

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pemerintah Kota Bandung memiliki visi mengembangkan industri ICT (Information and Communication Technology) melalui Bandung Teknopolis. Teknopolis, merupakan pusat kota baru berbasis teknologi yang telah ditetapkan pemerintah Kota Bandung berlokasi dikawasan Gedebage. Maka bekerja sama dengan pemerintah kota Bandung, PT.Summarecon Agung Tbk mengembangkan kawasan tersebut dengan nama Summarecon Bandung yang berisikan proyek berupa hunian, bisnis dan teknologi pada lahan seluas 300 hektar yang berlandaskan pada *tagline Live, Work and Play*.

Summarecon Bandung merupakan proyek kota dengan skala besar atau *township* yang dirancang dengan modern dan inovatif agar dapat menjadi wadah bagi bidang industri kreatif untuk tumbuh dan berkembang. Melihat adanya sebuah kegiatan kreatif didalamnya maka lingkungan tersebut dibuat kondusif bagi para pemula bisnis untuk berkarya dan berkolaborasi. Summarecon Bandung dapat dikatakan sebagai kota dengan kawasan residensial dan komersial karena tersedianya fasilitas seperti tempat untuk tinggal, bekerja, dan rekreasi pada satu kawasan.

Summarecon Bandung sebagai bagian dari Bandung Teknopolis tidak hanya perumahan yang akan di bangun, juga pusat bisnis dan industri kreatif atau *Creative Hubs*. Hal tersebut diperjelas dengan perkataan direktur utama PT Summarecon Agung Tbk, Adrianto Pitoyo Adhi “Bandung kan gudangnya orang-orang kreatif kami akan membangun pusat kreatif di dalam Summarecon Bandung untuk mengakomodasi kebutuhan dan kepentingan mereka” pernyataan tersebut dikemukakan usai rapat umum pemegang saham luar biasa yang dilansir oleh Kompas.com.

Berdasarkan wawancara dari pengelola Summarecon Bandung dapat ditarik kesimpulan target pengguna semmarecon creative hub ini adalah para pemula bisnis dan komunitas industri kreatif. Dengan fasilitas *Co-Working Space* (untuk memaksimalkan kolaborasi), *Creative Space* (ruang *alternative*), *Makerspace art wood,weaving textile* dan *Handcfrated pottery & ceramic*) dengan *additional space Desain store, Coffee shop* dan

mini library collective. Pemilihan ruangan berdasarkan minat penghuni di kawasan Summarecon.

Summarecon Creative Hubs ini diharapkan menjadi wadah dimana kegiatan kreatif ditampung dan didalamnya memiliki sarana untuk mengembangkan *inovasi*, ide, *softskill*, dan *hardskill* yang dicapai melalui kegiatan kolaborasi. Dengan tujuan dapat menjadi wadah para pelaku kreatif dapat berkumpul serta menjadi titik kumpul kelompok maupun individual dan sebagai fasilitas bagi kelompok maupun perorangan yang ingin melakukan kolaborasi dan menambah relasi.

1.2. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka masalah yang di dapatkan sebagai berikut :

- Dibutuhkannya wadah dengan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung aktivitas industri kreatif di kawasan Summarecon yang sesuai dengan standar.
- Dibutuhkan suasana interior *creative hub* yang dapat menstimulasi kreatifitas dan interaksi pengguna.
- Dibutuhkan visual interior yang tepat untuk dapat menyuarakan konsep yang sesuai dengan visi Summarecon.

1.3. Rumusan Permasalahan

Dari identifikasi masalah yang sudah di jabarkan di atas, di temukan rumusan masalah untuk *creative hub*, yaitu:

- Bagaimana menciptakan wadah dengan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung aktivitas industri kreatif di kawasan Summarecon yang sesuai dengan standar?
- Bagaimana menciptakan suasana interior *creative hub* yang dapat menstimulasi kreatifitas dan interaksi pengguna?
- Bagaimana menciptakan visual interior yang tepat untuk dapat menyuarakan konsep yang sesuai dengan visi Summarecon?

1.4. Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan *creative hub* ini adalah :

- Menciptakan wadah dengan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung aktivitas industri kreatif di kawasan Summarecon yang sesuai dengan standar.
- Menciptakan suasana interior *creative hub* yang dapat menstimulasi kreatifitas dan interaksi pengguna.
- Menciptakan visual interior yang tepat untuk dapat menyuarakan konsep yang sesuai dengan visi Summarecon

1.4.2 Sasaran Perancangan

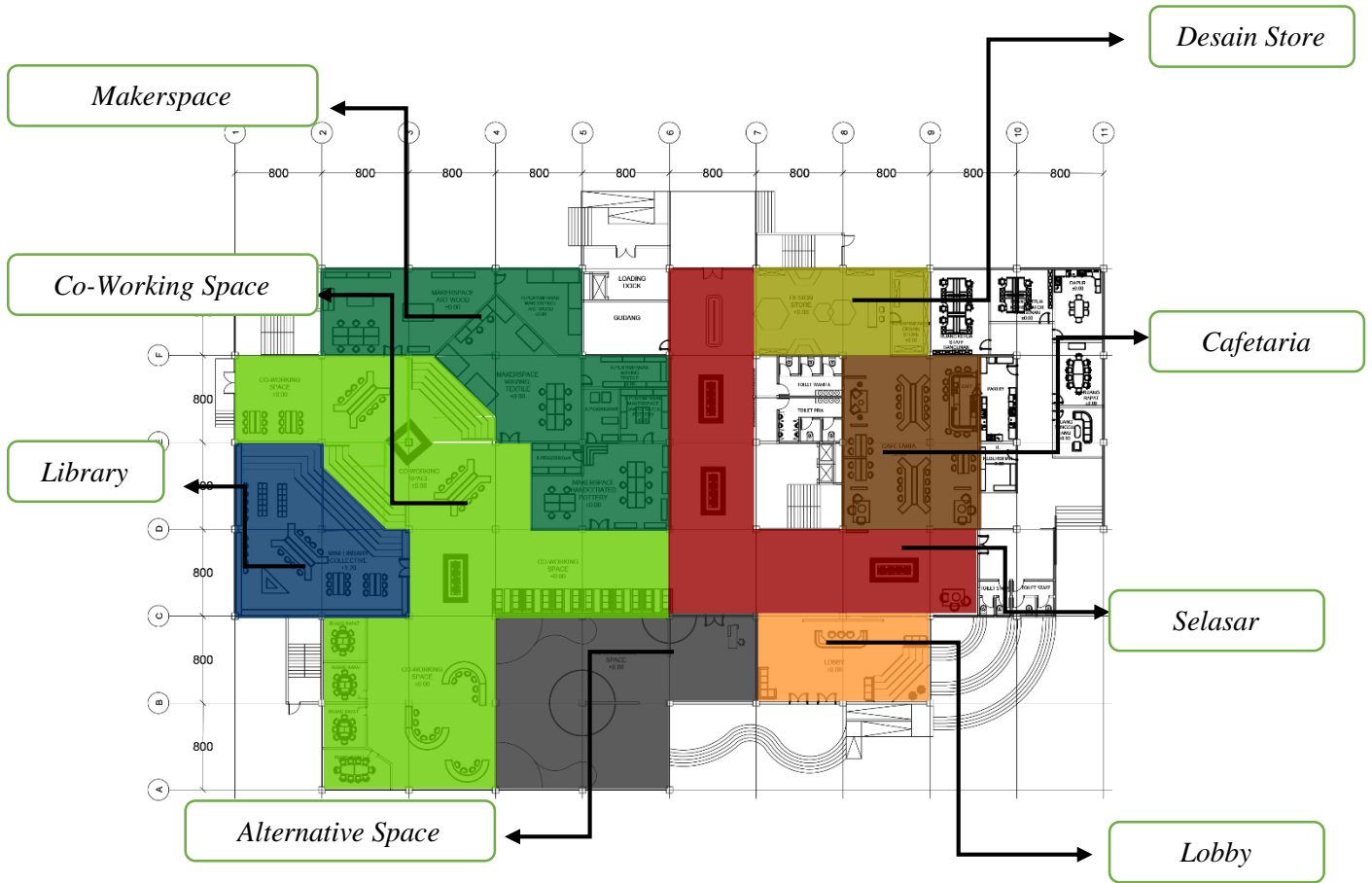
Sasaran Perancangan Summarecon *Creative Hubs* ini adalah untuk membuat wadah bagi bidang industri kreatif untuk tumbuh dan berkembang.

