
Model Rancang Bangun Co-working Space dan Creative Room yang Respon Terhadap Covid-19 di Sanur, Denpasar, Bali

I Putu Panji Prabawantha¹, I Wayan Parwata², I Nyoman Gede Maha Putra³

^{1,2,3} Program Studi Arsitektur, Universitas Warmadewa, Jl.Terompong No. 24, Denpasar, Indonesia

e-mail: panjiprabawantha37@gmail.com¹

How to cite (in APA style) :

Prabawantha, I P.P., Parwata, I W., Putra, I.N.G.M (2021). Perencanaan dan Perancangan Co-working Space dengan Fasilitas Creative Room di Tengah Dampak Covid-19 di Sanur, Denpasar, Bali: *Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*. 9 (1), pp.114-122.

ABSTRACT

Denpasar has the highest population density in Bali Province, increasing population growth has resulted in a drastic increase in the work sector, lack of employment due to low ability and the presence of WFH (work from home) due to the Covid-19 pandemic, so that some workers find it difficult to do work office. So it is necessary to plan a co-working space facility or what is more called a Co-Working with Creative Room facilities where the method of working with other people from different companies / organizations in one place and the Creative Industry can work together to rise up in this situation. Located on Jalan Danau Tamblingan, Sanur, Bali with the application of the basic concept of Collaborative and the theme of biophilic architectural designs implemented in the design. By determining the community, activities, and facilities, this results in the zoning scope, circulation design, entrance and mass pattern form that is appropriate to the needs, the inner space approach that is in accordance with the basic theme and concept as well as the building facade, outer space elements with the requirements of every facility in this Co-working space and Creative room. Therefore, from several considerations to produce the right design and in accordance with its function.

Keywords: Sanur, Co-working, Creative, Covid-19.

ABSTRAK

Denpasar memiliki jumlah kepadatan penduduk tertinggi di Provinsi Bali, Pertumbuhan penduduk yang meningkat mengakibatkan peningkatan drastis terjadi pada sektor pekerjaan, kurangnya penyerapan tenaga kerja akibat rendahnya kemampuan dan adanya WFH (work from home) akibat pandemi Covid-19, sehingga Sebagian pekerja kesulitan untuk mengerjakan pekerjaan kantor. Maka perlu di rencanakan fasilitas Ruang kerja bersama atau yang lebih di sebut dengan Co-Working dengan fasilitas Creative Room dimana metode bekerja dengan orang-orang lain dari perusahaan/organisasi yang berbeda di satu tempat dan Industri Kreatif dapat bersinergi bangkit dalam keadaan seperti ini. Berlokasi di Jalan Danau Tamblingan, Sanur, Bali Metode secara umum perancangan Co-working space dengan fasilitas Creative Room dengan Konsep Collaborative menggunakan metode deskriptif kualitatif dan programatik untuk menjelaskan permasalahan serta memaparkan kondisi eksisting serta diidentifikasi sesuai dengan teori dan standard yang pernah digunakan. Dengan penentuan Civitas, aktifitas, dan fasilitas dari hal tersebut menghasilkan lingkup zoning, desain sirkulasi, entrance dan bentuk pola massa yang tepat sesuai dengan kebutuhan, pendekatan ruang dalam yang sesuai dengan tema dan konsep dasar begitu juga dengan fasade bangunan, elemen ruang luar dengan persyaratan dari setiap fasilitas di dalam Co-working space dan Creative room ini. Maka dari itu dari beberapa pertimbangan menghasilkan desain yang tepat dan sesuai dengan fungsinya.

Kata kunci: Sanur, Co-working, Creative, Covid-19.

PENDAHULUAN

Ruang kerja bersama atau yang lebih di sebut dengan *Co-Working* dimana pengguna bekerja dengan orang-orang lain dari perusahaan/organisasi yang berbeda di satu tempat. *Co-working space* berasal dari bahasa Inggris yang berarti ruang yang digunakan untuk bekerja, menghasilkan karya secara bekerja sama baik antar individu maupun perusahaan yang memiliki latar usaha berbeda. *Co-working space* mengedepankan konsep *sharing* atau berbagi. (Oxford, 2017) Dalam satu ruangan terdapat berbagai individu, komunitas, maupun perusahaan, khususnya *start-up*. Biasanya terdapat satu ruangan terbuka untuk digunakan bersama dan ruangan-ruangan kecil yang dapat di sewa atau digunakan secara publik. (Stumpf, 2013)

Creative room atau pada saat ini merupakan fasilitas yang sangat jarang di temukan di karenakan banyak fasilitas *creative space* yang memfasilitasi ruangan umum saja , *creative room* ini hadir untuk memenehi dan menunjang para pelaku kreatifitas khususnya kaum milenial untuk mengembangkan potensi yang ada.

Dengan menggunakan pendekatan fungsi, lokasi dan potensi maka akan menghasilkan desain yang pas terhadap sasaran. *Co-working space dan fasilitas Creative Room* ini nantinya akan mengarah kepada bagaimana aktivitas didalam *Co-working space dan Creative Room* ini nantinya terdapat beberapa fasilitas seperti *Co-working*, studio foto, konten creator room, mini cinema, virtual office, dll dari berbagai fasilitas tersebut, adanya pengembangan dan beberapa hal pertimbangan terhadap beberapa faktor pendukung lainnya. Berdasarkan permasalahan yang ada diatas maka dirumuskan dengan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep dasar dan tema rancangan yang sesuai pada fasilitas *Co-working space dan Creative Room* nantinya?
2. Bagaimana program fungsi, performansi, besaran ruang dan program site pada fasilitas *Co-working space dan Creative Room* ini nantinya?

3. Bagaimana penerapan konsep-konsep dalam desain perencanaan dan perancangan fasilitas *Co-working space dan Creative ini*?

Tujuan tulisan ini adalah untuk mengetahui bagaimana desain *Co-working space dengan fasilitas Creative Room* yang mampu memenuhi segala kegiatan pengguna yang sesuai dengan fungsi maupun kriteria bangunan dengan pendekatan konsep desain yang tepat

METODE PENELITIAN

Lokus penelitian memfokuskan pada wilayah Sanur, Denpasar selatan yang dimana merupakan daerah yang masih asri dengan jalur pariwisata dan penduduk yang rata-rata pelaku UMKM di bidang kreatif yaitu di Sanur.

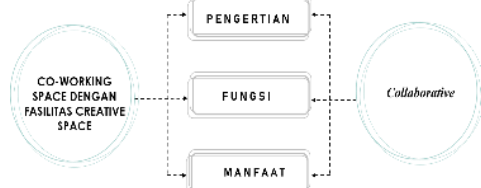
Metode secara umum perancangan *Co-working space dengan fasilitas Creative Room* dengan Konsep "*Collaborative*" menggunakan metode deskriptif kualitatif dan programatik untuk menjelaskan permasalahan serta memaparkan kondisi eksisting serta diidentifikasi sesuai dengan teori dan standard yang pernah digunakan, kemudian setelah itu dilakukan sintesis dan analisis. Tahap pengumpulan data cukup beragam sumbernya dengan menyesuaikan kebutuhan akan penggunaan data tersebut. Pengumpulan data dibagi secara bertahap sehingga maksud dan tujuan penggunaan data lebih jelas dengan disertakan sumbernya. Kemudian hasil desain di evaluasi menggunakan metode evaluatif dengan software yang dapat mensimulasikan hasil desain. Bertujuan untuk mengukur keberhasilan desain dalam menyelesaikan permasalahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perumusan Konsep Dasar dan Tema Rancangan

- a. Konsep Dasar
Menggunakan pendekatan pengertian, tujuan, dan fungsi. Sehingga

menghasilkan konsep dasar yang sesuai yaitu “*Collaborative*”

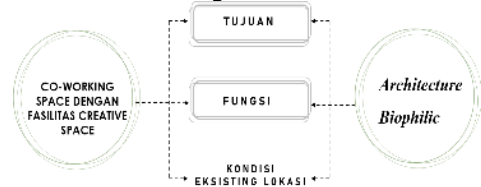


Gambar 1

Perumusan Konsep Dasar
(Sumber: Hasil Analisa, 2021)

b. Tema Rancangan

Menggunakan pendekatan kebutuhan fungsi, tujuan, kondisi eksisting site Maka menghasilkan tema rancangan yang sesuai yaitu “*Arsitektur Biophilic*”



Gambar 2

Perumusan Tema Rancangan
(Sumber: Hasil Analisa, 2021)

B. Lingkup Pelayanan Fasilitas

Fasilitas yang di rencanakan pada fungsi ini yaitu: *Co-working space, Creative room, coffee and eatry, virtual office* dan *meeting room*.

C. Program Fungsi

a. Karakteristik Pengguna

dalam pada fasilitas ini nantinya terdiri dari: pelajar/mahasiswa, *startup digital, digital nomad/freelancer, perusahaan virtual* dan pengelola manajemen.

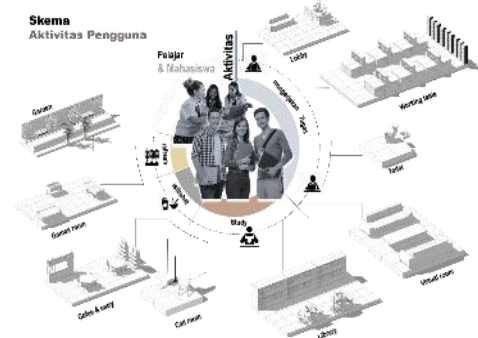


Gambar 3

Karakteristik Pengguna
(Sumber: Hasil Analisa, 2021)

b. Aktivitas Pengguna

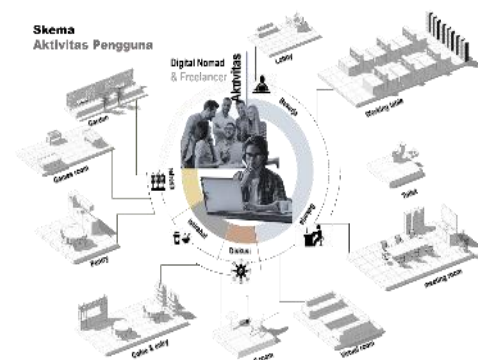
1. Pelajar dan Mahasiswa



Gambar 4

Aktivitas pelajar dan mahasiswa
(Sumber: Hasil Analisa, 2021)

2. Digital nomad dan freelancer



Gambar 5

Aktivitas Digital nomad dan freelancer
(Sumber: Hasil Analisa, 2021)

$$40\% = 1.5025 \text{ m}^2$$

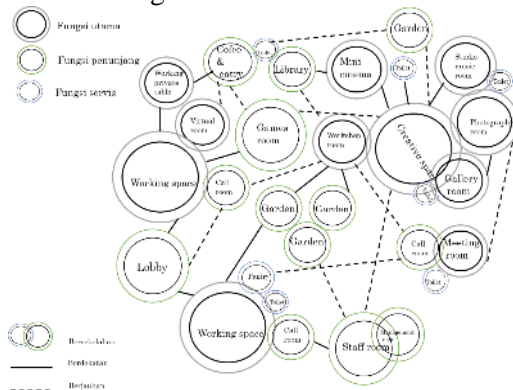
c. Kelompok Ruang

Tabel 2 Kelompok Ruang

Ruang Utama	Ruang Penunjang	Ruang Service
- Publik space (coworking space) - Membership space (coworking space) - Virtual office - Virtual room - Meeting Room - Ruang editing fotografi dan videografi - Studio Foto dan videografi - Studio konten - Studio musik - Workshop room - Gallery - Auditorium	- Coffee and entry - pantry - Area Pameran & Retail produk - Call room - Perpustakaan mini - Mini cinema - Area Playground - R. CEO - R. General Manajer - R. Sekretaris - R. Bendahara - R. manajer operasional - Kantor Pengelola - Seluruh Gedung - Security room (CCTV, pos security) - R. Control - Ruang Tamu - Ruang Rapat - Penampungan Sampah	- Lobby - Parkir Pengelola - Parkir Pengunjung - Toilet Pengelola - Toilet Pengunjung - Area Bongkar Muat Barang - Pura - Tempat ibadah - Ruang Genset - Ruang Pompa - Ruang panel listrik - Post Security - ATMCenter

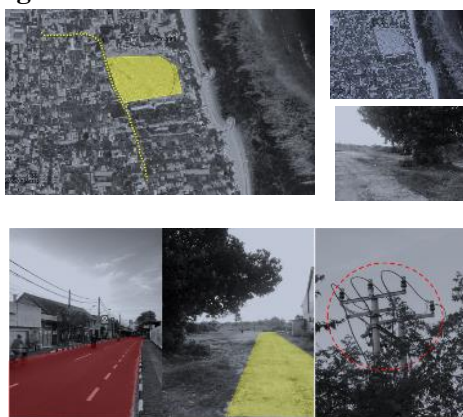
(Sumber: Hasil Analisa, 2021)

d. Bubble Diagram

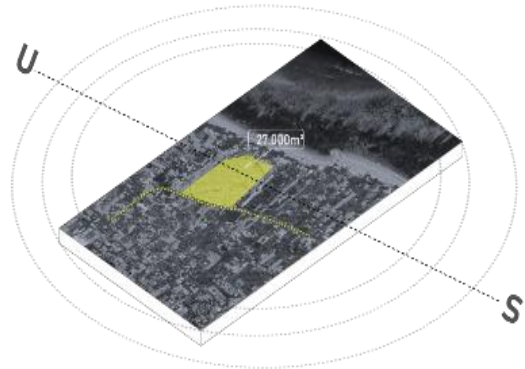


Gambar 1
Bubble Diagram
(Sumber: Hasil Analisa, 2021)

E. Program Site

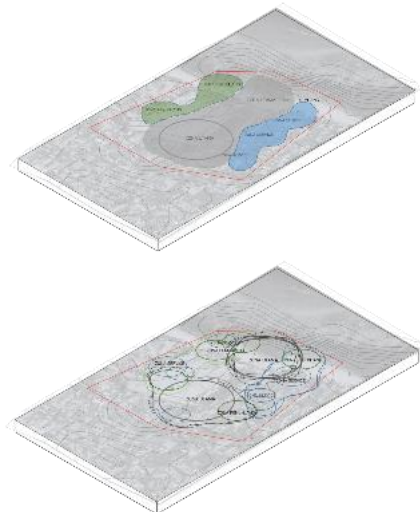


Gambar 2
Karakteristik Site
(Sumber: Hasil Analisa, 2021)



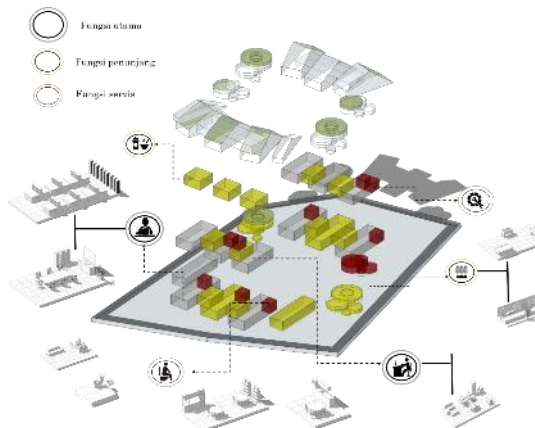
F. Konsep Perencanaan dan Perancangan

- a. Konsep Zoning
- Zoning Tapak



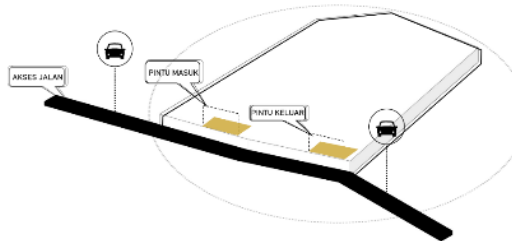
Gambar 3
Konsep Zoning Tapak
(Sumber: Hasil Analisa, 2021)

- Zoning Bangunan



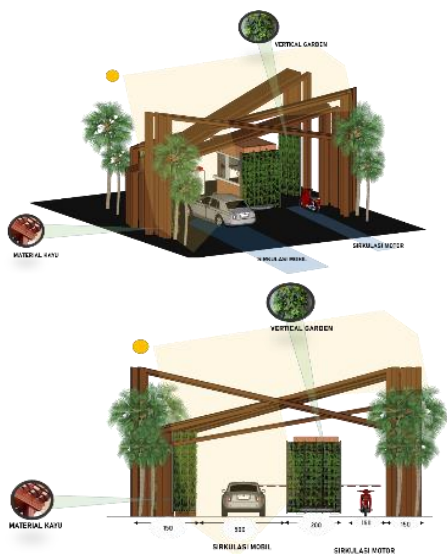
Gambar 4
 Konsep Zoning Bangunan
 (Sumber: Hasil Analisa, 2021)

b. Konsep Entrance
 - Letak entrance



Gambar 5
 Letak Entrance
 (Sumber: Hasil Analisa, 2021)

- Bentuk entrance

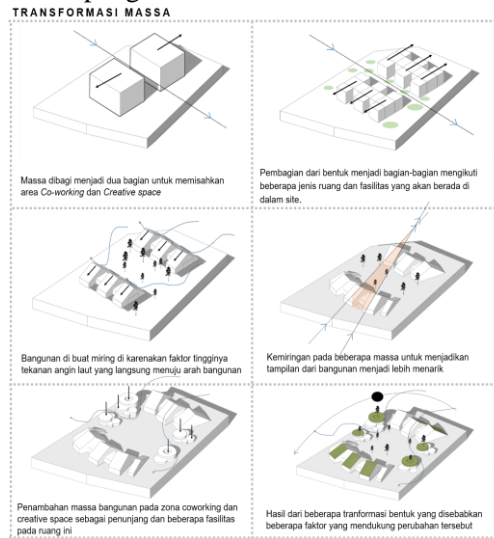


Gambar 6

Konsep Entrance
 (Sumber: Hasil Analisa, 2021)

c. Konsep Massa
 - Pola Massa

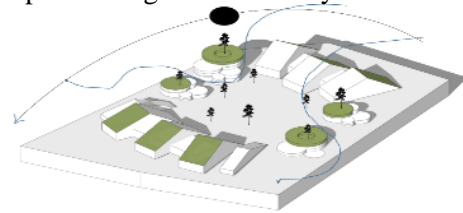
Berdasarkan beberapa pertimbangan dan Analisa maka terbentuklah bentuk dasar dan pola rancangan yang sesuai dengan pertimbangan faktor yang mempengaruhi.



Gambar 7
 Konsep Pola Massa
 (Sumber: Hasil Analisa, 2021)

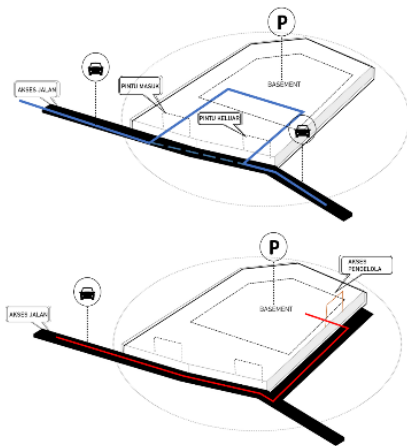
- Bentuk Massa

Hasil dari pengembangan dan Analisa tersebut terbentuklah pola masa majemuk dengan Analisa yang sudah di pertimbangkan sebelumnya.



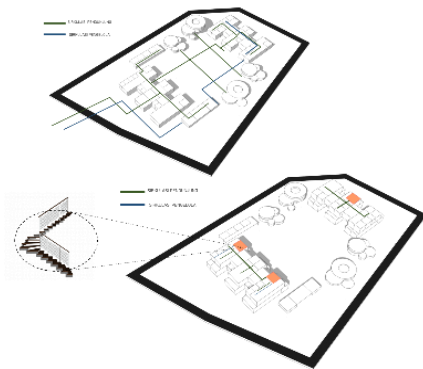
Gambar 8
 Konsep Bentuk Massa
 (Sumber: Hasil Analisa, 2021)

d. Konsep Sirkulasi
 - Sirkulasi Tapak



Gambar 9
Konsep Sirkulasi Tapak
(Sumber: Hasil Analisa, 2021)

- Sirkulasi Bangunan



Gambar 10
Konsep Sirkulasi Bangunan
(Sumber: Hasil Analisa, 2021)

e. Konsep Ruang Dalam

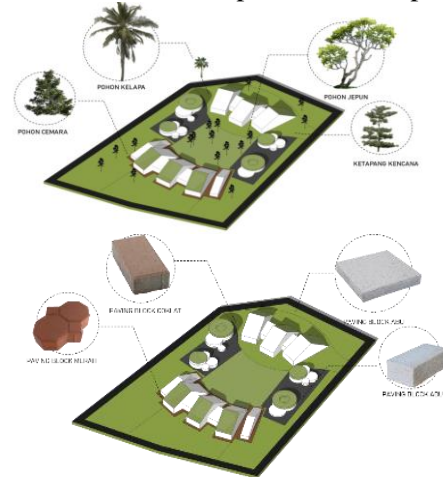
Konsep ruang dalam dengan pemilihan susasana dan penataan yang menggambarkan situasi yang sehat dan tenang sehingga pasca covid-19 ruang tersebut dapat di gunakan dengan maksimal dan sesuai fungsi. (Neufert, 2002) (Ching, 2008)



Gambar 11
Konsep Ruang Dalam
(Sumber: Hasil Analisa, 2021)

f. Konsep Ruang Luar

- Elemen hardscape dan softscape



Gambar 12
Konsep Hardscape dan Softscape
(Sumber: Hasil Analisa, 2021)

- Vegetasi



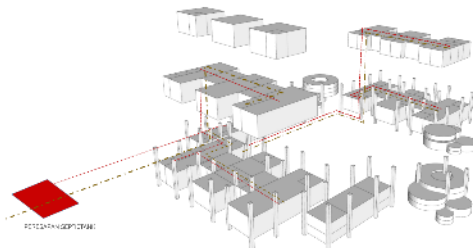
Gambar 13
Vegetasi Pada Ruang Luar
(Sumber: Hasil Analisa, 2021)

g. Konsep Fasade

Pemilihan fasade menarik dengan penambahan beberapa aksan dan

Gambar 27
Jaringan Air Bersih
(Sumber: Hasil Analisa, 2021)

- Jaringan Air kotor dan sisa



Gambar 28
Jaringan Air Kotor
(Sumber: Hasil Analisa, 2021)

- Jaringan lampu dan pencahayaan



Gambar 29
Jaringan lampu dan pencahayaan
(Sumber: Hasil Analisa, 2021)

SIMPULAN

Perencanaan dan Perancangan Co-working Space dengan Fasilitas Creative Room di Tengah Dampak Covid-19 di Sanur, Denpasar, Bali ini nantinya akan menjadi fasilitas yang meawadahi *coworker*, *freelancer* maupun industri kreatif dalam proses bekerja membangun ekonomi dan Kerjasama yang lebih baik, dengan penerapan konsep dasar yaitu *collaborative* yaitu nantinya pengunjung *co-working space* dan *creative room* ini dapat bersinergi dan saling bekerja sama satu sama lain, dengan fasilitas yang akan tersedia yaitu *Co-working space* baik secara publik maupun member, Ruang *creative* seperti Ruang konten, Ruang *photography*, studio editing, Ruang

Meeting, *Virtual office* dan beberapa fasilitas penunjang seperti *coffee&eatry* dan retail produk dan pameran, dari beberapa fasilitas yang akan di rancang *Co-working Space* dengan Fasilitas *Creative Room* dapat menerapkan beberapa konsep konsep pada *Co-working* yang saling memiliki hubungan jaringan yang baik antara pengguna sehingga dapat menghasilkan suatu project maupun hubungan yang baik, dengan fasilitas tersebut juga pengguna juga dapat mengerjakan suatu hal dengan suasana yang jauh lebih baik dan santai sehingga dapat menurunkan kadar stress pada setiap pengguna pada fasilitas ini nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F. D. (2008). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta: Erlangga.
- Neufert. (2002). *Data arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Neufert, E. (2002). Jakarta: erlangga.
- Oxford. (2017). *Definition of Co-Working Space in English*. Diambil kembali dari <http://e-journal.uajy.ac.id/13989/3/TA147932.pdf>
- Paper, C. (2016). *Urban Co-working Space : Creative Tourism in Digital Nomads Perspective Urban Co-working Space : Creative Tourism in Digital*. Diambil kembali dari https://www.researchgate.net/publication/316472768_Urban_Coworking_Space_Creative_Tourism_in_Digital_Nomad
- Stumpf, C. t. (2013). *Creativity & Space The Power of BA in Coworking Space*. Diambil kembali dari German: Doctoral Dissertation, Zeppelin Universität : <https://docplayer.net/14532845-Creativity-space-the-power-of-ba-in-coworking-spaces-dipl-ing-christian-stumpf-mast>