

## **CORPORATE CO-WORKING OFFICE DENGAN PENDEKATAN SIMBIOSIS ARSITEKTUR**

**Incik Gilang Ramadhan<sup>1</sup>, Agung Cahyo Nugroho<sup>2</sup>, M Shubhi Yuda W<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Lampung, Jl. Prof. Sumantri Brojonegoro No. 1, Gedong Meneng, Rajabasa, Bandar Lampung  
E-mail: ncikgilang99@gmail.com

<sup>2</sup> Universitas Lampung, Jl. Prof. Sumantri Brojonegoro No. 1, Gedong Meneng, Rajabasa, Bandar Lampung  
E-mail: agung.cahyo@eng.unila.ac.id

<sup>3</sup> Universitas Lampung, Jl. Prof. Sumantri Brojonegoro No. 1, Gedong Meneng, Rajabasa, Bandar Lampung  
E-mail: shubhi.yuda@eng.unila.ac.id

### **Abstrak**

Perkembangan industri teknologi ikut serta merubah kebiasaan perilaku sosial masyarakat perkotaan. Menurut Davies (2015) dalam jurnalnya yang dipublish pada European Parliamentary Research Service Internet, Internet mempengaruhi perilaku seseorang termasuk caranya bersikap untuk orang lain dan caranya menyelesaikan masalah. Perubahan ini berlaku pada tatanan masyarakat global sehingga merubah sifat dan perilaku sosial masyarakat. Dampak perkembangan dunia digital menyentuh berbagai macam aspek mulai dari pendidikan, ekonomi, hukum dan budaya. Sehingga akibatnya muncul ruang akulturasi yang mampu menampung beragam kebutuhan ruang yang beririsan dengan kebutuhan digital. "Perancangan Co-Working Space dengan pendekatan Simbiosis Arsitektur" memiliki rumusan masalah bagaimana mengakomodir kebutuhan ruang kerja dengan fleksibilitas tinggi yang mampu mengakomodir kebutuhan lintas disiplin. Tujuannya adalah mampu menghadirkan alternatif ruang dengan perpaduan antara kebutuhan dunia digital dan kultur interaksi sosial masyarakat.

Penelitian ini menggunakan dua metode, metode kepastakaan (library search) dan metode penelitian kualitas. Data kepastakaan bersumber dari data primer yang merupakan data statistik resmi, data survei, jurnal dan buku – buku. Data sekunder berupa artikel terbaru, press release dan sumber internet. Selanjutnya data-data ini akan diolah menjadi objek desain dengan metode Simbiosis Arsitektur

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil rancangan yang mampu memadukan kebutuhan ruang kerja yang sesuai dengan perkembangan digital yang tetap memenuhi kebutuhan kultur interaksi sosial di masyarakat. Gagasan perpaduan dua unsur desain ini dapat terlihat pada ruang-ruang publik yang atraktif tetapi disaat yang sama bersifat fungsional namun fleksible penggunaanya.

Kata kunci: Revolusi Industri, Co-Working Space, Simbiosis Arsitektur, lintas disiplin, dunia digital, interaksi sosial

### **1. Pendahuluan**

Perkembangan industri teknologi ikut serta merubah kebiasaan perilaku sosial masyarakat perkotaan. Menurut Davies (2015) dalam jurnalnya yang dipublish pada European Parliamentary Research Service Internet. Internet mempengaruhi perilaku seseorang termasuk caranya bersikap untuk orang lain dan caranya menyelesaikan masalah. Oleh karena itu segala sesuatu di kehidupan yang berkaitan dengan sistem demand & supply melibatkan internet sebagai sarana trans data atau biasa dikenal dengan Internet of Thing (IoT). Gagasan besar IoT (Internet Of Thing) merubah paradigma industri modern. Dalam jurnalnya mengutarakan bahwa dunia industri tidak lagi

terikat label dan aturan baku, melainkan setiap individu memiliki ruang produksi, promosi bahkan distribusinya sebagai pelaku usaha independen. Perubahan besar dalam proses industri ini kemudian dirumuskan menjadi industri 4.0 dimana segala segmen industrialisasi melibatkan data digital. Sebagai produk inovasi, industri digital ini mampu menciptakan kuda hitam di dunia industri dengan nilai investasi miliaran dollar dalam kurun waktu singkat. Proses ini bertingkat mulai dari Cockroaches dengan tanpa modal, Ponies dengan nilai investasi 10 juta dollar, Centaurs dengan 100 juta dollar, Unicorn dengan nilai 1 miliar dollar, Decacorn dengan 10 miliar dollar dan yang terakhir Hectacorn dengan nilai investasi 100 miliar dollar. Saat ini menurut data Badan Ekonomi Kreatif (BKRAFT) terdapat lebih dari 17.000 UMKM

yang tersebar diseluruh Indonesia dan 2900an UMKM di Bandar Lampung pada tahun 2018. Indonesia memiliki beberapa usaha digital yang mampu meraih predikat Unicorn. Hal ini memotivasi dan merangsang geliat ekonomi mikro dalam cakupan kecil para UMKM dan ekonomi makro bagi penggiat usaha digital e-commerce. Para pendiri usaha digital e-commerce dengan modal usaha minim biasa disebut dengan Cockroaches umumnya memiliki permasalahan yang sama yaitu kesulitan memiliki land office sebagai syarat untuk mendirikan usaha berbadan hukum sehingga mereka biasanya mencari investor dengan imbalan ekuisitas kepemilikan yang merugikan para pendirinya. Selain itu, pemerintah sedang giatnya menarik investor agar mau berinvestasi dalam negeri dalam manifestasi industri digital dan manufaktur, ide ini dikemukakan dalam program strategis Nasional. Dalam skala mikro kota Bandar Lampung memiliki potensi mengingat Lampung sebagai salah satu provinsi dengan bonus demografi dimana masyarakat didominasi oleh kalangan berusia produktif.

Dari indikator diatas penulis merasa Bandar Lampung akan memasuki babak baru industri digital. Berdasarkan kondisi sosial diatas perlu ada wadah bagi komunitas industri digital sebagai ruang kolaborasi dan pengembangan bagi pelaku industri digital, usaha digital dan pelaku jasa digital. Terdapat beragam tipikal bangunan yang erat kaitannya dengan industri kreatif dan digital. Rent Office atau kantor sewa yang umumnya berupa tower dengan sistem sewa per lantai dengan pelanggan perusahaan dengan nilai investasi diatas 100 juta dollar dengan lokasi di area Central Bussines District (CBD). Co-working Space unit kantor sewa dengan beragam pilihan sewa, dari perorangan hingga kelompok, dari jangka waktu perjam, perhari hingga perbulan. Yang terakhir ialah Creative hub ruang produktif dengan skala lebih besar dari Co-working space dengan peruntukan bagi mereka industri kreatif dan sebagai sarana komersil serta promosi.

Tipikal ruang yang cocok adalah co-working space. Ruang lain dinilai kurang tepat karena dinilai belum sesuai kebutuhan. Sebagai contoh creative hub menurut Leforestier (2009, hal. 4) Merepresentasikan bangunan yang mampu mewakili industri kreatif, hasil inovasi budaya dan olah pikir manusia didalam suatu kota, usaha industri kreatif di Bandar Lampung yang tercatat oleh Badan Ekonomi Kreatif (BKRAFT) hanya 489 maka bentuk ruang Creative Hub tidak masuk skala prioritas untuk saat ini. Mengingat angka kesejahteraan, upah minimum yang masih

rendah jika dibandingkan dengan provinsi dan kota lain di Indonesia secara umum dan di Sumatera secara khusus maka dibutuhkan kerja sama dengan instansi atau badan usaha tertentu untuk menjalin keberlanjutan dalam faktor ekonomi serta mampu menjadi simbiosis mutualism antara korporat dan komunitas masyarakat oleh karena itu jenis Co-Working Space yang memungkinkan ialah Corporate Co-working Space, Corporate Co-working Space ialah Co-working Space yang bekerja sama dengan perusahaan tertentu guna tetap menjaga kondisi finansial Co-working tetap stabil dan perusahaan tersebut tidak kekurangan pekerja lepas karena kantor menganut modul keterbukaan dari Co-working Space

Untuk memadukan dua prinsip dasar yang berseberangan antara Corporate dan Coworking-Space maka dibutuhkan metode desain yang membahas bagaimana cara memadukan unsur-unsur desain yang beragam dengan variable berbeda karena itu metode desain yang mampu mendekonstruksi metafisik, logos dan pemikiran fungsionalisme Kurokawa (1991) berupa prinsip Simbiosis Arsitektur.

#### **Identifikasi Masalah**

- a. Perkembangan industri digital melahirkan kebutuhan ruang untuk inovasi, kolaborasi dan pengembangan.
- b. Ruang kerja bersama Corporate Co-working Space adalah fasilitas yang akan segera dibutuhkan oleh pekerja digital di Bandar Lampung
- c. Corporate Co-working Space harus mampu memenuhi kebutuhan pelaku industri digital, pengusaha digital dan penyedia jasa digital.
- d. Corporate Co-working Space membutuhkan perpaduan antara dua elemen dengan sifat keruangan yang kontradiktif.

#### **Rumusan Masalah**

Bagaimana mewujudkan bangunan dengan fungsi Corporate Co-working Space yang mampu mewadahi seluruh kegiatan didalamnya dengan menggunakan Simbiosis Arsitektur sebagai komplemen keruangan.

#### **Tujuan Penelitian**

Dengan melakukan penelitian ini diharapkan penulis dapat memberikan informasi tentang fungsi dan kebutuhan fasilitas yang mewadahi kegiatan pengguna yang selama ini kurang memadai. Dan bagi para pembaca diharapkan dengan dilakukannya penelitian

ini para pembaca mendapatkan wawasan tentang definisi, fungsi, maupun manfaat dari Corporate Co-Working Office Dengan Pendekatan Simbiosis Arsitektur

**Manfaat Penelitian**

- Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:
- Menambah pemahaman bagi penulis dan pembaca tentang Corporate Co-working Space yang dibutuhkan oleh pelaku industri digital.
  - Memahami dualisme fungsi dalam satu unit bangunan yang mampu menyokong kesamaan visi.
  - Secara praktis untuk menambah bahan informasi bagi penulis dan pembaca yang ingin membuat perencanaan Corporate Co-working Space dan pengetahuan rekayasa keruangan melalui Simbiosis Arsitektur.

**Tinjauan Pustaka**

Co-working Space adalah bentuk tipologi perkantoran yaitu rental office yang telah berubah sedemikian rupa dan menyesuaikan perubahan cara bekerja sehingga lebih fleksible.

Sedangkan menurut oxford dictionary, Co-working space lingkungan kerja atau kantor yang digunakan oleh orang-orang yang bekerja atau berkerja pada perusahaan yang berbeda-beda, sedangkan Corporate Co-working Space adalah Co-Working Space adalah sebuah Co-working Space yang sektor pengelolaan fasilitas dan finansial dibawah oleh korporasi dan mampu bekerja secara berdampingan dengan kemudahan recruitment freelancer bagi pihak korporat.

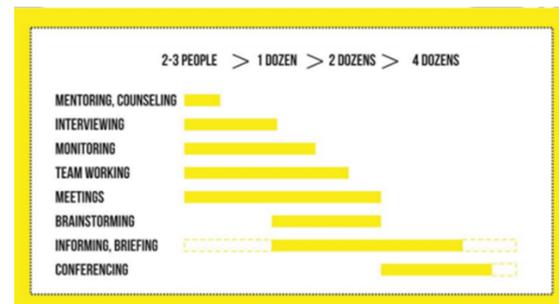
Kegiatan yang dilakukan di dalam berbagai tipe Coworking Space kurang lebih sama dengan kegiatan perkantoran di rental office namun dengan perbedaan pola kerja yang lebih fleksibel dan dinamis serta ruang ruang yang digunakan dengan sistem berbagi pakai untuk menekan pembiayaan.

**Tabel 1.** Klasifikasi Aktivitas Berdasar Jumlah Pengguna.

User	Activity
<b>Solo</b>	Writing, drawing, telephoning, selling, dealing, thinking, reading, filling, computing, researching
<b>Collective</b>	Selling, dealing, researching, filing
<b>Group</b>	Teaching, counselling, monitoring, interviewing, meeting, teaw

	working, brainstorming, informing, briefing, conferencing
<b>Congenial</b>	Mailing, circulating, paper processing, getting supplies, filling, personal care, coffeemaking, brown-bagging, working launches
<b>Socializing</b>	Eating, entertaining, chatting, smoking, exercising

Selanjutnya, perkiraan jumlah ideal manusia dapat diketahui melalui aktifitas yang dilakukan di dalam Coworking Space. Menurut survey (Foertsch, 2012), 51% pekerja lebih memilih untuk bekerja di ruang yang jumlahnya kurang dari 20 orang. Jumlah bertambah seiring dengan besaran ruang. Meskipun begitu, seringkali meja tidak terisi penuh setiap saat yang akhirnya memberikan ruang lebih. Jumlah yang didapat (Dugyu, 2014) di bawah ini merupakan jumlah efektif manusia dalam melakukan aktifitas yang dilakukan secara bersamaan sehingga dapat menghasilkan produktifitas yang maksimal.



**Gambar 1.** People scale

Simbiosis pada dasarnya 'berbeda' dengan sebuah harmoni, kompromi, kolaborasi, amalgamasi, atau eklektik. Tetapi tentang mencari sebuah nilai intisari tertinggi (reverence) antara budaya yang berbeda, faktor yang saling berlawanan, elemen yang berbeda, dan antara dua oposisi yang ekstrim. Secara filosofis, Simbiosis adalah percampuran dua unsur budaya yang berbeda dalam satu entitas, yang didalamnya kedua unsur tersebut masih independen, namun saling menguntungkan antara satu dengan yang lainnya. Perbedaan budaya dapat diartikan karena dipisahkan oleh waktu dalam garis budaya yang sama (konsep diakronik), selain itu, perbedaan budaya dapat dibedakan oleh perbedaan ruang, yang karenanya berbeda masyarakat dan budayanya (konsep sinkronik). Simbiosis sinkronik dimungkinkan mengingat masa ini dikenal sebagai zaman

simulacra. Simulacra adalah penciptaan dan pertukaran symbol-simbol yang dilakukan dengan teknik asosiasi atau bisosiasi. Asosiasi adalah menghubungkan antar dua hal dengan beberapa hubungan, sedangkan bisosiasi adalah menghubungkan dua hal yang tidak berhubungan sama sekali.

## 2. Metodologi

Ide dasarnya ialah memadukan proses pemograman ruang kompleks secara komprehensif dan berkesinambungan antara tiap tahapannya. Pada proses perancangan seringkali terdapat loncatan-loncatan proses perancangan demi mempersingkat alur berpikir ataupun ruang yang ada terlalu kompleks sehingga merekayasa hubungan antar ruang dengan faktor penghubung sirkulasi dan aksesibilitas saja dianggap terlalu sulit. Proses berpikir ini akan sangat berguna dan sangat membantu bila suatu bangunan memiliki beragam kebutuhan yang tidak hanya terbatas pada sirkulasi saja. Pada bangunan dengan tingkat kesulitan tinggi seperti rumah sakit dan perkantoran umumnya perencana menggunakan pemograman dengan teori arsitektur modern sehingga sebagian besar desain memiliki typologi bangunan yang kental dan mengesampingkan nilai kontekstual kawasan serta kebutuhan humanis pengguna ruangnya.

Simbiosis arsitektur berpegangan pada kaidah mencari keseimbangan antar fungsi. Proses berpikir keruangan dengan metode simbiosis arsitektur terlebih dahulu membagi kelompok Sacred Zone dengan kriteria spesifik berdasarkan kebutuhan keruangan, pembagian ini menjadi tahap awal sebelum masuk dalam matriks diagram keruangan dengan probabilitas yang ditingkatkan jumlahnya, jika proses keruangan pada matriks keruangan model sirip ikan berpaku pada hubungan antar ruang satu sumbu sehingga variable yang terbentuk hanya satu tambahan kemungkinan per penambahan variable, Sehingga variasi hubungan ruang sebatas satu kali pengujian hubungan, sementara menurut Kisho Kurokawa tidak ada ruangan yang benar-benar tidak terhubung, bangunan adalah lingkungan yang setiap ruangnya saling terhubung sebagai sebuah sistem, dengan metode ini, penulis berpikir bahwa kedepannya proses perancangan akan lebih mudah dipahami dan dievaluasi bila ada kegagalan desain dalam proses perancangannya, dan disisi lain produk perancangan akan lebih eksploratif dengan

memperbanyak variable pertimbangan dalam merancang.



Gambar 2. Simbiosis Architecture

### 2.1. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah studi pengguna ruang, karakter ruang, programatic desain, dan proses perancangan. Dalam simbiosis arsitektur hubungan keruangan dikorelasikan dengan banyak faktor. Hubungan faktor-faktor ini akan menjadi pertimbangan sebab-akibat dari hubungan antara ruang. Dalam perancangan Corporate Co-working Space pertimbangan utamanya adalah nilai-nilai dasar yang dijadikan Visi dalam gagasan penciptaan Corporate Co-working Space tersebut. Analisanya menggunakan nilai-nilai fundamental dari Co-Working Space yang ditinjau melalui analisa kualitatif.

## 3. Analisis

### 3.1. Analisis Keruangan

Metode simbiosis arsitektur adalah mensimbiosiskan bagian-bagian antar aspek yang memiliki hubungan sehingga terciptanya hubungan sebab-akibat antar fungsi ruang. Hubungan ini menurut Kurokawa mampu beririsan dalam berbagai aspek. Semakin banyak faktornya, semakin kuat pula hubungan sebab-akibat antar ruangnya. Perancang dalam analisanya membagi 4 karakteristik ruang. Hal ini sudah dijelaskan dalam instrumen penelitian dan perancang akan menyajikan tabel hasil penilaian. Dalam instrumen penelitian terdapat beberapa indikator karakteristik yang diantaranya adalah Sifat keruangan, kapasitas ruang, kebutuhan ruang terbuka dan kelas sirkulasi. Berikut adalah hasil tinjauan karakteristik ruang menurut perancang.

a. Sifat Keruangan

**Tabel 2.** Klasifikasi sifat keruangan

	Sifat Keruangan		
	PRIVAT	SEMI PUBLIK	PUBLIK
Rental Office Space tipe A		√	
Rental Office Space tipe B		√	
Rental Office Space tipe C		√	
Private Office Space		√	
Hot Desk tipe		√	
Dedicated Desk tipe		√	
Ruang Direktur	√		
Ruang Manager	√		
Ruang Sekertaris	√		
R. divisi Pemasaran	√		
R. divisi Administrasi & Keuangan	√		
R. divisi Teknik	√		
R. divisi MEP	√		
Ruang rapat		√	
R. Tamu & Lobby			√
R. Arsip	√		
Resepsionis	√		
Pantry	√		
Mushola	√		
Gudang	√		
Toilet pria		√	
Toilet wanita		√	
Lobby, resepsionis, waiting room			√
Restaurant/cafeteria			√
- R. Makan			√
- Dapur		√	
- R.kasir		√	
Minimarket		√	
- Area penjualan		√	
- Kasir		√	
- Gudang Penyimpanan	√		
- R. karyawan	√		

b. Kapasitas Ruang

**Tabel 3.** Klasifikasi kapasitas ruang

	kapasitas ruang			
	2-3 orang	1 lusin	2 lusin	4 lusin
Rental Office Space tipe A		√		
Rental Office Space tipe B			√	
Rental Office Space tipe C				√
Private Office Space		√		
Hot Desk tipe		√		
Dedicated Desk tipe	√			
Ruang Direktur	√			
Ruang Manager	√			
Ruang Sekertaris	√			
R. divisi Pemasaran	√			
R. divisi Administrasi & Keuangan	√			
R. divisi Teknik	√			
R. divisi MEP	√			
Ruang rapat		√		
R. Tamu & Lobby		√		
R. Arsip	√			
Resepsionis			√	
Pantry		√		
Mushola		√		

Gudang	√
Toilet pria	√
Toilet wanita	√
Lobby, resepsionis, waiting room	√
Restaurant/cafeteria	√
- R. Makan	√
- Dapur	√
- R.kasir	√
Minimarket	√
- Area penjualan	√
- Kasir	√
- Gudang Penyimpanan	√
- R. karyawan	√

c. Kebutuhan Ruang Terbuka

**Tabel 4.** Klasifikasi kebutuhan ruang terbuka

	open space		
	taman/ arcade	ruang hijau	smoke area
Rental Office Space tipe A	***	***	***
Rental Office Space tipe B	***	***	***
Rental Office Space tipe C	***	***	***
Private Office Space	***	***	***
Hot Desk tipe	***	***	***
Dedicated Desk tipe	***	***	***
Ruang Direktur	*	*	**
Ruang Manager	*	*	**
Ruang Sekertaris	*	*	**
R. divisi Pemasaran	*	*	**
R. divisi Administrasi & Keuangan	*	*	**
R. divisi Teknik	*	*	**
R. divisi MEP	*	*	**
Ruang rapat	*	***	**
R. Tamu & Lobby	*	***	**
R. Arsip	*	*	*
Resepsionis	*	***	**
Pantry	*	**	**
Mushola	*	**	**
Gudang	*	**	**
Toilet pria	*	**	**
Toilet wanita	*	*	*
Lobby, resepsionis, waiting room	***	***	***
Restaurant/cafeteria	***	***	***
- R. Makan	***	***	***
- Dapur	*	*	*
- R.kasir	*	*	*
Minimarket	***	***	***
- Area penjualan	*	*	*
- Kasir	*	*	*
- Gudang Penyimpanan	*	*	*
- R. karyawan	*	*	*

d. Kelas Sirkulasi

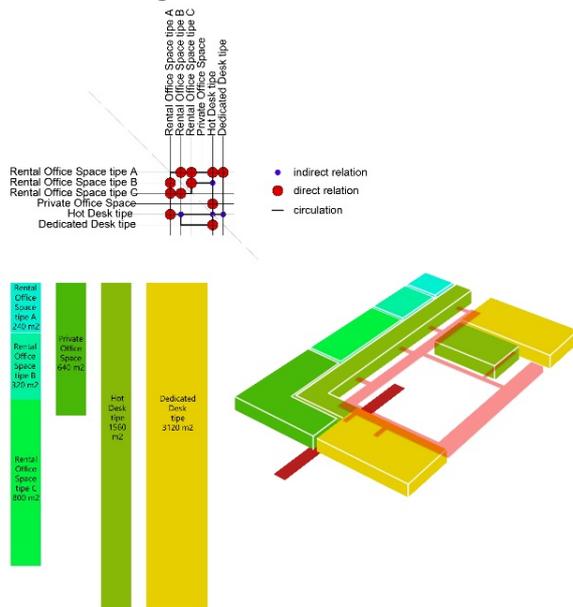
**Tabel 5.** Klasifikasi kelas sirkulasi

	sirkulasi		
	primer	sekunder	tersier
Rental Office Space tipe A	***	**	*
Rental Office Space tipe B	***	**	*
Rental Office Space tipe C	***	**	*
Private Office Space	***	**	*
Hot Desk tipe	***	**	*
Dedicated Desk tipe	***	**	*
Ruang Direktur	*	**	***
Ruang Manager	*	**	***
Ruang Sekertaris	*	**	***
R. divisi Pemasaran	*	**	***
R. divisi Administrasi	*	**	***

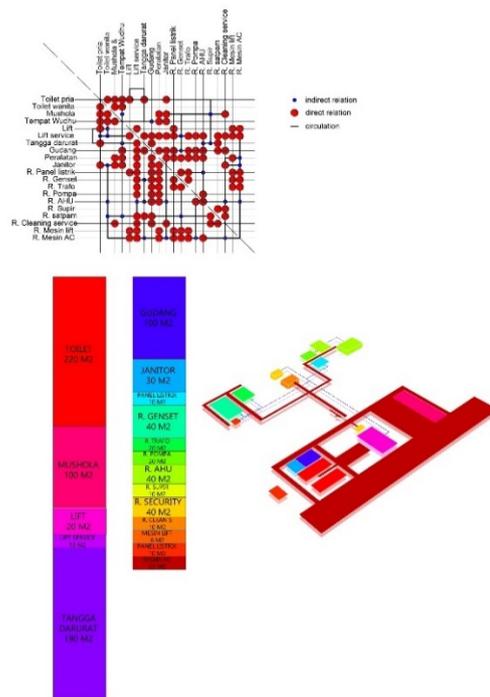
& Keuangan	*	**	***
R. divisi Teknik	*	**	***
R. divisi MEP	*	**	***
Ruang rapat	*	**	***
R. Tamu & Lobby	*	**	***
R. Arsip	*	**	***
Resepsionis	**	***	***
Pantry	*	**	***
Mushola	*	**	***
Gudang	*	**	**
Toilet pria	*	**	*
Toilet wanita	*	**	*
Lobby, resepsionis, waiting room	***	**	*
Restaurant/cafeteria	***	**	*
- R. Makan	***	**	*
- Dapur	**	**	*
- R.kasir	***	**	*
Minimarket	***	**	*
- Area penjualan	***	**	*
- Kasir	***	**	*
- Gudang Penyimpanan	*	**	*
- R. kuryawan	*	**	*

### 3.2. Analisis Matriks Keruangan dan Zonasi

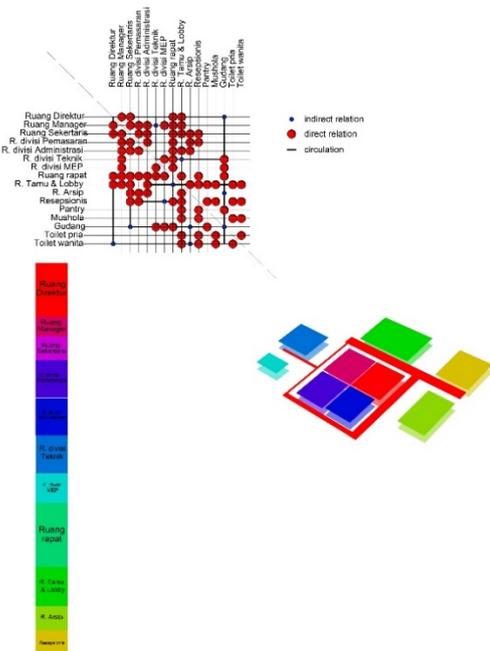
Matriks disusun menjadi matriks dua sisi dengan metodologi symbiotics architecture. Kuncinya menghubungkan sebab akibat antar ruang dan menyajuskannya berdasarkan hirarki ruang. Selanjutnya di terjemahkan dalam zonasi keruangan.



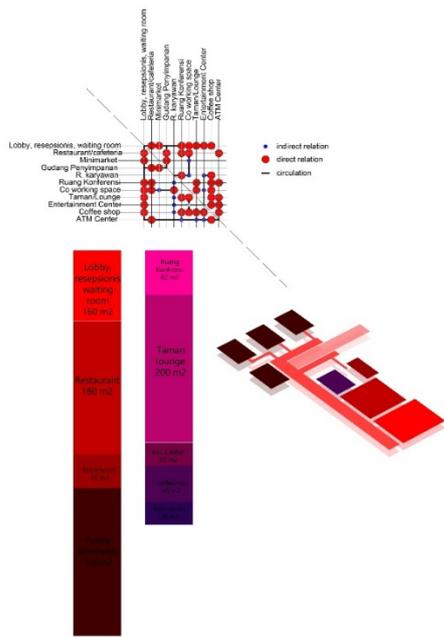
Gambar 3. Hubungan Antar ruang



Gambar 4. Hubungan Antar ruang



Gambar 5. Hubungan Antar ruang



Gambar 6. Hubungan Antar ruang

4. Hasil dan Pembahasan

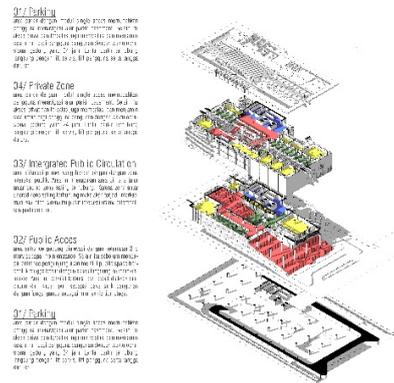
Berikut merupakan hasil perancangan setelah dilakukan analisis dan konsep perancangan.

4.1. Konsep

Pada bangunan ini perancang berpaku pada prinsip hubungan simbiotik antara manusia dengan lingkungan. Perancang menerjemahkan hubungan ini dalam kata "Grow Space". Jika diartikan dalam bahasa Indonesia Grow Space artinya ruang bertumbuh atau area dimana manusia mampu melampaui batasan yang dimiliki melalui inovasi sebagai hasil karya pemikirannya. Sebelum sampai pada tahap itu manusia terlebih dahulu butuh kondisi ideal dimana kondisi itu mampu memaksimalkan potensi daya pikir manusia sehingga bangunan ini memadukan 3 faktor utama yang terlebih dahulu dibahas pada materi diatas yaitu efisiensi ruang, hubungan antara manusia dengan alam dan hubungan antara manusia melalui Hubungan Simbiosis Architecture. Dengan demikian hasil perpaduan ini akan menghadirkan keselarasan hubungan antar penghuni ruang. Isu iklim globalpun menjadi permasalahan umum dimana desain bangunan mampu mengambil peranan besar guna memperbaiki masa depan umat manusia.

Grow Space dalam perancangannya akan menerjemahkan Adapt, Improve, dan Overcome. Adapt atau dalam bahasa indonesiannya adalah adaptasi dimana desain

yang jika diruntut tipologi dan sejarahnya adalah modul wahana interaksi orang eropa harus mampu diadaptasi atas perilaku masyarakat lokal Lampung. Improve adalah proses dimana perancang memperkirakan peralihan perilaku sosial pada masyarakat tersebut dan memprediksinya sehingga format keruangan akan menjadi fleksible dengan menyesuaikan kebutuhan penggunaannya dimasa yang akan datang. Overcome dalam bahasa indonesiannya ialah menguasai, menilik atas kegagalan konsep pada beberapa Co-working Space karena tidak memerhatikan unsur lokalitas masyarakat. Perancang melihat potensi dengan perubahan perilaku masyarakat digital, sehingga dengan menjadi pionir open office di Lampung maka desain ini akan menentukan arah baru referensi tipologi kantor di Lampung.

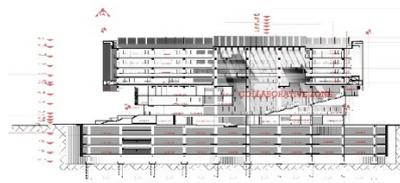


Gambar 7. Diagram Konsep

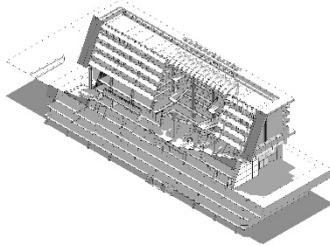
4.2. Penerapan Simbiosis Arsitektur

Hasil penerapannya ialah ruang collaborative zone, dimana ruang ini mengintegrasikan ruang publik, semi-publik dan private tidak hanya secara fisik tetapi visualnya juga. Sehingga ruang-ruang dalamnya terdapat kontak fisik dan visual yang mampu merancang terjadinya interaksi sosial didalamnya.

Collaborative Zone ini adalah hasil dari perpaduan sacred zone-sacred zone yang menghasilkan ruang intermedieth namun memiliki nilai sacred karena menjadi fungsi dominan baru.



Gambar 8. Potongan



**Gambar 9.** Aksonometri Potongan



**Gambar 10.** Interior Ruangan

Ruang collaborative didesain untuk mampu berfungsi selain sebagai jalur sirkulasi dan juga ruang interaksi sosial. Ruang ini mampu menjadi alternatif solusi menciptakan ruang publik di area private.

#### 4. Kesimpulan

Desain Co-working Space merupakan tipologi desain baru hasil adaptasi perkembangan dunia digital. Dengan perkembangan dunia digital yang semakin pesat semakin banyak pula variable pertimbangan yang mempengaruhi interaksi sosial seseorang dengan demikian pertimbangan mendesain bagian dalam ruang akan semakin banyak, tidak lagi terbatas pada hubungan ruang keruang tetapi hubungan antar manusia, manusia dengan alam yang dtransformasikan dalam wujud desain. Simbiosis arsitektur adalah salah satu metode untuk mentransformasikan kebutuhan manusia dan lingkungan dalam bentuk desain.

#### Daftar Pustaka

- Dekay, Mark. G. Z. Brown. (1985). *Sun, Wind & Light: Architectural Design Strategies*, Googlebooks
- Hillman, Alex. (2011). *Coworking Space : Coworking Core Value*. International Coworking Space 1<sup>st</sup> Confrence.
- Leforestier a. (2009). 'the co-working space concept', Congresso Internacional de Conhecimento e Inovação (CiKi), At Joinville/SC
- Kurokawa, Kisho (1991). *Intercultural Architecture: The Philosophy of Symbiosis*, American Institute of Architects Press 208.
- Milgram, Stanley (1963). "Behavioral Study of Obedience". *Jurnal Abnormal dan Psikologi Sosial*. **67** (4): 371-8
- Schuermann, Mathias. (2014). *Coworking Space : A Potent Business Model for Plug 'N Play and Indie Workers*. Berlin, German. Epubli.
- Stern, H.H. (1992). *Issues and Options in Language Teaching*. Oxford: OUP
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- T.White, Edward. (1985). *Buku Pedoman Konsep, Sebuah Kosakata BentukBentuk*
- Arsitektural, Intermedia : Bandung  
[The Perils of Obedience](#), *About.com*.Diakses pada 19 November 2019
- Wohlwill, J. F. (1974). Human response to levels of environmental stimulation. *Human Ecology*, 2, 127-147.