

# PERANCANGAN INTERIOR CREATIVE HUB DI KAWASAN SUMMARECON

Kirana Aulia Putri Yasmin<sup>1</sup>|Santi Salayanti, S,Sn., M.Sn<sup>2</sup>|Widyanesti Liritantri, S. Sn., Mdes<sup>3</sup>

Jurusan Desain Interior, Fakultas Industri

Kreatif Telkom University

Jl. Telekomunikasi No.01, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kota Bandung, Jawa Barat

40257 e-mail: contact.

kiranayasmin@students.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup> |

salayanti@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup> | widyanesti@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

## ABSTRACT

*Bandung City Government has a vision to develop the ICT (Information and Communication Technology) industry through Bandung Teknopolis. Teknopolis, a new technology-based city center that has been established by the Bandung city government, is located in the Gedebage region. So in collaboration with the city government of Bandung, PT. Summarecon Agung Tbk developed the area under the name Summarecon Bandung which contained projects in the form of residential, business and technology on 300 hectares of land based on the tagline Live, Work and Play. Summarecon Bandung as part of Bandung Teknopolis is not only housing that will be built, it is also a business center and creative industry or Creative Hubs.*

*Therefore Summarecon plans to present a space where creative activities are accommodated and in it have the means to develop the creativity, productivity and collaboration of users in accordance with the vision of Summarecon. And a place where creative actors can gather from communities or individuals and as a facility for groups and individuals who want to collaborate, and add relationships.*

**Keywords :** *creative hub, industry kreatif*

## ABSTRAK

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 sebagai bagian dari Bandung Teknopolis tidak hanya perumahan yang akan di bangun, juga pusat bisnis dan industri kreatif atau Creative Hubs.

Maka dari itu Summarecon berencana menghadirkan ruang dimana kegiatan kreatif ditampung dan didalamnya memiliki sarana untuk mengembangkan kreativitas, produktifitas dan kolaborasi para pengguna yang sesuai dengan visi dari Summarecon. Dan wadah dimana pelaku kreatif dapat berkumpul dari komunitas maupun individual dan sebagai fasilitas bagi kelompok maupun perorangan yang ingin melakukan kolaborasi, serta menambah relasi.

**Kata Kunci:** Creative hub, Industri kreatif

## PENDAHULUAN

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.

## METODE

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

### a. 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*

### b. 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.

### c. 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.

### d. 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.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Summarecon Bandung khususnya Summarecon Creative Hub, sebagai bagian integral dari Bandung Teknopolis, menawarkan ruang bagi perusahaan-perusahaan yang

bergerak di bidang industri kreatif. Sebuah wadah dimana kegiatan kreatif ditampung dan didalamnya memiliki sarana untuk mengembangkan kreativitas, produktifitas dan kolaborasi para pengguna. Berdasarkan teori Richard Florida yang di kutip dalam bukunya yang berjudul “Cities and The Creative Class” bahwa untuk menciptakan ruangan yang dapat menstimulus kreativitas dengan menerapkan teori keterbukaan dan aksebilitas di dalam suatu ruang. Berdasarkan teori keterbukaan dan aksebilitas dapat di ambil bahwa tema perancangan adalah “Connectivity” .

Tema “Connectivity” memiliki arti suatu ruangan yang dapat menghubungkan berbagai aktivitas didalamnya, dengan akses yang mudah dijangkau oleh para pengguna ruangan itu sendiri secara berkesinambungan. Ruangannya diharapkan memotivasi pengguna agar lebih aktif dalam belajar dan dalam bersosialisasi dan berkolaborasi antar kelompok maupun individu saat berada di dalam creative hub di kawasan summarecon ini. Suasana yang diharapkan pada perancangan ini adalah suasana ruang yang nyaman dan efektif dalam mengembangkan kreativitas, produktifitas dan kolaborasi para pengguna.

Konsep perancangan yang di gunakan adalah “Connectivity of space” konsep ini di ambil dari tujuan creative hub Summarecon

untuk membuat wadah dengan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung aktivitas industri kreatif. Wadah untuk individu maupun kelompok yang diharapkan dapat menciptakan suasana ruang yang mengubah kreativitas dengan menghubungkan individu maupun kelompok dan menstimulasikannya untuk berkolaborasi, suasana yang seimbang antara lingkungan fokus, kreatif dan kolaborasi.

Perancangan Creative hub di kawasan Summarecon ini memberikan Ambience yang playful, modern serta aksen dari beberapa motif pada wall treatment dan floor treatment yang diharapkan dapat menginspirasi dan meningkatkan kreativitas dan kolaborasi para pengguna.

Konsep Connectivity of space ini memberikan sesuatu yang creative, menarik, unik, colorful imajinatif dan modern. Penerapan desain ini bertujuan agar pengguna creative hub ini terpacu untuk berfikir kreatif, inovatif dan kolaboratif. Connectivity of space juga dapat diimplementasikan dengan bentuk-bentuk yang bervariasi dalam pembentukan elemen interior bangunan. Tiap ruang diupayakan dapat mewujudkan pengalaman ruang yang berbeda-beda untuk menghindari kebosanan.

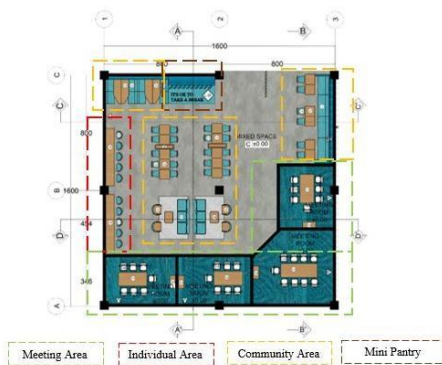
### **Konsep Organisasi Ruang**

Pada perancangan ini menggunakan konsep organisasi ruang Cluster. Peletakan ruangan sesuai dengan kedekatan hubungan ruang atau bersama-sama memanfaatkan satu ciri hubungan visual. Tidak adanya tempat utama di dalam pola organisasi ruang cluster. Creative hub di Kawasan Summarecon ini.

Sirkulasi ruang dalam menggunakan selasar yang berfungsi sebagai ruang sirkulasi manusia, ruang pameran karya, dan ruangan yang dapat menghubungkan berbagai aktivitas didalamnya, dengan akses yang mudah dijangkau oleh para pengguna ruangan itu sendiri secara berkesinambungan.

- Hubungan Area Mixed Space

Area Mixed Space ini di bagi menjadi empat bagian yaitu area Mini Pantry, Meeting Area, Community Area dan Individual Area. Untuk empat area tersebut di rancang sesuai dengan kebutuhan, aktivitas dan estetika.



Gambar 1 denah khusus mixed space

Sumber : sumber pribadi

- Hubungan Area Open Space

Area Open Space ini di bagi menjadi empat bagian yaitu area Play Area dan Community Area. Untuk kedua area tersebut di rancang sesuai dengan kebutuhan, aktivitas dan estetika.



Gambar 2 denah khusus open space

Sumber : sumber pribadi

- Hubungan Makerspace Art wood

Area Makerspace art wood ini di bagi menjadi empat bagian yaitu Preparation Area, Work Area, Wasafel Area dan Ruang penyimpanan. Untuk keempat area tersebut di rancang sesuai dengan kebutuhan, aktivitas dan estetika.



Gambar 3 denah khusus makerspace art wood

Sumber : sumber pribadi

- Hubungan Makerspace Weaving Textile

Area Makerspace Weaving, textile ini di bagi menjadi empat bagian yaitu Preparation Area, Work Area, Wasafel Area dan Ruang penyimpanan. Untuk keempat area tersebut di rancang sesuai dengan kebutuhan,aktivitas dan estetika.



Gambar 4 denah khusus makerspace weaving textile

Sumber : sumber pribadi

- Hubungan Makerspace Handcrafted Pottery Area Makerspace Handcrafted Pottery ini di bagi menjadi enam bagian yaitu Preparation Area, Work Area, Wasafel Area dan Ruang penyimpanan, Ruang Pengeringan dan Ruang Pembakaran. Untuk keempat area tersebut di rancang sesuai dengan kebutuhan,aktivitas dan estetika.



Gambar 5 denah khusus makerspace handcrafted pottery

Sumber : sumber pribadi

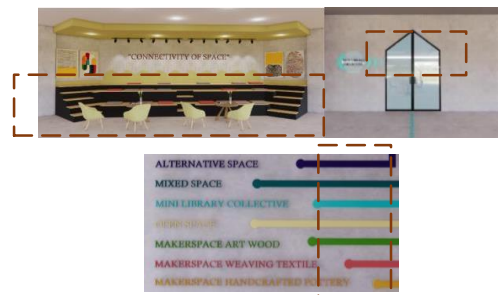
## KONSEP BENTUK

Konsep bentuk yang digunakan dalam perancangan interior Creative hub di kawasan Summarecon ini adalah bentuk geometris. Bentuk-bentuk geometris diterapkan pada interior. Bentuk geometris yang fokus, seimbang, tegas dan formal dapat membantu Creative Hub menciptakan suasana yang kondusif agar dapat menunjang kegiatan-kegiatan di dalamnya. Bentuk geometris juga dapat memberi ketegasan dan membantu pengarahannya sirkulasi di dalam interior Creative Hub.



Gambar 6 Logo Summarecon Bandung

Sumber : [www.SumareconBandung.com](http://www.SumareconBandung.com),2017



Gambar 7 pengaplikasian bentuk

Sumber : Sumber Pribadi

## KONSEP WARNA

Warna adalah elemen penting dalam interior, dalam perancangan Creative hub di kawasan Summarecon ini menggunakan warna adaptasi dari logo Sumarcon Bandung. warna cerah untuk beberapa furniture.. Warna cerah untuk menunjukkan keberadaan furniture dan memberikan kesan yang ceria dan ramah. Warna cerah pada furniture sebagai aksent bukan untuk warna dasar. Warna pada lantai dinding dan dekorasi menggunakan warna calm dan netral untuk memberiiikan kesan yang homey dan hangat.

		menggunakan bahan alami.
Mixed Space		Area mixed Space ini menggunakan warna Dark cyan untuk menstimulasi pemikiran yang jernih.
Open Space		Area mixed space ini mmenggunakan warna kuning untuk memberikan kesan hangat, bersahabat dan meningkatkan kreatifitas.

Table 1 konsep warna

Sumber : sumber pribadi

### KONSEP MATERIAL

Material yang akan digunakan pada creative hub di kawasan summarecon ini adalah material yang mendukung konsep yang telah ditentukan. Konsep material pada creative hub ini sangat penting mengingat apa kesan terhadap suasana serta kenyamanan yang akan diberikan oleh sebuah material, penerapan material pada creative hub ini selain mencerminkan statement dari Summarecon dan juga memenuhi fungsi dan kebutuhan yang ada hal yang menjadi titik tekan untuk konsep material creative hub adalah keselarasan pengerjaan, fleksibilitas dan keberagaman untuk menjadi stimulasi kreatifitas pengguna.

### KONSEP PENCAHAYAAN

Konsep yang di gunakan pada perancangan ini di bagi menjadi 2 yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

- Pencahayaan alami.

Nama Ruang	Studi Image	Keterangan
Lobby, Selasar		Warna pada lobby memakai warna hangat agar memberikan kesan yang ramah untuk menyambut pengunjung
Makerspace Art Wood		Area Makerspace Art Wood ini menggunakan warna hijau untuk memberikan suasana yang damai dan alami. Warna ini di ambil dari warna hijau daun.
Makerspace Weaving and textile		Area Makerspace Weaving and Textile ini menggunakan warna yang lebih feminim.
Makerspace Handcrafted Pottery		Area makerspace handcrafted and pottery ini menggunakan warna earth tone. Untuk memberikan suasana yang hangat dan alami mengingat keramik di buat

Pencahayaan ini akan dimaksimalkan pada pagi hari dan siang menggunakan bukaan yang tersedia. Pada di beberapa daerah terdapat bukaan jendela. Area yang mendapatkan pencahayaan alami adalah lobby, co-working space, maker space dan library.









Gambar 8 pencahayaan alami

Sumber : sumber pribadi

- **Pencahayaan Buatan**

Pada perancangan ini menggunakan pencahayaan buatan yang dibantu dengan penerangan lampu seperti berikut :

Lampu	Ruangan	Gambar
Spotlight	-Lobby -Alternative Space -Selasar	
Downlight	Semua area Creative Hub	
LED Strip	-Co-working Space -Maker Space -Lobby -Toilet -Selasar	 
Flouresceny lamp LED 11 W	-Lobby -Ruang tunggu Tamu	


Ex:Philips 871869525012	-Design Store -Library -Co-Working Space	
Frisbi Pendant Lamp	-Lobby -Co-working -library -café	
Spotlight Modular	Alternative Space	

Tabel 2 pencahayaan buatan



Sumber : sumber pribadi

## KONSEP PENGHAWAAN

Penghawaan yang di gunakan pada Creative hub ini menggunakan penghawaan buatan dan penghawaan alami. Penghawaan alami di dapatkan dari bukaan jendela pada beberapa ruangan. Sebagian besar Creative hub ini menggunakan prnghawaan buatan menggunakan AC central yang diletakan pada bagian ceiling ruangan, AC Split untuk ruangan yang kecil, exhaust fan untuk menghisap udara kotor serta menghilangkan bau tidak sedap dan humidifyfier untuk mengarur kelembaban ruangan.

Nama	Ruang	Gambar
AC Central	-Lobby -Selasar -Alternative Space - Desain Store -Library -Maker Space	



	-Co-working Space	
AC Split	-Kantor	
Exhaust Fan	-toilet -makerspace	
Tabel 3 penghawaan buatan		

Sumber : sumber pribadi

**KONSEP AKUSTIK**

Pada Perancangan Creative hub ini menggunakan Accoustic Wall Panel di beberapa ruangan seperti area maker space yang menggunakan mesin yang membuat kebisingan, area ruangan art wood yang menggunakan mesin yang sedikit bising, Akustik yang digunakan akustik yang berisfat ringan karena kegiatan pada Creative hub ini tidak mengeluarkan suara-suara yang begitu bising.



Gambar 9 dinding akustik

Sumber : sumber pribadi

**KONSEP FURNITURE**

Pada perancangan Creative hub di kawasan Summarecon ini menggunakan konsep furniture menggunakan lose furniture dan building furniture. Tema “Connectivity” memiliki arti suatu ruangan yang dapat menghubungkan

berbagai aktivitas didalamnya, dengan akses yang mudah dijangkau oleh para pengguna ruangan itu sendiri secara berkesinambungan oleh karena itu furniture yang digunakan adalah loose furniture dan building furniture agar ruangan tidak terlihat kaku dan monoton.

**KONSEP SIGNAGE**

Petunjuk informasi atau Signage memiliki peranan penting dalam memberi informasi atau petunjuk kepada para pengunjung. Tujuannya adalah agar para pengunjung dapat dengan mudah mengetahui petunjuk arah, informasi, larangan, dan tanda pengenalan, dan pemberitahuan resmi. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang signage adalah pemilihan bentuk, ukuran, warna, huruf ataupun symbol yang dapat mempengaruhi konsep interior pada ruangan juga. Sistem signage yang digunakan pada perancangan Creative Hub ini adalah papan signage maupun keterangan tulisan yang diletakan di setiap ruangan dan penggambaran layout Creative Hub secara keseluruhan yang di letakan pada area entrance agar memudahkan pengunjung untuk menentukan arah yang dituju.



Gambar 10 signage

Sumber : Pinterest.com



Gambar 11 signage

Sumber : sumber pribadi

**KONSEP KEAMANAN**

- Jalur Evakuasi

Untuk perancangan jalur evakuasi menggunakan beberapa signage jalur evakuasi yang jelas dan pintu darurat yang di sediakan di setiap sudut bangunan.



Alat	Ruangan	Gambar
cctv	Disemua sudut ruangan.	
System kunci furniture	Dibeberapa furniture semua ruangan.	
Sistem kunci Pintu	Diseluruh ruangan.	



Fire Detector	Disemua ruangan	
Sprinkler	Disemua ruangan	
APAR	Dibeberapa titik beberapa ruangan	

Table 4 konsep keamanan

Sumber : sumber pribadi

**KESIMPULAN**

Store -Library -Makerspace Creative Hub di Kawasan Summarecon ini menghadirkan ruang dimana kegiatan kreatif ditampung dan didalamnya memiliki sarana untuk mengembangkan kreativitas, produktifitas dan kolaborasi para pengguna. Tujuan dirancangnya Creative Hub di Kawasan Summarecon ini untuk penggiat dibidang industri kreatif khususnya untuk masyarakat yang tertarik dengan industri kreatif dapat mengikuti workshop dan belajar pada area makerspace, untuk komunitas dan perusahaan rintisan atau startup mempunyai wadah untuk

mengadakan rapat, berkumpul dan merencanakan kolaborasi.

Dengan konsep “connectivity of space” yang memiliki arti dari tujuan creative hub Summarecon untuk membuat wadah dengan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung aktivitas industri kreatif. Wadah untuk individu maupun kelompok yang diharapkan dapat menciptakan suasana ruang yang mengubah kreativitas dengan menghubungkan individu maupun kelompok dan menstimulasikannya untuk berkolaborasi, suasana yang seimbang antara lingkungan fokus, kreatif dan kolaborasi.

Diharapkan Creative Hub di Kawasan Summarecon ini dapat menjadi pusat atau tempat yang edukatif, informatif dengan suasana yang rekreatif bagi para penggiat dibidang industri kreatif . Ambience yang playful dipadukan dengan gaya modern diharapkan dapat menginspirasi dan meningkatkan kreativitas para pengunjung.

Melalui tahap survey, wawancara dan analisa data secara umum dan khusus serta

analisa makro, mikro dan perhitungan sesuai teori-teori yang ada akan menjadi dasar yang kuat dalam perancangan sebuah interior. Selain itu, konsep penghawaan, pencahayaan, sirkulasi, pemilihan warna, material dan signage juga dapat menjadi dasar yang kuat agar konsep yang akan diterapkan dalam interior Creative Hub di Kawasan Summarecon dapat tercapai.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

British Council. (2016). Creative Hubs: Understanding the New Economy. British Council.

Pangestu, D. M. (2008). Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif Indonesia 2025.

British Council. (2015). Creative HubKit. British Council.

Florida, R. (2005). Cities and the Creative Class. Routledge.

Simatupang, T. M. (2007). Pengembangan Industri Kreatif.