BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Creative Center merupakan fasilitas atau sarana pendukung bagi masyarakat umum serta pelaku industri kreatif untuk menemukan bakat baru serta potensi diri, mengembangkan bakat dan kreativitas pada sub-sektor industri kreatif, serta tempat berkumpulnya sesama pelaku industri kreatif. Fasilitas *creative center* atau *hub* merupakan salah satu program dari Kemenparekraf dalam upaya meningkatkan pariwisata Indonesia dan meningkatkan perekonomian Indonesia melalui ekonomi kreatif. Karena untuk saat ini ekonomi kreatif merupakan salah satu sektor ekonomi yang sedang mengalami pertumbuhan yang cukup signifikan. Seperti apa yang dikatakan oleh Bapak Ma'ruf Amin dalam wawancara yang dilakukannya saat menghadiri Peringatan Hari Santri Nasional dengan portal berita republika pada Jumat (28/10/2022), beliau mengatakan bahwa industri ekonomi kreatif merupakan salah satu sektor yang menguntungkan dan dapat dikatakan menjadi penopang ekonomi berkelanjutan ditengah terjadinya krisis ekonomi akibat pandemi *covid-19*, kiris geopolitik, isu perubahan iklim, dan terjadinya banyak kenaikan harga.

Bandung sebagai kota yang menjadi lokasi tapak objek perancangan merupakan salah satu kota di Indonesia yang ditetapkan oleh UNESCO sebagai kota kreatif pada tahun 2015. Sebagai kota kreatif terdapat beberapa indikator yang perlu dipenuhi didasarkan oleh indikator yang ditetapkan UNESCO dengan penyesuaian yang telah dilakukan oleh pemerintah Kota Bandung yang terdapat dalam Rancangan Perekonomian Jangka Menengah Daerah (RPMJD). Indikator tersebut antara lain terkait dengan infrastruktur kreatif, kebijakan kreatif, kapasitas kreatif, hukum, etika, dan HKI, serta kontribusi ekonomi. Salah satu indikator yang mempunyai nilai tertinggi adalah kontribusi ekonomi, atau erat kaitannya dengan keterhubungan antara kemampuan yang dimiliki SDM dengan hasil secara ekonomi bagi warga (Arifianti, Ria dan Alexandri, Benny, 2017). Untuk meningkatkan kemampuan dari SDM maka diperlukan pelatihan terkait bidang industri kreatif. Pelatihan-pelatihan terkait dapat dilakukan dengan seminar maupun pelatihan yang dibarengi dengan praktik secara langsung. Oleh karena itu diperlukan sebuah tempat yang dapat menyelenggarakan pelatihan-pelatihan terkait yang dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas pendukung aktivitas yang dilakukan.

Bandung yang menjadi lokasi tapak objek perancangan sudah terdapat beberapa pusat kreatif salah satunya adalah Bandung *Creative Hub* yang berada di Jl. Laswi, Kota Bandung. Namun setelah dilakukannya survei secara langsung ke Bandung *Creative Hub* diketahui bahwa pada mayoritas ruang yang ada di BCH hanya menyediakan fasilitas berupa ruangan tanpa dilengkapi dengan fasilitas pengisi ruang yang menunjang kegiatan yang dilakukan pada ruang. Hal tersebut menyebabkan ketidakmungkinan untuk dilakukannya pelatihan dengan praktik secara langsung. Kemudian berdasarkan kuesioner yang telah disebarkan kepada pengunjung dan pengguna UMKM dari *Bandung Creative Hub* yang sudah terbangun dapat disimpulkan bahwa pada BCH masih banyak fasilitas yang tidak sesuai dengan fungsi ruang, keinginan pengguna untuk adanya fasilitas ruang yang lengkap dengan alat yang dapat pengguna UMKM gunakan pada proses produksi barang, serta keinginan untuk adanya ruang kumpul yang bisa saling berkolborasi antara bisnis, relasi, dan ruang edukatif-rekreatif, keinginan untuk menambah fasilitas cafe, serta keinginan untuk adanya makerspace. Selanjutnya dapat dikatakan bahwa pada *creative hub* yang ada di kota Bandung dapat lebih memerhatikan hal terkait antara lain pertama, pembagian antar ruang yang dapat dipakai oleh pengguna umum atau ruang non-profit dan terdapat ruang yang dapat disewakan atau ruang profit/private. Kedua, lebih memerhatikan terkait indikator industri kreatif yang akan diusung bersaaman dengan multidisplinnya dan variabel yang lebih spesifik. ketiga, terdapat layanan kreatif yang terdiri dari hard service atau alat-alat yang mendukung layanan kreatif. keempat, lebih memerhatikan terkait indikator bentuk ruang dan fungsionalitas dari ruang-ruang tersebut (Mayangsar & Setiawan, 2017).

Kemudian dilihat pada fenomena terkait fasilitas serupa lain yang didapat dari studi banding melalui survey secara langsung terhadap fasilitas serupa. Fasilitas serupa yang menjadi objek studi banding yaitu Jakarta *Creative Hub,* Bandung *Creative Hub*, dan *MBloc Space* Jakarta. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap tiga objek studi banding didapatkan bahwa pada objek studi banding masih banyak ditemukan ketidaksesuaian antara fasilitas penunjang dengan aktivitas yang dilakukan atau dapat dikatakan terjadi ketidaksesuaian antara fasilitas pengisi ruang dengan aktivitas yang dilakukan pada ruangan tersebut, lalu kualitas ruangan yang tidak konsisten dan kurang mendukung aktivitas pada ruang, serta pada salah satu objek studi banding terdapat permasalahan sirkulasi ruang yang tidak sesuai, lalu masih kurangnya minat masyarakat untuk mengunjungi objek studi banding.

Selanjutnya jika melihat dari permasalahan yang dimiliki terkait bangunan yang akan dijadikan objek perancangan Bandung Creative Center, diketahui bahwa terdapat permasalahan terkait dengan programming ruang dan keinginan arsitek bangunan untuk adanya elemen budaya pada objek perancangan. Namun dikarenakan sudah terdapat elemen budaya pada fasad bangunan serta mempertimbangkan sudah beragamnya aktivitas yang dilakukan pada tiap-tiap ruang yang didesain, maka untuk penerapan eleman budaya tersebut dirasa sudah cukup tercermin dari fasad bangunan yang menggunakan treatment berupa motif batik.

Oleh karena itu, pada perancangan ini dilakukan perancangan baru terhadap pusat kreatif yang ada di Kota Bandung. Tujuan dari penelitian Tugas Akhir Perancangan Bandung *Creative Center* adalah agar dapat merencanakan dan merancang sebuah wadah atau tempat wisata yang dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh SDM Kota Bandung serta memfasilitasi masyarakat umum baik dari Kota Bandung maupun luar Kota Bandung untuk mengisi waktu luang yang akan memungkinkan untuk dapat menemukan potensi diri serta mengembangkan potensi diri mereka dibidang industri kreatif. Perancangan akan didasarkan pada kebutuhan pengguna ruang serta dilengkapi dengan fasilitas yang dibutuhkann. Perancangan ini juga bertujuan untuk memberikan manfaat jangka pendek dan panjang, dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat umum, pelaku industri kreatif, dan pelaku usaha dalam penyaluran ide-ide di bidang sub-sektor industri kreatif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah dituliskan pada latar belakang dan setelah dilakukan observasi terhadap tiga objek studi banding. Kemudian, jika dilihat dari ruang-ruang yang ada pada bangunan yang menjadi objek perancangan masih belum memenuhi kesesuaian antara kebutuhan fasilitas penunjang dan pendukung yang ada pada ruangan dengan aktivitas yang dilakukan pada ruangan tersebut. Ruang-ruang yang ada pada bangunan yang menjadi objek perancangan interior masih belum diolah terkait dengan pengorganisasian ruang dan perancangan elemen pembentuk ruang.

Berdasarkan hal tersebut maka akan dibangun baru pusat kreatif dengan elemen desain yang diharapkan sebagai berikut.

a. Konsep Visual

- Tema, konsep, dan suasana yang diharapkan :

  Fungsi visual dan warna yang akan diterapkan diharapkan dapat memperhatikan juga memberikan kenyamanan, keamanan, dan konsentrasi pada pengguna ruang serta dapat menjadi elemen yang menstimulasikan ide kreatif pengguna ruang.

b. Organisasi ruang dan layout

- Sirkulasi ruang :
  - Pertimbangan alur sirkulasi yang dapat menunjang aktivitas yang cukup padat yang dilakukan pada ruang sehingga dapat memudahkan pengguna ruang dalam melakukan aktivitas yang ada pada ruang.
  - Penggunaan sirkulasi linear yang didasarkan pada tahapan alur aktivitas yang dilakukan pada tiap ruang agar dapat memudahkan pengguna ruang untuk memahami dan mengingat alur aktivitas.
- Hubungan antar ruang : penentuan kedekatan antar ruang agar dapat mempertimbangkan hal yang berkaitan dengan aktivitas yang dilakukan pada suatu ruang dengan aktivitas lain yang masih berhubungan namun fasilitasnya berada di ruang lain.

c. Tata kondisi ruang

- Fasilitas pengisi ruang :
  - Menentukan penggunaan furnitur yang disesuaikan dengan kebutuhan fungsi ruang yang berbeda-beda.
  - Penggunaan furnitur multifungsi agar dapat mencakup berbagai aktivitas yang dilakukan pada satu tempat agar dapat memudahkan pengguna ruang.
- Fungsi ruang : diharapkan fungsi ruang dan kesesuaian dengan penunjang ruang dapat saling melengkapi satu sama lain agar ruang dapat berjalan dengan sesuai dengan fungsi dan tujuannya.

d. Persyaratan Umum Ruang

- Pencahayaan : pencahayaan ruang diharapkan dapat mendukung aktivitas ruang dan memiliki kualitas warna yang baik agar warna dari hasil karya yang ada dan telah dibuat oleh pengguna ruang dapat terdefinisikan dengan baik.

- Penghawaan : diharapkan agar dapat memenuhi dari kebutuhan udara bersih serta diharapkan sirkulasi udara dalam ruang dapat berjalan dengan baik dikarenakan pada ruang yang terdapat alat dan bahan yang menghasilkan bau.
- Akustik : diharapkan agar suara yang dihasilkan dalam ruang tidak bocor ke luar ruangan dan suara dari luar ruangan tidak masuk dan mengganggu kenyamanan pengguna ruang dalam beraktivitas di dalam ruangan.
- Keamanan : diharapkan pengisi ruang yang berhubungan langsung dengan pengguna ruang tidak membahayakan pengguna ruang yang memiliki aktivitas yang cukup aktif. Kemudian diharapkan pemilihan material dan bentuk didasarkan pada pengguna baik dari anak-anak hingga orang tua. Serta pertimbangan penambahan penunjukan yang ditujukan bagi pengunjung tunanetra.

1.3 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan maka dapat dirumuskan rumusan permasalahan sebagai berikut.

a. Bagaimana cara menentukan konsep ruang dengan visual dan warna yang menarik dan dapat menstimulasikan kreativitas pengguna ruang?
b. Bagaimana cara mengondisikan hubungan kedekatan ruang sesuai dengan fungsi ruang dan aktivitas yang dilakukan ?
c. Bagaimana cara menentukan dan mengolah organisasi ruang atau *layout* ruang agar sirkulasi pengguna ruang tidak terganggu dan dapat berjalan searah serta sama dengan pola aktivitas yang dilakukan pada ruangan serta?
d. Bagaimana cara menentukan dan mengolah bentuk elemen pengisi ruang (furnitur) dan pembentuk ruang agar dapat mendukung secara maksimal aktivitas khusus pada tiap ruang?
e. Bagaimana cara memaksimalkan suasana dan kondisi ruang yang sesuai dengan persyaratan umum ruang seperti penghawaan, pencahayaan, pengkondisian suara, keamanan, dan penunjuk arah ?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan Bandung *Creative Center* adalah sebagai berikut.

a. Menciptakan ruang yang dapat menstimulasikan dan merangsang ide-ide kreatif pengguna ruang dengan penentuan konsep visual menarik baik dari konsep bentuk, warna, elemen grafis, dan konsep lain yang dapat merespons hal tersebut
b. Menciptakan ruang dengan alur sirkulasi yang baik dan kemudahan akses antara ruang luar dan dalam terkait aktivitas yang dilakukan dengan cara membuat *programming* ruang yang didasarkan oleh fungsi ruang agar hubungan kedekatan ruang dan penentuan *organisasi ruang* atau layout ruang sesuai dengan fungsi ruang dan dapat mendukung aktivitas yang dilakukan pada ruang
c. Menciptakan ruang dengan organisasi ruang atau layout ruang yang dapat memudahkan alur gerak serta sirkulasi pengguna ruang, serta mendukung pengguna ruang untuk dapat saling berinteraksi satu sama lain
d. Menciptakan ruang dengan keselarasan antara aktivitas dan elemen pendukung pada tiap ruang yang telah dikelompokkan berdasarkan sub-sektor industri kreatif dengan cara menentukan, mengklasifikasikan, dan merancang secara spesifik terkait dengan elemen pembentuk ruang dan elemen pengisi ruang pada tiap ruang
e. Memudahkan pengunjung dan pengguna ruang untuk melakukan segala aktivitas yang dapat dilakukan pada objek perancangan. Membuat pengunjung dan pengguna ruang merasa aman, nyaman, dan dipermudah dalam melakukan aktivitas-aktivitas yang ada. Serta memudahkan pengelola dalam melakukan pemeliharaan pada objek perancangan

1.4.2 Sasaran Perancangan

Berdasarkan tujuan perancangan maka sasaran perancangan Bandung *Creative Center* adalah sebagai berikut.

a. Untuk masyarakat umum dari segala kalangan umur (anak-anak) juga distabilitas, serta penggiat industri kreatif
b. Sebagai penyedia sarana dalam penemuan dan pengembangan ide kreatif yang dimiliki oleh masyarakat sekitar
c. Memudahkan masyarakat umum untuk dapat memilih dan menentukan tempat wisata yang rekreatif dan edukatif dengan adanya berbagai macam aktivitas yang dapat dilakukan pada satu tempat.

1.5 Batasan Perancangan

Pada perancangan Bandung *Creative Center* terdapat beberapa Batasan yang telah ditentukan yang diantaranya :

a. Objek

Objek yang akan dirancang adalah Bandung *Creative Center* yang merupakan fasilitas atau pusat tempat yang menjadi sarana pendukung seluruh pelaku industri kreatif untuk mengembangkan bakat dan keahlian mereka pada sub-sektor industri kreatif. Ruang-ruang yang akan dirancang antara lain *makerspace*, studio desain, dan *co-working space*.

b. Luasan Perancangan

Luas tanah objek perancangan ±7.821 m² dan luas bangunan ±5.587 m². Capaian luasan yang akan dirancang pada perancangan Bandung *Creative Center* yaitu kurang lebih 800-1200m² yang tersebar pada lantai dasar dan lantai 1.

c. Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan dari Bandung *Creative Center* terletak di Jl. Sukajadi No.148-150, Pasteur, Kec. Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat 40162. Perancangan menggunakan denah perancangan Tugas Akhir Arsitektur mahasiswi Universitas Katolik Parahyangan bernama Maria Christine Halim (6111801009).

d. Pengguna

Dikarenakan tujuan dari perancangan Bandung *Creative Center* mewadahi kegiatan sub-sektor industri kreatif maka target pengguna merupakan masyarakat umum dari berbagai kalangan usia, jenis kelamin, dan pekerjaan. Target utama dari perancangan adalah para penggiat atau UMKM bidang industri kreatif di Kota Bandung atau SDM yang bekerja pada bidang industri Kreatif. Fokus bidang industri kreatif UMKM yang menjadi target yaitu UMKM bidang fesyen, kulit, dan kayu yang memiliki skalan regional-nasional atau dapat dikatan UMKM kecil-menengah yang memerlukan bantuan terkait pengadaan alat dan tempat.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang didapatkan dari perancangan Bandung *Creative Center* terbagi menjadi tiga bagi yang merasakan manfaatnya diantaranya adalah sebagai berikut.

a. Bagi Masyarakat Umum

Bagi masyarakat umum perancangan Bandung *Creative Center* dapat menjadi sarana baru untuk menghabiskan waktu luang mereka dengan melakukan berbagai aktivitas

sehingga mereka dapat belajar hal baru yang dapat mengasah *soft skill* maupun *hard skill* mereka.

b. Bagi institusi pendidikan

Bagi institusi pendidikan perancangan Bandung *Creative Center* dapat menjadi tempat belajar yang baru dengan metode pembelajaran praktik secara langsung sehingga para pelajar/mahasiswa dapat belajar hal baru dengan tempat baru yang tidak monoton, Bandung *Creative Center* juga dapat menjadi tempat diselenggarakannya acara khusus oleh institusi pendidikan.

c. Bagi keilmuan interior

Dengan banyaknya ruang-ruang khusus yang ada dalam perancangan Bandung *Creative Center* dapat menjadi pembelajaran bagi keilmuan interior agar dapat merancang ruang secara detail agar segala aktivitas yang ada juga kenyamanan dan keamanan pengguna dapat terfasilitasi.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan pada perancangan Bandung *Creative Center* diantaranya adalah sebagai berikut.

1.7.1 Topik, Isu, dan Fenomena

Penentuan topik perancangan didasarkan dari fenomena yang ada dalam perkembangan masyarakat terbaru dan diperkuat dengan adanya isu terkait fenomena tersebut sehingga topik diangkat menjadi objek perancangan. Pencarian topik isu, dan suasana didapatkan melalui proses pencarian literatur dan pengamatan terhadap lingkungan sekitar penulis serta penemuan tren melalui media sosial setelah masa pandemi covid-19.

1.7.2 Pengumpulan data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan dua acara yaitu pertama, pengumpulan data secara langsung dengan melakukan wawancara dan survei serta dokumentasi terhadap objek yang menjadi studi kasus dalam perancangan. Kedua, pengumpulan data secara tidak langsung dengan mencari data-data dari jurnal, buku, dan artikel lainnya serta menambah wawasan dengan mencari studi kasus lainnya secara tidak langsung.

1.7.2.1 Wawancara

Wawancara sebagai salah satu tahap untuk mengumpulkan data dilakukan dengan manajer operasional Jakarta *Creative Hub* sebagai salah satu objek studi banding yaitu dengan Bapak Priyandani Putra Mawardi. Wawancara dilakukan secara langsung dengan mendatangi pembicara, wawancara yang dilakukan membahas terkait dengan sistem operasional, fasilitas-fasilitas yang ada, kelebihan dan kekurangan, serta hal lainnya. Hasil dari wawancara akan dianalisis dan digunakan sebagai hal yang berkaitan langsung dengan perancangan.

1.7.2.2 Studi Kasus dan Studi Banding

Studi kasus dan studi banding dilakukan sebagai cara untuk menambah wawasan dan pengetahuan terkait objek perancangan. Proses studi kasus dan studi banding dilakukan kepada objek yang serupa secara langsung dan tidak langsung. Hasil dari studi kasus dan studi banding adalah identifikasi dari kelebihan serta kekurangan yang dapat dijadikan pembelajaran dalam merancang objek yang serupa untuk kedepannya. Objek yang dijadikan sebagai objek studi kasus dan studi banding antara lain :

a. Nama Tempat : Jakarta *Creative Hub*
   Alamat :Jl. Kebon Melati 5 No.20, RT.2/RW.8, Kebon Melati, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 10230
   Program :Pusat Kreatif Jakarta dikhususkan untuk pengguna yang memiliki KTP DKI Jakarta
b. Nama Tempat : *Artcor Creative Center*
   Alamat : 31 August 1989 St 137, Chișinău 2004, Moldova
   Program : Pusat perkembangan industri kreatif Moldova

1.7.2.3 Studi Literatur

Studi literatur adalah sebuah studi yang dilakukan dengan mencari referensi dari sumber seperti jurnal, buku, artikel, dan peraturan pemerintah yang dijadikan sebagai acuan dalam perancangan interior. Pencarian dari sumber yang konkret bertujuan agar hasil perancangan dapat memenuhi standar berlaku. Sumber literatur yang menjadi referensi dalam perancangan didapatkan dari buku seperti *Human Dimension : Interior*

& Space, Metric Handbook : Planning and Design Data, dan *buku Enabling Space : Mapping Creative Hub in Indonesia*, jurnal terdahulu, laporan TA senior yang telah lulus, peraturan pemerintah, dan artikel-artikel lainnya.

1.7.3 Analisa Data

Setelah melakukan proses pengumpulan data primer dan data sekunder dilakukannya proses analisa terkait data tersebut agar mendapatkan data yang sesuai dengan fokus perancangan.

