

PERANCANGAN CREATIVE HUB DI PEKANBARU

DESIGNING CREATIVE HUB IN PEKANBARU CITY

Dwi Purnamasari¹, Ratri Wulandari², Ariesa Farida³

S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Jalan
Telekomunikasi Bandung, Jawa Barat 40257

Email: dwipurnamasari@student.telkomuniversity.ac.id¹, wulandarir@telkomuniversity.ac.id²,
ariesafarida@gmail.com³

Abstrak

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. Maka dari itu dibutuhkan *Creative Hub* yang 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. Perancangan bangunan ini akan mengutamakan organisasi ruangan sesuai dengan aktivitas pengguna. Konsep yang akan diterapkan adalah *Creative and Connectivity*. Dengan diterapkannya konsep tersebut, diharapkan tercapainya kreatifitas dan konektifitas dalam bekerja sehingga SDM menjadi lebih berkualitas.

Kata kunci: *Creative Hub*, *Creative*, *Connectivity*, kolaborasi, fleksibel

Abstract

Since the issuance of the Republic of Indonesia's Presidential Regulation No. 6 of 2015 concerning the Creative Economy Agency, the Riau Provincial Government has made various efforts to develop the creative economy in the local area by developing its priority sub-sectors namely the Film, Fashion, Culinary and Craft sub-sectors. The design of the *Creative Hub* aims to support the needs of the subsector, especially the priority subsector, for the development of the creative economy in Riau, especially in the city of Pekanbaru, in order to achieve innovation so as to achieve a maintained creative climate. Therefore a *Creative Hub* is needed, which is a place that functions as a center for community activities that work as creative agents in the creative economy sector, as well as the general public who are interested in working in that sector. The design of this building will prioritize the organization of the room in accordance with user activity. The concept that will be applied is *Creative and Connectivity*. With the application of this concept, it is expected that creativity and connectivity in working will be achieved so that human resources become more qualified.

Keyword: *Creative Hub*, *Creative*, *Connectivity*, collaboration, flexible

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pemerintah Provinsi Riau telah melakukan berbagai upaya untuk mengembangkan ekonomi kreatif di wilayah setempat dan membuat Peraturan Daerahnya karena menyadari penurunan pendapatan dari sektor minyak dan gas atau migas yang tidak bisa dihindari. Pada sosialisasi Rencana Induk Badan Ekonomi Kreatif (Rindekraf) Nasional 2018-2025 di Pekanbaru, Gubernur Riau meyakini bahwa ekonomi kreatif juga akan menjadi pilar yang besar dalam menyangga ekonomi daerah. (Antarnews, 15 Oktober 2019 19:44) Riau memiliki potensi ekraf yang tinggi, terutama di subsektor kuliner dan film, serta adanya dua sektor lain yang menjadi andalan provinsi Riau yaitu bidang kriya dan fashion. (Riaumandiri, 15 Oktober 2019 - 14:15). Sejalan dengan fakta tersebut, didapat bahwa data menunjukkan pengembangan UMKM di Riau berada pada angka 68.728 UMKM dan tumbuh 5-10% setiap tahunnya. Dimana pergerakan UMKM dan industri kreatif searah dalam meningkatkan pendapatan daerah.

Maka dari itu, sejalan dengan rencana pengembangan oleh pemerintah provinsi Riau untuk mendukung sektor ekonomi kreatif di provinsi Riau, perancangan Creative Hub dapat menunjang kinerja para penggunanya dengan pendekatan desain terhadap perilaku pengguna sesuai dengan aktivitas dan kebutuhannya berdasarkan perbedaan bidang pekerjaan dan aktivitas para pelaku kreatif sehingga dapat terwujud SDM yang baik dan akan meningkatkan nilai ekonomi pemerintah khususnya pemerintah provinsi.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Pemograman ruang yang menyesuaikan kebutuhan subsektor terutama subsektor prioritas, untuk mendukung pengembangan ekraf di Riau untuk mencapai inovasi.
- b. Mengolah elemen interior sehingga dapat merangsang kreativitas pelaku kreatif untuk pengembangan ide, dan keterampilan.

1.3. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ditemukan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana memogram ruang yang menyesuaikan kebutuhan subsektor terutama subsektor prioritas, untuk mendukung pengembangan ekraf di Riau untuk mencapai inovasi?
- b. Bagaimanam mengolah elemen interior sehingga dapat merangsang kreativitas pelaku kreatif untuk pengembangan ide, dan keterampilan?

1.4. Tujuan dan Sasaran Perancangan

Menciptakan Creative Hub yang mendukung kebutuhan subsektor terutama subsektor prioritas, untuk mendukung pengembangan ekraf di Riau serta dapat memaksimalkan komunikasi para pelaku kreatif untuk berkolaborasi dan mencapai inovasi. Menjadi Creative Hub yang eksploratif dan dapat merangsang kreativitas pelaku kreatif untuk pengembangan ide, dan keterampilan. Sehingga senantiasa terwujud iklim kreatif yang terpelihara.

