



## CO-WORKING SPACE AS A CREATIVE-COLLABORATIVE SPACE OF COMMUNITY CENTRE IN PURWOKERTO

### RUANG CO-WORKING UNTUK KOLABORASI KREATIF PADA PUSAT KOMUNITAS KREATIF DI PURWOKERTO

Leny Indah Sari<sup>1\*</sup>, Ofita Purwani<sup>2</sup>, Leny Pramesti<sup>3</sup>

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret Surakarta<sup>1</sup>

[lenyindah@student.uns.ac.id](mailto:lenyindah@student.uns.ac.id)\*

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret Surakarta<sup>2</sup>

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret Surakarta<sup>3</sup>

---

#### Abstract

*This paper concerns about Designing Community Centre in Purwokerto as Creative-Collaborative space by using co-working space. Co-working space is one way to induce creative ideas, because it makes it possible for people to share and learn together with other people from different background. This space also enables people to connect and collaborate to create ideas.*

*As Purwokerto is one of the cities in Indonesia whose concern about developing its creative communities, this city has a potential to be the locus for the Community Centre. This article will then focus on the designing of the Community Centre by using co-working space for inducing creative and collaborative activities in Purwokerto. Some key aspects of co-working space to be applied in the design are the services, spatial layout and ambience of space.*

**Keywords:** *co-working, collaboration, the elements of space, ambience of space.*

---

#### 1. PENDAHULUAN

Sejak munculnya Program Masyarakat Ekonomi ASEAN pada tahun 2015, Indonesia menjadi salah satu negara yang berkembang pesat di bidang ekonomi. Ekonomi Kreatif di Indonesia berkontribusi 7.38 persen dari total ekonomi nasional Indonesia (Bekraf, 2017).

Ekonomi Kreatif adalah salah satu sektor yang diharapkan dapat menjadi kekuatan ekonomi yang untuk masa depan mengingat sumber daya alam yang semakin menurun. Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) merupakan badan non kementerian Indonesia yang berfokus pada kegiatan Ekonomi Kreatif di Indonesia. Bekraf memiliki enam belas subsektor yang bertujuan untuk mengembangkan industri kreatif di Indonesia (Bekraf, 2017).

Sejak saat itu, banyak muncul *start-up* kreatif dan penggiat komunitas-komunitas kreatif sebagai fenomena baru dalam berbisnis pada jaman sekarang. ASEAN memiliki lebih dari

7000 *start-up* dan lebih dari 2000 diantaranya merupakan warga negara Indonesia (rappler.com).

Kemunculan *start-up* kreatif dan penggiat komunitas kreatif di Indonesia yang terus bertambah menjadikan beberapa kota besar di Indonesia menyediakan sarana yang dapat digunakan untuk berkolaborasi bagi para *start-up* kreatif dan komunitas penggiat kreatif.

Berkembangnya komunitas kreatif dan pembangunan kota yang cukup pesat menjadikan banyak kota-kota besar maupun berkembang yang ada di Indonesia menciptakan sarana dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi pemudanya. Salah satunya adalah kota yang terus melakukan perkembangannya yaitu Purwokerto.

Beberapa acara kreatif telah diselenggarakan oleh pihak pemerintah Purwokerto. Salah satunya adalah 'Festival Krenova Banyumas Keren!' yang merupakan kegiatan kolaborasi

Pemerintah Daerah yang dimotori oleh BAPPEDA Kabupaten Banyumas dengan banyak komunitas dan sektor swasta. Program festival tersebut merupakan sebuah acara yang diselenggarakan dalam mengoptimalkan partisipasi dan kerjasama *stakeholders* dan masyarakat dalam proses Perencanaan Pembangunan (Laporan Kinerja Instansi Pemerintah Bappeda Kabupaten Banyumas Tahun 2016).

Purwokerto menjadi salah satu kota yang diperhitungkan dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi para pemudanya. Para *start-up* kreatif dan penggiat komunitas kreatif di Purwokerto ini membutuhkan sarana yang dapat mendukung kegiatan kreativitasnya.

Adanya Pusat Komunitas Kreatif di Purwokerto merupakan sarana yang diharapkan dapat mendukung kegiatan dan pengembangan kreativitas masyarakat Purwokerto. Salah satu yang menjadi bagian dari fasilitas yang disediakan oleh sarana ini adalah ruang *co-working*. Adanya ruang *co-working* merupakan sarana yang dapat menciptakan kegiatan kolaborasi kreatif oleh para *start-up* kreatif maupun komunitas penggiat kreatif di Purwokerto.

*Co-working* merupakan sebuah tipologi area kerja yang dapat mengubah cara seseorang dalam bekerja. *Co-working* dapat terjadi apabila di dalamnya terdapat lingkungan dan jaringan yang saling terikat antar pengguna menjadi sebuah komunitas (Merkel, 2015).

Para *start-up* kreatif dan penggiat komunitas kreatif biasanya merupakan seseorang atau kelompok yang bekerja secara mandiri dan bekerja secara nomaden (*remote workers*). Semakin bertambahnya pekerja mandiri, maka semakin banyak dan berkembang sarana yang dibutuhkan untuk mewadahi kegiatan para pekerja mandiri tersebut.

Ruang *co-working* merupakan sarana yang dapat mewadahi kegiatan para pekerja mandiri tersebut di mana para pekerja dapat mengerjakan pekerjaannya secara mandiri tetapi paralel dalam satu tempat bersama dengan pekerja lainnya yang memiliki perbedaan latar belakang (Garrett, Arbor, & Spreitzer, 2014).

Sebuah survey yang di lakukan oleh *Co-working* Indonesia bekerjasama dengan *Lab Kinetic*, terdapat empat fokus utama antara lain komunitas (74,2%), teknologi (67,7%), bisnis

(67,7%), dan kewirausahaan sosial (64,5%). Sasaran pengguna *co-working space* diantaranya *start-up* digital, pekerja lepas, komunitas, mahasiswa, wirausahawan, dan pelaku industri kreatif (recap.id, 2017).

Secara fisik, *co-working* merupakan sarana yang menyediakan beragam wawasan tentang bagaimana menyatukan kualitas hubungan sosial dengan kegiatan bekerja (Garrett et al., 2014).

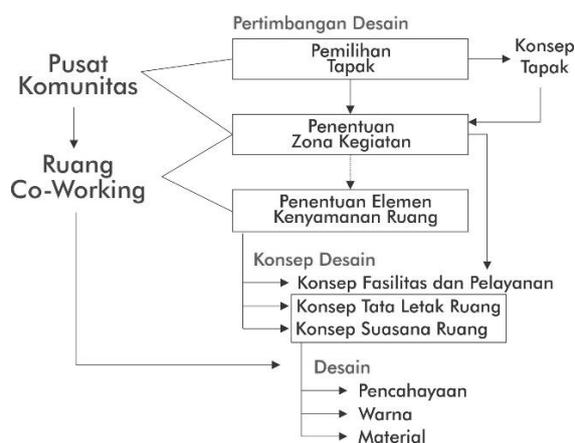
Faktor spasial menjadi hal yang penting dalam mewujudkan kualitas lingkungan pada Ruang *co-working*. Faktor-faktor tersebut di antaranya adalah keterbukaan, meminimalisasi aturan dalam suatu area dan teritorial yang mempengaruhi interaksi sosial dan kolaborasi (Soediono, 2015).

Kolaborasi menjadi potensi yang sangat penting dalam mewadahi interaksi sosial yang secara tidak disengaja merupakan pertemuan antara orang-orang yang bertalenta dan kreatif, kemudian saling berbagi pengetahuan pada satu ruang (Spinuzzi, 2012). Keterbukaan dalam berbagi pengetahuan dan menerima perbedaan latar belakang dari setiap pengguna di dalamnya mempengaruhi tata letak dan suasana pada ruang *co-working*.

Arsitektur dapat mewujudkan kualitas lingkungan pada area *co-working* yang dapat menciptakan kegiatan interaktif dan kolaboratif antar pekerja yang memiliki perbedaan latar belakang (Paper, 2016). Desain arsitektur secara inklusif menjadi penyusun tumbuhnya lingkungan sosial tersebut (*sense of community*) pada suatu ruang *co-working*. Sifat ruang, pencahayaan, warna dan material merupakan elemen pembentuk ruang (Wicaksono & Tisnawati, 2014) yang paling terlihat secara visual yang dapat menciptakan atmosfir dan suasana pada ruang (Paper, 2016).

## 2. METODE

Metode yang digunakan dalam menciptakan kegiatan interaktif dan kolaboratif serta menciptakan atmosfir dan suasana ruang secara visual pada ruang *co-working* sebagai bagian dari Pusat Komunitas Kreatif di Purwokerto adalah sebagai berikut.



Bagan 1. Metode Desain

Pada bagan di atas, Pusat Komunitas dan Ruang *co-working* merupakan objek yang menjadi fokus. Berikut merupakan metode desain ruang *co-working*.

1. Menentukan Pertimbangan Desain  
Menentukan pertimbangan desain dalam menciptakan ruang *co-working* sebagai bagian dari Pusat Komunitas merupakan langkah pertama yang dilakukan untuk menentukan fokus dan batasan yang akan digunakan pada desain. Menentukan Pertimbangan desain berlandaskan studi observasi ruang *co-working* dan studi literatur tentang kenyamanan ruang pada ruang *co-working*.
2. Menentukan Konsep  
Menentukan Konsep merupakan penerapan pada Pusat Komunitas dan ruang *co-working* yang menjadi bagiannya yang dilakukan berdasarkan pertimbangan yang telah dilakukan sebelumnya.
3. Desain  
Desain merupakan hasil dari penerapan konsep yang telah dilakukan. Konsep yang tersebut diterapkan pada tiga elemen dasar penciptaan ruang yaitu Dinding, Lantai, dan Plafon.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### PERTIMBANGAN DESAIN

Terdapat beberapa konsep yang mempertimbangkan kegiatan dan pelayanan dalam menciptakan kegiatan *co-working* sebagai bagian dari Pusat Komunitas di Purwokerto diantaranya:

#### Pemilihan Tapak

Pemilihan tapak dilakukan berdasarkan intensitas masyarakat dalam melakukan kegiatan kreatif di Purwokerto. Pelaku kegiatan-kegiatan kreatif sebagian besar merupakan pemuda yang masih memiliki produktivitas yang tinggi dan keingintahuan yang besar dalam berwawasan. Sarana pendidikan, taman kota (area publik) dan kedai kopi menjadi titik kumpul pelaku kegiatan kreatif. Penentuan tapak terpilih dilakukan dengan melakukan pemetaan dengan memertimbangkan sarana-sarana tersebut. Selain itu, aksesibilitas juga menjadi hal yang akan dipertimbangkan untuk kemudahan pencapaian.

