BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Judul Perancangan

HEALING CO-WORKING SPACE DI KAWASAN MAGUWOHARJO, SLEMAN

Co-working Space

Co-working pada awalnya muncul dari keinginan para pekerja lepas atau *co-works* yang memilik keinginan untuk membuat koneksi, berkolaborasi dan berbagi mencari sinergi. Mereka menggunakan suatu kantor atau tempat untuk mengakses fasilitas dan layanan bersama tergantung pada jenis keanggotaannya seperti ruang konferensi, mesin espresso atau *lounge*. Konsep ini sangat cocok untuk enterprenir yang tidak mau mengelola kantor sendiri dan membeli berbagai perabotan, membeli mesin fotokopi dan menyewa asisten (Leforestier, 2009).

Healing Architecture

Menurut Asmussen, arsitektur bertugas untuk membuat kita merasa nyaman seperti di rumah saat berada di lingkungan yang natural. Ia percaya bahwa dunia ini tidak hanya terdiri atas sesuatu yang tidak berarti, tapi lebih tepatnya dalam sebuah intrinsik spiritual atau material yang terhubung dengan mikroba terkecil dan bintang terjauh. Arsitektur bisa membantu orang untuk terhubung dengan kekuatan penyembuhan alam untuk menopang kehidupan mereka sehari-hari. Menggunakan bangunan yang mampu menciptakan keharmonisan dengan alam dan tempat. Hanya ketika jiwa tempat tersebut dikonkretkan dan dibuat nyata dalam bentuk bangunan yang sebenarnya, maka penyembuhan terbentuk (Coates, 2001).

1.2 Latar Belakang Persoalan Perancangan

1.2.1 *Co-working* Sebagai Fenomena Global

Memulai suatu bisnis merupakan suatu tantangan tersendiri. Biaya yang terkuras tidak hanya secara finansial namun juga secara mental. Sejarahnya, c*o-working space* bermula pada tahun 2005 di Amerika Serikat, diprakasai oleh enterprenir bagi enterprenir dan mulai menjamur pada skala internasional di tahun 2007. Munculnya tipologi tempat bekerja ini dipengaruhi oleh kebutuhan akan fasilitas dan mengkoneksikan jaringan sosial. Jumlah *co-*

workers, pengguna *co-working space*, di seluruh dunia telah meningkat secara drastis pada tahun 2010, dimana jumlah komunitas *co-working space* semakin meningkat hingga dua kali lipat (Foertsch, 2011).

Pada awal kemunculannya, *co-working space* merupakan rental fasilitas ruang atau tempat untuk bekerja di ruang terbuka. Sehingga, *co-working space* merupakan pilihan tepat sebagai tempat yang fleksibel dengan lingkungan yang inovatif. Pekerja lepas, artis, peneliti, maupun pelajar dapat bertemu dan berkumpul menciptakan kondisi kerja yang kreatif dan inovatif. *Co-working space* didasari oleh nilai-nilai utama berupa partisipasi, *sharing* dan keterbukaan pemikiran (Leforestier, 2009).

