

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Kota Bandung merupakan salah satu kota terbesar dan terpadat di Indonesia. Hal ini bisa dilihat dari laju pertumbuhan penduduk di Kota Bandung maupun pendatang dari luar kota. Menurut Badan Pusat Statistik Kota Bandung dalam buku Kota Bandung Dalam Angka (2018), dibandingkan dengan proyeksi jumlah penduduk tahun 2016, penduduk Kota Bandung mengalami pertumbuhan sebesar 0,29%. Selain menjadi kota terbesar di Indonesia, Kota Bandung juga terkenal sebagai kota edukasi dan rekreasi. Hal ini bisa didasarkan dari jumlah universitas/akademi yang terdaftar, yaitu lebih dari 90 universitas/akademi di tahun 2017 lalu. Jumlah mahasiswa yang terdaftar di salah satu universitas di Bandung pun mencapai 28.000 orang pada tahun 2016 lalu.

Dengan meningkatnya jumlah penduduk, berbagai keragaman juga mulai bermunculan. Keragaman ini sebagian besar didasarkan oleh minat masyarakat. Para individual yang mempunyai minat yang sama, akan berkumpul hingga akhirnya membentuk komunitas tersendiri.

Komunitas-komunitas yang ada di Kota Bandung juga sangat beragam, mulai dari komunitas yang sifatnya social, edukasi, rekreasi, budaya dan sebagainya. Dengan berkembangnya keberagaman komunitas ini, sebuah wadah yang dapat menampung kegiatan masyarakat Kota Bandung dirasa sangat diperlukan.

Salah satu contohnya adalah komunitas perfilman. Untuk kegiatan komunitas seperti penayang film rutin, mereka akan membutuhkan tempat yang memfasilitasi kegiatan tersebut. Namun, sering juga ditemui komunitas film yang menggunakan fasilitas *outdoor* yang kurang mendukung aktivitas tersebut, sehingga suara bising terdengar saat penayangan film, atau cahaya matahari yang memantul ke layar hingga gambar tidak terlihat jelas. Permasalahan seperti ini yang mendukung dibutuhkannya sebuah fasilitas public untuk mewadahi komunitas-komunitas yang terus berkembang di Kota Bandung dan juga seragam dengan karakter Kota Bandung, yaitu kota rekreasi dan edukasi.

Seperti di Kota Rehovot yang membangun sebuah pusat komunitas yang memfasilitasi kegiatan edukasi, olahraga, dan seni masyarakat. Bangunan tersebut menyediakan sarana seperti studio tari, studio musik, perpustakaan, auditorium, studio workshop kerajinan tangan, dan lapangan olahraga outdoor. Pusat komunitas di Rehovot juga mempunyai arena khusus pemuda yang disebut dengan “Youth Wing”.

Contoh lainnya adalah Kota Hokkaido yang menyediakan pusat komunitas yaitu Toyotomi Community Center. Toyotomi Community Center menyediakan sarana berkumpul dan edukasi bagi masyarakat segala umur. Toyotomi Community Center juga dibangun untuk melengkapi fasilitas yang kurang dari sarana sekitarnya, yaitu aula kota, sekolah keperawatan, dan rumah sakit. Sarana yang ditawarkan antara lain adalah perpustakaan, aula serbaguna, dan kafe.

Apabila membandingkan sarana eksisting yang sudah ada, terlihat bahwa pusat komunitas masih belum mewadahi kegiatan-kegiatan komunitas di Kota Bandung seperti pusat komunitas di atas. Bahkan di Kota Bandung belum ada sarana yang dapat mewadahi seluruh komunitas, sarana yang tersedia adalah hanya untuk komunitas desain, yaitu di Bandung Creative Hub. Melihat Bandung Creative Hub pun, fungsi bangunan masih belum efektif. Pusat komunitas di Indonesia yang sudah bagus terdapat di Jakarta, yaitu Jakarta Creative Hub yang juga mewadahi komunitas kreatif.

