

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada tahun 2015, UNESCO menetapkan Kota Bandung ditetapkan menjadi bagian dari Jaringan Kota Kreatif Dunia. Menurut UNESCO, Kota Bandung merupakan salah satu pusat inovasi kreativitas dan kewirausahaan di kota tersebut. Bandung adalah ibu kota Provinsi Jawa Barat dan memiliki 2,5 juta orang yang tinggal di sana. Bandung secara rutin menyelenggarakan lokakarya, konferensi, dan edukasi untuk mendorong tumbuhnya kreativitas, pembuatan prototipe, dan desain produk pada khususnya. Banyak inisiatif di sana yang didorong oleh kaum muda. (.I.2, n.d.)

Bappeda Kota Bandung, 2008 menyebutkan Statistik Kontribusi ekonomi kreatif terhadap Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Kota Bandung mencapai 11% sejak tahun 2008, dan trennya terus membaik sehingga mengalahkan potensi sektor lainnya. Ekonomi kreatif ini berfokus pada inovasi dan kreativitas, meliputi industri *fashion*, desain, dan musik, yang sebagian besar dikelola oleh generasi muda berusia 15-25 tahun. Sektor ekonomi kreatif ini berhasil menyerap sebanyak 344.244 tenaga kerja (Ahmad Yusuf & Achmad Kholiq, n.d.). Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Bandung yang berada di usia produktif berpotensi mendukung berkembangnya ekonomi kreatif sebagai sektor ekonomi lokal yang menyumbang pendapatan Kota Bandung dibuktikan dengan beberapa jenis industri kreatif Bandung telah dikenal di mancanegara melalui ekspor.

Pada acara Siniar Ngariung yang bertema Bandung Beraksi (Bincang Akselerasi Ekonomi) pada tanggal 21 Juli 2022 di Cihampelas Walk, Kepala Bidang Ekonomi Kreatif Disbudpar Kota Bandung, Sri Susiagawati, bersama dua pegiat Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) Kota Bandung, menjelaskan bahwa terdapat tiga sub-sektor ekonomi kreatif yang menjadi andalan Kota Bandung dalam upaya pemulihan ekonomi pasca pandemi Covid-19. Ketiga sub-sektor tersebut adalah kriya (*craft*), kuliner, dan fesyen. Ketiganya memberikan kontribusi signifikan terhadap Pendapatan Asli Daerah (PAD) Kota Bandung

Dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Bandung 2008-2013, terdapat kebijakan yang dikenal sebagai "Kebijakan Bandung Kota Kreatif". Kebijakan ini tercantum dalam misi kedua, tujuan pertama, dan sasaran kesembilan yang bertujuan untuk mengembangkan Bandung sebagai kota kreatif. Selain itu, konsep tersebut juga dijelaskan dalam *roadmap* Bandung Kota Kreatif yang meliputi rencana jangka pendek tahun 2009-2011, menengah tahun 2011-2016, dan panjang tahun 2016-2024.(Jawa Barat, n.d.)

Hal ini menunjukkan komitmen pemerintah Kota Bandung dalam mendorong perkembangan ekonomi kreatif memiliki peranan penting dalam pembangunan daerah. Contohnya adalah dengan adanya Laswi City Heritage yang memfasilitasi bagi masyarakat Bandung dalam mendorong ekonomi kreatif dijadikan pusat sarana bagi sub-sektor ekonomi yakni craft (kriya), kuliner, dan mode yang pada akhirnya akan menjadi stimulus pemulihan perekonomian daerah.

Kawasan Laswi City Heritage berlokasi di Gudang persediaan PT KAI adalah salah satu Kawasan yang berlokasi di Jalan Sukabumi No 20 Bandung . Kawasan Laswi City Heritage ini terletak berdekatan dengan simpul-simpul aktivitas masyarakat kreatif. Sehingga dalam pengalihan fungsinya berpotensi mengacu pada target pasar bagi generasi muda yang bisa dimanfaatkan secara maksimal dan memiliki nilai ekonomi baru bagi masyarakat berfokus pada ketiga sub-sektor ekonomi kreatif yakni craft (kriya), kuliner, dan mode.

Kawasan Laswi City Heritage telah resmi ditetapkan sebagai Kawasan Cagar Budaya Golongan A melalui Peraturan Daerah No. 19 tahun 2009 yang mengatur tentang Pengelolaan Bangunan dan Kawasan Cagar Budaya. Kawasan Laswi City Heritage juga dulunya merupakan Komplek Gudang Persediaan Cikudapateuh yang memegang peranan penting sebagai Gudang suku cadang milik Staats Spoorwegen dan Gudang penyimpanan hasil perkebunan di Jawa Barat. Selain menjadi titik pengumpulan dan Gudang penyimpanan proses penyelesaian administrasi eksporpun dilakukan sekaligus disini. Apabila dilihat dari segi arsitektur, Gudang tersebut memiliki nilai historis yang sangat berharga dengan desain yang klasik dan mencerminkan gaya arsitektur Belanda yang khas.

Menurut Frances B. Affandy, Direktur Eksekutif Paguyuban Pelestarian Budaya Bandung, tantangan utama dalam konservasi Bangunan Cagar Budaya tidak terletak pada anggaran atau biaya, melainkan pada tingkat kecintaan dan rasa memiliki terhadap warisan budaya tersebut (zainariffin, 2018). Sehingga dalam kasus *Adaptive reuse* bangunan di Laswi City Heritage dilakukan tanpa menghilangkan nilai-nilai sejarah dan budaya yang dimilikinya sambil memberikan nilai tambah baru yang sesuai dengan kebutuhan masa kini.

Namun, dari hasil studi banding di Kawasan Laswi City Heritage masih ditemukan adanya ketimpangan persyaratan umum ruang, elemen pembentuk ruang serta organisasi ruang dan layout sehingga diperlukannya pengolahan elemen interior pada setiap bangunan serta ketelitian yang maksimal dalam pengelolaan setiap elemen interior agar tidak merusak bangunan.

Studi ini berhipotesis bahwa perubahan penggunaan bangunan di Laswi City Heritage memiliki hubungan langsung dengan konversi komponen bangunan karena proses transformasi, dan penggunaan baru bangunan memiliki hubungan yang erat dengan sifat pembangunan. Berdasarkan hipotesis di atas, rancangan ini bertujuan untuk mengklarifikasi hubungan yang ada antara fungsi dan komponen bangunan serta memverifikasi bagaimana perubahan fungsi tersebut terkait dengan penggunaan ruang baru di kawasan Laswi City Heritage.

Dengan kondisi tersebut, maka adanya perancangan baru interior Laswi City Heritage *Center* ditujukan sebagai wadah masyarakat membuat area sesuai dengan kategori dan kebutuhan masyarakat, seperti area *Exhibition, food & Beverage, lifestyle, entertainment* dan Menghadirkan ruang untuk menghargai berbagai kegiatan seni yang menarik. Harapannya bahwa tempat ini dapat menjadi jembatan yang menghasilkan dampak positif bagi masyarakat dan sekitarnya dengan adanya beragam aktivitas bagi para pegiat ekonomi kreatif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa diperlukan perancangan baru berupa fasilitas yang mendukung aktivitas yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, diantaranya:

a. Persyaratan Umum

- Bangunan Laswi City Heritage yang sebelumnya difungsikan sebagai pusat gudang peti kemas dan melakukan perubahan fungsi sehingga pada pengolahan interiornya diperlukannya Fasilitas lengkap yang memadai sesuai dengan kebutuhan mencakup ruang bagi situs usaha, aktivitas dan pegiat ekonomi kreatif di berbagai bangunan maka diperlukan pengolahan zoning area mengacu pada kategori dan kebutuhan masyarakat.

b. Elemen Pembentuk Ruang

- Diperlukannya penanganan khusus pada material dan konstruksi yang digunakan karena bangunan merupakan cagar budaya yang sehingga diperlukan ketelitian lebih dalam pemilihan agar tidak menghilangkan nilai pada bangunan. Dalam upaya pemeliharaan Dalam melakukan perawatan bangunan/struktur, penting untuk menggunakan bahan yang serupa atau sejenis, sambil mempertahankan detail ornamen bangunan yang sudah ada

c. Organisasi Ruang dan Layout

- Bangunan Laswi City Heritage yang dulunya merupakan lahan bekas gudang perbekalan PT Kereta Api Indonesia sehingga bentuk bangunan eksisting yang cukup monoton. Diperlukan pengolahan elemen interior zoning dan bloking ulang pada setiap bangunan dengan memperhatikan regulasi cagar budaya karena perbedaan fungsi bangunan yang akan diterapkan dengan fungsi dari eksisting bangunan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara mengaplikasikan konsep ruang dengan menggunakan kembali bangunan heritage menjadi sarana ekonomi kreatif?
- b. Bagaimana memaksimalkan perancangan kebutuhan ruang yang tepat bagi para pelaku ekonomi kreatif sesuai dengan standar ergonomi?

- c. Bagaimana cara pememilihan dan pengelolaan material yang tepat bagi bangunan heritage?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan Laswi City Heritage *Center* antara lain:

- a. Merancang *Center* sebagai wadah untuk memfasilitasi bagi masyarakat Bandung dalam mendorong ekonomi kreatif dengan harapan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap Pendapatan Asli Daerah (PAD) Kota Bandung.
- b. Merancang fasilitas sesuai dengan kategori dan kebutuhan masyarakat, yang akan berfungsi sebagai pusat sarana bagi pegiat ekonomi kreatif .
- c. Membantu mengaktifkan kembali kawasan pergudangan yang tidak terpakai dengan memanfaatkan bangunan yang tersebut untuk meningkatkan potensi perekonomian Kota Bandung.

1.4.2 Sasaran

Sasaran perancangan fasilitas Laswi City Heritage ini adalah disesuaikan dengan permasalahan dan tujuan yang sudah ditentukan, yaitu:

1. Mengolah ruang sesuai konsep dasar interior fasilitas yang memadai dan efektif.
2. Mengoptimalkan dan menjaga penggunaan sumber daya yang dimiliki secara bijaksana agar dapat terus dimanfaatkan.
3. Menerapkan persyaratan umum dan standarisasi yang sesuai dengan Peraturan Pengelolaan Cagar Budaya pada Laswi City Heritage yang baik dan sesuai.

1.5 Batasan Perancangan

Proyek perancangan tugas akhir ini merupakan fasilitas dari Laswi City Heritage yang di suatu kawasan heritage golongan A milik PT KAI (persero). Lokasi proyek berada di lahan bekas Gudang perbekalan di Jalan Sukabumi, Bandung. Adapun batasan perancangan proyek ini adalah:

- a. Objek perancangan dari Laswi City Heritage ini berlokasi di dalam kawasan Laswi City Heritage golongan A yang dikelilingi fasilitas-fasilitas lain yang dibatasi oleh:

Utara : Gedung *Bandung City Regional People's Representative Council Office*

Selatan: SD Cipta Karya Cibangkong

Barat: Dinas Perhubungan Provinsi Jawa Barat

Timur: Balai Yasa Jembatan Kiaracandong

- b. Luasan Kawasan sekitar 206.400m², ini terdapat 23 bangunan eksisting dengan berbagai macam fungsi seperti kantor bengkel workshop, gudang dan toilet. 23 bangunan tersebut termasuk dalam kategori bangunan Cagar Budaya Tipe A.
- c. Status proyek Fiktif (New Design)

1.6 Manfaat Perancangan

a. Manfaat bagi Masyarakat / Komunitas

Laporan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya di bidang tertentu sebagai inspirasi. Laporan tugas akhir ini pun diharapkan bisa menjadi pengetahuan baru bagi masyarakat tentang pengaruh Cagar Budaya dalam *Commercial Center* juga memenuhi standar dan peraturan pemerintah.

b. Manfaat Bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan

Penulisan laporan ini dapat memberi manfaat bagi institusi untuk dijadikan referensi ataupun sebagai ilmu tambahan bagi penelitian atau perancangan lanjutan. Diharapkan laporan ini juga dapat memberi ilmu bagi tenaga-tenaga di dalam institusi.

c. Manfaat bagi Keilmuan Interior

Perancangan ini merupakan proses belajar terutama dalam pemecahan masalah (problem solving) dan pengembangan ilmu yang berpotensi menjadi pedoman baru mengenai perancangan interior tentang bagaimana perancangan dan penerapan *Center* sebagai Cagar Budaya yang dapat menjadi kekuatan pada interior yang khas.

1.7 Metode Perancangan

Tahapan metode perancangan yang digunakan dalam perancangan Laswi City Heritage adalah sebagai berikut;

1.7.1 Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, metode-metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data primer antara lain yaitu wawancara, observasi, dan studi lapangan. Sementara data sekunder juga dikumpulkan dengan dilakukannya studi literatur yang bersumber dari buku, jurnal, mau pun website.

a. Wawancara

Tahap wawancara dilakukan dengan memberi beberapa pertanyaan kepada narasumber guna mendapatkan informasi lebih dalam terkait objek yang akan dirancang. Sesi wawancara dilakukan secara langsung Bersama para pengembang situs cagar budaya, seperti Dodi Ario Winantoko (arsitek Laswi City), Marsekal Surya Dharma (PPU Laswi City) dan masih banyak lagi dengan pernyataan terkait kebutuhan pengembangan dan peraturan konservasi cagar budaya

b. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan penggunaan panca indera manusia sebagai alat bantu utama pada kegiatan sehari-hari. Pengamatan dilakukan untuk menganalisa aktivitas yang dilakukan pengguna serta komponen penunjang pada objek untuk memahami permasalahan yang terjadi dalam objek nyata.

c. Studi lapangan

Metode pengumpulan data secara langsung dimana seseorang mengamati, mewawancarai, mencatat, dan mengajukan pertanyaan saat pembelajar berada langsung di lapangan. Survey yang dilakukan adalah dengan mengunjungi beberapa objek bangunan, yaitu:

a. Ruang Komunal : *M Bloc Space*, JNM Bloc

b. UMKM : M Bloc, JNM Bloc

c. Pertunjukan : M Bloc, JNM Bloc

d. Dokumentasi

Mendapatkan data dan informasi dalam berbagai format seperti buku, arsip, dokumen, catatan numerik, dan gambar yang dilengkapi dengan keterangan yang mendukung untuk memverifikasi visual objek yang ada dalam kehidupan nyata.

e. Studi Literatur

Pendekatan pengumpulan data dilakukan melalui studi terhadap buku, literatur, catatan, dan laporan yang relevan dengan permasalahan yang ingin diselesaikan. Data yang dikumpulkan terkait standarisasi ruang, peraturan daerah dan penunjang aktivitas.

1.7.2 Tahap Analisis Data

Setelah data-data terkumpul, kemudian data tersebut dianalisis untuk ditemukan permasalahan dan dibandingkan dengan objek studi literatur yang menghasilkan data aktivitas, kebutuhan ruang, hingga zoning dan *blocking* ruang.

