

Perancangan Interior “The Space Sanur” Sebagai *Co-Working Space* Pada Era Global

Oleh



Ni Kade Ari Yunita

Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD)
Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar

Abstrak

Perkembangan industri kreatif di Indonesia khususnya di Bali, terlihat dari semakin menjamurnya komunitas kreatif anak muda dan wirausahawan muda di Kota Denpasar. Dengan tingginya gairah generasi muda di Bali yang merambah industri kreatif, pemerintah Kota Denpasar kemudian mencanangkan Denpasar sebagai Kota Kreatif berbasis budaya, di mana terdapat beberapa subsektor seperti wirausaha, musik, videografi, arsitek, desain, sinematografi, dan unit bisnis. The Space Sanur sebagai sebuah tempat untuk mewadahi para pelaku industri kreatif, baik *startup*, *entrepreneur*, maupun pekerja lepas serta masyarakat umum untuk bekerja, berinteraksi, berkolaborasi, melaksanakan pameran, diskusi, dan aktivitas lainnya, yang dapat memperkaya ide masing-masing individu. Tujuan perancangan ini adalah menciptakan sebuah desain interior dengan konsep *menyama braya* yang dapat meningkatkan produktivitas, kreativitas, serta perkembangan bisnis dari pengguna The Sanur Space. Riset desain dalam perancangan ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, didukung metode pengumpulan data, kepustakaan, wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan analisis data induktif. Metode desainnya mengombinasikan metode *glass box* dan *black box*. Wujud desain interiornya menerapkan sistem fasilitas modular dan sistem ruang terbuka, agar suasana kerja lebih santai dan mendorong interaksi sosial antar pekerja.

Kata Kunci: *Menyama -Braya*, Modular, Interaksi, Ruang Terbuka.

PENDAHULUAN

Artikel ini ditulis berdasarkan rangkuman dari hasil ujian Tugas Akhir (TA) pada Program Studi Desain Interior FSRD ISI Denpasar, yang dilaksanakan pada akhir Semester Genap 2016/ 2017. Karya tulis dan desain yang disajikan dalam artikel ini, telah dipresentasikan dihadapan penguji TA pada 6 Juli 2017, yang terdiri dari: Dr. Drs. I Gede Mugi Raharja, M.Sn (Penguji Utama), Drs. Cok. Gde Rai Padmanaba, M.Erg (Anggota Penguji), Made Jayadi Waisnawa, S.Sn, M.Sn (Anggota Penguji), Drs. A. A. Gde Ardana, M.Erg (Pembimbing I/ Anggota Penguji) dan Toddy Hendrawan Yupardhi, S.Sn, M.Ds (Pembimbing II/ Anggota Penguji).



Gambar 1: Penulis dan Para Penguji

Dari kiri ke kanan: Made Jayadi Waisnawa, S.Sn, M.Sn, Dr. Drs. I Gede Mugi Raharja, M.Sn, Penulis, Toddy Hendrawan Yupardhi, S.Sn, M.Ds, Drs. Cok. Gde Rai Padmanaba, M.Erg, Drs. A. A. Gde Ardana (Sumber: Dokumentasi).

Penulis mengangkat objek studio Tugas Akhir dengan studi kasus desain interior ruang kerja bersama (*co-working space*) pada kantor The Space Sanur, dilatarbelakangi oleh kondisi Indonesia yang tengah mengembangkan perekonomian, yang antara lain melalui industri kreatif. Industri kreatif kini banyak digeluti oleh generasi muda di Indonesia. Kementerian Perdagangan Indonesia menyatakan, bahwa industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan, dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Industri kreatif dipandang semakin penting dalam mendukung kesejahteraan dalam perekonomian. Berdasarkan pemetaan industri kreatif yang dilakukan oleh Kementerian

Perdagangan Republik Indonesia, terdapat 15 subsektor industri kreatif, yakni : periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, fashion, video, film dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan peranti lunak, televisi dan radio, serta riset dan pengembangan, dan kuliner (id.wikipedia).

Perkembangan industri kreatif di Indonesia khususnya di Bali, terlihat dari semakin menjamurnya komunitas kreatif muda dan wirausahawan muda di Kota Denpasar. Hal ini dikarenakan Kota Denpasar terbuka bagi turis asing, pencari kerja, dan wirausahawan muda yang memacu informasi dan teknologi lebih cepat. Dengan tingginya gairah generasi muda di Bali yang merambah industri kreatif, pemerintah Kota Denpasar kemudian mencanangkan Denpasar sebagai Kota Kreatif Berbasis Budaya, di mana terdapat beberapa subsektor seperti wirausaha, musik, videografi, arsitek, sinematografi, dan desain, serta unit bisnis (denpasarkota, 2016).

