

Konsep *Co-Living* dalam Integrasi Spasial Hunian Vertikal dan Ruang Kerja

Hikma Fitriani dan Sarah Cahyadi

Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: s.cahyadi@arch.its.ac.id

Abstrak—Indonesia diperkirakan akan mengalami bonus demografi pada tahun 2020-2035. Fenomena ini tidak dapat dipisahkan dari mayoritas populasi Generasi Milenial. Kebutuhan perumahan yang terjangkau dan tingkat pengangguran yang tinggi karena lingkungan kerja yang kurang nyaman menjadi hal yang krusial bagi Generasi Milenial dalam menghadapi fenomena bonus demografi. Dengan menggunakan konsep *co-living*, perancangan ini berusaha untuk menghadirkan suatu tipologi baru dengan mengintegrasikan fungsi hunian dan tempat kerja di dalam satu objek rancang. Pendekatan arsitektur perilaku dengan metode utama *behavior mapping* dalam kerangka berpikir *force-based framework* digunakan untuk menjawab permasalahan terkait pola dan karakteristik Generasi Milenial dalam aspek *work, life, and social*. Metode *behavior mapping* dengan teknik *place centered mapping* yang diterapkan pada objek Koridor *Co-working Space* berfungsi untuk menghasilkan kebutuhan ruang, *programming*, kriteria desain, dan konsep desain. Objek rancang yang dihasilkan berupa hunian vertikal dengan sistem *economic sharing* bagi *urban middle class millennial* yang bekerja pada industri kreatif prioritas. Adanya konsep berbagi ruang tinggal yang didukung dengan konsep rumah tumbuh dapat memberikan pilihan alternatif hunian terjangkau bagi Generasi Milenial di perkotaan. Selain itu, berbagi ruang kerja dan hunian dapat menjadi wadah bagi start-up kreatif untuk mengejar produktivitas dan kolaborasi antar *partner*. Agar objek rancang dapat menjadi katalis interaksi antar penghuni dan menciptakan ruang publik yang aktif, maka ruang komunal memiliki hirarki dan menggunakan konsep *open layout*. Dengan adanya objek rancang yang berbasis generasi ini diharapkan dapat meningkatkan resiliensi dan produktivitas Generasi Milenial dalam menghadapi bonus demografi sehingga dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi.

Kata Kunci—Bonus Demografi, Generasi Milenial, Industri Kreatif, Produktivitas.

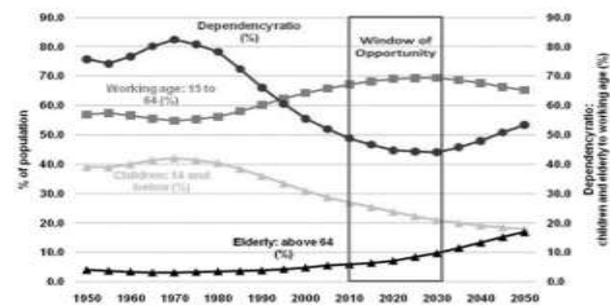
I. PENDAHULUAN

INDONESIA diperkirakan akan mengalami bonus demografi pada tahun 2020 – 2035 yaitu ketika proporsi jumlah penduduk usia produktif berada pada 2/3 jumlah penduduk keseluruhan (Gambar 1) [1]. Fenomena bonus demografi ini tidak dapat dipisahkan dari Generasi Milenial yaitu kelompok populasi yang lahir pada tahun 1980 – 2000. Pada tahun 2017, jumlah Generasi Milenial di Indonesia mencapai 33,75% dari jumlah penduduk keseluruhan [1]. Hal ini menunjukkan bahwa sumbangan Generasi Milenial dalam membentuk usia produktif cukup tinggi sehingga potensi Generasi Milenial yang dimaksimalkan diharapkan dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi.

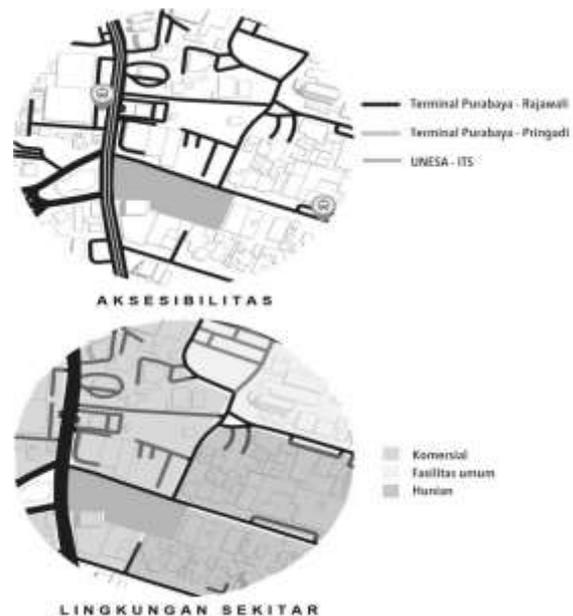
Kota Surabaya diprediksi akan mengalami *window of opportunity* berkali kali [2]. Selain itu, Surabaya juga menempati peringkat pertama dari lima besar kota di Indonesia dengan potensi usaha ekonomi kreatif. Kedua hal ini akan menjadi daya tarik tersendiri bagi Surabaya sehingga banyak kalangan muda bermigrasi ke kota ini. Adanya migrasi yang masif tersebut menjadikan Surabaya sebagai

Tabel 1.
Tingkat Pengangguran Terbuka Kota Surabaya Tahun 2017 - 2020

| Tahun | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 |
|----------------------------------|-------|-------|-------|-------|
| Tingkat Pengangguran Terbuka (%) | 5,88% | 6,01% | 5,76% | 9,79% |



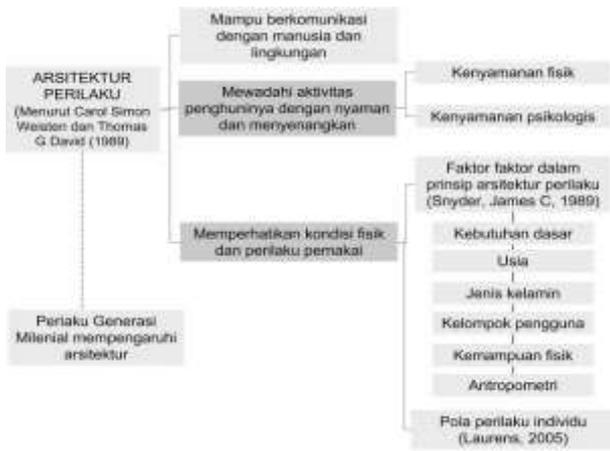
Gambar 1. Bonus demografi dan angka ketergantungan Indonesia dari tahun 1950 sampai 2050.



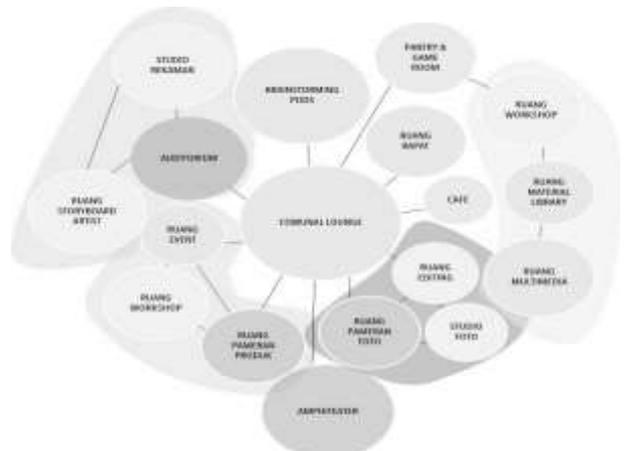
Gambar 2. Lokasi tapak terpilih.

kota dengan kepadatan penduduk tertinggi setelah Jakarta dan mulai muncul berbagai permasalahan seperti tingginya angka pengangguran dan adanya *backlog* hunian. Pada tahun 2020, satu dari sepuluh Generasi Milenial dikategorikan sebagai pengangguran terbuka (Tabel 1). Hal ini disebabkan oleh adanya fenomena *job hopping* karena lingkungan kerja yang kurang nyaman dan kurang sesuai dengan karakter Generasi Milenial yang fleksibel.

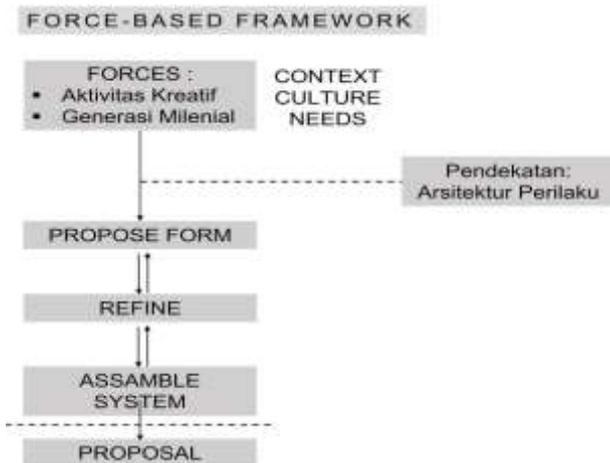
Untuk menyikapi karakter Generasi Milenial yang terbiasa dengan kemudahan diperlukan adanya suatu lingkungan yang mawadahi seluruh kebutuhan Generasi Milenial di dalam satu kawasan. Oleh karena itu, penulis berusaha membuat suatu tipologi baru dengan mengintegrasikan fungsi hunian dan tempat kerja dalam satu objek rancang. Adanya tren model



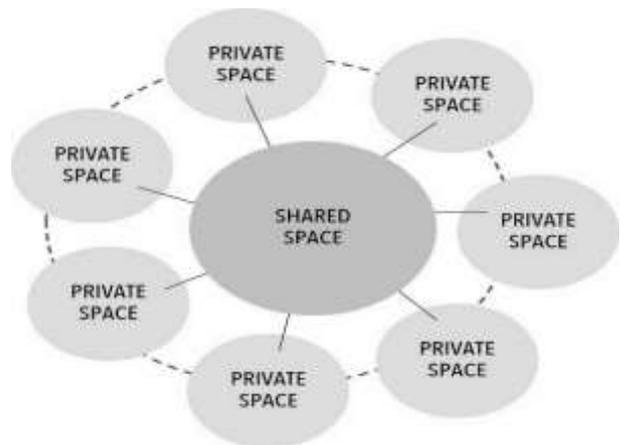
Gambar 3. Diagram pendekatan arsitektur perilaku.



