

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Creative Hub adalah sebuah fasilitas, baik secara fisik maupun virtual, yang bertujuan untuk menyatukan dan memfasilitasi komunitas yang bekerja di berbagai bidang industri kreatif (*Creative Economy British Council*, 2021). Kota Bandung memiliki fasilitas Creative Hub yang disebut sebagai Bandung Creative Hub untuk memfasilitasi kegiatan ekonomi kreatif di kota Bandung. Kota Bandung juga masuk dalam jaringan UNESCO Creative Cities Network sebagai salah satu kota kreatif dalam bidang Desain (JDIH Bandung, 2016). Yang dimaksud kota kreatif yaitu kota yang mampu menanamkan budaya dan memberikan inspirasi “kreatif” di masyarakat, sehingga dapat menunjang upaya “ekonomi kreatif” (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2023).

Terdapat faktor-faktor penting agar sebuah kota dapat disebut sebagai “Kota Kreatif”, salah satunya adalah faktor *Urban space and facilities* (Landry, 2012). Bandung Creative Hub (BCH) termasuk dalam faktor *Urban space and facilities* sebagai sarana untuk mewadahi perkumpulan komunitas kreatif kota Bandung, dengan menyediakan fasilitas untuk 16 subsektor ekonomi kreatif (*UPTD Padepokan Seni, Kreativitas Dan Kebudayaan*, n.d.). Namun, berdasarkan dari hasil kuisisioner terhadap 77 personal yang pernah mengunjungi Bandung Creative Hub, ±75% menyatakan bahwa Bandung Creative Hub masih belum cukup mengakomodasi kegiatan kreatif di Kota Bandung dengan alasan kapasitas dan fasilitas yang kurang (Lampiran hal. 136).

Pada kuisisioner mengenai kondisi fisik Bandung Creative Center, 74 dari 77 responden rentang usia 18-31 tahun menyatakan Bandung Creative Center memiliki pencahayaan yang kurang baik. Berdasarkan hasil observasi, tingkat pencahayaan pada ruang-ruang yang bersifat komunal seperti lobi, perpustakaan dan co-working ada pada angka 45 – 190 lux, sedangkan standar pencahayaan yang ideal untuk bekerja di Indonesia adalah 100 – 750 lux (Ismiranti et al., 2023), yang artinya sangat kurang memadai untuk kegiatan bekerja secara umum maupun bekerja dalam bidang kreatif.

Selain pencahayaan, 62 responden mengeluhkan kondisi area lobi, co-working dan perpustakaan yang bising karena kebocoran suara dari jalan raya, mengingat Bandung Creative Hub berlokasi di samping jalan raya utama di Kota Bandung. Lobi memiliki standar pencahayaan sebesar 100 lux (Badan Standarisasi Nasional, 2001) sedangkan hasil observasi, tingkat pencahayaan Bandung Creative Hub sebesar 59 lux. Perpustakaan dan co-working merupakan area yang banyak

digunakan pengunjung untuk kegiatan bekerja. Pada lingkungan kerja, kualitas pencahayaan yang baik berhubungan dengan meningkatnya suasana, kesejahteraan dan kinerja (Veitch et al., 2019). Selain pencahayaan, kondisi akustik yang buruk di kantor berkonsep *open-space* dapat mengurangi kinerja dan rasa kepuasan (Kang et al., 2022).

Bandung Creative Center memiliki auditorium, yang menurut salah satu pengurus, Luthfi Rizik, merupakan salah satu fasilitas yang paling sering sibuk bersama dengan ruang tari, perpustakaan dan area co-working. Terdapat lima titik lampu *ceiling mounted spot light* di auditorium BCH untuk pencahayaan panggung namun menurut Luthfi, tidak jarang pihak peminjam membawa perlengkapan pencahayaan pendukung secara mandiri untuk menunjang keberlangsungan acara. Hal ini kurang ideal dalam menunjang kegiatan kreatif mengingat seharusnya kota Bandung memiliki fasilitas yang memadai untuk dapat disebut sebagai kota kreatif. Oleh karena itu untuk menunjang kegiatan di auditorium, sistem pencahayaan panggung yang baik dibutuhkan karena sangat penting untuk meningkatkan ekspresi estetika serta kualitas pertunjukan (Wu et al., 2023).

