

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ekonomi saat ini terus melakukan inovasi baru yaitu dengan menggunakan konsep ekonomi kreatif di mana yang menjadi penopang utama dalam konsep ini adalah informasi dan kreativitas yang dihasilkan dari sumber daya manusia (SDM). Salah satu kota di Indonesia yang berpotensi besar atas perkembangan ekonomi kreatifnya adalah Kota Bandung. Pada bulan Desember 2015 lalu, Bandung diumumkan oleh UNESCO sebagai salah satu kota kreatif dalam bidang desain. Kemudian, sebagian besar perguruan tinggi ternama Bandung berada di bidang industri kreatif seperti desain, arsitektur, fesyen dan seni. Tidak heran jika banyak muda – mudi Bandung yang kreatif.

Melihat suksesnya perkembangan industri kreatif yang dikemas dalam sebuah gedung *Creative Center* seperti di TCDC Bangkok Thailand dan Jakarta Creative Hub yang berada di Jakarta Pusat, pada saat ini Bandung juga sedang membangun sebuah Pusat Kreatif yang dikelola oleh Pemerintah Kota dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bandung sendiri. Dibangunnya Pusat Kreatif Bandung ini juga sebagai bentuk pertanggung jawaban atas gelar Kota Kreatif seperti yang sudah dituliskan diatas. Tujuan dibangunnya Pusat kreatif ini sebagai sebuah tempat di mana masyarakat umum dan para pelaku industri kreatif khususnya yang masih muda dapat menyalurkan ide – ide kreatif untuk karya mereka dan mengetahui bagaimana proses sebuah karya atau produk yang dilakukan oleh tangan mereka sendiri. Sehingga ide – ide kreatif dari masyarakat tidak hanya tersimpan dalam angan mereka. Subsektor Industri Kreatif yang difokuskan dalam Pusat kreatif ini antara lain adalah desain (produk, komunikasi visual, interior, fesyen), seni rupa, kriya, musik, seni pertunjukkan, film/ video, bisnis dan fotografi. Fasilitas yang disediakan berupa *design store*, perpustakaan, kafe, studio *wood working*, studio fotografi, studio musik, auditorium, amfiteater, galeri seni rupa dan tekstil, ruang kelas dan lain- lain.

Namun, pada beberapa ruangan contohnya pada ruangan kelas untuk fungsi ruangan dan fasilitas pendukungnya belum fungsional dan tersedia sepenuhnya dengan kebutuhan penggunanya. Kemudian bentuk olahan elemen interior seperti pola lantai,

material dinding hingga furnitur masih kurang eksploratif. Dengan adanya Pusat Kreatif Bandung ini diharapkan juga dapat menjadi wadah pengembangan industri kreatif terbaik di Bandung untuk membantu anak muda yang ingin mengeksplorasi karya mereka, memamerkan karya mereka, meningkatkan kualitas SDM yang lebih kreatif, inovatif, iptek yang tinggi, dan menambah jumlah wirausaha untuk mengembangkan usaha mereka yang didukung dengan fasilitas yang mumpuni tanpa menghilangkan ciri khas desain kota Bandung dan Jawa Barat. Selain itu diharapkan juga Bandung dapat menjadi inspirasi bagi kota – kota dan muda mudi lainnya dalam membantu memajukan ekonomi kreatif di Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dapat diambil berdasarkan hasil survei antara lain :

1. Pada beberapa ruangan tertentu masih kurang fungsional dan fasilitas pendukungnya belum tersedia sepenuhnya yang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya.
2. Kondisi eksisting dinding ruangan menggunakan *finishing* yang kurang konsisten. Terdapat dinding yang terlalu kosong dan terlalu atraktif sehingga menimbulkan kesan hampa atau terlalu ramai dan memberi kesan sirkulasi jalan yang sempit.
3. Pengolahan bentuk furnitur, plafon, dinding, pola lantai maupun materialnya kurang eksploratif dan tidak dapat menstimulasi penggunaannya untuk lebih tertarik dalam berkarya dan belum juga memiliki desain yang menghadirkan ciri khas atau karakter tertentu.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan ini antara lain adalah :

1. Bagaimana mengatasi kebutuhan ruang agar ruangan tersebut fungsional bagi penggunaannya?

2. Bagaimana cara untuk menghadirkan desain interior yang kreatif dan dapat memengaruhi penggunaanya agar dapat terstimulasi untuk lebih baik dalam membuat atau memikirkan karya / produk?

1.4 Batasan Perancangan

Batasan perancangan pada perancangan Pusat Kreatif Bandung antara lain sebagai berikut :

- Objek : Pusat Kreatif Bandung
- Subjek : Pengelola / pegawai, dan pengguna/pengunjung.
- Lokasi : Jalan Laswi no 5, Bandung Jawa Barat.
- Luasan : 2.867 m² (lantai 1-4)
- Segmentasi Ruangan : Fokus ruang dalam perancangan adalah *Design Store & restoran*, Perpustakaan Desain dan Ruang kelas *workshop*. Namun semua ruang akan tetap didesain dengan detail sebagai berikut ;
 - Lantai 1
 - a. Utama : *Design store*, restoran, amfiteater
 - b. Pendukung : Koridor, toilet, mushalla, gudang.
 - Lantai 2
 - a. Utama : Perpustakaan Desain, studio foto, *coffee shop*, lobby, amfiteater, ruang pengelola
 - b. Pendukung : Koridor, toilet,
 - Lantai 3
 - a. Utama : Galeri seni rupa, galeri tekstil, studio musik, auditorium
 - b. Pendukung : toilet, gudang, *lobby lift*.
 - Lantai 4
 - a. Utama : ruang kelas (khusus *workshop* ringan / tidak menggunakan alat berat atau mesin khusus), studio kayu, co-working.
 - b. Pendukung : Koridor, toilet.

1.5 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan dan sasaran pada perancangan Pusat Kreatif Bandung ini antara lain :

1. Menyediakan sarana dan prasarana terpusat khusus bernama Pusat Kreatif Bandung yang memperhatikan aspek – aspek interior dengan maksud dapat memiliki karakter interior gedung yang kreatif yang tetap menghadirkan ciri khas Bandung dan Jawa Barat, dapat menstimulasi penggunanya agar semakin kreatif dalam berkarya, dan menghadirkan desain yang tepat guna dengan sasaran :
 - Menyusun program ruang dan menata layout berdasarkan kebutuhan dan minat masyarakat dalam bidang industri kreatif
 - Menyediakan fasilitas berupa furnitur, *sign system* dan sistem penyajian karya yang sesuai dengan keperluan agar fungsional dan memerhatikan standarisasi yang sudah ada.
 - Mengolah dan mengeksplor lebih jauh akan desain pada elemen interior yang akan diberi aksent, ornamen timbul, media interaktif, atau lukisan mural yang tidak mengganggu pandangan dan tidak membuat sempit sirkulasi pada kondisi eksisting ruang yang ada.
 - Menggunakan dan memilih pola lantai, plafon dan furnitur yang lebih kreatif dan tetap menunjukkan ciri khas Bandung dan Jawa Barat dengan menggunakan bentuk – bentuk yang , berwarna serta penggunaan material yang tepat sesuai dengan kebutuhan ruang.

1.6 Metodologi Perancangan

Metodologi dalam perancangan Pusat Kreatif Bandung ini melibatkan beberapa aspek yaitu :

- Survei
Melakukan pengamatan langsung ke beberapa tempat yang bersangkutan. Kegiatan ini ialah mengamati keadaan objek pengamatan untuk mencari tahu data – data valid baik primer dan sekunder, tata letak furnitur, organisasi ruang, sirkulasi, elemen interior hingga menemukan permasalahan baik umum maupun khusus yang

nantinya akan diolah lebih lanjut saat proses perancangan. Lokasi referensi yang dapat yang diamati adalah :

- (1) Jakarta Creative Hub
- (2) Conclave Jakarta
- (3) Bandung Creative Hub
- (4) Bandung Digital Valley
- (5) Galeri Indonesia Kaya
- (6) Thailand Creative Design Center (TCDC) – (analisis web)

- Wawancara

Melakukan tanya jawab secara langsung dengan pengelola setempat dan pengunjung untuk mendapatkan informasi seputar objek untuk mempermudah perancang dalam melakukan proses desain.

- Dokumentasi

Menggunakan media berupa kamera untuk mengambil gambar/foto dan rekaman video/suara yang terdapat pada lokasi survey serta melakukan pengukuran menggunakan meteran untuk mengukur tinggi ruangan, jarak sirkulasi, antar furnitur dan sebagainya.

- Studi Literatur

Studi literatur merupakan media berupa kajian teori - teori atau data pendukung yang dapat membantu dalam menyelesaikan perancangan terkait dengan objek perancangan dan diselaraskan dengan standarisasi atau ketentuan dalam mengolah desain. Seperti mengetahui dimensi furnitur yang tepat, jarak antar furnitur, ruang gerak manusia dan lainnya. Studi literatur dapat berupa :

- (1) Buku / *E-book*
- (2) Jurnal
- (3) Media internet, artikel / *website*

- Analisis

Setelah survey atau pengamatan dilakukan, data – data yang sudah didapat diolah lebih lanjut dengan mengaitkannya dengan standarisasi yang sudah ditetapkan dalam buku. Permasalahan yang muncul dapat diatasi dengan melakukan studi

standar yang baik dan berdasarkan kebutuhan dari pengguna itu sendiri. Setelah semua diolah, analisis – analisis yang dibuat akan menghasilkan solusi atau masukan untuk mencapai desain yang sesuai dengan tujuan perancangan.

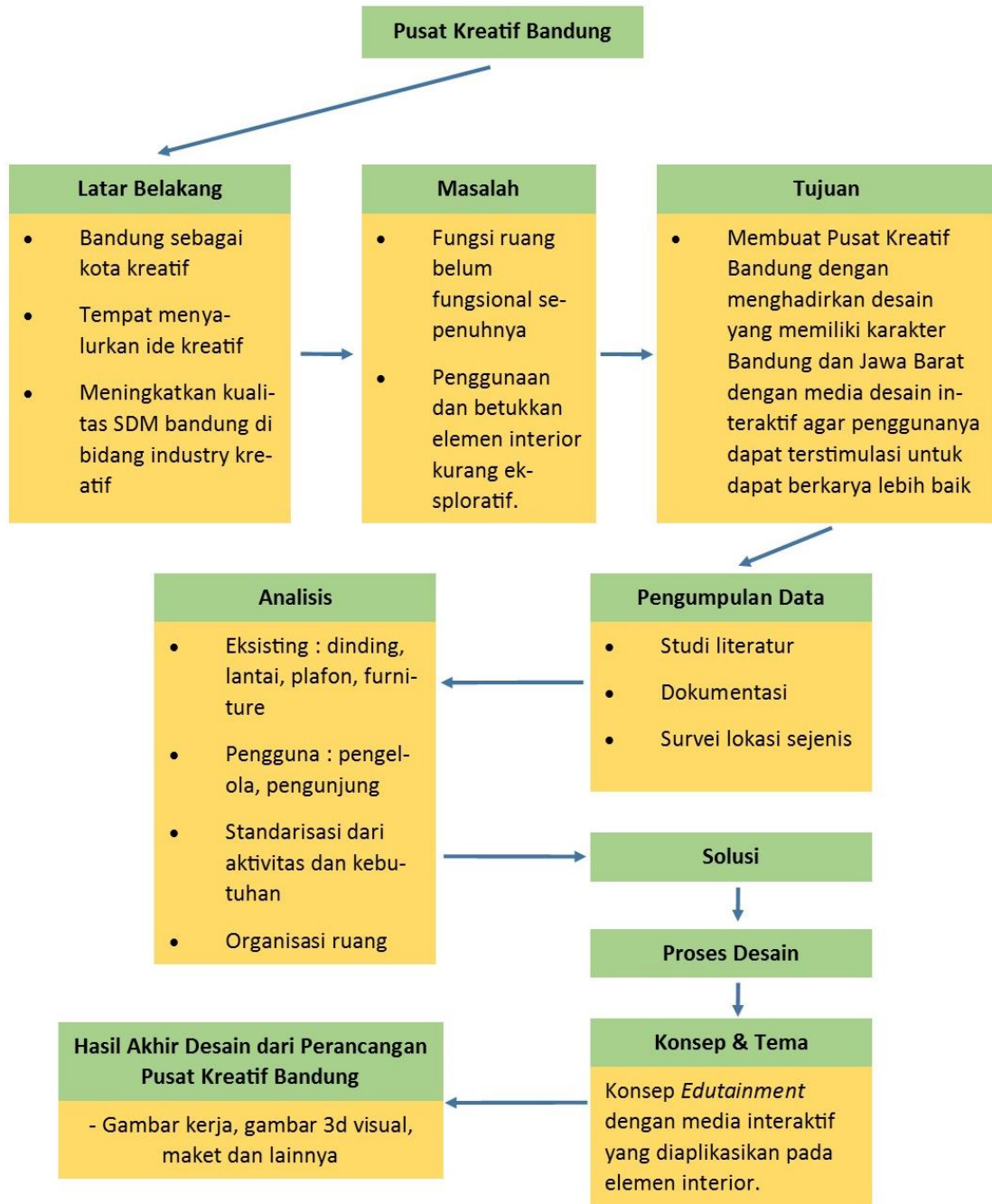
- Konsep dan Tema

Menentukan konsep desain dan tema perancangan yang akan dibuat. Konsep dan tema ditentukan berdasarkan dari pemikiran perancang yang didapat dari olahan data survey, analisis, program ruang, kebutuhan ruang dan sebagainya yang dapat dijadikan landasan dalam menentukan konsep dan tema perancangan.

- Hasil Akhir

Untuk hasil akhir pada perancangan ini berupa gambar kerja dengan format yang ditentukan institusi, *display* presentasi, maket sesuai dengan skala yang sudah ditentukan dan pendukung - pendukung lainnya.

1.7 Kerangka Pemikiran



Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran
Sumber : Analisis Pribadi 2017

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan pada perancangan ini meliputi hal – hal berikut yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang gambaran umum objek penelitian, latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan perancangan, tujuan dan sasaran perancangan, metode penulisan, kerangka pemikiran serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Berisi tentang studi literatur tentang objek yang sudah ditentukan dan diajukan berupa teori objek, standarisasi dan lainnya guna membantu serta menunjang dalam menjalankan proses perancangan serta data perancangan yang sudah diamati.

BAB III KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi tentang proses desain objek yang dirancang runut mulai dari hasil proses awal analisis objek, lokasi dan berujung pada proposal desain akhir.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DENAH KHUSUS

Berisi tentang proses desain perancangan denah khusus atau denah terpilih yang merepresentasikan ruangan perancangan lengkap dengan segala ketentuannya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang pernyataan dan hasil pemikiran perancang dan hasil diskusi saat sidang dalam memberikan kesimpulan dari hasil perancangan yang sudah dikerjakan.