

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

*Creative Hubs* merupakan sebuah ruang yang bentuknya fisik atau virtual yang memiliki fungsi untuk tempat berkumpul orang-orang melakukan kegiatan kreatif sekaligus menyediakan ruang untuk menambah relasi, pengembangan bisnis, keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi (Dovey et al., 2016). *Creative Hubs* telah banyak berdiri di seluruh dunia yang diikuti dengan berbagai kegiatan yang dilakukan di dalamnya. Biasanya kegiatan yang dilakukan pada *Creative Hubs* berhubungan dengan produksi ekonomi kreatif yang terdapat pada negara terkait. Di Indonesia ekonomi kreatif telah menjadi elemen penting yang berkontribusi dalam membangun perekonomian Indonesia. Dilansir dari berita satu tercatat bahwa ekonomi kreatif Indonesia menduduki peringkat ke 3 dunia dengan nilai tambah sebesar Rp. 1.300 triliun, setelah Amerika dengan industri perfilman *Hollywood* dan Korea Selatan dengan industri musik *K-Pop* (Herman, 2022).

Di Jawa Barat para produsen ekonomi kreatif dinilai berpotensi untuk terus tumbuh. Berdasarkan data Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) ekonomi kreatif Jawa Barat berkontribusi terhadap pendapatan domestik regional bruto (PDRB) ekraf nasional mencapai 20,73%. Subsektor ekonomi kreatif di Jawa Barat memberi partisipasi besar pada bidang kriya sebesar 27,1%, kuliner 26,4%, fesyen 16,7% serta gabungan dari sektor lainnya sebesar 29,8%. Ekonomi kreatif di Jawa Barat diperkirakan akan terus tumbuh seiring dengan tingginya potensi pasar di Indonesia (Andriyawan, 2024). Data tersebut menunjukkan ketiga bidang ekonomi kreatif tersebut memiliki pengaruh terbesar.

Potensi tersebut harus disikapi dengan terobosan baru yang berlandaskan pada inovasi, mampu mengambil resiko dan proaktif. Untuk berkontribusi meningkatkan ekonomi kreatif di Indonesia dari 17 bidang ekonomi kreatif yang dapat dikembangkan, di Tasikmalaya khususnya komunitas Tasik *Creative & Innovation Committee* (TCIC) menyusun rencana prioritas untuk bidang ekonomi kreatif yang paling berpotensi tinggi di Kota Tasikmalaya. Sejauh ini terdapat 3 bidang ekonomi kreatif yang paling berpotensi tinggi yaitu kriya, fesyen dan kuliner (Adji & Muhammad, 2021). Dengan adanya potensi

berkembang yang dimiliki ekonomi kreatif Tasikmalaya, adanya Gedung *Creative Centre* Tasikmalaya akan menjadi tempat untuk perkembangan ekonomi kreatif.

Tetapi, tempat yang disediakan tidak dimaksimalkan oleh para pelaku ekonomi kreatif karena ketersediaan fasilitas yang ada pada gedung. Dari hasil observasi ditemukan dari beberapa ruangan yang ada, masih ada yang belum diisi furnitur, standar furnitur yang dipakai belum sesuai dengan fungsinya, sehingga para pelaku ekonomi kreatif belum bisa menggunakan ruangan tersebut. Selain itu, Gedung *Creative Centre* Tasikmalaya belum masuk ke *type creative hubs* yang dibagi sesuai fungsinya. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan permasalahan dan fenomena yang ada dibuatlah perancangan ulang Gedung *Creative Centre* Tasikmalaya dengan tujuan untuk memaksimalkan fungsi gedung sehingga para pelaku ekonomi kreatif dapat melakukan aktivitas di dalamnya serta dapat memajukan ekonomi kreatif yang ada di Tasikmalaya.

## **1.2 IDENTIFIKASI PERMASALAHAN**

Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner yang telah dilakukan kepada para pelaku industri kreatif yang diprioritaskan oleh Tasikmalaya yaitu kuliner, fesyen dan kriya dapat disimpulkan bahwa mereka memerlukan fasilitas ruang yang dapat digunakan untuk mengembangkan produknya. Selain itu mereka berharap agar Gedung *Creative Centre* Tasikmalaya dapat berfungsi sesuai fungsi kegunaannya. Oleh karena itu, ketersediaan fasilitas di dalam gedung harus dibuat dengan baik agar para pelaku industri kreatif dapat menggunakannya serta Gedung *Creative Centre* dapat digunakan terus menerus kedepannya. Gedung *Creative Centre* Tasikmalaya belum memenuhi kebutuhan tersebut sehingga membutuhkan perancangan ulang dengan terkait ditemukannya permasalahan yang ada yaitu sebagai berikut:

### **A. Permasalahan pada Kasus *Redesign***

#### **1. Organisasi Ruang dan *Layout***

- Program aktivitas dan fasilitas :
  1. Kurangnya fasilitas ruang *makerspace* untuk pada pelaku industri kreatif
  2. Kegiatan pada area *coworking space* tidak dapat berlangsung karena ruangan tidak memiliki furnitur yang seharusnya dapat menunjang kebutuhan area kerja secara individu, grup serta area kerja bersama

3. Aktivitas yang berlangsung pada ruang *exhibition* tidak sesuai dengan fungsi ruangnya
2. Konsep Visual
  - Warna : Menggunakan warna monokrom pada interiornya seperti warna hitam, putih dan abu-abu sehingga ruangan terkesan jenuh karena kurang berwarna
3. Persyaratan Umum Ruang / Tata Kondisi Ruang
  - Pencahayaan : Pada ruang *exhibition* hanya menggunakan spotlight sebagai pencahayaan ruangan
  - Akustik : Penggunaan material besi plat tipis untuk ceiling yang menyebabkan minimnya akustik pada ruangan
  - Keamanan : Tersedia heat detector namun belum tersedianya sprinkler sebagai keamanan untuk memadamkan api

### **1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang interior Gedung *Creative Centre* Tasikmalaya yang dapat sesuai dengan jenis dan fungsi *type creative hub*?
- b. Bagaimana menyesuaikan perancangan interior dengan ruangan yang membutuhkan pembagian area?
- c. Bagaimana merancang ruang agar memiliki suasana yang tidak terkesan jenuh?
- d. Bagaimana mewujudkan desain agar memenuhi persyaratan umum ruang sesuai dengan fungsi masing-masing ruang?

### **1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN**

#### **1.4.1 Tujuan**

Tujuan dilakukannya perancangan ulang Gedung *Creative Centre* Tasikmalaya adalah sebagai berikut:

- a. Mengarahkan tujuan gedung agar sesuai dengan jenis dan fungsinya sehingga dapat digunakan dengan baik oleh para pelaku ekonomi kreatif
- b. Menciptakan ruangan yang memiliki fasilitas untuk menunjang kegiatan dan kebutuhan penggunaannya dengan baik

- c. Menciptakan fasilitas yang ruang yang didasari oleh kebutuhan para pelaku ekonomi kreatif agar bangunan dapat bermanfaat serta digunakan dengan baik untuk mendukung perkembangan ekonomi kreatif Tasikmalaya

#### **1.4.2 Sasaran**

Sasaran dari perancangan interior Gedung *Creative Centre* Tasikmalaya adalah sebagai berikut:

- a. Memfasilitasi para pelaku industri kreatif yang ada di Tasikmalaya untuk lebih berkembang
- b. Merancang fasilitas yang ada pada setiap ruang dengan tepat dan sesuai dengan standar

### **1.5 BATASAN PERANCANGAN**

Batasan perancangan pada Gedung *Creative Center* Tasikmalaya mencakup batasan luasan, Batasan pengguna ruang, batasan dalam peraturan dan standarisasinya. Berikut merupakan batasan perancangan pada Gedung *Creative Center* Tasikmalaya meliputi:

- a. Objek perancangan yaitu Gedung *Creative Center* Tasikmalaya merupakan sebuah bangunan yang dikelola oleh UPTD pengelola kompleks dadaha Tasikmalaya. Ruangan perancangan mencakup area lobby, ruang exhibition dan auditorium pada lantai 1. Sedangkan pada lantai 2 terdapat area coworking space dan ruang workshop.
- b. Pengguna ruang terbagi menjadi 6 kategori yaitu pemerintah, pelaku industri kreatif, mahasiswa/pelajar, komunitas, masyarakat luas dan pengelola
- c. Luas total tanah yaitu  $\pm 2.883 m^2$  dan luasan total bangunan sebesar  $\pm 1.767 m^2$ .
- d. Pendekatan yang dipakai sebagai Solusi perancangan Gedung *Creative Center* Tasikmalaya yaitu aktivitas.

### **1.6 METODE PERANCANGAN**

Tahap pengumpulan data dilakukan melalui observasi, studi lapangan, angket, dokumentasi, studi literatur dan studi banding. Data tersebut digunakan untuk menjadi acuan dalam perancangan ulang Gedung *Creative Centre* (GCC) Tasikmalaya.

### **1.6.1 Observasi**

Gedung *creative centre* (GCC) Tasikmalaya merupakan bangunan baru yang diresmikan pada Bulan Februari 2023. Hal tersebut menjadikan fasilitas didalamnya belum memenuhi fungsi sesuai dengan jenis ruangnya. Selain itu fungsi keseluruhan dari bangunan juga masih belum terarah akan dipakai untuk apa. Berkaitan dengan fungsi bangunan GCC ini seharusnya termasuk kedalam *type creative hub* yang ada agar fungsinya lebih terarah. Setelah fungsinya terarah barulah ruangan didalamnya dapat menyesuaikan secara fungsi dan siapa yang akan menggunakannya.

### **1.6.2 Studi Lapangan**

Studi lapangan dilakukan agar mengetahui bangunan yang ada serta untuk mengamati apa saja yang menjadi kegiatan dalam bangunan. Setelah melakukan studi lapangan pada GCC Tasikmalaya didapatkan ada ruangan yang berfungsi sebagai ruang *exhibition* tetapi digunakan untuk berbagai kegiatan diluar dari pameran yang menjadikan ruangan tersebut menjadi ruangan serbaguna. Hal tersebut juga didukung oleh tidak adanya fasilitas yang tersedia menandakan bahwa ruangan tersebut adalah ruangan *exhibition*. Selain itu, GCC Tasikmalaya masih belum banyak digunakan oleh para UMKM Industri Kreatif yang ada untuk berkegiatan dengan tujuan mengembangkan perekonomian Tasikmalaya.

### **1.6.3 Angket**

Angket/kuisisioner disebar kepada para pelaku UMKM industri kreatif yang ada di Tasikmalaya untuk mengetahui apa kebutuhan yang harus dipenuhi dalam bangunan untuk menunjang kegiatan mereka. Hasil dari kuisisioner para pelaku UMKM sepakat jika GCC Tasikmalaya belum memenuhi kebutuhan mereka secara fasilitas. GCC hanya memberikan ruang untuk para pelaku UMKM tapi tidak memberikan furnitur dan lainnya. Para pelaku UMKM juga berharap GCC dapat menjadi ruang untuk mereka berkegiatan mengembangkan usahanya.

### **1.6.4 Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada staff GCC Tasikmalaya untuk mengetahui hal-hal yang tidak terlihat atau tidak tertulis. Selain itu, wawancara juga dilakukan ke 3 sektor ekonomi kreatif yang ada di Tasikmalaya yaitu kuliner, kriya dan fesyen.

### **1.6.5 Dokumentasi**

Dokumentasi dilakukan untuk nantinya di analisis apa saja yang menjadi masalah desain yang ada pada GCC Tasikmalaya. Hal tersebut juga menjadi bahan untuk mengungkap fakta yang sebenarnya pada bangunan. Dokumentasi yang diambil meliputi ruangan-ruangan yang tersedia, aktivitas para penggunanya, aktivitas staff yang ada dan elemen interior.

### **1.6.6 Studi Literatur**

Studi literatur dikumpulkan untuk menjadi acuan dalam tahapan perancangan GCC Tasikmalaya. Sumber yang dijadikan studi literatur seperti buku, jurnal, artikel dan berita terkait dengan topik perancangan. Selain itu fenomena yang terjadi saat ini tentang objek perancangan juga menjadi kajian studi literatur.

### **1.6.7 Studi Banding**

Studi banding dilakukan untuk mengetahui perbandingan kelengkapan, apakah sudah sesuai standar atau tidak terkait dengan fasilitas. Studi banding dilakukan pada 3 tempat *creative hub* yaitu Bandung *Creative Hub*, Jakarta *Creative Hub* dan Bogor *Creative Centre*.

## **1.7 MANFAAT PERANCANGAN**

### **a. Manfaat bagi Masyarakat**

Masyarakat luas khususnya para pelaku industri kreatif dapat terbantu dengan adanya penyediaan ruang yang bisa meningkatkan perekonomian subsektor industri kreatif di Tasikmalaya semakin meningkat.

### **b. Manfaat bagi Komunitas**

Komunitas dapat terbantu dengan adanya ruang-ruang yang digunakan untuk berdiskusi, rapat, atau kegiatan lainnya. Ruang komunitas bisa menjadi salah satu pilihan untuk para komunitas lebih berkembang karena tersedianya fasilitas didalamnya.

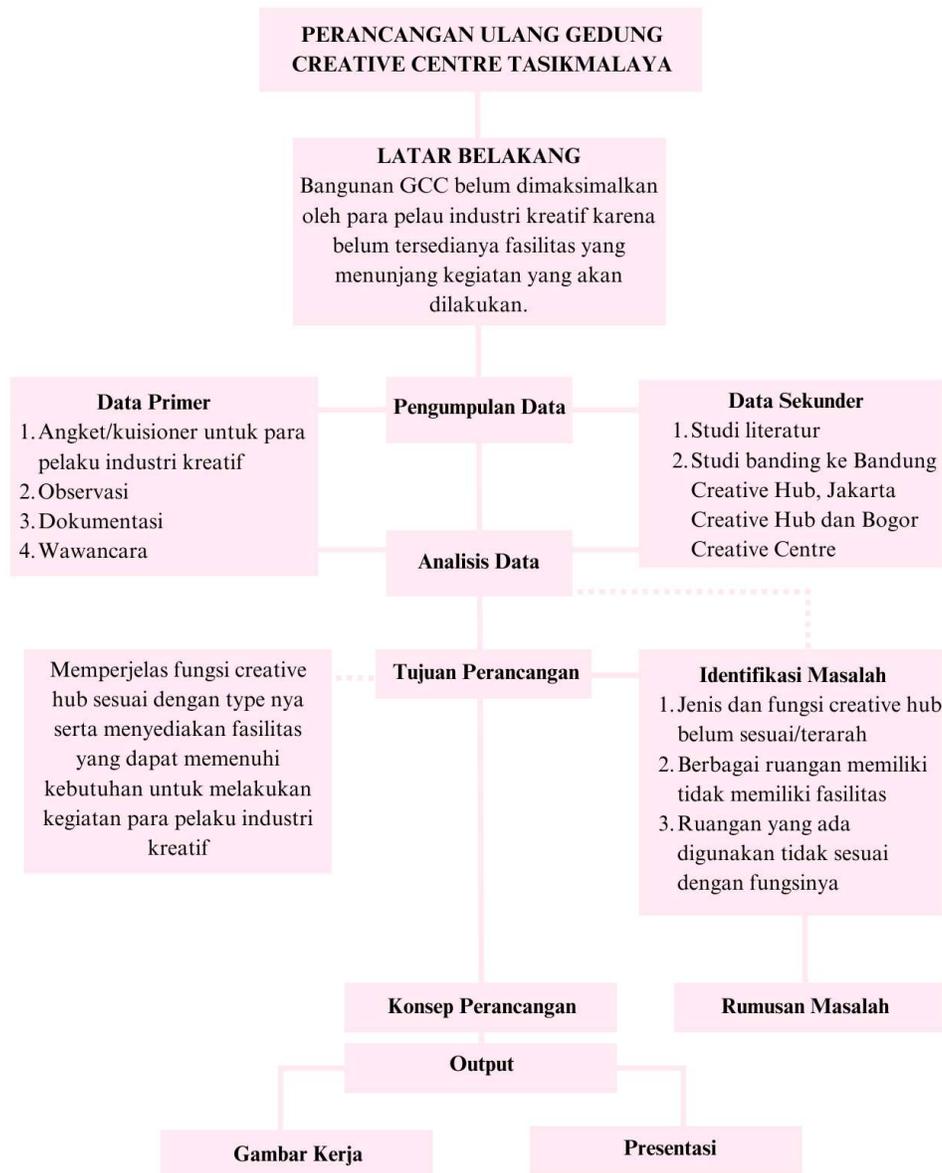
### **c. Manfaat bagi Institusi**

Perancangan Gedung *Creative Centre* (GCC) Tasikmalaya dapat dijadikan acuan literatur mengenai *creative hub* bagi para pembaca. Selain itu perancangan tersebut menjadi bahan tinjauan bagaimana objek perancangan memiliki pendekatan terkait dalam pengaplikasiannya.

### **d. Manfaat Keilmuan Interior**

Memberikan pengetahuan lebih dalam terkait dengan *creative hub* yang ada di Indonesia. Selain itu memberikan informasi terkait dengan permasalahan dan cara mengatasinya melalui solusi desain.

## 1.8 KERANGKA PIKIR PERANCANGAN



Gambar 1.6.7.1 Kerangka Berpikir

Sumber: Analisis Pribadi

## **1.9 PEMBABAN LAPORAN TA**

Sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada BAB I terdapat penjelasan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, batasan perancangan, metode perancangan, manfaat perancangan, kerangka pikir perancangan dan pembaban laporan tugas akhir.

### **BAB II : KAJIAN PUSTAKA DAN REFERENSI DESAIN**

Pada BAB II terdapat penjelasan mengenai kajian pustaka yang berhubungan dengan definisi, klasifikasi dan standarisasi dari objek yang dirancang. Selain itu juga terdapat penjelasan pendekatan yang akan menjadi solusi dari permasalahan desain melalui perancangan interior.

### **BAB III : DESKRIPSI PROJEK DAN DATA ANALISIS**

Pada BAB III terdapat penjelasan mengenai deskripsi projek yaitu perancangan Gedung Creative Centre Tasikmalaya yang mencakup analisis projek secara umum, analisis *site* dan analisis kasus *redesign*. Selain itu juga terdapat penjelasan mengenai studi banding sebagai perbandingan dalam perancangan.

### **BAB IV : TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN**

Pada BAB IV terdapat penjelasan mengenai tema dan konsep perancangan interior yang memiliki rincian seperti konsep suasana ruang, alur aktivitas, fasilitas, organisasi ruang, pencahayaan, akustik, keamanan, *sign system*, material, furnitur dan visual.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada BAB V terdapat penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.