

# Implementasi Konsep “*Smart*” pada Interior *Co-working Space* “Semarang Digital Kreatif” di Semarang

Sia, Elvina Christina, Ronald H.I.S, dan Stephanie Melinda Frans

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* elvinachr@gmail.com; ronald\_his@petra.ac.id; stephanie.frans.sf@gmail.com

**Abstrak**—Dengan berkembangnya gerakan ekonomi kreatif di Indonesia, pemerintah kota Semarang akhirnya ikut menyediakan sebuah fasilitas *co-working space* gratis yang ditujukan untuk komunitas digital maupun non digital di kota Semarang. Melihat bagaimana pentingnya peran fasilitas Semarang Digital Kreatif untuk memajukan kegiatan ekonomi kreatif di kota Semarang inilah yang akhirnya menjadi dasar untuk munculnya perancangan ini. Metode yang digunakan terdiri dari 9 tahapan yaitu (1) *understand*, (2) *observe*, (3) *point of view*, (4) *ideate*, (5) *prototype*, (6) *test*, (7) *story telling*, (8) *pilot*, (9) *business model*. Konsep yang diangkat dalam perancangan ini adalah *Representation of the Future*. Pemilihan konsep dilatar belakangi oleh fasilitas SDK sendiri yang menekankan pada basis digital, sehingga diharapkan perancangan ini bisa memberikan solusi untuk menyediakan sebuah fasilitas *co-working space* yang akan terus berkembang kedepannya seiring dengan perkembangan teknologi. Fasilitas utama yang dirancang meliputi ruang *co-working* yang terbagi menjadi area *shared* dan *privat*, kemudian ruang *meeting*, *lobby*, dan dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti *pantry*, ruang bermain, ruang bersantai, toilet dan mushola.

**Kata Kunci**—*Co-working Space*, *Digital*, *Interior*, *Semarang Digital Kreatif*

With the developing movement of the creative economy in Indonesia, the government of Semarang city government has finally cooperated in providing a free *co-working space* facility which is to provide the digital and non-digital communities in Semarang. Acknowledging the role importance of the “Semarang Digital Kreatif” facility to further improve creative economic activities in Semarang city, this reason is what ultimately became the base for the emergence of this design. The method used consists of 9 stages which are (1) *understand*, (2) *observe*, (3) *point of view*, (4) *ideate*, (5) *prototype*, (6) *test*, (7) *story telling*, (8) *pilot*, and (9) *business model*. The concept appointed in this design is “*Representation of the Future*”. The selected concept is inspired by the SDK facility itself which emphasizes on a digital basis, This design is expected to provide solutions which can accommodate a *co-working space* facility which can continue to develop further along with technological developments. The main facility design includes a *co-working* room which are divided into *shared* and *private* areas, which then also includes a *meeting* room, a *lobby*, and are also supported or equipped with facilities such as a *pantry*, an *entertainment* room, a *lounge*, *toilets* and *prayer* rooms.

**Keyword**—*Co-working Space*, *Digital*, *Interior*, *Semarang Digital Kreatif*

## I. PENDAHULUAN

Pelaku *start up* dan *entrepreneur* khususnya di bidang industri kreatif di Indonesia kian lama kian meningkat. Hal ini disebabkan karena kegiatan perekonomian kini sudah bergeser dari yang dahulunya berbasis sumber daya alam seperti misalnya pertanian, menjadi sumber daya manusia. Yakni dengan mengandalkan ide-ide atau gagasan kreatif dan inovatif. Pertumbuhannya terus mengalami kenaikan yang signifikan sejak tahun 2015 atau sejak dibentuknya badan ekonomi kreatif (bekraf) yang bertanggung jawab untuk pembangunan ekonomi kreatif di Indonesia.

Seiring dengan berkembangnya industri kreatif dan gerakan ekonomi kreatif, *co-working space* hadir untuk menjawab kebutuhan masyarakat khususnya pelaku *start up* dan *entrepreneur*. *Co-working space* merupakan sebuah konsep kantor bersama dan terbuka, yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat bekerja, namun juga tempat untuk berkumpulnya komunitas untuk bekerja sama maupun bertukar ide dan gagasan. Tidak jarang, hasil kolaborasi inilah yang menghasilkan ide atau gagsan yang kreatif dan inovatif.

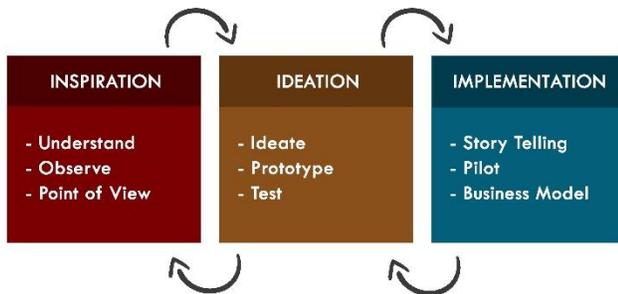
Melihat perkembangan gerakan ekonomi kreatif di kota Semarang yang menjadi salah satu penggerak *smart city* di Indonesia, akhirnya pemerintah kota Semarang bekerja sama dengan Telkom Indonesia, Universitas Dian Nuswantoro, Suara Merdeka, dan Kadin menyediakan sebuah fasilitas *co-working space* gratis untuk komunitas-komunitas inustri kreatif berbasis digital di kota Semarang dengan nama Semarang Digital Kreatif (SDK). Fasilitas ini diharapkan bisa memajukan dan mendukung kota Semarang sebagai kota *Digital Creative* serta menjadi perwujudan semangat *Information and Communication Technologies (ICT) For Education* di Kota Semarang.

Melihat bagaimana peran penting fasilitas Semarang Digital Kreatif untuk ikut memajukan kegiatan ekonomi kreatif di Kota Semarang menjadi salah satu alasan kuat untuk membuat perancangan ini. Diharapkan dengan adanya perancangan ini, dapat menghasilkan sebuah fasilitas atau wadah untuk anggota komunitas digital yang lebih maksimal dan lebih lengkap dibandingkan fasilitas yang sudah ada sebelumnya. Seperti

dengan menyediakan beberapa fasilitas pelengkap yang tidak terdapat di fasilitas SDK sebelumnya, misalnya ruang *pantry*, ruang bersantai dan bermain, yang dapat menunjang produktifitas penggunaannya. Perancangan ini menggunakan site toko Sumber Baru Ban dan Prima Tunggl Mandiri di Semarang.

## II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan kali ini terdiri dari 9 tahapan, yaitu :



Gambar. 1. Skema proses *design thinking*

### A. Understand

Tahap ini dilakukan sebagai langkah awal untuk memahami objek perancangan yang akan diambil. Melakukan studi literatur dan eksplorasi mengenai objek perancangan. Seperti mengenai co-working space, perkembangan teknologi dan Semarang Digital Kreatif.

### B. Observe

Melakukan studi lapangan, termasuk observasi lokasi objek perancangan (perilaku pengguna, fasilitas eksisting, kondisi eksisting). Kemudian melakukan wawancara dengan pihak terkait.

### C. Point of View

Membuat empathy map dan melakukan analisis dari hasil observasi untuk menarik kesimpulan dari permasalahan yang ada dan kebutuhan pengguna.

### D. Ideate

Setelah menemukan masalah dan kebutuhan pengguna, mulai mencari solusi dengan penerapan konsep desain, melalui brainstorming ide.

### E. Prototype

Menentukan ide yang dirasa dapat menyelesaikan masalah dengan tepat, kemudian membuat 3d modelling, maket studi, dan gambar kerja.

### F. Test

Melakukan evaluasi bersama dosen pembimbing dan pihak-pihak terkait untuk mendapat *feedback* mengenai hasil

perancangan.

### G. Story Telling

Menjelaskan kembali bagaimana proses perancangan dari awal hingga akhir melalui preentasi.

### H. Pilot

Membuat sebuah inovasi pada perancangan, dengan menerapkan sistem *smart building* dalam bangunan.

### I. Business Model

Membuat media promosi pendukung, seperti misalnya desain website, brosur, katalog, maupun video, yang bertujuan untuk memperkenalkan desain yang telah dibuat.

## III. KAJIAN PUSTAKA

### A. Ekonomi Kreatif dan Industri Kreatif

Ekonomi Kreatif didefinisikan sebagai era baru setelah ekonomi pertanian, ekonomi industri, dan ekonomi informasi, yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya [1].

Industri kreatif didefinisikan sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan mengasihkan dan memberdayakan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Industri kreatif kemudian terbagi menjadi 16 sektor, termasuk sektor digital di dalamnya (Aplikasi dan pengembang permainan, Film, Animasi, dan video, televisi dan radio).

### B. Kantor

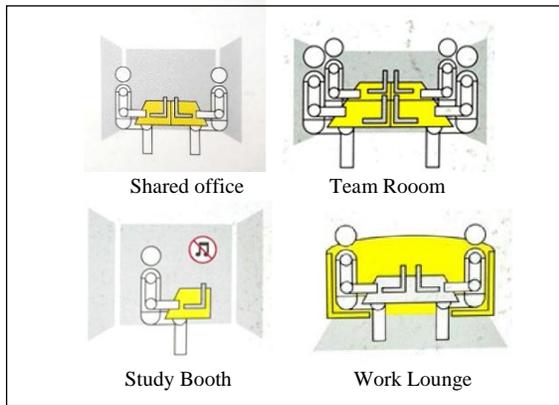
#### 1. Pengertian

Pengertian kantor menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah balai (gedung, rumah, rung) tempat mengurus suatu pekerjaan (perusahaan); tempat bekerja. Ada dua definisi yang menyebutkan kantor adalah tempat atau ruangan penyelenggaraan kegiatan pengumpulan, pencatatan, pengolahan, penyimpanan, dan pendistribusian atau penyampaian data atau informasi, lalu ada definisi lain menyebutkan kantor adalah proses penyelenggaraan kegiatan pengumpulan, pencatatan, pengolahan, penyimpanan, dan pendistribusian atau penyampaian data atau informasi [2]. Jadi ada dua definisi yang hampir sama, namun berbeda subjeknya.

#### 2. Elemen Pengisi

##### a. Area Kerja (*Workspace*)

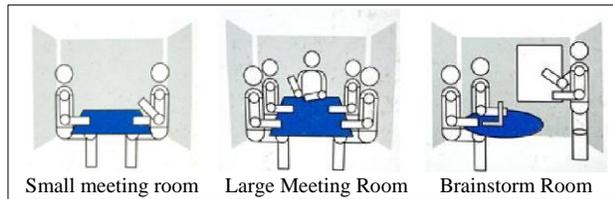
Area kerja terbagi menjadi 4 jenis, yaitu *shared office*, *team room*, *study booth*, dan *work lounge* [3].



Gambar. 2. Jenis Area Kerja

b. Area Pertemuan (Meeting Space)

Sedangkan untuk area meeting room terbagi menjadi 3 yaitu *small meeting room, large meeting room, brainstorm room* [3].



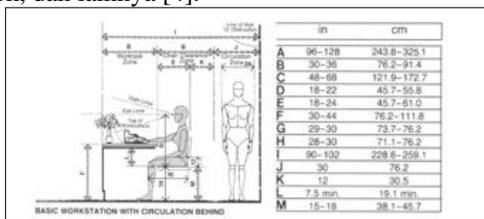
Gambar. 3. Jenis Area Pertemuan

c. Area Pendukung (Support Space)

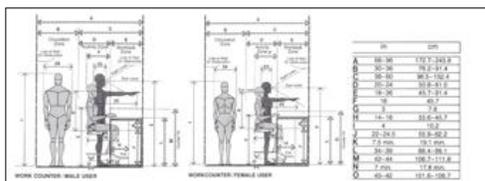
Untuk fasilitas area pendukung terbagi menjadi *print and copy area, pantry, locker area, smoking room, games room dan circulation room* [3].

3. Antropometri

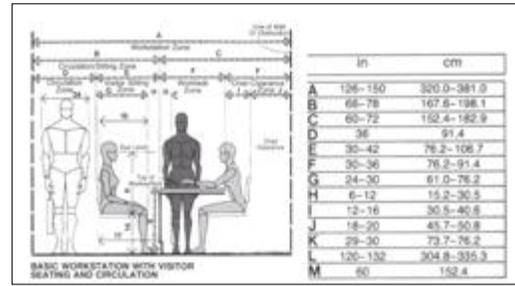
*Anthropometry* awalnya dikenal sebagai sejarah ukuran tubuh manusia, namun kemudian ilmu sains menyebutkan secara spesifik bahwa antropometri adalah sistem pengukuran tubuh manusia untuk menentukan perbedaan pada individu, kelompok, dan lainnya [4].



Gambar. 4. Basic workstation with circulation behind



Gambar. 5. Work counter



Gambar. 6. Basic workstation with visitor seating and circulation

4. Warna

Pada umumnya, karena digunakan untuk jangka waktu yang lama, ruang kantor membutuhkan skema warna yang dapat mengoptimalkan penggunaannya. Warna-warna untuk permukaan area kerja sebaiknya adalah warna-warna terang. Kemudian untuk warna lantai sebaiknya tidak terlalu gelap. Warna-warna terang menyala seperti merah, kuning, ungu, sebaiknya digunakan untuk area-area publik yang sering dilalui orang seperti koridor atau area servis. Untuk area kerja sebaiknya menggunakan warna-warna terang dan ringan, karena dipercaya dapat meningkatkan konsentrasi, sedangkan warna hangat cocok untuk beraktivitas [5].

5. Elemen Pembentuk

Material karpet adalah material yang paling umum digunakan di sebagian besar area perkantoran. Kualitas karpet harus yang kuat demi mendapatkan fungsi yang maksimal karena digunakan untuk mobilitas yang tinggi, pergerakan kursi, furnitur, dan penggunaan lainnya. Perlu diperhatikan juga mengenai spesifikasi karpet, karena kondisinya yang kering, serat karpet terkadang dapat menimbulkan gelombang elektrik statis, yang dapat merusak komputer. Harus dipilih karpet yang dapat menghambat elektrik statis [5].

Untuk warna, dinding berwarna terang memantulkan cahaya secara efektif dan dapat dipakai sebagai latar belakang untuk elemen-elemen yang ada di depannya. Warna-warna yang terang dan hangat pada dinding menimbulkan kesan hangat, sedangkan warna-warna terang dan dingin meningkatkan kesan besarnya ruang. Dinding berwarna gelap menyerap cahaya, membuat ruangan lebih sulit diterangi, dan menimbulkan kesan tertutup, intim [6].

Plafon memiliki bermacam-macam kualitas untuk penyerapan suara dan finishing. Salah satunya adalah *suspended ceiling*, yakni memasang tile pada rangka baja yang digantungkan dari plafon struktural di atasnya. Ruang yang terdapat diantaranya inilah dimanfaatkan untuk *ducting* HVAC, kabel-kabel, pipa, sprinkler, kabel telepon dan juga kabel data. Ruang ini biasanya disebut *plenum*. Kelebihan lain menggunakan *suspended ceiling* ini, dapat meredam suara[5].

C. Co-working Space

1. Pengertian

Co-working space merupakan bentuk tipologi perkantoran baru yang muncul karena berkembangnya cara bekerja yang berubah menjadi semakin fleksibel karena tuntutan mobilitas yang tinggi. Hal ini didasarkan pada pola hubungan antar pekerja yang terus mengalami perubahan dari masa ke masa. Co-working space menawarkan ruang kerja bersama atau shared space untuk individu dengan kebutuhan yang sama. Karakteristik shared space memberikan pengguna peluang yang unik untuk menggunakannya dengan cara yang fleksibel.

2. Tipologi

Dengan berkembangnya co-working space, muncul berbagai jenis dan bentuk baru. Ada 5 kategori co-working space yang terbentuk yaitu midsize and big community co-working space, small community co-working space, corporate powered co-working space, university related co-working space dan pop-up co-working space [7].

D. Information Communication and Technology (ICT)

Information and Communication Technology atau dalam bahasa Indonesianya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi komunikasi mencakup segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Karena itu, penguasaan TIK berarti kemampuan memahami dan menggunakan alat TIK secara umum termasuk komputer (Computer literate) dan memahami informasi (Information literate). UNESCO mendefinisikan bahwa TIK adalah teknologi yang digunakan untuk berkomunikasi dan menciptakan, mengelola dan mendistribusikan informasi [8]. Definisi umum TIK adalah komputer, internet, telepon, televisi, radio, dan peralatan audiovisual.

E. Smart Building

Smart building adalah bangunan yang memiliki sistem teknologi berbeda yang dapat mengurangi biaya operasional atau efisiensi energi dan memberikan pengalaman baru untuk penggunanya. Ada 12 aspek yang termasuk dalam konsep smart building [9] yang terbagi menjadi 3 kategori, yaitu :

1. Smart building technologies yang lebih menekankan secara teknis seperti sistem IoT (Internet of Things), smart lighting yakni sistem pencahayaan pintar menggunakan sensor, kemudian ada Intelligent Building Management System dengan memanfaatkan teknologi canggih dan sistem komputerisasi, dan lain-lain.
2. A Smart Asset, lebih berbicara mengenai sistem keamanan dan kualitas bangunan. Seperti konsep greener building di dalamnya, kemudian sistem keamanan seperti menggunakan robot, dan kontrol akses yang canggih.

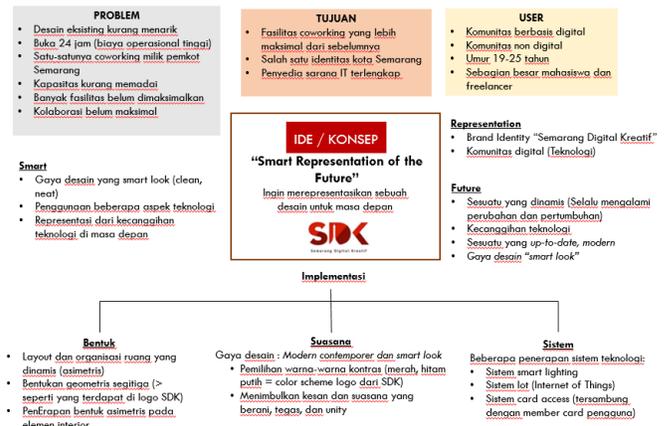
3. A Smart Workplace, berbicara mengenai kualitas kerja di dalamnya. Bagaimana pengontrolan data secara real-time dan cepat, meningkatkan produktifitas dan memberikan pengalaman baru untuk penggunanya.

F. Sistem RFID

Sistem RFID (Radio Frequency Identification) adalah sebuah teknologi yang memanfaatkan gelombang frekuensi transmisi radio, untuk mengidentifikasi suatu objek berupa piranti kecil yang disebut tag atau transponder. Prinsip kerja sistem RFID ini adalah ketika reader (alat pembaca kode) memancarkan gelombang radio, apabila tag RFID berada dalam jangkauan gelombang frekuensi tersebut, maka chip yang terdapat pada tag RFID akan dibangkitkan melalui tegangan dan akan memberikan respon balik, dengan mengirimkan nomor unik yang tersimpan di dalamnya secara wireless ke reader RFID untuk dibaca. Setelah itu reader akan meneruskan data yang dibaca ke komputer yang tersambung ke reader tadi [10]. Sistem ini banyak ditemui seperti pada akses pintu hotel yang menggunakan kartu, kunci loker otomatis yang juga menggunakan kartu akses, dan lain sebagainya.

IV. KONSEP PERANCANGAN

Konsep utama perancangan yang digunakan adalah “smart” yang ingin merepresentasikan tentang masa depan, dengan konsep “Smart Representation of the Future”. Smart sendiri memiliki arti pintar, di mana ingin menggambarkan sebuah fasilitas co-working pintar, baik dari segi fasilitas dan desainnya. Representation sendiri memiliki arti yaitu menggambarkan sesuatu hal melalui keunikannya sendiri, yang dimaksudkan adalah identitas dari Semarang Digital Kreatif. Sedangkan future, memiliki arti masa depan yang digambarkan dengan sesuatu yang dinamis, terus bertumbuh dan berkembang yang terinspirasi dari penggunanya yang adalah anak muda dan berbasis digital. Tujuan dari konsep ini adalah menciptakan sebuah fasilitas co-working space Semarang Digital Kreatif yang lengkap dari segi fasilitas dan memiliki keunikannya sendiri dengan terus mengikuti perkembangan zaman.

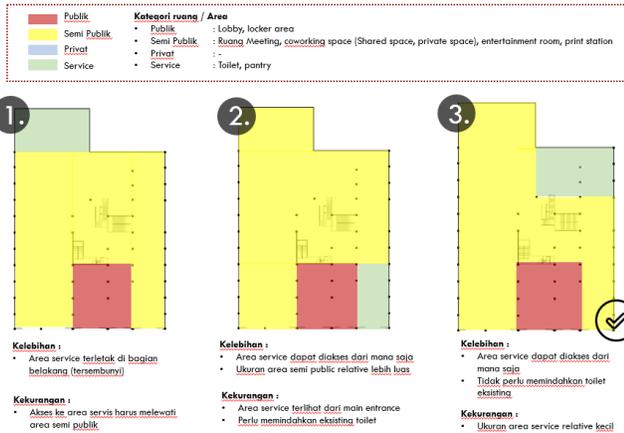


Gambar. 6. Skema Konsep Desain

V. IMPLEMENTASI PADA INTERIOR

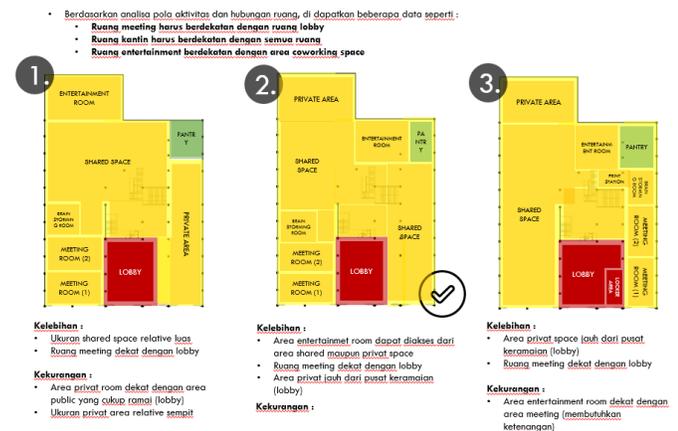
A. Organisasi Ruang

Pada zoning ini, area diklasifikasikan menjadi 3 jenis, yaitu publik (*lobby*), semi publik (ruang *meeting*, area *co-working*, ruang bersantai, *print station*) dan servis (toilet dan *pantry*). Dari 3 alternatif yang sudah dibuat, dipilihlah alternatif nomor 3, berdasarkan pertimbangan kemudahan akses atau sirkulasi.



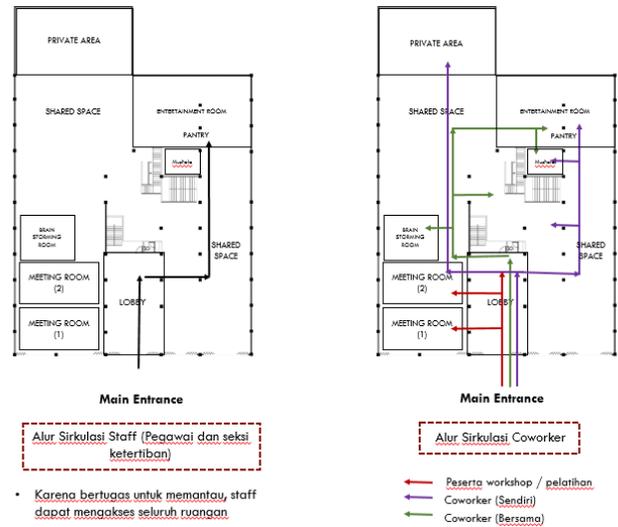
Gambar 7. Zoning

Grouping dibuat berdasarkan zoning yang sudah terpilih sebelumnya, untuk kemudian dikembangkan ke tahap peletakkan area-area yang sudah diklasifikasikan ke dalam layout perancangan.



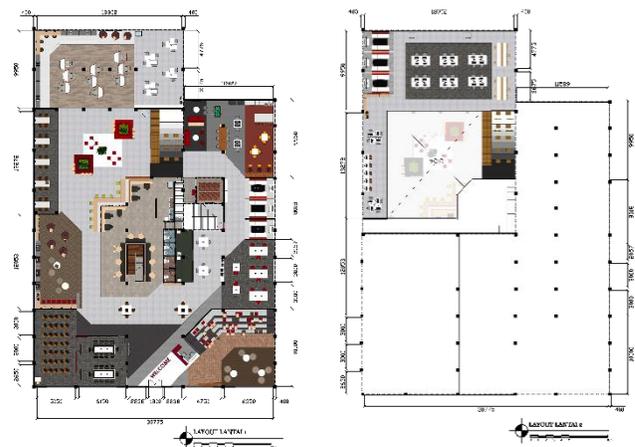
Gambar 8. Grouping

Kemudian untuk akses sirkulasi, dibedakan menjadi 4, yakni akses sirkulasi untuk staff pegawai, pengguna yang datang untuk even (hanya perlu menggunakan *meeting room* atau *event space*), pengguna yang datang bersama dan datang sendiri. Akses utama keluar dan masuk melalui satu pintu yang sama.



Gambar 9. Sirkulasi

Layout yang digunakan pada perancangan sebagian menggunakan bentuk geometris seperti bentuk miring, dengan memadukan beberapa material penutup lantai yang berbeda seperti *vinyl* dan keramik untuk menunjukkan kesan lebih dinamis.



Gambar 10. Layout

B. Elemen Pembentuk Ruang

Pola lantai yang digunakan geometris dan dinamis, banyak terdapat bentuk miring. Selain itu, terdapat beberapa area yang menggunakan *leveling* lantai. Selain untuk kebutuhan estetika, juga dimanfaatkan untuk kebutuhan mekanikal elektrik.

Material dinding yang banyak digunakan adalah dinding bata, kemudian untuk dinding partisi banyak menggunakan papan gypsum dan multipleks. Untuk *finishing*, sebagian besar menggunakan cat dinding warna putih, merah, maroon dan hitam, sesuai dengan skema warna dari logo SDK sendiri. Kemudian untuk dinding non-struktural atau partisi banyak menggunakan cat *ducco*, HPL, dan panel dinding. Untuk pola

aksen dinding banyak menggunakan bentukan segitiga, begitu pula juga dengan pola panel dinding.

Material untuk plafon sebagian besar adalah gypsum, dan beberapa *hanging ceiling* menggunakan multipleks. *Finishingnya* adalah cat dinding dan untuk multipleks menggunakan cat ducco. Pola yang digunakan untuk aksan plafon masih sama, yaitu banyak menggunakan bentukan segitiga dari hasil transformasi logo SDK, dengan warna dominan putih, dan aksennya maroon. Beberapa area menggunakan *drop ceiling* dan *hanging ceiling* untuk aksennya yang dilengkapi dengan *hidden lamp*.

### C. Elemen Pengisi Ruang

Perabot yang digunakan pada perancangan ini, sebagian besar adalah berupa *workstation* atau area-area kerja dengan berbagai macam variasi bentuk. Seperti misalnya area kerja berbentuk tribun, *meeting pod*, dan *working bench*.

Area *event space* pada gambar di atas adalah sebuah area yang menggunakan area kerja berbentuk kursi tribun dengan *cushion* warna merah dan *orange* yang dapat digunakan untuk bekerja, berkumpul, maupun acara-acara tertentu. Karena digunakan dengan menggunakan laptop, area ini dilengkapi dengan meja dengan kaki berbentuk L. Kemudian ada area untuk duduk di lantai juga, yang dilengkapi dengan *bean bag* dan meja untuk bekerja.



Gambar. 11. Event space

Untuk area *co-working space* disediakan beberapa macam, ada yang untuk ruang bersama (*shared*) dan privat. Kemudian ada yang berbentuk formal, ada pula yang informal. Pembagian ini didasarkan dari cara kerja anak muda yang lebih santai, namun tetap produktif. Ini adalah salah satu bentuk penerapan konsep modern, yang selalu mengikuti perkembangan jaman. Terlihat banyak bentuk variasi *meeting pod*, dan area kerja seperti menggunakan *working pod*, *bean bag*, meja bar, *bench* di area void, maupun tangga untuk akses ke lantai 2 yang dimanfaatkan menjadi area kerja berbentuk tribun, yang dilengkapi dengan meja dan *cushion*.



Gambar. 12. Area shared co-working (informal)



Gambar. 13. Area privat co-working space



Gambar. 14. Area void 1



Gambar. 15. Area void 2

Kemudian ada beberapa fasilitas pendukung, seperti area *print station* di beberapa area *co-working*, yang pastinya dilengkapi dengan komputer dan printer, ada pula

*brainstorming wall*, berupa papan tulis putih di area *co-working* yang bisa menunjang kebutuhan penggunanya. Kemudian *pantry* dan ruang bersantai, yang dilengkapi dengan area makan, *pantry*, dan *vending machine*. Lalu untuk area bersantai juga tersedia berbagai macam permainan seperti meja catur, meja untuk bermain *board game*, dan televisi.



Gambar. 16. Area shared *co-working space* (formal)



Gambar. 17. *Pantry*



Gambar. 18. Area bersantai

Area *co-working* di lantai 2 pun dibuat berbeda, karena di lengkapi dengan *personal computer (pc)* untuk mendukung produktifitas penggunanya, sekaligus mewujudkan konsep “*smart*” dalam desain dengan penyediaan fasilitas teknologi ini. Kemudian terdapat beberapa *meeting pod* juga seperti pada area lantai 1 yang dilengkapi dengan layar lcd, dan tidak lupa disediakan area loker dan *print station* yang memudahkan pengguna.



Gambar. 19. Area *co-working space* lantai 2

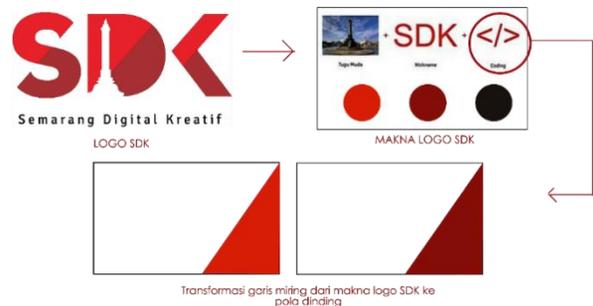
Selain itu, disediakan pula sebuah *community wall* pada area *lobby*. *Community wall* adalah sebuah fasilitas layar lcd interaktif yang berisikan data dan profil komunitas yang sudah terdaftar di Semarang Digital Kreatif. Tujuannya adalah memudahkan pengguna yang ingin melakukan kolaborasi dengan komunitas lainnya.



Gambar. 20. *Community wall* (lobby)

**D. Elemen Dekoratif**

Bentukan yang digunakan dalam perancangan ini adalah bantuan geometris, yang diatur secara dinamis. Bentuk yang paling banyak digunakan adalah segitiga dan persegi, yang terlihat pada pola lantai, dinding, plafon dan perabot yang digunakan. Paling banyak menggunakan bentuk segitiga karena merupakan transformasi dari logo Semarang Digital Kreatif sendiri yang menggunakan simbol “*coding*” di dalamnya.



Transformasi garis miring dari makna logo SDK ke pola dinding

Gambar. 21. Transformasi Bentuk

Penggunaan warna dalam perancangan ini adalah menggunakan *chart* warna yang tertera di logo Semarang Digital Kreatif, yaitu merah, maroon dan hitam. Untuk warna dominannya adalah merah dan maroon yang banyak digunakan untuk warna aksen dinding dan juga perabot. Kemudian sub dominannya hitam, abu dan putih, yang banyak digunakan pada pola lantai dan dinding. Terlihat dari desain beberapa ruang seperti *lobby* dan ruang *meeting*, yang banyak menggunakan aksen bentukan segitiga pada dinding, plafon, maupun perabotannya.



Gambar. 22. Area lobby resepsionis



Gambar. 23. Area *meting room* (large)

#### E. Sistem Interior

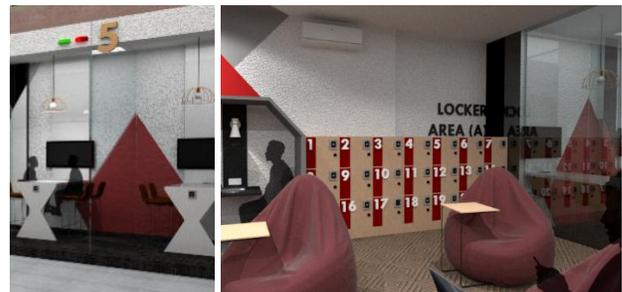
Untuk sistem penghawaan pada perancangan kali ini menggunakan satu jenis saja yaitu buatan dengan AC split, *floor standing AC* dan *Exhaust Fan*. Dikarenakan karena minimnya bukaan, yang disebabkan karena bangunan berbentuk ruko, sehingga bukaan hanya terdapat pada bagian depan.

Sistem pencahayaan menggunakan 2 jenis, yaitu alami dan buatan. Pencahayaan alami namun hanya terbatas, yaitu pada area depan yang dekat dengan bukaan, dan area void, karena penggunaan plafon *skylight*. Sehingga ruang-ruang lainnya harus menggunakan pencahayaan buatan melalui lampu *downlight* dan lampu gantung, dengan menggunakan lampu LED untuk menekan biaya operasional.

Untuk sistem tata suara, melalui penggunaan material yang *sound-proof* atau kedap suara untuk area-area yang menimbulkan kebisingan, maupun membutuhkan ketenangan. Kemudian terdapat penguat suara dan *speaker*, yang

digunakan untuk sarana komunikasi secara universal kepada seluruh pengunjung.

Sistem proteksi kebakaran menggunakan *sprinkler* yang menyebar di beberapa titik dan juga APAR yang di sediakan pada beberapa area. Untuk sistem proteksi kebakaran ini, juga diantisipasi dengan desain pintu *main entrance* yang terdiri dari 4 daun pintu, supaya memudahkan ketika proses evakuasi karena bukaan hanya ada di depan bangunan, sedangkan kapasitas pengguna cukup besar. Kemudian untuk sistem keamanan menggunakan CCTV yang dikontrol oleh seksi ketertiban yang bertugas. Kemudian ada beberapa sistem pengontrol lainnya seperti loker yang menggunakan sistem *card access control* atau RFID, dan sudah tidak menggunakan kunci manual lagi.



Gambar. 24. Sistem RFID pada *meeting pod* dan loker

#### F. Karakter, Gaya, dan Suasana

Melalui konsep yang dipilih, karakter dan gaya desain yang ingin dimunculkan adalah dinamis, modern, dan *smart* dengan tidak lupa menerapkan identitas dari “Semarang Digital Kreatif”. Gaya desain yang digunakan adalah modern *contemporer* dan *smart look*, yaitu ingin selalu berkembang mengikuti tren serta terlihat dari desain yang *clean* dan tidak terlalu banyak menggunakan motif, yang cocok untuk anak muda khususnya yang bergerak di basis digital. Karakter dari gaya desain ini sendiri adalah seperti, penggunaan warna-warna kontras yang di gabungkan menjadi satu, kemudian layout yang dinamis dan asimetris. Karena berhubungan dengan masa depan, tidak lupa penerapan sistem teknologi seperti misalnya menggunakan *access card* untuk menggunakan semua fasilitas, penggunaan sensor pada lampu, sistem loker menggunakan RFID, dan penyediaan fasilitas *personal computer* (pc).

## VI. KESIMPULAN

Konsep yang diangkat adalah “*Smart Representation of the Future*”, yang memiliki arti representasi pintar dari masa depan. *Smart* sendiri ditujukan untuk membuat sebuah fasilitas co-working pintar. Kemudian representation yang memiliki arti menggambarkan sesuatu hal melalui keunikannya sendiri, yang dimaksudkan adalah “Semarang Digital Kreatif”. Sedangkan *future*, memiliki arti masa depan yang digambarkan dengan sesuatu yang dinamis dan *smart*, terus bertumbuh dan berkembang. Tujuan dari konsep ini adalah menciptakan

sebuah fasilitas *co-working space* “Semarang Digital Kreatif” yang pintar dan memiliki keunikannya sendiri dengan terus mengikuti perkembangan jaman. Seperti terlihat pada hasil perancangan, di mana terlihat desain yang dihadirkan adalah yang *clean*, untuk menunjukkan konsep *smart look* dan banyak menonjolkan identitas SDK, sekaligus disediakannya fasilitas pendukung untuk menunjang produktifitas penggunaanya.

Dengan adanya perancangan ini, diharapkan memunculkan inovasi baru untuk sebuah fasilitas *co-working space* yang di kota Semarang dengan konsep *smart* yang cocok untuk komunitas anak muda. Sesuai dengan komunitas penggunaanya, memanfaatkan sistem teknologi berbasis digital, sehingga dapat mendukung kegiatan penggunaanya secara maksimal, dan memunculkan pelaku-pelaku industri kreatif yang berhasil. Diharapkan perancangan SDK ini juga ikut menjadikan kota Semarang sebagai kota digital kreatif.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ronald H.I. Sitindjak dan Ibu Stephanie Melinda Frans selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penulisan jurnal ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada penggurus Semarang Digital Kreatif yang telah memberikan izin untuk penulis menggunakan kantornya untuk objek perancangan, serta Ibu Irma yang juga memberikan izin untuk tokonya digunakan sebagai lokasi perancangan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Apa itu Ekonomi Kreatif.” Indonesia Kreatif. 4 November 2016. Web. 11 Juni 2019  
< <http://indonesiakreatif.net/>>
- [2] Asriel, Armida Silvia, Armianti dan Frista, Leo. Manajemen Kantor:Edisi Pertama. Jakarta : Kencana, 2016. 13 Maret 2019.  
< [https://books.google.co.id/books?id=zhVNDwAAQBAJ&pg=PA167&dq=kantor+adalah&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjUyfHntv\\_gAhUg\\_XMBHc-bCF0Q6AEILjAA#v=onepage&q=kantor%20adalah&f=false](https://books.google.co.id/books?id=zhVNDwAAQBAJ&pg=PA167&dq=kantor+adalah&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjUyfHntv_gAhUg_XMBHc-bCF0Q6AEILjAA#v=onepage&q=kantor%20adalah&f=false)>
- [3] Meel, J. van, Yuri Martens, and Hermen Jan van Ree. *Planning Office Spaces*. United Kingdom: Laurence King Publishing Ltd., 2010.
- [4] Panero, Julius, Martin Zelnik. *Human Dimension & Interior Space*. New York:Whitney Library of Design. 1979.
- [5] Piotrowski, Christine M., Elizabeth A. Rogers. *Designing Commercial Interiors 2<sup>nd</sup> ed*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc., 2007
- [6] Pile, John F. *Interior Design 4<sup>th</sup> ed*. Upper Saddle River, NJ : Pearson. 2007.
- [7] Schuermann, Mathias. *Co-working Space : A Potent Business Model for Plug'n Play and Indie Workers*. Berlin : Rocket Publishing, 2014. 14 Maret 2019  
<<https://books.google.co.id/books?id=MGbkAgAAQBAJ&pg=PA34&dq=CO-WORKING+SPACE+IS&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwidnIuni4HhAhVISn0KHxrNBk8Q6AEIKjAA#v=onepage&q=CO-WORKING%20SPACE%20IS&f=false>>
- [8] Rahim, MY. “Pemanfaatan ICT Sebagai Media Pembelajaran dan Informasi Pada UIN Alauddin Makassar”. Sulesana Volume 6 Nomor 2 (2011) : 128-129. 14 Maret 2019
- [9] King, Owen. *Smart Working Smart Buildings and the Future of Work*. UK : Unwired Ventures Ltd., 2017. 14 Maret 2019
- [10] Alief, Ridwan., Darjat, Sudjadi. “Pemanfaatan Teknologi RFID Melalui Kartu Identitas Dosen Pada Prototipe Sistem Ruang Kelas Cerdas”. Transmisi, 16 (2014) : 62-68.