

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia saat ini mengalami peningkatan jumlah penduduk perkotaan yang bekerja di sektor industri kreatif, termasuk di Kota Denpasar. Warga Kota Denpasar kini sangat terhubung dan fokus pada industri kreatif. Ekonomi kreatif merupakan sektor yang berkembang dengan memanfaatkan keterampilan, kreativitas, dan bakat individu untuk menciptakan kekayaan serta peluang kerja. Kajian Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (Bekraf) pada tahun 2019 menemukan bahwa Kota Denpasar masuk dalam 10 besar kota kreatif di Indonesia. Pengembangan ekonomi kreatif terus dilakukan di berbagai daerah untuk mencapai pembangunan ekonomi dalam arti meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat (Khusaini, Finuliyah, Lestari, 2023). Berdasarkan teori neoklasik Joseph A. Schumpeter, Inovasi pada industri kreatif dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi (Sapiro, 2015). Berbekal modal “budaya”, pemuda Kota Denpasar dapat berkreasi dan tentunya menjadi bagian dari ekonomi oranye, sebuah kekuatan yang tidak bisa diabaikan. Dalam pelaksanaannya, Pemerintah Kota Metropolitan Denpasar telah memberikan berbagai ruang kreatif dan inovatif kepada wirausaha muda di Denpasar. Ciri khas dan dinamis Kota Denpasar sebagai kota kreatif adalah pengembangan sumber daya terbarukan, ekonomi, sosial dan kemasyarakatan berbasis budaya unggul, kaya akan inovasi, sinergi dengan teknologi IT dan digital, serta berkembangnya berbagai nilai tambah yang bercirikan.

Menurut Wali Kota Denpasar, cara pengembangan industri kreatif di Kota Denpasar adalah dengan mengembangkan empat industri kreatif dari 16 industri kreatif yang ada, yaitu animasi, fesyen, kerajinan tangan, komputer, dan jasa perangkat lunak (startup dan software). Industri kreatif saat ini berkembang sangat pesat dan Art & Creative Hub Denpasar juga menaungi beberapa subsektor industri kreatif. Gedung ini memfasilitasi beberapa subsektor khusus yaitu diantaranya, kriya

tekstil, lukis, tari, serta juga terdapat subsektor digital (pembuatan video dan animasi, pengembangan game/permainan, serta desain interior).

Pemerintah telah menetapkan beberapa kabupaten/kota kreatif (KaTa) di Indonesia. Hal tersebut ditetapkan Badan Industri Kreatif Indonesia (Bekraf) melalui Keputusan Dirjen Bekraf RI Nomor 83 Tahun 2019. KaTa kreatif Indonesia ada 10 baris. Sepuluh baris berisi kota Denpasar yang diidentifikasi menurut subsektor induknya masing-masing. Dari subbidang seni pertunjukan tingkat tinggi hingga subbidang fesyen dan kerajinan tekstil tingkat tinggi. Kota Denpasar, ibu kota Provinsi Bali, termasuk dalam level subsektor yang menggiurkan di bidang fesyen dan kerajinan tekstil, seperti kompetisi “Duta Endek Denpasar”. Oleh karena itu, kerajinan tekstil merupakan subsektor yang memerlukan ruang untuk mendukung industri kreatif. Denpasar Art & Creative Hub telah beberapa kali menyelenggarakan peragaan busana, namun kali ini kegiatan akan diadakan di area auditorium dan tidak ada ruang khusus untuk peragaan busana atau pameran khusus fesyen/kerajinan tekstil.

Bidang selanjutnya yang dikembangkan adalah seni lukis. Eksistensi seni lukis klasik Bali yang menunjang industri kreatif Bali belum banyak diteliti melalui penelitian. Selama ini pecinta lukisan klasik Bali dianggap hanya menghasilkan karya yang disukainya saja, tanpa mengetahui kebutuhan pasar. Kemungkinan pengembangan lebih lanjut seni lukis Bali klasik dalam konteks industri kreatif masih sangat terbuka dalam hal penciptaan produk baru, proses baru, material baru, alat baru, metode baru, teknik baru (Setem, 2019). Pengembangan industri kreatif di bidang seni lukis juga dapat dilakukan dengan mengadakan workshop bagi para pemula yang ingin belajar seni lukis dan lebih mengembangkan industri kreatif di bidang tersebut. Gedung Art & Creative Hub Denpasar tidak memiliki ruang khusus workshop bagi pengguna yang ingin mengembangkan potensinya di bidang tersebut, namun terdapat juga ruang yang dapat digunakan untuk pameran lukisan pengguna dan pengembangan karyanya.

Bidang selanjutnya adalah tari, pengembangan industri kreatif baik tradisional maupun kontemporer. Berkaitan dengan konsep ekonomi kreatif, maka keberlanjutan

pembangunan di bidang seni menjadi jelas. Seni tari yang dilakukan masyarakat Bali untuk tujuan pariwisata merupakan salah satu bentuk industri kreatif masyarakat lokal yang mengembangkan kehidupan seninya secara berkelanjutan. Pada gedung ini seringkali pengguna memanfaatkan ruang terbuka di lantai dua sebagai area latihan, namun tidak ada area latihan khusus untuk pengguna, dan satu-satunya ruang pertunjukan adalah auditorium. Namun auditorium ini tidak bisa dijadikan tempat latihan. Di kawasan ini, penghuni gedung tidak dapat menggunakan fasilitas jika diperlukan.

Selain sektor tersebut, ada juga sektor digital. Hal tersebut kini mulai berkembang dengan dibangunnya Gedung Dharma Negara Araya yang mencerminkan Ekonomi Digital 4.0. Gedung tersebut akan menampilkan sejumlah co-working space yang dapat dimanfaatkan pengguna untuk mengembangkan industri kreatif di subbidang digital seperti pengembangan game, aplikasi, desain komunikasi visual, desain interior, dan arsitektur. Area ini banyak digunakan, sehingga berbagai coworking space sering dikunjungi oleh pengguna. WiFi juga disediakan untuk kegiatan ekonomi kreatif berkualitas tinggi di bidang digital.

Hasil wawancara terhadap pegawai, serta melakukan survei dan observasi di lapangan, terdapat beberapa permasalahan dalam ruang lingkup interior *Art & Creative Hub* Denpasar. Permasalahan yang terjadi diantaranya yaitu, pemanfaatan ruang dan organisasi ruang yang tidak disesuaikan dengan fungsi yang telah ditetapkan sehingga menciptakan permasalahan dalam hal fasilitas, kenyamanan serta keamanan ruang yang akan digunakan, terdapat juga beberapa furniture dan fasilitas yang memerlukan peningkatan dalam sisi penataan, ergonomi, serta kenyamanan pengguna, kemudian tata kondisi ruang yang perlu ditingkatkan dari segi kenyamanan, keamanan dan kesehatan ruang serta visualisasi ruang yang cenderung monoton atau sederhana dan tidak ada elemen yang menampilkan identitas dari *Art & Creative Hub* Denpasar. Dari sisi latar belakang lokasi dan kondisi lingkungan, *Art & Creative Hub* Denpasar berlokasi di taman kota Denpasar yang sering digunakan oleh masyarakat untuk berolahraga serta melangsungkan kegiatan-kegiatan positif lainnya. Kondisi udara yang sejuk serta banyak terdapat pepohonan pada sekitar, membuat

penggunaan penghawaan dan pencahayaan alami dapat dimanfaatkan dengan baik. Namun sebagian besar dari Gedung ini tidak memanfaatkan faktor tersebut sehingga kesehatan ruang pada *Art & Creative Hub* Denpasar menjadi kurang baik. Beberapa permasalahan tersebut berdampak pada kenyamanan dan kesehatan pengguna ruang sehingga performa kualitas lingkungan belajar kurang maksimal.

Denpasar, yang sangat produktif dalam industri kreatif dan menjadi tuan rumah berbagai acara, tentu saja merupakan kota yang banyak diminati pendatang baik dari dalam maupun luar Bali. Kepadatan penduduk Kota Denpasar yang tinggi menimbulkan banyak dampak. Hal ini memberikan harapan kepada pemerintah agar Kota Denpasar menjadi kawasan hijau dalam hal pembangunan. I Kadek Agus Arya Wibawa selaku Wakil Wali Kota Denpasar menekankan perlunya bangunan hijau yang memperhatikan aspek lingkungan agar bangunan tidak menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan. Dalam wawancara dengan Bapak Agung Prianta, Ketua World Green Building Council Bali, beliau mengutip dari situs resmi Kantor Wilayah Kota Denpasar bahwa manfaat green building adalah berkurangnya konsumsi energi dan limbah yang dihasilkan oleh masyarakat setempat. Selain dapat mengurangi jumlah material yang digunakan, juga memiliki keunggulan sebagai berikut: Para penciptanya sendiri mungkin juga merasakan hal ini. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Nomor 02/PRT/M/2015 tentang Bangunan Gedung Ramah Lingkungan yang menyatakan bahwa bangunan gedung dengan luas lebih dari 5.000 meter persegi harus memenuhi persyaratan bangunan ramah lingkungan. Dalam konsep bangunan hijau, oksigen dihasilkan melalui penggunaan tanaman dalam ruangan. Pemerintah Provinsi Bali resmi menerbitkan Pedoman Teknis untuk Bangunan Gedung Hijau untuk Provinsi Bali melalui Keputusan Gubernur Bali Nomor 879 tahun 2022 tentang Pedoman Teknis Penyelenggaraan Bangunan Gedung Hijau dalam Rangka Implementasi Bali Energi Bersih. Penghijauan dapat dilakukan di dalam maupun di luar gedung. Tanaman ini menciptakan suasana nyaman, menjernihkan kualitas udara dan mendinginkan ruangan. Selain itu, tanaman juga dapat mengurangi polusi debu. Tanaman ini dapat mereduksi debu dengan cara menarik debu dan berperan sebagai penyaring debu. Ada

beberapa tanaman yang dapat berkontribusi terhadap produksi oksigen. 4.444 jenis tumbuhan jenis *Sansevieria*, tumbuhan jenis palem, dan tumbuhan jenis puring (Anwar dan Naufal, 2023).

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya, maka diperlukan perancangan ulang. Penulis melakukan perancangan ulang interior *Art & Creative Hub* Denpasar dengan menerapkan aspek perancangan *green design* pada ruangan serta fasilitas yang ada di dalam bangunan ini. *Art & Creative Hub* Denpasar ini berlokasi di Jl. Mulawarman, Dauh Puri Kaja, Kec. Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali. Terletak di taman kota Denpasar yang dikelilingi oleh lapangan serta perumahan yang ada disekitarnya. Gedung ini terletak di kawasan hijau kota Denpasar. Jika dilihat sepiintas kondisi dalam bangunan yang tampak kurang dari segi fungsional seperti beberapa ruangan yang tidak ditata dan dimanfaatkan sesuai dengan fungsinya. Permasalahan ini mengakibatkan beberapa orang tidak nyaman saat menggunakan fasilitas pada ruang tersebut. Fasilitas ruang tunggu yang kurang memadai juga menjadi faktor pendukung masyarakat tidak nyaman saat beraktivitas. Selain itu, kurangnya penggunaan penghawaan dan pencahayaan alami di dalam ruang juga menjadi salah satu sorotan perancangan ulang dengan konsep *green design*. Sebagai salah satu elemen penting dalam ruang publik, pencahayaan memiliki fungsi utama untuk menciptakan keamanan, keselamatan, dan orientasi (Abdulhadi, Febriyanti and Sugihono, 2023).

Dari penjelasan diatas, Perancangan ulang *Art & Creative Hub* Denpasar ini bertujuan untuk menerapkan urgensi pemerintah dalam pembangunan *green building* serta menata ulang pemanfaatan ruangan sesuai dengan fungsinya, dengan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan oleh masyarakat. Penerapan *Green Design* pada *Art & Creative Hub* Denpasar menjadi tolak ukur utama dalam perancangan ulang bangunan ini.

1.2 IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

Berdasarkan hasil analisis fenomena yang didapat, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan pada *Art & Creative Hub* Denpasar yaitu :

A. Fungsi Ruang & Fasilitas

Penataan fungsi ruang yang tidak sesuai dengan aktivitas dan mobilitas yang dilakukan di *Art & Creative Hub* Denpasar. Permasalahan fungsi ruang yang terdapat yaitu fasilitas ruang tunggu, studio tari dan studio lukis yang kurang memadai juga menjadi faktor pendukung masyarakat tidak nyaman saat beraktivitas. Area ruang tunggu yang tidak disediakan pada bangunan ini membuat para pengunjung dan masyarakat yang ingin menggunakan fasilitas ruang pada bangunan ini menjadi kurang nyaman.

B. Penghawaan dan Pencahayaan

Beberapa area bukaan pada area interior yang ditutup membuat sirkulasi udara dan pencahayaan pada ruangan menjadi kurang sehat. Selain itu, Penghawaan pada keseluruhan ruang pada gedung ini menggunakan penghawaan buatan, dimana penghawaan buatan lebih banyak membutuhkan energi sehingga efisiensi energi pada bangunan ini jadi berkurang, begitu juga dengan pencahayaan, banyak bukaan pada gedung ini ditutup sehingga pencahayaan ruang pada bangunan ini hanya menggunakan pencahayaan buatan yang membuat penggunaan energi tidak terbarukan semakin dibutuhkan.

C. Material Ruang

Penggunaan material yang digunakan pada keseluruhan ruang gedung ini menggunakan material yang tidak ramah lingkungan, berdasarkan anjuran pemerintah mengenai *Green Building*, penggunaan material menjadi aspek pendukung dalam *Green Building*. Selain material yang digunakan tidak ramah lingkungan, material tersebut juga tidak *sustainable*. Dampak yang akan ditimbulkan di masa mendatang yaitu penumpukan sampah dikarenakan tidak memanfaatkan sumber daya alam yang ada serta penggunaan material yang tidak ramah lingkungan sehingga sulit terurai jika sudah tidak dapat digunakan.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dari perancangan interior *Art & Creative Hub* Denpasar adalah sebagai berikut:

- A. Bagaimana merancang fasilitas *Art & Creative Hub* yang sesuai dengan aktivitas, mobilitas serta fungsional untuk pengguna ruang?
- B. Bagaimana merancang penghawaan dan pencahayaan dengan memanfaatkan penghawaan dan pencahayaan alami?
- C. Bagaimana merancang interior *Art & Creative Hub* yang menerapkan prinsip-prinsip material *Green Design Interior* yaitu *Indoor Health and Comfort* (IHC) dan *Material Resources and Cycle* (MRC) sehingga dapat menjadikan bangunan yang berperan dalam mendukung, menjaga dan melestarikan lingkungan?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

1.4.1 Tujuan

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan dan keamanan saat beraktivitas di setiap ruangan, meminimalisir penggunaan energi tidak terbarukan pada ruangan dengan menerapkan standar *green design*, serta menyediakan fasilitas yang dibutuhkan oleh masyarakat. Dengan tujuan tersebut diharapkan dapat mewujudkan visi dan misi dari pemerintah dalam upaya menjaga lingkungan dan konsep kawasan hijau. Membangun *Art & Creative Hub* yang ramah lingkungan dan mementingkan kenyamanan pengguna dengan menerapkan prinsip-prinsip *green design* juga menjadi tujuan dari perancangan *Art & Creative Hub* guna melestarikan serta menjaga kondisi lingkungan terkhusus di kawasan hijau dan memberikan dampak psikologis dan kenyamanan kepada pengguna ruang.

1.4.2 Sasaran

Adapun sasaran dari perancangan ini adalah:

- A. Memaksimalkan efisiensi penggunaan ruang *Art & Creative Hub* untuk menunjang aktivitas dan mobilitas pada pengguna ruang.

- B. Menerapkan berbagai elemen *green design* dalam perancangan interior *Art & Creative Hub*.
- C. Membantu pemerintah dalam mengurangi penggunaan energi tidak terbarukan dengan menggantikan penghawaan dan pencahayaan dengan mengoptimalkan penghawaan dan pencahayaan alami.
- D. Memaksimalkan fungsional dan fasilitas yang ada pada *Art & Creative Hub* agar pengguna ruang merasa nyaman.

Sasaran bagi instansi adalah:

- A. Meningkatkan efisiensi penggunaan ruang agar sesuai dengan aktivitas dan mobilitas yang dilakukan oleh pengguna ruang yang akan berdampak kepada kenyamanan pengguna ruang.
- B. Mendukung program pemerintah dalam menciptakan bangunan yang ramah lingkungan dan hemat energi seperti penggunaan penghawaan dan pencahayaan alami sehingga mengurangi konsumsi energi listrik yang akan berdampak kepada penurunan biaya operasional yang dikeluarkan oleh pemerintah.
- C. Meningkatkan fungsional seperti fasilitas sarana dan prasarana agar pengguna ruang dapat menggunakannya dengan optimal.
- D. Penerapan konsep *green design* akan selaras dengan lokasi *Art & Creative Hub* yang berada di kawasan hijau sehingga meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya menjaga kelestarian lingkungan.

1.5 BATASAN PERANCANGAN

Dalam perancangan ini yang dapat dilihat dalam identifikasi masalah yang ada, diperlukan batasan ruang :

No	Nama Ruangan	Luas
1.	Ruang <i>Lobby</i>	150 m ²
2.	<i>Co-Working Space</i>	50,4 m ²
3.	Marker Space	62 m ²

4.	Ruang Auditorium	1080 m ²
5.	<i>Comunnal Space</i>	237 m ²
6.	Ruang Tari	60 m ²
7.	<i>Coffee Shop</i>	175 m ²
TOTAL LUAS RUANGAN		1814,4 m ²

Tabel 1.1 Batasan Perancangan

Sumber: pribadi

1. Bangunan ini terdiri dari 2 lantai dengan luas bangunan 6000 m² dengan luas perancangan 1814,4 m².
2. Perancangan ini berfokus pada 9 peringkat teratas subsektor ekonomi kreatif yang berada di Bali, meliputi Pengembangan Game (Game Developer), Aplikasi, Desain Komunikasi Visual, Desain Interior, Arsitektur, Musik, Kriya Textile (Fashion), Seni Rupa dan Seni Pertunjukan (Tari), Data ini didapatkan melalui website resmi Dinas Pariwisata Provinsi Bali dan dari hasil data kuisisioner.
3. Objek perancangan berlokasi di Jl. Mulawarman, Dauh Puri Kaja, Kec. Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali.
4. Perancangan ini terdiri dari tata letak, elemen interior serta fungsionalitas ruang yang disesuaikan dengan kebutuhan ruang dan fasilitas pengguna.

1.6 METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan interior *Art & Creative Hub* Denpasar terdapat tahapan metode perancangan yang dijabarkan sebagai berikut:

1.6.1 Pengumpulan Data

Perancangan ini melakukan pengumpulan data dengan beberapa cara diantaranya:

- A. Studi Literatur

Data untuk penulisan laporan ini diperoleh melalui studi literatur yang mencakup skripsi, tugas akhir dan jurnal yang di akses melalui internet secara daring. Data yang diperoleh dari literatur tersebut digunakan sebagai acuan teori dan standarisasi perancangan yang dilakukan.

B. Survey Lapangan

Dilakukan survei lapangan untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Survei lapangan ini melibatkan analisis studi *existing* interior dan eksterior *Art & Creative Hub*, serta pengambilan dokumentasi berupa gambar dan video. Tujuan dari survei lapangan ini yaitu untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang kondisi lingkungan di *Art & Creative Hub* Denpasar. Data yang dikumpulkan melalui survei lapangan ini akan digunakan sebagai referensi dan acuan dalam perancangan.

C. Kuisisioner

Kuisisioner dilakukan sebagai proses pengumpulan data yang dilakukan dengan pengguna ruang, aktivitas ruang dan fasilitas yang diinginkan oleh pengguna.

D. Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai proses pengumpulan data yang dilakukan dengan pengguna ruang, orang yang ahli dalam keilmuan interior seperti dosen.

E. Studi Banding

Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari sebuah *Art & Creative Hub* maka dilakukanlah studi banding pada *Art & Creative Hub* lain yaitu Bandung *Creative Hub* dan *Co & Co Space* Bandung

Data ini juga dapat digunakan untuk membuat standarisasi baru dari *Art & Creative Hub* yang dijadikan objek studi banding.

1.7 MANFAAT PERANCANGAN

1.7.1 Bagi Masyarakat

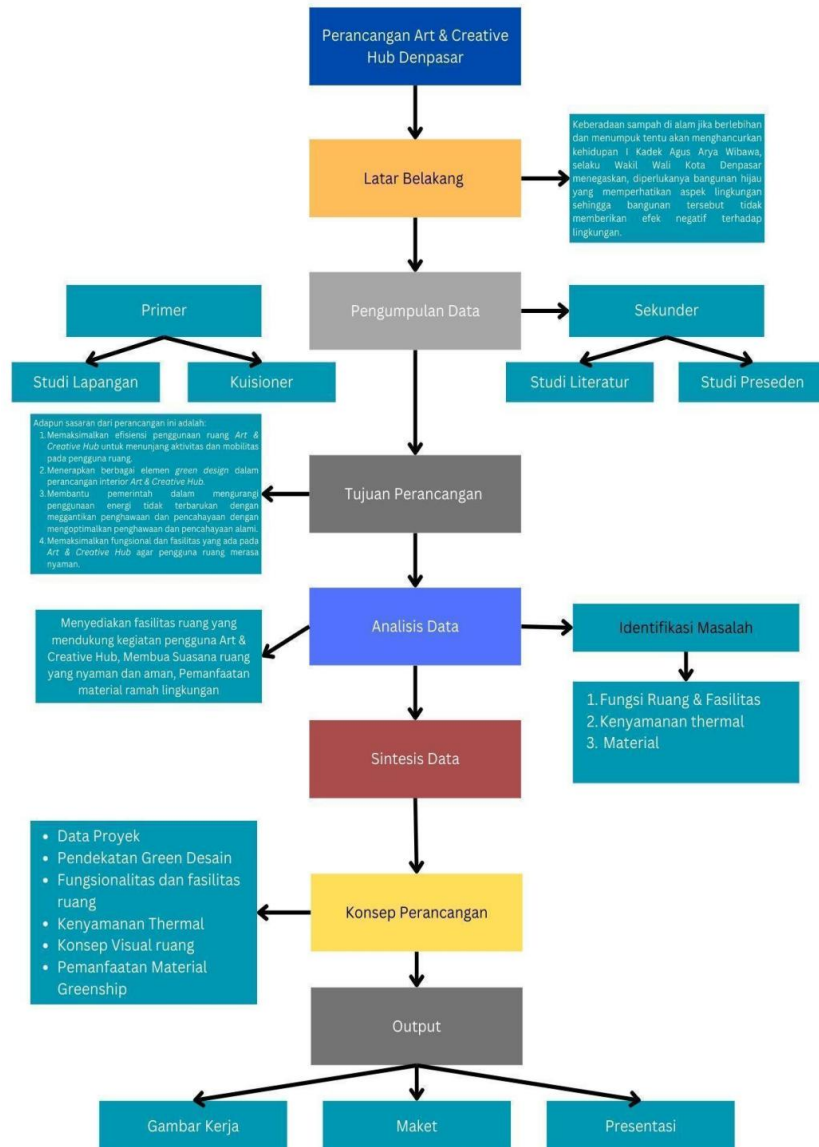
Perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu langkah awal yang dilirik oleh masyarakat terkhusus pengguna ruang mengenai menjaga

kelestarian lingkungan, menghemat energi tidak terbarukan dan pemanfaatan penghawaan dan pencahayaan alami.

1.7.2 Bagi Bidang Interior

Perancangan ini dapat menjadi inspirasi oleh para desainer dalam menjaga sekaligus melestarikan lingkungan, menghemat energi tidak terbarukan dan menjaga sumber daya alam melalui desain interior yang ramah lingkungan serta hemat energi. Selain itu dapat menjadi studi keilmuan dalam merancang *Art & Creative Hub* yang lebih baik serta sesuai standarisasi.

1.8 KERANGKA BERPIKIR PERANCANGAN



1.9 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Mencakup penjelasan tentang latar belakang perancangan interior *Art & Creative Hub* Denpasar, identifikasi dan rumusan masalah yang dihadapi, tujuan dan sasaran yang ingin dicapai, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan yang digunakan, kerangka berfikir yang menjadi dasar penelitian, serta sistematika penulisan yang akan diikuti.

BAB II: KAJIAN LITERATUR DAN TATA PERANCANGAN

Bagian ini berisi uraian tentang kajian literatur yang meliputi klasifikasi *Art & Creative Hub*. Kebutuhan *Art & Creative Hub*, serta penelitian sebelumnya mengenai pendekatan dalam perancangan interior. Selain itu, juga mencakup analisis studi kasus bangunan sejenis yang relevan dan analisis data dari proyek serupa.

BAB III: PROGRAMMING PERANCANGAN

Bagian ini akan menguraikan hasil analisis dari perancangan yang telah dilakukan serta melakukan kajian dan menghubungkan literatur yang digunakan dengan konsep yang ingin dicapai. Dalam uraian ini, akan dijelaskan bagaimana analisis perancangan dilakukan, termasuk hasil dari analisis tersebut.

BAB IV: KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Bagian ini berisi penjelasan tentang tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, tata letak (layout), bentuk, material, warna, pencahayaan, penghawaan, keamanan, dan akustik yang akan diterapkan dalam perancangan interior *Art & Creative Hub*. Uraian ini mencakup penggunaan elemen-elemen tersebut dan bagaimana penerapannya pada lingkungan *Art & Creative Hub*.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

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