

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pusat kreatif ialah sebuah tempat yang memfasilitasi masyarakat umum, terutama generasi muda, maupun komunitas, di bidang kreatif untuk mengasah dan mengembangkan potensi, minat, dan bakat yang dimiliki, juga sebagai tempat bertemunya pelaku usaha dalam bidang kreatif di satu tempat yang sama.

Bandung merupakan salah satu kota yang memberi banyak gagasan baru dalam hal kreativitas dan kewirausahaan di Indonesia. Bandung sendiri terdaftar di *UNESCO Creative City New York (UCCN)* sejak tahun 2015. Menurut data yang bersumber dari UNESCO, 56% perekonomian Kota Bandung bersumber dari industri kreatif seperti desain grafis, fesyen, dan media digital yang menjadi tiga subsektor teratas. Hal ini juga didukung oleh banyaknya fasilitas berupa sekolah seni, sanggar, hingga universitas negeri maupun swasta yang memiliki jurusan di bidang seni dan kreatif di Kota Bandung. Cibiru merupakan salah satu kecamatan di Kota Bandung dengan masyarakatnya yang cukup aktif dalam melakukan kegiatan kreatif dan berwirausaha. Bersumber dari bandung.go.id, diungkapkan oleh camat Cibiru, Didin Dikayuana, terdapat kebangkitan ekonomi di Kecamatan Cibiru setelah COVID-19, terdapat 6.000 UMKM yang terdiri dari kuliner, fesyen, jasa, seni, dan kriya. Data subsektor UMKM di Kecamatan Cibiru tersebut didukung oleh web resmi *open data* dari portal satu data Indonesia, data.bandung.go.id, dari Dinas Koperasi dan Usaha Kecil & Menengah, tahun 2020. Selain itu, relawan dan komunitas yang ada juga mengadakan *workshop* dalam rangka mengasah bakat dan menghasilkan karya. Namun, beberapa kegiatan diselenggarakan dengan sarana dan prasarana yang sederhana dan seadanya. Beberapa diantaranya hanya memiliki fasilitas tertentu dan tidak semua kegiatan kreatif bisa dilakukan di satu tempat yang sama. Maka dari itu, untuk mewadahi segala kebutuhan kreatif masyarakat,

diperlukan adanya fasilitas berupa pusat kreatif.

Bersumber dari Sayembara Gagasan Desain Pusat Kreatif Cibiru yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kota Bandung melalui bagian program, desain dan kualitas pembangunan sekretariat Kota Daerah Kota Bandung, bekerjasama dengan Ikatan Arsitek Indonesia (IAI) Provinsi Jawa Barat dan Ikatan Arsitek Lanskap Indonesia (IALI) Provinsi Jawa Barat (2019), Kota Bandung mempunyai aspirasi untuk menjadi kota yang unggul, nyaman, sejahtera dan berlandaskan nilai-nilai agama. Berdasarkan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Bandung 2013-2018, beberapa isu utama yang berkaitan dengan infrastruktur terdapat tiga yang bisa diambil, yaitu optimalisasi infrastruktur dan tata ruang, kualitas lingkungan hidup, dan peningkatan manajemen sampah. Sejalan dengan arah kebijakan pembangunan yang bertujuan untuk menciptakan kenyamanan di Bandung, fokus pembangunan infrastruktur dalam lima tahun mendatang mencakup Ruang Terbuka Hijau (RTH), penanggulangan banjir dan kemacetan, pembenahan kawasan kumuh, manajemen sampah, serta peningkatan kualitas lingkungan hidup. Selain untuk mengatasi isu-isu strategis kota, program pembangunan Kota Bandung juga diarahkan untuk mendukung Program Prioritas Kepala Daerah. Program yang terkait dengan infrastruktur untuk menciptakan kenyamanan di Bandung mencakup beberapa hal seperti Program Inovasi Pemberdayaan Pembangunan Kewilayahan (PIPPK) plus, pendirian satu pusat kreativitas pemuda di setiap wilayah, pengembangan *youth space* di setiap kelurahan, pembaruan pasar tradisional, dan pendirian *coworking space* di setiap kecamatan.

Di Kota Bandung sudah tersedia fasilitas pusat kreatif, yaitu Bandung Creative Hub yang terletak di Jl. Laswi No.7, Kacapiring, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat. Berdasarkan survei yang telah dilakukan, masih banyak fasilitas pada Bandung Creative Hub yang kurang lengkap untuk memenuhi kebutuhan berbagai kegiatan kreatif masyarakat maupun komunitas. Hal ini tentu menyulitkan pengguna, karena tidak bisa

melakukan kegiatannya secara maksimal dan berpengaruh terhadap daya tarik pengunjung.

Berdasarkan studi banding yang dilakukan terhadap fasilitas serupa di Bandung *Creative Hub*, Malang *Creative Center*, dan *MBloc Space* di Jakarta, diketahui bahwa fasilitas yang disediakan masih kurang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh pengguna ruang, diantaranya ialah furnitur yang kurang lengkap, sirkulasi ruang yang kurang baik dan kurangnya *signage* di salah satu objek studi banding, pengkondisian ruangan dari segi pencahayaan dan penghawaan yang kurang baik. Sebagian tempat hanya menyediakan fasilitas kreatif berupa seni, sebagian lagi hanya menyediakan fasilitas kreatif berupa *workshop*, dan seterusnya. Serta kurangnya minat masyarakat untuk berkunjung dan melakukan aktivitas di objek studi banding. Dari hasil studi banding tersebut juga belum ditemukan bangunan yang menerapkan pendekatan berkelanjutan untuk menangani isu-isu lingkungan, yang juga mempengaruhi faktor kenyamanan pengguna.

Maka dari itu, perlu dilakukan perancangan baru pusat kreatif di Cibiru, Bandung. Tugas Akhir Perancangan Pusat Kreatif Cibiru di Kota Bandung ini bertujuan untuk merancang sebuah fasilitas yang dapat meningkatkan sumber daya manusia melalui kegiatan kreatif sesuai potensi, minat, dan bakat, serta tempat bertemunya pelaku usaha di bidang kreatif, sehingga bisa meningkatkan UMKM yang ada di Cibiru, Bandung.

1.2 IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang didapatkan belum adanya tempat atau fasilitas di Cibiru, Bandung yang dapat mewadahi kegiatan kreatif masyarakat dan komunitas di satu tempat. Dari studi banding yang dilakukan di tiga objek, yaitu Bandung *Creative Hub*, Malang *Creative Center*, dan *Mbloc Space* di Jakarta, masih banyak ketidaksesuaian antara kebutuhan pengguna dengan fasilitas yang ada, pengorganisasian ruang yang kurang baik seperti kurang jelasnya pembagian area di studio masak Malang *Creative Center*, begitupula

beberapa ruangan lain di Bandung *Creative Hub*, sehingga menimbulkan sirkulasi dan *flow activity* yang kurang efektif, serta kurang baiknya pengkondisian ruang dari segi pencahayaan dan penghawaan di beberapa ruangan berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa pengguna. Selain itu, fasilitas pusat kreatif yang ada saat ini belum menggunakan pendekatan berkelanjutan, sedangkan di Cibiru sendiri terdapat isu mengenai lingkungan hidup yang berkualitas, dan optimalisasi pengelolaan persampahan, dapat dijawab dengan pendekatan berkelanjutan.

Dikarenakan perancangan ini bersifat baru, maka identifikasi masalah berupa harapan yang ingin dicapai, sehingga akan dibuat perancangan fasilitas pusat kreatif yang baru dengan harapan sebagai berikut :

a. Karakter Ruang

- Tema : Perancangan Pusat Kreatif Cibiru diharapkan dapat menjadi fasilitas yang dapat mendukung kegiatan kreatif masyarakat di Cibiru (4 subsektor UMKM teratas), agar minat dan bakatnya dapat dikembangkan dengan baik dalam kehidupan berkelanjutan.
- Suasana : Diharapkan dapat meningkatkan produktivitas dan kreativitas pengguna dengan memperhatikan elemen interior, fungsi dan visual, yang mengingatkan kesadaran pengguna akan pentingnya lingkungan hidup.

b. Organisasi Ruang dan Layout

- Sirkulasi : Diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam beraktivitas dengan memperhatikan alur kegiatan dan interaksi sosial yang berkelanjutan.
- Hubungan antar ruang : Jenis kegiatan pengguna dan kebutuhan ruang diharapkan lebih diperhatikan dari setiap subsektor kreatif yang ada agar tercipta kehidupan berkelanjutan dari segi ekonomi.

