

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kota Bandung terpilih menjadi Kota Kreatif oleh UNESCO pada 2015 dan telah menjadi pusat inovasi dan kreativitas yang didorong oleh kaum mudanya. Menurut data Badan Pusat Statistik, penduduk di Kota Bandung pada tahun 2018 mencapai 2,5 juta jiwa dimana penduduk usia 15 sampai dengan 34 tahun berjumlah 444.304 jiwa. Menjadikan Kota Bandung sebagai salah satu kota yang kreatif, aktif, dan inovatif, dengan jumlah usia produktif yang besar. Perubahan struktur kependudukan, dimana jumlah usia produktif lebih banyak dari jumlah penduduk usia tidak produktif membuat bisnis perusahaan rintisan atau *startup* merupakan bisnis yang sesuai dengan keinginan serta kemampuan kaum muda yang melek dengan kemajuan teknologi. Bandung sebagai Kota Kreatif menjadi salah satu yang terdepan dalam melahirkan *startup*. Hal ini terlihat dari peningkatan jumlah *startup* di Bandung yang semakin meningkat setiap tahunnya. Grahadea Kusuf, Koordinator *startup Bandung community* mengatakan pada tahun 2019 jumlah *startup* yang aktif dari berbagai bidang ada sekitar 200-an. Kehadiran *startup* digital sebagai bagian dari industri kreatif ini memiliki peran penting dalam meningkatkan perekonomian serta menjadi solusi dalam mengatasi masalah pengangguran kaum muda terdidik.

Meningkatnya pertumbuhan *startup* ini sejalan lurus dengan semakin meningkatnya pertumbuhan *co-working space*. Diketahui pada tahun 2019 *co-working space* yang ada di Kota Bandung semakin bertambah. *co-working space* menjadi pilihan tempat bekerja oleh para *startup* karena memberikan fasilitas yang lengkap dengan biaya operasional yang sedikit dibandingkan dengan menyewa sebuah gedung yang memakan biaya yang besar. Selain itu, komunitas didalam *co-working space* yang diisi oleh *startup* yang berbeda latar belakang bidang pekerjaan dapat saling terhubung dan membangun suatu kolaborasi membuat para pekerja *startup* menjadikan *co-working space* sebagai tempat menemukan peluang baru dalam karir.

*co-working space* sendiri adalah ruang kerja bersama yang digunakan oleh *startup*, *freelancer*, mahasiswa atau lainnya yang membutuhkan ruang kerja dengan lingkungan yang mendukung semangat kerja dan kreativitas. Selain menyediakan lingkungan yang mendukung semangat kerja dan kreativitas, *co-working space* umumnya menyediakan berbagai meja dan tempat duduk yang nyaman serta beberapa fasilitas seperti *wifi*, *printer*, *scanner*, mesin fotokopi, alat pembuat kopi bahkan akses 24 jam ke *co-working*. Survey tahunan yang dilakukan oleh *Deskmag Global co-working* terhadap 71% responden mengatakan bahwa mereka yang telah bergabung di sebuah *co-working space* merasa lebih kreatif dan 62% mengatakan pekerjaan mereka telah meningkat dan berkembang.

Data yang didapatkan dari survey “*Mapping & database startup Indonesia 2018*” oleh MIKTI (Indonesia digital creative industry society) menyebutkan bahwa bidang pekerjaan dominan *startup* di Kota Bandung adalah *e-commerce*, *fintech*, *game*. Para pekerja *startup* ini membutuhkan fasilitas tambahan yang dapat menunjang pekerjaan khusus mereka. Adanya *co-working* sebagai wadah komunitas *startup* di Bandung dengan fasilitas-fasilitas bagi para pekerja dominan *startup* diharapkan akan meningkatkan kualitas kerja serta mendorong semangat dan produktivitas didalam pekerjaan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam perancangan *co-working space* Kota Bandung yaitu :

1. *sense of community* dalam ruang interior dengan memperhatikan peluang dan pengelolaan relasi untuk membentuk fasilitas yang dapat mendorong interaksi dan kolaborasi para *startup* di Kota Bandung.
2. Pengolahan elemen interior yang dapat membentuk *sense of community* di dalam *co-working space*.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah diatas, ditemukan rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang fasilitas yang dapat mendorong interaksi dan kolaborasi para *startup* di Kota Bandung melalui penerapan *sense of community* dengan memperhatikan peluang dan pengelolaan relasi?

2. Bagaimana merancang pengolahan elemen interior yang dapat membentuk *sense of community* di dalam *co-working space*?

#### 1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan dan sasaran perancangan yaitu :

1. Merancang fasilitas yang dapat mendorong interaksi dan kolaborasi para *startup* di Kota Bandung melalui penerapan *sense of community* dengan memperhatikan peluang dan pengelolaan relasi.
2. Merancang pengolahan elemen interior yang dapat membentuk *sense of community* di dalam *co-working space*.

#### 1.5 Batasan Masalah

Pembatasan pada masalah digunakan untuk menghindari penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar perancangan lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan perancangan dapat tercapai.

Beberapa batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Lokasi perancangan *co-working space* di Kota Bandung ini berada di Jalan Pajajaran No.49, Pasir Kaliki, Kec. Cicendo, Bandung. Batas utara Taman Kota Jalan Pajajaran, Batas selatan Jalan Purwawijaya, Batas timur Jalan Moch. Yunus, Batas barat Auto World Tire Gallery
2. Target perancangan *co-working space* Kota Bandung diperuntukkan bagi para *startup*.
3. Memiliki luas bangunan 2600m<sup>2</sup> dengan 4 lantai
4. Penataan ruang dan furnitur yang ergonomi sesuai dengan standar *co-working space*.

#### 1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diperoleh dari perancangan *co-working space* yaitu :

##### 1.6.1 Masyarakat

Perancangan *co-working space* ini memberikan kemudahan bagi masyarakat khususnya *startup* untuk mendapatkan sarana kolaborasi dengan cara pemenuhan kebutuhan fasilitas pendukung untuk mendorong kinerja yang optimal.

##### 1.6.2 Kampus

Perancangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk perancangan lanjutan yang lebih mendalam di masa yang akan datang.

### 1.6.3 Bidang Interior

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi bidang interior untuk perancangan lanjutan di masa yang akan datang dan menjadi inspirasi di bidang interior.

## 1.7 Metode Perancangan

Dalam sebuah perancangan memerlukan metode untuk melakukan setiap proses tahapan perancangan tersebut. Metode perancangan *co-working space* yaitu :

### 1.7.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada perancangan *co-working space* meliputi data primer dan data sekunder :

#### 1.7.1.1 Data Primer

Data primer yang didapatkan berasal dari sumber :

- Melakukan survey langsung lapangan sebagai pengunjung *co-working space* dalam upaya untuk pengamatan pada *co-working* di Bandung. Studi kasus yang dilakukan di 3 objek yaitu Block71, Nextspace, dan Bandung Digital Valley
- Observasi langsung pada semua objek *co-working* bersamaan dengan fenomena yang diselidiki untuk mendapatkan data kegiatan dan aktifitas pada *co-working space* yang dibandingkan dengan studi literatur dari Handbook of *co-working space* sebagai acuan dan membuat tabel komparasi dari setiap objek studi kasus.
- Melakukan dokumentasi dari setiap objek studi kasus yang dikunjungi berupa laporan dan rekaman data dalam membantu proses perancangan sehingga mudah dimengerti karena dapat dilihat dengan bentuk **Gambar**.

#### 1.7.1.2 Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui media perantara seperti jurnal, buku-buku, literatur, hingga literatur yang didapatkan dari internet berkaitan dengan perancangan *co-working space*. Literatur yang

digunakan dari buku Human Dimension sebagai acuan ergonomi furnitur, buku Handbook of *co-working space* sebagai acuan untuk standar kebutuhan ruang *co-working space*.

#### 1.7.2 Analisa Data

Dari pengumpulan data primer dan data sekunder objek studi kasus yang telah dilakukan, kemudian dilanjut analisa terhadap data tersebut dengan cara membandingkan sehingga dapat digunakan sebagai acuan dan referensi untuk perancangan ini.

#### 1.7.3 Sintesa

Dari data-data yang telah dikumpulkan dan dianalisa sesuai dengan perancangan *co-working* ini kemudian diolah pada programming meliputi :

- Kebutuhan ruang dan luasan
- Hubungan antar ruang dan bubble diagram
- Zoning dan Blocking
- Konsep dan Tema perancangan

#### 1.7.4 Pengembangan Desain

Dari proses programming dilanjutkan dengan pengembangan desain meliputi pembuatan **Gambar** kerja dari perancangan.

### 1.8 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yaitu :

#### **BAB I - PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, sasaranperancangan, ruang lingkup perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II - KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN**

Menjelaskan tentang kajian literatur, data dan analisa proyek sebagai new desain terkait deskripsi proyek, tinjauan lokasi, aktivitas, dan program kebutuhan ruang, problem statement, dan analisa konsep perancangan interior.

#### **BAB III - KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR**

Pembahasannya meliputi konsep perancangan, organisasi ruang, layout furniture, konsep visual, dan persyaratan umum (pencahayaan, penghawaan, keamanan, pengolahan furnitur, dll)

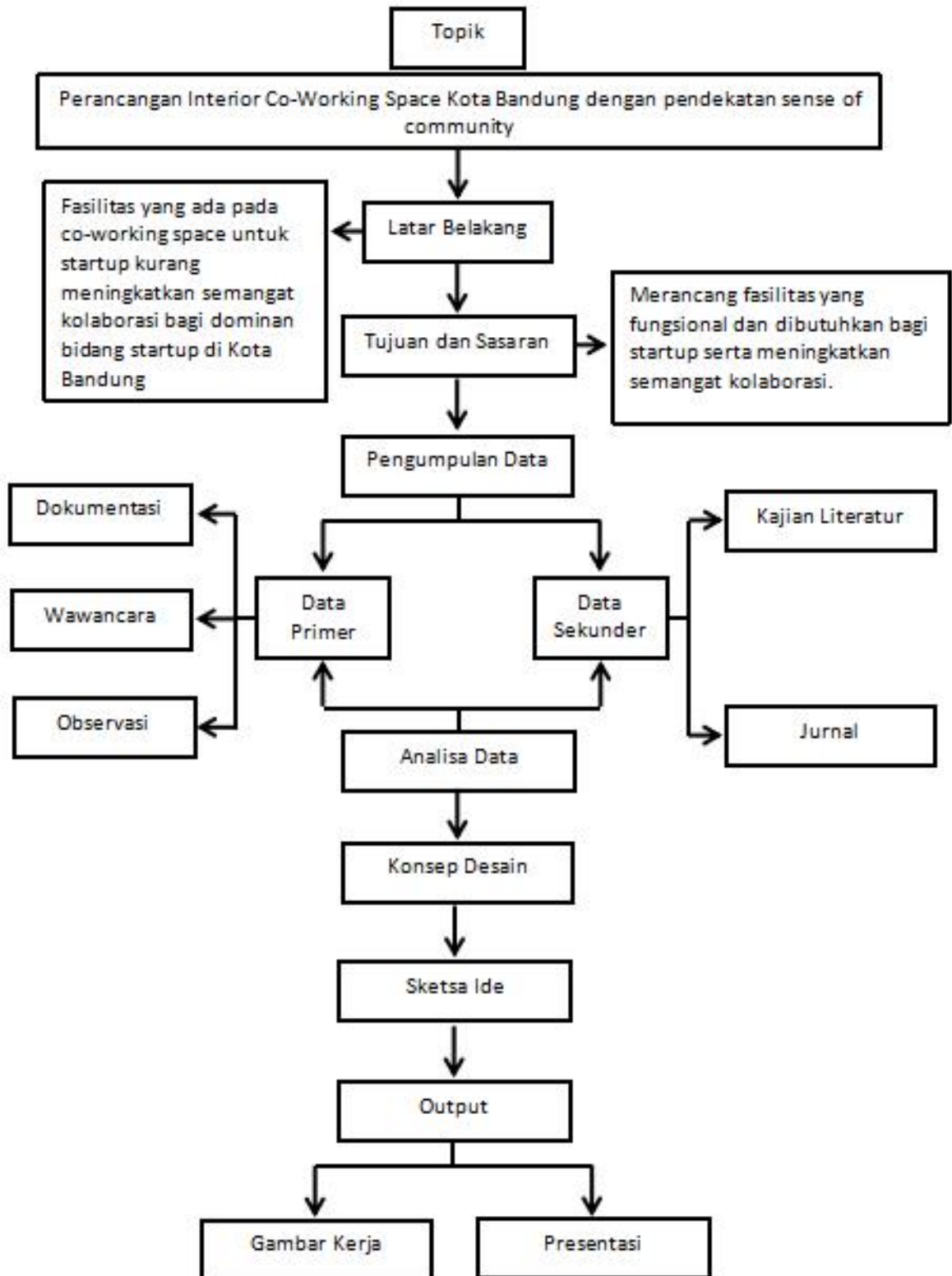
#### **BAB IV - KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS**

Pemaparan terkait pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis pada ruang, serta penyelesaian elemen interior

#### **BAB V - KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan dan saran pada saat sidang

## 1.9 Kerangka Berpikir



**Bagan 1.1** Kerangka Berpikir

Sumber : dokumen pribadi