

Biofilik *Coworking* Hotel sebagai Respon Gaya Hidup *Digital Nomad* Generasi Z

Putu Bagus Guna Laksana dan Wahyu Setyawan
Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
e-mail: wahyu_s@arch.its.ac.id

Abstrak— Yang Perkembangan internet saat ini menciptakan perubahan cara bekerja menjadi pekerja secara lepas atau *gig*. Generasi Z menjadi generasi yang paling tertarik untuk berpindah menjadi pekerja *gig* karena fleksibilitas jadwal, lokasi serta pilihan pekerjaan menyebabkan peningkatan pada pekerja *freelance* dalam perkembangan *gig* ekonomi. Serta gaya *digital nomad* karena fleksibilitas waktu dan tempat untuk bekerja. Di sisi lain terdapat pula dampak buruk yang ditimbulkan *gig* ekonomi yakni budaya bekerja berlebihan (*hustle*) yang berpengaruh terhadap *burn out* dan rendahnya kesehatan mental pekerja. Isu ini menjadi fokus dalam perancangan, dengan *force based framework* gaya hidup baru dalam bekerja dan kebutuhan Generasi Z menjadi *force* dalam perancangan dengan melakukan studi terhadap *constraints* dan *assets* dari Generasi Z. Konsep *Natah* yang terdapat pada daerah Bali sebagai lokasi dikolaborasikan dengan pendekatan biofilik pada perancangan *Coworking* Hotel diharapkan dapat menjadi upaya merespon kebutuhan Generasi Z sebagai *digital nomad* sehingga bangunan tidak hanya menjadi tempat yang nyaman bagi *digital nomad* Generasi Z untuk istirahat dan bekerja namun juga dapat menjadi tempat untuk melepaskan stres dan meningkatkan kualitas hidup.

Kata Kunci— *Biophilic, Co-working, Digital Nomad, Generation Z, Hotel*.

I. PENDAHULUAN

SEIRING perkembangan zaman dan teknologi, gaya dan pola hidup masyarakat pun turut berubah, khususnya pada Generasi Z sebagai generasi pekerja termuda dan juga konsumen termuda saat ini. Dalam dunia pekerjaan Generasi Z lebih tertarik untuk bekerja secara mandiri ataupun pekerja lepas (*freelancer*) dengan menerapkan prinsip *gig economy* sehingga memiliki waktu kerja yang bebas, dapat bekerja dari mana saja serta dapat bekerja dalam banyak proyek sekaligus dalam satu waktu (*side Hustle*). *Gigs economy* adalah konsep dalam manajemen pekerja, dimana dalam *gig economy* terdapat konsep *gig worker* atau dapat disebut *freelancer* yang bekerja dalam sebuah pekerjaan atau kontrak singkat [1].

Perkembangan *gigs* menyebabkan terjadinya perubahan gaya hidup yakni peningkatan *digital nomad*. *Digital nomad* adalah pekerja yang melakukan pekerjaannya di internet, dimana mereka tidak perlu untuk hadir secara langsung dalam pekerjaannya sehingga dapat didefinisikan *digital nomad* sebagai *location independent* [2]. Dalam perkembangan *digital nomad* ini Secara global dari suvey oleh Flexjob kepada 500 orang pada 2018 oleh Kanze pada 2021 menunjukkan data bahwa 27% dari *digital nomad* diidentifikasi sebagai Generasi Z [3].

Disisi lain pekerja *gig* tidak bisa mendapatkan pekerjaan penuh waktu yang dilengkapi dengan tunjangan asuransi jiwa

dan dana pensiun yang menuntut pekerja yang umumnya generasi muda untuk menormalisasi *hustle culture* dalam dunia kerja berdampak pada ketahanan fisik dan emosional yang berpengaruh kepada kesehatan mental berupa *burn out* dan juga kesehatan fisik seperti kurangnya tidur yang berdampak pada kesehatan seperti jantung, stroke dan kanker. *Associaton* (APA) di tahun 2018 terhadap tingkat stres di Amerika menunjukkan data bahwa generasi z tercatat sebagai generasi dengan kesehatan mental yang paling rendah.

II. METODE DESAIN

A. Metode Desain

Dalam merespon kebutuhan dalam perancangan yakni dipilih *framework* berbasis *force based framework* yang mengacu pada buku Plowright *Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks, and Tools* (2014). Dalam kerangka ini kekuatan menjadi dasar dalam proses penentuan keputusan dalam perancangan [3].

1) Studi Konteks

Generasi ini memiliki pemikiran yang lebih terbuka terhadap perbedaan sehingga dapat berteman dengan siapa saja serta mudah menciptakan koneksi sosial melalui media digital [4].

Dalam preferensi ekonomi, sangat mempertimbangkan nilai ekonomis. Generasi Z tertarik terhadap kenyamanan, efisien, dan ekonomis disaat yang bersamaan. Pola ini dapat terlihat dari berkembangnya *share living space* seperti Air Bnb, *share rides* seperti Grab, dan *share services* [4].

Dalam dunia pekerjaan, Generasi Z lebih tertarik untuk bekerja secara mandiri, pekerja lepas (*freelancer*), ataupun menerapkan prinsip *gig economy* sehingga memiliki waktu kerja yang bebas, dapat bekerja dari mana saja serta dapat bekerja dalam banyak proyek sekaligus dalam satu waktu (*side Hustle*) [4].

Kebutuhan Generasi Z sebagai *digital Nomad* terhadap ruang yang dapat mendukung pekerjaan sekaligus gaya hidup serta merespon kesehatan mental dari generasi z yang bekerja sebagai *digital nomad* akibat *hustle culture* menyebabkan *burn out* dan stres sebagai dampak budaya kerja *hustle* akibat *gigs* ekonomi.

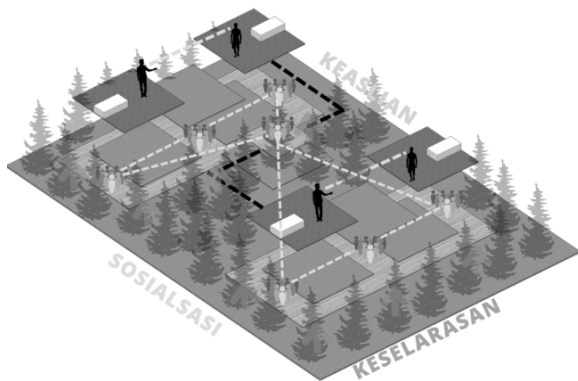
Ketertarikan Generasi Z terhadap Arsitektur yang menerapkan fleksibilitas yang mendukung gaya hidup, mengangkat autentisitas yang asli dari daerah dengan melestarikan budaya dan sejarah, memungkinkan pilihan untuk kostumisasi dalam level individu, nyaman dan efisien sehingga dapat menghemat pengeluaran serta integrasi digital [5].

2) Respon Konteks

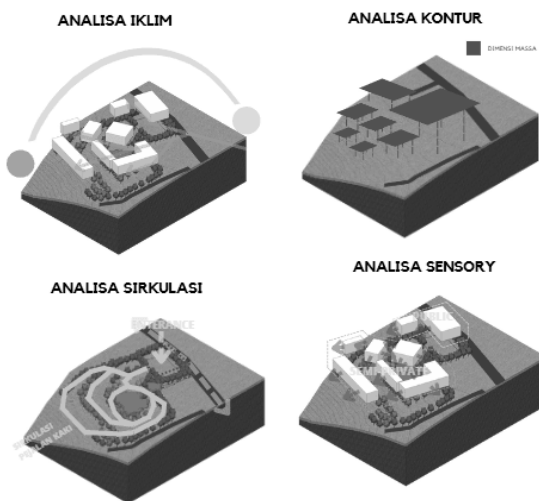
Menghadirkan Konsep *coworking* hotel yang dapat