c. Persyaratan Umum Ruang

- Pencahayaan : Sebagai Upaya penghematan energi, penggunaan pencahayaan alami diharapkan lebih dimaksimalkan dan dapat memberikan kenyamanan visual bagi pengguna ruang, selain itu, penggunaan pencahayaan buatan tetap diterapkan secukupnya.
- Penghawaan : Sebagai Upaya penghematan energi, penghawaan alami diharapkan lebih dimaksimalkan pada area yang lebih terbuka. Penggunaan penghawaan buatan tetap diterapkan secukupnya di ruangan tertutup dengan fungsi khusus.
- Akustik : Pemberian *treatment* akustik pada ruangan yang membutuhkan ketenangan lebih, agar tetap fokus dan nyaman.
- Keamanan : Keamanan dari segala pengisi ruang diperhatikan agar tidak membahayakan pengguna dalam setiap kegiatannya.
- Tanda atau *Sign System* : Dengan adanya tanda atau *sign* diharapkan dapat memberikan informasi, salah satunya informasi arah sehingga dapat mempermudah pengguna dalam beraktivitas.

d. Visualisasi

- Konsep bentuk : Lebih memperhatikan bentuk yang diterapkan agar dapat memberikan kenyamanan pengguna dalam beraktivitas.
- Konsep warna : Lebih memperhatikan pemilihan warna, agar dapat mempengaruhi suasana hati pengguna yang disesuaikan dengan aktivitasnya, serta senada dengan alam.
- Konsep material : Lebih memperhatikan pemilihan material yang tidak berbahaya atau sesuai standar berkelanjutan dan tetap mementingkan kenyamanan pengguna.

1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka rumusan masalah pada perancangan interior Pusat Kreatif Cibiru, yaitu :

- a. Bagaimana perancangan ruang yang mendukung kegiatan kreatif dan produktivitas masyarakat Cibiru yang baik demi terciptanya kehidupan yang berkelanjutan dan meningkatkan kesadaran lingkungan hidup?

- b. Bagaimana fasilitas, organisasi ruang dan layout yang baik untuk memicu terjadinya interaksi sosial antar pengguna dan adanya kegiatan pada fasilitas demi tumbuhnya perekonomian yang berkelanjutan?
- c. Bagaimana pengkondisian ruang yang baik dalam desain berkelanjutan dari segi pencahayaan, penghawaan, akustik, keamanan, dan *signage*?
- d. Bagaimana penerapan visualisasi dari konsep bentuk, warna, dan material pada perancangan Pusat Kreatif Cibiru?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

Tujuan dari perancangan Pusat Kreatif Cibiru adalah sebagai berikut :

- a. Menciptakan karakter ruang yang mendukung kegiatan kreatif dan produktivitas masyarakat Cibiru dengan baik demi terciptanya kehidupan yang berkelanjutan dan meningkatkan kesadaran lingkungan hidup.
- b. Merancang fasilitas, organisasi ruang, dan layout yang baik untuk menciptakan interaksi sosial dan kegiatan yang aktif untuk meningkatkan ekonomi yang berkelanjutan.
- c. Menciptakan pengkondisian ruang yang baik dalam desain berkelanjutan dari segi pencahayaan, penghawaan, akustik, keamanan, dan *signage* sesuai dengan standar yang ada.
- d. Menciptakan visualisasi konsep bentuk, warna, dan material berkelanjutan yang meningkatkan kesadaran lingkungan hidup dan menyesuaikan dengan tema konsep pada perancangan Pusat Kreatif Cibiru.

1.5 BATASAN PERANCANGAN

Batasan perancangan ulang pada pusat kreatif ini yaitu :

- a. Objek
Berupa perancangan baru, yaitu fasilitas Pusat Kreatif Cibiru yang

menjadi sarana dan prasarana bagi masyarakat umum, terutama generasi muda (usia belasan hingga dua puluhan), komunitas maupun pelaku usaha di bidang kreatif dalam mengasah minat dan bakat serta keahlian masing-masing.

b. Luasan Perancangan

Luas tapak objek perancangan $\pm 26.600 \text{ m}^2$ dengan total keseluruhan besaran ruang $\pm 19.645 \text{ m}^2$ termasuk ruang utilitas dan parkir. Luasan yang akan dirancang pada Pusat Kreatif Cibiru kurang lebih 1.428 m^2 yang terdiri dari beberapa ruang (*makerspace* kayu seluas 270 m^2 , ruang *meeting* pada area *co-working space* seluas 40 m^2 , studio foto/videografi seluas 135 m^2 , studio masak seluas 134 m^2 , studio fesyen seluas 135 m^2 , *workshop* kriya 113 m^2 , dan area *booth* UMKM kuliner seluas 601 m^2).

c. Lokasi Perancangan

Perancangan Pusat Kreatif Cibiru berlokasi di Jl. Nasional III, Kecamatan Cibiru, Kota Bandung, Jawa Barat. Denah perancangan yang digunakan bersumber dari Tugas Akhir mahasiswa Universitas Trisakti, jurusan arsitektur, bernama Viviana Khoerunnisa Baharessa (052001800102).

d. Pengguna atau *User*

Pusat Kreatif Cibiru bertujuan untuk mewadahi kebutuhan masyarakat umum dari berbagai kalangan, terutama generasi muda, pelaku UMKM di bidang kreatif, khususnya di Kecamatan Cibiru, Kota Bandung. Bidang kreatif yang utama di Cibiru yaitu di bidang kuliner, jasa, fesyen, dan seni kriya.

