

Perancangan Interior *Creative Collaborative Space* di Surabaya

Patrick Devo Megaliong

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: patrick.megaliong@aol.com

Abstrak— Masyarakat di Surabaya membutuhkan satu fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk mewadahi aktifitas kreatifnya dalam bekerja atau bertukar pikiran. Salah satu fasilitas untuk mewadahi aktivitas itu berupa *Co-Working Space*. *Co-Working Space* yang dibutuhkan itu di harapkan untuk dapat mewadahi aktivitas bekerja dalam satu area dan menarik antusiasme para pekerja kreatif untuk berkreasi dan bertukar pikiran.

Dengan metode perancangan yang diadaptasi dari Campbell, seperti *emphatize* dimana pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara seperti pencarian data lapangan, data tipologi, data literature, dan juga studi pustaka. kemudian dilanjutkan dengan *define* dimana fokus dengan penyusunan data yang sudah dicari. Kemudian dilakukan proses *ideate* yang berupa pemfokusan ide desain. Kemudian setelah itu dibuatlah *mock-up* maket dan pada akhirnya, *test* dilaksanakan dengan tujuan pemberian masukan.

Perancangan interior berupa *Creative Collaborative Space* di desain dengan *open space* agar aktivitas bekerja dapat terwadahi dalam satu area tanpa ada penyekat yang berarti. Tidak hanya itu juga, *Creative Collaborative Space* membuat fasilitas beragam untuk menarik antusiasme pekerja kreatif seperti *Meeting Room* dan *Talk Room* yang dapat dimanfaatkan untuk bertukar pikiran untuk kepentingan khalayak umum. *Talk Room* adalah ruang yang digunakan untuk seminar, *pecha kucha*, dan kegiatan sejenisnya. Sedangkan *meeting room* dapat digunakan untuk pertemuan klien dan semacamnya.

Kata kunci – *Creative, Collaborative, Space, Interior*

Abstract— People in Surabaya need facility that can be use to accommodate creative activity in work or exchange ideas. One of the facility to accommodate is *Co-Working Space*. The *Co-Working Space* that is needed is hoped to accommodate working activities in one area and gain enthusiasm of the creative workers to create and exchange ideas

With design method adapted from Campbell, *emphatize* is where collection of data is collected by various means such as field data research, typology research, as well as literature data. Then proceed with *define*, which focus on preparation of the data that has been requested. Then, on the third step of process there is *ideate*. This step is where we are focusing the design ideas. After it, we focused on creating mockups from the design. And the last step is the test carried out with the aim of getting some feedback.

Creative Collaborative space designed wiith *open space* area so that work activity can be fulfilled in one big area without any wall that matter. *Creative Collaborative Space* has many facility to enthusiast many uses such as *meeting room* and *talk room* can be used for brainstorming, *talk room* used for seminar, *pecha-kucha*, and similar activity, while *meeting room* can be used for meeting with client or else.

Keyword— *Creative, Collaborative, Space, Interior*

I. PENDAHULUAN

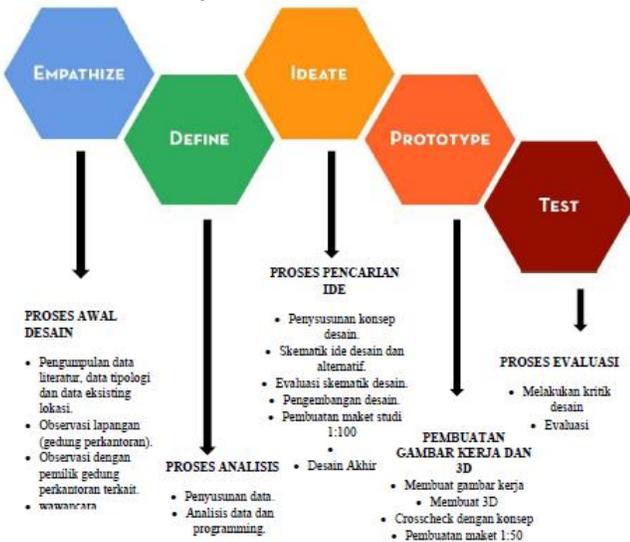
Masyarakat di Surabaya membutuhkan satu fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk mewadahi aktifitas kreatifnya dalam bekerja atau bertukar pikiran. Namun, karena masalah pelaku ekonomi yang kurang apresiatif; ide-ide kreatif tersebut tidak dapat tersalurkan dengan baik dan akhirnya kandas di tengah jalan. tetapi, hal ini tidak menguburkan niat mereka. Mereka tetap tidak lelah untuk berkreasi secara kreatif, seperti halnya desainer atau seniman. Ide dan gagasan seringkali tidak cukup dikerjakan oleh satu manusia saja, melainkan diperlukan pendapat kelompok atau masukan dari orang lainnya. Maka dibutuhkanlah manusia lain untuk saling berinteraksi, mengisi, bertukar informasi dan pikiran. Oleh karena itu dibuatlah sebuah karya desain berjudul “*CREATIVE COLLABORATIVE SPACE DI SURABAYA*”. Karya perancangan interior ini bertujuan untuk memberikan wajah segar bagi sebuah wadah tidak hanya untuk bertukar pikiran saja melainkan juga dapat mewujudkan ide-ide yang ada di pikiran masyarakat kreatif Surabaya.