1.5. Batasan Perancangan

Batasan perancangan *Creative Hub* ini yaitu sebagai berikut:

- a. Luas : Luasan desain dimulai dari ± 3239m² termasuk *Building Core*. Meliputi fasilitas *East lobby, West lobby, Function hall, Auditorium, e-Library, Cafeteria, Game corner, Outdoor area, Temp gallery, Shooting studio, Take audio studio, Editing room, Photoshoot studio, Changing and makeup room, Brainstorming room, Kriya Studio, Fashion Studio, Culinary Studio, Set Production Room, Property room, UPT Office, dan ruang-ruang service.*
- b. Lokasi : Jl. Musyawarah, Labuh Baru Timur, Kec. Payung Sekaki, Kota Pekanbaru, Riau
- c. Tipologi : Pusat Pelatihan Mode
- d. Pengguna : Pelaku Kreatif dalam 16 subsektor ekraf, khususnya Kuliner, Film, Fashion dan Kriya serta Startup bisnis dan freelancer dalam rentang usia 18-58 tahun
- e. Pendekatan : Perilaku (Behaviour)

1.6. Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan dalam perancangan Creative Hub ini adalah:

1.6.1. Analisis

- a. Analisis sebagai proses mencari suatu data dan permasalahan yang terkandung dalam suatu objek. Kemampuan yang memadai dalam mendefinisikan dan memahami sifat yang terkandung dalam suatu permasalahan desain.
- b. Pengumpulan informasi mengenai objek perancangan Creative Hub dengan cara wawancara.
- c. Observasi Creative Hub sebagai objek perancangan dan juga gedung kreatif lainnya sebagai studi banding bagi perancangan.
- d. Mencari permasalahan berdasarkan data yang di dapat pada existing terkait kebutuhan pada objek perancangan demi menciptakan solusi desain.
- e. Menentukan Batasan perancangan.

1.6.2. Sintesis

Proses menggabungkan dan mengintergrasikan reaksi-reaksi dari berbagai permasalahan dan aspek-aspek masalah agar menjadi sebuah solusi yang saling melengkapi. Mencari referensi ide-ide desain dan literatur pendukung untuk perancangan Creative Hub.

1.6.3. Evaluasi

Proses pengevaluasi solusi dari permasalahan agar menciptakan desain yang sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan pada saat mendefinisikan masalah.

- a. Membandingkan berbagai alternatif dan referensi desain yang akan digunakan hingga sesuai dengan tujuan perancangan Creative Hub.
- b. Memperkuat alasan dari tiap solusi permasalahan yang digunakan.
- c. Membuat dan mengembangkan desain dari permasalahan yang telah ditentukan.
- d. Implementasi desain melalui gambar 2 dimensi dan 3 dimensi untuk mempermudah proses perancangan.

2. KAJIAN LITERATUR

2.1. Creative Hub

Creative hub merupakan ruang fisik maupun virtual yang menggabungkan orang-orang dengan kewirausahaan di bidang industri kreatif maupun budaya (British Council). Secara harfiah, creative hub atau pusat kreatif dapat diartikan sebagai pokok pangkal atau yang menjadi pumponan dalam hal-hal yang memiliki daya cipta. Definisi creative hub atau pusat kreatif sebagai sebuah pokok pangkal dalam hal-hal yang berdaya cipta tidak hanya mencakup segi fisik saja, melainkan juga dari segi jaringan komunitas kreatif yang terbentuk dari pelaku-pelaku kreatif dan aktivitas-aktivitas yang dilakukan. Dari segi fisik, creative hub menyediakan tempat dengan ruang-ruang untuk bekerja bagi pelaku kreatif sekaligus menjadi inkubator bisnis industri kreatif.

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) menyiapkan empat tahap untuk membentuk pusat kreatif yakni melalui tahap ekspresi, diseminasi, inovasi, dan inkubasi. Empat tahap inilah yang akan membentuk pusat kreatif di Indonesia, adapun yang dimaksud dengan keempat tahap tersebut antara lain:

1. Ekspresi

Memberi ruang kepada individu, komunitas, dan usaha untuk mengekspresikan kreativitasnya, sehingga iklim kreatif tetap terpelihara.

2. Diseminasi

Tempat berkumpul (meeting point & sharing) pelaku kreatif. Ide-ide bisnis kreatif baru diyakini akan tumbuh ketika antarpelaku kreatif sering berdiskusi dan sharing.

3. Inovasi

- Klinik HKI (Hak Kekayaan Intelektual): sosialisasi dan fasilitasi pendaftaran HKI

- Direktori Inovasi: meningkatkan akses pelaku kreatif Indonesia terhadap hasil-hasil inovasi dari lembaga riset yang ada di Indonesia

- Sentra Inovasi: tempat melakukan eksperimen-eksperimen inovasi

4. Inkubasi

- Creative Office: fasilitas kantor bersama untuk usaha pemula (startup)
- Klinik Konsultasi: pendampingan mengenai kewirausahaan oleh mentor yang tepat
- Workshop: pelatihan teknis, manajemen, dan kewirausahaan.
- Pembiayaan: memfasilitasi peningkatan akses pengusaha, khususnya startup terhadap lembaga pembiayaan
- Business Connect: pitching pengusaha pemula dengan investor (angel investor).

