

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia saat ini diakui sebagai pelopor dalam revolusi industri kreatif global. Bukti nyata dapat dilihat dari pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia yang terus meningkat secara signifikan setiap tahunnya. Berdasarkan data yang terdapat dalam laporan OPUS Ekonomi Kreatif 2020, kontribusi subsektor ekonomi kreatif terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional mencapai Rp1.211 triliun. Seperti yang dilaporkan oleh Kompas.id, angka ini mengalami peningkatan dari tahun 2017 dan 2018 yang hanya sekitar Rp1.000 triliun dan Rp1.105 triliun. Selain itu, menurut informasi yang diberikan oleh laman *Good News From Indonesia*, pada tahun 2019 sektor ekonomi kreatif Indonesia mampu memberikan lapangan kerja bagi hingga 17 juta orang.

Di tengah gemerlapnya pertumbuhan ekonomi kreatif nasional, Kabupaten Sumedang turut berperan penting dalam menunjukkan pertumbuhan kreativitas yang signifikan sejalan dengan perkembangan ekonomi kreatif. Wakil Bupati Sumedang, Erwan Setiawan, menyatakan bahwa sektor ekonomi kreatif telah menjadi motor penggerak utama dalam pembangunan ekonomi di wilayah tersebut. Data dari sumedangkab.go.id menunjukkan bahwa jumlah pelaku ekonomi kreatif di Sumedang yang telah tergabung dalam aplikasi mobile buatan Kementerian Ekonomi Kreatif mencapai 1,75 persen dari total usaha ekonomi kreatif di Jawa Barat, yang mencapai angka sebesar 1.504.103 usaha. Berbagai kegiatan kreatif juga telah dilaksanakan di Sumedang, seperti *Workshop Kabupaten/Kota Kreatif (KaTa Kreatif)* yang diselenggarakan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, dihadiri oleh 200 pelaku ekonomi kreatif di Sumedang. Selain itu, *Sumedang Creative Festival* menjadi salah satu wadah utama bagi para pelaku atau komunitas ekonomi kreatif untuk berekspresi, mempromosikan, dan mengapresiasi karya-karya mereka yang diselenggarakan di Alun-Alun Sumedang.

Berdasarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif, menekankan perlunya meningkatkan, memperkuat, dan

mempromosikan sektor ekonomi kreatif sebagai strategi untuk mengokohkan pertumbuhan ekonomi nasional. Oleh karena itu, pentingnya pengembangan pusat kreatif yang dapat memberdayakan industri kreatif. Pusat kreatif harus dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas yang mendukung dan memenuhi berbagai aktivitas di dalamnya. Hal ini bertujuan untuk mendorong dan memajukan pengembangan pusat kreatif serta memperkuat pertumbuhan sektor ekonomi kreatif di Indonesia.

Sebagai perwujudan kreativitas dan inovasi dalam berbagai ekspresi seni dan budaya, pusat kreatif atau *creative center* telah menjadi sarana yang sangat penting dalam mendukung perkembangan komunitas seni dan kreatif di seluruh dunia terutama di Indonesia. Sebagai titik kumpul bagi para seniman, inovator, dan individu kreatif, *creative center* menjadi tempat untuk mengeksplorasi potensi mereka, berkolaborasi, serta menciptakan karya seni dan produk inovatif yang memperkaya tidak hanya perekonomian lokal tetapi juga budaya lokal. Menurut (British Council, 2015) *Creative Hub/Center* merupakan tempat di mana individu kreatif berkumpul, baik secara fisik maupun virtual, untuk meningkatkan kemampuan, memperluas jejaring, mengembangkan bisnis, dan berpartisipasi dalam komunitas di sektor kreatif, budaya, dan teknologi. Istilah tersebut menandai bahwa *creative center* tidak hanya sekedar memfasilitasi individu kreatif dalam menyalurkan karyanya, namun juga menjadi tempat untuk memperluas jaringan profesional, mendapatkan dukungan, dan terlibat dalam komunitas yang sejalan dengan minat dan tujuan kreatif mereka. Dengan demikian, *creative center* berperan penting dalam mendorong inovasi dan pertumbuhan dalam industri-industri tersebut serta memperkuat sektor ekonomi kreatif. Gubernur Jawa Barat, Ridwan Kamil mengatakan kemampuan kreatifitas yang sebelumnya tersebar di antara anak muda akan berkumpul di pusat kreatif, memungkinkan mereka saling memotivasi dan menginspirasi satu sama lain.

Creative Center kini tengah menjadi fenomena yang mendominasi, meraih popularitas karena memberikan kontribusi positif bagi individu maupun komunitas kreatif dalam menjalankan aktivitas mereka. Creative Center juga menjadi fenomena tren yang menarik bagi *changemaker* muda. Menurut penelitian yang dilakukan oleh DSRResearch bekerja sama dengan Direktorat Infrastruktur Ekonomi Kreatif, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

Republik Indonesia, *creative center* telah menjadi bagian dari pemandangan Indonesia selama satu dekade terakhir, mengalami pertumbuhan yang luar biasa dan menjadi tren utama di kota-kota besar dalam 4-5 tahun terakhir (Eka, 2020). Selain di kota-kota besar, pertumbuhan *creative center* pada kota-kota kecil di Indonesia pun sangat signifikan, khususnya di Kabupaten Sumedang. Hal ini dibuktikan dengan hadirnya gedung Sumedang *Creative Center*.

Sumedang *Creative Center* merupakan sebuah pusat kreatif yang dirancang dan dibangun di Kabupaten Sumedang untuk menjadi fasilitator bagi inovasi generasi muda serta sebagai pendorong kreativitas dalam ranah ekonomi kreatif. Bupati Sumedang, H. Dony Ahmad Munir, menjelaskan bahwa gedung ini dianggap sebagai suatu wadah yang sangat penting untuk mengaktualisasikan seluruh potensi kreatif masyarakat, terutama kaum milenial dan generasi muda. Sumedang *Creative Center* telah menyediakan fasilitas untuk 17 sektor kreatif, yang dibagi menjadi dua kategori besar: kreativitas yang bersifat ekspresi budaya dan kreativitas yang menghasilkan nilai ekonomi. Diharapkan, dengan adanya gedung ini, akan dapat meningkatkan ekonomi para pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), sehingga berdampak positif pada kesejahteraan masyarakat. Gubernur Jawa Barat, Ridwan Kamil, menyatakan bahwa Sumedang *Creative Center* merupakan investasi strategis yang akan menjadi pendorong utama dalam membangun ekonomi kreatif di Sumedang.

Pertumbuhan industri kreatif di Sumedang menciptakan tantangan dan peluang baru untuk meningkatkan kualitas dan fungsionalitas Sumedang *Creative Center* sebagai pusat kreativitas. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, saat ini Sumedang *Creative Center* menghadapi beberapa permasalahan yaitu, diperlukannya fasilitas yang mendukung agar dapat mengakomodasi para pelaku kreatif dalam menciptakan, mengekspresikan, mempromosikan, dan berinteraksi secara efektif. Keberagaman komunitas kreatif dan UMKM yang berkembang di wilayah tersebut membutuhkan ruang yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dari berbagai subsektor seperti musik, seni pertunjukan, fashion, fotografi, film, animasi, dan video. Selain itu, kondisi eksisting yang minim bukaan menyebabkan beberapa ruangan mengalami penghawaan yang panas dan pencahayaan yang

tidak merata. Hal ini terjadi pada ruangan yang tidak memiliki bukaan serta tidak mendapatkan sinar matahari yang masuk, sehingga diperlukan penyelesaian penghawaan dan pencahayaan yang baik dan efisien guna meningkatkan kenyamanan pengguna dalam beraktivitas. Oleh karena itu, pengembangan Sumedang *Creative Center* menjadi sebuah kebutuhan yang penting untuk menciptakan lingkungan yang memadai dan nyaman bagi para pelaku kreatif serta komunitas kreatif dan UMKM yang aktif di Sumedang.

Berdasarkan uraian diatas, perancangan desain untuk Sumedang *Creative Center* memiliki beberapa tujuan utama. Pertama, aspirasi untuk menjadikan Sumedang *Creative Center* sebagai pusat kreatif yang bersahabat bagi para pelaku kreatif, di mana mereka dapat dengan bebas menciptakan, mengekspresikan, mempromosikan, dan berinteraksi dalam lingkungan yang mendukung. Kedua, menciptakan ruang yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan para pengguna dari berbagai subsektor kreatif, sehingga mereka dapat mengembangkan karya-karya mereka dengan lebih baik. Serta, meningkatkan lingkungan yang lebih nyaman dan produktif bagi para pengguna Sumedang *Creative Center*, sehingga dapat membuka ruang bagi potensi kreatif mereka untuk berkembang dan berkontribusi dalam dunia seni dan budaya. Dengan demikian, perancangan ulang ini tidak hanya bermuara pada penyelesaian permasalahan yang diidentifikasi, tetapi juga bertujuan meningkatkan Sumedang *Creative Center* menjadi pusat kreativitas yang inklusif, inspiratif, dan optimal dalam mendukung pengembangan industri seni dan kreatif di Sumedang. Manfaat dari perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pelaku kreatif, menarik lebih banyak pengunjung, dan memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan potensi kreatif dan budaya di Sumedang serta memberikan teladan bagi pengembangan pusat kreativitas di daerah lain.

1.2 IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

Identifikasi masalah didapatkan berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada bangunan Sumedang *Creative Center*. Beberapa masalah yang ditemukan pada observasi langsung diantaranya ialah :

1. Membutuhkan fasilitas yang mendukung tercapainya visi dan misi Sumedang *Creative Center*.
2. Membutuhkan suasana ruang yang mendukung dan memenuhi kebutuhan pengguna dari berbagai subsektor seperti musik, seni pertunjukan, fashion, fotografi, film, animasi, dan video.
3. Kondisi eksisting yang minimnya bukaan menyebabkan beberapa ruangan mengalami penghawaan yang panas dan pencahayaan yang tidak merata

1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN

Berdasarkan hasil yang sudah dijabarkan melalui identifikasi masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam perancangan ulang Interior Sumedang *Creative Center* adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan fasilitas pada Sumedang *Creative Center* agar mendukung tercapainya visi dan misi sebagai tempat yang memadai bagi para pelaku kreatif dalam menciptakan, mengekspresikan, mempromosikan, dan berinteraksi?
2. Bagaimana memberikan suasana ruang yang mendukung dan memenuhi kebutuhan pengguna dari berbagai subsektor kreatif seperti musik, seni pertunjukan, fashion, fotografi, film, animasi, dan video, yang berkembang di Sumedang?
3. Bagaimana meningkatkan kualitas penghawaan dan pencahayaan di Sumedang *Creative Center* untuk mengatasi masalah penghawaan yang panas dan pencahayaan yang tidak merata, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dalam beraktivitas?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ulang interior Sumedang *Creative Center* adalah menciptakan Sumedang *Creative Center* sebagai pusat kreatif yang mendukung

dan ramah bagi para pelaku kreatif untuk menciptakan, mengekspresikan, mempromosikan, dan berinteraksi. Menciptakan ruang yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan para pengguna dari berbagai subsektor kreatif, sehingga mereka dapat mengembangkan karya-karya mereka dengan lebih baik, Serta meningkatkan lingkungan yang lebih nyaman dan produktif bagi para pengguna.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Dalam upaya mengatasi sejumlah masalah, Sasaran yang diharapkan dari perancangan ulang interior Sumedang *Creative Center* adalah:

1. Merancang ruang yang dapat menstimulasi kreativitas dan kolaborasi antara pengguna, baik secara individu maupun dalam kelompok.
2. Menyediakan fasilitas yang mendukung untuk berbagai jenis kegiatan kreatif.
3. Memperbaiki sistem penghawaan yang lebih efisien meningkatkan sirkulasi udara di dalam ruangan.
4. Memperbaiki sistem pencahayaan dengan memasang lampu yang dapat disesuaikan untuk mendistribusikan cahaya secara merata.
5. Mengintegrasikan elemen-elemen desain yang menyeimbangkan fungsi dan estetika, menciptakan atmosfer yang membangkitkan semangat kreatif dan meningkatkan kenyamanan pengguna.

1.5 BATASAN PERANCANGAN

Batasan perancangan pada Sumedang Creative Center ini adalah sebagai berikut :

- | | |
|-----------------------------|--|
| a. Nama | : Sumedang <i>Creative Center</i> |
| b. Lokasi | : Jl. Cut Nyak Dien, Regol Wetan, Kec. Sumedang Sel., Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45311 |
| c. Pemilik | : DISPARBUDPORA Kab. Sumedang bidang Ekonomi Kreatif |
| d. Luasan | : 2.160 m ² |
| e. Luas Perancangan | : 1.080 m ² |
| f. Jumlah bangunan & lantai | : 1 bangunan, 4 lantai |

- g. Status Proyek : Perancangan Ulang
- h. Ruang yang ditawarkan berdasarkan aktivitas pengguna Industri Kreatif dan UMKM yang berkembang di Kabupaten Sumedang untuk menunjang kegiatan kreatif mereka di Sumedang *Creative Center* seperti, Ruang Pameran, Auditorium, Perpustakaan, Ruang Kelas atau Rapat, Ruang Seni Pertunjukan, Ruang *Editing*, Studio Fotografi, Studio Musik, dan Studio *Fashion* dan cafe.

1.6 METODE PERANCANGAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini mencakup pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data melibatkan wawancara dengan pengelola terkait, survei dan kuisisioner untuk mendapatkan persepsi dan kebutuhan pengguna, observasi langsung terhadap kondisi eksisting, serta studi literatur untuk mendukung analisis. (Sugiyono, 2019) mengemukakan bahwa metode kualitatif memungkinkan seorang peneliti untuk melakukan studi di lingkungan alami objek penelitian, dengan peneliti berperan sebagai instrumen utama. Analisis data akan dilakukan secara deskriptif untuk menggambarkan potensi dan kebutuhan, sementara analisis studi banding untuk memperoleh inspirasi, ide perancangan, dan pembelajaran dari praktik-praktik terbaik yang dapat diimplementasikan dalam perancangan ulang Sumedang *Creative Center*.

A. Observasi Lapangan

Observasi adalah kegiatan penelitian yang terdiri dari pengamatan langsung di Sumedang *Creative Center*. Dalam proses pengamatan ini, fokus diberikan pada penilaian langsung terhadap kondisi fisik dan fasilitas yang disediakan oleh Sumedang *Creative Center*, serta kegiatan yang sedang berlangsung di tempat tersebut.

B. Wawancara dan Kuisisioner

Wawancara merupakan suatu proses interaksi di antara pewawancara dan sumber informasi melalui komunikasi langsung yang terkait dengan penelitian objek *Creative Center*. Tujuannya adalah untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan ruang dan aspek lain yang diperlukan oleh pengguna dalam komunitas kreatif. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan

pemahaman mendalam tentang kondisi objek survei dan sistem yang diterapkan di sana. Wawancara ini dilakukan dengan pihak terkait Sumedang *Creative Center*, sementara kuisioner dijalankan dengan pengguna *Creative Center* tersebut.

C. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai metode untuk menggali data dan informasi dalam bentuk gambar guna mendukung penelitian pada objek survei, termasuk foto-foto, serta untuk merekam proses dan hasil wawancara sebagai representasi langsung dari kondisi fisik.

D. Studi Literatur

Studi literatur merupakan cara pengumpulan data dan referensi terkait *Creative Center* dengan tujuan untuk mengeksplorasi jenis, fungsi, standar, dan kebutuhan yang dapat mendukung tahap perancangan. Informasi diperoleh melalui referensi buku, jurnal, dan studi penelitian mengenai psikologi ruang, sehingga dapat digunakan sebagai dasar perbandingan dan perumusan masalah dalam perancangan interior *Creative Center*.

1.7 MANFAAT PERANCANGAN

Perancangan dalam suatu bangunan tentu memberikan dampak positif bagi beberapa pihak, yang mencakup manfaat sebagai berikut:

A. Manfaat untuk Masyarakat/Komunitas

Perancangan ulang interior Sumedang *Creative Center* diharapkan akan menciptakan ruangan yang lebih nyaman dan fungsional, meningkatkan pengalaman pengguna dan memfasilitasi kegiatan kreatif masyarakat Sumedang. Selain itu, perancangan ini diharapkan akan membuat Sumedang *Creative Center* menjadi tempat yang lebih inklusif, memungkinkan partisipasi semua lapisan masyarakat dalam kegiatan seni dan kreatif.

B. Manfaat bagi Institusi Pendidikan

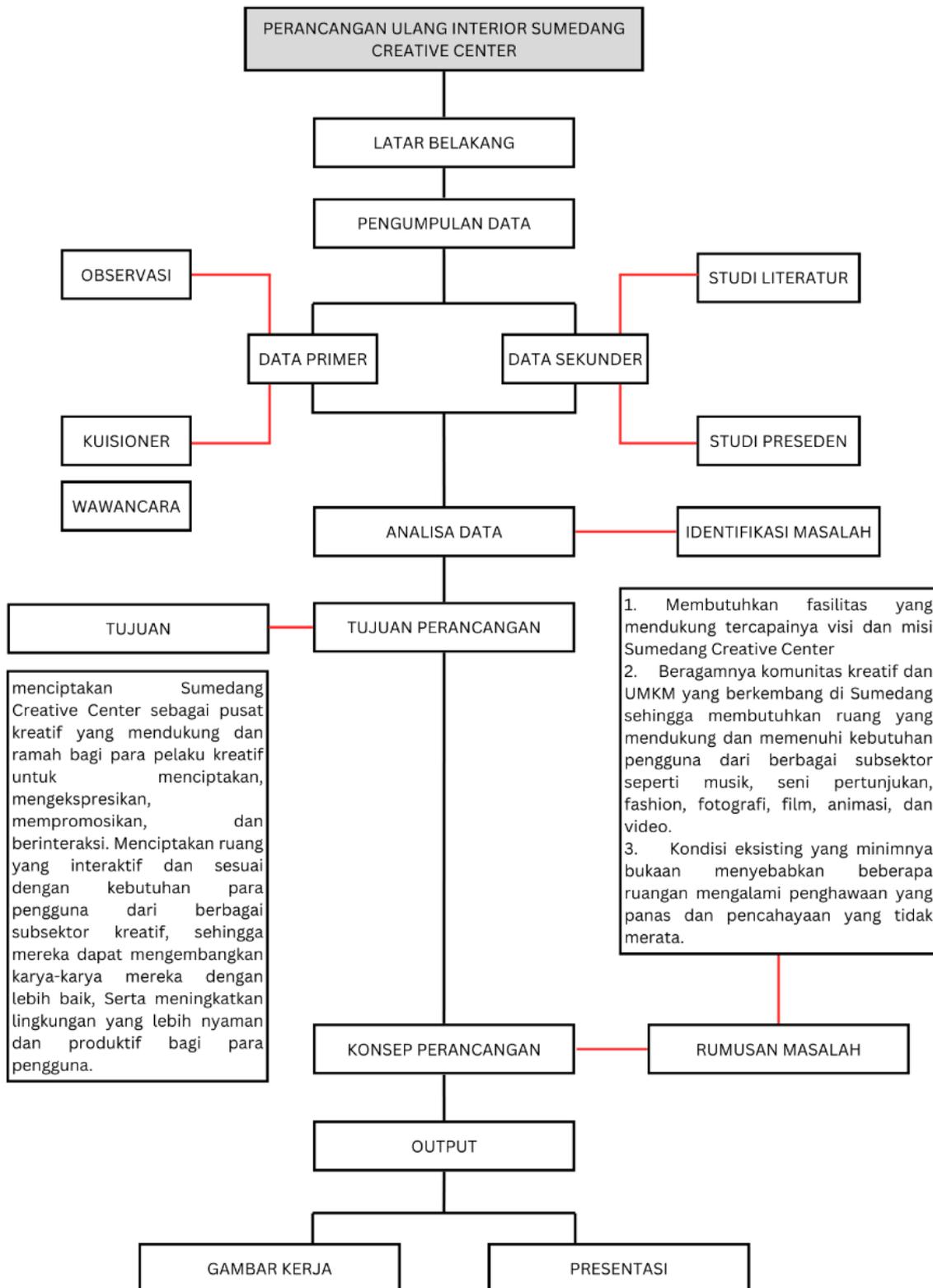
Perancangan ulang ini diharapkan akan memberikan nilai tambah bagi institusi pendidikan dengan menciptakan ruang pembelajaran yang lebih

efisien dan inspiratif, mendukung pengembangan bakat dan kreativitas siswa atau mahasiswa di bidang seni dan desain.

C. Manfaat Keilmuan Interior

Perancangan ini akan memberikan kontribusi dalam bidang keilmuan interior dengan mengimplementasikan konsep desain inovatif yang dapat menjadi studi kasus atau rujukan bagi pengembangan pusat kreativitas serupa di masa mendatang.

1.8 KERANGKA PIKIR PERANCANGAN



Gambar 1. 1. Kerangka Pikir Perancangan.

(Sumber: Data Pribadi, 2024)

1.9 PEMBABAN LAPORAN

Sistematika penulisan proposal perancangan ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada pendahuluan berisi penjelasan mengenai latar belakang perancangan ulang Sumedang Creative Center dari sebuah fenomena, permasalahan dan urgensi yang berkaitan dengan proyek, mengidentifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, Batasan masalah, metode perancangan, manfaat perancangan, kerangka berpikir dan sistematika penulisan

BAB II : KAJIAN LITERATUR

Pada kajian literatur berisi tinjauan umum memberi penjelasan mengenai definisi proyek creative center, klasifikasi proyek, standarisasi proyek, pendekatan desain, serta analisis dari studi kasus.

BAB III : ANALISA STUDI BANDING

Pada analisa studi banding dan deskripsi proyek berisi data mengenai studi banding yang dijadikan sebagai referensi dalam desain perancangan dan deskripsi.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN

Pada konsep perancangan berisi tema dan konsep dalam perancangan, organisasi ruang, layout elemen interior seperti bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan pada perancangan serta keamanan dan utilitas yang akan diterapkan dalam perencanaan dan perancangan desain.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada kesimpulan dan saran dalam perancangan berisi pernyataan singkat mengenai perancangan serta memberi kesimpulan dan saran, yang sudah dibahas pada bab I hingga bab IV yang akan diringkas dan dijabarkan untuk mendapatkan kesimpulan pada bab ini dari perancangan yang telah dikerjakan.