

FENOMENA CO-WORKING SPACE SEBAGAI DESAIN KOLABORASI DENGAN PENDEKATAN SIBERNETIK

Christianto Roesli¹, Polin M Simanjuntak², Sri Rachmayanti³

^{1,2,3}Jurusan Desain Interior, School of Design, Bina Nusantara University

¹croesli@binus.edu, ²polinsimanjuntak@binus.ac.id, ³srachmayanti@binus.edu

ABSTRAK. Perkembangan Teknologi menyebabkan bekerja tidak lagi dibatasi oleh waktu. Serta penyewaan ruang kantor masa kini membutuhkan biaya yang cukup tinggi. Di Jakarta, harga sewa kantor terutama di kawasan bisnis sangatlah mahal. Perlunya solusi agar terjadi efisiensi dalam hal pengeluaran yang mungkin dapat ditekan. Fenomena *coworking space* sebagai fasilitas kerja bersama menawarkan tempat yang dapat saling berkolaborasi dengan biaya terjangkau. *Coworking space* menjadi salah satu solusi dalam desain sosial inovatif ini. Fenomena terciptanya *Co working space* adalah sebagai salah satu bentuk pendekatan desain sibermetik yang mempunyai konsep tempat kerja bagi para profesional yang bekerja mandiri namun membutuhkan interaksi sosial dan saling membutuhkan agar mempunyai konektivitas antar industri agar dapat berkelanjutan dalam dunia professional.

Kata kunci: *Coworking space*, Desain sosial, Desain Sibermetik, konektivitas, berkelanjutan.

ABSTRACT. *Technological developments cause work no longer limited by time. As well as leasing office space today requires a fairly high cost. In Jakarta, the price of renting offices, especially in the business district, is very expensive. The need for a solution so that efficiency occurs in terms of expenditures that might be suppressed. The phenomenon of coworking space as a joint work facility offers a place that can collaborate with each other at affordable costs. Coworking space is one of the solutions in this innovative social design. The phenomenon of the creation of Co working space is as a form of cybernetic design approach that has a workplace concept for professionals who work independently but need social interaction and mutual need in order to have inter-industry connectivity in order to be sustainable in the professional world.*

Keywords: *Coworkingspace, Social Design, Cybernetic design, connectivity, sustainable.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi membuat perubahan dalam situasi bekerja, Gaya bekerja sudah dapat dilakukan did mana saja, dari rumah ataupun *café*, tidak memerlukan gaya berkantor seperti pada kantor-kantor konvensional. Penyewaan ruang kantor membutuhkan biaya yang cukup tinggi, terutama di Jakarta, di kawasan bisnis Sudirman bahkan harga sewa kantor, sekarang memiliki rata-rata harga adalah Rp 300.000,00 per m² setiap bulan. Biaya yang sangat besar ini sangat menyita dari segi pendanaan jika ingin memulai bisnis. Akhir-akhir ini fenomena munculnya *coworking space* menjadi salah satu solusi dalam menjawab pergeseran gaya bekerja masa kini.

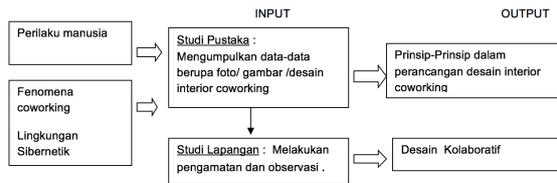
Struktur hierarki jabatan pada organisasi perusahaan yang semakin efisien yang tidak lagi memerlukan jumlah pegawai yang banyak menjadi salah satu pertimbangan dalam fenomena kemunculan fasilitas *coworking*. Fasilitas kerja bersama ini menawarkan tempat dengan biaya yang terjangkau untuk mendirikan usaha dalam lingkungan yang

kolaboratif kepada banyak anak muda sebagai wiraswasta dan pemilik bisnis kecil, ataupun *start up business*. Sebuah ruang kerja bersama pada umumnya menawarkan fasilitas berupa meja kerja, Wi-Fi, layanan faks, ruang-ruang konferensi dan dapur, dan bahkan beberapa tempat juga menyediakan pengelola administrasi kantor dan sekretaris yang bekerja untuk para anggotanya. *Coworking space* merupakan sebuah tempat menyerupai kantor yang digunakan secara bersama-sama oleh pekerja dari lintas perusahaan. Munculnya fenomena ini menjadi salah satu fenomena pada desain sosial di era teknologi digital ini.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode pendekatan kualitatif dengan melakukan studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perilaku manusia dalam interaksi dengan sesamanya dan terhadap desain interior dan arsitektur menjadi salah satu fasilitator terjadinya perilaku.

Alur Penelitian:

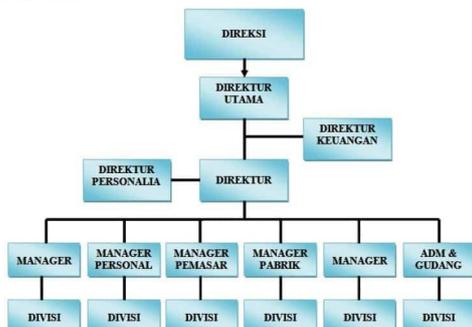


HASIL DAN PEMBAHASAN

Kantor konvensional

Secara etimologis, kata kantor berasal dari bahasa Belanda, “kantoor”, yang artinya: ruang tempat bekerja karyawan serta tempat beradanya atasandapat juga berarti jawatan instansi. Dalam bahasa Inggris “office” memiliki makna yaitu tempat memberikan pelayanan (service), posisi, atau ruang tempat bekerja. Mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia kantor adalah balai (gedung, rumah, ruang) tempat mengurus suatu pekerjaan atau juga disebut tempat bekerja. Kantor terbagi menjadi 3 bagian, antara lain: ruang kerja (Work-Spaces) adalah area kerja yang biasanya digunakan untuk aktivitas seperti membaca, menulis dan computer work, aktivitas yang menggunakan komputer. Kemudian ruang pertemuan (Meeting-Spaces) adalah ruang yang berguna untuk kegiatan jangka pendek seperti rapat yang membutuhkan sedikit konsentrasi dan interaksi hanya terjadi di dalam ruang rapat. Selain itu ruang pendukung (Support-Spaces) ialah ruang yang memiliki fasilitas yang dapat mendukung aktivitas kantor, dapat berupa lounge area, pantry, area fotocopy. dan lain-lain (Perdana, 2015).

Kantor Konvensional pada umumnya mempunyai struktur organisasi yang mempunyai banyak cabang yang dikepalai oleh manager, kepala bagian ataupun kepala divisi, sehingga dibutuhkan fasilitas penunjang untuk menampung berbagai karyawan divisi tersebut. Misalnya struktur organisasi perusahaan di bawah ini



Skema Struktur Organisasi Perusahaan
 Sumber: <https://elizato.com/contoh-struktur-organisasi-perusahaan/>

Desain Arsitektur dan Perilaku Manusia

Dalam beberapa dekade, hubungan perilaku manusia dan lingkungan fisik telah menarik peneliti dan ilmu sosial. Kata perilaku menunjukkan manusia dalam aksinya berkaitan dengan semua aktivitas manusia secara fisik, berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisiknya. Hasil desain arsitektur dapat menjadi salah satu fasilitator terjadinya perilaku, namun juga bisa menjadi penghalang terjadinya perilaku. Beragam contoh yang ada di sekitar kita memperlihatkan bagaimana akibat dari desain yang kurang memperhatikan perilaku para penggunanya dapat meningkatkan biaya pemeliharaan, rusaknya fasilitas, atau bahkan mubazirnya fasilitas tidak sesuai dengan persepsi arsitek.

Dalam mengkaji perilaku manusia terdapat dua kubu, kubu pertama menekankan pada nature, yaitu semua perilaku manusia bersumber dari bawaan biologis manusia, diatur oleh naluri genetika. Kubu yang kedua, perilaku manusia itu ditentukan oleh nurture, yaitu oleh pengalaman dan melalui pelatihan, salah satu argumen kubu ini bahwa studi perilaku binatang tidak dapat diterapkan begitu saja pada studi perilaku manusia, karena perilaku manusia diperoleh melalui pengalaman. Pada kelompok ini, ahli sosiologi menganalisa bahwa perilaku ini adalah kristalisasi dari pengaruh budaya.

Psikolog Abraham Maslow mengambil jalan tengah di antara dua kubu ini. Ia menerima asumsi bahwa manusia adalah binatang pada tingkat tertinggi dari rantai evolusi (sejalan dengan paham kubu pertama), namun yang membedakan manusia dengan binatang melalui kemampuan manusia untuk belajar melalui motivasi dan kepribadiannya (sesuai dengan kubu kedua) perbandingan dua ahli Robert Ardery dan Abraham Maslow tentang hierarki kebutuhan dasar manusia, hierarki Maslow yang paling banyak dikutip.

Tabel 1
 Kebutuhan dasar Manusia

Robert Ardrey	Abraham Maslow
Security	Selfactualizing
Simulation	Esteem
Identity	Love and belonging
	Safety-security
	Physiological needs

Sumber: Arsitektur dan perilaku manusia, Joyce Marcella Laurens

Bauhaus dan gerakan modern memakai istilah fungsi untuk menggambarkan penggunaan

penempatan sesuatu, seperti kursi untuk duduk, dapur untuk tempat memasak padahal kursi juga merupakan suatu ekspresi gaya hidup si pemilik, yang membedakan desain kursi yang penuh ukiran atau desain kursi metal dengan gaya modern. Dalam tesisnya "The Street as a Human Resource in the Urban Lower-Class Environment, David Myhrum mengemukakan bahwa tidaklah mungkin menentukan kebutuhan dasar mana yang telah terpenuhi, tanpa melakukan suatu analisis intensif dan personal dari orang yang bersangkutan. Karena perilaku seseorang adalah suatu proses yang multideterminan. Ada pengaruh budaya dan factor pengaruh lingkungan yang saling terkait satu dengan yang lain. (Joyce Marcella Laurens,6). Perkembangan teknologi digital yang menghilangkan batas waktu, tempat atau lokasi dalam melakukan aktivitas kerja, sehingga desain interior kantor tidak lagi perlu untuk menyediakan semua fasilitas semua divisi seperti pada struktur organisasi perusahaan konvensional.

Fenomena ini menyebabkan konsep kantor konvensional menjadi pemborosan, serta perusahaan tidak perlu mempunyai semua unit kerja, konsep desain kolaborasi dengan perusahaan lain sangatlah tepat. Munculnya *coworking space* dilatarbelakangi oleh trend anak muda yang mulai menggemari kerja di bidang kreatif industri, membangun usaha rintisan (*start-up*), dan pola kerja yang fleksibel, tidak seperti generasi terdahulu yang berkantor secara konvensional. Associate Director Cushman & Herald, Christopher Widyastanto menyebut perkembangan tren *coworking space* sebagai sebuah revolusi karena hal tersebut mengubah cara orang bekerja menjadi lebih fleksibel dan memberikan peluang untuk membangun *networking*. Utamanya, bagi mereka yang dekat dengan kehidupan kerja berbasis digital dan kreatif. Ini juga didorong oleh perkembangan teknologi.



Gambar 1. Space Untuk Sewa Bulanan.
 (Sumber: Christianto Roesli, 2019)

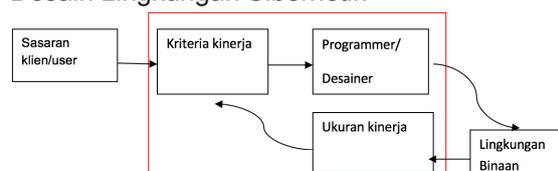


Gambar 2. Lounge Sebagai Area Bersama.
 (Sumber: Christianto Roesli, 2019)

Cybernetics

Sistem pendekatan desain lingkungan sibernetik (*cybernetics*) menekankan perlunya mempertimbangkan kualitas lingkungan yang dialami oleh pengguna dan pengaruhnya bagi pengguna fasilitas tersebut. Pendekatan ini secara holistik mengaitkan berbagai fenomena yang mempengaruhi hubungan antara manusia dan lingkungannya, termasuk lingkungan fisik pada kasus ini *coworking space*. Seperti halnya makhluk hidup lain, manusia mencari keseimbangan dalam lingkungan yang dinamis dan selalu berubah-ubah itu. Desain lingkungan sibernetik ini dapat menjadi wahana untuk mengubah dampak negatif dari perencanaan lingkungan yang berwawasan sempit, menjadi lingkungan yang dapat mempunyai kualitas sebagai ruang tempat bekerja yang nyaman. Foerster (1985) menjelaskan bahwa dalam sistem pendekatan sibernetik yang merupakan pendekatan multidisiplin, dibuat evaluasi perbandingan antara apa yang dihayati atau dialami pengguna dengan apa yang menjadi kriteria kinerja yang diinginkan atau yang menjadi sasaran klien ataupun yang disusun secara eksplisit oleh desainer interior atau arsitek. Proses umpan balik sibernetik ini bertujuan memberi koreksi sebagai hasil perencanaan kantor konvensional. Dibuatlah pengelompokan seperti skema di bawah ini

Skema 1
 Desain Lingkungan Sibernetik



Sumber: Laurens (2005)

Pendekatan konsep desain Sibernetik ini menciptakan fasilitas kerja yang *communal*,

dengan terdiri dari lebih dari satu perusahaan penyewa atau pemakai. Ruang kerja bersama ini biasanya didukung oleh sejumlah fasilitas kerja seperti meja dan kursi, wifi, dan lain-lain, persis seperti apa yang ada di kantor konvensional. Ada lima elemen konsep *coworking space*. Konsep *coworking* sendiri memiliki 5 elemen sebagai prinsip pendekatan sibernetik, yaitu:

1. Komunitas,
2. Kolaborasi,
3. Keterbukaan,
4. Aksesibilitas, konektivitas
5. Keberlanjutan (*sustainable*)

Nilai-nilai tersebut berfungsi untuk membantu pekerja profesional yang menggunakan *coworking space* agar dapat bersosialisasi hingga menjadi bagian komunitas untuk mendapatkan teman baru, rekan kerja, atau bahkan untuk mendapatkan peluang pekerjaan. Selain itu kegiatan berbagi pengetahuan juga sering dilakukan. Dengan begitu, penyewa *coworking space* dalam pemakaiannya dapat saling mendukung satu dengan yang lain untuk keberlanjutannya. *Coworking space* juga dapat diakses dimana saja yang menunjukkan bahwa hubungan antar *coworking space* sebagai rekan, bukan sebagai kompetitor ini memperlihatkan desain sosial yang dilandasi oleh kolaborasi.



Gambar 3. Area yang Dapat Dipakai Bersama.
(Sumber: Christianto Roesli, 2019)



Gambar 4. Area Kolaborasi Area Kiri Small Office yang di Sewa Bulanan, Area Kiri Communal Area.
(Sumber: Christianto Roesli, 2019)

Desain Kolaborasi

Sesuai dengan penjelasan Sophie Watson dalam *Markets as sites for social interaction* Spaces of diversity menjelaskan bahwa terdapat 5 prinsip dalam membangun interaksi dalam sebuah ruang publik, dalam hal ini mengkhususkan prinsip dalam membuat ruang yang mendorong untuk berinteraksi yaitu menghindari ruang yang bersifat territorial, meminimalisasi aturan dalam suatu area, visibilitas, aktivitas yang sama, dan suasana yang familiar. Di ruang kerja bersama, Anda akan memiliki kesempatan untuk membangun koneksi dan kolaborasi dengan pemilik usaha kecil lainnya. Mereka dapat menjadi rekan berdiskusi dan bertukar pikiran. Beberapa ruang kerja bersama memiliki tema tertentu seperti bisnis internasional atau teknologi, yang memungkinkan Anda untuk membangun koneksi dengan rekan-rekan dari industri yang sama. Terlebih lagi, adanya paket penyewaan ruang kerja bersama yang menawarkan pelatihan/ *workshop*, dapat membuat Anda lebih mudah dalam membangun koneksi dengan pelaku bisnis lain sekaligus meningkatkan ketrampilan dalam suasana kelas. Anda dapat bekerja bagaimanapun dan kapanpun Anda inginkan. Ditambah lagi, hampir semua ruang kerja bersama menawarkan kontrak bulanan, jadi Anda tidak terikat pada sewa jangka panjang.

Pemisahan kehidupan kerja dengan kehidupan pribadi

Pendekatan Desain Sibernetik, dengan pendekatan desain kolaborasi ini akan dapat menghasilkan sasaran sesuai dengan keinginan. Jika Anda selama ini bekerja di dalam rumah, tentu Anda merasakan bahwa seringkali urusan pekerjaan tercampur dengan kehidupan pribadi karena Anda tidak pernah bisa benar-benar meninggalkan pekerjaan. Dengan bekerja di ruang kerja bersama seperti *coworking* Anda diperkenankan memisahkan kehidupan pribadi dari kehidupan dan hal ini tentu dapat memberikan dampak yang positif untuk kepercayaan diri dan produktivitas Anda serta mengoptimalkan komunitas, aksesibilitas serta konektivitas. Walaupun dalam *The Dark Side of Entrepreneurship in Coworking-Spaces* yang ditulis oleh Ricarda B. Bouncke diterbitkan oleh University of Bayreuth, Jerman. Tulisan tersebut berkesimpulan, setidaknya ada tiga poin tentang implikasi negatif dari bisnis *coworking space*. Yakni, *social isolation* and *stress, distrust*. Pengguna *coworking* dapat menjadi tidak nyaman, khususnya bagi komunitas yang cenderung mempunyai cara

bekerja yang menekankan pada tingkat fokus dan keseriusan tertentu. Lingkungan komunal, sebagai konsep desain kolaborasi dapat menjadi tantangan tersendiri terutama ketika kebisingan dan aktivitas dari penyewa lain menjadi mengganggu. Bagi mereka, bekerja di *coworking space* hanya akan menambah tingkat stres lantaran membuat mereka rawan terganggu oleh kompetisi yang tidak sehat, rekan kerja yang menjengkelkan, hingga tingkat kebisingan yang tidak bisa mereka tolerir keberadaannya, sehingga bidang kerja kreatif, atau komunitas kreatif yang paling dapat beradaptasi.

KESIMPULAN

Definisi bekerja sudah mulai mengalami pergeseran dari bekerja dan berkantor seperti pada kantor konvensional. Perkembangan teknologi dan makin tingginya harga sewa lahan serta waktu bekerja yang tidak lagi dari jam 9 pagi sampai jam 5 sore, menciptakan konsep kantor yang tidak lagi harus besar, luas dengan banyak divisi serta berdiri sendiri-sendiri. Desain yang mengacu pada desain kolaborasi serta sistem pendekatan desain lingkungan sibernetik menjadi konsep fasilitas bekerja saat ini. *Co working space* sebagai solusi dari fenomena desain sosial pada saat ini dimana penggunaan sesuai dengan kebutuhan, waktu jam kerja yang sangat disesuaikan dengan masing-masing kebutuhan personal. Konsep *coworking space* sebagai ruang kerja yang dapat menjadi solusi dari berbagai pelaku bisnis dengan konsep desain kolaborasi menjadi pemecah masalah pada saat ini. *Coworking* dalam konsep desain kolaborasi dengan banyaknya area bersama dapat memicu kolaborasi di antara komunitas sehingga konektivitas serta aksesibilitas dapat tercapai serta menciptakan industri yang *sustainable*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Muhammad Andyansah. 2017. **Perancangan Interior Coworking Space**. <http://digilib.isi.ac.id/2769/6/Jurnal.pdf>
- Badrul, Arifin, detikNews. 2018. **Tren "Coworking Space": Inovasi atau Isolasi Sosial?** <https://news.detik.com/kolom/d-4343683/tren-coworking-space-inovasi-atau-isolasi-sosial>, diunduh pada tanggal 10 Juni 2019
- Bouncken, Ricarda B. 2018. **The Dark Side of Entrepreneurship in Coworking Spaces**. https://www.researchgate.net/publication/319856204_The_Dark_Side_

[of_Entrepreneurship_in_Coworking-Spaces](#).

- Laurens, Joyce Marcella. 2005. **Arsitektur dan Perilaku Manusia**. Jakarta, Grasindo
- Shafira Maemanah¹, Dwinita Larasati², G. Prasetyo Adhitama. 2018. **Kajian Faktor-faktor Pembentuk Lingkungan Kerja pada Desain Interior Coworking Space di Kota Bandung** FSRD Itenas | No.1 | Vol. 5 ISSN: 20088-5121
- Perdana, Nikko Aditya; Mariana Wibowo; Filipus Priyo Suprobo (2015) **Perancangan Interior Library&Coworking Space di Surabaya**, Jurnal Intra Vol. 3 No. 2 531-539, <https://media.neliti.com/media/publications/94347-ID-perancangan-interiorlibraryco-working-sp.pdf>
- Watson, Sophie with David Studdert, 2006. **Markets as sites for social interaction Spaces of diversity**, Joseph Rowntree Foundation, <https://www.jrf.org.uk/sites/default/files/jrf/migrated/files/1940-markets-social-interaction.pdf>
- Widia Utami Novia (2018) **Beberapa manfaat dari coworking space**, 10 Desember 2018 <https://www.jurnal.id/id/blog/2017-beberapa-manfaat-dari-coworking-space/> [10 Juni 2019] <https://elizato.com/contoh-struktur-organisasi-perusahaan/> [9 Juli 2019]