Gambar 1. Letak Tapak dan Batas Site



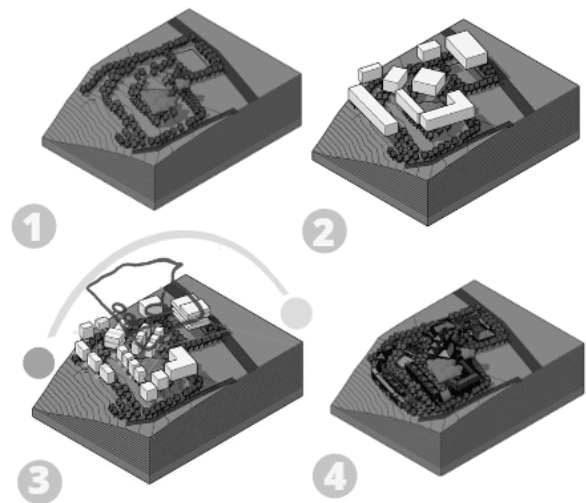
Gambar 2. Konsep Penataan Massa



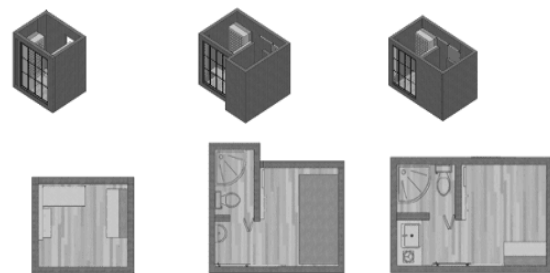
Gambar 3. Analisa site

mendukung gaya hidup pengguna untuk bekerja, beristirahat dan bersantai serta bersosialisasi atas ketertarikan Generasi Z terhadap interaksi sosial dengan menghadirkan area kamar yang memungkinkan akses terhadap ruang-ruang bekerja dan bersosialisasi yang tersebar diberbagai titik dengan bentuk yang fleksibel, memberikan pilihan bagi pengguna untuk menyesuaikan kebutuhannya yang terlihat pada Gambar 6.

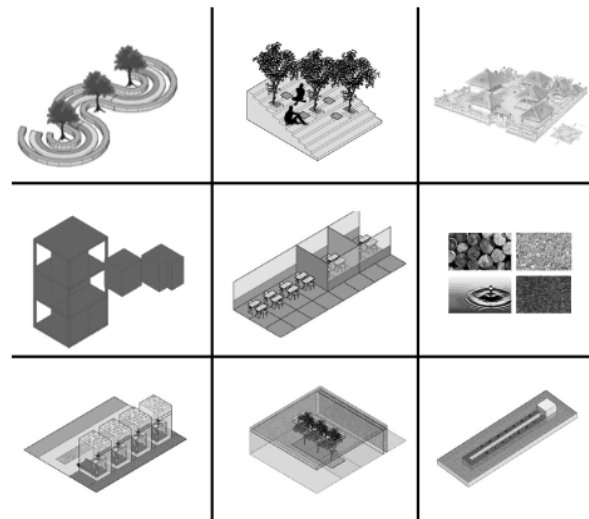
Menurut Mengangkat konsep Biofilik yang dikolaborasi dengan konsep lokal atas ketertarikan Generasi Z terhadap budaya yang autentik yakni melakukan kolaborasi dengan filosofi lokal arsitektur Bali yakni konsep Natah pada Arsitektur Bali yakni halaman tengah yang terletak antara massa bangunan sebagai orientasi dari



Gambar 4. Transformasi Massa



Gambar 5. Konsep Kamar



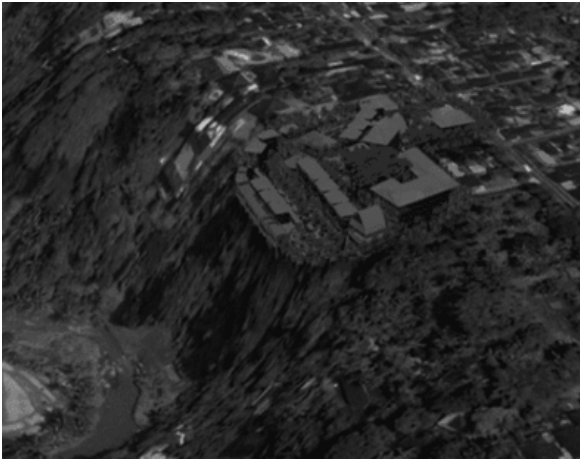
Gambar 6. Kompilasi Konsep Rancangan

bangunan. Menurut Suarya, 2003 keberadaan natah memberikan kedekatan antara manusia dengan alam selain itu natah juga menjadi sarana sosialisasi antara penghuni pada tapak.

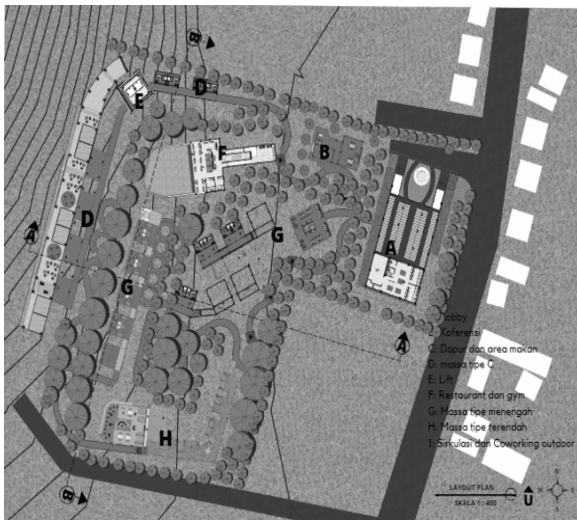
Menurut Suarya, 2003 terdapat 3 konsep filosofi pada natah yakni:

- a) makna kekosongan yakni kebenaran esensial.
- b) makna pertemuan, sosialisasi, kehidupan dan kemakmuran.
- c) makna keselarasan [6].

Pada konsep rancangan element filosofi ini di translasikan dan dikolaborasi dengan nilai biofilik seperti pada Gambar 2. Mulai dari bagian terkecil pada massa seperti kamar disusun memungkinkan akses kepada aspek natah atau



Gambar 7. Penerapan Rancangan Pada Tapak.



Gambar 8. Layout Plan.

alam. yang memungkinkan akses terhadap area alam serta akses sosialisasi. massa bangunan juga disusun mempertimbangkan posisi dari area kosong serta hijau sehingga massa memiliki orientasi terhadap natak dan menjaga keaslian dari natak dengan struktur yang elevated.

Pemanfaatan area hijau untuk menghadirkan kehidupan disekitarnya dengan penerapan konsep natak dengan memanfaatkan sebagai sarana bersosialisasi dan coworking area yang massanya tetap menjaga keberadaan ruang ruang untuk pepohonan eksisting. untuk mengajaja keselarasan antara massa dan area natak, massa dirancang dengan material material yang berasal dari alam itu sendiri yakni mayoritas material kayu dan rotan dengan penerapan konsep ini memungkinkan tercapainya konsep biofilik yang memberikan keterhubungan antara keterhubungan secara menyeluruh antara aspek dari alam dengan aspek biofilik seperti koneksi *visual* dan *non visual* dengan suara dari alam. Stimuli non ritmik dari alam itu sendiri dengan keberadaan hewan hewan alam. Berdasarkan hasil analisis terhadap pendekatan biofilik pada buku *14 pattern of biophilic design*, Konsep ini membantu meningkatkan kesehatan mental dan ketenangan serta berdampak baik kepada peningkatan kebahagiaan pengguna [7].

Pemilihan Site pada area yang alami pada Gambar 1. Daerah Ubud yang masih alami karena berdasarkan Ulrich dalam Wang, Xiaobo., et all. (2019) dalam teori terhadap pelepasan stres menyatakan bahwa paparan terhadap lingkungan yang alami dapat mempengaruhi pelepasan



Gambar 1. Potongan Site.



Gambar 10. 3D Site View.

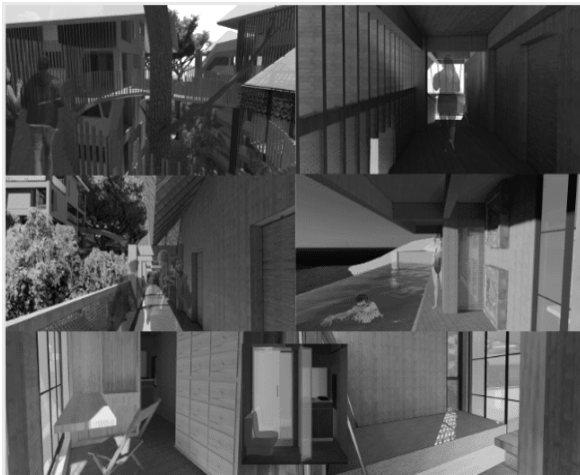
terhadap stres, meningkatkan emosi positif dan mengurangi emosi negatif [8].

Adanya budaya serta alam pada daerah Ubud yang masih lekat juga memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai sarana untuk membantu pelepasan stres serta sesuai dengan daya tarik Generasi Z terhadap nilai keaslian dan budaya pada Arsitektur yang masih autentik dengan arsitektur yang mengangkat fasad dengan konsep serta filosofi lokal.

III. HASIL DAN EKSPLORASI

A. Susunan Tapak

Analisa site dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni Kontur, Iklim, Sirkulasi dan Sensory dengan sintesa untuk tetap menjaga keaslian eksisting, keselarasan serta tetap meningkatkan kualitas hidup pengguna Gambar 3. Dalam susunan tapak Gambar 4. Dirancang dengan diawali melakukan tracing terhadap posisi pepohonan eksisting untuk mempertahankan keberadaan alam asli sehingga secara biofilik dapat menghadirkan koneksi dengan alam secara alami. Pada Gambar 9. Bangunan dan sirkulasi dihadirkan pada area area kosong dengan melakukan penyesuaian dengan area kontur sehingga massa berdimensi dan berbeban besar diletakan pada area yang lebih datar. Selanjutnya massa di pecah menjadi dimensi lebih kecil memungkinkan akses setiap kamar terhadap alam serta penghawaan dan pencahayaan yang baik. Terlihat pada Gambar 8. Pada area sirkulasi dirancang berkelok sesuai keberadaan pepohonan



Gambar 11. Perspektif Kamar dan Sekitar



Gambar 13. Coworking Indoor dan Semi Outdoor



Gambar 2. Perspektif Sirkulasi dan Coworking Outdoor



Gambar 14. Perspektif Restoran dan Gym

eksisting sehingga tidak mengganggu keberadaan alam serta area coworking dihadirkan pada area kosong disekitar celah pepohonan memungkinkan alam buatan dan eksisting dapat menyatu. Pada Gambar 10. Fasad juga dirancang menerapkan konsep bangunan Bali yang dikolaborasikan dengan element biofilik seperti kayu, alang alang dan rotan. Pada Gambar 7. Secara mikro maupun makro juga bangunan dirancang harmonis terhadap lingkungan sekitar dengan susunan massa yang kecil dan acak serta penggunaan material alami sehingga keberadaanya dapat selaras dengan kondisi eksisting sebelumnya.

B. Area Beristirahat

Pada Gambar 11. Dalam aspek menjaga keaslian serta keselarasan ketinggian massa dirancang disesuaikan dengan ketinggian kontur dengan bangunan yang terelevasi memungkinkan menjaga keaslian dari kondisi eksisting pada site. Pada fasad bangunan dirancang dengan element kayu dengan formasi yang mengangkat filosofi susunan arsitektur bali dengan massa yang terpisah pisah serta mengelilingi area Natah yang difungsikan sebagai coworking sehingga secara visual selaras dengan lingkungan alam eksisting. Menuju ke area kamar pengguna harus melalui area sirkulasi yang berkelok menyesuaikan dengan posisi pohon memberikan pengalaman berpetualang sekaligus menjaga keaslian dan keselarasan dengan lingkungan alam yang acak. Menuju

kedalam area kamar pengguna disambut secondary skin dirancang seolah olah seperti tanaman rambat dengan material kayu memberikan visual yang selaras dengan lingkungan.

Pada aspek Bersosialisasi antara kamar secara mikro memberikan kemudahan akses antara kamar untuk dapat berkomunikasi antara pengguna, susunan kamar juga dirancang memiliki kemudahan akses menuju area coworking yang tersebar disekitar massa kamar sehingga memudahkan pengguna untuk berinteraksi antara pengguna.

Pada Area Beristirahat berfokus untuk menghadirkan ruang yang efisien, kompak, dan murah namun tetap memberikan kenyamanan serta fleksibilitas pengguna untuk beraktivitas yang terlihat pada Gambar 5. Konsep ini diwujudkan dengan menghadirkan ruang yang kompak dengan ketinggian 2,5meter dengan furnitur fleksibel yakni kasur fleksibel sekaligus menjadi area penyimpanan, meja serta kursi kerja juga dirancang fleksibel dapat dilipat memungkinkan pengguna untuk melakukan aktivitas bekerja dan beristirahat dalam ruang yang kecil. Selain itu pada massa kamar dirancang dengan menerapkan konsep yang dekat dengan alam secara *sensory* baik visual, dan non visual seperti suara dan peraba dengan luasnya akses bukaan serta peletakan yang langsung terhubung dengan pepohonan eksisting memungkinkan kedekatan dengan ekosistem yang sebenarnya dapat dirasakan langsung. Selain itu secara



Gambar 15. Prespektif Dapur

peraba pada element eksterior dan interior dirancang dengan material alam asli seperti kayu dan rotan yang secara visual dan tekstur mempertahankan keasliannya sehingga dapat dirasakan langsung oleh pengguna. Kamar terbagi menjadi 3 tipe yakni:

Kamar tipe terendah dirancang pada sisi tenggara tapak, Pada interior kamar telah dilengkapi tempat tidur, lemari baju, serta meja kerja. Untuk akses kamar mandi, dihadirkan kamar mandi bersama sehingga pada dimensi kamar dapat diminimalkan dengan ukuran yang kompak sehingga dapat menekan harga karena tingkat ekonomi pengguna yang masih rendah.

Massa kamar tipe menengah dirancang pada sisi tengah dan barat site, kamar tipe ini sudah dilengkapi kamar mandi pribadi dengan tetap dirancang kompak, efisien dan ergonomis memungkinkan pengguna untuk mandi, bekerja dan beristirahat pada ruang yang kecil.

Pada massa tipe termewah interior kamar dirancang pada sisi terbarat massa dengan fasilitas paling lengkap yang memungkinkan untuk beristirahat, bekerja, mandi dan memasak secara lebih private. terdapat area kolam renang yang dapat diakses langsung dari kamar yang memungkinkan kemudahan untuk bersantai setelah bekerja sembari merasakan kedekatan dengan element air yang menciptakan relaksasi.

C. Sirkulasi dan Area Coworking

Area *coworking* terbagi menjadi area outdoor, semi outdoor dan indoor. Pada *coworking outdoor* terdapat sepanjang area sirkulasi yang dirancang berkelok kelok sesuai kondisi pepohonan eksisting dengan material lantai dan railing kayu ulin. Area *coworking* pada sirkulasi Gambar 12. Hadir secara acak sesuai posisi pohon memungkinkan pepohonan tetap dapat tumbuh secara asli dan selaras dengan lingkungan disekitar area yang memberikan banyak pilihan konfigurasi bagi pengguna.

Area *coworking indoor* dan semi *outdoor* tersebar berdekatan dengan massa kamar memungkinkan akses yang mudah bagi pengguna setiap massa. area *coworking* hadir dengan menerapkan berbagai pengalaman alam seperti penggunaan lantai koral pada area bekerja santai secara lesehan sehingga pengguna dapat bersentuhan langsung dengan alam, kehadiran element tanaman vertikal pada bagian *indoor* memungkinkan kedekatan pengguna terhadap element alam serta kehadiran area transparan pada bagian atap yang memungkinkan pengguna melihat kolam ikan pada bagian atas menciptakan kedekatan antara pengguna dengan ekosistem alam menjadi element yang membantu

meningkatkan rasa relaksasi serta penurunan tingkat stres dan ketenangan ketika pengguna sedang penat bekerja.

Pada fasad area *coworking* pada Gambar 13. Juga dirancang banyak menerapkan element alam. Bagi pengguna yang membutuhkan kostumisasi ruang, terdapat pilihan area dengan sekat yang multifungsi memungkinkan pengguna dapat melakukan kolaborasi aktivitas namun tetap memberikan kontrol terhadap privasi. Selain itu juga terdapat area bekerja dengan sekat fix dengan partisi kayu seolah ranting pohon yang disusun acak memberikan perasaan dekat dengan alam walaupun pada area *indoor*.

D. Area Bersantai dan Sosialisasi

Area bersantai pada bangunan hadir pada massa gym dan restaurant dengan menghadirkan bentuk yang sederhana mencirikan Arsitektur Bali asli dengan penerapan aspek dengan pengalaman yang biofilik seperti pada Gambar 14. Terlihat area *entrance* dengan element air menciptakan pengalaman yang menenangkan disisi lain akses masuk seperti goa menciptakan ketegangan bagi pengguna. Selanjutnya pada akhir pengunjung disambut dengan area restoran dengan balutan kayu serta hadirnya infinity pool pada bagian akhir menciptakan pengalaman seperti oasis ditengah goa dan hutan menciptakan pengalaman biofilik yang unik bagi pengguna sehingga mampu menjadi pelepas stres setelah lelah bekerja.

