

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pelaku kreatif atau sekumpulan pelaku kreatif yang biasa disebut juga sebagai komunitas kreatif tahun belakang ini mengalami suatu perkembangan. Dari perkembangan tersebut dapat dilihat dengan adanya suatu kegiatan yang dilaksanakan yang berhubungan dengan seni, budaya, inovasi, dan sebagainya. Kegiatan yang dilakukan yang berhubungan dengan hal tersebut seperti, mengadakan sebuah *event-event*, seminar, *exhibition*, *workshop*, *art market*, presentasi, *tutorial class*, dan lain-lain. Menurut Ridwan Kamil (2018) kreativitas anak muda Kota Tasikmalaya mengalami percepatan dan pelompatan yang luar biasa walaupun banyak keterbatasan. Dengan berkembangnya komunitas kreatif juga dengan kegiatan yang dilakukan tentunya membutuhkan tempat atau ruang yang dapat mewadahi untuk mencurahkan kekreativitasannya guna menciptakan sebuah karya atau inovasi. *Creative Space* merupakan suatu tempat pengembangan berbagai macam ide berupa kreativitas seni, ide bisnis dan lain-lain dimana akan berkumpul orang-orang dan komunitas dari latar belakang yang berbeda-beda, yang memiliki ketertarikan dan fokus yang sama untuk mengembangkan ide-ide tersebut menjadi suatu hal yang bermanfaat. (Rahayu, 2016).

Dengan adanya ruang publik *Creative Space* di Kota Tasikmalaya, guna sebagai upaya mewadahi kreativitas tidak hanya komunitas tetapi juga masyarakat. Saat ini fasilitas publik yang sedang populer di Tasikmalaya yaitu restoran dan café, menurut open data jabar terhitung pada tahun 2019 Kota Tasikmalaya memiliki 66-unit lalu meningkat pada tahun 2020 memiliki 330-unit hal ini didukung dengan adanya fasilitas yang mendukung kegiatan pelaku kreatif seperti ruang rapat, ruang komunal, dan sebagainya pada beberapa café diantaranya yaitu Notre Socielle, Co.Sun, Caspia. Industri kreatif di Kota Tasikmalaya sangat beragam, mulai dari arsitektur, desain interior, kriya, fotografi, periklanan, desain fashion, musik, dan industri kreatif lainnya, Dengan beragamnya industri kreatif di Kota Tasikmalaya, hal tersebut dapat menjadi potensi besar dalam pengembangannya. Dari adanya potensi besar tersebut, yang menjadi kekuarangannya adalah di Kota

Tasikmalaya tidak mempunyai wadah atau sarana yang dapat memfasilitasi para pelaku kreatif, dari pemikiran tersebut muncul perancangan Creative Space di Kota Tasikmalaya.

Pada beberapa kota besar di Indonesia, hampir setidaknya memiliki satu *Creative Space* untuk sarana juga membantu bagi orang-orang kreatif di sekitarnya dalam mengembangkan suatu kreativitas atau inovasi. Dengan adanya *Creative Space* di kota Tasikmalaya diharapkan bisa memenuhi kebutuhan bagi orang-orang kreatif dalam meningkatkan kreativitasnya, baik dalam dalam menciptakan karya, inovasi, meningkatkan kelestarian budaya, dan tujuan masyarakat lainnya. Perancangan *Creative Space* ini dilakukan juga studi banding pada dua tempat yang memiliki fungsi yang sama yaitu *Bandung Creative HUB* dan *Lawangwangi Creative Space*. Kelebihan dari kedua tempat studi banding tersebut yaitu penggunaan fasilitasnya yang maksimal dengan kebutuhan dan kegiatan yang dilakukan oleh para pelaku kreatif, sedangkan untuk kekurangannya yaitu dari fasilitas yang disediakan masih belum dapat memenuhi kebutuhan dan kurang maksimal dalam penggunaannya.

Creative Space merupakan area atau tempat yang bertujuan untuk sarana berkumpulnya suatu komunitas orang-orang kreatif, perusahaan rintisan, atau kelompok dalam menjalankan suatu tujuan seperti membuat inovasi atau ide-ide baru pada sebuah proyek tertentu yang akan dikerjakan. Pusat kreatif adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif. Ini adalah penyelenggara, menyediakan ruang dan dukungan untuk jaringan, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi (British Council, 2016).

Melihat dari kurangnya fasilitas publik yang dapat mewadahi para pelaku kreatif di Kota Tasikmalaya, dengan adanya sebuah creative space ini akan sangat membantu dalam aktivitas yang dilakukan oleh mereka dan tentunya bagi masyarakat. Oleh karena itu para pelaku kreatif di Kota Tasikmalaya yang biasanya melakukan sebuah diskusi atau berkumpul di tempat yang seharusnya akan lebih baik jika memiliki tempat atau ruang dengan fasilitas lengkap bagi kebutuhan komunitas juga masyarakat. Dari

permasalahan tersebut yang menjadi latar belakang dalam perancangan ruang publik yaitu Creative Space. Dasar perancangan proyek ini didukung oleh teori dari Thoring (2019) yang menyatakan bahwa ruang dapat memudahkan orang untuk berpikir kreatif. Ruang kreatif dapat menyediakan lingkungan yang mendukung orang kreatif atau tim yang baik sedemikian rupa sehingga mereka dapat fokus untuk menjadi kreatif, daripada berurusan dengan kebisingan yang mengganggu, infrastruktur yang kurang, atau kursi yang tidak nyaman (hal-hal yang akan mengganggu fokus para *creator* menghasilkan ide). Maka dari itu, tugas akhir yang disusun berbasis proyek dalam hal perancangan interior ini diberi judul “**PERANCANGAN INTERIOR CREATIVE SPACE DI KOTA TASIKMALAYA**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disebutkan dengan melakukan studi banding dan observasi, maka ditemukan identifikasi masalah yang menjadi pertimbangan dalam perancangan *Creative Space* di Kota Tasikmalaya sebagai berikut:

- a. Wadah atau ruang yang dapat membantu dalam memenuhi kegiatan pelaku kreatif di Tasikmalaya kurang
- b. Kurang tepatnya penggunaan ruang publik lain oleh pelaku kreatif di Tasikmalaya
- c. Penggunaan ruang atau fasilitas yang tersedia bagi pelaku kreatif di Tasikmalaya belum optimal

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya, maka rumusan masalah dari perancangan *Creative Space* di Kota Tasikmalaya yaitu sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengaplikasikan organisasi ruang sesuai dengan kedekatan aktivitas dan penerapan fasilitas yang dibutuhkan pelaku kreatif?
- b. Sektor industri kreatif apa saja dalam penggunaan *creative space* di Tasikmalaya?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan interior *creative space* di kota Tasikmalaya berdasarkan rumusan masalah yang sudah disebutkan:

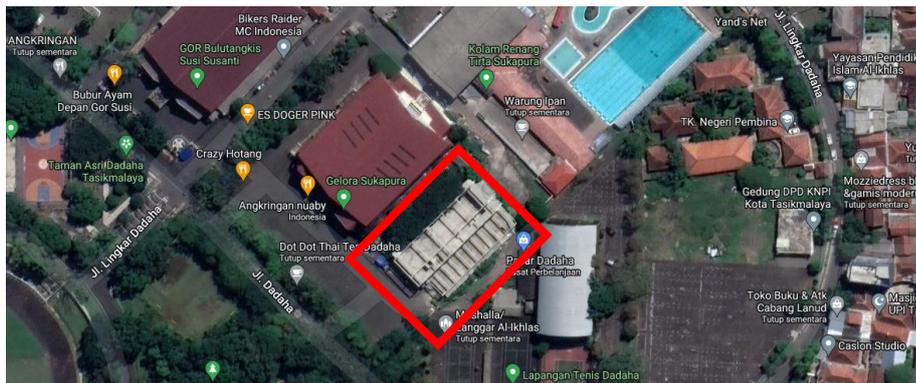
- Sebagai pusat untuk komunitas atau pelaku kreatif guna untuk mendorong, mencurahkan ide kekreativitasannya
- Menunjang kebutuhan fasilitas dalam membantu mengembangkan sebuah ide atau inovasi para pelaku kreatif di Kota Tasikmalaya
- Sebagai media komunikasi antara pelaku kreatif dan non-kreatif

1.4.2 Sasaran Perancangan

Adapun sasaran yang ditargetkan untuk mewujudkan tujuan perancangan *Creative Space* di Tasikmalaya adalah:

- Membantu dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan sektor di industri kreatif
- Fasilitas yang disediakan dapat memenuhi kebutuhan para pelaku kreatif dengan tepat, guna membantu dalam proses bekerja

1.5 Batasan Perancangan



Gambar 1.1 Tapak Peletakkan Creative Space

Dalam perancangan ini terdapat Batasan yang dijabarkan sebagai berikut.

- a. Nama Proyek : Perancangan Interior Creative Space di Kota Tasikmalaya
- b. Status Proyek : *New Design*/Fiktif
- c. Lokasi : Jl. Dadaha, Nagarawangi, Kec. Cihideung, Tasikmalaya, Jawa Barat 46124
- d. Luasan Bangunan : 4552m²
- e. Luas perancangan : 2157,7m²
- f. Area Perancangan : Resepsionis, Creative Area, Meeting Room, Coffeeshop, Galeri, Wrokshop Area, Craft Studio, Studio Lukis, Function Room
- g. Batasan Lokasi : Utara: SD Negeri Layungsari Tasikmalay
Timur: Lapangan Tenis Dadaha
Selatan: Taman Dadaha
Barat: Gelora Sukapura Tasikmalaya
- h. Pengguna : Pelaku Kreatif, Masyarakat Umum, Mahasiswa, Pelajar
- i. Pendekatan : Aktivitas

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Bagi Komunitas/Masyarakat

- a. Memberi dukungan dari fasilitas yang disediakan untuk masyarakat kreatif khususnya di kota Tasikmalaya.
- b. Memberikan sarana yang berguna dalam edukasi atau wawasan kepada masyarakat umum
- c. Memenuhi tujuan perancangan *Creative Space* di Kota Tasikmalaya

1.6.2 Manfaat Bagi Intitusi Penyelenggara Pendidikan

- a. Data dari hasil analisa dapat digunakan sebagai referensi ketika membutuhkan data primer yang telah diperoleh, baik sebagian maupun sepenuhnya
- b. Bisa menjadi acuan sebagai referensi atau literasi dalam pendidikan yang mempunyai topik sama maupun mendekati

- c. Dapat menghasilkan lulusan dari jurusan desain interior yang berkualitas dan sebagai penambah wawasan terhadap proyek desain yang beragam untuk dipelajari

1.6.3 Manfaat Bagi Keilmuan Interior

- a. Dapat menciptakan sebuah inovasi dalam perancangan *Creative Space*
- b. Dapat digunakan sebagai acuan atau referensi konsep desain perancangan *Creative Space* yang nyaman, aman, dan bermanfaat.
- c. Sebagai gambaran standarisasi perancangan *Creative Space*

1.7 Metode Perancangan

Tahapan metode perancangan yang digunakan untuk perancangan interior *Creative Space* di Kota Tasikmalaya. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara, observasi, studi lapangan, dan dokumentasi. Disamping itu pengumpulan data sekunder juga dilakukan terkait dengan studi pustaka literatur dari berbagai jurnal, website perusahaan, artikel, dan buku yang terkait dengan perancangan.

1.7.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan memberi beberapa pertanyaan terkait aktivitas yang berhubungan dengan topik yang diambil yaitu *Creative Space*. Dalam melakukan wawancara biasanya ditujukan kepada pelaku aktivitas yang dituju untuk memenuhi informasi/jawaban. Dilakukan ke beberapa *creative space* di Bandung, dan Jakarta untuk komparasi desain sebagai acuan.

1.7.2 Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan di beberapa *creative space*. Studi lapangan bertujuan untuk mengamati fasilitas yang tersedia, aktivitas pengguna, dan kondisi elemen-elemen interior pada *creative space* sehingga dari perbedaan pada beberapa tempat tersebut dapat diidentifikasi apakah menjadi

kelebihan atau menjadi kekurangan untuk dijadikan standar ketika diterapkan pada perancangan.

- a. Nama Tempat : *Bandung Creative Hub*
Alamat : Jl. Laswi No.7, Kacapiring, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40271
Fungsi : *Creative Space* dan *Coworking Space*
- b. Nama Tempat : *Jakarta Creative Hub*
Alamat : Jl. Kb. Melati 5 No.20, RT.2/RW.8, Kb. Melati, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10230
Fungsi : *Makerspace* dan *Coworking Space*
- c. Nama Tempat : *Lawangwangi Creative Space*
Alamat : Jl. Dago Giri No.99, Mekarwangi, Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat 40391
Fungsi : *Creative Space*, Galeri, dan Resto

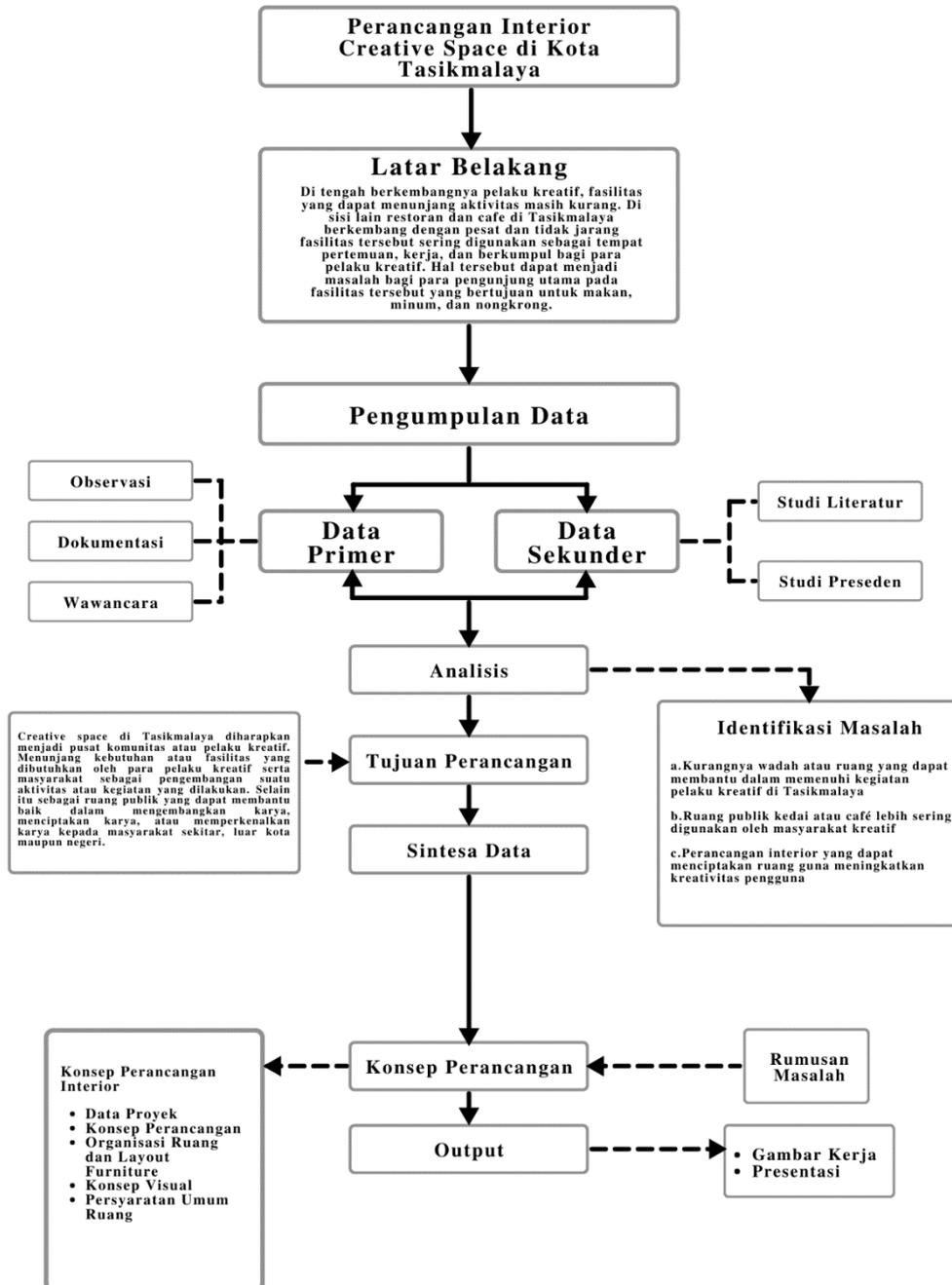
1.7.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah kegiatan yang bertujuan untuk mengabadikan suatu momen atau objek tertentu dengan dibuatnya bentuk fisik maupun digital. Dokumentasi yang dimaksud pada hal ini adalah bukti digital berupa gambar mengenai kondisi eksisting objek perancangan. Dalam bentuk fisik, bukti dokumentasi bisa berupa sebuah kertas foto atau sketsa objek, sedangkan digital berupa bentuk sebuah file.

1.7.4 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan bertujuan mendapatkan data atau referensi untuk dijadikan sebuah acuan dalam perancangan. Dalam studi literatur, referensi bisa didapatkan dari sebuah artikel, buku, jurnal, makalah penelitian, dan website resmi

1.8 Kerangka Berpikir



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

Sumber: Data Pribadi

1.9 Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada proposal perancangan *Creative Space* ini antara lain sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab pertama, berisi uraian mengenai latar belakang pengangkatan perancangan *Creative Space*, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, ruang lingkup dan batasan masalah manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir dan sistematika penulisan.

BAB II: KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI

Bab kedua ini berisi uraian mengenai kajian literatur serta acuan standarisasi yang diterapkan pada konsep perancangan interior *Creative Space*, dimulai dari teori standarisasi ruang, aktivitas pengguna, *creative space*, potensi kreativitas masyarakat, yang akan dirancang.

BAB III: KONSEP PERANCANGAN INTERIOR

Bab ketiga berisi mengenai uraian data studi banding, deskripsi proyek perancangan, analisis data interior, alur aktivitas, kebutuhan ruang, dan seandainya untuk memenuhi konsep perancangan yang akan dirancang.

BAB IV: KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Bab keempat berisi mengenai uraian tema dan konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan, penghawaan, keamanan, dan akustik interior hingga pengaplikasian interior pada *creative space*.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab kelima yaitu bagian akhir yang berisikan simpulan, saran, serta kritik bagi pengguna dan penulis untuk acuan ketika membuat suatu perancangan, skripsi, atau laporan yang baik dan benar.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN