

Re-Desain Interior KORIDOR *Co-working Space* di Surabaya

Ellen Nadia Precilia, Hedy Constancia Indrani, Hendy Mulyono
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: ellennadia22@gmail.com; cornelli@petra.ac.id

Abstrak— KORIDOR *co-working space* merupakan tempat yang dibuat oleh Pemerintah Kota Surabaya memiliki visi dan misi untuk memberikan edukasi kepada masyarakat Surabaya, tetapi karena konsep dan interior yang kurang maksimal, dibutuhkan re-desain dalam interiornya. Re-desain fasilitas publik ini juga bertujuan untuk mawadahi masyarakat seperti *freelancer*, *startup*, siswa maupun mahasiswa yang tidak memiliki tempat untuk bekerja, selain itu juga dapat menjadi tempat untuk pengunjung menambah relasi. Metode perancangan terdapat beberapa tahapan, yaitu tahap *empathize*, tahap *define*, tahap *ideate*, tahap *prototype*, dan tahap *test*. Solusi yang ditawarkan dengan konsep KORIDOR *unite diversity* yang diaplikasikan dengan perabot yang modular, ruang multifungsi, dan adanya teknologi yang mendukung edukasi, prinsip *open plan* diterapkan juga untuk mendukung komunikasi antar pengguna. Hasil dari perancangan yang dilakukan adalah KORIDOR membutuhkan ruang yang bersifat multifungsi dan perabot yang modular, karena pengguna yang tidak tetap jumlahnya, dan kegiatan yang dilaksanakan juga tidak menentu.

Kata Kunci—*Co-working Space*, Edukasi, Re-Desain, Koridor

Abstract— KORIDOR *co-working space* is a place made by Surabaya City Government that aims to provide education to the people of Surabaya, but because the concept and interior is less than the maximum, re-design required in the interior. The re-design of this public facility also aims to accommodate people such as freelancers, startups, and students who have no place to work, but it can also be a place for visitors to interact and socialize with others. There are several stages of the design method, which are *empathize* stage, *define* stage, *ideate* stage, *prototype* stage, and *test* phase. The solutions offered by the concept of *unite diversity* KORIDOR are applied within the modular furniture, multifunctional space, and the use of technology that supports education, the *open plan* principle is also applied to support the users' communication. The result of the design is KORIDOR requires multifunctional space and modular furniture, because of the uncertain amount of users, and also their dynamic activities.

Keyword— *Co-working*, Education, Re-Design, Corridor

I. PENDAHULUAN

Co-working space merupakan salah satu inovasi tempat kerja yang sedang tren dikalangan para pebisnis baru di Indonesia terutama di kota besar seperti Jakarta dan Surabaya, sebagai tempat untuk bekerja, berkolaborasi, serta bersosialisasi dengan lingkungan kerja yang heterogen.

