

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Bandung merupakan kota metropolitan terbesar di Provinsi Jawa Barat dan juga menjadi ibukota Provinsi tersebut dengan jumlah penduduk mencapai 2,5 juta penduduk. Sebagai kota yang dimana pertumbuhan ekonominya serta potensi bisnisnya sangat besar menjadikan Bandung sebagai kota yang diminati karena banyaknya peluang untuk menjalankan usaha yang menguntungkan baik itu usaha dengan skala kecil sampai besar menjadikan sasaran bagi para pekerja baik pebisnis, maupun para *entrepreneur* muda dengan berbagai macam bidang yang ingin mencoba mengembangkan bisnisnya di sini,

Pesatnya perkembangan *entrepreneur* khususnya di kota Bandung, diperlukan suatu wadah atau tempat yang dapat menampung dan memfasilitasi kegiatan *entrepreneur* dengan memberikan ruang yang fleksibel. *Co-working* adalah suatu tempat atau fasilitas yg cocok untuk para *startup* dalam merintis bisnis nya. karena sebagian besar *entrepreneur* merupakan *startup* dalam fase pengembangan untuk menemukan pasar yang tepat.

*Co-working (collaborative working)* adalah gaya bekerja baru dengan melibatkan kerja sama antar penggunanya, yang dapat ditemui pada profesi dengan latar belakang tertentu tidak terikat untuk bekerja ditempat yang sama setiap harinya memiliki masalah utama dengan modal dan tempat untuk bekerja, atau pelajar yang sering kali memilih *co-working* sebagai tempat untuk belajar bersama. Gaya bekerja ini dapat ditemui khususnya di perkotaan, dengan berbagai latar belakang pekerjaan dan aktivitas mereka yang sibuk dan bekerja tidak terikat waktu menyebabkan mereka membutuhkan fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan pekerjaan mereka yang menyediakan ruang kerja serta fasilitas penunjang yang beragam dan *Co-working Space* atau ruang kerja bersama muncul sebagai jawaban bagi pekerja mandiri, pekerja lepas, pelajar dan pengusaha atau pekerja yang sibuk, tidak memiliki kantor pribadi yang tidak bekerja ditempat yang sama setiap harinya.

Menurut studi yang dilakukan Deskmag dilansir oleh *FastCompany* sebuah majalah yang membahas tentang inovasi tempat kerja, 90 % Hasil studi tersebut mengungkapkan fakta bahwa 71% partisipan mengalami kenaikan dalam hal kreatifitas dan 65% mengaku bahwa standar kerja mereka meningkat dikarenakan

adanya *fleksibilitas* waktu dan suasana kantor yang lebih nyaman untuk bekerja tanpa adanya tekanan dan selalu ingin berinovasi serta memanfaatkan lebih banyak waktu mengembangkan diri. Menurut hasil survey yang dilakukan oleh SmallBiz Lab, menyatakan bahwa jumlah anggota yang menggunakan ruang kerja secara global terus meningkat dari tahun ke tahun dan diperkirakan mencapai 1 juta pada tahun 2018. Perbedaan yang mendasar antara *CoWorking space* dengan tempat perkantoran lain yaitu adanya aspek komunitas didalamnya Hal itu yang membuat semakin banyak berdirinya beberapa *coworking space* di Indonesia.

Bandung Techno Park (BTP) adalah sebuah lembaga tempat pengembangan riset dibidang ICT (Informasi dan Teknologi) , yang berada di kawasan Telkom University di bawah naungan Telkom Foundation dari Telkom *Group*. Di tahun 2019 Bandung Techno Park akan menambahkan sebuah layanan yang dibuka untuk kalangan umum ataupun bagi para *startup* yang ingin mengembangkan bisnis mereka yaitu sebuah Ruang inkubasi bisnis dan *Co-Working space* yang rencana akan ditempatkan di gedung A lantai 2 bersamaan dengan kantor *office* Bandung Techno Park. Oleh karena itu perlu adanya perancangan yang sesuai dengan standar kantor *office* dan *Co-Working space* yang baik. Tujuan dari perancangan ini yaitu untuk lebih meningkatkan produktifitas dan kreatifitas penggunanya, memberikan lebih banyak kesempatan pengguna untuk saling berdiskusi atau berkolaborasi, contohnya seperti dalam bentuk ruang, suasana atau fasilitas yang diberikan. Selain tujuan, adapun visi misi dari Bandung Techno Park yaitu tentang “mendorong perkembangan ekonomi dengan berbasis pengetahuan dan teknologi” yang menjadi landasan dalam perancangan redesain kantor *office* BTP serta penambahan fasilitas baru yaitu *Co-Working space*.

Bicara tentang pengetahuan dan teknologi ditahun ini tepatnya tahun 2019 adalah Era memasuki revolusi industri 4.0.Semua bidang kehidupan akan dihadapkan dengan fenomena disrupti atau yang berarti menggantikan teknologi lama yang serba fisik dengan teknologi digital yang menghasilkan sesuatu yang benar-benar baru dan lebih efisien baik dalam bidang apapun. Dampak dari kehadiran revolusi industri 4.0 sudah sangat terasa, baik dalam bentuk fasilitas ataupun sistem. Oleh karena itu perancangan ini diharapkan tidak hanya memberikan wadah bagi para technopreneur, namun memberikan ruang yang dapat menerapkan teknologi karena berdampak untuk menambah daya saing mereka dibidang usaha seiring dengan revolusi perkembangan industri 4.0 karena Akses terhadap teknologi merupakan prasyarat utama mobilitas

sosial di era digital bagi para pengguna maupun technopreneur di Co-Working Space Bandung Techno Park.

Dari hasil pengamatan yang ada, penulis melihat bahwa dari segi visual interior Bandung Techno Park belum terdesain dan belum ada karakter suasana ruang yang diterapkan, karena elemen-elemen ruang yang ditampilkan pada Area Kerja Bandung Techno Park baik dinding, lantai dan ceiling masih serba putih. Oleh karena itu perlu adanya karakter suasana ruang yang ditampilkan yang diharapkan dapat membangkitkan kreatifitas mereka dan tidak cepat merasa bosan. Serta kecilnya kesempatan seseorang untuk saling berdiskusi karena dalam sebuah kantor sangat penting suatu *space* yang dapat mendukung mereka berdiskusi, bersosialisasi ataupun bercengkraman dengan pengguna lainnya karena minimnya fasilitas ruang diskusi yang diberikan. Hingga belum tercapainya apa yang diinginkan dalam perancangan desain interior dan yang dicerminkan dalam filosofi pada visi misi dan logo dari Bandung Techno Park yang mendorong ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sehubungan dengan permasalahan yang ada di Bandung Techno Park, maka di lakukan perancangan ulang untuk memaksimalkan penggunaan area kerja. Idealnya desain kantor Bandung Techno Park menggunakan perancangan kantor yang membutuhkan pengaturan tata letak ruang dan desain baru yang modern pada aspek interior serta sesuai fungsinya, agar dapat menambahkan fungsi lain yang dapat menunjang fungsi utama kantor tersebut. Serta penambahan area *co-working space* di Bandung Techno Park ini yang memiliki harapan untuk dapat memfasilitasi para penggunanya menjadi lebih matang untuk saling membantu dan membangun relasi dalam hal bisnis maupun bertukar informasi, serta dapat menerapkan teknologi dan mempergunakan seoptimal mungkin bagi para pengguna, sebagai daya saing mereka dibidang usaha seiring dengan revolusi perkembangan industri 4.0 saat ini.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berikut Identifikasi Masalah yang dapat disimpulkan dari data yang telah dikumpulkan, yaitu sebagai berikut:

1. Belum tercapainya penerapan konsep ruang yang sesuai dengan visi misi Bandung Techno Park yang berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi
2. Tidak adanya penerapan elemen interior di dinding, ceiling, lantai didalam area kerja yang menunjukkan *image* Bandung Techno Park dengan pendekatan Teknologi

3. Suasana ruang yang masih belum membangkitkan kreatifitas dan produktifitas pengguna.
4. Tata letak ruang atau penzoningan yang kurang mendukung seseorang untuk berdiskusi
5. Ruang yang digunakan untuk berdiskusi ataupun beristirahat tidak sesuai dengan kebutuhan atau jumlah pengguna.

### 1.3 Perumusan Masalah

Berikut Perumusan Masalah yang dapat disimpulkan dari data yang telah dikumpulkan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah kantor/*office* dan area *co-working* space yang dapat menerapkan teknologi di dalamnya?
2. Bagaimana perencanaan dan perancangan interior Bandung Techno Park dengan pendekatan teknologi?
3. Bagaimana menciptakan ruang yang dapat menghasilkan kreatifitas penggunanya?
4. Bagaimana menata layout yang baik untuk mendukung kegiatan berdiskusi disebuah kantor?
5. Bagaimana merancang sebuah ruang bagi pengguna untuk dapat beristirahat selepas bekerja

### 1.4 Tujuan Perancangan

Dari permasalahan yang telah penulis uraikan diatas, maka tujuan dari perancangan desain interior gedung A dan B Bandung Techno Park berikut:

1. Menciptakan ruang interior yang dapat menerapkan teknologi di dalamnya baik *low tech* ataupun *high tech*,

Contoh *low* atau *high technology* yang dimaksud adalah sesuatu yang dapat memudahkan aktivitas *users* di dalamnya baik dari sisi material interior, elemen interior sampai kecerdasan buatan yang dapat diterapkan pada interior seperti :

- Furniture
- Fasilitas
- *System*
- Aplikasi pintar
- Keamanan berbasis teknologi
- *Interactive touch screen*

- Ataupun fasilitas yang lain yang mendukung teknologi di dalamnya
- 2. Perencanaan dan perancangan interior Bandung Techno Park dengan pendekatan teknologi yang disesuaikan dengan citra perusahaan yang berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 3. Ruang yang dapat menghasilkan kreatifitas penggunanya
  1. Menciptakan ruang-ruang informal yang bersifat kreatif dan imajinatif
  2. Memberi ruang pendukung yang dapat membangkitkan kreatifitas Penggunanya, seperti:
    - Area perpustakaan
    - Refreshing Room
    - Area permainan yang melibatkan antar pengguna, contoh : catur, billiard, pingpong dll
  3. Mengedepankan Fungsi Keterbukaan sebagai bentuk komunikasi yang lebih baik dalam perencanaan kantor dan *co-working space*
- 4. Menciptakan Layout yang sesuai dan mendukung seseorang untuk dapat melakukan pekerjaan dan kegiatan berdiskusi ataupun bersosialisasi  
Seperti : Menyediakan ruang diskusi dan Bentuk furniture serta penataan yang mendukung dan mempermudah seseorang untuk berkomunikasi
- 5. Menciptakan sebuah ruang yang memberikan kenyamanan baik dari suasana penghawaan ataupun fasilitas yang diberikan seperti, area *refreshing room*, area bekerja lesehan, cafetaria, area permainan interaktif yang mengandalkan kreatifitas, adanya wifi / internet di setiap ruang Area perpus kecil serta computer yang tersedia bagi mereka yang ingin mencari informasi. Dengan adanya fasilitas tersebut diharapkan pengguna dapat bekerja dengan santai namun tetap produktif

### 1.5 Batasan Perancangan

Ada pun batasan perancangan Desain Interior Bandung Techno Park yaitu :

1. Lokasi  
Lokasi perancangan berada di Jl. Telekomunikasi, Sukapura, Dayeuhkolot, Bandung, Jawa Barat
2. Luasan  
Luasan perancangan yang digunakan adalah  $\pm 2700 \text{ m}^2$  untuk 2 bangunan
3. User (Manusia) Golongan Usia
  - Karyawan *office* BTP : 18-60 tahun

- Pengguna *Co-working space* : 18 tahun >
  - Pengunjung : 18-60 tahun
  - Golongan Pekerjaan
  - Technopreneur
  - Freelancer
  - Businessman
  - Startup
  - Mahasiswa atau Pelajar
4. Batasan Ruang yang Dirancang
- Area Lobby
  - Ruang kerja
  - Ruang meeting
  - Area *co-working space*,
  - Area *technotester & TechnoLounge*,
  - kantin,
  - toilet,
  - musholla,
  - Sedangkan untuk tentatif meliputi print room, call room, storage, library, play area, toilet, pray room, dan kafetaria

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menyajikan data yang faktual non eksperimental dengan cara melakukan analitik yang dilakukan dengan wawancara, studi literatur, dan Observasi :

#### 1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan ini dilakukan untuk menentukan objek perancangan apa yang akan didesain. Objek perancangan yang akan didesain kali ini adalah Redesign office dan pengembangan *Coworking space Bandung Techno Park*

#### 2. Studi Literatur

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku dan majalah juga web mengenai kantor office dan Co-Working Space, literature-literatur, melakukan studi perbandingan terhadap kantor dan Co-Working Space lain.

#### 3. Pengumpulan Data

#### A. Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap aktifitas yang dilakukan karyawan dan Pengguna Bandung Techno Park dan terhadap bangunan yang menjadi eksisting untuk menjadi tempat perancangan.

#### B . Pengukuran

Pengukuran Melakukan Pengukuran mengenai ukuran-ukuran ruang ada pada site, untuk mengetahui sirkulasi yang baik pada bangunan.

#### C . Wawancara

Melakukan Wawancara untuk mengetahui masalah-masalah dan menjadi tolak ukur antar pengguna pada bangunan. Dan juga untuk mendapatkan informasi yang lebih detail mengenai objek perancangan yang akan digunakan secara lisan maupun via email kepada karyawan dan Pengguna Bandung Techno Park.

#### D . Dokumentasi

Membuat gambaran sketsa ruang atau mendokumentasikan dengan mengambil gambar site, untuk menjadi bahan tolak ukur dan juga referensi.

#### E . Melakukan Studi banding

Membuat gambaran sketsa ruang atau mendokumentasikan dengan mengambil gambar site, untuk menjadi bahan tolak ukur dan juga referensi.

##### Studi Banding Kantor :

1. Nama : Bandung Techno Park  
 Alamat : Jl. Telekomunikasi, Dayeuh Kolot, Bandung  
 Fungsi : Ruang inkubasi & *Co-working Space*
2. Nama : Cimahi Techno Park  
 Alamat : Jl. Baros No.78, Utama, Cimahi Sel., Kota Cimahi, Jabar  
 Fungsi : Ruang inkubasi & *Co-working Space*
3. Nama : Envision Of Shanghai  
 Alamat : Shanghai China  
 Fungsi : Kantor Pengembang energi
4. Nama : Alibaba Group  
 Alamat : Hangzhou China  
 Fungsi : Kantor Pengembang energi

##### Studi Banding Co-working Space :

5. Nama : Lo.ka.si Coworking Space  
 Alamat : Jl. Ir. H.Djuanda No. 92, Lebakgede, Bandung

- Fungsi : *Co-working Space & Café*
6. Nama : Eduplex Coworking Space
- Alamat : Jl. Ir. H.Djuanda No. 84, Lebakgede, Bandung
- Fungsi : *Co-working Space & Café*

#### 4. Analisa Data

Analisa Data Analisa data adalah kegiatan setelah seluruh data terkumpul dan dikelompokkan berdasarkan variable dan jenis responden untuk kepentingan perancangan. Analisa Data terbagi menjadi dua, yaitu:

##### a. Analisa Data Primer

Analisa Data Primer adalah memproses data yang didapat dari sumber yang secara langsung. Data primer ini adalah hasil dari melakukan observasi, wawancara, dan data data lain yang didapat secara langsung, atau sumber asli.

##### b. Analisa Data Sekunder

Analisa Data Sekunder adalah memproses data yang didapat secara tidak langsung, seperti mendapat dari literature, buku, dan peraturan-peraturan lainnya.

#### 5. Sintesa (Programming) Sintesa merupakan proses mengumpulkan data dan semua hal yang berhubungan dengan perancangan. Yang disusun sebagai berikut:

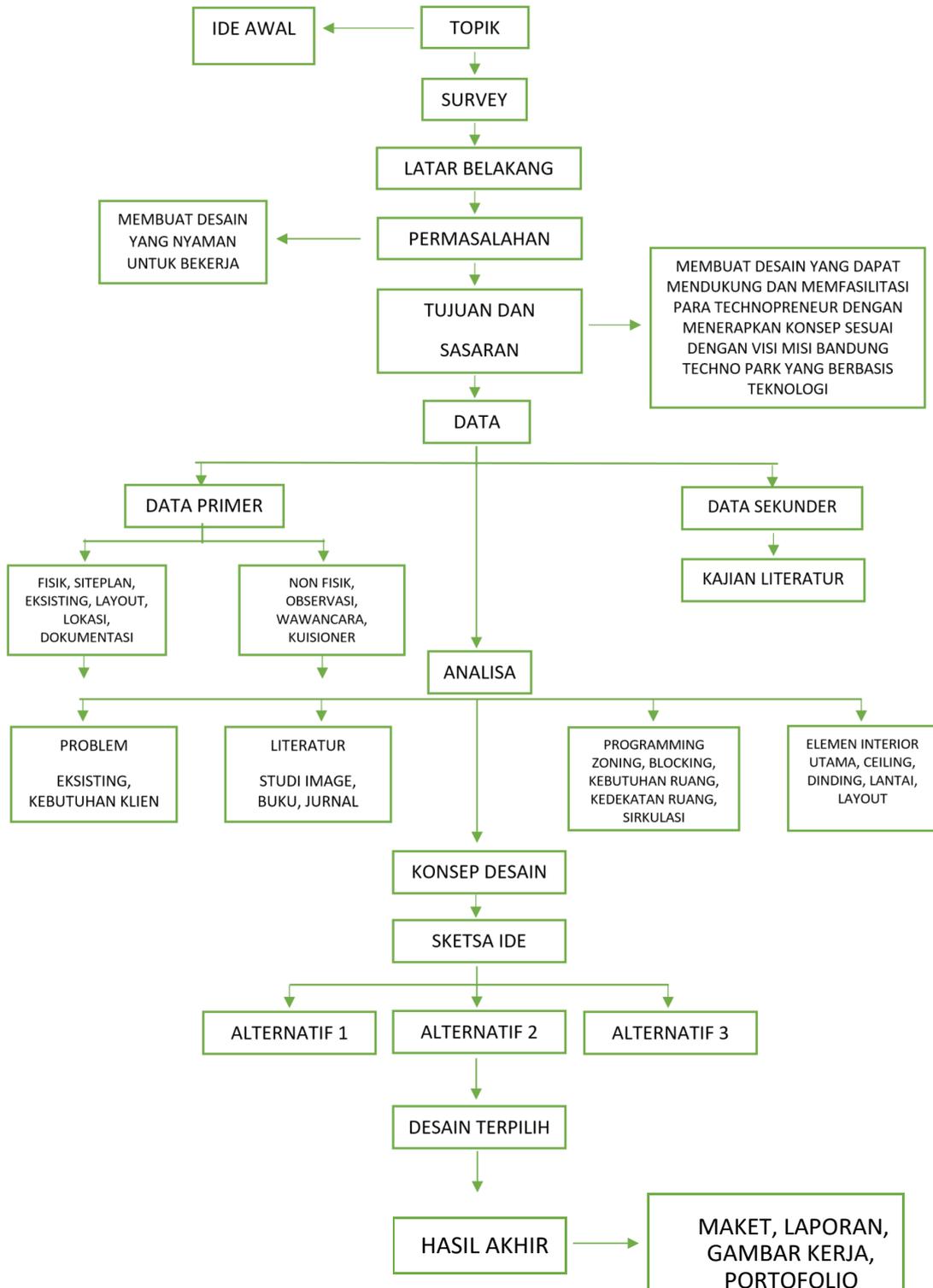
- a. Membuat Tabel kebutuhan ruang
- b. Membuat Program kebutuhan ruang
- c. Membuat Zoning, Blocking, Bubble diagram dan program kedekatan ruang
- d. Menentukan Konsep, Tema dan Laggam perancangan

#### 6. Pengembangan Desain dengan Gambar Kerja Pengembangan desain dengan gambar kerja, memiliki tahapan sebagai berikut:

- a. Membuat Layout
- b. Membuat Tampak dan Potongan Bangunan
- c. Membuat Perspektif 3D/ Manual
- d. Membuat Maket

#### 7. Hasil Akhir

### 1.7 Kerangka Berfikir



## **1.8 Sistematika Penulisan**

Pengantar karya Tugas Merancang V “*Redesain Interior Co-Working Space Bandung Techno Park di Bandung*” disusun dengan sistematika sebagai berikut:

### **Bab I. Pendahuluan**

Menjelaskan keseluruhan dari latar belakang pemilihan Desain Interior Bandung Techno Park sebagai objek perancangan penulis, penjabaran judul, menjelaskan masalah yang menjadi fokus bahasan serta batasan masalahnya, tujuan dan saran penulisan, metode yang akan digunakan dalam proses perancangan, proses desain dan sistematika penulisan.

### **Bab II. Kajian Literatur dan Data Perancangan**

Menjelaskan tentang data-data dan teori yang berkaitan langsung terhadap kasus perancangan pemilihan Desain Interior Bandung Techno Park dan teori perancangan secara umum yang digunakan dalam proses desain, menguraikan data lapangan baik berupa data fisik dan data non-fisik serta data parameter sebagai acuan dan pembanding.

### **Bab III. Konsep Perancangan Desain Interior**

Pada bagian bab 3 membahas tentang tema konsep secara umum, kebutuhan ruang, matriks, bubble diagram, zoning, blocking, sirkulasi, dan konsep perancangan khusus per ruangan.

### **Bab IV. Konsep Perancangan Visual Denah Khusus**

Pada bagian bab 4 membahas tentang pemikiran desain (alternative), final design dan denah khusus.

### **Bab V. Penutup**

Menjawab dan menyimpulkan masalah yang telah dirumuskan.