

Penggunaan Konsep Green Design Interior pada Freeware Community Spaces

Dian Natasha

Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

dian.615150094@stu.untar.ac.id

Abstrak—Freeware Spaces adalah sebuah perusahaan penyedia wadah untuk pemilik startup dapat berkembang dan memperluas jaringan dengan bertemu komunitas yang relevan. Freeware Spaces beroperasi selama 24 jam sehari dimana pengguna dapat bersosialisasi, berbagi pengalaman dan pengetahuan untuk mencapai puncak potensi mereka. Konsep lingkungan kerja Freeware Spaces lebih menekankan pada lingkungan kerja yang fleksibel dan bebas dimana fokus mereka adalah bersosialisasi dan berbagi sehingga mereka lebih mudah untuk mendapatkan ide dan terbebas dari stress. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan data terdiri dari penelitian lapangan, penelitian kepustakaan, pemotretan. Hasil penelitian ini adalah: dengan adanya unsur alam (outdoors in) dapat memberikan lingkungan yang lebih nyaman dan efektif kepada pengguna Freeware Space.

Kata Kunci: alam, fasilitas, kenyamanan, sosialisasi.

I. PENDAHULUAN

Pada awalnya, manusia bekerja selama 8 jam pada jam kerja yang sudah ditentukan oleh kantor atau perusahaan. Namun, dengan adanya perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup, sekarang ini manusia dapat bekerja selama 24 jam dengan jam kerja yang tidak menentu.

Perubahan gaya hidup tersebut mengakibatkan bahwa pekerjaan tidak lagi hanya sekedar membutuhkan kantor dengan gaya tradisional saja, jenis lapangan pekerjaan sudah sangat luas dan semakin banyak industri keratif yang membutuhkan wadah atau tempat kerja yang fleksibel serta memiliki kenyamanan dalam fasilitas lingkungan kerja.

Dengan perkembangan teknologi komunikasi yang sangat pesat dan perangkat keras menjadi lebih mudah untuk dibawa kemana-mana, kenyataan bagi pekerja kantoran untuk bekerja diluar kantor menjadi semakin berkembang (Marmot dan Eley, 2000:18). Masyarakat Indonesia sendiri menggunakan tempat-tempat seperti rumah, gedung, ruko, dan coworking space sebagai tempat kerja mereka.

Coworking space merupakan sarana untuk menumbuhkan semangat kolaboratif, agar startup maupun founder dapat mendapatkan manfaat yang lebih besar daripada sekedar bekerja di ruangan umum berfasilitas lengkap. Selain itu, dalam *Coworking Space* juga dapat

diadakan event-event internal, seminar maupun workshop untuk melepaskan stress dan penat. Selain itu kegiatan tersebut juga dapat meningkatkan skill & pengetahuan bagi para member, terutama untuk startup founder yang diharuskan memiliki pengetahuan yang luas.

Freeware Coworking Space saat ini menyediakan tempat untuk orang-orang bekerja, khususnya untuk startup dan freelancer, tetapi belum menyediakan kegiatan atau wadah untuk diselenggarakannya event-event seperti seminar dan workshop yang dapat menambah wawasan dan memberi pembelajaran baru untuk para startup dan freelancer. *Freeware Coworking Space* dikembangkan menjadi *Freeware Community Space* dimana para startup dan freelancer dapat menambah pengetahuan melalui event-event yang diadakan sekaligus dapat saling sharing atau berbagi pengalaman.

Perancangan interior dalam *Freeware Community Space* penting karena dapat mempengaruhi efektifitas dan efisiensi aktifitas serta kenyamanan bagi pengguna. Dengan penambahan unsur alam dalam interior juga akan berpengaruh pada kenyamanan pengguna untuk menciptakan lingkungan yang lebih sehat.

II. METODE

Metode perancangan yang digunakan untuk perancangan yaitu dengan menggunakan pendekatan konseptual, yaitu pendekatan yang dibangun dengan cara memahami beberapa hal yaitu komponen pemahaman desain, skema perancangan analitis, pemetaan pola pikir yang berhubungan dengan desain dan di akhiri dengan konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan dan keadaan yang memungkinkan. Hal yang dilakukan untuk menunjang metode perancangan konseptual yaitu:

A. Tahapan Pengumpulan Data

1. Studi Literatur, melakukan penelitian dan perancangan interior dengan mengumpulkan literatur yang berhubungan dengan *coworking space* lainnya yang ada saat ini sehingga menghasilkan perancangan interior yang lebih baik.
2. Studi Lapangan Observasi, Pengamatan langsung ke *coworking space* di Jakarta yaitu *GoWork Coworking and Office Space*, *Rework Coworking Space*, dan *Freeware Coworking Space* untuk meninjau kebutuhan *coworking space* yang ada pada umumnya dan mendata

kekurangan dan kelebihan dari setiap *coworking space*.

3. Wawancara, dilakukan terhadap pengurus *Freeware Coworking Space* mengenai fungsi dan fasilitas yang ada dalam *coworking space* itu sendiri.

B. Pengolahan Data

1. *Programming*, menganalisis citra dan karakter *Freeware Space* melalui identitas perusahaan serta merencanakan pembagian ruang, kebutuhan dan fasilitas tertentu yang diperlukan pengguna sebagai dasar perancangan interior *Freeware Space*.
2. *Programmatic concept & design*, Mengimplementasikan citra dan karakter *Freeware Space* kedalam konsep desain perancangan interior, meliputi material, furniture, warna dan lain – lain untuk menciptakan kerangka desain berdasarkan hasil *programming*.
3. Metode Pengumpulan Gambar
Gambar Kerja, tahap implementasi gambar yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan yang diwujudkan dalam bentuk 2 dimensi (*layout*

plan, section, elevation, detail, furniture, dan lain-lain).

Gambar Presentasi, Tahap evaluasi dan kesimpulan desain yang diperoleh berdasarkan data – data, yang kemudian dikembangkan dalam konsep perancangan untuk perwujudan dalam bentuk 3 dimensi (perspektif).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Greenline memiliki arti garis hijau atau ikatan hijau. Ikatan yang dimaksud adalah hubungan yang kuat antar anggota komunitas yang merupakan tujuan didirikannya *Freeware Space* ini. Untuk mendukung gaya hidup yang sehat maka diperlukan unsur alam didalam ruangan.

Gaya yang akan digunakan pada *Freeware Community Space* adalah gaya modern art deco untuk menekankan kesan tegas dan kuat. Sedangkan suasana yang ingin diciptakan adalah *outdoors in*, terbuka/ tanpa Batasan.

Suasana hijau atau alami yang dibawa kedalam ruangan merupakan salah satu opsi untuk menciptakan lingkungan yang sehat dan membuat relax. *Community Space* merupakan ruang publik dimana pengunjung dapat menghabiskan waktu hingga 24 jam dalam sehari sehingga

dibutuhkan elemen yang membuat tenang dan nyaman.

Penerapan tanaman hijau dapat membantu meningkatkan akustik karena tanaman dapat menyerap dan membelokkan suara. Selain itu tanaman hijau juga menghasilkan oksigen dan melepaskan uap air yang akan menetralkan efek pengeringan dan pemanasan. Tanaman hijau juga memberikan kesan welcoming dan nyaman.

A. KONSEP ELEMEN INTERIOR

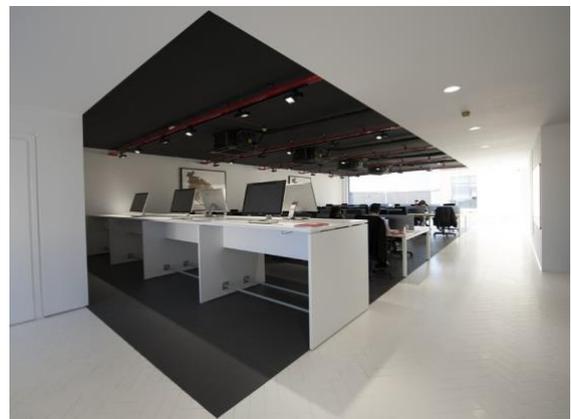
Lantai: Konsep lantai yang akan digunakan adalah konsep *defining space with flooring* yang berarti lantai memiliki peran sebagai pembatas ruang. Perbedaan pola lantai atau perbedaan material lantai dapat digunakan sebagai pembatas suatu area atau ruang sehingga menunjang untuk penerapan konsep ruangan *open space*.

Dinding: Untuk mengaplikasikan konsep *open space* pada perancangan *Freeware Community Space*, maka akan diminimalisir penggunaan dinding pembatas ruang pada beberapa area yang tidak membutuhkan tingkat privasi yang tinggi. Partisi dinding pada *Freeware Community Space* juga berupa tanaman sehingga dapat mendukung suasana *outdoors in*.

Plafon: Plafon akan menggunakan *exposed ceiling* dikombinasikan dengan plafon gypsum dengan gaya *modern art deco* dimana adanya permainan bentuk dan ketinggian dari plafon agar tidak monoton. *Drop ceiling* juga digunakan berupa panel-panel kayu untuk memberikan unsur alam.



Gambar 1. Tanaman Sebagai Pembatas Ruang



Gambar 2. Perbedaan Material Lantai dapat Membagi Ruang

B. KONSEP MATERIAL DAN WARNA

Konsep material yang digunakan pada perancangan *Freeware Community Space* adalah material yang ramah lingkungan sehingga mendukung konsep desain yang diterapkan dan menunjang kebutuhan untuk melakukan kegiatan kreatif. Material

yang akan digunakan secara keseluruhan pada perancangan adalah kayu solid maupun olahan, beton, kaca, metal, kain, batu, kulit, keramik, bambu dan rotan.

Pada area pengerjaan kegiatan kreatif memerlukan material khusus yang kuat, tahan lama, mudah dalam perawatannya, serta tidak menghantarkan listrik atau panas. Hal ini disebabkan karena terdapat tekanan dalam pengerjaan dan mesin produksi sebagai penunjang. Oleh karena itu, penggunaan akan dimaksimalkan pada material beton/*concrete* dan kayu yang merupakan material isolator dan kuat, serta diminimalisir penggunaan material metal (konduktor) dan kaca (rapuh/mudah pecah) pada area pengerjaan atau workshop.

Konsep warna utama yang digunakan dalam perancangan Freeware Community Space merupakan warna yang natural dan netral, berkaitan dengan konsep tema Greenline. Warna – warna utama yang digunakan dalam perancangan antara lain adalah hitam, putih, abu-abu, coklat muda dan coklat tua.

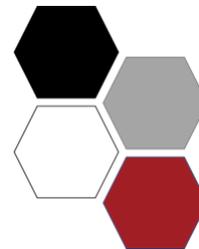
Mengingat logo dari Freeware Space, maka juga akan digunakan warna yang terdapat pada logo tersebut. Warna yang terdapat pada logo Freeware Space adalah hitam, putih, abu-abu dan merah. Warna

merah digunakan sebagai warna aksen pada masing-masing ruang.



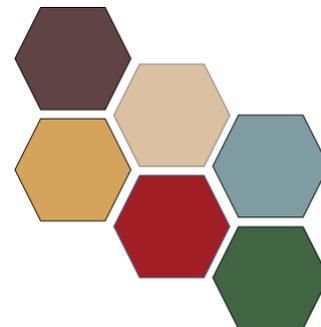
Gambar 3. Material yang digunakan pada Freeware

Community Space



Gambar 4. Warna Utama yang digunakan pada Freeware

Community Space



Gambar 5. Warna Pendukung yang digunakan pada Freeware Community Space

C. KONSEP FURNITURE

Pada perancangan interior Freeware Community Space, furniture yang akan digunakan, disesuaikan dengan fungsi dari setiap ruang. Mengingat citra yang ingin ditampilkan adalah yang dinamis dan green design maka bentuk-bentuk dari furniture yang digunakan tidak kaku dan fungsional.

Komunitas merupakan tempat dimana para pengguna dapat berinteraksi satu sama lain dengan mudah sehingga dibutuhkan ruang diskusi yang santai dan nyaman. Penggunaan tangga sebagai tempat duduk merupakan salah satu ide yang fungsional dan dapat menghemat ruang.



Gambar 6. Konsep Furniture

D. KONSEP FISIKA BANGUNAN

Pencahayaan: Penggunaan pencahayaan Alami dimaksimalkan untuk menghemat energi sehingga mendukung konsep green design. Pencahayaan alami berasal dari jendela dan pencahayaan buatan yang akan menggunakan pendant lamp dengan warna lampu *warm white* dan *cool daylight*.

Penggunaan warna lampu *warm white* akan diterapkan pada area-area santai

seperti Lobby, Lounge dan Bar sedangkan penggunaan warna lampu *cool daylight* akan diterapkan pada area kerja seperti area coworking space, ruang rapat, ruang seminar dan ruang workshop.

Penghawaan: Penghawaan akan menggunakan AC central dan beberapa diffuser yang disembunyikan sehingga tidak mempengaruhi estetika ruangan

Akustik: Kontrol akustik yang baik dengan penggunaan dinding akustik dan panel-panel kayu yang akan meredam suara.

Sehingga jika konsep tersebut diterapkan dalam interior ruang Freeware Community Space akan terlihat sebagai berikut:



Gambar 7. Perspektif Lobby Resepsionis



Gambar 8. Bar Area



Gambar 9. Coworking Space Member Area



Gambar 10. Lounge Area



Gambar 11. Coworking Space Member Area



Gambar 12. Coworking Space Non Member Area

IV. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui analisis yang dilakukan pada bab – bab sebelumnya,

maka dapat diambil kesimpulan beberapa hal sebagai berikut, yaitu:

- A. Freeware Space beroperasi selama 24 jam dimana pengunjung dapat bebas datang dan bekerja sehingga diperlukan fasilitas yang baik dan adanya unsur alam dan tanaman berpengaruh positif pada kenyamanan pengunjung sehingga pengunjung dapat beraktifitas secara maksimal dan efektif.
- B. Pemilihan dan penempatan furniture yang fungsional, tepat, dan ramah lingkungan mempengaruhi efektifitas kerja pengunjung. Penempatan furniture yang baik dan fungsional akan membantu pengunjung dalam menunjang aktifitas kerja.
- C. Memaksimalkan pencahayaan alami akan mendukung konsep hemat energi. Selain itu pemilihan warna lampu yang tepat juga akan berpengaruh pada kegiatan sehingga akan memaksimalkan efektifitas kerja.

DAFTAR PUSTAKA

DeGuzman, Genevieve and Tang, Andrew. 2011. *Working in the UnOffice: A Guide to Coworking for Indie Workers, Small*

Business, and Nonprofits. Night Owls Press.

Dugyu, Ergin. 2013. *How to Create a Co-Working Space Handbook*. Italy: 2011

Eley, J. dan Marmot, A. F. 2000. *Office Space Planning: Designing for Tomorrow's Workplace*. New York: McGraw-Hill.

Schuermann, Mathias. 2014. *Coworking Space: A Potent Business Model for Plug 'n Play and Indie Workers*. Berlin: Rocket Publishing.

Stumpf, Christian. 2013. *Creativity & Space the Power of BA in Coworking Space*. Zeppelin Universität.