

Perancangan Interior *Co-Working Space* untuk Wisatawan MICE di Kota Denpasar

PERANCANGAN INTERIOR *CO-WORKING SPACE* UNTUK WISATAWAN MICE DI KOTA DENPASAR DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI RUANG

(*INTERIOR DESIGN PLANNING OF INTERIOR CO-WORKING SPACE FOR MICE IN DENPASAR*)

Ayu Putri Intan¹ | Mahendra Nur H, S.T., M.Ds.² | Niken Laksitarini, S.Ds., M.Ds.³

Jurusan Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom (Telkom University)

Jalan Telekomunikasi no.1, Sukapura, Kecamatan Dayeuhkolot, Kota Bandung, Jawa Barat 40257 e-mail:

aputriintan@student.telkomuniversity.ac.id¹ | mahendrainterior@telkomuniversity.ac.id² |

nikenoy@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRACT

The city of Denpasar, Bali, has become one of the main destinations for MICE tourism in Indonesia because of its unique combination of culture and natural beauty (Dinas Pariwisata Kota Denpasar). To be able to support the activities of MICE tourists, they need facilities to accommodate their "work/business and leisure" activities which include meetings, conferences, exhibitions, to the main thing which is doing work or business activities, without having to lose their "vacation" moments. After conducting an online survey, one of the facilities that can accommodate the activities of MICE tourists is a co-working space. Sanur, is administratively located in Denpasar City. Sanur is well known for its natural beauty, namely Sanur Beach. Referring to the research results of the Dinas Pariwisata Kota Denpasar, Sanur is also the main tourist destination for MICE tourists in Denpasar City with as many as 40% of the total respondents.

In addition, after conducting a brief online research, there is a problem where the facilities provided in co-working spaces in Denpasar City, especially Sanur, are not flexible enough to accommodate user activities and interior elements that do not pay attention to comfort which can affect work productivity (Ni Kade Ari Yunita, 2017). This supports realizing the design of a co-working space in Denpasar City, in Sanur to be precise, for MICE tourists.

The above problems can be solved with a spatial psychological approach, while the theme and concept implemented is the theme "Productive Escape in Sanur" with the concept of "stress-free environment". These themes and concepts are derived from the mind mapping process of MICE tourists, which is a combination of work or business activities and leisure, which can be interpreted as a vacation. With the theme, the concept and approach used, it is expected that this can create public co-working space facilities that can accommodate the activities of MICE tourists to work and do business, without losing their vacation moments.

Keywords: Denpasar City, Sanur, Co-working space, MICE tourism

ABSTRAK

Kota Denpasar, Bali, menjadi salah satu daerah tujuan utama wisata MICE di Indonesia karena kombinasi budaya dan keindahan alamnya yang unik (Dinas Pariwisata Kota Denpasar). Untuk dapat mendukung kegiatan wisatawan MICE tersebut, dibutuhkan fasilitas yang dapat memwadahi aktivitas “*work/business and leisure*” mereka yang meliputi meeting, konferensi, eksebisi, hingga yang utama adalah kegiatan mengerjakan pekerjaan, tanpa harus kehilangan momen “berlibur” mereka. Setelah melakukan survey secara daring, salah satu fasilitas yang dapat memwadahi kegiatan wisatawan MICE tersebut adalah *co-working space*. Sanur, secara administratif masuk ke dalam Kota Denpasar. Sanur terkenal akan keindahan alamnya, yaitu Pantai Sanur. Mengacu kepada hasil penelitian Dinas Pariwisata Kota Denpasar, Sanur juga merupakan tujuan wisata utama para wisatawan MICE di Kota Denpasar dengan pemilih sebanyak 40% dari total responden.

Selain itu, setelah melakukan riset singkat secara daring, didapat permasalahan dimana fasilitas yang disediakan pada *co-working space* di Kota Denpasar, khususnya Sanur, tidak cukup fleksibel memwadahi aktivitas pengguna dan elemen interior yang kurang memperhatikan kenyamanan yang dapat berpengaruh ke produktivitas kerja (Ni Kade Ari Yunita, 2017). Hal ini mendukung untuk mewujudkan perancangan *co-working space* di Kota Denpasar, tepatnya di Sanur, untuk wisatawan MICE.

Permasalahan di atas dapat diselesaikan dengan pendekatan psikologi ruang, sedangkan tema dan konsep yang diimplementasikan adalah tema “*Productive Escape in Sanur*” dengan konsep “*stress-free environment*”. Tema dan konsep ini didapat dari proses pemetaan dari wisatawan MICE yang merupakan perpaduan dari kegiatan bekerja atau bisnis dan waktu luang atau leisure, yang dapat diartikan sebagai liburan. Dengan tema konsep dan pendekatan yang digunakan, diharapkan dapat mewujudkan fasilitas public *co-working space* yang dapat memwadahi aktivitas dan kegiatan wisatawan MICE untuk bekerja dan berbisnis, tanpa menghilangkan momen berlibur mereka.

Kata kunci: Kota Denpasar, Sanur, Co-working space, wisatawan MICE

PENDAHULUAN

Dewasa ini, Indonesia telah diperhitungkan oleh pasar wisata MICE (*Meetings, Incentives, Conference, Exhibitions*) sebagai salah satu tempat diselenggarakannya *event* MICE. Hal ini dapat dilihat dari sejumlah kegiatan besar bertaraf internasional yang mulai diselenggarakan di Indonesia, seperti UNFCCC dan KTT APEC (DitjenPen, 2011). Kota Denpasar, Bali, menjadi salah satu daerah tujuan utama wisata MICE di Indonesia karena kombinasi budaya dan keindahan alamnya yang unik (Dinas Pariwisata Kota Denpasar).

Untuk dapat mendukung kegiatan wisatawan MICE di Kota Denpasar, dibutuhkan fasilitas yang dapat memwadahi aktivitas mereka yang meliputi *meeting*, konferensi, eksebis, hingga kegiatan mengerjakan tugas maupun pekerjaan kantor dan pekerjaan bisnis. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata Kota Denpasar, profesi dari wisatawan MICE Kota Denpasar didominasi oleh mahasiswa, pegawai swasta hingga wirausaha. Selain itu, lama kegiatan MICE menurut penelitian tersebut berkisar antara satu hingga empat hari. Dengan jangka waktu tersebut, profesi yang disebutkan memiliki kecenderungan untuk menyelesaikan pekerjaan mereka. Misalnya mengerjakan tugas hingga mengerjakan pekerjaan mereka sebagai pegawai dan *businessman*, tentu tanpa harus kehilangan momen “berlibur” mereka. Setelah melakukan survey secara daring, salah satu fasilitas yang dapat memwadahi kegiatan wisatawan MICE tersebut adalah *co-working space*.

Umumnya, *co-working space* adalah sebuah ruang tempat kerja bersama dimana beberapa profesi dapat bekerja pada satu area secara bersamaan baik dalam ruang privat maupun ruang terbuka. (Metz & Archuleta, n.d; Septiani, Aldy, Firzal, 2017, Pramedesty 2018). Tentu saja proyek tugas akhir *co-working space* ini akan dirancang sesuai kebutuhan para penggunanya, terutama bagi wisatawan MICE yang melakukan perjalanan bisnis tanpa harus kehilangan momen berlibur mereka. Ide dari perancangan *co-working space* ini didukung oleh pernyataan Angra Angreni, Manager Research & Consultancy Coldwell Banker, yang memproyeksikan naiknya permintaan *co-working space* di Kota Denpasar. Selain itu, sebagai data pendukung, setelah dilakukan survey terhadap beberapa responden terkait kebutuhan perancangan *co-working space* bagi wisatawan MICE di Kota Denpasar, sebanyak 93,3% responden setuju apabila aktivitas bekerja sambil berlibur mereka dapat diwadahi dengan fleksibel oleh sebuah fasilitas *co-working space*. Karena fasilitas yang mungkin ada di dalam sebuah *co-working space* antara lain adalah *meeting room, conference room, event space*, hingga yang paling utama yaitu *working area*, yang sesuai dengan kebutuhan ragam aktivitas yang dilakukan oleh para wisatawan MICE.

Sanur, secara administratif masuk ke dalam Kota Denpasar. Sanur terkenal akan keindahan alamnya, yaitu Pantai Sanur. Mengacu kepada hasil penelitian Dinas Pariwisata Kota Denpasar, Sanur juga merupakan tujuan wisata utama para wisatawan MICE di Kota Denpasar dengan pemilih sebanyak 40% dari total responden. Selain itu, setelah melakukan riset singkat secara daring, didapat permasalahan dimana fasilitas yang disediakan pada *co-working space* di Kota Denpasar, khususnya Sanur, tidak memiliki fasilitas duduk yang beragam, seperti yang ada pada Livit Hub, dan elemen interior yang kurang memperhatikan kenyamanan yang dapat berpengaruh ke produktivitas kerja (Ni Kade Ari Yunita, 2017). Hal ini mendorong penulis untuk mewujudkan perancangan *co-working space* di Kota Denpasar, tepatnya di Sanur, untuk wisatawan MICE.

Kemudian, menanggapi situasi terkini, rancangan *co-working space* ini akan disesuaikan untuk dapat menghadapi masa pandemi. Maka, perancangan baru ini bertujuan untuk menyediakan fasilitas publik *co-working space* di kawasan Sanur, Kota Denpasar, yang dapat mewadahi aktivitas wisatawan MICE secara fleksibel untuk bekerja, hingga menggelar acara *meeting, exhibition*, maupun konferensi. Serta merancang desain interior yang memungkinkan pengguna untuk mengerjakan pekerjaannya dengan nyaman dan produktif, tanpa kehilangan momen berlibur, serta aman dalam situasi pandemi.

METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan interior *co-working space* untuk wisatawan MICE di Kota Denpasar ini adalah:

1. Objek

Melakukan observasi objek dan survey pada *co-working space* yang berada di Kota Denpasar, yang nantinya akan berguna untuk membandingkan antar variabel satu dengan lainnya. Lokasi survey adalah sebagai berikut:

- LiVit Hub Sanur, yang berlokasi di Jalan Bumi Ayu, Gg. Pungut Sari No. 6, Sanur, Kec. Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali, 80228.
- GoWork Park 23 Mall, yang berlokasi di Jl. Kediri, Tuban, Kuta, Kab. Badung, Bali.
- Uncommon, yang berlokasi di 1 Long Ln, London SE1 4PG, United Kingdom.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan melalui berbagai sumber yang berkaitan dengan objek perancangan, seperti buku, jurnal, *e-book*, *website* dan sebagainya. Info yang akan didapatkan antara lain adalah standar perancangan, teknik perancangan, *trend* desain, isu desain, hingga fenomena terkait perancangan *co-working space* di Kota Denpasar.

b. Survey Lapangan

Terkait survey lapangan, karena situasi pandemi terkini masih belum memungkinkan untuk melakukan survey lapangan secara langsung di Kota Denpasar, maka akan dilakukan survey terkait *site plan* proyek secara daring.

c. Observasi

Observasi yang dilakukan di Kota Denpasar yakni khususnya di kawasan Sanur, diantaranya adalah keadaan alam dan masyarakat yang ada disekitarnya. Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara daring dan mencatat data-data secara sistematis terhadap objek pada lokasi.

d. Wawancara dan Survey Kuesioner

Pada proses pengumpulan data melalui wawancara dan survey kuesioner dibutuhkan beberapa narasumber/responden terkait dengan data yang dibutuhkan untuk proses perancangan interior *co-working space* ini, narasumber tersebut diantaranya adalah:

o Wisatawan MICE (pengguna *co-working space*)

Dilakukan wawancara dengan wisatawan MICE/*business traveler* ataupun pengguna *co-working space* terkait aktivitas apa saja yang dilakukan mereka selama melakukan wisata MICE atau menjadi *business traveler*.

o Arsitek

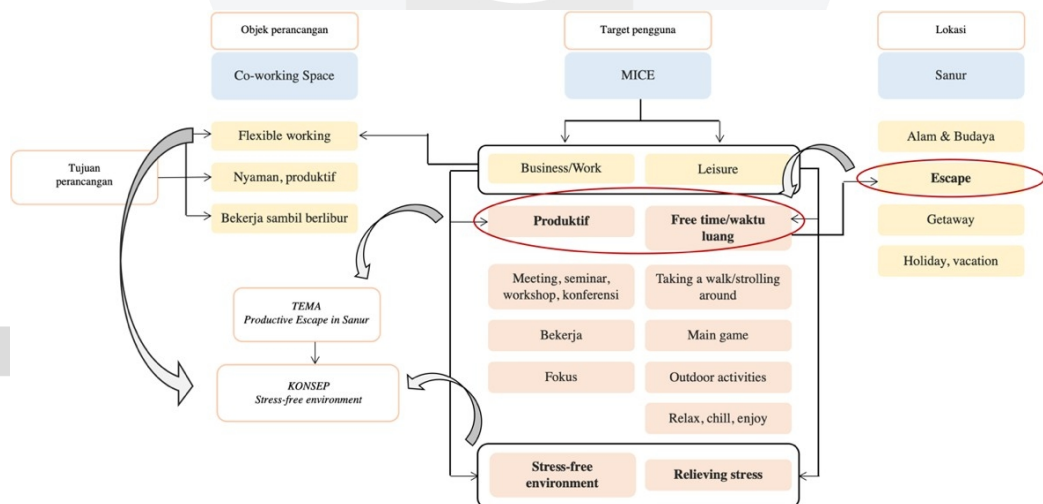
Dilakukan wawancara dengan arsitek yang merancang bangunan tersebut untuk mendapatkan informasi terkait proyek *co-working space* ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tema dan Konsep Desain

