

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri Kreatif mempunyai peranan dalam meningkatkan perekonomian Indonesia secara global. Berdasarkan data nasional, sektor industri kreatif telah menyerap 15,9 juta tenaga kerja dengan kontribusi 7,3 persen terhadap produk domestik bruto (PDB) atau setara dengan Rp 852 triliun. Karena revolusi industri keempat telah dimulai untuk menghadapinya, bentuk dukungan seperti membuka wawasan, melatih kemampuan dan menjaga produktifitas, di butuhkan sebuah fasilitas ekonomi industri kreatif yang sesuai dengan standar dan khusus pada bidangnya agar potensi yang ada dapat dimanfaatkan dan terfasilitasi dengan baik.

Hadirnya technopark memiliki fungsi menyediakan sebuah tempat fasilitas melingkupi perkantoran, pusat perdagangan, laboratorium penelitian, pusat pelatihan dan pendidikan yang dilengkapi infrastruktur modern dengan tujuan membangun ekonomi berbasis inovasi dan teknologi. Keberhasilan suatu technopark minimal harus memainkan tiga peran utama atau triple helix. Dengan Melaksanakan penelitiandan mengembangkan perusahaan pemula berbasis teknologi, serta menarik industri ke dalam kawasan technopark sehinggatercipta ekosistem inovasi yang bisa terwujud dengan aktor utama quadruple helix, yaitu: academic, business, government, and community (Lukito Hasta Pratopo, Direktur Kawasan Sains dan Teknologi dan Lembaga Penunjang Lainnya-Kemrinstekdikti).

Technopark di Indonesia berawal dengan berdirinya bandung high tech valley (BHTV) ditunjukan untuk membantu perusahaan kecil dibidang teknologi dan membantu perusahaan kecil tersebut untuk memulai usaha yang didirikan oleh ITB tahun 2006. Seperti yang tercantum dalam RPJMN 2015-2019 mengenai program pemerintah membuat 100 technopark di indonesia pada tingkat pusat, provinsi, Kabupaten/Kota dan salah satu technopark tersebut berada di cimahi. Cimahi dipilih karena Cimahi memiliki keterbatasan dalam potensi sumber daya alam dan wilayah, namun memiliki keunggulan SDM yang dapat dikembangkan dan berdaya saing tinggi di bidang jasa, perdagangan, pendidikan dan budaya.

Tetapi walaupun cimahi dipilih sebagai tempat pembangunan program 100 technopark di Indonesia dan sebagai tempat pengembangan SDM bukan berarti program tersebut berhasil. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh technopark Cimahi ini. Pada bagian misi yang ada di technopark Cimahi terutama no.2 (Mendorong kolaborasi antara Academic–Business–Government–Community dalam pengembangan industri kreatif) ini adalah sebuah misi untuk menerapkan sistem quadruple helix pada technopark Cimahi yang dimana perlu diperhatikan dari segi penyediaan fasilitas untuk mendukung kegiatan quadruple helix tersebut terutama dibagian Business nya.

Kemudian dari rekap data yang diberikan oleh pihak technopark Cimahi pada tahun 2017 ada 342 kegiatan dan 133 fokus pada pengembangan pelatihan SDM sedangkan data tahun 2018 ada 322 kegiatan dan 122 fokus pada pengembangan pelatihan SDM. Dapat disimpulkan bahwa technopark Cimahi pada saat ini banyak di datangi dan digunakan sebagian besar oleh masyarakat Cimahi dan technopark Cimahi sekarang bisa dikatakan juga sebagai pusat kegiatannya masyarakat Cimahi.

Maka dari itu dibutuhkan redesain interior bagaimana menciptakan sebuah tempat yang dapat melayani kegiatan masyarakat Cimahi dan dapat memfokuskan kegiatan pengembangan SDM di Cimahi ini secara bersamaan tanpa saling mengganggu, serta mewujudkan misi technopark Cimahi sebagai tempat yang menerapkan sistem quadruple helix.

1.2 Identifikasi Masalah

Sebagai Kantor pelayanan masyarakat hasil dari program 100 technopark di indonesia, technopark cimahi memiliki kekurangan kekurangan yang setidaknya perlu diperhatikan, diantaranya :

- A. Misi pada no ke 2 technopark cimahi yang perlu di wujudkan yaitu penerapan sistem quadruple helix di technopark cimahi
- B. Perlu diperhatikan pembagian tempat antara kegiatan pengembangan SDM pada technopark cimahi dan technopark cimahi yang digunakan sebagai tempat pusat kegiatan masyarakat cimahi agar tidak saling terganggu

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, maka permasalahan desain yang akan dijadikan acuan dalam ruang lingkup perencanaan kantor pelayanan masyarakat technopark cimahi adalah.

- A. Bagaimana mewujudkan misi pada no ke 2 technopark cimahi, yaitu penerapan sistem quadruple helix di technopark cimahi
- B. Bagaimana menciptakan kegiatan pengembangan SDM pada technopark cimahi dan technopark cimahi yang digunakan sebagai tempat pusat kegiatan masyarakat cimahi agar tidak saling terganggu

1.4 Ruang Lingkup dan Batasa Masalah

- A. Penerapan sistem quadruple helix pada ruang yang berada di bangunan technopark cimahi
- B. Perancangan meliputi lingkup elemen interior seperti lantai, dinding, ceiling, dan furnitur yang sesuai dengan standar desain interior.
- C. Lingkup aspek pendukung perancangan seperti zoning, blocking, layout, sirkulasi, warna, pemilihan material, dan material pendukung.
- D. Perancangan ulang pada ruang dengan penerapan sistem quadruple helix berupa fasilitas ruang kantor, tempat pelayanan, inkubasi, dan tempat menjual barang hasil kerja sama umkm
- E. Lokasi site perancangan berada di Jalan Raya Baros No.78, Utama, Cimahi Selatan, Kota Cimahi, Jawa Barat 40533

1.5 Tujuan

Menciptakan interior sesuai dengan kebutuhan pengguna yang mengarah pada perwujudan misi no.2 technopark cimahi dan pembagian dua tempat (pengembangan SDM dan kegiatan masyarakat cimahi) untuk disesuaikan dengan kebutuhan tersebut, maka tujuan dan manfaat dari perencanaan ini adalah sebagai berikut;

- A. Menghadirkan kantor pelayanan masyarakat cimahi sebagai tempat dan wadah dengan fasilitas dan ruang yang memadai sesuai dengan perwujudan misi no.2 technopark cimahi yaitu penerapan sistem quadruple helix.
- B. Menciptakan suasana nyaman beraktivitas dengan mengatur penggunaan ruang ruang agar tidak terganggunya kegiatan pengembangan SDM serta kegiatan masyarakat cimahi yang ada ditechnopark cimahi.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Bagi Penulis atau Desainer

- A. Dapat turut berpartisipasi atas pemecahan masalah pada desain dan mendapatkan wawasan untuk pengetahuan yang lebih jauh tentang perancangan sebuah ruang Publik khususnya kantor pelayanan masyarakat
- B. Mengetahui standar dan bagaimana penerapan sistem quadruple helix dalam perancangan kegiatan pusat kreatif
- C. Sebagai sumber referensi untuk profesi yang turut berperan dalam perkembangan desain dan sektor perkantoran

2. Bagi Kantor Pelayanan Masyarakat

- A. Dapat meningkatkan efektifitas bekerja dan produktifitas sebuah perusahaan sehingga di dapatkan output yang maksimal
- B. Meningkatkan kualitas citra daripada perusahaan
- C. Dapat menjadi preseden baik yang dapat di teladani dalam kasus perencanaan kantor pelayanan masyarakat di Indonesia
- D. Memberikan sebuah masukan berupa solusi dari hasil perancangan

3. Bagi Civitas Akademik

- A. Menjadi sumbangsih untuk kemajuan penelitian dan ilmu pengetahuan di bidang design khususnya dalam area perancangan kantor pelayanan masyarakat
- B. Guna menjadi referensi bagi kelanjutan dan eksplorasi lebih lanjut mengenai perencanaan kantor pelayanan masyarakat

1.7 Teknik Pengumpulan Data

Metode perancangan yang di lakukan dengan berbagai cara untuk bertujuan mendapatkan informasi sebanyak mungkin dan akurat sebagai sumber acuan dalam perancangan ulang ini. Berikut tahapan dari Teknik pengumpulan yang dilakukan penulis :

a. Tahap Identifikasi Objek

Tahap ini merupakan tahap yang akan digunakan untuk dasar pemikiran yang akan menjadi landasan untuk melakukan penelitian mengenai technopark cimahi. Tahap ini dilakukan agar dapat mengetahui langsung kondisi technopark cimahi, melihat dan mengamati yang akan dijadikan penelitian seperti aktivitas pengguna, elemen-elemen interior, material furniture, tata letak ruang dan dapat mengetahui fasilitas apa yang dapat digunakan.

b. Identifikasi Masalah

Dalam tahap identifikasi masalah berisi mengenai permasalahan-permasalahan technopark cimahi untuk mencapai tujuan: Mengidentifikasi data mengenai Cimahi Technopark berupa ruang-ruang yang ada didalamnya dan mengamati permasalahan yang terjadi

c. Pengumpulan data

Tahap ini digunakan untuk mengetahui lebih dalam mengenai objek dan tema yang akan digunakan. Tahap pengumpulan data dibagi menjadi dua diantaranya data primer dan data sekunder. Data primer meliputi: observasi, pengambilan data dan wawancara serta data sekunder meliputi: studi literature

- Studi preseden

Studi preseden yang dilakukan adalah studi preseden langsung dan tidak langsung yaitu dengan melaksanakan survei dan riset di beberapa pusat kegiatan kreatif yaitu Bandung Technopark dan Solo Technopark

- Wawancara

Dilakukan untuk mengetahui mengenai pusat kegiatan kreatif bagi penggunaanya dan kemudian hasil wawancara yang didapat dalam tahap wawancara dengan narasumber di rangkum dalam bentuk tulisan. Berikut narasumber yang telah diwawancarai :

1. Achmad Suparlan, S.Hut, MM sebagai Kepala UPT.Cimahi Techno Park
2. Mba Faroz sebagai pelayanan publik online
3. Mba Nabila sebagai pelayanan publik online
4. Pak Irvan sebagai pengurus Cimahi Creative Assosiation

- Studi literatur atau pustaka

Studi literatur yang digunakan pada perancangan : Buku Data Arsitek Jilid 1, Buku Dimensi Manusia dan Ruang Interior, The contribution of the five human senses towards the perception of space, dan beberapa buku serta jurnal lainnya.

d. Metode analisis

Dari hasil data primer dan sekunder baik dari ketiga metode di atas dilakukan analisa untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam atas suatu masalah yang nantinya akan dijadikan deskripsi data guna memecahkan masalah yang telah di analisa

e. Programming

Setelah mendapatkan data-data yang dibutuhkan, kemudian dianalisa untuk mendapatkan hal-hal sebagai berikut :

- State of problem yaitu berupa didapatinya permasalahan yang sebenarnya terjadi.
- Goals, yaitu menetapkan tujuan dan sasaran perancangan.
- Facts, yaitu mengumpulkan dan menganalisis data objek perancangan.
- Needs, yaitu mengetahui kebutuhan perancangan yang meliputi besaran ruang, fasilitas, dan sebagainya berdasarkan aktivitas pengguna.
- Concepts, yaitu memunculkan gagasan atau konsep awal yang masih bersifat umum.

f. Tema dan konsep

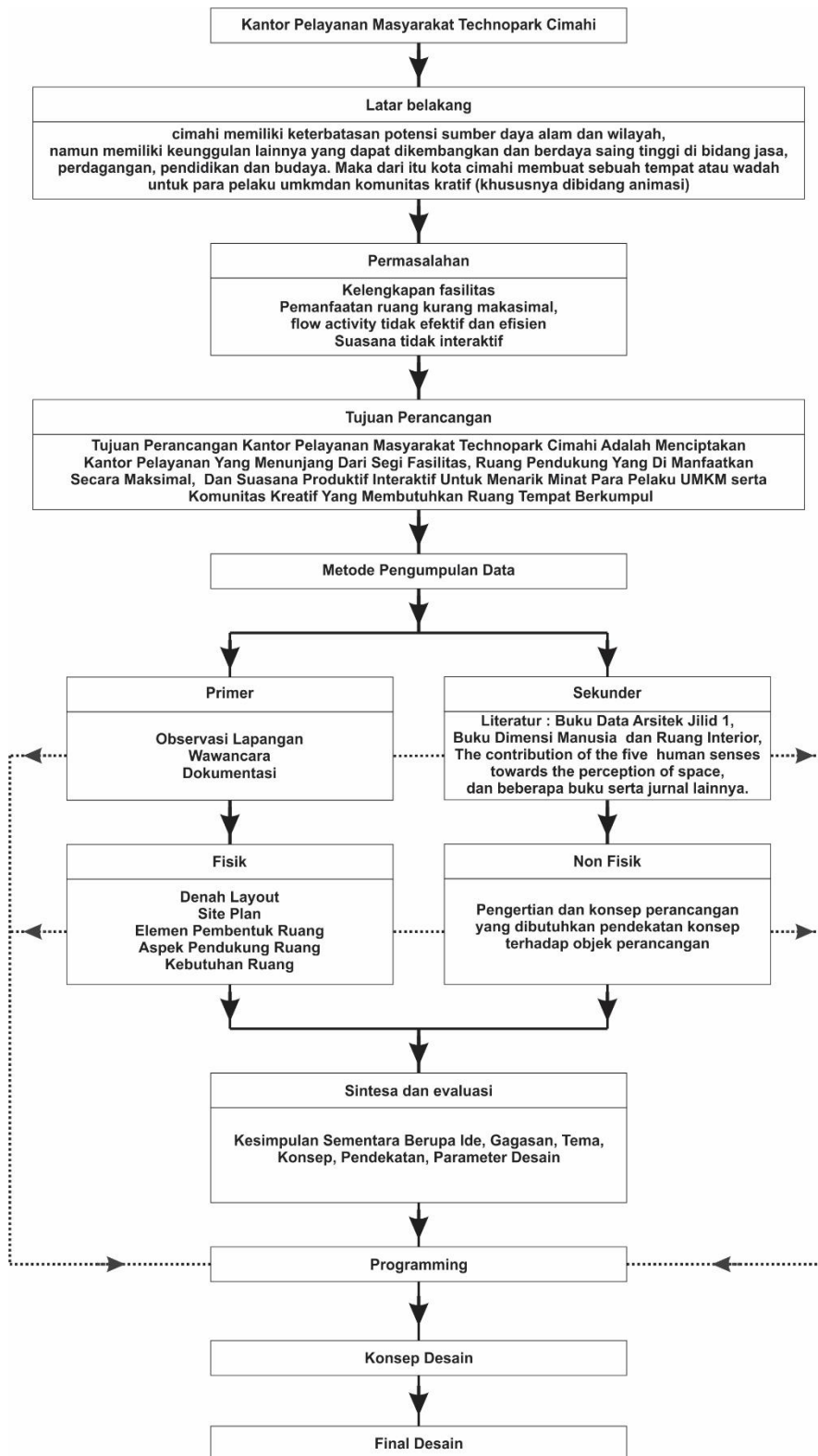
Hasil analisa data yang dilakukan dapat membantu dalam penentuan tema dan konsep perancangan yang tepat untuk dapat menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada

g. Pengemabangan desain

Melakukan proses desain dari keseluruhan data yang telah diperoleh untuk diaplikasikan dalam bentuk desain final berupa gambar teknik dan

gambar tiga dimensi sebagai hasil akhir dari tujuan redesain interior kantor cimahi technopark

1.8 Kerangka Berpikir



(Bagan 1.8 Kerangka Berfikir)

1.9 Sistematika Penulisan

Sub bab ini memaparkan sistematika pembahasan yang menjadi pedoman dalam penyusunan laporan perancangan redesain interior Cimahi Technopark yang terdiri dari 5 (lima) bab yaitu:

Bab I : PENDAHULUAN

Dalam bagian ini menjelaskan deskripsi umum tentang latar belakang proyek yang akan dirancang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, Teknik pengumpulan data, sistematika penulisan laporan, kerangka berpikir dalam perancangan.

Bab II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Dalam bagian ini menjelaskan kajian literatur yang menjelaskan dasar pemikiran dari teoriteori atau literatur yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan serta menjelaskan data dan analisa proyek

Bab III : DATA PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Konsep Perancangan Desain Interior Dalam bagian ini menjelaskan tentang konsep dari perancangan yang meliputi konsep perancangan berupa tema umum dan suasana, organisasi ruang dan layout furniture, konsep visual berupa konsep bentuk, material dan warna serta menjelaskan persyaratan umum ruang berupa pencahayaan, penghawaan, pengkondisian suara, keamanan dan pengolahan furniture.

Bab IV : DATA PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Konsep Perancangan Visual Denah Khusus Dalam bagian ini menjelaskan konsep perancangan yang meliputi pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang berupa sistem penghawaan, pencahayaan, pengkondisian udara dan sistem pengamanan serta menjelaskan penyelesaian elemen interior yang meliputi penyelesaian lantai, dinding, ceiling dan furniture.

Bab V : KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan Saran Dalam bagian ini menjelaskan kesimpulan dari hasil perancangan dengan cara menguraikan dengan padat serta jelas dan saran yang merupakan penambahan untuk kesimpulan yang berhubungan dengan masalah dan alternatif pemecahan masalah.