

HUNIAN KOMUNAL KOOPERATIF TB SIMATUPANG

Gabriella Angie Ongky¹⁾, Nina Carina²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,
gaongme@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, ninac@ft.untar.ac.id

Masuk: 22-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021

Abstrak

Pola hidup dan pola bekerja kita sekarang ini telah mengalami perubahan. Salah satunya adalah penerapan sistem *Work From Home* (WFH) yang dipicu oleh adanya penyebaran pandemi Covid-19 yang melanda dunia. WFH dinilai sebagai salah satu langkah paling efektif untuk menekan penyebaran pandemi. Namun, WFH juga memiliki kekurangan seperti tidak dapat memfasilitasi proses bekerja secara maksimal, baik secara fisik maupun psikologi. Pada masa sekarang ini, batasan antara bekerja dan berhuni perlahan memudar dan tidak lagi nyata terpisah. Kegiatan bekerja maupun berhuni tidak lagi membutuhkan ruang tersendiri, namun bisa juga dilakukan dalam satu ruang yang sama. Berhubungan dengan konsep berhuni masa depan, karakter *blurring public-private* ini bisa menjadi poin penting yang dianggap sesuai dengan karakteristik penghuni masa depan (generasi milenial) yang lebih mementingkan kualitas dibanding kuantitas ruang. Metode yang digunakan adalah metode analisis deskriptif kualitatif yang melalui beberapa tahap dimulai dengan identifikasi isu, pencarian teori dan literasi, analisis data, serta pembentukan konsep perancangan. Proyek ini dirancang sebagai bentuk tipologi baru berhuni-bekerja dengan dasar karakteristik *Work, Play & Live* yang dirancang khusus bagi pekerja generasi masa depan. The Co-Dwell merupakan suatu proyek hunian komunal kooperatif yang dapat menampung dan memfasilitasi kebutuhan khususnya para pekerja digital kreatif yang ikut berkembang seiring dengan maraknya tren *gig economy*. Proyek ini dirancang bertujuan untuk menjadi embrio bagi perkembangan fasilitas berhuni-bekerja masa depan.

Kata kunci: *blurring public-private*; tipologi baru berhuni-bekerja; WFH; *Work-Play-Live*

Abstract

Our lifestyle and work patterns are undergoing changes. One of them is the implementation of the Work From Home (WFH) system which is triggered by the spread of the Covid-19 pandemic that is sweeping the world. WFH was considered as one of the most effective steps to reduce the spread of the pandemic. However, WFH also has shortcomings which cannot facilitate the work process optimally, both physically and psychologically. In this day and age, the boundaries between working and living are slowly fading away and are no longer distinctly separate. Work or live activities no longer require their respective spaces, but can also be done in the same space. In connection with the concept of future dwelling, the public-private blurring character can be an important point that is fit with the characteristics of future residents (millennial generation workers) who are more concerned with quality than quantity of space. The method used is a qualitative descriptive analysis method which goes through several stages starting with the identification of issues, the search for theory and literacy, data analysis, and the formation of design concepts. This project is designed as a form of a new typology of work, based on the characteristics of Work, Play & Live that specially designed for the millennials. The Co-Dwell is a cooperative communal housing project that can accommodate and facilitate creative digital workers, who also develop along with the booming gig economy trend. This project is designed to become an embryo for the development of future work-live facilities.

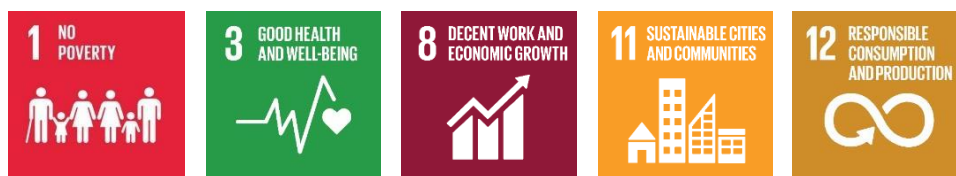
Keywords: *blurring public-private*; new work-live typology; WFH; *Work-Play-Live*

1. PENDAHULUAN

Seluruh dunia saat ini tengah menghadapi pandemi COVID-19. Pandemi ini tidak hanya memengaruhi keselamatan orang banyak, namun menimbulkan disrupsi terhadap hampir semua aspek kehidupan, dari cara bersosialisasi, pendidikan, pekerjaan dan tentunya ekonomi dunia. Isu yang diambil sebagai landasan pemikiran untuk perancangan konsep ber huni masa depan berbasis hari ini adalah keterpurukan ekonomi akibat hilangnya keefektifan fungsi wadah kantor atau tempat kerja sebagai efek dari protokol pandemi COVID19. Istilah *work from home* (WFH) tentu saat ini tidak asing didengar. WFH dilakukan sebagai salah satu langkah paling efektif untuk menekan penyebaran pandemi. Adopsi dan adaptasi merupakan salah satu kemampuan penting yang dibutuhkan pada saat mengalami suatu perubahan (pola kerja). Sebuah survei dilakukan secara online kepada berbagai kalangan bisnis/organisasi, serta profesi dan jabatan. Berdasarkan hasil survey Asture Solution (2020), data menunjukkan bahwa terkait isu beban kerja (variable 1), sebanyak 60,1% responden mengatakan tidak setuju bahwa skema WFH memiliki beban kerja yang lebih ringan. Dan sebaliknya sekitar 40% menyatakan setuju bahwa bekerja WFH memiliki beban yang lebih ringan. Hal ini kemudian menimbulkan pertanyaan seperti **"Mengapa dalam jangka waktu yang panjang (melihat ke masa depan), bekerja di rumah tidak seefektif bekerja di kantor/tempat kerja?"**

Penjelasan pertama, secara keruangan dan kebutuhan fasilitas, tempat ber huni (rumah) kita tidak didesain untuk mendukung proses bekerja secara maksimal, sehingga lama kelamaan hasil kerja berpotensi menurun. Penjelasan kedua, secara psikologis beban kerja yang semakin tinggi mengakibatkan suatu gangguan tertentu pada pekerja yang melaksanakan WFH. Tidak hanya mental namun jasmani para pekerja juga dapat terganggu, sehingga mempengaruhi tingkat produktivitas kerja.

Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia masa depan dengan memaksimalkan keefektifan produktivitas kerja manusianya sebagai salah satu bagian penting dari konsep ber huni yaitu *"to survive"* dan *"to linger"*. Proyek ini tidak hanya menjadi hunian namun juga tempat bekerja dengan nilai komersil. Selain itu, proyek ini juga dirancang sebagai tipologi baru hunian-kantor yang berfokus pada meningkatnya produktivitas kerja yang lebih baik sekaligus tanggap akan perkembangan dari industri 4.0 menuju 5.0. Selain itu juga terdapat beberapa poin dalam *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang dijadikan acuan dalam perancangan seperti sebagai berikut.



Gambar 1. Acuan *Sustainable Development Goal's* Perancangan

Sumber: United Nations, 2015

2. KAJIAN LITERATUR

Dwelling

Dwelling berbeda dengan konsep *home*. Dalam bahasa Persia, *Dwelling* sama dengan kata "tempat tinggal", yang berarti tempat untuk mendapatkan ketenangan dan tempat tinggal, atau disebut suatu tempat dimana manusia hidup di dalamnya. Dalam *Wandering in Dwelling* (Wolford, 2008), elemen wandering/berkelana ditambahkan. *Dwell*, apabila dilihat dari akar katanya, *dwellan*, berarti mengembara (*to wander*), bertahan/menetap (*to linger*) (Partridge, 1961). Dari kata yang sama terdapat dua ide yang bertolak belakang namun saling berhubungan yaitu "untuk bertahan hidup tidak dilakukan dengan menetap saja tapi juga dengan mengembara". Maka, *dwelling* tidak hanya berhubungan dengan "menetap" tapi juga "berkelana" karena manusia tidak dapat menetap di suatu tempat saja untuk tidur dan makan. Ia harus berkelana untuk bekerja dan berinteraksi dengan orang

lain. Karena elemen manusia dari *dwelling* yang dinamis/berubah-ubah, maka definisi *dwelling* juga lebih dinamis.

Menurut Martin Heidegger (1954) dalam tulisannya yang berjudul "*Dwelling Building Thinking*", Heidegger menggunakan istilah *dwelling* sebagai sebuah konsep menghuni atau cara khas ada (*dasein*) di dunia. Konsep menghuni yang dimaksud dimulai dengan pemikirannya akan suatu ruang kosong yang kemudian didalamnya terdapat suatu eksistensi makhluk hidup, salah satunya manusia. Dalam proses kehidupannya, manusia memiliki kebutuhan untuk mempertahankan keberadaannya tersebut. Upaya untuk memenuhi kebutuhan tersebut lama kelamaan menjadi kebiasaan. Dikarenakan manusia adalah makhluk sosial, terbentuklah suatu *agreement* untuk mengatur satu dan yang lainnya yang kemudian membentuk budaya. Perjalanan waktu yang panjang menjadikan budaya tersebut menjadi suatu tradisi (terdapat memori). Memori ini membantu tiap individu mengekspresikan dirinya secara pribadi dan membentuk *territory* masing-masing dimana didalamnya setiap pribadi merasa nyaman dengan dirinya.

Seorang arsitek asal Norwegia, Christian Norberg-Schulz (1985) menyatakan bahwa *dwelling* memiliki tiga definisi yang pertama, ruang di mana kita bertemu dengan orang lain untuk bertukar produk, ide, dan perasaan, pada makna ini kita akan mendapatkan pengalaman kehidupan sebanyak mungkin. Kedua, *dwelling* mencapai kesepakatan dengan orang lain di mana kita akan dihadapkan untuk dapat menerima seperangkat nilai-nilai umum di masyarakat. Ketiga, mengandung arti ketika kita telah menjadi diri kita dengan memiliki dunia kecil pilihan kita sendiri. Dalam skala yang lebih luas kesamaan yang dimiliki oleh ketiga definisi *dwelling* diatas adalah interaksi. Sedangkan, untuk perbedaan ruang yang mewadahi interaksi tersebut, terdapat empat moda *dwelling* yaitu *natural*, *collective*, *public*, dan *private*.

Selanjutnya oleh Nold Egenter (1992), *dwelling* diartikan sebagai suatu konsep berhuni dasar yang tercermin pada perilaku membangun tepat berteduh yang paling minim (*sub-human*), bahkan teknik-teknik kriya (*fibro- construction*); konsep spasial yang tercermin pada sistem orientasi seseorang dalam lansekap dan lingkungan alam (*semantic*); lingkungan binaan untuk menetap yang sudah merefleksikan kemampuan membuat konstruksi untuk berteduh dan berhuni (*domestik*) hingga pemukiman, atau lingkungan berhuni dalam konteks kelompok atau cakupan yang lebih luas (*settlement-architecture*), dan kota atau lingkungan berhuni masyarakat yang heterogen dan kompleks (*urban*).

Dwelling memiliki kandungan unsur beberapa karakteristik berbeda seperti politik, sosial dan budaya yang tidak dapat diabaikan, berbeda halnya dengan rumah yang sepenuhnya pribadi bertujuan untuk mengamankan penghuni itu dari hal-hal luar lain atau memberikan kenyamanan "being alone" setelah seharian beraktivitas. Bisa dibilang *dwelling* merupakan ekstensi dari *home* yang memiliki cakupan karakter yang lebih beragam. Jadi dapat disimpulkan bahwa definisi umum dan konsep "*Dwelling*" bukan merupakan unit hunian tetapi keseluruhan hunian kehidupan.

Tabel 1. Taksonomi *Dwelling*

Moda <i>Dwelling</i>	Built Form	Arti
<i>Natural</i>	Permukiman (<i>Settlement</i>)	<i>Domestication of nature</i>
<i>Collective</i>	<i>Urban Space</i>	Pertukaran, pencampuran dan interaksi
<i>Public</i>	Institusi	Nilai-nilai kesamaan (<i>common value</i>)
<i>Private</i>	Rumah (<i>House</i>)	Mendefinisikan identitas

Sumber: Austronaldo F.S. (2012). Mind dan Dwelling. Studi Kasus: Dua Dwelling Keluarga Batak di Jakarta Timur. Diakses dari <http://lib.ui.ac.id/>

Tren Bekerja dan Berhuni

Tren bekerja dan berhuni selalu mengalami perubahan. Terutama pada masa pandemi ini, tren *Work From Home* (WFH) dijadikan sebagai solusi dalam bekerja untuk menekan penyebaran pandemi yang lebih besar. WFH adalah singkatan dari *work from home* yang berarti bekerja dari rumah. Secara umum biasanya *work from home* diartikan dengan cara kerja karyawan yang berada di luar kantor. Entah dari rumah, dari cafe atau restoran sesuai dengan keinginan karyawan. Sistem kerja wfh memang memiliki fleksibilitas yang tinggi. Hal ini guna mendukung keseimbangan karyawan antara pekerjaan dan kehidupan. Beberapa kelebihan dan kekurangan WFH dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 2. Kelebihan dan kekurangan *Work From Home*

NO.	KELEBIHAN	KEKURANGAN
1.	Biaya operasional perusahaan menurun	Motivasi kerja berkurang
2.	Lebih fleksibel	Banyak gangguan
3.	Kepuasan kerja meningkat	Sering miskomunikasi
4.	<i>Work-life balance</i> meningkat	Monitoring pekerjaan lebih susah
5.	Lebih dekat dengan keluarga	Tidak semua pekerjaan bisa dilakukan dari rumah
6.	Lebih hemat waktu dan biaya perjalanan	Tidak ada pemisahan fisik antara waktu kerja dan waktu senggang.

Sumber: Dirangkum oleh penulis dari artikel <https://money.usnews.com> dan <https://www.enigmacamp.com/>

WFH sendiri sebenarnya sudah ada sejak satu juta tahun yang lalu dan kemudian mengalami perubahan dan perkembangan hingga pada dekade belakangan ini menjadi tren yang dikenal dengan sebutan *Gig Economy*.

Gig economy sendiri belum memiliki definisi yang pasti, namun dapat dipahami lewat makna katanya sendiri. Menurut Merriam-Webster Dictionary, kata *gig* mengandung arti *a job usually for a specified time*. Apabila dikaitkan dengan bidang musik, diartikan sebagai situasi dimana musisi (individu) melakukan rekaman secara solo, untuk itu tidak ada ekspektasi musisi tersebut akan menggunakan studio yang sama untuk kedua kalinya. Dapat juga diartikan sebagai pekerjaan yang dilakukan sekali dalam periode waktu tertentu yang sudah ditentukan. Pekerja *gig economy* ini disebut dengan istilah *gig employment*. Menurut Ian Brinkley (2016), beberapa poin yang menggambarkan *gig economy* seperti pekerja profesional yang bekerja independen (*freelancer*), proyek tunggal dengan jangka waktu pendek dari institusi/perusahaan, dan pondasi utama aktivitas adalah *platform online*.

Peluang dunia kerja saat ini jauh lebih besar dari beberapa dekade sebelumnya. Perkembangan teknologi dan internet terus bertumbuh pesat mempengaruhi segala bidang kehidupan akibatnya disrupsi teknologi ini telah menumbuhkan bisnis baru bagi para pelaku ekonomi atau pekerja, contohnya adalah maraknya bisnis *online shop* dan *video blogging*. Tren bekerja dengan kontrak jangka panjang mulai dipertimbangkan, dan muncul tren baru yang bersifat memiliki kontrak jangka pendek dan lebih mudah didapatkan. Hal inilah yang mendasari perkembangan *gig economy*.

Pekerja Masa Depan: Generasi Milenial

Menurut Gerhard E. Lenski, terdapat 3 klasifikasi tipe masyarakat yang berhubungan dengan lingkup kegiatan pekerjaannya yaitu *Agricultural Society*, *Industrial Society*, dan *Post Industrial Society*. Tipe *Agricultural Society*, digambarkan sebagai masyarakat dengan karakteristik seperti kegiatan yang dilakukan bercocok tanam atau budidaya yang menggunakan sumber energi olahan yang hidupnya menetap. Tipe *Industrial Society*, masyarakat industri memiliki karakter kegiatan yang dilakukan berupa sistem produksi dan manufaktur yang sudah menggunakan sumber energi dan mesin canggih.

Material yang dipakai lebih beragam dengan sistem yang lebih kompleks dan efisien. Klasifikasi tipe ketiga yaitu *Post Industrial Society* yang merupakan tipe masyarakat dengan karakter berupa kegiatan produksi yang bertujuan untuk menghasilkan informasi dengan menggunakan teknologi komputer. Kegiatan produksinya berpusat pada pengelolaan dan manipulasi informasi. Ketergantungan terhadap teknologi dan peralatan elektronik tinggi. Dari ketiga tipe masyarakat pekerja diatas, yang dianggap sesuai dengan tren bekerja masa depan adalah tipe masyarakat ketiga, *Post Industrial Society*.

Generasi Milenial merupakan generasi yang lahir sekitar tahun 1980an hingga 2000an. Tidak pernah ada kisaran tahun pasti yang menentukan definisi dari generasi milenial tersebut. Beberapa karakteristik milenial menurut Sweeney (2006) seperti lebih pemilih dan selektif, fleksibel, personal, cepat/instan, tertarik pada pembelajaran cepat, multitaskers, adaptif teknologi, pengguna komunikasi online dan media sosial, menyukai hal yang interaktif dan menarik, bekerja efektif, hidup seimbang antara kerja dengan bersenang-senang, dan kurang suka membaca literatur seperti koran. Generasi milenial dianggap sebagai pekerja masa depan dikarenakan dalam 10-20 tahun ke depan, generasi ini akan mendominasi dunia kerja. Beberapa karakteristik utama dari generasi ini seperti fleksibel, serba instan, dan adaptif teknologi juga menjadi faktor penting yang mempengaruhi perannya dalam dunia kerja beberapa tahun kedepan, sehingga sesuai dengan perkembangan tren bekerja *gig economy* yang sedang mengalami perkembangan pesat. Generasi ini lebih mementingkan aspek kualitas dibandingkan kuantitas dalam segala aktivitasnya. Berdasarkan karakteristiknya, milenial kurang menyukai ruang-ruang konvensional sebagai area kerja atau wadah kegiatan lain.

Blurring Public-Private Space

Menurut Mitchell Wagstaff (2012), arsitektur berfungsi sebagai batas fisik untuk komunikasi visual, seringkali dengan nilai estetika yang mengekspresikan perbedaan antara domain publik dan privat. Definisi batas sangat penting untuk desain dan tempat tinggal arsitektur. Ini mencerminkan batas rasional dan terlihat antara konvensi ruang publik dan privat. Perkembangan paling signifikan dari batasan ini adalah sarana interaksi kontemporer di internet. Hal ini menyediakan ruang publik baru untuk pertukaran dan hubungan antara individu dan masyarakat. Baik privasi maupun publisitas tidak ada dalam diskusi tentang batas-batas meskipun teknologi sosial online mengubah persepsi seseorang tentang mereka. Keterlibatan dengan teknologi sosial online ini telah menjadi hal biasa dalam budaya kontemporer. Ini memotivasi penyelidikan tentang bagaimana teknologi sosial online memengaruhi realitas ruang publik dan pribadi. Arsitektur bersifat statis dan menolak dorongan untuk mengubah batas-batasnya dan menjadi lebih terbuka, transparan, dan asimetris. Ini mencerminkan hubungan yang tidak jelas antara budaya kontemporer dan tempat tinggal arsitektur, yang memicu penyelidikan tentang mediasi batas antara ruang publik dan privat.

Dwelling sendiri berbicara dalam konteks alamiah, kolektif, publik dan privat. Salah satu tipologi dari ruang publik yang menjadi perhatian adalah *quasi public space*. Quasi Public Space merupakan ruang publik dengan kepemilikan "privat". Di sini, pengelola ruang bebas melakukan pengendalian akses dan perilaku. Quasi Public Space mengandung konsep eksternal dan internal. Contohnya adalah fasilitas-fasilitas komersial (bekerja dan hiburan), kampus (bekerja dan belajar), dll.

WFH sendiri juga merupakan salah satu tingkah laku yang menunjukkan adanya *blurring boundaries* antara bekerja (sifat keruangan publik, membutuhkan kerja sama dan hubungan satu sama lain) dan tinggal di rumah (lebih bersifat pribadi, tempat menjadi diri sendiri). Dikarenakan arsitektur berfungsi sebagai wadah, maka setiap wadah pasti memiliki batasan ruang tertentu. Dalam menanggapi *blurring boundaries public-private*, sifat dan bentuk yang menjadi konsep utama adalah transparansi visual. Sebuah batasan yang ada, namun tidak terlihat seperti halnya dengan konsep jaringan internet.

Co-Working dan Co-Living

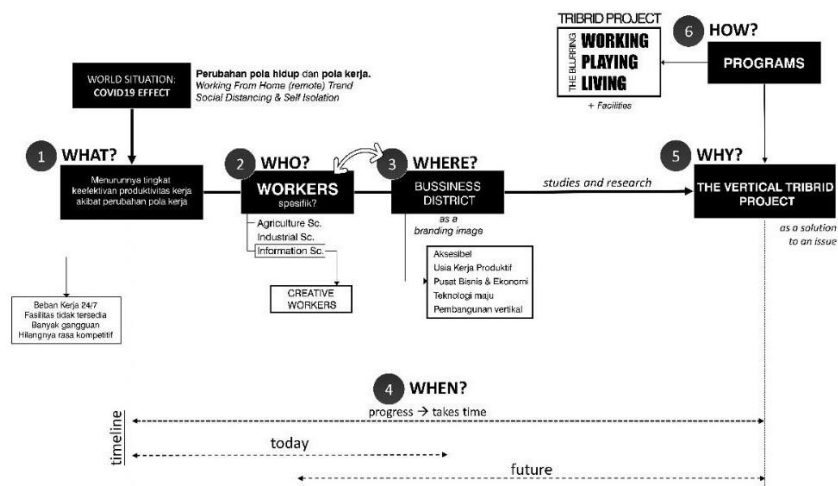
Menurut Kamus Bahasa Inggris Oxford, definisi kata “*co-working*” adalah penggunaan kantor atau lingkungan kerja lainnya dengan orang-orang yang bekerja sendiri atau bekerja untuk perusahaan yang berbeda, biasanya untuk berbagi peralatan, ide, dan pengetahuan. *Co-Working* merupakan sebuah gaya kerja dimana pekerja dari berbagai latar yang berbeda saling berbagi lingkungan kerja, memungkinkan penghematan biaya dan kenyamanan melalui penggunaan infrastruktur umum, seperti peralatan utilitas, layanan resepsionis, dan sebagainya. Pengguna *Co-Working* biasanya masuk ke dalam kategori pekerja profesional independen, *remote working*, dan orang yang sering bepergian. Dikarenakan sistem kerjanya yang lebih fleksibel, para pekerja yang dalam pekerjaannya aktif menggunakan media teknologi digital dianggap sesuai dengan sistem *co-working* ini. Selain itu, *Co-Working* menjadi solusi bagi pekerja yang merasa terisolasi di dalam lingkungan kerja yang membosankan hingga mengakibatkan gangguan pada kinerja bekerja. Keunikan dari sistem kerja ini yang menyebabkan peningkatan minat penggunaannya dan memicu pertumbuhan *co-working space* di kota-kota besar.

Apabila *co-working* merupakan sebuah gaya kerja, maka *co-working space* adalah sebuah ruang yang memfasilitasi gaya kerja tersebut. Menurut (Uzzaman, 2015:160), tujuan utamanya bukan sekedar menyewakan ruang perkantoran, melainkan sebagai sebuah tempat komunitas yang sinergis, tempat para penggunanya bisa mengembangkan jejaring mereka dan menghasilkan ide-ide baru. Dengan kata lain *co-working space* ini tidak hanya berfungsi sebagai wadah fisik saja, namun sekaligus menjadi wadah untuk membangun sebuah komunitas dari penggunanya. Sistem kerja *co-working space* menerapkan sistem sewa baik individu maupun perusahaan kecil (*startup*) dengan biaya yang lebih terjangkau.

Setelah pertumbuhan dan perkembangan dari *co-working space* memicu kelahiran konsep tinggal bersama yang dikenal dengan *co-living*. *Co-Living* adalah bentuk modern dari perumahan bersama bagi orang-orang dengan pemikiran sama untuk tinggal, bekerja, dan bermain bersama. Dilengkapi dengan perabotan dan dirancang khusus menciptakan lingkungan yang menginspirasi bagi orang untuk berinteraksi dan berbagi pengalaman. Konsep hunian ini sangat diminati karena karakteristiknya yang sesuai dengan generasi milenial yang cenderung praktis dan fleksibel. Beberapa kelebihan antara lain biaya sewa yang lebih murah, fasilitas lengkap, dan banyaknya interaksi sosial dengan sesama penghuni. Selain kelebihan, beberapa ketakutan yang sering menjadi pertimbangan seperti rasa takut kehilangan privasi.

3. METODE

Proses perancangan ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif yang melalui beberapa tahap dimulai dengan identifikasi isu, pencarian teori dan literasi, analisis data, serta pembentukan konsep perancangan. Pencarian data berdasarkan metode kualitatif adalah sebuah metode penelitian yang deskriptif, dengan hasil berupa kata dan gambar, bukan angka. Pada tahapan awal yaitu riset isu hingga pencarian data dan analisis dilakukan secara *online* dikarenakan sedang dalam masa pandemi. Pencarian data berdasarkan metode kualitatif adalah sebuah metode penelitian yang deskriptif, dengan hasil berupa kata dan gambar, bukan angka. Berbicara tentang *dwelling*, tidak dapat dipisahkan dengan konsep ruang, tempat dan waktu. Untuk itu dalam mendesain sebuah *dwelling* masa depan, metode yang sesuai dengan kebutuhan dari *dwelling* haruslah berbicara tentang bahasa ruang itu sendiri. Bagaimana konsep ruang dan waktu dapat dibangun sebagai satu kesatuan.



Gambar 2. Metode Perancangan 5W+1H
Sumber: Penulis, 2020

4. DISKUSI DAN HASIL

The Co-Dwell merupakan suatu proyek rancangan tipologi baru berhuni-bekerja masa depan yang berdasarkan pada keseimbangan karakteristik *Work, Play & Live* sebagai tiga kebutuhan dasar manusia. Proyek ini berfungsi sebagai suatu hunian komunal kooperatif yang dapat menampung dan memfasilitasi kebutuhan bekerja-berhuni para pekerja muda khususnya pekerja digital kreatif yang ikut berkembang seiring dengan maraknya tren gig economy. Konsep *dwelling* yang dipilih dan dianggap sesuai dengan gaya kerja pekerja milenial yang fleksibel dan dinamis adalah penerapan konsep *co-living* dan *co-working*. Keunikan dari proyek ini adalah keruangannya yang tidak lagi terpisah dimana batasan antara berhuni/bekerja/bermain mulai memudar dan bahkan menyatu. Proyek ini bertujuan untuk menjadi embrio bagi perkembangan rancangan fasilitas berhuni-bekerja di Jakarta dan sekitarnya pada masa yang akan datang. Dikarenakan proyek ini berperan sebagai tipologi baru berhuni dan berkantor, maka beberapa faktor seperti pemilihan lokasi, aktivitas, dan program rancangan harus mendukung aktivitas berhuni-berkantor bagi para pekerja milenial sesuai dengan tren gig economy.



Gambar 3. Perspektif Eksterior
Sumber: Penulis, 2020

Lokasi

Pemilihan tapak didasarkan kepada pemenuhan kriteria yang dipakai sebagai acuan, diantaranya seperti tapak terpilih berada di daerah pusat bisnis baik perkantoran maupun perdagangan/jasa dengan fungsi hunian vertikal, aksesibilitas tinggi dan pencapaian mudah. Alasan diambilnya distrik bisnis adalah untuk mendukung pengembangan rencana tata kota yang khusus daerah perekonomian dan bangunan dapat sekaligus mengukung nilai komersial dan ekonomi proyek. Berdasarkan penggunaannya, para pekerja digital kreatif berhubungan erat dengan digitalisasi dalam pekerjaan sehari-harinya, untuk itu perlu berada di pusat kota yang dimana perkembangan teknologinya paling cepat. Berdasarkan kriteria, tapak terpilih berada di Jl. TB Simatupang, Cilandak, Jakarta Selatan yang masuk ke dalam kawasan koridor TB Simatupang yang sedang mengalami perkembangan yang pesat sebagai distrik bisnis. Luasan tapak sebesar 10.050 m² dengan zonasi peruntukan Sub Zona K.2 Perdagangan dan Jasa. Beberapa fasilitas sekitar tapak seperti perkantoran, rumah sakit, *shopping mall*, stasiun MRT, universitas, masjid, dan lain sebagainya. Akses menuju tapak didukung oleh akses transportasi umum seperti MRT dan busway Transjakarta.



Gambar 4. Posisi Tapak dan Fasilitas Sekitar

Sumber: Penulis, 2020

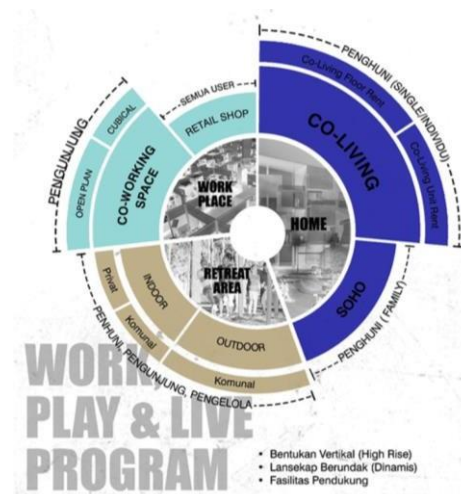
Konsep Perancangan

Manusia pada umumnya melakukan 3 hal dasar dalam kesehariannya, yaitu beristirahat, bekerja, dan bersenang-senang. Untuk meningkatkan efektivitas kerja, pertama-tama kualitas hidup manusia tersebut harus ditingkatkan dan untuk mencapai itu, keseimbangan dari 3 keseharian dasar manusia itupun perlu dijaga dan dipertahankan. Untuk itu pemahaman konsep keseimbangan *Work, Play and Live* (WPL) ini dipakai sebagai karakteristik perancangan utama *dwelling* berhuni-berkantor masa depan.



Gambar 5. Diagram konsep WPL

Sumber: Penulis, 2020



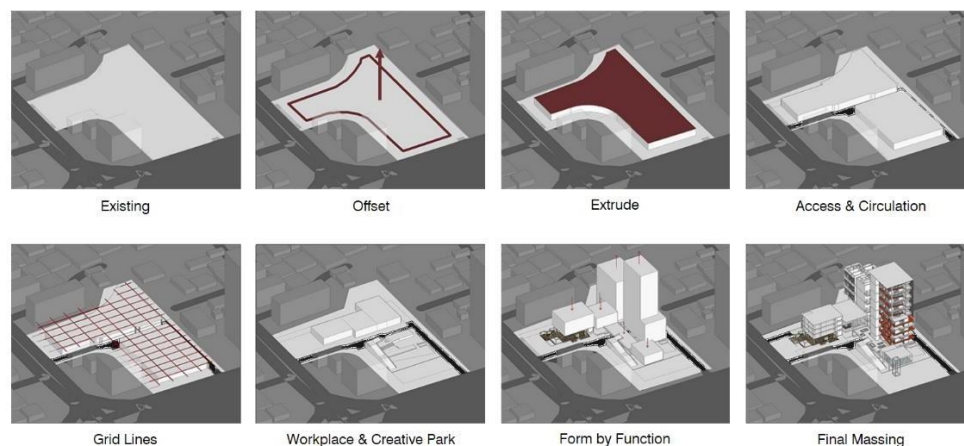
Gambar 6. Klasifikasi program WPL

Sumber: Penulis, 2020

Kemudian dilakukan analisis aktivitas ketiga kebutuhan dasar *Work-Play-Live* tersebut untuk menemukan sifat keruangan yang dibutuhkan untuk ditransformasi dan digabungkan fungsinya. Lewat analisis aktivitas menunjukkan bahwa kegiatan-kegiatan tersebut memiliki sifat keruangannya masing-masing mulai dari yang bersifat publik, semi publik semi privat, hingga privat dilihat dari kuatnya interaksi keterlibatan penggunaanya. Berbicara tentang konsep *blurring public-private*, area yang menjadi buram adalah bagian semi publik dan semi privat, dimana pada area ini interaksi antar manusia tetap ada namun terbedakan secara visual saja.

Berdasarkan konsep dan analisis kegiatan yang telah dibahas, program yang terdapat dalam proyek ini bertujuan untuk mewadahi dan memfasilitasi ketiga kebutuhan dasar manusia yaitu sebagai tempat tinggal, tempat bekerja, dan tempat bermain/*refreshing*. Program dalam proyek ini dibagi menjadi tiga kelompok besar. Program utama terbagi atas 3 kelompok besar yang pertama yaitu kategori program *Home*, berdasarkan tipe penggunaanya terbagi atas 2 yaitu tipe *Co-Living* dan tipe *SOHO*. Kedua yaitu kategori program *Workplace*, didalamnya terdapat *co-working space* dan *retail shop*. Ketiga yaitu kategori program *Retreat Area* yang terbagi atas 2 yaitu *indoor* berupa *communal shared space* dan *outdoor* berupa *creative park*.

Masuk ke dalam tahapan design, bentuk gubahan massa yang dihasilkan merupakan hasil dari respon terhadap lingkungan sekitar. Dari bentukan lahan tanah kosong sesuai eksisting, kemudian dioffset dan ditarik ke belakang agar visual bangunan tinggi lebih nyaman diterima bagi pejalan kaki. Permainan ketinggian massa mengikuti massa sekitar dimana pada layer pertama dari jalan utama semakin tinggi massa bangunannya, dan semakin ke belakang semakin memendek.



Gambar 7. Bentuk Gubahan Massa

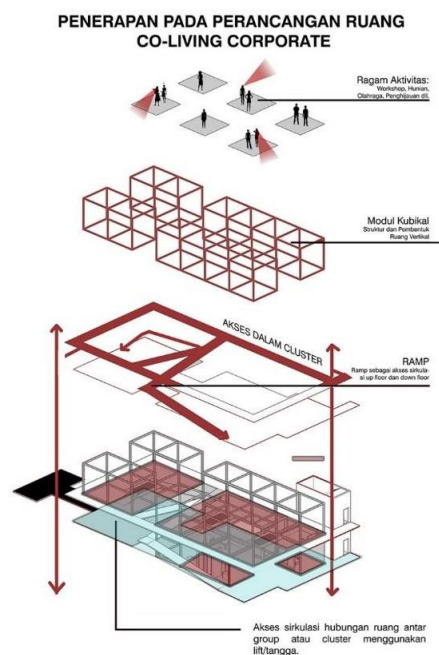
Sumber: Penulis, 2020

Bangunan terdiri dari 16 lantai dengan parkir basement. Zonasi *Home* terletak pada bagian tower dari lantai 3 hingga lantai 16, zona *Workplace* pada lantai dasar hingga lantai 4 massa bangunan, dan zona *Retreat Area* didominasi di bagian lantai dasar. Akses masuk untuk bagian hunian dibedakan sehingga sirkulasi penghuni tidak bercampur dengan pengunjung yang menggunakan fasilitas harian seperti *co-working space*.



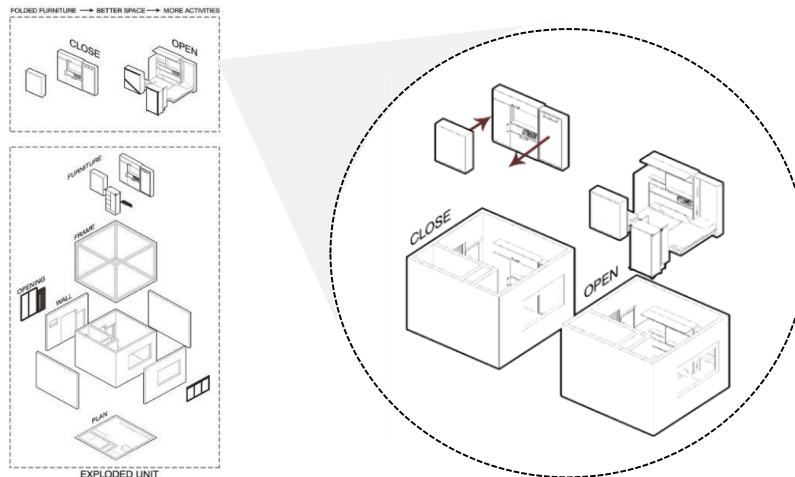
Gambar 8. Potongan Perspektif dan Zonasi
Sumber: Penulis, 2020

Salah satu keunikan dari bangunan ini terletak pada bagian co-livingnya yang menerapkan modul kubikal dalam perancangan ruangnya. Diadaptasi dari bentukan ruang kantor open plan dengan sistem bilik/kubik kecil yang berperan sebagai area kerja, yang kemudian dirancang kembali tidak hanya sebagai area kerja saja melainkan sebuah kubikal **living** setiap pengguna. Untuk akses internalnya sendiri menggunakan ramp antar *upperfloor* dan *downfloor*. Pada diagram disebelah kanan ini, menunjukan status dan hubungan ruang dari gaya hidup co-living ini.

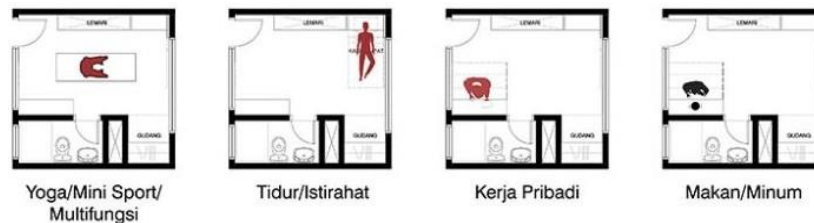


Gambar 9. Hubungan Unit (Privat) dan *Communal Shared Space*
Sumber: Penulis, 2020

Perancangan ruang unit kamar/ruang kerja pada massa co-living menerapkan sistem compact house dengan modul ukuran 4mx4m. Keunikan dari unit co-living ini adalah ruangnya yang adaptif fungsi lewat penggunaan folded furniture sehingga dapat menampung berbagai kegiatan. Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam unit kamar tersebut seperti tidur/beristirahat, indoor game, yoga/senam, area kerja, dan lainnya yang tidak perlu membutuhkan space yang besar. Setiap unit juga dilengkapi dengan kamar mandi pribadi untuk menjaga privasi sekaligus kebersihan dari penghuni, terutama pada masa pandemi ini, penghuni dapat tetap menerapkan sistem *selfisolate*.

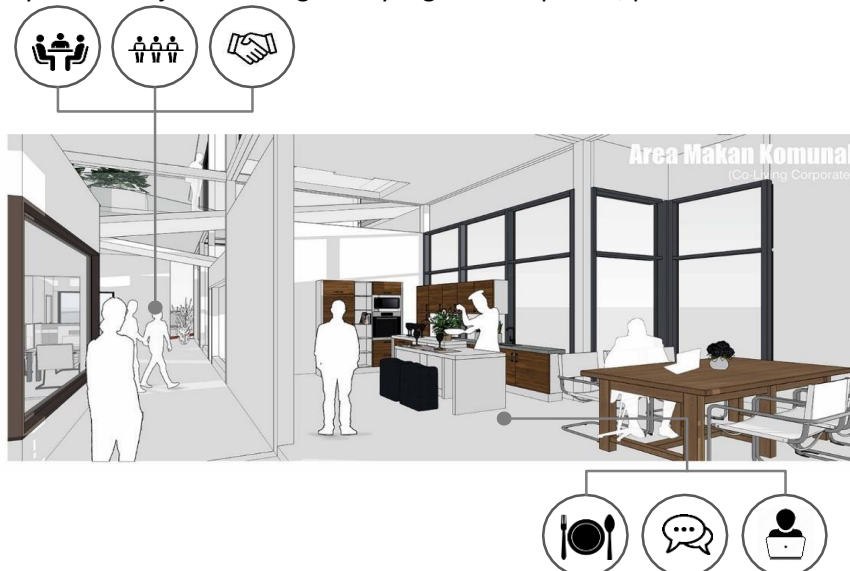


Gambar 10. Model Unit Kamar 4mx4m dengan Penggunaan *Folded Furniture*
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 11. Multifungsi Unit Kamar dengan Sistem *Compact House*
Sumber: Penulis, 2020

Setiap individu bebas berkarya dan melakukan apa saja didalam unitnya sendiri, namun pada saat dia keluar dari unitnya maka ada sebuah norma yang harus ditaati dalam suatu komunitas, inilah yang membuat proyek ini menjadi dwelling utuh yang bersifat privasi, publik dan kolektif.



Gambar 12. *Communal Shared Space* sebagai *Blurring Area*
Sumber: Penulis, 2020

Penerapan konsep *blurring public-private* antara aktivitas berhuni dan bekerja dalam area yang sama terletak pada bagian *communal shared space* yang menjadi penghubungnya. Diantaranya seperti ruang makan komunal dan ruang multifungsi untuk interaksi sosial sesama penghuni. Beberapa interior ruang lain yang juga ikut melengkapi konsep keseimbangan WPL pada proyek sebagai berikut.



Gambar 13. Interior
Sumber: Penulis, 2020

5. KESIMPULAN

Dalam tulisannya yang berjudul “*Dwelling Building Thinking*”, Heidegger menggunakan istilah *dwelling* sebagai sebuah konsep menghuni atau cara khas ada (*dasein*) di dunia. Christian Norberg-Schulz dalam bukunya mengatakan terdapat 4 moda dalam konsep berhuni yaitu *nature*, *complex*, *public* dan *private*. Jadi, *dwelling* bukan hanya berbicara tentang rumah, melainkan suatu keseluruhan baru yang utuh. Proyek ini merupakan suatu proyek rancangan tipologi baru berhuni-bekerja masa depan yang berdasarkan pada keseimbangan karakteristik Work, Play & Live sebagai tiga kebutuhan dasar manusia. Pemrograman proyek ini hadir sebagai bentuk peningkatan dari sistem kerja WFH sebagai bagian dari maraknya tren *gig economy*, dengan merancang sebuah *dwelling* baru yang berpusat pada peningkatan kerja baru yang fleksibel. Target pengguna proyek berfokus pada pekerja digital kreatif muda seperti arsitek, desain interior, digital desainer, dan lain-lain. Proyek ini kemudian membentuk suatu hunian komunal kooperatif yang dapat menampung dan memfasilitasi kebutuhan penggunanya. Konsep *dwelling* yang mendasari program rancangan adalah bentuk *co-living* dan *co-working*. Keunikan dari proyek ini adalah keruangannya yang tidak lagi terpisah dimana batasan antara berhuni/bekerja/bermain mulai memudar dan bahkan menyatu. Selain itu juga, terdapat berbagai fasilitas pendukung seperti kafetaria, *creative park*, *multifunction hall*, *gym*, kolam renang, dan sebagainya. Diharapkan proyek ini dapat menjadi embrio bagi perkembangan rancangan fasilitas berhuni-bekerja di Jakarta dan sekitarnya pada masa yang akan datang.

REFERENSI

- Austronaldo F.S. (2012). *Mind dan Dwelling*. Studi Kasus: Dua *Dwelling* Keluarga Batak di Jakarta Timur.
- Heidegger, M. (1971). *Building Dwelling Thinking*. Dalam *Poetry, Language, Thought* (pp.145- 161). New York: Harper & Row Publisher, Inc.
- Mitchell W. (2012). *The Museum of Me*. Victoria University of Wellington.
- Norberg-Schulz, C. (1985). *The Concept of Dwelling: On the way to figurative architecture*. New York: Rizzoli International Publication, Inc.
- Raymond J Colea & Daniel Pear (2007), *Blurring Boundaries in the Theory and Practice of Sustainable Building Design*.
- Tarwiyani, T. (2016). Teknologi dan Tipe Masyarakat dalam Perspektif Gerhard E. Lenski, Sebuah Tinjauan Filsafat Sejarah. 10. 16-17.
- Wolford, R. (2008). *Wandering in Dwelling*. Washington, D.C: Washington State University.