Ruang tari di Bandung Creative Hub merupakan ruang dengan okupansi rata-rata per bulan mendekati 100%. Berdasarkan data rekap jadwal dari UPT. Padepokan Seni, Kreativitas dan Kebudayaan Kota Bandung, ruang tari di BCH tersedia 2 sesi jadwal untuk disewa. Dengan sesi siang pukul 13.00 – 18.00 diisi oleh 7 komunitas tari tradisional yang merupakan peminjam fasilitas ruang tari secara rutin dan dengan jadwal tetap bergilir per hari setiap minggunya. Sedangkan pada sesi pagi pukul 08.00 – 12.00 merupakan peminjam lainnya yang berbeda setiap harinya dan tidak memiliki jadwal tetap. Dengan begitu, ruang tari di BCH yang dapat dipinjam oleh pengunjung non-komunitas merupakan jadwal sesi pagi dan meskipun demikian, menurut pengurus BCH, Luthfi Rizik, jadwal reservasi ruang tari sering kali sudah terisi penuh pada awal bulan.

Selain permasalahan kapasitas, pencahayaan dan pengkondisian suara, 80% responden juga setuju bahwa kondisi Bandung Creative Hub kurang terawat sehingga mempengaruhi estetika dan suasana ruangan menjadi kurang baik dan tidak ideal untuk berkegiatan secara umum maupun sebagai penggiat kegiatan ekonomi kreatif. Meskipun begitu, Bandung Creative Hub masih diminati, dilihat dari dokumentasi data jadwal fasilitas BCH yang setiap bulannya selalu terisi penuh serta pendapat 75% responden yang menyatakan Bandung Creative Hub masih belum cukup mengakomodasi.

Berdasarkan permasalahan dan fenomena yang ada, maka dibutuhkan fasilitas Creative Hub baru selain Bandung Creative Hub, dengan bentuk fasilitas fisik berupa Creative Center guna mengakomodasi kegiatan ekonomi kreatif di kota Bandung sebagai kota kreatif. Perancangan baru ini disertai dengan meningkatkan standar fasilitas menjadi lebih baik berdasarkan

permasalahan dan kebutuhan yang ada dan seringkali dikeluhkan pada Creative Hub yang tersedia, yaitu Bandung Creative Hub, terutama pada aspek pencahayaan dan pengkondisian suara sehingga dapat lebih menunjang kegiatan dengan lebih baik di fasilitas Creative Center yang baru.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, terdapat identifikasi masalah sebagai berikut, diantaranya:

- a. Bandung Creative Hub secara umum kurang mengakomodasi kegiatan ekonomi kreatif di kota Bandung.
- b. Pencahayaan Bandung Creative Hub secara umum kurang memenuhi standar fasilitas yang sesuai dengan fungsinya.
- c. Pencahayaan auditorium kurang mengakomodasi kegiatan kreatif pertunjukan.
- d. Kondisi tata letak ruang tidak efektif sehingga berpengaruh pada kebisingan di ruang berkegiatan kerja seperti co-working dan perpustakaan.
- e. Tidak ada pembaruan pada bangunan sehingga mempengaruhi visual.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dari perancangan baru *Creative Center* adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang Creative Center yang dapat mengakomodasi kegiatan dengan system tata cahaya dan tata suara yang sesuai standar?
- b. Bagaimana tata letak ruang yang baik untuk menghindari potensi kebisingan akibat kebocoran suara antar fasilitas maupun dari sumber eksternal?
- c. Bagaimana merancang Creative Center dengan tata visual yang baik?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan interior ini adalah untuk membangun *Creative Center* yang dapat lebih mengakomodasi kegiatan ekonomi kreatif dengan fasilitas yang dapat berfungsi lebih baik dan sesuai dengan menggunakan teknologi sehingga bangunan Creative Center dapat memenuhi perannya sebagai faktor *Urban space and facilities* untuk Bandung Kota Kreatif.

1.4.2 Sasaran

Sasaran dari perancangan baru *Creative Center* ini adalah:

- a. Menyesuaikan standar pencahayaan dan akustik yang sesuai dengan berbagai kegiatan di Creative Center.
- b. Memperbaiki masalah kebisingan melalui pengelompokan tata letak ruang berdasarkan fasilitas.

- c. Membuat Creative Center yang memiliki visual yang baik.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan perancangan pada *Creative Center* ini yaitu:

- a. Objek desain bangunan *Creative Center* dengan total luas 3638m². Memiliki 6 lantai, yang berdasarkan fungsinya dikelompokkan menjadi tiga, diantaranya:
- lantai dasar sebagai lobi dan area retail sewa untuk memfasilitasi UMKM lokal bidang industri kreatif.
 - lantai 1 dan 2 sebagai fasilitas komunal, yang merupakan fokus objek pada perancangan ini.
 - lantai 3 – 5 sebagai *tower creative and design office* yang dapat disewa perusahaan startup bidang industry kreatif.
- b. Lokasi proyek terletak di perempatan jl. Suniaraja – jl. Otto Iskandar Dinata, kota Bandung.
- c. Luasan perancangan sebesar 924m² dengan area perancangan:
- Lobi : 450m²
 - Ruang tari & workshop : 185m²
 - Ruang auditorium/audio visual : 289m²
- d. Sasaran pasar: individu maupun komunitas bidang industri kreatif serta warga kota Bandung secara umum rentang usia mulai Sekolah Dasar hingga dewasa yang membutuhkan fasilitas yang tersedia.

1.6 Manfaat Perancangan

a. Manfaat bagi Masyarakat / Komunitas

Memberikan fasilitas untuk mengakomodasi kegiatan-kegiatan kreatif untuk meningkatkan ekonomi kreatif kota Bandung

b. Manfaat Bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan

- Sebagai referensi bagi mahasiswa yang akan mengambil perancangan yang berhubungan dengan *Creative Center*.
- Sebagai referensi untuk membangun fasilitas komunal yang sesuai dengan kegiatan dalam lingkup ekonomi kreatif.

c. Manfaat bagi Keilmuan Interior

Menambah referensi mengenai perancangan interior *Creative Center* yang menerapkan prinsip-prinsip teknologi untuk memaksimalkan fungsi fasilitasnya.

1.7 Metode Perancangan

- a. Observasi

Pada perancangan ini, observasi dilakukan pada objek fasilitas serupa. Adapun hal-hal yang diobservasi diantaranya, kegiatan pengguna ruang, elemen interior, suasana ruang, pencahayaan, penghawaan, akustik, aksesibilitas, dan visual ruangan.

b. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan pada perancangan ini meliputi pengambilan foto kondisi pada objek fasilitas serupa serta data lainnya seperti jadwal kegiatan pengguna dan statistik pengunjung.

c. Kuisisioner

Kuisisioner dilakukan dengan cara menyebar pertanyaan melalui *google form* kepada warga kota Bandung yang pernah mengunjungi Bandung Creative Hub maupun creative hub lainnya secara umum dengan responden mayoritas mahasiswa/i.

d. Studi literatur

Studi literatur bertujuan untuk mencari informasi pendukung yang berhubungan dengan perancangan creative center. Adapun data-data yang dikumpulkan diantaranya, informasi umum mengenai creative center, standarisasi perancangan fasilitas terkait creative center, peraturan pemerintah, serta literatur mengenai teknologi dalam desain.

e. Wawancara

Wawancara pada perancangan ini dilakukan dengan tiga orang staff di Creative Hub, mengenai fasilitas serta aktivitas pengunjung maupun staff di Creative Hub. Hasil wawancara direkam yang kemudian dicatat kembali sebagai sumber data tambahan.

f. Studi komparasi

Studi banding dilakukan terhadap beberapa fasilitas serupa untuk dijadikan sebagai tinjauan perancangan *Creative Center*, diantaranya Bandung Creative Hub dan Jakarta Creative Hub. Data studi banding kemudian ditinjau kelebihan dan kekurangannya untuk dijadikan bahan referensi perancangan.

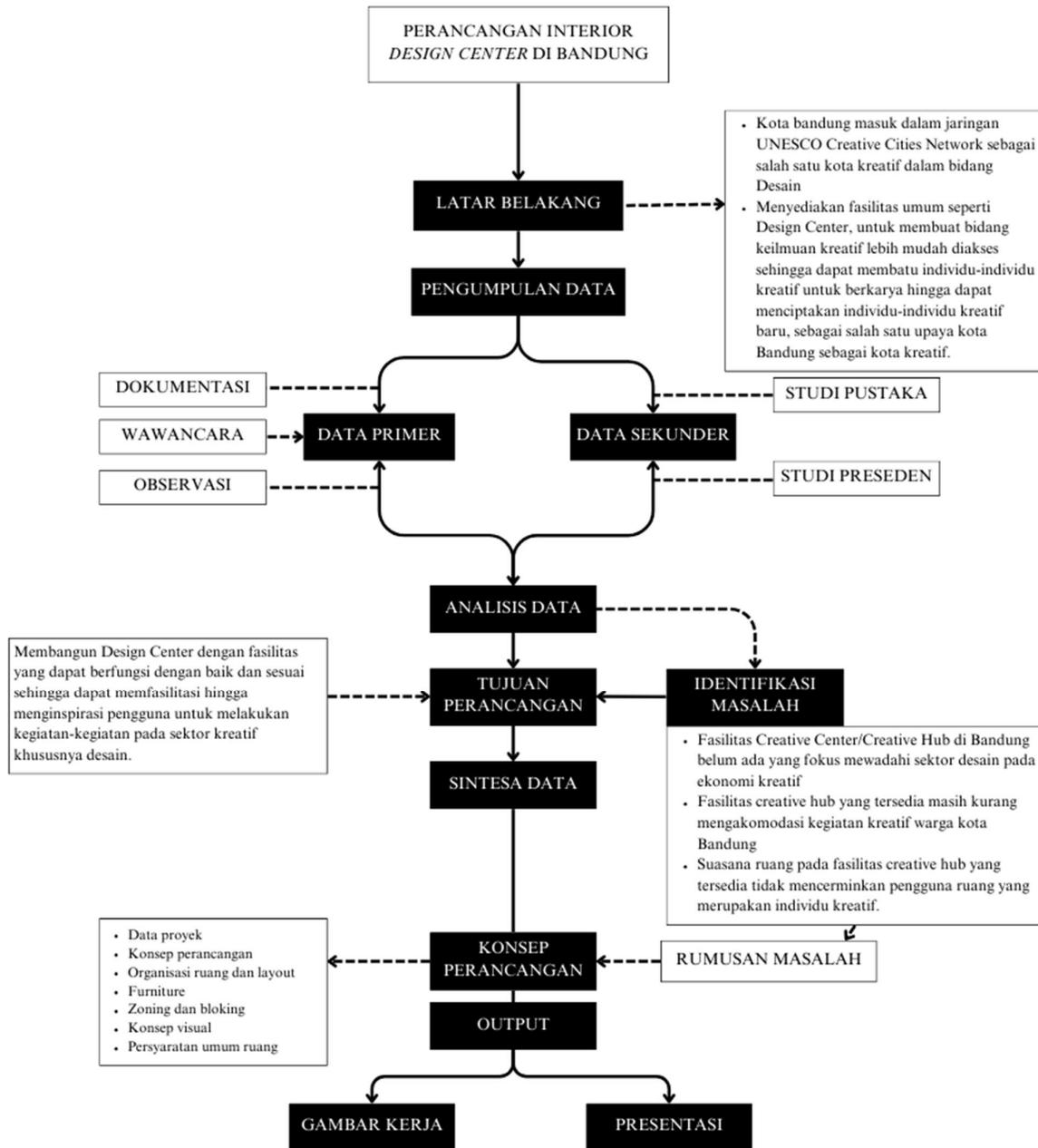
g. Analisis Hasil Pengumpulan Data

Analisis ini dilakukan setelah melakukan pengumpulan data mulai dari observasi, dokumentasi, studi literatur sampai dengan kuesioner. Setelah data-data terkumpul maka akan dilakukan analisis untuk menghasilkan identifikasi masalah dan pemecahan masalah atau solusi terkait masalah yang ada.

h. Tema dan Konsep

Setelah hasil dari analisis ditemukan maka akan dibuat tema dan konsep sebagai pemecahan masalah melalui pengaplikasian desain pada elemen interior yang akan dirancang pada perancangan baru Creative Center.

1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

1.9 Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi uraian-uraian latar belakang pengangkatan perancangan interior *Creative Center* di Bandung, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Berisi uraian-uraian mengenai kajian literatur mulai dari *Creative Center* secara umum serta kajian literatur mengenai pendekatan, analisis studi kasus bangunan sejenis, dan analisis data proyek.

BAB III : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi uraian-uraian tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan, keamanan dan akustik beserta pengaplikasiannya pada *Design Center*.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Berisi uraian-uraian mengenai pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang dan elemen interior.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN