

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif menjadi salah satu bidang keilmuan yang sedang marak dipelajari oleh banyak orang. Terlebih dari industri kreatif sendiri terbagi menjadi beberapa bidang keilmuan lainnya, sehingga membuat masyarakat dapat memilih bidang keilmuan yang sesuai dengan keinginannya. Tetapi animo masyarakat masih kurang disambut baik oleh fasilitas yang mampu mewadahi kegiatan-kegiatan tersebut. Padahal, dari setiap bidang keilmuan industri kreatif mampu menghasilkan banyak karya dengan berkolaborasi antara pekerja kreatif lainnya. Karena fasilitas yang tidak memadai, banyak yang akhirnya melakukan kegiatan ilegal atau mengadakan sebuah kegiatan di tempat yang kurang memadai.

Permasalahan tersebut semakin tidak terbendung semenjak pandemi *covid-19* melanda Indonesia. Semua pekerja diarahkan untuk bekerja dari rumah dan para pekerja kreatif yang memang hanya mengandalkan ruang terbuka harus kehilangan ruang kerja mereka. Setelah pandemi mereda, muncul sebuah inovasi dari beberapa perusahaan yang menerapkan sistem *work from anywhere* atau bekerja dari mana saja. Hal tersebut membawa para pekerja akhirnya mencari sebuah tempat untuk bekerja yang mampu memberikan suasana kerja yang nyaman. Karena pada dasarnya, tempat-tempat pengganti seperti *cafe*, tidak mampu menggantikan peran kantor karena kebisingan yang tidak dapat dihindari. Dari fenomena tersebut, *co-working space* mulai berkembang menjadi sebuah solusi terbaik untuk menerapkan kerja dari mana saja dan dapat digunakan sebagai pengganti kantor. Keberadaannya juga menjadi angin segar bagi para pekerja industri kreatif yang ingin kembali menyalurkan kreativitas, sehingga dari permasalahan tersebut timbulah sebuah ide perancangan untuk membuat sebuah *co-working space* yang mampu menjadi ruang kreativitas dari seluruh lapisan masyarakat.

Jakarta Creative Hub dipilih sebagai objek penelitian karena mampu mewadahi kegiatan-kegiatan para pekerja dan dapat menjadi salah satu ruang ikonik yang mampu menonjolkan citra, ciri khas, dan tradisi dari Kota Jakarta. Karena melalui perancangan ini, banyak para pekerja yang berorientasi pada sebuah hasil mendapatkan kesempatan untuk memiliki wadah untuk berkegiatan, seperti seniman, perancang, arsitek, wartawan, pengembang perangkat lunak, dan seluruh lapisan yang memerlukan wadah untuk menyalurkan kreativitasnya.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang mana metode tersebut menggunakan informasi atau data yang disajikan secara pernyataan. Dari pendekatan tersebut muncul beberapa solusi awal seperti, pemilihan lokasi yang strategis dan mudah dijangkau oleh kendaraan umum, fasilitas yang memadai, interior yang sesuai dengan kebutuhan, dan suasana yang mampu menenangkan pikiran dan meningkatkan produktivitas serta kreativitas.

Dari pembahasan tersebut, maka diharapkan perancangan ini mampu memberikan sebuah perubahan bagi Jakarta Creative Hub dan penggunaannya melalui fasilitas dan estetika yang telah dikonsepsikan. Oleh karena itu, perancangan ini akan memberikan fasilitas sesuai kebutuhan yang dapat mempermudah pekerjaan dan sesuai dengan ergonomi, menata ulang sirkulasi dan tata letak furnitur agar para penggunaannya dapat beraktivitas dengan leluasa.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas, antara lain:

1. Bagaimana merancang fasilitas *co-working space* yang mampu menjadi penunjang kegiatan bekerja dari mana saja dan wadah untuk menyalurkan kreativitas?
2. Bagaimana merancang area *co-working space* yang mampu menjadi tempat multifungsi untuk segala kegiatan dalam sistem area terbuka?
3. Bagaimana mengaplikasikan sebuah interior *co-working space* yang mampu menambah produktivitas dan kreativitas bagi pekerja?

1.3 Batasan Masalah

Co-working space sebagai area publik merupakan wadah untuk bekerja dan berkarya bagi para penggunaannya. Sehingga pembahasan akan lebih ditekankan pada perancangan interior yang dapat menunjang kegiatan tersebut, oleh karena itu akan ada batasan seperti pembagian ruangan dan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan kantor sementara, penunjang bekerja dari mana saja, penyaluran kreativitas, kolaborasi antara bidang keilmuan, penerapan sirkulasi, dan penerapan konsep interior gaya urban yang dipadukan dengan *pop-art*. Dari batasan masalah, terdapat juga ruang lingkup penelitian, yaitu

1.3.1 Ruang Lingkup Perancangan

Jakarta Creative Hub menjadi batasan wilayah penelitian berlokasi di Jl. Kb. Melati 5 No.20, RT.2/RW.8, Kb. Melati, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10230

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan yang akan dibahas antara lain,

1. Merancang sebuah fasilitas yang dapat mempermudah para penggunanya bekerja, belajar, dan berkarya sesuai dengan fungsi dan kebutuhan para penggunanya.
2. Merancang sebuah fasilitas yang dapat menyesuaikan berbagai macam kegiatan dengan memperhatikan tata letak yang baik untuk memberikan sirkulasi bagi para penggunanya.
3. Mengaplikasikan visual dan warna-warna yang mampu menambah dan memacu ide kreativitas para penggunanya, serta menyesuaikan fasilitas dengan ketentuan ergonomi yang tepat untuk menunjang produktivitas.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat penelitian terbagi menjadi dua,

1. Secara Teoritik

Pengembang informasi dan inovasi mengenai perancangan *co-working space* dan pengembangan ilmu Desain Interior dalam perancangan sebuah area kerja public.

2. Secara Praktis

Untuk memberikan manfaat dan referensi bagi para pembaca melalui analisis yang telah dilakukan dalam perancangan *co-working space* dan untuk menciptakan interior yang memberikan kesesuaian bagi para penggunanya.

1.6 Kerangka Perancangan

BAB I: Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II: Tinjauan Pustaka

Berisi tentang landasan teori yang akan digunakan untuk perancangan penelitian. Teori yang berkaitan dengan kantor, *co-working*, kajian gaya dan tema, ergonomi dan antropometri.

BAB III: Metode dan Objek Penelitian

Berisi tentang metode penelitian juga data-data proyek untuk perancangan peneliti, berupa data makro dan mikro, foto dokumentasi, sejarah, visi dan misi, struktur organisasi, produk yang dijual, layanan fasilitas dari objek penelitian, metode pengumpulan data, teknik analisis data, analisis, dan hipotesis.

BAB IV: Konsep

Berisi tentang konsep dari perancangan yang akan dibuat oleh peneliti, antara lain lokasi dan ruang lingkup makro dan mikro, fasad bangunan, denah bangunan, data pengguna, aktivitas pengguna, analisis aktivitas dan fasilitas, kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, *diagram bubble*, *mind mapping*, bagan tema dan gaya, konsep skematik, *zoning*, *grouping*, dan *moodboard*.

BAB V: Hasil Perancangan

Berisi tentang hasil dan pembahasan dari perancangan yang dibuat oleh peneliti, antara lain perancangan *layout*; ruang khusus: area kolaboratif, area curah pendapat, *co-office*, *co-working*, *pantry*, dan ruang laktasi.

BAB VI: Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran.