

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang kian pesat membuat banyaknya kebutuhan dunia kerja akan pekerja IT meningkat dan di saat yang sama banyak munculnya perusahaan start up. Perkembangan start up menjadi salah satu bentuk usaha baru dalam fenomena komunitas digital Indonesia. Dengan adanya start up dan perkembangan teknologi informasi membuat semakin dibutuhkannya pekerja IT untuk mendukung perkembangan usaha di Indonesia.

Start up di Indonesia termasuk ke dalam salah satu negara dengan perkembangan start up terbaik. Indonesia menduduki peringkat ke-6 dengan jumlah startup terbanyak dari seluruh dunia, yaitu sebanyak 2.041 start up di tahun 2022 (startupranking.com 2022). Meskipun demikian, kondisi industri digital masih termasuk dalam tahap awal terlebih lagi di Indonesia, dimana dukungan infrastruktur dan ekosistem masih sangat minim, akan tetapi optimisme dari pelaku industri digital di Indonesia sangat kuat. Masalah datang ketika pemilik modal atau investor, baik itu investor dalam negeri maupun luar negeri berkeinginan dalam memberikan investasi untuk *digital startup* lokal di Indonesia, yakni ketidaksiapan *startup* lokal dalam menerima pemodal dengan jumlah yang besar untuk pengembangan bisnisnya. Hal ini membuat para investor ragu apakah *startup* dapat mengelola dana yang diperoleh untuk dapat menghasilkan keuntungan di masa mendatang bagi investor. Selain itu, berbagai resiko dan halangan yang harus dihadapi oleh *startup* lokal seperti sifat konsumen di Indonesia, peraturan yang belum mendukung, dan lain sebagainya, yang mengakibatkan investor menahan diri untuk berinvestasi dalam jumlah besar di Indonesia. Maka dari itu, muncul inisiatif dari investor dan *stakeholders* dalam industri teknologi digital untuk menggiatkan inkubator bisnis dengan harapan dapat mempersiapkan *startup* lokal agar dapat berkembang dengan lebih optimal.

Seiring jalannya dengan keinginan pemerintah untuk meningkatkan pertumbuhan industri kreatif, inkubator bisnis diharapkan mempunyai peranan besar dalam membangun kapasitas pelaku *startup* lokal dan membuka jalan untuk bekerjasama dengan *stakeholders* lain dalam meningkatkan ekosistem industri yang mendukung, sehingga industri digital Indonesia dapat memiliki daya saing yang kompetitif. Dengan demikian, peran industri digital pada perekonomian Indonesia dapat lebih tinggi, baik dalam hal pendapatan maupun penyerapan tenaga kerja. Selain itu, upaya peningkatan kualitas sumber daya

manusia yang berkualitas, diperlukan pada dunia *startup* yaitu salah satunya dengan dibuat *Digital Coworking Space*. Tempat tersebut dihadirkan guna mewadahi segala aktivitas inkubasi *startup* digital dan mempertemukan mereka yang merasa relevan dengan *startup* digital.

Perancangan *Digital Coworking Space* juga salah satu bentuk dukungan untuk program Bandung Teknopolis yang telah dinisiasikan oleh pemerintah Kota Bandung pada tahun 2015. Proyek ini dibangun untuk mendukung generasi muda untuk menciptakan gagasan teknologi yang kreatif. Terletak di timur pusat kota Bandung dengan mengedepankan harmonisasi antar sektor akademis, bisnis, dan pemerintah, guna mendukung pengembangan industri digital dan kreatif yang kian meningkat. Fasilitas ini dapat berupa ruang kelas untuk program inkubasi, kantor sewa, maupun ruang penunjang yang diutamakan untuk industri berbasis teknologi. Konsep ini dikembangkan sebagai pusat teknologi serta menjadi jembatan interaksi antara institusi riset dalam proses pengembangan sains dan teknologi dengan aktivitas industri digital sebagai peran kapital, yang bertujuan untuk memberikan inovasi baru (Ajikusumah, 2017). Berdasarkan rencana Detail Tata Ruang dan peraturan Zonasi Kota Bandung Tahun 2014-2034 dijelaskan bahwa tujuan penataan Kota Bandung membuat teknopolis menjadi suatu konsep yang akan mendukung terciptanya *Sustainability City*.