Pada era global yang ditandai dengan munculnya globalisasi pasar, maka sangat perlu dilakukan kerjasama yang sinergis antara desainer, pasar, dan teknologi, untuk menghasilkan produk desain yang memiliki daya kompetitif. Oleh karena itu, aktivitas perkantoran pada era global (kontemporer) dapat dilakukan pada kantor *co-working*, yang dirancang dengan sistem terbuka. *Co-working space* adalah sebuah tempat untuk mewadahi para pelaku industri kreatif, baik untuk pemula (*startup*), pengusaha (*entrepreneur*), maupun pekerja lepas (*freelancer*), serta masyarakat umum untuk bekerja, berinteraksi, berkolaborasi, melaksanakan pameran, diskusi, dan aktivitas lainnya yang dapat memperkaya ide masing-masing individu. Selain itu, *co-working space* dapat berfungsi sebagai kantor virtual di mana pelaku industri yang belum memiliki kantor atau pelaku industri yang baru mulai memasarkan produknya, dapat menyewa ruangan sebagai kantor untuk menerima klien. Hal tersebut juga terkait dengan pencitraan perusahaan, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan (*trust*) dari klien. *Co-working space* juga dapat menjadi solusi bagi anak muda kreatif untuk mengawali usahanya, karena semakin mahal dan minimnya lahan di Denpasar untuk dijadikan kantor.

Pada 2017 di Denpasar terdapat 8 *co-working space*. Salah satu *co-working space* di Denpasar yang diambil sebagai objek kasus Tugas Akhir ini, yaitu The Sanur Space yang berlokasi di Jl. Sekuta Gg. Seroja No.2 Sanur. Terdapat beberapa masalah

terkait fasilitas, warna, dan ruangan yang belum mampu mendukung aktivitas dari pengguna yang cukup beragam dan cenderung fleksibel. Selain itu, elemen interior tersebut juga belum mampu meningkatkan produktivitas kerja serta menciptakan interaksi untuk meningkatkan kreativitas dan perkembangan bisnis dari pengguna The Sanur Space.

Sesuai dengan permasalahan tersebut, maka penulis memberikan solusi dengan menerapkan konsep umum, meningkatkan produktivitas, kreativitas, dan perkembangan bisnis, melalui penerapan warna dan sistem modular pada ruang dan fasilitas. Secara khusus, konsep yang diterapkan adalah *menyama braya*. Pada masyarakat Bali, *menyama braya* adalah hubungan persaudaraan bukan hanya dengan saudara sedarah, namun juga hubungan pertemanan atau persahabatan. Dalam *menyama braya* terjadi kegiatan gotong royong, saling menolong. Hal tersebutlah erat kaitannya dengan tujuan dari *co-working space*. Konsep ini, diharapkan mampu meningkatkan produktivitas kerja, interaksi, dan perkembangan bisnis pengguna, serta mampu mewadahi seluruh aktivitas kreatif generasi muda di Bali.

KRITERIA DESAIN

Untuk dapat mewujudkan desain interior kantor *co-working space*, perlu diperhatikan kebutuhan dan kriteria desainnya, seperti:

- *Mobiling*: menggunakan sistem *mobiling* untuk dapat mendukung seluruh kebutuhan aktivitas gerak dinamis perkantoran global.
- *Nature feels* : menghadirkan suasana alam dan warna-warna yang menyejukan. Selain itu menghadirkan warna-warna monokrom, yaitu susunan warna berdasarkan satu warna dasar, yang diakhiri warna putih. Penerapan warna ini diperlukan pada ruang-ruang tertentu, dengan kebutuhan konsentrasi tinggi.
- Suasana santai : mengaplikasikan fasilitas-fasilitas yang membuat pengguna kantor *co-working space* berada dalam posisi santai, meminimalisir suasana formal dan konvensional.

PENELITIAN DESAIN

Untuk mengetahui suasana kerja dan warna yang sesuai untuk meningkatkan produktivitas, kreativitas, serta perkembangan bisnis dari pengguna The Sanur Space,

dilakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan 80 responden. Berdasarkan data penelitian dapat diketahui, bahwa pengguna kantor *co-working space* adalah pegawai kantoran 6, 25%, pekerjaan berbasis rumahan (*home-based job*) 36, 25%, pekerja lepas (*freelancer*) 23, 75% dan pekerja mandiri (*independent worker*) 33, 35%. Bidang pekerjaan pengguna *co-working space* adalah pekerja di bidang manajemen 16, 25%, kesehatan 2, 50% dan pekerja seni 81, 25%. Situasi atau suasana kerja yang disukai dalam kantor adalah yang bersifat santai 72, 75%, semi formal 21, 00% dan yang suka suasana formal 6, 25%.

HASIL ANALISIS

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa suasana yang dipilih oleh responden untuk bekerja adalah suasana yang santai untuk menghindari suasana kerja konvensional yang kaku dan mengurangi interaksi sosial antar pekerja. Untuk pilihan warna, penulis menyimpulkan, bahwa responden cenderung memilih ruangan dengan banyak tanaman dengan alasan ruangan tersebut menyejukan mata. Sehingga warna yang diterapkan adalah warna-warna menyejukan seperti hijau, biru yang diambil dari palet warna pantai.

GAGASAN DESAIN

Data pengguna *co-working space* digunakan sebagai pertimbangan dalam mendesain interior The Space Sanur. Jenis pekerjaan digunakan sebagai pertimbangan untuk memilih pola fasilitas agar lebih interaktif, bidang pekerjaan digunakan sebagai pertimbangan untuk menentukan warna pada ruangan agar dapat memunculkan ide-ide kreatif dari pengguna The Space Sanur. Kemudian, situasi pekerjaan yang disukai digunakan sebagai pertimbangan untuk menciptakan suasana ruangan dan pemilihan desain, terutama pertimbangan untuk memilih pola ruang.

Rancangan sirkulasi primer pada desain interior The Space Sanur, dimulai dari pintu masuk yang berada di zona administratif, kemudian melewati zona hiburan, dan terakhir akan sampai ke zona *co-working*. Sirkulasi ini merupakan sirkulasi dua arah, di mana pengguna harus melewati zona yang sama untuk kembali ke pintu keluar. Sedangkan, sirkulasi sekundernya merupakan sirkulasi yang terjadi pada ruangan-ruangan pada suatu zona. Sirkulasi sekunder yang terjadi pada desain interior The Space



Gambar 3: Desain Interior Share Room dan Meeting Room (semi formal)
(Sumber : Dok. Penulis 2017)

PENUTUP

Konsep desain interior The Sanur Space adalah *menyama braya*, dimaksudkan untuk meningkatkan produktivitas, kreativitas, serta perkembangan bisnis dari pengguna The Sanur Space. Kriteria desainnya adalah multifungsi, fleksibel, memanfaatkan potensi lingkungan dan menyesuaikan dengan iklim. Oleh karena itu, desain interior kantor The Space Sanur dirancang bersifat fleksibel, mempertimbangkan aktivitas yang berlangsung, terutama untuk ruang kerja bersama. Hal ini bertujuan untuk memwadhahi *sharing* informasi untuk pekerja, di samping sebagai virtual office. Sehingga, desain interiornya dirancang memanfaatkan elemen furnitur yang mudah dipindahkan sesuai keinginan, agar pengguna ruang dapat dengan bebas berkumpul dengan pengguna ruang lainnya. Konsep ruang kantor terbuka (*open space*) diterapkan untuk lebih mengakrabkan dan menunjukkan kesan “*welcome*”. Oleh karena itu, dinding partisi dirancang dapat digeser-geser untuk memperluas atau mempersempit ruang sesuai kebutuhan.

DAFTAR RUJUKAN

- Higgins, Ian. 2015. “*Spatial Strategies for interior Design*”. London : Laurence King Publishing Ltd 361–373 City Road London EC1V 1LR.
- Kominfo. 30 september 2016. “Melalui Badan Kreatif Denpasar (BEDA), Bangkitkan Pergerakan Kreatif Pemuda Menuju Denpasar Kota Kreatif”. (*Online*) (<https://www.denpasarkota.go.id/index.php/baca-berita/11825>). Diunduh, tgl. 3 Februari 2017.
- Sachari, Agus, 1995. *Pengantar Sejarah Desain Modern*. Bandung: Jurusan Desain FSRD ITB.
-