

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu lokasi yang diantisipasi menjadi wadah warga untuk menyalurkan kreativitasnya dalam konteks industri kreatif dan ekonomi kreatif adalah *Creative Hub*. Menurut Janine Matheson, Creative Edinburgh, dan Gillian Easson, Creative Dundee, *Creative Hub* itu adalah ruang publik, tempat—fisik atau virtual—yang menyatukan orang-orang kreatif dan berfungsi sebagai tempat pertemuan. Selain itu juga mampu memfasilitasi ruang dan dukungan untuk jaringan hubungan, pengembangan usaha, dan partisipasi dengan masyarakat di bidang kreatif, budaya, dan teknologi.

Menanggapi hal tersebut, pada tanggal 28 Desember 2017, Bapak Ridwan Kamil yang saat itu menjabat sebagai Walikota Bandung, dan Bapak Oded M Danial yang saat itu menjabat sebagai Wakil Walikota Bandung, secara resmi membuka Bandung *Creative Hub* —lebih sering disebut BCH—di Jalan Laswi No.7 Kota Bandung. Nantinya, usaha kreatif masyarakat Kota Bandung akan diakomodasi di Bandung *Creative Hub*. Menurut BEKRAF, terdapat 17 subsektor industri kreatif, antara lain pengembangan aplikasi dan game, arsitektur, desain produk, fashion, desain interior, desain komunikasi visual, seni pertunjukan, film dan video, animasi, fotografi, kriya, kuliner, musik, periklanan, penerbitan, dan seni rupa.

Budaya baru kolaborasi dalam bekerja (*collaboration working*) belakangan ini muncul dan meluas di kalangan masyarakat Indonesia, khususnya di Bandung yang telah ditetapkan UNESCO (Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa) sebagai salah satu jaringan Kota. Bandung dikenal

sebagai Kota Kreatif Dunia. Creative UNESCO dalam kategori Jaringan Kota Kreatif. Perkembangan yang meningkat pada dunia kreatif di Bandung dapat dilihat dari banyaknya praktisi kreatif dan banyaknya produk atau karya yang dapat mereka hasilkan. Pergerakan tren *Co-working* yang secara cepat diterima di masyarakat mendorong masyarakat untuk mencari tempat yang diakui menyediakan peralatan pendukung kegiatan berkreasi disana.

Sedarmayanti (2009; 28) Jika manusia dapat melakukan aktivitasnya secara optimal, dalam lingkungan yang sehat, aman, dan nyaman, itu dianggap baik atau proporsional. Sementara itu menurut sumber news.detik.com Bandung *Creative Hub* mengalami sepi pengunjung karena beberapa ruangan terlihat mengalami kerusakan sehingga pengunjung merasa enggan datang ke Bandung *Creative Hub* dan merasa tidak dapat terfasilitasi dengan baik untuk dengan nyaman berkegiatan di Bandung *Creative Hub*. Lalu tidak semua fasilitas tersedia untuk beberapa subsektor tertentu juga membuat semakin berkurangnya pengunjung untuk datang ke Bandung *Creative Hub*.

Terkait dengan penjelasan diatas, Bandung *Creative Hub* butuh dilakukan perancangan ulang sehingga dapat kembali beroperasi seperti pada masa kejayaannya. Dengan menerapkan standarisasi desain yang tepat sehingga sesuai dengan kebutuhan dan dapat membantu mengembalikan citra positif Bandung *Creative Hub* karena pernah mengalami kerusakan sebelumnya. Menawarkan pemilihan desain yang dapat memudahkan pengelola untuk melakukan perawatan pada bangunan, serta menambah fasilitas-fasilitas yang mendukung produktivitas praktisi kreatif sesuai seperti visi dan misi Bandung *Creative Hub*.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah melakukan beberapa observasi, mengumpulkan informasi dan memberikan analisis mengenai perancangan ulang Bandung *Creative Hub*, ditemukan beberapa kelemahan dan permasalahan sebagai berikut:

- a. Belum tersedianya fasilitas pemacu produktivitas, dan fasilitas rekreasi untuk menarik ketertarikan masyarakat Kota Bandung. Sehingga mereka enggan memilih untuk berkegiatan di Bandung *Creative Hub*.
- b. Pengguna Bandung *Creative Hub* membutuhkan ruang yang dapat digunakan sebagai alat untuk interaksi, ideasi, dan kolaborasi.
- c. Suasana interiornya belum bisa mendorong semangat kreatif produktif para pengguna.
- d. Rusaknya beberapa bagian elemen interior pada bangunan karena tidak terawat dengan baik padahal bangunan masih berusia muda yaitu 6 tahun.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah perancangan ulang gedung Bandung *Creative Hub* berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi:

- Bagaimana cara untuk menyediakan fasilitas yg dapat membantu meningkatkan produktivitas pengguna Bandung *Creative Hub*?
- Bagaimana desain ruang yang berguna sebagai alat untuk interaksi, ideasi, dan kolaborasi?
- Bagaimana desain interior yang dapat mendorong semangat kreatif produktif para pengguna?
- Bagaimana desain yang dapat memudahkan pengelola dari segi pemeliharaannya?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ulang gedung kreatif Bandung *Creative Hub* ini adalah untuk mewujudkan desain interior yang dapat membantu meningkatkan ketertarikan masyarakat Bandung untuk dapat berkegiatan dalam bidang industri kreatif secara produktif di Bandung *Creative Hub*.

Berperilaku sesuai dengan visi dan misi Bandung *Creative Hub* yaitu meningkatkan laju pertumbuhan ekonomi di Kota Bandung dengan memfasilitasi para pelaku kreatif dengan teknologi yang mendukung, tanpa mengabaikan aspek kenyamanan, fungsi, dan estetika.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Sasaran dari perancangan ulang gedung kreatif Bandung *Creative Hub* ini adalah sebagai berikut:

- Mudah dalam pemeliharaan fasilitasnya.
- Untuk memberikan interior yang lebih optimal dalam membantu meningkatkan produktivitas pengguna Bandung *Creative Hub*.
- Untuk menyediakan fasilitas rekreasi yang menambah ketertarikan pengunjung.
- Mewujudkan visi dan misi didirikannya Bandung *Creative Hub*.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan perancangan Bandung *Creative Hub* ini mencakup:

1. Nama Proyek: Perancangan Ulang Bandung *Creative Hub* Dengan Pendekatan *Behavior* di Kota Bandung.
2. Nama Gedung: Bandung *Creative Hub*
3. Fungsi Utama Bangunan: Menyediakan fasilitas teknologi untuk mewadahi kegiatan kreatif masyarakat Kota Bandung.
4. Pemilik Proyek: Pemerintah Kota Bandung
5. Lokasi: Jl. Laswi No.7, Kacapiring, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40271

6. Luasan Perancangan Interior: $\pm 2.000 \text{ m}^2$
7. Jenis Bangunan: Gedung Pusat Kreatif
8. Luas Lahan: 2621.265 m^2
9. Luas Bangunan: 6.000 m^2
10. Jumlah Lantai: 6 (enam)
11. Berikut ruangan pada Bandung *Creative Hub* yaitu:
 - a. Area Publik
 - Lorong/ lobby
 - Amphitheater
 - Co-working Space & café area
 - Perpustakaan
 - b. Area Semiprivate
 - Ruang Broadcast untuk TV dan Radio.
 - Kelas animasi dan game
 - Kelas tata busana (*fashion*)
 - Studio fotografi dan fesyen
 - Maker space/ workshops
 - Studio musik dan tari
 - c. Area Private
 - Kantor UPT
 - Kantor Internal
 - d. Area Service.
 - Toilet
 - Mini Pantry
 - Tempat wudhu
 - Musholla
12. Pengguna Ruang:

- Karyawan UPT
- Karyawan internal
- Panitia acara
- Pengunjung/ praktisi kreatif

1.6 Manfaat Perancangan

Dapat diperoleh beberapa efek yang akan muncul bagi beberapa pihak, bersama dengan dilakukannya perancangan ulang Bandung *Creative Hub* ini. Berikut merupakan manfaat yang dapat diambil seperti:

