

## Penerapan Karakteristik Milenial sebagai Work-Life-Balance dalam Perancangan Fasilitas dan Elemen Interior Point Lab Co-Working Space

Adhiestyaputri Kintari<sup>1</sup>, Mahendra Nur Hadiansyah<sup>2</sup>, Widyanesti Liritantri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Desain Interior, Universitas Telkom Bandung, Jawa Barat, Indonesia

adhiestyaputrik@gmail.com<sup>1</sup>, mahendrainterior@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>, widyanesti@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Point Lab *Co-Working Space* dibangun oleh PT. Pos Properti Indonesia yang bertujuan sebagai ruang bekerja bersama bagi para pelaku bisnis baik pekerja lepas ataupun perusahaan startup untuk membesarkan usahanya. Sasaran pengguna utama Point Lab merupakan generasi milenial yang juga masuk dalam usia produktif tahun bonus demografi Indonesia. Berdasarkan karakteristiknya, generasi milenial yang hidup bersamaan dengan perkembangan industri teknologi digital, mereka akrab menggunakan teknologi dan dapat menjadi lebih antusias dan produktif baik dalam kehidupan pekerjaan atau sosialnya. Termasuk *co-worker* di Point Lab yang di dominasi pengguna yang bekerja di bidang digital seperti *digital marketing*, *digital advertising*, desain grafis, dan *e-commerce*. Selain untuk tempat bekerja, sebuah *co-working space* merupakan lingkungan kerja yang memiliki peluang besar bagi penggunaannya untuk memperluas relasi dan hubungan kerja sama. Hubungan kerja sama atau kolaborasi ini akan tercipta jika sering terjadi komunikasi dan interaksi sosial antar pengguna dalam *co-working space*. Dalam upaya mencapai tujuan Point Lab dan para tenant, Point Lab dituntut untuk menerapkan fasilitas dan elemen interior yang dapat memberikan dampak psikologi ruang yang dapat mendukung antusiasme dan produktivitas penggunaannya dalam bekerja maupun menyeimbangkan kebutuhan kehidupan sosialnya.

**Kata kunci:** Ruang Kerja Bersama; Startup Digital Milenial; Bekerja dan Interaksi Sosial

### ABSTRACT

*Point Lab Co-Working Space was built by PT. Pos Properti Indonesia which aims as a space to work together for business people both freelancers or startup companies to grow their businesses. The main target users of Point Lab are millennials who are also in the productive age of the Indonesian demographic bonus year. Based on its characteristics, millennial generation who live together with the development of the digital technology industry, they are familiar with using technology and can be more enthusiastic and productive in their work or social life. Including co-workers at Point Lab dominated by users who work in digital jobs such as digital marketing, digital advertising, graphic design, and e-commerce. In addition to the workplace, a co-working space is a work environment that has a great opportunity for users to expand relations and cooperation. This collaboration relationship will be created if there is frequent communication and social interaction between users in a co-working space. In an effort to achieve the goals of Point Lab and its tenants, Point Lab is required to implement facilities and interior elements that can have a psychological impact on space that can support the enthusiasm and productivity of users in working and balancing the needs of social life.*

**Keyword:** Coworking Space; Millennials Digital Startup; Work and Social Interaction

### PENDAHULUAN

Bisnis properti *co-working space* yang di kelola oleh PT. Pos Properti Indonesia ini didirikan pada tanggal 10 Mei 2018. Sasaran pengguna utamanya ditujukan untuk startup atau pelaku bisnis dari generasi milenial dengan tujuan para tenant dapat mengembangkan bisnisnya dan Point Lab juga dapat berkontribusi bagi perkembangan PT. Pos Properti dan PT. Pos Indonesia. Menurut data yang ditulis dalam Buku Statistik Gender Tematik Profil Generasi Milenial Indonesia (2018), generasi milenial menyukai suasana ruang kerja yang fleksibel, nyaman, transparan, dan fasilitas lengkap yang dapat mendukung pekerjaan mereka. Milenial

juga memiliki karakter yang mementingkan *Work-Life-Balance*. Keseimbangan antara pekerjaan dan sosial ini penting dalam *co-working space*, menurut Mathias Schuermann (2014) *co-working space* merupakan “*more than a place to work*” yang berarti lebih dari tempat untuk bekerja. Dengan kata lain, para pengguna *co-working space* memiliki peluang yang besar untuk memperluas relasi dan hubungan kerja sama yang berawal dari sering terjadinya komunikasi dan interaksi sosial antar penggunanya, kemudian saling berdiskusi, bertukar pikiran hingga berkolaborasi dan menciptakan inovasi baru. Makna dari *co-working space* akan hilang, bila hal tersebut tidak terdapat di Point Lab *Co-Working Space*. Karena fungsi dari *co-working space* sebenarnya yaitu merekatkan para pengguna menjadi sebuah komunitas.

Eksisting Point Lab *Co-Working Space* berada di lokasi yang cukup strategis ditengah kota Bandung yang dikelilingi bangunan komersil hal ini sangat berpotensi baik bagi Point Lab untuk menarik para pelaku bisnis lainnya. Sementara itu *co-worker* di Point Lab *Co-Working Space* sebagian besarnya merupakan startup digital, yaitu *digital marketing, advertising, e-commerce* dan desain grafis. Fasilitas Point Lab yang tersedia saat ini adalah *private office, function room, shared area* atau ruang kerja kolektif dan area istirahat. Berdasarkan hasil analisis dari 3 (tiga) studi banding dan literatur, Di area istirahat tersebut seharusnya dapat menjadi titik temu para *co-worker* Point Lab sehingga dapat menjadi pusat ruang sosial di *co-working space* tersebut. Namun hal itu belum di dimanfaatkan oleh Point Lab. Selain itu terdapat ruang rapat yang menjadi syarat fasilitas di sebuah *co-working space* yang belum disediakan secara khusus di eksisting objek perancangan ini.

Berdasarkan fenomena dan analisis dari studi banding maupun standarisasi ideal dan fungsi *co-working space*, beserta karakteristik pengguna dan kondisi objektif Point Lab, untuk mengakomodasi kebutuhan *co-worker* Point Lab yang merupakan milenial terutama startup digital, diperlukan fasilitas dan elemen ruang yang dapat memberikan stimulasi untuk mendukung kinerja mereka dalam bekerja, selain itu juga untuk mendorong komunikasi atau interaksi sosial baik antar individu atau kelompok yang terdapat di Point Lab *Co-Working Space* sehingga dapat saling mengapresiasi, berbagi ide dan pengetahuan hingga bekerja sama atau berkolaborasi.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian pada studi kasus ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan beberapa tahapan sebagai berikut:

### **A. Pengumpulan Data Primer**

Pengumpulan data primer dengan melakukan pengamatan atau observasi langsung, dokumentasi dan wawancara terhadap objek Point Lab *Co-Working Space* dan studi banding yaitu Bandung Digital Valley, CoHive *Co-Working Space* Pos Indonesia Jakarta, GoWork *Co-Working Space* Menara Rajawali Jakarta. Menyebarkan kuesioner terkait kebutuhan fasilitas pengguna kepada *co-worker* di Point Lab *Co-Working Space*.

### **B. Pengumpulan Data Sekunder**

Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan mengumpulkan data literatur atau standarisasi yang diperoleh dari buku, jurnal ataupun web yang berkaitan dengan *co-working space* yang ideal dengan karakteristik pengguna dominan yaitu startup digital milenial.

### **C. Analisis Data**

Analisis data dilakukan setelah proses pengumpulan data primer dan sekunder. Data yang didapat kemudian diolah dan dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan tabel komparasi yang menghasilkan kesimpulan untuk diterapkan pada objek perancangan Point Lab *Co-Working*

Space. Variabel yang digunakan adalah elemen interior yang terdapat di tiap jenis fasilitas ruang pada *co-working space*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Definisi dan Nilai sebuah *Co-Working Space* yang Ideal

Menurut kamus oxford, *co-working space* adalah lingkungan kerja bersama atau kantor yang digunakan oleh orang-orang yang bekerja sendiri atau bekerja untuk perusahaan dan bidang yang berbeda. Seperti pengusaha, *freelancer*, konsultan, investor, artist, peneliti, mahasiswa, dan lainnya. Menurut (Stumpf, 2013) terdapat nilai-nilai pada sebuah *co-working space*, yaitu komunitas, aksesibilitas, kolaborasi, komunikasi, keterbukaan dan kreativitas. Berdasarkan pemahaman dari definisi dan nilai-nilai tersebut penerapan pendekatan desain yang digunakan adalah psikologi ruang, karena dengan pendekatan ini diharapkan dapat memberi pengaruh positif dan dapat membantu proses pencapaian “tujuan” dari pemilik ataupun *user Point Lab Co-Working Space* itu sendiri. Tujuan tersebut berkaitan dengan alasan para *co-worker* yang menyewa sebuah *co-working space*, selain membutuhkan ruang kerja yang praktis, fleksibel dengan fasilitas yang mendukung kinerja, mereka juga berharap memiliki banyak peluang untuk memperluas relasi hingga berkolaborasi antar *co-worker* yang dapat menciptakan ide atau inovasi baru sehingga mereka dapat mengembangkan bisnisnya. Kemudian fungsi dan syarat Point Lab sebagai *co-working space* yang ideal harus memiliki nilai komunitas dan kolaborasi didalamnya. Untuk itu, konsep perancangan *To-Get-There* ini memiliki tiga arti yang saling berhubungan, yaitu *to gather* (untuk berkumpul), *together* (bersama) dan *to get there* (untuk kesana, mencapai tujuan). Konsep ini bertujuan untuk mengarahkan para *co-worker* untuk mendukung nilai – nilai pada *Co-Working Space*.

### B. Penerapan Fasilitas Berdasarkan Aktivitas Pengguna

Kegiatan yang dilakukan dalam *co-working space* memiliki pola kerja yang fleksibel dan dinamis. Untuk merespon perkembangan pola kerja tersebut dibuat klasifikasi aktivitas di dalam *co-working space* (Dugyu Ergin, 2013)



**Gambar 1.** Klasifikasi Aktivitas Pengguna *Co-Working Space*  
Sumber: “*How to Create a Co-Working Space Handbook*” oleh Dugyu Ergin (2013)

Berdasarkan klasifikasi aktivitas tersebut, terdapat pembagian ruang dalam *co-working space* yang akan diterapkan dalam objek perancangan, berikut tabel penjelasannya:

**Tabel 1.** Klasifikasi Aktivitas Pengguna *Co-Working Space*

Jenis Fasilitas	Ruang	Kegiatan
Workspace	Individual Workspace (Workpods)	Bekerja individu
	Group Workspace (Workpods)	Bekerja kelompok (saling kenal)
	Collective Workspace	Bekerja kolektif/ berbagi peralatan dengan <i>stranger</i>
	Quiet Area	Bekerja kolektif suasana minim suara
	Lab Computer	Rendering, Visualisasi
	Private Office	Bekerja tim (saling kenal)
	Meeting Room	Diskusi, Briefing suasana formal
	Informal Meeting Area	Diskusi santai dengan konsep ruang terbuka.
Support Space	Training Room	Pelatihan, Sosialisasi atau workshop untuk member
	Auditorium	Seminar atau workshop dengan jumlah peserta besar.
	Exhibition Space	Pameran, Presentasi/ promosi bisnis
	Photo Studio	Memotret produk model, Shoot video
	Idea Room	Berdikusi dengan rekan kerja, Menggambar ide/ konsep proyek
	Phone Booth	Melakukan panggilan suara/ video
	Print Room	Mencetak dokumen, Membeli ATK
Refreshing Area	Lounge	Beristirahat santai Minum kopi/ teh, Mendorong komunikasi
	Play Area	Bermain, Melepaskan rasa jenuh, Mendorong komunikasi
	Pantry & Minibar	Menyiapkan makanan/ minuman, Mencuci peralatan, Makan/ Minum, Mendorong komunikasi
	Smoke Room	Merokok, Mendorong komunikasi
Service	Receptionist	Informasi, Registrasi
	Waiting Area	Menunggu, Bertemu tamu
	Locker	Menyimpan barang/tas
	Storage	Menyimpan peralatan auditorium/ private office yang sedang tidak digunakan
	Preparation Room	Ruang persiapan untuk speaker
Staff Space	Staff Room	Kegiatan administratif, mengontrol kegiatan, staff istirahat





Sumber: Analisis Penulis (2020)


## B. Persyaratan Umum Ruang dalam Fasilitas Co-Working Space


Dalam merancang sebuah *co-working space* harus menyesuaikan kebutuhan pengguna dan menerapkan unsur tersebut ke dalam desain. Berikut ini dijabarkan mengenai kesimpulan




standarisasi yang didapat dari data primer atau sekunder yang terkait dan menjadi acuan dalam mendesain perancangan Point Lab *Co-Working Space* ini:

**Tabel 2.** Kesimpulan Persyaratan Ruang dalam *Co-Working Space*


Ruang	Persyaratan Umum Ruang	Sumber & Keterangan
<i>Individu Workspace</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Lokasi: Berada di area yang tingkat kebisingannya rendah</li> <li>b. Layout: Area kerja individu tetap berintergrasi dengan area <i>co-working</i>, Tidak memberi rasa terisolasi sendiri</li> <li>c. Fasilitas: Furniture seperti meja kerja (minimal 180 x 80 cm), kursi, unit laci dan beberapa rak; Terdapat layanan listrik, telepon dan data, serta teknologi WiFi.</li> <li>d. Kenyamanan optimal dalam pencahayaan, pengkondisian udara dan akustik</li> <li>e. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197-2000): 350 Lux</li> </ul>	<p>Diputacio de Barcelona, 2014, hal. 113</p>
<i>Co-Working Area</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Lokasi: Dekat dengan area resepsionis</li> <li>b. Layout: Menyediakan ruang yang menawarkan konektivitas dan ruang kerja yang menawarkan tingkat keintiman atau konsentrasi tertentu, Modul kerja menghadap area sirkulasi dan ruang komunal.</li> <li>c. Fasilitas: Tiap modul area kerja untuk 4-8 individu; Furniture dengan fleksibilitas tinggi seperti meja kerja (minimal 180x80 cm tiap individu), kursi dengan roda, laci yang dapat dikunci, saluran kabel, stop kontak dan akses WiFi; Terdapat layanan komputer/ telepon bersama; Terdapat Concentration Box/ Kubikal dengan luas permukaan sekitar 8 m<sup>2</sup> – 10 m<sup>2</sup></li> <li>d. Menerapkan akustik/ penyerap suara pada dinding, langit-langit atau furniture.</li> <li>e. Mendapat akses sinar matahari dan ventilasi alami</li> <li>f. Menggunakan warna terang agar ruang terkesan luas, dapat memantulkan cahaya; Warna gelap ruang lebih intim dan maskulin; Warna hangat memberi visual kehangatan; Warna dingin menyegarkan dan mengurangi rasa jenuh</li> </ul>	<p>-Diputacio de Barcelona, 2014, hal 117</p>  <p>-Studi banding BDV Meja untuk 6 orang lebih privasi, dilengkapi led tv sebagai fasilitas untuk meeting secara informal atau mendiskusikan ide/konsep.</p>   



Ruang	Persyaratan Umum Ruang	Sumber & Keterangan
	g. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197-2000): 350 Lux	-Studi banding GoWork Menara Rajawali Jakarta. Variasi area kerja quiet area untuk co-worker yang membutuhkan ruang kerja dengan kebisingan rendah. Area kerja group workspace untuk pengguna yang datang secara berkelompok. Tiap area private office mendapat pencahayaan alami.
<i>Meeting Room</i>	a. Lokasi: Dekat dengan pintu masuk atau dekat dengan sirkulasi vertikal; Dekat dengan area kerja b. Layout: Luas berkisar dari 24 m <sup>2</sup> – 40 m <sup>2</sup> untuk kapasitas 6-12 orang c. Fasilitas: Furniture fleksibel dan mudah disesuaikan dengan aktivitas didalamnya seperti meja U dan kursi dengan kaki beroda; Papan/ layar proyektor; Memiliki jaringan listrik dan data (WiFi/ kabel) d. Ruang tertutup dan terisolasi secara akustik, transparan diperbolehkan dengan 1 sisi untuk penempatan layar proyektor e. Mendapat pencahayaan alami dan dibantu pencahayaan buatan dengan intensitas 300 lux f. Terdapat identitas atau ciri khas yang mengeskpresikan merek dari <i>co-working space</i> . g. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197-2000): 300 Lux	-Diputacio de Barcelona, 2014, hal. 123  -Studi banding BDV, memberikan jarak privasi antar penggunanya, dengan fasilitas layar led tv untuk memberi kepraktisan dalam mempresentasikan materi rapat.
<i>Informal Meeting Area</i>	a. Lokasi: Penempatan bisa di indoor ataupun outdoor yang mudah diakses; Variasi penempatan di beberapa lokasi terkait b. Layout: Luas permukaan 7 m <sup>2</sup> - 9 m <sup>2</sup> ; Dapat dibuat terbuka dan terintegrasi dengan ruang sirkulasi umum, namun ada batasan privasi orang didalamnya c. Fasilitas: Furniture yang menarik,	Diputacio de Barcelona, 2014, hal. 122

Ruang	Persyaratan Umum Ruang	Sumber & Keterangan
	<p>nyaman dan informal seperti kursi berlengan</p> <p>d. Pencahayaan cukup terang sebagai area yang menyenangkan</p>	
<p><i>Auditorium</i></p>	<p>a. Lokasi: Penempatan ruang dekat dengan pintu masuk dan resepsionis karena melibatkan pengguna eksternal</p> <p>b. Layout: Memiliki luas permukaan 160 m<sup>2</sup> – 200 m<sup>2</sup> dengan kapasitas untuk 60 – 100 orang; Ruang dapat dibagi menggunakan partisi akustik bersifat <i>mobile</i></p> <p>c. Fasilitas: Menggunakan furniture yang fleksibel; Dilengkapi teknologi seperti proyektor, loudspeaker, titik koneksi untuk sistem audio dan data; Menyertakan ruang persiapan dan gudang penyimpanan.</p> <p>d. Lantai terdapat sedikit elevasi kemiringan dan tersedia platform untuk <i>speaker</i> agar penglihatan <i>audience</i> yang baik</p> <p>e. Ruang terisolasi secara akustik, tanpa resonansi dan gema</p> <p>f. Mendapat pencahayaan alami atau buatan yang cukup</p> <p>g. Terdapat identitas atau ciri khas yang mengeskpresikan merek dari <i>co-working space</i> tersebut</p> <p>h. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197-2000): 200 Lux</p>	<p>-Diputacio de Barcelona, 2014, hal.126</p>  <p>-Studi Banding CoHive Pos Indonesia Jakarta, Furniture loose fleksibel, terdapat meja lipat pada kursinya.hal ini memudahkan user untuk mencatat materi. Material menggunakan tekstur kayu dan dipadukan dengan warna putih memberi ruang yang terkesan muda dan luas.</p>
<p><i>Relax Area</i></p>	<p>a. Lokasi: Area yang mudah diakses dan dikenali, tidak terpisah dari area sirkulasi, terkonsentrasi di satu tempat</p> <p>b. Layout: Memiliki luas permukaan 30 m<sup>2</sup> – 36 m<sup>2</sup>; Ruang tidak sepenuhnya tertutup agar tidak mengurangi interaksi pengguna</p> <p>c. Fasilitas: Furniture kasual dan nyaman seperti meja rendah, kursi berlengan dan sebagainya; Dapat dilengkapi dengan perpustakaan atau <i>bookshare</i></p> <p>d. Suasana ruang yang mendukung orang untuk rileks, seperti penggunaan warna hijau, biru</p> <p>e. Mendapat pencahayaan alami dan pendingin udara yang nyaman</p>	<p>Diputacio de Barcelona, 2014, hal.130</p>

Ruang	Persyaratan Umum Ruang	Sumber & Keterangan
	f. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197-2000): 250 Lux	
<i>Play Area</i>	<p>a. Lokasi: Dekat dengan <i>pantry</i> dan lokasinya mudah di akses</p> <p>b. Layout: Luas permukaan 30 m<sup>2</sup> – 36 m<sup>2</sup>;</p> <p>c. Fasilitas: Didukung permainan yang menghasilkan kejuaraan seperti pingpong, meja sepak bola, anak panah, meja billiard dan sebagainya; Furniture yang informal, suasana yang dihadirkan menyenangkan dengan dinamis dan muda.</p> <p>d. Ruang diisolasi secara akustik karena bisa menghasilkan kebisingan</p> <p>e. Memiliki cahaya alami, ventilasi dan pendingin udara (terutama jika ada aktivitas aerobik)</p> <p>f. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197-2000) : 200 Lux</p>	<p>-Diputacio de Barcelona, 2014, hal.134</p>  <p>-Studi banding GoWork, menempatkan area bermain menyatu dengan lounge sebagai area istirahat untuk menciptakan nilai komunitas</p>
<i>Pantry</i>	<p>a. Lokasi: Mudah di akses &amp; dekat <i>relax/play space</i></p> <p>b. Layout: Luas permukaan 60 m<sup>2</sup> – 100 m<sup>2</sup>; Ruang terbuka terhadap sirkulasi</p> <p>c. Fasilitas: Meja kerja panjang untuk mendorong komunikasi; Lengkap dengan <i>counter</i> dapur panjang, untuk wastafel <i>microwave</i>, lemari es, mesin kopi dan lainnya</p> <p>d. Mendapat banyak pencahayaan alami</p> <p>e. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197-2000) : 250 Lux</p>	<p>-Diputacio de Barcelona, 2014, hal.132</p>  <p>-Studi banding GoWork, menempatkan pantry dekat dengan area istirahat dan bermain</p>  <p>-Studi banding BDV, memfasilitasi dengan meja bar panjang untuk menciptakan komunikasi antar user ketika mereka beristirahat dari pekerjaan.</p>
<i>Sirculation Area</i>	<p>a. Lebar koridor penghubung ruang minimal 180 cm</p> <p>b. Lebar sirkulasi ideal antar modul kerja di area coworking space minimal 120 cm – 150 cm.</p> <p>c. Jalur sirkulasi harus jelas, karena</p>	<p>Diputacio de Barcelona, 2014, hal.129</p>



Ruang	Persyaratan Umum Ruang	Sumber & Keterangan
	menerima kunjungan eksternal d. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197-2000): 100 Lux	
<i>Lobby &amp; Receptionist</i>	a. Lokasi: Penempatan berada di area publik pintu masuk utama b. Layout: Area resepsionis dan ruang tunggu berada di depan pintu masuk c. Fasilitas: Terdapat meja dan kursi di area resepsionis; Pada ruang tunggu terdapat sofa yang nyaman dengan backrest dan meja kecil d. Menampilkan identitas/ ciri khas merek dari <i>co-working space</i> e. Mendapat pencahayaan alami f. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197-2000): 300 Lux	- <i>How to Create a Coworking Space</i> , 2013  -Studi banding BDV & CoHive, resepsionis berada di depan pintu masuk dan terdapat area tunggu serta mendapat pencahayaan alami membuat suasana ruang lebih <i>fresh</i> .
<i>Rephrograpics Area/ Print Room</i>	a. Lokasi: Penempatan dekat dengan modul/area kerja b. Layout: Memiliki luas permukaan 9 m <sup>2</sup> -15 m <sup>2</sup> c. Fasilitas: Perlengkapan mesin fotokopi, printer, jilid, meja kerja dan kursi d. Sebaiknya ruang terisolasi secara akustik untuk mengurangi dampak bising dari suara mesin e. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197-2000): 300 Lux	Diputacio de Barcelona, 2014, hal. 137
<i>Storage Room</i>	a. Lokasi: Penempatan ruang ditempatkan di bagian dalam, tidak perlu dekat dengan modul kerja dan dapat menampung barang-barang <i>office tenant</i> di <i>co-working space</i> b. Fasilitas: Dapat berupa loker, atau lemari untuk penyimpanan barang member/ daily user <i>co-working</i> c. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197-2000): 150 Lux	Diputacio de Barcelona, 2014, hal. 119
<i>Computer Room</i>	a. Lokasi: Dekat dengan modul kerja, mudah di akses b. Layout: Standar 4m <sup>2</sup> per individu;	PERMENRISTEKDIKTI No.51, 2018

Ruang	Persyaratan Umum Ruang	Sumber & Keterangan
	Maksimal 20 orang dalam satu ruangan c. Fasilitas: Furniture meja komputer, kursi kerja dengan mobilitas tinggi, layar atau papan proyektor; Memiliki koneksi jaringan listrik, LAN dan Wifi d. Mendapat pencahayaan alami agar warna pada layar komputer tidak berubah e. Memiliki pengkondisian udara (AC); Suhu stabil temperatur ruang 20°C- 24°C dan kelembapan relatif 45%-55% f. Ruangan memiliki akustik yang baik agar suara tidak menggema g. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197-2000): 350 Lux	
<i>Photo Studio</i>	a. Lokasi: Dekat dengan workspace b. Layout: Menyesuaikan dengan dimensi ruang dan kapasitas jumlah pengguna c. Fasilitas: Menggunakan furniture dan peralatan foto dengan mobilitas tinggi seperti sistem loose dan mobile agar dapat dipindahkan d. Elemen dinding lantai serta plafon simple dengan warna monokrom dan material yang dapat menyerap cahaya, tidak menimbulkan bayangan dan efek pantul. Disarankan mendapat pencahayaan alami e. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197-2000): 500 Lux	-Panduan Teknis Foto, Bab III, Griand Giwanda; Perpustakaan Nasional RI, 2011  -Studi banding GoWork, terdapat photo studio sebagai fasilitas untuk tenant memoto produknya.
<i>Exhibition Space</i>	a. Lokasi: Dekat dengan <i>lobby</i> dan resepsionis sehingga mudah diakses oleh publik b. Layout: Menggunakan metode penyajian interaktif dengan teknologi, agar pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan produk/ jasa yang ditawarkan; Dengan menggunakan alur yang disarankan/ <i>suggested</i> c. Fasilitas: Terdapat platform dan panel untuk menyajikan produk yang dipamerkan sesuai dengan tinggi manusia indonesia rata-rata 160 cm-170 cm, lemari tebal 80 cm dan tinggi 160 cm d. Menggunakan warna pada ruang yang netral agar dapat menyesuaikan dengan produk yang sedang dipamerkan	-Pedoman Tata Pameran, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Permuseuman Jakarta, 1997)  -Studi Banding BDV, terdapat <i>Display Room</i> untuk media promosi tenant startup, hal ini juga dapat memperluas relasi.

Ruang	Persyaratan Umum Ruang	Sumber & Keterangan
	<p>e. Jika menggunakan pencahayaan buatan gunakan jenis lampu <i>indirect</i> agar tidak mengganggu benda yang dipamerkan dan menyilaukan pengunjung.</p> <p>f. Pencahayaan (Standar SNI-03-6197-2000): 300 Lux</p>	

Sumber: Analisis Penulis (2020)

### C. Psikologi Ruang dengan Karakteristik Milenial

Sasaran utama pengguna PointLab Co-Working Space merupakan generasi milenial. Berdasarkan sumber yang merupakan pendapat beberapa peneliti dan *Generation Theory* yang dicetuskan oleh (Karl Mannheim, 1923) Generasi milenial atau generasi Y adalah populasi yang lahir antara tahun 1980 sampai 2000. Menurut Gallup (2016) yang dijelaskan dalam buku Statistik Gender Tematik Profil Generasi Milenial (2018) dalam aspek bekerja para milenial memiliki karakteristik yang jauh berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya. Pendekatan psikologi ruang yang memasukan unsur karakteristik milenial kedalam ruang, diharapkan dapat mempengaruhi pengguna untuk meningkatkan potensi dari para milenial dan dapat mencapai tujuan dari perancangan sebuah *co-working space* sesungguhnya yang memiliki nilai komunitas, aksesibilitas, kolaborasi, komunikasi, keterbukaan dan kreativitas. Penerapan desain interior co-working space berdasarkan hal tersebut dijelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.** Penerapan Desain Berdasarkan Karakteristik Milenial

Karakteristik Milenial	Penerapan Desain
<ul style="list-style-type: none"> <li>Memiliki komunikasi yang terbuka</li> <li>Senang mengenal orang baru</li> <li>Reaktif terhadap perubahan lingkungan di sekitarnya</li> </ul>	Ruang dengan konsep yang terbuka/transparan dan saling terhubung, namun tetap memberi privasi penggunanya
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mementingkan self development/pengembangan diri dari passion yang dimilikinya</li> <li>Menjadikan pendidikan sebagai prioritas utama</li> </ul>	Ruang pelatihan dengan fasilitas pendukung dan program pelatihan
<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Technology Savvy</i>/ ahli dalam teknologi dan melibatkannya kedalam aspek kehidupan</li> <li>Lebih produktif dan efisien dengan bantuan teknologi</li> <li>Inovatif dan Kreatif</li> </ul>	Menyediakan media teknologi ke dalam peralatan untuk mendukung pekerjaan di <i>co-working space</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mudah berpindah pekerjaan dalam waktu singkat</li> <li>Menyenangi pekerjaan yang fleksibel</li> <li>Ingin serba cepat</li> </ul>	Variasi furniture dan lokasi area kerja Warna utama ruang kerja yang memberi tingkat fokus tinggi & warna aksen untuk memberikan psikologi kreatif, semangat, menyenangkan dan menghubungkan penggunanya Menerapkan furniture dengan mobilitas tinggi

Karakteristik Milenial	Penerapan Desain
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mementingkan <i>Work-Life-Balance</i></li> </ul>	Ruang sosial yang terpusat pada satu area, sehingga dapat mengumpulkan pengguna ketika mereka beristirahat dari pekerjaan individunya.

Sumber: Analisis Penulis (2020)

#### D. Organisasi Ruang Terpusat pada *Social Space*

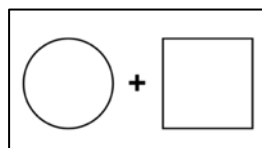
Menyesuaikan dengan tujuan dan konsep perancangan To-Get-There yang bermaksud untuk menyatukan para user Point Lab, maka pada perancangan ini menggunakan bentuk organisasi ruang terpusat yang berfungsi untuk menghubungkan penggunanya. Sebuah ruang yang menjadi pusat dari pengelompokan sejumlah ruang lainnya. Organisasi terpusat bisa dengan bentuk persegi atau radial. Ruang terpusat memiliki nilai penting yang bisa mengikat semua massa di sekitarnya.



**Gambar 2.** Penerapan Organisasi Ruang Terpusat dalam Layout Objek Perancangan  
 Sumber: Karya Penulis (2020)

Konsep organisasi ruang terpusat pada area refreshing yang merupakan ruang komunal atau social space yang digunakan untuk menghubungkan dan menyatukan pengguna untuk menciptakan nilai komunitas dan kolaborasi dalam lingkup ruang kerja bersama. Penerapan bentuk pada layout seperti pada pola rantai yang berusaha untuk mengarahkan user Point Lab *Co-Working Space* ke area *refreshing* atau ruang sosial disebelah utara bangunan eksisting.

#### E. Gabungan Bentuk Dasar Geometri



**Gambar 3.** Bentuk Kombinasi Geometri yang diaplikasikan dalam Perancangan  
 Sumber: Dokumen Penulis (2020)

Konsep bentuk yang diaplikasikan pada objek perancangan ini merupakan gabungan dari dua bentuk dasar geometri, yang bertujuan untuk mengutamakan nilai fungsi, sederhana namun tetap mengikuti perkembangan zaman.

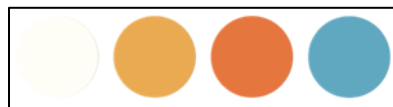


**Gambar 4.** Aplikasi Bentuk pada Elemen Ruang di Area Resepsionis  
Sumber: Karya Penulis (2020)

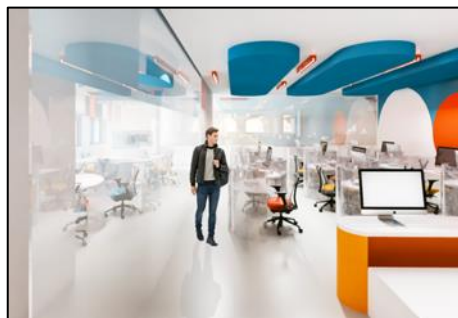
Penerapan bentuk geometri yang menghasilkan garis lengkung menciptakan kesan ruang dan karakteristik dari milenial yang menyukai suasana semi non-formal untuk sebuah lingkungan ruang kerja selain itu untuk memperhatikan keamanan pengguna.

#### F. Pengaplikasian Warna

Warna yang diterapkan merupakan warna untuk mendukung konsep dan suasana yang diharapkan, yaitu suasana ruang yang segar yang dapat meningkatkan kinerja penggunanya dalam bekerja ataupun berinteraksi sosial saat berada di *co-working space* ini.



**Gambar 5.** Skema Warna yang Dominan digunakan pada Perancangan  
Sumber: Dokumen Penulis (2020)



**Gambar 6.** Penerapan Warna Dominan pada Ruang Lab Komputer  
Sumber: Karya Penulis (2020)

Dilihat dari sisi psikologi, pemilihan warna yang diterapkan seperti warna putih sebagai warna dasar untuk memberi kesan ruang yang lebih segar, luas dan terbuka. Warna putih ini juga untuk menginterpretasikan teknologi yang berhubungan dengan startup digital tersebut. Selain itu terdapat warna aksen yang menggunakan warna biru dan tone kuning-oranye yang dapat mendukung untuk meningkatkan kreativitas serta menghadirkan ruang kerja yang menyenangkan untuk milenial startup digital. Warna oranye ini juga memiliki kesan bersahabat dan merupakan warna identitas dari brand terkait yaitu PT. Pos Indonesia dan Point Lab Co-

Working Space itu sendiri Untuk menetralkan suasana dingin dari warna dominan putih dan cerah ini juga diberikan warna hangat seperti coklat dari material kayu dan warna biru dan hijau tua.



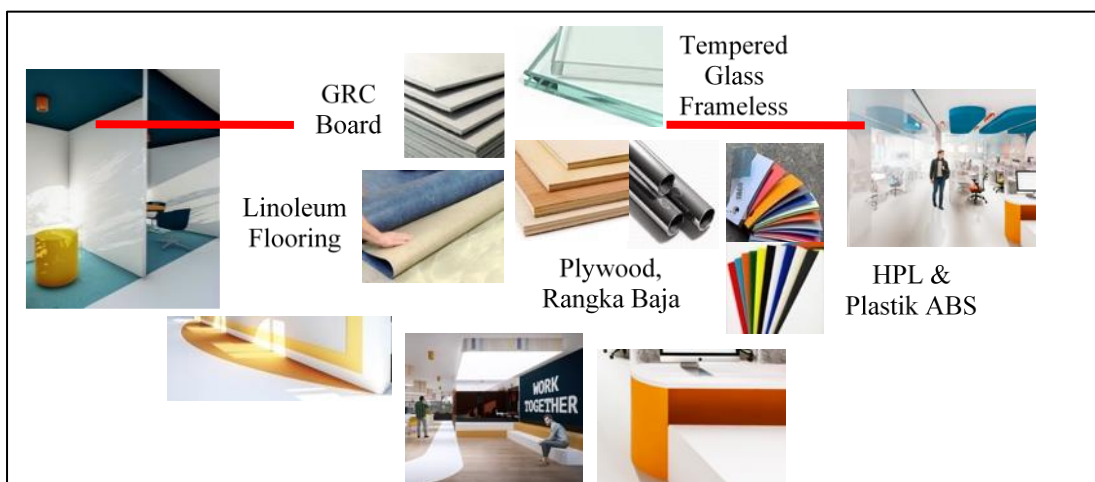
**Gambar 7.** Skema Warna Tambahan digunakan pada Perancangan  
Sumber: Dokumen Penulis (2020)



**Gambar 8.** Penerapan Konsep Warna Tambahan pada Area Lounge  
Sumber: Karya Penulis (2020)

### G. Kontribusi Minimalisir Sampah Material dalam Lingkungan

Konsep material yang diterapkan adalah material yang dapat bertahan lama masa penggunaannya, sehingga dapat berkontribusi untuk mengurangi sampah material dalam lingkungan. Selain itu beberapa material untuk mendukung konsep To-Get-There dalam interior Point Lab Co-Working Space ini.



**Gambar 9.** Penerapan Material yang Digunakan  
Sumber: Dokumen Penulis (2020)

Penerapan material tersebut kedalam elemen ruang, seperti untuk dinding partisi menggunakan GRC Board yang juga digunakan untuk material penutup plafon dan partisi kaca frameless untuk mendukung konsep ruang terbuka namun tetap memiliki batasan privasi antar pengguna. Elemen lantai menggunakan lantai linoleum yang terbuat dari bahan alami, dan tahan panas serta mudah perawatannya. Untuk material furniture menggunakan rangka baja lebih kuat

dan ditutup oleh papan plywood dengan finishing menggunakan HPL ataupun plastik ABS warna solid.

#### H. Maksimalisasi Pencahayaan Alami

Penerapan pencahayaan alami pada objek perancangan ini dimaksimalkan, untuk memanfaatkan kondisi bangunan eksisting yang dikelilingi jendela dan juga untuk menghemat energi listrik, baik untuk kesehatan penggunaanya karena dapat membunuh kuman dalam ruang. Pencahayaan alami ini tidak terpapar langsung ke dalam ruang, karena pada bangunan eksisting terdapat kanopi di luar jendela.



**Gambar 10.** Penerapan Maksimalisasi Pencahayaan Alami pada Ruang Private Office  
Sumber: Karya Penulis (2020)

Selain pencahayaan alami, pencahayaan buatan direncanakan berdasarkan kebutuhan cahaya di tiap ruang sesuai persyaratan dan standar dalam co-working space dengan mempertimbangkan efisiensi dan penghematan energi yang digunakan. Jenis pencahayaan *General Task Lighting* diterapkan melalui jenis lampu LED yang masa penggunaannya dapat bertahan lama. Penerapan jenis pencahayaan ini untuk memberikan pencahayaan tambahan pada area tertentu yang kurang mendapat pencahayaan alami secara maksimal, serta berperan sebagai pencahayaan umum pada *co-working space* tersebut.



**Gambar 11.** Penerapan Pencahayaan Buatan pada Ruang di Co-Working Space  
Sumber: Karya Penulis (2020)

Warna cahaya pada pencahayaan buatan dibagi menjadi dua yaitu pada workspace menggunakan cahaya lampu warna daylight sesuai standar pencahayaan untuk aktivitas

bekerja, dan cahaya lampu berwarna warm white untuk social space, agar suasana ruang lebih hangat.

### I. Fleksibilitas Pengguna pada Aplikasi Furniture

Penerapan furniture dominan menggunakan *loose furniture* yaitu furniture yang dapat dipindah-pindahkan seperti meja kerja, kabinet pada private office. Terakhir *mobile furniture* yaitu furniture yang dapat berpindah dan memiliki roda untuk mempermudah pergerakan user contohnya terdapat di kursi kerja area co-working, private office, idea room dan meeting room. Sementara jenis *built-in* yaitu furniture yang dirancang menempel atau ditanam pada elemen ruang seperti dinding atau lantai contohnya bleachers, workpods dan sofa pada lounge, furniture bersifat built-in ini diterapkan sebagai pembatas area.



**Gambar 12.** Penerapan Furniture Loose, Mobile, dan Built-In pada Point Lab Co-Working Space  
Sumber: Karya Penulis (2020)

## KESIMPULAN

Dalam *co-working space* terdapat *co-worker* atau pengguna yang memiliki maksud dan tujuan dalam menyewa sebuah ruang kerja bersama yaitu untuk membesarkan bisnis atau usaha mereka. *Co-working space* merupakan ruang kerja bersama yang memiliki nilai komunitas, aksesibilitas, kolaborasi, komunikasi, keterbukaan dan kreativitas. Nilai-nilai tersebut menjelaskan bahwa dalam *co-working space* tidak hanya aktivitas bekerja saja melainkan kebutuhan penggunanya dalam berinteraksi sosial juga diutamakan, sehingga tercapai keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan sosialnya. Penerapan karakteristik pengguna dominan yang merupakan startup digital milenial kedalam interior Point Lab *Co-Working Space* ini diharapkan dapat meningkatkan antusias dan kinerja mereka dalam beraktivitas di *co-working* tersebut. Selain itu, pengorganisasian ruang berdasarkan konsep “*To-Get-There*” yang memusat atau mengarah ke area refreshing atau *social space* yang bertujuan untuk memberikan ruang yang memiliki nilai komunitas sehingga dapat menciptakan kolaborasi antar penggunanya. Selain kebutuhan ruang dari pengguna dominan tersebut, pada perancangan ini juga memperhatikan pengguna lain yang biasanya merupakan pekerja lepas ataupun mahasiswa dari beberapa bidang pekerjaan lain. Dengan penerapan ide pada Point Lab *Co-Working Space* ini juga diharapkan dapat memenuhi tujuan dari PT. Pos Properti ataupun Point Lab itu sendiri dalam berkontribusi untuk pengembangan PT. Pos Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andreas D. Handoyo, Mahendra Nur Hadiansyah. (2017). “Pengaruh Desain Interior Kelas Tokong Nanas Terhadap Kenyamanan Visual Mahasiswa”. *Jurnal Idealog*, 2(1): 93-106
- Barcelona, Diputacio De. (2014). *Criteria for the Planning Programming, Design and Construction of Business Centres and Executive Suite, Coworking Space*
- Budiati. Indah, dkk. (2018). *Statistik Gender Tematik Profil Generasi Milenial*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak



- Dermot Egan. (2013). *The Growth of Hybrid Coworking Space*. Tersedia pada: <http://www.deskmag.com/en/hybrid-coworking-space-design-the-hub-clubworkspace-london-697#:~:text=This%20hybrid%20coworking%20model%20reflects,their%20team%20size%20as%20required.>, diakses April 2020
- Ella Delvianti. (2017). *Re-Desain Co-Working Space Bandung Digital Valley* [Skripsi]. Bandung (ID): Universitas Telkom Bandung
- Ergin, Dugyu. (2013). *How To Create a Coworking Space Handbook*. Milan: Politecnico Green Building Jakarta. *Panduan Pengguna Bangunan Gedung Hijau Jakarta Berdasarkan Peraturan Gubernur No. 38/2012 Vol.3 Sistem Pencahayaan*. Tersedia pada: <https://greenbuilding.jakarta.go.id/files/userguides/IFCGuideVol3-IND.pdf>, diakses Maret 2020
- Hania Kasih. (2017). *Perancangan Co-Working Space Sebagai Media Fasilitas Bidang Profesi Multimedia di Kota Bandung* [Skripsi]. Bandung (ID): Universitas Telkom Bandung
- Oxford. (2017). *Definition of Co-Working Space in English*. Tersedia pada: <https://www.lexico.com/definition/co-working>, diakses Januari 2020
- Refyanti Dwi, Djoko Murdowo, Irwan Sudarisman, dan Andreas D. Handoyo. (2018). "Coworking Space Sebagai Solusi Kebutuhan Ruang Kerja Berdasarkan Karakteristik Startup Kreatif". *Jurnal Idealog*. 3(1): 50-60
- Refyanti Dwi. (2018). *Perancangan Interior Creative Co-Working Space di Bandung* [Skripsi]. Bandung (ID): Universitas Telkom Bandung
- Remy Cagnol. (2013). *The Hidden Treasures of Coworking*. Tersedia pada: <http://www.deskmag.com/en/coworking-library-studies-881/2>, diakses April 2020
- Robert Kropp. (2017). *What Are The Basics of A Coworking Space*. Tersedia pada: <https://robertkropp.com/what-are-the-basics-of-a-coworking-space/>, diakses Februari 2020
- Schuermann, Mathias. (2014). *Coworking Space A Potent Business Model for Plug 'n Play and Indie Workers*. E-Publi
- Shafira Andriani, Djoko Murdowo, Rangga Firmansyah. (2018). "Analisis Desain Interior Kantor Call Center Telkomsel di Gedung Infomedia Nusantara Bandung dengan Pendekatan Psikologi Ruang". *Jurnal Idealog*. 3(1): 61-74
- Sholikhah, Laily dan Rullan Nirwansjah. (2018). "Penerapan Human-Centered Design dalam Perancangan Apartemen SOHO Biofilik sebagai Respon Pola Bekerja Era Bonus Demografi". *Jurnal Sains dan Seni ITS*. 7(2)
- Stumpf. (2013). *Creativity & Space Of BA In Coworking Spaces*. Tersedia pada: [https://www.zu.de/daily-wAssets/pdf/Masterarbeit\\_Stumpf\\_Daily.pdf](https://www.zu.de/daily-wAssets/pdf/Masterarbeit_Stumpf_Daily.pdf), diakses Februari 2020
- Yohanes Aldi. (2018). *Perancangan Coworking Space Pendekatan Third Place pada Bangunan Lama di Kota Bandung* [Tesis]. Bandung (ID): Institut Teknologi Bandung

Adhiestyaputri Kintari, Mahendra Nur Hadiansyah, Widyanesti Liritantri  
*Penerapan Karakteristik Milenial sebagai Work-Life-Balance dalam Perancangan Fasilitas dan Elemen Interior  
Point Lab Co-Working Space*