

PERANCANGAN INTERIOR CO-WORKING DAN MAKERSPACE DI SUMMARECON CREATIVE HUB BANDUNG

Faisal Nadzarul Insan 1 | Hendi Anwar 2 | Maysitha Fitri Az Zahra 3
Universitas Telkom, Bandung

Email: nadzarulinsan@student.telkomuniversity.ac.id, hendiarch@telkomuniversity.ac.id,
Maysithafaz@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK/ ABSTRACT

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 penunjang akan terealisasi 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, informasi dan komunikasi. (*Wonderful 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 yaitu creative hub.

Perancangan creative hub ini pun dipengaruhi oleh aspek pandemi yang mengharuskan penerapan standar protokol anjuran pemerintah. Maka pengadaptasian protokol kesehatan ini akan diimplementasikan pada 3 sistem yaitu sirkulasi yang berjarak antar furnitur di area workshop dan area kerja, lalu dengan adanya penyemprotan desinfektan pada ruangan menggunakan teknologi sensorik seperti sprinkler setelah dan sebelum ada kegiatan, yang terakhir penerapan material easy clean pada furnitur yang intensitas sentuhan tangan yang tinggi.

Maka perancangan interior creative hub ini akan lebih mengadaptasi dari beberapa studi banding dengan perbandingan pada segi fasilitas yang menunjang kegiatan didalamnya serta pengorganisasian ruang. Tentunya juga perancangan Creative Hub harus mengadaptasi dalam standar protokol kesehatan sesuai anjuran pemerintah.

Setelah menentukan tema “changes in the habits & activities of the creative hub” 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.

Kata Kunci : ICT, Creative Hub, Covid-19

In the city of Bandung there is a new city development called the city of Summarecon Bandung which was built since 2015 in the Gede Bage District. The city development aims to become a new city service center (PPK) which was established in 2004. As a City Service Center, practically the Gede Bage area is planned to become a new center for the city of Bandung so that all supporting facilities will be realized there. The new city center is also projected to become a city based on Information and Communication Technology. With an area of 800 hectares, the Gede Bage area is expected to join forces with companies engaged in technology, information and communications. (Wonderful life, Vol 8. 2nd Edition, 2016). In this way, this plan will present various public services, one of which is a center for creative activities that support the creative industry sector and its activists, namely the creative hub.

The design of this creative hub is also influenced by the pandemic aspect which requires the implementation of standard government recommended protocols. Then the adaptation of this health protocol will be implemented in 3 systems, namely circulation that is spaced between furniture in the workshop area and work area, then with the spraying of disinfectants in the room using sensory technology such as sprinklers after and before any activity, the last is the application of easy clean materials on furniture that is high intensity of hand touch.

So this creative hub interior design will better adapt from several comparative studies with comparisons in terms of facilities that support the activities in it as well as space organization that underlies the experience of space that makes an impression for the user. Of course, the Creative Hub design must also adapt the standard health protocols according to government recommendations.

After determining the theme " changes in the habits & activities of the creative hub " are obtained the process of contextual analysis and analysis of the objectives of the development of Summarecon Bandung itself. Through this process, it is hoped that the design of a creative hub in the Summarecon Bandung area can present the integrity of Summarecon Bandung and stimulate the creativity of creative actors in their work. then the Creative Hub activities during the pandemic and post-pandemic (New Normal) continued to provide maximum service with supporting facilities according to health protocols and received appreciation and became a foundation for the community in maximizing their abilities as creative industry players.

Key Word : ICT, Creative Hub, Covid-19.

PENDAHULUAN

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 didaerah 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.

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 :

a. 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.

b. Pengumpulan data

Pengumpulan data dibagi menjadi 2 jenis, yaitu :

- **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 pembanding 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.

- **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.

c. 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.

d. 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.

e. Proses Desain

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

f. Hasil Desain

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

HASIL PEMBAHASAN

Konsep perancangan creative hub ini adalah “*The New Normal*”. Konsep ini diambil dari faktor utama yang mempengaruhi summarecon bandung beserta pembangunanya dan perancangan creative hub ini adalah pandemi virus Covid-19, maka dari itu penerapan protokol kesehatan yang menghasilkan kebiasaan-kebiasaan baru akan berpengaruh pada perancangan dari segi elemen interior, furniture, pengkondisian ruang sampai penerapan sistem aturan non interior diantaranya memakai face shield, menjaga kebersihan dan lain-lain.

Lalu konsep pendukung lainnya yang didapat dari analisis branding summarecon bandung sebagai creative smart city dan bagian dari bandung technopolis yang berbasis ICT, dan secara otomatis filter yang dipakai oleh summarecon bandung untuk mawadahi para pelaku kreatif dengan fokus pada ICT basic. Maka unsur teknologi pun dilibatkan untuk pemecahan masalah pada konsep karena teknologi sendiri mempunyai makna semacam perpanjangan tangan manusia untuk dapat memanfaatkan alam dan sesuatu yang ada di sekelilingnya secara lebih maksimal agar

seimbangnya kedua komponen diatas menjadi suatu gerakan langkah maju dalam melawan pandemi dan creative hub tetap dalam aktivitas seperti biasanya.

KONSEP BENTUK



Gambar 2.1 Logo Summarecon Bandung

Sumber: www.summareconbandung.com, 2020

Bentuk pada perancangan lebih kepada pengambilan dari logo summarecon bandung dengan bentuk geometris yang seimbang antara garis lurus dan lengkungan. Bentukkan lurus pada persegi panjang yang menyudut diatas menggambarkan bentuk gedung perkotaan yang berjajar dengan ketinggian yang berbeda mencerminkan kota summarecon dengan beragam fasilitas dan kegunaan, lalu bentuk lengkungan dibawahnya sebagai landasan dari kota yang kokoh dengan keterbukaan dan fleksible pada penerapan fasilitas kota. Bentuk diatas akan diimplementasikan pada seluruh ruangan maupun furnitur pada perancangan creative hub, dengan bentuk yang ada mendukung semua aspek dalam perancangan untuk mewujudkan perancangan yang sesuai dengan karakter summarecon bandung sebagai *creative smart city*.

KONSEP WARNA



Gambar 2.2 Logo Summarecon Bandung

Sumber: www.summareconbandung.com, 2020

Dari konsep warna mayoritas banyak menggunakan warna pada logo summarecon bandung dengan warna biru tua, biru muda, hijau kuning tua, orange, dan merah yang menggambarkan serta mengilustrasikan keberagaman, playful, dengan memberikan kesan vibrant dan energik. Lalu warna pun dipengaruhi oleh penggayaan serta teknologi juga yang menambahkan warna hitam dan putih yang terkesan netral agar keseimbangan warna pada perancangan bisa terjadi serta tidak terlalu dominan satu sama lain. dengan begitu warna-warna yang telah disebutkan diatas akan di implementasikan pada semua aspek pembentuk ruangan yaitu elemen interior, furnitur dan lain-lain.

KONSEP MATERIAL

Material sendiri mengambil dari beberapa komponen yang telah diuraikan sebelumnya :

- Kenyamanan, merupakan kenyamanan selama pemakaian ruang maupun furnitur dalam berkegiatan, dengan menerapkan material yang aman dan tidak berbahaya.
- Pengaruh, pemilihan material yang menyesuaikan dengan fenomena pandemi dengan menggunakan material yang mudah dibersihkan dan anti bakterial.
- Material peredam suara untuk accoustic pada ruangan khusus seperti bengkel dan lainnya.

KONSEP PENCAHAYAAN

Dalam konsep pencahayaan, jika kita lihat pada kondisi existing, mayoritas ruangan adalah dengan ruangan tertutup dan hanya sedikit yang terbuka maka kita simpulkan bahwa pencahayaan buatan akan menjadi lebih dominan. Maka dari itu pemaksimalan pada pencahayaan buatan akan ditekankan karena sangat crucial pencahayaan berpengaruh pada ruangan. Pencahayaan akan memakai teknologi atau pembaruan dalam pemilihan jenis maupun penerapannya.

KONSEP PENGHAWAAN

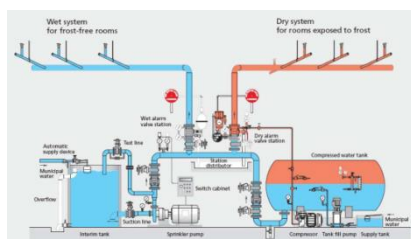
Penghawaan mengarah kepada kondisi existing yang ada pada bangunan. Pada bangunan sendiri banyaknya ruangan tertutup dimana ruang tertutup mengharuskan penghawaan buatan diterapkan. Lalu pemaksimalan sirkulasi udara diperhatikan tentunya pada semua ruangan dan khususnya pada ruangan dengan aktivitas didalamnya terkait dengan bengkel dan sejenisnya. Penghawaan alami hanya pada sedikit ruangan yang diterapkan dan hanya ruangan tertentu saja.

KONSEP KEAMANAN

- Keamanan standar pada bangunan dan ruangan harus diterapkan demi kenyamanan dan keselamatan pengunjung dan orang beraktivitas didalamnya sehingga meminimalisir kecelakaan, bencana alam dan lainnya. Sistem keamanan pun dipengaruhi oleh pandemi karena ada standar protokol yang harus disediakan agar tetap bisa beraktivitas sesuai kegiatan didalam ruangan.

- Automatic Desinfectant Sprey

Pemakaian sistem penyemprot desinfektan ini cara kerjanya sama dengan sprinkler fire pada biasanya tetapi dengan penerapan water sprinkler system yang diterapkan pada irrigation sprinkler untuk taman yang menggunakan smart timer system.



Gambar 2.3 Jalur Instalasi Fire Sprinkler

Sumber: www.google.com

Jika kita bahas instalasinya itu sama dengan instalasi fire sprinkler yang wet pipe sprinkler dengan respon cepat ketika ada peringatan alarm dan pipa nya selalu terisi air dengan bantuan pompa juga. Bedanya pusat tandon air dari desinfectant water smart system ini itu berisi air desinfektan yang mana akan disebar oleh pipa-pipa ke seluruh ruangan.

- Jalur evakuasi



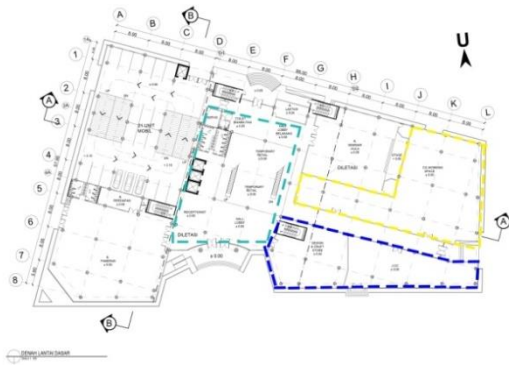
Gambar 2.4 Digital Interactive Signage

Sumber: www.pinterest.com

Pada perancangan creative hub ini, untuk jalur evakuasi akan diterapkan pada seluruh sudut dari ruangan dengan tertera jelas seperti pada koridor dan lain-lainnya. Dengan begitu ketika keadaan darurat para pengunjung maupun pengelola tidak kebingungan dalam mencari jalur evakuasi.

KONSEP ORGANISASI RUANG

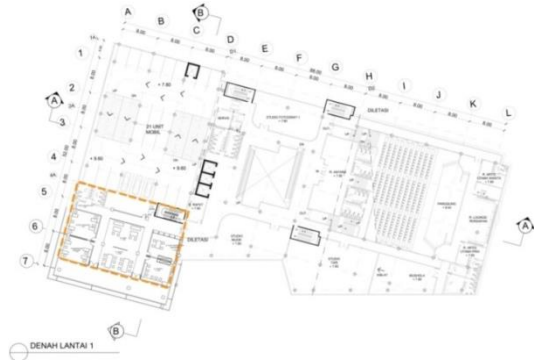
Pengambilan konsep pada organisasi ruang dari sebuah pengelompokan dan saling terhubungnya antar ruang dengan mengacu pada sistem cluster perkotaan summarecon bandung dan adanya sistem pengelompokan pelaku industri kreatif berbasis ICT yang diwadahi maka berpengaruh pada fasilitas yang disediakan pada perancangan creative hub. dari segi fungsi dan tujuan ruang dikelompokkan memudahkan para pengunjung untuk mengunjungi satu area yang ruangnya saling berdekatan. Pengaplikasian teknologi pada organisasi ruang ini bertujuan untuk menghubungkan suatu ruangan dengan ruangan lainnya, lalu diterapkanlah partisi kaca switchable glass dengan pengaturan tembus pandang dan setidaknya suatu kaca akan memiliki kesan privasi serta keterbukaan secara parsial.



Gambar 2.5 Organisasi Ruang Lantai Dasar

Sumber: data olahan pribadi

pada area biru kehijauan itu pengelompokan area entrance, lobby, toilet dan alternatif space dikarenakan area utama yang dimasuki pengunjung akan intens pada area tersebut. Lalu pada area kuning itu terdapat co-working space, meeting room dan area sejenis sesuai fungsi ruang. Lalu yang terakhir pada area biru terdapat area pembelian yaitu cafe dengan gallery shop.

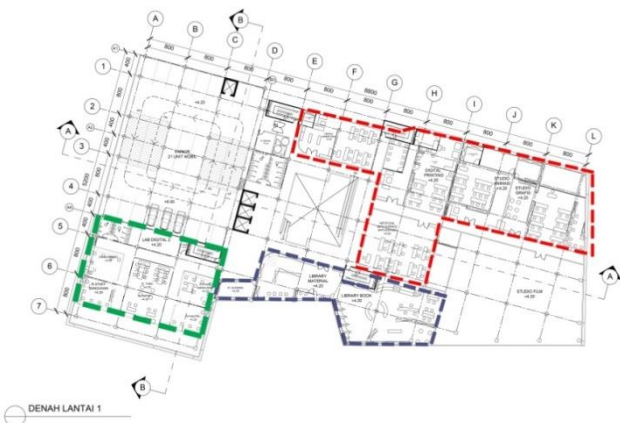


Gambar 2.6 Organisasi Ruang Lantai 2

Sumber: data olahan pribadi

Dari lantai 3 pengelompokan area khusus untuk pegawai dan staff pengelola bangunan dengan fasilitas yang terhubung yaitu ruang staff koor bangunan, ruang staff bangunan, ruang staff kebersihan dan keamanan, ruang pantry, ruang rapat dan ruang penerimaan tamu.

KONSEP FURNITUR



Gambar 2.6 Organisasi Ruang Lantai 1

Sumber: data olahan pribadi

Pengelompokan area lantai 1 ada 3 yaitu tempat work shop dan sejenis nya pada tanda garis yang berwarna merah dengan fasilitas makerspace, digital studio, digital marketing. Lalu yang kedua area perpustakaan dengan fasilitas reserch book dan reserch material yang terhubung. Dan yang terakhir

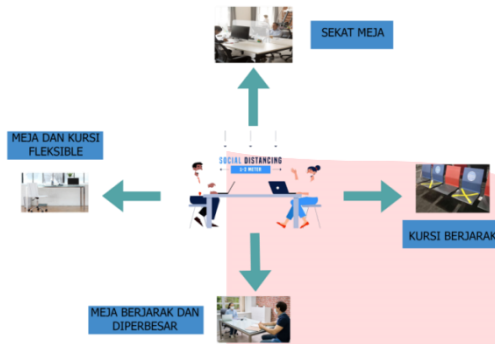


Gambar 2.7 Furnitur

Sumber: data olahan pribadi

Penerapan bentuk dan warna pada furnitur akan di variasikan sesuai dengan estetika pada ruangan. Bentuk bervariasi akan dipengaruhi oleh bentuk logo yang ditransformasikan menjadi beberapa bagian lalu warna akan menyesuaikan pada logo summarecon bandung dan pengayaan yang telah ditentukan. Pada key word yang didapat dari mind map adanya fleksibel dapat diimplementasikan pada furnitur sehingga terhindar dari furnitur fixed dan