- a. Manfaat Bagi Masyarakat/ Komunitas
 - Para praktisi kreatif dapat merasa nyaman, produktif dan leluasa untuk berkegiatan di dalam Bandung *Creative Hub*
 - Pengelola, staff juga dapat dengan mudah melakukan perawatan fasilitas yang ada.
- b. Manfaat Bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan
 - Diharapkan dengan adanya perancangan kembali Bandung *Creative Hub*, Institusi penyelenggara Pendidikan dapat bekerja sama dengan Bandung *Creative Hub* untuk dapat menyampaikan edukasi-edukasi mengenai bidang industri kreatif kepada masyarakat Kota Bandung.
 - Institusi penyelenggara Pendidikan juga pastinya akan sangat terbantu dengan adanya perancangan ulang Bandung *Creative Hub* yang akan meningkatkan nilai edukasi, pariwisata, dan ekonomi di gedung Bandung *Creative Hub* khususnya dalam bidang industri kreatif.
 - Perancangan ulang bisa membantu institusi untuk meningkatkan nilai edukasi
 - Perancangan ulang Bandung *Creative Hub* akan membantu institusi penyelenggara pendidikan untuk meningkatkan nilai edukasi masyarakat di bidang industri kreatif.

c. Manfaat Bagi Keilmuan Interior

- Dengan adanya perancangan baru Bandung *Creative Hub* ini diharapkan dapat membantu memberikan referensi kepada desainer interior lainnya tentang optimalisasi Bandung *Creative Hub* untuk mewadahi aktivitas praktisi kreatif dan menarik perhatian pengunjung secara umum.

1.7 Metode Perancangan

Tahapan metode perancangan yang digunakan untuk perancangan Bandung *Creative Hub* adalah sebagai berikut:

1.7.1 Isu dan Fenomena

Ditinjau dari isu dan fenomena yang terjadi pada bangunan Bandung *Creative Hub*, terdapat peningkatan peminat dan praktisi kreatif di Bandung yang menjadikan tempat kreatif atau fasilitas kreatif di Bandung perlu ditingkatkan lebih lanjut, salah satunya dengan mendirikan *Creative Hub* yang dapat mewadahi aktivitas kreatif di Kota Bandung. Namun sarana dan peasarana pada Bandung *Creative Hub* tidak kondusif untuk memenuhi kebutuhan para praktisi kreatif. Isu dan fenomena ini menjadi acuan dalam perancangan ulang Bandung *Creative Hub* ini.

1.7.2 Pengumpulan Data

Perancangan ulang gedung pusat kreatif Bandung *Creative Hub* ini diperlukan 2 jenis metode pengumpulan data yaitu data primer dan juga data sekunder. Data primer didapatkan dari hasil observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi. Dengan uraian sebagai berikut:

- Observasi lapangan, yaitu berupa penggalian data secara langsung mengenai lingkungan lokasi perancangan, aktivitas pengguna, behavior pengguna.

- Dokumentasi, yaitu data berbentuk foto atau video yang melampirkan suasana yang terjadi di lokasi.
- Wawancara, yaitu data yang didapatkan dengan bertanya langsung kepada pengguna, pengelola, atau pihak lain yang bersangkutan.

Adapun data sekunder yaitu data yang diperoleh dari hasil studi literatur jurnal-jurnal objek terkait/sejenis ataupun situs web online yang terpercaya. Data tersebut dapat berupa teori, standarisasi, hasil penemuan terbaru, dan lain-lain.

1.7.3 Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis. Analisis akan menyesuaikan dengan pendekatan *behavior* dan kebutuhan pengguna dalam perancangan. Pada proses ini dilakukan studi banding dari beberapa bangunan dengan fungsi serupa yang ada di Indonesia. Adapun bahan yang digunakan sebagai pertimbangan analisis adalah detail spesifikasi bangunan eksisting meliputi lingkungan dan tapak, alur aktivitas pengguna, review pengguna, fasilitas bangunan, sarana dan prasarana bangunan.

