

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Bandung Creative Hub merupakan sebuah inovasi yang muncul sebagai jawaban atas perkembangan industri kreatif untuk memberikan dukungan kepada masyarakat Bandung dalam mengeksplorasi kreativitas mereka. BCH memiliki 17 sektor, yaitu pengembangan game, musik, seni rupa, arsitektur, desain interior, fesyen, kuliner, produk, film, animasi, video, fotografi, desain komunikasi visual, televisi dan radio, kriya, periklanan, pertunjukan, penerbitan, dan aplikasi. “Menurut *Enabling Space: Pemetaan Creative Hub di Indonesia*, ada tiga jenis creative hub: Makerspace, ruang kerja bersama dan ruang kreatif. Setiap creative hub harus memenuhi tujuan yang ditawarkannya. Menurut British Council dalam *The Creative Hubs Report*, pusat kreatif dapat didefinisikan sebagai tempat atau ruang dalam bentuk fisik dan virtual yang mempertemukan orang-orang untuk terlibat dalam kegiatan kreatif, sambil menyediakan ruang dan dukungan untuk memperkuat hubungan, pengembangan bisnis, dan keterlibatan masyarakat di bidang budaya, kreativitas, dan teknologi. (Aziz et al., 2019).” Kota ini juga berperan sebagai pusat pertumbuhan berbagai sektor industri kreatif, seperti seni, desain, musik, fesyen, dan teknologi. Oleh karena itu, generasi muda Bandung yang memiliki ide-ide kreatif diharapkan dapat terdorong untuk mengembangkan potensi kreatif mereka, untuk lebih memajukan kreativitas Bandung. Bandung Creative Center merupakan fasilitas publik dan dapat diakses oleh masyarakat Bandung. Dengan demikian, dengan semakin banyaknya generasi muda Bandung yang mendukung pertumbuhan kreativitas, maka akan memberikan kontribusi positif untuk menarik lebih banyak lagi pelaku kreatif ke Bandung. Secara keseluruhan, berikut ini adalah prediksi tren desain interior di tahun 2023 yang disusun oleh Dezeen.com berdasarkan wawancara dengan 12 desainer interior dan arsitektur.

Data hasil survei lapangan dan wawancara menunjukkan beberapa masalah yang perlu diselesaikan. Diantaranya adalah dua permasalahan utama, yaitu permasalahan ruang dan fasilitas umum yang belum optimal mendukung para pelaku kreatif dan keamanan bangunan. Kondisi ruang kerja dan area publik yang kurang memadai menghambat proses kreatif para pelaku kreatif dan pengunjung Bandung Creative Center. Ruang-ruang yang didesain kurang baik secara akustik dapat mengganggu proses kolaborasi, diskusi dan proses kreatif yang membutuhkan lingkungan yang tenang dan kondusif.

Bandung Creative Hub, sebagai pusat yang seharusnya menjadi sumber kehidupan dan kreativitas, sedang menghadapi tantangan serius terkait minimnya aktivitas. Meskipun awalnya dirancang untuk

menjadi tempat bagi komunitas kreatif Bandung, fenomena sepi mencerminkan ketidakoptimalan pemanfaatan fasilitas ini. Permasalahan ini memunculkan pertanyaan-pertanyaan mendalam mengenai akar penyebab sepi, baik dari segi kurangnya partisipasi komunitas maupun hambatan-hambatan internal dan eksternal yang mungkin membatasi potensi penuh Bandung Creative Hub sebagai pusat kreativitas dan inovasi. Dalam konteks ini, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengidentifikasi solusi yang efektif, yang dapat memberikan dampak positif pada pemulihan peran Bandung Creative Hub dalam memajukan ekosistem kreatif di kota ini.

Oleh karena itu, solusinya adalah mendesain ulang Bandung Creative Centre dengan pendekatan desain yang berpusat pada manusia. Menurut Helmi (2008:24), redesain berarti merencanakan dan merancang ulang suatu karya untuk mencapai tujuan tertentu. Redesain berasal dari kata re-design, yang berarti mendesain ulang atau merencanakan ulang. Bisa juga berarti menata kembali sesuatu yang sudah tidak berfungsi sebagaimana mestinya (Depdikbud, 1996). Berdasarkan definisi tersebut, redesain dapat diartikan sebagai proses mengubah sesuatu yang lama menjadi sesuatu yang baru yang dimaksudkan untuk lebih berguna dari yang lama atau memenuhi fungsi yang berbeda dari sebelumnya (Maruthaveeran, 2022).

Human Centered Design (HCD) adalah metodologi desain yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses kreatif. Dalam HCD, pengembangan produk atau layanan tidak hanya berfokus pada aspek estetika atau fungsional, tetapi juga pada pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan, harapan, dan pengalaman pengguna. Tahapan utama HCD meliputi penelitian pengguna, yang menyelidiki konteks dan karakteristik pengguna potensial, desain berbasis pengguna, yang menciptakan solusi dengan mempertimbangkan preferensi pengguna, serta pengujian dan pengulangan yang berkelanjutan dengan keterlibatan pengguna secara langsung. Dengan menggabungkan elemen-elemen ini, HCD bertujuan untuk menciptakan produk atau layanan yang tidak hanya memuaskan dari segi fungsionalitas dan tampilan, tetapi juga memenuhi kebutuhan nyata pengguna dan meningkatkan pengalaman mereka secara keseluruhan. Menurut Tofani, 2011, Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa untuk mewujudkan sirkulasi yang ideal, diperlukan sistem pergerakan yang mampu menghubungkan setiap ruang di dalam bangunan, maupun antara ruang dalam dengan ruang luar. Sirkulasi tersebut juga harus mendukung kelancaran aktivitas pengguna ruang secara maksimal, terutama dalam hal mobilitas barang maupun kendaraan, dengan tetap memperhatikan aspek fleksibilitas, prinsip ergonomi (yang mencakup keamanan, kenyamanan, kesehatan, dan efisiensi), serta mempertimbangkan nilai-nilai ekonomi dan fungsi ruang. (Maruthaveeran, 2022)

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan diadakannya Redesain Bandung Creative Center dengan pendekatan Human Centered Design dapat merasakan pengalaman berkreasi yang lebih memuaskan dan juga dengan adanya teknologi baru di Bandung Creative Center yang lebih modern dan efisien dapat meningkatkan semangat para pelaku kreatif untuk mengembangkan karyanya, serta meyakinkan mereka untuk selalu menggunakan fasilitas tersebut dengan bijak. Dengan demikian, fasilitas ini diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengembalikan permasalahan yang mempengaruhi kreativitas para pelaku kreatif di Bandung Creative Center.

1.2 IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

a. Kenyamanan dan konsentrasi

Ada:

- Kebisingan dari luar yang masuk ke dalam studio, mengganggu aktivitas.
- Kebisingan kendaraan dari jalan raya yang masuk ke amfiteater, mengganggu konsentrasi.
- Suhu ruang pertemuan yang tertutup kaca tidak nyaman, mengganggu konsentrasi.
- Hanya ada satu pintu untuk salat di musholla, sehingga pria dan wanita cenderung bersentuhan satu sama lain, yang dapat menyebabkan mereka mengulangi wudhu dan membuat mereka tidak nyaman.
- Kurangnya kenyamanan interior dalam mendukung aktivitas kreatif komunitas.

2. Fasilitas dan Organisasi Ruang

Fasilitas:

- a. Permintaan akan fasilitas yang modern dan lebih efisien.
- b. Permintaan akan tempat duduk yang lebih nyaman.

Organisasi Ruang:

- Barang yang tidak terpakai di coworking space dan ruang pertemuan, menunjukkan kurangnya penyimpanan yang tepat.

3. Keselamatan dan Penyimpanan

Keamanan penyimpanan:

- Penyimpanan barang terbuka (rak) membuat pengguna khawatir akan kehilangan barang, lebih disukai loker.

Keselamatan :

- Keamanan pada railing tangga yang bisa saja menyebabkan anak kecil terjatuh karena lubang yang terlalu renggang

1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN

- Bagaimana merancang ruang yang nyaman dan efektif untuk meminimalisir gangguan suara dari luar hall dan kebisingan kendaraan di sekitar amphitheater demi kenyamanan pelaku kreatif dan pengunjung?
- Bagaimana merancang ruangan yang nyaman di musholla supaya para pengunjung BCH merasa nyaman dan khusyuk saat melaksanakan ibadah?
- Bagaimana merancang dan menyediakan fasilitas modern dan efisien untuk mengoptimalkan kebutuhan pengguna di ruang tertutup kaca, ruang kerja bersama, ruang kelas, studio musik, ruang rekaman dan pameran?
- Bagaimana merancang furnitur yang baik yang sesuai dengan ergonomi manusia untuk menciptakan kenyamanan pengguna di ruang yang didesain ulang?
- Apa solusi terbaik untuk meningkatkan sistem penyimpanan, dengan mempertimbangkan masalah kehilangan dan keselamatan pribadi, terutama untuk rak dan penyimpanan dengan keamanan tinggi di tangga?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

Tujuan dan sasaran perancangan ulang Bandung Creative Hub dengan pendekatan Human Centered Design sebagai berikut :

- Tujuan Perancangan
 - a. **Menciptakan ruang kreatif yang inklusif, nyaman, dan fungsional bagi pengguna ruang.**
 - b. Mendorong produktivitas dan kolaborasi komunitas kreatif melalui pengalaman ruang yang menghubungkan indra dan emosi para pengguna Bandung Creative Hub.
- Sasaran Perancangan
 - a. Mewujudkan ruang kreatif yang adaptif terhadap kebutuhan beragam pengguna.

- b. Meningkatkan pengalaman pengguna melalui pendekatan sensory design.
- c. Mendukung efisiensi aktivitas dengan organisasi ruang dan fasilitas yang tepat guna.
- d. Menjamin kenyamanan dan keselamatan pengguna dari berbagai kalangan.

1.5 BATASAN PERANCANGAN

Bandung Creative Hub menggunakan pendekatan Human Centered Design

A. Batasan Ruang perancangan :

- a. Studio musik
- b. Amphitheater
- c. Ruang pameran
- d. Musholla
- e. Ruang Rapat
- f. Private Workspace
- g. Ruang Videografi & editing
- h. Perpustakaan
- i. Ruang Jahit
- j. Tangga

1.6 METODE PERANCANGAN

- Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah :
 - Primer :
 - Pengumpulan data tentang perancangan proyek yang akan dirancang
 - Studi lapangan/survey
 - Wawancara dan Kuesioner
 - Sekunder :
 - Pengumpulan data internet/preseden
 - Melakukan studi banding pada objek yang sejenis dengan objek yang akan dirancang sebagai perbandingan

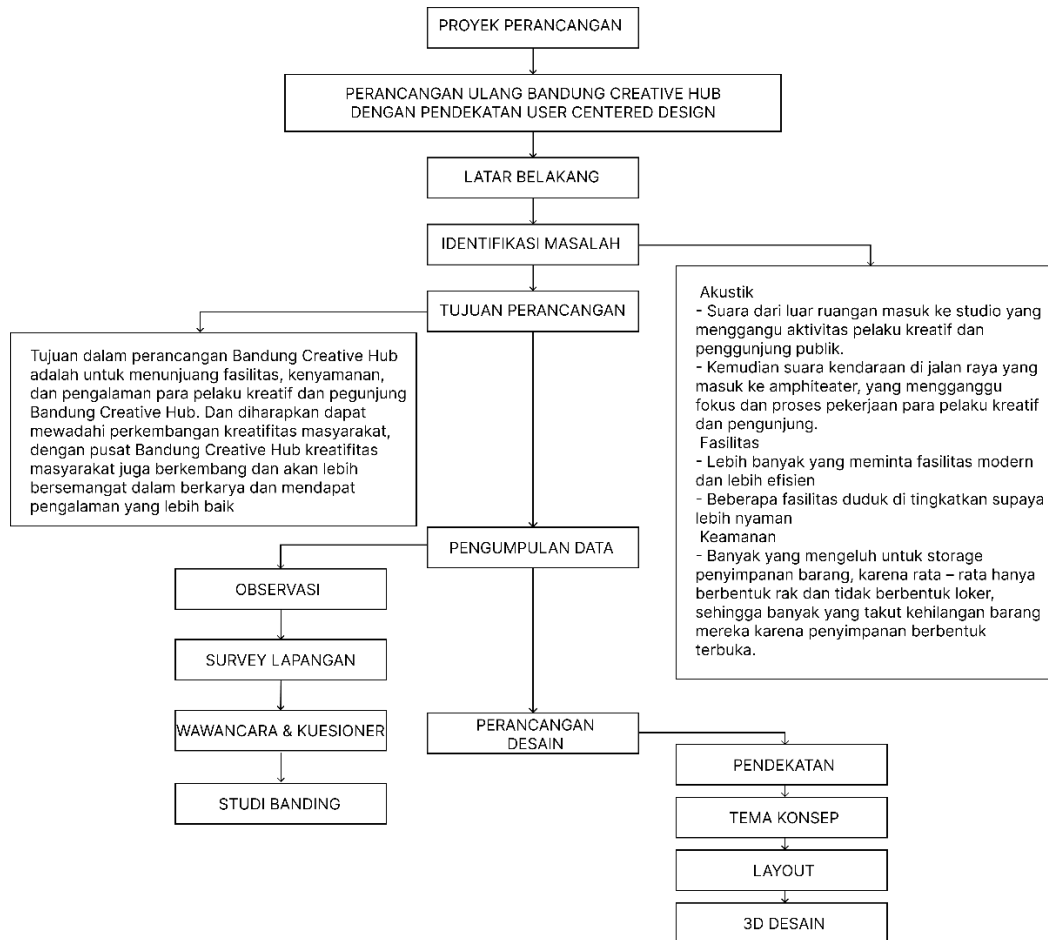
- Mencari data untuk mendapatkan hasil data yang valid dan sesuai dengan fakta yang terjadi di lapangan

1.7 MANFAAT PERANCANGAN

Manfaat bagi pengguna fasilitas Bandung Creative Hub adalah menjadikan teknologi yang lebih baik modern dengan maksimal untuk fasilitas yang lebih efisien dan nyaman untuk digunakan dalam kegiatan berkeaktifitas.

- A. Bagi masyarakat/komunitas dapat menjadi salah satu tempat inspirasi banyak orang untuk menumbuhkan dan meningkatkan kreasi masyarakat melalui Bandung Creative Hub.
- B. Bagi perancang/keilmuan interior, dapat meningkatkan eksplorasi dalam mendesain sebuah Bandung Creative Hub untuk efektifitas dan kenyamanan para masyarakat dan komunitas kreatif.

1.8 KERANGKA PIKIR PERANCANGAN



Gambar 1. 1 Kerangka berpikir

- **Proyek Perancangan**

Perancangan Ulang Bandung Creative Hub dengan pendekatan Human Centered Design, pendekatan ini menekankan perancangan yang berpusat pada kebutuhan, kenyamanan dan pengalaman pengguna baik pelaku kreatif maupun pengunjung.

- **Latar Belakang**

Menjelaskan alasan mengapa Bandung Creative Hub perlu dirancang ulang, Biasanya mencangkup masalah fasilitas yang belum memadai, kenyamanan ruang yang terganggu, hingga potensi kreativitas masyarakat.

- **Identifikasi Permasalahan**

- a. **Kenyamanan dan konsentrasi**

- Kebisingan dari luar yang masuk ke dalam studio, mengganggu aktivitas.
- Kebisingan kendaraan dari jalan raya yang masuk ke amfiteater, mengganggu konsentrasi.
- Suhu ruang pertemuan yang tertutup kaca tidak nyaman, mengganggu konsentrasi.
- Hanya ada satu pintu untuk salat di musholla, sehingga pria dan wanita cenderung bersentuhan satu sama lain, yang dapat menyebabkan mereka mengulangi wudhu dan membuat mereka tidak nyaman.
- Kurangnya kenyamanan interior dalam mendukung aktivitas kreatif komunitas.

b. Fasilitas dan Organisasi Ruang

Fasilitas:

- a. Permintaan akan fasilitas yang modern dan lebih efisien.
- b. Permintaan akan tempat duduk yang lebih nyaman.

Organisasi Ruang:

- Barang yang tidak terpakai di coworking space dan ruang pertemuan, menunjukkan kurangnya penyimpanan yang tepat.

c. Keselamatan dan Penyimpanan

Keamanan penyimpanan:

- Penyimpanan barang terbuka (rak) membuat pengguna khawatir akan kehilangan barang, lebih disukai loker.

Keselamatan :

- Keamanan pada railing tangga yang bisa saja menyebabkan anak kecil terjatuh karena lubang yang terlalu renggang

• Tujuan Percangan

- Menciptakan ruang kreatif yang inklusif, nyaman, dan fungsional bagi pengguna ruang.

- Mendorong produktivitas dan kolaborasi komunitas kreatif melalui pengalaman ruang yang menghubungkan indra dan emosi para pengguna Bandung Creative Hub.
- Pengumpulan Data
 - Observasi langsung ke lokasi.
 - Survey Lapangan, untuk memetakan masalah actual.
 - Wawancara & Kuesioner, untuk menggali pengalaman dan harapan pengguna.
 - Studi Banding, ke tempat sejenis untuk melihat standart dan inspirasi terbaik.
- Perancangan Desain
 - Pendekatan : Human Centered Design, berfokus kepada pengguna.
 - Tema & konsep : Sensory Design, menyelaraskan nilai nilai kreatif, inklusif dan nyaman.
 - Layout : Pengaturan ruang yang memperhatikan sirkulasi, fungsi, dan kenyamanan.
 - 3D Desain : Visual akhir dari konsep yang diusulkan.

1.9 PEMBABAN LAPORAN TA

Pembaban laporan TA adalah uraian singkat tentang setiap bab pada laporan ini.

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bagian ini mencakup pengenalan latar belakang studi, identifikasi permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, batasan perancangan, manfaat dari perancangan yang diusulkan, metode perancangan yang digunakan, kerangka berpikir, dan sistematika penulisan.

BAB 2 : KAJIAN LITERATUR DAN STANDART PERANCANGAN

Bagian ini melibatkan penjelasan rinci mengenai tinjauan literatur, analisis data proyek yang mencakup deskripsi proyek, evaluasi lokasi, aktivitas, dan persyaratan ruang, pernyataan masalah, pendekatan literatur, serta analisis studi kasus terkait, khususnya pada Bandung Creative Hub.

BAB 3 : STUDI BANDING DAN ANALISA

Bab ini menguraikan mengenai penelitian perbandingan terhadap proyek Bandung Creative Hub yang menjadi fokus studi. Data diambil dan dianalisis sebagai pembandingan dalam perancangan proyek, melibatkan aspek-aspek seperti informasi proyek, aktivitas dan kebutuhan pengguna, kondisi penghawaan, pencahayaan, kondisi termal, lingkungan, konfigurasi organisasi, dan sirkulasi ruang. Selain itu, bab ini mencakup penelitian terhadap gaya desain yang diterapkan serta beberapa isu terkait, termasuk kelebihan dan kekurangan yang teridentifikasi pada Bandung Creative Hub.

BAB 4 : TEMA KONSEP PERANCANGAN

Bab ini mencakup penjelasan mengenai konsep desain yang akan menjadi panduan dasar dalam perencanaan dan perancangan interior Bandung Creative Hub. Dalam bagian ini, terdapat pemaparan mengenai pendekatan yang diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan obyek penelitian, dengan fokus pada aspek-aspek interior seperti fungsionalitas, kinerja, desain, karakter bangunan, dan lokasi proyek pembangunan. Analisis mendalam dilakukan untuk memahami berbagai aspek tersebut dan membentuk dasar untuk proses perancangan interior.

BAB 5 :KESIMPULAN DAN SARAN

Ini adalah bagian penutup dari penulisan tugas akhir yang membahas kesimpulan dan saran terkait dengan Bandung Creative Hub.