2.2. Subsektor Ekonomi Kreatif di Pekanbaru

Untuk jumlah komunitas pelaku usaha dalam 16 subsektor ekonomi kreatif yang berada di kota Pekanbaru dapat ditunjukkan dengan tabel sebagai berikut:

NO	SUB SEKTOR	KOMUNITAS PELAKU USAHA
1	APLIKASI DAN PENGEMBANG PERMAINAN	1
2	ARSITEKTUR	19
3	DESAIN INTERIOR	25
4	DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	2
5	DESAIN PRODUK	1
6	FASHION	57
7	FILM, ANIMASI DAN VIDEO	71
8	FOTOGRAFI	18
9	KRIYA (KERAJINAN TANGAN)	48
10	KULINER	66
11	MUSIK	38
12	PENERBITAN	12
13	PERIKLANAN	30
14	SENI PERTUNJUKAN	26
15	SENI RUPA	5
16	TELEVISI DAN RADIO	24
	JUMLAH	443

Tabel 2.2.1 Jumlah Komunitas Pelaku Usaha Ekonomi Kreatif Pekanbaru
Sumber : Dinas Pariwisata Provinsi Riau

Dalam beberapa kesempatan pameran atau festival ekonomi kreatif yang pernah dilaksanakan, terdapat 100 peserta yang mengikuti festival tersebut, berikut persentase subsektor yang terdaftar :



Gambar 2.2.1 Persentase Peserta Festival Ekonomi Kreatif di Pekanbaru
Sumber : riaonline.co.id

Dimana dapat disimpulkan dari data jumlah komunitas pelaku usaha ekonomi kreatif dan persentase peserta festival ekonomi kreatif di Pekanbaru, bahwa subsektor film, kuliner, fashion dan kriya merupakan subsektor yang paling banyak jumlah komunitasnya. Dimana dari 443 jumlah komunitas pelaku usaha ekraf di Pekanbaru, 71 diantaranya adalah komunitas pelaku usaha film, 66 komunitas pelaku usaha kuliner, 57 komunitas pelaku usaha fashion dan 48 komunitas pelaku usaha kriya.

Pada festival ekonomi kreatif yang beberapa kali diadakan, terdapat 100 peserta 19% adalah peserta subsektor film, 25% peserta subsektor kuliner, 30% peserta subsektor fashion dan 14% peserta subsektor kriya.

2.3. Literatur Pendekatan Desain

2.3.1. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Banyaknya definisi tentang kreativitas merupakan salah satu masalah kritis dalam meneliti, mengidentifikasi dan mengembangkan kreativitas. Kreativitas sebagai kemampuan seseorang memiliki 4 dimensi, yaitu pribadi (person), pendorong (press), proses (process), produk (product). Kreativitas pun dibagi menjadi 3 jenis yakni *artistic creativity*/ kreativitas artistik (alami), *creativity of discovery*/ kreativitas penemuan dan *creativity of humour*.

2.3.2. Perilaku

Menurut Notoatmodjo, pengertian Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan arti yang sangat luas antara lain : berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Dari uraian tersebut bisa

disimpulkan bahwa perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar. Sedangkan dalam pengertian umum perilaku adalah segala perbuatan atau tindakan yang dilakukan oleh makhluk hidup.

Perilaku manusia akan mempengaruhi sikap kita bagaimana kita menghadapi suatu kejadian atau masalah. Dimana sikap ini mempunyai *impact* sedangkan perilaku tidak. Dengan *impact* atas sikap yang kita ambil akan mencerminkan kepribadian yang sebenarnya kita miliki.

Ada empat jenis dasar kepribadian yakni, *Direct*, *Spirited*, *Considerate* dan *Systematic*. Berdasarkan buku *Personality style at work* oleh Tony Alessandra Phd menyatakan beberapa pekerjaan seperti pekerja seni: musisi; aktor; fotografer; penulis; dll, desainer interior, desainer grafis, penulis koran, pengembang video game, marketing manager, politisi termasuk kedalam tipe pribadi *Spirited*. Berdasarkan cara mereka berkomunikasi tergolong bertele-tele namun antusias. Perilaku pribadi tipe *Spirited* juga dikenal dengan perilaku yang multi-tasking, ramah, kreatif, optimis, inovatif, tegas, ekspresif, dan kompetitif. Lingkungan pekerjaan yang nyaman bagi tipe *Spirited* ini ialah fleksibilitas, variasi, dan lingkungan yang berpengaruh akan pengakuan terhadap kontribusinya.

2.4. Studi Preseden



Gambar 2.4 Thailand Design and Creative Center (TDCC)

Thailand Design and Creative Center (TDCC) adalah lembaga pemerintah dengan misi untuk menginspirasi pemikiran kreatif di masyarakat dan untuk mendorong ekonomi kreatif negara tersebut. Ini

menyediakan berbagai sumber daya dan layanan. Komponen utama adalah perpustakaan desain dan perpustakaan material. Desain ruang dimaksudkan untuk intervensi baru untuk berdialog dengan gedung lama dan pada saat yang sama untuk menjawab misi TDCC untuk menjadi inkubator kreatif negara. Dengan luasan 9.950m², dilengkapi fasilitas sebagai berikut:

Lantai 1	Lantai M	Lantai 2	Lantai 3	Lantai 4	Lantai 5:
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Front lobby ▪ Shop ▪ Gallery ▪ Back lobby 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Auditorium 	<ul style="list-style-type: none"> • TCDC Office • Material & design Innovation Center • Trend Corner 	<ul style="list-style-type: none"> • Meeting Room • Maker space 	<ul style="list-style-type: none"> • Function/ exhibition room • Resource Center (Silent Library) 	<ul style="list-style-type: none"> • Creative Space • Creative Business Service • Rooftop Garden • Cafe

3. DESKRIPSI PROYEK DAN ANALISA DATA

3.1. Deskripsi Proyek



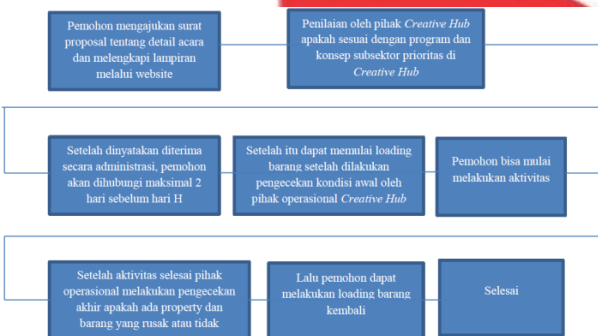
Gambar 3.1 Logo Balay Creative Hub

- a. Jenis proyek : Pusat Kegiatan
- b. Judul Proyek : Perancangan Creative Hub di Pekanbaru
- c. Luas bangunan: ±3239 m²
- d. Status Proyek : Fiktif
- e. Pemiliki Proyek : Pemerintah Provinsi
- f. Lokasi Proyek: Jl. Musyawarah, Labuh Baru Timur, Kec. Payung Sekaki, Kota Pekanbaru, Riau
- g. Jam Operasional : Senin-Sabtu, 08:00-21.00
- h. Sasaran Pengguna : Pelaku Kreatif, freelancer, startup bisnis, enterpreuner, dan masyarakat umum. Usia produktif 18-56 tahun.
- i. Sistem Pengajaran dan Peminjaman:

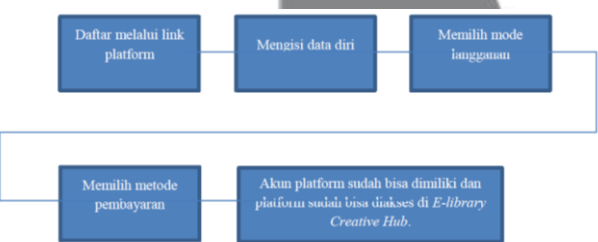
• Bersifat Bantuan:



• Berbayar:



• Platform Creative Hub



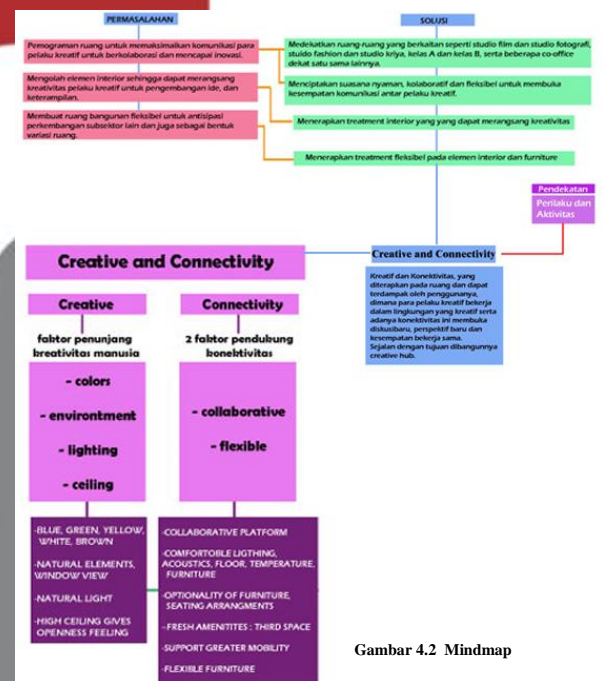
4. KONSEP PERANCANGAN

4.1. Tema Perancangan

Dengan melihat karakter pengguna yang tergolong dalam kategori *Spirited style* membutuhkan lingkungan kerja yang fleksibel, bervariasi dan suatu lingkungan yang dapat memperlihatkan kontribusinya atau kemampuannya dalam bekerja, serta aktivitas pengguna yang aktif dan kreatif, tema yang akan digunakan yakni *“Active and Openness”*. Dimana menggambarkan keterbukaan dalam aktivitas yang ada agar menjadi sebuah motivasi, sebuah gambaran bagi mereka yang baru akan memulai aktivitas ekonomi kreatifnya. Dengan tema ini akan menampilkan suasana desain yang aktif dan terbuka. Menampilkan kesan natural, cool, elegan dan nyaman.

4.2. Konsep Perancangan

Sesuai dengan permasalahan yakni belum tersedianya fasilitas publik di Riau untuk mengembangkan sektor ekonomi kreatif dan memperhatikan 4 tahap pembuatan pusat kreatif yang dimana tujuan-tujuan tersebut saling berkaitan dalam mencapai iklim ekonomi kreatif yang terpelihara dan mandiri. Maka dari itu konsep yang akan digunakan adalah *“Creative and Connectivity”*. Dimana dalam tujuan pemerintah sendiri yang fokus kepada SDMnya agar menjadi SDM yang berkualitas, kreativitas dan konektivitas adalah hal membantu eksplorasi ide, keterampilan mereka. Dengan mindmap sebagai berikut:



Gambar 4.2 Mindmap

a. Penerapan Konsep Penunjang Kreativitas
1. Warna

Menggunakan warna-warna penunjang kreativitas seperti kuning, hijau, biru, coklat dan putih.



Gambar 1. Skema konsep warna

2. Lingkungan

Lingkungan kerja dengan penggunaan material alami seperti bebatuan dan kayu serta window view dapat menunjang mood dan memberi rasa nyaman. Pencahayaan alami juga terbukti menjaga mood pekerja sehingga lebih nyaman dan mendatangkan ide-ide kreatif.



Gambar 2. Konsep Lingkungan Kerja

3. Ceiling

Ceiling yang tinggi memberi rasa keterbukaan sehingga pengguna dapat merasa lebih bebas. Maka dari itu ceiling di treatment dengan up ceiling sehingga terkesan lebih tinggi.



Gambar 3. Konsep Ceiling

b. Penerapan Konsep Penunjang Kolaborasi

1. Platform yang kolaboratif

Creative Hub akan dilengkapi platform khusus untuk pelaku kreatif mengakses hasil inovasi dan riset yang sudah dirangkul pemerintah daerah sebagai pengetahuan, referensi dan motivasi. Dengan mengakses platform ini, pengguna dapat mengakses beberapa platform resmi lain yang tidak dapat diakses tanpa akun platform creative hub. Pengguna juga bisa mempublikasikan karya dalam bentuk portofolio. Juga bisa berhubungan dengan pelaku kreatif lain apabila membutuhkan member tambahan dalam sebuah proyek maupun apabila ingin bekerjasama.

2. Kenyamanan

Yang diterapkan pada pencahayaan, akustik, lantai, furniture dan temperature. Dimana apabila elemen

tersebut dapat membuat penggunaannya nyaman, maka mereka akan lebih mudah untuk membuka komunikasi dan berdiskusi atau berkolaborasi.

3. Seating Arrangements

Untuk menerapkan konsep *seating arrangement* yang membuka kesempatan kolaborasi, maka digunakan meja kerja yang besar sehingga para pengguna dapat duduk bersebelahan dan berdiskusi.



Gambar 3. Konsep Seating Arrangements

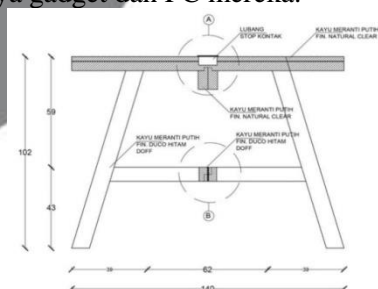
c. Penerapan Konsep Penunjang Fleksibilitas

1. Fresh Amenities : Third Space

Dimana dengan adanya fasilitas ini diharap dapat mempertemukan para pelaku kreatif dan terjadinya "unexpected interaction". Fasilitas-fasilitas tersebut terdiri dari: *Brainstorming room*, *Games corner* dan *Café*.

2. Support Greater Mobility

Konsep fleksibilitas juga dapat diterapkan melalui dukungan mobilitas seperti *power embedded source* yang ditanam pada furniture, sehingga pengguna dapat lebih leluasa mengisi daya gadget dan PC mereka.



Gambar 2. Embedded Power Source

3. Furniture yang fleksibel

Penerapan furniture yang fleksibel diterapkan melalui konsep *loose furniture* dan *double function furniture*.

4.3. Konsep Visual dan Penerapan Desain



Gambar 4.3.1 Function Hall

Function hall seperti gambar 4.2.2.1 dalam situasi untuk acara *fashion show*, dengan jalur catwalk dan tempat duduk untuk penonton berbentuk *multilevel level bench* yang terdiri dari beberapa susunan stool dengan warna cream yang lembut dan tidak mencolok. Suasana di function hall ini dibuat netral karna penggunaannya untuk *fashion show*, food festival dan pameran karya sehingga fleksibel untuk berbagai kegiatan.



Gambar 4.3.2 Culinary Studio

Konsep *Culinary studio* dengan material lantai keramik dengan warna soft berkesan natural membawa rasa tenang dan nyaman, penggunaan keramik juga mengurangi resiko maintenance karna berkontak dengan air dan panas, serta warna terang seperti kuning membantu fokus pengguna, dimana didalam studio kuliner ini aktivitas tergolong cukup berbahaya karna penggunaan kompor dan oven, maka membutuhkan fokus yang tinggi.



Gambar 4.3.3 Photoshoot studio

Konsep *photoshoot studio* menggunakan treatment ruang yang netral mengikuti konsep

umum karna penggunaannya akan mempunyai konsep yang berbeda-beda dalam pemotretannya sehingga kurang baik apabila treatment diruang studio terlalu eksploratif. Dengan penggunaan aksesoris warna kuning bertujuan untuk membuat suasana pemotretan lebih fun dan santai.



Gambar 4.3.4 Changing Room

Changing room di treatment dengan warna kuning membawa suasana yang menyegarkan, sehingga kegiatan menunggu dan berdandan yang membutuhkan waktu lama, tidak menjadi membosankan. Dilengkapi dengan lantai bermaterial natural yakni keramik yang fi finishing dengan *vinyl wood grains* serta lighting yang cerah



Gambar 4.3.5 Brainstorming Room

Konsep untuk *brainstorming room* dibuat nonformal untuk menunjang kenyamanan pengguna agar tidak kaku dan lebih santai dalam bekerja sehingga memperbesar peluang munculnya kreativitas dan ide-ide baru. Sekat di treatment dengan setengah partisi gypsum dan setengah material kaca. Dimana pada bagian bawah dilengkapi material putih dan anti noda untuk menjadi sarana corat-corek saat diskusi, tapi apabila proses diskusi menggunakan presentasi digital, pengguna bisa menggunakan proyektor.



Gambar 4.3.6 Fashion Studio

Fashion studio mempunyai konsep natural dengan material parquet kayu dan treatment dinding dengan wallpaper motif kain yang menjadi ciri khas fashion. Ceiling ditreatment dengan suspended ceiling berwarna cream dan gantung berbentuk ellipse dengan tambahan lampu berwarna putih sehingga tidak mengganggu warna-warna bahan yg digunakan para pengguna.



Gambar 4.3.7 Kriya Studio

Kriya studio di treatment dengan konsep natural dan openness dengan material parquet gelap dan terang sebagai perbedaan antara area diskusi dan desain serta dengan area lesehan untuk menganyam dan kegiatan lain. Untuk dinding dilengkapi dengan media proyektor yang terbuat dari material sticker apabila pengguna akan menggunakan proyektor. Studio kriya ini juga dilengkapi ceiling gantung dengan lampu TL untuk mendukung proses pengerjaan kriya.



Gambar 4.3.8 e-Library

E-library merupakan ruang akses berbagai macam info, arsip dan dokumentasi creative hub yang didapat dengan cara pembelian akun berlangganan dan hanya dapat diakses di creative hub. Di treatment dengan warna hijau sebagai warna brand serta dapat merelaksasi kepenatan pengguna ketika lelah melakukan analisa. Pencahayaan terang berguna untuk mempertajam fokus, sehingga pekerjaan lebih cepat selesai dan berganti ke pengguna lain.



Gambar 4.3.9 Take Audio Studio (Editing area)



Gambar 4.3.10 Take Audio Studio (Bilik Rekaman)

Take Audio studio di treatment dengan warna hijau dan lantai vinyl wood grains menampilkan konsep natural. Dilengkapi pencahayaan alami dan view agar pengguna merasa lebih nyaman dalam pembuatan ide yang lebih terbuka dan bebas. Ruang Take Audio studio ini terbagi menjadi 2 ruang yakni bilik rekaman dan ruang pengeditan. Ruang pengeditan dilengkapi meja control dan meja diskusi, karena dalam proses pembuatan rekaman suara untuk film, video maupun musik, terlibat didalamnya beberapa orang yang berperan. Di bilik rekaman pengguna bisa merekam suara dialog, suara nyanyian maupun efek suara yg dibutuhkan dalam film. Maka dilengkapi monitor dan pc untuk melihat script dan scene yang akan di dubbing.



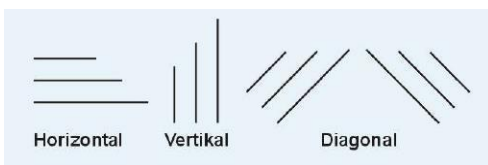
Gambar 4.3.11 Editing Room

Editing room yang digunakan untuk mengedit video, foto, audio maupun menggabungkan video dan audio ini di treatment dengan garis dinamis dengan warna utama biru untuk menjaga mood pengguna yang akan bekerja lama dan sibuk. Juga disediakan mood lamp dan sofa apabila pengguna terlalu lelah sehingga bisa digunakan untuk beristirahat sejenak.



Gambar 4.3.12 Shooting Studio

Tempat shooting indoor untuk perekaman sebuah film maupun video yang membutuhkan set khusus karena tidak didapat di tempat lain, maka studio ini dilengkapi dengan fasilitas dasar seperti rangka hollow untuk pondasi pembuatan set serta lighting yang terang untuk kebutuhan cahaya perekaman film seperti terangnya cahaya matahari. Dinding ditreatment dengan green screen agar penyuntingan film lebih mudah dan area diluar set tidak bocor dan masuk kedalam frame perekaman.



Gambar 4.3.13 Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang diterapkan pada konsep visual Creative Hub ini yaitu bentuk garis lurus secara vertikal maupun horizontal dan garis diagonal. Hal ini sengaja diterapkan untuk mengarahkan pengguna secara tidak langsung membawa pergerakan pengguna mengikuti alur garis yang dimana garis-garis ini akan diterapkan pada area sirkulasi dan ruang-ruang studio.

4.4. Konsep Pencahayaan



Gambar 4.4 Konsep Pencahayaan Alami

Konsep pencahayaan yang akan diterapkan yakni, memaksimalkan cahaya alami dari matahari untuk ruang-ruang yang terpapar dan berada pada fasad bangunan yang

menggunakan material kaca. Ruang-ruang yang terpapar cahaya matahari ini akan menjadi ruang-ruang untuk ruangan studio, kelas, ruang publik dengan banyak pengguna. Ruang-ruang ini juga akan dilengkapi dengan curtain untuk fleksibilitas apabila pengguna ingin mengurangi penggunaan cahaya alami untuk penggunaan proyektor maupun kebutuhan lain.

4.5. Konsep Penghawaan



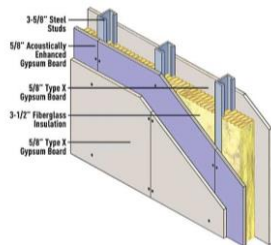
Gambar 4.5 Konsep Penghawaan

Berdasarkan analisa bangunan eksisting, tertera bahwa bangunan eksisting sedikit ventilasi sehingga penghawaan alami juga sedikit. Maka dari itu wajib menggunakan penghawaan buatan untuk menjaga suhu kenyamanan pengguna, menimbang juga bahwa site bangunan *creative hub* ini berada pada suhu yang tinggi yakni 30°C. Untuk menunjang penghawaan buatan dapat menggunakan *4 way Ceiling Cassette AC* pada ruang-ruang dengan banyak pengguna seperti, auditorium, café, *library*, *function hall*, *lobby*, ruang-ruang kelas dan studio. Untuk studio kuliner dibutuhkan *cooker hood* untuk alat tambahan pertukaran udara dari alat masak seperti kompor dan oven sehingga studio senantiasa bersih karna polusi dari keduanya tidak menumpuk diceiling dan menjadi kotor, juga dapat menjadi bahaya bagi penggunaannya karna alat-alat tersebut beresiko mengeluarkan bocoran gas.

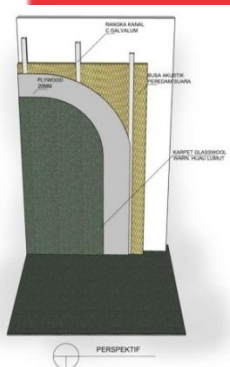
4.6. Konsep Akustik

Creative hub merupakan fasilitas publik dengan banyak kegiatan yang juga menimbulkan kebisingan berlebih, Konsep akustik *absorber* dengan material panel akustik fabrikasi seperti *amrstrong acoustic panel / jayabell*, *mineral wool* seperti *rockwool* dan *glass wool*, dan *karpel / fabric* akan diterapkan untuk penggunaan partisi dengan material *soundproofing* diantara studio-studio *makerspace*, Serta penggunaan *wall window* untuk menghambat polusi suara namun tetap sesuai dengan tema dan suasana ruang, Untuk ruang auditorium dan

function hall menggunakan dinding panel akustik dengan sistem *reflection* yang berpermukaan licin sehingga pemantulan bunyi dapat terjadi secara maksimal serta dibutuhkan juga sistem peredam untuk menangkal suara dari luar.



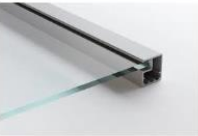











Gambar 4.6.1 Konsep Akustik



Gambar 4.6.2 Penerapan Konsep akustik pada bilik rekaman

4.7. Konsep Material

Konsep material yang akan digunakan didalam Creative Hub ini adalah material yang dapat menunjang kenyamanan dan kebutuhan serta menyesuaikan dengan konsep dan tema perancangan dalam mendukung aktivitas dan kreativitas para pelaku kreatif. Berikut adalah implementasi konsep material pada perancangan Creative Hub:

Material	Studi Image
<p><i>Tempered Glass dan Aluminium Anodized</i></p>  <p>Sumber : <i>Google Images</i> Diterapkan pada dinding dengan treatment <i>Wall Window</i> dan jendela pada ruangan untuk meminimalisir penggunaan energy pencahayaan.</p>	<p>Penerapan pada desain</p>  <p>Diterapkan pada <i>Games Corner</i></p>
<p><i>Plywood dengan finishing Hardcoat Laminate</i></p>  <p>Sumber : <i>Google Images</i> Diterapkan untuk media tulis</p>	<p>Penerapan pada desain</p>  <p>Diterapkan pada studio kniya dan brainstorming room</p>
<p><i>Gypsum board</i></p>  <p>Sumber : <i>Google Images</i> Diterapkan untuk dinding partisi dan ceiling yan difinishing dengan cat maupun wallpaper bermotif</p>	<p>Penerapan pada desain</p>  <p>Diterapkan pada beberap ruang studio untuk dinding dan ceiling.</p>
<p><i>Vinyl wood grains</i></p>  <p>Sumber : <i>Pinterest</i> Diterapkan untuk melapisi lantai dan ceiling agar menunjukkan konsep natural melalui motif kayu</p>	<p>Penerapan pada desain</p>  <p>Diterapkan pada ruang e-library, dan ruang-ruang studio</p>
<p>Karpet <i>glass wool</i></p>  <p>Sumber : <i>Google Images</i> Diterapkan untuk material pelapis dinding untuk mendukung konsep akustik yang meredam suara</p>	<p>Penerapan pada desain</p>  <p>Diterapkan pada ruang <i>Take Audio Studio</i></p>
<p><i>Rockwool Insulation</i></p>  <p>Sumber : <i>Google Images</i> Diterapkan untuk system akustik pada ruang-ruang studio lantai 1</p>	<p>Penerapan pada desain</p>  <p>Diterapkan pada ruang studio seperti studio Fashion, yang kemudian difinishing wallpaper bermotif</p>

Tabel 4.7 Konsep Material

4.8. Konsep Keamanan

Sistem keamanan didalam creative hub ini terdiri dari :

- CCTV

Sistem keamanan yang digunakan untuk mengawasi gerak gerak pengguna *creative hub* dilakukan melalui pemasangan kamera cctv pada beberapa area. Secara teknis penyebaran sistem keamanan ini terdapat pada sudut ruang dan beberapa titik ruang.

- Pengamanan dari kebakaran

Untuk penanggulangan keamanan terdapat *smoke detector* untuk mendeteksi jika terjadi asap atau potensi kebakaran, serta *sprinkler* yang secara otomatis akan mengeluarkan *dry powder* bila terjadi kebakaran. Penggunaan *dry powder* ini mengantisipasi pemadaman kebakaran pada ruangan. Peletakkan pengamanan kebakaran ini berlokasi diceiling. Serta peletakkan APAR pada sudut ruangan yang mudah terjangkau untuk menanggulangi kebakaran kecil yang masih dapat ditanggulangi sendiri.

5. KESIMPULAN

Perancangan *Creative Hub* di Kota Pekanbaru ini bertujuan untuk mendukung kebutuhan para pelaku kreatif didalam sektor ekonomi kreatif di daerah. Dengan penerapan konsep "*Creative and Connectivity*" ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas SDM dengan menerapkan elemen interior yang merangsang kreativitas, menunjang konektivitas dan menjaga produktivitas kerja para pelaku kreatif sehingga dapat tercapai inovasi dan iklim kreatif yang terpelihara. Melalui pendekatan terhadap aktivitas dan perilaku, telah didapat pemograman zonasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan aktivitas yang dilakukan pengguna serta sifat dan cara bekerja pelaku kreatif yang ramah, kreatif, optimis, inovatif, ekspresif, dan kompetitif. Dari itu diharapkan perancangan ini dapat menjadikan suatu contoh yang berguna bagi bangunan *Creative Hub* yang baik serta

menjadikan sektor ekonomi kreatif di Riau dapat menjadi lebih baik dan dapat berkontribusi lebih besar dalam perekonomian pemerintah daerah provinsi Riau dengan SDM yang lebih berkualitas.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Neufert, Ernest. 2000. *Architect's Data Third Edition*. Oxford: Blackwell Science.
- Pickard, Quentin. 2002. "The Architect's Handbook". USA: Blackwell Company.
- Clegg, Brian. 2001. "Instant Creativity". Erlangga.
- Ching, Francis DK, Terjemahan Paulus Hanoto Adhie, 1991, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Wikipedia. 2015. *Industri Kreatif*, id.wikipedia.org, 5 November 2018.
- Bekraf. 201., *Profil Bekraf*, www.bekraf.go.id, 5 November 2018
- Julius, Martin. 2000. *Human Dimension & Interior Space*. Broadway, New York: Watson-Guptill Publications.
- Time saver Standard for Interior Design and Space Planning, Mc-Graw Hill.
- Alessandra, Tony. 2012. "Personality style at work". Mc-Graw Hill.
- British Council. 2016. "The Creative Hubs".
- Adler, David (Ed.). 1999. "Metric Handbook : Planning and design data". UK: Architectural Press.
- Ghazali, Muin dkk. 2016. "Deteksi Kepribadian". PT Bumi Aksara.
- Iconic Offices. 2018. "What is a 'Third Space' and why every office should have one". <https://iconicoffices.ie/what-is-a-third-space-and-why-every-office-should-have-one/>
- Kanell, Nai. "What is a Collaborative Workspace, Really?". SpaceIQ. <https://spaceiq.com/blog/what-is-a-collaborative-workspace/>
- HMC Architects. "The Best Flexible Workspace Design Strategies". <https://hmcarchitects.com/thought-leadership/flexible-workspace-design-strategies-slp/>