Perancangan interior seperti yang kita ketahui, “*Coworking-Collaborative space*” ini suda menjamur di berbagai belahan dunia. Terlebih lagi Indonesia, terutama Jakarta. Namun sayang sekali, di Surabaya ini belum diambil sebuah langkah besar. Memang sudah berdiri beberapa tempat seperti ini, namun “*hype*” dari masyarakat Surabaya masih belum seperti di Jakarta dan daerah lain.

Dari problem diatas, dapat disimpulkan bahwa perancang, harus bisa menarik minat desainer di Surabaya ini untuk kembali bekerja dan bersemangat melalui perancangan yang dibuatnya. Penelitian ini memiliki memiliki tujuan utama yaitu ingin menciptakan sebuah *Creative Collaborative Space* di Surabaya yang dapat mewadahi aktivitas dari masyarakat Surabaya yang membutuhkan untuk bekerja atau bertukar pikiran, ataupun menggunakan tempat ini dengan kebutuhan-kebutuhan tertentu. Penelitian ini juga diharapkan bisa jadi pionir akan penelitian dan perancangan hal serupa, sehingga orang-orang dapat semakin mengerti tentang *Creative Collaborative Space* ini.

Kegunaan hasil penelitian ini ditujukan terutama kepada orang-orang yang berminat untuk membangun, meneliti, dan memahami mengenai hal yang serupa. Karena desain *Creative Collaborative Space* ini masih sangat sedikit sekali yang berkontribusi dari segi desain interiornya.

Metode Perancangan



Gambar 1. Metode Perancangan



Gambar 2. Metode Perancangan

Tahapan metode perancangan yang dibuat ini berdasarkan diagram Kembell, namun dalam emberikan

- *Emphatize*: Mencari data tipologi, wawancara, dan data-data pelengkap lainnya
- *Define*: Proses penetapan atau pemfokusan terhadap tujuan yang akan dicapai. Setelah menentukan produk akhir perancangan, proses selanjutnya adalah penyusunan data-data yang mendukung perancangan tersebut baik dari literatur maupun survey lapangan, wawancara kepada pemilik Co-Working . Data – data tersebut diolah dengan metode kualitatif. Hasilnya dijadikan sebagai dasar dari konsep awal objek perancangan. Pada tahap ini Programming dibuat dengan proses pembuatan dugaan konsep dan kebutuhan ruang kemudian di *cross check* dengan data dari tipologi, wawancara, dan data observasi.
- *Ideate* : Proses pencarian pemfokusan ide desain. Pada tahap ini, akan banyak bermunculan ide – ide dasar yang terus dikembangkan dengan cara membuat sketsa – sketsa awal dan alternatifnya. Kemudian pemilihan desain yang akan dipakai serta pengembangannya.
- *Prototype* : Proses ini dilaksanakan dengan cara pembuatan desain dari segi *layout* dan juga model 3 dimensinya. Kemudian akan dibuat maket 1:50

- *Test* : Proses ini dilaksanakan dengan upaya untuk kritik desain dan masukan-masukan dari orang lain dan juga evaluasi.

II. KAJIAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka dilakukan sebagai data pembanding dari karya desain yang telah ada sebelumnya. Berikut adalah beberapa tinjauan pustaka yang telah dilakukan:

Tahun Terbit: 2015

Judul Referensi: Perancangan Interior Library dan Co-Working Space di Surabaya

Pemilik Rancangan: Nikko Aditya Perdana

Penerbit: Universitas Kristen Petra

Objek Perancangan: Co-Working

Lokasi Perancangan: Wisata Taman Hias di Surabaya

Sudut Pandang Kebutuhan: Co-Working Area

Tujuan Perancangan: Memacu minat baca dan menambah relasi

Tahun Terbit: 2016

Judul Referensi: Perancangan Interior Creative Collaborative Space di Surabaya

Pemilik Rancangan: Patrick Devo Megaliong

Penerbit: Universitas Kristen Petra

Objek Perancangan: Co-Working

Lokasi Perancangan: Spazio

Sudut Pandang Kebutuhan: Co-Working Area

Tujuan Perancangan: Meningkatkan kreatifitas, sosial dan juga focus dalam bekerja

Judul Referensi: COMMA

Lokasi: Jakarta

Objek Perancangan: Co-Working

Lokasi Perancangan: Spazio

Sudut Pandang Kebutuhan: Co-Working Area dan Organisasi Ruang

Judul Referensi: Conclave

Lokasi: Jakarta

Objek Perancangan: Co-Working

Sudut Pandang Kebutuhan: Co-Working Area dan Fasilitas yang beragam

Judul Referensi: Indoestri

Lokasi: Jakarta

Objek Perancangan: Co-Working

Sudut Pandang Kebutuhan: Co-Working Area dan Gallery

Judul Referensi: SUB CO

Lokasi: Surabaya

Objek Perancangan: Co-Working

Sudut Pandang Kebutuhan: Co-Working, fasilitas duduk bermacam posisi, area merokok

Judul Referensi: Forward Factory

Lokasi: Surabaya

Objek Perancangan: Incubator, Co-Working

Sudut Pandang Kebutuhan: Co-Working dan Incubator

Judul Referensi: NIN3 Space

Lokasi: Surabaya

Objek Perancangan: Co-Working

Sudut Pandang Kebutuhan: Co-Working Area

Judul Referensi: Creative Collaborative Space di Surabaya

Lokasi: Surabaya

Objek Perancangan: Co-Working Space**Sudut Pandang Kebutuhan:**

1. Co-Working Area
2. Pengorganisasian Ruang
3. Fasilitas yang beragam
4. Gallery-Ruang Seminar
5. Book Corner
6. Area merokok
7. Fasilitas duduk berbagai macam posisi

Coworking Space

Menurut Comma Indonesia, *coworking* atau istilahnya kantor perorangan dulunya masih dikenal dengan istilah SOHO (*Small Office Home Office*) bagi kalangan pekerja lepas, tapi seiringnya waktu para pekerja lepas ini bosan jika bekerja di rumah, tidak ada teman dan kurang berinteraksi.^[1]

Coworking adalah sebuah jaringan antar berbagai ruang kerja (*workspace*) di seluruh dunia, sebuah tempat bersuasana *cafe* dimana berbagai komunitas pekerja-berorientasi-hasil (ROW, *result-oriented-worker*, sebagai kebalikan dari pekerja *time-oriented-worker* seperti pekerja pabrik yang kinerjanya diukur dari kepatuhannya terhadap jam kerja tradisional) seperti pengembang *software*, arsitek, seniman, pengajar, wartawan, bahkan mahasiswa bekerja dan berkolaborasi.

Coworking space adalah sebuah tempat atau ruang untuk bekerja (kantor) yang digunakan secara bersama-sama dengan berbagai akomodasi yang ada untuk memenuhi kebutuhan para penggunanya. Berbeda dengan *virtual office* yang lebih bersifat individu, *coworking space* ini lebih bersifat terbuka. Dengan sifatnya yang terbuka ini maka pengguna yang sedang mengerjakan pekerjaannya bisa saja duduk bersebelahan dengan orang dari perusahaan yang berbeda dengan project yang berbeda pula. Dan menariknya, diantara para pengguna yang berbeda ini dapat melakukan interaksi untuk membuka jaringan diantara mereka.^[2]

Yang Harus Diperhatikan dalam Mendesain Coworking Space:

- Lokasi dan Bangunan

Setelah kita mengenal dan memahami konsep bisnis *coworking space* ini dengan baik, maka langkah berikutnya yang perlu diperhatikan adalah pemilihan lokasi dan bangunan yang tepat. Menurut Aditya, pemilik *coworking space* Conclave, pilihan usaha ini akan memiliki prospek besar jika berlokasi mendekati daerah bisnis. Sedangkan untuk bangunannya sendiri, kita harus bisa memilih bangunan ruko, bangunan kantor ataupun rumah. Apabila Anda memilih rumah, sebaiknya Anda meminta izin dari lingkungan sekitar, supaya tak mendatangkan masalah di kemudian hari.

- Desain Interior

Karena *coworking space* ini adalah tempat yang berkonsep casual, modern dan fleksibel maka bangunan yang telah ditetapkan haruslah memiliki desain interior yang sesuai dengan konsep *coworking space* itu sendiri. Untuk menciptakan desain interior yang casual tersebut, kita harus melakukan renovasi disudut-sudut ruangan yang ada. Satu hal lagi yang perlu diperhatikan adalah bahwa desain interior dan furnitur yang ada haruslah bisa mendatangkan kenyamanan bagi penghuninya. Selain ruang kantor bersama, ada baiknya sebuah *co-working space* ini juga menyediakan ruang-ruang yang lebih privat untuk memenuhi kebutuhan beberapa member yang mungkin ingin bekerja dalam suasana tenang tanpa adanya gangguan.

- Layanan dan Fasilitas:

Meski *coworking space* bukan sekedar konsep ruang, namun layanan dan fasilitas tetap menjadi salah satu yang perlu dicermati. Beberapa *coworking space* malah melengkapi tempatnya dengan berbagai layanan dan fasilitas seperti *coworking space* Conclave yang juga menyediakan auditorium dan ruang rapat. Auditorium seperti ini bisa dipakai untuk aktifitas komunitas, seperti peluncuran produk, seminar, talk show, atau presentasi dengan investor.^[3]

Ergonomi

Istilah ergonomi berasal dari bahasa latin yaitu *ergon* (kerja) dan *nomos* (hukum alam) dan dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerjanya, dan ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, engineering, manajemen dan desain atau perancangan. Ergonomi berkenaan pula dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan dan kenyamanan manusia di tempat kerja, di rumah, dan di tempat rekreasi. Ergonomi adalah penerapan ilmu biologis tentang manusia bersama-sama dengan ilmu-ilmu teknik dan teknologi. Untuk mencapai penyesuaian satu sama lain secara optimal dari manusia terhadap pekerjaannya, yang manfaatnya diukur dengan efisiensi dan kesejahteraan kerja.

Dalam perancangan peralatan kerja dapat digunakan beberapa prinsip ergonomi sebagai pegangan, antara lain :

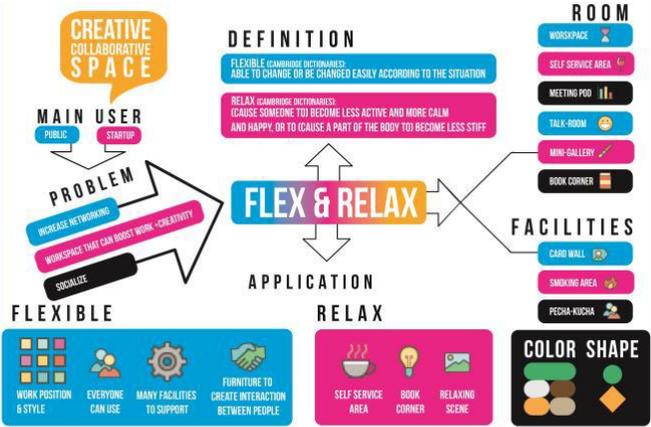
- Sikap tubuh dalam pekerjaan sangat dipengaruhi oleh bentuk susunan, ukuran dan penempatan mesin-mesin, penempatan alat-alat petunjuk, cara-cara manusia melayani mesin (macam gerak dan kekuatan)
- Untuk normalisasi ukuran mesin dan alat-alat industri harus diambil ukuran terbesar sebagai dasar serta diatur dengan suatu cara tenaga kerja yang lebih kecil. Misalnya, kursi dapat di naik turun kan, tempat duduk dapat disetel maju mundur.
- Ukuran antropometri terpenting seperti dasar ukuran-ukuran dan penempatan alat-alat industri :
 - a. Tinggi badan berdiri
 - b. Tinggi bahu
 - c. Tinggi siku
 - d. Tinggi pinggul
 - e. Depa
 - f. Panjang lengan
 - g. Duduk
 - h. Tinggi duduk
 - i. Tinggi lengan atas
 - j. Panjang lengan bawah dan tangan
 - k. Jarak lekuk lutut - garis pinggang
 - l. Jarak lekuk lutut - telapak^[4]

III. KONSEP

Konsep dalam perancangan *creative collaborative space* di Surabaya terlatar belakang oleh masalah tempat kerja yang mendukung dalam bekerja dan meningkatkan kreativitas terutama bagi komunitas startup ataupun umum (anak muda dan *freelance*).



Gambar 3. Konsep Perancangan



Gambar 4. Konsep Perancangan

Dari latar belakang tersebut munculah beberapa solusi untuk menjawab permasalahan yang ada dibuatlah konsep desain flex & relax. Yang memiliki definisi mendesain suatu interior yang dapat menyesuaikan kebutuhan dari pengguna, yang dapat membuat pengguna merasa nyaman dalam mengerjakan tugas dengan focus.

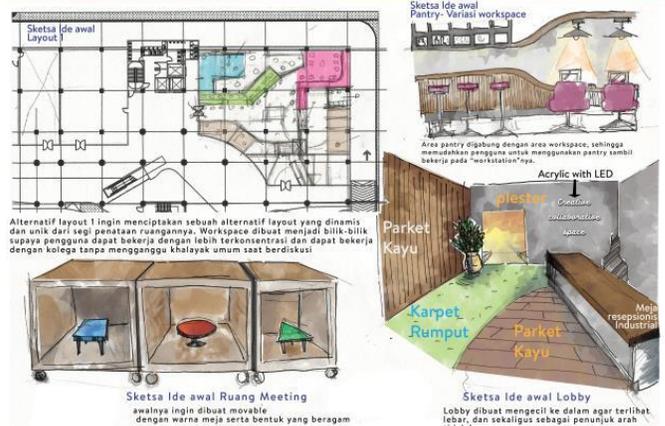
A. Tema Perancangan

Co-Working Space bertujuan sebagai berikut

- 1) Mewadahi fasilitas bagi pekerja lepas atau *freelance*.
- 2) Untuk mewadahi komunitas dalam menjalankan beberapa aktivitas kerjanya yang membutuhkan sosialisasi dan *networking*.

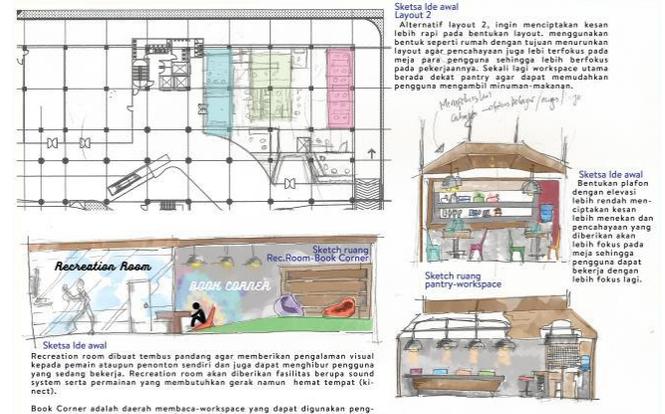
B. Aplikasi Transformasi Desain

Setelah pelaksanaan skematik desain berupa sketsa layout, perspektif, perabot, dan detail elemen interior. Dipilihlah skematik terpilih yang akan dijadikan dalam bentuk 3D agar lebih bersifat komunikatif.



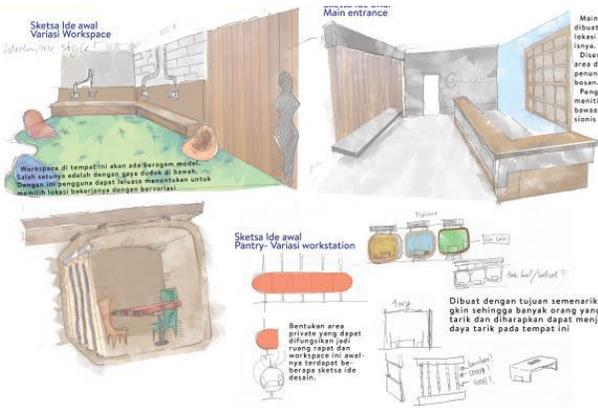
Gambar 5. Skematik 1

Pada gambar ini terdapat sketsa ide awal mengenai ruang meeting, lobby, dan juga area self service area. Ruang meeting awalnya terdapat satu keinginan untuk membuat ruang yang dapat *moveable*. Area self service area awalnya dibuat menyatu dengan area bekerja. Area lobby dibuat dengan material beragam seperti kayu, semen, dan juga karpet.



Gambar 6. Skematik 2

Skematik 2 ini menjelaskan mengenai gambaran awal area self service area yang menggunakan plafon rendah. Penggunaan plafon rendah bertujuan agar dapat meningkatkan focus dalam bekerja. Pada awalnya juga dibuat recreation room, namun karena tidak relevan dengan konsep dan kebutuhan ruang maka *recreation room* di hilangkan dari konsep yang baru ini. Di sebelah *recreation room* terdapat *book corner* yang fungsinya hampir sama dengan *book corner* yang ada pada konsep baru ini.



Gambar 7. Skematik 3

Skematik 3 menjelaskan area duduk yang terbuat dari karpet sebagai alas duduk di situ pengguna dapat menggunakan *bean bag* juga sebagai alas duduk. *Rethinking* mengenai lobby juga dibuat pada skematik 3. Ditambahkannya loker untuk para pengguna dapat menyimpan barang-barang pentingnya pada loker. Terdapat juga desain awal mengenai ruang meeting dimana bentuk-bentuk yang dihasilkan beragam tetapi masih sekedar bentuk saja.



Gambar 8. Skematik 4

Skematik 4 dibuat sebagai dasar awal pemikiran area *self service area* dimana area tersebut terdapat meja bar dan meja kerja yang terhubung dan juga area pantrynya berada ditengah ruangan. Disertakan juga perabot-perabot inspirasi.



Gambar 9. View 1 transformasi desain



Gambar 10. View 2 transformasi desain



Gambar 11. View 3 transformasi desain



Gambar 12. View 4 transformasi desain

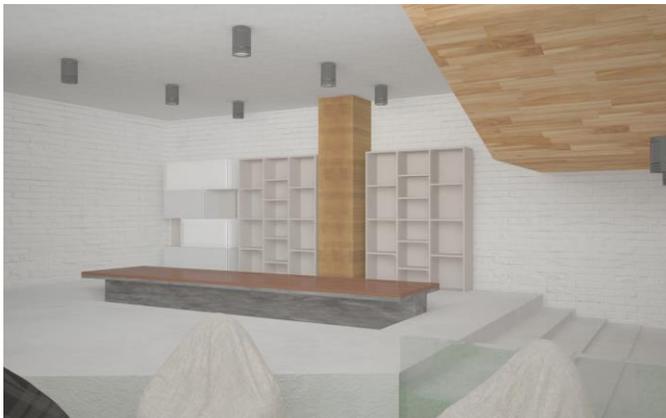


Gambar 13. View 5 transformasi desain



Gambar 15. View 7 transformasi desain

Pada view ini dijelaskan dalam interior *creative collaborative space* berguna untuk mengerjakan tugas, berbincang-bincang, dan juga sebagai area untuk *talkshow* atau *pecha kucha* atau acara semacamnya. Kemudian pada pilar-pilar disediakan modul meja yang berguna untuk memfasilitasi pengguna untuk bekerja. Di area ini bertujuan untuk membuat pengguna merasa nyaman, tidak terkekang, dan merasakan seperti berada di alam. Ruangan ini pun tidak membatasi pengguna dalam pembatasan posisi kerja, karena bisa duduk di atas *bean bag* atau pun bisa duduk di bawah karena lantai di area ini menggunakan material rumput sintetis yang dapat membuat psikologis pengguna merasa lebih relax dalam mengerjakan apa pun kegiatannya.



Gambar 14. View 6 transformasi desain



Gambar 16. View 8 transformasi desain



Gambar 17. View 9 transformasi desain

Pada view ini dijelaskan dalam interior *creative collaborative space* berguna untuk membaca buku atau disebut juga *book corner*. Terdapat meja panjang yang dapat berguna untuk mengerjakan tugas

bagi pengguna, selain itu meja panjang ini memiliki tujuan lain yaitu memudahkan para pengguna untuk saling berkomunikasi atau bertukar pikiran.



Gambar 18. View 10 transformasi desain

Pada view ini dijelaskan dalam interior *creative collaborative space* termasuk *self-service area* dimana para pengguna dapat menggunakan *pantry* yang sudah disediakan. Selain itu meja bundar pada ruangan ini berguna agar para pengguna dapat dengan lebih mudah berkomunikasi dari berbagai arah. Sedangkan plafon yang rendah berguna untuk memfokuskan cahaya pada meja agar pengguna dapat lebih focus bekerja pada cahaya yang terang. Dan terdapat mural untuk dinding.

DESAIN AKHIR

Desain akhir merupakan pengembangan dari transformasi desain terpilih yang telah dikembangkan menjadi sebuah desain yang lebih sempurna.



Gambar 19. View 1 desain akhir



Gambar 20. View 2 desain akhir



Gambar 21. View 3 desain akhir

Pada view ini dijelaskan dalam interior *creative collaborative space* termasuk menjadi tempat pameran untuk para pembicara yang sedang mengisi acara disana. Tidak hanya untuk memamerkan hasil karya tetapi dapat mengedukasi para pengunjung yang datang. Sistem display bisa 2 macam yaitu bisa di dinding atau pun dipamerkan ditengah berupa barang-barang yang tidak dapat digantung.



Gambar 22. View 4 desain akhir



Gambar 23. View 5 desain akhir

View ini berada di sebelah ruang pameran yang berguna untuk mengadakan *talk show*. Ruangan ini berpusat pada bagian layar. Menggunakan partisi kayu untuk bagian dinding.

Plafon menggunakan ekspose dan terdapat *drop ceiling* pada panggung yang menggunakan material kayu *finishing* HPL.



Gambar 24. View 6 desain akhir



Gambar 25. View 7 desain akhir

Pada view ini dijelaskan dalam interior *creative collaborative space* termasuk menjadi tempat *smoking area*. Disediakan 2 set meja untuk para pengguna yang merokok. Terdapat partisi yang berguna untuk menjadi penghalang masuknya cahaya matahari secara langsung. Selain itu juga bisa menjadi ventilasi udara alami masuk ke dalam ruangan tersebut.



Gambar 27. View 9 desain akhir



Gambar 28. View 10 desain akhir

Pada view ini dijelaskan dalam interior *creative collaborative space* termasuk menjadi tempat *lobby* yang berguna sebagai tempat pendaftaran anggota baru, *check-in*, transaksi, dan sebagai tempat percetakan. Dibagian kanan disediakan partisi sebagai penghalang cahaya matahari masuk secara langsung ke area ini. Material yang digunakan kebanyakan memakai kayu karena ingin mendatangkan kesan alami.



Gambar 29. View 11 desain akhir

Area *self service area* merupakan salah satu area utama pada *Creative Collaborative Space* ini dengan adanya area ini pengguna dapat membuat makanan atau minumannya sendiri tanpa perlu canggung atau sungkan karena tujuan utama dari *self service area* ini memberikan satu fasilitas agar pengguna berkesempatan dan dapat merasakan tempat ini seperti tempat yang tidak asing bagi pengguna. Terdapat juga *book corner* yang tergabung dengan area ini dengan tujuan agar pengguna lebih betah mengerjakan tugas sambil menikmati hidangan atau minuman yang ada. Beberapa perabot dibuat tinggi agar pengguna dapat berganti posisi dari duduk ke berdiri atau sebaliknya untuk mengurangi rasa capai yang ada.



Gambar 30. View 12 desain akhir

Terdapat area untuk membuat minuman dan makanan juga disediakan area bekerja dalam beberapa bentuk. Plafon rendah memiliki tujuan agar cahaya pada lampu dapan lebih focus pada meja sehingga pekerja dapat focus dalam mengerjakan tugasnya.



Gambar 31. View 13 desain akhir



Gambar 32. View 14 desain akhir



Gambar 33. View 15 desain akhir

Pada view ini merupakan view dari area bekerja, dimana furniture yang disediakan adalah furniture yang mengutamakan posisi bekerja dan bersosialisasi. Sehingga pengguna dapat leluasa untuk berbincang dan bekerja secara optimal. Pencahayaan yang diberikan juga berupa lampu gantung yang focus terdapat diatas meja menciptakan keadaan yang lebih focus saat bekerja.



Gambar 34. View 16 desain akhir

Main entrance tidak hanya untuk pendaftaran dan kegiatan sebagainya, melainkan pada area main entrance pengguna dapat sesuka hati meninggalkan kartu nama miliknya pada *card wall* sehingga sewaktu-waktu ketika ada pengguna lain yang membutuhkan keahlian pengguna lain dapat dengan mudah menjangkau melalui kartu nama yang ada pada *card wall* ini.



Gambar 35. View 17 desain akhir



Gambar 36. View 18 desain akhir



Gambar 37. View 19 desain akhir

View diatas merupakan serangkaian area yang berdekatan. Pada gambar 31, terdapat sofa yang berbentuk unik yang bertujuan untuk membuat orang bertatap muka dalam aktivitas bersosialisasinya. Terdapat juga area bekerja untuk 2 orang bagi pengguna yang datang bersama temannya. Disediakan juga tempat untuk scan di area ini. Pada gambar 33 terdapat ruang rapat yang dapat dibagi dengan partisi sehingga dapat digunakan untuk rapat kecil ataupun rapat besar.

IV. KESIMPULAN

Perancangan Interior *Creative Collaborative Space* di Surabaya ini didasari atas latar belakang yaitu untuk mewartakan masyarakat Surabaya dan pegiat *Startup* untuk memaksimalkan potensi yang mereka miliki. Dengan *open space*, aktivitas bekerja dapat terwadahi dalam satu area tanpa ada penyekat yang berarti. Tidak hanya itu juga, *Creative Collaborative Space* membuat fasilitas beragam untuk menarik antusiasme pekerja kreatif seperti *Meeting Room* dan *Talk Room* yang dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk bertukar pikiran untuk kepentingan khalayak umum. *Talk Room* adalah ruang yang digunakan untuk seminar, *pecha kucha*, dan kegiatan sejenisnya. Sedangkan *meeting room* dapat digunakan untuk pertemuan klien dan semacamnya. Memang di Surabaya sekarang ini sudah mulai menjamur *Co-Working Space*. Namun perancangan ini memiliki keunikan tersendiri dari hal yang serupa.

Perancangan ini tidak mengangkat tema atau gaya desain spesifik. Perancangan Interior *Creative Collaborative Space* di Surabaya ini konsepnya lebih mengutamakan keseimbangan antara pertumbuhan sosial dan ekonomi dari komunitas yang diwadahi. Tidak hanya sosial dan ekonomi, Perancangan Interior *Creative Collaborative Space* di Surabaya ini juga memiliki minat untuk mengembangkan dan membekali pegiat *startup* dan masyarakat Surabaya untuk lebih mengerti tentang berbagai macam hal lewat pemberian seminar, *pecha kucha*, dan sebagainya.

Untuk menciptakan perancangan yang baik, perlu adanya *research* yang setidaknya dapat dipertanggungjawabkan. Dari *research* tersebut dapat ditemukan satu permasalahan desain yang ada atau bahkan lebih. Permasalahan tersebut dapat dijawab dengan adanya konsep tersebut. Sehingga terciptalah desain yang jitu untuk menjawab masalah yang ada.

IV. SARAN

Perancangan Interior *Creative Collaborative Space* di Surabaya ini masih jauh dari kesempurnaan. Perancangan Interior *Creative Collaborative Space* di Surabaya ini juga perlu diperhatikan dari komunitas apa yang dipilih, target pengguna yang dituju karena hal tersebut dapat berpengaruh dari segi desain dan kebutuhan penggunaannya.

Untuk menciptakan perancangan yang baik, perlu adanya *research* yang setidaknya dapat dipertanggungjawabkan. *Research* yang lebih spesifik untuk dicari adalah mengenai identitas komunitas, penjelasan mengenai *Co-Working space*, dan mengenai kebutuhan pengguna dari *Co-Working space* karena walaupun mirip seperti kebutuhan kantor, tetapi *Co-Working space* cukup berbeda daripada kantor itu sendiri. Dari *research* tersebut dapat ditemukan satu permasalahan desain yang ada atau bahkan lebih. Permasalahan tersebut dapat dijawab dengan adanya konsep tersebut. Sehingga terciptalah desain yang jitu untuk menjawab masalah yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Comma Indonesia. *Apa itu coworking*. Facebook. 2013
- [2] Schuermann, Mathias. *Coworking Space : A Potent Business Model for Plug 'n Play and Indie Workers*. Rocket Publishing, Lucerne & epubli GmbH. 2014
- [3] 5 Tips Sukses Membuka Bisnis Co-Working Space dari www.maxmanroe.com/5-tips-sukses-membuka-bisnis-co-working-space.html
- [4] <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Ergonomika>