

## PERANCANGAN INTERIOR TELKOM CREATIVE CENTER DI KAWASAN PENDIDIKAN UNIVERSITAS TELKOM

### INTERIOR DESIGN TELKOM CREATIVE CENTER IN THE TELKOM UNIVERSITY EDUCATION PARK

Gilang Sanjivani Gemilang

Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
[vanigilang@gmail.com](mailto:vanigilang@gmail.com)

---

#### Abstrak

Perlu adanya media untuk mewadahi kreatifitas para desainer dan calon desainer agar mereka mendapat apresiasi atas karyanya dan dapat menjadi pusat informasi dan edukasi untuk masyarakat pada umumnya untuk mengetahui keilmuan tentang desain. Telkom Creative Center adalah sebuah bangunan yang berfungsi untuk mewadahi penyebaran informasi dan edukasi dengan menampung karya-karya desain (Desain Interior, Produk, Kriya Tekstil Mode, Seni Rupa Murni, Desain Komunikasi Visual dan Desain Teknologi).

Masalah yang ditemukan yaitu Belum tersedianya Creative Center sebagai media informasi dan edukasi maupun sarana serupa di Bandung khususnya kawasan pendidikan Universitas Telkom sebagai fasilitator terkait life style masyarakat pada umumnya. Kawasan pendidikan Universitas Telkom yang berlokasi di kabupaten Bandung dan jauh dari perkotaan memerlukan media penghubung (design hub) kebudayaan antara lingkungan di kota dan kabupaten dalam hal keilmuan desain (Desain Interior, Produk, Kriya Tekstil Mode, Seni Rupa Murni dan Desain Komunikasi Visual dan Elektro). Tujuan Penulisan adalah Untuk mempelajari referensi perancangan sebuah Creative Center dalam lingkungan kampus dan Merancang Creative Center sebagai bagian dari perancangan fasilitas akademik.

Metode yang dilakukan oleh penulis untuk merancang proyek Tugas Akhir ini adalah dengan menggunakan metode kualitatif yaitu dengan Studi Lapangan (Data Primer) dan Studi Literatur (Data Sekunder). Media yang akan dihasilkan yaitu berupa karya desain perancangan interior Telkom Creative Center yang dapat diimplementasikan pembangunannya sesuai rencana strategis pembangunan gedung Universitas Telkom. Manfaat Penulisan Menyelaraskan dengan perencanaan visi, misi dan master plan pembangunan gedung Telkom University, Menjembatani informasi antar masyarakat awam dengan desain.

**Kata Kunci :** Desain, Creative Center, media edukasi dan informasi

---

#### Abstract

The need for the media to accommodate the creativity of the designers and aspiring designers to give them an appreciation for his work and can become the center of information and education for the public in general to know the science of design. Telkom Creative Center is a building that serves to facilitate the dissemination of information and education to accommodate the works of design (Interior Design, Product, Textile Craft Fashion, Fine Arts, Visual Communication Design and Design Technology).

Problems found that Unavailability Creative Center as a medium of information and education as well as similar facilities in Bandung particular educational areas Telkom University as a facilitator associated life style society in general. Telkom University education district which is located in Bandung district and

away from urban areas requires a media liaison (design hub) between the culture environment in cities and counties in terms of scientific design (Interior Design, Product, Textile Craft Fashion, Fine Arts and Visual Communication Design and Electrical ). Writing objective is to study the reference design of a Creative Center in the campus environment and Designing Creative Center as part of the design of academic facilities.

The method performed by the authors to design this Final project is to use qualitative methods of the Field Studies (Primary Data) and Literature (Secondary Data). Media that will be generated in the form of interior design design work Telkom Creative Center which can be implemented according to plan strategic development Telkom University building. Benefits of Writing Aligning with the planning vision, mission and master plan Telkom University building, bridging information between the general public with the design.

