

Implementasi Konsep-konsep Arsitektur Perilaku dalam Perancangan *Study and Co-Working Space* di Kota Kupang

Maria Sovia Monica Banamtuan
Linda Welmintje Faggidae 
Ariency Kale Ada Manu

Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Nusa Cendana, Indonesia

Abstract

Tekanan pekerjaan dan beban studi yang berat membuat banyak orang yang tinggal di kawasan urban, seperti di Kota Kupang, menginginkan ruang kerja dan belajar yang lebih informal dan rekreatif. Ruang kerja konvensional, seperti di kantor, sekolah, atau rumah, dinilai kurang memadai. Kedai kopi dan restoran kerap menjadi pilihan tempat untuk belajar dan bekerja. Fenomena perilaku ini memicu kebutuhan akan ruang kerja yang lebih bersifat informal, rekreatif, dan fleksibel. Perancangan fasilitas *study and co-working space* di Kota Kupang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Karena fasilitas ini dirancang untuk menanggapi fenomena perilaku yang relatif baru, pendekatan yang paling tepat adalah arsitektur perilaku. Perancangan ini menerapkan beberapa konsep arsitektur perilaku dalam prosesnya, seperti ruang personal, teritorialitas, seting perilaku, dan persepsi lingkungan. Konsep tersebut diterapkan di semua skala desain, mulai dari rencana tapak hingga desain interior ruangan. Dengan implementasi yang konsisten dan menyeluruh seperti ini, diharapkan akan menghasilkan desain arsitektur yang dibentuk sesuai dengan perilaku pengguna, namun jika diperlukan juga dapat membentuk perilaku pengguna.

Keywords: arsitektur, arsitektur perilaku, Kota Kupang, *study and co-working space*

Article history:

Received May 21, 2023
Received in revised form May 28, 2023
Accepted July 19, 2023
Available online October 01, 2023

Correspondence address:

Linda Welmintje Faggidae,
Program Studi Arsitektur,
Fakultas Sains dan Teknik,
Universitas Nusa Cendana,
Jl. Adisucipto Penfui,
Kupang, NTT, Indonesia,
Email:
lindafaggidae@staf.undana.ac.id



Pendahuluan

Setiap individu memiliki perilaku belajar dan bekerja yang bervariasi satu sama lain. Hal ini menyebabkan adanya preferensi tempat belajar dan bekerja yang berbeda-beda (Aji 2017). Selain tempat-tempat belajar dan bekerja yang konvensional seperti di sekolah, di kantor, ataupun di ruang kerja dan belajar di rumah-rumah, di masa kini banyak orang, khususnya kaum pelajar dan pekerja muda yang belajar dan bekerja di fasilitas-fasilitas publik seperti kedai kopi, restoran, dan sejenisnya (Caroline 2018).

Fasilitas publik yang semula berfungsi sebagai tempat makan bernuansa rekreatif, telah berkembang fungsinya. Banyak orang yang berkunjung tidak untuk sekedar makan dan minum, tapi juga untuk menyelesaikan pekerjaan, tugas-tugas kuliah dan sekolah, atau kegiatan lainnya yang masih berkaitan dengan pekerjaan, seperti melakukan pertemuan bisnis atau mengerjakan tugas-tugas kelompok. Selain itu, dengan perkembangan teknologi masa kini, tentu saja sudah terjadi perubahan gaya bekerja masyarakat urban, dan hal ini berimplikasi kepada desain furnitur, ruang, dan bangunan yang akan dirancang untuk sebuah tempat bekerja (Prayanti 2016; Setyoningseh 2018).

Fenomena perilaku yang dideskripsikan di atas dapat diamati keberadaannya secara masif di daerah perkotaan. Bukan hanya di kota-kota besar, tetapi juga di kota menengah seperti Kupang, fenomena ini juga kerap ditemui. Kebutuhan akan ruang untuk bekerja dan belajar yang lebih informal dan rekreatif ketimbang ruang kerja dan belajar konvensional, telah bertumbuh seiring meningkatnya tekanan pekerjaan dan beban studi yang dialami oleh penduduk perkotaan.

Di pihak lain, berkembangnya fungsi baru dari suatu fasilitas memberi peluang untuk merintis usaha baru atau *startup*. Menurut kantor berita Antara NTT, pada tahun 2020, ribuan warga Kota Kupang telah dilatih oleh pemerintah Kota Kupang untuk merintis startup berbasis teknologi serta memberikan kemudahan perizinan bagi warga yang hendak merintis usaha baru. Program ini bertujuan untuk membangkitkan perekonomian warga ibu Kota Provinsi NTT ini yang terdampak pandemi COVID-19 (Lewokedo 2020).

Co-working adalah model kerja mandiri yang sekaligus kolaboratif dan fleksibel yang didasarkan pada saling kepercayaan dan berbagi tujuan umum dan nilai-nilai antara anggota (Deskmag 2012).

Space dapat diartikan sebagai ruang. Menurut filsuf Aristoteles, ruang adalah suatu yang terukur dan terlihat, dibatasi oleh kejelasan fisik, memiliki enclosure yang terlihat sehingga dapat dipahami keberadaannya dengan jelas dan mudah. Jadi *space* atau ruang memiliki wujud, dimensi dan beberapa unsur pembentuk (Wijaya 2019).

Konsep dari *coworking space* sendiri adalah sebuah jaringan antar berbagai ruangkerja (*workspace*) di seluruh dunia, sebuah tempat bersuasana semiformal yang memungkinkan berbagai komunitas pekerja-

berorientasi-hasil (*Result Oriented Worker*) berkolaborasi (Walidonna 2017). Oleh karena itu, ruang kerja pada co-working space digunakan oleh orang-orang dengan latar yang berbeda-beda antara lain yaitu, entrepreneur, freelancer, *startup*, asosiasi, konsultan, investor, artist, peneliti, pelajar dan lain-lain (Utomo 2020).

Perbedaan latar belakang ini memungkinkan para pengguna *co-working space* untuk saling berkolaborasi dan bertukar informasi dari bidang masing-masing (Leforestier 2009).

Menurut Cambridge Dictionary, kata “*study*” didefinisikan sebagai:

“to learn about a subject, especially in an educational course or by reading books” (<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/study>)

Jadi, “*study*” artinya mempelajari sebuah subjek, khususnya pada pelajaran sekolah atau melalui membaca buku. *Study space* merupakan sebuah bentuk respon terhadap isu kurangnya ruang yang efektif dan mendukung produktifitas belajar dan bekerja.

Laurence (2005) dalam (Suwandi and Nur’aini 2021) mengutip J.B. Watson, psikolog ternama yang dijuluki sebagai Bapaknya Ilmu Perilaku untuk mendefinisikan arsitektur perilaku. J.B. Watson menyatakan bahwa arsitektur perilaku adalah arsitektur yang penerapannya selalu mempertimbangkan perilaku dalam merancang desain arsitektur (sebagai lingkungan fisik) yaitu bahwa desain arsitektur dapat menjadi fasilitator terjadinya perilaku atau sebaliknya sebagai penghalang terjadinya perilaku. Menurut (Haryadi and Setiawan 1995), terdapat beberapa konsep penting dalam kajian arsitektur yang berkaitan dengan hubungan manusia dan lingkungan. Konsep-konsep tersebut antara lain adalah:

1. Setting Perilaku (*Behaviour setting*)
2. Persepsi Lingkungan (*Environmental perception*)
3. Lingkungan yang terpersepsikan (*Perceived Environment*)
4. Kognisi lingkungan, citra, dan skema (*Environment Cognition, Image, and Schemata*)
5. Pemahaman Lingkungan (*Environment Learning*)
6. Tekanan dan Stress Lingkungan (*Environmental Pressures and Stress*)
7. Ruang personal (*Personal Space*)
8. Teritorialitas

Sebagaimana telah diuraikan pada bagian awal, fasilitas yang akan dirancang dimaksudkan untuk mewadahi kebutuhan yang timbul dari suatu fenomena perilaku yang relatif baru. Dengan demikian, pendekatan arsitektur dan perilaku sangat tepat untuk diterapkan dalam perancangan ini. di antara delapan konsep yang disebutkan di atas, akan diimplementasikan setidaknya empat konsep, yaitu: ruang personal, seting perilaku, teritorialitas dan persepsi lingkungan.

Dengan memperhatikan kebutuhan akan *Study and Co-working Space* di Kota Kupang, serta pendekatan arsitektur dan perilaku yang digunakan, maka tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan desain dari

sebuah fasilitas Study and Co-working Space yang dapat memenuhi kebutuhan aktivitas belajar dan bekerja dengan menerapkan konsep-konsep arsitektur perilaku dalam perancangannya.

Metode

Perancangan ini dilakukan melalui suatu proses yang berlangsung dalam lima tahap. Tahap pertama adalah observasi langsung ke dua tempat yakni kedai kopi dan ruang publik yang sering digunakan sebagai fasilitas belajar dan bekerja, serta tapak perancangan. Hasil pengamatan terhadap kedai kopi menghasilkan data kelompok pengguna, tipe fasilitas, kondisi ruang, dan kecenderungan perilaku pengguna.

Pada tahap kedua, dilakukan kajian terhadap hasil observasi tapak seperti deliniasi tapak, topografi, klimatologi, vegetasi, akses sirkulasi, iklim, dan aspek perancangan lainnya. Selanjutnya pada tahap ketiga dilakukan studi pustaka terhadap penelitian atau studi sebelumnya yang relevan dengan perancangan. Studi ini mencakup definisi, konsep dan klasifikasi *co-working space*, prinsip-prinsip arsitektur perilaku dan penerapannya pada desain, serta studi banding terhadap bangunan-bangunan yang memiliki keterkaitan dengan perancangan baik fungsi maupun temanya.

Pada tahap keempat, dilakukan pemograman ruang yang dilandaskan atas hasil analisis terhadap aktivitas dan kebutuhan pengguna yang dihubungkan dengan prinsip-prinsip arsitektur perilaku yang diterapkan dalam desain. Pemograman itu sendiri mencakup sejumlah tahapan, yaitu program pengguna, program kebutuhan dan luasan ruang, program sirkulasi dan pencapaian, program bentuk bangunan, program desain interior (penempatan dan penggunaan perabot dan warna), serta program pengolahan tapak.

Tahap terakhir atau kelima adalah implementasi program perancangan ke dalam gambar perancangan. Di tahap terakhir ini seluruh hasil analisis yang tertuang dalam program diangkat secara grafis dalam sejumlah gambar kerja.

Hasil dan Pembahasan

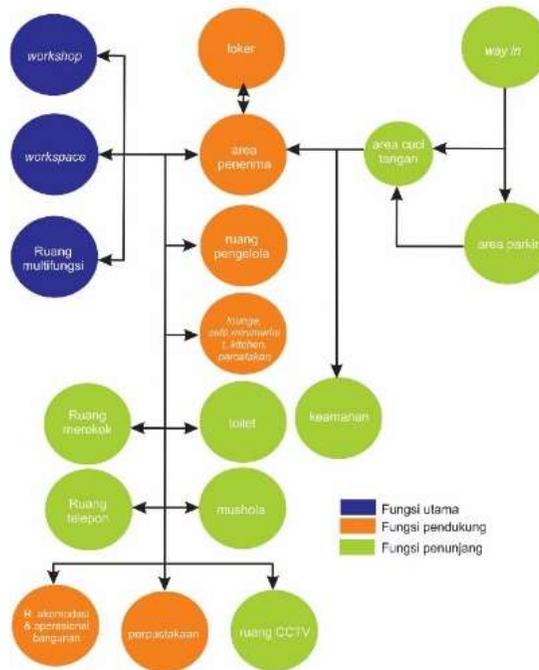
Program ruang

Berdasarkan hasil rangkuman studi literatur, tipe *Study and Co-working Space* yang dipilih untuk diterapkan dalam perancangan ialah tipe yang diperuntukkan untuk pekerja lepas dan perusahaan kecil lainnya, pelajar, dan mahasiswa yang bersifat dinamis dan umum. Adapun pengguna yang diprogramkan dalam perancangan diestimasikan berjumlah 825 orang yang terbagi dalam dua kategori, yaitu pengelola dan penyewa. Penyewa sebanyak 60% atau 760 orang dan pengelola sebanyak 25% atau 65 orang. Berdasarkan hasil analisis terhadap objek sejenis, dapat diprogramkan kebutuhan ruang sebagaimana terlihat dalam tabel di bawah ini.

| No. | Ruang | Luas (m ²) |
|---|----------------------|------------------------|
| Fungsi Primer | | |
| 1. | Workspace | 2.206 |
| 2. | Work Shop | 193 |
| 3. | Ruang Multifungsi | 341 |
| 4. | Ruang Percetakann | 28 |
| 5. | Area Loker | 10 |
| 6. | Panggung Terbuka | 190 |
| Fungsi Sekunder | | |
| 7. | Area Penerima | 820 |
| 8. | Perpustakaan | 115 |
| 9. | Lounge | 203 |
| 10. | Cafeteria | 200 |
| 11. | Minimarket | 97 |
| 12. | Dapur | 40 |
| 13. | Ruang Pengelola | 178 |
| Fungsi Tersier | | |
| 14. | Pelayanan Akomodasi | 366 |
| 15. | Keamanan | 61 |
| 16. | Operasional bangunan | 202 |
| 17. | Parkir | 2.290 |
| Total Luasan Ruang (m²) | | 7.540 |

Tabel 1
Program kebutuhan dan luasan
ruang

Penempatan dan pengelompokan ruang dilakukan berdasarkan kebutuhan dan keterkaitan antar ruang sehingga memudahkan pembentukan arus sirkulasi dan pencapaian ke dalam bangunan yang baik.



Gambar 1
 Organisasi ruang makro

Perancangan tapak

Berdasarkan hasil analisis terhadap aspek-aspek terkait kondisi eksisting tapak, seperti topografi, iklim, potensi tapak, orientasi tapak, sirkulasi ke dalam dan di dalam tapak, arah angin, pencahayaan, dan lain-lain maka diperoleh hasil perancangan tapak seperti dalam gambar berikut.



Gambar 2
 Rencana tapak

- 1. Entrance tapak
- 2. Drop off
- 3. Parkiran motor pengguna
- 4. Parkiran mobil pengguna
- 5. Bangunan utama
- 6. Akses masuk-keluar kendaraan service
- 7. Area bongkar muat
- 8. Area Outdoor workspace
- 9. Panggung terbuka
- 10. Ruang Terbuka Hijau
- 11. Area service
- 12. Halte
- 13. Akses keluar tapak

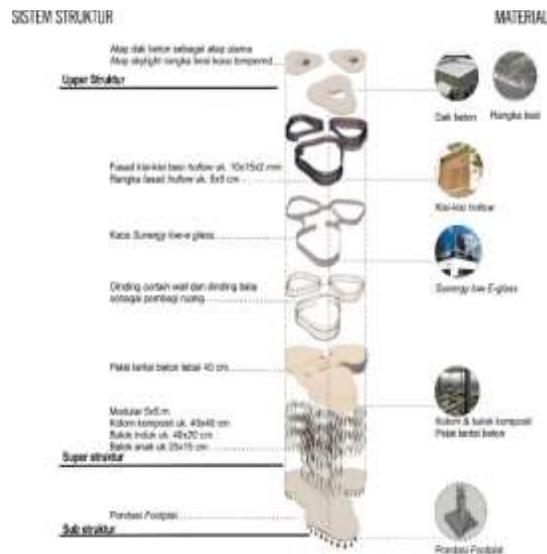
Bangunan yang ada dalam tapak dibentuk dan ditempatkan sesuai zonasi dan saling terhubung melalui ruang transisi yang sekaligus berfungsi sebagai akses menuju tiap area bangunan.

Penempatan *entrance* utama berada pada sisi timur dari tapak atau dari Jalan Adi Sucipto. Jalan ini bukanlah jalan utama di wilayah ini, karena di sisi selatan tapak terdapat Jalan Piet A. Tallo yang merupakan jalan arteri

utama di wilayah lokasi tapak. Namun dengan pertimbangan bahwa arus lalu lintas di jalan utama tersebut sudah cukup padat, maka dengan meletakkan entrance utama di sisi yang berbeda, maka selain memudahkan pencapaian ke tapak, meminimalisir kemacetan dan kecelakaan yang dipicu oleh arus sirkulasi kendaraan masuk-keluar tapak, serta dapat menyesuaikan dengan kondisi tapak yang terletak di persimpangan jalan.

Struktur dan material

Sistem struktur yang dipakai dalam perancangan berupa sistem struktur rangka batang dengan rangka atap pelat beton untuk mendukung ketahanan dan bentuk massa bangunan.



Gambar 3
Sistem struktur dan material
bangunan

Penerapan Konsep-konsep Arsitektur perilaku dalam desain

a. Penerapan konsep ruang personal dan teritorialitas

Desain furnitur interior berupa meja kubikel diharapkan dapat melindungi keberadaan ruang personal individu dari intervensi yang tidak diinginkan, namun masih cukup terbuka untuk interaksi terbatas. Tersedianya akses visual secara terbatas dan akses audio yang cukup kuat membuka kemungkinan interaksi tersebut sekaligus membatasinya. Desain ini memberi fleksibilitas bagi ruang personal pengguna untuk dapat dipertahankan dalam skala intim maupun diperluas sampai skala sosial.

Penyediaan *personal room* untuk mewadahi aktivitas belajar/bekerja yang menuntut tingkat privasi yang tinggi. Dengan adanya batas fisik yang jelas dari tiap ruang akan menunjukkan dengan tegas batas teritori dari pengguna ruang, sehingga mencegah pelanggaran teritori secara sengaja maupun tidak sengaja. Hal ini akan memberikan kenyamanan bagi pengguna ruang.

Desain ruang kerja bersama serta ruang terbuka hijau yang sekaligus menjadi area sosialisasi yang memudahkan pengguna, bahkan yang introvert sekalipun untuk berinteraksi dengan pengguna lain. Dalam ruang

kerja bersama, teritori yang ada adalah teritori kelompok yang dapat diakses secara bersama tanpa saling mengganggu kenyamanan antara individu. Demikian pula ruang personal para pengguna fasilitas bisa diperluas hingga skala jarak publik dan sosial.



Gambar 4
Penerapan konsep ruang personal dan teritorialitas melalui desain meja kubikel

b. Penerapan konsep seting perilaku

Dalam perancangan ini, disediakan sejumlah ruang kerja bersama, baik *outdoor* maupun *indoor*. Dalam ruang-ruang bersama, setiap individu yang terlibat dalam suatu pekerjaan kelompok akan dapat menempatkan dan menjalankan perannya masing-masing sesuai posisinya dalam kelompok. Tata letak furnitur, bukaan, bahkan ornamentasi akan mengarahkan dan memfasilitasi perilaku setiap individu dalam berkontribusi bagi kelompoknya.

Perancangan ini juga menyediakan fasilitas dan area cuci tangan, dan merokok. Keberadaan fasilitas-fasilitas ini akan mengarahkan bahkan membentuk suatu perilaku tertentu, begitu seorang individu pengguna berada dalam seting tersebut.

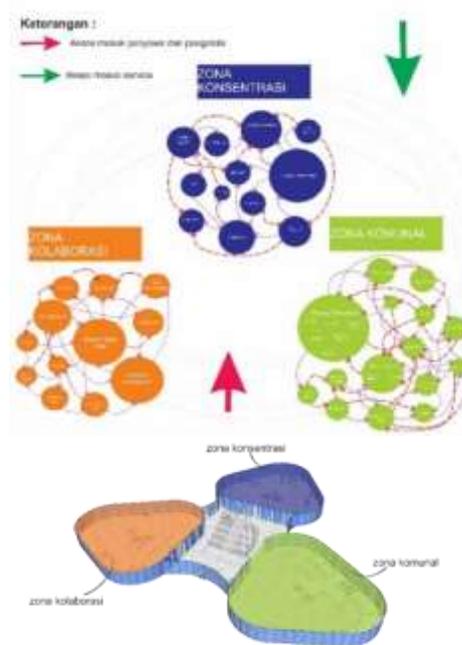


Gambar 5
Desain area cuci tangan sebagai penerapan konsep seting perilaku

c. Penerapan konsep teritorialitas

Dalam perancangan ini, sejak tahap perencanaan tapak, telah dibuat rencana zonasi atau pengelompokan ruang/area sesuai karakteristik fungsi. Setiap zona diberikan batasan yang jelas dengan menggunakan pola

elemen-elemen arsitektural yang ada. Contohnya, perbedaan material penutup lantai untuk menandai perbedaan “penguasa” ruang atau pemilik teritori. Material penutup lantai dibedakan warna atau teksturnya, antara satu ruang kubikel dengan ruang kubikel lainnya, sehingga setiap pengguna ruang kubikel akan merasakan sensasi kepemilikan ruang atau teritori yang kuat.



Gambar 6
Penzoningan dalam bangunan

Di area outdoor, penataan vegetasi dapat menjadi cara agar menjadi penanda area teritori tertentu. Misalnya penanaman tanaman perdu bunga lavender di taman menjadi pembatas alami yang menandai teritori pengguna fasilitas yang ingin memiliki waktu bersantai sejenak tanpa terganggu; atau sekelompok pengguna yang sedang membahas topik tertentu dan tak ingin diintervensi oleh pengguna lain di luar kelompoknya.



Gambar 7
Perbedaan warna lantai sebagai penerapan konsep teritorialitas

d. Penerapan konsep persepsi lingkungan

Persepsi lingkungan dalam perancangan ini dibentuk antara lain dengan pengaplikasian warna-warna yang mampu membangun suasana psikologis pengguna yang sesuai. Salah satu contohnya adalah penggunaan tanaman lavender untuk membangun rasa santai dari pengguna fasilitas. Contoh lain adalah aplikasi warna interior yang disesuaikan dengan karakteristik

fungsi ruang sehingga dapat membangun persepsi indrawi yang mendukung fungsinya. Warna-warna cerah diterapkan di ruang-ruang bersama sebagai pembentuk persepsi dinamis yang mendorong semangat berinteraksi antar anggota kelompok. Warna-warna yang lebih muda dan natural diaplikasikan pada ruang-ruang personal untuk memberikan persepsi ketenangan dan memperkuat fokus berpikir dari pengguna ruang.



Gambar 8
 Penggunaan tanaman lavender
 sebagai pembentuk persepsi
 lingkungan dan penanda teritori



Gambar 9
 Pengaplikasian warna pada
 interior bangunan untuk
 pembentukan persepsi
 lingkungan

Kesimpulan

Dalam keseluruhan proses desain arsitektur fasilitas Study and Co-working Space di Kota Kupang dengan menerapkan pendekatan arsitektur dan perilaku ini, dapat ditarik beberapa kesimpulan: (1) Perancangan yang baik memerlukan pemahaman yang mendalam dan menyeluruh mengenai perilaku para (calon) pengguna fasilitas. Untuk itu perancang atau arsitek perlu melakukan studi literatur dan observasi yang memadai untuk dapat mensimulasikan perilaku dari pengguna bangunan secara tepat; (2) Penerapan konsep-konsep arsitektur perilaku dalam perancangan arsitektur dapat dan perlu dilakukan di dalam semua skala perancangan, dari skala tapak hingga detail interior. Dengan demikian, tujuan penerapan konsep arsitektur perilaku yaitu untuk menghasilkan karya arsitektur yang dapat mengikuti, mempengaruhi, atau membentuk perilaku, dapat tercapai.

Referensi

- Aji, Mayrosi Wahyu. 2017. *Ruang Kerja Kreatif (Creative Coworking Space) Di Bandung*. Unika Soegijapranata. <http://repository.unika.ac.id/15415/>.
- Caroline, Sarah. 2018. *Student Costudy Space Di Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Katolik Atma Jaya. <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/16529>.
- Deskmag. 2012. "1st Results of the 3rd Global Coworking Survey." <https://www.deskmag.com/en/coworking-news/1st-results-of-the-3rd-global-coworking-survey-2012>.
- Haryadi, and Bakti Setiawan. 1995. *Arsitektur, Lingkungan Dan Perilaku: Pengantar Ke Teori, Metodologi Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Leforestier, Anne. 2009. *The Co-Working Space Concept*. Austria: CINE Term Project.
- Lewokedo, Aloysius. 2020. "Ribuan Warga Di Kota Kupang Dilatih Rintis Usaha Baru." *Antara News*. 2020. <https://kupang.antaranews.com/berita/38374/ribuan-warga-di-kota-kupang-dilatih-rintis-usaha-baru>.
- Prayanti, Cynthia Indah. 2016. *Co-Working Space Di Kota Denpasar*. Denpasar: Universitas Udayana. <https://123dok.com/document/yj7vxnmy-co-working-space-di-kota-denpasar.html>.
- Setyoningseh, Christin. 2018. "Desain Furnitur Creative Coworking Space." Institut Teknologi Sepuluh November.
- Suwandi, Annisa Aulia, and Ratna Dewi Nur'aini. 2021. "Kajian Konsep Arsitektur Perilaku Dan Tingkat Kenyamanan Penghuni Pada Hunian Vertical Dengan Analisis Behavioral Mapping (Studi Kasus: Rusunawa Pinus Elok Tower C, Jakarta Timur)." *Vitruvian Jurnal Arsitektur Bangunan Dan Lingkungan* 10 (3): 257. <https://doi.org/10.22441/vitruvian.2021.v10i3.009>.
- Utomo, Bingar Wahyu. 2020. "Co-Working Dan Creative Public Space Pada Perpustakaan Kota Surakarta Dengan Pendekatan Arsitektur Dekonstruksi." Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/85126>.
- Walidonna, Alivia Rosy. 2017. "Desain Interior Co-Working Space Dilo Surabaya Untuk Meningkatkan Produktifitas Dan Inovasi Pengguna." Institut Teknologi Sepuluh November.
- Wijaya, Arief Satya. 2019. "Pemanfaatan Ruang Pada Rumah Tinggal Buruh Sebagai Usaha Batik Tulis Di Desa Wisata Batik Tulis Lasem." *Jurnal Arsitektur Komposisi*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24002/jars.v13i1.2778>.

*Maria Sovia Monica Banamtuan
Linda Welmintje Fanggidae
Ariency Kale Ada Manu*