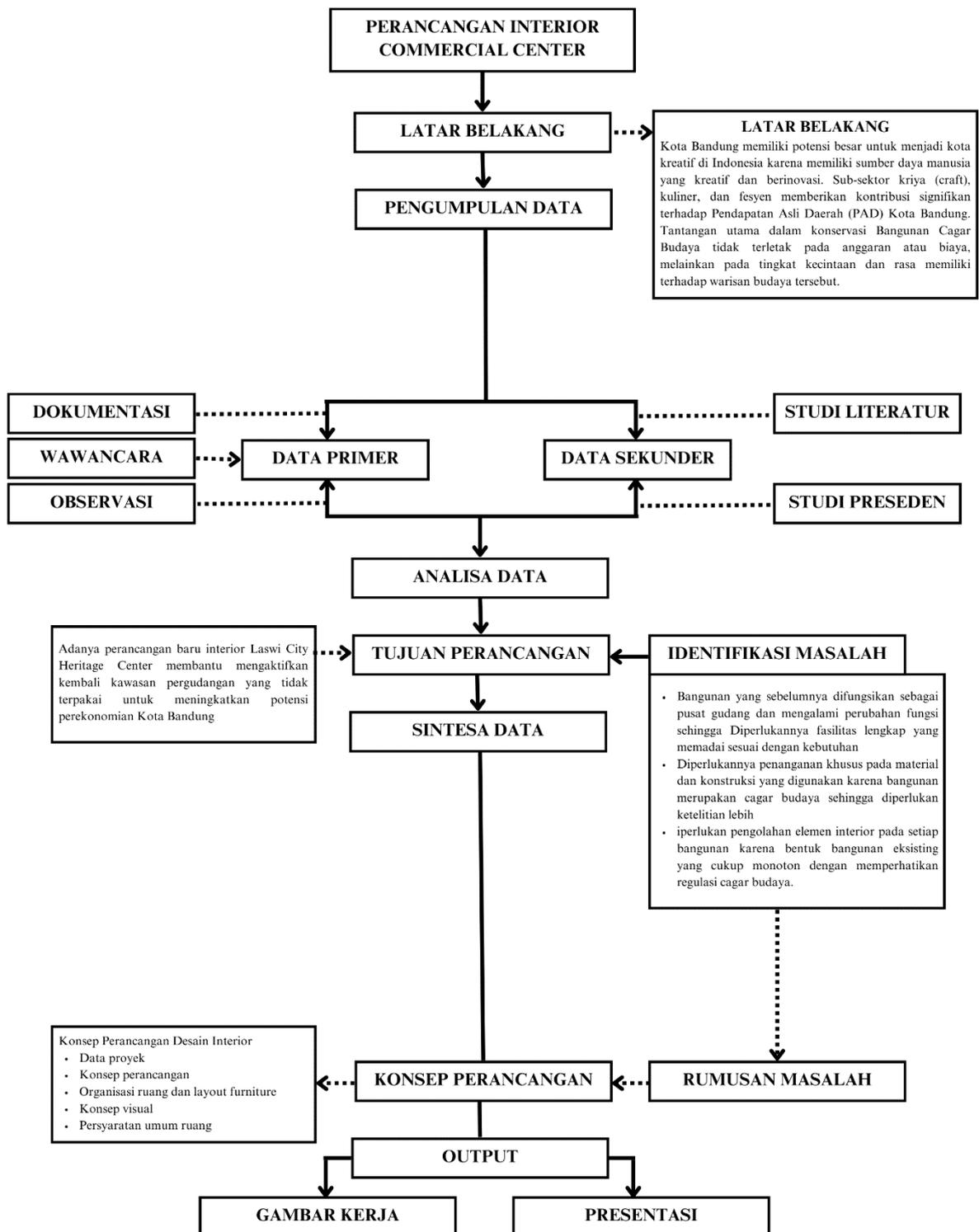
1.7.2 Tahap Sintesis Data

Konsep dan Skematik Desain Konsep desain berupa jawaban atas dari permasalahan yang ada serta kebutuhan yang diinginkan dan dibuat suatu batasan dalam perancangan desain. Lalu dibuat sketsa desain yang diinginkan dari konsep yang ada.

1.7.2 Tahap Pengembangan

Pengembangan Desain Pengembangan desain merupakan penyempurnaan desain dari desain sebelumnya yang kurang memenuhi batasan desain, agar dalam perancangan desain memiliki konsep yang jelas dan benar-benar menjadi solusi desain.

1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir
Sumber : Pribadi

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi uraian-uraian latar belakang pengangkatan perancangan interior *Retail Laswi Heritage* di Bandung, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR

Berisi uraian-uraian mengenai kajian literatur mulai dari serta kajian literatur mengenai pendekatan

BAB III : ANALISIS STUDI BANDING, DISKRIPSI PROYEK DAN ANALISIS DATA

Berisi analisa studi kasus bangunan sejenis, dan analisa data proyek. uraian-uraian tema perancangan,

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN

Berisi uraian-uraian mengenai konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan, keamanan dan akustik beserta pengaplikasiannya pada interior. konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang dan elemen interior.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN