

ABSTRAK

Elvina :

Perancangan

Perancangan Interior Co-working Space “Semarang Digital Kreatif” di Semarang

Dengan berkembangnya gerakan ekonomi kreatif di Indonesia, pemerintah kota Semarang akhirnya ikut menyediakan sebuah fasilitas *co-working space* gratis yang ditujukan untuk komunitas digital maupun non digital di kota Semarang. Melihat bagaimana pentingnya peran fasilitas Semarang Digital Kreatif untuk memajukan kegiatan ekonomi kreatif di kota Semarang inilah yang akhirnya menjadi dasar untuk munculnya perancangan ini. Metode yang digunakan terdiri dari 9 tahapan yaitu (1) *understand*, (2) *observe*, (3) *point of view*, (4) *ideate*, (5) *prototype*, (6) *test*, (7) *story telling*, (8) *pilot*, (9) *bussiness model*. Konsep yang diangkat dalam perancangan ini adalah *Representation of the Future*. Pemilihan konsep dilatar belakangi oleh fasilitas SDK sendiri yang menekankan pada basis digital, sehingga diharapkan perancangan ini bisa memberikan solusi untuk menyediakan sebuah fasilitas *co-working space* yang akan terus berkembang kedepannya seiring dengan perkembangan teknologi. Fasilitas utama yang dirancangan meliputi ruang *co-working* yang terbagi menjadi area *shared* dan *privat*, kemudian ruang *meeting*, *lobby*, dan dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti *pantry*, ruang bermain dan bersantai, toilet dan mushola.

Kata kunci :

Co-working Space, Digital, Interior, Semarang Digital Kreatif

ABSTRACT

Elvina :

Design

Interior Design of "Semarang Digital Kreatif" Co-working Space in Semarang

With the developing movement of the creative economy in Indonesia, the government of Semarang city government has finally cooperated in providing a free co-working space facility which is to provide the digital and non-digital communities in Semarang. Acknowledging the role importance of the “Semarang Digital Kreatif” facility to further improve creative economic activities in Semarang city, this reason is what ultimately became the base for the emergence of this design. The method used consists of 9 stages which are (1) understand, (2) observe, (3) point of view, (4) ideate, (5) prototype, (6) test, (7) story telling, (8) pilot , and (9) business model. The concept appointed in this design is “Representation of the Future”. The selected concept is inspired by the SDK facility itself which emphasizes on a digital basis, This design is expected to provide solutions which can accommodate a co-working space facility which can continue to develop further along with technological developments. The main facility design includes a co-working room which are divided into shared and private areas, which then also includes a meeting room, a lobby, and are also supported or equipped with facilities such as a pantry, an entertainment room, a lounge, toilets and prayer rooms.

Keyword : Co-working Space, Digital, Interior, Semarang Digital Kreatif

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvii
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan	2
1.4. Manfaat	3
1.5. Target Luaran	3
1.6. Metode Perancangan	3
1.6.1. <i>Inspiration</i>	3
1.6.2. <i>Ideation</i>	4
1.6.3. <i>Implementation</i>	4
2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Ekonomi Kreatif dan Industri Kreatif	5
2.1.1. Pengertian	5
2.1.2. Sub Sektor Industri Kreatif	5
2.2. Kantor	6
2.2.1. Pengertian	6
2.2.2. Elemen Pengisi	7
2.2.3. Antropometri	11
2.2.4. Warna	13
2.2.5. Elemen Pembentuk	13
2.2.6. Sistem Kelistrikan dan Pencahayaan	15
2.3. <i>Co-working Space</i>	16
2.3.1. Pengertian	16
2.3.2. Tipologi	17
2.4. <i>ICT (Internet Communication and Technology)</i>	18
2.4.1. Pengertian	18
2.5. <i>Smart Building</i>	18

2.5.1.	<i>Smart Building Technologies</i>	19
2.5.2.	<i>A Smart Asset</i>	20
2.5.3.	<i>A Smart Workplace</i>	20
2.6.	Sistem RFID	21
3.	DESKRIPSI LOKASI PERANCANGAN	22
3.1.	Data Fisik Bangunan.....	22
3.1.1.	Objek Perancangan	22
3.1.2.	Lokasi Perancangan	26
3.2.	Data Non Fisik Bangunan.....	32
4.	DESKRIPSI OBJEK SEJENIS.....	34
4.1.	Jogja Digital Valley	34
4.1.1.	Fasilitas	35
4.2.	Bandung Digital Valley	36
4.2.1.	Fasilitas	37
4.3.	JSC Hive by CO Hive (Jakarta Smart City)	41
4.3.1.	Fasilitas	41
5.	PROGRAM PERANCANGAN.....	43
5.1.	Latar Belakang Perancangan	43
5.2.	Lingkup Perancangan	43
5.3.	Analisis Lokasi Perancangan	44
5.3.1.	Tapak Luar	44
5.3.2.	Tapak Dalam	45
5.4.	Programming	46
5.4.1.	Pola Aktivitas.....	46
5.4.2.	Kebutuhan Ruang.....	48
5.4.3.	Pola Hubungan Ruang	49
5.4.4.	Karakteristik Ruang	50
5.4.5.	Analisis Besaran Ruang	51
5.4.6.	<i>Zoning dan Grouping</i>	53
5.4.7.	<i>Framework</i>	55
6.	KONSEP DESAIN DAN TRANSFORMASI DESAIN	56
6.1.	Konsep Perancangan.....	56
6.2.	Karakter, Gaya, dan Suasana	57
6.3.	Bentuk.....	57
6.4.	Warna.....	58
6.5.	Elemen Interior	58
6.5.1.	Lantai	58
6.5.2.	Dinding	58
6.5.3.	Plafon	58
6.6.	Sistem Interior	59
6.6.1.	Tata Udara.....	59
6.6.2.	Tata Cahaya	59
6.6.3.	Tata Suara	59
6.6.4.	Sistem Proteksi Kebakaran dan Keamanan	59
6.7.	Transformasi Desain	60
6.7.1.	Skematik Desain	60

6.7.2. Transformasi Desain.....	62
7. DESAIN AKHIR.....	69
7.1. Layout.....	69
7.2. Rencana Lantai.....	70
7.3. Rencana Plafon.....	71
7.4. Rencana Mekanikal Elektrikal.....	71
7.5. Main Entrance.....	73
7.6. Potongan.....	74
7.7. Perspektif.....	76
7.8. Detail Perabot.....	85
7.9. Detail Interior.....	88
8. KESIMPULAN.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93

DAFTAR GAMBAR

2.1. <i>Shared Office</i>	7
2.2. <i>Team Room</i>	7
2.3. <i>Study Booth</i>	8
2.4. <i>Work Lounge</i>	8
2.5. <i>Small Meeting Space</i>	9
2.6. <i>Large Meeting Room</i>	9
2.7. <i>Brainstrom Room</i>	10
2.8. <i>Receptionist's Workstation Anthropometry</i>	11
2.9. <i>Basic Workstation Anthropometry</i>	12
2.10. <i>Work Counter Anthropometry</i>	12
2.11. <i>Typing Desk Anthropometry</i>	12
2.12. <i>Basic Workstation With Visitor Anthropometry</i>	13
2.13. <i>Base Feed From Wall</i>	16
2.14. <i>Raised Floor</i>	16
3.1. Eksterior Semarang Digital Kreatif.....	22
3.2. Area Resepsionis dan Lobby Semarang Digital Kreatif.....	23
3.3. Area Start-Up Semarang Digital Kreatif.....	24
3.4. Area <i>Private Space</i> di Semarang Digital Kreatif	25
3.5. Area <i>Meeting</i> Semarang Digital Kreatif	25
3.6. Lokasi Sumber Baru Ban dan Prima Tunggal Mandiri.....	26
3.7. Tampak Depan Sumber Baru Ban.....	26
3.8. Tampak Depan Prima Tunggal Mandiri	27
3.9. Layout Eksisting	27
3.10. Area Bengkel Toko Sumber Baru Ban	28

3.11. Area Bengkel Toko Prima Tunggal Mandiri	29
3.12. Ruang Kantor Toko Sumber Baru Ban (1)	29
3.13. Ruang Kantor Toko Sumber Baru Ban (2)	30
3.14. Ruang Kantor Toko Prima Tunggal Mandiri	30
3.15. Ruang Tunggu Toko Sumber Baru Ban	31
3.16. Area Gudang Toko Sumber Baru Ban	31
3.17. Area Void Toko Prima Tunggal Mandiri	32
4.1. Logo Jogja Digital Valley	34
4.2. Area <i>co-working space</i> Jogja Digital Valley	35
4.3. Area <i>meeting room</i> Jogja Digital Valley	35
4.4. <i>Incubatee room</i> di Jogja Digital Valley	36
4.5. Logo Bandung Digital Valley	36
4.6. Area <i>co-working space</i> di Bandung Digital Valley	37
4.7. Area lounge Bandung Digital Valley	38
4.8. Area café Bandung Digital Valley (1)	38
4.9. Area café Bandung Digital Valley (2)	39
4.10. Area <i>gadget room</i> Bandung Digital Valley	39
4.11. Area <i>creative desk</i> Bandung Digital Valley	40
4.12. Tampak depan JSC Hive	41
4.13. Fasilitas <i>meeting room</i> di JSC Hive	41
4.14. Fasilitas <i>rooftop</i> atau <i>outdoor</i> di JSC Hive	42
4.15. Area <i>creative studio</i> di JSC Hive	42
5.1. Lokasi Perancangan	44
5.2. Tampak Depan Toko Sumber Baru Ban	45
5.3. Tampak Depan Toko Prima Tunggal Mandiri	45
5.4. Bagan Pola Aktivitas (1)	46

5.5. Bagan Pola Aktivita (2).....	47
5.6. Pola Hubungan Ruang	49
5.7. <i>Zoning</i>	53
5.8. <i>Grouping</i>	54
6.1. Skema Konsep Perancangan	56
6.2. Skema Tranformasi Desain	57
6.3. Alternatif Layout.....	60
6.4. Perspektif Ruang	61
6.5. Layout Pengembangan	62
6.6. Rencana Lantai.....	63
6.7. Rencana Plafon.....	64
6.8. Mekanikal Elektrikal Lantai 1.....	64
6.9. Mekanikal Elektrikal Lantai 2.....	65
6.10. Rencana <i>Main Entrance</i>	65
6.11. Potongan.....	66
6.12. Potongan (2).....	67
6.13. Perspektif Area <i>Shared Space</i> (Informal)	67
6.14. Perspektif Area <i>Shared Space</i> (Formal).....	68
6.15. Perspektif Area <i>Pantry</i> dan <i>Play Room</i>	68
6.16. Perspektif Void	68
7.1. Layout Lantai 1 dan 2	69
7.2. Rencana Lantai 1 dan 2	70
7.3. Rencana Plafon.....	71
7.4. Rencana Mekanikal Elektrikal 1	71
7.5. Rencana Mekanikal Elektrikal 2	72
7.6. Rencana Mekanikal Elektrikal 3	74

7.7. Rencana <i>Main Entrance</i>	73
7.8. Potongan 1.....	74
7.9. Potongan 2.....	75
7.10. <i>Main Entrance</i>	76
7.11. <i>Lobby</i>	76
7.12. <i>Lobby 2</i>	77
7.13. <i>Small Meeting Room</i>	77
7.14. <i>Large Meeting Room</i>	78
7.15. <i>Shared Space (Informal)</i>	78
7.16. <i>Shared Space (Informal) 2</i>	79
7.17. <i>Shared Space (Formal)</i>	79
7.18. <i>Shared Space (Formal) dan Koridor</i>	80
7.19. <i>Event Space</i>	80
7.20. <i>Event Space 2</i>	81
7.21. <i>Void</i>	81
7.22. <i>Void 2</i>	82
7.23. <i>Pantry</i>	82
7.24. <i>Play Room</i>	83
7.25. <i>Private Space</i>	83
7.26. <i>Private Space 2</i>	84
7.27. <i>Co-working Space Lantai 2</i>	84
7.28. <i>Co-working Space Lantai 2 (2)</i>	85
7.29. <i>Detail Perabot 1</i>	85
7.30. <i>Detail Perabot 2</i>	86
7.31. <i>Detail Perabot 3</i>	87
7.32. <i>Detail Interior 1</i>	88

7.33. Detail Interior 2	89
7.33. Detail Interior 3	90

DAFTAR TABEL

5.1. Pola Aktivitas.....	48
5.2. Karakteristik Ruang.....	50
5.3. Analisis Besaran Ruang (1).....	52
5.4. Analisis Besaran Ruang (2).....	52
5.5. Analisis Besaran Ruang (3).....	53
5.6. <i>Framework</i>	55