

# Kantor Sewa dan Ruang Kerja Bersama di Surabaya

Edward Matthew dan Benny Poerbantano  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 edwardmatthewem@gmail.com; bennyp@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan Kantor Sewa dan Ruang Kerja Bersama di Surabaya

## ABSTRAK

Desain Kantor Sewa dan Ruang Kerja Bersama di Surabaya ini merupakan sebuah wadah untuk pelaku startup digital yang memiliki pola kerja yang kreatif dan inovatif sehingga membutuhkan ruang kerja yang dinamis dan fleksibel. Masalah desain utama pada proyek ini adalah menciptakan ekosistem kerja yang nyaman dan variatif, serta dapat memwadhahi koneksi antar startup sekaligus antara startup dengan investor. Pendekatan perilaku sekaligus sistem digunakan dengan tujuan untuk menciptakan ruang kerja yang akomodatif terhadap perilaku pelaku startup sekaligus efektif dalam memwadhahi koneksi tersebut. Keunikan kantor ini bukan hanya dari tatanan zoning berdasarkan tingkatan startup serta modul perabot yang variatif, namun juga dari sistem sirkulasinya yang dapat mengantarkan investor atau publik untuk melihat dan menjalin hubungan dengan pelaku startup. Hal ini dapat mendukung perkembangan perusahaan startup yang membutuhkan banyak suntikan modal. Pendalaman karakter ruang dipilih untuk menyelesaikan masalah desain yang harus sesuai dengan pola kerja dan karakter pelaku startup, membangkitkan inovasi, serta dapat memicu koneksi antar startup sekaligus antara startup dengan investor. Kata Kunci: *startup*, dinamis, investor, perilaku, koneksi

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan ekonomi digital di Indonesia, banyak sekali perusahaan startup digital yang mulai bermunculan di Surabaya. Menurut survei, jumlah perusahaan startup digital di Surabaya pada tahun 2017 sudah mencapai 147, dan angka tersebut akan terus bertumbuh dengan cepat seiring dengan berjalannya waktu (Sumber: [radarsurabaya.jawapos.com](http://radarsurabaya.jawapos.com)). Setiap perusahaan startup digital secara ideal minimum terdiri dari 6 anggota pekerja (Sumber: [glints.com](http://glints.com)), dengan keperluan luas ruang kerja minimum sebesar  $\pm 23\text{m}^2/\text{orang}$  (Sumber: [alltopstartups.com](http://alltopstartups.com)). Dengan data tersebut dapat diketahui bahwa jumlah kebutuhan ruang kerja untuk perusahaan startup digital di Surabaya telah mencapai sekitar  $\pm 20.286\text{m}^2$ .

Perusahaan startup digital merupakan startup jenis *scalable startup* yang menerapkan dan bekerja dengan sebuah model bisnis yang dapat berulang dan berkembang dalam skala yang besar dengan waktu yang cepat (Sumber: [www.linkedin.com](http://www.linkedin.com)) sehingga membutuhkan

ruang yang fleksibel dan adaptif terhadap perkembangannya serta mempunyai fasilitas dan suasana yang mendukung produktivitas pekerjaannya (Sumber: [www.mime.asia](http://www.mime.asia)). Sejauh ini, luas total ruang perkantoran di Surabaya mencapai 340.789 m<sup>2</sup> dengan okupansi 78,1% (Sumber: [properti.kompas.com](http://properti.kompas.com)). Namun, dari total luasan tersebut, hanya sekitar  $\pm 5\%$  ( $\pm 17.000$  m<sup>2</sup>) yang dapat dimanfaatkan oleh perusahaan startup digital, karena kantor di Surabaya lebih banyak yang bersifat konvensional dengan tatanan ruang yang tidak dapat mengakomodasi kebutuhan perusahaan startup digital. Oleh karena itu, diperlukan sebuah kantor sewa dan ruang kerja bersama untuk menampung kebutuhan perusahaan startup digital yang bertumbuh terus.

### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas yang dapat berperan sebagai ekosistem kerja yang nyaman dan variatif, serta dapat memwadahi koneksi antar startup sekaligus antara startup dengan investor.

### 1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini merancang sebuah kantor sewa dan ruang kerja bersama untuk mengakomodasi kegiatan pencarian dan pengembangan ide yang inovatif serta bekerja secara kreatif, dengan tatanan ruang yang fleksibel, nyaman, dan dapat memicu kreativitas.

### 1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.1. Lokasi tapak

Sumber: <https://earth.google.com/>, akses 10 Februari 2021

Lokasi tapak terletak di dekat Jalan Waterpark Boulevard, di dekat Gedung Universitas Ciputra, dengan luasan 9.000 m<sup>2</sup>. Menurut Peta Peruntukan Surabaya, site tersebut merupakan zona perdagangan dan jasa dengan sub zona

skala regional/kota/UP (K-5).

#### Peraturan Bangunan :

Luas Lahan	: 15.000 m <sup>2</sup>
GSB Depan	: 12 m
GSB Samping	: 3 m
GSB Belakang	: 3 m
KDB	: 60%
KLB	: 4.8 poin
KDH	: 10%
KTB	: 65%
Ketinggihan	: 40 m
Basement	: 3 lantai
Peruntukkan	: Perdagangan dan Jasa

(Sumber: <https://petaperuntukan.cktr.web.id/>)



Gambar 1.2. Kondisi tapak

Sumber: <https://earth.google.com/>, akses 10 Februari 2021

## 2. DESAIN BANGUNAN

### 2.1 Analisa Program

Pada kantor sewa terdiri dari area kerja yang terbagi menjadi 2 zona utama yaitu :

- Zona Kantor *Cockroach – Ponies* yang terdiri dari *co – working space* dan kantor privat kecil yang ditujukan untuk *startup* yang masih merintis.
- Zona Kantor *Centaurs* yang terdiri dari kantor privat besar yang ditujukan untuk *startup* yang sudah besar dan independen.

Selain itu, terdapat fasilitas – fasilitas pendukung yang meliputi:

- Zona publik yang menerus dari lantai 1 hingga lantai paling atas yang meliputi area komersil dan *FnB*, *gym*, area *networking*, serta inkubator.
- Zona Servis dan Parkir kantor

2.2 Analisa Tapak



Gambar 2.1. Analisa aktivitas pendukung



Gambar 2.4. Analisa urban void

Di sekitar tapak terdiri dari beberapa bangunan yang akan berpengaruh terhadap *activity support* tapak. Kondisi ini akan mempengaruhi arah bukaan pintu masuk bangunan yang harus dapat mempunyai orientasi ke area bangunan eksisting yang memiliki *activity support* yang kuat terhadap tapak.



Gambar 2.2. Sirkulasi pejalan kaki

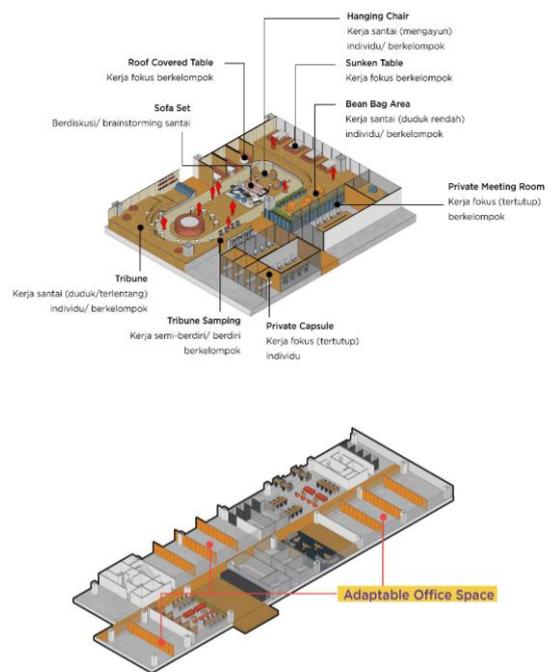


Gambar 2.3. Sirkulasi kendaraan

Selain itu, terdapat juga arus sirkulasi pejalan kaki yang padat pada bagian selatan tapak sehingga bangunan harus merespon dengan memberikan akses yang mengundang terhadap pejalan kaki. Selain akses untuk pejalan kaki, pada bagian utara tapak terdapat arus lalu lintas padat sehingga perlu adanya akses yang mengundang untuk pengendara. Hal unik lain dari tapak ini adalah posisinya yang dikelilingi oleh 3 *urban void*. Void ini akan berpengaruh terhadap bentuk bangunan di mana sisi bangunan yang mengarah ke *urban void* harus bersifat mengundang dan terbuka.

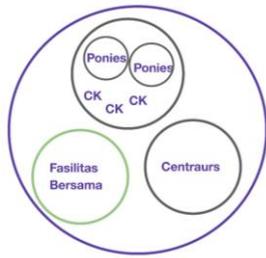
2.3 Pendekatan dan Konsep Desain

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan perilaku dan sistem dengan tujuan untuk menciptakan ruang kerja yang akomodatif terhadap perilaku pelaku *startup* sekaligus efektif dalam mewadahi koneksi antar *startup* serta antara *startup* dengan investor.

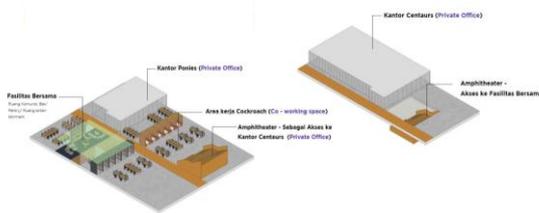


Gambar 2.5. Diagram modul furniture dan kantor adaptif.

Dalam menyelesaikan masalah desain yang pertama yaitu ruang kerja yang nyaman dan variatif, pendekatan perilaku digunakan untuk mendalami pola kerja *startup* yang variatif dan dinamis sehingga dapat diimplimentasikan dalam desain modul furniture yang variatif serta ruang kantor yang adaptif.

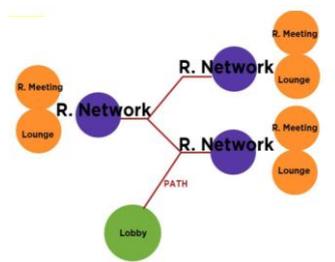


Gambar 2.6. Diagram sistem zoning



Gambar 2.7. Diagram aplikasi sistem zoning

Untuk menyelesaikan masalah kedua yaitu ruang yang memudah koneksi antar startup, pendekatan sistem zoning digunakan untuk mengelompokkan *startup* kecil dengan yang medium karena mereka yang cenderung berkolaborasi sedangkan untuk *startup* yang besar mempunyai zona tersendiri. Namun, ketiga tingkatan *startup* akan diikat oleh zona fasilitas bersama.



Gambar 2.8. Diagram jalur publik

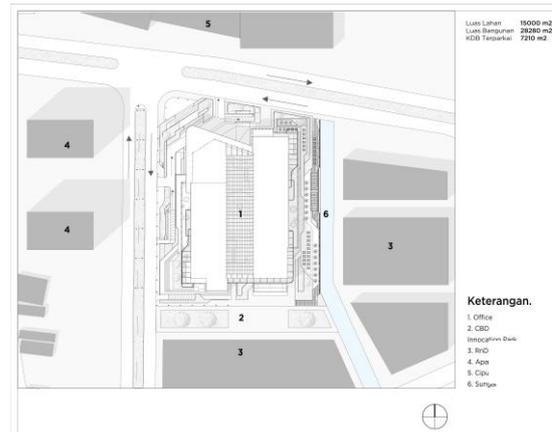


Gambar 2.9. Diagram aplikasi sistem sirkulasi

Selain itu, dalam menciptakan ruang yang memudah koneksi antara *startup* dengan investor, pendekatan sistem sirkulasi digunakan untuk menciptakan jalur publik di area *void*

bangunan yang menerus dari lantai 1 hingga lantai paling atas sehingga investor dan pengunjung dapat melihat proses kerja *startup*. Selain itu, di setiap lantai sepanjang jalur publik tersebut terdapat area *networking* dimana investor atau publik dapat melihat profil serta menjalin hubungan dengan pelaku *startup*.

### 2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.10. Site Plan

Pada bagian utara tapak merupakan akses untuk pengendara yang akan ditangkap oleh area *drop – off* bangunan, sehingga secara tampilan bentuk bangunan harus mengundang dan memiliki kesan yang terbuka. Seperti pada tampilan di *site plan*, bagian utara bangunan berbentuk melekung dan mundur ke dalam sebagai respon terhadap pertigaan di bagian depannya. Sedangkan pada bagian selatan tapak merupakan akses untuk pejalan kaki dari area Universitas Ciputra. Pada bagian tersebut, pintu masuk bangunan terdesain dengan tampilan mengundang untuk pejalan kaki.

Pada bagian kanan tapak terdapat *view* sungai dan desain bangunan merespon dengan menciptakan sebuah ruang publik yang juga dapat langsung diakses oleh pejalan kaki di area tersebut.

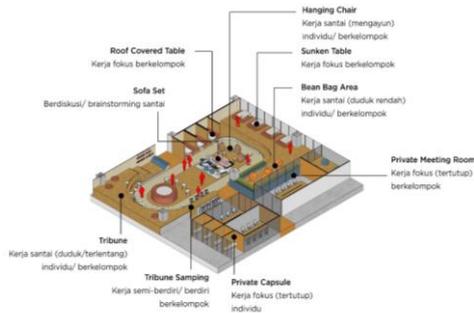
### 3. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk dapat mengakomodasi pola kerja pelaku *startup* serta memicu koneksi antara *startup* dengan investor.

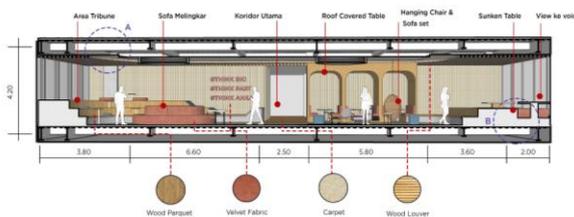
#### 3.1 Pendalaman Area Co - Working Space

Dalam perancangan bangunan kantor sewa ini terdapat sebuah masalah desain dalam

merancang ruang kerja yang nyaman dan variatif bagi para pekerja *startup*. Secara perilaku, pekerja *startup* sendiri memiliki pola kerja yang variatif dimana sering terjadi diskusi dan komunikasi antar orang dan team, sering berkolaborasi serta terdapat pembagian waktu untuk kerja fokus dan bersantai.



Gambar 3.1. Diagram modul perabot



Gambar 3.2. Potongan Perspektif *co – working space*

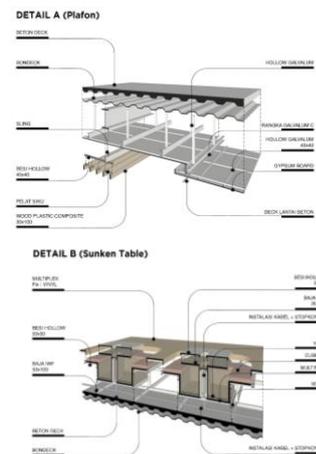


Gambar 3.3. Denah *co – working space*

Jadi secara karakter ruang membutuhkan ruang yang terbuka, fleksibel, dan dinamis. Maka secara aplikasi akan terdapat penggunaan perabot yang variatif dan adaptif dengan permainan warna dan material yang cerah serta hangat



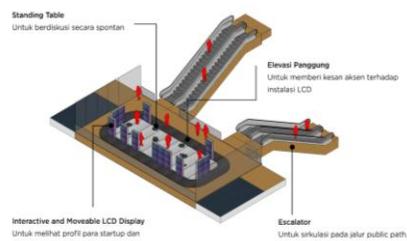
Gambar 3.4. Perspektif *co – working space*



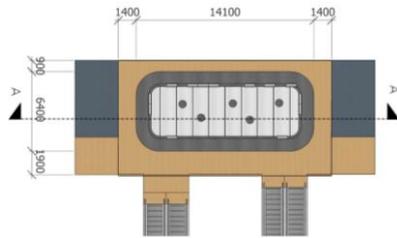
Gambar 3.5. Detail area *co – working space*

### 3.2 Pendalaman Area Networking

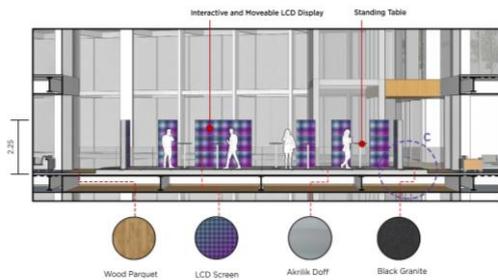
Dalam perancangan area *networking* yang berada di area void bangunan kantor sewa, terdapat masalah desain yaitu menciptakan ruang yang dapat memwadhahi koneksi antara *startup* dengan investor. Secara perilaku, pelaku *startup* dan investor memiliki pola diskusi dan komunikasi yang sering terjadi secara spontan di ruang yang non – teritorial.



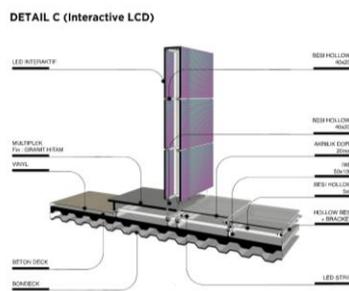
Gambar 3.6. Diagram area *networking*



Gambar 3.7. Denah area *networking*



Gambar 3.8. Potongan perspektif area *networking*



Gambar 3.9. Detail layar LCD interaktif

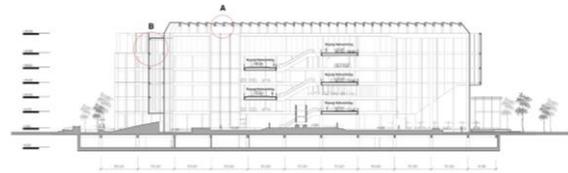


Gambar 3.10. Perspektif area *networking*

Selain itu, untuk dapat memicu terjadinya koneksi dan *networking* akan dibutuhkan sebuah media ruang yang dapat menarik perhatian. Oleh karena itu, secara karakter ruang harus mempunyai kesan terbuka dengan tatanan informal yang mengundang serta interaktif untuk dapat memicu koneksi antara pelaku *startup* dengan investor.

Secara aplikasi desain, area *networking* akan terdiri dari layer LCD yang interaktif dan fleksibel untuk dipindah - pindah dengan permainan warna dan material yang cerah, serta terdapat juga perabot meja diskusi dengan tatanan yang dinamis

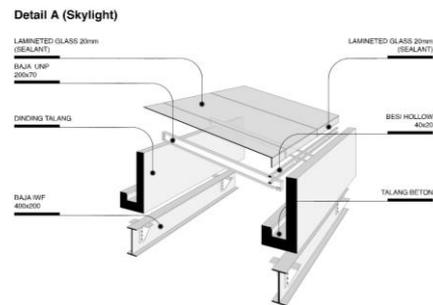
#### 4. Detail Arsitektur



Gambar 4.1. Perspektif area *networking*

#### 4.1 Detail Skylight pada Bagian Atas Void Bangunan

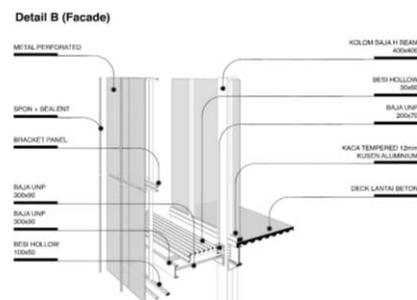
Desain *skylight* pada void berfungsi untuk memberi kesan yang terbuka sekaligus memasukan cahaya alami untuk meningkatkan kualitas penerangan pada interior bangunan.



Gambar 4.2 Detail *skylight*

#### 4.2 Detail Fasad Bangunan

Desain fasad bangunan menggunakan fasad *second - skin* dengan material *perforated metal* untuk membatasi radiasi matahari namun dari dalam secara visual masih memiliki kesan yang terbuka.



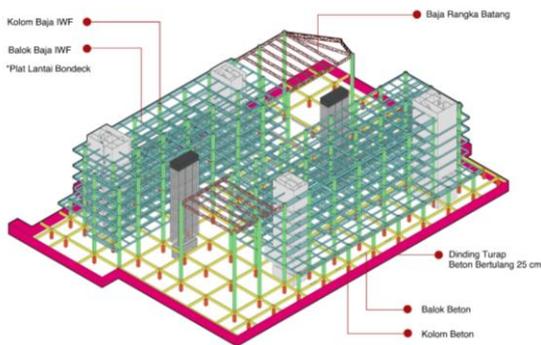
Gambar 4.3 Detail fasad



Gambar 4.4 Perspektif fasad

### 5. Sistem Struktur

Bangunan kantor sewa dan ruang kerja bersama ini membutuhkan sistem struktur yang dapat mencapai bentang yang cukup lebar. Bentang lebar ini sangat berperan dalam menciptakan ruang kerja kantor yang bersifat *open space*, serta area void yang besar. Oleh karena itu, bangunan kantor sewa dan ruang kerja bersama ini menggunakan struktur baja IWF sebagai struktur utama dimana kolom dan balok dari struktur bangunan terdiri dari baja IWF dengan modul kolom utama yaitu 10,5 meter x 12 meter. Dalam sistem struktur ini, untuk plat lantai akan menggunakan plat lantai bondeck.



Gambar 5.1 Diagram sistem struktur

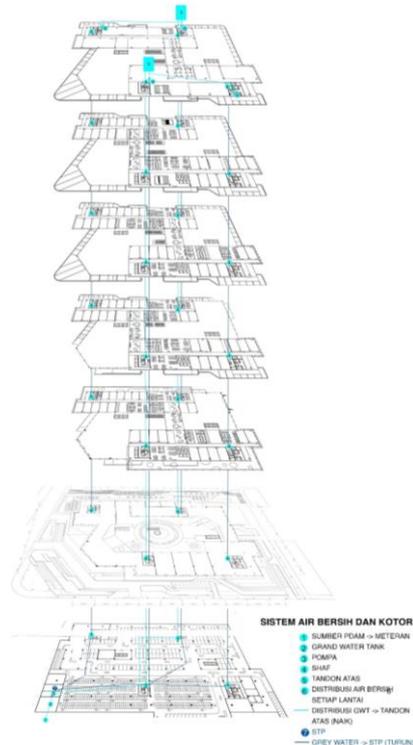
Selain itu, terdapat bagian bangunan yang menggunakan struktur bentang lebar, yaitu pada bagian void bangunan di dekat area *lobby*. Struktur bentang lebar yang digunakan adalah struktur baja rangka batang dengan bentang sekitar 20 meter.

### 6. Sistem Utilitas

#### 6.1 Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

Bangunan kantor sewa dan ruang kerja bersama ini menggunakan sumber air dari PDAM dengan sistem *downfeet*. Jadi bangunan memanfaatkan tandon atas yang diletakan pada

bagian rooftop. Air bersih ini kemudian akan dialirkan langsung ke area toilet, dapur, hingga ke area landscape outdoor bangunan. Sedangkan air kotor dan kotoran akan dialirkan melalui shaf pada bangunan menuju ke STP.



Gambar 6.1 Diagram sistem utilitas air bersih dan kotor

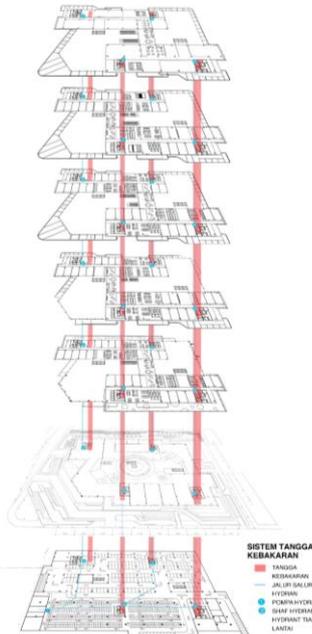
#### 6.2 Sistem Utilitas Listrik



Gambar 6.2 Diagram sistem utilitas listrik

### 6.3 Sistem Tangga Kebakaran

Bangunan kantor sewa dan ruang kerja bersama ini mempunyai 4 akses untuk ke tangga kebakaran, dilengkapi dengan 2 lift kebakaran serta sistem *hydrant*.



Gambar 6.3 Diagram sistem tangga kebakaran

## 6. KESIMPULAN

Dengan rancangan Kantor Sewa dan Ruang Kerja Bersama di Surabaya ini diharapkan dapat memunculkan ide-ide baru dalam merancang sebuah ekosistem yang dapat mengakomodasi pola kerja pelaku *startup* yang variatif dan inovatif. Desain kantor ini dirancang untuk dapat menciptakan ekosistem baru yang dapat mendukung perkembangan perusahaan *startup* digital serta membangun rantai koneksi antar *startup* serta antara *startup* dengan investor. Pertimbangan kolerasi antara pendekatan perilaku dan sistem bertujuan untuk menciptakan ruang yang mendukung karakter kerja pelaku *startup* sekaligus memicu koneksi antar pengguna. Selain itu, kantor ini juga dirancang untuk dapat mengundang dan mengedukasi publik mengenai *startup* serta pengembangannya melalui fasilitas pelatihannya sehingga dapat melahirkan *startup* – *startup* baru.

Diharapkan agar pembaca mendapatkan wawasan dan referensi baru mengenai perancangan Kantor Sewa dan Ruang Kerja Bersama. Akhir kata, mohon maaf bila terdapat kekurangan dalam desain, pengumpulan data, maupun penulisan laporan perancangan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayunungtyas, N. (2019, Februari 18). *6 Tingkatan Perusahaan Startup, Unicorn di Posisi Mana*. Retrieved from <https://www.liputan6.com/bisnis/read/3897685/6-tingkatan-perusahaan-startup-unicorn-di-posisi-mana>
- Blank, S. (2011, September 01). *Why Governments Don't Get Startups—Or, Why There's Only One Silicon Valley*. Retrieved from [https://xconomy.com/san-francisco/2011/09/01/why-governments-dont-get-startups-or-why-theres-only-one-silicon-valley/?single\\_page=true](https://xconomy.com/san-francisco/2011/09/01/why-governments-dont-get-startups-or-why-theres-only-one-silicon-valley/?single_page=true)
- Cohen, S., Fehder, D. C., Hochberg, Y. V., & Murray, F. (2019). The design of startup accelerators. *Research Policy*, 48(7), 1781-1797.
- Conway, B. (2010). Office building. *Acedido em*, 11(04), 2015.
- Day, N. (2019, Agustus20). *The Three Classes of Office Buildings*. Retrieved from <https://www.thebalancesmb.com/classes-of-office-buildings-2866557>
- Doulamis, T. (2013). Coworking.
- Khanfir, M. (2018). *The digital startup implementation handbook 2018*. Retrieved from <https://www.slideshare.net/MondherKhanfir/the-digital-startup-implementation-handbook-2018>
- Kojo, I., & Nenonen, S. (2016). Typologies for co-working spaces in Finland—what and how?. *Facilities*.
- Märijärvi, J., Hokkanen, L., Komssi, M., Kiljander, H., Xu, Y., Raatikainen, M., ... & Järvinen, J. (2016). *The cookbook for successful internal startups*. DIGILE and N4S.
- Mime Asia Team. (2019). *How to Design Startup Office That Enhance Business Success*. Retrieved from <https://www.mime.asia/how-to-design-startup-office-that-enhance-business-success/>
- National Institute of Building Sciences (2017, April 04). *Training Facility*. Retrieved from <https://www.wbdg.org/building-types/education-facilities/training-facility>
- Wagner, J., & Watch, D. (2017). Innovation spaces: The new design of work. Anne T. and Robert M. Bass Initiative on Innovation and Placemaking at Brookings.