

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Bandung Creative Hub* merupakan pusat kreatif yang berlokasi di Jalan Laswi, Kacapiring, Batununggal, Kota Bandung. Menurut statistik ekonomi kreatif ekraf 2021 kota bandung adalah salah satu kota yang produktif dalam mendistribusikan karya dalam industri kreatif yaitu sebanyak 17,59%, oleh karena itu *Bandung Creative Hub* dibangun oleh pemerintah kota bandung sebagai tempat berkumpul dan meningkatkan keproduktifitasan berkarya bagi para seniman di kota bandung mengingat bandung merupakan salah satu kota yang produktif dalam mendistribusikan karya dalam industri kreatif. *Bandung Creative Hub* sendiri juga memiliki beberapa fasilitas di dalam gedung yang beroperasi sepanjang waktu di antara lain: studio inovasi (3D printer, pemotong laser, printer tekstil), studio mode, studio foto atau TV, Studio IT atau game, Tempat-tempat seperti studio musik, studio keramik, museum desain, toko desain, perpustakaan seni, galeri seni, studio desain, bioskop khusus untuk film eksperimental, ruang kelas, perpustakaan, dan ruang kerja bersama, yang dimana fasilitas tersebut diberikan kepada pelaku kreatif untuk meningkatkan kreativitas mereka.

Seiring dengan berjalannya *Bandung Creative Hub* sebagai pusat kreatif di Kota Bandung, *Bandung Creative Hub* mengalami penyesuaian dengan para pengunjung atau pengguna terkait sarana dan prasarana yang ada di *Bandung Creative Hub*, hal ini di tandai dengan adanya peningkatan minat yang tinggi terhadap bidang kreatif di bidang musik, fesyen, fotografi, dan desain grafis yang mana potensinya belum di garap sesuai kebutuhan oleh *Bandung Creative Hub*. selain itu bangunan yang menjadi pusat kreatif Kota Bandung ini menjadi tempat untuk berkumpul dan berkarya anak muda di bidang kreatif, oleh karena itu bangunan *Bandung Creative Hub* Untuk mendukung kegiatan di dalamnya, diperlukan fasilitas dan infrastruktur yang nyaman dan memadai. Salah satu aspek yang mendukung adalah desain interior yang dapat memberikan kenyamanan dan memenuhi kebutuhan fasilitas bagi para pelaku kreatif di Bandung Creative Hub ini.

Dari pembuktian hasil survei dan wawancara dengan pihak *Bandung Creative Hub* maupun pengunjung, terdapat beberapa permasalahan pada bangunan eksisting yakni Kenyamanan fisik yang terganggu disebabkan oleh Pencahayaan yang redup dan kebisingan terdengar dari luar pada ruang kantor staff, Suasana interior yang membuat

pengunjung merasakan jenuh karna penggunaan warna yang gelap di ruang co-working space, Kurangnya penataan layout furniture yang membuat ruang terasa sempit dan sulit bergerak di ruang co-working space, Belum adanya fasilitas ruang yang menunjang para pelaku kreatif di bidang seni pertunjukan dan fasilitas furniture di bidang fesyen dan Kapasitas area co-working tidak memadai jumlah minat pengguna yang tinggi.

Mengingat kebutuhan dan kenyamanan yang harus disesuaikan dengan fasilitas ruang di *Bandung Creative Hub*, maka *Bandung Creative Hub* melakukan pengoptimalisasian ruang kreatif yang diprioritaskan pada Penyesuaian kebutuhan ruang kreatif berupa perencanaan *redesign* pada *Bandung Creative Hub* untuk menunjang seluruh semua kegiatan kreatif di setiap ruang yang ada, Berdasarkan tuntutan tersebut maka diperlukannya peran desain interior pada perancangan *Bandung Creative Hub* yang berlokasi di Jl. Laswi No.7, Kacapiring, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40271. Perancangan ini dipertimbangkan dengan harapan bahwa hasilnya akan menciptakan desain interior yang mampu memaksimalkan segala kegiatan kreatif di Bandung Creative Hub dan menonjolkan citra dari setiap aktivitas kreatif di setiap ruangnya.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena dan latar belakang yang didapat pada bangunan *Bandung Creative Hub* maka terdapat masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Kenyamanan fisik yang terganggu disebabkan oleh Pencahayaan yang redup dan kebisingan terdengar dari luar pada ruang *co-working* dan kantor staff.
- b. Suasana interior yang membuat pengunjung merasakan jenuh karna penggunaan warna yang gelap di ruang co-working space dan maker space.
- c. Kurangnya penataan layout furniture yang membuat ruang terasa sempit dan sulit bergerak di ruang co-working space.
- d. Belum adanya fasilitas ruang yang menunjang para pelaku kreatif di bidang seni pertunjukan dan fasilitas furniture di bidang fesyen.
- e. Kapasitas area co-working tidak memadai jumlah minat pengguna yang tinggi.

## 1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana mendesain interior untuk mendukung kenyamanan fisik pengguna ruang di dalam fasilitas ruang?

- b. Bagaimana penggambaran dari suasana interior memberikan suasana yang tidak jenuh Ketika berada di Co-working space *Bandung Creative Hub*?
- c. Bagaimana menciptakan layout ruang yang tidak sempit?
- d. Bagaimana menciptakan fasilitas ruang yang menunjang para pelaku kreatif di bidang seni pertunjukan dan fasilitas furniture di bidang fesyen.?
- e. Bagaimana menciptakan fasilitas ruang co-working yang memadahi?

#### **1.4 Tujuan Dan Sasaran Perancangan**

Adapun tujuan perancangan pada *Bandung Creative Hub* adalah

- a. Menciptakan ruang interior yang mendukung kenyamanan fisik
- b. Menciptakan suasana interior yang tidak jenuh pada area co-working space
- c. Menciptakan layout ruang yang tidak sempit
- d. Menciptakan fasilitas ruang yang menunjang para pelaku kreatif di bidang seni pertunjukan dan fasilitas furniture di bidang fesyen
- e. Menciptakan fasilitas ruang co-working yang memadahi.

#### **1.5 Batasan Perancangan**

Dalam perencanaan ini agar lebih terfokus pada akar permasalahan maka dilakukan batasan perancangan sebagai berikut:

- a. Analisa hasil *survey* dan *observasi* berdasarkan kondisi eksisting gedung *Bandung Creative Hub*
- b. Perancangan fokus pada tata ruang gedung *Bandung Creative Hub*
- c. Pembahasan perancangan mengenai aspek fisik dan non fisik interior gedung *Bandung Creative Hub*
- d. Perancangan fokus pada besaran luas ruang 1.524 m<sup>2</sup> ruang yang meliputi
  - Co-working space lesehan lantai 1
  - Co working space lantai 1
  - Desain store lantai 1
  - Music stage lantai 1
  - Backstage lantai 1
  - Music studio lantai 1
  - Co-working space lantai 2
  - Studio animasi lantai 2
  - Studio jahit lantai 2

- Studio fotografi lantai 2
- Resepsionis lantai 2
- Perpustakaan lantai 2
- Kantor staff lantai 2

## 1.6 Manfaat Perancangan

### 1. Bagi Penulis atau Desainer:

- Dapat berpartisipasi dalam memecahkan masalah desain interior dan pemahaman yang lebih baik untuk pengetahuan yang lebih dalam terhadap perancangan interior.
- Menjadi referensi untuk profesi serupa yang turut serta dalam perkembangan industri kreatif.

### 2. Bagi *Bandung Creative Hub*

- Meningkatkan fungsi aktifitas ruang kreatif terhadap pengguna menjadi lebih efisien.
- Menjadi acuan pengembangan bagi *Bandung Creative Hub* mengenai perancangan ruang kreatif.
- Dapat menjadi referensi perancangan ruang kreatif di Indonesia.

### 3. Bagi Aktifitas Akademik

- Menjadi referensi penelitian dan perancangan di bidang desain interior.
- Menjadi referensi eksplorasi desain oleh perancang lainnya terhadap ruang kreatif.

## 1.7 Metode Perancangan

Metode Perancangan yang dilakukan meliputi:

### a. Melakukan Studi Pustaka

Penulis mencari referensi dan mengumpulkan data yang akurat terkait dengan desain termasuk jurnal, tesis, buku dan dokumen terkait dengan masalah desain, khususnya prinsip tata letak ruang, Perencanaan Regional, dan Penelitian dengan Pendekatan tata ruang dan semua data mendukung validitas data lapangan.

### b. Metode Studi Banding dan Pengumpulan Data

Penulis melakukan survey ke beberapa studi banding terkait yang berhubungan dengan perancangan yaitu *Bandung Creative Hub* dan *Creative Hub* di daerah lainnya, melakukan pengumpulan data dalam bentuk foto-foto interior maupun data pendukung fisik dan non fisik seperti rekaman video, wawancara dan kuisioner.

- **Observasi dan Wawancara**

Observasi dilakukan dengan mengamati objek perancangan, wawancara dengan narasumber atau pelaku setempat, dilakukan untuk mengetahui informasi terkait eksisting dan informasi-informasi bangunan *Bandung Creative Hub*.

- **Dokumentasi**

Dokumentasi berupa Bukti foto terkait kondisi eksisting Gedung *Bandung Creative Hub*.

**c. Metode Analisa Data**

Dari hasil, berupa data fisik dan non fisik dari kedua metode diatas dilakukan analisa untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam atas suatu masalah yang akan di jadikan acuan guna memecahkan masalah yang telah di analisa

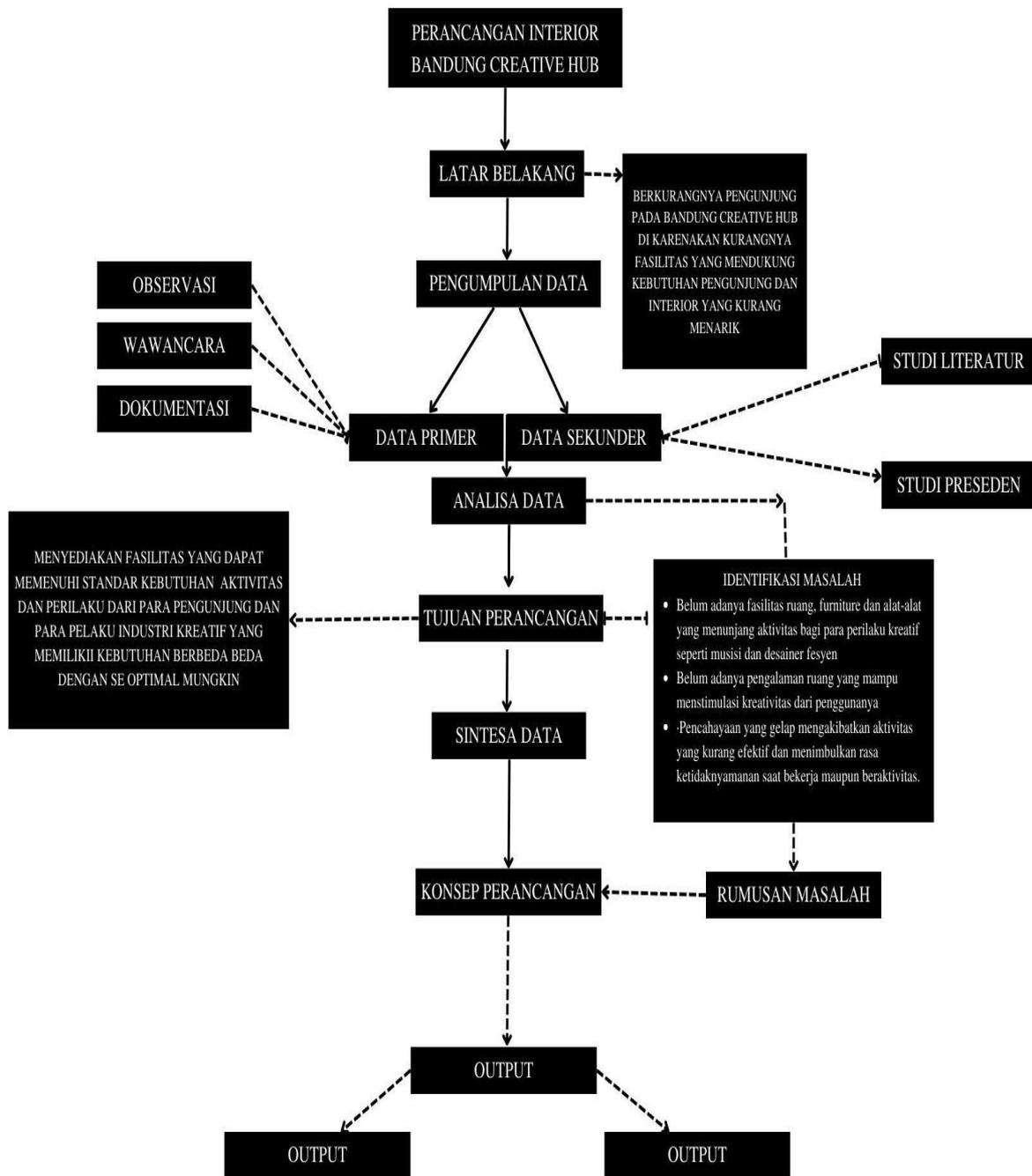
- **Sintesis**

Mengumpulkan berbagai pengertian dan menyatukan nya sehingga menjadi kesatuan yang selaras, sehingga menentukan pengertian yang umum.

- **Konsep dan Tema Perancangan**

Pemilihan tema yang cocok dengan ide perancangan atas analisa data yang ada

## 1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

Sumber : Data Pribadi

## **1.9 Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut :**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, batasan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir dan sistematika pembahasan.

### **BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI**

Membahas tentang definisi proyek, klasifikasi proyek, standarisasi proyek, dan pendekatan desain.

### **BAB III : ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK DAN ANALISIS DATA**

Membahas tentang analisa studi banding, deskripsi proyek perancangan, analisa data, dan analisa kebutuhan perancangan.

### **BAB IV : TEMA dan KONSEP PERANCANGAN**

Membahas tentang tema perancangan, konsep interior dan implementasinya.

### **BAB V : KESIMPULAN**

Membahas tentang kesimpulan dan saran

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**