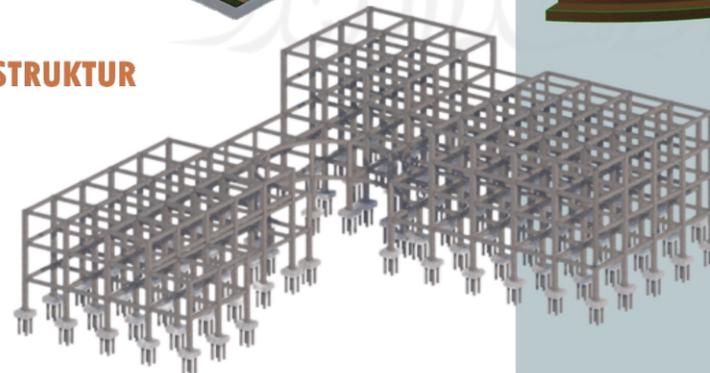
Bangunan dibagi menjadi 2 buah masa agar dapat memaksimalkan sirkulasi udara dari arah Barat ke arah Timur. Ketinggian masa bangunan 1 dengan masa bangunan 2 dibuat berbeda untuk memaksimalkan view pada bagian Barat bangunan yang berupa Kali Code. Selain itu dibuat juga jembatan yang menghubungkan kedua masa bangunan yang dapat digunakan sebagai teras atau balkon untuk melihat view di sekitar site.



DENAH



STRUKTUR



IMPLEMENTASI KONSEP

Healing Environment Architecture



Area terbuka hijau diantara dua masa bangunan dan elemen air berupa kolam dan integrasi fasad dengan tanaman agar tiap bagian bangunan tetap terkoneksi dengan unsur alami.



Interior yang diintegrasikan dengan tanaman hias dalam ruang sehingga suasana ruangan terasa lebih segar.

Menyediakan ruangan yang dapat memicu interaksi sosial antar pengunjung atau pengguna bangunan, dan ruangan yang dapat memberikan kenyamanan privasi serta memiliki tingkat fokus yang tinggi untuk aktivitas bekerja sendiri.



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

STUDIO AKHIR DESIGN ARSITEKTUR
2021/2022

Ken Arike Damaringtyas
1551200

Dosen Pembimbing :
Ir. Etik Mufida, M.Eng

3

PERSPEKTIF EKSTERIOR



PERSPEKTIF INTERIOR



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

STUDIO AKHIR DESIGN ARSITEKTUR
2021/2022

Ken Arike Damaringtyas
1551200

Dosen Pembimbing :
Ir. Etik Mufida, M.Eng

4





Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kalurahan Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uil.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 1867174440/Perpus./10/Dir.Perpus/IV/2022

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum W: Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : KEN ARIKE D
Nomor Mahasiswa : 15512080
Pembimbing : -
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN CREATIVE COWORKING SPACE DI TERBAN
YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN HEALING
ENVIRONMENT ARCHITECTURE

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar 20 (Dua Puluh) %.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

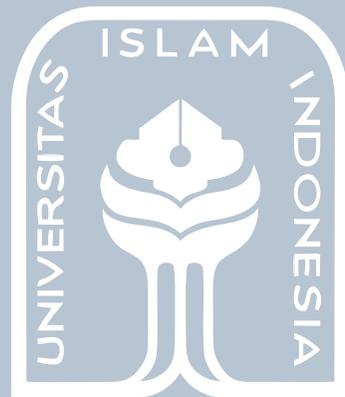
Wassalamualaikum W: Wb.

Yogyakarta, 7/6/2022

Direktur



Joko S. Prianto, SIP., M.Hum



الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD

