



IDENTIFIKASI MODEL SPASIAL HUNIAN BERKONSEP CO LIVING

Nurul Maghfirah¹, Heru W. Poerbo²,

¹Magister Arsitektur, Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan, ²Dosen Kelompok Keahlian Perancangan Arsitektur, Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan, Institut Teknologi Bandung, Jl. Ganesa No.10, Bandung, 40132
E-mail: nurul.maghfirah1996@gmail.com

Informasi Naskah:

Diterima:
10 April 2023

Direvisi:
26 April 2023

Disetujui terbit:
15 Mei 2023

Diterbitkan:
Cetak:
29 Juni 2023

Online
29 Juni 2023

Abstract: Users who live in urban areas find it increasingly difficult to find affordable housing and places to work. The absence of integrated infrastructure facilities in one area has resulted in an additional commuting duration which has an impact on its users. Urban communities do not have much time for social interaction because they spend much time on the road. The impact is that urban communities become lonely in the real world because they rarely interact physically. Most social interactions are carried out through cyberspace, not through spaces for real interaction. Therefore, co living exists to build an integrated ecosystem between spaces for its users. Co living is thought to be suitable for the millennial generation because of the flexibility of its rooms and still having areas of privacy. However, there are no standard co living model criteria so research is needed to identify co living spatial models. This study aims to identify spatial patterns of co living dwellings. The research method was carried out using a qualitative method through precedent studies to obtain indicator criteria for co living. The co living spatial model has spatial patterns that focus on seven variables. From these variables, it is obtained that all ages can use co-living users, private spaces are connected to shared areas or public areas, other supporting concepts support co living concepts, materials adapt to supporting concepts, can be in the form of new buildings or adaptive reuse as well as spatial views placing openings in frequently used rooms.

Keyword: Co-Living, Affordability, Social interactions

Abstrak: Pengguna yang tinggal di perkotaan semakin sulit mendapatkan hunian dan tempat bekerja yang terjangkau. Belum adanya sarana prasarana yang terintegrasi dalam satu kawasan mengakibatkan penambahan durasi *commuting* yang berdampak pada penggunanya. Masyarakat perkotaan tidak memiliki banyak waktu untuk berinteraksi sosial karena menghabiskan banyak waktu di jalan. Dampaknya masyarakat perkotaan menjadi kesepian di dunia nyata sebab jarang berinteraksi secara fisik. Kebanyakan interaksi sosial dilakukan melalui dunia maya bukan melalui ruang-ruang untuk berinteraksi secara nyata. Oleh sebab itu, *co living* hadir untuk membangun ekosistem yang terintegrasi antar ruang untuk penggunanya. *Co living* diperkirakan cocok untuk generasi milenial karena kefleksibilitas ruang-ruangnya dan tetap memiliki area privasi. Namun, saat ini belum ada standar kriteria model *co living* sehingga dibutuhkan penelitian untuk mengidentifikasi model spasial *co living*. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola spasial hunian *co living*. Metode penelitian dilakukan dengan metode kualitatif melalui studi preseden untuk mendapatkan indikator kriteria dari *co living*. Model spasial *co living* memiliki pola ruang yang berfokus pada tujuh variabel. Dari variabel tersebut didapatkan pengguna *co living* dapat digunakan segala umur, ruang privat terhubung dengan area bersama atau area publik, konsep *co living* didukung oleh konsep penunjang lainnya, material menyesuaikan konsep penunjang, dapat berupa bangunan baru maupun *adaptive reuse* serta *view* spasial meletakkan bukaan pada ruangan yang sering digunakan.

Kata Kunci: *Co living*, Keterjangkauan, Interaksi sosial

PENDAHULUAN

Masalah akan kebutuhan hunian di perkotaan semakin meningkat dari tahun ke tahun. Hal ini didukung oleh data program perumahan dan kawasan permukiman yang menyatakan bahwa negara Indonesia mengalami krisis hunian. Krisis hunian dapat diketahui dari data backlog. Menurut Kementerian PUPR, data backlog merupakan indikator untuk mengukur jumlah kebutuhan hunian.

Saat ini, jumlah data backlog di Indonesia sudah mencapai 15 juta dengan tambahan satu juta pertahunnya. Faktor tingginya angka backlog dapat dipengaruhi oleh pertumbuhan jumlah penduduk, ketidakterjangkauan harga rumah oleh masyarakat, dan lain sebagainya (perkim, 2021).

Jumlah penduduk perkotaan di Indonesia berdasarkan Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian (2022) mengalami peningkatan

sebesar 56,7 persen dan akan terus meningkat menjadi 66,6 persen pada tahun 2035 kemudian akan meningkat menjadi 72 persen pada tahun 2045. Pertumbuhan jumlah penduduk akan mempengaruhi data backlog yang akan meningkat juga. Pertumbuhan penduduk yang meningkat tentu membutuhkan berbagai strategi untuk terpenuhinya kebutuhan hunian bagi penduduk kota sebagai daya dukung perkotaan yang lebih baik.

Selain itu, Indonesia akan mengalami bonus demografi pada Tahun 2030-2040 dimana jumlah penduduk usia produktif lebih besar dibanding jumlah penduduk usia tanggungan (Bappenas, 2016). Hal ini dapat menjadi pisau bermata dua karena jika usia produktif tidak bekerja atau pengangguran maka akan berdampak negatif terhadap pertumbuhan ekonomi negara. Oleh sebab itu, tempat bekerja pada area bersama diperlukan pada *co living*.

Isu ini didukung dengan era globalisasi teknologi dimana ditandai dengan adanya komunikasi dan konektivitas nirkabel yang mengakibatkan terjadinya pergeseran karakteristik dalam gaya bekerja. Perubahan perilaku yang terjadi salahsatunya yakni bekerja secara digital atau hanya membutuhkan ruang kerja terkoneksi internet sebagai penunjang produktivitas pekerjaannya. Para pekerja dapat melakukan sistem kerja WFH (*work from home*). *Trend* inovasi ini telah dilakukan beberapa perusahaan yang tanggap terhadap transformasi digital (Rabbani, 2022).

Penelitian yang dilakukan Prof. Bloom (2013) menunjukkan bahwa karyawan yang memilih kerja *work from home* meningkatkan produktivitas sebesar 13 persen. Sembilan persen angka berasal dari bekerja lebih banyak, lebih sedikit istirahat, dan lebih sedikit hari sakit. Sedangkan empat persen dikaitkan dengan lingkungan kerja yang lebih tenang dan nyaman. Sembilan bulan kemudian, pekerja diberi pilihan kembali antara tetap bekerja di rumah atau kembali ke kantor.

Pekerja yang memilih bekerja di rumah kembali menghasilkan peningkatan hampir dua kali lipat dari sebelumnya. Tercatat tingkat produktivitas naik menjadi 22 persen dari yang sebelumnya hanya 13 persen. Hal ini menandakan kenyamanan setiap individu untuk bekerja dimana mempengaruhi produktivitas. Setiap individu *non freelance* berpotensi dapat menentukan sendiri situasi yang sesuai untuk bekerja dimana namun tetap mengacu pada regulasi perusahaan tempat ia bekerja.

Oleh sebab itu, *co-living* hadir untuk membangun ekosistem antar ruang publik yang dapat digunakan untuk bekerja yang terintegrasi dengan unit hunian sebagai area privat setiap individu. *Co living* merupakan singkatan dari *communal living*. Menurut perusahaan Arsitektur *Francis Star Architect co living* ditandai dengan agregasi dari unit-unit kecil yang independen satu sama lain tetapi terhubung ke ruang Bersama. *Co living* adalah sebuah konsep tinggal bersama orang lain yang memiliki minat atau nilai-nilai yang sama dan berbasis kekeluargaan (Clay, 2020). Sedangkan menurut Thomsen (2018)

urban co living ialah yang menciptakan ruang hidup inspirasional yang mendorong rasa kebersamaan dan interaksi sosial dalam bangunan dan dalam pembangunan kota. Dengan fokus pada keberlanjutan sosial, desain berpusat di sekitar kenyamanan penghuni bersama dengan pertimbangan lingkungan.

Co living memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan di perkotaan dapat dilihat dari besarnya pertumbuhan jumlah penduduk yang tidak sebanding dengan data backlog (kebutuhan hunian). Namun, belum adanya kriteria *co-living* secara spasial sehingga dibutuhkan penelitian lebih lanjut. Untuk itu, penelitian ini mencoba mengidentifikasi pola spasial hunian *co-living* untuk mengetahui karakteristiknya.

TINJUAN PUSTAKA

Menurut Fathony (2012), teori spasial terbagi menjadi beberapa lingkup yang terbagi menjadi lingkup meso (spasial teritori), lingkup makro (spasial permukiman), dan lingkup mikro (spasial ruang). Lingkup mikro terbagi menjadi ruang luar dan dalam. Lingkup yang akan di bahas pada bagian ini yakni pada lingkup mikro pada ruang dalam. Spasial ruang berdasarkan kriteria ditinjau dari organisasi ruang, kualitas ruang dan hirarki ruang. Semakin tinggi kualitas ruang maka akan berpengaruh pada peningkatan hirarki ruang (fungsi, bentuk ruang, pelingkup). Struktur spasial lainnya diperkuat dengan struktur spasial yang terdiri dari organisasi ruang, orientasi, sirkulasi dan batas fisik (Hartaningsih, 2008).

Co living menjadi dasar dari berbagai konsep hidup berdampingan dalam ruang bersama adalah "*experience of territoriality*" yaitu tingkat toleransi yang dimiliki pengguna ruang dalam kesiapannya untuk berbagi ruang yang sama dan puas (Alfirevic, 2020). Menurut Daniel Steding, organisasi fungsional ruang dalam komunitas *co living* terdiri dari tiga unit: ruang primer, sekunder, dan tersier, yang masing-masing mengacu pada tingkat privasi yang berbeda, yaitu kesatuan. Klasifikasi serupa diusulkan oleh Rachel Osborne, yang menyebutkan wilayah primer, sekunder dan tersier (Osborne, 2018). Ruang utama terbuat dari ruangan seperti ruang tamu, dapur, ruang makan, dll yang digunakan bersama oleh penghuninya. Ruang sekunder adalah ruang bersama, seperti aula, kamar mandi, toilet, dll. dan disediakan untuk semua penghuni, tetapi paling sering tidak digunakan pada waktu yang bersamaan. Kelompok tersier termasuk ruang privat dengan tingkat keintiman dan keamanan tertinggi (Steding, 2019:12).

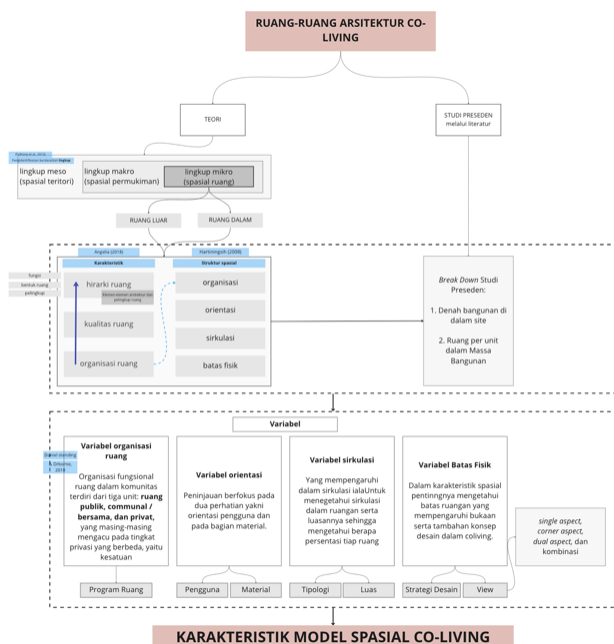
Exploring the new bold world of shared living, yang berhubungan dengan tingkat pengguna yang berbeda dan apa yang sama sekali tidak ingin dibagikan oleh pengguna, dapat ditekankan bahwa sejumlah besar responden menganggap berbagi ruang individu (34%) dan kekacauan yang ditinggalkan oleh pengguna lain (21%) sebagai kerugian, sementara mereka menilai pilihan untuk bersosialisasi (37%) dan berbagi biaya hidup

sebagai keuntungan yang signifikan (21%) (Pagh, dkk, 2018). Kedua studi menunjukkan bahwa ada bentuk perilaku teritorial pengguna dan sejauh mana mereka bersedia atau mau menerima kehidupan dalam komunitas *co living* (Alfirevic, 2020). Aspek spasial yang penting lainnya menurut Nurdini (2017) ialah perlunya mendesain ruangan yang dihuni lama diletakkan berada dekat pada dinding eksternal sehingga mempengaruhi view pengguna. Tipe hunian berdasarkan view terbagi menjadi empat yakni *single aspect*, *corner aspect*, *dual aspect*, dan kombinasi.

Aspek spasial yang penting lainnya menurut Nurdini (2017) ialah perlunya mendesain ruangan yang dihuni lama diletakkan berada dekat pada dinding eksternal sehingga mempengaruhi view pengguna. Tipe hunian berdasarkan view terbagi menjadi empat yakni *single aspect*, *corner aspect*, *dual aspect*, dan *combination*. *Single aspect* memiliki bukaan di satu sisi diinding, *corner aspect* memiliki dua bukaan pada dua sisi dinidng yang terletak di sudut, *dual aspect* memiliki dua bukaan yang terletak di dua biadng yang saling berhadapan, dan *combination aspect* memiliki bukaan campuran lebih dari satu aspek.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif melalui studi preseden untuk mendapatkan indikator spasial kriteria dari *coliving*. Melalui empat variabel yang didapatkan dari studi literatur, variabel tersebut kemudian dijabarkan menjadi tujuh bagian untuk dianalisa pada preseden. Studi preseden tersebut nantinya akan mengkaji tentang program ruang, pengguna, material, tipologi, luas, strategi desain, dan batas view. Teknik analisis data dilakukan dengan mereduksi data, menganalisis data, penyajian data, dan yang terakhir menyimpulkan data.



Gambar 1. Variabel Karakteristik Spasial (Sumber: Analisis Penulis Berdasarkan Teori, 2022)

Sedangkan jika dibagi secara rinci, fungsional ruang pada *co-living* menurut Coricelli (2022) terbagi menjadi privat ruang bersama dan ruang publik. Ruang privat berupa kamar tidur yang dapat ditambahkan dengan kamar mandi; ruang bersama yang terdiri dari ruang yang digunakan sesama penghuni unit hunian misalnya dapur bersama, laundry, ruang nonton, ruang bermain; dan ruang public berupa café, tempat bekerja, pertokoan, Gudang, restaurant, gym, ruang membuat kreasi, loker. Hal ini didukung oleh *conscious co living*, yang membaginya sama seperti sebelumnya namun terdapat penambahan *semi-private*.

Tabel 1. Perincian fungsional ruang berdasarkan Steding (2019), Osborne (2018), Coricelli (2022) dan *Conscious coliving*

Pembagian Ruang	Keterangan
Ruang privat	Hanya dapat diakses individu pemilik unit. Contoh ruang: area unit hunian – kamar tidur.
Ruang komunal atau bersama	Ruang yang dapat diakses oleh seluruh pengguna apartemen. Ruang komunal dibagi menjadi dua yakni yang bersifat semi-privat (yang dikontrol oleh pengguna) dan ruang komunal publik (dikontrol oleh manajemen pengelola). Contoh: Dapur bersama, bioskop, ruang bersama komunal bangunan, loker, dapur, laundry, ruang bermain, lorong.
Ruang publik	Area yang dapat diakses oleh pengguna dalam bangunan <i>co living</i> maupun luar bangunan dengan izin manajemen pengelola. Contoh: Lobby, ruang outdoor, café, restaurant, gym, ruang kreasi, tempat bekerja dan pertokoan.

Sumber : Analisis Penulis, 2022

Dengan variabel dan indeks yang telah dikemukakan, diharapkan menghasilkan kriteria *co living* yang sesuai dengan judul. Kriteria perencanaan *co living* ini diharapkan juga dapat dijadikan acuan model hunian dengan konsep *co living*, pengembangan kawasan untuk *developer* serta membantu percepatan program kota.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

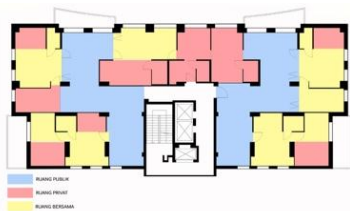
A. Co-Living: A strategy for the future city housing (Vanazzi, 2019)

Tabel 2. Variabel spasial preseden A

No	Variabel	Sub Variabel
1.	Pengguna	<ul style="list-style-type: none"> • Single adult: terdiri dari orang-orang yang hidup sendiri • Single adult Plus: terdiri oleh dua orang yang hidup bersama sebagai solusi sementara atau jangka panjang dan sering kali memiliki hubungan darah atau hubungan akrab. • Adult(s) and Adult(s): dibuat oleh dua orang dewasa lajang yang memutuskan untuk hidup bersama sebagai keputusan tetap, tidak ada hubungan darah dan dengan kehidupan yang mandiri.

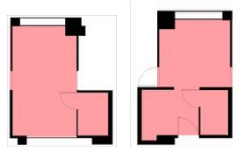
- **Couple + Adult(s):** disusun oleh pasangan tanpa anak yang memutuskan untuk menampung orang lain (berhubungan dengan keluarga atau tidak) sebagai solusi jangka panjang atau sementara.
- **Family + Adult(s):** dibuat oleh keluarga (pasangan atau orang tua tunggal dengan anak-anak) yang menampung orang dewasa. Orang tambahan ini dapat memiliki hubungan darah dengan salah satu anggota keluarga, ia dapat tinggal secara permanen atau sementara.
- **Family + Family:** terdiri dari keluarga yang berbeda yang tinggal dalam rumah tangga yang sama, setiap keluarga dapat memiliki anak atau tidak.
- **Family in unconventional housing conditions:** kategori dibuat oleh orang-orang yang tinggal bersama dan mereka tidak dapat diklasifikasikan dalam salah satu kategori sebelumnya, karena mereka adalah campuran dari dua atau lebih dari mereka. Kategori dapat mencakup situasi yang sangat berbeda satu sama lain.

