

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Dalam laporan *Global Innovation Index* yang dirilis *World Intellectual Property Organization* (WIPO) yang merupakan organisasi badan perserikatan bangsa-bangsa yang mengurus tentang intelektual property menyatakan bahwa pada tahun 2022, index inovasi negara Indonesia berada di peringkat 75 dari 132 negara di dunia. Peringkat index inovasi Indonesia dilihat dari pendapatan negara termasuk di kelompok dengan negara dengan pendapatan menengah ke atas, peringkat Indonesia termasuk yang terendah dibandingkan dengan negara China, Bulgari, dan Malaysia. Bila dikelompokkan berdasarkan Kawasan Indonesia berada di peringkat ke 13 di wilayah ASEAN, Asia Timur dan Oceania (Dutta, Lanvin, Rivera León, & Wunsch-Vincent, 2022). Hal ini berbanding terbalik dengan peringkat inovasi negara tetangga Indonesia yaitu Singapura dan Malaysia yang peringkat index inovasinya berada jauh di atas Indonesia (Abdini, 2022; Rosa, 2022). Untuk itu, pemerintah Indonesia melalui kementriannya mendorong agar setiap Lembaga Pendidikan, Riset, dll untuk berinovasi dalam membantu mengembangkan ekonomi, masyarakat, industri dan penyelesaian permasalahan yang terjadi di masyarakat. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mendorong agar menciptakan ekosistem riset dan inovasi melalui kerja sama antara pelaku industri dengan perguruan tinggi dengan membuat suatu Kawasan atau Lembaga yang di khususkan untuk melakukan *Research and development* yaitu berupa *Science Techno Park* atau bisa disebut *Techno Park* saja (Doddy, 2022; Winarto, 2022).

*Techno Park* merupakan suatu kawasan atau ekosistem yang membantu perkembangan ekonomi dengan berbasis pada ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Di dalam *Techno Park* akan mempertemukan para akademisi, Industri, pelaku bisnis dan pemerintah yang saling bekerja sama atau berkolaborasi untuk membuat sesuatu produk inovasi yang dapat membantu

perkembangan ekonomi. Selain berfungsi sebagai wadah kolaborasi antara akademisi, Industri, pelaku bisnis dan pemerintah. *Techno Park* juga berfungsi sebagai wadah Riset dan Pengembangan (R&D), Bisnis dan Jejaring Kewirausahaan, Manajemen dan Globalisasi dan Infrastruktur (Oh & Kang, 2011). Dalam mendukung salah satu fungsi dari *Techno Park* yaitu Bisnis dan Jejaring Kewirausahaan, dibuatlah fasilitas yang dapat mendukung salah satu fungsi *Techno Park* yaitu fasilitas *Exhibition Lounge* atau Ruang Pameran/Galeri untuk komersialisasi produk inovasi yang telah dibuat atau dikembangkan oleh *Techno Park*. Di Indonesia sudah banyak perguruan tinggi yang memiliki kawasan atau ekosistem untuk melakukan *Research and development* berupa *Science Techno Park* yaitu Science Techno Park ITENAS (Institut Teknologi Nasional), UGM *Science Techno Park* (Universitas Gadjah Mada), *Science Techno Park* UI (Universitas Indonesia), Science Techno Park IPB (Institut Pertanian Bogor), *Science Techno Park* UNHAS (Universitas Hasanuddin), dan beberapa perguruan tinggi lainnya yang memiliki kawasan atau ekosistem untuk melakukan *Research and development* berupa *Science Techno Park*. Di Universitas Telkom sendiri juga memiliki salah satu *Techno Park* yang belum lama berdiri yaitu Bandung Techno Park. Bandung *Techno Park* (BTP) merupakan salah satu *Science Techno Park* terbesar di Indonesia dengan jumlah 24 karyawan tetap dengan 4 divisi dan berbagai *Outsourcing* untuk membantu operasional SDM. Bandung *Techno Park* juga dikenal sebagai sentral untuk membangun kualitas ICT. Bandung *Techno Park* merupakan salah satu wujud keseriusan Telkom University dalam mencapai *Entrepreneurial University*, salah satunya bentuk wujud keseriusannya yaitu adanya fasilitas penunjang yaitu Galeri Inovasi di Bandung *Techno Park* sebagai wadah untuk komersialisasi produk inovasi dan memamerkan produk-produk inovasi buatan dari berbagai fakultas di Telkom *University* yang juga berkolaborasi dengan Bandung *Techno Park*, pemerintah, pelaku industri dan masyarakat.

Akan Tetapi, dikarenakan galeri inovasi Bandung *Techno Park* ingin dijadikan fasilitas untuk menunjang kegiatan komersialisasi produk inovasi

yang dibuat oleh Telkom *University*, galeri inovasi BTP diharapkan mampu menjadi ruang serbaguna dan fleksibel untuk dapat memfasilitasi seluruh kegiatan komersialisasi produk inovasi. Saat ini galeri inovasi BTP fungsinya hanya menyajikan produk inovasi yang sudah jadi dan prototipe produk dan memamerkan pula beragam poster riset dan StarUp sebagai media informasi. Kedepannya pihak Manajemen BTP akan mengembangkan fungsi dari galeri inovasi BTP yang tidak hanya memamerkan produk inovasi BTP maupun dari Tel-U tetapi dapat menjadi HUB untuk sivitas akademika Tel-U dan dapat menjadi tempat berkumpul seluruh sivitas akademika Tel-U dan Industri sehingga terciptanya kolaborasi penelitian. Dengan banyaknya fungsi dan aktifitas yang ingin dilakukan pada galeri inovasi BTP tersebut, secara langsung akan meningkatkan jenis penggunaan galeri inovasi BTP tersebut. Maka secara berkelanjutan menjadi permasalahan pada fleksibilitas ruang pada galeri inovasi BTP, sehingga perlu memperhatikan fleksibilitas ruang pada galeri inovasi BTP tersebut. Untuk itu perlu dilakukan penelitian dalam mengoptimalkan fleksibilitas ruang pada galeri inovasi BTP dengan kondisi eksisting ruang yang berbentuk oval yang memiliki kekurangan yaitu terdapat ruang sisa yang tidak terpakai, juga penggunaan dinding jendela yang besar dari konsep arsitektur bangunannya yang menyebabkan kondisi suhu ruang yang panas, privasi ruang yang kurang, dll. Dalam menyelesaikan permasalahan fleksibilitas ruang galeri inovasi BTP dalam memfasilitasi segala fungsi dan kegiatan komersialisasi produk inovasi. Salah satu solusinya adalah yaitu perancangan display maupun furnitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan berbagai aktifitas komersial dengan memperhatikan ergonomi dan antropometri juga kondisi eksisting ruang pada galeri inovasi BTP. Tujuannya dari penelitian ini adalah agar Bandung *Techno Park* dapat menyediakan wadah/sarana dan prasarana yang optimal dan nyaman untuk komersialisasi produk inovasi sehingga fungsi dari Bandung *Techno Park* sebagai perantara dan pembangun sinergi/Kerjasama/kolaborasi/komersialisasi berjalan dengan baik.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang, dapat diidentifikasi permasalahan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- 1) Dengan banyaknya fungsi dan aktifitas yang ingin dilakukan pada galeri inovasi BTP tersebut, Secara langsung akan meningkatkan jenis penggunaan galeri inovasi BTP tersebut. Maka secara berkelanjutan menjadi permasalahan pada fleksibilitas ruang pada galeri inovasi BTP.
- 2) Dengan kondisi eksisting ruang yang berbentuk oval yang memiliki kekurangan yaitu terdapat ruang sisa yang tidak terpakai, juga penggunaan dinding jendela yang besar dari konsep arsitektur bangunannya yang menyebabkan kondisi suhu ruang yang panas dan privasi ruang yang kurang.

## 1.3. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah penelitian yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Bagaimana kondisi spesifikasi fasilitas eksisting galeri inovasi Bandung *Techno Park* dengan kebutuhan aktivitas dan ketentuan sistem fleksibilitas ruang?
- b) Bagaimana rekomendasi solusi sistem, bentuk dan desain dalam menyelesaikan permasalahan fleksibilitas ruang untuk memfasilitasi berbagai macam kegiatan komersial pada Galeri Inovasi Bandung *Techno Park*?

## 1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan tentang fleksibilitas ruang yang sesuai dengan fungsi dan aktifitas Galeri Inovasi Bandung *Techno Park*, Selain itu penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengidentifikasi kondisi spesifikasi fasilitas eksisting galeri inovasi Bandung *Techno Park* dengan kebutuhan aktivitas dan ketentuan sistem fleksibilitas ruang, untuk dievaluasi sehingga dapat ditentukan konsep fleksibilitas ruang dan spesifikasi fasilitas galeri inovasi Bandung *Techno Park* yang sesuai dengan kebutuhan aktivitas
2. Memberikan rancangan konsep solusi sistem, bentuk dan desain dalam menyelesaikan permasalahan fleksibilitas ruang untuk memfasilitasi berbagai macam kegiatan komersial pada Galeri Inovasi Bandung *Techno Park*

### **1.5. Ruang Lingkup Penelitian**

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka ruang lingkup atau batasan pada penelitian ditentukan sebagai berikut :

1. Penelitian fokus hanya terhadap permasalahan fleksibilitas ruang pada fasilitas Galeri Inovasi Bandung *Techno Park*.
2. Proses Penelitian Dimulai sejak September 2022 hingga Juni 2023
3. Hasil Penelitian dapat dijadikan rekomendasi sistem fleksibilitas ruang berupa desain display dan furnitur pada Galeri Inovasi Bandung *Techno Park*.
4. Target Utama audiens dari perancangan display dan furnitur adalah Manajemen Bandung *Techno Park* dan pihak internal maupun eksternal Telkom University.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung. Khususnya pihak pengelola Galeri Inovasi Bandung *Techno Park*, manfaat yang diharapkan yaitu :

1. Manfaat Aspek teoritis

Penelitian ini sebagai tahap awal dari proses penerapan disiplin keilmuan desain interior mengenai fleksibilitas ruang yang dikorelasikan

dengan kondisi eksisting fleksibilitas ruang Galeri Inovasi Bandung *Techno Park* dan kebutuhan aktifitas pada Galeri Inovasi Bandung *Techno Park*. Selain manfaat tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kajian ilmiah mengenai fleksibilitas ruang berupa desain display maupun furnitur pada Galeri Inovasi Bandung *Techno Park* dalam memfasilitasi berbagai macam fungsi dan aktifitas komersial sehingga dapat mengkomersialkan produk inovasi dari Bandung *Techno Park* maupun dari Universitas Telkom.

## 2. Manfaat Aspek praktis

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat bermanfaat untuk banyak pihak yang terikat maupun tidak terikat dengan Galeri Inovasi Bandung *Techno Park* :

### a. Manfaat bagi Telkom *University*

Manfaat yang bisa didapatkan oleh Telkom *University* sebagai lembaga atau instansi resmi yang menaungi Bandung *Techno Park* adalah dapat meningkatkan nama maupun reputasi dari Universitas Telkom melalui aktifitas pameran berbagai produk inovasi yang dipromosikan secara luas, sehingga pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan jumlah calon mahasiswa yang tertarik untuk mendaftar di Telkom *University*.

### b. Manfaat bagi Bandung *Techno Park*

Mampu meningkatkan reputasi dari Bandung *Techno Park* selaku sentral untuk membangun kualitas ICT terbesar di Indonesia dan secara berkelanjutan dapat menarik minat investor atau sponsor untuk bekerja sama maupun memberikan dukungan pendanaan dan dukungan materil.

### c. Manfaat bagi Manajemen Bandung *Techno Park*

Manfaat yang bisa didapatkan oleh Manajemen Bandung *Techno Park* adalah dapat dijadikan rekomendasi untuk pengembangan galeri inovasi yang bertujuan meningkatkan kenyamanan dan pelayanan bagi para pengunjung Bandung *Techno Park*. Dengan cara ini secara berkelanjutan dapat menghasilkan kesan positif bagi para pengunjung.

d. Manfaat bagi pengunjung Bandung *Techno Park*

Manfaat yang bisa didapatkan oleh pengunjung Bandung *Techno Park* adalah pengunjung dapat merasa lebih nyaman, aman dan tenang Ketika berkunjung ke Bandung *Techno Park* khususnya ke Galeri Inovasi Bandung *Techno Park* untuk sekedar melihat berbagai produk inovasi maupun melakukan berbagai aktifitas lainnya.

e. Manfaat bagi *Techno Park* lain yang memiliki Galeri Inovasi

Manfaat yang bisa didapatkan oleh *Techno Park* lain yang memiliki Galeri Inovasi adalah dapat dijadikan sumber informasi untuk mencari solusi atas masalah fleksibilitas ruang pada galeri inovasi dalam memfasilitas berbagai kegiatan yang sesuai dengan situasi di setiap *Techno Park*.

f. Manfaat bagi peneliti

Manfaat yang bisa didapatkan oleh peneliti adalah dapat meningkatkan wawasan dan pemahaman terkait ilmu fleksibilitas ruang, meningkatkan karakter saat mengumpulkan data, meningkatkan akurasi dalam pengolahan data, serta meningkatkan kreativitas dalam merancang solusi desain.

## **1.7. Sistematika Penulisan Penelitian**

Dalam penyelesaian laporan penelitian ini, penulis akan menjelaskan sistematika penulisan laporan penelitian yang dibuat dengan tujuan untuk mempermudah dalam pemahaman maksud dan tujuan dari bab yang akan dibahas, antara lain :

### **A. BAB I PENDAHULUAN**

Bab I berisi tentang penjelasan atau uraian latar belakang Penelitian secara umum, ringkas dan padat dan juga mencakup identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan penelitian dengan topik yang diangkat yaitu fleksibilitas ruang pada Galeri Inovasi *Techno Park* dengan studi kasus yaitu Galeri Inovasi Bandung *Techno Park*.

## **B. BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab II ini berisi berbagai review referensi penelitian yang meliputi dasar teori dari umum hingga khusus, termasuk studi sebelumnya dan diikuti dengan kerangka konseptual penelitian yang diakhiri dengan hipotesis bila diperlukan.

## **C. BAB III METODE PENELITIAN**

Pada Bab III membahas mengenai metodologi penelitian yang diterapkan dan dijelaskan pula mengenai pendekatan penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, uji validitas data, tahapan penelitian, serta metode analisis data yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian.

## **D. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab IV menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan yang dijelaskan secara teratur sesuai dengan pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian. Selain itu, semua ini disajikan dalam sub judul yang berbeda. Bab IV terdiri dari dua bagian : bagian pertama berisi hasil penelitian dan bagian kedua berisi analisis atau pembahasan dari hasil penelitian. Setiap aspek analisis harus didasarkan pada hasil data yang telah dianalisis, kemudian diinterpretasikan dan diikuti dengan kesimpulan yang tepat. Dalam pembahasan, disarankan untuk membandingkan dengan penelitian sebelumnya atau dengan teori yang relevan.

## **E. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan ialah respons terhadap pertanyaan riset, lalu berubah menjadi rekomendasi yang terkait dengan kegunaan riset.

## **ACKNOWLEDGEMENT**

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**