

ANALISIS TEORI JARINGAN AKTOR PADA *CO-WORKING SPACE* DAN KOMUNITAS STARTUP DI BANDUNG

Fauzan Alfi Agirachman¹, Agus S. Ekomadyo²

¹Program Studi Magister Arsitektur, SAPPK, Institut Teknologi Bandung

²Kelompok Keahlian Perancangan Arsitektur, SAPPK, Institut Teknologi Bandung

Jl. B, Lb. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung

*Email: ¹fauzan.alfi@gmail.com

ABSTRAK

Co-working hadir sebagai gaya hidup bekerja mandiri yang mengutamakan nilai kolaborasi, keterbukaan, komunitas, aksesibilitas dan keberlanjutan. Gaya hidup tersebut dimanifestasikan secara arsitektural dalam bentuk tipologi *co-working space* yang kini menjadi fenomena yang sering dijumpai di kota-kota besar di Indonesia. Hal ini terjadi seiring dengan munculnya berbagai komunitas startup atau perusahaan rintisan yang masing-masing dari mereka membutuhkan ruang kerja yang nyaman dan terjangkau. Hadirnya *co-working space* sebagai sebuah *place* didukung oleh kehadiran komunitas startup sebagai *society* di dalamnya. Dengan mengambil kasus *co-working space* dan komunitas startup di kota Bandung dengan metode relasi antara artifak dan aktor menggunakan Teori Jaringan Aktor (Actor Network Theory/ANT), tulisan ini menelusuri relasi antara kehadiran *co-working space* dengan komunitas startup di kota Bandung. Dalam studi kasus *co-working space* HackerspaceBDG yang kemudian secara manajerial bergabung dengan Co&Co Space dan komunitas FOWAB, relasi yang terjadi antara ketiganya ditelusuri dalam 3 momentum: inisiasi, perpindahan lokasi dan pemindahan pengelolaan *co-working*. Dari analisis yang dilakukan, didapatkan bahwa keberhasilan *co-working space* sebagai tempat/*place* bagi komunitas startup berkolaborasi ditentukan oleh intensitas *community event* (artifak) dan kesinambungan pelaksanaan event (artifak) ditentukan oleh pengelola *co-working space* sebagai aktor. Hasil analisis tersebut direfleksikan dalam bentuk penanganan desain arsitektur untuk menghadirkan kolaborasi komunitas startup di *co-working space*.

Kata Kunci: *place construction*, *co-working space*, budaya lokal, komunitas startup, Bandung.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini memungkinkan hampir segala aktivitas kerja dapat dilakukan di mana saja, tanpa terbatas lokasi. Dengan terhubung dengan jaringan Internet, seseorang dapat menyelesaikan sebuah pekerjaan dari satu tempat di belahan dunia lainnya tanpa harus bertemu di satu titik atau menyelesaikan pekerjaan secara *remote*. Hal ini memicu munculnya sebuah gaya hidup bekerja baru yang dikenal sebagai *co-working*.

Menurut Hibbert *et.al.* (2010), *Co-working* merupakan sebuah gaya hidup yang menyatukan konsep bekerja mandiri dan tetap menghadirkan interaksi sosial yang umumnya terjadi di ruang kerja konvensional. Cara bekerja *co-working* pertama kali diperkenalkan oleh Brad Neuberg pada tahun 2005.

Neuberg (2005) mengungkapkan bahwa *co-working* menawarkan konsep kantor dengan

pekerjaan seperti korporasi pada umumnya, namun dengan cara yang unik. *Co-working* juga menjadi solusi bagi mereka yang ingin bekerja secara independen tanpa merasa kesepian karena tidak dikelilingi oleh lingkungan para pekerja. Cara bekerja *co-working* sangat ideal bagi para penulis independen, *programmer* dan profesi lainnya yang bekerja menggunakan komputer jinjing. Kegiatan bekerja secara *co-working* dimanifestasikan secara arsitektural dalam bentuk *co-working space* yang dapat menumbuhkan kolaborasi sesama pekerja di dalamnya.

