

**PERENCANAAN GEDUNG *CREATIVE HUB*
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER
(*CREATIVE HUB BUILDING DESIGN WITH CONTEMPORARY
ARCHITECTURAL APPROACH*)
STUDI KASUS CILEUNYI, KABUPATEN BANDUNG, JAWA BARAT**

Disusun oleh : Irmawati Candra Sukma

NPM : 4122 3 18 12 0004

ABSTRAK

Creative Hub merupakan sebuah fasilitas untuk mengembangkan ekonomi kreatif, dimana terdapat kegiatan pengembangan produk kreatif, pelatihan, serta tempat untuk berkumpul bagi pelaku ekonomi kreatif dari berbagai bidang.

Perkembangan ekonomi kreatif juga dirasa pesat, khususnya di Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Beberapa Subsektor ekonomi kreatif yang sangat cukup tinggi pelakunya adalah di bidang kuliner, kriya dan fashion. Terdapat beberapa subsektor yang memiliki angka yang sedang berkembang sehingga dibutuhkan dorongan untuk mengoptimalkan subsektor-subsektor tersebut, yaitu film, arsitektur & desain interior, musik.

Industri ini akan berfokus untuk memberdayakan daya cipta dan daya kreasi individu yang berguna untuk meningkatkan kemampuan masyarakat agar dapat bersaing dengan industri asing, baik yang masuk di wilayah Indonesia maupun di luar negeri. Oleh karena itu perlu adanya wadah khusus, dimana wadah ini menjadi tempat sinergi dan kolaborasi kreatifitas. Adanya creative hub di Kabupaten Bandung ini diharapkan menambah ruang sosial masyarakat & ruang terbuka hijau publik.

Bagian ini di rancang dengan pendekatan arsitektur kontemporer yang memadukan berbagai bentuk dengan didominasi unsur lengkung yang dirancang agar bangunan dapat tampil lebih modern dengan fungsi kreatif di dalamnya. Istilah kontemporer mengacu pada desain yang sedang tren atau sedang dibuat saat ini yang tidak dibatasi oleh waktu dan dapat menjadi ruang bagi para pelaku industri kreatif untuk mengembangkan bakat dan minatnya.

Kata kunci: Creative Center, Industri Kreatif, Arsitektur Kontemporer

ABSTRACT

Creative Hub is a facility to develop the creative economy, where there are creative product development activities, training, and a place to gather for creative economy actors from various fields.

The development of the creative economy is also felt rapidly, especially in Cileunyi District, Bandung Regency. Some creative economy subsectors that are very high in actors are in the fields of culinary, craft and fashion. There are several subsectors that have growing numbers so that encouragement is needed to optimize these subsectors, namely film, architecture & interior design, music.

This industry will focus on empowering the creative power and creative power of individuals which is useful for increasing the ability of the community to compete with foreign industries, both those entering the territory of Indonesia and abroad. Therefore, it is necessary to have a special place, where this place becomes a place of synergy and creativity collaboration. The existence of a creative hub in Bandung Regency is expected to increase community social space & public green open space.

This section is designed with a contemporary architectural approach that combines various forms with predominantly curved elements designed to make the building appear more modern with creative functions in it. The term contemporary refers to designs that are currently trending or being made today that are not limited by time and can be a space for creative industry players to develop their talents and interests.

