

# Pendekatan *Theory of Affordances* pada *Oblique Coworking Space*

Anisa Claudina dan Endy Yudho Prasetyo

Departemen Arsitektur, Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

*e-mail*: endy\_yudho\_prasetyo@arch.its.ac.id

**Abstrak**—Posisi stasioner horizontal dan vertikal tidak lagi sesuai dengan dinamika umat manusia. Melihat hal ini Claude Parent dan Paul Virilio kemudian mengkonseptualisasikan tatanan arsitektural baru dalam apa yang mereka sebut dengan *the function of the oblique*. Gagasan bidang miring ini diharapkan dapat men-trigger pergerakan manusia sehingga merangsang manusia untuk beradaptasi dan merasakan hubungannya dengan lingkungan. Hubungan ini dapat terwujud dengan pendekatan *Theory of Affordances*. *Theory of Affordances* akan mencari proses persepsi terhadap objek dengan memperhatikan sifat relatif lingkungan terhadap manusia, termasuk di dalamnya kemungkinan kemiringan bidang yang sesuai. Hal ini bertujuan untuk memunculkan keterkaitan dinamis antara persepsi manusia dan karakteristik desain lingkungan yang spesifik. Pendekatan ini dilaksanakan pada metode desain yang terdiri dari *blurring* sebagai *conceptual tools*; kajian preseden, pembacaan aktivitas terhadap bidang dan alur pengguna sebagai *programatic tools*; dan integrasi kebutuhan ruang dan besaran, persyaratan terkait ruang, dan zona pengguna sebagai *formal tools*.

**Kata Kunci**—*Blurring*, Persepsi, *The Function of The Oblique*, *Trigger*.

## I. PENDAHULUAN

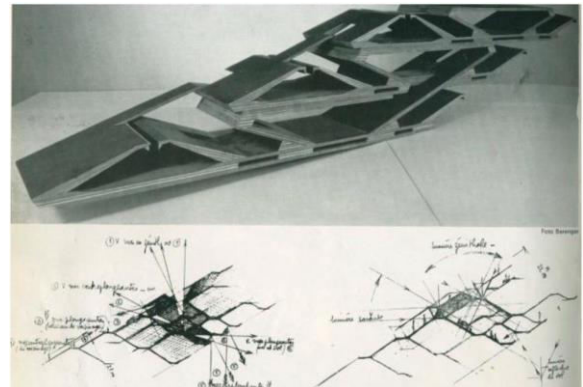
**C**RITICAL modernity menimbulkan banyak pertanyaan mengenai *space* dan pergerakan manusia saat itu. Claude Parent merasa manusia pada tahun 1960-an saat itu sangat pasif [1]. Mereka ingin membuat sesuatu yang menolak posisi vertikal-horizontal dalam arsitektur. Menurut mereka, posisi stasioner horizontal dan vertikal tidak lagi sesuai dengan dinamika umat manusia [1]. Manusia terlalu fokus beraktivitas pada posisi horizontal dan area sirkulasi yang berfokus pada posisi vertikal.

Arsitektur selanjutnya harus mengekspresikan dirinya dalam bidang miring, untuk menempatkan dirinya pada bidang baru kesadaran manusia. Menurut mereka gagasan bidang miring ini akan mendorong kesadaran manusia untuk beradaptasi dan merasakan hubungannya dengan lingkungan (Gambar 1). Parent ingin membuat suatu lingkungan yang penuh hambatan untuk men-trigger manusia dan memastikan bahwa akan ada pergerakan disana. Sehingga mereka mencoba untuk mengkonseptualisasikan tatanan arsitektural baru, sintaks spasial baru, dalam apa yang mereka sebut dengan *The Function of The Oblique* [2] (Gambar 2).

Dalam menciptakan hubungan antara manusia dengan lingkungan maka dibutuhkan *Theory of Affordances*, dimana teori ini akan mencari proses persepsi terhadap objek dengan memperhatikan sifat relatif lingkungan terhadap manusia. Hal



Gambar 1. Aktivitas manusia pada bidang miring.



Gambar 2. Maket dan sketsa tatanan arsitektur baru *the function of the oblique*.



Gambar 3. *Blurring* sebagai *conceptual tools*.

ini bertujuan untuk memunculkan keterkaitan dinamis antara persepsi manusia dan karakteristik desain lingkungan yang spesifik. Karena menurut JJ Gibson dalam *The Ecological Approach to Visual Perception*, “Different layouts afford different behaviors for different animals, and different mechanical encounters” [3].



Gambar 4. Suasana coworking space.

Tabel 1. Kajian Preseden

Nama Bangunan	Kafe	Discussion Area	Ruang Pameran	Retail Area	Meeting Room	Rental Office	Sleeping Area	Individual Area	Recreational Area
Yuanyang Express We+ Co-working Space	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
SimplyWork 6.0 Co-working Space	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Hubba to Comunal Co-Working	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Koridor Co-Working Space	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

II. METODE PERANCANGAN

Parent mengkonseptualisasikan tatanan arsitektural baru, sintaks spasial baru, dalam apa yang mereka sebut dengan *The Function of The Oblique*. *The Function of The Oblique* inilah yang kemudian menjadi metode desain dengan *tools* sebagai berikut :

A. Conceptual Tools

Dalam *The Function of The Oblique* sangat erat kaitannya dengan *habitable circulation*. *Habitable circulation* merupakan konsep untuk merancang ruang dengan ide dasar menggunakan sirkulasi sebagai komponen pembentuk ruang [2] sehingga tidak ada lagi area aktivitas yang berfokus pada posisi horizontal dan area sirkulasi yang berfokus pada posisi vertikal. *The function of the oblique* memungkinkan bidang miring digunakan sebagai area aktivitas sekaligus sebagai area sirkulasi sehingga *tools* yang digunakan adalah *blurring* atau membaurkan keduanya (Gambar 3).

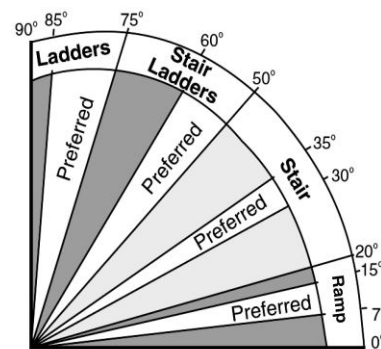
B. Programatic Tools

a. Kajian Preseden

Penentuan ruang pada Oblique Coworking space dilakukan berdasarkan kajian dari preseden, mengingat sifat Coworking space yang bebas tetapi di sisi lain harus tetap harus mendukung kolaborasi, keterbukaan, serta berbagi ilmu pengetahuan, inovasi, dan pengalaman pengguna [4]. Hal ini ditunjukkan oleh suasana pada Gambar 4.

Tabel 3. Kemungkinan Aktivitas dan Ruang

Ruang Utama	Menulis	Membaca	Computing	Pameran	Berjualan	Monitoring	Konseling	Rapat	Konferensi	Print & Copy	Makan	menonton	Uranaga
Lobby	✓	✓	✓	x	x	✓	x	x	x	x	x	x	x
Kafe	✓	✓	✓	x	✓	x	x	x	x	x	✓	x	x
Discussion Area	✓	✓	✓	x	x	x	✓	x	x	x	x	x	x
Individual Area	✓	✓	✓	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Ruang Pameran	x	x	x	✓	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Ruang Seminar	✓	✓	x	x	x	x	x	x	✓	x	x	x	x
Retail	x	x	x	✓	✓	x	x	x	x	x	x	x	x
Rental Office	✓	✓	✓	x	x	✓	✓	x	x	x	x	x	x
Meeting Room	✓	✓	✓	x	x	x	x	✓	x	x	x	x	x
Recreation al Area	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	✓	✓
Print and Copy Area	x	x	x	x	x	x	x	x	x	✓	x	x	x



Gambar 5. Diagram kemiringan dan tipe struktur.