lebih kepada loose furnitur agar dalam ruangan lebih bisa leluasa untuk dipindahkan serta disesuaikan penempatannya. Pada furnitur pun diaplikasikan material yang mudah dibersihkan dan tahan lama ketika terkena cairan agar maintenance sanitasi ruangan dilakukan secara countinou serta rutin.



Gambar 2.8 Konsep meja dan kursi

Sumber: Data Olahan Pribadi

Lalu dari penerapan social distencing berpengaruh pada sistem penjarakan antar meja ke meja maupun kursi ke kursi, lalu ada pun penerapan sekat akrilik yang akan diterapkan pada beberapa meja kursi yang khusus intensitas aktivitas nya tinggi. Dengan penjarakan minimal 1 meter antar furnitur, akan berpengaruh pada kapasitas ruangan yang ada jadi lebih berkurang dan kenyamanan dalam beraktivitas pun nyaman serta tetap dalam standar protokol kesehatan.

KONSEP SIGNAGE



Gambar 2.9 Signage

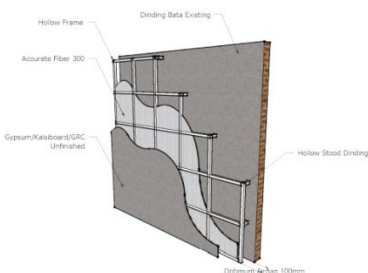
Sumber: www.pinterest.com

Pemilihan sistem signage pada ruangan akan lebih kepada penggunaan teknologi interactive digital signage pada area tertentu seperti lobby dan dekat void, lalu signage yang memberikan info ruangan pada dinding dan ceiling akan didesain sejelas serta semenarik mungkin sesuai dengan tema konsep pengayaan yang telah ada.

KONSEP AKUSTIK

Sistem akustik akan menyesuaikan kebutuhan pada ruangan tertentu yang memerlukan peredam kebisingan dari luar ke dalam ruangan maupun dari dalam ke luar ruangan. Pengaplikasian akustik akan berada di 3 elemen interior dinding, lantai dan ceiling dengan standarisasi pemasangan serta material peredam. Tentunya pemakaian akustik pun dilihat dari seberapa banyak suara yang harus diredam setengah maupun full. Berikut implementasi akustik pada beberapa elemen interior.

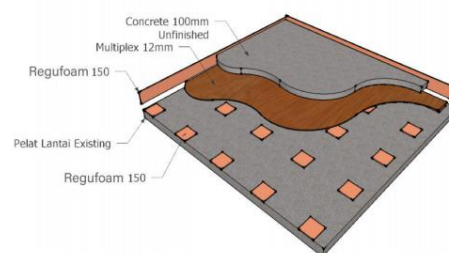
V. Konstruksi Pengendalian Kebisingan pada Dinding
i. Acoustic Insulation Retrofit Wall MH 34



Gambar 2.10 Akustik pada dinding

Sumber: Strategi perancangan akustika bangunan Vol 20.2

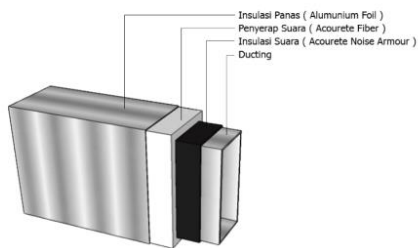
iii. Soundproofing Floor Full - Range - Vibration 60 (pengendalian kebisingan langkah kaki)



Gambar 2.11 Akustik pada lantai

Sumber: Strategi perancangan akustika bangunan Vol 20.2

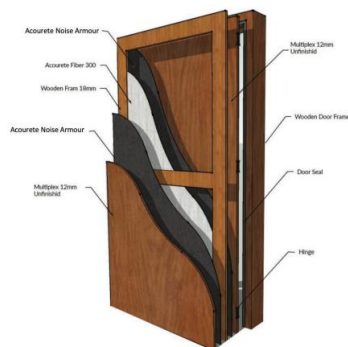
VIII. Konstruksi Pengendalian Kebisingan pada Sistem Pengudaraan Bangunan



Gambar 2.12 Akustik pada penghawaan

Sumber: Strategi perancangan akustika bangunan Vol 20.2

VII. Konstruksi Pengendalian Kebisingan pada Pintu (Soundproofing Door Full)



Gambar 2.13 Akustik pada pintu

Sumber: Strategi perancangan akustika bangunan Vol 20.2

KONSEP ELEKTRIKAL

Gambar 2.14 Amazon alexa

Sumber: www.pinterest.com

Alexa amazon adalah smart system berbentuk audio speaker dan tablet yang dibuat oleh perusahaan besar amazon dalam memudahkan aktifitas yang ada diruangan dengan hanya memerintahkan suara untuk keperluan yang dibutuhkan, seperti

mematikan lampu, menyalakan AC dan lain-lain. Dari kecanggihan tersebut bisa kita terapkan pada sistem elektrikal pada ruangan dan menerapkan “touchless activity” pada kegiatan dalam ruangan. Dalam satu ruangan itu maksimal hanya satu speaker amazon dan tidak bisa lebih dikarenakan one way system yang sudah diterapkan pada alexa ini.

KONSEP SENSOR SYSTEM

Pada konsep ini diterapkan pada beberapa objek yang bisa disistem sensor dan yang sudah ada. Sistem sensor ini mengedepankan perubahan kegiatan normal menjadi kebiasaan baru yaitu tanda ada sentuhan yang mendukung new normal yang diterapkan pada seluruh aktivitas di Creative Hub. Berikut beberapa objek furnitur dan elemen pembentuk ruang yang diterapkan sistem sensor seperti Automatic sliding door, Automatic wastafel, dan Automatic urinoir.

KESIMPULAN

Jadi kesimpulan dari segi desain didapat dari beberapa komponen yang meliputi summarecon bandung sebagai landasan berdiri nya creative hub berpengaruh pada latar belakang, segmentasi sasaran, serta konsep. lalu teknologi diambil dari pengaruh latar belakang summarecon bandung dan mendukung untuk pengadaptasian terhadap pandemi covid-19 yang mengharuskan untuk implementasi protokol kesehatan. Smart system yang diterapkan pada setiap ruangan menghasilkan pengaruh baik bagi sebagian perspektif bidang intelektual yang akan menekan angka penyebaran covid-19 sehingga tidak ada cluster baru dilingkungan kreatif sendiri. Namun pertimbangan lainnya adapun dengan smart system sendiri itu memerlukan biaya lebih dengan main tenance yang agak rumit jika ada kerusakan, selain itu alat nya sendiri yang jarang digunakan pada ruang publik karena harga yang lumayan mahal serta alatnya sendiri itu mengharuskan impor. Jadi pengaplikasian smart system ini worth it secara parsial dengan pertimbangan harga, maintenance dan pemakaian secara berkelanjutan di era new normal ini serta dalam tahap pengembangan.

REFERENSI

Putranto, Terawan Agus. Tentang Protokol Kesehatan Bagi Masyarakat Di Tempat Dan Fasilitas Umum Dalam Rangka Pencegahan Dan Pengendalian Corona Virus Disease 2019 (COVID-19), Kementerian Kesehatan, Surat Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia NOMOR HK.01.07/MENKES/382/2020, hlm 7-9.

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

Ergin, Duygu. How to create a co-working space handbook (2013-2014)

De Chiara, Joseph, dkk. (1992) Time Saver Standards For Interior Design And Space Planning. Singapore : McGraw-Hill, 1991.

Panero Julius And Martin Zelnik. (1979) *Human Dimension Anthropometric & Interior Space*. New York, USA : Whitney Library Of Design.