

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kondisi ekonomi saat ini telah memasuki era ekonomi gelombang ke-4 yang dikenal dengan nama era ekonomi kreatif. PDB ekonomi kreatif terus meningkat setiap tahunnya dan memberikan kontribusi sebesar 7,38% terhadap total perekonomian nasional (BEKRAF, 2015). Keberadaan perkembangan era ekonomi ini memunculkan hubungan ketergantungan antar manusia, hal ini mendorong masyarakat untuk selalu aktif, kreatif dan produktif dalam menemukan teknologi-teknologi baru.

Badan Ekonomi Kreatif Indonesia mengklarifikasi industri kreatif menjadi 16 sektor, antara lain: aplikasi pengembangan permainan, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film animasi dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, televisi dan radio yang dapat tumbuh melalui *startup* bisnis. Sektor-sektor ini juga tumbuh di Provinsi Jawa Barat khususnya kota Bandung.

Bandung yang menjadi Kota Kreatif Desain (UNESCO, 2015). Bandung memiliki penduduk lebih dari 2,5 juta jiwa telah menjadi pusat inovasi dan kreativitas, khususnya kreasi inisiatif yang didorong oleh kaum mudanya. Bandung sering menjadi tuan rumah berbagai lokakarya, konferensi dan festival, hal ini secara langsung mendorong perkembangan kreativitas di kota Bandung. Berdasarkan hasil survey pembagian kuesioner pada *co-working space* di Bandung diketahui bahwa *startup* ekonomi kreatif di Bandung didominasi oleh lima subsektor, yaitu desain komunikasi visual, aplikasi pengembangan permainan, desain interior, periklanan, film animasi dan video. Subsektor dominan tersebut menjadikan Bandung sebagai sektor teratas dalam kegiatan ekonomi kreatif lokal.

Hal tersebut mendorong perkembangan *startup* kreatif di kota Bandung. Namun masih ada beberapa masalah, di antaranya adalah perkembangan *startup* kreatif khususnya pada lima subsektor yang dominan di Bandung membutuhkan fasilitas *co-working* yang dapat memberikan akomodasi yang fokus pada kebutuhan *startup* kreatif, infrastruktur yang

sudah ada sekarang ini belum memadai khususnya fungsi yang sesuai dengan kebutuhan aktivitas dan karakteristik dari *startup* kreatif. Di mana karakteristik kebutuhan aktivitas dari seorang pekerja kreatif cukup berbeda dengan pekerja normal. Hal ini pun berdampak pada pengaplikasian ruang kerja yang dapat menstimulus produktivitas dan aktivitas dalam bekerja. *Co-working space* menjadi solusi terbaik bagi para *startup* kreatif untuk mulai merintis usaha yang akan di bangun. Iklim kerja di *Co-working Space* sangat membantu *start-up* kreatif untuk berkembang. Mengutip halaman *net-works.london*, sebanyak 71% responden survei tahunan yang dilakukan oleh Deskmag Global Coworking mengatakan bahwa mereka merasa lebih kreatif setelah bergabung di sebuah *coworking space*, dan sebanyak 62% mengatakan bahwa pekerjaan mereka telah meningkat dan berkembang. Pada masing-masing sektor dari lima subsektor dominan yang akan diwadahi pada *co-working space* ini pun memiliki tipe aktivitas bekerja yang berbeda-beda, sehingga membutuhkan ruang kerja dengan fungsi yang berbeda-beda pula.

Di kota Bandung sendiri telah terdapat rencana untuk mengembangkan wadah tersebut yang dikenal dengan istilah Kawasan Industri Kreatif, yaitu berupa sebuah area terpusat dimana industri kreatif yang baru berkembang dapat memapankan diri melalui berbagai metode. Wadah tersebut akan dikembangkan pada Kota Terpadu Summarecon Bandung di Gedebage, Bandung Timur.

1.2. Identifikasi Masalah

Pada perancangan interior *Creative Co-working Space* masalah yang dapat diambil berdasarkan hasil survey pada interior *co-working space* di kota Bandung antara lain:

- a. Kebutuhan akan *co-working space* terus meningkat sehingga dibutuhkan fasilitas *co-working space* yang dapat mewadahi aktivitas pengguna khususnya *startup* kreatif. Sedangkan fasilitas *co-working space* di Bandung saat ini belum ada yang fokus mewadahi kebutuhan *startup* kreatif khususnya pada lima sektor dominan di Bandung.
- b. Pengolahan elemen interior yang kurang optimal sehingga suasana ruang kurang memberi stimulasi bagi kreativitas pengguna untuk lebih tertarik dalam berkarya dan juga belum memiliki desain yang menghadirkan ciri khas atau karakter pada interior bangunan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dari perancangan interior *Creative Co-working Space* di Bandung adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merencana dan merancang interior *co-working space* yang dapat memenuhi kebutuhan ruang yang sesuai dengan subsektor dominan di Bandung (Desain Komunikasi Visual, Desain Interior, Aplikasi dan Permainan, Periklanan dan Film)?
- b. Bagaimana penerapan elemen interior yang dapat memberi stimulasi bagi kreativitas pengguna?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan dari perancangan interior *Creative Co-working Space* di Bandung adalah menyediakan fasilitas *co-working space* agar menjadi bangunan yang dapat mewadahi *startup* kreatif pada subsektor dominan di kota Bandung.

1.4.2 Sasaran yang dituju adalah:

- a. Fasilitas untuk mewadahi aktivitas *startup* kreatif di kota Bandung dengan cara menyusun dan merancang kebutuhan ruang yang sesuai dengan aktivitas yang dibutuhkan *startup* kreatif pada subsektor dominan di kota Bandung.
- b. Fasilitas untuk menstimulasi aktivitas *startup* kreatif di kota Bandung dengan cara mengolah elemen interior dengan lebih eksploratif sehingga dapat menghasilkan suatu desain yang menarik dan mengangkat karakteristik aktivitas pengguna, lalu mengolahnya menjadi tema perancangan yang akan diterapkan pada elemen interior seperti dinding, lantai, ceiling dan furnitur.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan perancangan pada *Creative Co-working Space* di Bandung di batasi pada:

- a. Objek desain adalah *Creative Co-working Space* yang berlokasi di Jl. Gedebage Selatan No.98, Rancabolang, Gedebage, Kota Bandung, Jawa Barat 40296. Bertempat pada lingkup persebaran industri kreatif kawasan Summarecon Gedebage Bandung. Pada *site* tersebut terdapat 3 jenis bangunan, dipilih 1 bangunan dengan fungsi yang sama yaitu area kerja bagi para pekerja kreatif. Bangunan tersebut memiliki 10 lantai,

dipilih 3 lantai pada lantai 1-3 karena disesuaikan dengan aktivitas dan kebutuhan pengguna yang hanya membutuhkan 3 lantai saja dan terdapat area komunal pada lantai dasar yang dapat membantu menstimulus kreativitas pengguna.

- b. Peruntukan desain bangunan adalah *co-working space* bagi *startup kreatif* khususnya pada subsektor dominan di Bandung pada bidang desain komunikasi visual, aplikasi pengembangan permainan, desain interior, periklanan, film animasi dan video dengan rentang usia berkisar dari 17 hingga 35 tahun.
- c. Luas lahan 8941 m² sedangkan luas bangunan 4020 m², terdiri dari ruang *co-working space*, *meeting room*, *idea room*, *private office*, *print room*, *studio game*, *studio set*, *outdoor space*, *event / exhibition space*, *lobby/ receptionist*, *coffee shop*, kantor pengelola, area servis.

1.6 Metode Perancangan

Tahapan metode perancangan yang digunakan untuk perancangan interior *Creative Co-working Space* adalah sebagai berikut:

1.6.1 Tahapan Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang berhubungan dengan objek perancangan dan masalah pada objek perancangan. Pengumpulan data-data yang dibutuhkan untuk perancangan interior *Creative Co-working Space* di Bandung ini dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya:

- a. Wawancara
 - Dengan pihak pengelola *Co-working Space* di Bandung seperti Bandung Digital Valley dan Co&Co Workshare untuk mengetahui lebih jelas mengenai visi-misi serta hal-hal lain terkait perancangan interior bangunan *co-working space*.
 - Dengan orang-orang yang berkecimpung di dunia industri kreatif khususnya pada lima sektor dominan di Bandung seperti desain komunikasi visual, aplikasi pengembangan permainan, desain interior, periklanan, film animasi dan video untuk mengetahui dan mendapat gambaran aktivitas dan kebutuhan fisik maupun psikis pengguna yang diperlukan dalam sebuah *co-working space* dan juga untuk mengetahui prasarana dan sarana seperti apa yang diinginkan dan nyaman serta dapat menstimulus pengguna untuk lebih kreatif dalam berkarya.

b. Studi Kepustakaan

Melalui studi literatur dari buku-buku dan sebagainya yang berhubungan dengan perancangan *co-working space* baik untuk standar, teknis, maupun efek yang akan ditimbulkan untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan. Data-data yang dibutuhkan seperti definisi, klasifikasi, standarisasi, serta faktor pendukung lain tentang *co-working space* yang didapat dari buku-buku literatur seperti: Buku Data Arsitek Jilid 1, 2, dan 3 karya Ernest Neufert; Buku Dimensi Manusia dan Ruang Interior karya Julius Panero dan Martin Zelnik; Buku Arsitektur bentuk, Ruang, dan Tatahan karya Francis D.K.Ching; dan *Handbook Coworking Space* karya Duygu Ergin. Beberapa majalah *online*, dan jurnal-jurnal perancangan dengan judul “Bandung Creative Center di Kawasan Summarecon Gedebage” karya Ashari Yudha Alfriansyah dari Institut Teknologi Bandung; “Perancangan *Co-working Space* di Yogyakarta dengan Pendekatan Ruang Interaksi Kreatif” karya Dika Ardi Irawan dari Universitas Gadjah Mada.

c. Studi Lapangan atau Survey

Melakukan studi banding pada obyek yang sejenis dengan mengamati lokasi dan mengidentifikasi kegiatan yang terjadi sebagai dasar perbandingan dalam pengelompokan kebutuhan dan pembuatan konsep. Melakukan pengamatan survey secara langsung ke lapangan yaitu Bandung Digital Valley di Jalan Gegerkalong Hilir No. 47 Bandung, Co&Co Workshare di Jl. Cipaganti No.138 Bandung sebagai referensi perbandingan antara *co-working space* tersebut. Observasi dilakukan untuk mendapatkan *site plan*, data manusia berupa aktivitas pengguna dan kapasitas pengguna, program ruang, fasilitas, dan lain-lain yang akan dibandingkan untuk mendapatkan konsep terbaik yang akan diaplikasikan pada perancangan interior *Creative Co-working Space* ini.

1.6.2 Tahapan Analisa Data

Menganalisa seluruh data yang diperoleh dari hasil wawancara, studi kepustakaan, dan survey lapangan untuk dicari keterkaitan antara satu dengan yang lain yang kemudian dikaitkan dengan pendekatan yang sesuai dengan permasalahan pada objek untuk mengatasi masalah desain tersebut.

1.6.3 Programming

Membuat analisa lanjutan sesuai tahapan perancangan untuk menjadi acuan desain berupa organisasi ruang dan kebutuhan ruang pada *Creative Co-working Space* dan menganalisa hubungan antar ruang terkait fungsi setiap area yang berdekatan.

1.6.4 Menentukan Tema dan Konsep Perancangan

Menentukan tema perancangan berupa solusi dari masalah yang terdapat pada objek perancangan untuk diterapkan pada seluruh elemen konsep perancangan.

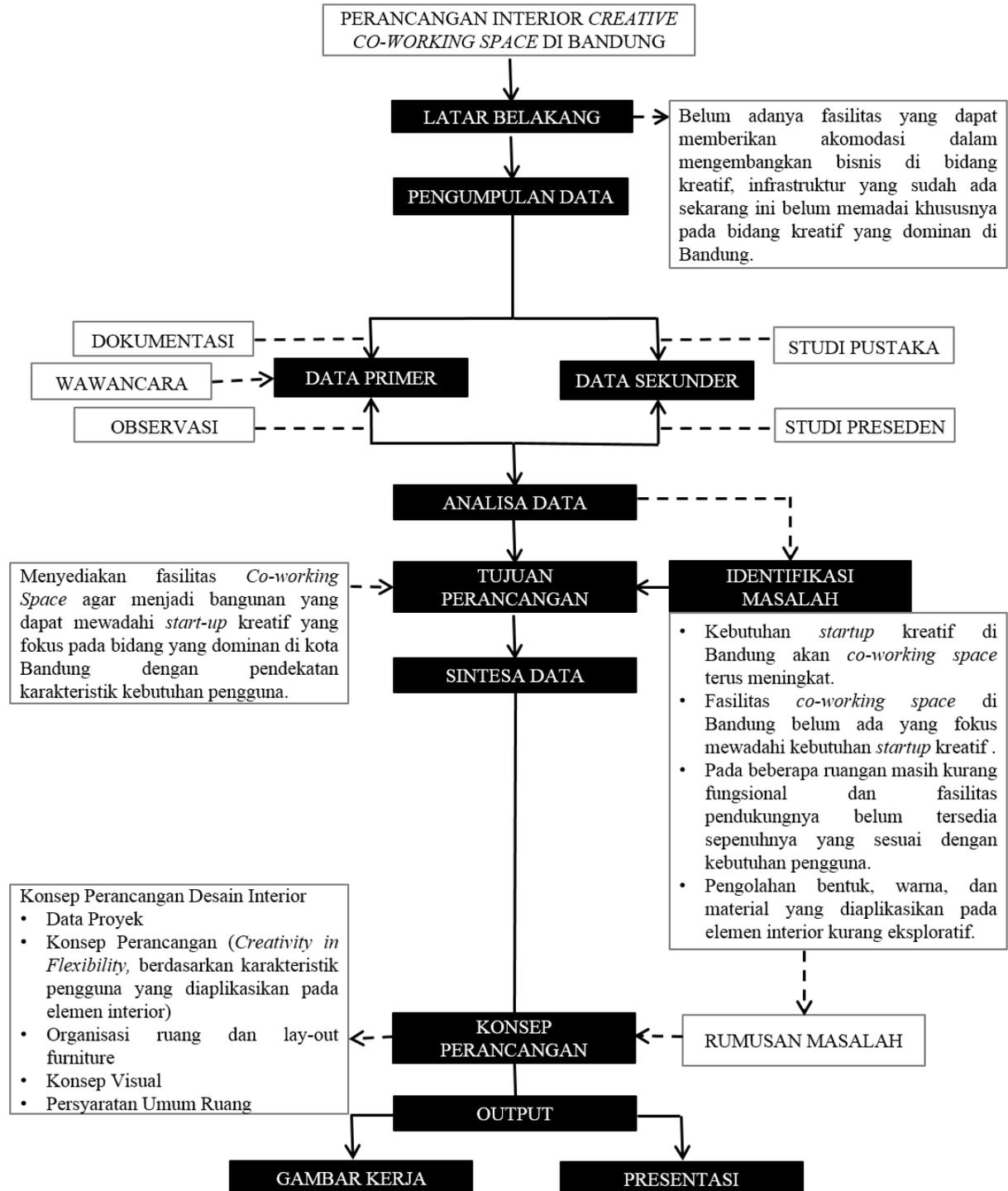
1.6.5 Proses Implementasi Desain

Melakukan proses desain dari seluruh data yang diperoleh dengan menerapkan tema dan konsep yang telah dibuat hingga diperoleh desain final berupa gambar kerja dan presentasi.

1.7 Kerangka Berpikir

Bagan 1.1 Perancangan Co-working Space di Bandung

Sumber : Analisa Penulis



1.8 Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi uraian-uraian latar belakang pengangkatan perancangan interior *Creative Co-working Space* di Bandung, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Berisi uraian-uraian mengenai kajian literatur mulai dari kantor secara umum hingga *co-working space* serta kajian literatur mengenai pendekatan, analisa studi kasus bangunan sejenis, dan analisa data proyek.

BAB III : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi uraian-uraian tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan, keamanan dan akustik beserta pengaplikasiannya pada *Co-working Space*.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Berisi uraian-uraian mengenai pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang dan elemen interior.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN