

**HUNIAN-KERJA INTERAKTIF UNTUK PARA *START-UP* DI LATUMETEN**<sup>1)</sup>Chryssie Annica, <sup>2)</sup>Doddy Yuono<sup>1)</sup> Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, chryssieannica@yahoo.com<sup>2)</sup> Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, doddy@ft.untar.ac.id*Masuk: 22-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021***Abstrak**

Manusia sejak pertama kali diciptakan hingga saat ini telah mengalami berbagai macam adaptasi serta evolusi dan dalam melakukan proses tersebut manusia selalu melakukan pergerakan. Manusia sejak dahulu terus bergerak dari waktu ke waktu, berpindah pindah dari satu titik ke titik lainnya untuk mencapai suatu perubahan dalam hidupnya. Namun dalam melakukan pergerakannya manusia harus berhenti sejenak untuk melakukan evaluasi dan aktualisasi. Proses perhentian ini dapat disebut sebagai proses berhenti atau *dwelling*. Dalam memenuhi kebutuhannya manusia butuh bekerja, sehingga bekerja telah menjadi unsur penting dalam ber-*dwelling*. Manusia dengan segala pergerakannya akan selalu berinovasi dalam menciptakan tempat perhentian sejenaknya yaitu huniannya untuk mencapai suatu kenyamanan baik dalam segi fisik maupun psikologis. Kehidupan manusia yang kini telah dipermudah oleh teknologi tersebut tanpa sadar mengubah cara pandangnya terhadap hunian mereka. Konsep *One Stop Living* pun hadir ditawarkan oleh pengembang – pengembang dalam usahanya mempermudah pola pergerakan manusia tersebut. *One Stop Living* merupakan suatu konsep hunian dimana di dalam suatu kawasan terdapat berbagai fasilitas yang mampu mengakomodir penghuninya. Pada masa sekarang banyak bermunculan pekerjaan – pekerjaan yang sudah tidak membutuhkan ruang – ruang khusus untuk bekerja, banyak pula entrepreneur muda yang menjalani bisnis *start-up*. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi baru dalam mewadahi pekerjaan – pekerjaan tersebut.

**Kata kunci:** *Dwelling, One Stop Living, Start-Up***Abstract**

*Humans from the time they were created until now have undergone various kinds of adaptations and evolutions, and in carrying out this process humans are always moving. Humans have always been moving from time to time, moving from one point to another to achieve a change in their life. However, in carrying out their movements, humans must stop for some moment to evaluate and actualize themselves. This process can be referred to the dwelling process. To fulfill their needs, humans need to do some work as their job, work has become an important thing in the dwelling process. Humans with all their movements will always be innovating to create their own shelter to get their home that is both physically and psychologically comfortable. Human life, which has now become easier by technology, has unconsciously changed the way they perceive their home. The concept of One-Stop Living is offered by developers to reduce their movements for going out of their home. One-Stop Living is a residential concept wherein an area various facilities can accommodate its residents. Nowadays many jobs are no longer need a specific place to do their works, also many young entrepreneurs start to running start-up businesses. Therefore, there is a need for innovations to containing the works.*

**Keywords:** *Dwelling, One Stop Living, Start-Up*

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Bekerja merupakan suatu kegiatan manusia yang sangat penting karena dengan bekerja manusia dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Bekerja sudah menjadi gaya hidup masyarakat perkotaan, namun kondisi perkotaan yang begitu padat terkadang dapat menghambat mobilitas masyarakat terlebih jika masyarakat harus berpindah – pindah dari tempat tinggal ke tempat kerja dan begitu juga sebaliknya. Bekerja dan beristirahat telah menjadi suatu kegiatan rutin yang dilakukan manusia setiap harinya. Jika manusia masa kini menyukai suatu hal yang praktis, pengurangan mobilitas berpindah tempat menjadi penting. Menggabungkan kedua fungsi bekerja dan beristirahat dapat menghemat waktu serta tenaga.

Pada akhir tahun 2019 lalu dan masih berlangsung hingga saat ini, dunia telah dihebohkan dengan mewabahnya suatu virus yaitu COVID-19. *Pandemic* yang menyerang seluruh dunia ini memberikan dampak yang sangat besar terhadap perubahan pola hidup manusia terutama pada bidang pekerjaan. *Work From Home* harus dilakukan demi melindungi diri dari ruang publik. Ruang - ruang virtual seperti *zoom*, *skype*, dan lain sebagainya pun hadir menggantikan ruang – ruang nyata tersebut agar kehidupan manusia dapat terus bergerak. Sentuhan fisik kini menjadi ancaman bagi manusia dan manusia lainnya.

Pada perkembangan teknologi yang semakin meningkat ini, banyak bermunculan perusahaan – perusahaan *Start-Up* yang memulai bisnisnya. Seperti arti namanya, perusahaan *Start-Up* atau rintisan ini merupakan perusahaan – perusahaan baru yang masih dalam tahap pengembangan. Perkembangannya di Indonesia pun cukup diminati oleh masyarakat sekitar. Perusahaan ini biasanya memiliki kedekatan yang sangat erat dengan perkembangan teknologi dan dalam mengembangkan perusahaan ini diperlukan banyak waktu, biaya serta tenaga untuk mewujudkannya. Oleh sebab itu, perlu adanya suatu wadah inovatif untuk dapat mewadahi kegiatan tersebut.

Hunian masa depan berbasis hari ini merupakan suatu inovasi untuk manusia terus berkembang dalam *ber-dwelling*. Proyek ini memiliki fokus lebih mendalam kepada para perusahaan *Start-Up* atau rintisan dalam awal pembangunan bisnisnya. Proyek ini merupakan suatu lingkungan dimana orang dapat bekerja sekaligus berhuni di dalamnya. Konsep *Shared Community*, *One Stop Living* serta ruang publik yang interaktif dapat menjadi jawaban dari permasalahan – permasalahan tersebut. Dilihat dari sifat manusia yang semakin individualis, interaksi antar manusia menjadi penting dalam suatu lingkungan dan kemudahan serta efisiensi pun menjadi hal yang lebih diutamakan.

### Rumusan Permasalahan

Bagaimana mendesain suatu proyek sebagai suatu hunian masa depan dengan menggabungkan fungsi tinggal dan bekerja di dalam suatu lingkungan yang dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi sehingga memungkinkan manusia untuk meminimalisir pertemuan secara langsung, dan ide bekerja dari rumah mulai bermunculan dimana hal ini sangat membantu dalam situasi COVID-19 yang sedang terjadi hingga perkembangan dunia *Start-Up* yang semakin diminati masyarakat Indonesia.

### Tujuan

Proyek ini berusaha menjawab tantangan berhuni di masa depan dengan menggabungkan fungsi tinggal dan bekerja ke dalam suatu lingkungan untuk mencapai efektivitas baik dalam segi waktu, biaya serta ruang.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### Dwelling

*Dwell* merupakan kata dasar dari *dwelling* dan merupakan sebuah kata yang sering diartikan sebagai berhuni. Jika ditelusuri lebih jauh, secara etimologis pada terjemahan Bahasa Inggris lama, *Dwell* dapat diartikan sebagai “*to lead into error, deceive, mislead*”, lalu setelah mengalami berbagai pembaharuan pada pertengahan abad ke 14 kata *dwell* diartikan sebagai “*to linger, remain, stay, sojourn, to make a home, abide as a permanent resident*”. (berdasarkan <https://www.etymonline.com/word/dwell>). Dari perubahan kata tersebut *dwelling* dapat dimaknai sebagai suatu proses dan merupakan salah satu bagian dari evolusi yang dilakukan oleh manusia.

Martin Heidegger adalah salah seorang filsuf yang membahas tentang *dwelling*, ia menyatakan bahwa kita merasa bertinggal hanya karena ada bangunan. Menurut Heidegger, tidak semua bangunan merupakan tempat tinggal, dia berkata bahwa bangunan menaungi manusia. Artinya, bertinggal atau berhuni di sini bukan hanya merujuk pada suatu objek yaitu bangunan sebagai tempat tinggal melainkan memiliki makna yang lebih dalam lagi. Manusia hidup dengan terus beraktivitas, manusia tidak dapat terlepas dari aktivitas – aktivitasnya. Oleh sebab itu, berhuni dapat diartikan sebagai suatu aktivitas dan produk dari berhuni yaitu hunian dapat diartikan sebagai sebuah wadah atau naungan dari aktivitas – aktivitas tersebut.

Dalam bukunya yang berjudul *Being and Time*, Heidegger menyebutkan bahwa manusia sebagai *Dasein* yaitu artinya ada-di-sana. Kata “*Da*” sendiri memiliki arti di-sana dan kata “*Sein*” artinya Ada, atau jika digabung menjadi Ada-dalam-dunia (*Being-in-the-world*) (Heidegger, 1996). Dunia yang dimaksud di sini berbeda dengan bumi, dunia artinya lebih luas bukan mengacu pada suatu tempat. Dunia merupakan konsep pemikiran yang berhubungan dengan suatu benda atau manusia lainnya yang artinya berada pada temporalitas tertentu.

Temporalitas dinyatakan sebagai suatu kesatuan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan di mana manusia bergerak, melaju, dan melakukan perjalanan (Heidegger, 1996). Proses inilah yang dapat dimaknai sebagai kehidupan *dwelling*. Proses *dwelling* dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan hingga masa kini dan akan terus berlanjut seiring dengan perkembangan zaman. Manusia dengan segala pergerakannya akan selalu berinovasi dalam menciptakan tempat perhentian sejenaknya yaitu huniannya untuk mencapai suatu kenyamanan baik dalam segi fisik maupun psikologis. Oleh sebab itu arsitektur hadir untuk mewadahi kehidupan *dwelling* tersebut.

### Start-Up

Perusahaan *Start-Up* merupakan perusahaan yang baru merintis atau masih dalam fase pengembangan, biasanya perusahaan *Start-Up* erat kaitannya dengan dunia teknologi informasi. Terdapat beberapa karakteristik suatu perusahaan dapat disebut sebagai perusahaan *Start-Up*, beberapa diantaranya yaitu perusahaan yang pendapatannya kurang dari \$100.000 per tahun, usia perusahaan kurang dari 3 tahun, memiliki jumlah pegawai kurang dari 20 orang, masih dalam tahap berkembang, umumnya beroperasi melalui *website*, beroperasi dalam bidang teknologi, dan produk yang dihasilkan berupa aplikasi berbentuk *digital*. Kata *start-up* mulai populer secara internasional pada masa *bubble dot-com*, fenomena *bubble dotcom* adalah ketika pada periode tersebut yaitu tahun 1998-2000 banyak perusahaan *dot-com* didirikan secara bersamaan. Perkembangannya sendiri di Indonesia semakin diminati karena semakin banyaknya pengguna teknologi di Indonesia. Pada tahun 2013 lalu, pengguna internet di Indonesia sudah menyentuh 70 juta orang dengan jumlah penduduk yang terdata lebih dari 200 juta jiwa. Oleh karena itu, bisa dipastikan bahwa penggunaan internet di Indonesia bisa semakin banyak lagi.

Menurut Fadjar (2020), secara keseluruhan ada 5 permasalahan yang dialami *start-up* Indonesia, yaitu modal (38,82%), SDM (29,41%), fasilitas (15%), regulasi dan undang-undang (8,82%) dan yang terakhir adalah market atau pasar (7,94%). Permasalahan modal menjadi permasalahan utama, apalagi usaha *start-up* di Indonesia masih didominasi oleh usaha mikro (52,97%) dan kecil (32,01%). Oleh sebab itu, proyek rancangan ini melihat peluang untuk membantu para *start-up* mendapatkan hunian yang mampu mengakomodir fungsi kerja agar efektivitas dapat terwujud, biaya pun berkurang.

### **SOHO (Small Office Home Office)**

Kemajuan teknologi telah memberikan banyak kesempatan bagi kita untuk berkembang karena pada dasarnya teknologi memudahkan hidup kita. Bekerja dari rumah pada zaman dulu merupakan suatu hal sulit dan jika harus bekerja dari rumah biasanya hanya untuk *self-employed* atau wirausahawan. Namun saat ini, pengusaha lebih terbuka dalam membiarkan staf mereka bekerja dari rumah seperti pekerjaan *freelance*, desain, dan lain sebagainya. Industri kreatif banyak bermunculan di masa kini seperti *youtuber*, *editor*, dan lain sebagainya. Perkembangan teknologi seperti *laptop*, *smartphone*, *tablet* dan Wi-Fi membuat orang bekerja hampir 24 jam sehari, intinya bekerja kini sudah menjadi sebuah gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari *dwelling*.

*Small Office Home Office* merupakan suatu hunian yang di dalamnya dilengkapi dengan berbagai macam fasilitas kantor sehingga fungsi utamanya adalah untuk berhuni dan bekerja. Semakin banyak profesi yang cocok dengan konsep SOHO, yaitu jenis profesi yang tidak terlalu menuntut jam kerja tetap dan berada di belakang meja setiap saat (fleksibel), contohnya adalah profesi yang bergerak dibidang kreatif seperti arsitek, desainer, grafis, penulis, fotografer, koki, pemusik, dan masih ada segudang profesi kreatif lainnya yang tumbuh makin marak dalam kurun 5 tahun terakhir (Akmal, 2010).

Menggabungkan kedua fungsi bekerja dan berhuni tentu akan memberikan dampak terhadap perubahan pola hidup. Dampak positifnya adalah efisiensi ruang dan waktu, percepatan proses, peningkatan kinerja dan reduksi biaya. Dampak negatifnya adalah hilangnya sejumlah fungsi, struktur dan aktivitas serta ketergantungan terhadap teknologi. Aktivitas, budaya serta lingkungan kerja akan berubah karena adanya penggabungan fungsi tersebut, oleh sebab itu perubahan inilah yang harus disikapi agar tidak menimbulkan dampak negatif yang mengkhawatirkan. Dalam mendesain SOHO, yang perlu diperhatikan adalah pemisah untuk area bekerja dengan hunian. Karena dengan adanya pembatas tersebut, konsentrasi dalam bekerja serta privasi dalam berhuni tidak dapat terganggu satu sama lain.

Hal yang perlu diperhatikan dalam merencanakan Orientasi dan sirkulasi ruang dalam SOHO adalah menghitung jumlah pengguna, mendata kebutuhan *furniture*, mengatur sirkulasi ruang, memilih *furniture* yang sesuai dengan ukuran ruang, mengatur tata letak *furniture*, dan memilih pencahayaan yang sesuai dengan kebutuhan (Akmal, 2010).

### **Co-Housing**

*Co-Housing* pada awalnya dikembangkan di benua Eropa, khususnya di Negara Denmark. Pertama dikembangkan pada tahun 1972 di Copenhagen, Denmark dan sejak saat itu, *co-housing* telah tersebar ke berbagai wilayah (McCamant dan Durrett, 2011). Pada tahun 1990-2000an perkembangan *co-housing* mulai berkembang dengan pesat di berbagai negara. Kemajuan dan perkembangan Co-Housing secara tidak langsung menjadikan Co-Housing sebuah alternatif pemenuhan kebutuhan tempat tinggal terutama bagi masyarakat kota di negara maju (Pandelaki, 2003).

*Co-Housing* merupakan sebuah konsep tinggal di sebuah hunian bersama orang lain sebagai satu komunitas. Menurut *The Cohousing Association of The United States*, *co-housing* adalah jenis perumahan kolaboratif yang mengedepankan partisipasi aktif para penghuni dalam merancang dan mengelola lingkungannya sendiri. Penghuni *co-housing* secara sadar berkomitmen untuk hidup sebagai sebuah komunitas, sehingga rancangan fisik *co-housing* sengaja dibuat untuk mendorong terciptanya interaksi sosial (Sargisson, 2010).

