

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini industri kreatif tengah menjadi tren baru yang mendorong perekonomian di Indonesia terutama kalangan muda. Industri kreatif menjadi opsi mata pencaharian yang kompeten bagi masyarakat Indonesia dan memiliki peluang yang lebih terbuka daripada bidang industri lain. Dalam industri kreatif terkandung kebaruan-kebaruan yang tidak dimiliki industri lain karena industri kreatif menggunakan kreativitas dan tidak hanya melibatkan satu bidang industri dalam membuat sebuah produk atau karya. Ciamis memiliki beberapa jenis industri kreatif yang dikelola sendiri oleh masyarakatnya. Beberapa diantaranya adalah industri kreatif di bidang fesyen, fotografi, kriya, kuliner, seni musik, seni pertunjukan, dan seni rupa.

Dalam mengembangkan perekonomian daerah maka diperlukan sebuah fasilitas yang mewadahi para pelaku industri kreatif. Hal ini dapat membantu merangkul masyarakat untuk bergabung ke dalam industri kreatif sebagai mata pencaharian. Terutama masyarakat muda Ciamis yang terdata sebagai pengangguran dan belum terlibat ke dalam UMKM maupun perindustrian kreatif lainnya. *Creative Hub* (Pusat Kreatif) menjadi opsi yang paling tepat untuk memfasilitasi masyarakat dan membantu meningkatkan perekonomian setempat. Dengan latar belakang yang sama melalui kajian-kajian tertentu pemerintah tingkat provinsi pun menjanjikan pembangunan fasilitas serupa di setiap kota atau kabupaten di provinsi Jawa Barat.

Beberapa kota di Indonesia sudah menyediakan fasilitas umum berupa *Creative Hub* yang dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat untuk mengembangkan kemampuan kreatif dan industrinya. Bandung dan Jakarta menjadi salah satu kota yang memiliki *Creative Hub* yang terbilang cukup baik sebagai tolak ukur kota lain yang hendak membangun fasilitas serupa. *Jakarta Creative Hub*, *Bandung Creative Hub* dan *Creative Hub (University of Northampton, UK)* menjadi objek studi preseden yang baik

untuk dijadikan sebagai contoh dalam membangun sebuah fasilitas pusat industri kreatif. Ketiganya sama-sama memiliki fasilitas yang terbilang lengkap serta memenuhi kebutuhan urgensi daerah masing-masing, dan kelebihan lainnya. Namun selain itu ketiganya juga memiliki kekurangan-kekurangan, baik secara fasilitas, kapasitas, maupun dalam konteks interior lainnya. Terdapat permasalahan umum dari ketiga objek preseden di atas diantaranya permasalahan-permasalahan terkait elemen-elemen interior yang tentu mempengaruhi kenyamanan, dan estetika ruang terhadap pengguna.

Sebagai respon dari fakta dan fenomena yang terjadi di daerah Ciamis maka diajukan sebuah proposal perancangan *Ciamis Creative Hub*. Perancangan dan pembangunan *Ciamis Creative Hub* ini diharapkan dapat mendorong perekonomian masyarakat setempat khususnya kalangan muda dalam mengembangkan industri kreatif daerah setempat. Perancangan juga akan menghindari kekurangan-kekurangan yang sebelumnya dipelajari dari objek-objek preseden khususnya dalam masalah yang ditemukan pada elemen-elemen interior agar tercapainya tujuan dasar desain interior yaitu aman, nyaman, sehat dan efektif.

1.2. Identifikasi Masalah

Setelah melakukan pengamatan data dan survei di dua objek preseden yaitu *Jakarta Creative Hub*, *Bandung Creative Hub* dan pengamatan pada *Creative Hub* di *University of Northampton*, serta literatur mengenai *creative hub* secara umum ditemukan beberapa hal yang menjadi permasalahan terkait perancangan desain interior. Berikut adalah beberapa masalah yang teridentifikasi berdasarkan pengamatan dan survei:

- Belum adanya fasilitas umum yang mewadahi kreatifitas pelaku usaha di bidang industri kreatif di Kabupaten Ciamis untuk berkolaborasi menciptakan sesuatu yang inovatif sekaligus mensosialisasikan ekonomi kreatif setempat.

- Tidak didapati adanya unsur desain yang secara simbolik menggambarkan semangat-semangat berkolaborasi kepada pengguna.
- Pengorganisasian ruang yang kurang optimal untuk menunjang aspek eksplorasi bagi pengunjung secara umum.
- Identitas ruang dan *wayfinding* yang belum ideal sehingga menyebabkan pengunjung kesulitan mengakses dan menemukan ruang serta mengetahui fungsi dan aktivitas yang ada di dalam ruang.

1.3. Rumusan Masalah

- Bagaimana membuat perancangan fasilitas *Creative Hub* yang dapat menjadi penyalur kreatifitas pelaku industri kreatif masyarakat Ciamis?
- Bagaimana mengaplikasikan nilai-nilai atau semangat tertentu melalui desain?
- Bagaimana membuat organisasi ruang dalam *Ciamis Creative Hub* agar lebih mudah dijangkau dan terekplor oleh pengguna
- Bagaimana mendesain wajah ruangan dan *wayfinding* agar lebih memudahkan pengguna untuk mengetahui ruangan serta fungsi dan aktivitasnya?

1.4. Tujuan dan Sasaran

Secara garis besar perancangan *Ciamis Creative Hub* ini bertujuan untuk meningkatkan kondisi perekonomian masyarakat muda setempat dalam bidang industri kreatif. Tujuan khusus perancangan *Ciamis Creative Hub* adalah merancang interior *creative hub* yang unik, inovatif, dan rekreatif, serta menggambarkan wujud semangat tertentu.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut maka diperlukan beberapa sasaran yang perlu terlebih dahulu dicapai. Berikut adalah sasaran perancangan untuk mewujudkan tujuan:

- Menciptakan desain ruangan yang mengandung nilai-nilai dan semangat kolaborasi bagi pengguna ruang melalui penerapan tema *bengkung ngariung bongkok ngaronyok* dengan pendekatan analogi.
- Menciptakan hubungan ruang sedemikian rupa agar lebih mudah tereksplorasi.
- Menyisipkan lambang-lambang kreatifitas ke dalam elemen-elemen interior untuk menjaga citra bangunan sebagai sebuah fasilitas *creative hub*.
- Merancang fasilitas penunjang yang sesuai dengan kebutuhan dan standar.

1.5. Batasan Perancangan

Konsentrasi perancangan ini difokuskan pada perancangan interior sebuah *creative hub* dengan fasilitas berupa:

- Objek

Objek perancangan adalah *Ciamis Creative Hub* yaitu sebuah tempat atau fasilitas publik berupa pusat kegiatan kreatif atau tempat bagi orang-orang dari berbagai bidang kreatif melakukan aktivitas seperti kolaborasi, edukasi, sosialisasi serta produksi dan apresiasi karya.

- Pencapaian Luasan Minimal

Pencapaian luasan minimal perancangan *Ciamis Creative Hub* adalah kurang lebih 2.520 m² (lantai 1-3).

- Lokasi

Lokasi perancangan berada pada arteri Jalan Kapten Murod Idrus, Ciamis, Ciamis *Sub-District*, Ciamis Regency, Jawa Barat 46211. Ruang lingkup perancangan *Creative Hub* mengadaptasi denah perancangan fiktif gedung opera seni dan budaya dari tugas akhir salah satu alumni S1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, Turrangga Lazuardi (17313035)

- Pengguna dan Pola Kegiatan
 - a. Pengelola, (Lembaga pengelola dan Dinas Budaya dan Pariwisata Ciamis).
 - Pengontrolan manajemen
 - Urusan teknis
 - b. Pengguna khusus, (karyawan, staf, dan member anggota tetap fasilitas)
 - Manajemen administrasi
 - Maintenance
 - Meeting
 - Produksi
 - c. Pengguna umum, (penyewa, pengunjung, wisatawan, pelajar, mahasiswa, pegawai kantor, dan masyarakat umum, komunitas, dan *freelancer*)
 - Berkunjung
 - *Meeting*/diskusi
 - Bekerja/belajar
 - Eksplorasi
 - Seminar/penyuluhan/sosialisasi
- Pengelola

Ciamis Creative Hub merupakan hasil kerja sama dari Pemerintah Daerah Jawa Barat dengan Pemkab Ciamis, Disbudpar (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata) Ciamis.

- Batasan Organisasi Ruangan

Perancangan ini dikonsentrasikan pada interior *Ciamis Creative Hub* dengan fasilitas berupa lobi dan galeri mini, kantor pengelola, *co-office*, *co-working space*, kelas, *makerspace* (*workshop* jahit, *workshop* sablon, *workshop* kayu, studio foto), sanggar tari, dan aula.

1.6. Metoda Perancangan

- Isu dan Fenomena

Penentuan topik perncangan ini didasari dari isu dan fenomena yang tengah beredar di masyarakat Ciamis disertai dengan dukungan dari data-data dan fakta-fakta yang diperoleh untuk memperkuat penentuan topik perancangan ini.

- Pengumpulan Data

- Observasi
- Studi preseden
- Dokumentasi
- Wawancara
- Sketsa
- Studi literatur

- Analisa

Data-data yang diperoleh kemudian akan diproses dengan cara dianalisa korelasinya antara data agar diketahui apa saja yang menjadi kebutuhan. Selajutnya data ini disortir agar diperoleh data yang lebih spesifik yang sesuai dan terarah pada topik yang ditentukan.

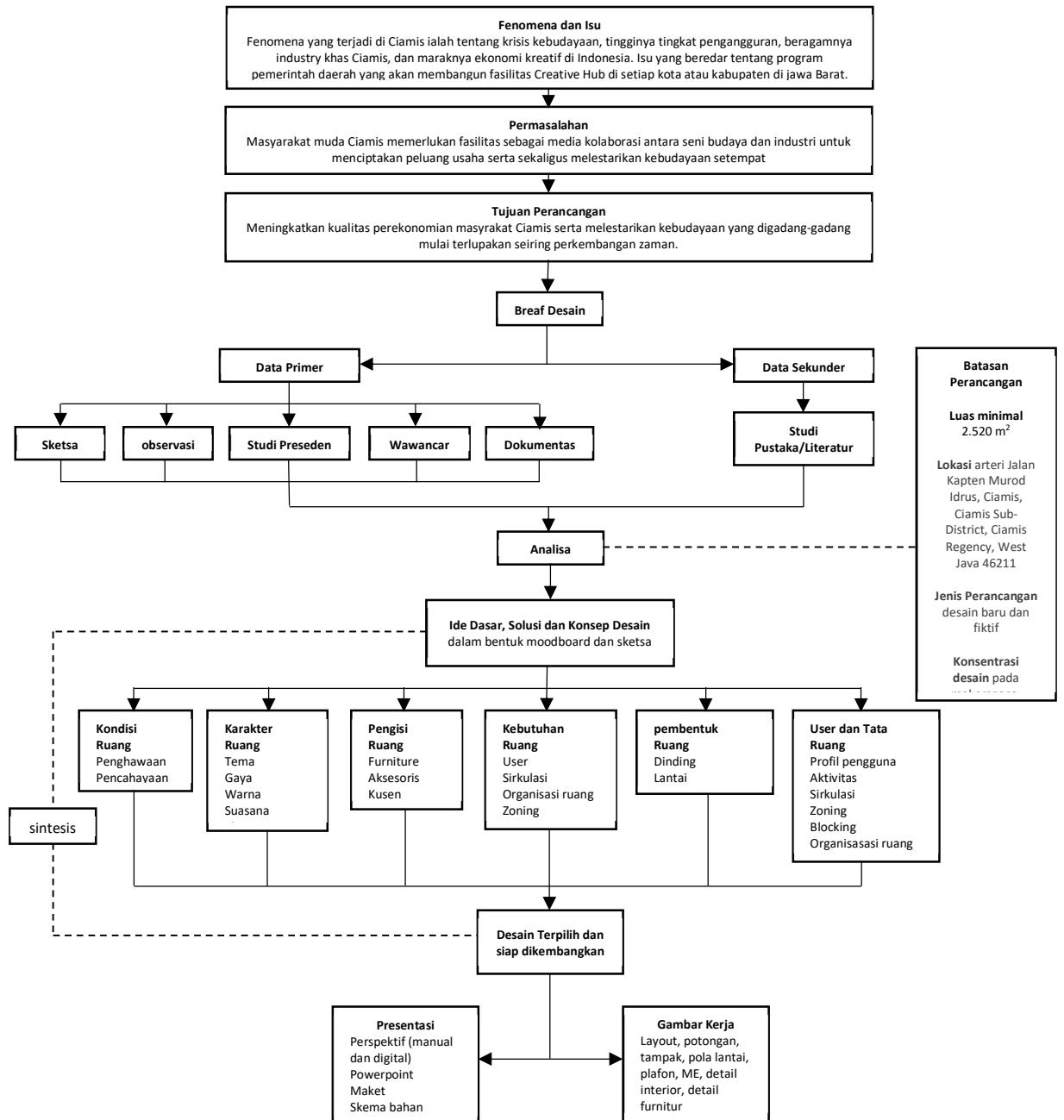
- Sintesa

Data-data yang sebelumnya disortir selanjutnya akan dikolektifkan dan kemudian akan dihasilkan data yang lebih kompleks mengenai kebutuhan ruang, *zoning*, *blocking*, tema, konsep, pengayaan, hubungan antar ruang dan data pendukung lainnya.

- Output Desain

Setelah melalui beberapa tahap di atas, dihasilkan output desain interior yang mengacu pada aspek-aspek dan kajian-kajian tertentu. Output desain berupa gambar kerja proyek dan presentasi.

1.7. Kerangka Berfikir



Gambar 1.1 kerangka berfikir

Sumber: Data Penulis, 2019

1.8. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Mendeskripsikan tentang latar belakang pemilihan judul, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, pokok permasalahan, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan yang merupakan gambaran singkat dari materi perencanaan.

BAB II LITERATUR DAN DATA ANALISIS

Dalam bab ini dijelaskan mengenai data, teori-teori yang berkaitan dengan industry kreatif, fasilitas *creative hub*, standarisasi, ketentuan dan data pendukung lainnya tentang potensi yang hendak diangkat, kebutuhan fasilitas, studi preseden dan perbandingannya, pola dan jenis kegiatan, identifikasi pengguna, objek perancangan dan lain sebagainya.

BAB III KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan tentang konsep tematik, dan pengolahan data yang kemudian diaplikasikan ke dalam perancangan secara umum.

BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN DENAH KHUSUS

Bab ini berisi hasil akhir daripada perancangan yang setelah sebelumnya melalui beberapa seperti pencarian data, pengolahan data, analisa eksisting dan pengaplikasiannya terhadap perancangan. Bab ini berisi beberapa desain pilihan yang dianggap baik dan mewakili keseluruhan bangunan secara konseptual dan tematik.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari perancangan yang merupakan jawaban dalam bentuk desain atas pertanyaan-pertanyaan atau permasalahan yang dimuat di didalam rumusan masalah. Selain itu bab ini juga berisi saran yang bersifat membangun bagi pihak-pihak yang terlibat.