Dengan lingkungan yang heterogen tersebut membuat penggunaanya dapat berinteraksi dengan profesi yang bervariasi, sehingga dapat membantu aktivitas bisnis menjadi lebih baik. Berdasarkan perancangan *co-working space* yang sudah pernah ada sebelumnya, sebagian besar target pengguna adalah para wirausahawan, *freelancer*, pekerja kantor. Menanggapi fenomena banyaknya lulusan perguruan tinggi yang tidak mendapatkan pekerjaan, menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2017 oleh *pressreader* Jawa Pos, di Indonesia ada sebanyak 5780 jiwa lulusan perguruan tinggi S1 tidak mendapat pekerjaan (par.1). Menurut Vincent fenomena mengenai tingginya pengangguran yang didominasi oleh lulusan perguruan tinggi disebabkan oleh ketidakmampuan lulusan itu beradaptasi dengan kebutuhan dunia industri modern (dikutip dalam Wiwiek 80). Oleh karena itu dibutuhkan fasilitas seperti *co-working space* yang dapat mawadahi mahasiswa perguruan tinggi, agar dapat berinteraksi diluar lingkungan kampus, dan berinteraksi dengan orang-orang yang lebih berpengalaman. Selain itu, untuk orang awam agar tidak sia-sia, maka dibutuhkannya informasi dan edukasi baik tentang *startup* maupun tentang Surabaya. KORIDOR *Coworking Space* yang terletak di Gedung Siola lantai 3 Jalan Tunjungan, Genteng, Kota Surabaya ini merupakan salah satu tempat yang dikelola oleh Pemkot Surabaya yang tidak hanya menyediakan tempat tetapi juga mengedukasi, dan memberi informasi dengan memanfaatkan teknologi, dimana dalam *co-working space* tersebut memiliki fasilitas *exhibition* yang dapat membantu pengguna untuk belajar mengenai dunia bisnis digital dan tidak hanya datang untuk mengerjakan tugas, tetapi juga belajar dan mendapatkan informasi baru, sehingga bermanfaat bagi *startup*, *freelancer*, mahasiswa atau siapapun yang tertarik dengan dunia bisnis dan belum ada tempat yang mawadahnya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Penataan ruang yang tepat dapat memudahkan pengguna dalam berkomunikasi dengan pengguna lainnya. Secara keseluruhan disebutkan bahwa ruangan dengan sedikit sekat atau penghalang dapat membantu pengguna dalam berkomunikasi dan bersosialisasi atau sering kita sebut dengan *open plan*. *Open Plan* dapat membantu komunikasi dan interaksi. Pentingnya pola komunikasi baru, keunggulan kerja sama tim, efek pembebasan dari teknologi baru. Alih-alih keterbukaan yang sederhana, interaksi yang tinggi tampaknya

didorong di lokasi di mana garis pandang dan jalur akses di lantai kantor menghubungkan banyak tempat kerja. [1]

Tata ruang kantor terbuka merupakan pengaturan tata ruang kantor dengan menggunakan sebuah ruangan besar untuk bekerja yang ditempat beberapa orang pegawai. Tata ruang terbuka memungkinkan komunikasi antar pegawai menjadi lebih lancar, sehingga mendorong para pegawai lebih komunikatif dan kreatif. [2]

Jika dalam menciptakan komunikasi dan sosialisasi diperlukan ruang yang terbuka atau *open plan*. Sedangkan untuk membuat pengguna dapat produktif dalam bekerja diperlukan ruang yang tertutup. *Co-working space* merupakan tempat dimana berbagai latar belakang pengguna berkumpul dalam satu tempat dengan kebiasaan yang berbeda-beda, ada yang produktif bila bekerja di tempat yang tenang, ada pula yang sebaliknya, sehingga fasilitas dibagi menjadi fasilitas *private*, *public*, agar dapat menampung semua aktivitas pengguna yang beragam. [3]

Kenyamanan lingkungan kerja dipengaruhi oleh tiga hal, yaitu yang pertama adalah *physical comfort* dimana fasilitas dan pelayanan yang diberikan dapat membuat nyaman. Kedua adalah *functional comfort* merupakan fasilitas yang berperan dalam pengkondisian ruang. Ketiga adalah *psychological comfort* bagaimana *space* yang ada dapat membuat pengguna tidak *stress*, sehingga dengan kepuasan yang didapat bisa bekerja lebih maksimal.

Sudut pandang psikologi, warna *soft* dengan *refelctant factor* 30% akan lebih baik. Jadi warna terang (*bright color*) lebih digunakan untuk *office* atau tempat-tempat dimana pengguna menggunakan fasilitas dengan waktu yang cukup lama, sehingga tidak membuat lelah. Berbeda dengan warna *bold*, digunakan pada restoran *fast-food*, karena dapat menarik pengunjung dengan warnanya yang mencolok, dan penggunaanya juga tidak duduk dalam jangka waktu yang lama. [4]

III. METODE PERANCANGAN

1. Tahap *Empathize*

Pada tahapan ini dilakukan *research* untuk membangun atau memahami tentang pengguna atau objek perancangan.

- Data lapangan fisik: mencari tapak luar, tapak dalam, *layout*, potongan, interior, elemen interior, dan lain-lain yang akan digunakan sebagai *site* untuk perancangan.
- Data lapangan non-fisik: melakukan observasi terhadap KORIDOR, guna menemukan masalah yang terjadi baik dari sisi pengguna maupun runag interior.
- Tipologi: Mencari objek sejenis atau peancangan sejenis, sebagai pembanding dan guna membantu menemukan konsep baru dari perancangan sejenis yang sudah pernah ada.

2. Tahap *Define*

Pada tahap ini melakukan penggabungan seluruh data baik fisik maupun non fisik yang kemudian dilakukan analisa (*programming*). Tahap ini berguna sebagai dasar untuk

perancangan/re-desain, dimana data yang dianalisa tersebut menjadi acuan untuk memunculkan solusi.

- Programming*: melakukan dan membuat analisa berupa aktivitas pengguna (pengunjung dan *staff*), kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, karakteristik ruang, *grouping*, *zoning*, sirkulasi.

3. Tahap *Ideate*

Pada tahap ini dilakukan *brainstorming* ide dengan berbagai metode yang berangkat dari masalah yang sudah dianalisa pada tahap sebelumnya.

- Konsep Desain: menentukan konsep desain yang nantinya akan memberikan solusi terhadap masalah yang ada.
- Gambar Desain dan Gambar Kerja: *layout*, rencana lantai, rencana plafon, rencana ME, tampak potongan, detail elemen interior, detail perabot, perspektif, RAB.
- Metode: dalam memudahkan menemukan solusi dibantu dengan beberapa metode, metode tersebut adalah:
 - Survey lapangan.
 - Wawancara dengan pengelola.
 - C-BOX

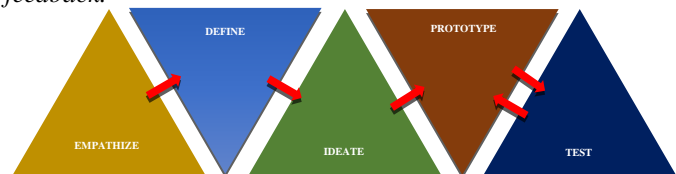
4. Tahap *Prototype*

Pada tahapan ke-4 ini dilakukan implementasi desain inovasi secara 3D.

- Maket Presentasi: membuat maket dengan skala 1:50 atau 1:100.
- Kelengkapan presentasi: membuat sarana-sarana yang mendukung untuk presentasi seperti PPT, *presentation board*, *x-banner*, *material board*, buku.

5. Tahap *Test*

Melakukan test pertama dengan cara evaluasi bersama tutor, kemudian dijabarkan kelebihan dan kelemahan untuk pengembangan desain selanjutnya. Kemudian setelah pengembangan, dilakukan *final test* guna mendapatkan *feedback*.



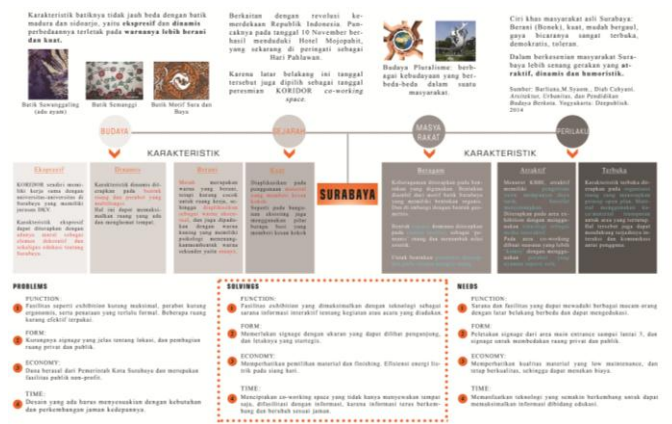
Gambar 1. Metode Perancangan

IV. KONSEP PERANCANGAN

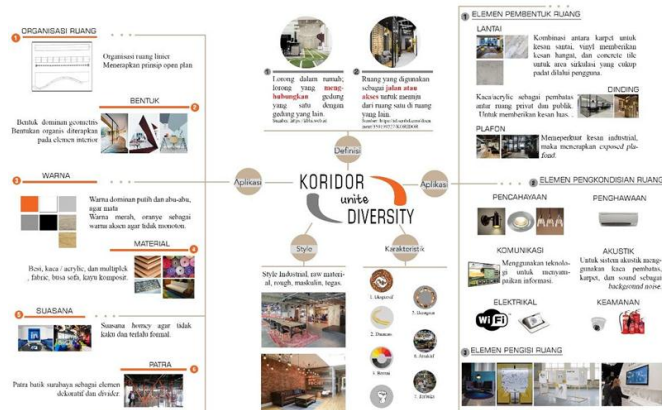
KORIDOR diresmikan oleh Pemerintah Kota Surabaya pada tanggal 10 November 2018 yang juga diperingati sebagai Hari Pahlawan. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan terhadap salah satu pengelola, menceritakan bahwa persiapan untuk mendekor KORIDOR hanya dalam jangka waktu \pm 2 minggu. KORIDOR tidak memiliki konsep khusus yang diterapkan, melainkan mendekor ruang dengan barang yang didapatkan dari UKM yang bekerjasama dengan KORIDOR.

Konsep perancangan adalah “KORIDOR *unite Diversity*”. Adapun makna yang ingin disampaikan dari konsep ini adalah koridor yang memiliki definisi jalan/akses yang menghubungkan, *unite* berasal dari bahasa Inggris yang berarti

menyatukan, sedangkan *diversity* berarti keberagaman, sehingga konsep ini bermakna koridor sebagai sebuah akses atau jalan untuk menggabungkan keberagaman karakteristik yang ada di Surabaya. Keberagaman karakteristik ini juga diterjemahkan dan diaplikasikan kedalam bahasa desain.



Gambar 2. Diagram Konsep Perancangan



Gambar 3. Konsep Perancangan

A. Karakter Ruang

Karakter ruang yang ingin ditampilkan adalah kokoh, tegas, dan dinamis agar pengguna tetap merasa nyaman dan bekerja lebih produktif, sebagian besar pengunjung bekerja dengan menatap layar monitor dan dapat membuat mata cepat lelah. Untuk mengatasi hal tersebut maka skema warna dominan yang digunakan adalah gradasi warna netral putih sampai hitam, karena menurut teori psikologi warna dari Angela Wright, secara positif warna hitam memiliki makna kejelasan, warna abu-abu bermakna *psychological neutrality*, sedangkan putih memiliki makna bersih, simpel, efisien. Warna netral ini diaplikasikan pada dinding dan plafon, sehingga membuat ruangan lebih terasa luas dan tinggi.

B. Gaya Ruang

Gaya interior yang digunakan adalah industrial yang memiliki karakteristik tegas, *raw material (unfinished, exposed)*, maskulin, dimana hal ini dapat terlihat pada penggunaan material untuk dinding dan plafon. Sedangkan untuk material perabot menggunakan bahan *fabric* dan busa agar lebih nyaman, sesuai dengan suasana yang ingin diciptakan adalah *homey* dan hangat, sehingga kesan maskulin

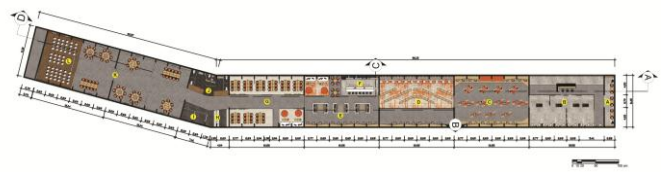
yang diterapkan tidak terkesan kaku dan membosankan tetapi tetap nyaman untuk digunakan. Jika mengacu pada gaya dan suasana yang ingin diciptakan, maka warna dominan monokrom putih hingga hitam dan warna aksentuasi oranye dan merah digunakan agar tidak monoton.

C. Suasana Ruang

Suasana yang ingin diciptakan adalah *homey* untuk orang bekerja selama berjam-jam. Perabot menggunakan material busa untuk dudukan atau *cushion* dengan *finishing fabric upholstery* yang juga berfungsi sebagai peredam suara. *Ambience* diciptakan dari pendaran lampu dengan warna *warm white* dan *cool white* secara *indirect*.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Lantai



Gambar 4. Layout Plan

1. Bentuk

Bentuk pola lantai untuk area sirkulasi dibuat linier berdasarkan organisasi ruang dan *layout*.

2. Material

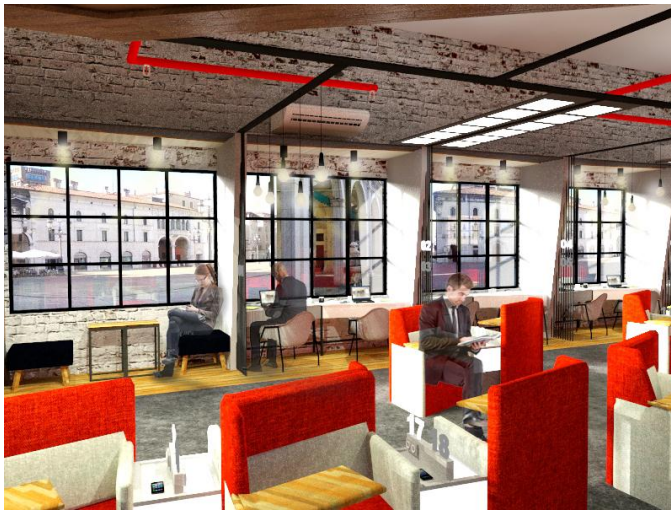
Material yang digunakan adalah karpet pada area dengan membutuhkan ketenangan seperti pada area *co-working* untuk *group seating*, konkret pada area *exhibition* atau pada area yang sering dilalui pengunjung, karena material ini memiliki karakteristik yang kuat/keras.

3. Warna

Pemilihan warna lantai menggunakan dominan warna abu, sedangkan untuk membedakan area dengan sirkulasi menggunakan warna oranye, dan kombinasi warna abu yang lebih gelap, untuk memberi kesan hangat, menggunakan material kayu pada lantai, dengan pemilihan warna yang senada dengan konsep yang diterapkan.



Gambar 5. Perspektif Ruang Paduraksa



Gambar 6. Perspektif Ruang Baur

B. Dinding

Merupakan salah satu elemen pembentuk ruang yang penting, selain sebagai pembatas area, juga berfungsi sebagai elemen dekoratif pada ruang.

1. Bentuk

Bentuk dinding dominan geometris, agar tidak monoton diaplikasikan pula mural pada dinding bata. Mural ini sendiri juga merupakan kerjasama yang dilakukan pihak KORIDOR bersama dengan beberapa universitas di Surabaya, mural yang digambar memiliki tema tentang pahlawan dan Surabaya.

2. Material

Mengacu pada gaya yang digunakan yaitu industrial, maka bahan yang digunakan adalah sebagian besar raw material seperti besi, bata ekspose. Material bata ekspose menggunakan material buatan yang menyerupai bata asli.

3. Warna

Warna pada dinding adalah dominan putih dan abu-abu, karena pada area dinding akan diberi elemen dekoratif berupa mural sehingga menggunakan warna netral, dan agar ruang terkesan luas.



Gambar 7. (a) Perspektif Ruang Sinau Sini (b) Obah Mamah

C. Plafon

1. Bentuk

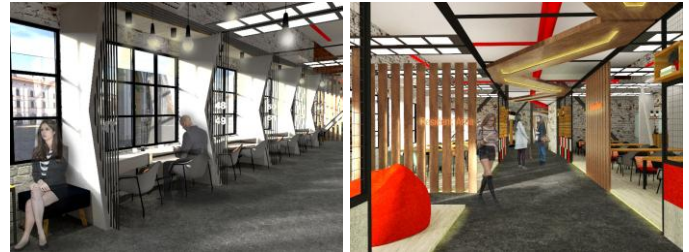
Gaya industrial mempunyai ciri khas maskulin, tegas, raw material, sehingga plafon menerapkan plafon ekspose, selain agar terlihat kesan maskulin dan tegasnya juga agar plafon terlihat lebih tinggi.

2. Material

Material menggunakan besi yang sudah ada pada eksisting yang juga berguna sebagai struktur pada bangunan, selain itu pipa *sprinkler* juga menambah nilai estetika pada plafon.

3. Warna

Ekspose plafon menerapkan warna monokrom abu sampai hitam, dan menggunakan warna oranye sebagai aksen.



(a) (b)

Gambar 8. (a) Perspektif Ruang Baur (b) Perspektif Renjana dan Pusaran



(a) (b)

Gambar 9. (a) Perspektif Renjana (b) Perspektif Pusaran

D. Elemen Pengisi

Ruang mengacu pada karakteristik yang dinamis maka diaplikasikan pada perabot yang multifungsi dan fleksibel, terutama pada area seminar dan *meeting room*. Ruangan dengan tingkat penggunaan yang jarang, agar space yang ada tidak sia-sia, maka perabot dibuat fleksibel dengan bentuk geometris trapesium, meja menerapkan sistem modular, sehingga dapat diubah bentuknya menjadi *group seating* maupun *single seating* tergantung kebutuhan.



(a) (b)

Gambar 10. (a) Perspektif Sesrawungan Seminar (b) Perspektif Sesrawungan-Co working



Gambar 11. (a) Perspektif Obah Mamah (b) Perspektif Ruang Baur

E. Pintu

Berdasarkan gaya yang diterapkan yaitu industrial yang memiliki karakter maskulin, kokoh, maka bentuk pintu yang digunakan juga terlihat kokoh yang menggunakan material besi, kaca transparan agar tetap sesuai dengan prinsip *open plan*, warna menggunakan warna hitam agar terlihat maskulin dan kokoh, ada pula yang menggunakan material kayu agar terkesan hangat dan nyaman. Pintu dengan material kayu ini menggunakan prinsip *hidden door*, karena digunakan sebagai pintu keluar agar pengunjung tidak masuk melalui pintu tersebut melainkan masuk melalui area *exhibition* dan melihat barang-barang pameran dan informasi yang tersedia di area tersebut.



Gambar 12. (a) Perspektif Paduraksa (b) Perspektif Obah Mamah

F. Jendela

Bangunan eksisting sendiri telah memiliki bukaan berupa jendela yang cukup memadai. Seperti konsep yang diterapkan pada pintu, jendela yang digunakan juga menggunakan material besi dengan warna hitam, dan menggunakan material kaca mati, karena bangunan berada di pinggir jalan raya yang cukup ramai, sehingga suara bising akan mudah masuk.

G. Partisi

Partisi pada area *renjana* dan *pusaran* mengaplikasikan material panel akustik untuk meredam suara orang yang berlalu lalang dan suara bising lainnya. Partisi ini juga berfungsi sebagai media *signage* agar tidak semua orang dapat masuk ke area *co-working* privat. Pada bagian atas partisi menggunakan material *wire mesh* selain agar memiliki kesan tegas, kuat sesuai dengan gaya yang diaplikasikan juga guna untuk mendukung prinsip *open plan* yang diterapkan.

H. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan alami pada siang hari dan pencahayaan buatan pada sore

hingga malam hari. Pencahayaan buatan menggunakan lampu LED pada setiap jenisnya. Jenis lampu yang digunakan adalah *spotlight/tracklight* pada area *exhibition* dan mural, kombinasi lampu *downlight* dan *hanging lamp* yang ditata sedemikian rupa pada area sirkulasi, area *co-working*, *meeting area*.

I. Sistem Penghawaan

Menggunakan sistem penghawaan jenis *ceiling mounted AC* pada seluruh sisi bangunan. Keuntungan dari penggunaan jenis AC ini adalah penyebaran udara yang lebih merata dan dapat diatur suhunya kapan saja melalui *remote control*.

J. Sistem Akustik

Sistem akustik pada dinding pembatas menggunakan material gypsum, *glasswool*, karpet, dan juga panel akustik pada partisi. Pada area *sesrawangan*, *obah mamah* menggunakan dinding pembatas dengan material gypsum berisi *glasswool* karena area tersebut membutuhkan ruang yang lebih kedap suara, agar suara dari luar tidak masuk kedalam begitu pula sebaliknya. Pada area *co-working* baik privat maupun publik menggunakan material seperti karpet, *fabric*, panel akustik untuk meredam suara.

K. Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi menggunakan sprinkler yang dipasang setiap 1.5 meter antar *head sprinkler* dan berjarak 3 meter dari atas lantai. Selain itu juga menggunakan tabung APAR jenis serbuk yang diletakkan pada setiap koridor, karena setiap koridor memiliki panjang 16.22 meter. *Site* berada di gedung Siola Lt.3, maka pintu *exit* mengikuti denah bangunan yang ada. Pada sisi samping KORIDOR sendiri terdapat pintu berfungsi sebagai pintu akses khusus pengelola dan residen yang menggunakan *finger print lock*, sehingga hanya dapat dilalui oleh pengelola dan resident.

L. Kelistrikan dan Informasi

Sebagian besar pengunjung menggunakan alat elektronik saat bekerja seperti laptop, *smartphone*, sehingga membutuhkan stop kontak. Pada meja yang tidak dekat dinding sehingga stop kontak tidak dapat dijangkau, maka menggunakan *floor outlet* dan stop kontak pada meja yang diletakkan sedemikian rupa agar terlihat rapi. Untuk menunjang produktivitas pengguna juga disediakan Wi-Fi yang dapat menjangkau seluruh area.

Pada area *exhibition* untuk menampilkan informasi dan edukasi menggunakan teknologi berupa *touch screen* LED plasma, agar informasi yang diberikan dapat diupdate sewaktu-waktu, dan *touch screen plasma* untuk pengunjung dapat memilih informasi apa yang ingin didapat (interaktif).

M. Sistem Keamanan

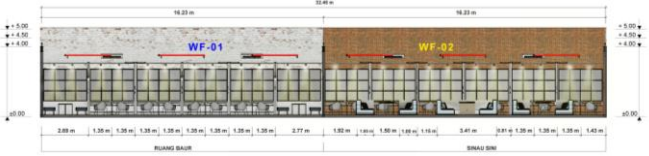
Sistem keamanan menggunakan CCTV pada setiap area yang dapat menjangkau seluruh bagian ruang, dan juga menggunakan *finger print lock* pada area pintu masuk ruang privat.

N. Potongan

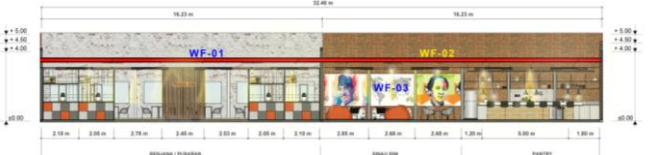
Berikut merupakan potongan dari beberapa sisi perancangan, dapat terlihat aplikasi konsep dan suasana ruang.



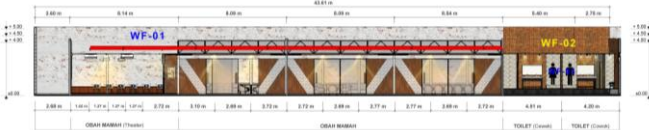
Gambar 13. Potongan A-A'



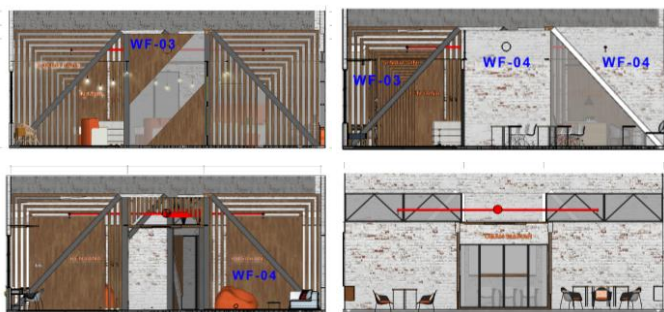
Gambar 14. Potongan B-B'



Gambar 15. Potongan C-C'



Gambar 16. Potongan D-D'



Gambar 17. Potongan Sub Entrance

VI. KESIMPULAN

Perancangan re-desain interior KORIDOR *co-working space* bertujuan untuk memberikan fasilitas kepada *stratup* di Surabaya maupun Indonesia agar pengguna lebih dapat bersosialisai. Nilai edukasi ditambahkan dalam re-desain KORIDOR *co-working space*, selain itu informasi tentang *startup*, Kota Surabaya, dan informasi lainnya ditampilkan pada *display* interaktif di area *exhibition*. Penerapan prinsip *open plan* yang minim sekat dimaksudkan agar komunikasi antar pengguna, baik residen maupun pengunjung publik dapat terjalin dan menimbulkan kerjasama yang baik untuk kedepannya.

Konsep KORIDOR *Unite Diversity* berawal dari keberagaman yang ada di Kota Surabaya mulai dari budaya ekspresif diterapkan pada elemen dekoratif mural, dan dinamis diterapkan pada perabot modular, ruang multifungsi. Sejarah masyarakat Surabaya yang berani diaplikasikan pada warna, kuat diaplikasikan pada material. Masyarakat yang beragam diterapkan pada bentukan perabot. Perilaku masyarakat Surabaya yang atraktif merupakan daya tarik yang ditawarkan dengan adanya nilai edukasi. Terbuka diterapkan dalam prinsip *open plan*. Kelebihan dari desain adalah inovasi yang difokuskan pada perancangan perabot yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, dan ruang yang dibuat multifungsi. Kekurangannya adalah pada akustik ruang, yang mungkin kurang maksimal karena belum ada inovasi atau pengembangan pada area akustik ruang.

Selama proses perancangan re-desain interior KORIDOR *co-working space* di Surabaya, penulis ingin memberikan saran kepada pembaca yang mungkin akan merancang objek sejenis, untuk dapat memperhatikan beberapa hal saat melakukan proses desain, seperti adanya inovasi pengembangan pada bidang akustik, lebih memperhatikan pemilihan material dan *style* yang digunakan agar lebih *sustainable* dan memiliki jangka waktu operasi lebih lama, *signage* pada bagian *main entrance* dibuat *eye level* agar lebih terlihat dan *catchy*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Marmot, Alexi and Joanna Eley. *Office Space Planning: Designing for Tomorrow's Workplace*. United States of America: McGraw-Hill, 2010.
- [2] Sedarmayanti. *Dasar-dasar Pengetahuan tentang Manajemen Perkantoran Edisi Revisi*. Bandung: Maju Mundur, 2009
- [3] Vischer, Jacqueline C. *Space Meets Status: Designing Workplace Performance*. United States of America: Routledge, 2008.
- [4] Aronoff, Stan and Audrey Kaplan. *Total Workplace Performance: Rethinking the Office Environment*. Canada: WDL Publications, 2008.