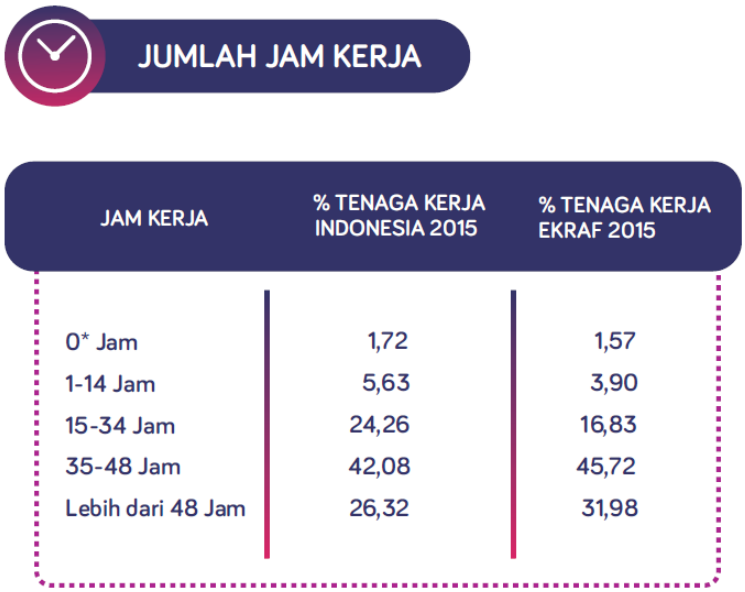
1.2.2 Industri Kreatif di Indonesia

Pertumbuhan Industri Kreatif di Indonesia yang semakin pesat mendorong terbentuknya BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif) pada tahun 2015. BEKRAF telah mengeluarkan statistik mengenai perekonomian tersebut. Terdapat empat subsektor dari perekonomian tersebut yang bertumbuh pesat seperti yang ada di Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Subsektor Berpotensial
Sumber: Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif, 2017

Struktur Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif berbeda dengan struktur Tenaga Kerja Indonesia, dengan jumlah persentase 53% wanita dan 47% pria. Sedangkan struktur umur tenaga kerja Ekonomi Kreatif tidak berbeda dengan struktur umur tenaga kerja pada umumnya. Partisipasi penduduk usia muda pada Sektor Ekonomi Kreatif sebesar 17,8 persen. Sekitar seperlima pekerja Ekonomi Kreatif bekerja dengan jam kerja tidak penuh (kurang dari 35 jam per minggu). Di sisi lain terdapat sekitar 31,98 persen pekerja Ekonomi Kreatif yang bekerja dengan jam kerja berlebih yaitu di atas 48 jam per minggun seperti pada Gambar 1.2 (Kreatif, 2017).



Gambar 1.2 Jumlah Jam Kerja Tenaga Kerja Ekraf 2015
Sumber: Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif, 2017

Mayoritas usaha ekonomi kreatif di Yogyakarta memiliki tenaga kerja sejumlah 1-4 orang dengan persentase 93,93%. Setelah itu disusul oleh 5-19 orang, 20-99 orang, dan lebih dari 100 orang.

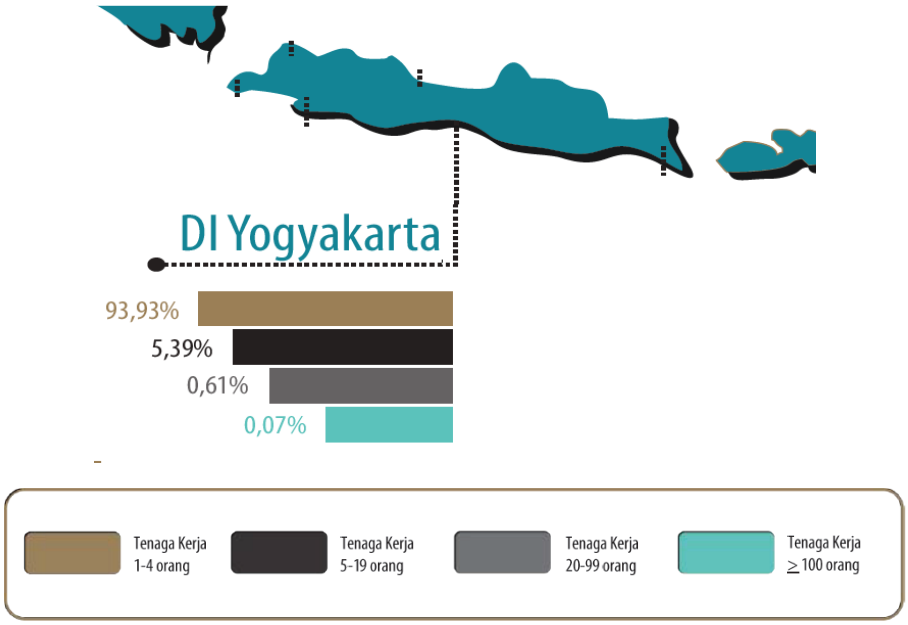
Terdapat beberapa temuan menarik dari data statistik. Sebagian besar pelaku ekonomi kreatif belum memiliki HKI (Hak Kekayaan Intelektual). Padahal peluang HKI disetujui cukup besar yaitu 94,71% dari jumlah keseluruhan HKI yang diusulkan. 71,35% Enterprenir Ekraf tidak melakukan penelitian dan pengembangan (litbang). Pemasaran domestik merupakan kendala utama yang dihadapi pelaku Ekonomi Kreatif, terutama bagi subsektor Seni Rupa, Kriya dan Musik. Sebagian besar enterprenir Ekonomi Kreatif memiliki rencana pengembangan kapasitas dalam bentuk meningkatkan kapasitas usaha, inovasi produk dan meningkatkan keahlian. Data juga menunjukkan peningkatan kontribusi Ekonomi Kreatif yang signifikan terhadap perekonomian nasional dari tahun 2010-2015 yaitu sebesar 10,14% per tahun. Hal ini membuktikan bahwa Ekonomi Kreatif memiliki potensi untuk berkembang di masa mendatang.

1.2.3 Fenomena *Co-working Space* di Yogyakarta

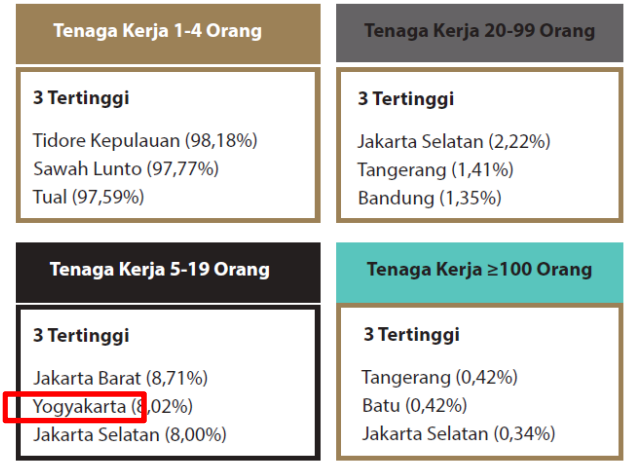
Yogyakarta merupakan salah satu kota yang dincar oleh para pekerja lepas dan *start up.* Hal ini karena Yogyakarta adalah kota kreatifdengan biaya hidup serta upah minimum yang lebih rendah dibandingkan kota besar lainnya. Selain itu kondisi alam Yogyakarta yang masih tergolong lebih asri menjadi salah satu alasan para pekerja lepas menyukai kota Yogyakarta

yang ramah terhadap pendatang. Sehingga potensi kota tersebut sebagai alternatif penempatan pekerja cukup tinggi.

Berdasarkan data yang dihimpun dari Subdirektorat Statistik Komunikasi dan Teknologi Informasi (KTI) di Gambar 1.3, jumlah mayoritas tenaga kerja yang berada di Yogyakarta terdiri atas 1-4 orang namun secara nasional, jumlah tenaga kerja dengan angka 5-19 adalah salah satu yang tertinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kebutuhan untuk desain berkapasitas 1-19 orang.



Gambar 1.3 Persentase Usaha/Perusahaan Ekonomi Kreatif menurut Wilayah dan Jumlah Tenaga Kerja 2016
Sumber: ((KTI), 2017)



Gambar 1.4 Persentase tertinggi usaha/perusahaan ekonomi kreatif berdasarkan tenaga kerja
Sumber: ((KTI), 2017)

Mayoritas pekerja lepas dan *start up* yang berada di Yogyakarta menggunakan ruko sebagai kantor. Namun hal tersebut hanya berlaku bagi *start up* dengan modal besar atau cabang dari *start up* yang sudah besar. Sedangkan banyak *start up* yang mulai dijalankan bermunculan, Hal ini juga didukung dengan data dari Dikti yang menyebutkan bahwa sejumlahn 137 universitas yang masih aktif beroperasi di Yogyakarta. *Start up* yang diprakasai oleh mahasiswa dan berskala kecil (kurang dari lima orang) mulai tumbuh di kota Yogyakarta. Sehingga tempat *co-working space* menjadi alternatif yang lebih efisien bagi mereka dibandingkan menyewa ruko.

Jogja *Digital Valley* (JDV) merupakan salah satu *co-working space* pertama yang ada di Yogyakarta yang memberikan fasilitas khusus bagi para pelaku *startup*secara eksklusif. Hal ini didasari juga oleh jumlah pelajar yang masuk ke Yogyakarta semakin meningkat. Ide serta kreatifitas para insan muda menyebabkan munculnya lapangan pekerjaan baru, terutama pada industri kreatif digital. Sehingga diharapkan Yogyakarta ke depannya dapat menjadi *melting pot* bertemunya manusia dari berbagai etnis dan suku bangsa, keahlian, seni, dan teknologi yang telah menghasilkan sebuah karya baru berupa industri kreatif digital (Eka, 2014).



Gambar 1.5 Infografis Sensus "Penduduk" Digital Kreatif Jogja 2014
Sumber: Jogja Digital Valley, 2014

Infografik Sensus "Penduduk" juga dilakukan oleh JDV sebagai bukti bahwa industri kreatif berkembang, sehingga sebuah tempat untuk melakukan aktivitas yang produktif untuk

kelancarannya akan menjadi persiapan masa depan yang diperlukan. Beberapa data penting tersebut ditampilkan pada Gambar 1.5.

1.2.4 Sisi Gelap dari Startup dan Kewiraswastaan

Kesehatan mental enterprenir menjadi satu hal yang menarik diangkat karena gaya hidup mereka yang cenderung mengabaikan kesehatan. Berdasarkan *Gallup-Healthways Well-Being Index* 2011, 34% dari enterprenir mengalami kecemasan dan 45% merasa tertekan, masing-masing lebih tinggi 4% dan 3% dari jenis pekerja yang lain. Selain itu hasil penelusuran mereka juga menyebutkan bahwa penyebab suatu startup gagal adalah 13% karena kehilangan fokus, 9% kehilangan minat, dan 8% karena stres pekerjaan pendirinya. Sehingga suatu startup gagal dihasilkan dari 30% kondisi emosi pendirinya (Gallup, 2011).

Contoh dari kondisi tersebut adalah Jody Sherman, 47 tahun, pendiri situs perdagangan Ecomom danWilly Wonka di dunia startup, bunuh diri dengan menembaki diri sendiri. Kematian dengan cara yang sama juga dialami oleh pendiri situs jaringan sosial Diaspora, Ilya Zhitomirskiypada usia 22 tahun.Sedangkan di tanah air, pendiri Proud Project, Oka Mahendra mengalami psikomatik yang menghasilkan kematian di usianya yang ke 22. Hal ini umumnya diakibatkan oleh memfosir kemampuan diri, serta makan dan tidur tidak teratur sehingga mengakibatkan kerentanan emosi dan fisik. Hal ini berkaitan dengan karakteristik mereka yang umumnya kreatif juga memiliki tingkat emosinal yang lebih kuat.Serta ledakan kreatifitas yang muncul secara tidak konsisten.

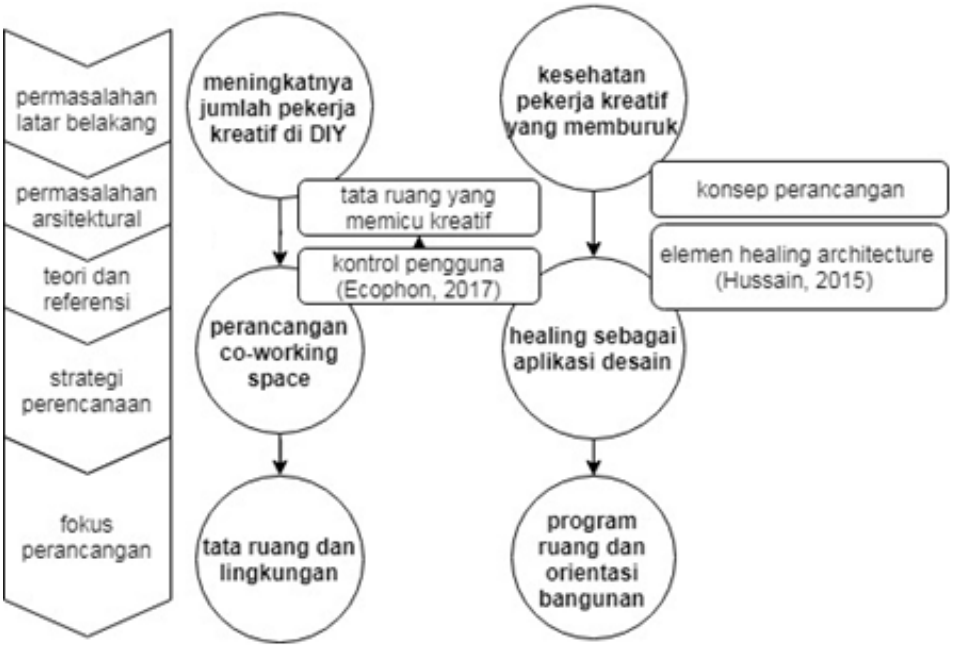
1.2.5 *Healing Architecture* dan Budaya Kantor Modern

Gaya hidup sehat menjadi sebuah tren yang mendunia. Salah satu konsepnya ialah *healing architecture*. Semakin banyak orang yang mengedepankan kepentingan kesehatan mental dan mengaplikasiannya dalam keseharian sejajar dengan kesehatan fisik. Tempat kerja perusahaaan besar seperti Google, Tokopedia, dan Bukalapak mengaplikasikan konsep tersebut dalam desainnya. Kantor-kantor tersebut memiliki tata ruang yang selaras dengan *healing architecture.*



Gambar 1. 6 Kantor Google
Sumber: (Balázs, 2015)

1.3 Peta Permasalahan (Hipotesis Desain)



1.4 Rumusan Masalah

1.4.1 Permasalahan Umum

Permasalahan umum yang akan diangkat adalah bagaimana merancang *co-working space* yang bersinambung dengan elemen *healing architecture* di lokasi?

1.4.2 Permasalahan Khusus

1. Bagaimana merancang *co-working space* yang mengutamakan elemen *healing architecture* bagi pengguna?
2. Bagaimana memprogram *co-working space* yang mendorong kreatifitas dan kesehatan pengguna?

1.5 Tujuan dan Sasaran Perancangan

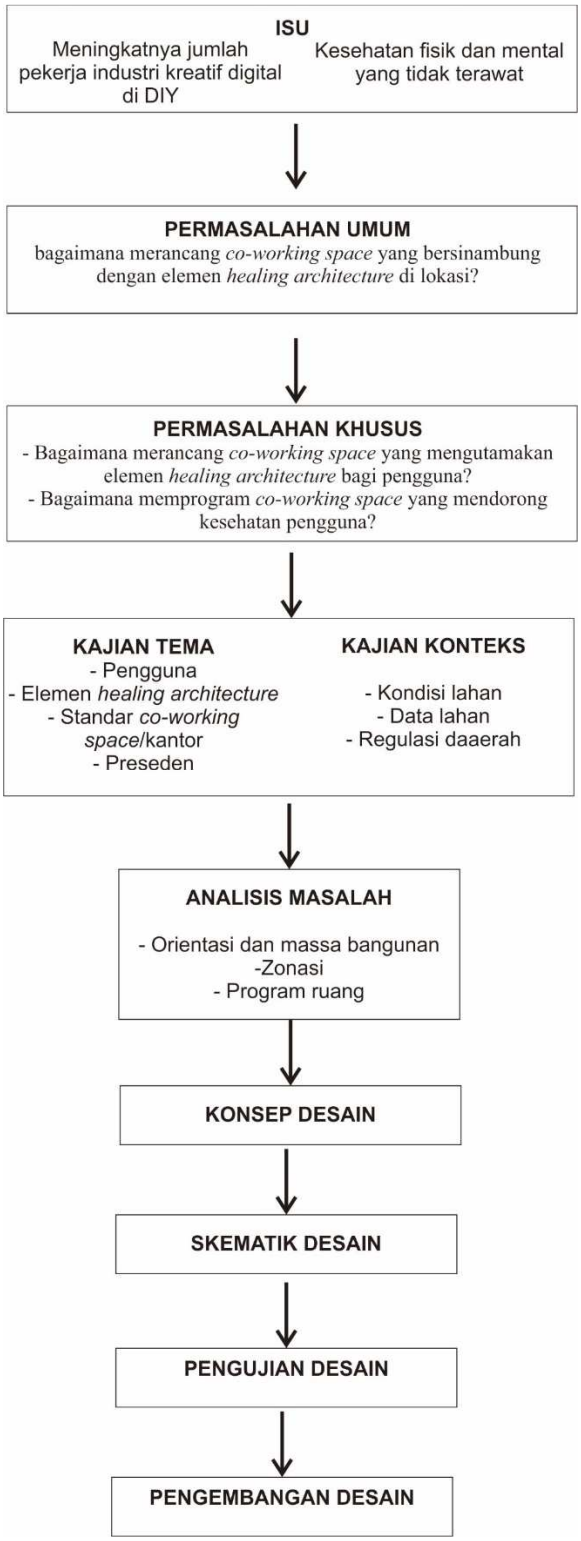
Tujuan perancangan ini adalah mendesain bangunan *co-working space* di Maguwoharjo yang bersinambung dengan elemen *healing architecture.* Sasaran perancangan ialah *co-working space* dengan mengutamakan elemen *healing architecture* yang terdiri atas kontrol, pencahayaan, dan lansekap.

1.6 Orginalitas Tema

Tema mengenai healing pada desain *co-working space* adalah sesuatu yang dapat berkembang dengan jauh lebih pesat ke depannya. Karena saat ini begitu banyak bangunan yang mengaplikasikan ilmu yang didasari dengan landasan konkrit yang telah diteliti terkait tema sejenis healing seperti kesehatan terutama karena stigma kesehatan mental yang mulai memudar.

Salah satu contohnya adalah dengan hadirnya co-working seperti Primary, yang akan menjadi salah satu ide perancangan ini terlaksana. Permasalahan yang mereka hadapi adalah lokasi urban dengan minimnya ruang hijau sehingga mereka memasukkan elemen nature ke dalam bangunan mereka menggunakan cara yang artifisial. Namun jika dilihat dari perancangan ini, maka kondisi tersebut tidak ada karena lokasi dari perancangan merupakan investasi besar dalam mendesain suatu rancangan yang healing.

1.7 Kerangka Berpikir



Tabel 1. 1 Kerangka Berpikir
Sumber: Penulis, 2018

1.8 Peta Konflik

Tabel 1. 2 Peta Konflik

	TATA MASSA	STRUKTUR	SIRKULASI	TATA RUANG
TEMA Healing Architecture	massa yang mendukung *healing architecture* terutama dari sisi pencahayaan		sirkulasi memberikan keluasaan terhadap pengguna dan kenyamanan	tata ruang yang memberikan pengguna suasana nyaman
TIPOLOGI Co-working Space	tata massa yang mendukung kebutuhan *coworks*	struktur yang fleksibel sehingga dapat berubah sesuai *demand*	sirkulasi yang memberikan fleksibelitas dalam bergerak	Setiap bentuk dan ukuran yang berbeda memilki hubungan spasial yang berbeda untuk membedakan suasana privat dan komunitas
KONTEKS	tata massa yang memperhitungkan lingkungan perumahan sekitar	struktur mementingkan lokasi persawahan	sirkulasi yang dapat memberikan kemudahan akses	tata ruang yang efisien dan memperhatikan konteks eksisting lahan

1.9 Metode Perancangan

Model pemrograman William Pena merupakan pemograman dimana programmer dan desainer terpisah. Produk dari pemrograman ini adalah adalah pernyataan permasalahan dan tugas dari programmer adalah menyelesaikan masalah tersebut tetapi tetap dibantu oleh klien berupa umpan balik untuk memperoleh titik temu penyelesaian masalah. Dimana arsitek bertanggung jawab sebagai programmer dan desainer.

1.9.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat diraih dengan melakukan dua tahap. Yakni dengan melakukan observasi dan studi literatur, dengan uraian lengkap sebagai berikut:

1. **Observasi**

   Observasi dilakukan di lapangan untuk mengumpulkan data terkaittapakdan sekitarnya. Selain itu juga dilakukan wawancara dengan masyarakat setempat. Selain itu observasi juga mencangkup diskusi dan mengamati *coworks* di Bandung dan Yogyakarta. Sehingga mempertajam hasil desain yang sesuai dengan fungsi dan penggunanya.

2. **Studi literatur**

   Pencarian literatur untuk mendapatkan studi terkait dengan:

   a. Kajian mengenai tipologi dan fungsi *co-working space*
   b. Kondisi, aktivitas, serta kebutuhan dari para co-works
   c. Hubungan *co-working space* dengan elemen *healing architecture*
   d. Preseden fungsi sejenis yang memiliki pendekatan luasan yang serupa dengan perancangan

1.9.2 Metode Penelusuran Masalah

Permasalahan yang digunakan untuk dicari penyelesaiannya berangkat dari fenomena yang berada di lingkungan sekitar dan secara global yang mampu diatasi secara arsitektural. Hasil observasi dan diskusi dengan pelaku industri kreatif di area Yogyakarta serta riset memberikan gambaran permasalahan yang dibahas.

1.9.3 Metode Analisis Masalah dan Konsep

Permasalahan dianalisis untuk menghasilkan konsep. Sehingga menghasilkan desain yang mampu untuk menjawab permasalahan dan sesuai dengan tujuan serta batasan yang telah ditentukan. Proses analisis yang akan dilakukan mencangkup:

1. Analisis Healing Architecture terhadap *Co-working Space*
2. Analisis Pengguna
3. Analisis Skema Hubungan Ruang dan Zonasi
4. Analisis Alur Kegiatan atau Program Ruang
5. *Co-working space* di Sekitar Tapak
6. Analisis Tapak
7. Analisis Sirkulasi
8. Analisis Pencahayaan
9. Analisis Akustik
10. Respon Tapak
11. Analisis Orientasi dan Masa Bangunan
12. Konsep

1.9.4 Metode Pengujian Rancangan

Teknik uji desain yang digunakan menggunakan tiga cara. Yakni:

1. Menggunakan tipologi kebutuhan *co-working space* untuk mengetahui kadar per aspek dalam tempat tersebut. Sehingga diketahui seperti apa jenis dari *co-working space* tersebut.
2. Sedangkan yang kedua adalah responden sasaran pengguna *co-working space* terhubung dengan kenyamanan desain.

1.10 Kebaruan Penyelesaian Masalah

Penulisan merupakan buah pemikiran yang orisinil dengan perbandingan karya acuan sebagai berikut:

Tabel 1. 3 Kebaruan Penyelesaian Masalah

No.	Nama	Judul	Pendekatan	Tipologi	Lokasi	Keunikan	Perbedaan
1	Dika Ardi Irawan, Jurusan Arsitektur	Perancangan *Coworking Space* di	Ruang Interaksi Kreatif	*Co-working Space*	Taman Kuliner Condongcat	Menghidupkan taman kuliner Condongcatu	Lokasi berdasarkan pertimbangan konsep

	, Universitas Gadjah Mada, 2016	Yogyakarta dengan Pendekatan Ruang Interaksi Kreatif			ur, Yogyakarta	r dengan simbiolis mutualisme	*healing arhitecture* dan bisnis
2	Thomas Garuda, Jurusan Arsitektur, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2016	*Building of Freelancer Co-working Space*	Konsep Pengembangan Fungsi menjadi Ruang Pameran dan Apartemen Sewa	*Co-working Space*	Yogyakarta	Menyediakan fungsi tambahan untuk pameran dan apartemen sewa	Menyediakan fungsi tambahan *healing space, healing gaden*
3.	Riastika Adi Sudarman, Universitas Gadjah Mada, 2015	*Youth Business Park* di Yogyakarta Sebagai Pusat Bisnis Industri Kreatif	Pendekatan *Urbanscape*	*Co-working Space*	Jalan Sudirman, Yogyakarta		