Di saat yang sama, kemunculan *startup* sebagai bentuk usaha baru menjadi fenomena di kalangan komunitas digital di Indonesia. *Startup* atau perusahaan rintisan, merujuk pada perusahaan yang belum lama beroperasi dan masih dalam tahap berkembang dengan jumlah pegawai kurang dari 20 orang. Umumnya, *startup* yang hadir di Indonesia beroperasi di

bidang teknologi digital atau dikenal sebagai *digital startup* dan produk yang dihasilkan berupa aplikasi untuk ponsel pintar atau portal Web yang memiliki fungsi atau layanan tertentu.

Untuk menciptakan ekosistem *startup* yang berkelanjutan (*sustainable*), *startup* di setiap kota membentuk sebuah komunitas *startup*. Menurut Feld (2012), pembentukan komunitas *startup* di setiap kota dilandasi oleh beberapa kerangka berpikir, antara lain pengumpulan ekonomi (*agglomeration economies*) yang membantu *startup* di area geografis sama dapat berbagi input bersama (*common inputs*) seperti infrastruktur, jasa legal, penyedia, dan lain-lain yang dapat memberikan benefit ekonomi langsung untuk *startup* lainnya; efek jaringan (*network effects*) di mana jejaring yang kuat memudahkan para *startup* menumbuhkan perusahaan dan menginspirasi *startup* lainnya; jaringan horizontal (*horizontal networks*) yang menjalin hubungan berupa budaya berbagi informasi antar sesama *startup*; dan wilayah yang memiliki masyarakat kreatif.

Dalam keberjalanannya, *startup* umumnya menggunakan *co-working space* sebagai lokasi mereka bekerja. Keputusan ini dipilih karena pada tahap awal, *startup* beroperasi dengan dana minimum dan jumlah pegawai yang sedikit. Selain itu, *co-working space* digunakan sebagai tempat berkumpul komunitas *startup* untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan seperti seminar, workshop atau kopi darat.

Hadirnya *co-working space* sebagai sebuah *place* didukung oleh kehadiran komunitas *startup* sebagai warga di dalamnya. Dengan mengambil kasus *co-working space* dan komunitas *startup* di kota Bandung dengan metode relasi antara artifak dan aktor menggunakan Teori Jaringan Aktor (*Actor Network Theory/ANT*), penelitian ini menelusuri relasi antara kehadiran *co-working space* dengan komunitas *startup* di kota Bandung. ANT menempatkan agensi manusia (aktor) dan agensi non-manusia (artefak) secara simetris (Ekomadyo, et al., 2013). Dengan menggunakan analisis ANT, akan dipahami lebih jauh tentang peran dan aktivitas komunitas *startup* di Bandung sebagai aktor yang mendukung kehadiran *co-working space*.

Studi kasus yang digunakan adalah komunitas Forum Web Anak Bandung (FOWAB) sebagai aktor dan *co-working space* HackerspaceBDG sebagai artifak dengan menggunakan analisis ANT.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan wawancara narasumber dan pengalaman langsung penulis di dalam komunitas sebagai data primer. Narasumber adalah komunitas Forum Web Anak Bandung (FOWAB) diwakili oleh Yohan Totting yang juga salah satu pencetus HackerspaceBDG dan Dimas Satrio sebagai pengurus FOWAB dan HackerspaceBDG saat ini. Wawancara yang dilakukan berfokus pada pengungkapan jaringan aktor yang terlibat dalam pembentukan HackerspaceBDG dan relasinya dengan komunitas FOWAB sebagai warga di dalamnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tulisan ini, hasil analisis menggunakan *Actor Network Theory (ANT)* akan dibahas melalui tiga momentum:

1. Momentum inisiasi, ketika HackerspaceBDG (HSBDG) diluncurkan oleh komunitas FOWAB dan beroperasi untuk pertama kali di sebuah ruangan sewa di sebuah bangunan di kawasan Tamansari pada tahun 2010 (Gambar 1).



Gambar 1. Logo Komunitas Forum Web Anak Bandung (FOWAB)

2. Momentum pemindahan lokasi, ketika HSBDG berpindah lokasi ke sebuah rumah tinggal sewa di kawasan Sukaluyu pada tahun 2012.
3. Momentum pemindahan pengelolaan, ketika HSBDG berkolaborasi dengan Co&Co Space dan berpindah lokasi ke satu bangunan yang sama dengan Co&Co Space di kawasan Dipatiukur pada tahun 2014 hingga masa beroperasi di akhir tahun 2016.

Berawal dari komunikasi melalui jejaring sosial Twitter, mereka berkumpul untuk membicarakan apa yang dapat dilakukan untuk memajukan Indonesia (Lifepatch, 2012).

Jejaring aktor yang terbentuk dalam FOWAB ini menjadi cikal bakal terbentuknya *co-working space* HackerspaceBDG yang menjadi artifak perwujudan hadirnya komunitas.

1. Momentum Inisiasi: HackerspaceBDG v.1

Inisiatif pembentukan membuat sebuah *co-working space* oleh FOWAB berawal dari ide yang dilontarkan oleh salah satu pendiri FOWAB, Yohan Totting mengenai konsep kantor untuk pekerja lepas (*freelancer*) yang memiliki kebebasan bagi pekerjaanya. Sehingga, mereka dapat mengatur konfigurasi ruangnya sendiri sehingga para pekerja lepas dapat meningkatkan produktivitasnya karena lebih fokus dalam menyelesaikan pekerjaannya (Totting, 2009). Selain itu, para anggota komunitas FOWAB memiliki sebuah budaya bekerja *work at jelly* atau bekerja dengan suasana non-formal di sebuah lokasi yang sudah disepakati oleh anggota komunitas FOWAB lainnya, di Potluck Kitchen, Bandung.



Gambar 2. Suasana HackerspaceBDG v.1 di Tamansari

Sumber: hackerspace.tumblr.com

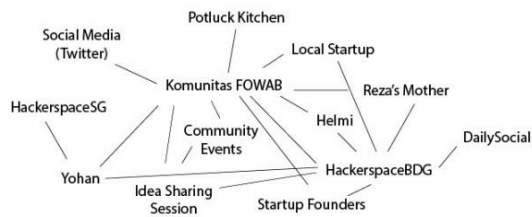
Niat untuk membentuk *co-working space* semakin kuat setelah Yohan bersama beberapa anggota FOWAB lainnya berkunjung ke Hackerspace.sg yang berlokasi di Singapura. Berbekal pengetahuan dan pengalaman ketika berkunjung di sana serta pertimbangan biaya *work at jelly* di Potluck Kitchen yang sulit terjangkau, mereka pun mendirikan *co-working*

space berbasis komunitas pertama di Bandung yang juga pertama di Indonesia dengan nama HackerspaceBDG. Penentuan lokasi HackerspaceBDG pun didasarkan oleh faktor relasi Yohan dengan salah satu anggota, Helmi yang menawarkan ruang kosong yang disewakan di kawasan Tamansari, Bandung. Selain itu, pendanaan awal berupa cicilan untuk penyewaan ruang pun didapatkan dari ibunda salah satu pendiri FOWAB, Reza. Setelah dilakukan renovasi sederhana, HackerspaceBDG resmi berdiri pada 22 November 2016.

Hadirnya HackerspaceBDG menjadi wujud fisik eksistensi komunitas FOWAB di kota Bandung. Momentum ini digunakan oleh FOWAB untuk mengadakan berbagai acara komunitas dan sesi berbagi gagasan (*idea sharing*) di beberapa lokasi di kota Bandung. Acara komunitas tidak diadakan di HackerspaceBDG dikarenakan luas bangunannya yang tidak memadai dan hanya mampu diokupansi sebagai *co-working space* saja. Walaupun begitu, sesi berbagi gagasan sering diadakan di HackerspaceBDG diikuti oleh para *startup* dan *freelancer* pengguna *co-working space* tersebut.

Seiring berjalannya waktu, semakin banyak *startup* lokal baru yang bergabung dengan FOWAB dan tertarik untuk bekerja di HackerspaceBDG (Gambar 2). Kehadiran HackerspaceBDG dan FOWAB turut dipublikasikan oleh situs portal DailySocial di mana salah satu editor-nya merupakan pengguna HackerspaceBDG.

Selain itu apabila dilihat dari segi tempat (Gambar 4), ruangan yang digunakan cukup padat dan rapat (*compact*). Ini memungkinkan interaksi antara para pengguna sebagai aktor mudah terjadi yang kemudian memicu kolaborasi antar sesama aktor. Kolaborasi yang terbentuk dapat membuahkan gagasan-gagasan produk baru dari segi bisnis dan berbagai acara komunitas. Secara langsung, hal ini membuat jaringan aktor dan artifak terjalin semakin kuat. Tumbuh kembangnya ekosistem *startup* di Bandung pun didukung dengan berbagai aktivitas komunitas FOWAB dan para pendiri *startup* yang memberi pengaruh positif ke seluruh aktor (Gambar 3).



Gambar 3. Sociotechnogram jejaring aktor pada momentum inisiasi HackerspaceBDG v.1



Gambar 4. Layout Ruangannya HackerspaceBDG v.1

2. Momentum Pemindahan Lokasi: HSBGD v.2.0

Setelah 2 tahun beroperasi di kawasan Tamansari, HackerspaceBDG (HSBDG) pun berpindah lokasi ke kawasan Sukaluyu, Bandung pada awal Februari 2012. Pemindahan lokasi pun didasari oleh faktor eksternal yaitu bangunan yang ditempati akan direnovasi oleh pemilik dan akan diubah menjadi fungsi yang berbeda. Bangunan yang difungsikan sebagai HSBGD v.2 merupakan bangunan rumah tinggal dengan 3 lantai, termasuk lantai atap.

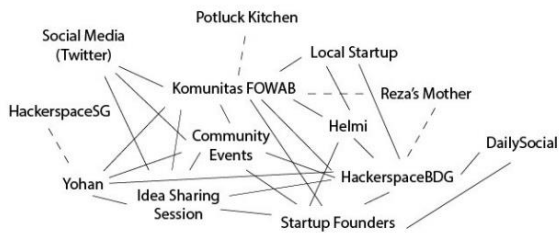
Berbeda dengan sebelumnya, HSBGD v.2 memiliki luas bangunan yang lebih besar sehingga memungkinkan pengguna dan komunitas FOWAB mengadakan berbagai kegiatan, seperti *workshop* dan *meetup session* dengan komunitas-komunitas lainnya (Gambar 5). Adanya ruang penyegaran (*refreshing room*) di lantai 2 dengan ruang bersama (*common room*) di lantai dasar dan area garasi yang sering dijadikan sebagai ruang bincang-bincang memungkinkan interaksi dan kolaborasi sesama pengguna, anggota komunitas dan tamu komunitas lainnya pun terjalin (Gambar 6).



Gambar 5. Layout ruangan lantai dasar HackerspaceBDG v.2

Pada fase ini, ada beberapa jaringan aktor yang terputus dikarenakan faktor relokasi HSBGD ke lokasi yang baru. Walaupun begitu, hal ini tidak memengaruhi jaringan aktor dan artifak telah terjalin. Bahkan karena HSBGD mampu menampung berbagai aktivitas baru yang tidak dapat dilakukan sebelumnya di lokasi lama, jaringan antara aktor dan artifak yang ada semakin kuat dari sebelumnya.

Besarnya pengaruh ketokohan Yohan sebagai pengurus FOWAB dan HSBGD dalam fase ini memberi pengaruh besar dalam mendorong keaktifan Komunitas FOWAB dengan mengadakan banyak kegiatan komunitas (*community events*) dan sesi berbagi gagasan di dalam maupun di luar HSBGD yang menarik perhatian *startup* lokal baru untuk bergabung di HSBGD (Gambar 7).



Gambar 6. Sociotechnogram jejaring aktor pada momentum pemindahan lokasi HackerspaceBDG

3. Momentum Pemindahan Pengelolaan: HSBGD v.3 dengan CO&CO Space

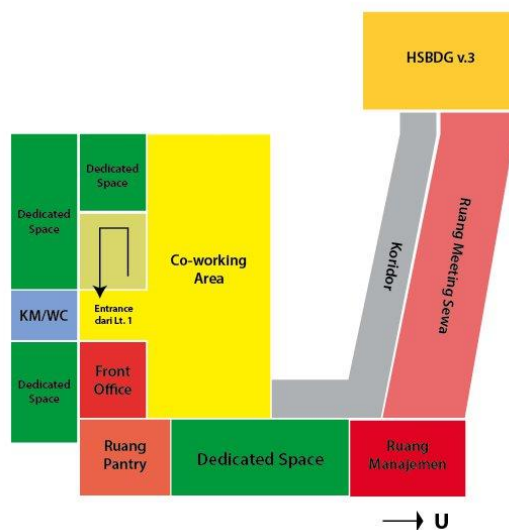
Setelah berjalan selama 2 tahun, beberapa kendala muncul di HSBGD v.2 terutama dari sisi pengelolaan bangunan (*building management*). Yohan sebagai pengelola merasa kewalahan dalam mengelola HSBGD karena di saat yang bersamaan, Yohan tengah sibuk mengelola bisnis yang dia rintis sejak lama. Sehingga, Yohan hanya mampu memenuhi kebutuhan primer pengguna HSBGD saja. Perbaikan bangunan pun sulit dilakukan karena keterbatasan waktu dan pengelolaan yang terpusat pada Yohan saja. Di saat yang sama, Yohan mendapat tawaran dari Ongky mengajak HSBGD untuk “berkantor” di Co&Co Space di kawasan Dipatiukur pada pertengahan tahun 2014 (Gambar 8). Setelah mendengar tawaran tersebut, maka diputuskan bahwa HSBGD bekerjasama dengan Co&Co Space dengan menempati salah satu ruang di sana. Co&Co Space merupakan *co-working space* komersial di Bandung yang baru diluncurkan saat itu.



Gambar 7. Suasana HSBGD v.3 di kawasan Dipatiukur, Bandung.

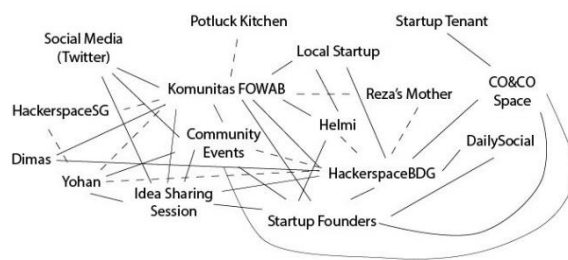
Sumber: twitter.com/hackerspacebdg

Bagi Yohan, kerjasama ini dianggap sangat menguntungkan karena HSBGD dapat fokus kepada pengembangan komunitas dan pengelolaan bangunan diserahkan kepada manajemen Co&Co Space. Selain itu, HSBGD pun memiliki kewajiban sebagai pengaktivasi tempat (*place activator*) dan turut mengajak para *startup* dan *freelancer* untuk datang dan berkolaborasi di Co&Co Space. Pengelolaan HSBGD pun dipindahtangankan kepada Dimas Satrio yang juga menjadi pengurus baru komunitas FOWAB. Yohan pun berfokus pada bisnis dan aktivitasnya di berbagai afiliasi. Peran Yohan sebagai pengurus komunitas masih melekat pada dirinya sebagai seorang tokoh dan ketokohan tersebut belum melekat sebagai sebuah institusi. Sehingga, komunitas FOWAB belum dapat berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan dari Yohan.



Gambar 8. Layout ruangan HackerspaceBDG v.3 di dalam area Co&Co Space

Selain faktor-faktor tersebut, banyak nya jejaring aktor dan artifak yang putus pun disebabkan oleh adanya penggantian manajemen harian Co&Co Space yang kurang melakukan usaha pendekatan (*engagement*) dengan *startup* pengguna Co&Co dan HSBGD (Gambar 10). Ruang pantry yang umumnya digunakan sebagai simpul bersosialisasi antara pengguna pun hanya berfungsi sebagai pantry saja, tanpa adanya sosialisasi yang terjalin di sana.



Gambar 9. Sociotechnogram jejaring aktor pada momentum pemindahan pengelolaan HackerspaceBDG ke CO&CO Space

4. Perbandingan 3 Momentum

Sebelumnya, telah dijabarkan tiga momentum yang terjadi selama keberjalanan HSBDG bersama komunitas FOWAB. Dari perspektif ruang, ketiga momentum memiliki tata letak (artifak) dan besaran ruang serta tempat dengan lokasi yang berbeda. Ruang yang digunakan pada momentum inisiasi HSBDG berukuran kecil dan memanjang

sehingga para aktor/pelaku yang terlibat berkumpul di ruang yang sama. Hal ini menyebabkan ruang pribadi (*personal space*) dari masing-masing pelaku yang saling bersinggungan tidak dapat membentuk teritori yang berbeda-beda untuk masing-masing aktor. Melainkan, teritori menjadi lebur dan komunikasi antara pelaku pun menjadi cair terlebih lagi dengan latar belakang yang sama sebagai pelaku *startup* yang berujung pada pembentukan kolaborasi. Jejaring pun terbangun dengan kuat ketika momentum ini berlangsung.

Pada momentum pemindahan lokasi, ruangan yang digunakan HSBDG memiliki luasan yang lebih besar daripada momentum sebelumnya. Situasi seperti ini memungkinkan adanya teritori yang berbeda-beda dibentuk oleh pelaku di dalamnya. Walaupun begitu, kehadiran ruang bersama dan area garasi sebagai “pusaran” dapat menarik tempat para aktor untuk berkumpul untuk berdiskusi lebih cair dan berujung kepada pembentukan kolaborasi. Sehingga, jejaring yang dibangun sejak momentum inisiasi pun menjadi semakin kuat.

Ketika memasuki momentum pemindahan pengelolaan, HSBDG menempati ruangan yang jauh dari ruang bersama Co&Co Space yang seharusnya dapat berfungsi sebagai pusaran. Sehingga, HSBDG tidak dapat menjalankan fungsinya sebagai pengaktivasi tempat secara efektif untuk memicu

pembentukan kolaborasi. Manajemen Co&Co Space yang berlokasi sangat dekat dengan ruang bersama seharusnya dapat mengaktivasi tempat. Namun dikarenakan adanya penggantian manajemen, ruang bersama tidak dapat diaktifkan dan hanya berfungsi sebagai ruang kerja sewa biasa tanpa hadirnya semangat berkolaborasi yang menjadi ciri *co-working space*. Pada momentum ini, jejaring aktor dan artifak menjadi lebih lemah dari sebelumnya. Selain karena situasi yang terjadi di HSBDG dan Co&Co Space, pelemahan jejaring pun diakibatkan oleh hilangnya pengaruh ketokohan Yohan di dalam komunitas.

KESIMPULAN

Dari analisis dan perbandingan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan *co-working space* sebagai tempat/*place* bagi komunitas *startup* berkolaborasi ditentukan oleh intensitas *community event* (artefak) dan kesinambungan pelaksanaan *event* (artefak) ditentukan oleh pengelola *co-working space* dan pengurus komunitas sebagai aktor. Terlebih lagi, apabila ketokohan pengurus komunitas tidak dapat melekat sebagai sebuah institusi namun masih melekat pada individu dari tokoh tersebut, maka keberjalanan komunitas akan terganggu ketika pengurus komunitas pun berganti (adanya pergantian tokoh).

Selain itu apabila dipandang dari kacamata arsitektur, sebuah komunitas dapat menjadi pengaktivasi tempat apabila komunitas tersebut beraktivitas di ruangan yang sama atau berdekatan dengan tempat yang diaktifkan di mana *startup-startup* lainnya berkumpul. Ketika komunitas *startup* sebagai pengaktivasi tempat hadir, maka akan terjalin jejaring antara komunitas sebagai aktor dengan aktor-aktor lainnya. Sehingga, interaksi dapat terjalin dengan intensitas yang lebih tinggi.

Daftar Pustaka

- Ekomadhyo, A., Prasetyo, F. & Yuliar, S., (2013) Place Construction and Urban Social Transformation: An Actor Network Theory Analysis For Creative-Kampung Phenomena in Bandung. *Prosiding HABITechno International Seminar*.

Bandung: Sekolah Arsitektur
Perencanaan dan Pengembangan
Kebijakan ITB.

Hibbert, C., Kimble, T. & White, J., (2010)
Forecasting Coworking: Architectural
strategies for your coworking space.
Milwaukee: School of Architecture and
Urban Planning University of
Wisconsin-Milwaukee.

Lifepatch (2012) FOWAB.
(<http://lifepatch.org/FOWAB>), diakses
pada 9 Desember 2016.

Neuberg, B. (2005) Coworking - Community
for Developers Who Work From Home.
(<http://codinginparadise.org/weblog/2005/08/coworking-community-for-developers-who.html>), diakses pada 7
Desember 2016.

Totting, Y. (2009) Konsep kantor untuk
freelancer.
(<https://www.facebook.com/notes/thinkrooms/konsep-kantor-untuk-freelancer/178203187065>), diakses
pada 7 Desember 2016.