Konsep keberlanjutan yang dibangun oleh Bandung Teknopolis mendukung Bergeraknya poin-poin SDGs atau Sustainable Development Goals yaitu tujuan pembangunan untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi masyarakat hingga pembangunan yang menjaga kualitas lingkungan hidup. Salah satu poin yang ada pada SDGs yaitu mewujudkan hidup yang sehat dan sejahtera atau disebut dengan *Good Health and Well-Being*. Maka dari itu, diterapkannya konsep Biofilik ke dalam *Digital Coworking Space* dapat mewujudkan salah satu poin SDGs tersebut. Dimana prinsip dari biofilik erat kaitannya antara manusia dan alam untuk memberikan rasa tenang pada pengguna ruangnya juga meningkatkan kesejahteraan pengguna ruang dari segi fisik maupun mental. Terlepas dari poin SDGs yang dipaparkan, konsep ini dapat dijadikan stress relief bagi para *startup* digital dan pekerja IT. Menurut Ranti (2019) menjelaskan bahwasannya interaksi masyarakat modern, termasuk *startup* digital dan pekerja IT di dalamnya menghabiskan waktu lebih banyak di dalam ruangan sehingga berdampak pada gangguan fisik dan berbagai gangguan psikis. Masalah Kesehatan mental yang dihadapi oleh mereka disebabkan oleh keberadaan mereka yang jauh dari alam, sedangkan alam sendiri merupakan kebutuhan manusia dalam melangsungkan hidupnya.

Adanya interaksi dengan alam sangat berkaitan dengan kesehatan manusia (Bratman et al., 2012). Hasil dari beberapa penelitian menerangkan bahwa alam menyimpan kemampuan untuk meredakan stres, mempersingkat waktu penyembuhan, membentuk perasaan positif, menambah kemampuan kognitif dan akademik, mengurangi resiko penyakit vaskular, serta membantu mengurangi efek ADHD, dan penyakit anak lainnya (Beatley, 2011; Fagerholm et al., 2020; Chang & Cheng, 2005; Buckley, 2020; Keniger et al., 2013). Kemudian, hal serupa dikatakan oleh Kellert et al. (2008, hal. 3—4). Menurutnya, desain biofilik mempunyai manfaat-manfaat positif bagi manusia. Pertama, mempersingkat waktu penyembuhan pasca operasi. Kedua, mengurangi masalah sosial dan kesehatan. Ketiga, melalui perantara pencahayaan dan penghawaan alami, produktivitas dapat ditingkatkan dan stress dapat ditekan. Keempat, meningkatkan daya ingat dan konsentrasi. Kelima, meningkatkan kualitas perkembangan kedewasaan anak. Keenam, isyarat di alam dapat meningkatkan sensori otak manusia. Ketujuh, meningkatkan kualitas hubungan interpersonal antar masyarakat.

Selain itu, berdasarkan penelitian oleh Park et al. (2008; 2010), *shinrin-yoku* (mandi hutan) berperan untuk relaksasi bagi tubuh manusia. Menurut pengamatan, subjek yang diteliti berjalan di hutan lebih santai daripada di perkotaan. Hubungan manusia dengan alam memberikan banyak efek positif secara fisik dan mental. Oleh karena itu, manusia perlu menerapkan hubungan ini ke dalam tempatnya beraktivitas. Tujuannya, agar hubungan itu bisa terus berlanjut. Akibatnya, dalam jangka panjang manusia akan mendapat efek positif dengan adanya hubungan yang berkelanjutan. Poin tersebut menjadikan Biofilik sebagai solusi pada era modern, terutama pada lingkungan *startup* digital dan pekerja IT yang kerap dihadapkan dengan tekanan dan gaya hidup yang serba cepat dan tidak sehat.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

- a. Berdasarkan aktivitas kerja dan kebutuhan pekerja IT perlu adanya penataan tata letak ruang dengan mempertimbangkan hubungan kegiatan bekerja.
- b. Belum terdapat fasilitas kantor sewa untuk *startup* digital sekaligus dapat dijadikan sebuah inkubator bisnis guna menstimulasi pertumbuhan *startup* digital.

- c. Belum terdapat fasilitas yang memberikan stress relief bagi para pekerja IT sebagai salah satu tujuan Bandung Teknopolis yaitu mewujudkan *Good Health and Well-being*.

1.3 Rumusan Masalah

Mengkaji dari hasil identifikasi masalah yang ada maka rumusan masalah pada proyek Perancangan Digital Coworking Space ini antara lain :

- a. Bagaimana cara mendesain layout ruang agar para pengguna dapat saling terhubung dan memudahkan pekerjaan pengguna ruang serta meningkatkan produktivitas para pekerja?
- b. Fasilitas apa yang dibutuhkan untuk dapat menyelenggarakan kegiatan inkubasi guna menstimulasi pertumbuhan *startup* digital?
- c. Bagaimana cara merancang ruangan dengan pendekatan biofilik guna menjadi stress relief bagi para pekerja IT?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Adapun tujuan dan juga sasaran dari proyek perancangan Digital Coworking Space sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan Perancangan

Untuk tujuan perancangan sendiri yaitu mendukung kemajuan industri berbasis industri teknologi bagi para startup dan freelancer di Bandung Teknopolis dan adapun tujuan khusus dari dibuatnya perancangan ini yaitu :

- a. Menyediakan platform bagi industri berbasis teknologi berkembang
- b. Mendukung terciptanya Bandung Teknopolis sebagai pusat komunitas industri teknologi
- c. Menjadi pilot project bagi pengembangan sarana perkantoran di Kawasan Bandung Teknopolis

1.4.2 Sasaran Perancangan

Untuk sasaran perancangan pada proyek ini yaitu :

- a. Memaksimalkan fungsi dan aktivitas bagi para pengguna ruangnya karena jika kebutuhan pengguna dapat terpenuhi maka pengguna akan merasa nyaman dan tepat untuk beraktivitas didalamnya
- b. Memerhatikan aspek suasana seperti temperatur udara ruangan, pencahayaan, keamanan, dan kebisingan
- c. Suatu perusahaan startup sangat membutuhkan komunitas yang kuat untuk saling mengenal, saling bertukar informasi dan pendapat sehingga mereka dapat memenuhi kebutuhan produk mereka dengan maksimal

1.5 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan Digital coworking space ini yaitu:

- a. Manfaat bagi Komunitas dan Masyarakat sekitar

Memberikan sarana untuk komunitas pekerja startup digital bahkan freelancer dan masyarakat umum lainnya untuk mendukung mereka dalam proses berkarir dan bekerja dibidang industri teknologi, juga memberi sarana untuk mengkomunikasikan mereka dalam tempat sesuai dengan esensinya sebagai sebuah coworking space dengan fasilitas inkubator bisnis dengan menyatukan bakat, keterampilan dan disiplin pelaku IT dalam komunitas lokal.

- b. Manfaat bagi Pemerintah Kota Bandung

Mendukung rencana pemerintah Kota Bandung dalam upaya pengembangan konsep Bandung Teknopolis di area Gedebage.

- c. Manfaat bagi Keilmuan Interior

Merancang Coworking space sesuai dengan standarisasi yang ada sehingga menciptakan ruangan yang menunjang sarana dan fasilitas dengan baik juga membuat aktivitas terasa nyaman didalamnya sehingga dapat membuat pengguna ruang bekerja dengan maksimal dan merasa terpenuhi kebutuhannya.

1.6 Metode Perancangan

Perancangan ini menggunakan tahapan metode sebagai berikut :

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data dan Literatur

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data sebanyak banyaknya mengenai coworking space yang tersebar luas diberbagai tempat kemudian mencari data literatur mengenai

coworking space dimulai dari definisi hingga standarisasi yang perlu diterapkan di perancangan juga kebutuhan fasilitas yang harus dihadirkan guna menunjang aktivitas yang dilakukan dalam *coworking space*. Selain itu juga mencari berita, artikel, jurnal dan data data yang berhubungan dengan topik dari proyek ini seperti startup di Indonesia, perkembangan sistem kantor, Digital Coworking Space dan konsep teknopolis di kota Bandung.

1.6.2 Tahap Wawancara

Melakukan wawancara dengan beberapa pekerja dalam bidang IT maupun startup guna mencari tau apa yang dibutuhkan dalam kegiatan bekerjanya. Selain itu melakukan wawancara dengan salah satu *founder* coworking di Bandung untuk mencari tau model bisnis seperti apa yang akan dirancang untuk dapat mendukung Program Bandung Teknopolis. Wawancara ini dilakukan secara langsung menggunakan catatan pribadi.

1.6.3 Tahap Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati, memahami fenomena yang ada untuk menggali informasi-informasi penting yang sekiranya dapat dijadikan landasan perancangan, fenomena ini dibutuhkan sebagai Batasan dan potensi perancangan coworking space ini. Kegiatan observasi dilakukan dengan mencoba menyewa salah satu coworking space di kota Bandung kemudian mengamati aktivitas di dalamnya.

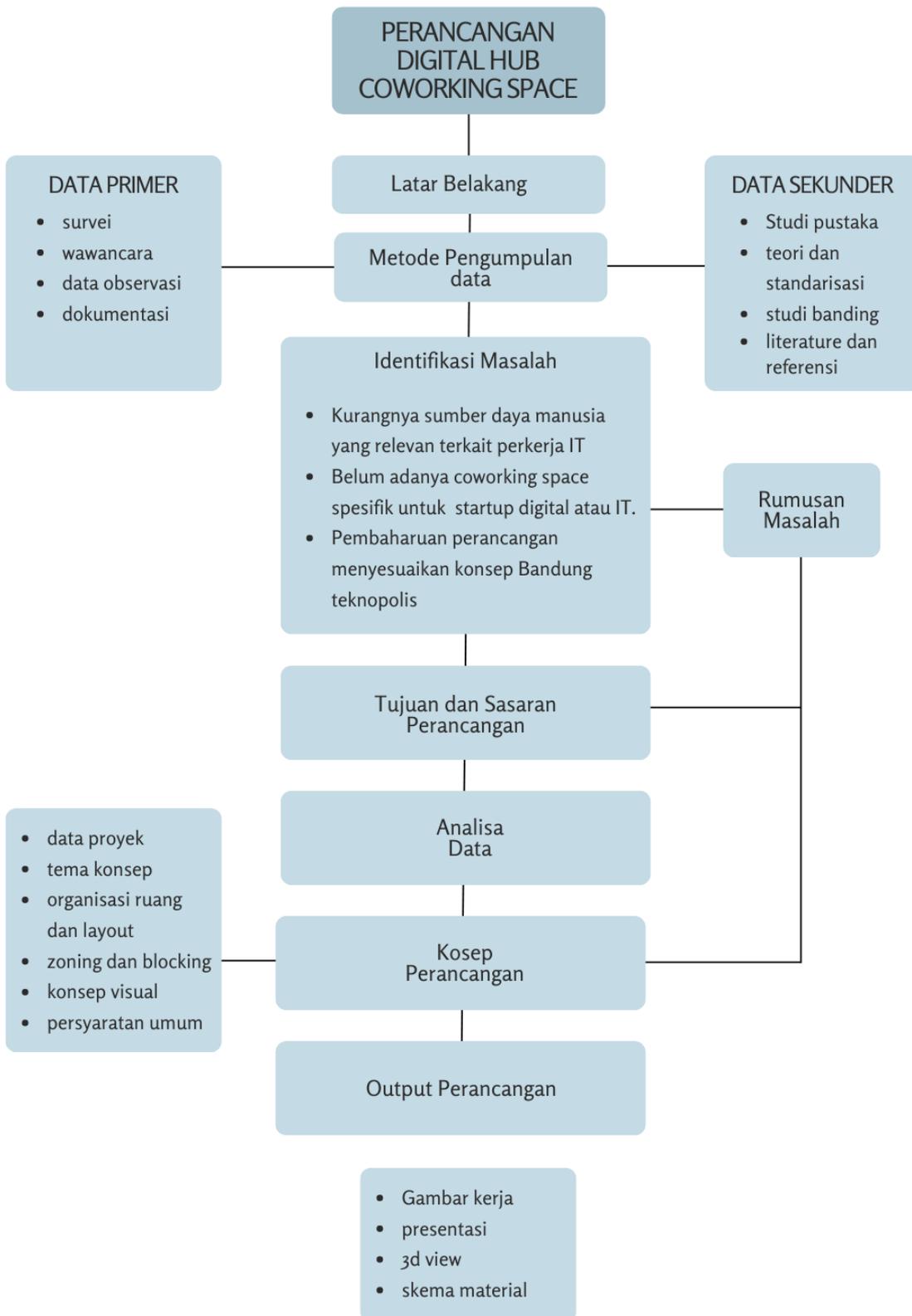
1.6.4 Tahap Studi Banding

Studi banding ini dilakukan dengan cara pengumpulan data dan pengamatan langsung ditempat yang dijadikan sebagai objek studi banding. Penulis datang ke 4 tempat coworking space di Kota Bandung untuk melakukan komparasi dan melihat permasalahan yang ada untuk nantinya dijadikan sebagai pembandingan antar satu coworking dengan coworking lainnya guna mendukung perancangan yang lebih baik lagi. 4 coworking tersebut ialah Co&Co Coworking Space, Bandung Techno Park Bandung, Point Lab Bandung dan Blok 71 Bandung.

1.6.5 Tahap Dokumentasi

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam pengumpulan data, pengambilan data dokumentasi ini dapat berupa denah, foto ruangan, fasad, kondisi lingkungan sekitar, suasana ruang didalamnya dan kondisi Analisa tapak sekitar area coworking.

1.7 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir
Sumber : Dokumentasi Pribadi 2023

1.8 Sistematika Pembahasan

Sistem pembahasan pada perancangan ini antara lain :

BAB I – PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir dan sistematika pembahasan

BAB 2 – KAJIAN LITERATUR & STANDARISASI

Menjelaskan mengenai proyek dan klasifikasi proyek juga menjelaskan tentang definisi dari semua yang akan dibahas di proyek ini terkait coworking space, standarisasi, fasilitas, kebutuhan ruang, dan pengguna ruang. Dilengkapi juga dengan kajian literatur mengenai pendekatan yang dipilih dalam perancangan, yaitu pendekatan biofilik.

BAB 3 – ANALISIS STUDI BANDING DAN DESKRIPSI PROYEK

Menguraikan hasil analisis dan studi banding yang telah dilakukan untuk dilihat permasalahannya dan solusi untuk mendesain, mulai dari analisis site eksisting, kebutuhan perancangan, aktivitas setiap pengguna, kebutuhan ruang beserta dengan tabelnya, luasan ruang dan hubungan antar ruang, zoning, blocking, dan batasan perancangan.

BAB 4 – TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN

Membahas mengenai solusi desain yang ada dan akan diterapkan pada desain mulai dari pendekatan, tema perancangan, konsep pada elemen interior dan implementasinya. Seperti contohnya alur aktivitas, organisasi ruang, sirkulasi, bentuk ruang dan mebel, material yang digunakan, konstruksi dalam ruang, pencahayaan dan penghawaan. Pada bab ini akan dilampirkan juga layout ruangan beserta dengan hasil gambaran desainnya

BAB 5 – KESIMPULAN

Bagian akhir berisi kesimpulan dan saran terkait semua bab yang telah dibahas sebelumnya.