Pada Tabel 1, terdapat 5 bangunan *Coworking Space* yang menjadi preseden dalam penentuan program ruang, yaitu *Yuanyang Express We+ Co-working Space*, *SimplyWork 6.0 Co-working Space*, *Hubba to, Comunal Co-Working*, dan *Koridor Co-Working Space*. Ruang-ruang yang dijadikan acuan adalah *lobby*, kafe, *Discussion Area*, *Retail Area*, *Meeting Room*, *Rental Office*, *Sleeping Area*, *Individual Area*, dan *Recreational Area*. Ruang-ruang ini dipilih karena kehadirannya di hampir seluruh preseden *coworking space* dan kehadiran ruang-ruang pada preseden digunakan sebagai dasar dalam menentukan ruang utama pada perancangan.

Kajian preseden juga digunakan untuk mengetahui densitas atau kepadatan setiap meter persegiannya. Hal ini akan membantu dalam perhitungan berapa kapasitas yang akan terpenuhi pada tapak sehingga kenyamanan *coworking space* dapat tercapai. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan pada Tabel 2.

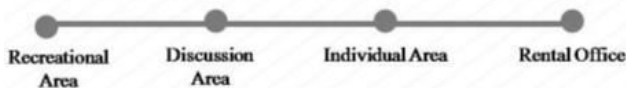
Tabel 2 menunjukkan densitas dari 4 *coworking space* yaitu *Yuanyang Express Hubba to, Comunal Co-Working*, dan *We Work Coworking Space*. Beberapa *coworking space* ini memiliki luas dan kapasitas yang berbeda-beda tetapi memiliki densitas yang hampir sama yaitu berkisar antara 4,19

Tabel 4  
Kemungkinan aktivitas dan Bidang

Ruang Utama	Menulis	Membaca	Computing	Pameran	Berjualan	Monitoring	Konseling	Rapat	Konferensi	Print & Copy	Makan	Menonton	Olahraga
Lobby	I	I	I			V							
Kafe	I	I	I		II							V	
Discussion Area	I	I	I				I						
Individual Area	I	I	I										
Ruang Pameran				II									
Ruang Seminar	I	I								IV			
Retail Area				II	II								
Rental Office	I	I	I			V	I						
Ruang Meeting	I	I	I					V					
Recreational Area												I	I
Print And Copy Area									V				



Gambar 7. Diagram alur pengguna.



Gambar 8. Alur zona public.

m<sup>2</sup>/orang hingga 4,37 m<sup>2</sup>/ orang. Hasil densitas dari 4 *coworking space* ini kemudian dirata-rata sehingga mendapatkan hasil 4,2 m<sup>2</sup>/ orang yang kemudian digunakan sebagai acuan dalam menentukan densitas *coworking space* yang akan dirancang.

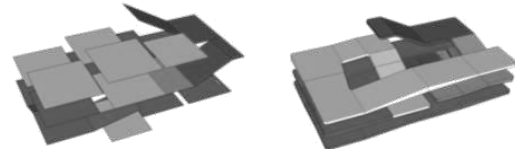
Ruang-ruang yang telah didapatkan pada Tabel 1 kemudian diklasifikasikan menurut aktivitasnya yang kemudian ditunjukkan pada Tabel 3. Pada Tabel 3, terdapat aktivitas-aktivitas yang digunakan sebagai acuan. Aktivitas ini dipilih berdasarkan penggolongan analisa Duygu Ergin dalam buku *How to Create Coworking Space* yang meliputi aktivitas menulis, membaca, *computing*, pameran, berjualan, *monitoring*, konseling, rapat, konferensi, *print and copy*, makan, menonton dan olahraga. Setiap ruang dapat mengakomodasi 1 atau lebih aktivitas yang ditunjukkan oleh tanda centang pada setiap kolomnya. Seperti contohnya Lobby yang dapat mengakomodasi aktivitas menulis, membaca, *computing*, dan *monitoring*.



Gambar 9. Alur zona privat.



Gambar 10. Double Helix.



Gambar 11. Konsep program ruang.

b. Persyaratan terkait Ruang

*The Function of The Oblique* menginginkan aktivitas terjadi tidak hanya pada bidang horizontal tetapi pada bidang dengan kemiringan antara 0<sup>0</sup> hingga 50<sup>0</sup>. Selanjutnya ketentuan kemiringan dan tipe strukturnya harus disesuaikan dengan ketentuan ergonomis dalam sebuah desain seperti pada Gambar 5.

Kemiringan yang terbentuk akan menentukan bentuk permukaan nantinya. Akan ada 3 kelompok kemiringan bidang yang bisa terjadi yaitu :

1. Untuk bidang pada 0<sup>0</sup> maka lantai akan berbentuk datar
2. Untuk kemiringan 0<sup>0</sup> – 20<sup>0</sup> maka lantai akan berbentuk ramp
3. Untuk kemiringan 20<sup>0</sup> - 50<sup>0</sup> maka akan berbentuk tangga.

Dari ketiga kelompok diatas kemudian terdapat penggolongan kemungkinan bidang. Penggolongan ketentuan kemungkinan bidang tersebut antara lain :

- I : menunjukkan kemungkinan aktivitas pada bidang 1,2,3
- II : menunjukkan kemungkinan aktivitas pada bidang 1,2
- III : menunjukkan kemungkinan aktivitas pada bidang 2,3
- IV : menunjukkan kemungkinan aktivitas pada bidang 1,3
- V : menunjukkan kemungkinan aktivitas pada bidang 1
- VI : menunjukkan kemungkinan aktivitas pada bidang 2
- VII : menunjukkan kemungkinan aktivitas pada bidang 3

Tabel 4 menunjukkan kemungkinan aktivitas dan bidang yang menaungi. Setiap ruang akan memiliki beberapa aktivitas dan setiap aktivitas akan diwakili oleh 1 warna yang menunjukkan kemungkinan bidang. Bidang yang dipilih adalah bidang dengan kemungkinan terbesar. Misalnya untuk Kafe terdapat aktivitas menulis, membaca, *computing*, dan makan. Menulis, membaca, dan makan diwakili oleh warna merah yang menunjukkan dapat terjadi pada ketentuan bidang 1, 2, dan 3, sedangkan aktivitas makan memiliki kemungkinan



Gambar 12. Perspektif interior ruang pameran.



Gambar 13. Perspektif interior ruang meeting.



Gambar 14. Perspektif interior discussion area.

bidang 1, sehingga kafe memiliki ketentuan bidang 1 atau lantai datar. Ketentuan ini juga berlaku pada ruang lainnya sehingga menghasilkan persyaratan terkait ruang.

#### c. Alur Pengguna

Setelah mengkaji persyaratan terkait ruang, maka dalam penyusunan program ruang juga memperhatikan pengguna *coworking space* yang dibagi menjadi 2 yaitu :

- Pengguna *non-member coworking space* *Non-member* adalah pengguna bangunan yang tidak membayar sewa dan hanya bisa mengakses area publik.
- Pengguna *member coworking space* *Member* adalah pengguna *coworking space* yang membayar biaya sewa sehingga bisa menikmati segala fasilitas yang disediakan oleh *coworking space*.

Setelah mengetahui pengguna bangunan, selanjutnya adalah menyusun program ruang dengan memperhatikan tingkat privasi pengguna yang ditunjukkan oleh Gambar 7. Gambar 7 menunjukkan alur pengguna disusun dari tingkat privasi yang rendah hingga tingkat privasi yang tinggi. Tingkat privasi yang tinggi memiliki kebisingan yang rendah, sehingga menghasilkan susunan zona ruang sebagai berikut :

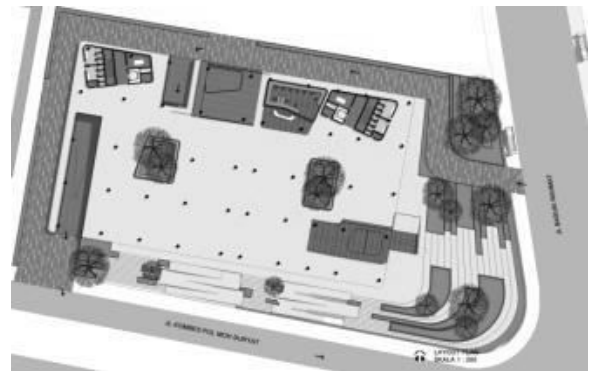
- Zona Publik



Gambar 15. Perspektif interior *individual area* dan Transisi Geometri Tapak Menuju Geometri Bangunan.



Gambar 16. Hasil Transisi Geometri.



Gambar 17. *Layout Plan*.

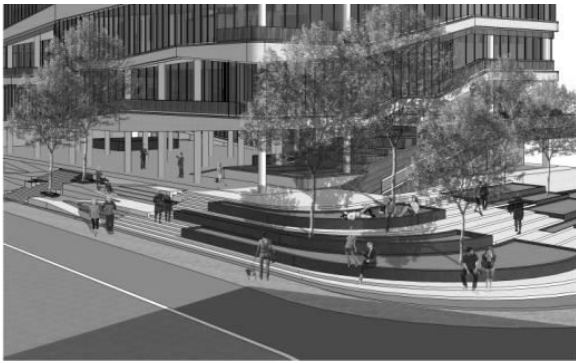
Zona Publik adalah area yang ditujukan untuk *non-member coworking space*. Yang termasuk ke dalam zona publik adalah *Retail Area*, Kafe, Ruang Pameran, Ruang *Meeting*, dan Ruang Seminar. Berdasarkan ketentuan sebelumnya, ruang-ruang disusun sehingga menghasilkan alur zona publik seperti pada Gambar 8.

- Zona Privat

Zona Privat adalah area yang hanya bisa diakses oleh *member coworking space*. Yang termasuk ke dalam zona privat adalah *Recreational Area*, *Discussion Area*, *Individual Area*, *Print And Copy Area*, dan *Rental Office*. Berdasarkan ketentuan sebelumnya, ruang-ruang disusun sehingga menghasilkan alur zona privat seperti pada Gambar 9.

#### C. *Formal Tool*

Penentuan program ruang dengan pendekatan *Theory of Affordances* mengharapkan tidak ada intruksi khusus karena seharusnya rancangan dapat menunjukkan tindakan yang dilakukan. Kebutuhan pengguna dan pembagian zona diatas membutuhkan rancangan bentuk yang memisahkan zona privat dan zona publik. Oleh karena itu berdasarkan hasil integrasi kebutuhan ruang dan besaran, persyaratan terkait ruang, dan



Gambar 18. Lanskap bangunan *coworking space*.

zona pengguna, bentuk yang ditawarkan adalah ramp kontinyu berbentuk *double helix* seperti pada Gambar 10.

Gambar 10 menunjukkan 2 heliks yaitu zona privat dan zona publik dengan perbandingan luas 3 : 1. Kedua heliks tersebut kemudian digabungkan. Penggabungan helix seperti pada gambar bertujuan untuk mendapatkan efisiensi bentuk *double helix*.

### III. HASIL PERANCANGAN

#### A. Konsep Program Ruang dan Bentuk

*Coworking space* memberikan ruang kerja yang bebas tetapi di sisi lain harus tetap mendukung kolaborasi, keterbukaan, serta berbagi ilmu pengetahuan, inovasi, dan pengalaman pengguna. Untuk dapat mawadahi kegiatan *coworking space* yang sesuai standar ini maka penentuan ruang pada *Oblique Coworking space* dilakukan metode perancangan yang meliputi *blurring* sebagai *conceptual tools*; kajian preseden, pembacaan aktivitas terhadap bidang dan alur pengguna sebagai *programatic tools*; dan integrasi kebutuhan ruang dan besaran, persyaratan terkait ruang, dan zona pengguna sebagai *formal tools*. Hasil dari metode yang dilakukan seperti pada Gambar 11.

Gambar 11 menunjukkan gambar plat lantai berbentuk *double helix* dimana aktivitas akan dilaksanakan. Plat lantai ini disusun berdasarkan setiap ruang yang diwakili bidang-bidang persegi. Untuk lebih jelasnya maka terdapat visualisasi perspektif interior dari beberapa ruang yang akan dijelaskan pada Gambar 12, Gambar 13, Gambar 14, dan Gambar 15.

Gambar 12 menunjukkan gambar perspektif interior Ruang *Meeting*. Berdasarkan persyaratan terkait ruang Ruang *Meeting* berada pada bidang dengan kemiringan  $0^0$ , namun karena berbentuk heliks, terdapat kondisi dimana plat lantai memiliki kemiringan lebih dari  $0^0$  sehingga Ruang *Meeting* memiliki penyesuaian dan menghasilkan desain seperti pada gambar.

Gambar 13 menunjukkan gambar perspektif interior dari Ruang Seminar. Hal ini seperti pada persyaratan terkait ruang dimana kemungkinan bidang yang mendukung aktivitas menonton adalah bidang berbentuk datar dan tangga. Bidang datar digunakan sebagai panggung pertunjukan atau seperti pada gambar adalah area panggung *talkshow*. Penonton diharapkan mendapatkan persepsi atau *affordance* bahwa tangga adalah bidang yang cocok untuk aktivitas menonton.

Selain itu tangga juga bisa digunakan sebagai area sirkulasi untuk area penonton bagian atas.

Gambar 14 menunjukkan gambar perspektif interior dari *Discussion Area*. Berdasarkan persyaratan terkait ruang, *Discussion Area* memiliki kemungkinan bidang antara  $0^0$  hingga  $50^0$ . Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas pada ruang ini dapat terjadi pada bidang *ramp* dimana pada area ini juga berfungsi sebagai area sirkulasi.

Gambar 15 menunjukkan gambar perspektif interior dari *Individual Area*. Berdasarkan persyaratan terkait ruang, *Individual Area* memiliki kemungkinan bidang antara  $0^0$  hingga  $50^0$ . Pada gambar tampak area dengan bidang datar dan area berbentuk tangga karena kemiringannya berada di antara  $20^0$  -  $50^0$ . Seperti pada teori *the function of the oblique* bahwa area datar maupun area tangga pada *Individual Area* selain sebagai area aktivitas juga sebagai area sirkulasi.

#### B. Konsep Lanskap

Secara umum, konsep geometri lanskap bangunan merupakan hasil transisi geometri antara geometri tapak dengan geometri bangunan *coworking space* seperti pada gambar 15 dan hasil transisi geometri seperti pada Gambar 16. Hal ini bertujuan untuk menciptakan *affordance* pengguna, dimana pengguna dapat menciptakan persepsi keterkaitan antara tapak dan geometri bangunan. Sehingga secara tidak sadar pengguna akan masuk ke dalam bangunan. Hal ini selanjutnya ditunjukkan pada perancangan dengan gambar *layout plan* (Gambar 17).

Lahan juga memiliki luas yang cukup sempit sehingga diharapkan lanskap lahan hanya berfokus pada aktivitas manusia, bukan sebagai sirkulasi kendaraan seperti area parkir atau dropoff area. Konsep lanskap yang ditawarkan adalah tidak memisahkan lingkungan sekitar dengan bangunan *coworking space* itu sendiri. Pengguna bangunan diharapkan dapat bebas memanfaatkan lanskap bangunan dan mengakses bangunan dari arah mana saja seperti pada Gambar 18.

### IV. KESIMPULAN

Teori *the function of the oblique* ini diterapkan pada ruang publik termasuk *coworking space* yang saat ini berkembang pesat. *Coworking space* diharapkan dapat men-trigger pergerakan manusia sehingga merangsang manusia untuk beradaptasi dan merasakan hubungannya dengan lingkungan. Untuk menciptakan hubungan arsitektur dan manusia pada *Oblique Coworking Space* maka digunakan pendekatan dengan *Theory of Affordances*. Sebelum merancang *Oblique Coworking Space* maka dilakukan analisa program ruang melalui kajian preseden, pembacaan aktivitas terhadap bidang yang menaungi, serta alur pengguna bangunan. Analisa ini kemudian diintegrasikan untuk menciptakan bentuk bangunan yang sesuai.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Redhead, "Toward a Theory of Critical Modernity: The Post-Architecture of Claude Parent and Paul Virilio," *Topia*, pp. 37-54, 2005.

- [2] W. Layzel, "Oblique Function: Dead Or Alive," 2010.
- [3] W. Layzel, *The Ecological Approach to Visual Perception*. Hilladale: Lawrence Erlbaum Associates, 2010.
- [4] K. Williamson, C. Tom, and A. Puybaraud, Marie Sandstrom, *A New Era Of Coworking*. Jones Lang LaSalle IP, Inc, 2016.