

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dikota Bandung terdapat pembangunan kota baru yang disebut dengan kota Summarecon Bandung yang dibangun sejak tahun 2015 di Daerah Kecamatan Gede Bage. Pembangunan kota ini bertujuan sebagai pusat pelayanan kota (PPK) baru yang telah ditetapkan pada 2004 silam. Sebagai Pusat Pelayanan Kota, praktis wilayah Gede Bage direncanakan menjadi pusat baru bagi kota Bandung sehingga seluruh sarana telekomunikasi, transportasi, infrastruktur, serta sarana penunjang lainnya akan diwujudkan disana. Pusat baru kota ini juga diproyeksikan menjadi kota berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dengan luasan 800 hektare area Gede Bage diharapkan akan bergabung perusahaan-perusahaan yang bergerak dibidang teknologi (*Wonderfu life, Vol 8. 2nd Edition, 2016*). Dengan begitu dalam rencana ini, akan menghadirkan berbagai pelayanan publik salah satunya pusat yang mewadahi kegiatan kreatif yang menunjang sektor industri kreatif dan para pegiatnya.

Tujuan dari summarecon Bandung untuk membuat media yang menunjang sektor industri kreatif relate dengan rencana yang telah ditetapkan, menjadikan kawasannya sebagai Creative City yakni kota yang menawarkan ruang bagi perusahaan-perusahaan yang bergerak dibidang industri kreatif terutama dibidang industri teknologi, informasi dan komunikasi (<http://slidepdf.com/reader/full/profile-summarecon-bandung>). Tentunya pengerucutan tersebut telah direncanakan sedemikian rupa oleh pihak summarecon yang berhubungan erat dengan branding kota itu sendiri sebagai kota berbasis ICT dan creative city planning, dengan begitu pembangunan creative center/creative hub bisa menjadi fasilitator bagi pelaku industri kreatif yang sesuai dengan tujuan dari Summarecon Bandung.

Saat ini, ditahun 2020 pembangunan Summarecon Bandung (per tanggal 24 juli 2020) sudah berprogres dengan pesat, tetapi dalam pembangunan pun banyak mengalami hambatan yang cukup serius termasuk terkendala dalam waktu dan lain-lainnya yang mempengaruhi segala aspek dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang pada faktanya sudah menjadi fenomena yang serius untuk publik. Tentunya juga perancangan Creative Hub sendiri itu harus mengadaptasi dalam standar protokol kesehatan sesuai anjuran pemerintah.

Maka perancangan interior creative hub ini akan lebih mengadaptasi dari beberapa studi banding dan filter yang akan dilakukan dengan perbandingan pada segi fasilitas yang menunjang kegiatan didalamnya serta pengorganisasian ruang yang melandasi kenyamanan beraktivitas bagi pengguna. Lalu dari segi fenomena Covid-19 akan berpengaruh pada desain dari segala aspek, terutama pada setiap ruang yang padat oleh aktivitas, pastinya dalam protokol kesehatan harus jaga jarak dan lain-lain agar tetap menghindari kontak secara langsung untuk pengunjung. Pendekatan yang diambil adalah *Covid-19 Pandemic*, karena pengambilan berdasarkan urgensi yang terjadi pada dewasa ini dalam pengkondisian ruang publik khususnya creative hub dalam mengatasi penyebaran virus yang semakin masif.

Setelah menentukan tema “The new normal and creative activity” merupakan yang didapat dari proses analisis kontekstual dan analisis tujuan dari pembangunan Summarecon Bandung sendiri. Melalui proses tersebut diharapkan dapat menghadirkan perancangan creative hub di daerah Summarecon Bandung yang bisa mempresentasikan integritas Summarecon Bandung dan berjalannya kegiatan Creative Hub pada saat pandemi maupun paska pandemi (New Normal) tetap memberikan pelayanan yang maksimal dengan fasilitas pendukung sesuai protokol kesehatan serta mendapat apresiasi dan menjadi tumpuan bagi masyarakat dalam memaksimalkan kemampuan sebagai pelaku industri kreatif.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Belum tersedianya media dengan fasilitas penunjang aktivitas industri kreatif dikawasan Summarecon Bandung sesuai dengan standar.
- b. Organisasi ruang yang kurang terstruktur dan berkelompok sesuai dengan alur aktivitas pengunjung
- c. Fenomena pandemi mempengaruhi perancangan desain interior mengadaptasi pada protokol kesehatan.
- d. Kurang diperhatikannya treatment material pada setiap ruangan berpotensi menyebarkan virus dari sentuhan tangan dan fasilitas elektronik rentan air yang harus terhindar dari percikan air desinfektan.

1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana mewujudkan media dengan fasilitas penunjang aktivitas dibidang industri kreatif dengan fasilitas sesuai standar?
- b. Bagaimana mengaplikasikan organisasi ruang yang terstruktur dan sesuai dengan alur aktivitas pengunjung?
- c. Bagaimana pengadaptasian protokol kesehatan pada perancangan desainnya?
- d. Bagaimana treatment material pada setiap ruangan berpotensi menyebarkan virus dari sentuhan tangan dan fasilitas elektronik rentan air yang harus terhindar dari percikan air desinfektan?

1.4 Tujuan Dan Sasaran Perancangan

Tujuan perancangan ini ingin merealisasikan wadah kegiatan industri kreatif dengan pengalaman interior yang memicu kreatifitas pengguna dalam berkarya dan tentunya dengan organisasi antar ruang yang baik pun akan mempengaruhi kegiatan dalam creative hub ini, lalu fenomena yang terjadi akhir-akhir ini mengharuskan adanya penerapan standar protokol pada perancangan demi kelancaran aktifitas didalamnya. Sasaran dari perancangan Summarecon Bandung ini adalah dengan memfokuskan dan menghimpun pelaku industri kreatif yang bergelut pada bidang teknologi, informasi, komunikasi (ICT) dalam satu media yang dapat mengembangkan inovasi dan kreasi. Untuk sasaran sendiri itu diprioritaskan pada penghuni Summarecon Bandung tetapi dibuka juga untuk masyarakat luar sekitar Summarecon untuk mengaksesnya.

1.5 Batasan Perancangan

Terdapat beberapa batasan pada perancangan Creative Hub dan berikut merupakan batasan perancangan yang diterapkan :

a. Objek

Objek yang dirancang adalah Summarecon Industri Creative Hub yaitu sebuah tempat berkumpulnya orang-orang kreatif untuk menyalurkan ide kreatifnya, mengembangkan jaringan relasi, bertukar pikiran, bekerja sama, memamerkan karya serta belajar membuat karya itu sendiri dengan pelatihan dikawasan Kota mandiri ini.

b. Pencapaian Luasan Minimal

Pencapaian luasan minimal perancangan Summarecon Creative Hub adalah kurang lebih 3257 m²

c. Lokasi

Lokasi perancangan creative hub ini yaitu berada di Jl. Gedebage Selatan No. 98, Bandung.

d. Perancangan fokus pada fasilitas :

- Co-Working
- Maker Space
- Alternative Space
- Creative Space (Gallery)
- Digital Studio
- Digital Marketing
- Library
- Cafeteria

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Masyarakat

Manfaat bagi masyarakat khususnya pada pelaku kreatif bisa mengeksplor lebih dalam lagi ilmu yang ada dengan fasilitas yang disediakan lalu tersalurkan pada

pengembangan usaha individu maupun kelompok terhadap pasar dan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya berwirausaha dibidang kreatif.

1.6.2 Komunitas

Mendapat ruang gerak untuk mengembangkan potensi komunitas itu sendiri dengan melakukan berbagai aktifitas kreatif contoh membangun relasi dengan komunitas lain, berkolaborasi antar komunitas dan memperbaharui ide-ide dengan informasi tren sesuai perkembangan zaman.

1.6.3 Kampus

Memberikan referensi kepada mahasiswa khususnya tentang perancangan creative hub yang menerapkan budaya didalamnya, harapan dengan adanya perancangan ini bisa membantu kampus untuk memperkenalkan secara spesifik tentang creative hub sendiri sebagai fasilitator bidang industri kreatif khususnya kepada mahasiswa industri kreatif dan umumnya pada mahasiswa keseluruhan.

1.6.4 Bidang Keilmuan Intelektual

Memberikan standarisasi yang tepat untuk creative hub dan jenis-jenis creative hub lainnya agar siapapun bisa berpedoman pada validitas ilmu yang ada.

1.7 Metode Perancangan

Perancangan ini memakai metode kualitatif, penelitian ini dalam pengumpulan data menggunakan teknik data primer dan sekunder, yaitu menganalisa fenomena dan isu yang didapat tentang Summarecon studi banding yang berada di Jakarta Creative Hub dan Bandung Creative Hub lalu data preseden Thailand Creative & Design Center dengan perbandingan teori yang ada.

Metode perancangan summarecon creative hub sendiri berdasarkan beberapa aspek :

1.7.1 Topik, isu dan fenomena

Pemilihan topik perancangan ini bersangkutan dengan fenomena yang terjadi di masyarakat serta didasari oleh faktadan terdapat isu yang dapat memperkuat pemilihan topik tersebut. Atas dasar itulah objek perancangan dapat diangkat menjadi topik.

1.7.2 Pengumpulan data

Pengumpulan data dibagi menjadi 2 jenis, yaitu :

a. Data Primer

Data primer adalah data yang berupa bukti bersifat fisik dan non fisik, serta hasil wawancara. Data tersebut didapat melalui tahapan tersebut :

- Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengunjungi lokasi secara langsung dan melakukan analisis terhadap kondisi *existing* objek perancangan. mulai dari lokasi, lingkungan sekitar, akses transportasi, tampak luar bangunan, dan seluruh kegiatan serta elemen interior yang terdapat pada bangunan tersebut. Objek yang diamati adalah Jakarta Creative Hub dan Bandung Creative Hub.

- Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto atau video dari objek perbandingan sebagai data pendukung dalam perancangan. Foto dan video diambil yang berhubungan dengan variabel yang dibutuhkan dalam perancangan.

- Wawancara

melakukan komunikasi langsung terhadap pihak manager dari Jakarta Creative Hub tentang bagaimana efek adanya creative hub terhadap masyarakat atau lingkungan sekitar, pengelolaan tempat dan sistem yang diterapkan.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang berupa data literatur yang diambil dari berbagai media seperti buku, jurnal, dan sumber lainnya secara tertulis yang menyangkut perancangan Creative Hub, baik untuk standar perancangan, teknis yang memberikan efek ditimbulkan untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan.

1.7.3 Analisa Data

Dengan terkumpulnya semua data yang dibutuhkan, ada langkah yang harus dilakukan yaitu dengan menganalisa data tersebut dengan tahap lanjutan agar perancangan yang dilakukan tepat sasaran dan dengan fokus yang sinkron dengan topik.

1.7.4 Sintesa

Tahapan selanjutnya dari analisa data dengan cara menyatukan data-data tersebut dan akan menghasilkan suatu programming yang terdiri kebutuhan ruang, tema, konsep, zoning, blocking, organisasi ruang.

1.7.5 Proses Desain

Pengerjaan desain menuju tahap akhir dengan mengimplementasikan literatur dan hasil dari sintesa final.

1.7.6 Hasil Desain

Out put dari pengerjaan desain berupa lembar kerja, 3D animasi, skema bahan, dan jurnal.

1.8 Pembaban

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Identifikasi Masalah
- 1.3 Rumusan Masalah
- 1.4 Tujuan Perancangan
- 1.5 Batasan Perancangan
- 1.6 Manfaat Perancangan
- 1.7 Metode Perancangan

1.8 Pembaban

1.9 Kerangka Pikir

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Projek

2.2 Klasifikasi Projek

2.3 Standarisasi Projek

2.4 Pendekatan Desain

BAB III DESKRIPSI PROJEK & ANALISA DATA

3.1 Analisa Studi Banding

3.2 Analisa Projek

BAB IV TEMA KONSEP PERANCANGAN

4.1 Tema Perancangan dan Suasana Yang Diharapkan

4.2 Konsep Perancangan

BAB V KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran

1.9 Kerangka Berpikir