Gambar 6. Hubungan antar ruang pada co-working space.



Gambar 4. Diagram force-based framework.



Gambar 7. Hubungan antar ruang pada co-living space.



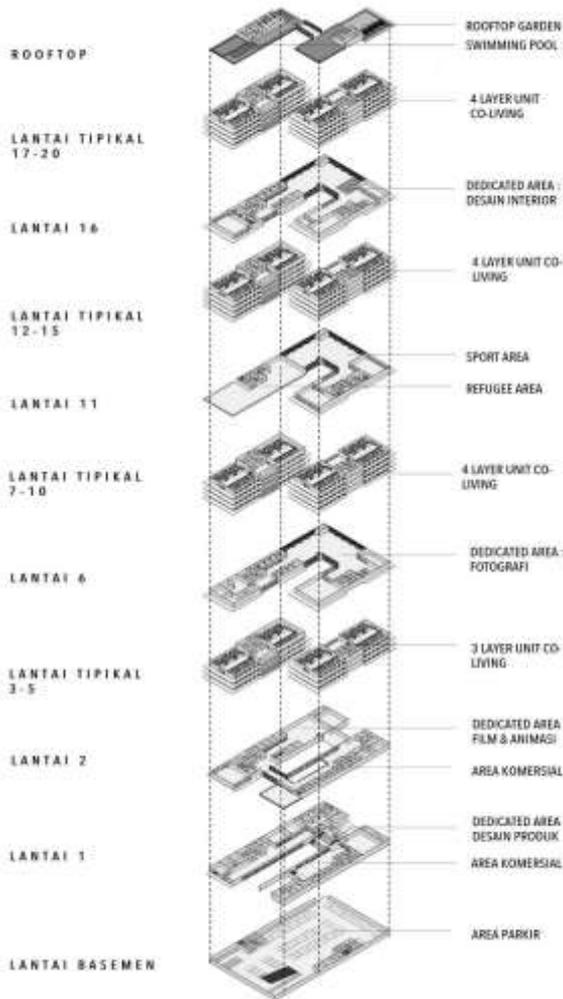
Gambar 5. Analisis behavior mapping pada koridor co-working space.



Gambar 8. Ilustrasi ruang komunal per lantai.

perumahan baru yang mulai banyak berkembang dan diminati oleh kalangan muda yaitu dengan menggunakan prinsip *economic sharing* dalam berhuni diharapkan dapat menjadi alternatif dalam menyelesaikan permasalahan terkait kebutuhan hunian yang terjangkau dan tempat kerja yang nyaman. *Co-living* atau *collaborative living* merupakan suatu bentuk hunian komunal dengan berbagai variasi spasial *shared space*. Pada objek rancang ini, *shared space* akan lebih ditekankan pada fungsi tempat kerja untuk memenuhi kebutuhan Generasi Milenial tersebut.

Dalam perancangan kali ini, sasaran utama pada objek rancang adalah *urban middle class millennial* yang bekerja pada subsektor industri kreatif prioritas yaitu subsektor industri kreatif yang memiliki potensi namun masih memberikan kontribusi yang rendah terhadap PDB sehingga diharapkan ketika subsektor ini mendapatkan perhatian khusus akan mampu memberikan kontribusi yang lebih terhadap PDB. Subsektor industri kreatif tersebut meliputi desain produk, desain interior, fotografi, film dan animasi, *dkv*, dan *digital nomads*. Tinggal dan bekerja pada satu atap dapat menjadi pilihan yang menarik bagi pelaku industri kreatif ataupun *start-up* untuk mengejar produktivitas dan



Gambar 9. Zonasi ruang pada objek rancang.

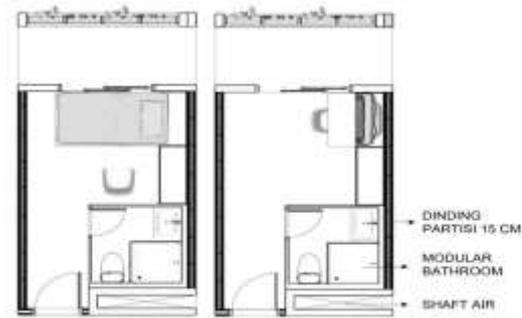
kolaborasi antar partner. Bagi *digital nomads*, kesempatan untuk bertemu dengan orang baru dan merasa saling memiliki sangat penting. Berbagi ruang untuk tinggal dengan orang lain sangat berguna bagi Digital Nomads dalam menjalin hubungan jangka panjang [3].

Pemilihan tapak pada objek rancang didasarkan pada preferensi Generasi Milenial dalam memilih hunian terkait dengan faktor lokasi yaitu, aksesibilitas yang tinggi dan lokasi yang strategis. Tapak terletak pada kawasan *Central Business District* (CBD) Kota Surabaya tepatnya pada *hook* Jalan Basuki Rahmat dan Jalan Embong Wungu dengan luasan sebesar ±7.200 m² (Gambar 2). Tapak berada pada jalan arteri sekunder sehingga aksesibilitasnya cukup tinggi serta sangat dekat dengan sarana dan prasarana transportasi umum. Sekitar 100 meter dari lokasi tapak terdapat halte bus Basuki Rahmat yang dihubungkan dengan jembatan penyeberangan orang (JPO) dan sekitar 300 meter ke arah timur tapak juga terdapat halte bus Panglima Sudirman yang dilewati 3 rute bus yaitu, Purabaya-Rajawali, Purabaya-Pringadi, dan UNESA-ITS.

II. METODE DESAIN

A. Pendekatan Desain

Pendekatan yang dipergunakan dalam perancangan didasarkan pada subjek pengguna yaitu Generasi Milenial yang erat kaitannya dengan karakteristik dan pola perilaku,



Gambar 10. Konfigurasi modul hunian terkecil.



Gambar 11. Konfigurasi konsep rumah tumbuh dalam hunian.

sehingga pendekatan desain yang digunakan adalah arsitektur perilaku. Dalam perancangan ini, prinsip arsitektur perilaku lebih ditekankan pada perilaku manusia mempengaruhi lingkungan.

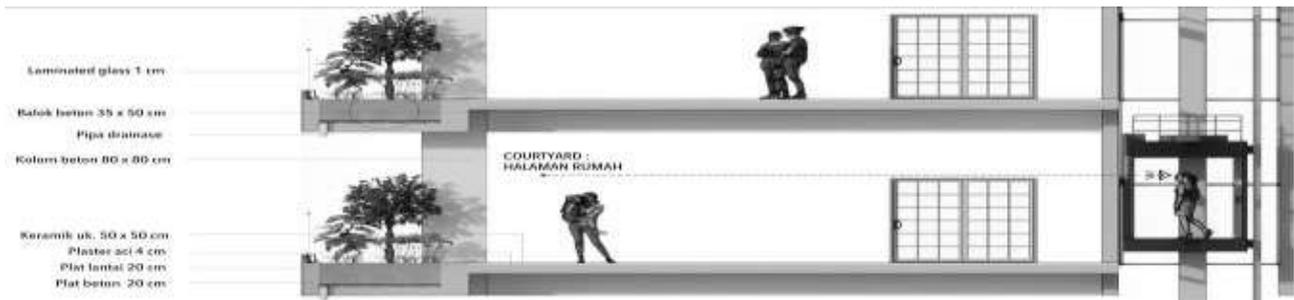
Carol Simon Weisten dan Thomas G David (2004) memaparkan bahwa terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam penerapan arsitektur perilaku yang meliputi: a. Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan; b. Mewadahi aktivitas penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan; c. Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai (Gambar 3) [4]. Poin b dan c akan dipilih menjadi fokus utama dalam desain karena mendukung prinsip utama pendekatan arsitektur perilaku yaitu perilaku manusia mempengaruhi lingkungan. Dalam mencari pola perilaku pengguna objek rancang yaitu Generasi Milenial, penulis menggunakan beberapa metode diantaranya: studi literatur, studi preseden, *behavior mapping*, dan wawancara.

B. Kerangka Berpikir

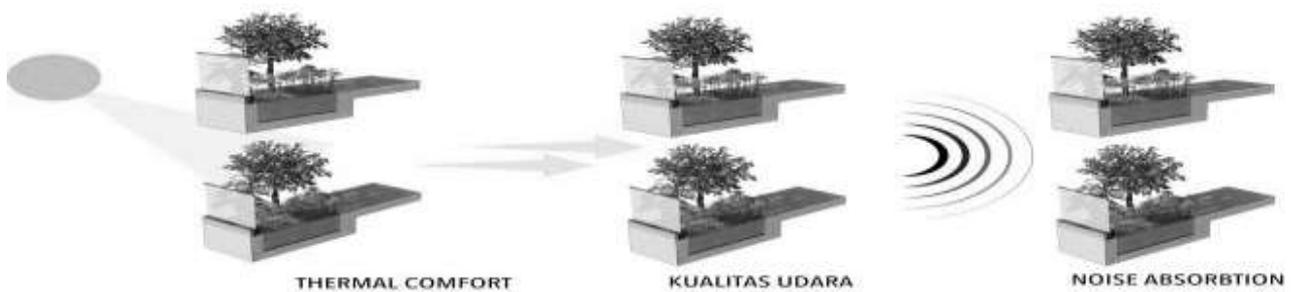
Terdapat 3 kerangka berpikir dalam mendesain, salah satunya adalah *Force-Based Framework* (Gambar 4) [5]. *Force-Based Framework* merupakan kerangka berpikir dimana keputusan desain mengacu pada force yang ada, baik faktor di luar objek rancang maupun faktor-faktor lain di

Tabel 2.
Aktivitas dan Fasilitas Ruang Kerja Berdasarkan Subsector Industri Kreatif

| Kebutuhan | Subsector Industri Kreatif | | | | | |
|-----------------------------|----------------------------|---------------|-----|----------------|-----------|---------|
| | Desain Interior | Desain Produk | DKV | Digital Nomads | Fotografi | Animasi |
| Berdasarkan aktivitas | | | | | | |
| Brainstorming | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| Designing | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| Production | √ | √ | √ | - | √ | √ |
| Berdasarkan kebutuhan ruang | | | | | | |
| Meeting room | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| Idea room | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| Co-working space | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| Print room | √ | √ | √ | - | √ | - |
| Render room | √ | √ | √ | - | √ | √ |
| Studio | - | - | - | - | Foto | Animasi |
| Workshop | √ | √ | - | - | - | - |



Gambar 12. Ilustrasi courtyard pada objek rancang.



Gambar 13. Ilustrasi courtyard sebagai physical comfort.

dalam perancangan. Pada perancangan ini, force yang digunakan adalah pola perilaku Generasi Milenial dan aktivitas industri kreatif yang akan digunakan dalam mengolah isu, menentukan konteks perancangan, memunculkan kriteria rancangan yang kemudian disintesis menjadi konsep desain hingga tercipta objek rancang.

C. Metode Desain

Metode utama yang digunakan di dalam perancangan ini adalah *behavior mapping*, yakni suatu metode yang bertujuan untuk mengidentifikasi pola dan perilaku manusia pada lingkungan tertentu. Metode *behavior mapping* menggunakan teknik *place-centered mapping* yakni dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas Generasi Milenial pada suatu tempat tertentu dan dalam kurun waktu tertentu yang nantinya akan dipergunakan untuk menentukan kebutuhan ruang, programming, kriteria desain, dan konsep desain sehingga objek rancang yang dihasilkan lebih sesuai dengan pola perilaku penggunaanya.

Metode ini dilakukan pada Koridor *Co-working Space*, Surabaya dalam durasi satu minggu tepatnya pada tanggal 5–11 April 2021. Observasi *behavior mapping* pada perancangan ini hanya berfokus pada aktivitas pengguna, pemilihan waktu berkunjung, pemilihan tempat duduk, dan sirkulasi. Hasil dari observasi *behavior mapping* dapat dilihat melalui Gambar 5. Terdapat beberapa kesimpulan penting

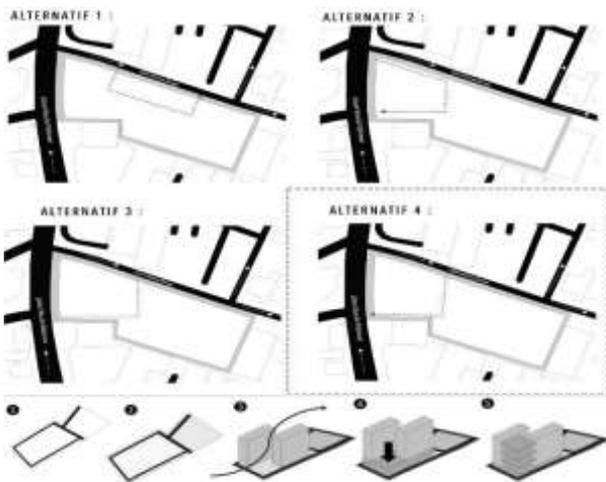
yang diperoleh penulis dalam pengamatan *behavior mapping* ini antara lain: a) pengunjung lebih memilih tempat duduk di dekat jendela; b) pengunjung lebih banyak berkunjung pada *weekdays* di siang hari; c) mayoritas pengunjung membawa *gadget* sendiri; d) jalur sirkulasi terlalu dekat dengan *workstation* sehingga cukup mengganggu konsentrasi (Tabel 2).

Berdasarkan hasil observasi pada Gambar 6 dan Gambar 7 yang telah dilakukan, penulis mengusulkan beberapa strategi desain yang dapat diterapkan pada objek rancang sehingga dapat mawadahi seluruh aktivitas Generasi Milenial antara lain: a) menghadirkan *void* di tengah bangunan untuk memperbanyak jumlah bukaan; b) memperluas area sirkulasi; c) ruang dengan konsep *open-layout* untuk meningkatkan interaksi; d) menyediakan *eating corner* dan *game room* yang dapat digunakan ketika lelah bekerja; dan e) *entrance* objek rancang di depan *drop off* sehingga mudah ditemukan.

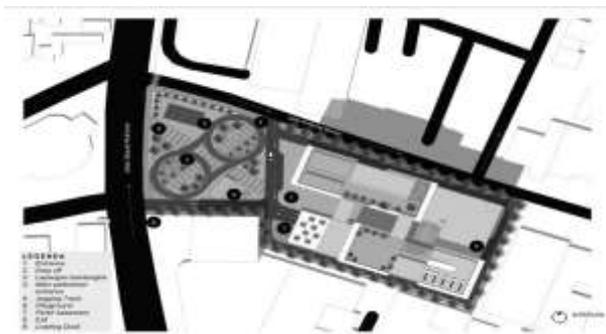
III. KONSEP DAN EKSPLORASI DESAIN

A. Eksplorasi Program Ruang

Program ruang di dalam objek rancang didasarkan pada kebutuhan ruang dan aktivitas setiap subsector industri kreatif prioritas (Tabel 2). Ruang ruang yang bersifat semi privat maupun privat akan berhubungan langsung dengan tatanan mengelilingi ruang komunal sebagai pusat aktivitas



Gambar 14. Diagram eksplorasi massa dan tapak.



Gambar 15. Siteplan.



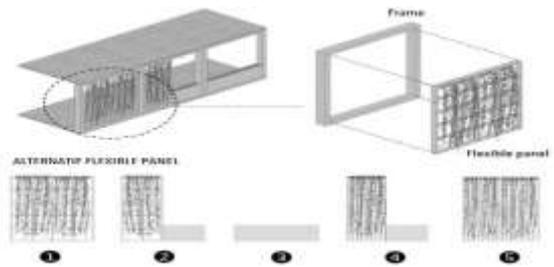
Gambar 16. Fasad objek rancang.

yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi antar pengguna ruangan. Pada co-working space ruang ruang akan berhubungan langsung dengan communal lounge dan zonasi ruangnya akan didasarkan pada dedicated area pada setiap subsektor industri kreatif (Gambar 6), sedangkan pada co-living ruang ruang privat akan berhubungan langsung dengan shared space (Gambar 7).

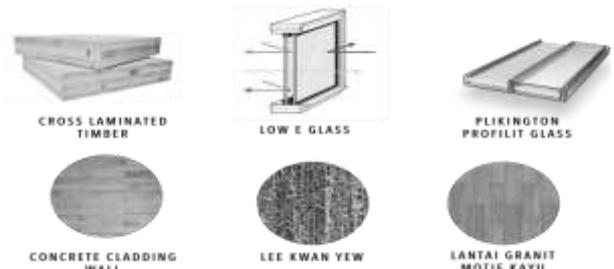
B. Eksplorasi Ruang Komunal

Agar objek rancang dapat menjadi katalis interaksi antar penghuni dan menciptakan ruang publik yang aktif, maka ruang komunal memiliki hirarki berdasarkan pengguna ruang dan pada setiap hirarki akan mewadahi aktivitas yang berbeda.

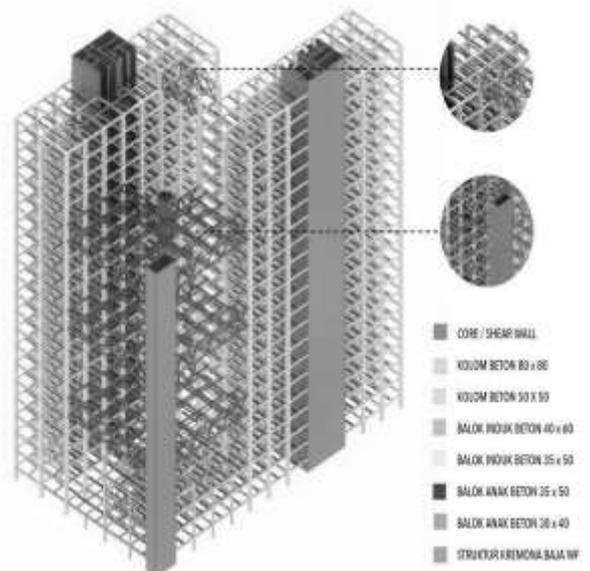
Ruang komunal co-living berada di dalam setiap unit co-living dengan okupansi 12 orang (*co-livingmates*). Aktivitas yang akan diwadahi di dalam ruang komunal ini adalah 6 *basic activity* dalam berhuni yaitu bersantai, bekerja, memasak, mencuci baju, makan dan minum. Dengan menggunakan konsep *open layout* dan tatanan ruang privat yang mengelilingi ruang komunal diharapkan dapat



Gambar 17. Konsep flexible facade.



Gambar 18. Konsep material.



Gambar 19. Konsep struktur.

menstimulasi interaksi antar penghuni *co-living*.

Ruang komunal per lantai berada di antara 2 unit co-living dan berhubungan langsung dengan sirkulasi vertikal. Fasilitas yang akan dihadirkan dalam ruang komunal per lantai berupa fungsi ruang kerja dengan layout yang berbeda pada tiap lantainya (Gambar 8). Terdapat empat alternatif layout diantaranya: a) *mini-workshop*; b) studio foto produk; c) *communal lounge & amphiteater*; d) *playground & sport area*. Selain sebagai ruang kerja bersama, ruang komunal ini juga difungsikan sebagai area transisi untuk menerima tamu sehingga tidak mengganggu privasi dari penghuni

Ruang komunal utama berupa *co-working space* dengan zonasi ruang berdasarkan *dedicated area* untuk subsektor industri kreatif yang berebeda pada setiap lantainya (Gambar 9). Ruang komunal ini berfungsi sebagai wadah interaksi antara penghuni *co-living* maupun *visitor* sehingga dapat terjalin koneksi yang lebih luas. Agar penyebaran fungsi dari ruang komunal utama di dalam objek rancang lebih merata, maka antar lantai ruang komunal tersebut akan disisipkan beberapa lantai hunian.

C. Eksplorasi Modul Hunian

Pada objek rancang ini, modul terkecil dari hunian berkapasitas 1 penghuni dengan luasan sebesar 15m² yang mewadahi aktivitas privat seperti tidur, istirahat, bersantai, mandi, beribadah, dan bekerja. Luasan ini diperoleh dari sebuah hunian yaitu 12m² ditambah dengan standar luasan kamar mandi yaitu 3m². Untuk memaksimalkan efisiensi ruang pada unit hunian maka digunakan *flexible furniture* yaitu *wall bed desk*, sehingga ketika tidak digunakan untuk tidur, ruangan dapat difungsikan sebagai *private office* (Gambar 10). Pemilihan *flexible furniture* ini didasarkan pada adanya *negative affinity* antara kegiatan tidur dan bekerja karena tidak dapat dilakukan secara bersamaan dan membutuhkan spesifikasi pencahayaan yang berbeda.

Sebagai respons dalam memenuhi kebutuhan Generasi Milenial yang semakin berkembang dan memberikan alternatif hunian yang terjangkau, maka hunian di dalam objek rancang menggunakan konsep rumah tumbuh dimana modul terkecil dari hunian dapat di*expand* sampai dengan 4 modul sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan finansial penghuni. Konfigurasi dari tiap tipe unit dapat dilihat pada Gambar 11. Ketika terjadi penambahan jumlah modul, terdapat perubahan yang signifikan yaitu luasan yang digunakan sebagai kamar mandi sehingga ruangan terasa lebih luas dan dapat difungsikan untuk aktivitas lain.

Untuk mempermudah pengaturan tata ruang dan perabot apabila terjadi penambahan maupun pengurangan modul, maka digunakan modular bathroom dan dinding partisi yang disisipkan insulasi *rockwool* untuk menjaga privasi antar penghuni sehingga tidak mengganggu satu sama lain. Dinding partisi memiliki ketebalan 15cm yang cukup efektif untuk menginsulasi bunyi hingga 60dB.

D. Konsep Courtyard

Generasi Milenial masih cenderung memilih landed house dibandingkan *vertical housing*, namun semakin bertambahnya tahun, hal ini akan sulit terwujud karena keterbatasan lahan. salah satu fitur utama landed house yang tidak dimiliki *vertical housing* adalah adanya halaman rumah, sehingga pada perancangan ini penulis berusaha untuk membawa fitur tersebut ke dalam *vertical housing* dengan adanya *courtyard* pada setiap lantai. *Courtyard* akan berhubungan langsung dengan sirkulasi vertikal dan ruang komunal sebagai manifestasi dari teras dan halaman rumah sehingga alur sirkulasi yang tercipta akan sama seperti alur memasuki landed house (Gambar 12). Adanya *courtyard* ini juga akan menjadi nilai tambah dan keunikan dari objek rancang. Selain itu, adanya *courtyard* merupakan bagian dari *physical comfort* yaitu *thermal comfort*, kualitas udara, dan *noise absorption* (Gambar 13).

E. Ekplorasi Massa dan Tapak

Berdasarkan wawancara dan studi objek, aksesibilitas merupakan poin utama dalam merancang sebuah *public space*, maka langkah utama dalam ekplorasi tapak dan transformasi massa bangunan adalah menentukan aksesibilitas dengan metode iterasi *asset* dan *constrain* pada setiap alternatif. Dari beberapa alternatif yang ada, dipilihlah alternatif 4 dengan entrance yang berada di jalan Embong Wungu sehingga tidak menimbulkan kemacetan dan akses keluar berada di jalan Basuki Rahmat sehingga

pengawasan lebih mudah. Namun, akses masuk yang berada pada jalan lingkungan yang sepi rawan akan terjadinya kejahatan dan kriminalitas, maka penulis membagi zonasi tapak menjadi dua bagian. Pada bagian barat tapak yang berhadapan dengan jalan Basuki Rahmat akan difungsikan menjadi ruang terbuka hijau sebagai bagian dari CPTED dan bagian timur tapak akan menjadi daerah terbangun. Sebagai respons terhadap arah angin, penulis membagi massa menjadi dua dengan posisi zig-zag sehingga sirkulasi udara dapat masuk ke dalam bangunan. Untuk membuat keterhubungan antar massa, dilakukan penambahan jembatan dan podium yang akan difungsikan sebagai ruang komunal. Kemudian, agar bentuk massa tidak monoton dan mencerminkan kebebasan serta kreatifitas Milenial, podium tersebut akan dibagi menjadi beberapa lantai sehingga tercipta pukal pukal yang melayang (Gambar 14).

Untuk membuat keterhubungan dan menciptakan aktivitas sosial pada tapak, penulis membuat 2 *axis* yang saling berpotongan sehingga muncul *nodes* pada bagian tengah tapak sebagai pusat interaksi. *Axis* pertama menghubungkan koridor Basuki Rahmat dan entrance objek rancang sebagai pintu masuk pejalan kaki utama, sedangkan *axis* kedua menghubungkan *entrance* dan *exit* kendaraan. Kemudian ditambahkan fasilitas *jogging track* yang berbentuk *loop* sehingga berpotongan dengan *axis* yang ada dan terbentuklah *nodes* pertemuan antara pejalan kaki dan pengguna plaza untuk saling berinteraksi. Implementasi dari konsep tapak dapat dilihat pada Gambar 15.

F. Eksplorasi Fasad

Untuk mewadahi karakter Generasi Milenial yang senang mengeksplorasi hal baru, konsep fasad pada objek rancang (Gambar 16) menggunakan sistem *flexible facade* sehingga tampilan dari hunian dapat diubah-ubah sesuai dengan keinginan penghuni. Fasad terdiri dari frame sebagai *fixed system* dan *flexible panel* yang dapat dibongkar-pasang (Gambar 17). Selain itu, sebagai manifestasi dari *work life balance* di dalam rancangan, maka terdapat balkon pada setiap lantai sehingga Generasi Milenial dapat bersantai dan beristirahat sejenak ketika lelah bekerja. Material fasad menggunakan *cross laminated timber* (CLT) ditambah dengan elemen tanaman gantung yang bertujuan untuk menambahkan keterhubungan antara objek rancang dengan lansekap. Selain itu, pemilihan material dengan warna yang alami diharapkan dapat menghadirkan rasa rileks dan dapat meningkatkan fokus bagi Generasi Milenial ketika bekerja.

G. Konsep Warna

Konsep warna merupakan implementasi dari *psychological comfort* dimana warna dapat mempengaruhi tubuh, pikiran, emosi, dan psikologi pengguna ruang. Pada area *brainstorming* akan menggunakan warna warna yang cerah seperti kuning, putih, dan *cyan* untuk menstimulasi kreativitas. Pada area inspirasi akan menggunakan warna yang sejuk dan cerah seperti biru pastel, hijau, coklat untuk menstimulasi keakraban. Area produksi akan menggunakan warna alami untuk menghadirkan rasa rileks ketika bekerja. Area berbagi akan menggunakan warna monokrom agar tidak memantulkan warna lain dan karya akan menjadi focal point. Sedangkan untuk ruang komunal akan menggunakan warna pastel yang cerah karena memiliki sifat ramah dan terbuka sehingga dapat membuat pengguna ruang berlama - lama

menggunakan ruang komunal.

Dalam aspek pencahayaan, ruang ruang komunal akan menggunakan pencahayaan dengan *color temperature* yang *warm* untuk menstimulasi keakraban dan keintiman. Sedangkan pada fungsi *workspace*, ruang ruang akan menggunakan pencahayaan dengan *color temperature* yang *cool* untuk menstimulasi produktivitas.

H. Konsep Material

Material yang digunakan pada objek rancang menggunakan material yang ekonomis namun tetap menghadirkan nilai estetis dengan warna yang alami sehingga dapat meningkatkan rasa rileks ketika bekerja. Material tersebut meliputi *cross laminated timber*, *low e glass*, *plikington profilit glass*, *concrete cladding wall*, lantai granit motif kayu, dan tanaman rambat yaitu *lee kwan yew* (Gambar 18).

I. Konsep Struktur

Objek rancang menggunakan sistem struktur *rigid frame* yang diperkuat dengan *shear wall* pada *core* dengan material beton dan sistem struktur kremona bermaterial baja wf pada jembatan dan massa yang melayang (Gambar 19). System struktur rigid frame pada objek rancang memiliki grid 6m x 8 m.

Terdapat 2 macam dimensi kolom beton yaitu 80x80 cm pada tower co-living dan 50x50 cm pada podium sedangkan dimensi balok akan disesuaikan menurut bentangnya. Terdapat 2 core utama yang terletak pada masing masing tower co-living. Selain berfungsi sebagai struktur bangunan, core tersebut juga berfungsi sebagai ruang ruang utilitas dalam bangunan seperti ruang panel listrik, ruang AHU, ruang *janitor*, dan *shaft* utilitas.

IV. KESIMPULAN

Adanya tipologi baru yaitu *co-living* yang mengintegrasikan antara hunian dan tempat kerja dapat menciptakan cara hidup baru yang bisa mengatasi permasalahan sosio-demografis. Dengan menggunakan pendekatan arsitektur perilaku dan metode *behavior mapping* dapat menciptakan suatu objek rancang yang lebih sesuai dengan karakteristik dan pola perilaku pengguna sehingga pengguna dapat beraktivitas dengan nyaman baik secara fisik maupun psikologis. Sistem *sharing economic* pada hunian yang ditawarkan oleh *co-living* dan didukung oleh konsep rumah tumbuh pada unit hunian sehingga penghuni dapat menyesuaikan luasan ruang sesuai dengan kebutuhan maupun budget yang dimiliki dapat menjadi salah satu alternatif pilihan hunian terjangkau pada era bonus demografi. Konsep ini juga dapat menjadi solusi bagi start-up dan industri kreatif untuk meningkatkan produktivitas serta menjadi wadah pengembangan potensinya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Pusat Statistik, *Statistik Gender Tematik: Profil Generasi Millenial Indonesia*, 1st ed. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2018.
- [2] H. Heryanah, "Ageing population dan bonus demografi kedua di Indonesia," *Populasi*, vol. 23, no. 2, pp. 1–16, 2015.
- [3] C. Ataman and I. G. Dino, "Collective Residential Spaces in Sustainability Development: Turkish Housing Units within Co-Living Understanding," in *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 2019, vol. 296, no. 1, p. 12049.
- [4] C. S. Weinstein and T. G. David, *Spaces for Children: The Built Environment and Child Development*, 1st ed. Boston: Springer, 1987.
- [5] Plowright and P. D, *Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools*, 1st ed. Norfolk: Fakenham Prepress Solutions, 2014.