

RUANG KERJA BERSAMA DI BANJARBARU

Annisa Intan Puteri

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1610812220005@mhs.ulm.ac.id

Mohammad Ibnu Saud

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
ibnusaud@ulm.ac.id

ABSTRAK

Gig Economy merupakan salah satu hasil dari pengaruh canggihnya perkembangan teknologi internet, didefinisikan sebagai tren bekerja dengan sistem kontrak jangka pendek, tidak tetap, namun memiliki keunggulan bekerja fleksibel. Ruang Kerja Bersama hadir menawarkan penyewaan ruang yang dapat mengakomodasi kegiatan kerja bermobilitas tinggi, dengan target konsumen; generasi Z sebagai kelompok pelaku yang mendominasi tren Gig Economy. Greater Flexibility atau fleksibilitas yang lebih baik, menjadi permasalahan yang akan diselesaikan pada rancangan Ruang Kerja Bersama di Banjarbaru. Ruang kerja yang memiliki fleksibilitas tinggi dianggap sebagai strategi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan mobilitas yang tinggi pula. Konsep Fluidity Space diterapkan dengan menggunakan metode superimposisi; memisahkan unsur-unsur event pembentuk arsitektur, kemudian menyusunnya kembali secara acak membentuk tiga program hubungan yaitu; timbal balik, saling mengabaikan dan bertentangan. Tiga hubungan tersebut digunakan untuk menguji fleksibilitas ruang-ruang yang ada sehingga tercapai fluidity yang tinggi untuk menjawab permasalahan fleksibilitas pada Ruang Kerja Bersama di Banjarbaru.

Kata kunci: *Bekerja, Ruang Kerja Bersama, Gig Economy, Generasi Z, Fleksibel, Fluidity Space.*

ABSTRACT

The Gig Economy is one result of the influence of the development of internet technology, defined as the trend of working with a short-term contract system, not fixed, but has the advantage of flexibility. Coworking Space is here to offer space rentals that can accommodate high-mobility work activities, targeting consumers; Generation Z as a group of actors who dominate the Gig Economy trend. Greater Flexibility, or better flexibility, is a problem that will be resolved in the design of the Coworking Space in Banjarbaru. Workspaces that have high flexibility are considered the right strategy to meet the needs of high mobility as well. The concept of Fluidity Space is applied using the superimposition method; separate the elements of the event forming the architecture, then rearrange them randomly to form three relationship programs, namely; reciprocity, indifference and conflict. These three relationships will be used to test the flexibility of spaces so that high fluidity is achieved to answer the flexibility problem in the Coworking Space in Banjarbaru.

Keywords: *Work, Coworking Space, Gig Economy, Z Generation, Flexibility, Fluidity Space.*

PENDAHULUAN

Bekerja dalam istilah ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang ataupun secara berkelompok dengan tujuan mendapatkan imbalan untuk memenuhi kebutuhan hidup (Supriyadi, 2003). Kegiatan bekerja, jenis beserta sistemnya di masa sekarang terus mengalami perubahan dan perkembangan, hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah perkembangan teknologi internet yang semakin canggih. Sistem bekerja secara *on the spot 9 to 5* sudah mulai berganti dengan sistem kerja yang lebih fleksibel, di mana para pekerja dapat memilih sendiri kapan dan di mana mereka akan melakukan pekerjaannya. *Collaborative Working Space* atau yang lebih dikenal dengan istilah *Co-Working Space* merupakan fasilitas yang menawarkan penyewaan ruang kerja yang digunakan secara bersama oleh orang-orang yang berasal dari latar belakang dan spesialisasi berbeda, sebagian besar freelancer, lebih dipahami sebagai fasilitas penyewaan kantor dalam skala kecil (Gandini, 2015). Kehadiran *Co-Working Space* sendiri memiliki tujuan yang bersifat komersial; memperoleh keuntungan dari penyewaan ruang-ruang kerja yang kini dianggap lebih efisien secara ekonomi oleh pihak kantor dan perusahaan dengan tujuan memenuhi kebutuhan/permintaan ruang-ruang kerja yang sesuai dengan cara kerja saat ini.

Gig Economy, merupakan istilah bekerja dengan sistem kontrak jangka pendek, pekerja yang menggunakan sistem tersebut bisa disebut dengan *freelancer* dan akan diberi imbalan sesuai dengan jumlah, skala pekerjaan yang diambil dalam dunia digital, serta bersifat tidak tetap (Wilson, 2017). Sepertiga dari 127 juta masyarakat Indonesia yang bekerja merupakan pekerja kategori freelancer, mereka bekerja dengan waktu kurang dari 35 jam per minggunya (situs *Bloomberg*). *Gig Economy* tercipta karena dukungan dari kecanggihan teknologi

dan internet tanpa kabel yang dapat membuat pekerjaan dapat diselesaikan lebih Dilansir dari situs *jogja digital valley.com*, pelaku kerja dari *Gig Economy* sendiri didominasi oleh anak-anak muda yang lahir di rentang waktu 1995 – 2010, di mana pada rentang waktu tersebut tren *Gig Economy* mulai masuk secara massif, rentang tahun tersebut merupakan rentang waktu kelompok generasi Z (Andrea, Csikos, & Timea, 2016). Artikel *The Generation Guide* (2015) pada situs *fourhooks.com* menggambarkan Generasi Z sebagai generasi yang di mana ketika lahir, mereka sudah menghadapi era teknologi dan internet yang berkembang pesat, serta memiliki nama lain; *i-generation* atau generasi internet.

Terhadap kehidupan karir mereka, generasi Z memiliki karakter; *technoholics*, *multi-tasker*, dengan bantuan kecanggihan teknologi, mereka dapat mengambil dan menyelesaikan beberapa pekerjaan sekaligus, begitu juga dengan status keterikatan dengan perusahaan yang mempekerjakan mereka. Karakter generasi Z yang *technoholics* serta menyukai hal-hal yang efisien dan fleksibel menjadikan mereka tepat untuk dianggap sebagai target pelaku (komersial) dari *Collaborative Working Space*.

Cara kerja dari *Gig Economy* yang efisien, fleksibel dan selama masih terhubung dengan teknologi serta internet membuat seseorang akan lebih mudah menyelesaikan proyek pekerjaannya kapan pun dan di mana pun, tidak terpaku pada satu tempat saja secara terus menerus. Kantor/perusahaan yang awalnya memiliki prinsip harus menyediakan ruang-ruang kerja bagi karyawannya, hilang secara perlahan, ada manfaat ekonomi nyata yang dirasakan oleh pihak kantor dan perusahaan, yaitu untuk tujuan efisiensi

biaya fasilitas ruang kerja. Dengan adanya perubahan pola kerja pada tren *Gig Economy* tersebut, orang-orang tidak diharuskan untuk bekerja di kantor tipikal secara teratur/terjadwal, mereka dibebaskan untuk memilih di mana bahkan kapan pekerjaan tersebut akan diselesaikan, mulai dari di rumah, *café*, dan tempat lainnya. Namun setelah sekian waktu orang-orang menjalani pola kerja baru *Gig Economy ini*, ditambah dengan dengan pengalaman *Working From Home (WFH)* diakibatkan oleh pandemi virus *COVID-19* saat ini, ada beberapa hal yang dapat menginterupsi kegiatan bekerja seseorang ketika ia melakukannya di luar ruang kerja. Orang-orang mulai kembali berpikir bahwa mereka tetap memerlukan suatu ruang yang memang ditujukan sebagai ruang kerja yang adaptif/tanggap terhadap perubahan baru pada pola kerja. Hal tersebut merupakan sebuah peluang besar bagi *Collaborative Working Space* untuk berkembang menyediakan fasilitas ruang-ruang kerja yang dapat menyesuaikan kebutuhan target pasar.

Collaborative Working Space masih akan menjadi pilihan utama orang-orang ‘melarikan diri’ dari rumah untuk melakukan kegiatan bekerja, selain tren dominasi *Collaborative Working Space* sebagai pilihan tempat bekerja, tren untuk membuat industri ini berkembang menjadi sebuah *franchise* dengan berbagai *niche* juga mulai bermunculan. Perkembangan tren berikutnya didasarkan pada analisis kebutuhan dari pelaku dominan di industri ini, yaitu; Generasi Z. Otomasi yang praktis menggunakan bantuan teknologi digital bahkan *IoT (Internet of Things)* diadakan untuk mempermudah Generasi Z sebagai target pengguna yang dominan serta

pengelolaan kegiatan di *Collaborative Working Space*.

Indonesia merupakan salah satu negara yang mengalami perkembangan kehadiran *Collaborative Working Space*, hingga tahun 2018, terdapat 220 unit *Collaborative Working Space* yang terdaftar di Asosiasi *Coworking Space* Indonesia yang tersebar di seluruh daerah. Meskipun *Collaborative Working Space* sekilas terlihat sebagai tempat bekerja yang dapat digantikan dengan bekerja di rumah, tetapi seperti yang dilansir dari situs web www.uschamber.com, ada 6 manfaat yang bisa diperoleh dengan memilih bekerja di tempat tersebut dibanding bekerja di rumah.



Gambar 1 Enam Keuntungan Yang Didapatkan Dari Coworking Space

Sumber : uschamber.com

PERMASALAHAN

Dari beberapa poin manfaat memilih *Collaborative Working Space* sebagai tempat bekerja yang telah disebut pada gambar 5, terdapat satu poin penting yang berkaitan erat dengan permasalahan ruang/arsitektur, yaitu;

“*Greater Flexibility*”

Poin *Greater Flexibility* merupakan permasalahan utama yang dapat dipilih untuk dipecahkan pada perancangan Ruang Kerja Bersama di Banjarbaru ini. *Greater Flexibility* memiliki arti fleksibilitas yang lebih baik, fleksibilitas ruang diperlukan untukantisipasi perubahan cara kerja yang baru,

salah satu tren pola kerja baru yang saat ini mulai dilakukan oleh banyak orang adalah *Gig Economy*.

Ruang kerja yang memiliki fleksibilitas ruang tinggi dianggap sebagai strategi yang tepat untuk mengimbangi dan memenuhi kebutuhan mobilitas yang tinggi pula. Terlebih untuk *Collaborative Working Space* yang sejatinya berjalan untuk kepentingan business to business, untuk tetap dapat mempertahankan bisnis tersebut diperlukan penyelesaian dan solusi yang tepat, yaitu *Collaborative Working Space* yang memiliki fleksibilitas ruang yang tinggi, adaptif terhadap perubahan aktivitas, fungsi, hingga demografi pengguna

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, permasalahan yang dirumuskan adalah bagaimana mewujudkan rancangan Ruang Kerja Bersama (*Collaborative Working Space*) yang memiliki tingkat fleksibilitas ruang yang tinggi?.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan *Collaborative Working Space*

1. Definisi *Coworking Space*

Collaborate Working Space (Ruang Kerja Bersama/Kolaboratif) adalah sebuah gagasan atau konsep lingkungan kerja bersama (disewakan) yang biasanya digunakan oleh berbagai macam orang/organisasi yang memiliki latar belakang yang berbeda, tidak seperti kantor pada umumnya (Foertsch, 2011). Mengutip pernyataan dari Uzzaman pada tahun 2015 mengenai *co-working space* menjadi tempat bertemunya orang bekerja untuk saling berbagi pengalaman, ilmu, serta informasi. Dilihat dari definisi dan potensi yang dimiliki oleh *co-working space* maka tujuan utama kehadirannya tidak sekedar menyewakan ruang, melainkan sebagai sebuah tempat kolaborasi dan wadah komunitas yang sinergis tempat para penggunanya dapat

mengembangkan jejaring mereka dan menghasilkan ide-ide baru.

2. Jenis-Jenis *Collaborative Working Space*

Eli David adalah seorang praktisi pekerja nomaden yang menggunakan *co-working space* sebagai tempat bekerja untuk waktu yang relatif singkat, ia menyatakan bahwa terdapat beberapa jenis *co-working space* yang menyesuaikan kebutuhan dan jenis pekerjaan para penggunanya, yaitu : *Total Office*, *Co-working Places*, *Startup- Oriented Incubators*, dan *Hybrid Coworking* atau tipe gabungan yang merupakan jenis baru dari *Collaborative Working Space*.

3. Aktivitas Dan Kebutuhan Pada *Coworking Space*

Aktivitas dan kebutuhan pada *co working space* kurang lebih sama dengan kantor pada umumnya, namun terjadi adaptasi/penyesuaian yang lebih dinamis dan fleksibel, serta adanya sistem berbagi pakai dengan pelaku usaha lain. Menurut Dugyu, Ergin dalam buku berjudul "*How To Create Co-Working Space : Handbook*" (2014) aktivitas pada *co-working space* dapat diklasifikan sebagai berikut; Aktivitas Mandiri, Aktivitas Kolektif, Aktivitas Kelompok, Aktivitas Sosial serta aktifitas lainnya

Sedangkan kebutuhan pada *co-working space* diklasifikasikan menjadi dua, yaitu; Kebutuhan Fisik seperti luasan ruang, pencahayaan alami, penghawaan alami, akustik, furniture/perlengkapan interior, dsb. Kebutuhan Psikis seperti privasi, kepercayaan diri, kedamaian, daerah kekuasaan, status, dsb.

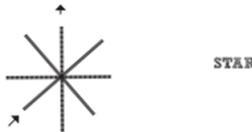
4. Movement Pada Collaborative Working Space

Pola pergerakan yang ada pada co-working space diatur dengan pertimbangan kebutuhan fungsional dan psikologis dari gerakan saling terkait dan yang paling baik;

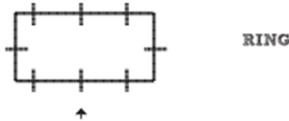
- **Grid**



- **Star**



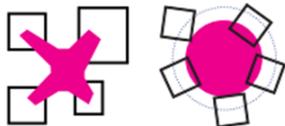
- **Ring**



- **Linear**



- **Centralize**



- **Outline**



Gambar 2 Movement Pada Co-Working Space

Sumber : (Dugyu, Ergin 2014)

B. Tinjauan Generasi Z Sebagai Preferensi Pelaku

1. Definisi Generasi

Generasi adalah sebuah kelompok sosial yang di dalamnya terdapat orang-orang yang memiliki kesamaan tahun lahir, umur, bahkan history event yang sama, seseorang yang berada dalam 1 kelompok generasi adalah mereka yang memiliki waktu kelahiran yang sama dalam jangka waktu 20 tahun menurut (Mannheim, 1952) yang kemudian diperbaiki oleh Kupperschmidt pada tahun 2000 ; Generasi adalah kelompok individu yang terdiri dari orang-orang yang mengidentifikasi diri mereka memiliki kesamaan tahun lahir, zonasi/lokasi, usia, dan kejadian-kejadian yang dialami memiliki pengaruh signifikan bagi fase pertumbuhan mereka.

2. Pengelompokkan Generasi

Penelitian mengenai konsep perbedaan generasi pertama kali dilakukan pada tahun 1952 dan dikembangkan lebih lanjut oleh beberapa peneliti di tahun-tahun selanjutnya. Teori tentang perbedaan generasi sendiri dipopulerkan oleh Neil Howe dan William Strauss pada tahun 1991, yang membagi kelompok generasi berdasarkan rentang waktu kelahiran serta pengalaman history event yang sama.

Sumber	Label				
Tapscott (1998)	Baby Boom Generation (1946-1964)	Generation X (1965-1975)	Digital Generation (1976-2000)		
Howe & Strauss (2000)	Silent Generation (1925-1945)	Boom Generation (1946-1964)	1 st Generation (1961-1981)	Millennial Generation (1982-2000)	
Zemke et al (2000)	Veterans (1925-1945)	Baby Boomers (1946-1964)	Gen-Xers (1965-1980)	Nesters (1981-1999)	
Lancaster & Stillman (2002)	Traditionalist (1900-1945)	Baby Boomers (1946-1964)	Generation Xers (1965-1980)	Generation Y (1981-1999)	
Martin & Tulgan (2002)	Silent Generation (1925-1945)	Baby Boomers (1946-1964)	Generation X (1965-1977)	Millennials (1978-2000)	
Ohlinger & Ohlinger (2005)	Matures (<1946)	Baby Boomers (1947-1964)	Generation Xers (1965-1980)	Gen-Y/NetGen (1981-1995)	Post Millennials (1995-present)

Gambar 3 Pengelompokkan Generasi

Sumber : (Putra, 2016)

3. Generasi Z Dan Karakteristiknya

Generasi Z adalah generasi termuda yang baru memasuki usia angkatan kerja, disebut dengan iGeneration atau generasi internet. Generasi Z memiliki kesamaan dengan generasi Y, namun generasi Z lebih

mampu mengerjakan semua pekerjaan mereka di satu waktu yang sama (multitasking), karena sejak kecil, generasi ini telah mengenal dan terbiasa dengan teknologi serta gadget yang canggih, sehingga berpengaruh terhadap pembentukan kepribadian generasi Z. Generasi Z dalam penelitian (Bencsik & Machova, 2016) memiliki perbedaan karakteristik sebagai berikut dengan generasi sebelumnya;

Factor	Baby-boom	X generation	Y generation	Z generation
View	Committed, method thinking	Self-oriented and medium-term	Egotistical, short term	No sense of commitment, he happy with what you have and live for the present
Relation ship	First and foremost personal	Personal and virtual networks	Principally virtual networks	Virtual and no affiliation
Aim	Social existence	Multi-strata needs, secure position	Rivalry for leader position	Live for the present
Talent realization	Continuous career building	Rapid promotion	Immediate	Quantitative need for it all
IT	It is hard to self-instruction and multitasking	Uses with confidence	Part of its every day life	Intuitive
Values	Patience, soft skills, respect for tradition, EQ, hard work,	Hard work, open arms, respect for diversity, curiosity, practicality	Flexibility, multi skills, broad base, specific knowledg, success orientation, creativity, freedom of information takes priority	Live for the present, rapid reaction to new things, initiative, focus, rapid adaptation across and content search
Other possible characteristics	Respect for hierarchy, exact precise and very or exact inflexibility, privacy, close class, sleep punishment	Role playing, multitasking, digital play, less respect for hierarchy, has a sense of rivalry, need to prove themselves	Desire for independence, no respect for tradition, quest for new things, inverse socialization, network, home office and part-time work, internet usage, multitasking, soft skills and EQ	Diffusing, non-problem, lack of thinking, big games, pleasure, divided attention, lack of cause oriented thinking, no desire to make sense of things, the boundaries of work and entertainment overlap, live at home anywhere

Gambar 4 Perbedaan Karakteristik Kelompok Generasi

Sumber : (Bencsik & Machova, 2016)

Hasil penelitian tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan antara karakteristik kelompok generasi antara satu sama lain, dengan penguasaan teknologi informasi sebagai faktor utama perbedaan tersebut. Generasi Z telah terbiasa dengan penggunaan teknologi, bahkan menjadi bagian dari kehidupan mereka. Generasi Z lahir di masa internet mulai mudah diakses untuk segala kalangan, hingga menjadi suatu budaya global, dan akhirnya berpengaruh terhadap nilai, pandangan serta tujuan hidup mereka.

C. Tinjauan Gig Economy

Dilansir dari situs *jogja digital valley.com*, *Gig Economy* merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan pergeseran pola kerja yang bersifat *on-demand* dan mengandalkan spesialisasi *skill*. *Gig* berarti kontrak/proyek

yang bersifat sementara, umumnya digunakan sebagai istilah untuk industri hiburan, namun berbagai jenis pekerjaan yang dapat dilakukan dalam rentang waktu yang singkat (sementara) kini hadir, tidak hanya untuk industri tertentu saja, sehingga lahir istilah *Gig Economy*. Tren kerja *Gig Economy* sudah mulai dikenal ketika Generasi Y atau Milenial hadir di antara tahun 1980 – 1994, namun baru masuk secara masif pada masa Generasi Z (1995 – 2010) atau masa di mana perkembangan teknologi mulai canggih dan mempengaruhi setiap bagian pekerjaan, dengan kata lain, Generasi Z merupakan generasi yang mengalami peralihan menjadi pekerja *digital* (*digital labour*).

Mengacu dari data yang dimuat oleh *Bloomberg*, sepertiga dari 127 juta masyarakat Indonesia yang bekerja merupakan pekerja kategori *freelancer*, mereka bekerja dengan waktu kurang dari 35 jam per minggunya.

Pola kerja *Gig Economy* memiliki keunggulan tersendiri bagi para pelakunya, yaitu fleksibilitas. Para pekerja dengan sesuka hati dapat memilih dan menentukan sendiri waktu bekerja dan di mana ia akan melakukan pekerjaan tersebut.

D. Tinjauan Kolaborasi

Pengertian kolaborasi menurut (Kunandar, 2015) adalah suatu proses dari beberapa/kelompok orang yang ikut berpartisipasi untuk bekerja sama demi mencapai suatu hasil tertentu atau yang diinginkan, dan sekaligus membangun kepercayaan antara pihak yang terkait.

Kegiatan kolaborasi memiliki beberapa tujuan yang terkandung di dalamnya sebagai berikut;

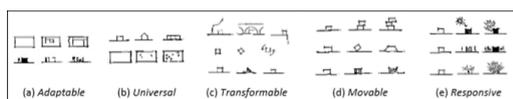
- Untuk memaksimalkan project yang sedang berjalan/dikerjakan dengan menggabungkan beberapa orang yang berkompeten dalam bidang tertentu pada project tersebut.
- Untuk menambah warna dari sebuah kegiatan/project yang sedang berjalan/dikerjakan dengan cara mengkolaborasikan hal-hal yang sebelumnya pernah dicoba/dilakukan.

E. Tinjauan Fleksibilitas Ruang

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, Fleksibel adalah lentur atau luwes, mudah dan cepat menyesuaikan diri. Sedangkan Fleksibilitas adalah kelenturan atau keluwesan, penyesuaian diri secara mudah dan cepat. Fleksibilitas penggunaan ruang adalah suatu sifat kemungkinan dapat digunakannya sebuah ruang untuk bermacam-macam sifat dan kegiatan, dan dapat dilakukannya perubahan susunan ruang sesuai dengan kebutuhan tanpa mengubah tatanan bangunan.

Dilansir dari (Geoff, 2007) terdapat lima prinsip dalam fleksibilitas arsitektur, yaitu;

- **Adaptable**
- **Universal**
- **Movable**
- **Transformable**
- **Responsive**



Gambar 5 Lima Prinsip Fleksibilitas Arsitektur

Sumber : (Geoff, 2007)

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Lokasi yang terpilih terletak di jalan A. Yani KM. 36, Kota Banjarbaru. Lokasi ini dipilih berdasarkan kesesuaian kriteria di atas dan juga kesimpulan hasil wawancara yang dilakukan dengan Pak Farid selaku ketua Kalsel Kreatif Forum (2020). Beliau menyatakan bahwa pengembangan wadah untuk para pelaku ekonomi kreatif di Kalimantan Selatan perlu dilakukan tidak hanya terbatas di Kota Banjarmasin saja, tetapi juga di daerah lainnya di Kalimantan Selatan. Hal tersebut sesuai dengan visi dan misi yang tertera pada situs website resmi Kalsel Kreatif Forum (kalselfreatif.or.id). Terlebih, Kota Banjarbaru saat ini dicanangkan sebagai salah satu kota/kabupaten di Indonesia yang terpilih untuk menerapkan program *Smart City* oleh kerjasama dari beberapa kementerian dan menciptakan 6 strategi pencapaian, salah satunya adalah program inovasi Forum Ekonomi Kreatif Banjarbaru.



Gambar 6 Lokasi Tapak

Sumber : Analisis Pribadi (2021)

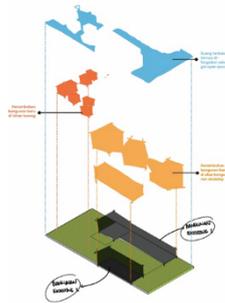
Kawasan yang masih terletak di tengah Kota Banjarbaru ini berdekatan dengan kawasan simpang empat Kota Banjarbaru yang menghubungkan 2 kabupaten lainnya atau lebih dikenal dengan sebutan Tugu Intan Banjarbaru, berseberangan dengan kawasan pendidikan Universitas Lambung Mangkurat dan berdekatan dengan kawasan wisata Lapangan Murjani serta Taman Minggu Raya yang kerap kali dijadikan sebagai titik

berkumpulnya komunitas-komunitas kreatif yang ada di Kota Banjarbaru.

B. Konsep Rancangan

1. Layout Tapak

Konsep layout zoning luar dibuat dengan ‘menghamburkan’ secara acak 4 (empat) program ruang utama yang sebelumnya sudah ditentukan sehingga mendapatkan hasil akhir berupa layout zoning yang tertata random.



Gambar 7 Konsep Layout Tapak

Sumber : Analisis Pribadi (2021)

Layout random ini diharapkan dapat memberi kesempatan untuk membuat alur sirkulasi antar bangunan di dalam tapak menjadi lebih fluid, continuity dan, orang-orang bebas untuk menentukan dari ruang mana mereka akan masuk dan memulai aktivitas di Ruang Kerja Bersama di Banjarbaru.

Output Konsep Layout Tapak

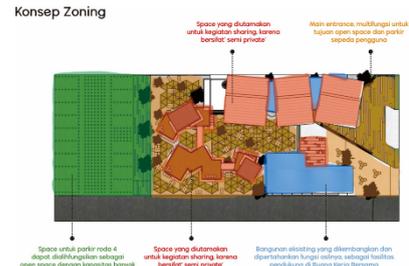


Gambar 8 Output Konsep Layout Tapak

Sumber : Analisis Pribadi (2021)

2. Konsep Zoning

Konsep zoning dalam ditentukan secara acak (*random*), sehingga hasil akhir dari penataan secara acak tersebut adalah program-program ruang utama yang saling bertumpuk, saling membelakangi, saling berhadapan dsb, tanpa mempedulikan sifat-sifat yang ada pada program ruang tersebut. Program ruang lainnya yang bersifat menunjang program utama akan ditambahkan pada bagian akhir.



Gambar 9 Konsep Zoning

Sumber : Analisis Pribadi (2021)

Beberapa program ruang yang saling bertumpuk, dapat memberi alur sirkulasi yang lebih *fluid* secara vertikal. Berpindah dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya dengan cepat.



Gambar 10 Konsep Zoning

Sumber : Analisis Pribadi (2021)

3. Konsep Fluid Space

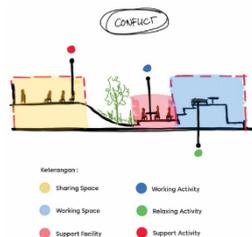
Untuk menguji apakah permasalahan kebutuhan ruang yang fleksibel bisa diselesaikan, maka metode superimposisi akan digunakan kembali untuk mengetahui seberapa fleksibel dan *fluid* ruang-ruang yang telah dirancang, *event* pembentuk arsitektur masing-masing dipisahkan (*decomposition*) dan kemudian disusun ulang kembali secara acak. Dari susunan

ulang tersebut didapatkan tiga jenis hubungan yaitu *reciprocity* (timbang balik), *indifference* (saling mengabaikan) dan *conflict* (bertentangan). Tiga jenis hubungan tersebut akan digunakan untuk menguji fleksibilitas ruang-ruang yang ada pada Ruang Kerja Bersama di Banjarbaru.

- **Reciprocity Program**

Konsep ini merupakan konsep ruang yang mewadahi aktivitas sesuai dengan fungsi ruang yang sebenarnya;

Desainer – sedang melakukan presentasi – di Sharing Space
 Konten Kreator – sedang beristirahat – di Living Space
 Copywriter – sedang menulis – di Working Space



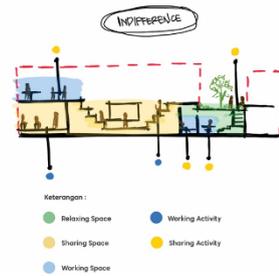
Gambar 11 Konsep Fluid Space : Reciprocity Program

Sumber : Analisis Pribadi (2021)

- **Indifference Program**

Konsep ini merupakan konsep ruang yang mewadahi aktivitas yang sebenarnya kurang sesuai dengan fungsi ruang yang sebenarnya, tapi tidak bertentangan;

Arsitek – sedang membuat maket – di Sharing Space
 Illustrator – sedang berdiskusi – di Living Space
 Programmer – sedang bekerja membuat program – di Sharing Space



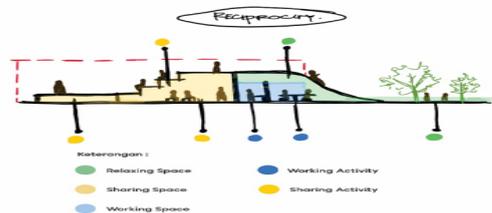
Gambar 12 Konsep Fluid Space : Indifference Program

Sumber : Analisis Pribadi (2021)

- **Conflict Program**

Konsep ini merupakan konsep ruang yang mewadahi aktivitas yang tidak sesuai (bertentangan) dengan fungsi ruang yang sebenarnya;

Mahasiswa – sedang makan dan minum – di Sharing Space
 Pengusaha – sedang tidur – di Working Space
 Crafter – sedang membuat produk – di Cafeteria



Gambar 13 Konsep Fluid Space : Conflict Program

Sumber : Analisis Pribadi (2021)

HASIL

Hasil rancangan Ruang Kerja Bersama di Banjarbaru menerapkan metode Superimposisi untuk memecahkan permasalahan fleksibilitas ruang kerja, dengan cara melakukan rekombinasi program-program pembentuk *event* arsitektur dan menghasilkan 3 (tiga) jenis program hubungan; *Reciprocity*, *Indifference* dan *Conflict*.

Rekombinasi secara acak (*random*) tergambar dalam perancangan *layout* tapak pada bagian tengah; penataan letak bangunan yang acak namun tetap teratur, dan juga pemanfaatan kembali bangunan eksisting yang ada, sebagai bukti bahwa rancangan Ruang Kerja Bersama di Banjarbaru fleksibel tidak hanya dalam fungsi ruang-ruangnya namun juga ketika digabungkan dengan bangunan-bangunan eksisting.

A. Site Plan

Konsep *site plan* pada tapak memanfaatkan kembali bangunan eksisting yang telah ada pada bagian kanan dan kiri tapak sebagai fasilitas pendukung untuk fungsi Ruang Kerja Bersama di bagian tengah yang disusun secara acak (*random*), tapi tetap teratur.



Gambar 14 Siteplan

Sumber : Analisis Pribadi (2021)

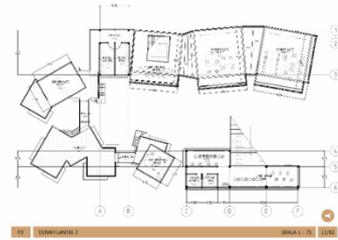
B. Denah

Ruang Kerja Bersama pada tapak dirancang secara vertikal, menghasilkan ruang tambahan di lantai ke 2, yaitu pada bangunan eksisting dan beberapa bagian bangunan di tengah, difungsikan sebagai ruang semi-publik.

Denah Lantai 1



Denah Lantai 2



Gambar 15 Denah

Sumber : Analisis Pribadi (2021)

C. Tampak

Penambahan ruang pada bagian atas bangunan eksisting dirancang memiliki tampilan tampak yang berbeda antara bangunan lainnya, selain untuk tujuan sebagai *point out* desain, juga sebagai bukti bahwa ruang dengan fungsi baru dapat menyesuaikan bentuk bangunan yang sudah ada (fleksibel).



Gambar 16 Tampak

Sumber : Analisis Pribadi (2021)

D. Perspektif Eksterior

Perspektif eksterior yang menampilkan bagian tengah tapak pada rancangan Ruang Kerja Bersama di Banjarbaru, menjadi ruang terbuka penghubung antara 3 bangunan utama.



Gambar 17 Perspektif Eksterior

Sumber : Analisis Pribadi (2021)

E. Perspektif Interior

Perspektif Interior yang menampilkan ruang semi-publik pada lantai 1 (bagian tengah tapak rancangan) dan juga di lantai 2 yang merupakan pengembangan dari bangunan eksisting dengan fungsi awal sebagai ruang komersil.



Gambar 18 Perspektif Interior

Sumber : Analisis Pribadi (2021)

KESIMPULAN

Collaborative Working Space atau yang lebih dikenal dengan istilah Ruang Kerja Bersama merupakan fasilitas yang menawarkan penyewaan ruang kerja yang digunakan secara bersama oleh orang-orang yang berasal dari latar belakang dan spesialisasi berbeda. Sebagai fasilitas yang bertujuan komersial, *Collaborative Working Space* selalu berusaha bisa memenuhi kebutuhan orang-orang yang menggunakan fasilitasnya, salah satunya kebutuhan yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi internet saat ini yaitu bekerja secara fleksibel. Banyaknya tuntutan pekerjaan yang harus diselesaikan oleh para pelaku *Gig Economy* (bekerja dengan jangka waktu kontrak yang pendek) membuat mereka memerlukan sebuah ruang kerja fleksibel yang dapat memwadahi kegiatan bekerja mereka yang beragam dalam satu tempat yang sama atau bahkan dalam waktu yang berdekatan. Konsep *Fluidity Space* diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan kebutuhan ruang kerja fleksibel pada Ruang Kerja Bersama di Banjarbaru dengan menggunakan metode superimposisi, ruang kerja fleksibel dicapai dengan memisahkan unsur-unsur event arsitektur dan kemudian menyusunnya kembali secara acak sehingga tercapai *fluidity* yang tinggi untuk menjawab bersama.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Andrea, B., Csikos, H. G., & Timea, J. (2016). Y and Z Generations at Workplaces. *Journal of Competitiveness*, 92.
- Bencsik, A., & Machova, R. (2016). Knowledge Sharing Problems from the Viewpoint of Intergeneration Management. *International Conference on Management, Leadership & Governance*, 42-50.
- Caspi, A., Roberts, B. W., & Shiner, R. L. (2005). Personality Development : Stability and Change. *Annual Review of Psychology*, 458-461.
- Ergin, D. (2013). *How to Create a Co-working Space Handbook*. Milan: Politecnico.
- Fuadiya, D., Purnomo, A. H., & Handayani, K. N. (2020). Prinsip Fleksibilitas Ruang Dalam Arsitektur Pada Perancangan Bangunan Solo Creative Hub. *Senhiong Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur*, 126-135.
- Gandini, A. (2015). The rise of coworking spaces : A literature review. Milan: *ephemera journal*.
- Howe, N., & Strauss, W. (2000). *Millennials Rising : The Next Great Generation*. New York: Vintage.
- Kunandar. (2015). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013), Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rajawali Press.
- Putra, Y. S. (2016). Theoretical Review : Teori Perbedaan Generasi. *Among Makarti*, 124.
- Tschumi, B. (1994). *Architecture and Disjunction*. England: The Mit Press.
- Archiamani. (2019, March 30). House Before House by Sou Fujimoto Architects. Diambil kembali dari Archiamani: <https://www.archiamani.com/2019/03/30/house-before-house-by-sou-fujimoto-architects/>
- Arnadottir, H., & Merina, J. S. (2006, September). Möbius House near Amsterdam, by Ben van Berkel. Diambil kembali dari *Stories of Houses*: <http://storiesofhouses.blogspot.com/2006/09/mbius-house-in-amsterdam-by-ben-van.html>
- Egan, D. (2013, February 6). The Growth of the Hybrid Coworking Space. Diambil kembali dari *Deskmag*: <https://www.deskmag.com/en/coworking-spaces/hybrid-coworking-space-design-the-hub-clubworkspace-london-697>
- Foertsch, C. (2011, January 13). The Coworker's Profile . Diambil kembali dari *Deskmag*: <https://www.deskmag.com/en/coworkers/the-coworkers-global-coworking-survey-168>
- Geoff. (2007, November 15). Flexibility in Architecture. Diambil kembali dari *The Way We Live*: <https://thewaywelive.wordpress.com/2007/11/15/flexibility-in-architecture/>
- Indonesia, K. B. (t.thn.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diambil kembali dari *KBBI*: <https://kbbi.web.id/fleksibel>
- Wilson, B. (2017, February 17). What is the 'gig' economy? Diambil kembali dari *BBC News*: <https://www.bbc.com/news/business-38930048>

Website

- Archdaily. (2012, April 30). House NA / Sou Fujimoto Architects. Diambil kembali dari Archdaily: <https://www.archdaily.com/230533/house-na-sou-fujimoto-architects>
- Archdaily. (2020, July 8). R/URBAN Design Office. Diambil kembali dari Archdaily: https://www.archdaily.com/943221/r-urban-design-office-r-urban-design-office?ad_source=search&ad_medium=search_result_all