

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Subsektor Ekonomi Kreatif di Kota Pekalongan.....	10
Tabel 2.2	Tipologi <i>Creative Hub</i>	13
Tabel 2.3	Fitur <i>Creative Hub</i>	14
Tabel 2.4	Kegiatan <i>Creative Hub</i>	15
Tabel 2.5	Isu Kegiatan <i>Creative Hub</i>	15
Tabel 2.6	Jenis <i>Creative Hub</i>	16
Tabel 2.7	Karakteristik Ruang Studio.....	18
Tabel 2.8	Karakteristik <i>Makerspace</i> Batik.....	20
Tabel 2.9	Karakteristik <i>Makerspace</i> Tenun.....	20
Tabel 2.10	Karakteristik <i>Makerspace</i> Fesyen.....	20
Tabel 2.11	Karakteristik <i>Co-working Space</i>	21
Tabel 2.12	Karakteristik <i>Co-office</i>	21
Tabel 2.13	Karakteristik Ruang Rapat.....	22
Tabel 2.14	Karakteristik Ruang Kelas.....	22
Tabel 2.15	Studi Ergonomi dan Antropometri.....	22
Tabel 2.16	Bidang Perikanan dan Kelautan.....	31
Tabel 2.17	Bidang Peternakan.....	31
Tabel 2.18	Bidang Industri dan Perdagangan.....	31
Tabel 2.19	Bidang Wisata.....	32
Tabel 2.20	Aktivitas Pengguna/ <i>User</i>	37
Tabel 2.21	Jenis <i>Creative Hub</i> Pada Bandung <i>Creative Hub</i>	37
Tabel 2.22	Fitur Bandung <i>Creative Hub</i>	38
Tabel 2.23	Aktivitas Pengguna/ <i>User</i>	44
Tabel 2.24	Jenis <i>Creative Hub</i> Pada Jakarta <i>Creative Hub</i>	44
Tabel 2.25	Fitur Jakarta <i>Creative Hub</i>	44
Tabel 2.26	Komparasi <i>Creative Hub</i>	50
Tabel 2.27	Aktivitas Pada <i>Weekday</i>	87
Tabel 2.28	Aktivitas Pada <i>Weekend</i>	87
Tabel 2.29	Analisa Pengelompokan Pengguna <i>Pekalongan Creative Hub</i>	88
Tabel 2.30	Analisa Jumlah Pengguna <i>Pekalongan Creative Hub</i>	88
Tabel 2.32	Analisa Sistem Operasional <i>Pekalongan Creative Hub</i>	89
Tabel 2.32	Analisa Program Acara Harian, Mingguan dan Bulanan.....	97
Tabel 2.33	Analisa Fitur <i>Pekalongan Creative Hub</i>	99
Tabel 2.34	Program dan Luasan Ruang.....	101
Tabel 2.35	Lokalitas Fasad dan Bentuk Bangunan Kota Pekalongan.....	103
Tabel 2.36	Hubungan Ruang <i>Siteplan</i>	105
Tabel 3.1	Kegiatan Utama <i>Pekalongan Creative Hub</i>	109
Tabel 3.2	Filosofi dan Penjelasan Lambang Kota Pekalongan.....	112
Tabel 3.3	Konsep Bentuk.....	117
Tabel 3.4	Jenis Material.....	119
Tabel 3.5	Karakteristik Penggayaan Modern.....	121
Tabel 3.6	Karakteristik Penggayaan Kolonial.....	122
Tabel 3.7	Karakteristik Penggayaan Etnik Jawa.....	123
Tabel 3.8	Konsep Bentuk.....	128
Tabel 3.9	Zoning.....	130
Tabel 3.10	Jenis Lampu Pencahayaan Buatan.....	138
Tabel 4.1	Furnitur yang Digunakan Ruang Seminar B.....	148
Tabel 4.2	Furnitur yang Digunakan Studio Fotografi.....	153
Tabel 4.3	Furnitur yang Digunakan Studio Musik.....	162

Tabel 4.4	Furnitur yang Digunakan Ruang Pameran.....	168
Tabel 4.5	Furnitur yang Digunakan <i>Makerspace</i> Batik.....	173
Tabel 4.6	Furnitur yang Digunakan <i>Makerspace</i> Fesyen.....	179
Tabel 4.7	Furnitur yang Digunakan Perpustakaan dan <i>Co-working Space</i> ..	185
Tabel 4.8	Furnitur yang Digunakan <i>Co-Office</i>	192

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada abad 21 perkembangan globalisasi bergerak pada sektor industri. Istilah industri kreatif dan peran pentingnya telah mendapatkan perhatian khusus oleh pemerintah di Indonesia. Industri kreatif ini tercipta dari keseriusan Pemerintah Indonesia yang telah membentuk BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif) berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015. Dengan dasar ekonomi kreatif, industri ini membutuhkan suatu wadah dan jaringan/ *hubs* yang mampu menampung serta berkolaborasi dengan para pelaku industri kreatif untuk menumpahkan ide dan gagasannya. Keberhasilan dalam membangun industri kreatif pada daerah tertentu ditentukan oleh kemampuan, bukan kebutuhan. Indonesia dengan keberagaman budaya pada setiap provinsinya mempunyai kemampuan dalam menciptakan suatu inovasi yang kreatif dan karya yang mampu mempromosikan ciri khas daerahnya. Hal ini ditandai dengan sudah tersebarnya *creative hub* di Indonesia. *Creative hub* terdiri dari jaringan dinamis orang-orang penggiat yang berkumpul pada ruang kreatif untuk menguji ide-ide baru, menjelajah dan memulai ekonomi secara global. Hubs mempunyai banyak bentuk dalam perkembangannya, dari *makerspace*, laboratorium hingga *cluster*.

Perancangan *Creative hub* dikaitkan dengan kemampuan yang ada pada wilayah daerahnya. Misalnya di Kota Pekalongan, ditetapkan sebagai Kota Kreatif Dunia oleh UNESCO pada 2014 melalui bidang kerajinan dan kesenian rakyat. Bidang kerajinan di Kota Pekalongan yang paling banyak dikenal adalah batik, batik Kota Pekalongan dapat dilihat dari bentuk pola atau motifnya yang terus berkembang dan berinovasi, hal ini sejalan dengan dibentuknya jurusan khusus teknologi batik yang ada di Universitas Pekalongan sebagai upaya pemerintah dalam melestarikan dan mengembangkannya secara luas ke seluruh dunia. Inovasi tidak hanya berhenti pada kerajinan batik, di Kota Pekalongan kerajinan tenunnya juga bervariasi mulai dari bahan bakunya yang tidak hanya menggunakan benang hingga pola atau motif yang dibentuknya. Sedangkan dalam bidang kesenian rakyat, digabung dan diklasifikasikan ke dalam kategori

seni secara umum yang terdiri dari seni musik, seni rupa, seni tari, seni sastra hingga seni teater. Beragam acara kreatif mendapatkan dukungan penuh dari pemerintah kota sebagai sebuah upaya untuk melahirkan atmosfer kreatif bagi penduduk Kota Pekalongan dan merangsang lebih banyak lagi kegiatan kreatif lainnya.

Meninjau dari banyaknya perindustrian dan komunitas seni yang tersebar di seluruh wilayah Kota Pekalongan masih berdiri sendiri-sendiri dan menganggap sebagai nilai jual serta pelaku industri batik dan tenun yang lebih banyak adalah lansia ini menimbulkan tumpang tindih dengan kaum muda yang merupakan aset daerah untuk dapat mengembangkan dan melestarikan. Kelompok kaum muda di Kota Pekalongan 87,2 % senang melakukan kegiatan di luar rumah dan 60,6 % sering mengalami kesulitan dalam menentukan tempat berkumpul. Dikarenakan belum adanya sarana publik di Kota Pekalongan yang dapat mewadahi kegiatan kreatif, kegiatan yang sering dilakukan ketika berkumpul 75,5%-nya adalah tidak menentu/ bebas. Berdasarkan penelitian jumlah total tenaga kerja di Indonesia oleh Bekraf, partisipasi kaum muda hanya sebesar 17,8 %. Sarana pusat kegiatan kreatif dinilai penting untuk meningkatkan kualitas kehidupan yang substansial terhadap pengembangan ekonomi pada masa yang akan datang.

Kota Pekalongan merupakan wilayah strategis yang dapat diakses dengan mudah dengan kendaraan darat maupun laut. Berdasarkan potensi dan kondisi yang sudah diuraikan di atas, maka perlu ditempuh sebuah upaya perancangan interior pusat industri kreatif dalam bentuk Pekalongan *Creative Hub*. Konsep utama perancangan ini adalah *Connecting Creative City* yang mengintegrasikan seluruh kebutuhan bagi sembilan subsektor ekonomi kreatif prioritas pada enam massa bangunan yang berbeda sesuai dengan fungsi kegiatan seperti fungsi edukasi, pameran, edukasi, pemasaran dan pertunjukan. Semua fungsi ini tetap dalam sebuah karakteristik Kota Pekalongan melalui pendekatan lokalitasnya. Melalui perancangan ini para pelaku industri kreatif di Kota Pekalongan memiliki sebuah wadah untuk berinteraksi, bersinergi dan berkolaborasi dalam mengembangkan ekonomi daerah baik dari sisi penyedia maupun pengguna.

1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi melalui tinjauan langsung pada beberapa *Creative Hub* :

- a. Perlu adanya perancangan pusat sarana yang dapat mewadahi dan mengembangkan kegiatan UKM dan komunitas subsektor kerajinan dan kesenian rakyat di Kota Pekalongan.
- b. Perlu adanya pemrograman ruang bangunan multi-massa pada perancangan *Pekalongan Creative Hub* sesuai dengan hubungan fungsional ruang.
- c. Perlu adanya perancangan *Creative Hub* yang menampilkan tema lokalitas Kota Pekalongan pada interior *Pekalongan Creative Hub*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah pada perancangan ini yaitu :

- a. Bagaimanakah Perancangan Interior *Pekalongan Creative Hub* dapat menjadi satu wadah untuk mengembangkan UKM dan komunitas subsektor kerajinan dan kesenian rakyat di Kota Pekalongan ?
- b. Bagaimanakah pemrograman ruang bangunan multi-massa pada *Pekalongan Creative Hub* ?
- c. Bagaimana menampilkan tema lokalitas Kota Pekalongan pada interior *Pekalongan Creative Hub* ?

1.4 Tujuan Dan Batasan Perancangan

Perancangan Interior *Pekalongan Creative Hub* di Pekalongan bertujuan untuk :

- a. Mewujudkan pusat sarana yang mampu mewadahi dan mengembangkan kegiatan UKM dan komunitas subsektor kerajinan dan kesenian rakyat di Kota Pekalongan.
- b. Mengelompokkan dan memrogram bangunan multi-masaa pada *Pekalongan Creative Hub* sesuai dengan hubungan fungsional sebuah ruang.
- c. Menampilkan tema lokalitas Kota Pekalongan pada interior *Pekalongan Creative Hub*.

Pembatasan area lingkup pekerjaan Perancangan Interior *Pekalongan Creative Hub* ini yaitu :

- a. Ruang Kelas Seminar B
- b. Ruang Pameran
- c. Ruang Co-Office Fesyen dan DKV
- d. Perpustakaan - Co-working Space
- e. Studio Musik
- f. Studio Fesyen
- g. Studio Fotografi
- h. Studio Batik Tulis

1.5 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada *Pekalongan Creative Hub* sebagai berikut :

1.5.1 Isu dan Fenomena

Perancangan ini dipilih berdasarkan fakta yang sedang terjadi dan dialami oleh seluruh masyarakat. Objek perancangan ini juga didukung dengan isu-isu yang menyangkut ekonomi dan pembangunan nasional pada wilayah perancangan. Fenomena dan isu inilah yang mendasari pemilihan objek tersebut menjadi sebuah topik perancangan.