2 Tipologi

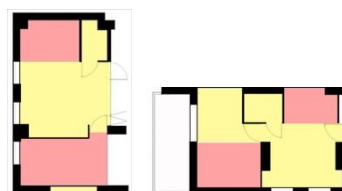


Gambar. Denah satu lantai
(Sumber: Pribadi, 2022)

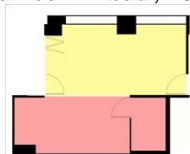
Denah perlantai terdiri dari tujuh unit hunian dan dua ruang bersama. Selanjutnya pada setiap gambar akan digunakan simbol warna warna merah untuk ruang privat, ruang bersama menggunakan warna kuning serta ruang publik berwarna biru.



Gambar. Type A
(Sumber: Pribadi, 2022)



Gambar. Type B, C dan D
(Sumber: Pribadi, 2022)

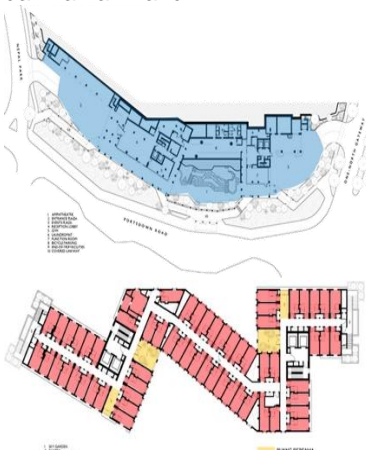


Gambar. Type E
(Sumber: Pribadi, 2022)

- **TYPE A**, satu orang / lajang
 - **TYPE B**, pasangan cukup untuk dua orang
 - **TYPE C**, *elderly couple* cukup untuk dua orang
 - **TYPE D**, cukup untuk dua – tiga orang; *elderly couple* dan satu pengasuh
 - **TYPE E**, cukup untuk dua - tiga orang: disabilitas dan normal
- 3 Luas
- **TYPE A**, A1 (20,2 m²; kamar mandi, kamar tidur, ruang tamu) atau A2 (18,8 m²; kamar mandi, kamar tidur, ruang tamu)
 - **TYPE B**, B1 (42,2 m²; kamar mandi, kamar tidur, ruang tamu, ruang kerja) atau B2 (38,8m²; kamar mandi, kamar tidur, ruang tamu, ruang kerja)
 - **TYPE C**, (38,8 m²; kamar mandi, kamar tidur, ruang tamu, ruang kerja)
 - **TYPE D**, (38,8 m²; kamar mandi, 2 kamar tidur, 2 ruang tamu)
 - **TYPE E**, (36,5 m²; kamar mandi, kamar tidur, ruang tamu)
 - **Ruang Bersama A** (66,9 m² ; 3 ruang tamu, dapur, 2 ruang makan, teras) **B** (65,7 m²; 2 ruang tamu, dapur, 2 ruang makan, teras, ruang kerja)
- 4 Program Ru-ang
- Ruang Publik:** Tidak disampaikan detail
- Ruang Bersama:** Teras, ruang makan, dapur, ruang tamu, ruang kerja
- Ruang Privat:** Kamar tidur, kamar mandi
- 5 Material
- Material Lantai:** unit pribadi (lantai kayu); unit Bersama (lantai ubin porselen); kamar mandi (resin abu-abu tua)
- Material Vertikal:** Panel kayu MDF, kaca sebagai dinding, dinding polikarbonat, gorden penyerap suara, dinding kering, gorden kamar mandi polyester, gorden semi transparan, gorden niche tempat tidur.
- 6 Strategi Desain
- Bangunan merupakan revitalisasi bangunan lama untuk dijadikan *co-living*. Pengguna *co-living* ditargetkan dapat digunakan untuk semua pengguna (*general*) yang dapat hidup pada hunian *co-living* tanpa menghilangkan privasi penggunanya. Interior menekankan pada “*Margins and Borders*” - Meminimalisir sekat pada ruang agar ruangan tersebut lebih luas dan **fleksibel** dapat diubah dikemudian hari sehingga desain **dinding dijadikan furniture**.
- 7 View
- Batasan view secara spasial menggunakan *single aspect* untuk area hunian privat dan ruang bersama sementara untuk ruang public menggunakan *dual aspect*.

Sumber : Analisa Penulis berdasarkan preseden A, 2022
B. Lyf One North co-living (2022)

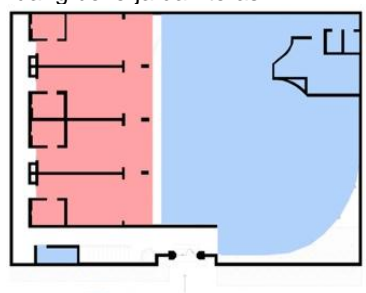
Tabel 3. Variabel spasial preseden B

No	Variabel	Sub Variabel
1.	Pengguna	Bersifat general, dapat digunakan untuk kalangan siapa saja yang ingin tinggal di <i>Lyf One North</i> karena tempatnya yang strategis.
2	Tipologi	<ul style="list-style-type: none"> • One of a Kind (Studio), 1-2 orang dilengkapi dengan kamar tidur dan kamar mandi • Level-Up (Loft), 1-2 orang dilengkapi dengan kamar tidur dan kamar mandi
		
<p><i>Gambar. Pembagian fungsi per lantai</i> (Sumber: Pribadi, 2022)</p>		
3	Luas	<p>Satu lantai yang tergabung area privat dan bersama sedangkan ruang public terletak di lantai satu untuk meletakkan berbagai fasilitas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • One of a Kind (Studio), 12 m2 dengan jumlah 287 unit • Level-Up (Loft), 17 m2 dengan jumlah 37 unit <p><i>Lyf One North</i> menampung total 324 unit dan fasilitas di dua blok 7 lantai yang dihubungkan oleh jembatan berpenghuni.</p>
4	Program Ruang	<p>Ruang Publik: Kolam renang, tempat olahraga, lobby resepsionis 24 jam, area laundry untuk mencuci dan mengeringkan, area BBQ, lounge makanan dan minuman, ampiteater dan plaza event, dek area makan, area bbq, pavilion atap</p> <p>Ruang Bersama: Dapur bersama, pantry, teras</p> <p>Ruang Privat: Kamar tidur, kamar tamu, ruang bekerja</p> <p>LT Dasar: Ampiteater, Teras komunal hijau.</p>
5	Material	Palet material beton pracetak dan lansekap yang memperluas tanaman hijau yang ada hingga ke dalam pembangunan. Fasad beton pracetak menggunakan variasi tekstur – halus, bergelombang, dan kasar –

6	Strategi Desain	serta geometri dengan sun-shading fins dan hood <i>Lyf One North co-living</i> dirancang sebagai pusat komunitas untuk lingkungan sekitar yang terletak di Singapura. Pengembangan yang didesain oleh WOHA ini menawarkan ruang publik dan komunal yang unik untuk kehidupan yang nyaman, tempat bersosialisasi, dan rekreasi. Sistem transportasi terhubung dengan baik, pengguna dapat dengan mudah mengakses kota melalui MRT. Pengguna juga dapat berjalan kaki atau menggunakan sepeda berpetualang di sekitar bangunan. Akses PMD terhubung sepenuhnya dengan mulus. Penggunaan material dan konsep mengekspresikan karakter konsep lyf yang menyenangkan dan ringan.
7	View	<i>Single aspect</i> untuk area privat dan ruang bersama sementara untuk ruang public menggunakan <i>combination aspect</i> .

Sumber : Analisa Penulis berdasarkan preseden B, 2022
C. Clan Living Hotel and Co-living Space (2022)

Tabel 4. Variabel spasial preseden C

No	Variabel	Sub Variabel
1.	Pengguna	Diperuntukkan untuk pendiri bisnis dan pengembara digital (<i>digital nomads</i>) menemukan ruang mereka sendiri untuk kehidupan pribadi serta tempat bekerja, berbagi ide, dan berkumpul dengan orang lain.
2	Tipologi	<ul style="list-style-type: none"> • TYPE A, 1-2 orang dilengkapi dengan tempat tidur mezzanin, <i>hammock</i>, kamar mandi, ruang keluarga sebagai ruang nonton, ruang bekerja dan teras
		
<p><i>Gambar. Denah</i> (Sumber: Pribadi, 2022)</p>		
3	Luas	Type A mempunyai luas 28 m2
4	Program Ruang	<p>Ruang Publik bergabung Ruang Bersama: Kolam renang, tempat bekerja (area air dan area kering), bar dan restoran, toilet umum, ruang makan</p> <p>Ruang Privat: Kamar tidur, <i>hammock</i>, ruang bekerja, ruang keluarga, teras atau balkon</p>

5	Mate- rial	Bambu melengkung sebagai fasad yang dipadukan dengan ranting kopi sebagai bahan utama yang ditata sebagai <i>focal point</i> untuk <i>Clan Living</i> . Kolam renang, pantry, area berkumpul dengan bahan utama bamboo sebagai simbol menghargai budaya lokal dengan cara menyampaikan rasa kebersamaan.
6	Strate- gi De- sain	Visi tempat ini adalah untuk menciptakan pengalaman pengguna dan lingkungan baru untuk bekerja baik yang ingin tinggal sementara atau cukup lama dengan cara penggunaan konsep ekologi.
7	View	<i>Single aspect</i> untuk area privat sementara untuk ruang publik dan bersama menggunakan udara alami tanpa jendela

Sumber : Analisa Penulis berdasarkan preseden C, 2022
D. Sustainable co-living in an urban context (Thomsen, 2018)

Tabel 5. Variabel spasial preseden D

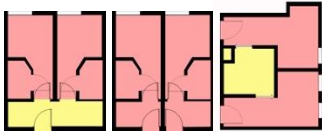
No	Variabel	Sub Variabel
1.	Peng- guna	<ul style="list-style-type: none"> • Single/Pasangan: Usia 20-40 : Luas >9 m² (1-2 kamar, dapur dan kamar mandi) , dekat dengan fasilitas umum, taman dan toko kelontong, ruang untuk sepeda. Transportasi dengan bus atau sepeda. • Keluarga: Dengan 1-3 anak : Kamar tidur dan ruang tamu, kamar untuk anak-anak, dapur dan kamar mandi di setiap apartemen. • Lansia: usia 60+ : Lift dan balkon/taman adalah penting, beberapa dapat menampung 60 m², teras, ruang serbaguna untuk aktivitas hobi, kamar tidur, ruang tamu, dapur dan kamar mandi. Aksesibilitas ke dan di dalam hunian.
2	Tipo- logi	<ul style="list-style-type: none"> • TYPE A : 1 ruangan yang dilengkapi dengan 1 toilet. 1 ruangan berfungsi sebagai dapur kecil, dan ruang makan • TYPE B : 2 ruangan yang dilengkapi dengann 1 toilet. 2 ruangan berfungsi sebagai kamar tidur, dapur, ruang makan, ruang nonton, ruang bekerja mini. • TYPE C : 4 ruangan yang dilengkapi dengann 1 toilet. 4 ruangan berfungsi sebagai 2 kamar tidur, ruang serbaguna, dan teras. • TYPE D : 4 ruangan yang dilengkapi 3 kamar tidur dengan 1 toilet. 3, ruang Bersama yang besar dengan dapur, ruang makan, ruang keluarga, ruang multifungsi.
3	Luas	• TYPE A : 18,5 m ² (1 room)

4	Prog- ram Ru- ang	<ul style="list-style-type: none"> • TYPE B : 61 m² (2 -3 rooms) • TYPE C : 124 m² (1 -3 rooms) • TYPE D : 118-132 m² (4 rooms) • Ruang bersama: 183 m² <p>Ruang Publik: Café, public gallery, gudang, ruang tamu, bar, ruang olahraga luar, workshop, rooftop.</p> <p>Ruang Bersama: Ruang tamu, cabin workshop, dapur, ruang makan, ruang nonton, ruang cuci laundry, ruang bermain,</p> <p>Ruang Privat: Kamar tidur, toilet</p>
5	Mate- rial	Menggunakan bahan dari batu bata, kayu, beton, baja atau besi
6	Strate- gi De- sain	Bangunan baru di lahan kosong dengan tambahan konsep desain pasif - metode yang berbeda dapat diterapkan dalam desain bangunan itu sendiri. Dengan cara ini bangunan secara pasif mengurangi konsumsi energi dan menghasilkan iklim dalam ruangan yang lebih baik. <i>Co-living</i> ini dapat digunakan untuk single atau berpasangan, mempunyai keluarga, maupun lansia (fleksibel dan general).
7	View	Ruang privat, ruang bersama dan ruang public menggunakan <i>combination aspect</i> .

Sumber : Analisa Penulis berdasarkan preseden D, 2022

E. Collective Old Oak

Tabel 6. Variabel spasial preseden E

No	Variabel	Sub Variabel
1.	Peng- guna	Target kelas menengah perkotaan yang ingin hidup bersama dan terpisah secara bersamaan yang dirancang baik untuk masa inap jangka pendek maupun jangka panjang
2	Tipo- logi	 <p>Gambar. <i>Twodio, cosy studio, one bed flat</i> (Sumber: Pribadi, 2022)</p> <ul style="list-style-type: none"> • TYPE A / Twodio : 1 orang • TYPE Ba / Cosy studio : 1-2 orang • TYPE Bb / One bed flat : 1-2 orang
3	Luas	(-) tidak mencantumkan ukuran secara detail, hanya layout



Gambar. Publik area lantai 1 dan lantai hunian

4	Prog- ram Ru- ang	Ruang Publik: Café, co working, toko, gudang penyimpanan, restaurant, gym, makerspace, amazon <i>locker</i> , spa dan sauna, lobby, ruang tamu Ruang Bersama: Dapur bersama, ruang cuci, ruang nonton, ruang bermain games, ruang bekerja Ruang Privat: unit hunian
5	Material	Penggunaan Bata, beton, baja, kayu, dll. Aspek material dan immaterial dari kenyamanan berkontribusi sama pada narasi yang lebih luas tentang "kesehatan" perkotaan.
6	Strate- gi De- sain	Menekankan konsep "komunitas" dan "kenyamanan". Co living berbeda dengan co housing. Co-living: komunitas dibangun dari atas ke bawah dan didasarkan pada kemampuan ekonomi penghuninya karena dilengkapi dengan manajemen pengolahan bangunan.
7	View	Dinding pembatas hunian berdasarkan view menggunakan <i>single aspect</i> , sedangkan untuk ruang publik menggunakan kombinasi

Sumber : Analisa Penulis berdasarkan preseden D, 2022

F. RE-MADE (IN) HONG KONG: CO-(SHOP)HOUSING People's alternative approach to redevelop Tin Shui Wai New Town (Kwong, 2015)

Tabel 7. Variabel spasial preseden F

No	Variabel	Sub Variabel
1.	Peng- guna	Dikelompokkan menjadi dua komunitas untuk saling membantu antara <i>Alternative & Protestor (handicrafts, urban farming, collective work, democracy)</i> dengan <i>underprivileged (Vending, recycling, traditional skills, sharing)</i> . Nantinya setelah fase tertentu akan dikelompokkan menjadi 3 yakni <i>retailer, designer, dan chef</i> .
2	Tipo- logi	<ul style="list-style-type: none"> • Retailer home : 1 ruang keluarga dengan dapur Bersama, toilet, kamar tidur untuk 1 orang, toko komersil, Gudang, dan pantry • Designer home : Kamar tidur dengan dapur serta dapur pivate, ruang tamu, dapur, ruang kerja. • Chef's home : Kamar tidur, toilet, dapur, ruang makan, Gudang, toilet
3	Luas	Lebar bangunan 4,95 dengan luas toilet 3,4 m2
4	Prog- ram	Ruang Publik: café/meeting area/ ruang kerja/toko komersil

	Ru- ang	Ruang Bersama: Dapur bersama, ruang tamu Ruang Privat: unit hunian
5	Material	Penggunaan Kembali material sebelumnya untuk meminimalisir material baru. Elemen disortir ke dalam dinding struktural, dinding partisi, pelat lantai, pintu dan bahan prefabrikasi.
6	Strate- gi De- sain	Strategi Tata Ruang untuk menggabungkan ruang publik-swasta-umum: 1. Yang awalnya tanpa ekonomi local dengan adanya shophouse maka akan menjadi ekonomi yang mandiri 2. Tingkat sosial yang lemah dengan adanya bangunan dengan ruang Bersama akan memunculkan formasi komunitas. 3. Open space yang jauh dengan adanya courtyard space akan lebih dekat dengan hunian 4. Isolasi spasial dengan adanya ruang public dan ruang Bersama koridor akan memunculkan koneltivitas dan kebersamaan 5. Yang awalnya jalan berorientasi mobil diubah desainnya menjadi people oriented streets 6. Limbah Pembongkaran yang digunakan pada konsep rekonstruksi maka kehidupan baru untuk bahan yang digunakan Kembali
7	View	<i>Single aspect</i>

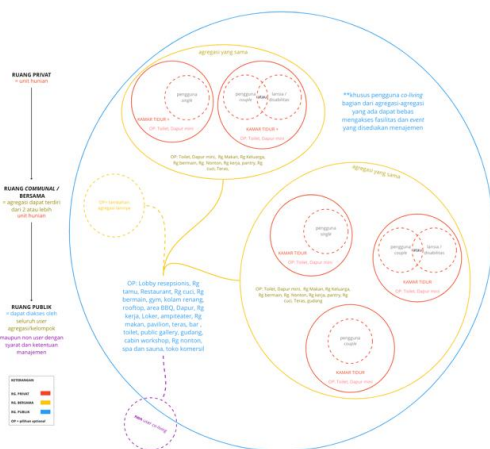
Sumber : Analisa Penulis berdasarkan preseden D, 2022
Dari keenam preseden dapat dikelompokkan:

Tabel 8. Gabungan enam preseden

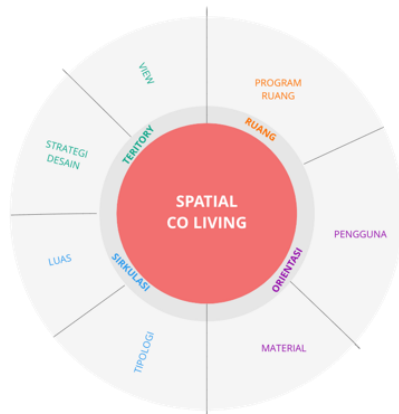
Variabel	A	B	C	D	E	F	
Pe- nggu- na	Lajan g Pasa ngan dewa sa	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Lan- sia	✓	-	-	✓	-	-
	Disab- ilitas	✓	-	-	✓	-	-
	Tipol- ogi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Tipol- ogi	✓	✓	X	✓	✓	✓
Luas Agre- gasi	Tipol- ogi	✓	X	X	✓	✓	✓
	Tipol- ogi	✓	X	X	✓	✓	X
	Luas Agre- gasi	18,8 - 42,2 m2	12 - 17 m2	28 m2	18 m2 - 132 m2	.	Lebar 4m
	Prog- ram Ruan- g	Privat	✓	✓	✓	✓	✓
		Bersa- ma	✓	✓	X	✓	✓
Publik		X	✓	✓	✓	✓	

Material		Fokus pada lantai	Fokus fasad: Beton pracetak	Bambu	Bata, kayu, beton, baja, besi, dll	Bata, beton, baja, kayu, dll	Adaptive reuse material
Strategi Desain	Dapat digunakan semaksimal mungkin (general)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Konsep tambahan	Margins and borders		Kenyamanan	Ekologi	Pasif-sustainable	Kesehatan	Reuse dan penambahan fungsi
View spasial	Bangunan baru	X	✓	X	✓	✓	X
	Adaptive reuse	✓	X	✓	X	X	✓
	Single aspect	✓	✓	✓	X	✓	✓
	Dual aspect	✓	X	X	X	X	X
Combination	X	✓	X	✓	✓	X	

Sumber : Analisa Penulis, 2022



Gambar. Program ruang (Sumber: Analisa Penulis, 2022)



Gambar. Pola Co-living (Sumber: Analisa Penulis, 2022)

Co living memiliki pola fungsi ruang yang terbagi menjadi ruang privat, ruang *communal* atau bersama dan ruang publik. Ruang privat terdiri dari unit hunian individu hanya dapat diakses oleh pemilik unit. Ruang bersama merupakan area interaksi antar penghuni *co-living* yang dapat diakses oleh penghuni di dalam kelompok/agregasi hunian yang sama. Pada ruang bersama dibagi menjadi dua yakni yang dikelola oleh manajemen atau yang dikelola oleh sesama pengguna di dalam agregasi yang sama. Sementara ruang publik ialah area interaksi yang dapat diakses oleh penghuni *co-living* antar agregasi maupun non penghuni *co-living*. Penghuni non *co-living* hanya dapat mengakses ruang public sesuai syarat dan ketentuan manajemen pengelola bangunan.

Penghuni *co living* bersifat general sehingga dapat dihuni oleh siapa saja yang menginginkan kehidupan bersama dimana didukung oleh manajemen *co living*. Manajemen berfungsi menata semua bagian serta membuat *event* untuk mempererat hubungan antar pengguna dalam bangunan. Walaupun semua preseden menyatakan dapat dihuni oleh siapa saja, layout ruangan yang dapat digunakan oleh disabilitas hanya terlihat pada bagian A dan D. Penggunaan tipe terbanyak pertama pada *co living* ialah tipe A dimana semua preseden memilikinya. Tipe A merupakan unit *single* untuk satu pengguna. Walaupun kebanyakan penghuninya *single*, tipe A ini juga dapat dikombinasikan dengan tipe lainnya sehingga membentuk agregasi baru. Disusul tipe B terbanyak kedua dimana tipe ini dapat digunakan 1-2 pengguna. Kemudian tipe C dan D yang digunakan untuk 2-3 pengguna yang dapat di campur antar pasangan tua dengan *user* lainnya. Serta Tipe E yang paling sedikit dimana layout ruangan sudah terukur dapat digunakan untuk disabilitas.

Konsep *co-living* tidak dapat berdiri sendiri. *Co-living* memiliki penambahan strategi desain untuk mendukung kelangsungan bangunannya. Strategi desain yang digunakan juga berbeda-beda diantaranya terdapat penambahan konsep *margins and borders* pada preseden A. *Margins and borders* ialah menggunakan furnitur elemen interior sebagai *borders* pembatas antar ruangan sehingga tercipta batasan antar ruang yang multifungsi. Preseden B dan E dengan konsep kenyamanan dan kesehatan melalui arsitekturnya. Preseden D dengan penambahan konsep *sustainable* pasif desain dan preseden F dengan penambahan konsep *reusable*. Di samping itu, penggunaan material pada *co-living* juga beragam disesuaikan dengan pengguna dan konsep yang digunakan. Misalnya *co-living* di Bali (preseden C) menggunakan material bambu karena menggunakan konsep ekologi sehingga material setempat berupa bambu banyak digunakan pada bagian fasad dan interior. *Lyf One North co-living* menggunakan material beton pracetak sehingga memudahkan dalam proses konstruksi dan lain sebagainya.

Co-living juga dapat berupa bangunan baru maupun *adaptive reuse*. Contoh *adaptive reuse* pada preseden A, C dan F. Preseden A merupakan

apartemen kelas atas pada tahun 1965 namun terjadi penurunan tingkat pemeliharaan sehingga pada tahun 2003 masyarakat *Immobiliare biancamano* 2 membeli gedung tersebut dari RAS S.p.A. Preseden C tidak diketahui bangunan apa sebeumnya karena hanya menyatakan desain yang terbangun saat ini disusun dari bangunan struktural yang sudah ada sebelumnya. Sementara preseden F dengan desain awal rumah toko (ruko) yang monoton diubah menjadi penataan layout *co living* sebagai alternatif membangun kembali *Tin Shui Wai New Town*.

Untuk aspek *view spasial*, penggunaan paling banyak ialah model *single aspect* kemudian diikuti dengan *combination aspect* dan terakhir *dual aspect*. *Single aspect* ini berfungsi untuk menyalurkan udara dari luar dari area privat sehingga terjadi pertukaran udara di area yang paling sering digunakan. Selain itu, *combination aspect* juga banyak digunakan karena dapat dikombinasikan di berbagai titik area *co living* sesuai kebutuhan penggunanya.

KESIMPULAN

Model spasial ialah pemodelan yang berhubungan dengan pendekatan titik dan area. Teknik ini digunakan untuk mengeksplorasi data dari perspektif keruangan. Spasial yang merupakan lawan dari holistik memberikan penjelasan desain dalam lingkup pada area tertentu. Identifikasi *co living* berfokus pada:

1. Variabel orientasi yang terdiri dari orientasi pengguna dan material.
2. Variabel organisasi ruang yang terdiri ruang privat, ruang *communal* atau bersama dan ruang publik
3. Variabel sirkulasi yang berfokus pada tipologi dan luas
4. Variabel batasan fisik yang memperhatikan strategi desain serta batasan dinding yang mempengaruhi *view* pengguna. Strategi desain disini merupakan konsep yang ditambahkan atau yang digunakan pada *co living*.

Sehingga jika dihubungkan dengan teori yang ada sebelumnya dihasilkan kriteria spasial *co living* terbagi menjadi empat yakni yang pertama pengaruh ruang dimana di dalamnya terdapat program ruang yang terbagi menjadi beberapa agregasi. Kriteria kedua yakni orientasi yang berfokus pada pengguna dari *co living* tersebut dan material yang digunakan pada interior agar tetap fungsional dan ergonomis. Variabel ketiga ialah sirkulasi dimana yang mempengaruhi kenyamanan dari sirkulasi ialah ukuran ruangan atau luas serta tipologi model *co living*. Yang terakhir ialah teritori yakni Batasan nyaman wilayah setiap individu. Bagaimana *view* mempengaruhi ruang dalam agar pengguna nyaman menggunakan ruangan dan penambahan strategi desain lainnya untuk mendukung konsep *co living*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu proses penelitian ini, antara lain: Bapak/Ibu Dosen

Publikasi Ilmiah yang telah membimbing dalam penulisan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bloom, Nicholas., Liang, James., Roberts, John., dan Ying, Zhichun Jenny. (2013): *Does Working from Home Work? Evidence from a Chinese Experiment*. https://www.researchgate.net/publication/256051553_Does_Working_from_Home_Work_Evidence_from_a_Chinese_Experiment
- Coricelli, Federico. (2021). *The Co-'s of Co-Living: How the Advertisement of Living Is Taking Over Housing Realities. Future Urban Legacy Lab, Politecnico di Torino*. (ISSN: 2183-7635) 2022, Volume 7, Issue 1, Pages 296-304.
- Clan Living Hotel and Co-living Space. (2022). Website Archdaily. Dari: https://www.archdaily.com/990576/clan-living-hotel-and-co-living-space-ruang-nyaman?ad_source=search&ad_medium=projects_tab. Diakses tanggal 20/10/2022
- Collective Old oak (2022). Website Collective Old Oak. Dari: <https://www.thecollective.com/locations/old-oak>. Diakses tanggal 17/11/2022
- Collective Old oak (2017). The Journal Of The American Institute Of Architects Website. Dari: <https://www.architectmagazine.com/project-gallery/the-collective-old-oak>. Diakses tanggal 29/11/2022
- Collective Old Oak. (2021). PLP Labs Architect. <https://plplabs.com/the-collective/>. Diakses tanggal 29/11/2022
- Conscious Coliving. *Coliving in 2022 & Beyond : What is Coliving? Benefits, Challenges, Types & More* <https://www.consciouscoliving.com/coliving/>. Diakses tanggal 18/11/2022
- Data Backlog PUPR . Website Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Indonesia. Dari: <https://ppdpp.id/konsep-backlog/>. Diakses tanggal 13/11/2022
- Data Penduduk Perkotaan di Indonesia dari Menteri Koordinator Bidang Perekonomian 2022, data diperoleh melalui situs internet: <https://ekon.go.id/publikasi/detail/3753/pemerintah-dukung-pengembangan-sektor-properti-untuk-penyediaan-hunian-yang-layak-bagi-masyarakat>
- Kwong, (2015). *RE-MADE (IN) HONG KONG: CO-(SHOP)HOUSING People's alternative approach to redevelop Tin Shui Wai New Town*.
- lyf One-North Co-Living Development / WOHA. 2022. data diperoleh melalui situs internet: https://www.archdaily.com/988293/lyf-one-north-co-living-development-woha?ad_source=search&ad_medium=projects_tab
- Nurdini, Allis. (2017). Tipologi Perumahan. Kelompok Keahlian Perumahan dan Permukiman ITB. Penerbit: ITB
- Faktor Peningkatan Data Backlog (2021). Website perumahan Dan Kawasan Permukiman (Perkim). Dari: <https://perkim.id/>
- Rabbani, Muhammad Arif. (2022): *Trend Work From Anywhere* Bagi Kaum Milenial di Era *Digital Nomad*. <https://digitalbisa.id/artikel/trend-work-from-anywhere-bagi-kaum-milenial-di-era-digital-nomad-86M5c>
- The Collective. (n.d.a). *Co-living*. data diperoleh melalui situs internet: <https://www.thecollective.com/co-living>
- Thomsen, Kirsten Hofmann. (2018). *Sustainable co-living in an urban context. Colopon*.

Vanazzi, Laura. (2019). *Co-living: A Strategy for The Future City Housing*. Politecnico di Milano Scuola AUIC.