Dengan banyaknya komunitas berkembang yang ada di Kota Bandung yang tidak mempunyai wadah seperti yang sudah dicontohkan, diperlukan sebuah wadah untuk komunitas-komunitas di Kota Bandung, yaitu Bandung Community Hub.

2. Identifikasi Masalah

Dari hasil studi banding dari objek sejenis dan juga studi preseden, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

- a. Belum adanya sarana yang mewadahi kegiatan segala komunitas di Kota Bandung.
- b. Fasilitas yang sudah disediakan tidak dipakai sesuai fungsi sehingga tidak efektif.
- c. Kurangnya sarana berkumpul (seperti fasilitas duduk) sehingga pengguna menggunakan fasilitas yang bukan fungsinya. Contoh: banyaknya pengunjung yang duduk di lantai saat sedang menunggu karena tidak adanya fasilitas duduk. Hal seperti ini akan mengganggu kenyamanan pengguna lainnya.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, dapat dirumuskan bahwa masalah untuk perancangan Bandung Community Hub adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara merancang interior dari Bandung Community Hub yang dapat membuat masyarakat nyaman?
- b. Bagaimana cara merancang interior dari Bandung Community Hub yang dapat memfasilitasi kegiatan komunitas-komunitas masyarakat Bandung?
- c. Bagaimana cara mendesain pencahayaan yang sesuai dengan kebutuhan ruang agar tercapainya kenyamanan pengguna?
- d. Bagaimana cara merancang ruangan interior yang sesuai dengan kegiatan pengguna?

4. Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan sebuah fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan komunitas-komunitas di Kota Bandung khususnya yang berbasis edukasi dan juga nyaman bagi masyarakat sekitar, sehingga Bandung Community Hub tidak hanya pusat edukasi menjadi, tetapi juga tempat berkumpul.

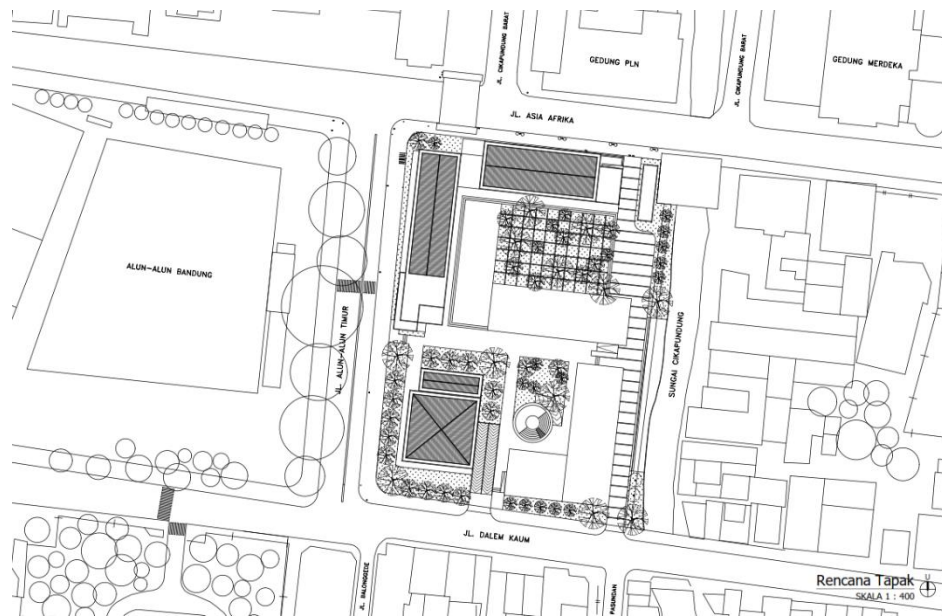
a. Sasaran Perancangan

Mengambil dari tujuan perancangan yang telah dijelaskan, sasaran dari perancangan adalah sebagai berikut:

- 1) Merancang interior pusat komunitas yang sesuai dengan kebutuhan aktivitas pengguna namun tetap menarik.
- 2) Merancang interior pusat komunitas yang ergonomis agar pengguna dapat berkegiatan secara efektif dan efisien.
- 3) Merancang interior pusat komunitas dengan pengayaan yang sesuai agar pengguna merasa nyaman berada di Bandung Community Hub.

5. Batasan Perancangan

Berikut adalah Batasan perancangan Bandung Community Hub:



Gambar 1.1 Rencana Tapak Bandung Community Hub
Sumber: Data Arsitek Proyek

- a. Lokasi: Jalan Asia Afrika, Bandung
- b. Luas bangunan: 3768 m²
- c. Fasilitas yang akan dirancang mencakup sarana edukasi dan rekreasi yang membutuhkan sarana interior. Sarana edukasi diantaranya adalah ilmu desain dan seni, budaya, maupun pendidikan sekolah. Sedangkan sarana rekreasi diantaranya adalah *communal area* (area berkumpul) dan ruang serbaguna.
- d. Sasaran pengguna adalah semua masyarakat Kota Bandung yang mempunyai minat akan edukasi dan rekreasi.
- e. Perancangan interior akan menggunakan pendekatan desain yang mengutamakan organisasi ruang.

6. Metode Perancangan

Dalam perancangan Bandung Community Hub ini, sumber data diperoleh melalui beberapa metode pengumpulan, yaitu:

- a. Pengumpulan Data
 - 1) Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung oleh penulis dengan cara meneliti ke lapangan. Data primer diperoleh melalui beberapa cara berikut:

a) Observasi

Penulis melakukan observasi ke objek-objek sebanding untuk dijadikan studi yang hasilnya akan dianalisa elemen interiornya. Objek sebanding yang dijadikan studi preseden adalah Jakarta Creative Hub, Rehovot Community Center, dan Toyotomi Community Center.

b) Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan staff yang bekerja di objek sebanding dan pengguna objek sebanding. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data aktivitas pengguna, fasilitas yang dibutuhkan, struktur organisasi, dan kebutuhan ruang.

c) Kuisisioner

Selain melakukan wawancara, penulis juga menyebarkan kuisisioner mengenai Bandung Community Hub. Sasaran dari kuisisioner adalah responden yang tergabung di dalam komunitas. Metode ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas pengguna, fasilitas yang dibutuhkan, dan suasana yang diinginkan pengguna dalam Bandung Community Hub.

d) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan penulis untuk studi banding.

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak langsung didapatkan oleh penulis atau data yang sudah ada. Data sekunder didapatkan dari literatur yang sudah dipublikasi, berbentuk buku maupun karya ilmiah. Data literatur yang digunakan oleh penulis antara lain adalah:

a) Jurnal *Psychology of Colours in Building Design* karya Akshara Jain

b) *Spatial Strategies for Interior Design* karya Ian Higgins

- c) Jurnal Community Center di BSD City karya Almesa Yuli Hasyiyati, Eddy Prianto, Atiek Suprapti Budiarto
- d) The Architects' Handbook karya Quentin Pickyard
- e) Time-Saver Standards karya Joseph De Chiara, Julius Panero dan Martin Zelnik

3) Analisis Data

Data-data yang sudah diperoleh penulis akan dianalisa untuk digunakan dan diterapkan ke dalam desain Bandung Community Hub.

4) Programming

Pengolahan data yang sudah dianalisis agar dihasilkan sebuah program ruangan yang menjadi acuan untuk rancangan Bandung Community Hub.

5) Tema dan Konsep Perancangan

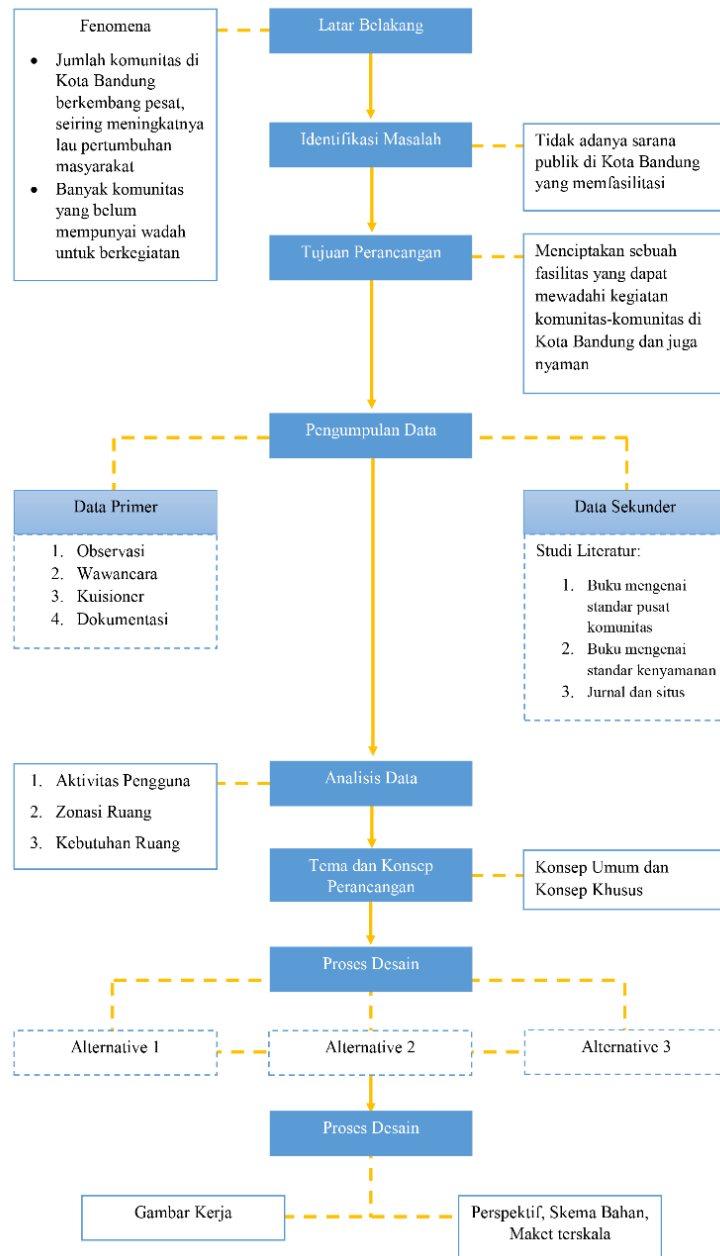
Setelah melakukan analisis permasalahan dan data literatur, penulis menentukan tema dan konsep perancangan untuk mendapatkan sebuah jawaban desain dari permasalahan tersebut. Tema dan konsep adalah gagasan dan cara bagaimana desain yang akan dihasilkan oleh penulis untuk Bandung Community Hub.

6) Hasil Akhir Perancangan

Produk dari perancangan berupa data laporan, programming ruang, konsep rancangan, lembar kerja dan maket terskala.

7. Kerangka Berpikir

Berikut adalah kerangka berpikir dalam proses perancangan Bandung Community Hub:



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

Sumber: Analisa Penulis

8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal Perancangan Bandung Community Hub adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, Batasan perancangan, metodologi perancangan, kerangka berpikir, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN LITERATUR

Berisi tentang literatur review secara umum mengenai pusat komunitas, literatur standar elemen interior pada pusat komunitas, literatur mengenai pendekatan, analisa studi objek sebanding, dan analisa data proyek.

BAB III KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi tentang uraian dari konsep yang akan diterapkan dalam perancangan Bandung Community Hub. Mulai dari konsep umum, konsep organisasi ruang, konsep bentuk, material, warna, pencahayaan, penghawaan, keamanan, dan akustik.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

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

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN