

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORI DAN DATA PERANCANGAN FASILITAS WORK FROM ANYWHERE DI KOTA CIMAHI**

#### **II.1 Studi Literatur**

##### **II.1.1 Work From Anywhere**

*Work from Anywhere* (WFA) dalam bahasa Indonesia artinya bekerja dari mana saja, yang mana individu atau kelompok secara fleksibel dapat menentukan sendiri waktu serta lokasi mereka bekerja tanpa terikat dengan lokasi kantor pusat berada. Istilah WFA populer setelah pandemi COVID-19 yang melanda dunia pada akhir tahun 2019 mereda, yang mana istilah ini merupakan bentuk transisi dari *Work from Home* (WFH). Jauh sebelum pandemi COVID-19 meruak, sistem WFA lebih dikenal dengan istilah *remote working* yang menjadi salah satu konsep bekerja jarak jauh (*telecommuting*) dan telah ada sejak tahun 1970-an. Sistem kerja jarak jauh ini umumnya diterapkan pada perusahaan swasta, meskipun terdapat beberapa instansi negara yang mulai menerapkannya. Pada generasi milenial, sistem kerja jarak jauh seperti WFA sangat menarik dan diminati karena mampu menjadikan mereka “Digital Nomad”, yakni bekerja yang bisa dilakukan dari manapun dan kapanpun tanpa ada batasan waktu dan tempat (Evika et al., 2023).

Konsep bekerja jarak jauh pertama kali diterapkan pada tahun 1973 dikarenakan melonjaknya harga bensin yang disebabkan oleh embargo minyak OPEC (*Organization of the Petroleum Exporting Countries*). Setelah itu, berkat pengembangan teknologi penerapan kerja jarak jauh kembali meningkat pada tahun 2000-an. Dengan diterapkannya sistem kerja jarak jauh, produktivitas karyawan meningkat sebesar 22% (Bloom et al, 2015), hal ini menjadikan seseorang berhak menentukan sendiri situasi yang mereka pilih untuk bekerja, baik di kantor, rumah, maupun fasilitas penunjang lainnya. WFA melangkah lebih jauh dengan menghilangkan hubungan tradisional antara geografis rumah dan lokasi kantor pusat, menghasilkan fleksibilitas geografis, di mana seorang karyawan dapat tetap

dipekerjakan di sebuah perusahaan tanpa perlu tinggal di atau dekat kota tempat perusahaannya berada (Choudhury et al., 2021).

Dengan adanya keuntungan yang didapatkan oleh karyawan serta perusahaan, sistem kerja dari mana sudah diterapkan di beberapa bidang, di antaranya:

1. IT
2. Seni/ Desain
3. Keuangan
4. Hiburan
5. Pemasaran dan Periklanan
6. Administrasi

### **II.1.2 Tinjauan Kota Cimahi**

Nama Kota Cimahi diambil dari bahasa Sunda, yakni '*cai mahi*' yang artinya 'air yang cukup'. Sebelum resmi ditetapkan sebagai kota otonom pada 21 Juni 2001, Kota Cimahi merupakan bagian dari Kabupaten Bandung. Kehadiran Kota Cimahi berfungsi sebagai kota penyangga bagi Kota Bandung yang menjadi pusat pemerintahan Jawa Barat.

Kota Cimahi dikenal sebagai Kota Pendidikan Militer, Kota Industri, Kota Hijau, Kota Seni dan Budaya, serta Kota Perbukitan. Hal ini mencerminkan keunikan serta kekayaan yang ada pada Kota Cimahi. Secara administrasi, luas wilayah Kota Cimahi adalah 4.248 Ha (Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 14 Tahun 2017) atau sekitar 40,20 km<sup>2</sup> yang terdiri atas 3 kecamatan dan 15 kelurahan. Kota Cimahi dilintasi oleh jalan nasional yang berfungsi untuk menghubungkan Kota Bandung dan Kota Jakarta, jalan tol Cileunyi-Padalarang-Purwakarta, serta jalur kereta api Bandung-Jakarta. Berdasarkan letak geografis tersebut, Kota Cimahi menjadi sangat strategis karena terletak di jalur kegiatan ekonomi regional dan sebagai kota inti Bandung Raya yang berdampingan dengan ibu kota Jawa Barat yang sangat dinamis.

### II.1.2.1 Lambang Daerah



Gambar II. 1 Logo Kota Cimahi

- Nama Pemkot: CIMAHI (Citra Mandiri Hidup Insani)
- Bentuk Kubah: Kenyamanan dalam perlindungan
- Bentuk 2 Pilar Bangun: Pembangunan bertitik pada keseimbangan (Agama & Dari Agama)
- Bentuk Tatar Bunga: Lahan kehidupan strategis yang bermanfaat
- Bentuk Riak Air: Dinamika SDM (POLEKSOSBUD) dan sumber kehidupan
- Bentuk Irama Bukit: Sumber Daya Alam untuk kemakmuran
- Bentuk Wadah atau Tempat: Kehidupan yang produktif dan efektif
- Slogan: Saluyu Ngawangun Jati Mandiri (memiliki pengertian berjalan harmonis serasi dengan selaras, bahu membahu dalam membangun citra diri yang mandiri dalam kemajuan)
- Konsep: Pembangunan Masa Depan Cimahi

### II.1.2.2 Visi dan Misi

#### 1. Visi

“CIMAHI KOTA CERDAS”

Dalam Visi RPJPD Kota Cimahi tahun 2005-2025: Kota Cimahi dengan segala potensi dan keterbatasannya dituntut untuk menjadi kota yang CERDAS agar dapat bersaing dengan daerah-daerah lainnya. CERDAS,

“CIMAHI KOTA CERDAS” adalah mewujudkan kota yang mampu mengatasi rintangan dan ancaman yang timbul, serta dapat mengambil kesempatan menjadi kota yang unggul, berbekal pada pengembangan kreativitas dalam produksi, egaliter dalam kehidupan yang demokratis, serta didukung masyarakat yang religius akan berdaya saing untuk dapat membangun kota yang terus maju dan berkembang menuju kemandirian pelayanan kota bagi kehidupan yang lebih baik.

## 2. Misi

1. Creative yang berarti dapat berkreasi dalam bentuk aslinya serta produktif;
2. Egalitarian yang berarti memandang kesamaan derajat manusia atau menjadi sifat dari demokratis yang saat ini sedang berkembang di negara kita;
3. Religious adalah sifat kota yang agamis mengamalkan Sila Ketuhanan Yang Maha Esa secara konsekuen;
4. Developable diartikan sebagai kota yang berkemampuan kompetitif untuk dibangun;
5. Accretive diartikan sebagai kota memiliki nilai tambah untuk terus maju dan berkembang; serta Sustainable adalah tercapainya kota yang dapat mencukupi kebutuhan warganya secara berkelanjutan menjangkau lintas generasi.

### II.1.3 Tinjauan Co-working Space

#### II.1.3.1 Pengertian Co-Working Space

Di dalam kamus Oxford, pengertian *co-working space* merupakan lingkungan kerja bersama atau kantor yang digunakan oleh orang-orang yang bekerja sendiri atau bekerja untuk perusahaan yang berbeda-beda. Pengertian lainnya, *co-working space* merupakan konsep ruang kerja di mana individu dengan komunitas lain dengan latar belakang yang berbeda bekerja di satu tempat yang sama. *Co-working space* mencakup penyewaan

ruang kerja yang digunakan bersama dan terbuka dengan pengguna lainnya (Leforestier, 2009). Menurut Stumpf (2013 dalam Kintari et al., 2020) terdapat nilai-nilai yang ditawarkan dalam sebuah *co-working space*, yakni komunitas, aksesibilitas, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan keterbukaan. Umumnya ruang kerja pada *co-working space* digunakan oleh orang-orang dengan latar belakang yang berbeda, di antaranya adalah *freelancer, entrepreneur, startup, artist, asosiasi, konsultan, investor, peneliti, pelajar* dll (Leforestier, 2009).

Pada dasarnya *co-working space* merupakan fasilitas sewa/ rental meja kerja di ruang terbuka yang didukung oleh layanan lainnya seperti wifi, printer/ scanner, loker, hingga paket minuman serta makanan ringan. *Co-working space* didedikasikan bagi para pengusaha yang merasa sendiri dalam menjalankan usaha, cemas akan perasaan terisolasi, kehilangan minat berinteraksi antar manusia dan mencoba mencari peluang dari berosialisasi (Leforestier, 2009).

### **II.1.3.2 Fungsi dan Tujuan Co-Working Space**

Sesuai dengan pengertiannya, *co-working space* berfungsi sebagai tempat bagi banyak individu atau komunitas dengan latar belakang yang berbeda-beda melalui ruang kerja yang dirancancang terbuka akan interaksi, inovasi, fleksibilitas, dan kolaborasi.

Untuk tujuan dari adanya *co-working space* sendiri di antaranya adalah:

1. Meningkatkan produktivitas dan kreativitas penggunanya;
2. Membuka peluang jaringan;
3. Mendorong kolaborasi;
4. Mendukung pertumbuhan bisnis; dan
5. Mengurangi biaya operasional.

### II.1.3.3 Jenis-jenis Co-Working Space

Berdasarkan kategori penggunaannya, *co-working space* dapat dibagi menjadi tiga kategori, yakni *total office*, *co-working area*, serta *startup-oriented incubators*. Pembagian kategori ini didasari oleh, fasilitas, skala ruang, hingga jangka waktu sewa yang dipilih.

#### 1. Total Office

*Total office* merupakan tipe ruang yang dibuat untuk pekerja yang menetap sementara dan tidak dirancang *fun oriented* namun menyerupai kantor konvensional dengan furnitur formal. Umumnya pengguna tipe ini adalah akuntan, pengacara, dan pekerja *public relations* yang membutuhkan ruang kerja penuh yang nyaman sekaligus mampu memberi kesan yang baik kepada klien. Meskipun harga sewanya cukup tinggi, namun pemilihan tipe *total office* ini menjadi pilihan penyewa yang ingin bekerja dengan suasana kantor tanpa perlu menghadapi kerumitan administrasi.



Gambar II. 2 Co-Working Space Tipe Total Office

#### 2. Co-Working Area

*Co-working area* merupakan tipe ruang kerja bersama yang dirancang terbuka, inklusif, dan kolaboratif, sehingga antara pengguna satu dengan pengguna lainnya dapat terhubung secara langsung dan berbagi ide, pengetahuan, dan pengalaman, serta membangun jaringan profesional yang luas. Tipe ini umumnya diperuntukan bagi *freelancer* yang bersifat dinamis dengan rentan usia yang didominasi oleh kaum

muda. Jika dibandingkan dengan tipe *total office*, biaya sewa untuk tipe ini terbilang lebih murah dengan jam buka harian yang lebih fleksibel, yakni hingga 24 jam.



Gambar II. 3 Co-Working Space Tipe Co-Working Area

### 3. Startup-Oriented Incubators

*Startup-oriented incubators* merupakan tipe ruang yang lebih ditujukan kepada pekerja bisnis *online* dan *startup* yang membutuhkan lingkungan yang dapat menghubungkan mereka ke sesamanya sehingga terbentuk koneksi. Kelebihan tipe ini adalah terdapat banyaknya pekerja muda dengan ide-ide baru serta energi tak terbatas. Adapun fasilitas yang ditawarkan dalam *startup-oriented incubators* umumnya mencakup ruang kerja, sumber daya, pelatihan, dan akses ke jaringan yang dapat membantu perkembangan bisnis penggunanya.



Gambar II. 4 Co-Working Space Tipe Startup-Oriented Incubators

### II.1.3.4 Kegiatan dalam Co-Working Space

Terlepas dari namanya, terdapat berbagai kegiatan di dalam *co-working space*, di antaranya adalah:

1. Belajar dan bekerja;
2. Pelatihan;
3. Seminar, diskusi dan *sharing*;
4. Pertemuan;
5. Bertemu klien; dan
6. Makan dan minum.

Kegiatan yang ada di dalam *co-working space* merupakan kegiatan yang mendukung produktivitas, kolaborasi, serta pertumbuhan bisnis sehingga membutuhkan ruang yang dapat memfasilitasi kegiatan penggunanya secara maksimal.

### II.1.3.5 Fasilitas Utama Co-Working Space

#### II.1.3.5.1 Kantor Pribadi

Kantor pribadi merupakan fasilitas ruang yang disewakan secara penuh kepada pengguna dalam jangka waktu yang panjang mulai dari bulanan hingga tahun. Adapun keunggulan yang ditawarkan dari fasilitas ini adalah konsep ruang yang lebih privat, serta kapasitas yang dapat menampung pengguna mencapai puluhan orang dengan tambahan akses pribadi lainnya seperti wifi, *pantry*, hingga ruang rapat pribadi.



Gambar II. 5 Kantor Pribadi

### II.1.3.5.2 Ruang Rapat

Ruang rapat merupakan salah satu fasilitas utama di dalam *co-working space* yang berfungsi sebagai ruang pertemuan, presentasi, dan diskusi dengan suasana yang lebih formal dan privat. Adapun fasilitas pendukung yang tersedia di ruang rapat mencakup teknologi seperti proyektor dan layar presentasi.



Gambar II. 6 Ruang Rapat

### II.1.3.5.3 Co-Working Area

*Co-working area* menjadi fasilitas utama dalam *co-working space* yang berfungsi sebagai ruang kerja bersama yang dirancang terbuka, inklusif, dan kolaboratif. Fasilitas yang ditawarkan dalam area ini umumnya mencakup meja dan kursi kerja, wifi, serta tambahan loker jika membutuhkan.



Gambar II. 7 Co-Working Area

#### II.1.3.5.4 Ruang Acara

Ruang acara di dalam *co-working space* berfungsi sebagai kegiatan yang lebih besar seperti konferensi, seminar, *workshop*, bahkan perayaan ulang tahun. Fasilitas yang ditawarkan dalam ruang ini berupa teknologi yang mendukung penyelenggaraan acara seperti mikrofon, perangkat proyeksi, serta sistem audio.



Gambar II. 8 Ruang Acara

#### II.1.3.5.5 Studio Foto

Bergantung pada kesediaan *co-working space* untuk memfasilitasnya, studio foto menjadi salah satu fasilitas ruang yang berperan penting di dalam *co-working space* mengingat saat ini banyaknya pelaku bisnis *online* yang memerlukan studio foto untuk melakukan foto produk. Adapun fasilitas yang ditawarkan berupa *background* foto, serta lampu sorot yang memiliki fungsi penting dalam pemotretan.



Gambar II. 9 Studio Foto

### II.1.3.5.6 Ruang Komunal

Ruang komunal merupakan ruang bersama yang dirancang untuk kegiatan bersantai pengguna disela-sela waktu beristirahat. Di dalamnya pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya sehingga tujuan *co-working space* untuk memperluas jaringan masih teraplikasikan di sini. Untuk fasilitas yang ditawarkan, ruang komunal menyediakan sofa untuk bersantai, televisi, hingga fasilitas hiburan lainnya yang berfungsi untuk melepaskan rasa penat pengguna.



Gambar II. 10 Ruang Komunal

### II.1.3.5.7 Kafetaria

Selain ruang komunal, fasilitas bersantai lainnya yang tersedia di dalam *co-working space* adalah kafetaria. Di tempat ini pengunjung dapat bersantai seraya menikmati makanan dan minuman yang dipesan. Fasilitas yang tersedia dapat berupa meja dan kursi makan, sofa, serta *coffee table*.



Gambar II. 11 Kafetaria

#### II.1.3.5.8 Pantry

Area *pantry* di dalam *co-working space* berfungsi untuk mendukung produktivitas pengguna, di mana pengguna dapat membuat sendiri makanan ringan mereka untuk menemani waktu bekerja. Umumnya fasilitas yang tersedia di dalamnya mencakup kulkas, mesin kopi, *microwave*, dan peralatan makan.



Gambar II. 12 Pantry

#### II.1.3.5.9 Layanan Resepsionis

Layanan resepsionis di dalam *co-working space* tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi dan bantuan ataupun tempat untuk melangsungkan registrasi terkait penyewaan ruang, melainkan memiliki peran penting lainnya untuk membantu pengguna dalam penerimaan dan pengelolaan surat serta paket terutama terkait fasilitas tipe *total office*. Selain itu resepsionis berperan dalam membantu penjadwalan ruang rapat dan administrasi umum seperti mencetak dokumen, mengatur pengiriman, atau dukungan administrative lainnya kepada pengguna *co-working space*.



Gambar II. 13 Layanan Resepsionis

#### II.1.4 Tinjauan Content Creator

*Content Creator* merupakan profesi di mana seseorang menciptakan konten digital untuk disebarluaskan melalui media digital, seperti Youtube, Instagram, Blogger, dan berbagai platform lainnya. Konten yang diciptakan dapat berupa tulisan, gambar, video, podcast, atau kombinasi dari berbagai materi tersebut (Sayugi, 2018). Tujuan utama seorang *Content Creator* adalah menarik perhatian audiens untuk menyampaikan pesan atau informasi tertentu, membangun komunikasi dengan pengikut, dan memengaruhi perilaku atau pendapat orang lain.

Terdapat beberapa jenis *Content Creator* yang secara aktif membangun industri kreatif, di antaranya:

1. Blogger
2. Vlogger
3. Podcaster
4. Influencer Media Sosial
5. Fotografer/ Seniman Visual
6. Pengembang Konten Web atau Aplikasi

Ruang lingkup konten yang disajikan oleh *Content Creator* sangatlah beragam, namun di antaranya yang saat ini digemari oleh kaum muda adalah bidang fesyen, kecantikan, kuliner, dan konten kehidupan sehari-hari. Seorang *Content Creator* yang sukses diharapkan dapat (1) mengatur

jadwal, (2) mengetahui industri yang dibuat kontennya, (3) berpikir seperti audiens, (4) mempunyai gaya penulisan yang *up to date*, (5) mempunyai jaringan yang luas (Street, 2014).

### **II.1.5 Restoran**

Secara bahasa Restoran berasal dari kata *restaurant*, yang dalam bahasa Prancis artinya tempat penyembuhan, atau *restore* dalam bahasa Inggris yang artinya memulihkan. Secara istilah restoran memiliki arti sebagai sebuah bisnis yang menyediakan layanan makanan serta minuman untuk dikonsumsi di tempat tersebut. Sedangkan menurut ahli, restoran merupakan tempat di mana pengunjung dapat menggunakan alat indra mereka untuk menikmati pelayanan tertentu (Walker, 2004). Untuk pelayanannya, restoran menyediakan layanan makan di tempat, yang mencakup layanan meja, layanan mandiri, hingga layanan antar.

Dengan beragam karakteristiknya, restoran terbagi menjadi beberapa jenis, di antaranya:

1. Restoran cepat saji, menyajikan makanan yang cepat disiapkan atau disajikan dengan keterbatasan menu yang sederhana.
2. Restoran kasual, menawarkan suasana yang santai dengan harga yang terjangkau.
3. Restoran mewah, memberikan fasilitas dengan suasana yang elegan dan formal, diikuti oleh makanan berkualitas tinggi dengan layanan premium.
4. Restoran etnik, merupakan restoran yang secara khusus menyajikan masakan dari negara atau budaya tertentu.
5. Restoran tematik, memberikan tema tertentu yang mempengaruhi dekorasi, menu, dan suasana.
6. Restoran buffet, menyediakan berbagai jenis makanan di meja prasmanan, di mana pengunjung dapat mengambil sendiri makanan sebanyak yang diinginkan dengan harga tetap.

7. Restoran keluarga, menyediakan menu hidangan dalam porsi keluarga yang besar.
8. Restoran cepat saji berkualitas tinggi, merupakan gabungan dari restoran cepat saji dan restoran kasual.
9. Restoran drive-in/ drive-thru, merupakan restoran yang dikhususkan bagi pengendara mobil, sehingga pengunjung dapat memesan dan menerima makanan tanpa keluar dari kendaraan.
10. Restoran pop-up, merupakan restoran yang bersifat sementara (dalam jangka waktu tertentu) dengan tujuan mencoba konsep atau menu eksperimental.
11. Restoran truk makanan, merupakan restoran berjalan dengan harga terjangkau yang beroperasi melalui kendaraan truk.
12. Restoran vegetarian/ vegan, menyajikan hidangan yang tidak mengandung daging atau produk hewani, di mana pilihan makanan mencakup makanan yang ramah lingkungan dan sehat.

#### **II.1.6 Bali**

Bali dikenal dengan sebutan Pulau Dewata yang terletak di antara pulau Jawa dan Pulau Lombok. Bali sebelumnya merupakan bagian dari Provinsi Sunda Kecil bersama dengan Lombok, Sumbawa, Sumba, Flores, dan Timor. Pada tahun 1958 Bali resmi menjadi provinsi sendiri dengan ibu kota Singaraja sebelum pada tahun 1960 dialihkan menuju Denpasar. Provinsi Bali terdiri dari Pulau Bali dan pulau-pulau kecil di sekitarnya, di antaranya adalah Nusa Penida, Nusa Lembongan, Nusa Ceningan, dan Pulau Serangan. Secara keseluruhan Bali memiliki sekitar 85 pulau, termasuk yang tak berpenghuni.

Bali merupakan pulau dengan garis pantai sekitar 633,35 km dengan luas wilayah sekitar 559.468 ha. Di Pulau Bali terdapat gunung berapi, sungai, danau. Keberadaan gunung berapi di Bali memberi kesuburan tanah bagi usaha pertanian. Gunung berapi di Pulau Bali terdiri dari Gunung Batur dan Gunung Agung. Titik tertinggi di Bali adalah Gunung Agung setinggi 3.148

m yang terakhir Meletus pada tahun 1963. Sementara itu Gunung Batur letusannya pernah menjadi bencana besar di bumi sekitar 30.000 tahun yang lalu.

Perekonomian Bali sebagian besar didukung oleh sektor pariwisata dengan Denpasar yang menjadi pusat pemerintahan dan perekonomian saat ini. Sementara itu, pada tahun 2023 Ubud masuk ke dalam daftar kota terbaik di urutan ke-4 versi *Travel and Leisure* 2023.

### **II.1.7 Pengayaan Tropis**

Pengayaan interior tropical atau gaya interior tropis adalah pendekatan desain yang terinspirasi oleh keindahan dan keanekaragaman alam daerah tropis. Gaya ini menciptakan suasana yang segar, santai, dan penuh kehidupan dengan memanfaatkan elemen-elemen alam dan warna-warna yang hangat. Dalam pengaplikasiannya, desain tropis memiliki beberapa aspek sebagai berikut:

#### **1. Material Alami**

- Kayu: Penggunaan kayu solid pada lantai, dinding, langit-langit, dan furnitur seperti kayu jati, mahoni, serta bambu sangat umum.
- Rotan dan Anyaman: Material ini sering digunakan dalam pembuatan furnitur seperti meja, kursi, dan aksesoris yang sifatnya dekoratif.
- Batu alam: Batu alam seperti marmer, granit, gamping, dan batu koral digunakan untuk material lantai, dinding, dan elemen dekoratif lainnya.
- Kain Alami: Kain dari serat alami seperti katun, linen, dan serat kelapa sering digunakan untuk tirai, bantal, dan taplak meja.

#### **2. Palet Warna**

- Warna Netral: Palet warna yang digunakan cenderung netral seperti putih, krem, beige, dan abu-abu. Warna-warna ini memberikan kesan bersih dan luas.

- Warna Alam: Warna hijau daun, coklat kayu, biru laut, dan kuning matahari sering digunakan untuk memberikan aksen dan membawa nuansa alam ke dalam ruangan.
- Warna Cerah: Warna-warna cerah seperti merah, oranye, dan pink digunakan sebagai aksen untuk menambah keceriaan dan kehidupan

### 3. **Furnitur dan Dekorasi**

- Furnitur Berbahan Alami: Furnitur yang terbuat dari kayu, rotan, dan bambu menjadi pilihan utama. Desainnya cenderung simpel dan fungsional.
- Motif Tropis: Motif dedaunan, bunga tropis, dan hewan eksotis sering ditemukan pada kain, wallpaper, dan dekorasi.
- Seni dan Kerajinan Lokal: Patung, lukisan, dan kerajinan tangan dari daerah tropis sering digunakan sebagai elemen dekoratif.

### 4. **Desain Terbuka**

- Ventilasi Alami: Jendela besar, pintu geser, dan skylight digunakan untuk memaksimalkan pencahayaan alami dan sirkulasi udara.
- Transisi Luar-Dalam: Desain yang menghubungkan ruang dalam dan luar, seperti teras yang luas dan ruang keluarga yang terbuka ke taman, menciptakan kesan menyatu dengan alam.

### 5. **Pencahayaan**

- Cahaya Alami: Memaksimalkan penggunaan cahaya alami dengan jendela besar dan skylight.
- Lampu Berbahan Alami: Lampu dari bahan alami seperti rotan, bambu, atau kain digunakan untuk menciptakan suasana hangat dan alami di malam hari.

### 6. **Tumbuhan**

- Tanaman Hias: Tanaman tropis seperti palem, monstera, pakis, dan anggrek sering ditempatkan di dalam ruangan untuk membawa nuansa segar dan alami.

- Taman Dalam Ruangan: Area hijau dalam ruangan atau taman vertikal memberikan kesan tropis yang kuat dan membantu dalam sirkulasi udara yang baik.

#### 7. **Tekstur dan Pola**

- Tekstur Alami: Tekstur kayu, anyaman, batu, dan kain alami memberikan kedalaman dan karakter pada ruang.
- Pola Tropis: Pola-pola dedaunan, bunga, dan garis-garis yang terinspirasi dari alam sering digunakan pada kain, karpet, dan wallpaper.

#### 8. **Elemen Air**

- Kolam dan Air Mancur: Elemen air seperti kolam kecil, air mancur, atau akuarium menambah kesan segar dan rileks.
- Akses ke Kolam Renang: Jika memungkinkan, desain interior tropis sering mengintegrasikan akses langsung ke kolam renang atau area outdoor yang berair.

### **II.1.8 Cashless (Non-Tunai)**

*Cashless* merupakan transaksi non-tunai yang biasanya dilakukan melalui kartu kredit/ debit, dompet digital, transfer bank, atau metode pembayaran elektronik lainnya. Fenomena *cashless* sendiri semakin menonjol di kalangan generasi muda seiring kemajuan teknologi dan perubahan gaya hidup. Ming-Yen et al. (2013) secara khusus mendefinisikan pembayaran elektronik sebagai pembayaran nilai elektronik yang ditransaksikan dari pembayar ke penerima pembayaran melalui saluran pembayaran elektronik yang komprehensif. Hal ini memungkinkan pembayar untuk mengakses dan mengelola transaksi mereka melalui jaringan elektronik secara bebas. (Rahadi et al., 2021). Teknologi yang menarik minat generasi muda ini memiliki manfaat seperti keamanan, kenyamanan, dan fleksibilitas. Selain itu terdapat beberapa teknologi penunjang *cashless*, di antaranya:

1. Kartu Kredit dan Debit
2. Dompet Digital (Digital Wallet)

3. Mobile Banking dan Internet Banking
4. QR Code Payments
5. Near Field Communication (NFC)
6. Contactless Payments
7. Cryptocurrency
8. Biometric Payments

### **II.1.9 Pintu Otomatis**

Pintu otomatis adalah jenis pintu yang dirancang untuk membuka dan menutup secara otomatis tanpa memerlukan interaksi fisik dari pengguna. Teknologi ini umumnya digunakan di tempat-tempat dengan arus lalu lintas tinggi seperti pusat perbelanjaan, rumah sakit, bandara, dan gedung perkantoran. Pintu yang dilengkapi dengan sistem mekanis dan elektronik yang memungkinkannya untuk membuka dan menutup secara otomatis ketika mendeteksi kehadiran atau pergerakan seseorang di dekatnya. Terdapat beberapa jenis pintu otomatis, di antaranya adalah:

- Pintu Geser (Sliding Door): Pintu yang bergerak secara horizontal untuk membuka dan menutup. Biasanya digunakan di tempat-tempat dengan ruang terbatas.
- Pintu Ayun (Swing Door): Pintu yang berayun ke dalam atau keluar seperti pintu tradisional, namun dengan bantuan mekanisme otomatis.
- Pintu Lipat (Folding Door): Pintu yang terdiri dari beberapa panel yang melipat ketika dibuka, cocok untuk area dengan ruang terbatas.
- Pintu Revolving (Revolving Door): Pintu berputar yang memungkinkan beberapa orang masuk dan keluar secara bersamaan tanpa membuka ruangan secara penuh.

Selain jenis pintu, terdapat beragam jenis teknologi yang mampu menunjang fasilitas ini, di antaranya:

- a. Sensor

- Sensor Gerak (Motion Sensor): Menggunakan teknologi inframerah atau gelombang mikro untuk mendeteksi pergerakan di sekitar pintu.
  - Sensor Tekanan (Pressure Sensor): Dipasang di lantai dekat pintu untuk mendeteksi tekanan dari langkah kaki.
  - Sensor Cahaya (Photoelectric Sensor): Menggunakan sinar cahaya yang terputus ketika seseorang atau sesuatu melewati ambang pintu.
- b. Aktuator dan Motor
- Aktuator: Komponen yang mengubah sinyal elektrik dari sensor menjadi gerakan mekanis untuk membuka dan menutup pintu.
  - Motor Elektrik: Menggerakkan mekanisme pembukaan dan penutupan pintu, sering digunakan bersama dengan sistem roda gigi dan sabuk.
- c. Kontrol Elektronik
- Unit Kontrol Mikroprosesor: Mengelola dan mengoordinasikan sinyal dari sensor untuk mengoperasikan motor dan aktuator.
  - Timer dan Pengatur Kecepatan: Mengatur durasi dan kecepatan pembukaan dan penutupan pintu sesuai dengan kebutuhan.
- d. Keamanan dan Keselamatan
- Sensor Pengaman: Mendeteksi objek atau orang yang terjebak di pintu dan mencegah pintu menutup sepenuhnya sampai area aman.
  - Sistem Backup: Menyediakan daya cadangan (baterai) untuk memastikan pintu dapat beroperasi selama pemadaman listrik.

### **II.1.10 Loker**

Loker merupakan salah satu fasilitas ruang penyimpanan pribadi yang umumnya ditempatkan di ruang public seperti sekolah, gym, kantor, stasiun kereta, dan pusat perbelanjaan. Berdasarkan jenisnya, standar ukuran loker terbagi sebagai berikut:

- a. Loker Standar Sekolah dan Gym
- Loker Satu Tingkat (Single-Tier): Biasanya memiliki ukuran sekitar 180 cm (tinggi) x 38 cm (lebar) x 45 cm (kedalaman). Ini

memberikan ruang penyimpanan yang besar, memungkinkan pengguna menyimpan barang besar seperti tas atau pakaian panjang.

- Loker Dua Tingkat (Double-Tier): Biasanya memiliki ukuran sekitar 90 cm (tinggi) x 38 cm (lebar) x 45 cm (kedalaman). Masing-masing pengguna mendapatkan kompartemen yang lebih kecil tetapi cukup untuk barang-barang pribadi.
- Loker Tiga Tingkat (Triple-Tier): Biasanya memiliki ukuran sekitar 60 cm (tinggi) x 38 cm (lebar) x 45 cm (kedalaman). Cocok untuk lingkungan dengan ruang terbatas dan kebutuhan penyimpanan barang-barang kecil.

b. Loker Penyimpanan Bagasi

- Ukuran Kecil: Sekitar 45 cm (tinggi) x 30 cm (lebar) x 45 cm (kedalaman). Cocok untuk tas kecil dan barang-barang pribadi.
- Ukuran Sedang: Sekitar 60 cm (tinggi) x 38 cm (lebar) x 45 cm (kedalaman). Cocok untuk tas punggung atau koper kecil.
- Ukuran Besar: Sekitar 90 cm (tinggi) x 45 cm (lebar) x 60 cm (kedalaman). Cocok untuk koper besar atau beberapa tas.

### II.1.11 Hotel Kapsul

Hotel kapsul merupakan salah satu jenis akomodasi yang memfasilitasi ruang tidur dengan bentuk kapsul atau pod. Bentuk ini dirancang untuk memberikan tempat tidur yang efisien dan nyaman dalam ruangan yang terbatas. Konsep hotel kapsul ini pertama kali muncul di distrik Umeda, Osaka, Jepang pada tahun 1979 dan populer di kalangan wisatawan yang mencari penginapan praktis dan murah di daerah perkotaan yang padat.

Hotel kapsul yang mampu menampung satu orang dewasa memiliki ukuran:

- Panjang: 2 – 2,5 meter
- Lebar: 1 – 1,2 meter
- Tinggi: 1 – 1,2 meter

### II.1.12 Tenant

Tenant merupakan istilah yang merujuk pada penyewa properti atau ruang, baik untuk keperluan bisnis maupun tempat tinggal. Dalam dunia properti terdapat beberapa jenis tenant, di antaranya adalah:

- a. Residential Tenant: Penyewa yang menggunakan properti untuk tujuan tempat tinggal. Contohnya adalah individu atau keluarga yang menyewa apartemen, rumah, atau unit hunian lainnya.
- b. Commercial Tenant: Penyewa yang menggunakan properti untuk tujuan bisnis atau komersial. Contohnya adalah perusahaan, toko retail, restoran, dan kantor.
- c. Industrial Tenant: Penyewa yang menggunakan properti untuk kegiatan industri, seperti pabrik, gudang, atau fasilitas produksi.
- d. Retail Tenant: Penyewa yang menggunakan ruang untuk keperluan ritel, seperti toko, butik, atau outlet.

Keberadaan tenant memiliki peran penting dalam bidang bisnis dan properti, di antaranya adalah:

- Pendapatan untuk Pemilik Properti: Sewa yang dibayar oleh tenant merupakan sumber pendapatan utama bagi pemilik properti.
- Keberlangsungan Bisnis: Tenant komersial berperan penting dalam menjaga operasional pusat perbelanjaan, gedung perkantoran, dan fasilitas bisnis lainnya.
- Ekosistem Bisnis: Tenant yang berbeda dalam satu lokasi dapat saling mendukung dan menciptakan ekosistem bisnis yang dinamis.
- Nilai Properti: Penyewa yang merawat properti dengan baik dapat membantu menjaga atau meningkatkan nilai properti.
- Hubungan Jangka Panjang: Hubungan baik antara tenant dan pemilik properti dapat menghasilkan kontrak sewa jangka panjang yang menguntungkan kedua belah pihak.

### **II.1.13 Studio Fotografi**

Studio fotografi merupakan fasilitas ruang yang dirancang khusus untuk pengambilan gambar foto atau video dengan kontrol penuh atas pencahayaan, latar belakang, dan elemen-elemen lainnya yang dapat mempengaruhi hasil akhir gambar. Berdasarkan jenisnya, studio fotografi dibagi menjadi empat, yakni:

1. Studio potret dirancang untuk pemotretan individu atau grup kecil dengan ukuran ruang berkisar 30 – 50 m<sup>2</sup>. Umumnya jenis ruang ini dilengkapi dengan fasilitas latar belakang yang beragam dan pencahayaan potret.
2. Studio produk dirancang khusus untuk pemotretan produk dengan ukuran ruang berkisar 20 – 40 m<sup>2</sup> dan dilengkapi dengan fasilitas meja produk, light tent, dan latar belakang tanpa jahitan.
3. Studio fashion dirancang untuk pemotretan mode dan model dengan ukuran ruang 50 – 100 m<sup>2</sup> atau lebih. Jenis ini dilengkapi oleh berbagai set latar belakang dan pencahayaan.
4. Studio video digunakan untuk produksi video dengan ukuran ruang berkisar 50 – 150 m<sup>2</sup> atau lebih yang dilengkapi dengan pencahayaan video serta alat peraga yang lebih besar.

### **II.1.14 Studio Musik**

Studio musik adalah fasilitas yang dirancang khusus untuk perekaman, pencampuran, dan produksi musik. Studio ini dilengkapi dengan peralatan dan teknologi canggih yang memungkinkan para musisi, produser, dan teknisi suara untuk menciptakan rekaman berkualitas tinggi. Terdapat 3 elemen utama studio musik, di antaranya adalah:

- a. Ruang Rekaman (Recording Room)
  - Ruang ini dirancang untuk merekam suara dari instrumen dan vokal. Ruang rekaman biasanya dilengkapi dengan peredam suara dan perawatan akustik untuk meminimalkan pantulan dan kebisingan.

- Fitur: Dinding berlapis akustik, lantai berkarpet, dan plafon yang dirancang untuk mengontrol akustik.
- b. Ruang Kontrol (Control Room)
- Tempat teknisi suara mengoperasikan peralatan perekaman dan pengeditan. Ruang ini biasanya dilengkapi dengan meja kontrol, monitor, dan komputer dengan perangkat lunak pengeditan audio.
  - Fitur: Meja mixing, monitor studio, perangkat lunak DAW (Digital Audio Workstation).
- c. Ruang Iso (Isolation Booth)
- Ruang kecil yang dirancang untuk mengisolasi sumber suara tertentu, seperti vokal atau instrumen tunggal, dari suara lain di studio.
  - Fitur: Peredam suara, ventilasi, dan komunikasi visual dengan ruang kontrol.

Untuk memaksimalkan fungsi sebuah ruang, diperlukan perlengkapan yang memadai. Dalam hal ini studio music memerlukan beberapa fasilitas, di antaranya:

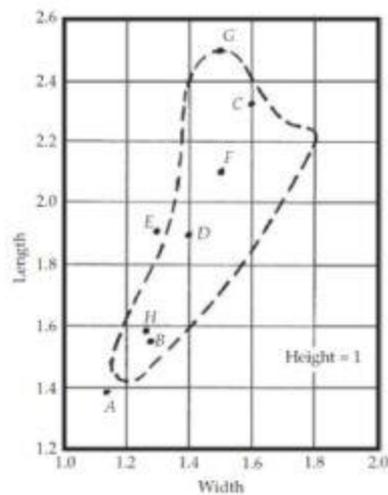
- a. Peralatan Perekaman
- **Microphone:** Mikrofon kondensor dan dinamis digunakan untuk merekam berbagai jenis sumber suara.
  - **Audio Interface:** Perangkat yang menghubungkan mikrofon dan instrumen ke komputer untuk perekaman digital.
  - **Preamplifier:** Menguatkan sinyal dari mikrofon sebelum diproses lebih lanjut.
- b. Peralatan Pengeditan dan Mixing
- **Digital Audio Workstation (DAW):** Perangkat lunak seperti Pro Tools, Logic Pro, atau Ableton Live yang digunakan untuk merekam, mengedit, dan mencampur audio.
  - **Mixer Console:** Alat untuk mengatur dan mencampur beberapa sinyal audio menjadi satu.

- **Monitor Studio:** Speaker berkualitas tinggi yang digunakan untuk mendengarkan dan mengedit rekaman dengan presisi.
- c. Peralatan Efek dan Prosesing
- **Effects Processors:** Perangkat untuk menambahkan efek seperti reverb, delay, dan compression ke rekaman.
  - **Outboard Gear:** Peralatan eksternal seperti equalizers, compressors, dan reverb units yang digunakan untuk memproses audio secara analog.

Berdasarkan jenisnya, standar ukuran studio musik terbagi menjadi 3, di antaranya:

- a. Home Studio
- Ukuran: 10-30 meter persegi
  - Penggunaan: Perekaman dan produksi musik pribadi atau proyek kecil.
- b. Project Studio
- Ukuran: 30-50 meter persegi
  - Penggunaan: Perekaman dan produksi musik skala menengah, termasuk proyek komersial kecil.
- c. Professional Studio
- Ukuran: 50-200 meter persegi atau lebih
  - Penggunaan: Perekaman dan produksi musik skala besar, termasuk proyek komersial besar dan album.

Untuk menghasilkan studio yang baik disarankan menghindari angka panjang, lebar, dan tinggi yang sama atau kelipatan, seperti angka 3 yang memiliki kelipatan 3, 6, 9. Contoh, penggunaan ruang berukuran 3x3x9 merupakan rasio yang tidak di sarankan dalam pembuatan studio musik. Sebagai gantinya, terdapat grafik dari sebagai berikut untuk memastikan pembuatan ruang musik yang ideal dan mengindari terjadinya *standing wave* pada ruangan.



(everest, 2009)

Gambar II. 14 Grafik Pembuatan Ruang Musik

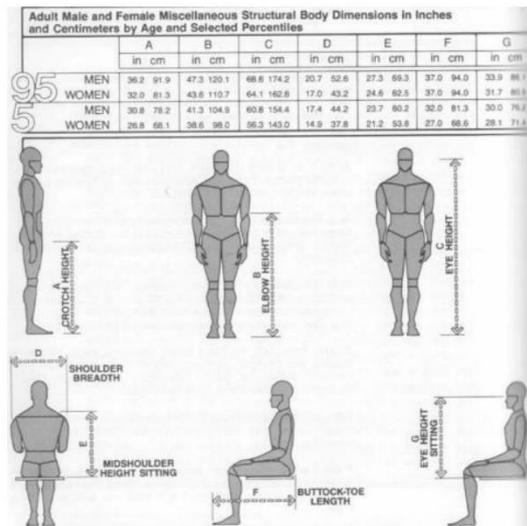
### II.1.15 Studio Podcast

Studio podcast adalah ruang yang dirancang khusus untuk merekam, mengedit, dan memproduksi podcast dengan kualitas audio yang tinggi. Studio ini dilengkapi dengan peralatan audio profesional dan dirancang untuk memberikan akustik yang optimal, mengurangi gangguan suara luar, dan memastikan kenyamanan bagi para podcaster. Ukuran studio podcast bervariasi tergantung pada jumlah podcaster dan tamu yang diakomodasi. Berikut beberapa standar ukuran untuk berbagai jenis studio podcast:

- a. Studio Podcast Kecil
  - Ukuran: 10-20 meter persegi
  - Penggunaan: Podcast dengan satu atau dua podcaster.
- b. Studio Podcast Sedang
  - Ukuran: 20-40 meter persegi
  - Penggunaan: Podcast dengan dua hingga empat podcaster atau tamu.
- c. Studio Podcast Besar
  - Ukuran: 40 meter persegi ke atas
  - Penggunaan: Podcast dengan empat podcaster atau lebih, termasuk tamu dan kru produksi.

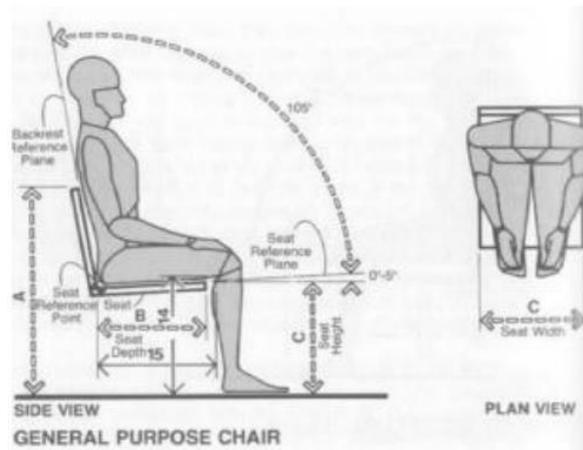
## II.2 Studi Antropometri

### II.2.1 Antropometri Tubuh Manusia



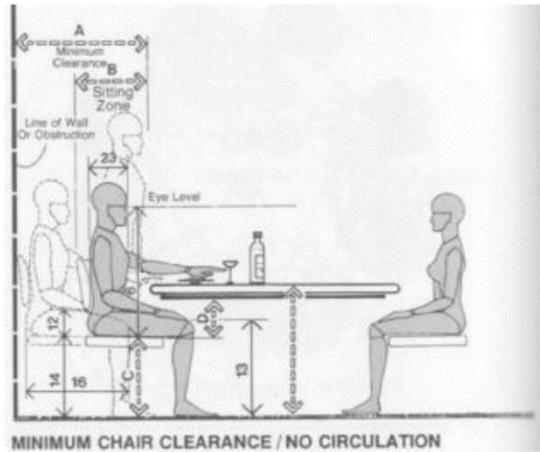
Gambar II. 15 Antropometri Tubuh Manusia

(sumber: Julius Panero, 1979)



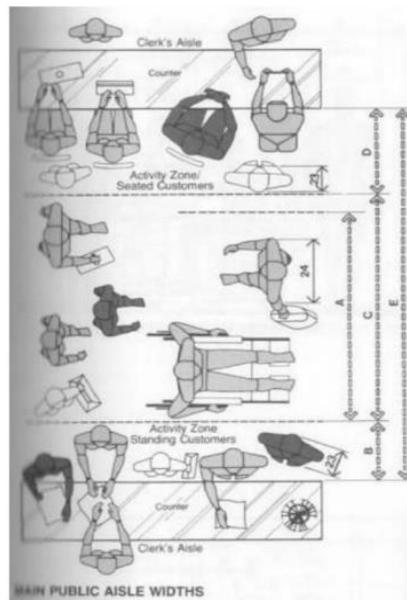
Gambar II. 16 Antropometri Posisi Duduk

(sumber: Julius Panero, 1979)



Gambar II. 17 Antropometri Sirkulasi Duduk

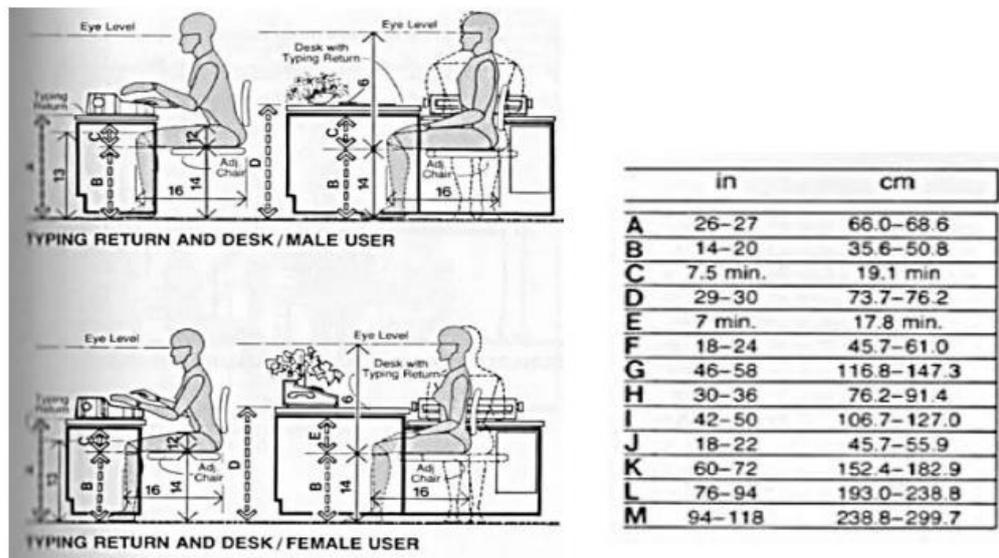
(sumber: Julius Panero, 1979)



Gambar II. 18 Antropometri Sirkulasi Area Umum

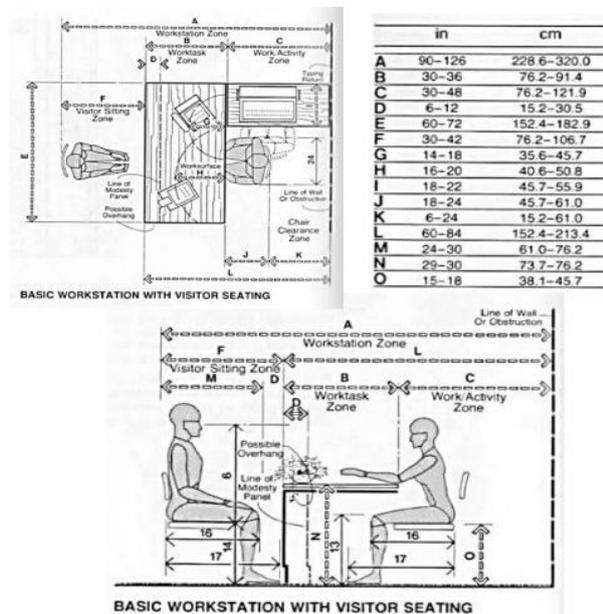
(sumber: Julius Panero, 1979)

## II.2.2 Antropometri Workstation



Gambar II. 19 Antropometri Jangkauan Meja Kerja/Workstation

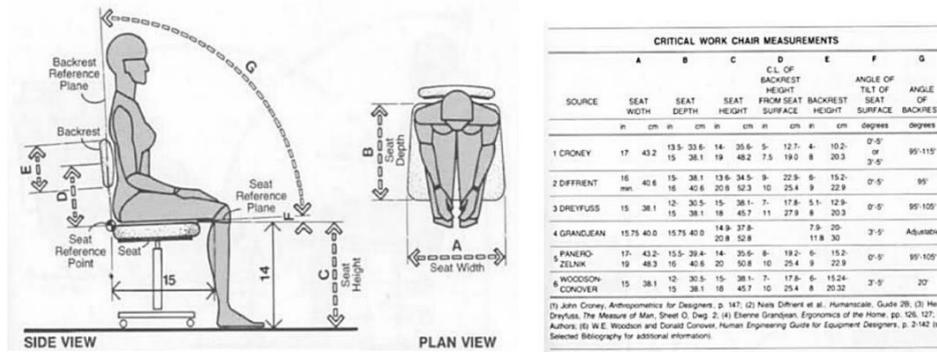
Sumber : Human Dimension & Interior Space



Gambar II. 20 Antropometri Jangkauan Workstation

Sumber : Human Dimension & Interior Space

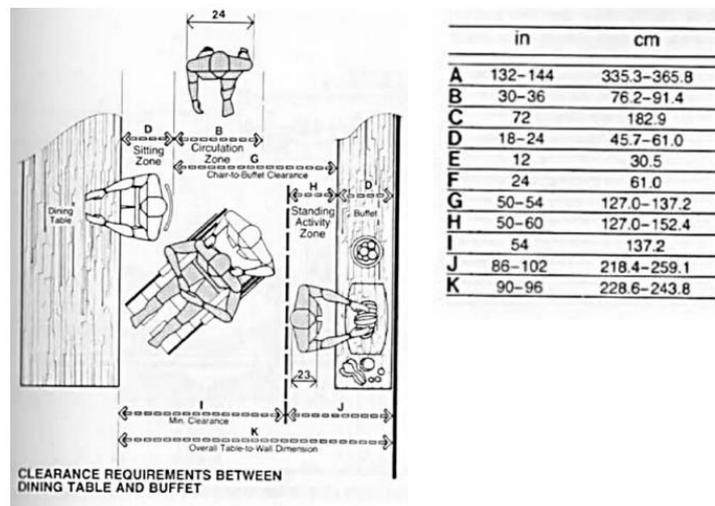
## II.2.3 Antropometri Kursi Kerja



Gambar II. 21 Critical Work Chair Measurement

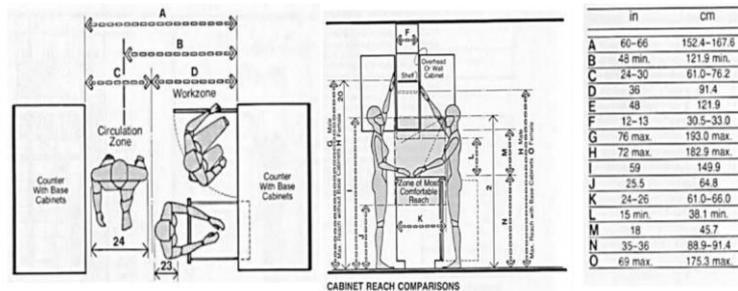
Sumber : Human Dimmension & Interior Space

## II.2.4 Antropometri Sirkulasi Meja Makan



Gambar II. 22 Antropometri Sirkulasi Meja Makan

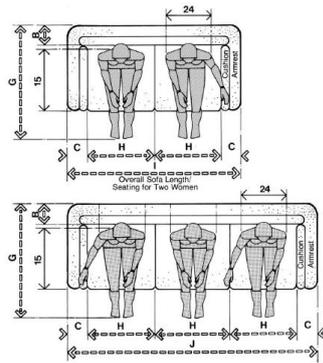
Sumber : Human Dimmension & Interior Space



Gambar II. 23 Antropometri Jangkauan Akses Kabinet & Sirkulasi

Sumber : Human Dimmension & Interior Space

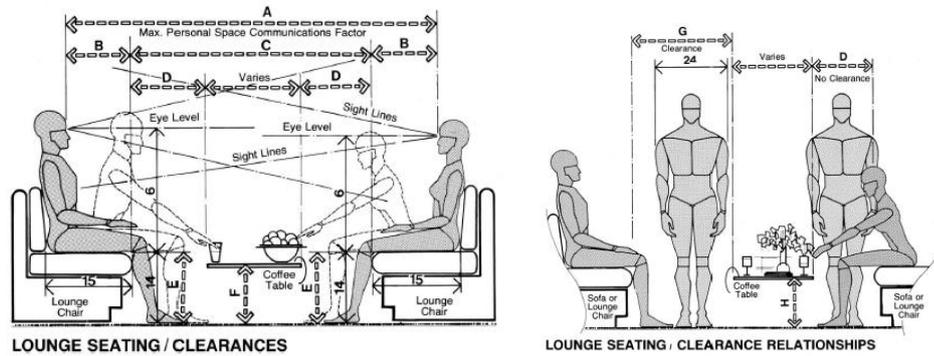
## II.2.5 Antropometri Kursi Sofa



	in	cm
A	42-48	106.7-121.9
B	6-9	15.2-22.9
C	3-6	7.6-15.2
D	28	71.1
E	62-68	157.5-172.7
F	90-96	228.6-243.8
G	40-46	101.6-116.8
H	26	66.0
I	58-64	147.3-162.6
J	84-90	213.4-228.6

Gambar II. 24 Antropometri Kursi Sofa

Sumber : Human Dimmension & Interior Space



LOUNGE SEATING / CLEARANCES

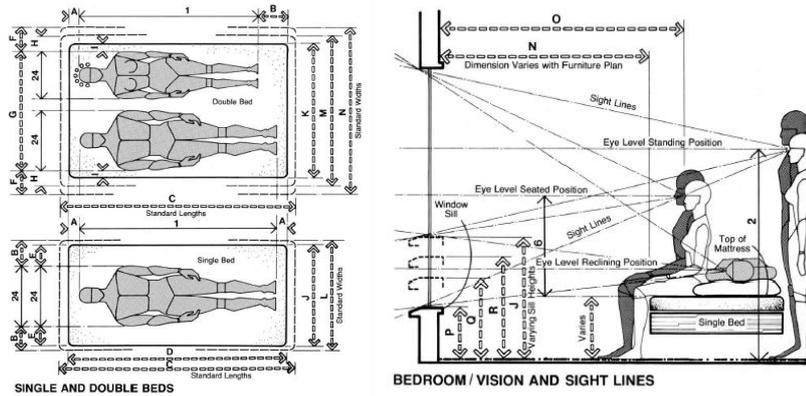
LOUNGE SEATING / CLEARANCE RELATIONSHIPS

	in	cm
A	84-112	213.4-284.5
B	13-16	33.0-40.6
C	58-80	147.3-203.2
D	16-18	40.6-45.7
E	14-17	35.6-43.2
F	12-18	30.5-45.7
G	30-36	76.2-91.4
H	12-16	30.5-40.6
I	60-68	152.4-172.7
J	54-62	137.2-157.5

Gambar II. 25 Antropometri Sofa Lounge

Sumber : Human Dimmension & Interior Space

## II.2.6 Antropometri Tempat Tidur



A	2.5	6.4
B	7.5	19.1
C	84	213.4
D	78	198.1
E	6	15.2
F	7-8	17.8-20.3
G	44-46	111.8-116.8
H	4-5	10.2-12.7
I	1-2	2.5-5.1
J	36	91.4
K	48	121.9
L	39	99.1
M	54	137.2
N	60	152.4
O	70	177.8
P	16	40.6
Q	22	55.9
R	30	76.2

Gambar II. 26 Antropometri Tempat Tidur

Sumber : Human Dimmension & Interior Space

## II.3 Studi Image



Gambar II. 27 Entrance / Vegetation

(Sumber: Pinterest, diakses pada Juni 2024)



*Gambar II. 28 Phone Booth*

*(Sumber: Pinterest, diakses pada Juni 2024)*



*Gambar II. 29 Vegetation*

*(Sumber: Pinterest, diakses pada Juni 2024)*



*Gambar II. 30 Co-Working/ Office*

*(Sumber: Archdaily, diakses pada Juni 2024)*



*Gambar II. 31 Ayunan Gantung*

*(Sumber: Pinterest, diakses pada Agustus 2024)*



*Gambar II. 32 Fasilitas Penunjang*

*(Sumber: Pinterest, diakses pada Agustus 2024)*

## **II.4 Studi Preseden**

### **II.4.1 Akar Restaurant, Ubud, Bali**



*Gambar II. 33 Akar Restaurant, Ubud, Bali*

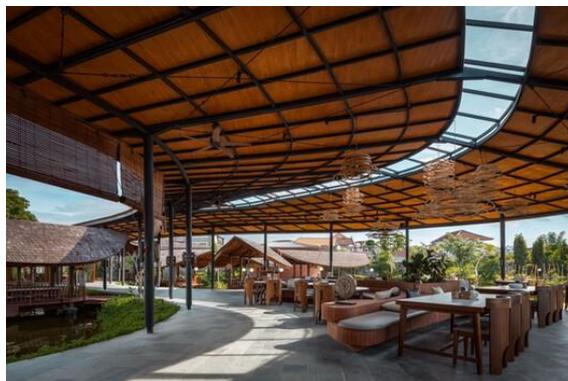
*(Sumber: Archdaily, diakses pada Juni 2024)*



*Gambar II. 34 Akar Restaurant, Ubud, Bali*

*(Sumber: Archdaily, diakses pada Juni 2024)*

#### **II.4.2 Talaga Sampireun Bali Restaurant, Badung, Bali**



*Gambar II. 35 Talaga Sampireun Bali Restaurant, Badung, Bali*

*(Sumber: Archdaily, diakses pada Juni 2024)*



*Gambar II. 36 Talaga Sampireun Bali Restaurant, Badung, Bali*

*(Sumber: Archdaily, diakses pada Juni 2024)*



*Gambar II. 37 Talaga Sampireun Bali Restaurant, Badung, Bali*

*(Sumber: Archdaily, diakses pada Juni 2024)*

### **II.4.3 Cala Blanca Bali House, Bali**



*Gambar II. 38 Cala Blanca Bali House, Bali*

*(Sumber: Archdaily, diakses pada Juni 2024)*



*Gambar II. 39 Cala Blanca Bali House, Bali*

*(Sumber: Archdaily, diakses pada Juni 2024)*



*Gambar II. 40 Cala Blanca Bali House, Bali*

*(Sumber: Archdaily, diakses pada Juni 2024)*

#### **II.4.4 House of Winds, Bali**



*Gambar II. 41 House of Winds, Bali*

*(Sumber: Archdaily, diakses pada Juni 2024)*



*Gambar II. 42 House of Winds, Bali*

*(Sumber: Archdaily, diakses pada Juni 2024)*



*Gambar II. 43 House of Winds, Bali*

*(Sumber: Archdaily, diakses pada Juni 2024)*

## **II.5 Studi Banding**

### **II.5.1 Bandung Creative Hub**



*Gambar II. 44 Logo Bandung Creative Hub*

Berlokasi di Jl. Laswi No.7, Kacapiring, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40271, Bandung Creative Hub (BCH) merupakan fasilitas sekaligus wadah untuk berbagai komunitas kreatif di kota Bandung. Didirikan oleh Wali Kota Bandung Ridwan Kamil dan Wakil Wali Kota Bandung Oded M. Danial pada tanggal 28 Desember 2017, Bandung Creative Hub dibangun dengan tujuan menyediakan 17 subsektor ekonomi kreatif, yang termasuk sebagai salah satu implementasi Bandung Smart City dari Smart Community. Fasilitas BCH dirancang terbuka untuk umum

sehingga untuk pemakaiannya tidak dipungut biaya, namun untuk beberapa fasilitas diperlukan prosedur dalam pemakaiannya.

Tabel II. 1 Fasilitas Bandung Creative Hub

NO	Fasilitas	Dokumentasi	Keterangan
1	Fasad		Sesuai dengan namanya, fasad dari bangunan BCH terlihat menonjol dengan menjukan sisi kreativitas, hal ini menggambarkan fungsi bangunan sebagai ruang kreatif bagi masyarakat.
2	Area Parkir		Berletak di <i>basement</i> , area parkir yang tersedia di BCH dapat menampung kapasitas mencapai 200 untuk motor dan 30 untuk mobil.
3	Studio Musik		Masih terletak di <i>basement</i> , BCH menyediakan studio musik berkapasitas 8 orang dengan fasilitas sesuai standar dengan tersedianya gitar listrik, gitar akustik, bass, keyboard, drum, serta perangkat amplifier.
4	Exhibition Area		Memasuki lantai 1, terdapat <i>exhibition area</i> yang berfungsi sebagai ruang pameran. Untuk kapasitasnya sendiri dapat

			menampung hingga 100 orang.
5	Amphitheater		<p>Terdapat amphitheater di lantai 1 yang menjadi pintu utama BCH dan dirancang sebagai ruang publik dengan fungsi seperti <i>co-working area</i>, <i>mini showcase</i>, dan area diskusi kelompok. Area ini dapat menampung pengunjung mencapai 100 orang dengan fasilitas 40 buah kursi, meja, serta 36 stopkontak.</p>
6	Perpustakaan		<p>Menuju lantai 2 terdapat perpustakaan yang berfungsi sebagai ruang baca dan belajar/bekerja untuk pengunjung. Fasilitas yang ada mencakup rak buku, kursi, meja kerja, meja baca, dan stopkontak. Kapasitas pengunjung yang dapat ditampung di dalam fasilitas ini mencapai 30 orang.</p>
7	Co-Working Space		<p>Terletak di lantai 2, <i>co-working space</i> dengan kapasitas 14 orang ini bersifat lebih privat dengan fasilitas yang lebih</p>

			memadai untuk mengadakan rapat kecil. Fasilitas yang tersedia mencakup kurus, meja kerja, sofa, dan <i>white board</i> .
8	Co-Working Space (Ruang Kaca)	 	Masih terletak di lantai 2, fasilitas <i>co-working space</i> dengan skala yang lebih besar ini berfungsi sebagai ruang kerja, workshop, presentasi, dan rapat. Berkapasitas 30 orang, fasilitas yang tersedia di ruang kaca mencakup, meja, kursi, proyektor, dan layar presentasi.
9	Recording Studio		Terletak di lantai 3, studio dengan kapasitas 8 orang ini berfungsi sebagai ruang produksi musik dengan beragam fasilitas yang tersedia.
10	Auditorium	 	Terletak di lantai 3, auditorium yang ada di BCH dapat memiliki kapasitas mencapai 150 orang. Auditorium ini berfungsi sebagai kegiatan <i>workshop</i> , <i>mini showcase</i> , dan <i>screening film</i> .

11	Digital Content Studio		<p>Terletak di lantai 3 dengan kapasitas 15 orang, studio ini berfungsi sebagai ruang kegiatan produksi digital yang cocok untuk <i>digital content</i>, <i>campaign video</i>, dan <i>fashion lookbook video</i>.</p>
12	Studio Tari		<p>Memiliki kapasitas mencapai 30 orang, studio tari ini terletak di lantai 3. Fasilitas yang tersedia mencakup kaca dinding, lantai vinyl, dan speaker.</p>
13	Taman		<p>Selain ruang kreatif, BCH juga menyediakan ruang terbuka yang terletak di lantai 4. Taman ini berfungsi untuk kegiatan bersantai dengan kapasitas mencapai 25 orang.</p>
14	Teleconference Room		<p>Ruangan yang terletak di lantai 4 ini berfungsi untuk kegiatan virtual seperti konferensi pers, <i>virtual meeting</i>, <i>virtual workshop</i>, <i>virtual class</i>, dan beragam kegiatan daring lainnya. Dilengkapi dengan fasilitas kursi, meja, serta perangkat webcam, ruangan ini mampu menampung</p>

			kapasitas mencapai 10 orang.
15	Studio Jahit		Terletak di lantai 4 dengan kapasitas 8 orang, studio ini berfungsi sebagai fasilitas penciptaan olahan kriya seta fesyen jahit.
16	Studio Animasi dan Editing		Terletak di lantai 4, studio ini berfungsi sebagai fasilitas pembuatan animasi, desain grafis, serta editing video dengan kapasitas 10 orang pengguna.
17	Studio Fesyen		Studio yang terletak di lantai 5 ini berfungsi sebagai ruang khusus kegiatan fesyen. Kegiatan seperti <i>modeling class</i> , <i>makeup class</i> , <i>mini catwalk</i> , serta <i>workshop fashion</i> dapat diselenggarakan di sini. Berkapasitas 30 orang pengguna, studio ini dilengkapi oleh fasilitas meja, kursi, microphone, dan speaker.
18	Aula		Aula yang terletak di lantai 5 ini memiliki kapasitas 80 orang pengguna. Memiliki fungsi yang beragam mulai

			dari seminar, diskusi, hingga <i>workshop</i> , ruangan ini difasilitasi berupa kursi kampus, kursi portable, meja, dan proyektor.
--	--	--	--

## II.5.2 Eduplex Co-working Space



Gambar II. 45 Logo Eduplex Co-Working Space

Berlokasi di Jl. Ir. H. Juanda No.84, Lebakgede, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132, Eduplex merupakan perusahaan dibidang *coworking space*, yakni ruang di mana sekelompok orang dari berbagai instansi atau perusahaan melakukan pekerjaan dengan latar belakang yang berbeda-beda. Didirikan pada tahun 2014 oleh Oki Earlifan Sampurno S.Mn., M.B.A. dengan fungsi utama sebagai café, pada tahun 2018 Eduplex Café berganti nama menjadi Eduplex Coworking Space dengan fungsi utama sebagai ruang kerja bersama. Untuk pemakaian fasilitasnya, Eduplex menawarkan berbagai macam paket yang beragam.

Tabel II. 2 Fasilitas Eduplex Co-Working Space

NO	Fasilitas	Dokumentasi	Keterangan
1	Fasad		Bangunan Eduplex terlihat mudah dikenali dengan adanya logo yang terpampang di bagian fasad bangunan.

2	Area Parkir		Area parkir terletak di lantai satu berdekatan dengan pintu samping bangunan.
3	Mushola		Mushola terletak berseberangan dari pintu samping dekat area parkir
4	Cafe		Pada area kafe yang terletak di lantai 1, pengunjung bisa memesan makan dan minum serta bekerja/belajar selayaknya di area <i>co-working</i> dengan kelonggaran kepada para perokok untuk merokok.
5	Co-working Area	 	<i>Co-working area</i> yang terletak di lantai 2 ini dirancang bebas dari asap rokok dengan keberagaman jenis fasilitas duduk sehingga pengunjung dapat memilih sendiri tempatnya untuk bekerja/belajar. Adapun fasilitas yang tersedia pada area ini adalah meja, kursi, wifi, loker, AC, sofa, stopkontak dan <i>pantry</i> .
6	Meeting Room		Terletak di lantai 3, <i>meeting room</i> yang tersedia memiliki 3 tipe ukuran dengan kapasitas yang berbeda. Adapun fasilitas yang disediakan adalah meja,

			kursi, AC, wifi, <i>whiteboard</i> , monitor, dan proyektor.
7	Office Space		Terletak di lantai 3, fasilitas yang ditawarkan berupa meja, kursi, wifi, AC, serta <i>pantry</i> pribadi.
8	Event Space		Terletak di lantai 2, <i>event space</i> yang ada di Eduplex memberikan fasilitas berupa kursi, wifi, proyektor, <i>whiteboard</i> , <i>soundsystem</i> , dan AC.
9	Classroom		Classroom berfungsi sebagai ruang sewa bagi sebuah kelompok untuk belajar dengan fasilitas kursi dan meja, lengkap dengan papan tulis sebagai media belajar mengajar.
10	Shooting Space		Berfungsi untuk kegiatan syuting, fasilitas ini didukung oleh <i>multiple background</i> serta ruang yang luas.

## II.6 Studi Site

Kota Cimahi menjadi tujuan untuk Perancangan Fasilitas Work From Anywhere di Kota Cimahi dikarenakan lokasinya yang berdampingan tepat dengan ibu kota Jawa Barat, yakni Bandung. Akses jalan dari kota Bandung menuju kota Cimahi sendiri cukuplah banyak dan mudah, dengan melewati jalur utama Cimindi, jalan Gunung Batu, hingga Lembang.

Detail lokasi terletak di jalan Kolonel Masturi dengan luas tanah 5000 m<sup>2</sup> dan waktu tempuh dari pusat kota Bandung sekitar 28-35 menit dengan kendaraan pribadi.



*Gambar II. 46 Lokasi Jalan Kolonel Masturi*

*(Sumber: Google Earth)*