1.5.2 Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan terdiri dari dua macam, yaitu :

a. Data Primer

Data primer adalah data yang berupa bukti dan bersifat fisik dan non fisik, serta hasil wawancara. Data ini diperoleh dengan melakukan beberapa tahapan :

- **Wawancara**

Data yang diperoleh dari wawancara, dilakukan dengan cara komunikasi antara pewawancara dan narasumber secara langsung maupun tidak langsung. Narasumber bisa dari pengunjung dan pegawai. Wawancara secara langsung dilaksanakan dengan mengunjungi langsung

beberapa *creative hub*. Wawancara secara tidak langsung dilaksanakan melalui media sosial.

- Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto ruangan yang berhubungan dengan objek bangunan perancangan, kemudian foto tersebut akan menjadi data pendukung dalam membandingkan *creative hub* satu dengan lainnya.

- Observasi

Data ini diperoleh dengan mengunjungi lokasi acuan perancangan dan menganalisis kondisi eksistingnya. Lokasi acuan perancangan yang diamati yaitu *Jakarta Creative Hub, Bandung Creative Hub*.

- Studi Preseden

Data ini diperoleh dengan mengunjungi langsung lokasi atau site objek perancangan. Mengamati dan menganalisa kondisi lingkungan sekitar, akses, kebutuhan ruang, sirkulasi, dll.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang berupa literatur yang dikaji dan dianalisa melalui buku, jurnal, internet, dan sumber-sumber tertulis lainnya yang berkaitan dengan objek perancangan *Creative Hub*. Data ini bisa berupa standarisasi, peraturan, teknis dan sebagainya untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan. Data ini merupakan data yang dapat dipertanggungjawabkan dan diuji kebenarannya.

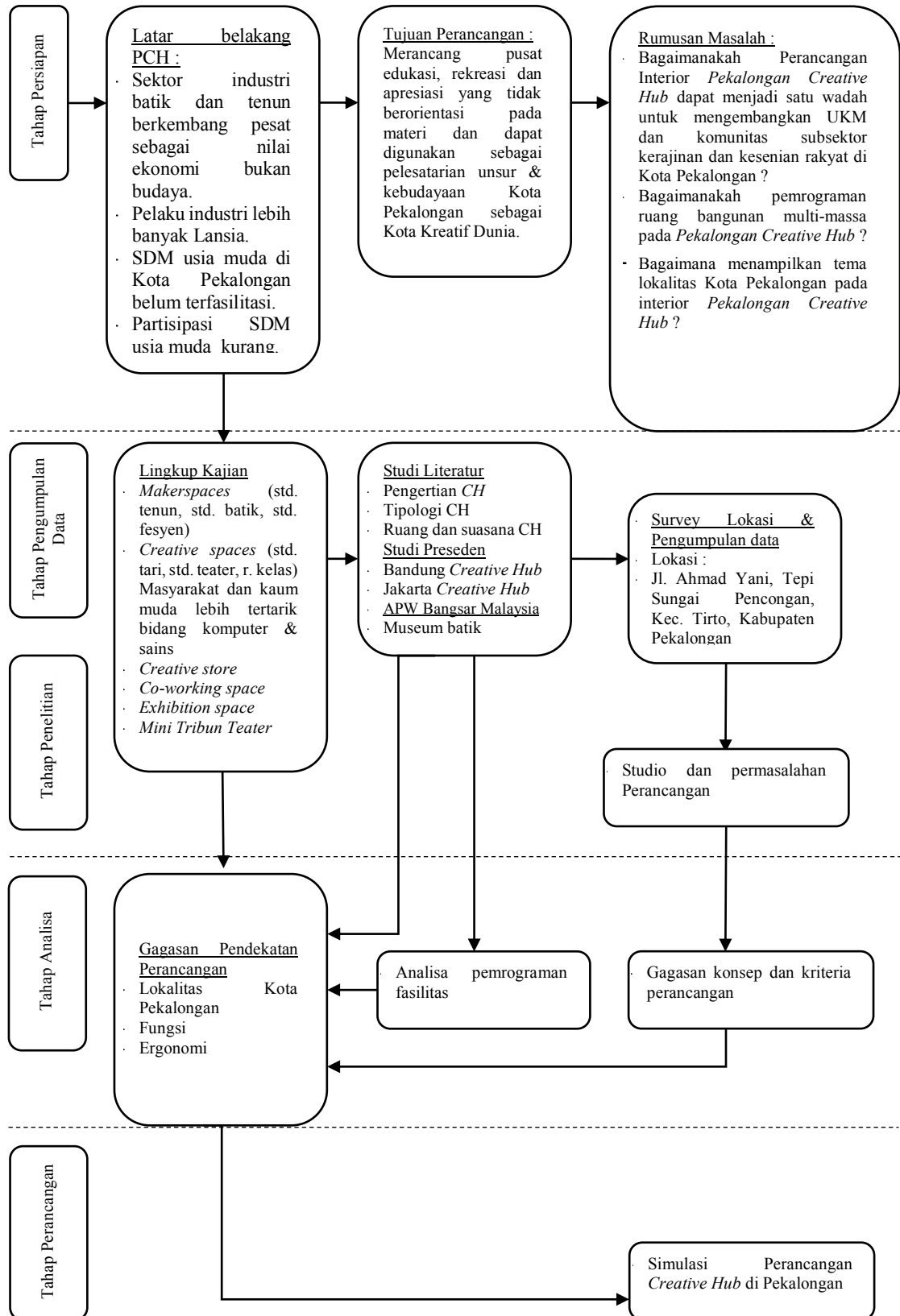
1.5.3 Analisa Data

Analisa data dilakukan setelah semua data yang diperoleh terkumpul. Tujuan dari menganalisa data adalah membuat data yang akan dipilih menjadi lebih terarah dan fokus pada batasan-batasan perancangan.

1.5.4 Sintesis

Sintesis dilakukan setelah hasil dari data analisa disatukan dengan data konsep awal perancangan. Data sintesis akan menghasilkan suatu *programming* dari desain terpilih. *Programming* terdiri dari kebutuhan ruang, *zoning, blocking*, tema, konsep, hingga hubungan antar ruang.

1.6 Kerangka Berfikir



Bagan 1.1 Kerangka Berfikir

1.7 Sistematika Penulisan

1.7.1 BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan latar belakang perancangan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, metoder pengumpulan data dan sistematika penulisan.

1.7.2 BAB 2 : KAJIAN LITERATUR

Pada bab ini menjelaskan pembahasan mengenai objek yang akan dirancang yaitu Pekalongan *Creative Hub*, seperti definisi *creative hub*, jenis-jenis *creative hub*, potensi wilayah Pekalongan, standarisasi ruang yang ada pada *creative hub* dan hasil komparasi dari standarisasi serta studi literatur.

1.7.3 BAB 3 : KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjabarkan data-data yang digunakan dalam perancangan, bagaimana konsep perancangan yang akan diangkat, pendekatan apa yang dilakukan, pengayaan seperti apa yang akan diterapkan serta literatur-literatur lain yang digunakan selama perancangan.

1.7.4 BAB 4 : HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang hasil dari perancangan yang akan dibahas secara detail, seperti pembahasan mengenai gambar kerja, visualisasi hasil 3D perspektif ruang serta solusi yang diberikan dalam perancangan ini.

1.7.5 BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan menjelaskan rangkuman hasil meyimpulkan dari pengalaman dan pelajaran apa saja yang penulis dapatkan selama proses perancangan. Sehingga dapat dijadikan sebuah informasi tentang hal apa saja yang perlu dipersiapkan sebelum melakukan perancangan sebuah *creative hub*.

1.7.6 DAFTAR PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang daftar sumber literatur yang mendukung proses perancangan sebuah *Pekalongan Creative Hub*.

1.7.7 LAMPIRAN