1.7.4 Programming

Programming merupakan salah satu proses merancang langkah-langkah individual yang harus dilakukan untuk menjawab permasalahan secara desain Informasi yang ada pada programming berisikan tentang alur aktivitas, hubungan antar ruang, fasilitas kebutuhan ruang, dan juga zonong bloking ruangan.

1.7.5 Tema dan Konsep Perancangan

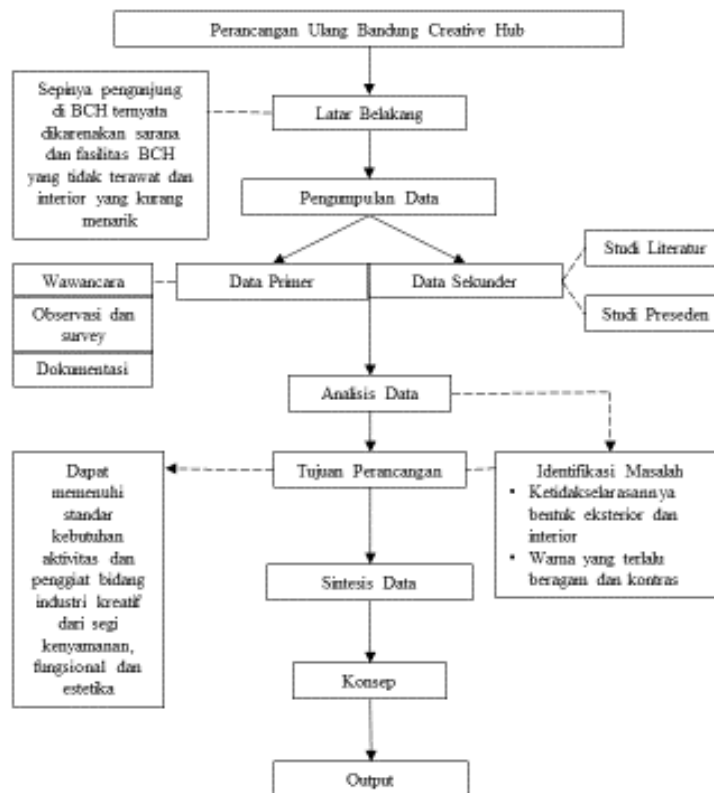
Hasil dari data yang dikumpulkan selama proses pemrograman menjadi dasar untuk tema dan konsep desain. Tema dan konsep sebisa mungkin untuk menyesuaikan dengan visi misi Bandung *Creative Hub* agar tidak menghilangkan citra yang sudah dibangun. Tema dan konsep juga akan diperoleh sesuai dengan pilihan pendekatan

yaitu dari *behavior* pengguna yang datanya sudah dikumpulkan pada proses pengumpulan data serta analisis data.

1.7.6 Output Desain

Output desain merupakan bentuk hasil akhir dari desain yang dirancang. Hasil akhir desain yang dimaksud berupa 3D modeling digital menggunakan aplikasi SketchUp dengan sentuhan akhir menggunakan aplikasi render Enscape dan Twinmotion. Adapun animasi berdurasi sekitar 5-10 menit yang akan ditampilkan untuk mengetahui hasil suasana yang terbentuk dari desain perancangan kali ini.

1.8 Kerangka Berpikir



Bagan 1. 1 Kerangka Berpikir

1.9 Sistematika Pembahasan

Pembahasan ini terdiri dari tiga bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang uraian latar belakang perancangan interior Bandung *Creative Hub* di Jalan Laswi no. 7, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir, dan terakhir sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Berisi uraian-uraian tentang kajian literatur mulai dari *Creative Hub* secara umum, hingga pada Bandung *Creative Hub*. Juga kajian mengenai literatur pendekatan, analisis studi preseden dan analisis data proyek.

BAB III : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi studi analisis pusat kreatif sejenis, deskripsi dan analisis proyek,

BAB IV : KONSEP VISUAL DENAH KHUSUS

Berisi uraian pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang dan elemen interior.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan hasil dari keseluruhan penulisan laporan yang berupa kesimpulan dan saran penelitian berdasarkan objek desain perancangan ulang Bandung *Creative Hub*.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN