



# Perancangan produk furnitur *co-working space* dengan konsep *open space*

Audi Firza Mulyana,<sup>1</sup> Rahmawan Dwi Prasetya,<sup>2\*</sup> Nor Jayadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Desain Produk, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

---

## Abstract

*Coworking Space is a place where individuals or groups have different work backgrounds in one place. In Indonesia, coworking spaces are developing, with proof of that is the emergence of coworking spaces in big cities, such as Jakarta, Bandung, Surabaya, and Yogyakarta. With the increasing demand, coworking spaces are currently experiencing development. One element that is quite close and plays an important role in work activities is a table and chairs. Various activities and various work backgrounds that gather in a limited space and spend quite a long time, demand a coworking space to be a versatile and comfortable place. Thus, we need furniture that can achieve effectiveness and still think about the concept of open space or sharing space with other users. This means that this furniture has more features, such as being able to be used individually or together. So that the designed tables and chairs can accommodate user needs and adjust the space that is expected to create comfort for working in a coworking space.*

**Keywords:** work desk, work chair, co-working space, open space

## Abstrak

*Co-working space* merupakan tempat sarana individu atau kelompok yang memiliki latar belakang pekerjaan yang berbeda-beda di satu tempat. Di Indonesia *co-working space* sedang mengalami perkembangan, dengan salah satu buktinya adalah mulainya bermunculan *co-working space* di kota-kota besar, seperti Jakarta, Bandung, Surabaya dan Yogyakarta. Dengan meningkatnya kebutuhan maka *co-working space* sekarang sedang mengalami perkembangan. Salah satu elemen yang cukup erat dan berperan penting dalam aktivitas bekerja adalah meja dan kursi. Berbagai aktivitas dan beragam latar belakang pekerjaan yang berkumpul di dalam suatu ruangan yang terbatas dan menghabiskan waktu yang cukup lama, menuntut ruangan *co-working space* menjadi tempat yang serbaguna dan nyaman. Dengan demikian maka dibutuhkanlah furnitur yang dapat mencapai efektivitas dan tetap memikirkan konsep *open space* atau berbagi ruang dengan pengguna lain. Dengan artinya furnitur ini memiliki fitur lebih, seperti bisa digunakan secara individu atau bisa digunakan secara bersama. Sehingga meja dan kursi yang didesain dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna dan menyesuaikan ruang yang diharapkan menciptakan kenyamanan untuk bekerja di *co-working space*.

**Kata kunci:** meja kerja, kursi kerja, co-working space, open space

---

## 1. Pendahuluan

Teknologi yang berkembang dengan pesat dewasa ini memasuki era ekonomi digital yang dulu tidak terbayangkan. Hal ini membawa perubahan dalam berbagai sektor termasuk perusahaan dalam bekerja. Perekonomian terus bergerak dengan roda kreatif sehingga terciptanya industri kreatif berbasis teknologi informasi di Indonesia. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) diketahui pada bulan Februari 2019 sebanyak 57,27% pekerja pada sektor informal di Indonesia mengalami kenaikan dengan bersamaan dengan peningkatan jumlah wirausaha termasuk para

*freelance*. Bekerja di sektor informal seperti wirausaha adalah sebuah tren di masa digital. Contoh pelakunya adalah *freelancer*, pembisnis digital, dan wirausaha. Dengan adanya tren tersebut maka membuat peluang bisnis baru, salah satunya adalah kehadiran *co-working space* atau ruang Bersama. Tempat tersebut merupakan salah satu solusi untuk para pekerja sektor informal.

*Co-working space* (ruang bersama) adalah sebuah tempat dimana para individu yang memiliki latar belakang pekerjaan ataupun bisnis bekerja dalam sebuah tempat (Aritonang, 2020). Definisi *co-working space* adalah berkolaborasi atau bekerja sama dimana

---

\* Corresponding author Tel: +62-816686803; e-mail: [rahmawan@isi.ac.id](mailto:rahmawan@isi.ac.id).

diambil dari kata ‘*co-working*’. Tidak hanya untuk pebisnis atau para pelaku *start up* saja, *co-working space* bisa dan tepat juga untuk pekerja digital, seperti para *freelancer* yang membutuhkan tempat bekerja di luar rumah yang mirip dengan kantor. Keberadaan *co-working space* memang berawal dari ide untuk mengakomodasi interaksi sosial, kolaborasi, kewirausahaan yang terbuka, dan inovasi untuk pekerja lepas, usaha baru, atau *interpreneur* individu (Bouncken et al., 2021). Beberapa penelitian bahkan menunjukkan bahwa bekerja dalam *co-working space* berpotensi meningkatkan produktivitas (Bueno et al., 2018; Lescarret et al., 2022).

Tempat penyewaan ruang bersama dan digunakan secara bersama-sama dengan terbuka atau tertutup merupakan pengertian lain dari *co-working space*. Ruang kerja pada *co-working space* digunakan oleh orang-orang dengan latar yang berbeda-beda antara lain yaitu, *entrepreneur*, *freelancer*, *start up*, asosiasi, konsultan, investor, *artist*, peneliti pelajar dll (Leforestier, 2009). Tujuan utama dari *co-working space* adalah menyediakan tempat khusus untuk para pekerja dalam kegiatan bekerja atau bisnis. Tempat tersebut bisa menjadi sebuah tempat untuk bertukar ide atau gagasan, *sharing*, berkolaborasi, dan bekerja sama. Terdapat individu-individu yang memiliki latar pekerjaan yang berbeda, juga terdapat ruangan khusus yang bertujuan untuk bekerja secara sendiri ataupun bekerja secara bersama-sama. Desain lingkungan atau interior *co-working space* tidak seperti kantor yang pada umumnya menjadi tempat berkumpulnya orang-orang kantoran. *Co-working space* dirancang dengan konsep kerja sama, selain itu *co-working space* harus memiliki lingkungan yang kreatif dan produktif. Bekerja dalam sebuah *co-working space*, seringkali dihubungkan dengan faktor *social support* yang didapatkan oleh pengguna (Bianchi et al., 2018; Gerdenitsch et al., 2016; Wright et al., 2022). *Social support* oleh sebagian ilmuwan disebutnya sebagai sesuatu keadaan bermanfaat bagi individu yang diperoleh dari orang lain yang dapat dipercaya, sehingga individu akan mengetahui bahwa orang lain memperhatikan, menghargai, dan mencintainya (Prasetya, 2019). Faktor inilah yang menjadi daya tarik orang untuk bekerja di sebuah *co-working space*.

Pembangunan *co-working space* dewasa ini sudah sangat memperhatikan aspek-aspek penting dalam desain interior, termasuk di dalamnya pemilihan tema interiornya. Contoh seperti interior *co-working space* yang menggunakan tema “*green*” yang berarti ramah lingkungan. Hal tersebut bertujuan agar tempat tersebut bisa memacu kreativitas dan produktivitas pekerja dalam kegiatannya. Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian yang membuktikan bahwa aspek-

aspek interior sebuah ruang memiliki pengaruh terhadap produktivitas kerja seseorang, termasuk di dalamnya aspek warna ruang (Kwallek, et al., 2007; Prasetya, 2007; 2014), aspek pencahayaan (Kralikova, et al., 2016), furnitur (El-Zeiny, 2012), suara (Errett, et al., 2006; Mak & Lui, 2012), dan lain-lain.

Di Indonesia *co-working space* masih terhitung tidak banyak. Keberadaannya masih sebatas di kota-kota besar, seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, dan Surabaya. Meningkatnya kebutuhan masyarakat akan *co-working space*, mendorong pesatnya perkembangan bisnis ruangan tersebut. Namun kebanyakan belum memiliki furnitur yang belum efektif atau belum sesuai dengan kebutuhan aktivitas pengguna. Suasana dan media kantor yang tidak nyaman dalam bekerja sangat mempengaruhi produktivitas pekerja kantor. Hal ini dapat menurunkan kinerja pekerja, sehingga mereka tidak mampu menyelesaikan pekerjaan dengan tepat waktu. Tata ruang kantor disusun berdasarkan aktivitas pekerjaan kantor sehingga perencanaan ruang kerja kantor atau lingkungan fisik kerja dapat membantu para pekerja dalam meningkatkan produktivitas (Gie, 1983). Lingkungan kerja baik fisik maupun non-fisik merupakan komponen yang sangat penting bagi karyawan pada saat melakukan aktivitas bekerja (Sunyoto, 2012). Sehingga perancangan interior sebuah kantor harus selalu mempertimbangkan aspek-aspek yang mendukung suasana bekerja yang nyaman dan produktif.

Furnitur merupakan salah satu aspek yang sangat penting dan erat dengan kebutuhan manusia di setiap individu untuk beraktivitas sehari-hari. Selain itu furnitur adalah elemen penting dalam dunia interior yang berfungsi untuk mendukung serta meringankan kegiatan yang dilakukan oleh individu setiap harinya. Dengan kata lain furnitur sangat penting bagi kebutuhan manusia dalam beraktivitas sehari-hari guna mencapai efektivitas dalam beraktivitas. Dengan demikian kita membutuhkan furnitur lebih dari satu di tempat tinggal yang kita huni, berlaku juga dengan tempat ruang bersama atau *co-working space*. Meja dan kursi merupakan media furnitur yang sangat penting dalam aktivitas bekerja, media tersebut tidak bisa dipisahkan, masing masing mempunyai peranan dalam membantu pengguna dalam bekerja. Pemilihan desain meja dan kursi merupakan hal yang penting untuk diperhatikan, model meja dan kursi yang didesain khusus untuk bekerja, bukan untuk bersantai seperti yang sering kita temukan di rumah. Dengan memperhatikan desain tersebut maka hasil kegunaannya dapat membantu pengguna dalam aktivitas bekerja.

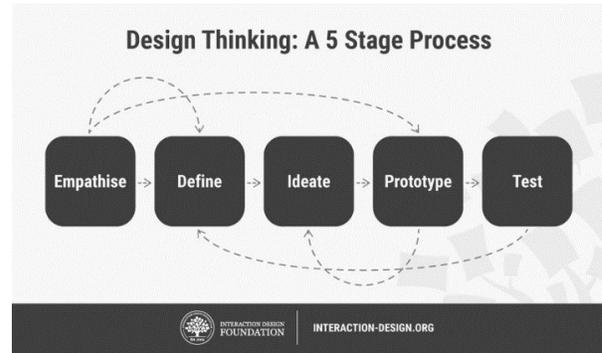
Maraknya perkembangan *co-working space* tidak diimbangi dengan penyediaan fasilitas, khususnya furnitur yang memadai dan sesuai dengan aktivitas di dalamnya. Oleh karenanya, perlu dilakukan perancangan furnitur meja dan kursi di *co-working space* dengan tujuan agar pengguna dapat menggunakannya untuk beraktivitas di dalamnya dengan nyaman dan produktif. Diperlukan desain furnitur yang dapat mencapai efektivitas dan tetap memikirkan konsep *open space* atau berbagi ruang dengan pengguna lain. Artinya, furnitur ini memiliki fitur lebih, seperti bisa digunakan secara individu atau bisa digunakan secara bersama. Sehingga meja dan kursi yang didesain dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna dan menyesuaikan ruang yang diharapkan menciptakan kenyamanan untuk bekerja di *co-working space*. Selain itu, sudut pandang penyedia layanan juga perlu untuk diperhatikan sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Seo dkk (Seo et al., 2017).

## 2. Metode

Metode yang digunakan dalam perancangan furnitur ini adalah *Design Thinking*. Metode ini memiliki lima proses desain penting di dalamnya, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Gambar 1). Metode ini membutuhkan rasa empati sebagai tahap pertama, bersifat kolaboratif, selalu berpegang pada visualisasi ide dan konsep, dan bersifat eksperimental.

Pada tahap pertama dilakukan pengumpulan data dengan cara observasi dan survei sehingga dapat memahami persoalan yang dimiliki oleh objek perancangan. Dalam proses ini kita memerlukan rasa empati sehingga dapat menghasilkan penemuan masalah. Jenis data yang dikumpulkan dalam proses perancangan ini terdapat dua metode pengumpulan data berdasarkan sumbernya, yaitu: (a) Data primer. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari objek perancangan. Penggunaan data primer umumnya untuk kebutuhan menghasilkan informasi yang mencerminkan kebenaran sesuai dengan kondisi faktual, sehingga informasi yang dihasilkan dapat berguna dalam pengambilan keputusan (Pramiyati, 2017). Metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data primer perancangan ini adalah observasi dan wawancara.

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan pengamatan dan peninjauan secara terjun langsung pada objek perancangan, sehingga dapat mengetahui dan memahami kondisi yang terjadi atau dapat membuktikan kebenaran dari penelitian



Gambar 1. Diagram *design thinking process*  
(Sumber: Interaction Design Foundation, 2019)

yang sedang dilakukan. Pada perancangan ini penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi ke empat tempat *co-working space* di Yogyakarta, yaitu "S" Cowork and Network Space, "LB" Coffee and Space, "R" *Co-working space*, dan "CnB". Kota Yogyakarta dipilih karena dijuluki salah dari beberapa Kota Kreatif di Indonesia. Hal ini karena Kota Yogyakarta identik dengan masyarakatnya yang kreatif (Jayadi & Prasetya, 2018). Banyak kegiatan ekonomi kreatif dilakukan di kota ini.

Sedangkan wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada sejumlah responden untuk dijawab. Dalam perancangan ini terdapat dua narasumber yang sering berkunjung ke *working space* terutama di kota Yogyakarta dengan latar belakang yang berbeda. Berikutnya adalah tahap *define*, tahap ini merupakan proses menganalisis dari hasil data observasi pada tahap empati. Menghasilkan sebuah *problem statement* yang merupakan buah hasil dari proses survei dan observasi berdasarkan sudut pandang perancang.

Tahap ketiga merupakan tahap *ideate*, pada tahap ini perancang membuat rancangan ide dan mengeksplorasi beragam solusi desain terhadap *problem statement* yang ditemukan dengan teknik *mind mapping* dan *brainstorming*. Selanjutnya adalah tahap *prototype*, tahap ini merupakan tahap pengerjaan *prototype*, baik digital maupun produk berwujud seperti sketsa desain dan *3D modelling*. Dan pada tahap terakhir adalah *test*, pada tahap ini dilakukan uji coba dari *prototype* yang dibuat dan diharapkan mendapatkan umpan balik dari pengguna agar dapat menyempurnakan hasil dari *prototype* yang akan direalisasikan.

### 3. Hasil dan pembahasan

Setelah melalui berbagai proses penelitian, akhirnya perancang mendapatkan data yang dibutuhkan dalam perancangan furnitur *coworking space* dengan konsep *open space* untuk ruangan kecil. Berikut adalah poin penting yang didapat dari hasil analisis data: (1) Desain meja tidak mengakomodasi tempat penyimpanan barang yang aman, seperti tas, sehingga pengguna hanya meletakkannya barang bawaan di atas ataupun di bawah meja; (2) Beberapa barang bawaan diletakkan secara random di atas meja membuat meja terlihat sempit dan berantakan; (3) Beberapa meja dan kursi masih jauh dari jangkauan *socket* untuk *charger*, sehingga pengguna membutuhkan kabel tambahan untuk menjangkaunya sehingga terlihat berantakan dan dapat mengganggu pengunjung untuk jalan kaki melewatinya; (4) Desain meja *shared table* susah diatur ulang *layout* apabila terjadi kegiatan lain

Dengan hasil dari analisis data maka dirancanglah furnitur *coworking space* dengan konsep *open space* untuk ruangan kecil. Dalam perancangan furnitur ini didapat beberapa fitur baru guna membantu pengguna dalam aktivitas bekerja. Desain meja dan kursi yang memiliki fitur lebih dan ergonomis yang dapat membantu pengguna dalam kebutuhan produktivitas bekerja secara individu maupun berkelompok, didesain untuk *coworking space* yang memiliki ruangan terbatas. Desain meja yang mempunyai fungsi untuk mendukung bekerja secara berkelompok, bertujuan untuk memudahkan pengguna beriteraksi dan berkolaborasi dengan pekerja atau pengguna lain dengan kata lain desain ini memiliki fleksibilitas yang tinggi. Produk furnitur perancangan ini menggunakan material utama yaitu kayu dan besi. Pemilihan material dipilih berdasarkan atas pertimbangan pada biaya yang efisien, ketahanan dan karakteristik yang cukup fleksibel untuk diproduksi. Material adalah sesuatu yang disusun atau dibuat oleh bahan (Calister & William, 2004). Kayu adalah bahan yang kuat dan tahan lama, sehingga menjadi pilihan sempurna untuk material produksi furnitur. Material kayu yang dipilih adalah kayu lembaran atau olahan. Selain mudah dijumpai, material ini memiliki bahan yang ringan namun cukup kuat untuk menampung beban yang berat, serta memiliki harga yang murah dibandingkan kayu solid. Selain material kayu, material lain yang sesuai dengan perancangan ini adalah besi. Jenis besi yang akan dipilih untuk perancangan ini adalah pipa besi. Selain mudah didapat dan harganya cukup murah, pipa besi juga cukup ringan dan mudah dibentuk, sehingga pilihan bahan ini sesuai dengan perancangan furniture ini. Gaya desain yang

digunakan pada perancangan furnitur ini adalah gaya *modern*. Dimana *modern* sendiri memiliki karakteristik tidak memiliki ornamen dan motif berlebihan, serta terlihat rapih dan bersih. Penggunaan bahan alami yang dipadukan dengan bahan metal atau besi diterapkan sebagai ciri karakteristik desain gaya *modern*. Gaya *modern* memiliki tampilan yang *simple* juga selalu mengedepankan aspek fungsional. Sedangkan untuk tema yang digunakan adalah geometris, yang dimana memberikan bentuk-bentuk garis yang jelas pada desain, dan lebih berfokus pada aspek fungsional.



Gambar 2. Image Board  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. Desain Alternatif 1  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 4. Desain Alternatif 2  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 5. Desain Alternatif 3  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tabel 1. *Decision Analysis Matrix*

No	KRITERIA	1	2	3
1	Fungsi	5	5	4
2	Ergonomis	3	4	3
3	Estetika	3	2	3
4	Kemudahan produksi	5	3	2
5	Ketahanan	5	4	5
6	Kemudahan pengguna	5	4	4
7	Kesesuaian tema dan konsep	3	4	3
TOTAL SKOR		29	26	24

*Problem statement* dalam perancangan ini adalah sebagai berikut. “Pengguna *coworking space* membutuhkan meja dan kursi yang memiliki fitur lebih dan ergonomis serta memiliki konfigurasi guna mendukung kebutuhan aktivitas dan produktivitas pengguna dalam bekerja secara individu maupun berkerja secara berkelompok.” Sebagai literasi visual, penulis menyusun *image board* seperti tampak pada Gambar 2.

Pemilihan desain alternatif diperoleh melalui *Decision Analysis Matrix* untuk menentukan desain yang terbaik dan mendekati rumusan dalam *design brief*, sehingga menghasilkan desain yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Berdasarkan pada hasil analisis pada *Decision Analysis Matrix* seperti tampak pada Tabel 1, maka disimpulkan lebih spesifik desain yang memenuhi kriteria dengan *desain brief* dan untuk dipilih dan diproduksi adalah Desain Alternatif 1. Skor penilaian ditentukan dari 0-5 (skor 0 untuk nilai terendah dan skor 5 untuk nilai tertinggi). Alternatif 1 (Gambar 3) memperoleh skor 29, diikuti alternatif 2 (Gambar 4) dengan skor 26, dan alternatif 3 (Gambar 5) dengan skor 24.

Desain terpilih selanjutnya dikembangkan lagi terutama yang terkait dengan konstruksi dan material yang digunakan. Dalam metode *design thinking*, proses ini dilakukan pada tahap *ideate*, dimana ide desain sebagai bentuk solusi dari permasalahan desain telah ditemukan. Desain yang sudah disempurnakan kemudian dituangkan ke dalam gambar detail untuk proses selanjutnya, yaitu pembuatan *prototype*.

#### 4. Kesimpulan

Perancangan produk furnitur untuk *co-working space* yang memiliki ruangan terbatas ini, dilakukan dengan metode *design thinking*, yang menggunakan 5 tahapan proses, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Melalui proses tersebut, diperoleh desain produk furnitur berupa meja dan kursi yang mengedepankan fungsi, memiliki fitur lebih, estetis dan memenuhi aspek ergonomis. Meja dan kursi ini memberikan pengguna atau pekerja mendapatkan fitur lebih, seperti fleksibel, memiliki tempat penyimpanan barang bawaan, dan kabel *charger* yang terorganisir yang dirancang secara kompak. Sehingga pengguna bisa lebih fokus dan nyaman dalam beraktivitas bekerja. Dapat diketahui bahwa aspek yang perlu diperhatikan dalam perancangan furnitur ini adalah aspek fungsi dan kenyamanan dengan berdasarkan hasil dari pengumpulan data primer dan sekunder. Aspek tersebut merupakan hal yang dibutuhkan oleh pengguna atau pekerja *co-working space*. Dalam



Gambar 10. Foto Produk  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

perancangan ini juga dilakukan proses dengan mengaplikasikan berbagai aspek kebutuhan pengguna, sehingga dapat mewujudkan desain meja dan kursi sesuai dengan harapan mereka.

## Daftar pustaka

- Aritonang, Liesbeth. (2020). Penerapan Gaya Desain Coastal pada Sebuah Co-working space Berantai Dua di Kota Medan. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 14(1). <https://doi.org/10.59637/jsti.v14i1.11>
- Bianchi, F., Casnici, N., & Squazzoni, F. (2018). Solidarity as a by-product of professional collaboration: social support and trust in a co-working space. *Social Networks*, 54, 61–72. <https://doi.org/10.1016/j.socnet.2017.12.002>
- Bouncken, R. B., Aslam, M. M., & Qiu, Y. (2021). Co-working spaces: Understanding, using, and managing sociomateriality. *Business Horizons*, 64(1), 119–130. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2020.09.010>
- Bueno, S., Rodríguez-Baltanás, G., & Gallego, M. D. (2018). Co-working spaces: A new way of achieving productivity. *Journal of Facilities Management*, 16(4), 452–466. <https://doi.org/10.1108/JFM-01-2018-0006>
- Calister., William D. (2004). *Material Science and Engineering*. New York: John Willey.
- El-Zeiny, R. M. A. (2012). The interior design of workplace and its impact on employees' performance: A case study of the private sector corporations in Egypt. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 35, 746–756. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.02.145>
- Errett, J., Bowden, E. E., Choiniere, M., & Wang, L. M. (2006). Effects of noise on productivity: does performance decrease over time?. In *Building Integration Solutions* (pp. 1-8). [https://doi.org/10.1061/40798\(190\)18](https://doi.org/10.1061/40798(190)18)
- Gerdenitsch, C., Scheel, T. E., Andorfer, J., & Korunka, C. (2016). Co-working spaces: A source of social support for independent professionals. *Frontiers in Psychology*, 7, 581. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.00581>
- Gie, The Liang. (1983). *Administrasi Perkantoran Modern*. Yogyakarta: Liberty.
- Jayadi, N., & Prasetya, R. D. (2017). Pengembangan desain produk berbahan baku limbah kerang di Bantul. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 3(1), 35-41. <https://doi.org/10.24821/productum.v3i1.1736>
- Jayadi, N., & Prasetya, R. D. (2018). Penguatan eksistensi kota kreatif melalui inovasi desain kamufase menara BTS berbasis zonasi wilayah. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 3(3), 101-106. <https://doi.org/10.24821/productum.v3i3.1923>
- Jayani, Dwi Hadya. (2021). *Jumlah Pekerja Informal pada Februari 2021*. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/05/07/berapa-jumlah-pekerja-informal-pada-februari-2021>.
- Kralikova, R., Piňosová, M., & Hricová, B. (2016). Lighting quality and its effects on productivity and human healths *International Journal of Interdisciplinarity in Theory and Practice*, 10, 8-12.
- Kwallek, N., Soon, K., & Lewis, C. M. (2007). Work week productivity, visual complexity, and individual environmental sensitivity in three offices of different color interiors. *Color Research & Application*, 32(2), 130-143. <https://doi.org/10.1002/col.20298>
- Leforestier, A. (2009). *The co-working space concept*. Ahmedabad: CINE Term Project.
- Lescairet, C., Lemercier, C., & Le Floch, V. (2022). Co-working spaces, a viable alternative to home as a place to telework? First elements from an exploratory interview survey. *Psychologie Du Travail et Des Organisations*, 28(3), 167–181. <https://doi.org/10.1016/j.pto.2022.06.001>
- Mak, C. M., & Lui, Y. P. (2012). The effect of sound on office productivity. *Building Services Engineering Research and Technology*, 33(3), 339-345. <https://doi.org/10.1177/0143624411412253>
- Pramiyati, Titin. (2017). Peran Data Primer pada Pembetulan Skema Konseptual Yang Faktual (Studi Kasus: Skema Konseptual Berbasis data Simbumil). *Jurnal SIMETRIS*, 8(2). 2252-4983. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1574>
- Prasetya, R. D. (2007). Pengaruh komposisi warna pada ruang kerja terhadap stres kerja. *LINTAS RUANG: Jurnal Pengetahuan dan Perancangan Desain Interior*, 1(1). 7-16 <https://doi.org/10.24821/lintas.v1i1.13>
- Prasetya, R.D. (2014). Effect of Color Composition in Work Space Against Job Performance. *International Journal of Creative and Arts Studies*, 1(1) 70-79. <https://doi.org/10.24821/ijcas.v1i1.1573>
- Prasetya, R.D. (2019). *Preferensi Masyarakat Jawa Terhadap Aspek-Aspek Interior Ruang Rawat Inap Rumah Sakit*. Project Report. Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta. Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/2892/>
- Seo, J., Lysiankova, L., Ock, Y.-S., & Chun, D. (2017). Priorities of co-working space operation based on comparison of the hosts and users' perspectives. *Sustainability*, 9(8), 1494. <https://doi.org/10.3390/su9081494>
- Sunyoto, Danang. (2012). *Manajemen Sumber Daya Manusia. Cetakan Pertama*. Jakarta: Penerbit PT Caps
- Wright, A., Marsh, D., & Wibberley, G. (2022). Favours within “the tribe”: Social support in co-working spaces. *New Technology, Work and Employment*, 37(1), 59–78. <https://doi.org/10.1111/ntwe.12214>

\*\*\*