1.6 METODE PERANCANGAN

Tahapan metode untuk perancangan ulang pusat kreatif ini yaitu, sebagai berikut :

1.6.1. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan dalam bentuk primer dan sekunder.

Pengumpulan data primer dilakukan dengan wawancara, observasi, dan studi banding di tiga tempat berbeda, yaitu Mbloc *Space* di Jakarta, Malang *Creative Center*, dan Bandung *Creative Hub*. Pengumpulan data sekunder didapat dari studi literatur terkait perancangan sejenis dan buku.

1.6.2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tujuan mencari informasi dari narasumber untuk mendapatkan bukti dan data asli yang benar adanya mengenai pusat kreatif yang dikunjungi sebagai objek observasi. Wawancara dilakukan dengan Bapak Permanadi, selaku *customer relation* di Malang *Creative Center*, mengenai operasional, fasilitas dan kegiatan yang ada. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan pelaku industri kreatif, diantaranya dua pelaku UMKM kuliner secara langsung dan satu secara *online*, dua pelaku UMKM fesyen secara langsung, satu jasa secara *online* serta dua pelaku UMKM kriya secara langsung dan dua *online*. Selain pengelola objek studi banding dan pelaku UMKM, wawancara singkat juga dilakukan terhadap pengguna terkait pengalamannya. Kuesioner juga disebarakan kepada pengguna dari objek studi banding untuk mengumpulkan saran atau masukan terhadap objek studi banding.

1.6.3. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati objek secara langsung untuk mendapatkan informasi sesuai fakta yang ada dan dapat mendukung data untuk kebutuhan perancangan. Observasi dilakukan secara langsung pada tiga objek studi banding, yaitu Bandung *Creative Hub*, Malang *Creative Center*, dan M Bloc *Space* di Jakarta, yang masing-masing dilakukan sekali. Observasi dilakukan untuk mengambil hal yang bisa dijadikan sebagai referensi maupun kekurangan yang nantinya bisa menjadi masukan pada perancangan.

1.6.4. Studi Banding

Studi banding dilakukan untuk menambah wawasan, menjadikannya sebagai referensi, dan acuan untuk mengembangkan perancangan. Studi

banding dilaksanakan secara langsung di Bandung *Creative Hub*, Malang *Creative Center*, dan *MBloc Space* di Jakarta dan juga informasi pendukung lain secara *online*.

1.6.5. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengambil foto objek yang menarik secara langsung pada objek studi banding dan dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan perancangan.

1.6.6. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan data atau informasi yang berkaitan dengan pusat kreatif. Bersumber dari artikel di internet, buku, maupun jurnal terdahulu, termasuk jurnal dari dosen prodi desain interior di Universitas Telkom.

1.7 MANFAAT PERANCANGAN

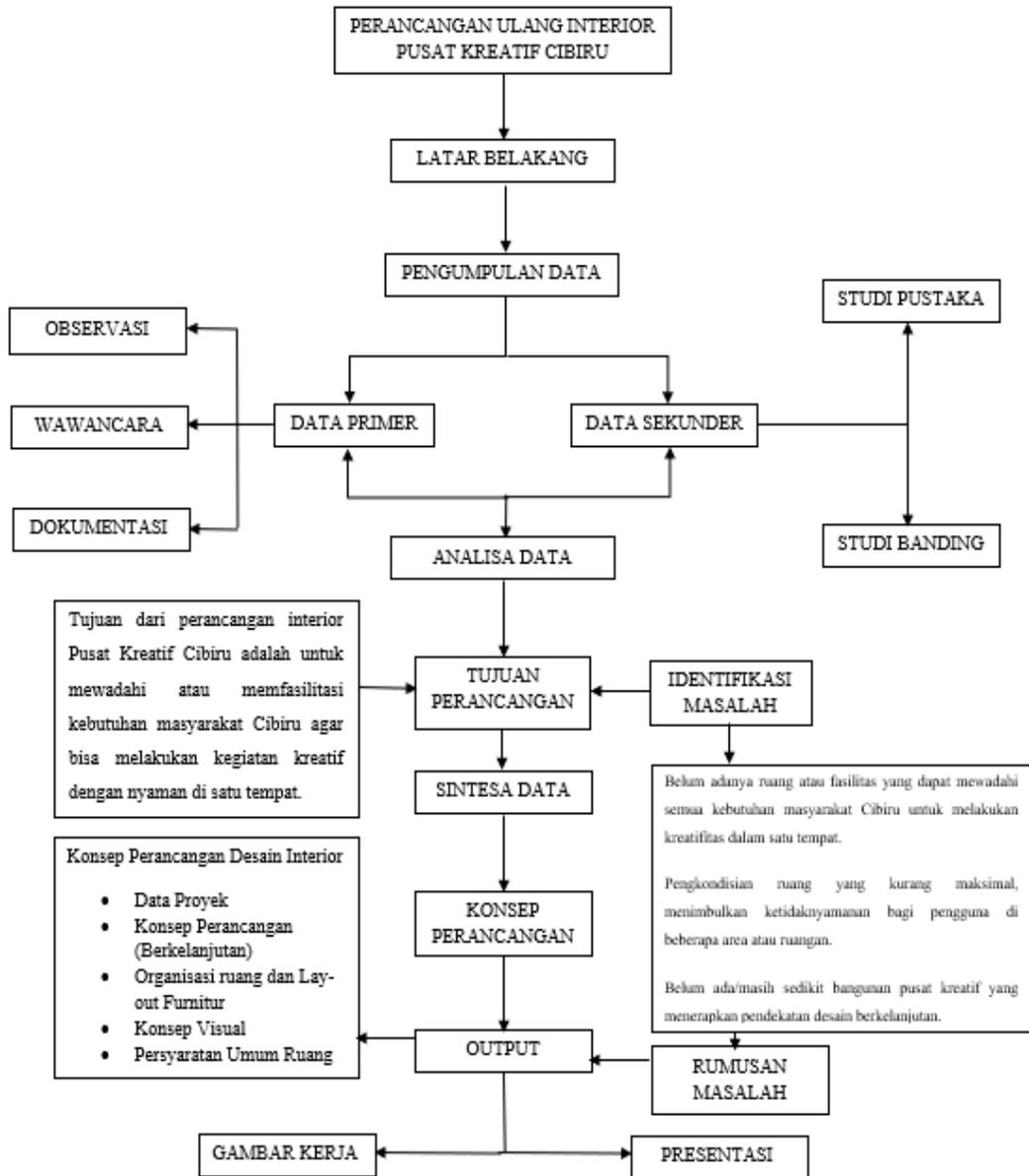
a. Manfaat bagi Masyarakat/Komunitas

Pusat kreatif dapat memwadahi dan memenuhi kebutuhan masyarakat untuk melakukan berbagai kegiatan kreatif.

b. Manfaat bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan

Bisa menjadi referensi untuk perancangan proyek serupa di masa yang akan datang.

1.8 KERANGKA PIKIR PERANCANGAN



Gambar 1.1 Kerangka Pikir Perancangan Ulang Interior Pusat Kreatif Cibiru
Sumber : Olahan Data Pribadi

1.9 PEMBABAN LAPORAN TA

Sistematika dan pembaban pada proposal perancangan interior Pusat Kreatif Cibiru adalah sebagai berikut:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, batasan perancangan, metode

perancangan, manfaat perancangan, kerangka pikir perancangan, dan pembaban laporan TA.

BAB 2 : KAJIAN PUSTAKA DAN REFERENSI DESAIN

Bab ini menjelaskan definisi proyek, deskripsi proyek, klasifikasi proyek, standarisasi pusat kreatif, teori pendukung, serta kajian literatur atau pustaka mengenai pendekatan, serta analisa studi kasus bangunan sejenis.

BAB 3 : DESKRIPSI PROJEK DAN DATA ANALISIS STUDI BANDING

Bab ini berisi penjelasan mengenai proyek perancangan, serta perbandingan antara objek studi banding, dan penjelasan tentang definisi objek perancangan.

BAB 4 : TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang penjelasan pemilihan tema yang digunakan dan penjelasan konsep perancangan pada interior proyek perancangan.

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari perancangan hasil akhir dari penyelesaian masalah yang didapat dari analisis data dan berisi saran yang sifatnya membangun bagi pembaca maupun bermanfaat bagi proyek serupa dikemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN- LAMPIRAN