

BAB II

KAJIAN LANDASAN TEORETIS KOTA, RUANG TERBUKA HIJAU DAN ASPEK SUSTAINABILITAS KAWASAN PERKANTORAN

2.1 Kota

2.1.1 Definisi Kota

Louis Wirth (1938) menggunakan dasar sosiologis untuk mendefinisikan kota. Menurutnya, suatu kota dibentuk oleh tiga indikator utama, yaitu ukuran populasi, kepadatan spasial, dan heterogenitas masyarakatnya. Peningkatan ukuran populasi suatu kota dapat menciptakan segregasi, membatasi kontak sekunder, dan menciptakan fragmentasi sosial. Tingginya kepadatan spasial memaksa kedekatan fisik, menciptakan kompetisi nilai lahan, dan memicu terjadinya mekanisme kontrol formal. Heterogenitas dapat menciptakan instabilitas kelas sosial, menghadirkan masyarakat transitori (mudah berpindah) dan menghilangkan tradisi bertetangga, serta memicu standarisasi dan depersonalisasi. Ketiga faktor tersebut menjadi elemen esensial yang membentuk suatu kota (Wirth, 1938).

Pandangan sosiologis ini diperluas oleh Mumford (1937) yang menggunakan pendekatan kultural dan humanis dalam mendefinisikan suatu kota. Ia mengatakan bahwa kota pada dasarnya merupakan teater aksi sosial (*theater of social action*). Hal tersebut menempatkan seluruh hal fisik pembentuk kota seperti deretan gedung, jaringan jalan, dan seluruh infrastruktur lainnya hanya sebatas drama kehidupan manusia. Menurutnya, inti dari keberadaan suatu kota terletak pada kemampuannya sebagai wadah untuk menampung budaya, pengalaman kolektif, dan proses interaksi sosial (Mumford, 1937).

Jika melihat dari sudut pandang yang lebih teknis, Hoekveld mendefinisikan kota berdasarkan komponen dasarnya yang meliputi aspek morfologi, jumlah penduduk, sosial, ekonomi, dan hukum (Kustiwan, 2014). Secara morfologi, kota didominasi oleh gedung-gedung besar dengan tingkat kepadatan yang tinggi.

Jumlah penduduk dibagi menjadi 5, yaitu kota kecil dengan penduduk antara 20.000 sampai 50.000 jiwa, kota sedang dengan penduduk hingga 100.000 jiwa, kota besar dengan jumlah penduduk hingga 1.000.000 jiwa, kota metropolitan dengan jumlah penduduk hingga 10.000.000 jiwa, dan kota megapolitan dengan penduduk lebih dari 10.000.000 jiwa. Kehidupan sosial di kota ditandai dengan hubungan antar penduduk yang impersonal. Setiap warga memiliki kebebasan untuk bergaul dengan berbagai kalangan dengan kepentingan yang berbeda-beda. Secara ekonomi, masyarakat kota hidup secara non-agraris. Masyarakat kota lebih dominan bergerak di bidang kultural, industri, jasa, dan perdagangan. Oleh karena itu, interaksi masyarakat kota yang paling menonjol ditandai dengan aktivitas ekonomi dan perniagaan. Terakhir, adanya hak-hak masyarakat yang dilindungi oleh hukum tertulis juga menjadi karakteristik kota (Kustiwan, 2014).

Istilah kota juga telah didefinisikan pada Kamus Tata Ruang sebagai permukiman dengan konsentrasi penduduk tinggi, bersifat non-agraris, tempat sekelompok orang-orang bertempat tinggal bersama dalam suatu wilayah geografis tertentu, dan berpola hubungan rasional, ekonomis, dan individualistis (Direktorat Jenderal Cipta Karya, 1997). Definisi kawasan perkotaan di Indonesia secara formal adalah kawasan yang mempunyai kegiatan utama bukan pertanian dengan susunan fungsi kawasan sebagai tempat permukiman perkotaan, pemusatan dan distribusi pelayanan jasa pemerintahan, pelayanan sosial, dan kegiatan ekonomi (Republik Indonesia, 1992). Oleh karena itu, definisi dari istilah kota sudah memiliki batasan yang jelas dalam lingkup hukum di Indonesia, terutama terhadap perencanaan dan fungsinya.

2.1.2 Fungsi dan Kebutuhan Ruang Kota

Sesuai dengan definisi kota yang telah dijelaskan sebelumnya, fungsi suatu kota ialah sebagai wilayah dengan kegiatan utama non-agraris, menjadi pusat distribusi pelayanan barang dan jasa. Fungsi kota oleh Hoekveld, sebagaimana ditulis oleh Kustiwan (2014), menitikberatkan bidang kultural, industri, jasa, dan perdagangan sebagai elemen penggerak ekonomi sekaligus ciri khas dari suatu kota. Aktivitas yang berpusat pada ekonomi dan perniagaan menyebabkan mayoritas

transaksi di perkotaan terjadi di pasar, pertokoan, mall, hingga supermarket (Kustiwan, 2014). Oleh karena itu, ruang kota memerlukan beberapa elemen esensial dalam keberlangsungannya sebagai pusat ekonomi non-agraris.

Pembahasan mengenai unsur suatu kota dapat ditinjau menggunakan tiga aspek kota yang diuraikan oleh Branch dalam karya tulis Kustiwan (2014), yaitu aspek fisik, sosial, dan ekonomi. Aspek fisik kota membahas tentang lingkungan binaan (*built environment*) dengan unsur-unsur seperti topografi tapak, bangunan, jaringan transportasi, jaringan utilitas, ruang terbuka, kepadatan kota, iklim, vegetasi, dan kualitas estetika. Aspek sosial ditinjau besaran komposisi penduduk dan guna lahan dengan implikasi sosio-ekonomi. Aspek ekonomi kota merujuk pada fungsinya sebagai penghasil produksi barang dan jasa demi mendukung keberlangsungan kota itu sendiri. Aspek ekonomi kota dibagi menjadi tiga, yaitu ekonomi publik, ekonomi swasta, dan ekonomi khusus. Ekonomi publik meliputi pelaksanaan pemerintah kota dalam pendapatan dan pengeluaran anggarannya. Ekonomi swasta terdiri atas berbagai macam kegiatan yang dilaksanakan perusahaan swasta, mulai dari perusahaan industri, komersial, hingga independen. Terakhir, ekonomi khusus terdiri atas berbagai macam organisasi nirlaba yang bebas pajak (Kustiwan, 2014).

Selain uraian unsur kota oleh Branch, ada juga rumusan unsur ruang kota oleh Kus Hadinoto. Menurutnya, dalam tulisan Sitawati (2016), unsur perkotaan dibagi menjadi lima, yaitu wisma, karya, marga, suka, dan penyempurnaan. Wisma merupakan bagian kota yang digunakan untuk berlindung dan melakukan kegiatan sosial dalam komunitas atau keluarga. Karya merupakan unsur kota yang mewadahi aktivitas produktif/bekerja dan merupakan jaminan bagi kehidupan masyarakatnya. Marga merupakan fasilitas kota yang menyelenggarakan hubungan suatu tempat ke tempat lain, baik dalam kota maupun daerah lain. Contohnya seperti jaringan jalan, terminal, parkir, jaringan telekomunikasi, dan energi. Suka merupakan unsur yang memenuhi kebutuhan penduduk kota terhadap fasilitas hiburan, rekreasi, olahraga, taman, kebudayaan, dan kesenian. Terakhir, penyempurnaan merupakan unsur

penting yang belum tercakup dalam empat unsur sebelumnya, seperti fasilitas kesehatan, pendidikan, keagamaan, dan pemakaman kota (Sitawati, 2016).

2.1.3 Kota Tangerang, Kota Swasta, dan Kebutuhan RTH

Sejarah Kota Tangerang dapat ditemukan dalam karya tulis Lohanda (1994) yang membahas tentang peran komunitas Tionghoa pada masa kolonialisme dari tahun 1837 hingga 1942. Secara geografis, Tangerang berada 30 mil di arah barat batas Jakarta Barat. Pada masa kolonial, Tangerang dikembangkan sebagai kawasan pedesaan di luar tembok Batavia yang berfokus dalam aktivitas agraris dan merupakan perluasan untuk aktivitas sosial dan ekonomi yang tidak tertampung di pusat kota. Lahan pada wilayah Tangerang di dominasi dengan status tanah pertikelir atau perkebunan swasta yang dikuasai oleh tuan tanah etnis Eropa atau Tionghoa. Pada tahun 1867, Tangerang tercatat memiliki sekitar 21.500 jiwa karena pembukaan lahan perkebunan swasta secara masif. Pada tahun 1906, pemerintah kolonial melakukan restrukturisasi wilayah pinggiran karena pertumbuhan yang tidak terkendali. Mereka membagi Keresidenan Batavia menjadi empat bagian dan menetapkan status Tangerang sebagai bagian dari Divisi Barat secara administratif (Lohanda, 1994).

Pada sekitar tahun 1970, Jakarta menjadi pusat ekonomi yang berkembang pesat dengan adanya lonjakan produksi minyak (Winarso et al., 2015). Hal tersebut menarik berbagai investor ke wilayah Jakarta dan mendorong pengembangan infrastruktur kota. Akibatnya, populasi Jakarta hampir berlipat ganda dari tahun 1961 sampai 1971, dari 2,9 juta jiwa menjadi 4,6 juta jiwa. Hal tersebut membuat rencana jangka panjang wilayah Jakarta pada tahun 1965 menjadi tidak bisa dilaksanakan lagi. Pada tahun 1974, konsep pengembangan Jabotabek mulai diperkenalkan untuk menghubungkan wilayah pinggiran Jakarta dengan pusat kota menggunakan koneksi jalan tol (Winarso et al., 2015). Pergeseran penduduk ke wilayah pinggiran memerlukan adaptasi ruang kota terhadap fungsi lahan. Total lahan terbangun (*built-up area*) di wilayah Tangerang mengalami lonjakan dari 14.033 hektar lahan terbangun (11% dari total luas administratif) pada tahun 1980 menjadi 42.214 hektar lahan terbangun (34,5%) pada tahun 1992 (Firman, 1997).

Pada tahun 1990, Tangerang telah didominasi sektor industri (37,7%), dilanjutkan dengan sektor jasa (31,3%), sektor perdagangan (19,4%), dan sektor agrikultur (12,6%) (Firman, 1997). Seiring perkembangan wilayah pinggiran, kebutuhan akan pembangunan hunian dan area komersial terus meningkat. Melalui asosiasi *Real Estate Indonesia* (REI), pihak swasta yang memiliki pasokan lahan mulai mengembangkan kawasan kota mandiri berdensitas rendah yang menyediakan rumah tunggal pada kawasan residensial eksklusif untuk kelompok menengah ke atas. Beberapa proyek pengembangan kota oleh pihak swasta meliputi Bumi Serpong Damai (6.000 ha), Citra Raya (1.000 ha), Gading Serpong (1.000 ha), Pantai Indah Kapuk (800 ha), dan Alam Sutera (700 ha) (Firman, 2004). Namun, besarnya skala pengembangan kawasan oleh sedikit pihak pengembang swasta menciptakan konflik antara masyarakat lokal yang tidak memiliki daya tawar yang setara dengan pihak pengembang. Contohnya ada pada pengembangan kawasan Tigaraksa yang menyebabkan penyingkiran sekitar 1.400 rumah tangga petani pemilik lahan dari tanah yang sudah memiliki hak izin pengembangan oleh pemerintah (Firman, 2004).

Hasil sensus penduduk tahun 2010 memperlihatkan kawasan Jabodetabek yang menampung 27,4 juta jiwa dengan Kabupaten Tangerang mencatat pertumbuhan populasi sebesar 4,02% karena daya tarik ekonominya yang kuat (Winarso et al., 2015). Saat ini, tata kelola kota swasta hampir sepenuhnya dilakukan oleh pihak swasta secara mandiri, mulai dari operasional perkotaan, pemeliharaan infrastruktur, jaringan utilitas, hingga instalasi pengolahan air. Transformasi ini menciptakan pola morfologi "segregasi sukarela" yang memisahkan kluster hunian dengan sistem gerbang tertutup (*gated communities*) dari kelompok masyarakat kawasan permukiman informal (Winarso et al., 2015). Selain itu, kawasan pengembang swasta juga telah mengintegrasikan kawasan niaga yang dilengkapi dengan fasilitas dan infrastruktur modern sebagai pusat bisnis dan aktivitas ekonomi (Firman, 2004). Lemahnya intervensi pemerintah dalam pengembangan kawasan swasta cenderung membuat terabainya aturan proporsi 1:3:6 yang menetapkan setiap hunian mewah perlu diimbangi dengan dibangunnya 3 hunian menengah dan 6 hunian rendah biaya (Firman, 2004).

Namun, pengembang swasta mampu menyediakan proporsi area hijau di atas 10 meter persegi per orang dalam proyek kota mandiri mereka yang melebihi standar 6 meter persegi per orang (Winarso et al., 2015).

2.2 Ruang Terbuka Hijau

2.2.1 Definisi Ruang Terbuka Hijau

Ruang terbuka hijau memiliki beberapa pembagian tipologi, yaitu secara fisik, fungsi, struktur, dan kepemilikan. Secara fisik, RTH dibedakan menjadi RTH alami yang merupakan habitat liar alami dan nonalami seperti taman, lapangan olahraga, pemakaman, atau jalur hijau jalan. Secara fungsi, RTH dapat dilihat dari fungsi ekologis, sosial budaya, estetika, dan ekonomi. Secara struktur ruang, RTH dapat mengikuti pola ekologis yang memanjang, mengelompok, atau tersebar, maupun planologis yang mengikuti hirarki dan struktur ruang perkotaan. Secara kepemilikan, RTH dibedakan menjadi RTH publik dan RTH privat. Terlepas dari tipologinya, penyediaan RTH dapat didasarkan melalui jumlah penduduk pada suatu kawasan. Taman RT disediakan untuk 250 jiwa, taman RW untuk 2.500 jiwa, taman kelurahan untuk 30.000 jiwa, taman kecamatan untuk 120.000 jiwa, dan taman kota untuk 480.000 jiwa. Taman RT memiliki luas minimal 250 m², taman RW sebesar 1.250 m², taman kelurahan sebesar 9.000 m², taman kecamatan sebesar 24.000 m², dan taman kota sebesar 144.000 m² (Kementerian Pekerjaan Umum, 2008).

Menurut Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, ruang terbuka hijau (RTH) merupakan area yang penggunaannya bersifat terbuka dan tempat bertumbuhnya tanaman, baik secara alami maupun disengaja. Pada pasal 29 ayat 1 dijelaskan bahwa RTH memiliki dua jenis utama, yaitu RTH publik dan RTH privat. RTH publik dimiliki dan dikelola oleh pemerintah daerah yang digunakan untuk kepentingan masyarakat secara umum. Sementara itu, RTH privat merupakan kebun atau halaman rumah/gedung milik masyarakat/swasta yang ditanami tumbuhan. RTH berfungsi untuk menjamin keseimbangan ekosistem perkotaan dengan menjaga keseimbangan tata dan resapan air, menciptakan iklim mikro yang menjaga suhu udara kota, serta mendukung kehidupan lainnya dalam

konteks perkotaan. Hal-hal tersebut berdampak pada kesehatan dan lingkungan kawasan dengan meningkatkan ketersediaan udara bersih, mencegah terjadinya bencana banjir, serta menjaga kelestarian lingkungan hidup. Selain itu, RTH juga dapat meningkatkan nilai estetika kota dan menjadi ruang aktivitas bagi masyarakat (Pemerintah Republik Indonesia, 2007).

2.2.2 Fungsi Ruang Terbuka Hijau

Pada Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 05/PRT/M/2008 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan, RTH memiliki empat jenis fungsi. Fungsi utama dari RTH adalah sebagai paru-paru kota, mengatur iklim mikro melalui sirkulasi udara dan air, menjadi peneduh, produsen oksigen, penyerap air, penyedia habitat satwa, penyerap polutan, dan penahan angin. Kedua, fungsi tambahan RTH adalah menjadi media komunikasi warga kota, menggambarkan ekspresi budaya lokal, sebagai tempat rekreasi, dan menjadi wadah maupun objek pendidikan, penelitian, dan pelatihan dalam mempelajari alam. Ketiga, fungsi ekonomi dari RTH dapat menjadi sumber produk yang bisa dijual (tanaman, bunga, sayur, buah, daun) dan menjadi bagian dari usaha pertanian, perkebunan, kehutanan, dan lainnya. Terakhir, RTH memiliki fungsi estetika dengan meningkatkan kenyamanan, memperindah citra lingkungan kota, memicu kreativitas dan produktivitas warga kota, pembentuk faktor keindahan arsitektural, serta menciptakan suasana seimbang antara area terbangun dan tidak terbangun (Kementerian Pekerjaan Umum, 2008).

Ruang terbuka hijau (RTH) menjadi salah satu ruang ketiga dengan urgensi yang relevan dalam konteks perkotaan dengan intensitas kawasan komersial yang berkembang dengan pesat. RTH tidak hanya memenuhi fungsi ekologis, tetapi juga sebagai infrastruktur psikologis di tengah kompleksitas aktivitas perkotaan. Berdasarkan *Attention Restoration Theory* yang dikemukakan oleh Kaplan & Kaplan (1989), lingkungan alam di tengah kepadatan kota mampu memberikan efek restoratif kepada kondisi psikologis manusia dengan menurunkan kelelahan mental (*mental fatigue*) dan memulihkan konsentrasi pekerja.

2.2.3 Pengembangan Ruang Terbuka Hijau

2.2.3.1 Tebet Eco-Park

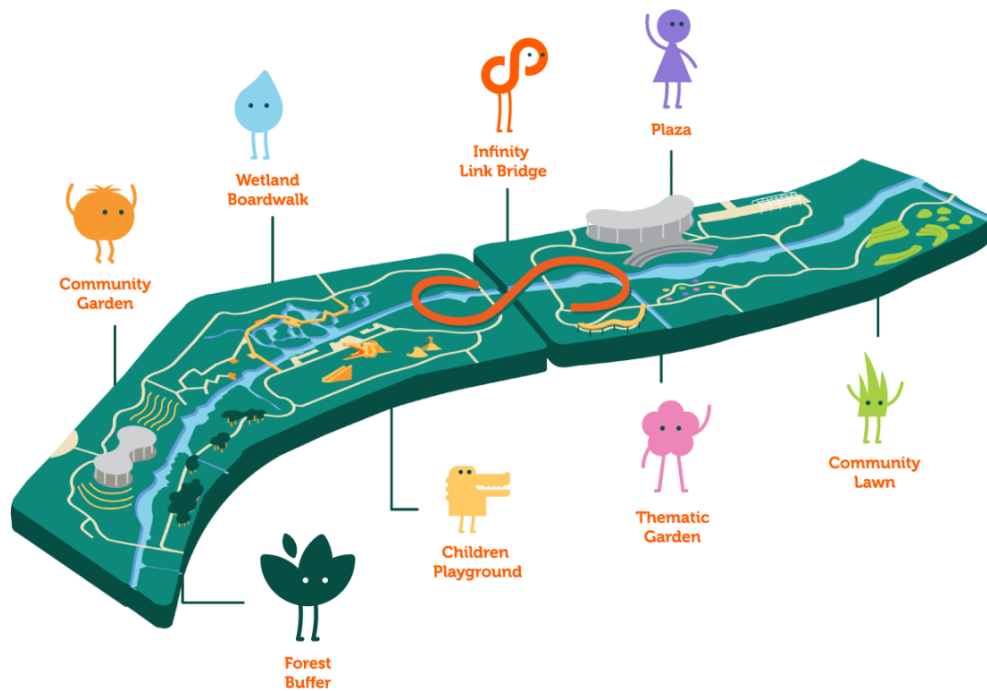
Proyek revitalisasi Tebet Eco Park oleh SIURA Studio berada di Jakarta, Indonesia, dan memiliki cakupan seluas 7 hektar dan berfokus pada restorasi ekologis secara alami untuk merespons isu fragmentasi kawasan dan degradasi lingkungan. Sebelumnya, kawasan tersebut terdiri atas dua taman, yaitu Taman Seno dan Taman Honda Tebet. Taman kota ini kurang dimanfaatkan, memiliki fungsi ekologi yang rendah, serta terputus secara spasial oleh koridor jalan raya. Masalah utama tapak juga meliputi polusi pada kanal air beton dan kerentanan terhadap banjir. Oleh karena itu, revitalisasi taman menggunakan pendekatan naturalisasi saluran air yang berfungsi sebagai retensi air sekaligus menghadirkan kembali ekosistem alami.



Gambar 2. 1 Rencana Tapak Tebet Eco Park
Sumber: Siura Studio; Diakses: Penulis, 2026

Penyatuan kedua taman yang terfragmentasi tercapai melalui perancangan *Infinity Link Bridge* yang merupakan jembatan pejalan kaki antara kedua taman tersebut. Tidak hanya fungsional, jembatan tersebut juga menjadi ikon Tebet Eco Park dengan bentuk angka delapan berwarna merah. Demi menunjang aktivitas komunitas dalam taman, Tebet Eco Park juga dilengkapi dengan bangunan plaza, kebun komunitas, paviliun, area hijau untuk acara, jalur pejalan kaki sepanjang aliran sungai, dan taman bermain anak. Melalui fungsi-fungsi tersebut, perancangan

ini menciptakan ruang bersama inklusif yang mewadahi beragam aktivitas dan komunitas kota.



Gambar 2.2 8 Zona pada Tebet Eco Park
Sumber: tebetecopark.id; Diakses: Penulis, 2026

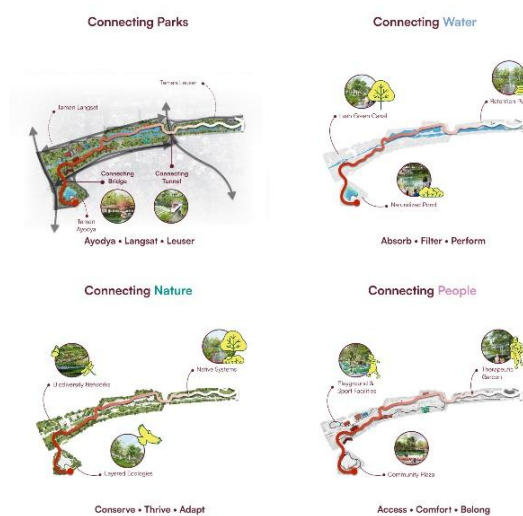
2.2.3.2 Taman Bendera Pusaka

Proyek revitalisasi Taman Bendera Pusaka oleh SIURA Studio berada di Jakarta, Indonesia, dan memiliki cakupan seluas 5,6 hektar dan bertujuan untuk mengintegrasikan tiga taman yang saling berdekatan, yaitu Taman Langsung, Taman Ayodia, dan Taman Leuser. Revitalisasi ini menggunakan pendekatan naturalisasi kanal air, desain inklusif, dan pengembalian ekologi pada lanskap taman sekaligus meningkatkan hubungan komunitas. Tantangan lalu lintas yang memecah kawasan taman ditanggapi dengan infrastruktur konektor berupa Merah Putih *Link Bridge* dan *Cakrawala Tunnel*. Merah Putih Link Bridge menghubungkan Taman Langsung dengan Taman Ayodia dengan jembatan pejalan kaki berwarna merah, sedangkan *Cakrawala Tunnel* merupakan terowongan di bawah ruas jalan kendaraan yang menghubungkan Taman Langsung dengan Taman Leuser.



Gambar 2. 3 Denah Tapak Taman Bendera Pusaka
 Sumber: Siura Studio; Diakses: Penulis, 2026

Aliran air pada Taman Bendera Pusaka berperan penting dalam penyaluran air hujan dengan volume besar pada skala perkotaan. Manajemen air hujan pada taman didukung dengan bebatuan dan vegetasi yang bertindak sebagai penyaring air alami. Selain aspek lanskap, Taman Bendera Pusaka juga menambahkan fasilitas penunjang aktivitas pengunjung seperti pusat makan, amfiteater, taman bermain anak, lapangan olahraga, perpustakaan, dan aula multifungsi. Keberadaan fasilitas tersebut meningkatkan variasi aktivitas yang dapat dilakukan dalam taman dan menjadi tempat peleburan sosial yang inklusif.



Gambar 2. 4 Diagram Strategi Perancangan Taman Bendera Pusaka
 Sumber: Siura Studi; Diakses: Penulis, 2026

2.3 Kawasan Perkantoran

2.3.1 Definisi dan Perkembangan Kawasan Perkantoran

Menurut Prajudi Atmosudiro dalam buku *Ajar Administrasi Perkantoran dan Logistik* (2020), kantor dapat didefinisikan sebagai unit organisasi yang terdiri dari tempat, staf personil, dan operasi ketatausahaan guna membantu pimpinan. Kantor menjadi tempat untuk memproses informasi dari menerima, mengolah, hingga mendistribusikannya. Kehadiran kantor bermula dari lahirnya struktur masyarakat pasca-industri yang ditandai dengan pergeseran dominasi ekonomi dari sektor manufaktur menjadi penyediaan layanan jasa profesional, administratif, dan manajerial (Mutia, 2021). Hal ini menggantikan kebutuhan angkatan kerja utama, dari pekerja kerah biru yang mengandalkan kekuatan fisik menjadi pekerja kerah putih yang mengandalkan kualifikasi pendidikan tinggi dan pengetahuan teoritis. Saat ini, perkembangan ekonomi modern didukung dengan teknologi komputer yang dapat menjembatani pengetahuan teoritis dengan basis data. Hal tersebut mendorong hadirnya lembaga “penelitian dan pengembang” yang dapat menghadirkan inovasi bagi masyarakat luas (Mutia, 2021).

Pada awalnya, kawasan perkantoran tumbuh dengan pola tersentralisasi dalam wujud *Central Business District* (CBD) dalam pekotaan padat (Lang, 2003). Meskipun pandemi Covid-19 sempat menciptakan disrupsi pergerakan ekonomi dunia dan memaksa pekerja untuk bekerja jarak jauh dari rumah, karakteristik kawasan perkantoran pasca pandemi tidak mengalami perubahan yang signifikan dan perannya dalam konteks perkotaan tetap tidak tergantikan. Hal tersebut terjadi karena inovasi, kreativitas, dan pertumbuhan ekonomi membutuhkan pemusatan aset, talenta, interaksi tatap muka, dan diversitas yang hanya disediakan kawasan perkotaan (Florida et al., 2023). Restrukturisasi spasial serupa di Indonesia terlihat dari kawasan perkantoran di wilayah inti kota metropolitan yang menjadi pusat finansial, perdagangan, dan layanan bisnis. Intensitas kebutuhan ruang kerja yang besar pada kawasan perkotaan memicu pertumbuhan pembangunan gedung perkantoran bertingkat tinggi oleh pihak perusahaan swasta (Firman, 1997). Seiring meluasnya pengembangan wilayah perkotaan ke area terluar/pinggiran, kawasan perkantoran ikut mengalami desentralisasi spasial keluar dari batas pusat kota

menuju wilayah pinggiran. Fenomena tersebut menciptakan ruang kerja pada wilayah pinggiran kota tidak berpola terpusat, melainkan tersebar secara luas tanpa batas tepi yang jelas sepanjang koridor jalur utama kendaraan dengan wujud *office sprawl* (Lang, 2003).

Secara kontemporer, definisi kawasan perkantoran telah mengalami pemudaran batas spasial melalui integrasi media digital yang melahirkan ekosistem *New Working Space* (Mariotti et al., 2024). Ruang kerja modern tidak lagi mengadopsi tata ruang yang kaku, tetapi telah berevolusi menjadi lingkungan kerja hibrida yang meleburkan batas antara bekerja, berinteraksi sosial, belajar, dan berekspresi. Hal tersebut menciptakan beragam tipologi baru yang berfokus pada aspek kolaboratif dalam bekerja, seperti *coworking spaces*, *creative hubs*, *makerspaces*, dan *corporate labs*, yang dapat meleburkan profesi lintas bidang dalam satu ekosistem komunitas dengan keterbukaan akses informasi (Mariotti et al., 2024).

2.3.2 Perancangan Arsitektur dan Sustainability

Menurut Sassen (1991), kawasan perkantoran pada kota memiliki formasi spasial yang merepresentasikan konsentrasi modal dan tingkat ekonomi yang tinggi. Karakteristik perkantoran tersebut pada area pusat kota memiliki citra eksklusif dan menegaskan batasan sosial dari lingkungan sekitarnya. Korporat yang beroperasi pada kawasan perkantoran terpusat menuntut privasi yang tinggi dengan proteksi yang ketat untuk mengisolasi aktivitas korporat dari dinamika ruang terbuka publik di sekitarnya. Pola tersebut menghasilkan perancangan bangunan kantor yang sengaja memisahkan fungsi korporat dengan masyarakat umum yang berada di luar sirkulasi ekonomi elit tersebut (Sassen, 1991).

Secara fisik, eksklusivitas dan privasi korporat tertuang melalui perancangan yang kaku, defensif, dan menutup diri dari lingkungan sekitar. Sorkin (1992) mengidentifikasi hal tersebut sebagai fenomena militerisasi ruang perkantoran yang berwujud arsitektur benteng (*fortress urbanism*) yang memanfaatkan elemen selubung bangunan secara masif. Penggunaan fasad kaca reflektif dengan massa bangunan yang kaku menjadi ciri khas dari perkantoran yang

hanya memperbolehkan keterbukaan visual dari dalam ke luar bangunan dan memblokir transparansi dari luar ke dalam bangunan. Selain itu, sistem keamanan bangunan kantor diperketat dengan keberadaan pos pemeriksaan, pagar pembatas, hingga kamera pengawas yang terpasang di seluruh perimeter bangunan. Seluruh hal tersebut dirancang untuk menjaga kestabilan internal korporat dari kehadiran elemen sosial masyarakat (Sorkin, 1992).

Seiring perkembangan tren bangunan berkelanjutan, bangunan tinggi dituntut untuk menyesuaikan perancangannya sesuai dengan ekosistem lokal melalui pendekatan bioklimatik (Priatman, 2000). Ken Yeang, dalam karya tulis Priatman (2000), membawa konsep bangunan hijau dengan mengaggas bahwa perancangan menara perkantoran tidak boleh diperlakukan sebagai benda mati, melainkan perlu dirancang sebagai organisme hidup dengan meningkatkan kenyamanan termal pasif. Pendekatan ini mengintegrasikan interaksi internal dan eksternal bangunan sebagai suatu ekosistem yang mengurangi penggunaan energi tidak terbarukan dan mengoptimalkan energi alami sepanjang siklus hidup bangunannya. Salah satu proposal perancangan bangunan hijau oleh Yeang adalah EDITT Tower, bangunan bertingkat tinggi yang dirancang untuk beradaptasi dengan kebutuhan fungsi ruang dalam jangka panjang sekaligus memperhatikan penggunaan energi bangunan dalam seluruh siklus hidup bangunannya (Priatman, 2000).

Singapura merupakan salah satu negara tropis yang telah memanfaatkan arsitektur hijau untuk mengurangi dampak iklim terhadap kenyamanan termal pengguna bangunan. Menurut studi performa bangunan yang dilakukan Wong et al. (2003), pengaplikasian elemen vegetasi alami pada atap dan dinding vertikal berperan sebagai proteksi termal bangunan. Hasil penelitiannya membuktikan bahwa keberadaan tanaman di atas atap mampu memblokir radiasi matahari dan menurunkan suhu permukaan selubung beton hingga mencapai 30°C pada siang hari. Penurunan suhu permukaan tersebut dapat meringankan beban kerja HVAC dan menghemat konsumsi energi operasional dalam jangka panjang (Wong et al., 2003). Penerapan arsitektur hijau tidak hanya berpengaruh pada skala bangunan

mikro, tapi juga berkontribusi secara makro dalam menurunkan efek pulau panas perkotaan (urban heat island) di kawasan pusat perkotaan. Melalui proses evapotranspirasi, tanaman pada selubung bangunan dapat menekan suhu radiasi rata-rata lingkungan hingga 4,5°C (Wong et al., 2003).

Aspek keberlanjutan bangunan tidak berhenti pada aspek iklim, tetapi juga menaungi aspek kesehatan fisik dan mental pengguna bangunannya. Penerapan prinsip bangunan hijau yang meningkatkan pasokan udara segar dapat mengurangi tingkat polutan dalam ruang dan menurunkan angka cuti sakit jangka pendek pekerja hingga 35% (World Green Building Council, 2014). Fleksibilitas pengaturan suhu lokal oleh pengguna ruang juga dapat meningkatkan produktivitas tugas secara konsisten. Komponen biaya staf mencakup 90% dari total pengeluaran operasional suatu perusahaan dalam konteks bangunan perkantoran, sehingga peningkatan aspek *wellbeing* pekerja melalui perancangan arsitektur berkelanjutan dapat memberikan dampak finansial yang lebih besar bagi pemangku kepentingan dibanding sekedar penghematan biaya sewa dan energi bangunan (World Green Building Council, 2014).

2.3.3 Aspek *Placemaking* dalam Perancangan *Office Park*

Perancangan office park yang mengintegrasikan fungsi kantor dengan lanskap taman publik bertindak sebagai intervensi spasial yang berusaha menggantikan karakteristik eksklusivitas bangunan kantor menjadi kawasan yang inklusif melalui prinsip *placemaking*. Dinamika dalam menjaga keseimbangan aktivitas kerja dan hidup (*work-life balance*) kelompok produktif dapat dioptimalkan dengan menghilangkan batas kaku antara ruang kerja formal dengan ruang rekreasional. Menurut Whyte (1980), kawasan terbuka di area komersial perlu diperlakukan sebagai ruang sosial aktif yang dapat memicu aktivitas baru bagi para pekerja, seperti makan siang dan interaksi kasual. Elemen seperti tempat duduk, naungan teduh, suara alami, dan kuliner yang dikonsentrasikan sepanjang jalur pergerakan manusia menjadi faktor pendukung keberhasilan ruang publik (Whyte, 1980). Oleh karena itu, kawasan publik yang berada di bawah pengelolaan pihak swasta (*Privately Owned Public Space*) perlu dikembangkan

melalui kompromi regulasi untuk memberikan timbal balik antarruang. Lanskap taman *office park* perlu dirancang dengan mengedepankan inklusivitas sosiologis dan konektivitas spasial bagi seluruh pengguna ruang (Rexhepi et al., 2023).

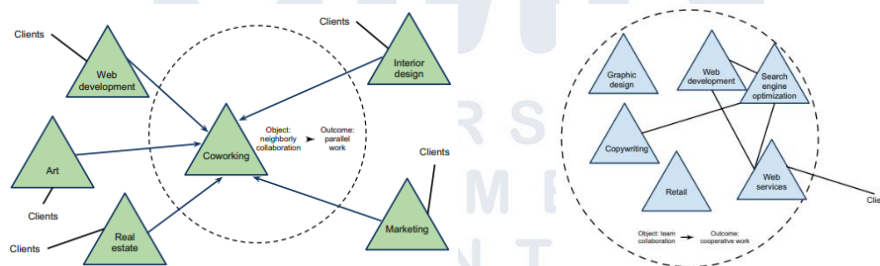
2.3.4 Ruang Kantor *Co-working*

Pergeseran budaya kerja dari sistem hierarkis menuju kerjasama antarjaringan pekerja menciptakan kebutuhan ruang kerja yang lebih adaptif dan fleksibel untuk penggunaannya. *Co-working space* hadir sebagai alternatif ruang kerja yang dapat mewadahi para pekerja independen, pekerja lepas (*freelance*), dan perusahaan rintisan (*startup*). Menurut Spinuzzi (2012), *co-working space* bukan hanya penyewaan fasilitas fisik, melainkan juga menjadi tempat perkumpulan yang dapat mendukung aktivitas para profesional dengan keahlian berbeda-beda dalam satu lokasi untuk bekerja secara bersamaan, mencapai tujuan masing-masing secara mandiri maupun bersama. Berbeda dengan ruang kantor konvensional yang eksklusif untuk satu entitas korporat, *co-working space* menawarkan fleksibilitas spasial untuk kebutuhan komunitas yang dinamis. Pramedesty et al. (2018) menekankan bahwa *co-working space* tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas pemenuhan tugas profesional, tetapi juga sebagai ruang yang dapat memicu pertukaran informasi, kolaborasi lintas bidang, dan mendorong kontribusi sesuai dengan keahlian. Fungsi *co-working space* dalam perancangan ini juga berusaha menjawab kebutuhan kerja hibrida yang menjadi budaya kerja untuk ke depannya (Pramedesty et al., 2018).

Tipologi *co-working space* tidak merujuk pada suatu tatanan ruang yang kaku, melainkan diklasifikasikan berdasarkan target pengguna. Ada tiga kategori utama dalam pembagian tipe pengguna *co-working space*, yaitu *co-working space* yang didominasi satu jenis pelaku industri spesifik, *co-working space* umum yang mewadahi berbagai pekerja lepas maupun pekerja usaha skala kecil, dan *co-working space* yang ditujukan sebagai inkubator bisnis bagi startup (Pramedesty et al., 2018). Tipologi *co-working space* umum membutuhkan suasana unik, bersahabat, dan menyenangkan untuk menciptakan rasa aman dan nyaman bagi pengguna untuk bekerja di ruang bersama. Tipologi *co-working space* khusus

startup membutuhkan beberapa fasilitas spesifik untuk mengembangkan, menguji, dan mempercepat peluncuran produk bisnis.

Spinuzzi (2012) memiliki pandangan lain terhadap tipologi *co-working space* jika dilihat dari cara para pengguna berinteraksi dan berkolaborasi dalam ruang. Ia memetakan operasional *co-working space* ke dalam dua tipologi konfigurasi, yaitu Konfigurasi Tetangga Baik (*Good-Neighbors Configuration*) dan Konfigurasi Mitra Baik (*Good-Partners Configuration*). Pada tipologi Konfigurasi Tetangga Baik, para pengguna bekerja secara independen bersama-sama dalam satu ruang. Fasilitas *co-working* digunakan sebagai wajah yang representatif dan profesional untuk mempertemukan pekerja dengan klien eksternal. Kolaborasi lebih bersifat sosial untuk membangun hubungan bertetangga yang baik tanpa harus terlibat dalam proyek yang sama. Sedangkan, Konfigurasi Mitra Baik menekankan lingkungan kerja kooperatif sebagai orang di balik layar. Ruang dirancang untuk mempertemukan berbagai spesialis independen yang dapat bergabung dan membentuk tim sementara demi menyelesaikan proyek atau masalah bersama. Ruang ini membentuk jaring bisnis dan kepercayaan operasional antar-pengguna (Spinuzzi, 2012). Pada perancangan *co-working space* ini, pendekatan yang digunakan adalah campuran tipologi antara Konfigurasi Tetangga Baik dan Konfigurasi Mitra Baik dan ruang tersebut ditujukan kepada pekerja lepas dan pekerja usaha skala kecil.



Gambar 2. 5 Kiri: Konfigurasi Good Neighbor; Kanan: Konfigurasi Good Partner
Sumber: Spinuzzi, 2012

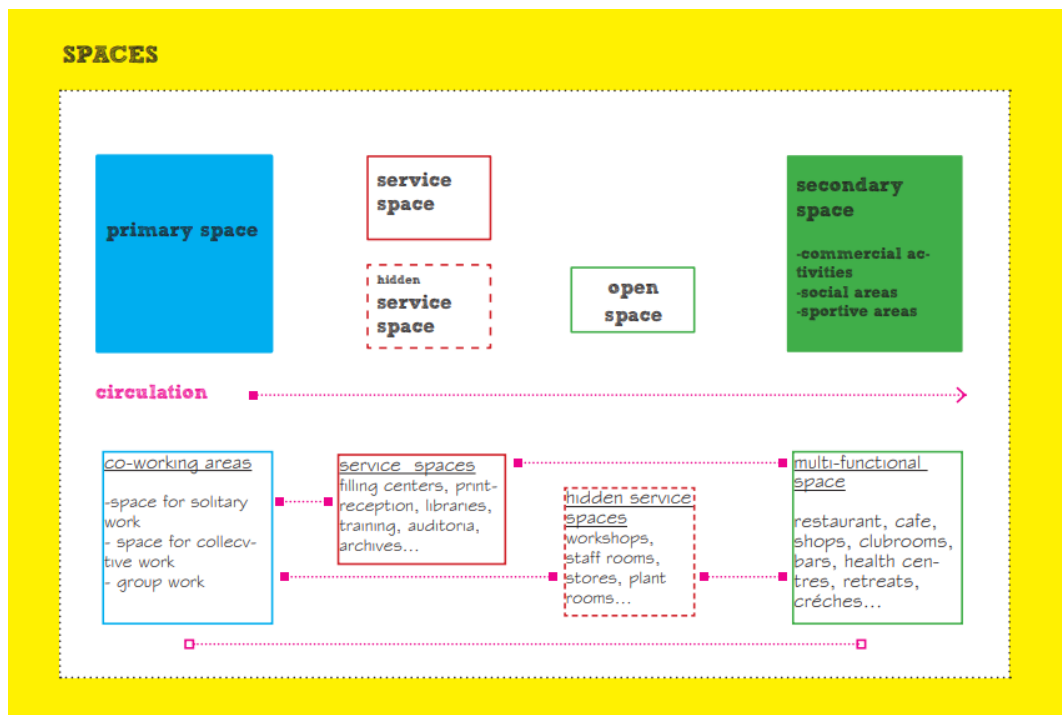
Karakteristik *co-working space* ditandai dengan tingginya keragaman jenis aktivitas yang berlangsung secara bersamaan dalam satu ruang fisik. Mengacu pada pedoman perancangan *co-working space* oleh Ergin (2014), kegiatan di dalam co-

working space dapat diklasifikasikan menjadi lima kategori, yaitu aktivitas solo, kolektif, kelompok, kongenial (serasi), dan bersosialisasi. Aktivitas solo adalah kegiatan yang bersifat mandiri dan membutuhkan tingkat konsentrasi tinggi, seperti menulis, menggambar, menelepon, menjual, membaca, berpikir, mengarsip, dan meneliti. Aktivitas kolektif merupakan pekerjaan yang dilakukan secara bersama dalam satu area, tetapi tetap bekerja secara mandiri, seperti menjual, bertransaksi, meneliti, dan mengarsip. Aktivitas kelompok adalah kegiatan yang dilakukan secara kolaboratif yang melibatkan interaksi antarpengguna, contohnya bimbingan, konseling, rapat, interview, kerja tim, brainstorming, hingga konferensi. Aktivitas kongenial adalah kegiatan pendukung dalam keseharian kerja yang bersifat transisional, seperti mengambil alat tulis kerja, menggunakan mesin cetak, membuat kopi, makan siang di meja sendiri, dan perawatan pribadi. Terakhir, aktivitas bersosialisasi adalah kegiatan di luar pekerjaan utama yang bertujuan untuk berinteraksi dan bersantai bersama, seperti makan bersama, bercengkrama, merokok, dan berolahraga. Kelima jenis aktivitas tersebut memiliki kebutuhan spasial yang berbeda-beda, sehingga perlu mempertimbangkan aspek fisik dan psikologi dalam perancangan jenis ruang yang dituju. Kebutuhan fisik meliputi ruang gerak, pencahayaan, ventilasi, akustik ruang, dan ergonomi. Sedangkan, kebutuhan psikologi yang perlu diperhatikan adalah seputar privasi, keamanan, dan rasa teritorial yang tetap memicu terjadinya interaksi sosial (Ergin & Varra, 2014).



Gambar 2. 6 Tabel Aktivitas Co-working Space
Sumber: Duygu Ergin, 2014

Berdasarkan pemetaan aktivitas sebelumnya, penataan co-working space membutuhkan zonasi ruang yang jelas agar setiap kegiatan tidak saling tumpang-tindih. Pramedesty et al. (2018) mengklasifikasi kebutuhan ruang co-working space dalam tiga area, yaitu area utama, area penunjang, dan area servis. Area utama merupakan ruang operasional inti yang mewadahi aktivitas kerja seperti area kerja individu untuk tingkat fokus tinggi, area kerja grup bagi individu yang saling mengenal, dan area kerja bersama bagi individu yang tidak saling kenal. Area penunjang adalah ruang yang mewadahi fungsi-fungsi yang di luar pekerjaan seperti konsumerisme, sosialisasi, dan olahraga ringan. Contoh ruang untuk area penunjang adalah restoran, kafe, toko, ruang diskusi, area santai, perpustakaan, auditorium, dan ruang arsip/penitipan. Area servis adalah ruang yang menunjang operasional, pemeliharaan, dan mendukung pekerjaan secara keseluruhan. Fasilitas servis dibagi menjadi dua, yaitu ruang tertutup (kantor pengelola, ruang arsip, dan *janitor*) dan ruang terbuka (resepsionis, ruang fotokopi, dan pantri) (Pramedesty et al., 2018).



Gambar 2. 7 Diagram Kebutuhan Ruang Co-working Space
 Sumber: Duygu Ergin, 2014

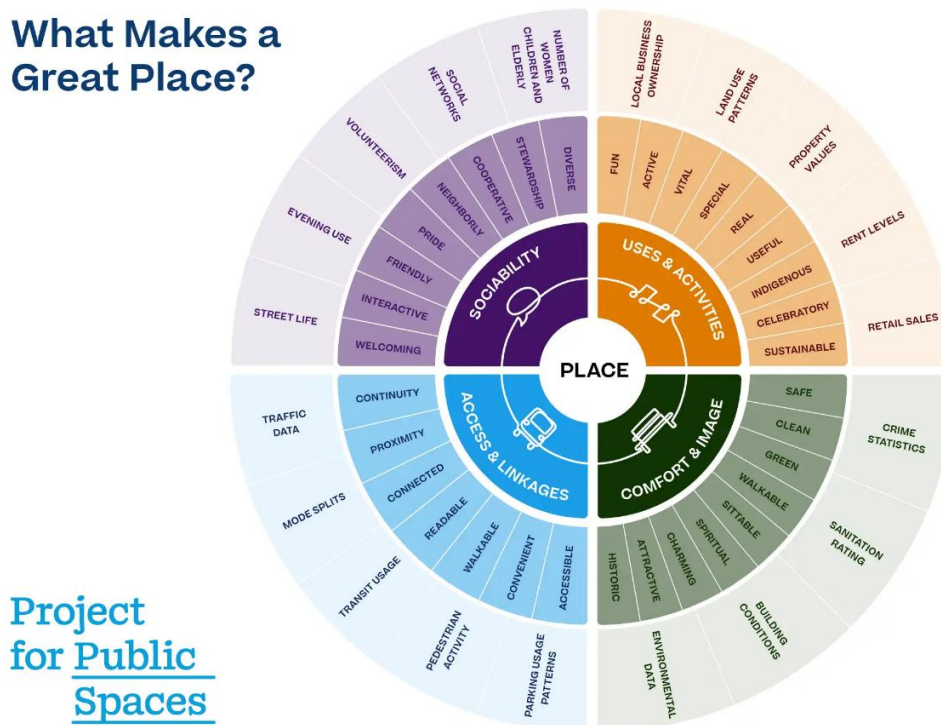
2.4 Kajian *Placemaking* sebagai Pendekatan Perancangan

Project for Public Space (PPS) merupakan organisasi nirlaba multidisiplin yang berdiri pada tahun 1975 dan bergerak di bidang ruang publik. Mereka mengembangkan berbagai metode unik yang dapat membantu komunitas membentuk ruang publik menjadi lebih baik dengan menggunakan metode “*placemaking*” sebagai gagasan utama mereka. *Placemaking* merupakan suatu gerakan yang lahir dari ide-ide revolusioner Jane Jacobs dan William H. Whyte untuk meningkatkan pengalaman perkotaan. Jacob dan Whyte merupakan pionir studi pada bidang perkotaan, sosiologi, dan ekonomi. Publikasi mereka memperlihatkan bagaimana sebuah kota dapat dirancang untuk kepentingan bersama manusia (Project for Public Spaces, 2004).

Placemaking hanyalah sebuah istilah yang merujuk pada proses kolaborasi untuk membentuk ruang publik yang dapat memberikan nilai kebersamaan maksimal. Beberapa kualitas *placemaking* adalah tergerak oleh komunitas, visioner, mengutamakan fungsi dibanding rupa, adaptif, inklusif, membuat destinasi, konteks spesifik, dinamis, transdisiplin, transformatif, fleksibel,

kolaboratif, dan sosial (Project for Public Spaces, 2007). Kualitas yang mengedepankan pengembangan ruang berorientasi manusia dan tempat dapat memperkaya pengalaman ruang sekaligus berdampak positif bagi manusia dan lingkungan di sekitarnya. PPS telah merumuskan *The Place Diagram* atau diagram tempat sebagai alat untuk membantu komunitas dalam mengevaluasi suatu tempat. Diagram tempat memiliki empat elemen utama untuk sebuah tempat yang baik, yaitu *sociability*, *uses and activities*, *comfort and image*, dan *access and linkage*. Masing-masing aspek tersebut memiliki turunan kriteria untuk mendapatkan data yang terukur (Project for Public Spaces, 2009).

What Makes a Great Place?



Gambar 2.8 Diagram Placemaking oleh Project for Public Spaces
 Sumber: <https://www.pps.org/article/grplacefeat>; Diakses: Penulis, 2025

2.4.1 Kemampuan Bersosialisasi (*Sociability*)

Komponen dasar terjadinya kemampuan bersosialisasi di suatu tempat ialah adanya pertemuan dan interaksi antar manusia (Peinhardt, 2023b). Pada diagram

tempat, kemampuan bersosialisasi terdiri atas beberapa poin, yaitu keragaman, penatagunaan, kooperatif, rasa kekeluargaan, kebanggaan, ramah, interaktif, dan menyambut dengan terbuka (Project for Public Spaces, 2022). Kemampuan bersosialisasi merupakan kriteria tersulit diantara empat kriteria tempat yang baik. Tempat yang memiliki kemampuan bersosialisasi adalah tempat yang diminati banyak orang untuk berkumpul, saling menyapa sesama, dan para pengunjung merasa nyaman untuk berinteraksi dengan orang asing (Project for Public Spaces, 2022).

Pada diagram tempat, selain poin-poin kemampuan bersosialisasi, ada juga hal-hal yang dapat diamati pada ruang untuk mendapatkan penilaian tempat yang terukur. Komponen kemampuan bersosialisasi yang dapat diukur adalah jumlah keberadaan wanita, anak, dan lanjut usia, jaringan sosial, kehadiran sukarelawan, penggunaan sore hari, dan kehidupan pada jalan (Project for Public Spaces, 2022). Jumlah wanita, anak, dan lanjut usia yang memadai menandai inklusivitas serta keragaman tempat tersebut. Hal tersebut dapat dikaitkan sebagai tingkat kenyamanan, keamanan, aksesibilitas, serta diskriminasi yang ada suatu tempat. Jaringan sosial ditandai dengan saling kenalinya individu atau kelompok yang sudah biasa menggunakan tempat tersebut. Jaringan sosial dapat memengaruhi penatagunaan, kooperatif dan rasa kekeluargaan pada suatu tempat. Kehadiran sukarelawan pada suatu tempat menandai semangat gotong royong serta rasa bangga terhadap suatu tempat. Penggunaan suatu tempat pada sore hari menandai keramahan dan interaktivitas pada suatu tempat. Terakhir, kehidupan pada jalan menandai interaktivitas dan rasa sambutan yang terbuka pada tempat tersebut (Project for Public Spaces, 2022).

Kuadran sosiabilitas ini dapat dikaitkan dengan penjelasan tiga jenis kegiatan luar ruangan yang disinggung oleh Gehl (2012), yaitu kegiatan wajib, kegiatan pilihan, dan kegiatan sosial. Kegiatan wajib adalah kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh suatu kelompok seiring waktu berjalan dan tidak mudah terpengaruh oleh faktor eksternal, sehingga partisipan tidak memiliki pilihan lain selain melakukan aktivitas tersebut. Contoh dari kegiatan wajib adalah bekerja,

berbelanja, dan menunggu. Kegiatan pilihan merupakan kegiatan yang dipengaruhi oleh kemauan partisipan untuk mengikutinya jika tempat dan waktunya memungkinkan. Kegiatan pilihan meliputi keluar untuk berjalan kaki, menikmati hidup dengan berada di suatu tempat, ataupun berjemur. Kegiatan tersebut juga dipengaruhi cuaca dan berbagai kualitas eksterior fisik. Kegiatan sosial adalah kegiatan yang bergantung pada keberadaan orang lain pada ruang publik. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang dihasilkan dari hubungan antara kegiatan wajib dan kegiatan pilihan. Contoh dari kegiatan sosial adalah anak-anak bermain, bercengkrama, melakukan aktivitas komunal, dan juga kontak pasif seperti melihat dan mendengar orang lain. Oleh karena itu, kegiatan sosial bergantung pada kualitas ruang luar yang tinggi agar frekuensi terjadinya kegiatan pilihan dapat terjadi secara proporsional dengan kegiatan wajib untuk meningkatkan peluang terjadinya kegiatan sosial (Gehl, 2012).

2.4.2 Kegunaan dan Aktivitas (*Uses and Activities*)

Suatu tempat yang sosial memerlukan aktivitas sebagai poros utama dari tempat tersebut. Aktivitas yang ada pada tempat umum dapat menentukan kelayakan tempat tersebut dan mengukur keberhasilannya (Peinhardt, 2023a). Kegunaan dan aktivitas yang berada pada suatu tempat merupakan cerminan dari keinginan, kebutuhan, dan ide-ide yang muncul dari pengunjung tempat tersebut, hal-hal tersebut memperlihatkan dengan jelas apa yang dapat diberikan suatu tempat pada pengunjungnya. Beberapa prinsip kegunaan dan aktivitas yang ditulis oleh Peinhardt (2023a) ialah mengutamakan aspek lokal, menentukan program ruang, menentukan kegunaan ruang sebelum merancang ruang, keragaman pilihan aktivitas, memastikan eksplorasi antara fasilitas dan aktivitas, kegunaan komersial yang dapat mendatangkan orang, dan menjadi wadah bagi penggunaannya. Aktivitas menjadi pusat dari sebuah tempat, menjadi titik awal dari bagaimana orang berimajinasi dalam menggunakan ruang tersebut, sekaligus menjadi alasan orang untuk datang kembali ke tempat tersebut (Peinhardt, 2023a).

Pada diagram tempat, kualitas yang termasuk dalam kegunaan dan aktivitas ialah menyenangkan, aktif, vital, spesial, nyata, berguna, kehadiran penduduk asli

(lokal), meriah, dan berkelanjutan. Kualitas tersebut dapat terlihat melalui hal-hal yang dapat diukur pada ruang untuk menilai kegunaan dan aktivitas. Aspek penilaian tersebut adalah tingkat kepemilikan bisnis lokal, pola kegunaan lahan, nilai properti, tingkat harga sewa, dan tingkat penjualan ritel (Project for Public Spaces, 2022). Aspek-aspek penilaian tersebut dapat menggambarkan keberlanjutan suatu tempat dari sisi manajemen ekonominya serta keterjangkauan tempat tersebut untuk penduduk asli. Namun, perlu digarisbawahi bahwa elemen kegunaan dan aktivitas tidak berhenti pada aspek ekonomi, tetapi juga ragam aktivitas yang hadir pada tempat tersebut sesuai dengan konteks penggunaannya. Tempat bermain cocok untuk mendatangkan anak kecil, lapangan basket dapat mendatangkan anak pulang sekolah, dan mengadakan acara dapat mendatangkan semua latar orang pada sore hari (Project for Public Spaces, 2022).

Aktivitas manusia memiliki pola untuk secara alami berada di ujung dari suatu tempat. Menurut Alexander et al. (1977), manusia tidak ingin menetap terlalu lama di area terbuka. Ia menyatakan bahwa saat ujung dari suatu ruang tidak menyediakan ruang untuk beraktivitas, ruang itu hanya akan menjadi tempat manusia berlalu-lalang. Oleh karena itu, perlu adanya kantung-kantung aktivitas seperti toko, tempat duduk, pertunjukan, dan hal-hal lain yang dapat menimbulkan penggunaan baru pada ruang tersebut.

2.4.3 Kenyamanan dan Citra (*Comfort and Image*)

Suatu tempat dengan fasilitas yang mengundang dan menyambut pengunjungnya dapat membuat mereka lebih mudah mengekspresikan dengan tulus dan menjadi wadah pengembangan diri mereka (Peinhardt, 2023c). Kenyamanan dan citra menjadi bagian penting dari sebuah tempat yang baik. Rasa nyaman meliputi persepsi penggunaannya terhadap keamanan, kebersihan, dan ketersediaan tempat duduk (Project for Public Spaces, 2022). Peinhardt (2023c) menyatakan bahwa pilihan-pilihan yang diambil dalam merancang, mengelola, dan memprogram suatu tempat dapat memberikan pesan tersirat kepada pengunjung atas siapa saja yang diterima pada tempat tersebut. Walaupun ada beragam kombinasi untuk membuat seseorang merasa terundang pada suatu tempat, ada

beberapa benang merah yang dapat memberikan perasaan nyaman tersebut kepada segala ragam identitas, kemampuan, usia, dan faktor lainnya.

Beberapa hal yang dapat memenuhi perasaan nyaman yang universal tersebut adalah menciptakan aksesibilitas lebih dari mobilitas, menciptakan suasana yang mendorong ketahanan, menciptakan ruang yang ramah lanjut usia, dan mendorong kepedulian terhadap ruang publik (Peinhardt, 2023c). Keberadaan rancangan aksesibilitas memastikan citra pengguna dengan bantuan mobilitas tidak dianggap sebagai masyarakat kelas bawah, tetapi setara dengan seluruh pengguna lainnya. Suasana yang mendorong ketahanan merujuk pada ketahanan ruang publik terhadap perubahan iklim yang ekstrim. Ruang publik menjadi tempat berlindung penggunanya dari cuaca sekaligus memastikan mereka agar dapat melakukan aktivitas seperti biasa dengan nyaman. Perancangan inklusif terhadap segala rentang usia tidak hanya sebatas memberikan fasilitas yang memudahkan pengguna dengan keterbatasan mobilitas, tetapi juga memberikan ruang berkumpul bersama kelompok sosial, memberikan peluang pertemuan antar pengunjung, serta akses terhadap program dan aktivitas. Terakhir, mendorong kepedulian terhadap ruang publik dapat dicapai dengan memberikan rasa kepemilikan ruang terhadap sesama. Suatu tempat yang digunakan bersama dan secara rutin digunakan oleh penggunanya dapat memberikan norma tersirat kepada mereka untuk tetap menjaga tempat tersebut dalam kondisi prima (Peinhardt, 2023c).

Pada diagram tempat, kualitas yang termasuk dalam kenyamanan dan citra ialah keamanan, kebersihan, hijau, ramah pejalan kaki, ramah untuk diduduki, spiritual, menawan, menarik perhatian, dan memiliki sejarah. Kualitas tersebut dapat terlihat melalui hal-hal yang dapat diukur pada ruang untuk menilai Kenyamanan dan citra. Aspek penilaian tersebut adalah statistik tindakan kejahatan, penilaian sanitasi, kondisi bangunan, dan data lingkungan (Project for Public Spaces, 2022). Statistik kejahatan merupakan aspek tak kasat mata yang dapat memengaruhi persepsi masyarakat terhadap suatu tempat dan persepsi tersebut dapat menyebar dari mulut ke mulut. Penilaian sanitasi merupakan aspek yang dapat dirasakan pada saat penggunanya berada langsung pada tempat tersebut.

Keberadaan, kondisi, dan kebersihan fasilitas saniter seperti toilet dan tempat cuci tangan dapat membentuk persepsi pengguna suatu tempat dalam beraktivitas di tempat tersebut. Kondisi bangunan di tempat memberikan citra tersendiri terhadap tempat tersebut sekaligus mengupas aspek pengelolaan ruang publik secara langsung (Project for Public Spaces, 2022).

Citra yang baik dapat dibentuk mulai dari mengedepankan skala manusia dalam tinggi mata. Gehl & Rogers (2013) merumuskan 12 kualitas dalam menghadirkan citra tempat yang baik dan terbagi menjadi 3 aspek, yaitu proteksi, kenyamanan, dan kesenangan. Kualitas yang termasuk dalam proteksi meliputi proteksi dari kecelakaan kendaraan, proteksi dari kejahatan, dan proteksi dari pengalaman indra yang tidak baik. Aspek kenyamanan meliputi peluang untuk berjalan, berdiri atau menetap, duduk, melihat, berbicara dan mendengar, serta bermain dan berolahraga. Kesenangan dapat terwujud dari kualitas seperti skala, peluang untuk menikmati aspek positif cuaca, dan pengalaman indra yang positif. Hal-hal tersebut, jika terimplementasi dalam suatu tempat, dapat menciptakan berbagai peluang untuk memberikan pengalaman yang baik kepada penggunanya dan menciptakan lingkungan yang baik untuk kebutuhan lokal (Gehl & Rogers, 2013).

2.4.4 Akses dan Keterhubungan (*Access and Linkages*)

Surico (2023) menggambarkan akses dan keterhubungan sebagai jantung dari visi setiap arsitek lanskap ternama pada abad ke-19. Nilai dari suatu ruang publik akan menurun saat dianggap jauh oleh masyarakatnya. Pada artikel yang Ia tulis, Ia menjabarkan beberapa hal yang dapat mengangkat kesempatan dari ketidakaktifan, menciptakan ruang untuk beragam moda transportasi, serta memastikan keterhubungan yang dapat dirasakan seluruh pengguna. Pertama, mengubah batasan menjadi koneksi melalui kegunaan bersama. Mengubah ruang kosong menjadi ruang publik dapat meningkatkan sirkulasi sekaligus memberi pesan tersirat kepada pengunjung terhadap keterhubungan yang sebelumnya tidak terlihat. Kedua, ruang publik memosisikan mobil sebagai tamu. Hal tersebut mengutamakan pejalan kaki sebagai fokus dari rancangan suatu ruang publik, tetapi

tetap menyediakan keragaman cara untuk pengguna dapat mengakses ruang publik tersebut seperti dengan bersepeda, penggunaan mikro-mobilitas, dan juga berkendara. Ketiga adalah memanfaatkan pusat transit. Fenomena yang dapat ditarik dari hal tersebut ialah potensi mengembangkan aktivitas di sela-sela menunggu kendaraan tiba. Terakhir, *placemaking* jugalah tentang *wayfinding* (pandu arah). Saat suatu tempat memiliki pandu arah yang intuitif, besar peluang pengunjung untuk mau datang dan menghabiskan waktu pada tempat tersebut (Surico, 2023).

Pada diagram tempat, kualitas yang termasuk dalam akses dan keterhubungan ialah kontinuitas, kedekatan, konektivitas, keterbacaan, ramah pejalan kaki, kemudahan, dan mudah dijangkau. Aspek-aspek penilaian akses dan keterhubungan adalah data lalu lintas, distribusi moda transportasi, penggunaan transit, aktivitas pejalan kaki, dan pola penggunaan lahan parkir. (Project for Public Spaces, 2022). Data lalu lintas dapat memperlihatkan moda transportasi apa yang diminati pada kawasan tersebut. Distribusi moda transportasi memperlihatkan keragaman cara masyarakat dapat mengakses ruang publik. Aktivitas pejalan kaki memperlihatkan kecenderungan masyarakat dalam mengakses ruang publik dengan berjalan kaki. Terakhir, pola penggunaan lahan parkir dapat memperlihatkan penggunaan transportasi yang digunakan masyarakat untuk mencapai ruang publik tersebut (Project for Public Spaces, 2022).

Aspek-aspek penilaian tersebut hanyalah data terukur yang dapat memperlihatkan nuansa dalam hal aksesibilitas, tetapi akses dan keterhubungan juga memperhatikan kemudahan suatu tempat untuk dicapai, dimasuki, dan dinavigasi. Batas pada ruang publik juga dapat memberikan kesan tersendiri kepada penggunanya, seperti kesan antara melewati pertokoan yang akan lebih menarik dibandingkan melewati jalan yang kosong. Aspek visual juga tak kalah penting dalam hal keterhubungan, di mana pengguna dapat merasakan kehidupan suatu ruang publik dari kejauhan maupun di tempat. (Project for Public Spaces, 2022).

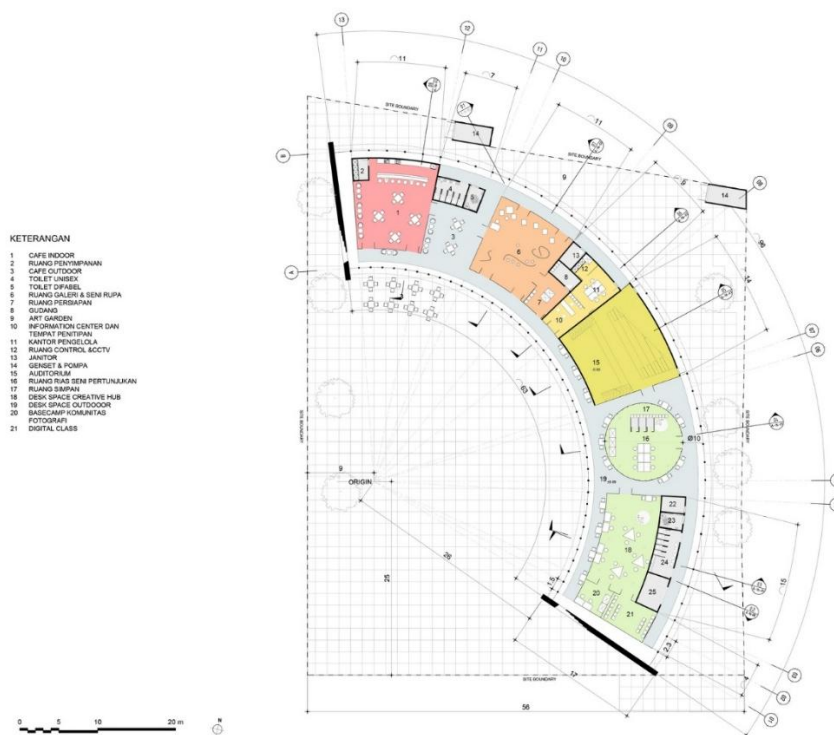
2.5 Kajian Perancangan Sebelumnya

2.5.1 Co-working Space

2.5.1.1 Bogor Creative Hub

Perancangan kompleks ruang bersama seluas 1.600 m² ini berada di lahan seluas 1,3 hektar yang memiliki bangunan bersejarah peninggalan koloni belanda. Creative Hub merupakan satu massa bangunan berbentuk "C" dengan poros akses dari segala arah, menghubungkan kompleks dengan area terbuka untuk aktivitas luar ruangan. Program-program yang ada di dalam kompleks seperti auditorium, ruang kelas, dan galeri menempati geometri ruang yang berbeda, tetapi disatukan dalam satu atap pelana melengkung yang merupakan ekspresi desain tropis. Seluruh program terhubung dengan teras terbuka, menghadirkan ruang komunal dan meningkatkan aksesibilitas pengguna. Aktivitas yang didukung dengan perancangan ini meliputi belajar mandiri, diskusi kelompok, pelatihan, pertunjukan seni, hingga kuliner. Ruang-ruang yang disediakan untuk menunjang aktivitas tersebut adalah kafe, ruang galeri, auditorium, ruang rias, dan ruangan kerja bagi komunitas. Peletakan ruang-ruang tersebut disusun secara linear sesuai dengan tingkat kebisingannya. Kafe yang menjadi tempat bercengkrama berada di ujung, auditorium yang lebih tertutup berada di tengah, dan ruang kerja yang sunyi ditempatkan di ujung lainnya.



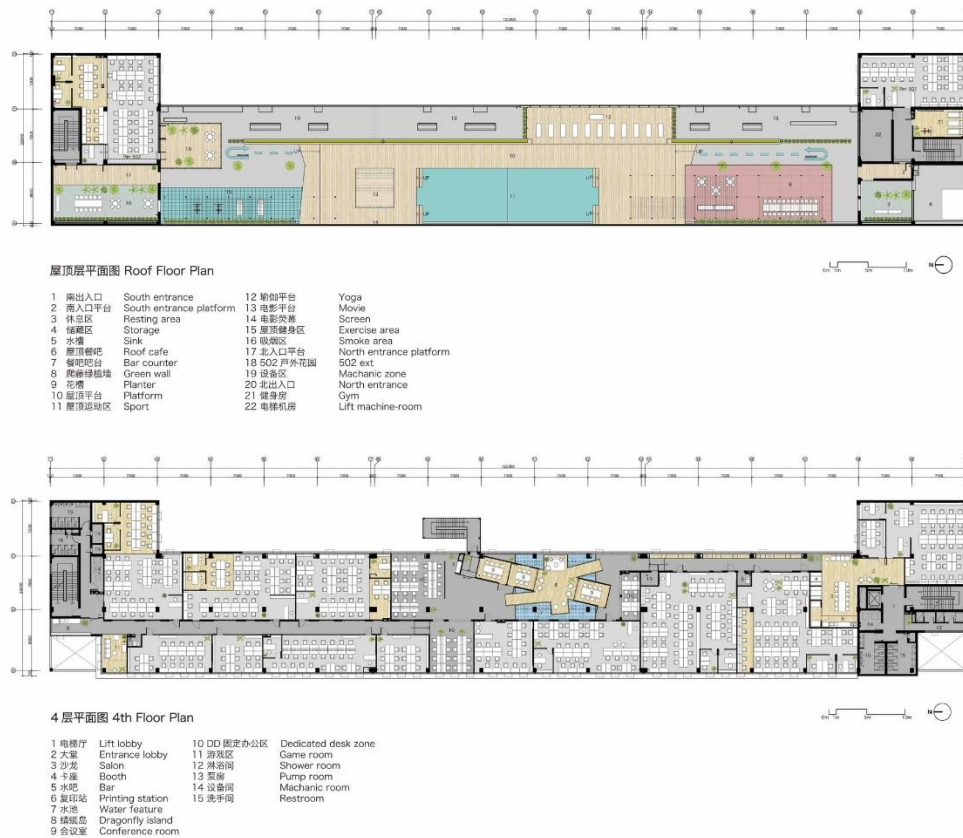


Gambar 2. 9 Denah Bogor Creative Hub
 Sumber: Archdaily; Diakses: Penulis, 2026

2.5.1.2 SimplyWork 6.0

Proyek ini merupakan renovasi interior seluas 2.100 m² sebagai *co-working space*. Aktivitas pada tempat ini meliputi fokus mandiri, rapat internal, panggilan video privat, diskusi santai, hingga aktivitas olahraga. Demi menunjang aktivitas tersebut, fungsi-fungsi yang dirancang meliputi 15 unit ruang kantor sewa privat, area meja bersama, ruang cetak, dan ruang santai. Selain itu, pada lantai atas terdapat fasilitas seperti kafe, area olahraga, area yoga, dan area pemutaran film. Konfigurasi zonasi pada perancangan ini bersifat linear karena batasan ruang yang memanjang. Urutan alur sirkulasi pada tempat ini dimulai dari lobi lift yang terhubung dengan area santai dan dapur kecil. Setelah itu, ruang kantor sewa disusun secara memanjang dan dihubungkan melalui sirkulasi linear. Pada bagian tengah sirkulasi, perancangan ini menempatkan area ruang konferensi yang memecah sirkulasi linear dan mencegah kesan sirkulasi yang terlalu panjang. Pada

kedua ujung ruang terdapat area servis yang berisi toilet dan tangga darurat, dengan lift penumpang hanya berada pada salah satu ujung saja.

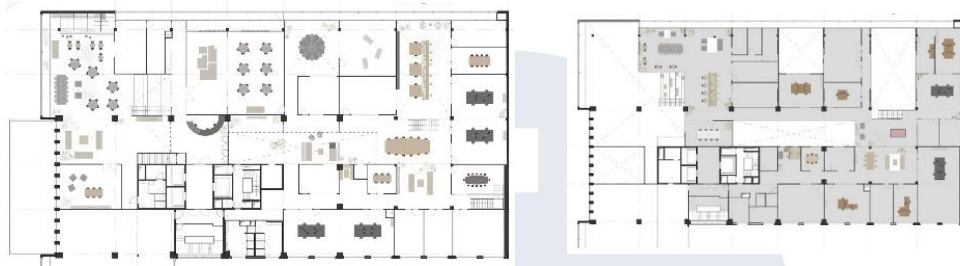


Gambar 2. 10 Denah SimplyWork 6.0
 Sumber: Archdaily; Diakses: Penulis, 2026

2.5.1.3 Fosbury & Sons

Perancangan interior ini berada di lantai satu bangunan gedung seluas 3.000 m² di Antwerp, Belgia. Proyek ini merupakan *co-working space* premium yang bertujuan untuk menyeimbangkan kerja dan kehidupan para pengguna melalui fungsionalitas kantor, pengalaman rumah, pelayanan hotel, dan aktivitas rekreasi. Aktivitas di dalam tempat ini mencakup kerja profesional, pertemuan, kegiatan edukasi, makan malam, sosialisasi, dan bersantai. Demi memwadhahi aktivitas tersebut, ruangan yang disediakan meliputi lobi penerimaan, ruang duduk, area bar, unit kantor tertutup, meja komunal, ruang rapat, dan tangga duduk. Zonasi ruang pada tempat ini terbagi menjadi zona publik, semi-privat, dan privat. Zona publik terletak dekat pintu masuk yang meliputi lobi penerimaan, area santai, dan area bar.

Zona semi-privat berada di area tengah dan meliputi ruang kerja bersama yang terbuka. Zona privat berada di area yang ujung sirkulasi dan meliputi ruang pertemuan hingga ruang kerja privat. Sirkulasi bergerak dari zona publik melalui pintu masuk dan bergerak secara bebas hingga menuju zona privat.



*Gambar 2. 11 Denah Fosbury & Sons
Sumber: Archdaily; Diakses: Penulis, 2026*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.5.1.4 Perbandingan Perancangan *Co-working Space* Sebelumnya

Komparasi perancangan *co-working space* sebelumnya yang menjelaskan kegiatan, fungsi, dan sirkulasi ruang adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Perbandingan Aktivitas dan Sirkulasi Perancangan *Co-working Space* Sebelumnya

Elemen <i>Co-working space</i> Duygu Ergin	Bogor Creative Hub	SimplyWork 6.0	Fosbury & Sons
Klasifikasi Aktivitas	<i>Solo</i> : belajar mandiri, kerja <i>Group</i> : diskusi kelompok, pelatihan, Seminar <i>Socialize</i> : pertunjukan seni, kuliner	<i>Solo</i> : kerja <i>Group</i> : rapat, diskusi bersama, konferensi <i>Socialize</i> : olahraga, diskusi santai	<i>Solo</i> : kerja <i>Group</i> : diskusi, rapat <i>Socialize</i> : makan malam, kegiatan santai, istirahat
Kategori Ruang	<i>Primary</i> : ruang kerja <i>Support</i> : ruang kelas, ruang rias, auditorium <i>Secondary</i> : kafe, galeri	<i>Primary</i> : unit ruang kerja privat, area meja bersama <i>Support</i> : ruang rapat, ruang cetah, lobi, ruang santai, area servis <i>Secondary</i> : kafe, area olahraga, area pemutaran film	<i>Primary</i> : unit kantor sewa, area meja bersama <i>Support</i> : lobi, ruang rapat <i>Secondary</i> : ruang santai, area bar, tangga duduk komunal
Pola Sirkulasi	Linear akses segala area	Linear	Bebas satu pintu
Fungsi Tambahan	Area seni dan edukasi	Area olahraga dan hiburan	Area gaya hidup

2.5.2 *Office Park*

2.5.2.1 Chiswick Park

Chiswick Park merupakan kawasan *office park* yang berada di London Barat dan dirancang oleh Rogers Stirk Harbour + Partners. Perancangan ini membawa filosofi “*Enjoy Work*” yang menempatkan *wellbeing* pekerja sebagai penggerak utama produktivitas korporat. Secara massa, kawasan ini terdiri atas dua belas gedung kantor bertingkat menengah yang disusun secara memusat kepada ruang

terbuka hijau yang dilengkapi dengan danau buatan dan jalur *boardwalk*. Fasilitas komersial yang berada di ruang terbuka juga dapat diakses oleh kalangan umum.



Gambar 2. 12 Maket Chiswick Park Memperlihatkan Bangunan Mengelilingi Danau
Sumber: RSHP; diakses penulis: 2026

Konsep perancangan yang diterapkan berfokus dalam pemisahan sirkulasi kendaraan dan memaksimalkan koneksi visual interior dan eksterior kawasan. Akses kendaraan bermotor dan area parkir berada di bagian terluar kawasan dan di bawah tanah, sehingga area tengah yang merupakan taman umum dapat dinikmati pejalan kaki tanpa adanya kehadiran kendaraan. Secara arsitektural, gedung kantor menggunakan fasad kaca untuk memaksimalkan pencahayaan alami sekaligus memberikan pandangan dari kantor ke taman (*active frontage*). Hubungan antara fungsi perkantoran privat dan ruang terbuka dijumpai dengan penyediaan plaza terbuka, pusat ritel, dan fasilitas kebugaran untuk mewadahi acara komunitas serta aktivitas rekreasi harian dalam kawasan.



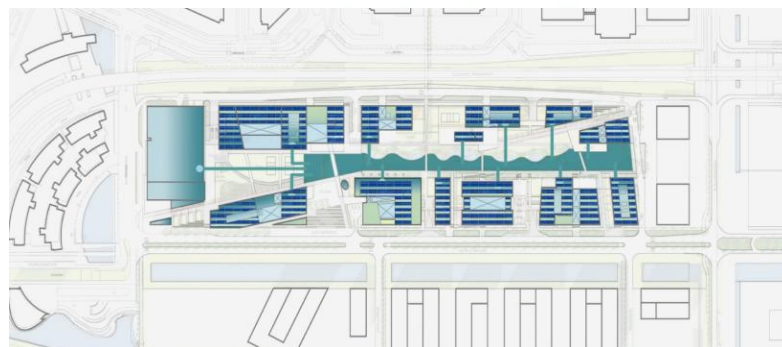
Gambar 2. 13 Area Publik dalam Kawasan Chiswick Park
Sumber: RSHP; diakses penulis: 2026

2.5.2.2 Park 20|20



Gambar 2. 14 Kawasan Park 20|20
Sumber: WM+P; diakses penulis: 2026

Park 20|20 merupakan perancangan office park yang terletak di Belanda dengan *masterplan* yang dirancang oleh William McDonough + Partners. Mereka menggunakan pendekatan perancangan *cradle-to-cradle* yang berfokus dalam mengurangi dampak lingkungan dalam seluruh siklus hidup bangunan mulai dari pembangunan hingga masa akhir pemakaian. Massa bangunan pada kawasan dirancang bertingkat rendah dan memaksimalkan paparan cahaya matahari sebagai efisiensi energi pasif. Perancangan menjawab isu konektivitas dan mobilitas, menerapkan desain pasif, serta mengoptimalkan penggunaan energi, air, dan pengolahan limbah dalam satu sistem terintegrasi. Area terbuka hijau mendorong terjadinya koneksi dengan antara banyak komunitas, terutama para pengguna bangunan kawasan. Konektivitas ruang terbuka dengan bangunan dapat meningkatkan efektivitas para pekerja dengan menghadirkan lingkungan yang aman dan nyaman untuk bekerja dan rekreasi.



Gambar 2. 15 Integrasi Sistem Utilitas Bangunan pada Kawasan Park 20|20
Sumber: WM+P; diakses penulis: 2026

2.5.2.3 Perbandingan Perancangan *Office Park* Sebelumnya

Komparasi perancangan *office park* sebelumnya yang menjelaskan kegiatan, fungsi, dan sirkulasi ruang adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Perbandingan Integrasi Kawasan *Office Park* pada Perancangan Sebelumnya

Parameter	Chiswick Park	Park 20 20
Tata Ruang Kantor dan Taman	Tata bangunan mengelilingi danau	Tata bangunan linier mengikuti bentuk taman
Fasilitas Ruang Publik	Danau buatan, jalur pejalan kaki, area bebas kendaraan, plaza, area ritel, pusat kebugaran	Kanal air, rumah kaca, kebun komunal, jalur sepeda kawasan, bangunan komunal (kafetaria, teras terbuka), integrasi sistem utilitas antar bangunan
Penerapan Arsitektur	Bangunan bertingkat menengah, fasad transparan, bukaan mengarah ke taman	Bangunan bertingkat rendah, fasad transparan, banyak akses masuk dari kawasan ke dalam bangunan