Keywords: Creative Center, Creative Industry, Contemporary Architecture

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan ridhoNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perencanaan Gedung Kreatif Hub dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer” ini dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Perencanaan dan Arsitektur, Universitas Winaya Mukti. Pada kesempatan ini pula penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat dengan segera diselesaikan. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya.
2. Kedua orang tua dan kaka saya tercinta yang selalu memberikan motivasi dan semangatnya. Bapak Irawan Sutarsa (Abah) dan Ibu Juwariah (Onin), terima kasih banyak karena telah mendidik saya dengan kasih sayang dan kesabaran demi anak perempuan satu-satunya, dan terima kasih karena selalu mendo'akan saya, menemani dan mendukung saya dalam situasi apapun.
3. Bapak Dodon Tarmidi, S.T., M.T. & Ibu Yuli Helina Pangaw S.T., M.T. Selaku Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Teknik, Perencanaan dan Arsitektur, Universitas Winaya Mukti (UNWIM), Bandung, Jawa Barat.
4. Bapak Sigit Wasnuadji, S.T., M.Sc. Selaku Ketua Jurusan Arsitektur dan Dosen Pembimbing Utama, Universitas Winaya Mukti, Jawa Barat, Terima Kasih banyak atas bimbingannya dan support yang di berikan kepada saya semasa kuliah.
5. Bapak Risma Viantara, S.T., M.T. Selaku Dosen Pembimbing, serta salah satu pembimbing Kerja Praktik Lapangan, terima Kasih banyak atas bimbingannya, serta pengalaman dalam kerja praktik lapangan.
6. Bapak Adhi Hermawan, S.T., M.T. selaku Dosen Penguji saya dan sekaligus sebagai dosen Wali, Terima Tasih atas Bimbingannya dan Dampingnya.
7. Ibu Tri Wahyu Handayani, Ir. M.T., Ibu Dian Kusbandiah, S.T., M.T, Bapak Hilman Rismayadi, S.T., M.T. Selaku Dosen Pengajar Jurusan Arsitektur, serta sebagai Pembimbing dan Penguji. Terima Kasih Atas Pembelajaran yang pernah di berikan kepada saya sewaktu mengajar di kelas maupun di luar kelas.
8. Kepada seluruh Dosen dan Staff Universitas Winaya Mukti, terima kasih atas bantuan dan perhatiannya selama ini.
9. Kepada rekan-rekan Teknik Universitas Winaya Mukti, khususnya adik tingkat jurusan Arsitektur.

Penulis menyadari penulisan laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan sarannya dari para pembaca demi perbaikan bagi penulis. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, dan bisa mendapatkan hasil yang maksimal nantinya.

Bandung, Juli 2023
Penulis,
Irmawati Candra Sukma

DAFTAR ISI

Contents

LEMBAR PENGESAHAN	i
QUOTE	ii
PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Pengertian Judul	1
1.2. Latar Belakang	1
1.3. Permasalahan	3
1.4. Persoalan	3
1.5. Tujuan	3
1.6. Sasaran	3
1.7. Manfaat Perancangan	4
1.7.1. Manfaat Bagi Akademi	4
1.7.2. Manfaat Bagi UMKM	4
1.7.3. Manfaat Bagi Pemerintah Daerah	4
1.8. Batasan - Batasan	4
1.8.1. Batasan Objek	4
1.8.2. Batasan Subjek	4
1.8.3. Batasan Pendekatan	4
1.8.4. Batasan Lokasi	5
1.9. Lingkup Pembahasan	5
1.10. Metoda Pembahasan	5

1.10.1.	Metode Pengumpulan Data.....	5
1.10.2.	Pendekatan Konsep.....	6
1.10.3.	Pendekatan Rancangan	6
1.11.	Kerangka Pemikiran.....	7
1.12.	Sistematika Pembahasan	8
BAB 2		9
TINJAUAN TEORI		9
2.1.	Definisi Kreatif.....	9
2.2.	Bentuk Kreatif.....	10
2.2.1.	Ide	10
2.2.2.	Produk	10
2.2.3.	Gagasan.....	10
2.3.	Definisi Industri Kreatif	10
2.4.	Jenis Industri Kreatif	12
2.5.	Sub Sector Industri Kreatif.....	12
2.5.1.	Pengembangan Permainan	12
2.5.2.	Arsitektur	13
2.5.3.	Desain Interior	13
2.5.4.	Musik	14
2.5.5.	Seni Rupa	14
2.5.6.	Desain Produk	14
2.5.7.	Fashion.....	15
2.5.8.	Kuliner	15
2.5.9.	Film, Animasi dan Video	16
2.5.10.	Fotografi.....	16
2.5.11.	Desain Komunikasi Visual	17
2.5.12.	Televisi dan Radio.....	17
2.5.13.	Kriya atau Kerajinan	18
2.5.14.	Periklanan	18
2.5.15.	Seni Pertunjukan	19
2.5.16.	Penerbitan	19
2.5.17.	Aplikasi	20

