

ABSTRAK

Ruang komunal untuk mahasiswa tertuju kepada ruang-ruang publik kampus yang sering digunakan oleh mahasiswa untuk berinteraksi sosial. Disamping ruang komunal untuk kegiatan yang bersifat formal seperti ruang kuliah, juga terdapat ruang komunal atau co-working space untuk kegiatan yang bersifat informal seperti ruang parkir, selasar, hall, teras, taman, tangga yang digunakan mahasiswa untuk mengisi kegiatannya disela-sela perkuliahan. Co-working space Radio Buku adalah salah satu ruang publik yang dekat dan terlibat dalam kegiatan dan mewadahi aktivitas tersebut. Maka penting adanya perhatian untuk perancangan interior di tempat tersebut. Perancangan ini bertujuan mengatasi keterbatasan ruang dari hari ke hari yang menjadi kebutuhan di era milenial sekarang ini dengan menggunakan metode design thinking. Adapun hasil ideasi dan prototype yang dihasilkan dari proses metode tersebut adalah dengan pembagian zona dan taktisi ruangan. Dimana ada tiga zona. Zona 1 digunakan sebagai seminar, pameran, workshop dan acara. Zona 2 digunakan kegiatan diskusi terfokus atau semi private. Dan zona 3 sebagai ruang yang bersifat private. Selain itu, dari perancangan ini dapat pula diterapkan taktisi perluasan ruangan dengan proses penggabungan karena penggunaan sekat yang memisahkan ruang bersifat fleksibel.

Kata kunci: ruang kerja, ruang komunal, perancangan interior

ABSTRACT

Communal spaces for students are focused on campus public spaces that are often used by students for social interaction. In addition to communal spaces for formal activities such as lecture halls, there is also a communal space or co-working space for informal activities such as parking spaces, hallways, halls, terraces, gardens, stairs that students use to fill their activities on the sidelines of lectures. Radio Buku co-working space is a public space that is close to and involved in activities and accommodates these activities. So it is important to pay attention to the interior design of the place. This design aims to overcome the limitations of space from day to day which are a necessity in today's millennial era by using the design thinking method. The ideation and prototype results produced from the method process are zone division and room tactics. Where there are three zones. Zone 1 is used for seminars, exhibitions, workshops and events. Zone 2 is used for focused or semi-private discussion activities. And zone 3 as a private space. In addition, from this design, space expansion tactics can also be applied with a merging process because the use of bulkheads that separate spaces is flexible.

Keyword: co-working space, communal space, interior design

PENDAHULUAN

Pusat kreatif dalam hal ini *co-working space*, telah menyediakan fasilitas wifi (jaringan internet). Kebutuhan tersebut lama kelamaan menjadi gaya hidup kekinian di kaula muda. Dan menjadi gaya baru untuk mengerjakan aktivitas baik belajar maupun sekedar bertemu teman. Hal inipun mempengaruhi pola kegiatan komunitas. Mereka cenderung mengunjungi cafe, pusat kreatif dan sejenisnya untuk aktivitas dalam komunitasnya. Pengalaman terhadap diri dalam hal ini, secara subjektif merasakan perbedaan pola kerja dan capaian saat berkomunitas. Kebutuhan

untuk saling bertemu dan berdiskusi memerlukan ruang demi kelancaran setiap kegiatan. Fasilitas dapat selain memberikan kemudahan juga memberikan kenyamanan, keamanan, dan keteraturan. Maka, ruang dalam kasus ini sudah menjadi kebutuhan dan hal yang wajib dipikirkan dalam membentuk sebuah komunitas.

Pendidikan di luar sekolah seperti berkomunitas telah diyakini melahirkan banyak para individu-individu yang terampil pada bidangnya masing-masing, tingkat sensitivitas yang tinggi satu sama lain dan lain sebagainya. Sosialisasi yang semakin berkurang antara satu individu dan individu lainnya dapat dikaitkan dengan sebuah

aktivitas atau berkegiatan secara bersama-sama. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah dengan berkomunitas atau berorganisasi. Menurut Wenger (2004: 4) Komunitas itu adalah sekumpulan orang yang saling berbagi masalah, perhatian atau kegemaran terhadap suatu topik dan memperdalam pengetahuan serta keahlian mereka dengan saling berinteraksi secara terus-menerus.

Kegiatan-kegiatan tersebut dapat lebih maksimal lagi, jika difasilitasi oleh ruang. Melalui media ruang, komunitas dapat berinteraksi secara langsung. Mengerjakan kegiatannya bersama-sama. Dan menambah pengalaman emosional. Secara sosialiasi, ruangan dapat melawan krisis kurangnya interaksi sosial secara langsung tanpa mengurangi esensi penggunaan teknologi. Populasi manusia di Indonesia yang jumlah semakin besar kemudian menjadi masalah dalam mewujudkan hal tersebut. Radio Buku yang berlokasi di Sewon, Bantul-Yogyakarta merupakan *co-working space* yang sering digunakan mahasiswa berkegiatan baik terkait kampus maupun komunitas.

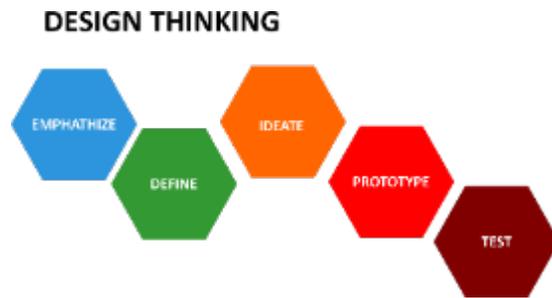
Namun, lahan yang terbatas dan semakin mahal, penduduk yang semakin banyak menjadi salah satu masalah untuk keperluan penyediaan ruang secara personal atau mandiri. Maka tujuan dari gagasan ini adalah dapat mengatasi hal-hal yang serba terbatas namun sarat akan kebutuhan di era milenial sekarang ini. Melalui rancangan interior ini semoga dapat menjadi solusi dalam menjawab bagaimana perancangan interior untuk komunitas-komunitas yang memiliki kegiatan beragam di dalam satu ruang yang terbatas dan dapat digunakan secara bersama dari komunitas yang berbeda.

METODE PENELITIAN

Metode *design thinking* adalah metode pendekatan yang berfokus pada manusia untuk memecahkan masalah secara terorganisir, menghasilkan beberapa solusi, membuat prototipe dari salah satu solusi dan kemudian mengujinya. Menurut Tim Brown (2009), pengertian design thinking ialah sebuah disiplin ilmu yang menggunakan sensibilitas desainer dan metode menciptakan sesuatu yang bernilai bagi customer dan peluang pasar yang berpijak pada kesesuaian antara kebutuhan dengan teknologi dan strategi bisnis. Terfokus pada permasalahan, tetapi mengarahkan segenap kemampuan dalam upaya mencari solusi agar kehidupan manusia lebih baik. Berdasarkan pada pernyataan di atas, metode yang digunakan adalah practice based research yang dianggap paling sesuai dalam proses penelitian artistic yang dilakukan oleh penulis, karena proses kreatif yang dilakukan berdasarkan hasil penelitian terlebih dahulu yakni berupa studi literasi dan pendekatan media, yakni

bagaimana melakukan eksperimen, eksplorasi dan pembentukan terhadap penggambaran figure.

Berikut lima tahap proses desain dalam buku *Design Thinking for Educators 2nd Edition* ialah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan *design thinking*

Emphatize

Tahap *emphatize* adalah tahapan dalam melakukan observasi terhadap lokasi atau objek, pengguna, dan yang terlibat. Alat yang dapat dipakai bisa berupa wawancara, kuesioner, reset pustaka, data fisik dan lapangan, penghayatan objek dan desain. Tahapan ini untuk mendapatkan data dan memahami fenomena yang terjadi dengan melakukan pendekatan dan observasi terhadap *co-working space* dan pengguna *co-working space*.

Define

Tahap define adalah tahapan menafsirkan hasil *emphatize* atau hasil pemaknaan berupa identifikasi memilih dan mengkonsepkan tema dari wawasan peluang-peluang yang kemudian menjadi program pada objek.

Ideate

Tahap ideation sangat bergantung pada kemampuan untuk menciptakan. Desainer yang telah menangkap pengalaman manusia sepenuhnya selama tahap empati memulai untuk memikirkan solusi kreatif dalam memecahkan masalah yang didapatkan.

Prototype

Tanpa menguji ide-ide yang baru ditemukan, desainer akan mengalami kesulitan untuk benar-benar memecahkan masalah secara komprehensif. Pada tahap ini, prototipe ide diperlukan tetapi masih fleksibel. Prototipe dapat berupa sketsa, model, atau render digital dari sebuah ide (desainer profesional dan firma desain biasanya mengalokasikan anggaran untuk membuat prototipe sesuatu yang lebih komprehensif).

Test

Tahap pengujian proses design thinking membutuhkan pengguna nyata untuk

menghasilkan data nyata. Namun, tahap akhir dari pemikiran desain belum tentu merupakan hal terakhir yang akan dilakukan desainer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan survei penduduk antar sensus (Supas) 2015, jumlah penduduk Indonesia pada 2019 diproyeksikan mencapai 266,91 juta jiwa. Menurut jenis kelamin, jumlah tersebut terdiri atas 134 juta jiwa laki-laki dan 132,89 juta jiwa perempuan. Indonesia saat ini sedang menikmati masa bonus demografi di mana jumlah penduduk usia produktif lebih banyak dari usia tidak produktif, yakni lebih dari 68% dari total populasi.

Selain itu, survey random tentang pendapatan pusat kreatif seperti Co-working space meningkat sejalan dengan pertumbuhan pusat kreatif (komunitas) dari tahun 2012 hingga sampai saat ini, termasuk kota Yogyakarta. Data tersebut membuktikan bahwa komunitas-komunitas cenderung menempati ruang dan membutuhkan ruang.

Ruang komunal merupakan ruang yang bersangkutan dengan wilayah tertentu yang ditandai oleh pemilikan dan pemakaian secara bersama-sama pada kelompok tertentu. Komunal merupakan kata serapan dari bahasa asing yakni comunal. Istilah comunal sendiri memiliki kaitan dengan istilah community, yakni sekelompok orang yang berkumpul atau hidup bersama (masyarakat). Pemakaian kata komunal dimaksudkan untuk keterangan pada padanan kata yang berarti bersama. Sedangkan istilah ruang sendiri dari peraturan perundangan yang ada bermakna wadah atau ruang tempat manusia dan makhluk lain hidup, melakukan kegiatan, dan memelihara kelangsungan hidupnya. Dengan demikian dapatlah ditarik pengertian ruang komunal sebagai ruang tempat manusia melakukan aktivitasnya secara bersama. Istilah ruang komunal pun identik dengan ruang publik. Hanya saja pengertian ruang publik lebih cenderung pada kepemilikan ruang, yakni ruang yang dimiliki oleh masyarakat (publik), bukan milik pribadi (privat). (www.planologiugm.com/?menu=artikel&id=27).

Ruang komunal untuk mahasiswa tertuju kepada ruang-ruang publik kampus yang sering digunakan oleh mahasiswa untuk berinteraksi sosial. Disamping ruang komunal untuk kegiatan yang bersifat formal seperti ruang kuliah, juga terdapat ruang komunal untuk kegiatan yang bersifat informal seperti ruang parkir, selasar, hall, teras, taman, tangga yang digunakan mahasiswa untuk mengisi kegiatannya disela-sela perkuliahan.

Menurut Philipus dan Aini (2004) interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial dinamis yang menyangkut hubungan antara individu

dengan individu, antara individu dan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok sosial yang lain.

Perancangan interior untuk komunitas-komunitas yang memiliki kegiatan beragam di dalam satu ruang yang terbatas dan dapat digunakan secara bersama dari komunitas yang berbeda melalui:

Knock down furniture

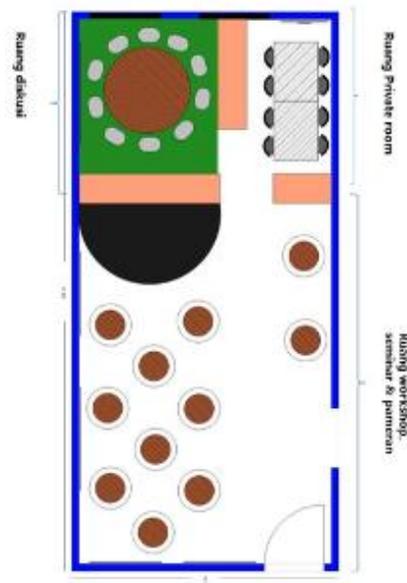
Yaitu membantu menyatukan produk tanpa menggunakan klem atau lem apapun dengan mudah dan cepat. Screening / dinding geser, meja dan kursi set, menggabungkan material dan desain yang ekonomis.

Design Trick

Memanipulasi ruangan yang sempit agar terlihat lebih luas, memisahkan satu ruang menjadi 2 atau 3 bagian, menggabungkan ruangan dan memanfaatkan dinding.

Hasil Perancangan

1. Layout

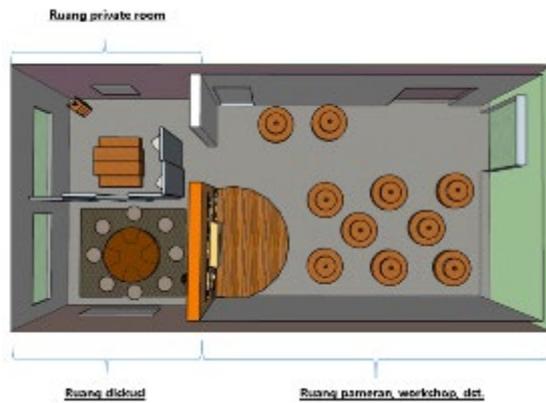


Gambar 2. Rencana *Layout* Radio Buku (Jusbaeni, 2019)

Pada *layout* di atas ruang dibagi menjadi tiga zona.

- Zona 1: bagian ruang yang diperuntukkan untuk kegiatan pameran, workshop dan sejenisnya.
- Zona 2: bagian ruangan yang diperuntukkan untuk diskusi lebih mendalam dan membutuhkan kefokuskan.
- Zona 3: bagian ruangan yang diperuntukkan untuk kondisi yang lebih privasi.

2. 3D Design



Gambar 3. 3D desain keseluruhan tampak atas (Jusbaeni, 2019)



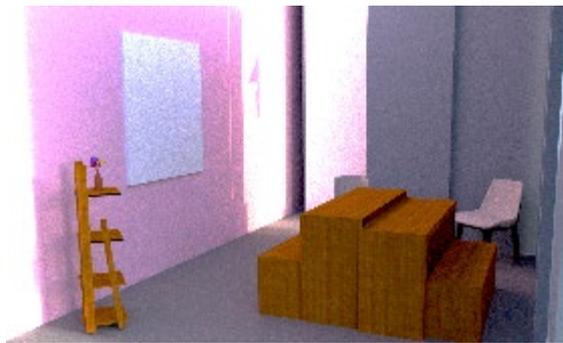
Gambar 4. 3D desain Zona 1 (Jusbaeni, 2019)

Bagian ruangan ini untuk memfasilitasi seminar, pameran, workshop dan acara sejenisnya. Dilengkapi dengan meja bundar yang fleksibel berbahan kayu. Tembok tetap diberi warna putih agar terkesan lebih luas dan fleksibel jika diadakan pameran. Kebutuhan ruang: Meja Kursi, podium, dll.



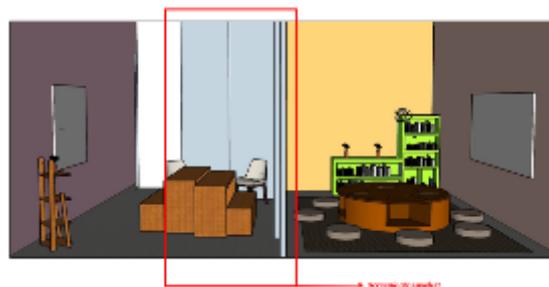
Gambar 5. 3D desain Zona 2 (Jusbaeni, 2019)

Bagian ruangan ini untuk memfasilitasi kegiatan diskusi terfokus. Kebutuhan Ruang: Meja, tempat duduk, karpet, papan tulis. Dilengkapi dengan meja bundar besar berbahan kayu. Tembok tetap diberi warna putih agar terkesan lebih luas, kombinasi merah jambu dan hijau agar menimbulkan segar dan semangat dan warna abu-abu untuk sekat agar lebih meneduhkan penglihatan. Diatur dengan konsep duduk dilantai agar dapat lebih dekat satu sama lain sehingga dilengkapi tempat duduk dai busa dan dialasi karpet.



Gambar 6. 3D desain Zona 3 (Jusbaeni, 2019)

Bagian ruangan ini untuk memfasilitasi kegiatan diskusi dan lebih privasi. Kebutuhan ruang: Papan tulis, meja dan kursi. Tembok tetap diberi warna putih agar terkesan lebih luas, kombinasi merah jambu dan hijau agar menimbulkan segar dan semangat dan warna abu-abu untuk sekat agar lebih meneduhkan penglihatan. Diatur dengan konsep duduk dikursi karena kegiatan privasi dan lebih serius membutuhkan posisi *face to face*. Papan tulis untuk menulis dan berdiskusi kursi dirancang lebih fleksibel yang memungkinkan untuk dilipat dan disatukan. sehingga memudahkan prosesnya dipindahkan saat ruangan akan digunakan dalam rangka kegiatan yang berbeda.



Gambar 7. Ruangan dengan *design trick* penggunaan sekat (Jusbaeni, 2019)

Zona Gabungan (*design trick*) untuk memfleksibelkan fungsi dan ukuran ruangan, maka kedua ruangan hanya dipisahkan menggunakan sekat atau

screening yang dapat dilipat dan menempel di tembok.

yang dapat direfleksikan dengan objek dan kegiatan yang serupa.

PENUTUP

Tahapan perancangan interior untuk komunitas-komunitas yang memiliki kegiatan beragam di dalam satu ruang yang terbatas dan dapat digunakan secara bersama dari komunitas yang berbeda di co-working space Radio Buku dilakukan menggunakan metode design thinking. Adapun hasil ideasi dan prototype yang dihasilkan dari proses metode tersebut adalah dengan pembagian zona dan taktisi ruangan. Dimana ada tiga zona. Zona 1 digunakan sebagai seminar, pameran, workshop dan acara. Zona 2 digunakan kegiatan diskusi terfokus atau *semi private*. Dan zona 3 sebagai ruang yang bersifat *private*. Selain itu, dari perancangan ini dapat pula diterapkan taktisi perluasan ruangan dengan proses penggabungan karena penggunaan sekat yang memisahkan ruang bersifat fleksibel.

Tahapan ini belum dapat dikatakan akhir dari perancangan. Namun dapat dijadikan gagasan

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, Tim. (2009). *Change by Design*. New York, Harper Collins.
- Dzati Utomo. (2011). Analisis Pemanfaatan Ruang yang Berwawasan Lingkungan di Kawasan Pesisir Kota Tegal. *Jurnal Ilmu Lingkungan*. 9(2): 51-55.
- Kusumastuti, Ambar . (2014). Peran Komunitas dalam Interaksi Sosial remaja di Komunitas Angklung Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta. 3-4.
- Melisa Sylvia Ayu Megasari. Pengaruh Elemen-Elemen Desain Interior Terhadap Kepuasan Pengguna Perpustakaan STIE PERBARNAS Surabaya.
- Santoso, Heru. (2009). Persepsi Mahasiswa Terhadap Ruang Komunal Sebagai Tempat Interaksi Sosial. *Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan*: 10-15.