Kehidupan kota yang semakin maju tentunya akan berpengaruh pada masyarakat yang menempati kota tersebut. Kemajuan tersebut dapat memberi efek positif maupun negatif, dimana efek negatif yang timbul yaitu adanya pengurangan interaksi sosial karena individualisme mulai nampak akibat segala kepraktisan yang ditawarkan kehidupan maju. Hal inilah yang melatarbelakangi ide dari *co-housing*, perumahan maupun rumah - rumah pribadi di perkotaan belum mampu memfasilitasi interaksi sosial dan keamanan penghuni rumah secara optimal. Munculnya konsep *co-housing* dipandang mampu menjadi solusi dari permasalahan perumahan di perkotaan tersebut, sekaligus mampu menyeimbangkan antara kebutuhan privasi dengan kebutuhan komunitas. *Co-housing* mencoba untuk mengatasi keterasingan dari subdivisi *modern* akibat tetangga yang tidak saling mengenal, dan tidak ada rasa komunitas antar tetangga (Sargisson, 2010).

### **Placemaking**

Yi Fu Tuan mendeskripsikan *space* sebagai suatu lokasi yang tidak memiliki hubungan sosial dengan manusia dan tidak ada nilai yang ditambahkan ke *space* ini. Seringkali *Public Space* hadir sebagai sebuah ruang publik yang mati tanpa adanya interaksi. *Public Space* yang mati tentunya bukanlah suatu *Public Space* yang berhasil. Mengubah definisi *space* menjadi *place* menjadi penting dalam menciptakan *Public Space* yang interaktif. Agar sebuah ruang publik dapat mencapai tingkat kenyamanan tersebut bagi penggunanya, yaitu warga kota, sebuah ruang publik harus dapat menjadi sebuah *place* bagi warga kota penggunanya (Zahnd, 1999).

Mengubah kata *space* menjadi *place* memerlukan suatu strategi salah satunya adalah dengan melakukan *placemaking*. *Placemaking* adalah menciptakan suatu keterikatan masyarakat dengan budaya, rasa bangga dan menumbuhkan rasa memiliki terhadap suatu identitas lokal. Lebih dari sekadar mempromosikan desain perkotaan yang lebih baik, *placemaking* memfasilitasi pola penggunaan yang kreatif, memberikan perhatian khusus pada identitas fisik, budaya, dan sosial yang menentukan tempat dan mendukung evolusinya yang sedang berlangsung. Pendekatan *placemaking* memiliki prinsip yang dianggap sesuai untuk memberikan suasana yang lebih akrab dalam membentuk sebuah *place*. Terdapat beberapa ciri – ciri dari *placemaking*, yaitu : *Community-Driven, Visionary, Function before form, Adaptable, Inclusive, Focused on creating destinations, Context-specific, Dynamic, Transdisciplinary, Transformative, Flexible, Collaborative, Sociable*.

### **3. METODE**

Dalam mendesain suatu proyek terdapat beberapa tahap yang menjadi metode desain, tahapan tersebut yaitu :

#### *a. Main Idea*

Berawal dari fenomena Kemajuan Teknologi yang merubah tatanan kehidupan sosial manusia kemudian berkembangnya perusahaan *start-up* di Indonesia hingga pandemik COVID-19 yang secara mendadak memperjelas perubahan tatanan sosial . *Main idea* yang merupakan gagasan awal ini menjadi titik acuan utama dari solusi dan desain yang nantinya akan tertuang pada proyek ini.

#### b. Pengumpulan Data

Melakukan eksplorasi dengan mencari data sekunder yaitu dampak positif dan negatif dari *issue* / fenomena yang diungkapkan dalam main idea serta perubahan apa yang memicu terjadinya perubahan ber-dwelling di masa depan untuk menganalisa solusi yang akan dihasilkan terkait. Melakukan observasi lapangan dengan mengumpulkan data – data tapak untuk mendukung proses desain.

#### c. Analisis

Proses analisa data dengan melakukan proses pematangan dan penyederhanaan sebagian data atau informasi. Analisis ini digunakan untuk :

- Menentukan program kegiatan berdasarkan kelompok kegiatan dan kebutuhan ruang.
- Menentukan strategi desain yang baik dalam menjawab *issue* / fenomena

### 4. DISKUSI DAN HASIL

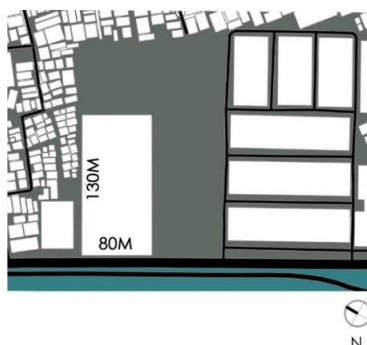
#### TAPAK

Tapak berada di Jl. Prof Dr. Latumeten, berjarak 500m dari KRL Stasiun Grogol dan 450m dari Halte Transjakarta Latumeten sehingga dapat ditempuh dengan berjalan kaki untuk mengurangi penggunaan kendaraan bermotor. Terdapat beberapa *attraction* yang dapat menjadi fasilitas tambahan yaitu *Season City Shopping Mall* dan GOR Grogol, serta terdapat *landmark* yang dapat menjadi penanda lokasi yaitu air mancur waduk grogol dan RSJ Dr. Soeharto Heerdjan.



Gambar 1. Peta Kawasan dan Keterangan

Sumber : Penulis, 2020

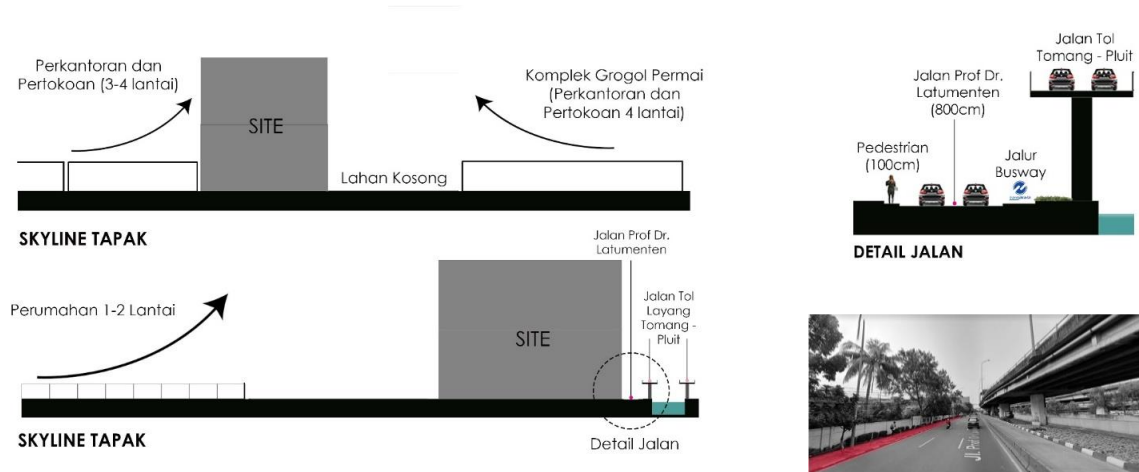


#### DATA TAPAK

|            |                                   |
|------------|-----------------------------------|
| Luas Tapak | : 10.400m <sup>2</sup>            |
| Zona       | : Perkantoran, Perdagangan & Jasa |
| Kecamatan  | : Grogol Pertamburan              |
| Kelurahan  | : Jelambar                        |
| KDB        | : 50                              |
| KLB        | : 3,5                             |
| KB         | : 16                              |
| KDH        | : 30                              |
| KTB        | : 55                              |

Gambar 2. Tapak

Sumber : Penulis, 2020

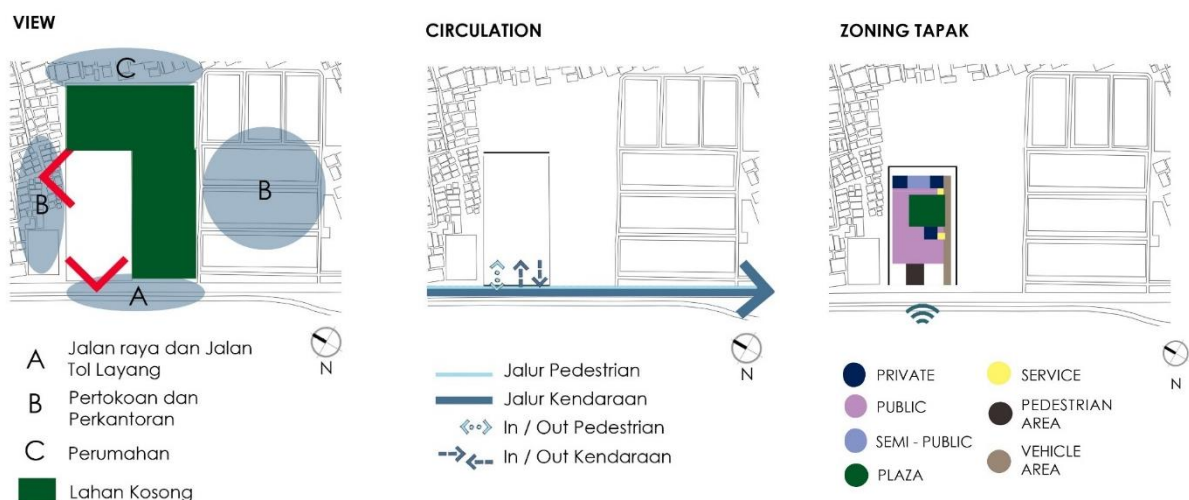


Gambar 3. Skyline Tapak dan Detail Jalan  
Sumber : Penulis, 2020

Bangunan di sekitar tapak rata – rata berketinggian 1-4 lantai dan pada peraturan tapak KB tapak adalah 16 lantai. Jalan utama dari tapak yaitu Jl. Prof Dr. Latumeten memiliki luas 800cm dan di sebrang jalan utama tapak terdapat jalur *busway* dan jalan tol layang Tomang – Pluit. Jalur pedestrian di sekitar tapak memiliki lebar 100cm dan dirasa kurang nyaman untuk pejalan kaki karena hanya dapat menampung 1 orang pejalan kaki saja.

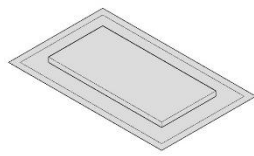
### ANALISA TAPAK

Berdasarkan analisa tapak terhadap *view*, tapak memiliki 2 titik *view* utama yaitu ke arah B (Pertokoan dan Perkantoran) serta A (jalan raya dan jalan tol layang). Adapun pengarahannya ke titik B adalah berdasarkan arah jalan utamanya. Untuk sirkulasi tapak juga diarahkan berdasarkan arah jalan utama. Area masuk tapak dibagi menjadi dua, yaitu untuk *pedestrian* serta untuk kendaraan bermotor. Pemisahan ini ditunjukkan agar adanya kenyamanan para *pedestrian* dalam memasuki bangunan. Berdasarkan *zoning* yang terbentuk pada area lantai dasar didominasi oleh zonasi publik kemudian semakin atas akan semakin privat hal ini bertujuan untuk menjaga privasi dari penghuni tersebut.

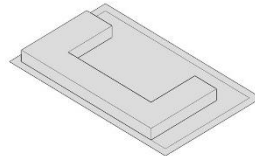


Gambar 4. Analisa Tapak  
Sumber : Penulis, 2020

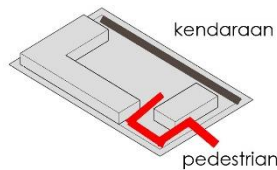
## PROSES GUBAHAN MASSA



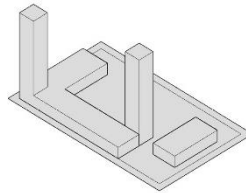
Massa dibentuk sesuai dengan bentuk tapak dengan KDB bangunan maksimal dengan tinggi 400cm.



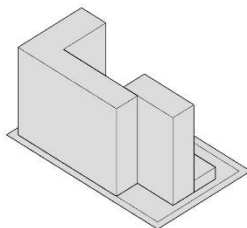
Membentuk area komunal di tengah tapak sebagai area interaktif.



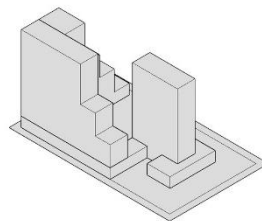
Massa dipisah membentuk jalan sebagai sirkulasi serta area publik bagi pedestrian dan pesepeda.



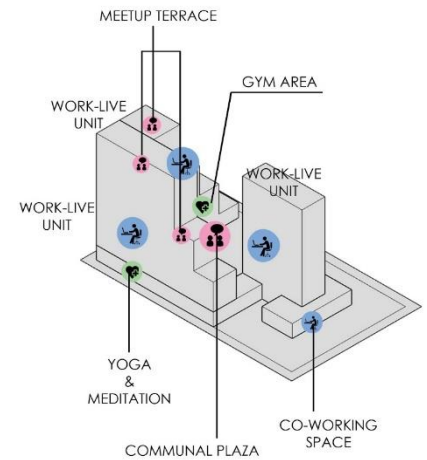
Menambahkan sirkulasi vertikal pada 2 titik massa bangunan.



Tower ditambahkan terpisah dan menyebar agar skyline tapak mendapatkan ketinggian yang seimbang.



Ketinggian bangunan disusun berundak untuk dijadikan roof garden sebagai pemenuhan design.



Gambar 5. Proses Gubahan Massa dan Peletakkan Massa  
Sumber : Penulis, 2020

## PROGRAM

Proyek ini tersusun dari beberapa program untuk menciptakan lingkungan yang lebih interaktif serta efektif, beberapa diantaranya yaitu :

### a. *Work-Living Unit*

Menggabungkan kedua kegiatan yaitu *work and live* ke dalam unit – unit yang tersusun di dalam suatu area *neighborhood*. Program ini merupakan program utama yang menjadi identitas proyek.

### b. *Co-Working Space*

Ruang pertemuan untuk melakukan meeting, diskusi kerja serta ruang kolaborasi kerja sehingga unit *Work-Living Area* tetap terjaga privasinya. Tempat ini juga dapat menjadi ruang bersosialisasi bagi para partner kerja.

### c. *Communal Plaza*

Taman yang walkable dan dapat menjadi suatu wadah bagi komunitas yang melakukan dwelling pada proyek ini. Taman ini sifatnya inklusif dan sebagai fasilitas penunjang masyarakat untuk bersosialisasi, menikmati alam serta olahraga (contoh : bersepeda, jogging, dll)

### d. *Meet Up Terrace*

Terdapat *meetup terrace* atau area duduk yang berbentuk *roof garden* sebagai area interaksi dan area istirahat terbuka untuk para penghuni yang tinggal dan bekerja.

**e. Gym & Yoga**

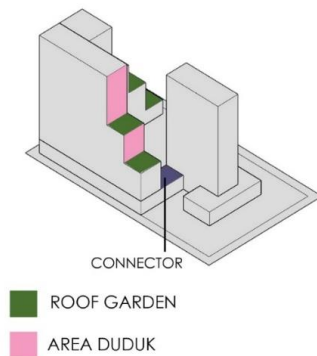
Bekerja juga perlu diimbangi dengan berolahraga dan meditasi, untuk itu terdapat *Gym* untuk *maintain* kesehatan fisik serta *Yoga* untuk kesehatan psikis.

**f. Healthcare Center**

Klinik kesehatan untuk melakukan *check up* rutin, sehingga kesehatan dari penghuni dapat terus terkontrol.

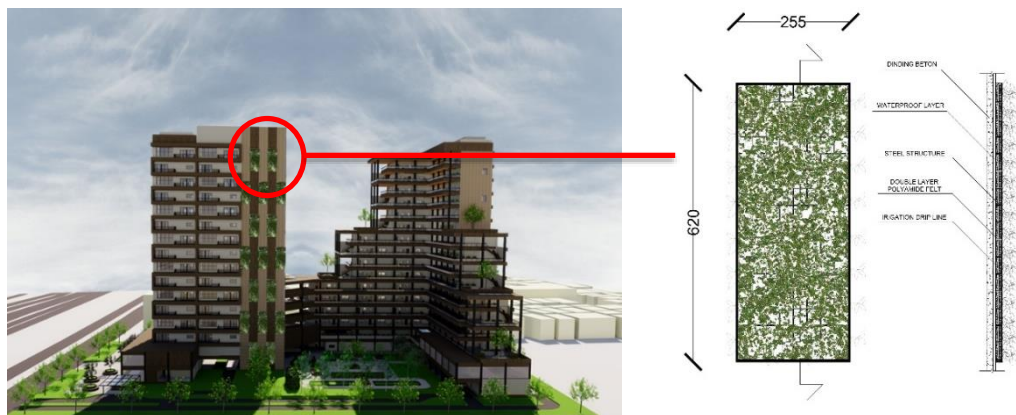
**KONSEP**

Konsep dari bangunan ini adalah *biophilic design* yaitu penerapan desain *semi-outdoor* yang memanfaatkan pencahayaan dan pengudaraan alami. Pada setiap ujung koridor terdapat area duduk sebagai area interaksi antar penghuni, serta terdapat *roof garden* di setiap 4 lantai. Konsep *semi-outdoor* juga bertujuan untuk memberikan lingkungan yang lebih sehat dengan memberikan beberapa tanaman sebagai area penghijauan tambahan.



Gambar 6. Massa Bangunan dan Roof Garden

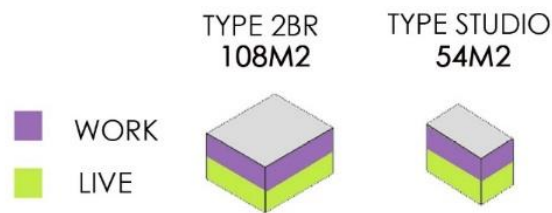
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 7. Fasad Bangunan dan Detail Green Façade

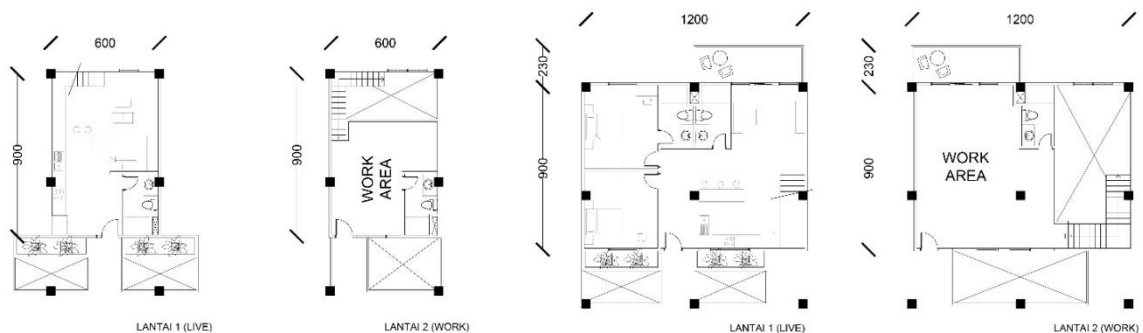
Sumber : Penulis, 2020

Penempatan *green façade* pada area *core* bangunan berfungsi sebagai penghijauan sehingga *biophilic design* dapat terlihat juga melalui fasad bangunan. Penggunaan *green façade* ini juga dapat menjadi *point of interest*, lalu fasad bangunan yang bersifat terbuka atau *semi-outdoor* bertujuan agar penghuni yang ada di dalam bangunan dapat berinteraksi dengan alam sekitar begitu juga sebaliknya. Penggunaan material kayu serta penempatan beberapa vegetasi di dalam bangunan juga memberikan unsur alam yang terepresentasikan melalui fasad.



Gambar 8. Pembagian Work-Live Unit  
Sumber : Penulis, 2020

Terdapat 2 tipe *Work-Live Unit* yaitu tipe 2BR dengan luas 108m<sup>2</sup> dan tipe studio dengan luas 54m<sup>2</sup>. Setiap unit memiliki 2 lantai serta memiliki 2 akses masuk dari setiap koridor sehingga privasi dari *live area* tidak terganggu saat pekerja yang tidak tinggal di dalam unit datang ke *work area*. Masing – masing unit memiliki *work area* di lantai atas yang kosong sehingga area kerja ini dapat disesuaikan dengan area kerja yang diinginkan.



Gambar 9. Denah Work-Live Unit Tipe Studio dan 2BR  
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 10. Koridor Bangunan  
Sumber : Penulis, 2020

Penggunaan *single loaded corridor* yang bertujuan untuk memberikan pencahayaan dan pengudaraan alami dari luar bangunan dengan konsep terbuka yaitu menggunakan *railing* sebagai pembatas antara koridor dan area luar. Setiap koridor memiliki *void* sebagai pemisah antara unit satu dengan yang lainnya. Terdapat vegetasi di setiap lantai *live* unit sebagai filtrasi udara yang masuk ke dalam bangunan serta menambah unsur alam. pada bagian teras bangunan terdapat *skylight* untuk memaksimalkan pencahayaan.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Proyek ini mencoba menjawab tantangan *dwelling* di masa depan berbasis hari ini dengan mengambil salah satu *issue* / fenomena yang berpengaruh terhadap kehidupan ber-*dwelling* yaitu kemajuan teknologi yang menimbulkan rasa individualisme antar manusia sehingga manusia semakin berjarak. Selain kemajuan teknologi, *pandemic* COVID-19 yang sedang berlangsung juga turut mengubah pola hidup masyarakat menjadi lebih berjarak. Setelah adanya *new normal* manusia jadi lebih terbiasa dengan jarak. Tujuan utama dari proyek adalah menjadikan kehidupan *dwelling* yang interaktif dengan konsep *Placemaking*.

Adapun fungsi dari bangunan adalah sebagai *Work-Living Space* dimana bekerja menjadi lebih fleksibel dengan penggabungan kedua fungsi tersebut. Pemilihan fungsi ini didasarkan pada perkembangan dunia *start-up* di Indonesia yang membutuhkan ruang yang efektif serta kondisi *Work From Home* saat ini. Sudah saatnya melakukan inovasi terhadap bekerja karena bekerja merupakan bagian dari *dwelling* dan bekerja kini sudah menjadi gaya hidup. Menggabungkan dua fungsi ini tentunya akan mempermudah mobilitas perpindahan dari rumah ke tempat kerja serta adanya efektivitas dalam segi waktu, ruang dan biaya.

### Saran

Proyek ini merupakan acuan awal dari *issue* / fenomena yang sedang berlangsung yaitu perkembangan teknologi. Desain proyek sejenis dapat dikembangkan atau dikombinasikan dengan fungsi dan kegiatan lainnya sesuai dengan karakteristik dari pengguna dan aktivitas yang dibutuhkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adenan, A. B. (2015). Penerapan *Adaptive Building Skin* pada Bangunan SOHO di Jakarta. *Undergraduate Thesis*, 2015-2-01232-AR
- Adiwijaya, S. (2020). Tiga Tantangan Utama Start-Up Indonesia. Tagar ID. Diakses 14 Januari 2021, dari : <https://www.tagar.id/tiga-tantangan-utama-startup-indonesia/>
- Agus, Y. P. (2010). Pusat Kegiatan Warga di Kota Yogyakarta. *Undergraduate Thesis*, TA12574
- Hamonangan, F. (2014). *Co-Housing* di Kota Semarang. *Undergraduate Thesis*, L2B009104
- Harjoko, T. Y. (2019). *Dwelling and Settling* (Bertinggal dan Bermukim). UI Arch. Diakses 10 Januari 2021, dari : <https://uiarch.net/blog/bertinggal-dan-bermukim-sebuah-perenungan-eksistensial-arsitektur/>
- Heidegger, M. (1996). *Being and Time*, trans. by Joan Stambaugh. Albany: State University of New York Press.
- Huda, M. (2020). Waktu dan Manusa. LSF Discourse. Diakses 30 Desember 2020, dari : <https://lsfdiscourse.org/waktu-dan-manusia/>
- ID Cloud Host (2020). Mengenal Apa Itu Startup, Pengertian dan Perkembangan Bisnis Startup di Indonesia. Diakses 3 Januari 2021, dari : <https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-startup-pengertian-dan-perkembangan-bisnis-startup-di-indonesia/>
- Imelda Akmal Architecture. (2013, Mei). Seri Rumah Ide – SOHO *Small Office Home Office*. PT Gramedia Pustaka Utama, 15, 32-33.
- Maynard, N. F. (2012). *Inspiring live/work spaces*. Architect Magazine. Diakses 6 Agustus 2020, dari : [https://www.architectmagazine.com/practice/inspiring-live-work-spaces\\_o](https://www.architectmagazine.com/practice/inspiring-live-work-spaces_o)
- McCamant, K dan Charles Durrett. (2011). *Creating Co-Housing : Building Sustainable Communities*. Canada : New Society Publishers.
- Muther, R. H. A. (2020). Manusia Sebagai Dasein Menurut Martin Heidegger. LSF Discourse. Diakses 30 Desember 2020, dari : <https://lsfdiscourse.org/manusia-sebagai-dasein-menurut-martin-heidegger/>

- Pandelaki, E. (2003). Co-housing Sebagai Sebuah Kebudayaan Masyarakat Kota. Jurnal Ilmiah Perancangan Kota Dan Permukiman, Vol.2, No.3.
- Project for Public Spaces (2007). *"What Is Placemaking?" Project for Public Spaces*. PPS. Diakses 7 Agustus 2020, dari : <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>.
- Ranti, R. B. (2019). Apa itu Desain *Biophilic* dan Bagaimana Penerapannya?. CASA Indonesia. Diakses 13 Agustus 2020, dari : <https://www.casaindonesia.com/article/read/7/2019/1124/Apa-itu-Desain-Biophilic-dan-Bagaimana-Penerapannya>
- Sargisson, L. (2010). Co-Housing : a Utopian Property Alternative?. PSA Journal.
- Zahnd, M. (1999). Perancangan Kota Secara Terpadu. Yogyakarta : Kanisius.