

## ABSTRAK

### PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI KOTA PEKANBARU

Dwi Purnamasari

Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu, Sukapura, Bandung, Jawa Barat 40257

*Creative Hub* merupakan sebuah tempat yang berfungsi sebagai pusat kegiatan masyarakat yang bekerja sebagai para pelaku kreatif pada sektor ekonomi kreatif, maupun masyarakat umum yang tertarik untuk bekerja pada sektor tersebut. Ekonomi kreatif mempunyai beberapa subsektor yang terdiri dari, aplikasi dan pengembang permainan, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, mode, film, animasi dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, serta televisi dan radio. Sejak terbitnya Peraturan Presiden RI Nomor 6 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif, Pemerintah Provinsi Riau telah melakukan berbagai upaya untuk mengembangkan ekonomi kreatif di wilayah setempat dengan mengembangkan subsektor prioritasnya yakni subsektor Film, Fashion, Kuliner dan Kriya. Perancangan *Creative Hub* ini bertujuan untuk mendukung kebutuhan subsektor terutama subsektor prioritas, untuk pengembangan ekonomi kreatif di Riau khususnya kota Pekanbaru, agar dapat mencapai inovasi sehingga tercapai iklim kreatif yang terpelihara melalui kegiatan pengembangan ide dan skill, kolaborasi kreatif dan bisnis kreatif. Sebagai sebuah pusat kegiatan kreatif yang digunakan para pelaku kreatif, pemograman ruang yang dapat memenuhi kebutuhan para pelaku kreatif merupakan hal utama dalam perancangan ini. Maka dari itu, untuk mengetahui pola aktivitas dan perilaku para pelaku kreatif ini, dilakukan dengan metode analisis terhadap 2 studi banding yakni *Bandung Creative Hub* dan *Jakarta Creative Hub*. Didapati bahwa masing-masing *Creative Hub* tersebut beroperasi dalam kategori yang berbeda. Dimana *Bandung Creative Hub* lebih berfokus kepada kolaborasi dan *Jakarta Creative Hub* berfokus kepada fasilitas *Makerspace*. Selain metode analisis, dilakukan juga metode wawancara dan observasi terhadap komunitas-komunitas yang ada di kota Pekanbaru. Mulai dari pengetahuan tentang peserta komunitas, aktivitas komunitas, alur kegiatan komunitas serta banyaknya pelaku kreatif yang berkegiatan pada aktivitas tersebut. Setelah melakukan beberapa metode tersebut, didapati bahwa program ruang yang terbuka dan aktif sesuai dengan gaya perilaku dan kepribadian para pelaku kreatif yang kreatif, optimis, inovatif, tegas, ekspresif, dan kompetitif. Penyelesaian desain terhadap elemen interior yang dapat merangsang dan menjaga kreativitas para pelaku kreatif dapat dicapai dengan konsep *Creative and Connectivity*. Dimana konektivitas dapat diterapkan dengan adanya kolaborasi dan fleksibilitas yang akan diolah lebih dalam melalui pengolahan *furniture* yang tidak membatasi wilayah teritori pengguna sehingga membuka kesempatan komunikasi terhadap masing-masing pribadi. Penerapan *loose furniture* untuk meningkatkan fleksibilitas ruang sehingga membuka pola layout yang berbeda-beda. Penerapan *power embedded source furniture* juga dapat meningkatkan fleksibilitas sehingga pengguna bisa dengan nyaman mengisi daya alat elektroniknya. Untuk merangsang kreativitas para pelaku kreatif dapat menerapkan warna yang dapat merangsang kreativitas, lingkungan pekerjaan yang terbuka, dan pencahayaan yang terang setara cahaya alami yang dapat menjaga mood dan bekerja lebih fokus. *Fresh amenities* seperti *brainstorming room*, *games corner* dan *café* merupakan penunjang dalam mendukung proses kolaborasi. Dimana diharapkan di tempat-tempat tersebut para pengguna dapat bertemu, berdiskusi dan berkolaborasi untuk mencapai suatu karya yang kreatif dan inovatif.

Kata Kunci : *Creative Hub*, *Creative*, *Connectivity*, kreatif, konektivitas, kolaborasi, fleksibel