Pada bagian atas terdapat gym mendukung berolahraga sekaligus bekerja dengan modifikasi meja *treadmill* serta pengalaman alam ketika berolahraga dengan hadirnya atap akrilik dengan element tanaman rambat sehingga pengguna dapat merasakan paparan matahari langsung yang berbeda sesuai pola tanaman sembari bekerja saat berolahraga indoor.

Terdapat juga bangunan dapur serta makan bersama pada setiap massa, mendukung gaya hidup digital nomad sekaligus menciptakan interaksi antar pengguna. Area dapur bersama yang dirancang dengan bentuk jineng pada bangunan Bali yang berfungsi sebagai area penyimpanan beras dan tempat bersosialisasi pada bangunan rumah. Pada bangunan ini jineng difungsikan sebagai dapur dan area makan. Area dirancang dengan menggunakan material kayu dengan susunan atap dari alang alang memungkinkan hadirnya elemen alam secara dekat ketika pengguna sedang melakukan proses memasak maupun makan bersama sekaligus bersosialisasi dengan pengguna lain.

IV. KESIMPULAN

Berkembangnya budaya bekerja dan gaya hidup generasi Z menuntut tipologi hotel untuk dapat bertransformasi dan mendukung kebutuhan Arsitektur hotel yang dapat mendukung aktivitas beristirahat, bekerja dan bersantai sekaligus mampu menurunkan stres penggunanya akibat budaya bekerja. Dengan melakukan studi *force* terhadap kebutuhan dari pengguna yang ditranslasikan menjadi jawaban atas kebutuhan ruang sesuai preferensi pengguna dengan upaya pendekatan secara biofilik sebagai respon untuk menaikkan kesehatan mental dari pengguna terciptalah tipologi *coworking* hotel berkonsep biofilik dengan berbagai kriteria yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna serta kondisi tapak.

Rancangan Arsitektur ini menawarkan solusi atas kebutuhan, preferensi serta gaya hidup dari Generasi Z yang menciptakan lingkungan yang harmonis antara manusia dan alam dengan lingkungan yang dirancang saling terhubung namun tetap menjaga keberadaan alam eksisting. Serta menawarkan konsep biofilik yang alami dan lekat dengan karakter lokal yang sekaligus mendukung mobilitas dari pengguna sekaligus meningkatkan kualitas hidup pengguna dengan hadirnya ruang yang fleksibel, multifungsi, efisien, kompak, murah dan mendukung untuk beristirahat, bekerja, bersantai dan bersosialisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Yuen Thompson, "Digital nomads: Employment in online gig economy," *Glocalism: Journal of Culture, Politics and Innovation*, vol. 1, 2018, doi: 10.12893/gjcp.2018.1.11.
- [2] T. Kanze, "Digital nomad statistics and future projections infographic," 2021. <https://nomadific.com/digital-nomad-statistics/>
- [3] P. D. Plowright, *Revealing Architectural Design Methods, Frameworks and Tools*. Newyork: Routledge, 2014.
- [4] C. Seemiller and M. Grace, *Generation Z A Century In The Making*. Newyork: Routledge, 2019.
- [5] C. M. Larkin, M. Jancourt, W. H. Hendrix, and C. Larkin, "The generation Z world: Shifts in urban design, architecture and the corporate workplace," *Corporate Real Estate Journal*, vol. 7, no. 3, pp. 230–242, 2018.
- [6] I. M. Suarya, "Peranan Natah di dalam kehidupan masyarakat Bali," *Jurnal Permukiman "Natah"*, vol. 1, no. 1, 2003.
- [7] William. Browning and et all, "14 Patterns of Biophilic Design Improving Health & Well-Being in the Built Environment," 2014.
- [8] X. Wang, Y. Shi, B. Zhang, and Y. Chiang, "The influence of forest resting environments on stress using virtual reality," *Int J Environ Res Public Health*, vol. 16, no. 18, Sep. 2019, doi: 10.3390/ijerph16183263.