**Keywords:** Design, Creative Center, media education and information

---

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang ditransfer dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Seiring dengan berkembangnya pendidikan dan sistem pendidikan di Indonesia, seluruh elemen masyarakat, utamanya yang terkait langsung dengan pendidikan dituntut untuk lebih kreatif dan profesional untuk mengembangkan pendidikan. Untuk itulah perlu adanya cara atau metode untuk menjawab tantangan-tantangan yang muncul seiring dengan berkembangnya waktu, karena hal tersebut perlu adanya media untuk mewadahi kreatifitas para desainer dan calon desainer agar mereka mendapat apresiasi atas karyanya dan dapat menjadi pusat informasi dan edukasi untuk masyarakat pada umumnya untuk mengetahui keilmuantentang desain.

Bangunan yang terkait dengan keilmuan desain di Indonesia sudah tersedia hampir di setiap kota besar berupa museum dan galeri. Menurut KBBI edisi IV "Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu, dan juga tempat menyimpan barang kuno", dan bangunan yang dinamakan galeri juga memiliki fungsi serupa yaitu sebuah ruangan atau gedung tempat memamerkan hasil karya berbagaiseniman sebagai bentuk apresiasi juga memperkenalkan karya seni kepada masyarakat. Namun untuk pusat desain hanya ada di Jakarta yaitu Jakarta Design Center(JDC) yang merupakan fasilitas komersial dan tidak berfungsi sebagai pusat informasi dan edukasi bagi pengunjung yang datang. Jakarta Design Center(JDC) adalah perusahaan yang bergerak dalam industriproperties yang mewadahi karya-karya arsitektur dan interior.

Telkom Creative Center adalah sebuah bangunan yang berfungsi untuk mewadahi penyebaran informasi dan edukasi dengan menampung karya-karya desain (Desain Interior, Produk, Kriya Tekstil Mode, Seni Rupa Murni,Desain Komunikasi Visual dan Desain Teknologi) yang akan menjadi informasi dan edukasi bagi pengunjung yang datang. Menjadi media sosial yang didalamnya terdapat penyebaran informasi dan edukasi bagi pengunjung, apresiasi seni, terjalin jaringan antar desainer, konsumen, dan produsen.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Belum tersedianya Creative Center sebagai media informasi dan edukasi maupun sarana serupa di Bandung khususnya kawasan pendidikan Universitas Telkom sebagai fasilitator terkait life style masyarakat pada umumnya.
2. Kawasan pendidikan Universitas Telkom khususnya Fakultas Industri Kreatif yang berlokasi di kabupaten Bandung dan jauh dari perkotaan memerlukan media penghubung (design hub) kebudayaan yang antara lingkungan di kota dan kabupaten dalam hal penyebaran informasi untuk menangkap peluang-peluang yang ada serta dibutuhkan juga fasilitas yang mewadahi keilmuan tentang desain (Desain Interior, Produk, Kriya Tekstil Mode, Seni Rupa Murni dan Desain Komunikasi Visual dan Elektro)

## 1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah perancangan interior Telkom Creative Center di kawasan pendidikan Universitas Telkom yang sesuai dengan visi, misi dan dinamika restra Universitas Telkom?
2. Bagaimana menangkap potensi dari lokasi yang berada di kabupaten Bandung dan jauh dari perkotaan dalam konteks Telkom Creative Center?

## 1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

### 1.4.1 Ruang Lingkup

Konsep perancangan arsitektur, interior berupa penggunaan material, pencahayaan, penghawaan, pengkondisian suara, utilitas dan psikologi pengguna dalam desain interior bangunan Creative Center di lingkungan kampus Universitas Telkom dan lokasinya yang berada di kabupaten.

### 1.4.2 Batasan Masalah

- a. Hal yang akan dibahas yaitu perancangan interior bangunan Creative Center, sebagai sarana sosial yang memberikan informasi dan edukasi pada ranah keilmuan desain.
- b. Memfasilitasi area-area yang bersentuhan dengan area keilmuan desain termasuk desain robotik fakultas Elektro dari sudut pandang desain.

## 1.5 Tujuan dan Manfaat Penulisan

### 1.5.1 Tujuan Penulisan

1. Untuk mempelajari referensi perancangan sebuah Creative Center dalam lingkungan kampus.
2. Merancang Creative Center sebagai bagian dari perancangan fasilitas akademik.

### 1.5.2 Manfaat Penulisan

1. Menyelaraskan dengan perencanaan visi, misi dan master plan pembangunan gedung Telkom University.
2. Menghasilkan referensi bagi perancangan interior.
3. Menjembatani informasi antar masyarakat awam dengan desain.

## 1.6 Teknik Pengumpulan data

Metode yang dilakukan oleh penulis untuk merancang proyek Tugas Akhir ini adalah dengan menggunakan metode kualitatif yaitu :

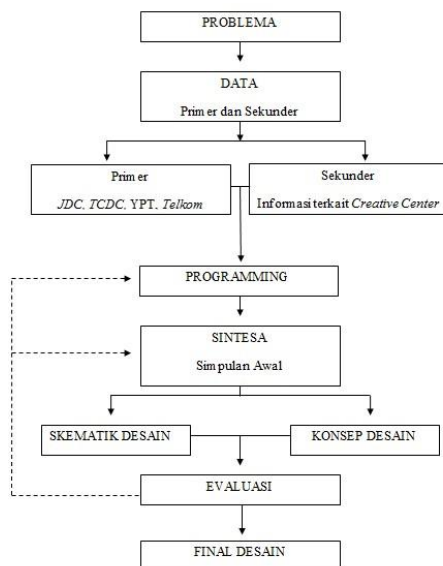
### 1.6.1 Studi Lapangan (Data Primer)

- Observasi : Meninjau dan mengamati objek penelitian sebagai studi kasus, yaitu Jakarta Design Center.
- Wawancara : Mengadakan wawancara dengan para narasumber yaitu pihak Yayasan Pendidikan Telkom, kaprodi seluruh jurusan yang ada di Fakultas Industri Kreatif, beberapa mahasiswa Universitas Telkom, dan Komunitas Kreatif BCCF (Bandung Creative City Forum)
- Dokumentasi : Melakukan pengambilan gambar saat berada di lokasi tempat survey.
- Dokumen yang didapat dari narasumber terkait seperti : Rencana Strategis Pembangunan Gedung Universitas Telkom, Fakultas Industri Kreatif, Komunitas kreatif BCCF (Bandung Creative City Forum), buku induk Badan Ekonomi Kreatif dan Pusat Desain Nasional

### 1.6.2 Studi Literatur (Data Sekunder) :

Mencari informasi-informasi dari buku, majalah, internet, televisi, dan lain sebagainya mengenai definisi-definisi terkait, sejarah dan perkembangan desain, pengertian Creative Center, fungsi Creative Center. Design Center di Jakarta, fasilitas dan sarana yang disediakan dan lain sebagainya.

### 1.7 Kerangka Berpikir



**Gambar 1. 1 (Skema perancangan)**

## 2. Dasar Teori

### 2.1 Seni Rupa

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Seni rupa dilihat dari segi fungsinya dibedakan antara seni rupa murni dan seni rupa terapan, proses penciptaan seni rupa murni lebih menitik beratkan pada ekspresi jiwa semata misalnya lukisan, sedangkan seni rupa terapan proses pembuatannya memiliki tujuan dan fungsi tertentu misalnya seni kriya. Sedangkan, jika ditinjau dari segi wujud dan bentuknya, seni rupa terbagi dua yaitu seni rupa dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar saja dan seni rupa tiga dimensi yang memiliki panjang lebar serta ruang. Secara kasar terjemahan seni rupa di dalam Bahasa Inggris adalah fine art. Namun sesuai perkembangan dunia seni modern, istilah fine art menjadi lebih spesifik kepada pengertian seni rupa murni untuk kemudian menggabungkannya dengan desain dan kriya ke dalam bahasan visual arts. [3]

## 2.2 Definisi Desain

Penggunaan istilah design atau desain bermula dari gambar teknik arsitektur (gambar potong untuk bangunan) serta di awal perkembangan, istilah desain awalnya masih berbaur dengan seni dan kriya. Dimana, pada dasarnya seni adalah suatu pola pikir untuk membentuk ekspresi murni yang cenderung fokus pada nilai estetis dan pemaknaan secara privasi. Sedangkan desain memiliki pengertian sebagai suatu pemikiran baru atas fundamental seni dengan tidak hanya menitik beratkan pada nilai estetis, namun juga aspek fungsi dan latar industri secara massa, yang memang pada realitanya pengertian desain tidak hanya digunakan dalam dunia seni rupa saja, namun juga dalam bidang teknologi, rekayasa, dll. Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata. Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetis dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, brainstorming, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Akhir-akhir ini, proses (secara umum) juga dianggap sebagai produk dari desain, sehingga muncul istilah "proses perancangan". Sehingga dapat dikatakan bahwa sebuah desain merupakan bentuk perumusan dari berbagai unsur termasuk berbagai macam pertimbangan di dalamnya. [2]

## 2.3 Hasil Survey

### Thailand Creative & Design Center

Lokasi : 5<sup>th</sup> Fl. The Emporium Shopping Complex 622 Sukhumvit 24, Bangkok Thailand  
10110

Website : <http://www.tcdc.or.th/>

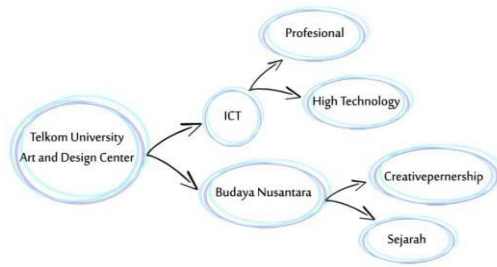
Thailand Creative & Design Center (TCDC) didirikan pada tahun 2004 di bawah pemerintahan Perdana Menteri Thaksin Shinawatra untuk menghubungkan dan meningkatkan interaksi antara kreativitas, keterampilan, aset budaya dan usaha yang kondusif untuk menciptakan produk dan jasa yang memenuhi permintaan pasar global yang berkualitas. TCDC mendorong maju perkembangan ekonomi kreatif di tahun 2008 untuk mempromosikan pengusaha kreatif sebagai elemen kunci dari Thailand kekuatan pendorong ekonomi. Juga, TCDC telah membangun jaringan manajemen pengetahuan melalui 14 miniTCDCs nasional dan membuka TCDC Chiang Mai pada tahun 2013 sebagai pusat pertukaran ide-ide kreatif dan menyiapkan pengusaha daerah untuk bersaing dengan permintaan global yang selalu berubah-ubah.

TCDC terus-menerus mengembangkan cara-cara untuk mengelola pengetahuan serta berbagi dan menghubungkan kreativitas dengan praktek bisnis, sehingga memungkinkan bahwa imajinasi dapat mengubah hidup anda.

## 3. Konsep Perancangan

### 3.1 Tema Umum

Pada perancangan TELKOM CREATIVE CENTER ini memiliki tema umum yaitu "Creative Profesional" yang dilatar belakangi oleh visi misi Universitas Telkom dengan penjabaran sebagai berikut :



**Gambar 3. 1 (Tema umum)**

### 3.2 Information and Communication Technology (ICT)

Sebuah konsep yang menawarkan kinerja informasi dan komunikasi berbasis teknologi. Memiliki sifat yang profesional(segala sesuatunya memiliki penanganan yang khusus, detail, terstruktur, dan sistematis) dan high technology(teknologi yang paling canggih yang tersedia dengan mengikuti perkembangan jaman).

### 3.2 Budaya Nusantara

Suatu kebiasaan atau kegiatan khas yang berada di suatu wilayah yang membedakannya dengan wilayah lainnya. Bandung adalah wilayah yang dipilih dalam tema ini dengan mengangkat sejarah yang ada dan semangat creativepartnership yang menjadi icon kota Bandung.

## 4. Kesimpulan

### 4.1 Pengertian Proyek

Telkom Creative Center adalah sebuah bangunan yang berfungsi untuk mewadahi penyebaran informasi dan edukasi dengan menampung karya-karya desain (Desain Interior, Produk, Kriya Tekstil Mode, Seni Rupa Murni, Desain Komunikasi Visual dan Desain Teknologi) yang akan menjadi informasi dan edukasi bagi pengunjung yang datang. Menjadi media sosial yang didalamnya terdapat penyebaran informasi dan edukasi bagi pengunjung, apresiasi seni, terjalin jaringan antar desainer, konsumen, dan produsen.

#### 5.1.1 Tujuan dan Manfaat

##### A. Tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mempelajari referensi perancangan sebuah Creative Center dalam lingkungan kampus.
2. Merancang Creative Center sebagai bagian dari perancangan fasilitas akademik.

##### B. Manfaat yang ingin dicapai adalah:

1. Menyelaraskan dengan perencanaan visi, misi dan master plan pembangunan gedung Telkom University.
2. Menghasilkan referensi bagi perancangan interior.
3. Menjembatani informasi antar masyarakat awam dengan desain.

#### 5.1.2 Konsep Perancangan

Pada perancangan Telkom Creative Center ini memiliki tema umum yaitu "Creative Profesional" yang dilatar belakangi oleh visi misi Universitas Telkom dengan penjabaran sebagai berikut :

##### 1. Information and Communication Technology (ICT)

Sebuah konsep yang menawarkan kinerja informasi dan komunikasi berbasis teknologi. Memiliki sifat yang profesional(segala sesuatunya memiliki penanganan yang khusus, detail, terstruktur, dan sistematis) dan high technology(teknologi yang paling canggih yang tersedia dengan mengikuti perkembangan jaman).

##### 2. Budaya Nusantara

Suatu kebiasaan atau kegiatan khas yang berada di suatu wilayah yang membedakannya dengan wilayah lainnya. Bandung adalah wilayah yang dipilih dalam tema ini dengan mengangkat sejarah yang ada dan semangat creativepartnership yang menjadi icon kota Bandung.

Pencahayaan yang digunakan dalam perancangan ini adalah pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami dimaksimalkan penggunaannya pada ruang-ruang terbuka (lobby dan cafeteria) sehingga memberikan kesan natural pada ruang. Pada proyek perancangan ini pencahayaan buatan dominan digunakan. Konsep penghawaan pada perancangan ini menggunakan penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami pada setiap ruangan memanfaatkan bukaan-bukaan seperti jendela, pintu, dan jalusi. Sedangkan penghawaan buatan menggunakan AC Split. Sistem keamanan yang digunakan pada perancangan ini yaitu security dan kamera CCTV. Sistem proteksi dari bahaya kebakaran yang digunakan adalah dengan tersedianyahydrant, sprinkler, Smoke detector, dan Fire alarm. [5]

#### Daftar Pustaka:

- [1] Aprilia, Sri Ayu (2012) *Digital Creative Center*, Bandung: Jurusan Desain Interior Institut Teknologi Bandung
- [2] Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- [3] Irawan, Bambang, Tamara, Priscilla (2013), *Dasar Dasar Desain*, Griya Kreasi, Depok
- [4] Peraturan Menteri Pekerjaan Umum (2007), *Pedoman Umum Rencana Tata Bangunan Dan Lingkungan*
- [5] Santosa, Adi, *Pendekatan Konseptual Dalam Proses Perancangan Interior*, Surabaya: Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra.
- [6] Francis Dk Ching (D. Pandu, 2009 : 29)