#### Zona Kegiatan

Zona Kegiatan sangat dipengaruhi oleh pengguna dalam menggunakan fasilitas maupun pelayanan yang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan. Zona kegiatan juga dipengaruhi oleh tata letak ruang sesuai dengan kegiatan yang bersifat aktif (ruang gerak) maupun pasif (ruang diam). (Wicaksono & Tisnawati, 2014)

#### Kenyamanan Ruang

Kenyamanan ruang *co-working* sangat dipengaruhi oleh fasilitas maupun pelayanan yang ada didalamnya dan terciptanya tata letak ruang serta suasana ruang dalam. (Marcelina, Ardana, Yong, & Siwalankerto, 2016).

Aspek-aspek pencipta kenyamanan ruang yang telah dijelaskan tersebut dijabarkan melalui hasil observasi maupun studi literatur sebagai berikut.

##### a. Fasilitas dan Pelayanan

Ruang *co-working* bukan hanya sekedar konsep ruang, namun layanan dan fasilitas tetap menjadi salah satu yang perlu dicermati. Penerapan layanan pada beberapa ruang *co-working* menggunakan sistem sewa ruang dengan memberikan tambahan fasilitas yang mendukung aktivitas para pekerja mandiri, komunitas maupun para perusahaan rintisan (*start-up*).

Mengenali dan mempelajari pelayanan pada ruang *co-working* dilakukan dengan melakukan observasi pada beberapa ruang *co-working* yang ada di Indonesia. Berikut

merupakan hasil observasi yang dilakukan pada 4 *co-working* di Indonesia.

Tabel 1. Palayanan Ruang *Co-working*

Ruang <i>Co-working</i>	Pelayanan yang disediakan
Co & Co Space (Bandung)	- Keanggotaan / <i>Membership</i> ( <i>Common, Team, Resident.</i> ) - Lepas / <i>Passes</i> ( <i>Weekly Pass, Daily Pass, 6 Hours Pass, 3 Hours Pass</i> )
Impala Space (Semarang)	- <i>Daily, Weekly, Half Month, Full Month.</i>
Hubud (Bali)	- <i>Event</i> - <i>Casual</i> (30 jam per bulan) - <i>In and Out</i> (50 jam per bulan) - <i>Pro</i> (100 jam per bulan) - <i>Unlimited</i> ( <i>unlimited</i> ) - <i>Night Owl</i> (jam 6 petang – 8 pagi) - <i>Day Pass</i> (24 jam per bulan)
Coworkinc (Jakarta)	- Individu ( <i>Walk-in, Day Pass, 3 Days Pass, 10 Days Pass, Half Moth, Full Month.</i> ) - Kelompok ( <i>Meeting Room</i> )



**Gambar 1.** Jenis Generik Ruang Kerja  
(Sumber: (Marcelina et al., 2016))

**b. Tata Letak Ruang**

Aktivitas atau kegiatan merupakan hal yang mempengaruhi adanya sifat ruang. Terdapat dua jenis sifat ruang yaitu (Wicaksono & Tisnawati, 2014).

1) Ruang Gerak

Ruang gerak merupakan sifat ruang yang memiliki kegiatan yang dinamis. Pergerakan kegiatan sangat mempengaruhi sirkulasi yang dibutuhkan

2) Ruang diam.

Ruang diam merupakan sifat ruang yang memiliki kegiatan yang statis. Kegiatan tersebut tidak memiliki banyak pergerakan sehingga sirkulasi yang dibutuhkan merupakan sirkulasi yang secukupnya.

Penciptaan tata letak (*layout*) ruang dalam bekerja, menyesuaikan dengan kegiatan yang sesuai. Terdapat sembilan jenis generik ruang kerja sebagai berikut. (Marcelina et al., 2016)

**c. Suasana Ruang**

Setiap ruang, penting untuk memiliki keseimbangan yang baik dari masing-masing elemen pembentuk ruang. Harmonisasi dan keseimbangan dapat dicapai dengan menerapkan gabungan beberapa elemen dasar (Hidjaz & Interior, n.d.).

Elemen dasar yang akan digunakan dalam menciptakan ruang *co-working* merupakan elemen dasar yang dapat ditangkap secara kasat mata oleh pengguna. Penggabungan beberapa elemen dasar tersebut antara lain:

1) Pencahayaan

Cahaya mempengaruhi penataan ruang dalam hal menentukan atmosfir ruang, mempengaruhi suasana hati pengguna, dan mendukung fungsi ruang. Terdapat beberapa jenis pencahayaan sebagai berikut.

a) *General Lighting*: sistem penyinaran yang menjadi sumber penerangan utama. Pencahayaan secara tak langsung akan menghasilkan cahaya yang merata tanpa membuat silau dan memiliki suasana yang lebih hangat.

Keterangan

- : Stasiun Purwokerto
- : Alun-alun Purwokerto
- : SMAN 2, SMPN 6, SMAN 1, SMK 1.
- : Universitas Jenderal Soedirman
- : GOR Satria
- : Pangkalan Angkatan Kota (Palma)
- : Pusat Perbelanjaan

- b) *Task Lighting*: sistem pencahayaan yang difokuskan pada suatu tempat dengan tujuan membantu kegiatan tertentu. Digunakan pada ruang kerja yang dilengkapi lampu meja untuk membaca agar mata tidak jenuh saat membaca.
- c) *Accent Lighting*: untuk memfokuskan suatu benda agar dapat lebih terlihat. *Accent Lighting* menggunakan spotlight sebab dapat menghasilkan cahaya yang kuat dan menghasilkan fokus pada sebuah objek yang dituju.

2) Warna

Semua warna dapat menimbulkan efek psikologis tertentu terhadap orang yang melihatnya. Setiap warna dapat menimbulkan kesan yang berbeda-beda pada sebuah ruang. Menurut buku *Color Harmony* oleh Hideaki Chijiwa, setiap warna memiliki karakteristik yang dapat digolongkan menjadi enam golongan (Komunikasi, Dan, Kerja, & Bott, 2014) yaitu,

- a) Warna hangat yaitu warna-warna yang terletak antara merah dan kuning, yaitu merah, kuning, coklat dan jingga.
- b) Warna sejuk yaitu warna yang terletak antara hijau dan ungu melalui biru.
- c) Warna tegas yaitu warna biru, merah, kuning, hitam dan putih.
- d) Warna tua/berat yaitu warna-warna tua yang mendekati warna hitam.
- e) Warna muda/ringan yaitu warna-warna yang mendekati warna putih.
- f) Warna tenggelam yaitu warna yang diberi campuran kelabu.

3) Material

Setiap bahan atau material memiliki sifat dan karakter yang berbeda-beda dan secara langsung akan mempengaruhi persepsi seseorang (Komunikasi et al., 2014). Kesan yang ditimbulkan oleh setiap bahan atau material akan dijabarkan sebagai berikut:

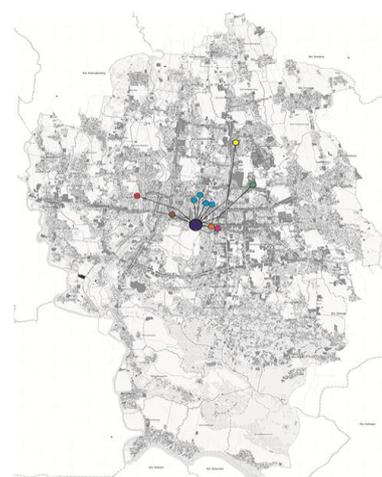
Tabel 2. Kesan yang ditimbulkan oleh Material

Material	Kesan yang ditimbulkan
Kayu	Hangat, Lunak, Alamiah, Menyenangkan.
Batu Bata	Praktis, luas, sejuk, sederhana.
Semen	Dekoratif
Batu Alam	Alami, sederhana, informal.
Marmar	Mewah, kuat, formal, agung.
Beton	Formal, keras, kaku, kokoh.
Baja	Keras, kokoh, kasar.
Metal	Ringan, dingin.
Kaca	Ringan, dingin, dinamis.
Plastik	Ringan, dinamis, informal.
Bambu	Sederhana, ringan, alamiah, kuat.

Sumber: Komunikasi et al., 2014

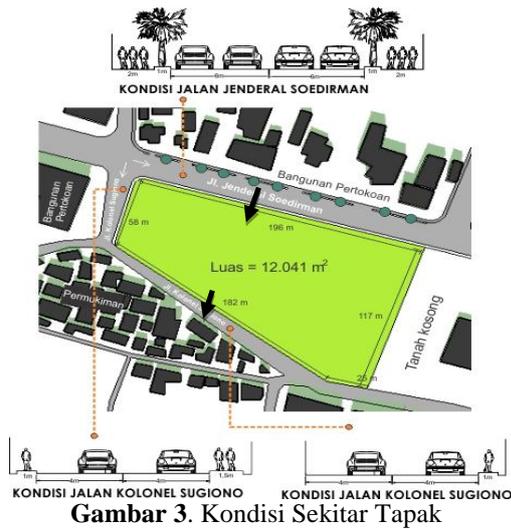
KONSEP

Pusat Komunitas Kreatif berada di kawasan yang terdapat banyak kegiatan-kegiatan kreatif di sekitarnya sesuai dengan pertimbangan yang telah dilakukan sebelumnya. Tapak terpilih untuk Pusat Komunitas Kreatif di Purwokerto terdapat di kawasan sepanjang Jalan Jendral Soedirman Purwokerto yang merupakan Jalan Arteri Primer Kota. Kawasan tersebut terdapat beberapa titik kumpul kegiatan kreatif seperti Alun-Alun Purwokerto, Pusat Perbelanjaan, kedai kopi di sepanjang jalan dan beberapa sekolah yang letaknya berdekatan dengan Jalan Jendral Soedirman.



Gambar 2. Jangkauan Tapak Terpilih dengan Titik Kumpul Kegiatan Kreatif

Kondisi tapak terpilih merupakan tapak bekas penggunaan Stasiun Timur Purwokerto. Tapak tersebut merupakan tanah kosong yang disewakan untuk ruko pada bagian tepi tapak yang menghadap Jalan Raya Jendral Soedirman. Tapak tersebut berbatasan dengan kawasan perkantoran, ruko, dan permukiman warga. Berikut merupakan kondisi sekitar tapak terpilih.



Gambar 3. Kondisi Sekitar Tapak

Kondisi tapak terpilih merupakan tapak bekas penggunaan Stasiun Timur Purwokerto. Tapak tersebut merupakan tanah kosong yang disewakan untuk ruko pada bagian tepi tapak yang menghadap Jalan Raya Jendral Soedirman. Tapak tersebut berbatasan dengan kawasan perkantoran, ruko, dan permukiman warga. Berikut merupakan kondisi sekitar tapak terpilih.

*Entrance* masuk tapak melalui Jalan Jendral Soedirman dan keluar melalui Jalan Kolonel Sugiono.

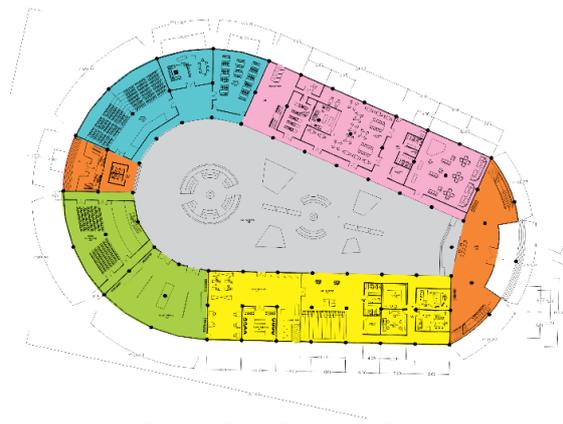
Tapak terpilih dan penentuan *entrance* pada pada tapak digunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan zona pada Pusat Komunitas.

Penciptaan konsep ruang pada dari Pusat Komunitas Kreatif di Purwokerto didasarkan pada pelayanan yang ditawarkan sesuai sifat ruang. Penerapan sifat ruang ini kemudian menentukan zona dan program peruangan berdasarkan studi literasi dengan menerapkan batasan-batasan yang sesuai.

Pusat Komunitas Kreatif di Purwokerto merupakan sebuah sarana yang dapat digunakan oleh masyarakat secara umum dan penggiat kreatif setempat. Pusat Komunitas Kreatif di Purwokerto terbagi menjadi dua lantai. Lantai satu merupakan zona kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat secara umum dan terdapat beberapa fasilitas yang mendukung adanya kegiatan kreatif di Purwokerto. Lantai dua merupakan ruang yang disediakan untuk bertukar pikiran dengan sesama *start-up* kreatif atau penggiat kreatif. Secara khusus, lantai dua merupakan ruang *co-working* yang disediakan untuk pengguna yang menggunakan sesuai pelayanan yang telah di sediakan. Penentuan zona pada setiap lantai dipengaruhi oleh jenis pengguna, kegiatan dan pelayanan yang disediakan.

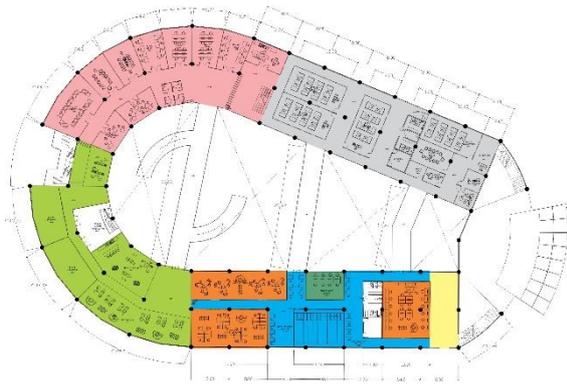
Berikut merupakan zona kegiatan yang di sediakan ruang *co-working* pada Pusat Komunitas di Purwokerto.

Keterangan:



Gambar 4. Zona Kegiatan Lantai 1

- : Zona Edukasi
- : Zona Penerimaan
- : Zona Apresiasi
- : Zona Sharing
- : Zona Rekreasi
- : Zona Kolaborasi



Keterangan:

Area Fokus	Meeting Point
Area Fokus	Area Kerja (Individu/Kelompok)
Area Fokus	Game Area (Fasilitas Tambahan)
Area Fokus	Area Walk In
Area Sharing	Discussion Lounge
Area Fokus	Area Pertemuan dan Pelatihan
Area Pengelolaan	Area Kantor Pengelola Gedung

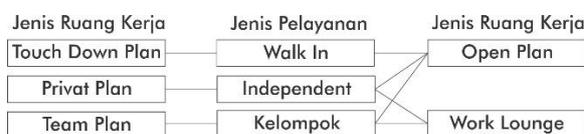
Gambar 4. Zona Kegiatan Lantai 2

Pelayanan yang diterapkan pada perancangan ruang *co-working* pada Pusat Komunitas Kreatif di Purwokerto adalah penerapan sistem sewa untuk individu maupun kelompok. Untuk individu diterapkan sistem sewa dengan konsep *walk-in* (penggunaan fasilitas dengan durasi maksimal 2 jam) dan konsep *independent* (penggunaan fasilitas dengan durasi maksimal 6 jam). Sementara untuk pelayanan kelompok diterapkan sistem sewa dengan konsep kelompok 6 orang dan kelompok 8 orang.

Penentuan pelayanan tersebut pada akhirnya menentukan fasilitas yang didapat serta tata letak ruang yang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan sesuai dengan pelayanan yang tersedia. Berikut merupakan pengelompokan pelayanan dan fasilitas dengan tata letak dan suasana ruang.



Bagan 2. Konsep Fasilitas dan Pelayanan



Bagan 3. Konsep Tata Letak Ruang

Fasilitas	Pencahayaan	Warna	Material
Meja Kerja (non komputer)	General Lighting	■ ■ ■	Hangat, Sederhana Informal
Meja Kerja (komputer)	General & Down Lighting	■ ■ ■	Hangat, Sederhana Informal
Ruang Pertemuan	General Lighting	■ ■ ■	Hangat, Formal
Game Station	General & Down Lighting	■ ■ ■	Hangat, Sederhana Informal
Self Service Area	General & Down Lighting	■ ■ ■	Hangat, Sederhana Informal
Discussion Lounge	General & Down Lighting	■ ■ ■	Hangat, Sederhana Informal
Privat Room	General Lighting	■ ■ ■	Hangat, Sederhana Informal

Bagan 4. Konsep Suasana Ruang

## DESAIN

### Tema

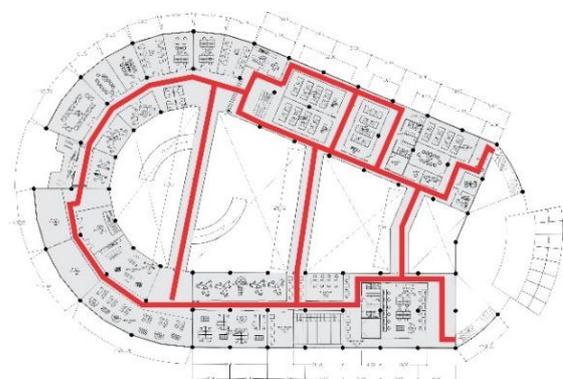
Konsep perancangan berdasarkan tata letak ruang dan suasana ruang yang telah ditentukan, maka tema perancangan mengusung *Workable & Warm* sebagai tagline nya. *Workable* untuk menciptakan suasana yang produktif, berani, namun tetap santai dan fleksibel. *Warm* untuk menciptakan suasana kehangatan dalam melakukan kegiatan interaksi dan kolaborasi yang ada pada ruang *co-working*.

### Desain

Desain memepertimbangkan konsep maupun tema yang telah ditentukan. Konsep dan tema tersebut menciptakan transformasi desain antara lain sirkulasi ruang, material pembentuk dinding, lantai dan plafon serta furnitur yang digunakan pada fasilitas yang disediakan oleh ruang *co-working*.

### Sirkulasi

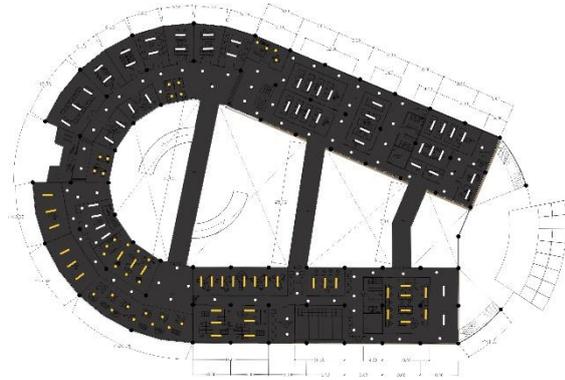
Pola sirkulasi pada ruang menggunakan pola sirkulasi linear kemudian menyebar. Sirkulasi ini dapat digambarkan antara lain sebagai berikut.



Gambar 5. Pola Sirkulasi

## Pencahayaan

Konsep pencahayaan yang telah di jabarkan sebelumnya mengidentifikasi peletakkan jenis lampu yang digunakan pada setiap ruang yang ada pada ruang *co-working*. Berikut merupakan gambaran titik lampu pada ruang *co-working*.



Keterangan:

- Down Lighting
- General Lighting

**Gambar 6.** Titik Lampu

Pencahayaan pada ruang-ruang *co-working* sebagian besar menggunakan lampu dengan jenis *down lighting*. Sementara penggunaan jenis lampu *general lighting* digunakan pada ruang-ruang dengan tingkat fokus yang tinggi seperti ruang pertemuan dan ruang-ruang kerja pengelola. Selain itu, *general lighting* juga digunakan untuk penerangan sirkulasi.

## Warna

Warna yang digunakan pada ruang-ruang *co-working* menyesuaikan tema yang telah ditentukan berdasarkan pertimbangan warna yang telah dijabarkan sebelumnya.

### a) Warna Dinding

Warna dinding merupakan warna yang menyegarkan. Pada dinding, perpaduan warna yang kontras juga dapat mempengaruhi persepsi seseorang untuk produktif dalam melakukan sesuatu. Perpaduan warna gelap terang akan membantu produktivitas kegiatan pengguna.

### b) Warna Plafon

Warna plafon yang digunakan merupakan warna gelap dengan perpaduan warna hangat. Hal ini akan menciptakan persepsi bahwa ruang yang digunakan merupakan

ruang informal sehingga pengguna tidak terlalu kaku dalam menggunakan fasilitas yang ada di dalamnya.

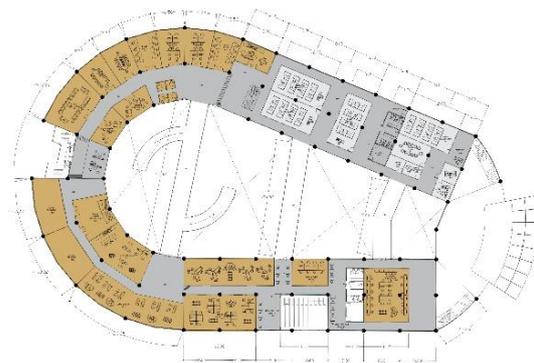
### c) Warna Lantai

Warna lantai merupakan warna yang bersifat hangat agar pengguna dapat merasa lebih akrab dengan ruangan yang digunakan. Selain itu, lantai dengan sifat yang hangat dapat mempengaruhi keakraban pengguna dalam berkolaborasi.

## Material

### a) Lantai

Material dasar pada ruang *co-working* merupakan beton ekspos yang telah dilakukan *finishing*. Pada area fokus dan area sharing menggunakan lantai parquet kayu sehingga beton ekspos merupakan material lantai untuk sirkulasi. Sementara untuk material kantor pengelola menggunakan bahan keramik.



Keterangan:

- Beton Ekspos Finishing
- Keramik
- Parquet Kayu

**Gambar 7.** Material Lantai

### b) Plafon

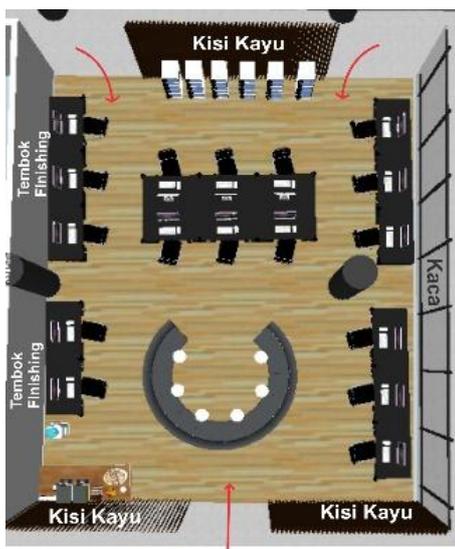
Plafon pada ruang *co-working* menggunakan plafon tripleks pada ruang sharing dan ruang pertemuan. Sementara untuk ruang-ruang fokus bekerja menggunakan plafon *waffle* dengan material kayu.



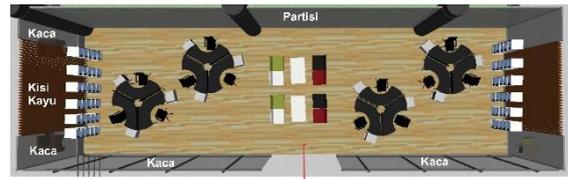
Gambar 8. Material Plafon

c) Dinding

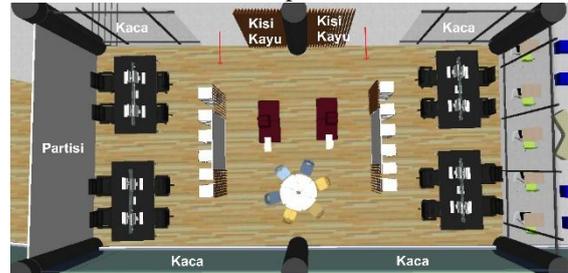
Material dinding yang digunakan pada area *co-working* merupakan material yang sebagian besar merupakan partisi karena sebagian besar ruang merupakan ruang dengan tata letak *open plan*. Material partisi yang digunakan diantaranya dinding kaca, dinding kisi-kisi kayu dan partisi tripleks dengan *finishing*. Penggunaan dinding kaca digunakan pada ruang-ruang yang memiliki tingkat fokus sedang, sementara untuk tingkat fokus yang tinggi menggunakan partisi triplek dengan *finishing*. Penggunaan dinding kisi-kisi kayu digunakan pada area fokus sedang dan area *sharing*. Ketiga material tersebut juga dikombinasikan pada satu ruang. Pada area *sharing*, terdapat beberapa ruang yang tidak menggunakan dinding sebagai area diskusi yang terkspos.



Gambar 9. Dinding Area Kerja Individu



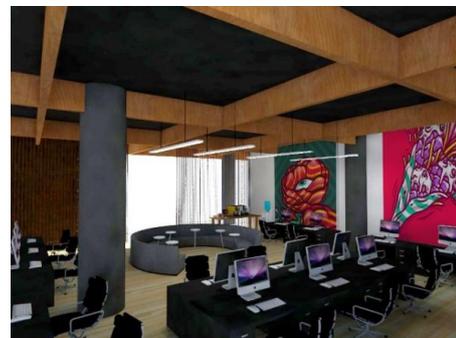
Gambar 10. Dinding Area Kerja Kelompok Kelipatan 3



Gambar 11. Dinding Area Kerja Kelompok Kelipatan 4

**Perspektif**

Hasil dari desain pada setiap elemen ruang dan perabot interior yang ditata sesuai dengan kebutuhan, menghasilkan perspektif ruang sebagai berikut.



Gambar 12. Perspektif Area Kerja Kelompok Kelipatan 3



Gambar 13. Perspektif Area Kerja Kelompok Kelipatan 4



Gambar 14. Perspektif Area Kerja Individu

#### 4. KESIMPULAN

Terbentuknya Badan Ekonomi Kreatif di Indonesia merupakan sebuah deklarasi bahwa kreativitas merupakan hal yang berpengaruh dalam perkembangan ekonomi negara pada era milenial saat ini. Adanya sarana *co-working* sebagai bagian dari Pusat Komunitas di Purwokerto merupakan suatu dukungan dalam mengembangkan kegiatan kreatif masyarakat Indonesia. Area *co-working* memberikan kesempatan bagi setiap orang yang ingin mengembangkan produktivitas dan kreativitas tanpa harus memiliki kantor.

Kolaborasi dan saling bertukar pengetahuan merupakan kegiatan yang terjadi pada ruang *co-working* dan tidak terjadi pada sebuah kantor formal. Bertemu dengan rekan baru dengan latar belakang yang berbeda menjadikan seseorang dapat memiliki hubungan baru dan bahkan menciptakan karya baru.

Pengembangan sarana-sarana kreatif di Indonesia menjadi hal yang diperhitungkan saat ini. Purwokerto sebagai kota berkembang, tidak luput dari sasaran pembangunan sarana-sarana kreatif. Kegiatan maupun kompetisi kreatif telah diupayakan oleh pemerintah daerah. Ini membuktikan, perkembangan kreativitas masyarakat perlu ditampung dan dikembangkan.

Pelayanan, tata letak dan suasana ruang adalah faktor yang sangat mempengaruhi kegiatan yang dilakukan oleh para penggiat kreatif. Dengan konsep ruang *open plan office*, pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dan bertukar pikiran dengan lebih banyak pengguna dari berbagai latar belakang. Mengusung tema *workable and warm*, menciptakan sebuah ruangan yang berani dan optimis dengan menggunakan warna-warna

gelap dan terang. Penggunaan material kayu ekspos menjadikan suasana interaksi sosial yang hangat.

#### REFERENSI

- Bekraf. (2017). Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif. *Kerjasama Badan Ekonomi Kreatif Dan Badan Pusat Statistik*.
- Garrett, L. E., Arbor, A., & Spreitzer, G. M. (2014). 10.5465/ambpp.2014.139.
- Hidjaz, T. (2011). Interaksi Perilaku dan Suasana Ruang di Perkantoran Kasus di 2 lokasi Kantor Pusat PT . Telkom , Bandung. *Jurnal Iternas Rekarupa*, 1(1), 13–27.
- Hidjaz, T., & Interior, P. D. (n.d.). Terbentuknya Citra Dalam, 51–65.
- Marcelina, A., Ardana, I. G. N., Yong, S. De, & Siwalankerto, J. (2016). Perancangan Interior Co-Working Space di Surabaya, 4(2), 781–789.
- Paper, C. (2016). Urban Co-working Space : Creative Tourism in Digital Nomads Perspective Urban Co-working Space : Creative Tourism in Digital, (August).
- Soediono, B. (2015). Building Community Through Co-working: a Case Study of Spatial Factors Affecting Member Satisfaction With Coworkspaces and Collaborative Activity a. *Journal of Chemical Information and Modeling*, (August), 160. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Spinuzzi, C. (2012). Working Alone Together: Co-working as Emergent Collaborative Activity. *Journal of Business and Technical Communication*, 26(4), 399–441. <https://doi.org/10.1177/1050651912444070>
- Wicaksono, A. A., & Tisnawati, E. (2014). Teori Interior. Retrieved November 1, 2017, from [https://books.google.co.id/books?id=03rQBgAAQBAJ&pg=PA28&dq=sanitasi+adalah&hl=en&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=sanitasi+adalah&f=false](https://books.google.co.id/books?id=03rQBgAAQBAJ&pg=PA28&dq=sanitasi+adalah&hl=en&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=sanitasi+adalah&f=false)