

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan informasi dan internet, bekerja dapat dilakukan dimana saja selain di kantor tanpa perlu melakukan tatap muka secara langsung. Di Indonesia bekerja secara fleksibel mulai berkembang, berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 56,8% masyarakat Indonesia saat ini bekerja di sektor informal. Hal ini menunjukkan bahwa pertumbuhan lapangan pekerjaan di sektor informal lebih banyak diminati dibandingkan sektor formal. Selain itu, sebuah riset yang dilakukan *The Economist Intelligent Unit (EIU)* yang bernama *Mobility, Performance, and Engagement* membuktikan bahwa 49% responden mengaku mengalami peningkatan produktivitas saat bisa bekerja di mana saja. Tren bekerja fleksibel ini lah yang membuat tempat seperti *co-working space* mulai bermunculan dan berkembang. Fasilitas yang diberikan *co-working space* memberikan keleluasan dalam bekerja sehingga menarik dan diminati. Tidak luput Indonesia, yang pada tahun 2018, Asosiasi *Co-working Space* Indonesia mencatat terdapat 200 *co-working space* di seluruh Indonesia.

Co-working space merupakan tempat untuk masyarakat dari berbagai kalangan berbagi ruang untuk bekerja. Umumnya, *co-working space* memiliki area yang luas dan terbuka bagi masyarakat umum. Hal ini ditujukan agar pengguna tidak merasa terbebani dengan sempitnya area kerja seperti di perkantoran. *Co-working space* memberikan keleluasan bagi pengguna untuk beraktivitas baik *solo activities*, *group activities*, *congenial activities*, ataupun *socializing*. Aktivitas ini ditunjang dengan fasilitas seperti pantry, area istirahat, dan sebagainya.

Kebutuhan hidup yang semakin mahal setiap tahunnya di Indonesia menyebabkan banyak pasangan suami istri yang keduanya harus bekerja untuk meningkatkan pendapatan dalam perekonomian keluarga. Namun, menyeimbangkan bekerja dan mengasuh anak merupakan hal yang sulit dilakukan dalam waktu bersamaan. Tidak sedikit orangtua saat ini membiarkan anaknya main sendiri bahkan memberikan gadget di usia anak yang masih kecil karena

terlalu fokus dengan pekerjaan mereka. Hal ini tentu saja menyebabkan anak tidak bertumbuh dengan baik. Anak menjadi individual dan tidak dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya dengan baik.

Berdasarkan permasalahan di atas sehingga diperlukannya *co-working space* untuk aktivitas bekerja yang memiliki fasilitas *day care* untuk mempermudah para orang tua bekerja. *Co-working space* ini memiliki pengguna usia 45 tahun ke bawah, sedangkan untuk anak yang menggunakan daycare memiliki rentan usia dari bayi hingga 12 tahun. Tujuan dari perancang adalah untuk meningkatkan produktivitas dan relasi antar pengguna sehingga dipilihlah konsep *Fun and Socialize*. Fasilitas *day care* disediakan berada dekat dengan ruang kerja sehingga orang tua masih dapat mengawasi anak mereka saat bekerja. Pelayanan edukasi diberikan oleh fasilitas *day care* sehingga kemampuan bersosialisasi, aspek motorik anak, perkembangan kognitif, dan bahasa dapat berkembang dengan baik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah dikemukakan pada latar belakang, terdapat beberapa rumusan masalah yang menjadi dasar dalam perancangan sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang interior *co-working space* yang dilengkapi dengan fasilitas *daycare* dengan konsep *Fun and Socialize*?
- b. Bagaimana merancang interior *day care* yang dapat mendukung edukasi anak di Jakarta?

1.3. Tujuan , Manfaat dan Target Perancangan

1.3.1. Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang ada terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh perancang sebagai berikut:

- a. Merancang interior *co-working space* di Jakarta yang dapat mewadahi aktivitas seluruh pengguna
- b. Merancang interior *co-working space* yang dapat meningkatkan produktivitas dan relasi antar pengguna

- c. Merancang interior *day care* dan *co-working space* di Jakarta yang dapat mendukung edukasi anak

1.3.2. Manfaat Perancangan

- a. Bagi Masyarakat Luas

Menjadi sarana bagi masyarakat dalam bekerja bersama dan mengemukakan ide, serta dapat menjadi suatu wadah yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat akan permainan edukasi anak yang berkualitas dan baik. Selain itu, perancangan ini juga dapat menjadi referensi bagi pengelola *co-working space* saat ini untuk memfasilitasi *co-working space* dengan fasilitas *day care* dalam rangka peningkatan layanan. Manfaat yang diterima oleh para orang tua yang bekerja dan mengasuh anak sendiri adalah pengguna dapat bekerja tanpa perlu khawatir. Sedangkan, anak dapat melatih kemampuan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Anak pun juga diharapkan dapat mengembangkan kreativitas, talenta, dan bakat yang dimilikinya.

- b. Bagi Perancang

Menambah pengetahuan mahasiswa serta melatih kemampuan desainer dalam mengembangkan ide untuk merancang interior yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

- c. Desainer Interior

Mampu memberikan dampak positif bagi perkembangan desain interior nantinya terutama pada proyek *co-working space*. Sehingga dalam perancangan desain interior *co-working space* ke depannya, desainer juga dapat mempertimbangkan fasilitas penunjang lainnya seperti *day care* dalam mendesain.

1.3.3. Target Luaran

Target dari perancangan ini berupa *3D modelling*, berkas desain, *design board*, *design model canvas*, brosur, website sederhana dan maket presentasi.

1.4. Batasan Perancangan

Batasan dari perancangan dibagi tiga, antara lain:

1. Area Co-working Space

- Lobby : untuk melakukan kegiatan administrasi
- Open Office : ruang yang digunakan semua orang segala profesi dan usia
- Cubicle : ruangan semi tertutup untuk satu orang
- Meeting Point : ruang terbuka yang digunakan 2 - 4orang
- Small Meeting Room : ruang yang dapat digunakan untuk meeting maupun brainstorming (2-6 orang)
- Large Meeting Room : ruang meeting yang dapat digunakan untuk 12 orang
- Ruang Staff : ruang untuk pemilik dan staff lainnya
- Loker : tempat penyimpanan untuk pengguna ruang
- Printing Area : terdapat mesin fotocopy dan printer
- Cafe : menjual makanan dan minuman ringan

2. Area Daycare

- Baby Room : ruang untuk bayi
- Ruang Bermain : ruang yang dapat digunakan untuk belajar, membaca, dogeng, bermain, dan lain-lain
- Ruang Tidur : ruang untuk beristirahat
- Nursery Room : ruang ibu dan bayi untuk menyusui
- Ruang Isolasi : digunakan oleh anak yang sedang sakit agar tidak menulari teman-temannya
- Pantry : digunakan untuk membuat susu dan makanan anak
- Ruang Staff : ruang yang digunakan oleh staff daycare
- Gudang : ruang untuk menyimpan peralatan bermain

1.5. Metode Perancangan

Metode Perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking*. Metode ini merupakan rangkaian kegiatan yang memiliki banyak tahapan. Ada beberapa tahapan dalam metode *Design Thinking* yang digunakan antara lain *understanding, observe, programming, brainstorming, ideate, prototype, test* dan *implementation*. Adapun penjelasan tahapan *Design Thinking* sebagai berikut

a. *Discovery*

Tahapan *Discovery* adalah tahapan untuk memahami fenomena yang ada di sekitar. Metode yang digunakan pada tahapan ini antara lain studi literatur dan *review* jurnal terdahulu terkait dengan ide perancangan. Data yang dikumpulkan ini kemudian menjadi dasar perancang dalam menentukan topik perancangan. Hasil dari tahapan *discovery* ini merupakan 10 lembar *review* studi terdahulu dalam bentuk tabel, 5 lembar data literatur, dan 3 lembar terkait ide perancangan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan serta manfaat dari perancangan.

b. *Observe*

Tahapan *Observe* merupakan tahapan untuk mengumpulkan data terkait dengan obyek perancangan. Metode yang digunakan pada tahapan ini antara lain *survey* lapangan. Hasil dari tahapan *observe* ini merupakan 1 lembar denah lapangan, 1 lembar denah foto lapangan. tahapan untuk menganalisa lokasi Metode pengumpulan data dilaksanakan dengan cara mencari data literatur dan data lapangan.

c. *Programming*

Tahapan *Programming* adalah tahapan menganalisa data. Metode yang digunakan dalam tahapan *programming* dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah tahapan *brainstorming*. Metode yang dilakukan sebelum melakukan *brainstorming* antara lain menganalisa dan memetakan permasalahan yang ada ke dalam *framework*. *Framework* ini digunakan untuk menentukan *goals* dan *needs* dari perancangan. Selain itu, perancang juga membuat data kebutuhan ruang untuk menentukan kebutuhan perabot pengguna. Kemudian metode yang dilakukan setelah *brainstorming* adalah menganalisa data dengan menguraikannya ke dalam *grouping*, *zoning*, dan sirkulasi ruang. Metode *programming* ini dilakukan dua kali dengan tujuan agar *zoning*, *grouping*, dan sirkulasi dibuat sesuai dengan konsep perancangan. Hasil dari *programming* adalah 1-2 lembar *framework* , 2 lembar kebutuhan ruang, 1 lembar *grouping*, 1 lembar *zoning*, dan 1 lembar sirkulasi ruang.

d. *Brainstorming*

Tahapan *brainstorming* merupakan tahapan yang digunakan untuk menentukan konsep dan tema dari perancangan. Metode yang digunakan dalam tahapan ini adalah mindmapping dan *moodboard*. Hasil dari tahapan ini adalah 1 lembar konsep dan 1 lembar *moodboard*.

e. *Ideate*

Tahapan *ideate* adalah tahapan untuk menuangkan gambaran ide ke dalam kertas. Metode yang digunakan dalam tahapan ini adalah gambar skematik dengan sketsa. Tahapan ini dilakukan dengan membuat 2 alternatif desain interior yang berupa denah lantai dan 5 perspektif ruang. Hasil dari tahapan *ideate* ini adalah 11 lembar yang meliputi 10 perspektif ruang dan 2 denah interior.

f. *Prototype*

Tahapan *prototype* adalah tahapan untuk mentransformasikan desain ke dalam bentuk *3D modeling*. Metode ini dilaksanakan dua kali yaitu dengan cara *3D modeling* beserta gambar detail interior untuk melengkapi sebelum test dan setelah test dilakukan revisi desain beserta gambar kerja dan membuat maket presentasi skala 1:50. Hasil dari tahapan ini adalah desain perancangan yang tervisualisasi pada program sketchup, gambar detail interior, 5 lembar gambar kerja (plafon, *mechanical electrical*, denah, dll) dan 1 buah maket presentasi skala 1:50.

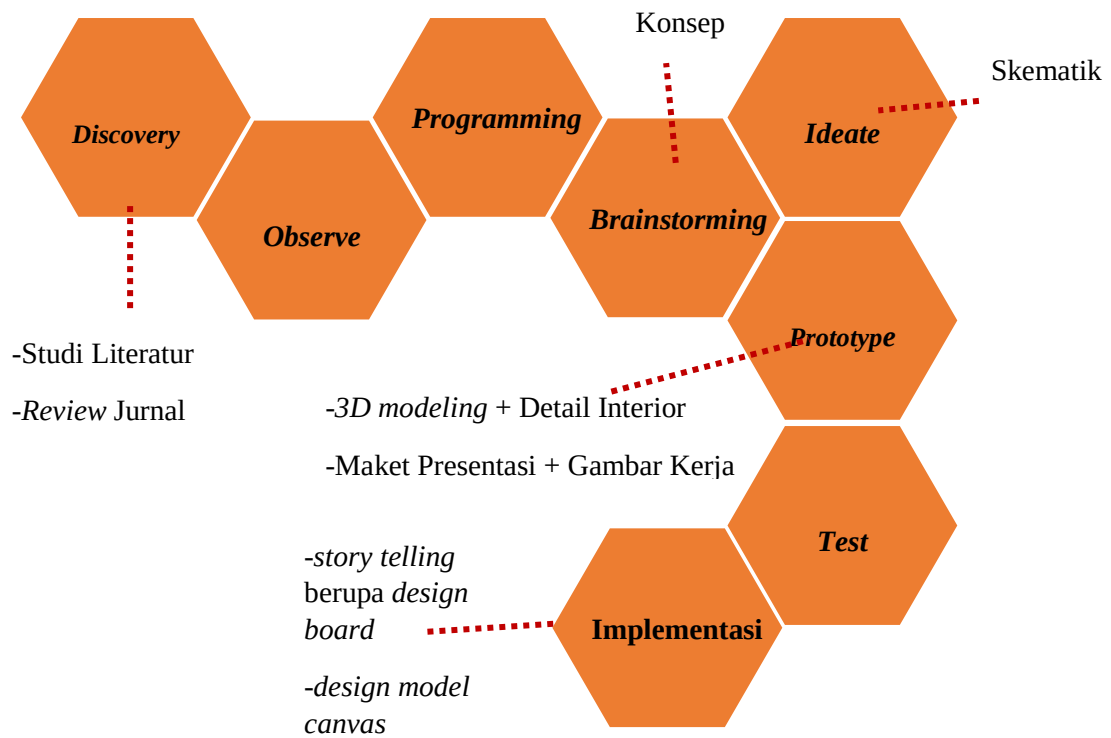
g. *Test*

Tahapan *test* merupakan tahapan yang digunakan untuk menguji pemahaman dalam desain. Metode yang digunakan dalam tahapan ini adalah dilakukan evaluasi oleh tutor. Hasil dari tahapan test adalah proses transformasi desain.

h. *Implementation*

Tahapan implementasi adalah tahapan yang digunakan untuk menyampaikan hasil dari perancangan ke masyarakat. Cara yang digunakan antara lain *story telling* dengan merangkum latar belakang hingga tujuan dari perancangan serta hasil desain kepada masyarakat dengan cara menyusunnya ke dalam *design board*. Selain itu, perancang membuat *business model canvas* untuk mengetahui dengan jelas tujuan dan sasaran dari perancang ke depannya.

Perancang juga menyusun seluruh proses yang dilakukan selama perancangan ke dalam buku hasil proses perancangan. Hasil dari tahapan implementasi ini adalah *design board*, satu lembar *business model canvas*, dan buku hasil perancangan.



Bagan 1.1. Metode Perancangan