

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Semanggi *Creative Hub* adalah ruang kreatif yang bertujuan sebagai tempat eksplorasi, berekspresi dan untuk mempertemukan mereka yang ingin berbagi, baik dari segi materi atau dari sisi pengetahuan. Didirikan oleh Semanggi *Foundation* pada tahun 2011, Semanggi *Creative Hub* sendiri berada di sebuah bangunan tua bekas radio penyiaran yang berlokasi di dalam kawasan pendidikan Kota Tangerang, tepatnya di jln. Perintis Kemerdekaan, Cikokol, Kec. Tangerang, Kota Tangerang, Banten.

Semanggi *Foundation* sebagai pengelola Semanggi *Creative Hub* dihadapkan permasalahan dengan Pemerintah Kota Tangerang terkait pengosongan lahan. Dilansir dari kompas.com dalam situs megapolitan.kompas.com, tepatnya bulan Juni 2020 kemarin Semanggi *Foundation* mendapatkan surat dari Pemerintah Kota Tangerang yang meminta lahan milik Pemda Kabupaten Tangerang yang sudah diserahterimakan ke Pemkot Tangerang itu untuk segera dikosongkan atau pindah. Hal ini yang membuat Mukafi Solihin selaku ketua Semanggi *Foundation* dan anggotanya berencana untuk memindahkan Semanggi *Creative Hub* ke tempat lain dan merancang interior bangunan sesuai dengan fungsi *creative hub*.

Mengacu pada UU Nomor 28 Tahun 2002 Tentang Bangunan Gedung, persyaratan arsitektur bangunan gedung juga meliputi persyaratan tata ruang dalam bangunan yang juga harus memperhatikan fungsi ruang. Didukung dengan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2005 yang menjelaskan bahwa pertimbangan fungsi ruang diwujudkan dalam efisiensi dan efektivitas tata ruang dalam, maka bangunan eksisting Semanggi *Creative Hub* dinilai belum dapat memenuhi persyaratan tersebut. Karena benar-benar hanya menempati bangunan tua bekas radio tanpa merubah bentuk bangunan baik dari segi arsitektur maupun interior, menyebabkan ruang yang tersedia tidak sesuai dengan aktivitas yang ada. Hal ini mengakibatkan adanya penggunaan satu ruang untuk dua aktivitas atau lebih yang memiliki fungsi ruang yang berbeda, contohnya koridor yang juga digunakan sebagai ruang sablon, ruang

kelas serbaguna 1 yang digunakan untuk kelas menjahit dan kerajinan kayu, dan ruang kelas serbaguna 2 yang digunakan untuk kelas teater dan musik. Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan beberapa volunteer dan pengunjung disimpulkan bahwa permasalahan lainnya yang dialami oleh bangunan eksisting Semanggi *Creative Hub*, yaitu kondisi interior bangunan yang kumuh dan tidak tertata secara baik mengakibatkan pengguna merasa tidak nyaman dalam beraktivitas khususnya dalam bereksplorasi, berekspresi dan berbagi.

Dari beberapa permasalahan tadi, maka perancangan Semanggi *Creative Hub* ini bertujuan untuk merancang ruang-ruang berdasarkan fungsi ruang dan aktivitas yang ada di Semanggi *Creative Hub* agar sesuai dengan persyaratan fungsi baru bangunan gedung yang meliputi persyaratan tata ruang dalam bangunan yang efektif dan efisien terkait dengan aktivitas penggunanya. Dan juga bertujuan untuk agar Semanggi *Creative Hub* dapat menjadi wadah eksplorasi, berekspresi dan berbagi, sesuai dengan tujuan utama Semanggi Foundation.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut :

- a. Adanya surat perintah pengosongan lahan dari Pemerintah Kota Tangerang yang mengakibatkan Semanggi *Creative Hub* harus dipindahkan ke tempat lain.
- b. Eksisting bangunan gedung yang belum sesuai UU Nomor 28 Tahun 2002 Tentang Bangunan Gedung sehingga banyak ruang yang belum memenuhi standar kebutuhan ruang yang baik, sehingga penggunaan ruang masih kurang maksimal.
- c. Adanya dwi fungsi ruang dengan dua atau lebih aktivitas yang berbeda , yang mengakibatkan fungsi ruang dan aktivitas didalamnya menjadi tidak efektif dan efisien.
- d. Tujuan utama Semanggi *Foundation* belum tercapai secara baik karena pengguna masih merasa tidak nyaman dalam beraktivitas khususnya dalam bereksplorasi, berekspresi dan berbagi.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah pada perancangan Semanggi *Creative Hub* ini yaitu :

- a. Bagaimana merancang *creative hub* yang sesuai standar *creative hub* dan UU Nomor 28 Tahun 2002 Tentang Bangunan Gedung?
- b. Bagaimana merancang *creative hub* yang memiliki fungsi ruang dan aktivitas yang efektif dan efisien?
- c. Bagaimana merancang fasilitas ruang yang dapat menunjang kebutuhan pengguna sebagai media eksplorasi, berekspresi, dan berbagi secara optimal?

### **1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

#### **1.4.1 Tujuan**

Tujuan dari perancangan ini untuk membuat Semanggi *Creative Hub* yang sesuai dengan UU Nomor 28 Tahun 2002 Tentang Bangunan Gedung, serta memiliki fungsi ruang yang efektif dan efisien. Dan menjadi wadah eksplorasi, berekspresi dan berbagi, sesuai dengan tujuan utama Semanggi *Foundation*.

#### **1.4.2 Sasaran**

- a. Merancang ruang *creative hub* yang sesuai dengan standar *creative hub*,
- b. Merancang *creative hub* yang sesuai UU Nomor 28 Tahun 2002 Tentang Bangunan Gedung
- c. Merancang *creative hub* yang memiliki fungsi ruang dan aktivitas yang efektif dan efisien
- d. Memberikan fasilitas berupa ruangan-ruangan yang menampung dan mewartahi kebutuhan pengguna dengan kegiatan eksplorasi, berekspresi, dan berbagi secara optimal.
- e. Merancang fasilitas penunjang yang sesuai dengan kebutuhan dan standar.

### **1.5 Batasan Perancangan**

- a. Objek

Objek pada perancangan ini ialah Semanggi *Creative Hub* yaitu sebuah wadah terpusat dan terintegrasi untuk mewartahi kreativitas, keterampilan serta bakat

para pelaku industri kreatif yang ada di Kota Tangerang dimana insan kreatif mampu berkumpul, berinteraksi dan berkolaborasi.

b. Luasan

Luasan minimal perancangan Semanggi *Creative Hub* yaitu  $\pm 2.000 \text{ m}^2$

c. Lokasi

Lokasi perancangan berada di dalam kawasan pendidikan Kota Tangerang, tepatnya di jln. Perintis Kemerdekaan, Cikokol, Kec. Tangerang, Kota Tangerang, Banten.

## 1.6 Manfaat Perancangan

Terdapat beberapa manfaat dalam perancangan Semanggi *Creative Hub*, yaitu :

### 1.6.1 Manfaat bagi penulis

- Menambah pengetahuan mengenai perancangan *creative hub*
- Melatih kemampuan mencari sebuah permasalahan dalam interior dan juga menemukan solusi dari permasalahan tersebut

### 1.6.2 Manfaat Bagi Komunitas

- Menjadi acuan dalam perancangan Semanggi *Creative Hub* khususnya untuk bagian interior bangunan

### 1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat

- Menjadi kajian dalam penulisan desain interior dengan materi serupa di masa yang akan datang.

## 1.7 Metode Perancangan

Pada perancangan Semanggi *Creative Hub* ini menggunakan metode perancangan deskriptif yang dilakukan dengan berdasarkan fakta-fakta yang terjadi selama proses observasi

### 1.7.1 Penentuan Objek

Penentuan objek perancangan ini didasari dari isu dan fenomena yang tengah dialami oleh Semanggi *Foundation* disertai dengan dukungan dari data-data dan fakta-fakta yang diperoleh untuk memperkuat penentuan objek perancangan ini.

### 1.7.2 Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan terdiri dari dua macam, yaitu :

#### a. Data Primer

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

- Observasi

Tahapan observasi dilakukan dengan mengunjungi langsung Semanggi *Creative Hub* untuk mengamati kondisi *existing* bangunan.

- Wawancara

Tahapan wawancara dilakukan dengan menanyakan terkait latar belakang komunitas, kegiatan yang dilaksanakan, jadwal kegiatan, pengguna, serta fasilitas ruang.

- Dokumentasi

Tahapan dokumentasi dilakukan melalui foto dan sketsa kasar denah ruangan.

#### 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. Data ini bisa berupa standarisasi, peraturan, teknis, dan sebagainya untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan. Data ini merupakan data yang dapat dipertanggungjawabkan dan diuji kebenarannya.

### 1.7.3 Analisa

Data-data yang diperoleh kemudian akan diproses dengan cara dianalisa korelasinya antara data agar diketahui apa saja yang menjadi kebutuhan. Selanjutnya data ini disortir agar diperoleh data yang lebih spesifik yang sesuai dan terarah pada topik yang ditentukan.

### 1.7.4 Sintesa

Bagian ini dilakukan setelah hasil dari data analisa disatukan dengan konsep awal perancangan. Data sintesis akan menghasilkan suatu *programming* dari desain

terpilih yang terdiri dari kebutuhan ruang, *zoning*, *blocking*, tema, konsep, hingga hubungan antar ruang.

#### **1.7.5 Keluaran Desain**

Setelah melalui beberapa tahap di atas, dihasilkan keluaran desain interior yang mengacu pada aspek-aspek dan kajian-kajian tertentu. Keluaran desain berupa gambar kerja proyek dan presentasi.

### **1.8 Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan pada proposal perancangan Semanggi *Creative Hub* ini antara lain sebagai berikut :

#### **1.8.1 BAB 1 : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan latar belakang perancangan, indentifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, metode pengumpulan data, dan sistematika pembahasan.

#### **1.8.2 BAB 2 : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN**

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

#### **1.8.3 BAB 3 : KONSEP PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan uraian-uraian tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, *layout*, konsep bentuk, konsep warna, konsep pencahayaan, konsep material, konsep penghawaan, konsep furniture, dan kosen keamanan sekaligus pengaplikasiannya pada perancangan interior Semanggi *Creative Hub*.

#### **1.8.4 BAB 4 : HASIL PERANCANGAN DAN DENAH KHUSUS**

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

#### **1.8.5 BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN**

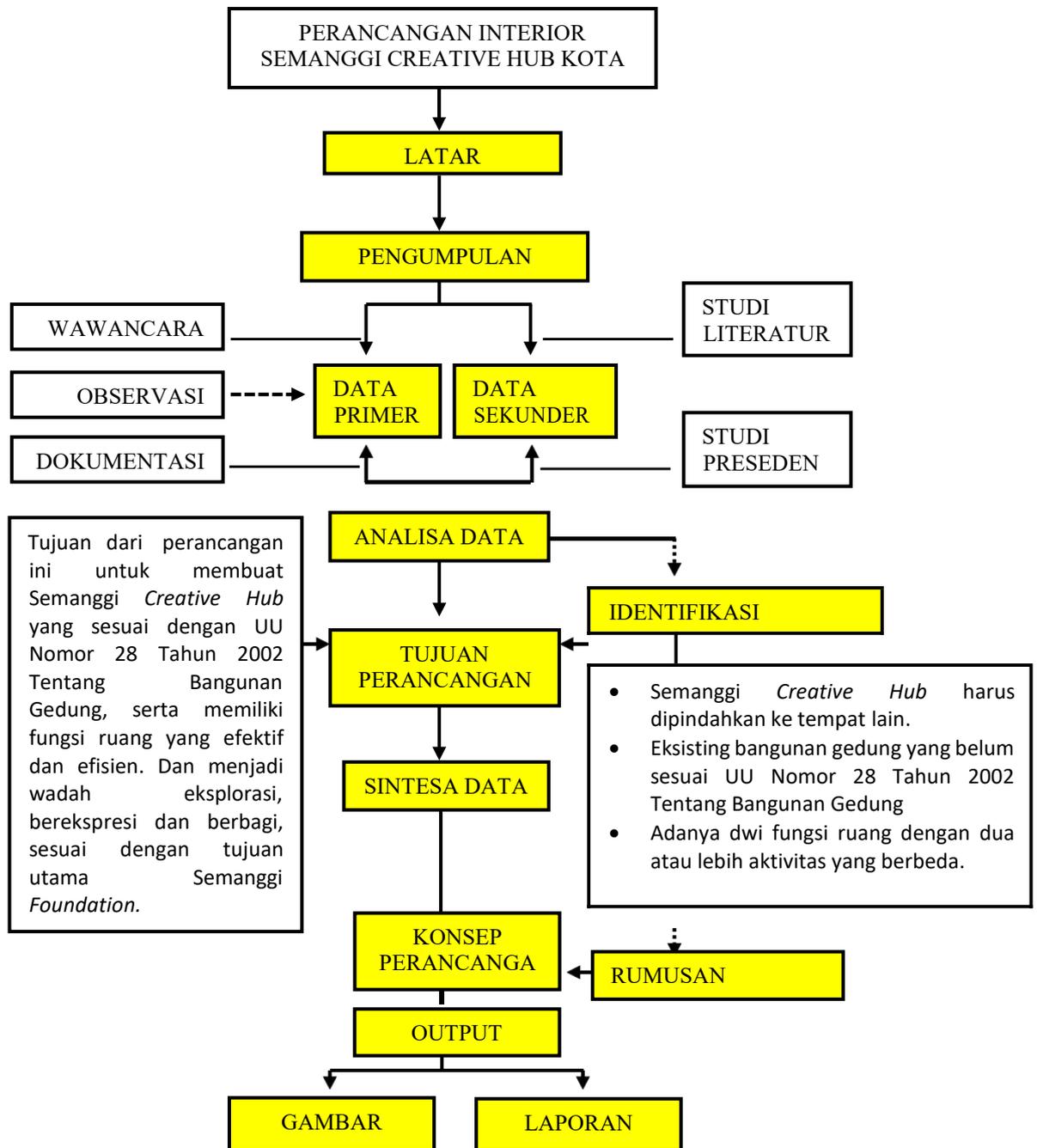
Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari perancangan yang merupakan jawaban dalam bentuk desain atas pertanyaan-pertanyaan atau permasalahan yang dimuat

di dalam rumusan masalah. Selain itu bab ini juga berisi saran yang sifatnya membangun bagi pihak-pihak yang terlibat.

**1.8.6 DAFTAR PUSTAKA**

**1.8.7 LAMPIRAN**

## 1.9 Kerangka Berpikir



**Gambar 1.1** Kerangka Berpikir  
(Sumber: *Data Pribadi*)