

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini industri kreatif di Indonesia cukup berperan penting pada pertumbuhan ekonomi Indonesia maka dari itu potensi-potensi tersebut harus diasah dan difasilitasi dengan baik sehingga pengguna pusat kegiatan kreatif Indonesia dapat berkarya hingga ke kelas Internasional. Untuk itu dibutuhkan fasilitas yang sesuai dengan standar untuk mendukung membuka wawasan, melatih kemampuan, memicu ide dan inspirasi serta menjaga produktifitas. Fasilitas yang dibutuhkan bukan hanya dalam bentuk fasilitas pada umumnya, tetapi fasilitas lebih khusus dan tepat bagi kegiatan dan pengguna yang berkaitan dengan bidang industri.

Technopark merupakan sebuah kawasan terpadu yang menggabungkan antara dunia industri, perguruan tinggi, pusat riset dan pelatihan, kewirausahaan, perbankan, pemerintah pusat dan daerah dalam satu lokasi yang memungkinkan aliran informasi dan teknologi secara lebih efisien dan cepat. *Technopark* melingkupi perkantoran, pusat perdagangan, laboratorium penelitian, pusat pelatihan dan pendidikan serta fasilitas lain yang dilengkapi dengan infrastruktur super modern di lingkungan yang hijau dengan tujuan utama untuk mendorong tumbuhnya inisiatif regional guna membangun ekonomi berbasis inovasi dan teknologi. *Technopark* di Indonesia diawali dengan berdirinya Bandung *High Tech Valley* (BHTV) pada tahun 2006 yang didirikan oleh ITB yang tujuannya terfokus kepada membantu perusahaan kecil di bidang teknologi untuk memulai usaha. *Technopark* merupakan salah satu prioritas pemerintahan presiden dan wakil presiden terpilih periode 2014-2019. Program pembangunan dan pengembangan *technopark* di seluruh Indonesia merupakan prioritas dan akan dikembangkan pada tingkat pusat, provinsi, dan Kabupaten/Kota. Rencananya Indonesia akan mengembangkan *Technopark* hingga 100 unit salah satunya berada di Kota Cimahi yaitu Cimahi *Technopark* karena Kota Cimahi merupakan salah satu kota yang menyambut baik rencana *Technopark*. Hal ini sejalan dengan visi Kota Cimahi “Kreatif” di segala bidang khususnya bidang industri kreatif.

Cimahi *Technopark* merupakan sebuah kawasan kreatif dan inovatif yang berada di Kota Cimahi yang dibangun dengan tujuan meningkatkan aktifitas bisnis dan teknologi industri

kreatif di Kota Cimahi. Cimahi *Technopark* ini merupakan bangunan yang dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas penunjang industri kreatif dengan berbasis teknologi serta untuk mendukung pengembangan bisnis inovatif berbasis teknologi. Dibangunnya Cimahi *Technopark* dan beberapa *technopark* di Indonesia adalah untuk mengadaptasi *technopark* yang berada di Amerika, Korea dan di Negara-negara maju. Keberadaan *Technopark* diharapkan adalah untuk membangun budaya inovatif, semangat kewirausahaan dan sadar mutu untuk meningkatkan daya saing.

Pemilihan proyek Cimahi *Technopark* sebagai kawasan kreatif dan inovatif yang fokus bergerak dibidang industri kreatif menarik untuk dikaji dan idealnya Cimahi *Technopark* terdapat sarana dan prasarana untuk dapat memenuhi keperluan kegiatan kreatif sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi peminat yang ingin mendalami kegiatan di bidang industri kreatif. Pada Cimahi *Technopark* belum semua kluster yang terpenuhi kebutuhannya seperti kekurangan ruang dan fasilitas penunjang lainnya. Namun demikian Cimahi *Technopark* masih terdapat kelemahan dan kekurangan terkait dengan belum mewadahi fungsi kluster yang dikembangkan pada Cimahi *Technopark* itu sendiri berupa kluster kerajinan, kluster telematika dan animasi, kluster makanan dan minuman serta kluster produk tekstil. Untuk itu perlu dilakukan redesain pada Cimahi *Technopark* dengan melakukan perluasan dengan penambahan satu lantai seluas 1.728m² agar dapat melengkapi ruang dan fasilitas yang dibutuhkan oleh setiap kluster untuk dapat menunjang efektifitas pengguna agar industri kreatif di Indonesia dapat semakin berkembang menjadi sebuah industri yang menghasilkan lapangan kerja dan melalui ini diharapkan akan lahir wirausaha baru berbasis teknologi (*start up*) yang memiliki daya saing tinggi melalui produk-produk inovatif yang dihasilkan dari Cimahi *Technopark* ini sehingga diperlukan wadah yang kreatif dan inspiratif untuk mengembangkan potensi tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Sebagai sebuah bangunan technopark yang memiliki fungsi sebagai pelayanan teknis, unit pengembangan teknologi, unit inkubator bisnis terdapat identifikasi masalah yang pada objek sebagai berikut :

Menurut pedoman pembangunan dan pengembangan *Technopark* di Indonesia,

- a. Sebagai unit pelayanan teknis, Cimahi *Technopark* belum memiliki fasilitas pendukung berupa fasilitas ruang pameran, ruang fotografi atau dokumentasi

- b. Sebagai unit pengembangan teknologi, Cimahi *Technopark* belum memiliki pelayanan untuk desain teknologi dan purwa rupa dengan fasilitas berupa pusat desain, prototyping center untuk kluster yang sedang dikembangkan
- c. Sebagai unit inkubator bisnis, Cimahi *Technopark* sebagai pendukung bagi startup belum memiliki fasilitas ruang usaha dan lembaga pembiayaan

1.3 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang terdapat dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang ruang untuk mewadahi unit pengembangan teknologi dengan fasilitas pendukung yang belum dimiliki berupa fasilitas ruang pameran, ruang fotografi atau dokumentasi ?
- b. Bagaimana merancang ruang untuk mewadahi unit pengembangan teknologi dengan fasilitas pendukung yang belum dimiliki berupa pusat desain, prototyping center untuk kluster yang sedang dikembangkan?
- c. Bagaimana merancang ruang untuk mewadahi unit inkubator bisnis dengan fasilitas pendukung yang belum dimiliki berupa ruang usaha dan lembaga pembiayaan?

1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

- a. Proyek perancangan ini adalah mendesain ulang interior dari Cimahi *Technopark* serta melakukan perluasan penambahan lantai dengan luas total perancangan 5.472 m²
- b. Lokasi site berada Jalan Raya Baros No.78, Utama, Cimahi Selatan, Kota Cimahi, Jawa Barat 40533
- c. Ruang yang akan dirancang berupa fasilitas unit pelayanan teknis, unit pengembangan teknologi dan unit inkubator bisnis

1.5 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

Merancang interior Cimahi *Technopark* dengan memperhatikan berbagai aspek interior berupa konsep organisasi ruang, bentuk, material, pencahayaan, penghawaan, furniture, keamanan dan warna.

- a. Menciptakan interior yang mempunyai konsep yang tepat agar terciptanya suasana yang diharapkan sesuai dengan konsep yang diterapkan dengan menggunakan material-material

dan elemen-elemen pendukung yang akan memberikan kesan estetika dan juga memberikan kenyamanan untuk penggunaannya yang tidak mengganggu aktivitas pengguna ruangnya.

- b. Mengefektifkan hubungan antar ruang berdasarkan kegiatan dan dapat memaksimalkan akses hubungan masyarakat publik dengan bangunan:
 - Menempatkan ruang sesuai dengan hirarki akses publik hingga dengan akses privat
 - Menempatkan pelayanan publik pada lantai dasar untuk memudahkan akses kebutuhan masyarakat atau pengguna

Adapun manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

Manfaat bagi perancang :

- a. Memperoleh pengetahuan tentang perancangan interior *Technopark*
- b. Dapat memahami bagaimana melakukan proses redesain pusat kegiatan kreatif yang tepat
- c. Dapat mengetahui standar-standar perancangan pusat kegiatan kreatif

Manfaat bagi Cimahi *Technopark* :

- a. Memberikan solusi dari permasalahan yang terdapat pada Cimahi *Technopark*
- b. Mengetahui contoh desain yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan desain interior pada Cimahi *Technopark*
- c. Meningkatkan produktivitas pekerja melalui perancangan interior yang sesuai dan tepat

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai cara dan bertujuan untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin yang akurat sebagai sumber acuan dari perancangan. Berikut beberapa tahapan dari pengumpulan data :

- a. Tahap Identifikasi Objek

Tahap identifikasi objek ini merupakan latar belakang dari objek yang digunakan yaitu Cimahi *Technopark*. Tahap ini merupakan tahap yang akan digunakan untuk dasar pemikiran yang akan menjadi landasan untuk melakukan penelitian mengenai objek. Tahap ini dilakukan agar dapat mengetahui langsung kondisi objek, melihat dan mengamati yang akan dijadikan penelitian seperti aktivitas pengguna, elemen-elemen interior, material furniture, tata letak ruang dan dapat mengetahui fasilitas apa yang dapat digunakan.

b. Identifikasi Masalah

Dalam tahap identifikasi masalah berisi mengenai permasalahan-permasalahan objek untuk mencapai tujuan: Mengidentifikasi data mengenai Cimahi *Technopark* berupa ruang-ruang yang ada didalamnya dan mengamati permasalahan yang terjadi

c. Pengumpulan Data

Tahap ini digunakan untuk mengetahui lebih dalam mengenai objek dan tema yang akan digunakan. Tahap pengumpulan data dibagi menjadi dua diantaranya data primer dan data sekunder. Data primer meliputi: observasi, pengambilan data dan wawancara serta data sekunder meliputi: studi literatur

- Studi preseden

Studi preseden yang dilakukan adalah studi preseden langsung dan tidak langsung yaitu dengan melaksanakan survei dan riset di beberapa pusat kegiatan kreatif yaitu *Bandung Technopark, Bandung Creative Hub, Baros Information Technology Creative Center, Solo Technopark dan Batam Technopark* serta melakukan studi preseden tidak langsung dengan cara mengambil data melalui website. Studi preseden ini dilakukan untuk dapat mengetahui apa saja permasalahan-permasalahan yang ada pada pusat kegiatan kreatif dan untuk dapat mengetahui standarisasi ruang dan kebutuhan ruang yang akan dirancang.

- Wawancara

Melakukan tahap wawancara kepada pihak Cimahi *Technopark* dengan :

1. Achmad Suparlan, S.Hut, MM sebagai Kepala Sub Tata Usaha
2. Disa Ramadhani, S.S sebagai Public Relation Kerjasama

Dilakukan untuk mengetahui mengenai pusat kegiatan kreatif bagi penggunaanya dan kemudian hasil wawancara yang didapat dalam tahap wawancara dengan narasumber di rangkum dalam bentuk tulisan.

- Studi literatur atau pustaka

Merupakan sejumlah data yang dapat diperoleh secara tidak langsung dari lapangan maupun pihak yang berkaitan langsung dengan objek melainkan melalui studi pustaka,

internet dan media lainnya. Studi literatur yang digunakan pada perancangan : Buku Data Arsitek Jilid 1, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Time Saver- Standards dan Pedoman Pembangunan dan Pengembangan *Science Technology Park*.

d. Analisa Data

Menganalisa data yang diperoleh dari hasil wawancara, studi literatur serta survei lapangan untuk dikaitkan dengan permasalahan pada objek untuk mengatasi masalah desain tersebut.

e. Programming

Membuat analisa sesuai tahapan perancangan untuk menjadi acuan desain berupa organisasi ruang dan kebutuhan ruang pada Cimahi Technopark serta menganalisa hubungan antar ruang terkait fungsi setiap area.

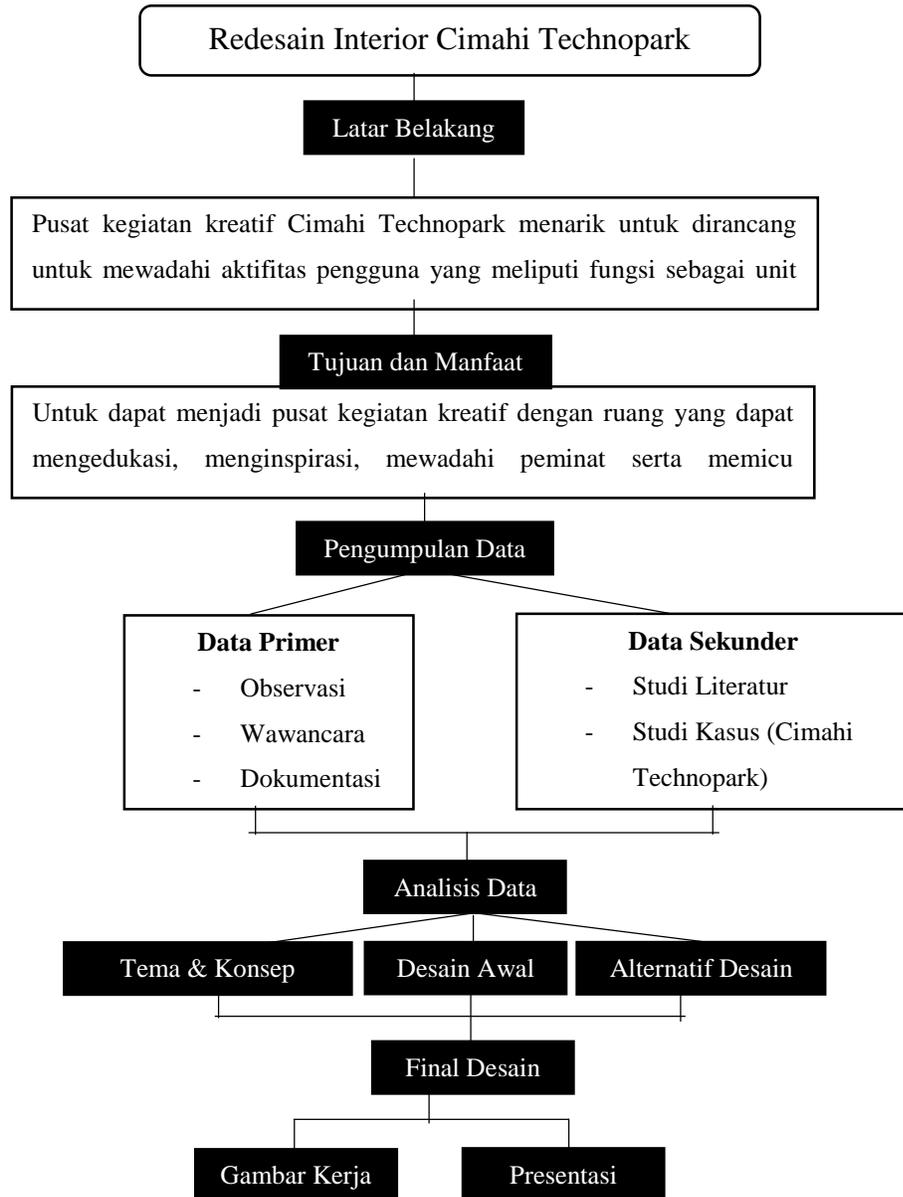
f. Menentukan Tema dan Konsep Perancangan

Hasil analisa data yang di lakukan dapat membantu dalam penentuan tema dan konsep perancangan yang tepat untuk dapat menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada.

g. Pengembangan Desain

Melakukan proses desain dari keseluruhan data yang telah diperoleh untuk diaplikasikan dalam bentuk desain final berupa gambar teknik dan gambar tiga dimensi sebagai hasil akhir dari tujuan redesain interior Cimahi Technopark.

1.7 Kerangka Berpikir



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.8 Sistematika Penulisan

Sub bab ini memaparkan sistematika pembahasan yang menjadi pedoman dalam penyusunan laporan perancangan redesain interior Cimahi Technopark yang terdiri dari 5 (lima) bab yaitu:

Bab I : PENDAHULUAN

Dalam bagian ini menjelaskan deskripsi umum tentang latar belakang proyek yang akan dirancang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, teknik pengumpulan data, sistematika penulisan laporan, kerangka berpikir dalam perancangan.

Bab II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Dalam bagian ini menjelaskan kajian literatur yang menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori atau literatur yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan serta menjelaskan data dan analisa proyek

Bab III : DATA PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Konsep Perancangan Desain Interior

Dalam bagian ini menjelaskan tentang konsep dari perancangan yang meliputi konsep perancangan berupa tema umum dan suasana, organisasi ruang dan layout furniture, konsep visual berupa konsep bentuk, material dan warna serta menjelaskan persyaratan umum ruang berupa pencahayaan, penghawaan, pengkondisian suara, keamanan dan pengolahan furniture.

Bab IV : DATA PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Konsep Perancangan Visual Denah Khusus

Dalam bagian ini menjelaskan konsep perancangan yang meliputi pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang berupa sistem penghawaan, pencahayaan, pengkondisian udara dan sistem pengamanan serta menjelaskan penyelesaian elemen interior yang meliputi penyelesaian lantai, dinding, ceiling dan furniture.

Bab V : KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan Saran

Dalam bagian ini menjelaskan kesimpulan dari hasil perancangan dengan cara menguraikan dengan padat serta jelas dan saran yang merupakan penambahan untuk kesimpulan yang berhubungan dengan masalah dan alternatif pemecahan masalah.