

PERANCANGAN INTERIOR DIGITAL COWORKING SPACE SEBAGAI WUJUD DARI PROGRAM BANDUNG TEKNOPOLIS DENGAN PENDEKATAN BIOFILIK

Dina Aflah¹, Erlana Adli Wismoyo², Widyanesti Liritantri³

^{1,2,3} *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

dinaflah@student.telkomuniversity.ac.id, erlanadliw@telkomuniversity.ac.id, widyanesti@telkomuniversity.ac.id

Abstract: *The rapid development of information technology has made IT workers and digital startups increase in Indonesia. Indonesia is ranked 6th with the highest number of startups in 2022. With the growth of start-ups and the development of information technology, there is an increasing need for IT workers to support business development in Indonesia. Problems arise when investors want to invest in digital startups because local startups are not ready to receive large enough capital, so investors take initiatives to activate business incubator programs. Often, with the government's desire to accommodate the growth of the creative industry, namely by presenting the Bandung Teknopolis Program, the design of this Digital Coworking Space is expected to be present as a manifestation of this program. In addition, the concept of the Bandung Teknopolis program supports the creation of a Sustainability City, therefore the Biophilic concept is applied to the design. This concept is believed to be able to provide a sense of calm to the users of the space as well as improve the well-being of the users of the space in terms of both physical and mental as well as increasing work productivity.*

Keywords: *Coworking Space, Bandung Technopolis, Biophilic*

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi yang kian pesat membuat pekerja IT dan startup digital meningkat di Indonesia. Indonesia menduduki peringkat ke-6 dengan jumlah startup terbanyak pada tahun 2022 lalu. Dengan adanya pertumbuhan start up dan perkembangan teknologi informasi membuat semakin dibutuhkannya pekerja IT untuk mendukung perkembangan usaha di Indonesia. Permasalahan datang ketika investor ingin melakukan investasi terhadap startup digital karena belum siapnya startup lokal untuk menerima permodalan dalam jumlah yang cukup besar, sehingga muncul inisiatif dari pada investor untuk menggiatkan program inkubator bisnis. Sering dengan adanya keinginan pemerintah untuk mengakomodasi pertumbuhan industri kreatif yaitu dengan menghadirkan Program Bandung Teknopolis, perancangan Digital Coworking Space ini diharapkan dapat hadir sebagai wujud dari program tersebut. Selain itu, konsep program Bandung Teknopolis ini mendukung terciptanya Sustainability City maka dari itu diterapkannya konsep Biofilik pada perancangan. Konsep tersebut diyakini dapat memberikan rasa tenang pada pengguna ruangnya juga meningkatkan kesejahteraan pengguna ruang dari segi fisik maupun mental sekaligus juga dapat meningkatkan produktivitas bekerja.

Kata kunci : Coworking Space, Bandung Teknopolis, Biofilik

PENDAHULUAN

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.

TINJAUAN LITERATUR

Definisi Proyek

Definisi Coworking Space

Coworking Space merupakan tempat dimana para pekerja melakukan aktivitas seperti bekerja hingga bersosialisasi dengan para pekerja lain yang berasal dari perusahaan yang berbeda. Menurut definisi Coworking space adalah sebuah tempat yang dipergunakan untuk bekerja sama atau berkolaborasi antara pengguna coworking itu sendiri. Pengguna bekerja dengan orang dari berbagai macam organisasi atau perusahaan di dalam satu tempat yang sama. Coworking mengedepankan konsep sharing atau berbagi, selain itu juga coworking space menawarkan fasilitas yang beragam seiring dengan penyesuaian target penggunanya (Yanis, Wismoyo, and Rachmawati 2023). Dalam suatu coworking biasanya terdapat satu tempat atau ruang terbuka untuk digunakan secara bersama sama dan juga beberapa ruang kecil untuk disewakan, coworking space pertama muncul pada tahun 1995 di Jerman, berasal dari organisasi nirlaba yang bernama

C-Base dengan tujuan untuk berkolaborasi antara sesama anggota dan pertemuan masyarakat secara umum berbasis teknologi komputer atau para pengembang (Vintage, 2018). Tempat ini bertujuan untuk mengembangkan perusahaan dengan dukungan relasi dan kolaborasi, tempat ini menyediakan fasilitas seperti kantor pribadi hingga kantor sewa, ruang rapat, ruang komunal, ruang acara, Café, pantry, layanan resepsionis guna mendukung lingkungan kerja yang saling berbagi, dengan itu tempat bekerja dapat menciptakan rasa nyaman pada pekerjaannya serta dapat menghubungkan para penggunanya, seperti kata Edward Liu, 2015 coworking space adalah sebuah tempat yang menyediakan tempat bekerja dan memiliki kemampuan untuk membuat para pekerjaannya merasa nyaman serta menghubungkan para pengguna lainnya.

Pendekatan Desain

Pendekatan Biofilik

Teori biofilik berawal dari teori biofilia yang dikenalkan pertama kali oleh Edward O Wilson yaitu seorang ahli biologi sosia di tahun 1984 melalui bukunya tentang biofilia, berpendapat bahwa orang-orang memiliki rasa cinta terhadap komunitas dan juga terhadap semua yang hidup termasuk pada tanaman. Artikel tersebut memaparkan mengenai prinsip-prinsip desain biofilik yang pengaruhnya semakin terasa saat ini. Menurut Wilson dan Kellert (1993). Manusia membutuhkan alam lebih dari sekedar apa yang disediakan alam secara fisik, hal ini berlaku pada upaya manusia untuk memenuhi kebutuhan estetika, intelektual, kognitif dan bahkan spiritual. Adanya hubungan dengan alam, berperan penting bagi manusia untuk membangun manusia yang sehat termasuk manusia yang menggunakan ruang. Menurut Kellert (1997), menghubungkan kembali orang dengan lingkungan alam selaras dengan kehidupan masyarakat urban di zaman modern.

Adapun beberapa prinsip desain Biofilik yang dapat diterapkan dalam buku 14 patterns of Biophilic (Terrapin, 2014), keseluruhan prinsip tersebut dikelompokkan dalam tiga kelompok utama, antara lain Nature in the Space dimana didalamnya terdapat poin *Visual Connection with Nature, Non-rhythmic sensory Stimuli, Thermal and Airflow variability, Presence of Water, Dynamic and Diffuse Lighting dan Connection with Nature*. Untuk pengelompokan yang kedua yaitu *Natural Analogues* dimana poin didalamnya menyangkut analogi dari bentuk, tekstur hingga kompleksitas yang ada pada alam masuk kedalam elemen dekoratif dan elemen bentuk pada ruang. Untuk pengelompokan yang ketiga yaitu Nature of the Space dengan poin *prospect, Refuge, Mystery dan Risk & Peril*.

Desain biofilik sendiri memiliki banyak manfaat yang didapat bagi penggunanya, seperti yang telah dikatakan dalam buku Terrapin, 2014 mengenai manfaat-manfaat yang bisa didapat pada desain biofilik, salah satunya yaitu manfaat pada pengurangan stress dan juga manfaat bagi emosi, mood dan preferensi serta peningkatan kinerja kognitif. Masing-masing dari prinsip biofilik pun memiliki manfaat yang berbeda. Pada prinsip *Nature in the space* salah satu manfaat dalam hal pengurangan stress yaitu *Visual Connection with Nature* dimana dikatakan dapat menurunkan tekanan darah dan detak jantung, kemudian prinsip *Non-Visual Connection with Nature* yaitu dikatakan dapat mengurangi hormon stress. Poin penurunan stress tersebut didukung juga dengan dampak positif dalam Kesehatan mental pengguna. Desain Biofilik seringkali menggunakan tanaman sebagai peran utama konsep ini, adapun tanaman yang digunakan ialah tanaman pembersih udara dan penghasil oksigen. Perawatan tanaman yang digunakan khususnya di interior membutuhkan tanaman dengan perawatan yang mudah, tidak membutuhkan sinar matahari langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

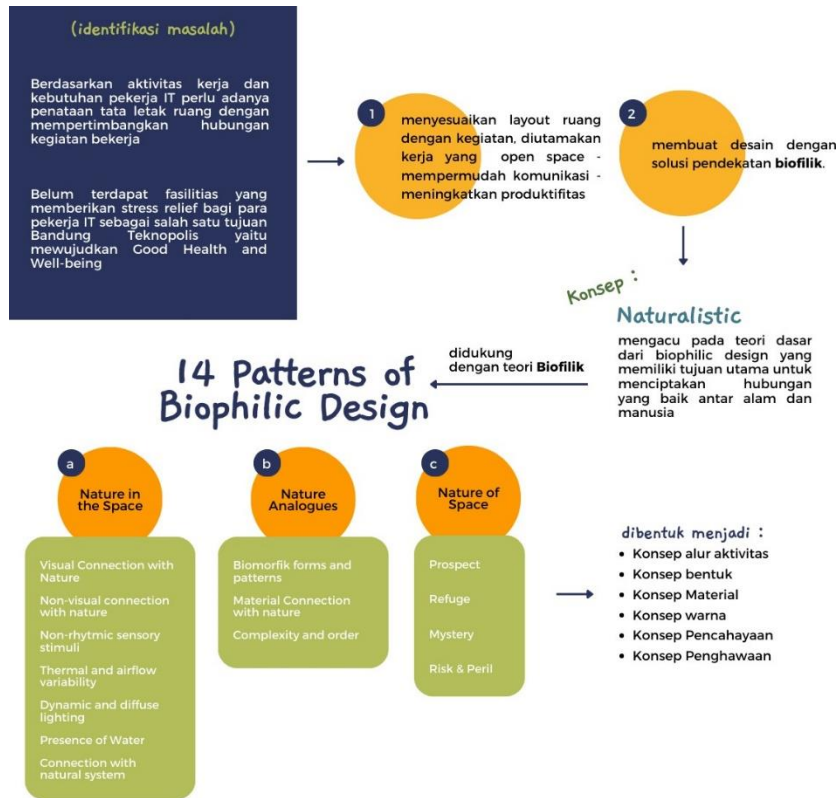
Tema Perancangan

Tema yang diterapkan pada perancangan ini yaitu *Lets Bring Nature for Wellbeing Workplace*. Tema ini diterapkan guna membawa alam ke sebuah bangunan dengan tujuan untuk lebih menyadari bahwa manusia butuh alam untuk mereduksi stress, menjaga kondisi mood dan untuk membantu para individu pekerjaannya lebih produktif lagi. Harapan lain dengan dibawanya alam pada desain ini yaitu untuk memberikan stimulus kepada pengguna agar dapat merasakan kehadiran alam di suatu bangunan. Tema ini ingin dibawa oleh desainer untuk membangun lingkungan kerja yang produktif dan meningkatkan performa para pekerja sekaligus mereduksi stress para pekerja.

Konsep Perancangan

Konsep yang diterapkan yaitu *Naturalistic*. Konsep ini mengacu pada teori-teori dasar dari *Biophilic Design*, dimana Biofilik tersebut menjadi pendekatan dalam perancangan ini. Tujuan utama dari diterapkannya konsep ini tidak berbeda dengan tema perancangan, yaitu untuk menciptakan hubungan yang baik antar alam dan manusia. Hal ini juga bersangkutan dengan Perancangan yang merupakan wujud dari program Bandung Teknopolis. Program tersebut mendukung SDGS poin ke-3 yaitu *Good Health and Wellbeing* dimana isu kesehatan menjadi poin utama dalam tujuan pembangunan berkelanjutan.

Dengan diterapkannya tema dan konsep tersebut, suasana yang diharapkan perancangan ini yaitu suasana yang nyaman, terasa alami dan segar. Dengan lebih banyak memanfaatkan pencahayaan alami sekaligus membuat akses yang mengarah keluar bangunan, membuat ruangan yang terbuka, penggunaan material alami, memasukan unsur air, warna-warna elemen interior yang lembut seperti warna hijau muda, biru, dan coklat, juga dilengkapi dengan adanya tanaman dan vegetasi. Berikut *Mind Mapping* dari tema dan konsep Perancangan.





Gambar 1. Pola Berpikir Konsep Perancangan
 Sumber: Data Pribadi, 2023



Implementasi poin biofilik pada ruang

Pemilihan pendekatan biofilik sekaligus konsep yang mengarah pada poin poinbiofilik yaitu untuk membuat desain yang dapat membantu produktivitas pekerja, membantu mengurangi stress dan memberikan efek psikologis yang tenang dan nyaman sehingga dapat membantu pengguna ruang untuk eraktivitas di daam ruangnya, tentunya dengan penerapan poin poin biofilik yang telah ditentukan pada buku 14 Patterns of Biophilic. Berikut tabel implementasi poin biofilik pada ruang yang dirancang

No	Poin Biofilik	Implementasi
Nature in the Space		

<p>1.</p>	<p>Visual Connection With Nature</p>	 <p>Implementasi poin koneksi visual dengan alam ada pada penempatan kaca sebagai dinding kearah luar, dengan ini adanya Upaya untuk menghubungkan antara manusia dengan alam sekitarnya, dengan adanya penggunaan material kaca sebagai dinding ruangan hal ini dapat membuat pengguna ruang menikmati view lingkungan sekitar dari area dalam bangunan.</p> <p>Selain itu penerapan vegetasi yaitu penggunaan tanaman pada ruang, tanaman yang digunakan yaitu jenis aglonema dan monstera.</p>
<p>2.</p>	<p>Non Visual Connection With Nature</p>	 <p>Penggunaan wallpaper dengan tekstur yang terkesan kasar dan juga penggunaan kayu yang dibentuk seperti batu bata memberi kesan representasi tekstur dan bentuk pada alam</p>

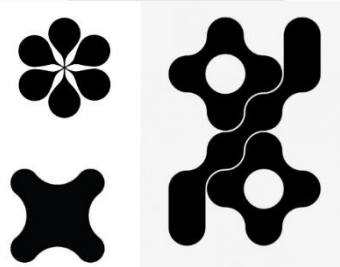
<p>3.</p>	<p>Presence of Water</p>	
		<p>Penggunaan material kaca yang memiliki tekstur ini merupakan implementasi dari bentuk air. dari balik kaca tersebut akan terlihat seolah-olah dialiri oleh air jika kaca terkena sinar lampu maupun cahaya matahari langsung. Penggunaan material ini menggantikan penggunaan air secara langsung dalam desain dengan pertimbangan menghindari terjadinya konslet listrik karena adanya penggunaan air dalam ruangan</p>
<p>4.</p>	<p>Thermal & Airflow Variability</p>	<p>Penggunaan penghawaan buatan untuk membuat kenyamanan <i>thermal</i>. Penghawaan menggunakan AC central berukuran 40x40cm, untuk jumlah dari AC yang digunakan setiap ruangnya diperhitungkan berdasarkan Standarisasi Nasional Indonesia mengenai penghawaan pada area publik</p>
<p>5.</p>	<p>Connection with Nature</p>	 <p>Adanya penggunaan tanaman asli pada ruang. Tanaman yang digunakan yaitu jenis aglonema dan monstera.</p>
<p>Nature Analogues</p>		

<p>7.</p>	<p>Biomorphic Forms and Pattern</p>	 <p>Penggunaan bentuk furnitre yang organik juga penggunaan parametrik dengan bentuk yang organik berusaha mengimplementasikan keadaan dari alam. Bentuk-bentuk yang menyerupai pola dari tumbuhan ini dapat menimbulkan kesan yang menyenangkan dan pengguna tidak mudah merasa bosan secara psikologisnya. Kemudian adanya penggunaan artwork landscape diharapkan dapat membawa kesan alam kedalam desain.</p>
<p>8.</p>	<p>Material Connection with Nature</p>	
		<p>untuk memberi kesan alami pada ruang digunakan material yang menyerupai material-material alam, seperti penggunaan wood hpl pada meja-meja kerja, penggunaan kursi dengan material kayu, penggunaan rotan untuk aksan dalam ruang dan penggunaan keramik dengan tekstur menyerupai batu alam</p>
<p>Nature of Space</p>		

9.	Prospect	 <p>Pada poin ini implementasi desain pada ruang yaitu penggunaan kaca-kaca besar guna mengakses view arah luar bangunan, selain itu penggunaan konsep ruang yang open space berusaha memasukan suasana alam yang luas dan terbuka ke dalam desain, hal ini juga mempermudah pengguna ruang untuk beraktivitas.</p>
10.	Refuge	 <p>Pada poin ini implementasi desainnya yaitu dengan membuat ruang private space yang tertutup, kemudian penggunaan vegetasi dari area atas dan cukup tinggi, dan juga membuat ketinggian yang berbeda pada bagian ceiling</p>

Penerapan Konsep

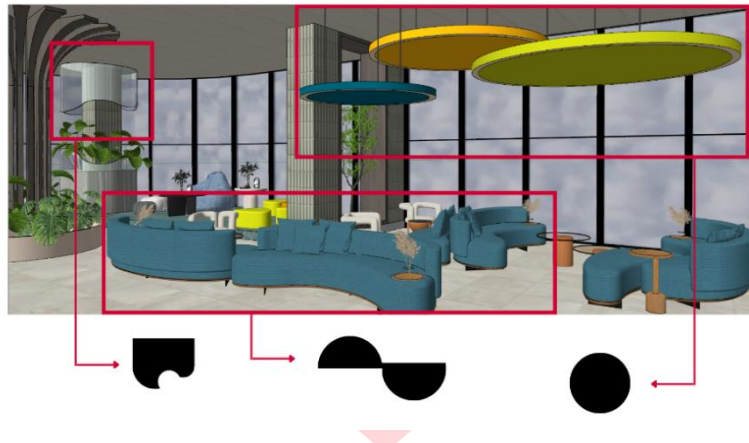
Penerapan Konsep Bentuk



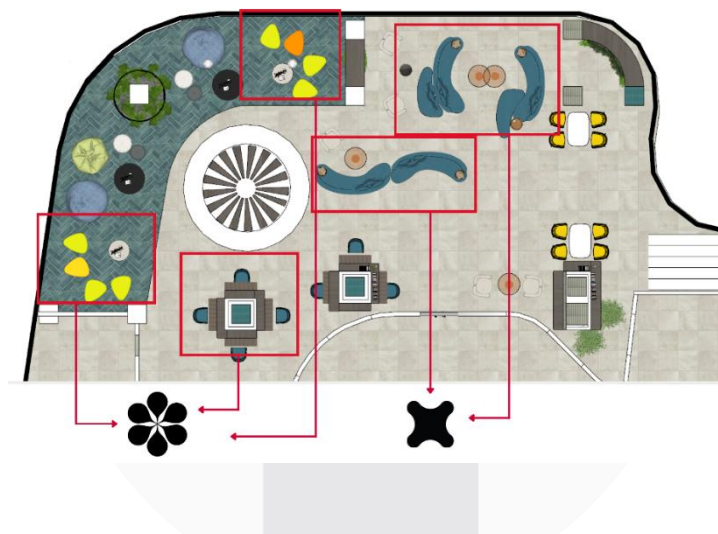
Gambar 2. Bentuk yang digunakan pada perancangan
Sumber: Data Pribadi, 2023

Untuk bentuk mebel yang digunakan merupakan bentuk-bentuk yang organik, menganalogikan bentuk dari alam, seperti tidak memiliki sudut-sudut yang tajam pada setiap

furniturenya dan juga berbentuk lingkaran hal tersebut juga menerapkan analogi dari poin biofilik yaitu *Nature Analogues* yaitu analogi bentuk dari alam. Selain bentuk non geometris digunakan untuk penerapan poin biofilik, bentuk non geometris juga dapat memberi kesan ruang yang lebih menarik (Murdowo et al.2020)



Gambar 3. Bentuk Pola yang digunakan pada Mebel
Sumber: Data Pribadi, 2023



Gambar 4. Bentuk Pola yang digunakan pada Mebel
Sumber: Data Pribadi, 2023

Konstruksi ruang dan juga mebel menerapkan konsep built-in dan juga loose furniture. Pada hampir keseluruhan area terutama area komunal dan coworking, menggunakan furniture bersifat loose dengan pertimbangan kursi dan meja dapat dipindahkan sewaktu-waktu sesuai dengan kebutuhan sekaligus pengguna dari ruangan tersebut. Untuk beberapa area menggunakan built furniture, contohnya pada area yang terdapat kolom bangunan seperti pada area coworking dan cafeteria, area komunal. Furniture tersebut diterapkan guna merespon kolom yang ada pada ruang dan juga menambah estetika ruang.





Gambar 5. Ilustrasi bentuk pada Ruang
 Sumber: Data Pribadi, 2023


Penerapan Konsep Material

Konsep material dibagi menjadi 3 elemen berdasarkan elemen desain interior yaitu lantai, dinding, dan ceiling

Lantai

Menggunakan granit dengan finishing *matt* agar mendapatkan tekstur alami yang merupakan cerminan dari alam, hal ini menganalogikan poin dari teori biofilik yaitu Natural Analogues pada poin material yang memiliki koneksi dengan alam, dimana memiliki tekstur yang tidak halus. Memberikan aksen lantai berupa keramik motif menggunakan warna hijau dimana warna hijau dapat meningkatkan konsentrasi dan juga rasa nyaman pada mata. Sedangkan untuk granit menggunakan warna *broken white*. Warna tersebut dapat memberikan kesan modern.

No	Material	Penerapan
1.	 Niro Granit Pozzolano Smoke GCC04 60 x 60 cm	Diterapkan pada hampir seluruh area public di Digital Coworking space lantai 1 dan 2.
2.	 Keramik Platinum Dior White 500 x 500mm Green 500 x 500mm	Diterapkan sebagai aksen pada bagian cafeteria dan area resepsionis lantai 1


3.	 <p>Tegel Kunci 30x30cm Custom Pattern</p>	<p>Diterapkan pada area komunal di lantai 2 sebagai aksent lantai</p>
----	---	---





Gambar 6 Ilustrasi Material Lantai pada Ruang
Sumber: Data Pribadi, 2023

Dinding

Material pada dinding menggunakan material keramik, wallpaper dengan tekstur tidak rata, partisi kaca, grill pada elemen dinding yang membentuk setengah lingkaran. Material pada dinding juga merupakan analogi dari bentuk alam yang diambil dari teori biofilik.

No	Material	Penerapan
1.	 <p>Keramik dinding Karya Graha Cemerlang Green 7.5 x 30 mm</p>	<p>Diterapkan pada kolom bangunan, dipilih berdasarkan warna dan efek timbul pada dinding</p>

2.	 <p>Wallpaper Goodrich Paris Silk Wallpaper Y48202</p>	<p>Diterapkan pada dinding area cafetaria lantai 1 dan pada area coworking lantai 2. Dipilih berdasarkan warna dan tekstur yang kasar</p>
3.	 <p>Wallpaper Taco Light Green</p>	<p>Diterapkan sebagai aksen pada warna dinding di area public lantai 1 seperti coworking dan area cafetaria. Memiliki corak garis-garis tipis sehingga menimbulkan efek tekstur yang kasar dan tidak rata</p>
4.	 <p>Keramik Asia Tile Oscar Black 60 x 60 cm</p>	<p>Diterapkan sebagai aksen pada dinding area cafetaria, dipilih berdasarkan warna dan visualnya yang menyerupai batu alam. Visual tersebut dipilih sebagai salah satu penerapan <i>biomorphic</i> pada teori biofilik</p>
5.	 <p>Keramik Asia Tile Oscar Black 60 x 60 cm</p>	<p>Diterapkan pada area coworking lantai 1, berwarna kuning dipilih untuk aksen pada ruang</p>
6.	 <p>Glass block Mulia Glass Block 20 x 20 cm Wave</p>	<p>Diterapkan pada dinding area yang menerus pada pintu di lantai 2. Glass block diterapkan guna mendapatkan poin Presence of Nature pada poin Biofilik</p>

<p>7.</p>	 <p>Custom</p>	<p>Wallpaper Xesses Wall Covering</p>	<p>Diterapkan sebagai aksen pada area coworking lantai 1 dan lantai 2. Wallpaper ini bermotif bunga diharapkan penggunaan motif ini dapat membawa kesan alam kedalam desain. Hal tersebut merupakan penerapan dari poin biofilik yaitu <i>Biomorphic forms and pattern</i></p>
<p>8.</p>	 <p>Custom</p>	<p>Wallpaper Xesses Wall Covering</p>	<p>Diterapkan pada dinding area breakout room, pemilihan warna hijau pada wallpaper mengimplementasikan poin biofilik yaitu Material connection with nature untuk memberi kesan warna dominan pada alam.</p>

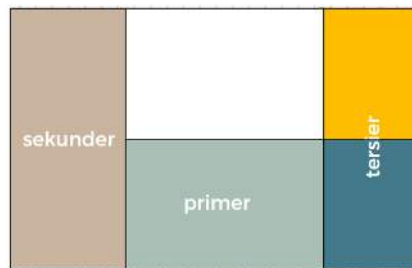


Gambar 7. Ilustrasi Material Dinding pada Ruang
Sumber: Data Pribadi, 2023

Ceiling

Ceiling menggunakan material *gypsum board* dengan *finishing broken white* sama seperti warna lantai, digunakan untuk setiap ruangan. Untuk beberapa area menggunakan *drop ceiling* sekaligus sebagai armatur lampu dengan bentuk lingkaran menyerupai bentuk bunga dan juga terdapat beberapa aksen tanaman. Hal tersebut untuk mengimplementasikan teori dasar biofilik yaitu pada poin *Biomorphic Forms and Pattern*.

Konsep Warna



Gambar 8. Konsep Warna pada Ruang
Sumber: Data Pribadi, 2023

Konsep warna yang digunakan terbagi menjadi 3 yaitu warna sekunder, primer, dan warna tersier. Ketiga kombinasi warna tersebut berdasarkan teori biofilik pada poin Material Connection With Nature. Warna-warna tersebut diambil dari warna alam seperti kayu, rotan, tumbuhan, air, dan lain sebagainya. Sehingga terbentuklah warna-warna coklat, putih, hijau pada perancangan ini dan diberi warna aksen seperti warna hijau dan biru. Warna aksen disesuaikan juga dengan efek dari psikologi positifnya, yaitu warna kuning dapat menggambarkan kesan optimis, kebahagiaan, intelektual dan kreatif. Warna biru dapat menggambarkan rasa kepercayaan, loyalitas, dan aman.

Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan mengimplementasikan poin teori biofilik yaitu Dynamic and Diffuse Lighting. Cahaya didapat dari bukaan yang lebar untuk mengakses Cahaya alami, pada teori tersebut pencahayaan alami dapat meningkatkan kebahagiaan dan tingkat produktivitas. Agar pencahayaan merata kedalam seluruh ruangan, diperlukan juga adanya pencahayaan buatan. Pada perancangan ini digunakan pencahayaan buatan berupa *general lighting* berupa *downlight*, penggunaan *task lighting* untuk membantu pekerjaan berupa *table lamp*, *standing lamp* dan *accent lighting* berupa *spotlight* dan *pendant lamp*. Warna lampu yang digunakan yaitu cenderung terang, menyesuaikan aktivitas kerja didalamnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis permasalahan serta perancangan baru yang telah dilakukan pada Digital Coworking Space ini, didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan baru pada Digital Coworking Space dengan pendekatan Biofilik ini merupakan respon dan dukungan atas program Bandung Teknopolis yang dinisiasikan oleh

pemerintah Kota Bandung guna terciptanya konsep kota yang berkelanjutan. Penerapan desain biofilik diyakini dapat mendukung keberlanjutan dalam segala aspek pada bangunan, yaitu kesehatan fisik dan mental, produktifitas bekerja, bahkan pelestarian lingkungan. Aspek tersebut nantinya akan menciptakan kesinambungan antara manusia dan alam dimana hal tersebut merupakan tujuan utama dari konsep keberlanjutan.

2. Pada permasalahan tata letak dan sirkulasi Digital Coworking Space ini dapat diatasi dengan penerapan beberapa pola desain biofilik yaitu prospek dimana terciptanya ruang yang terbuka (open space) dan layout yang saling terhubung. Hal tersebut diyakini dapat membuat alur aktifitas pengguna ruang dapat terkoneksi satu sama lainnya, sehingga dapat memudahkan pekerjaan pengguna ruang serta meningkatkan produktivitas para pekerja.
3. Pemenuhan kebutuhan fasilitas pada Digital Coworking Space ini dapat dicapai dengan perancangan Coworking Space sebagai sarana yang mewadahi segala aktivitas inkubasi startup digital dan mempertemukan mereka yang merasa relevan dengan startup digital dan kegiatan tersebut.
4. Perancangan Digital Coworking Space dengan pendekatan Biofilik diyakini dapat mengatasi permasalahan pengguna ruang dalam hal ini pekerja IT dan startup digital karena kesibukan mereka yang menghabiskan waktu lebih banyak di dalam ruangan sehingga berdampak pada gangguan fisik dan berbagai gangguan psikis. Masalah kesehatan mental yang dihadapi oleh mereka dapat diatasi dengan desain biofilik, karena desain biofilik erat kaitannya antara manusia dan alam untuk memberikan rasa tenang pada pengguna ruangnya juga meningkatkan kesejahteraan pengguna ruang dari segi fisik maupun mental.
5. Konsep visual pada perancangan Digital Coworking Space dengan pendekatan Biofilik dapat dicapai dengan pengaplikasian material, dimana material dominan menggunakan corak yang berasal dari alam seperti corak serat kayu dan batu. Kemudian pemilihan warna yang identik dengan alam juga diterapkan seperti warna krem, coklat, abu-abu, hijau dan putih.

DAFTAR PUSTAKA

Ajikusumah. (2017). Studi Tentang Pembangunan Dalam Perspektif Keberlanjutan Warga Pinggiran Kota. Bandung: ITB.

- Browning, W., & Clancy, C. R. (2014). 14 Patterns of Biophilic Design : Improving Health & Well Being in The Built Environment. New York NY: Terrapin Bright Green.
- Ching. (1996). Bentuk, Ruang dan Susunannya. Erlangga.
- Ergin, Duygu, (2013). How to Create a Coworking Space Handbook, Milan : Politecnico
- Jalil, N. A., & Dkk. (2012). Environmental Colour Impact Upon Human Behaviour: A Review. Procedia - Social And Behavioral Sciences.
- Kellert, S. R. (2005). Building for Life : Designing and Understanding The Human - Nature Connection. Washington DC: Island Press.
- Kellert, S. R., & Wilson, E. O. (1993). The Biophilia Hypothesis. Washington: Island Press. Kellert, S., & Calabrese, E. (2015). The Practice of Biophilic Design.
- Susan, M. Y., & Prihatmanti, R. (2017). Daylight Characterisation of Classroom in Heritage School Buildings. Planning Malaysia, 15(1), 209-220.
- Vidovich, Emily (2020). Bringing the Outdoors in: The Benefits of Biophilia. Di akses pada 21 Nov 2021 melalui link <https://www.nrdc.org/experts/maria-mccain/bringing-outdoors-benefits-biophilia>
- Murdowo, Djoko, Widyanesti Liritantri, Yustriyani Syifa, and Rifa Munadia. 2020. 'Perancangan Desain Interior Perpustakaan Ramah Anak Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Baca Anak Di Masjid Al Aniah Bandung'. Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat 3 (02): 99–109. EProceedings of Art & Design 9 (6).