Skema di bawah ini menunjukkan dipilihnya tiga aspek utama dalam menentukan tema perancangan ini, yaitu sebuah *co-working space* itu sendiri, target pengguna wisatawan MICE, dan lokasi perancangan, yaitu Sanur, Kota Denpasar. Dari ketiga aspek tersebut diperoleh tema keseluruhan dari perancangan ini, yaitu “*Productive Escape in Sanur*”. Pemilihan tema ini berangkat dari aktivitas wisatawan MICE yang merupakan perpaduan antara bisnis atau bekerja dengan *leisure* atau waktu luang yang bisa dikaitkan dengan waktu liburan, singkatnya, bekerja sembari berlibur. Maka kata produktif akan mewakili aktivitas bekerja, dan kata *escape* akan mewakili aktivitas berlibur.

Bekerja dan berlibur merupakan dua hal yang berbeda, sehingga untuk dapat melakukan keduanya, diperlukan fleksibilitas. Sejalan dengan tujuan perancangan yaitu memberikan fasilitas untuk bekerja dan berlibur yang fleksibel, yaitu bekerja sambil berlibur, maka konsep dari perancangan ini disebut “*Stress-free environment*”. Kalimat ini muncul ketika didapatkan dua macam hal yang sejenis atau selaras saat *break down* aktivitas bisnis dan *leisure* pada MICE.



Gambar 1.1 Skema Tema
Sumber: Dok. Pribadi

Melalui pemilihan tema *Productive Escape in Sanur*, akan ditentukan konsep yang dapat menyelesaikan permasalahan yang sudah disebutkan pada bab sebelumnya. Konsep yang dinilai dapat menyelesaikan permasalahan perancangan ini adalah *stress-free environment*. Konsep ini diperoleh dari proses *break down* atau *mind map* yang berangkat dari aktivitas wisatawan MICE yang merupakan perpaduan dari *business* dan *leisure*. Atau singkatnya, bekerja sambil berlibur.

Dalam proses *break down* tersebut ditemukan persamaan di antara “*business*” dan “*leisure*” yaitu adalah *stress-free environment*, dimana saat kita melakukan pekerjaan, kita membutuhkan *stress-free environment*. Sedangkan aktivitas “*leisure*” juga dapat menghilangkan stress, bosan, dan jenuh. Untuk dapat mewujudkan konsep ini ke dalam ruang, maka akan dijabarkan sebagai berikut:

a. Konsep Organisasi Ruang

Organisasi ruang yang akan diterapkan dalam perancangan ini adalah organisasi ruang *cluster*. Organisasi dalam bentuk kelompok atau klaster ini mempertimbangkan pendekatan fisik untuk menghubungkan suatu ruang dengan ruang lainnya. Sering kali organisasi ruang jenis ini terdiri dari ruang-ruang yang memiliki fungsi dan sifat yang sejenis.



Gambar 1.2 Konsep Organisasi Ruang

Sumber: Dok. Pribadi

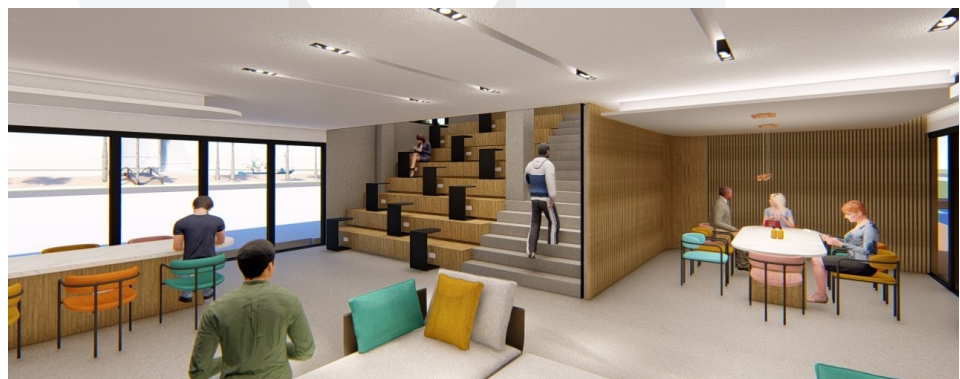
Konsep organisasi ruang ini diterapkan karena konsep ini memungkinkan adanya fleksibilitas di dalamnya. Misalnya, pada kelompok ruang event space yang terdapat meeting room. Masing-masing meeting room akan diberi partisi yang bisa digunakan sesuai kebutuhan. Apabila semua partisi dari beberapa meeting room ini dibuka, ruangan ini dapat dijadikan sebagai conference room yang memungkinkan banyak peserta.

Selain itu, konsep organisasi ruang ini juga memperbolehkan pengguna co-working space ini untuk lebih banyak berjalan kaki dan melihat lingkungan sekitar, dalam hal ini berkaitan dengan pendekatan psikologi ruang yang memanfaatkan elemen alami lingkungan sekitar yang dapat memberi pengaruh positif terhadap *human-functioning*, dan mereduksi stress (Joye, 2007).

Hal tersebut dapat dilihat dari alur *entrance* baik pengunjung maupun pengelola yang cukup panjang dan memiliki akses pandang ke taman.

b. Konsep Bentuk

Selain ukuran, bentuk pada sebuah ruangan juga memiliki pengaruh positif pada fungsi psikologis manusia, seperti bentuk *curvilinear* yang ternyata memiliki pengaruh lebih dibandingkan *rectilinear* (Vartaniana, 2013). Untuk itu, konsep bentuk yang akan dihadirkan dalam perancangan ini mengambil bentuk dan sifat dari hal yang dapat merepresentasikan Sanur, sehingga dapat mencapai tema “*Productive Escape in Sanur*.” Bentuk yang bisa diadaptasi dari Pantai Sanur adalah bentuk ombak yang dinamis. Dinamis dalam Bahasa Indonesia berarti hal yang bisa berubah-ubah. Selain itu, ombak juga memiliki lengkungan-lengkungan dan perbedaan level ketinggian. Pada perancangan ini, bentuk ombak diterjemahkan sebagai bentuk setengah lingkaran, dan bentuk furniture yang memiliki lengkungan. Contohnya pada meja bar, dan kursi-kursi yang memiliki bentuk lengkungan. Di bawah ini merupakan gambaran dan implementasi bentuk dalam desain meja dan pemilihan furniture.



Gambar 1.3 Konsep Bentuk

Sumber: Dok. Pribadi

c. Konsep Material

Untuk dapat menyesuaikan diri menghadapi masa pandemi, tentunya material yang digunakan pada perancangan ini adalah material yang permukaannya mudah dibersihkan, dan material yang memiliki sedikit pori, atau *pore-less material*. Selain itu, berdasarkan hasil survey, responden cenderung memilih tempat “bekerja sambil berlibur” yang memiliki koneksi dengan lingkungan sekitar, atau dalam hal ini alam. Hal ini dapat diterjemahkan sebagai kebutuhan akan suasana lingkungan alam yang bisa diimplementasikan pada ruangan interior, maka akan digunakan material yang sifatnya alami, seperti penggunaan kayu, atau penggunaan *laminat* dengan tekstur kayu.

Selain itu, penggunaan material alami juga dapat berpengaruh pada kenyamanan dan mereduksi tingkat stress para pengguna yang kemudian dapat berpengaruh baik terhadap produktivitas. Saat manusia membutuhkan pemulihan secara fisik maupun secara psikologis, mereka cenderung untuk “*retreating back to nature*” (Kopec, 2014). Material alami yang akan diimplementasikan pada perancangan interior ini adalah laminate dengan tekstur kayu, dan natural stone, maupun porcelain dengan finish glossy dan serat natural stone, karena material tersebut merupakan *pore-less material* yang sesuai digunakan pada area *high-touch* di masa pandemi ini.

Kemudian terkait pemilihan material untuk furniture juga menggunakan bahan fabric yang mudah disanitasi, seperti *leather*, *microfiber* dan *suede*. Untuk karpet yang mudah disanitasi dapat memanfaatkan *solution-dyed nylon fiber*. Material lainnya yang digunakan pada perancangan ini adalah concrete untuk sebagian besar lantai dan beberapa bagian dinding. Tentu saja material concrete ini akan diberi finishing glossy dan meminimalisir pori. Penggunaan material concrete dengan finishing Rust Oleum berwarna Slate diharapkan dapat merepresentasikan visual dari pasir pantai sehingga pengunjung mendapatkan koneksi dengan “Sanur” saat bekerja di co-working ini dengan view Pantai Sanur. Berikut merupakan gambaran dari material yang akan digunakan pada perancangan ini;



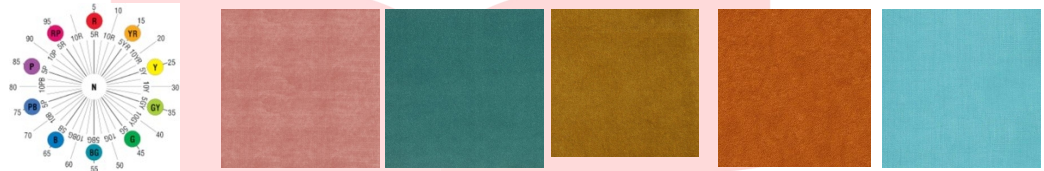
Gambar 1.4 Konsep Material

Sumber: Dok. Pribadi

d. Konsep Warna

Konsep warna dari perancangan ini mengacu pada teori warna dari buku *How to Create Co-Working Space Handbook*, oleh Duygu Ergin, yaitu menggunakan teori *Munsell Color System*. Skema warna *Munsell Color System* dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Konsep warna masih memiliki keterkaitan dengan konsep material, yaitu yang merepresentasikan lingkungan sekitar atau warna-warna alami. Karena tinjauan atas temuan-temuan dari bidang psikologi ruang menunjukkan bahwa manusia secara estetika akan tertarik pada alam dan konfigurasi lanskap tertentu (Joye, 2007).

Penggunaan warna yang dapat merepresentasikan alam diharapkan dapat menciptakan area bekerja dengan *stress-free environment*. Yaitu ruang kerja yang memiliki lingkungan yang tidak membuat stress. Warna-warna ini akan lebih diterapkan pada elemen pengisi ruang seperti furniture.



Gambar 1.5 Konsep Warna

Sumber: Google Images

Warna-warna ini diadopsi dari teori warna *Munsell*, dan kemudian dipadukan dengan warna-warna alami dengan kesan yang lebih “*calm*” dan warna yang tidak terlalu terang, seperti warna hijau, kuning, dan oranye di atas. Warna-warna tersebut selain dipilih berdasarkan teori *Munsell*, terdapat pula teori tentang pengaruh warna terhadap fungsi fisik dan psikologis manusia. Berikut merupakan warna-warna yang memberi pengaruh terhadap manusia. (*Green Plants for Green Building Org*)

Pengaruh	Warna
Motivasi	Biru, hijau, putih
Produktivitas	Biru, hijau, kuning, putih
Inspirasi	Kuning, hijau, putih
Senang	Hijau, biru, coklat, putih
Kreativitas	Kuning, hijau, putih
Antusiasme	Hijau, biru, putih



Gambar 1.6 Konsep Warna pada Interior

Sumber: Dok. Pribadi

e. Konsep Furniture

Furniture yang akan digunakan pada perancangan ini akan memiliki sifat yang up-to-date. Furniture ini akan memiliki bentuk yang dinamis, memiliki lengkungan, dan warna-warna yang cerah, hal ini masih berkaitan dengan konsep bentuk dan konsep warna. Konsep furniture ini akan mengadopsi dari furniture-furniture yang banyak terdapat pada tempat rekreasi yang ada di Bali, sehingga dapat memberikan pengalaman bekerja tanpa kehilangan momen berlibur, namun tetap memperhatikan kenyamanan.



Gambar 1.7 Konsep Furniture pada Interior
Sumber: Dok. Pribadi

f. Konsep Pencahayaan

Pencahayaan pada perancangan ini memanfaatkan pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami tentu saja memanfaatkan sinar matahari melalui bukaan-bukaan yang ada pada bangunan ini. Memperbolehkan sinar matahari masuk ke dalam ruangan merupakan salah satu upaya untuk memberikan kepada pengguna ruang kerja dengan “*stress-free environment*”, karena penelitian menunjukkan bahwa banyaknya sinar matahari yang masuk ke dalam bangunan, dapat berpengaruh pada *human-functioning*, yaitu produktivitas dan dapat mereduksi stress (Human Space Report, 2015).



Gambar 1.8 Konsep Pencahayaan pada Interior

Sumber: Dok. Pribadi

g. Konsep Penghawaan

Sama seperti pencahayaan, penghawaan pada perancangan co-working space ini juga memanfaatkan penghawaan alami dan penghawaan buatan. Berikut merupakan konsep dari penghawaan alami dan penghawaan buatan yang ada dalam co-working space ini.



Gambar 1.8 Konsep Pencahayaan pada Interior

Sumber: Dok. Pribadi

PENUTUP

Perancangan *co-working space* ini diawali dengan melakukan studi banding di berbagai objek yang terkait dengan objek perancangan ini. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya, masih banyak *co-working space* di Kota Denpasar yang kurang eksploratif dalam mendesain interior ruangnya. Hal tersebut membuat pengguna cenderung merasakan bosan dan lelah saat mengerjakan pekerjaan mereka. Solusi yang dapat diterapkan dalam desain interior *co-working space* khususnya untuk wisatawan MICE adalah sebagai berikut:

1. Mendesain *co-working space* dengan pendekatan psikologi ruang yang dapat mendukung produktivitas dan kenyamanan pengguna sehingga tidak mudah merasa bosan dan lelah,
2. Memasukkan elemen interior yang *fun* sehingga tidak kehilangan momen berlibur.

REFERENSI

- Pramedesty, R., Djoko M., Irwan S., & Andreas H., (2018). CO-WORKING SPACE SEBAGAI SOLUSI KEBUTUHAN RUANG KERJA BERDASARKAN KARAKTERISTIK STARTUP KREATIF. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 3(1), 50-60. doi:10.25124/idealog.v3i1.1782
- Kartika D. I., Hayati, A., & Faqih, M. Co-Working Space Preference Based on Interior Design: The Case of Surabaya Co-Working Space.
- Ondia, E. P., Hengrasmee, S., & Chansomsak, S. (2018). Spatial Configuration and Users' Behavior in Co-Working Spaces: How spatial elements cue behaviors. *YBL Journal of Built Environment*, 6(1), 20-36.
- Spinuzzi, 2012. (as cited in Cabral, V., & Winden, W. V. (2016). Coworking: an analysis of coworking strategies for interaction and innovation. *International Journal of Knowledge-Based Development*, 7(4), 357-377).
- Leforestier, 2003:9. "Pengertian Co-Working Space, Fungsi, Tujuan, Konsep dan Fasilitas. Dalam <https://www.onoini.com/pengertian-coworking-space-fungsi-tujuan-konsep/>. Diakses 8 September 2020.
- Vischer, J. C. (2008). Towards an environmental psychology of workspace: how people are affected by environments for work. *Architectural science review*, 51(2), 97-108.
- Papierska, A. (2018). *An office design and employee stress: an office design that reduces employee's stress and increases employee productivity* (Doctoral dissertation).
- Hardy, 2016. (as cited in Papierska, A. (2018). *An office design and employee stress: an office design that reduces employee's stress and increases employee productivity* (Doctoral dissertation).
- ITTEN, 1974. (as cited in Papierska, A. (2018). *An office design and employee stress: an office design that reduces employee's stress and increases employee productivity* (Doctoral dissertation).
- ELLIOT, 2015. (as cited in Papierska, A. (2018). *An office design and employee stress: an office design that reduces employee's stress and increases employee productivity* (Doctoral dissertation).
- Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2014). Color psychology: Effects of perceiving color on psychological functioning in humans. *Annual review of psychology*, 65, 95-120.
- Panero, Julius, & Martin Zelnik. (1979). *Human Dimension & Interior Space*, Whitney Library of Design. New York.
- Neufert, E., & Neufert, P. (2012). *Architects' data*. John Wiley & Sons.
- Spinuzzi, C. (2012). Working alone together: Coworking as emergent collaborative activity. *Journal of Business and Technical Communication*, 26(4), 399-441.
- Ni Kade Ari Yunita, 2017. Perancangan Interior "The Space Sanur" sebagai Co-working Space pada Era Global.
- Leforestier, 2009, hal.3 (as cited in Ken Husnan Isard, 2019. "Perancangan Apartemen Mahasiswa dengan Fungsi Co-working Space di Daerah Bulaksumur Yogyakarta
- Fost, B. (2008). They're Working on Their Own, Just Side by Side. *New York Times*, 2-5.
- Multazam, M., Paputungan, I. V., & Suranto, B. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design. *AUTOMATA*, 1(2).

- M, Kesrul, (2004:3) (as cited in Zairil, Z. 2020. "Strategy of Improving Tourism Human Resources Based on MICE Competency in Banten Province, Indonesia").
- Zairil, Z. (2020, February). Strategy of Improving Tourism Human Resources Based on MICE Competency in Banten Province, Indonesia. In *4th International Conference on Management, Economics and Business (ICMEB 2019)* (pp. 232-238). Atlantis Press.
- Pendit, (1999:25) (as cited in Setiyawan, A. 2018. "Sarana dan Prasarana Pendukung Industri MICE (Studi Kasus: di Madiun, Provinsi Jawa Timur).
- Setiyawan, A. D., & Kusbandono, H. (2018). Sarana dan Prasarana Pendukung Industri MICE (Studi Kasus: di Madiun, Provinsi Jawa Timur). *Epicheirisi: Jurnal Manajemen, Administrasi, Pemasaran dan Kesekretariatan*, 2(1), 1-6.
- Pendit, (1999:34) (as cited in Sutrisno, 2015. "Convention Center Universitas Muhammadiyah Surakarta."
- Schuermann, M. (2014). *Coworking space: A potent business model for plug 'n play and indie workers*. epubli.
- Universitat Politecnica de Catalunya. (2015). *Criteria for the Planning, Programming, Design and Construction of Business Incubators, Business Centres and Business Suite*.
- Marberry, S. O., & Zagon, L. (1995). *The power of color: Creating healthy interior spaces*. John Wiley & Sons.
- Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 48 Tahun 2016. Standar Keselamatan dan Kesehatan Kerja Perkantoran.
- Kopec, D. A. (2018). Environmental psychology for design.
- David Alan Kopec, (2018). (as cited in "Psikologi Ruan: Bagaimana Interior Mempengaruhi Perilaku Kita?". Dalam <https://nikifour.co.id/interior-mempengaruhi-perilaku/>. Diakses 29 September 2020.
- Angra Angreni, 2019. "Perkembangan Perkantoran di Bali dinilai Positif". Dalam <http://ipapa.co.id/en/blog/article/1243/perkembangan-perkantoran-di-bali-dinilai-positif>. Diakses 18 Agustus 2020.
- Jacobson-Koenemann, 2016. (as cited in Papierska, A. (2018). *An office design and employee stress: an office design that reduces employee's stress and increases employee productivity* (Doctoral dissertation).
- Bartlett, 2017. (as cited in Papierska, A. (2018). *An office design and employee stress: an office design that reduces employee's stress and increases employee productivity* (Doctoral dissertation).
- Ulrich, R. S. (1979). Visual landscapes and psychological well-being. *Landscape research*, 4(1), 17-23.
- Sheila Annisa S, 2018. Dalam "Pengaruh Kenyamanan Kantor terhadap Produktivitas Karyawan".
- Joye, 2007. (as cited in Tariq, A. Design using environmental psychology; an empirical approach towards architecture applied in a research institute).
- Tariq, A. Design using environmental psychology; an empirical approach towards architecture applied in a research institute.
- Hakim, 2006. (as cited in Sheila Annisa S, 2018. Dalam "Pengaruh Kenyamanan Kantor terhadap Produktivitas Karyawan".
- Duygu, Ergin. 2013. How to Create a Co-working Space Handbook.
- ARUP. 2020. Future Office in a Pandemic World.

Universitat Politecnica de Catalunya. (2015). *Criteria for the Planning, Programming, Design and Construction of Business Incubators, Business Centres and Business Suite*.

Dinas Pariwisata Kota Denpasar. 2019. Analisa Pasar Wisatawan MICE di Kota Denpasar.

Stone, Maggie. 2015. Dalam *"Implementing Environmental Psychology Principles to Improve Community Design"*

DLR Group, n.d. *"Good Hope Recreation Center"*. Dalam <https://www.dlrgroup.com/work/good-hope-neighborhood-recreation-center/#project-awards>. Diakses 1 Desember 2020.

Hartig, Evans, Jamner, Davis, & Garling, 2003. (as cited in Ng, Gifford, Veitch, McCunn. 2019. *"Environmental Psychology"*. Dalam <https://ecampusontario.pressbooks.pub/psychologycareers/chapter/environmental-psychology/> Diakses 1 Desember 2020.

Ng, C. F., Gifford, R., Veitch, J. A., & McCunn, L. J. (2019). Environmental psychology. In M. E. Norris (Ed.), *The Canadian Handbook for Careers in Psychological Science*. Kingston, ON: eCampus Ontario. Licensed under CC BY NC 4.0. Retrieved from <https://ecampusontario.pressbooks.pub/psychologycareers/chapter/environmental-psychology/>. Diakses 1 Desember 2020.

Telkom
University



Telkom
University