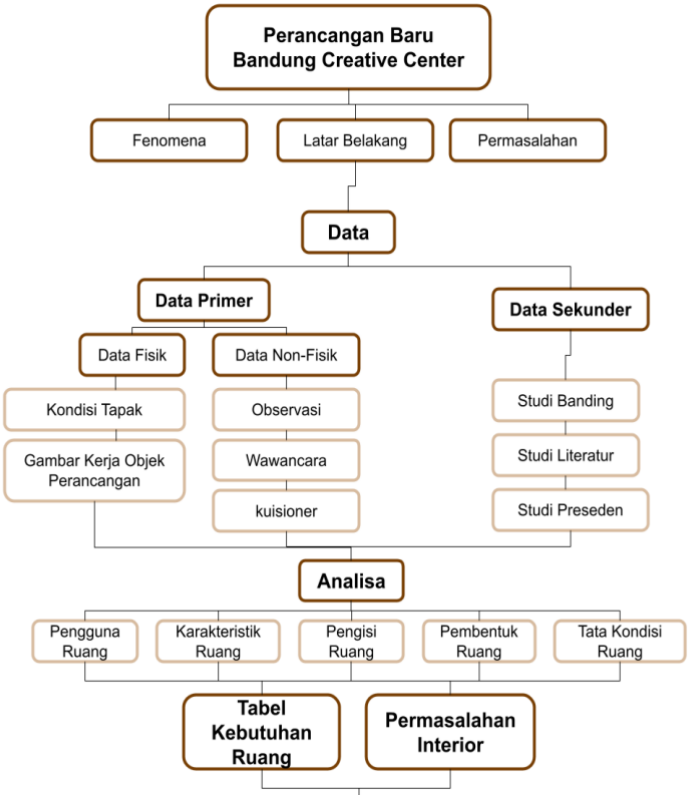
1.7.4 Sintesa

Setelah dilakukannya Analisa data dan mendapatkan data yang sudah sesuai dengan fokus perancangan maka selanjutnya data tersebut dikelompokkan sehingga menghasilkan *programming* perancangan, *zoning*, *blocking*, hubungan kedekatan ruang, tabel kebutuhan ruang, pendekatan, dan tema konsep.

1.7.5 Pengembangan Desain

Proses yang dilakukan selanjutnya setelah dilakukannya *programming* perancangan adalah mengembangkannya menjadi desain ruang dengan didasari oleh data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya.

1.8 Kerangka Pikir



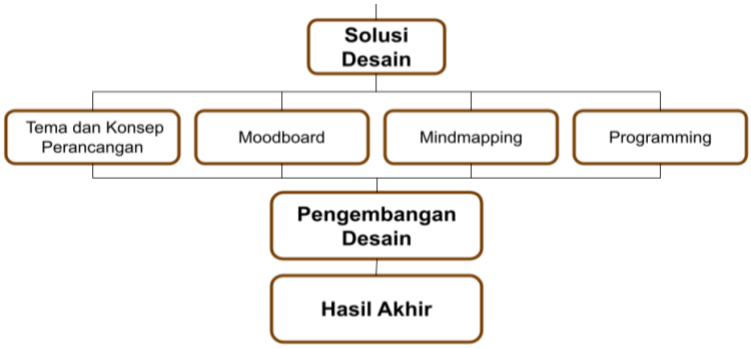


Diagram 1.1 Kerangka Berfikir
(Sumber : Olahan Data Pribadi)

1.9 Pembaban

Sistematika penulisan serta pembaban pada proposal perancangan interior Bandung *Creative Center* adalah sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, batasan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir, dan pembaban.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang definisi proyek, deskripsi proyek, klasifikasi proyek, standarisasi, teori pendukung, serta hal-hal umum lainnya yang berkaitan dengan perancangan interior Bandung *Creative Center*.

BAB III : ANALISIS STUDI BANDING DAN ANALISIS PROYEK

Pada bab ini berisi tentang penjelasan dan pembandingan antara beberapa objek studi banding dan penjelasan terkait definisi objek perancangan serta analisis terkait eksisting objek perancangan Bandung *Creative Center*.

BAB IV : TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan terkait pemilihan tema perancangan yang digunakan dan penjelasan terkait konsep perancangan pada elemen interior perancangan Bandung *Creative Center*.

BAB V : KESIMPULAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari perancangan sebagai hasil akhir dari penyelesaian masalah yang didapat pada saat menganalisis data serta berisi saran yang bersifat membangun bagi pembaca maupun bermanfaat untuk proyek serupa.