2.6.	Proses Industri Kreatif.....	20
2.7.	Tujuan Industri Kreatif.....	21
2.8.	Kebijakan Pemerintah Dalam Industri Kreatif.....	21
2.8.1.	Mengintegrasikan Aset Dan Potensi.....	21
2.8.2.	Mendorong Inovasi Dan Kreatifitas.....	22
2.8.3.	Membentuk Bekraf (Badan Ekonomi Kreatif)	22
2.8.4.	Meregulasi dan Mendukung Kreativitas Masyarakat	22
2.9.	Teori Arsitektural yang Relevan dengan Objek.....	22
2.9.1.	Area Informasi	22
2.9.2.	Area Pelatihan Creatif Center	23
2.9.4.	Ruang Pertunjukan (Theater).....	24
2.9.5.	Area Konsultasi.....	25
2.9.6.	Tempat Pameran	25
2.9.7.	Area Pelatihan (Studio Musik).....	25
2.9.8.	Dapur Praktek Masak.....	26
2.9.9.	Studio Gambar dan Studio Desain Grafis.....	27
2.9.10.	Ruang gerak menggambar	28
2.10.	Definisi Arsitektur Kontemporer	28
2.11.	Perbedaan Arsitektur Kontemporer dan Modern	29
2.12.	Unsur Arsitektur Kontemporer.....	29
2.12.1.	Lekuk atau Melengkung	29
2.12.2.	Palet Warna Netral dan Tegas.....	29
2.12.3.	Kompilasi Ruang	30
2.12.4.	Material	30
2.12.5.	Fasad Bukaan Pada Bangunan	30
2.12.6.	Aspek Lingkungan	30
2.12.7.	Animated Architecture.....	30
BAB 3		31
PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN		31
3.1.	Data Fisik Lokasi	31
3.1.1.	Potensi sosial ekonomi daerah	31
3.1.2.	Letak Geografis.....	31

3.1.3.	Luas Wilayah	32
3.1.4.	Batas Wilayah	32
3.2.	Data Non Fisik	32
3.3.	Studi Banding Fungsi Sejenis	32
3.3.1.	Kreatif Hub Bandung	32
3.4.	Studi Banding Desain Sejenis	34
3.5.	Implementasi Tema.....	35
3.5.1.	Arti kata	35
3.5.2.	Filosofi	36
3.6.	Kaitan dengan perancangan gedung kreatif	36
3.7.	Elemen-elemen Visual Bangunan	36
3.7.1.	Tekstur	37
3.7.2.	Pola	37
3.7.3.	Bentuk atau Massa	37
3.7.4.	Tingkat kepusatannya	37
3.7.5.	Warna	38
3.8.	Bentuk Sebagai Dasar Penampilan Bangunan	38
BAB 4		39
ANALISIS PERANCANGAN		39
4.1.	Deskripsi Proyek.....	39
4.2.	Analisa Tapak	40
4.3.	Batas-Batas Wilayah.....	40
4.4.	Analisa Kebisingan	41
4.5.	Analisa Fungsi Bangunan	42
4.6.	Analisa Bubble Diagram.....	42
4.7.	Analisa kebutuhan ruang.....	43
4.8.	Gubahan Bentuk Bangunan	44
4.10.	Analisa Aktivitas	44
4.11.	Tinjauan Pengguna (User)	44

4.12. Analisa Klimatologis	46
4.13. Pengadaan Dana.....	46
4.14. Tata ruang	46
4.15. Pemilihan material	47
4.16. Struktur bangunan.....	48
4.17. Interior Bangunan	50
4.18. Utilitas bangunan	50
4.18.1. Sistem Aliran Air Bersih.....	50
4.18.2. Sistem Aliran Air Kotor (Pembuangan Limbah).....	51
4.19. Sistem Kebakaran Bangunan	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2.1 Skema Sub Sektor Industri Kreatif Dalam Ekonomi Kreatif.....	12
Diagram 2.2. Arsitektur Dalam Industri Kreatif.....	13
Diagram 2.3. Desain Interior Dalam Industri Kreatif	13
Diagram 2.4. Musik Dalam Industri Kreatif.....	14
Diagram 2.5. Desain Produk Dalam Industri Kreatif	15
Diagram 2.6. Fashion Dalam Industri Kreatif	15
Diagram 2.7. kuliner dalam Industri Kreatif.....	15
Diagram 2.8. Film, Animasi dan Video dalam Industri Kreatif.....	16
Diagram 2.9. Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam Industri Kreatif.....	17
Diagram 2.10 Televisi dan Radio dalam Industri Kreatif.....	17
Diagram 2.11. Kriya atau Kerajinan dalam Industri Kreatif	18
Diagram 2.12. Periklanan dalam Industri Kreatif.....	18
Diagram 2. 13. Seni Pertunjukan dalam Industri Kreatif.....	19
Diagram 2.14. Skema Penerbitan dalam Industri Kreatif.....	19
Diagram 2.15. Skema Proses Industri Kreatif	20
Diagram 4.1 analisa kebutuhan ruang	43
Diagram 4.2 bubble diagram.....	43
Diagram 4.3 air bersih, air kotor.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 standar Penempatan ruang	23
Gambar 2.2 standar Ruang gerak user	23
Gambar 2.3 standar Ukuran meja antar meja.....	23
Gambar 2.4 Standar area pameran	23
Gambar 2.5 Standar ketinggian dalam skala manusia	23
Gambar 2.6 Standar pencahayaan dalam ruang pertunjukan.....	24
Gambar 2.8 standar Ukuran kursi	24
Gambar 2.9 Standar ukuran dan sirkulasi penonton	24
Gambar 2.10 Standar ukuran dan sirkulasi meja kursi	24
Gambar 2.11 Standar ukuran dan sirkulasi area konsultasi desain.....	25
Gambar 2.12 standar Pandangan rata-rata manusia	25
Gambar 2.13 Material studio musik.....	25
Gambar 2.14 Material lapisan dinding studio musik	26
Gambar 2.15 Desain akustik ruang kontrol 1	26
Gambar 2.16 Standar ruang dapur 1	26
Gambar 2.17 Standar ruang dapur 2	27
Gambar 2.18 Jenis parabol studio gambar.....	27
Gambar 2.19 Dimensi ruang gerak antar meja gambar	27
Gambar 2.20 Alternatif sistem peletakan meja gambar dan meja penunjang.....	28
Gambar 3.1. peta Jawa Barat, Ka. bandung, Kec.Cileunyi, lokasi perancangan	31
Gambar 3.2. denah gedung creativ hub bandung.....	34
Gambar 3.3 struktur gedung creative hub bandung	34
Gambar 3.4 gedung guggenheim, new york	35
Gambar 3.5 infinity	36
Gambar 4.1 site lokasi creative center hub di cileunyi	40
Gambar 4.2 analisa tapak.....	41
Gambar 4.3 batas batas wilayah site	42
Gambar 4.4 analisa kebisingan	42
Gambar 4.5. gubahan masa.....	45
Gambar 4.6 Analisa klimatologi.....	47
Gambar 4.6 sistem kebakaran	52

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Arsitektur Kontemporer dan Modern.....	29
Tabel 3.1 Sub Sector Industri Kreatif	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 kebutuhan ruang.....	44
Tabel 4.1 material	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 struktur.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Gambar-Gambar DTP

Lampiran 2. Gambar-Gambar 3D

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

Judul Tugas Akhir ini adalah Perencanaan Gedung Kreatif Hub Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer. Adapun pengertian judulnya adalah sebagai berikut:

- **Bangunan/Gedung**

Menurut Dian Ariesta di dalam bukunya “Teknik Struktur Bangunan”. Bangunan adalah wujud fisik hasil pekerjaan konstruksi yang menyatu dengan tempat kedudukan baik yang di atas atau di bawah tanah dan menyatu dengan tempat kedudukan di air (Ariestadi, 2008: 1).

- **Pusat Kreatif**

Creative Center adalah fasilitas atau sarana Pendukung seluruh pelaku Industri Kreatif untuk mengembangkan bakat dan keahlian mereka pada Sub Sector Industri Kreatif.

- **Definisi Hub**

Hub masuk dalam bahasa Inggris yang didapat diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia ialah pusat. Artinya pusat berarti pokok pangkal atau yang menjadi pumpanan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya).

- **Industri Kreatif**

Adalah industri yang berasal dari pemanfaatan keterampilan, kreativitas, dan bakat yang dimiliki individu dalam menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan.

- **Arsitektur Kontemporer**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata kontemporer memiliki arti “pada waktu yang sama; semasa; sewaktu; pada masa kini; dewasa ini”. Istilah kontemporer sebenarnya baru ada di pertengahan abad ke-20. Pada era sebelumnya, istilah ini sama sekali belum populer.

Jadi pengertian Perencanaan Gedung Kreatif Hub dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer adalah sarana untuk menghimpun serta melatih minat dan bakat kreatif yang dimiliki agar dapat menjadikan Industri Kreatif di Cileunyi, Kabupaten Bandung lebih maju dan dapat bersaing dalam maupun luar negeri.

1.2. Latar Belakang

Ekonomi kreatif Indonesia memiliki peluang yang terbuka lebar dengan keberagaman jenis produk. Produk yang dihasilkan meliputi industri kreatif, industri budaya, kuliner, produk berbasis digital seperti aplikasi startup, dan sebagainya. Hal ini mampu memberikan dampak ekonomi dan sosial yang tinggi, salah satunya yaitu terciptanya lapangan kerja yang luas.

Lapangan kerja ini nantinya akan menjadi solusi bagi angkatan kerja baru. Generasi muda sebagai aset bangsa berpeluang untuk memajukan ekonomi Indonesia melalui pengembangan produk-produk ekonomi kreatif.

Di masa sekarang ini, ekonomi kreatif membuka peluang yang besar bagi generasi muda untuk memajukan sektor kreatif di Indonesia. Peluang tersebut dapat dimaksimalkan generasi muda melalui keterampilan yang mumpuni, minat, bakat, dan kreativitas yang tinggi. Dengan begitu, generasi muda diharapkan mampu mengembangkan dan meningkatkan perekonomian bangsa agar mampu bersaing di era globalisasi.

Generasi muda sebagai pelaku ekonomi kreatif mempunyai modal besar berupa ide-ide kreatif dan inovatif yang dapat direalisasikan dalam menjalankan industri kreatif. Adapun keunggulan dari generasi muda yaitu mampu menguasai teknologi, di mana hal tersebut dapat dikolaborasikan dengan ide-ide kreatif yang mereka miliki. Selain itu, Indonesia juga memiliki modal yang luar biasa untuk mengembangkan dan meningkatkan ekonomi kreatif berupa Sumber Daya Alam (SDA) yang beragam dan melimpah. SDA tersebut dapat menjadi pemantik terciptanya variasi ide yang kreatif dan inovatif yang mampu memberi manfaat bagi sektor ekonomi kreatif.

Selain itu, generasi muda Indonesia memiliki kesempatan untuk membuka lapangan kerja baru melalui industri kreatif. Lapangan kerja baru di industri kreatif di antaranya adalah pembuatan desain produk film, pengembangan aplikasi, game, animasi dan sebagainya. Lapangan pekerjaan ini sangat sesuai dengan generasi muda saat ini yang telah terpengaruh dengan adanya kemajuan teknologi. Generasi muda harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menggerakkan ekonomi kreatif Indonesia, sehingga pertumbuhan perekonomian bangsa dapat bergerak positif.

Industri kreatif dapat menjadi kesempatan bagi generasi muda untuk menyalurkan jiwa wirausaha dan ide-ide kreatif mereka. Kesempatan ini dapat digunakan oleh generasi muda untuk menciptakan lapangan pekerjaan baru agar nantinya angka pengangguran dan kriminalitas di Indonesia dapat berangsur-angsur menurun. Oleh sebab itu, generasi muda harus saling bersinergi dalam membangun ekonomi kreatif untuk mewujudkan kemajuan perekonomian nasional.

Creative Hub merupakan suatu kebutuhan penting yang harus diharapkan dan diwujudkan di wilayah Kabupaten Bandung, khususnya di kawasan Cilenyi dan sekitarnya. Dengan adanya Creative Hub, diharapkan akan memberikan ruang dan kesempatan bagi insan kreatif setempat untuk berkumpul, berkolaborasi, dan mengeksplorasi bakat serta ide-ide inovatif mereka. Melalui fasilitas dan program yang ditawarkan, Creative Hub dapat menjadi pusat inspirasi dan tempat berkumpulnya para seniman, perancang, penulis, dan pelaku industri kreatif lainnya.

Dengan adanya ruang ini, diharapkan mampu mendorong pertumbuhan industri kreatif di wilayah tersebut, membuka peluang kerja, dan mendukung perkembangan potensi kreatif lokal secara berkelanjutan. Selain itu, Creative Hub juga bisa berfungsi sebagai sarana edukasi dan pelatihan, memberikan akses kepada masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang seni dan kreativitas. Dengan semua manfaat ini, diharapkan Creative Hub dapat menjadi katalisator bagi perkembangan budaya dan ekonomi kreatif di

wilayah Kabupaten Bandung, serta menjadi tempat yang menginspirasi dan memperkuat komunitas kreatif setempat.

1.3. Permasalahan

Berdasarkan dari penulisan latar belakang di atas permasalahan yang muncul pada perancangan ini adalah :

Bagaimana mewujudkan Creative Center di Cileunyi, Kabupaten Bandung dengan konsep Arsitektur Kontemporer yang unik dan berbeda, sehingga mampu mendukung sumber daya manusia untuk berkarya di dunia industri kreatif.

