

# Perancangan Interior *Co-working Space* dengan Fasilitas *Day Care* di Jakarta

Angelica Widjaja, Sherly de Yong dan Lucky Basuki  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* m41415005@john.petra.ac.id; sherly\_de\_yong@petra.ac.id; dante\_luq@yahoo.co.id

**Abstrak**— Seiring perkembangan informasi dan internet, banyak orang merasa jenuh bekerja di dalam kantor sehingga banyak orang memilih untuk bekerja secara fleksibel. Bekerja fleksibel inilah yang menyebabkan kantor dengan model memiliki fasilitas yang beragam selain ruang kerja seperti *co-working space* lebih diminati saat ini. Kebutuhan ekonomi yang tinggi menyebabkan banyak orang tua yang keduanya bekerja baik secara formal maupun informal. Kesibukan yang dimiliki kedua orang tua menyebabkan sulit bagi mereka dalam membagi waktu untuk bekerja dan menjaga anak mereka. Sehingga diperlukan sebuah interior *coworking space* dengan fasilitas *day care* yang dapat menjadi solusi dalam mengatasi kesulitan yang dialami para orangtua. Metode yang digunakan adalah metode *design thinking* dengan tahapan antara lain studi literatur, survei lapangan, menganalisis, skematik dan 3D modeling. Konsep perancangan yang dipilih adalah *Fun and Socialize* dengan tujuan meningkatkan produktivitas dan relasi antar pengguna. Konsep ini diterapkan dalam penggunaan warna dan *zoning-grouping* ruang. Perancangan interior ini melibatkan pengguna dewasa dan anak dalam beraktivitas sesuai kebutuhan. Yang ditunjang dengan *day care*, *lobby*, *locker*, *area game*, *ruang meeting*, dan *staff-office*. Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna biru, orange, dan kuning. Warna orange dan kuning diberikan untuk menyeimbangkan warna biru yang memiliki efek psikologis yang tenang.

**Kata Kunci**—*Interior, Coworking space, Day care, Jakarta*

**Abstrac**— Along with the development of information and internet, many people feel bored working in the office and a lot of them choose to work flexibly. Flexibility in work place causes offices that have facilities such as *co-working space* are more in demand today. High economic needs made both parents work formally and or informally. The rush of both made it difficult for them to divide their time to work and also look after their children. Therefore, we need an interior *coworking space* with *day care* facilities as a solution to overcome the difficulties experienced by parents. The method used is *design thinking* method with stages including literature studies, field observation, analysis, schematics and 3D modeling. The design concept chosen is *Fun and Socialize* with the goal to increase productivity and relationships between users. This concept is applied in the use of colors and space's *zoning-grouping*. This design project involves adult and child users in their activities supported by *day care*, *lobby*, *locker*, *gaming area*, *meeting rooms*, and *staff-office*. Colors used in the design are blue, orange, and yellow. Orange and yellow are used to balance the color blue which has calm psychological effect.

**Keyword**— *Interior, Coworking space, Day care, Jakarta*

## I. PENDAHULUAN

SEIRING Seiring dengan perkembangan informasi dan internet, bekerja dapat dilakukan dimana saja selain di kantor tanpa perlu melakukan tatap muka secara langsung. Di Indonesia bekerja secara fleksibel mulai berkembang, berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 56,8% masyarakat Indonesia saat ini bekerja di sektor informal. Hal ini menunjukkan bahwa pertumbuhan lapangan pekerjaan di sektor informal lebih banyak diminati dibandingkan sektor formal. Selain itu, sebuah riset yang dilakukan *The Economist Intelligent Unit (EIU)* yang bernama *Mobility, Performance, and Engagement* membuktikan bahwa 49% responden mengaku mengalami peningkatan produktivitas saat bisa bekerja di mana saja. Tren bekerja fleksibel ini lah yang membuat tempat seperti *coworking space* mulai bermunculan dan berkembang. Fasilitas yang diberikan *co-working space* memberikan keleluasan dalam bekerja sehingga menarik dan diminati. Tidak luput Indonesia, yang pada tahun 2018, Asosiasi *Co-working Space* Indonesia mencatat terdapat 200 *co-working space* di seluruh Indonesia [1].

*Co-working space* merupakan tempat untuk masyarakat dari berbagai kalangan berbagi ruang untuk bekerja. Umumnya, *co-working space* memiliki area yang luas dan terbuka bagi masyarakat umum. Hal ini ditujukan agar pengguna tidak merasa terbebani dengan sempitnya area kerja seperti di perkantoran. *Co-working space* memberikan keleluasan bagi pengguna untuk beraktivitas baik *solo activities*, *group activities*, *congenial activities*, ataupun *socializing*. Aktivitas ini ditunjang dengan fasilitas seperti *pantry*, *area istirahat*, dan sebagainya.

Kebutuhan hidup yang semakin mahal setiap tahunnya di Indonesia menyebabkan banyak pasangan suami istri yang keduanya harus bekerja untuk meningkatkan pendapatan dalam perekonomian keluarga. Namun, menyeimbangkan bekerja dan mengasuh anak merupakan hal yang sulit dilakukan dalam waktu bersamaan. Tidak sedikit orangtua saat ini membiarkan anaknya main sendiri bahkan memberikan gadget di usia anak yang masih kecil karena terlalu fokus dengan pekerjaan mereka. Hal ini tentu saja menyebabkan anak tidak bertumbuh dengan baik. Anak menjadi individual dan tidak dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya dengan baik.

Berdasarkan permasalahan di atas sehingga diperlukannya *co-working space* untuk aktivitas bekerja yang memiliki fasilitas *day care* untuk mempermudah para orang tua bekerja.

*Co-working space* ini memiliki pengguna usia 45 tahun ke bawah, sedangkan untuk anak yang menggunakan *day care* memiliki rentan usia dari bayi hingga 12 tahun. Tujuan dari perancang adalah untuk meningkatkan produktivitas dan relasi antar pengguna sehingga dipilihlah konsep *Fun and Socialize*. Fasilitas *day care* disediakan berada dekat dengan ruang kerja sehingga orang tua masih dapat mengawasi anak mereka saat bekerja. Pelayanan edukasi diberikan oleh fasilitas *day care* sehingga kemampuan bersosialisasi, aspek motorik anak, perkembangan kognitif, dan bahasa dapat berkembang dengan baik.

## II. METODE PERANCANGAN

Metode Perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking*. Metode ini merupakan rangkaian kegiatan yang memiliki banyak tahapan. Ada beberapa tahapan dalam metode *Design Thinking* yang digunakan antara lain *understanding, observe, programming, brainstorming, ideate, prototype, test* dan implementasi. Adapun penjelasan tahapan *Design Thinking* sebagai berikut [2]:

### a. Discovery

Tahapan *Discovery* adalah tahapan untuk memahami fenomena yang ada di sekitar. Metode yang digunakan pada tahapan ini antara lain studi literatur dan review jurnal terdahulu terkait dengan ide perancangan. Data yang dikumpulkan ini kemudian menjadi dasar perancang dalam menentukan topik perancangan.

### b. Observe

Tahapan *Observe* merupakan tahapan untuk mengumpulkan data terkait dengan obyek perancangan. Metode yang digunakan pada tahapan ini antara lain survey lapangan.

### c. Programming

Tahapan *Programming* adalah tahapan menganalisa data. Metode yang digunakan dalam tahapan *programming* dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah tahapan *brainstorming*. Metode yang dilakukan sebelum melakukan *brainstorming* antara lain menganalisa dan memetakan permasalahan yang ada ke dalam *framework*. *Framework* ini digunakan untuk menentukan *goals* dan *needs* dari perancangan. Selain itu, perancang juga membuat data kebutuhan ruang untuk menentukan kebutuhan perabot pengguna. Kemudian metode yang dilakukan setelah *brainstorming* adalah menganalisa data dengan menguraikannya ke dalam *grouping, zoning, dan sirkulasi ruang*. Metode *programming* ini dilakukan dua kali dengan tujuan agar *zoning, groping, dan sirkulasi* dibuat sesuai dengan konsep perancangan.

### d. Brainstorming

Tahapan *brainstorming* merupakan tahapan yang digunakan untuk menentukan konsep dan tema dari perancangan. Metode yang digunakan dalam tahapan ini adalah *mindmapping* dan *moodboard*.

### e. Ideate

Tahapan *ideate* adalah tahapan untuk menuangkan gambaran ide ke dalam kertas. Metode yang digunakan dalam tahapan ini adalah gambar skematik dengan sketsa.

### f. Prototype

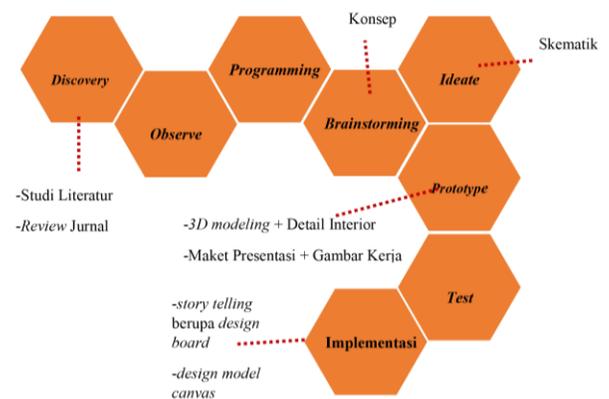
Tahapan *prototype* adalah tahapan untuk mentransformasikan desain ke dalam bentuk *3D modeling*. Metode ini dilaksanakan dua kali yaitu dengan cara *3D modeling* beserta gambar detail interior untuk melengkapi sebelum *test* dan setelah *test* dilakukan revisi desain beserta gambar kerja dan membuat maket presentasi skala 1:50.

### g. Test

Tahapan *test* merupakan tahapan yang digunakan untuk menguji pemahaman dalam desain. Metode yang digunakan adalah evaluasi dengan tutor.

### h. Implementasi

Tahapan implementasi adalah tahapan yang digunakan untuk menyampaikan hasil dari perancangan ke masyarakat. Cara yang digunakan antara lain *story telling* dengan merangkung latar belakang hingga tujuan dari perancangan serta hasil desain kepada masyarakat dengan cara menyusunnya ke dalam *design board*. Selain itu, perancang membuat *business model canvas* untuk mengetahui dengan jelas tujuan dan sasaran dari perancang ke depannya. Perancang juga menyusun seluruh proses yang dilakukan selama perancangan ke dalam buku hasil proses perancangan.



Gambar 1. *Design Thinking*

## III. KAJIAN PUSTAKA

### A. Pengertian *Co-working Space*

*Co-working space* merupakan hasil dari perubahan pola hubungan antar pekerja yang awalnya berbentuk hierarki, yang kemudian berganti menjadi pola tema, dan saat ini yang dipakai oleh *co-working space* adalah pola *networking*. [3] Menurut Meel, terdapat sembilan jenis ruang kerja yang berguna untuk mendukung aktivitas-aktivitas yang berbeda sebagai berikut [4]:

#### a. *Open Office*

*Open Office* merupakan ruang kerja untuk lebih dari sepuluh pengguna. Ruang jenis ini digunakan untuk aktivitas yang membutuhkan komunikasi relatif sering atau kegiatan rutin yang membutuhkan konsentrasi relatif kecil.

b. *Team Space*

*Team space* merupakan ruang kerja yang semi tertutup untuk 2 hingga 8 orang. Ruang jenis ini digunakan pengguna yang bekerja berkelompok dengan aktivitas komunikasi internal relatif sedang

c. *Cubicle*

*Cubicle* merupakan ruang kerja yang semi tertutup untuk satu pengguna. Ruangan jenis ini digunakan untuk aktivitas yang membutuhkan konsentrasi dan komunikasi yang relatif sedang.

d. *Private Office*

*Private office* merupakan ruang kerja tertutup untuk satu orang. Ruangan jenis ini digunakan untuk aktivitas yang membutuhkan konsentrasi tinggi.

e. *Shared Office*

*Shared office* merupakan ruang kerja tertutup untuk dua hingga tiga orang. Ruangan ini digunakan pengguna yang bekerja dalam kelompok kecil dan aktivitas yang konsentrasinya relatif sedang

f. *Team Room*

*Team room* merupakan ruang kerja tertutup untuk empat hingga sepuluh orang. Ruang jenis ini digunakan untuk aktivitas dalam tim yang membutuhkan komunikasi internal relatif tinggi.

g. *Study Booth*

*Study booth* merupakan ruang kerja tertutup untuk satu orang. Ruang jenis ini digunakan untuk aktivitas yang menggunakan waktu singkat..

h. *Work Lounge*

*Work Lounge* merupakan ruang tunggu untuk dua hingga enam orang. Ruang jenis ini digunakan untuk aktivitas yang menggunakan waktu singkat dan memiliki aktivitas kolaborasi dan memungkinkan interaksi secara tiba-tiba.

i. *Touch Down*

*Touch Down* merupakan ruang kerja terbuka untuk satu pengguna. Ruang jenis ini digunakan untuk aktivitas yang membutuhkan waktu singkat dengan konsentrasi relatif kecil.

B. Pengertian *Day Care*

*Day Care* memiliki nama lain Tempat Penitipan Anak (TPA) yang merupakan salah satu pendidikan non-formal yang memberikan pengasuhan dengan memperhatikan kesejahteraan sosial pada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Berdasarkan aktivitasnya terdapat empat zona dalam pembagian ruang *day care* antara lain [5]:

a. *Active Zone*

*Active Zone* merupakan area yang digunakan untuk aktivitas bermain dan berkumpul seperti memanjat, drama, rumah fantasi, dan sebagainya.

b. *Quiet Zone*

*Quiet Zone* merupakan area tenang yang digunakan untuk membaca, istirahat, mendengarkan, *group meeting*, menulis, dan area privat.

c. *Wet Zone*

*Wet Zone* merupakan area yang digunakan untuk area yang basah seperti area *pantry*, area ganti, dan sebagainya.

d. *Food Zone*

*Food Zone* merupakan area yang digunakan untuk makan bersama.

## C. Pengertian Psikologi Warna

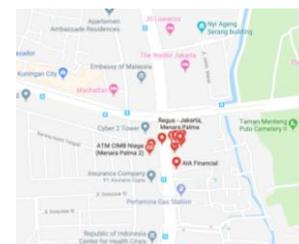
Menurut Mahnke, warna dapat mempengaruhi perasaan manusia sebagai berikut [6]:

- Merah memberikan rasa bergairah, bersemangat, dan memberikan energi. Selain itu, warna merah juga memberikan kesan hangat pada ruangan.
- Jingga dapat menstimulasi orang yang melihatnya. Warna *orange* muda memberikan kesan *cheering*, sedangkan warna *orange* pekat memberikan kesan menggairahkan
- Kuning merupakan warna yang memberikan rasa paling gembira dari seluruh warna. Warna ini menggambarkan masa depan cerah, harapan, dan bahagia seperti datangnya matahari
- Hijau memberikan rasa *relaxing*, segar, dan tenang. Selain itu juga warna hijau dapat menggambarkan alam.
- Biru adalah warna yang memberikan rasa tenang, nyaman, dan aman
- Ungu adalah pencampuran warna yang berseberangan antara merah dan biru yang memberikan kesan agung dan khusus
- Putih merupakan warna yang terkesan spiritual dan *hope*
- Hitam menggambarkan kekuatan kegelapan. Selain itu, dalam status hitam juga memberikan kesan elegan, kaya, dan tinggi derajatnya.
- Abu-abu menggambarkan tenang, sunyi, dan sederhana. Warna ini merupakan warna netral antara gelap dan terang.

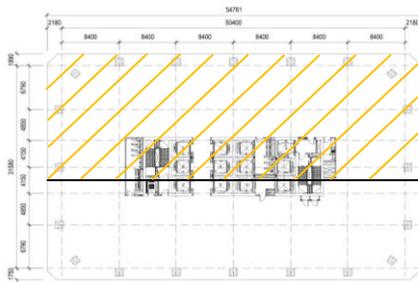
## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Ruang Lingkup Perancangan*

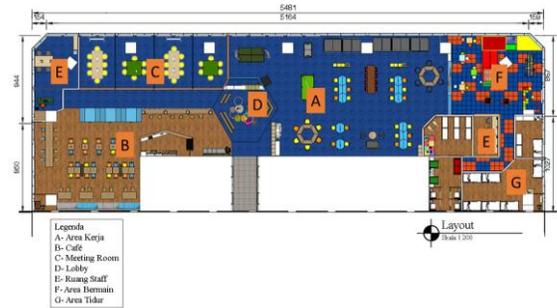
Lokasi perancangan interior *co-working space* berada di Jl. HR. Rasuna Said, Blok x-5, Kav. 11-12. Obyek perancangan berada pada Menara Palma 2 dengan luasan 1.617 m<sup>2</sup>. Menara Palma 2 memiliki lokasi yang dapat dikatakan cukup strategis di Jakarta Selatan. Lokasinya yang berada di daerah perkantoran sehingga akses untuk menuju Menara Palma 2 ini mudah. Selain itu, lokasi dari Menara Palma 2 ini juga berdekatan dengan apartemen dan perumahan



Gambar 2. Google Map



Gambar 3. Denah Layout  
( Sumber : www.wins-property.com )

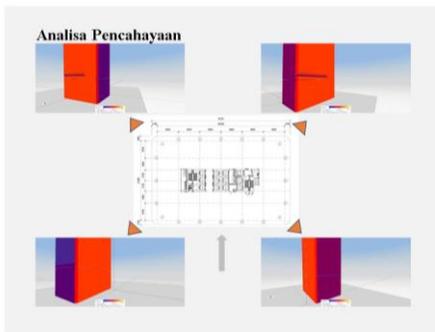


Gambar 6. Layout

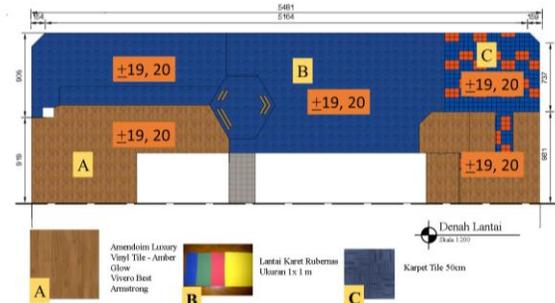
**B. Analisa Lokasi Perancangan**

Berdasarkan Analisa ruangan memiliki tinggi yang rendah dan mendapatkan banyak cahaya matahari. Hal ini, disebabkan oleh bangunan yang menghadap arah barat.

Lantai menggunakan 3 macam jenis material yaitu vinyl, karpet, dan lantai karet rubernas. Vinyl digunakan pada bagian *café* dan ruang tidur anak dengan tujuan mempermudah dalam pembersihan. Karpet digunakan pada area kerja untuk mengurangi suara. Selain itu, lantai karet rubernas digunakan khusus pada area bermain anak untuk mengurangi cedera saat anak terjatuh.



Gambar 4. Analisa Pencahayaan

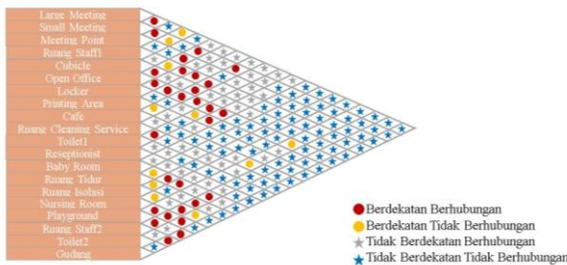


Gambar 7. Rencana Lantai

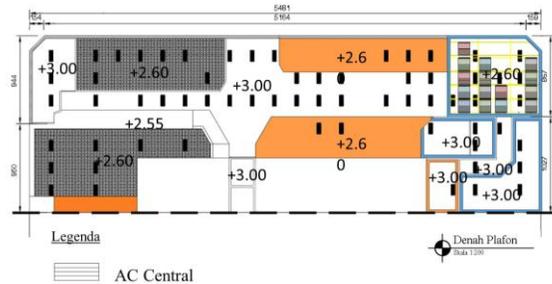
**C. Programming**

Berdasarkan analisa-analisa yang dilakukan sehingga didapati suatu kesimpulan area receptionist sebaiknya berada di tengah ruang dan menjadi ruangan penghubung antar ruang untuk mempermudah pengguna. Selain itu, didapatkan bahwa ruangan bekerja dan anak tidak memiliki hubungan apa pun. Namun, kedua ruangan ini masih dapat berdekatan.

Plafon memiliki tinggi 3 meter dengan beberapa bentuk yang disesuaikan dengan ruangan. Terdapat permainan tinggi dan material plafon yang digunakan untuk membedakan ruang. Material yang digunakan merupakan besi hollow yang ringan, sedangkan pada bagian ruang bermain anak menggunakan *fabric* untuk memberi kesan lebih santai dan menyenangkan.



Gambar 5. Hubungan Ruang

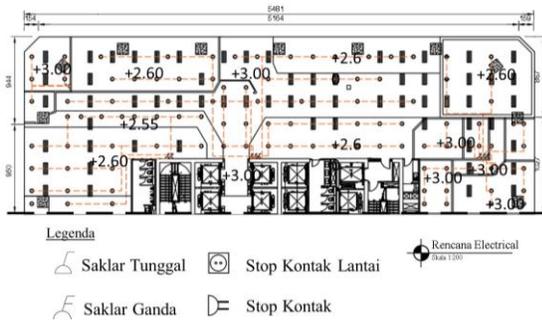


Gambar 8. Rencana Plafon

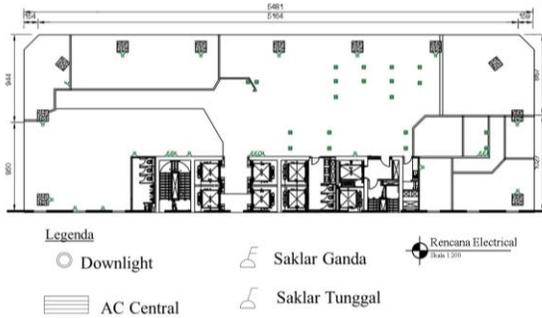
**D. Transformasi Desain**

Hasil dari analisa beberapa denah, berikut merupakan denah yang paling mendekati pengaplikasian kebutuhan aktivitas pengguna. Sirkulasi yang digunakan merupakan sirkulasi linier bercabang dengan tujuan untuk mempermudah pengguna dalam bersirkulasi.

Mekhanikal dibagi menjadi 2 bagian yaitu mekhanikal di atas 1 meter dari lantai (mekhanikal pada bagian plafon) dan mekhanikal di bawah 1 meter dari lantai (mekhanikal pada bagian lantai). Perencanaan ini meliputi lampu, saklar, CCTV dan WiFi.



Gambar 9. Rencana Elektrical Plafon

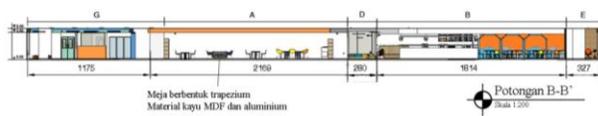


Gambar 10. Rencana Elektrical Lantai

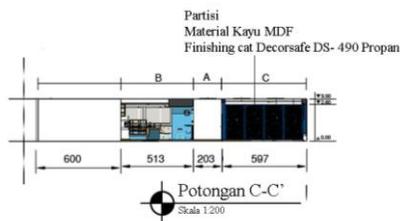
Berikut beberapa potongan dari perancangan.



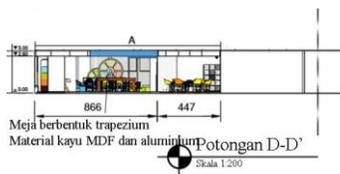
Gambar 11. Potongan A-A'



Gambar 12. Potongan B-B'



Gambar 13. Potongan C-C'

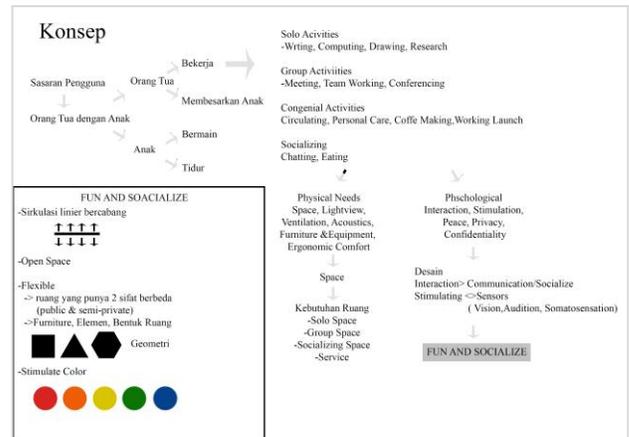


Gambar 14. Potongan D-D'

V. DESAIN AKHIR

A. Konsep Fun and Socialize

Perancangan Interior Co-working Space dengan fasilitas day care di Jakarta menggunakan konsep Fun and Socialize. Konsep ini didasari oleh aktivitas pengguna co-working space. Berdasarkan how to create a co-working space handbook, aktivitas bekerja dibagi menjadi 4: solo, group, congenial, dan social. Dalam bekerja diperlukanlah sosialisasi dengan pengguna lain, serta suasana yang nyaman dan menyenangkan untuk meningkatkan produktivitas pengguna ruang sehingga dipilihlah konsep ini.



Gambar 15. Konsep

Konsep dideskripsikan ke dalam beberapa penerapan sebagai berikut:

1. Bentuk

Co-working space merupakan tempat untuk banyak orang bekerja dan berelasi sehingga diambil bentuk geometris. Bentuk Geometris ini dipilih berdasarkan unsur kenyamanan dan keefektifan dalam bekerja.

2. Warna

Dalam bekerja, pengguna membutuhkan interaksi stimulasi, ketenangan, dan kepercayaan diri. Untuk menggambarkan suasana yang dapat menstimulasi interaksi dan suasana kerja yang menyenangkan, maka digunakan warna merah, kuning, hijau, dan biru. Selain itu, penggunaan konsep ruang open space dan perabot yang mudah dipindahkan turut mendukung terjadinya interaksi antar pengguna ruang.

3. Material

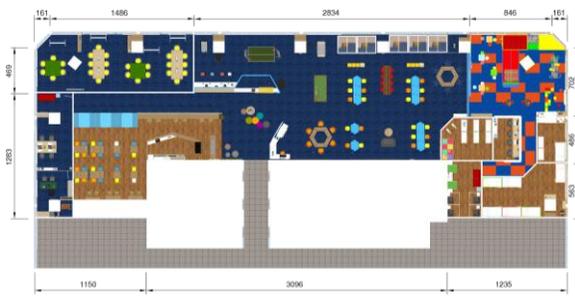
Material yang digunakan adalah plywood dengan finishing cat acrylux propan yang aman bagi anak. Sedangkan bagian lantai, menggunakan vinyl pada area café dan kamar tidur anak agar mudah dibersihkan baik dari debu maupun cairan. Untuk area kerja digunakan karpet untuk mengurangi suara gesekan dari kursi.

B. Implementasi Desain

Konsep diimplementasikan ke dalam beberapa hal sebagai berikut:

1. Organisasi Ruang

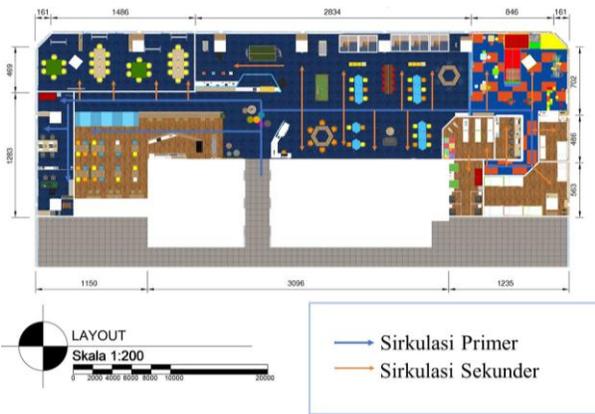
- Layout



Gambar 16. Denah *Layout*

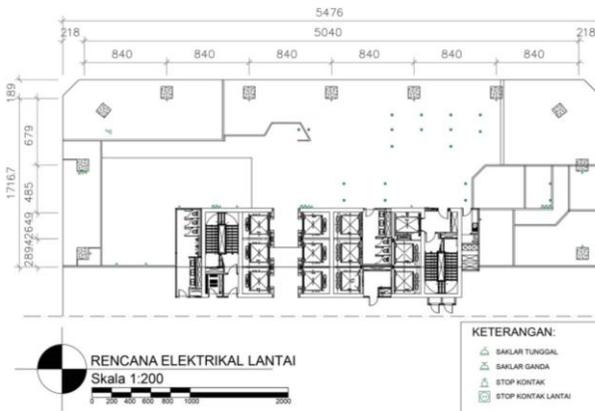
Pada Gambar 16, terlihat bahwa ruang tidak memiliki banyak sekat dan memiliki pembagian antar ruang yang jelas. Sehingga diharapkan mempermudah pengunjung dalam berinteraksi dan berkegiatan. Komposisi perabot memiliki komposisi yang teratur sesuai kebutuhan pengguna.

- Sirkulasi



Gambar 17. Sirkulasi Ruang

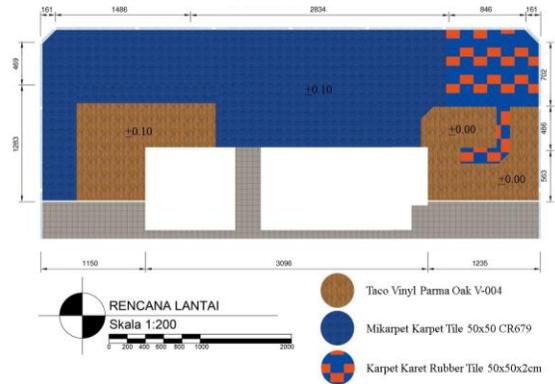
Ruang memiliki sirkulasi linier bercabang dengan sirkulasi utama dan sirkulasi sekunder. Sirkulasi utama merupakan sirkulasi yang digunakan pengguna untuk bepergian dari ruang satu ke ruang lainnya. Sedangkan sirkulasi sekunder merupakan sirkulasi yang digunakan dalam ruang.



Gambar 18. Rencana Elektikal Lantai

## 2. Elemen Pembentuk Ruang

- Lantai



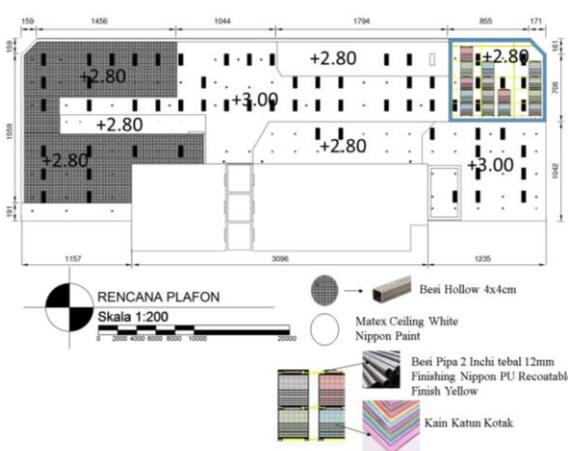
Gambar 19. Rencana Lantai

Pada Gambar 19, material lantai yang digunakan ada 3 macam yaitu *vinyl* yang digunakan pada area *café* dan ruang kamar anak untuk mempermudah pembersihan. Kemudian terdapat karpet yang digunakan untuk area kerja sehingga mengurangi suara pergesekan. Sedangkan, area bermain anak menggunakan *rubber matt* sehinggamemimalisir luka akibat terjatuh.

- Dinding

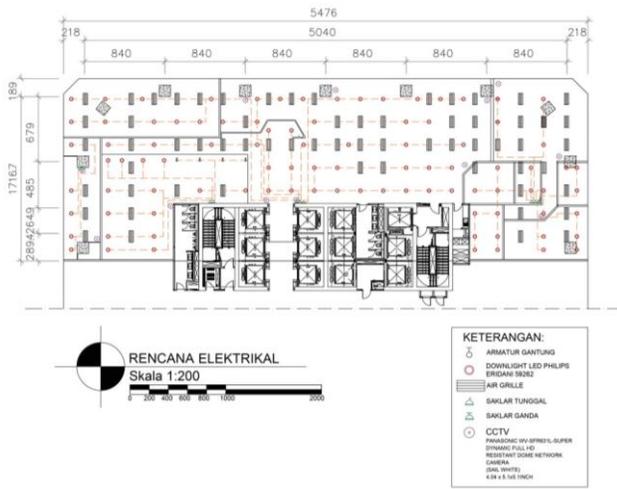
Dinding pembatas menggunakan dinding transparan. Hal ini ditujukan untuk memberikan kesan luas dan aktivitas antar ruang pun masih terhubung. Sedangkan untuk area tidur menggunakan dinding partisi dengan jendela kaca besar untuk mempermudah dalam pengawasan.

- Plafon



Gambar 20. Rencana Plafon

Pada Gambar 20, pada plafon tidak banyak variasi ketinggian yang digunakan. Hal ini disebabkan oleh tinggi plafon yang rendah hanya 3 meter saja. Pada area kiri menggunakan plafon besi dengan motif kotak untuk memudahkan untuk memasang *LCD portable*. Sedangkan pada area anak menggunakan variasi dinding dengan kain warna warni untuk memberikan kesan ceria pada ruangan.



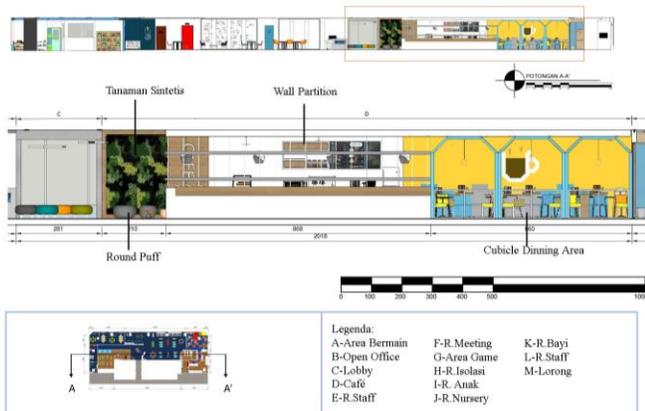
Gambar 21. Rencana Elektrikal Plafon

3. Elemen Pengisi Ruang

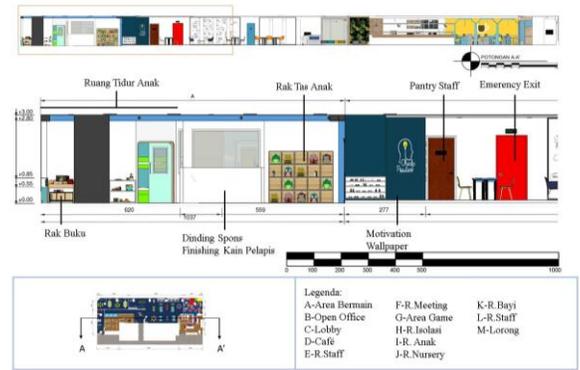
- **Pencahayaan**  
Pencahayaan paling banyak menggunakan pencahayaan alami. Hal ini, disebabkan oleh eksisting yang memiliki dinding kaca. Selain itu, juga terdapat pencahayaan buatan berupa lampu *downlight LED* untuk menerangi ruangan
- **Penghawaan**  
Penghawaan menggunakan penghawaan *HVAC* eksisting dari gedung
- **Sistem Proteksi Kebakaran**  
Sistem proteksi kebakaran dari perancangan ini mengikuti eksisting yang memiliki *springkle* pada bagian atap, *APAR* dan *hydrant*
- **Sistem Proteksi Keamanan**  
Sistem keamanan menggunakan *CCTV* dan penjagaan menggunakan manusia secara langsung dengan meletakkan reseptionist dekat dengan pintu utama.

C. Potongan

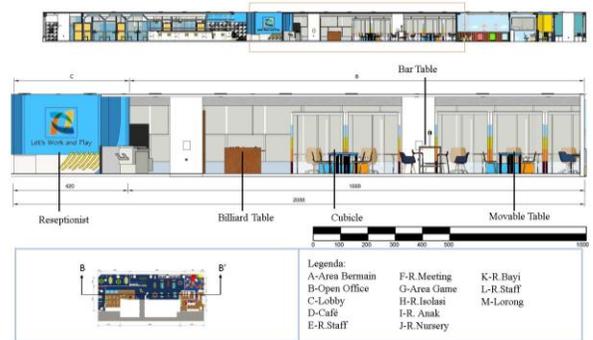
Suasana dan elemen interior digambarkan dalam beberapa potongan interior sebagai berikut:



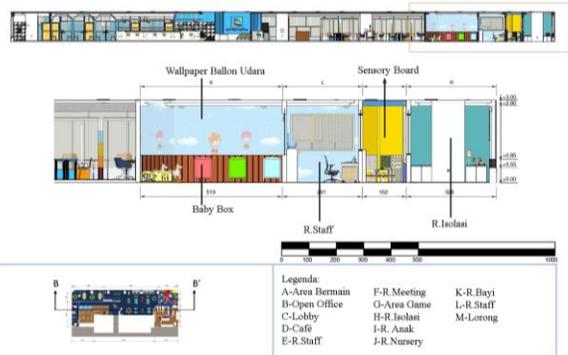
Gambar 22. Potongan A-A'



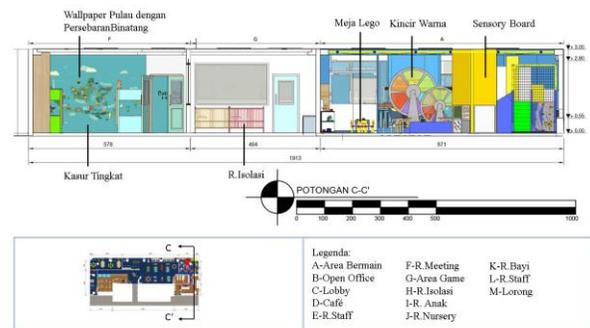
Gambar 23. Potongan A-A'



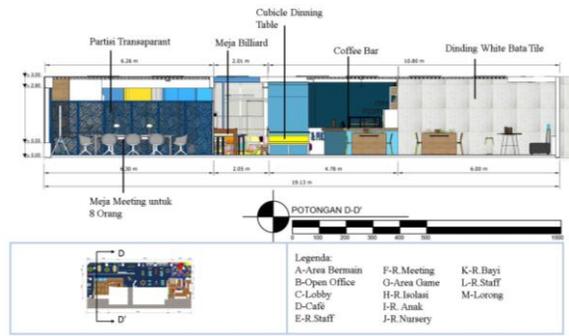
Gambar 24. Potongan B-B'



Gambar 25. Potongan B-B'



Gambar 26. Potongan C-C'



Gambar 27. Potongan D-D'



Gambar 30. Ruang Game

Ruang game ditujukan untuk melepas stress dan *socializing* antar pengguna.

D. Perspektif

1. Main Entrance



Gambar 28. Main Entrance

Lokasi yang berada di gedung tinggi membuat main entrance dari perancangan berada pada *lobby*. *Lobby* berada di tengah menjadi ruang pertemuan utama dari beberapa ruang. Keamanan yang diberikan pada perancangan berupa pintu *rolling*.



Gambar 31. Café

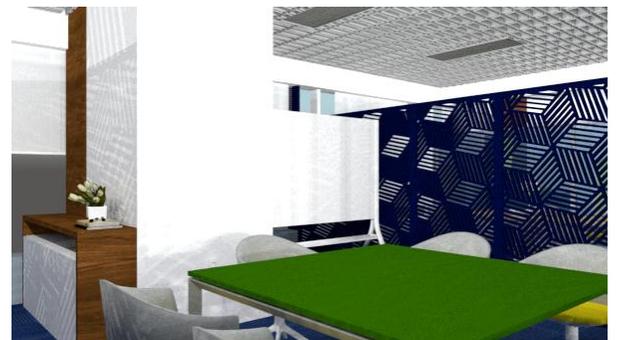
Pada Gambar 31, terlihat area *café* memiliki pintu masuk di area *lobby*. Hal ini, memudahkan pengunjung untuk langsung ke area *café*. Area *café* menggunakan lantai *vinyl* untuk mempermudah dalam pembersihan. Dinding menggunakan warna kuning untuk menjadi *vocal point*.

2. Perspektif Desain



Gambar 29. Open Office

Tampak pada Gambar 29, area *open office* berada setelah *main entrance*. Ruangan ini memiliki penataan perabot yang teratur untuk mempermudah sirkulasi dalam ruang.



Gambar 32. Ruang Meeting

Pada Gambar 32, ruang *meeting* ini berbentuk sederhana, disekat dengan partisi yang tidak *solid*. Hal ini berguna agar ruangan terasa sedikit lebih luas. Selain itu perabot yang digunakan dapat dipindah-pindah sesuai kebutuhan.



Gambar 33. Area Bermain Anak

Pada Gambar 33, area bermain menggunakan warna yang beragam dan ceria. Partisi menggunakan kaca transparan selain sebagai pemisah ruang, juga membuat suasana ruang menjadi lebih luas.

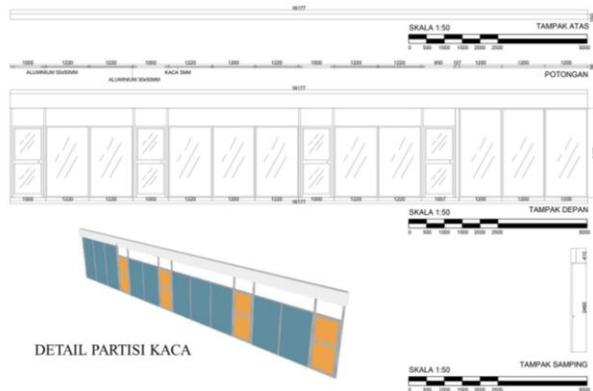


Gambar 34. Area Tidur Anak

Pada Gambar 34, terlihat ruangan berdominasi warna biru dengan kasur dengan banyak variasi warna. Ruangan dengan dominasi biru memberikan kesan tenang bagi pengguna ruang

E. Elemen Interior

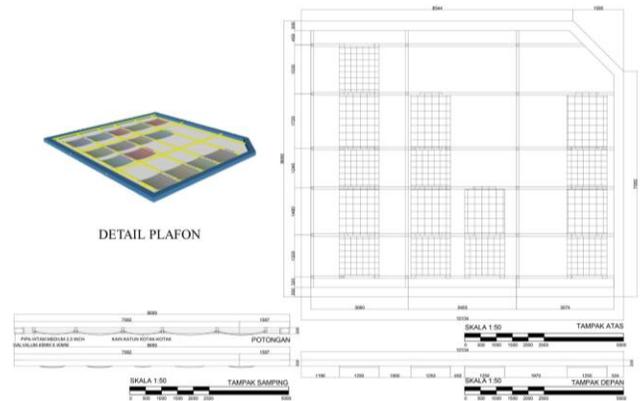
Berikut merupakan beberapa elemen interior yang ada pada perancangan.



Gambar 35. Detail Dinding Partisi

Elemen interior pertama merupakan dinding kaca. Dinding ini memiliki kaca setinggi 2 meter dengan tujuan membuat ruang terkesan tidak tertutup sesuai dengan konsep yang *open*

*space*. Selain itu juga menghemat pengeluaran biaya listrik yang dikeluarkan oleh *Air Conditioning* (AC).

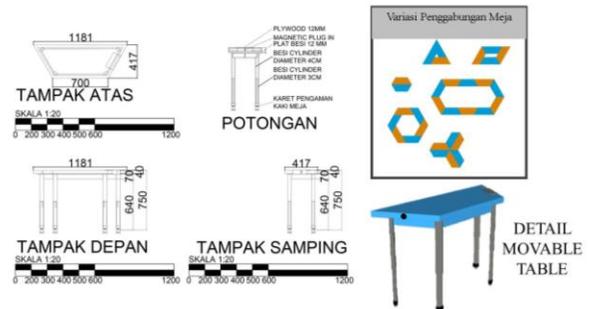


Gambar 36. Detail Plafon Area Bermain

Elemen interior kedua adalah plafon pada ruang bermain anak. Plafon ini menggunakan besi penyangga dan kain yang dibentangkan sebagai aksesories yang menggambarkan suasana lebih santai dan menyenangkan.

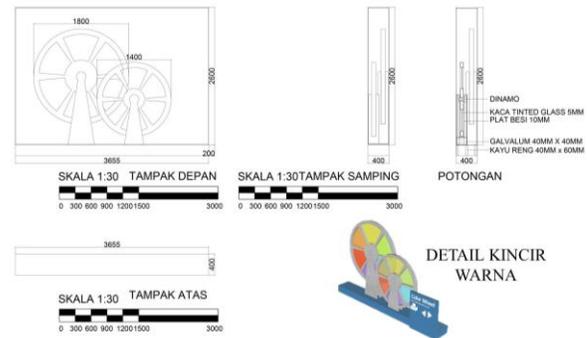
F. Detail Perabot

Berikut merupakan beberapa elemen perabot yang ada pada perancangan.



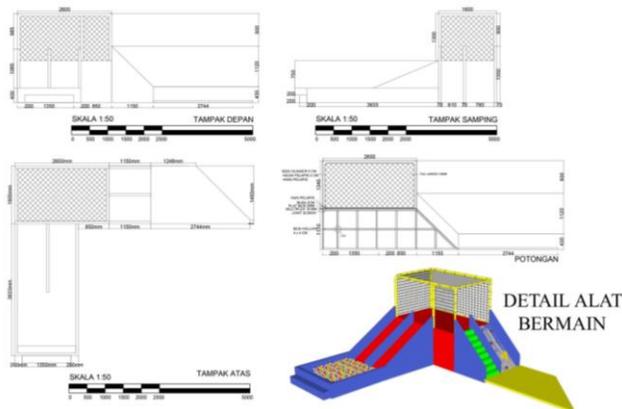
Gambar 37. Detail Movable Table

Elemen perabot pertama adalah *movable table*. Meja ini memiliki bentuk trapesium yang flexible sehingga dapat ditata dengan beberapa variasi. Pada sisi kiri dan kanan meja menggunakan *magnetic plug in* untuk aliran listrik pada stop kontak.



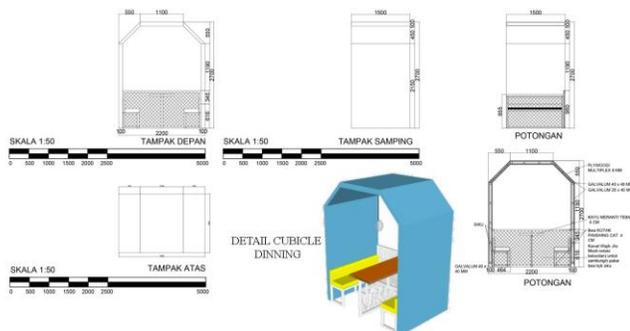
Gambar 38. Detail Kicir Warna

Elemen perabot kedua merupakan kincir warna untuk edukasi anak mengenai warna. Kincir warna ini berada pada area bermain anak. Kincir warna ini memiliki 2 lingkaran dengan beberapa macam warna yang digerakkan oleh dinamo.



Gambar 39. Detail Alat Bermain

Elemen perabot ketiga adalah alat bermain anak yang memiliki rangka hollow dengan pelapis busa sehingga anak tidak terluka saat bermain.



Gambar 40. Detail *Cubicle Dinning*

Elemen perabot keempat adalah *Cubicle Dinning* yang berada pada area *café*. Perabot ini dapat digunakan menjadi area private untuk sekelompok orang.

## VI. KESIMPULAN

Seiring dengan perkembangan informasi dan internet, bekerja dapat dilakukan dimana saja selain di kantor tanpa perlu melakukan tatap muka secara langsung. Hal ini mempengaruhi perkembangan *co-working space* di Indonesia. Untuk mencukupi kebutuhan hidup yang semakin mahal setiap tahunnya di Indonesia menyebabkan banyak pasangan suami istri yang keduanya harus bekerja untuk meningkatkan pendapatan dalam perekonomian keluarga. Namun, menyeimbangkan bekerja dan mengasuh anak merupakan hal yang sulit dilakukan dalam waktu bersamaan. Hal ini tentu saja selain pekerjaan menjadi tidak dapat dilakukan dengan baik juga menyebabkan anak tidak bertumbuh dengan baik. Berdasarkan permasalahan di atas sehingga diperlukannya *co-working space* untuk aktivitas bekerja yang memiliki fasilitas *day care* untuk mempermudah para orang tua bekerja.

Perancangan Interior *Co-working Space* dengan Fasilitas *Day Care* di Jakarta bertujuan sebagai wadah untuk orang tua

dan anak dengan kegiatannya masing-masing. Selain menjadi wadah, perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan relasi antar pengguna serta meningkatkan produktivitas pekerja. Fasilitas yang diberikan dalam perancangan ini adalah *open office*, ruang meeting, *café*, area game serta area anak untuk bermain dan beristirahat. Fasilitas-fasilitas yang ada, diharapkan dapat menarik minat para pengunjung untuk bekerja di *co-working space* ini. Konsep yang diambil untuk perancangan adalah "*Fun and Socialize*" yang diterapkan pada:

### a. Zoning dan Grouping

Penerapan konsep pada *zoning* dan *grouping* berada pada peletakan area santai untuk bersosialisasi seperti sofa dan meja bar di tengah-tengah ruangan. Selain itu juga area game berada di dekat *lobby*. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan yang tidak kaku pada perancangan.

### b. Sirkulasi

Sirkulasi yang digunakan adalah linier bercabang yang memiliki sirkulasi primer sebagai jalur utama dan sirkulasi sekunder yang lebih kecil dari sirkulasi primer sebagai jalur pendukung.

### c. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan adalah warna biru, jingga, dan kuning. Warna Biru menjadi warna dominan, sedangkan warna jingga dan kuning sebagai warna sekunder. Hal ini bertujuan agar pengguna mendapatkan stimulus namun tidak berlebihan yang menyebabkan mata lebih cepat lelah.

### d. Elemen Pembentuk Ruang

Elemen pengisi ruang seperti pembatas antar ruang dibuat transparan untuk masih mendapatkan rasa bebas dan luas.

### e. Elemen Pengisi Ruang

Elemen pengisi ruang knockdown sehingga masih dapat dipindah-pindahsesuai keinginan pengguna

## VII. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan penyertaan-Nya artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Tidak lupa, penulis mengucapkan terimakasih kepada Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn, M.Ds., selaku ketua Proram Studi Desain Interior Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra, Sherly De Yong, S.Sn, M.T selaku dosen pembimbing I, Lucky Basuki S.E, M.H., HDII selaku dosen pembimbing II, serta Poppy Firtatwentyna Nilasari, S.T., M.T., dan juga Koordinator Tugas Akhir, serta semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan penulis baik secara moril maupun materil.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Co-working Space Rambah Kota-kota di Indonesia." *Berita Teknologi Informasi*. 2018. CNN Indonesia. 11 Jul. 2019 <<https://m.cnnindonesia.com/teknologi/20180626195722-185-309213/co-working-space-rambah-kota-kota-di-indonesia>>
- [2] "Design Thinking 101." 2016. Nielson Norman Group. 11 Jul. 2019 <<https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>>

[3] Ergin, Dugyu. How to Create a Co-working Space Handbook. Milan: Politecnico in Milan, 2013.

[6] Mahnke, Frank H. Color, Environments, and Human Response: an interdisciplinary understanding of color and its use as a beneficial element in the design of architectural environment. New York: John Wiley and Sons, Inc, 1996.

[5] Olds, A.R. Child Care Design Guide. New York: The McGraw-Hill Companies, 2001.

[4] Van Meel, Juriaan. Planning Office Spaces: a Practical Guide for Managers and Designers. London: Lawrence King Publishing Ltd, 2010.