- Perusahaan rintisan atau *startup* mempunyai wadah untuk mengadakan rapat atau tempat bertemu.
- Komunitas mempunyai wadah untuk berkumpul dan merencanakan kolaborasi
- Masyarakat yang tertarik dengan industri kreatif dapat mengikuti workshop dan belajar pada area *makerspace*.

1.5. Batasan Perancangan

Dalam perancangan pada Summarecon *creative hubs* agar lebih terfokus maka dibutuhkan batasan perancangan sebagai berikut :

- Merancang interior Creative hub yang berlokasi di Jl. Gedebage Selatan No. 98, Bandung.
- Luasan bangunan adalah $3.164m^2$
- Perancangan di tekankan pada bagaimana menciptakan wadah dengan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung aktivitas industri kreatif di kawasan Summarecon.
- Perancangan fokus pada fasilitas
 - *Co-Working Space*
 - *Creative Space*
 - *Maker Space*
 - *Design Store*
 - *Coffee shop*
 - *Mini Library Collective*
 - *Selasar*



1.6. Manfaat Perancangan

1.6.1. Masyarakat/Komunitas

Menyediakan fasilitas ruang kerja sebagai wadah untuk berkumpul dan berinteraksi di kawasan Summarecon.

1.6.2. Institusi

Dapat dijadikan referensi perancangan untuk bahan penelitian tentang Creative Center bagi mahasiswa atau pembaca.

1.6.3. Bidang Keilmuan Interior

Menyebarkan informasi pendidikan terutama di bidang creative hub seni pertunjukan. Dan juga bagaimana merancang interior yang dapat menstimulasi kreativitas pengguna.

1.7. Metode Perancangan

Metodologi dalam perancangan *Creative hub* di kawasan Summarecon ini melibatkan beberapa aspek yaitu :

Survei

Melakukan pengamatan langsung ke beberapa tempat yang bersangkutan. Kegiatan ini ialah mengamati keadaan objek pengamatan untuk mencari tahu data –data valid baik primer dan sekunder, tata letak furnitur, organisasi ruang, sirkulasi, elemen interior hingga menemukan permasalahan baik umum maupun khusus yang nantinya akan diolah lebih lanjut saat proses perancangan. Lokasi referensi yang dapat yang diamati adalah :

- Jakarta *Creative Hub*
- Bandung *Creative Hub*

Wawancara

Melakukan tanya jawab secara langsung dengan pengelola dan pengunjung Bandung *Creative Hub* berkaitan dengan cara pengelolaan Bandung *Creative Hub*. Dan juga melakukan wawancara secara langsung dengan senior jendela idea terkait dengan komunitas-komunitas penggiat industri kreatif yang berada di Bandung. dan juga melakukan wawancara dengan pengelola Summarecon terkait dengan kebutuhan di kawasan summarecon untuk pembuatan Summarecon *Creative hub*. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi seputar objek untuk mempermudah perancang dalam melakukan proses mendesain.

Studi Literatur

Studi literature merupakan media yang berupa kajian teori atau sebuah data pendukung yang dapat membantu dalam menyelesaikan perancangan terkait dengan objek perancangan yang di selaraskan dengan standarisasi atau ketentuan dalam mengolah sebuah desain. Seperti mengetahui dimensi furniture yang tepat, jarak antara furniture, ruang gerak manusia dan lainnya.

Hasil Akhir

Hasil akhir pada perancangan terdapat beberapa jenis yaitu gambar kerja dengan format yang telah ditentukan oleh institusi, display presentasi, animasi 3d dan pendukung-pendukung lainnya.

1.8. Kerangka Berpikir