1.4. Persoalan

- Bagaimana penentuan lokasi yang sesuai dengan tingkat kebutuhan masyarakat sekitar, kemudahan pencapaian, mampu menarik perhatian dan berdasarkan perintukan lahan atau peraturan-peraturan yang ada.
- Bagaimana perencanaan ruang-ruang di dalam pusat kreatif sehingga menciptakan suasana yang nyaman.
- Bagaimana penentuan program ruang yang sesuai dengan kegiatan kreatif, pameran dan peragaan dengan memperhatikan kebutuhan dan tuntutan pemakaian akan privasi, kenyamanan, keamanan, kemudahan dan kejelasan sirkulasi pada bangunan yang di rencanakan.
- Bagaimana merancang eksterior bangunan yang berbeda dengan daerah sekitarnya serta fungsi bangunan sebagai area pameran, pertunjukan sektor industri kreatif.
- Merancang eksterior bangunan kontemporer yang menampung fungsi pameran & pertunjukan baik dalam ruangan (indor) maupun luar ruangan (outdoor).

1.5. Tujuan

Merancang gedung kreatif Hub di Cileunyi, Kabupaten Bandung dengan ungkapan visual tempat yang dapat memfasilitasi kegiatan industri kreatif, mulai dari pengembangan usaha baru, perkumpulan pelaku kreatif, melaksanakan acara kreatif, menjadikan pusat pembelajaran, dan pemasaran produk kreatif.

1.6. Sasaran

Menghasilkan rancangan pusat kreatif sebagai wadah kreatif, yang meliputi:

- Penerapan lokasi tapak yang sesuai dengan fungsinya sebagai area informasi yang sesuai dengan kebutuhan sekitar, mudah dicapai dan sesuai untuk peruntukan lahan.
- Perencanaan ruang-ruang di dalam pusat industri kreatif sehingga diharapkan dapat memahami para pelaku industri kreatif dalam berkarya.
- Penentuan konsep, memperhatikan aspek kebutuhan dan tuntutan pemakai akan fasilitas, kenyamanan dalam penggunaan, kemudahan dan kejelasan dalam sirkulasi

dalam area pameran dan peragaan melalui ungkapan visual yang informatif melalui pendekatan arsitektur kontemporer

- penentuan konsep penampilan bangunan yang sesuai dengan fungsi bangunan yang mewadahi fasilitas dan kegiatan di dalamnya, sehingga diharapkan dapat mencerminkan ungkapan visual yang sesuai melalui pendekatan arsitektur kontemporer.

1.7. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat perancangan yang terdapat pada perancangan Creative Center Hub Cileunyi, Kabupaten Bandung dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer di Kota Bandung adalah:

1.7.1. Manfaat Bagi Akademi

Untuk menambah wawasan pada mahasiswa sebagai perencanaan dan perancangan Kreatif Center Hub dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer. Kemudian sebagai referensi dalam cangkupan disiplin ilmu pengetahuan Arsitektur.

1.7.2. Manfaat Bagi UMKM

Mewadahi bagi pelaku industri kreatif khususnya di Cileunyi, Kabupaten Bandung dalam melakukan tukar pikiran sesama pelaku industri kreatif yang lain. Membantu peningkatan pemasaran produk bagi pelaku industri kreatif dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat dengan peluang membuka lapangan pekerjaan.

1.7.3. Manfaat Bagi Pemerintah Daerah

Manfaat bagi pemerintah daerah nantinya dapat meningkatkan perekonomian yang ada pada Kota Bandung tersebut dan memberikan citra baik kepada Kota Bandung melalui peningkatan produksi di bidang industri kreatif.

1.8. Batasan - Batasan

Batasan Masalah yang terkait dengan objek dari perancangan Creative Center Hub di Cileunyi, Kabupaten Bandung diantaranya:

1.8.1. Batasan Objek

Perancangan Creative Center Hub di Cileunyi, Kabupaten Bandung yang didesain mewadahi tempat pelaku industri kreatif, membantu meningkatkan pemasaran produk pelaku kreatif dan memberikan workshop bagi pelaku industri yang baru memulai merintis dalam usaha.

1.8.2. Batasan Subjek

Creative Center Hub Cileunyi, Kabupaten Bandung untuk semua kalangan masyarakat yang ada di Bandung dan sekitarnya dalam melakukan usaha yang dapat membantu perekonomian mereka.

1.8.3. Batasan Pendekatan

Pembahasan dibatasi dalam lingkup disiplin ilmu Arsitektur untuk membahas perwujudan konsep perencanaan dan perancangan. Hal-hal di luar disiplin ilmu Arsitektur

sejauh masih berpengaruh pada perwujudan konsep perencanaan dan perancangan akan di bahas dengan disiplin ilmu penunjang. Program, proses, macam dan sifat dari kegiatan di dalamnya disesuaikan dengan pedoman dan standar yang berlaku. pengadaan pembangunan di asumsikan dari APBD Provinsi dan bantuan dari pihak lain.

1.8.4. Batasan Lokasi

Lokasi perancangan Creative Center Hub ini terletak di Jl. Nasional III, Cileunyi Wetan, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Karena pada daerah tersebut memiliki potensi dimana terletak pada salah satu pusat keramaian Kabupaten Bandung.

Berada di antara jalur utama lintas kota yang lebar dan dapat dengan mudah di akses oleh semua kendaraan yang ingin mengunjungi Kota Bandung atau keluar dari Kota Bandung menuju Sumedang, Garut, dll. Lokasi perancangan Creative Center yang dekat dengan kawasan pendidikan Intitut Pemerintahan Dalam Negri (IPDN), Universitas Padjadjaran (UNPAD), Jatinangor dll- dapat mendorong kegiatan industri kreatif menjadi suatu wadah yang strategis dan inspiratif Ini akan memfasilitasi kolaborasi antara para profesional kreatif dan mahasiswa, menghasilkan gagasan segar, serta membuka peluang magang dan proyek kolaboratif. Dengan fasilitas lengkap seperti studio, galeri, dan ruang pertemuan, Creative Center ini akan menarik lebih banyak pengunjung dan memberikan dampak positif bagi pertumbuhan industri kreatif di wilayah tersebut.

1.9.Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan ditekankan dan dibatasi pada permasalahan yang mempunyai hubungan dengan penataan ruang dalam bangunan, ungkapan fisik bangunan serta ungkapan struktur dan utilitas bangunan.

1.10. Metoda Pembahasan

Pengumpulan data diperoleh dengan cara:

1.10.1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi observasi

- Tapak

Pengamatan objek secara langsung untuk memperoleh data-data dan mengetahui kondidi objek terpilih meliputi kondisi tapak, bentuk site, lingkungan sekitar objek, dan sebagainya.

- Komparasi

Pengamatan terhadap objek sejenis yang sudah ada, kemudian membuat studi banding dengan objek yang akan di rancang.

b. Studi Literatur

Dengan berorientasi pada objek observasi, studi literatur ini bertujuan untuk mendapatkan data sekunder yang tidak dapat diperoleh dari observasi.

c. Wawancara

Dilakukan terhadap pihak-pihak terkait yang berhubungan dengan objek yang dirancang.

1.10.2. Pendekatan Konsep

- Analisa

Data-data yang didapat dari hasil studi observasi yang terdiri dari tapak dan lingkungan sekitar, komparasi serta wawancara dengan pihak-pihak yang terkait akan menghasilkan data-data. Data-data tersebut kemudian dikaitkan dengan standar yang ada didapat dari studi literatur untuk pendekatan menuju konsep perencanaan dan perancangan.

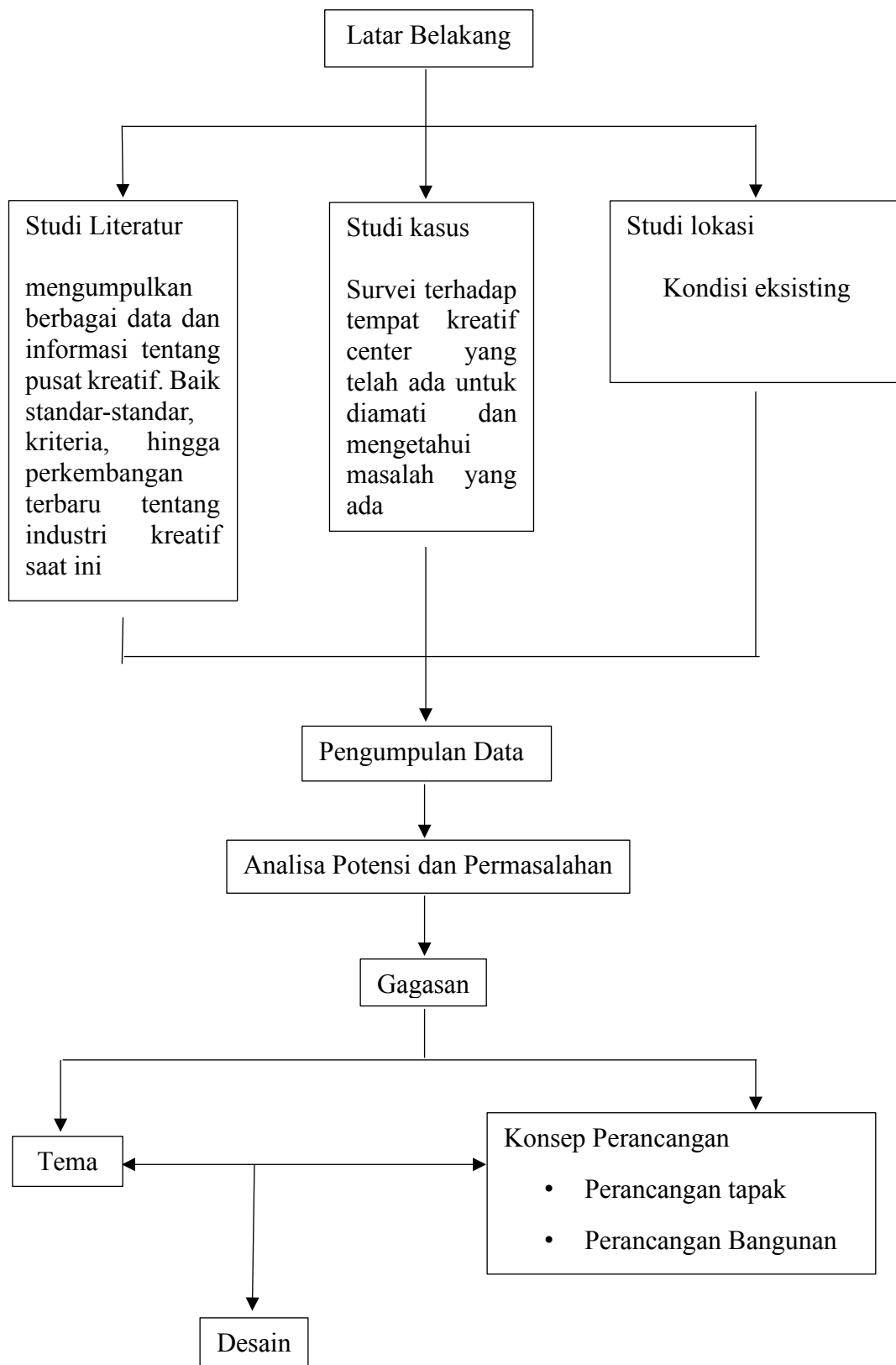
- Sintesa

Merupakan tahapan penggabungan dari data sumber di lapangan, literatur dan pengalaman empiris yang telah dikaji pada tahap analisa dan kemudian diolah menjadi sebuah konsep perencanaan dan perancangan.

1.10.3. Pendekatan Rancangan

Merupakan kesimpulan dari proses sintesa, dimana kesimpulan ini nantinya diterjemahkan ke dalam desain berupa gambar rancangan.

1.11. Kerangka Pemikiran



1.12. Sistematika Pembahasan

sistematika penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang latar belakang; persoalan, tujuan dan sasaran, manfaat; permasalahan perencanaan; batasan-batasan, ruang lingkup penelitian; metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II berisi tentang tinjauan umum dan tinjauan khusus. Bab ini menguraikan tentang teori dan peraturan terhadap proyek yang dirancang

BAB III PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN

Bab III berisi tentang tinjauan tema dan konsep perancangan yang digunakan, pembahasan hasil studi kasus yang diperoleh dari survey maupun dari literature.

BAB IV ANALISA PERANCANGAN

Bab IV. Konsep perancangan ini adalah sintesis dari data-data dan kriteria yang didapat dari hasil analisa dan merupakan pemecahan dari permasalahan perancangan,

BAB V KESIMPULAN

Bab V berisi tentang kesimpulan mengenai perancangan pusat kreatif dengan pendekatan arsitektur kontemporer dari hasil pembahasan yang telah di uraikan.

SARAN

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN