

BAB II

KAJIAN PERANCANGAN

2.1 Kajian Creative Hub

2.1.1 Creative Hub

Menurut Janine Matheson, Creative Edinburgh and Gillian Easson, Creative Dundee Creative Hubkit, *creative hub* adalah tempat, baik fisik atau virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif yang berperan sebagai pertemuan, menyediakan ruang dan dukungan untuk jaringan, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.

Menurut Janine Matheson, Creative Edinburgh and Gillian Easson, Creative Dundee Creative Hubkit, *creative hub* memiliki berbagai tujuan:

1. Untuk memberikan dukungan melalui layanan dan / atau fasilitas untuk gagasan, proyek, organisasi, dan bisnis yang menjadi tuan rumah, baik dalam jangka panjang maupun jangka pendek, termasuk acara, pelatihan keterampilan, pengembangan kapasitas, dan peluang global.
2. Untuk memfasilitasi kolaborasi dan jaringan di antara komunitasnya.
3. Untuk menjangkau pusat penelitian dan pengembangan, lembaga, industri kreatif dan non-kreatif.
4. Untuk berkomunikasi dan terlibat dengan khalayak yang lebih luas, mengembangkan strategi komunikasi aktif.
5. Untuk memperjuangkan dan merayakan bakat yang muncul; menjelajahi batas-batas praktik kontemporer dan mengambil risiko terhadap inovasi.

2.1.2 Jenis Creative Hub

Menurut Janine Matheson, Creative Edinburgh and Gillian Easson, Creative Dundee Creative Hubkit, terdapat beberapa jenis *creative hub*:

1. Studio

Kumpulan individu-individu dalam skala kecil untuk melakukan pekerjaan dalam co-working space.

2. Center

Bangunan dengan ukuran skala besar yang digunakan untuk kegiatan kreatif dimana memiliki fasilitas lain seperti *café, bar, cinema, markerspace, shop, exhibition space*.

3. Network

Kelompok individu atau bisnis yang tersebar tetapi tetap membentuk jaringan atau relasi berdasarkan sektor tertentu.

4. Cluster

Kelompok individu atau bisnis kreatif yang bekerja dalam suatu area geografis tertentu.

5. Online platform

Bentuk pusat kreatif yang menggunakan metode *online* seperti *website* dan media sosial dalam melakukan bisnis kreatif.

6. Alternative

Bentuk pusat kreatif yang berfokus dengan membuat komunitas sektor dan tipe keuangan baru.

Menurut buku *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia* oleh British Fajri Siregar, Daya Sudrajat, Councils, terdapat juga beberapa tambahan creative hubs tradisional Indonesia yaitu:

- Taman Budaya Taman Budaya adalah sebuah tempat yang menyediakan area outdoor maupun indoor yang ditujukan untuk kegiatan seni dan budaya. Biasanya digunakan oleh para seniman dan juga institusi.
- Sanggar Sanggar merupakan tempat yang lebih konvensional, biasanya digunakan untuk tempat latihan, workshop, dan untuk pertunjukan seni.
- Gelanggang Olahraga Remaja Gelanggang merupakan sebuah tempat indoor yang biasa digunakan untuk kegiatan olahraga maupun acara musik.

Tempat tersebut biasanya multifungsi dan penggunaannya utamanya adalah anak-anak muda. Lokasinya biasa berada dekat dengan balai kota.

Menurut buku *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia* oleh British Council, untuk tujuan analitis dan agar praktis, British Council mengkategorikan creative hubs yang ada di Indonesia menjadi 3 berdasarkan fungsinya masing-masing yaitu:

- Creative Space adalah awal dari gerakan seni dan budaya di Jakarta. Biasanya dijalankan oleh individu maupun komunitas seni yang menyediakan tempat untuk menghasilkan karya, memajang karya, maupun menjual karya.
- Space Coworking memiliki fungsi yang berbeda dengan creative space, tempat ini tidak hanya menyediakan tempat untuk bekerja namun juga sebuah tempat untuk berkumpulnya komunitas dan perorang yang ingin berkolaborasi dan menambah jaringan relasi.
- Makerspace tidak berbeda jauh dengan coworking, namun perbedaannya adalah pada makerspace terdapat mesin-mesin khusus yang digunakan untuk memproduksi atau menghasilkan sebuah produk maupun karya. Sedangkan coworking biasanya hanya menyediakan peralatan untuk bekerja.

2.1.3 Industri Kreatif

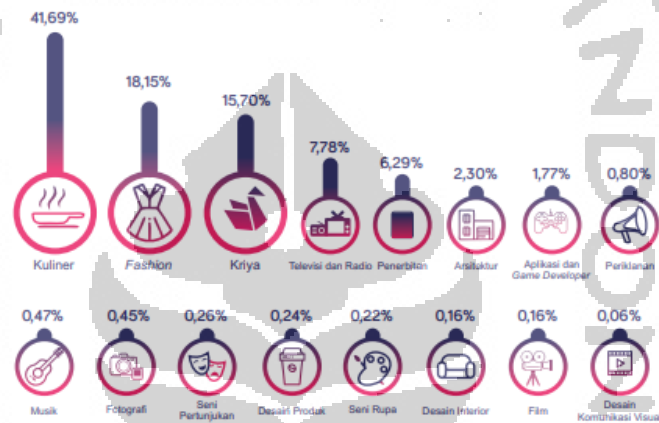
Definisi industri kreatif berdasarkan United Kingdom, Department of Culture, Media, and Sport (UK DCMS) yang mendirikan Creative Industries Task Force dalam Departemen Perdagangan (2008 : 4) adalah:

“Creatives Industries as those industries which have their origin in individual creativity, skill and talent, and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property and content”.

Definisi industri kreatif dari Departemen Perdagangan Republik Indonesia adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.

2.1.4 Klasifikasi Industri Kreatif

Industri kreatif merupakan kelompok industri yang terdiri dari berbagai jenis industri yang masing-masing memiliki keterkaitan dalam proses pengeksploitasi ide atau kekayaan menjadi nilai ekonomi tinggi yang dapat menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan. Berdasarkan hasil survey Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan Badan Pusat Statistik (BPS), mengelompokkan Industri Kreatif dalam 16 sektor:



Gambar 2.1 Persentase Sub Sektor Industri Kreatif

Sumber: Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan Badan Pusat Statistik (BPS), 2017

Departemen Perdagangan Republik Indonesia menetapkan bahwa di Indonesia terdapat 14 subsektor industri kreatif yang meliputi periklanan; arsitektur; pasar seni dan barang antik; kerajinan; desain; desain fesyen; video, film dan fotografi; permainan interaktif; musik; seni pertunjukan; penerbitan dan percetakan; layanan computer dan piranti lunak; televisi dan radio; riset dan pengembangan; serta kuliner.



Gambar 2.2 Klasifikasi Industri Kreatif di Indonesia

Sumber: Departemen Perdagangan RI Tahun 2008

Berikut akan dijelaskan klasifikasi subsektor industri kreatif menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2008 : 4 – 6), sebagai berikut:

a. Periklanan

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan produksi iklan, antara lain riset pasar, perencanaan komunikasi iklan, iklan luar ruang produksi material iklan, promosi, kampanye relasi public, tampilan iklan di media cetak dan elektronik.

b. Arsitektur

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan cetak biru bangunan dan informasi produksi antara lain: arsitektur taman, perencanaan kota, perencanaan biaya konstruksi, konservasi bangunan warisan, dokumentasi lelang, dan lain-lain.

c. Pasar seni dan barang antik

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan perdagangan, pekerjaan, produk antik dan hiasan melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet.

d. Kerajinan

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan distribusi produk kerajinan antara lain barang kerajinan yang terbuat dari batu berharga, aksesoris, pandai emas, perak, kayu, kaca, porselin, kain, marmer, kapur dan besi.

e. Desain

Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain grafis, interior, produk, industri, pengemasan, dan konsultasi identitas perusahaan.

f. Desain fesyen

Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fesyen, serta distribusi produk fesyen.

g. Video, film dan fotografi

Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video, film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan eksibisi film.

h. Permainan interaktif

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, distribusi permainan computer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi.

i. Musik

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, distribusi dan ritel rekaman suara, hak cipta rekaman, promosi musik, penulis lirik, pencipta lagu atau musik, pertunjukkan musik, penyanyi, dan komposisi musik.

j. Seni pertunjukkan

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha yang berkaitan dengan pengembangan konten, produksi pertunjukkan, pertunjukkan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan.

k. Penerbitan dan percetakan

Kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, Koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita.

l. Layanan computer dan piranti lunak

Kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal.

m. Televisi dan radio

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan, penyiaran, dan transmisi televisi dan radio.

n. Riset dan pengembangan

Kegiatan kreatif yang terkait dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi dan penerapan ilmu dan pengetahuan tersebut untuk perbaikan dan kreasi produk baru, proses baru, material baru, alat baru, metode baru, dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar.

2.1.5 Preseden Creative Hub

Berikut merupakan dua preseden (hal yang dapat digunakan sebagai contoh) yang merujuk pada bangunan Creative Hub atau bangunan pusat kreatif sehingga dapat diterapkan di dalam perancangan bangunan :

a. Jakarta Creative Hub



Gambar 2.3 Foto Jakarta Creative Hub

Sumber: <https://www.wego.co.id/berita/jakarta-creative-hub/>, 20 September 2019

Jakarta Creative Hub yang berlokasi di lantai 1 Gedung Graha Niaga Thamrin, Jakarta Pusat. Ruang kerja terbuka kini makin banyak anak muda yang membutuhkan terutama yang bergelut dibidang industri kreatif. Co-working space dapat memadai dari segi fasilitas untuk mendukung pekerjaan. Tetapi pengguna juga membutuhkan tempat untuk memamerkan produk karya sampai mengadakan acara diskusi dan berbagi ilmu pengetahuan. Jakarta Creative Hub tidak menggunakan konsep coworking space tetapi lebih ke penyediaan ruang dalam bentuk kelas-kelas. Pelatihan ataupun kegiatan yang dilakukan di Jakarta Creative Hub adalah pelatihan hardskill dan softskill. Pelatihan juga ditujukan kepada warga rusun dimana bertujuan untuk menguatkan pemberdayaan warga rusun. Ada tiga ruang

yang tersedia dan bisa digunakan sebagai tempat workshop, seminar, ataupun pameran. Lalu ada makerspace area, yang juga dibagi menjadi tiga: untuk fashion, woodworking, dan lab digital.



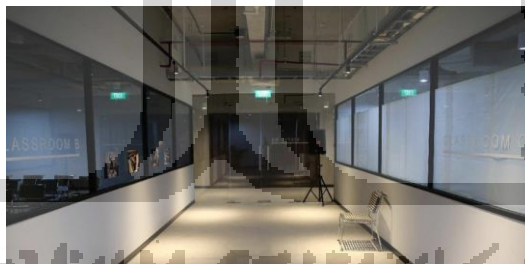
Gambar 2.4 Foto Jakarta Creative Hub

Sumber: <https://www.wego.co.id/berita/jakarta-creative-hub/>, 20 September 2019

Untuk menunjang kegiatan yang dilakukan di Jakarta Creative Hub terdapat beberapa fasilitas yaitu:

1. Classroom

Terdapat tiga jenis classroom yaitu classroom A,B dan C. Classroom berfungsi sebagai tempat untuk mengikuti pelatihan lokarkarya gratis dengan mendaftar sebagai anggota (KTP DKI). Ditujukan untuk kegiatan pelatihan, seminar dan talkshow.



Gambar 2.5 Foto Jakarta Creative Hub Classroom A

Sumber: <https://www.wego.co.id/berita/jakarta-creative-hub/>, 20 September 2019



Gambar 2.6 Foto Jakarta Creative Hub Classroom B & C

Sumber: <https://news.detik.com/foto-news>, 20 September 2019

2. Marker space

Ditujukan untuk mengembangkan kegiatan atau keahlian di bidang hardskill

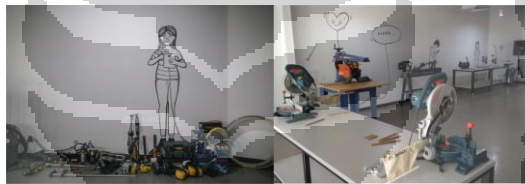
- Area fesyen



Gambar 2.7 Foto Jakarta Creative Hub marker space fesyen

Sumber: <http://crafters.getcraft.com/id/jakarta-creative-hub-wadahkreativitas>, 5 Sempember 2019

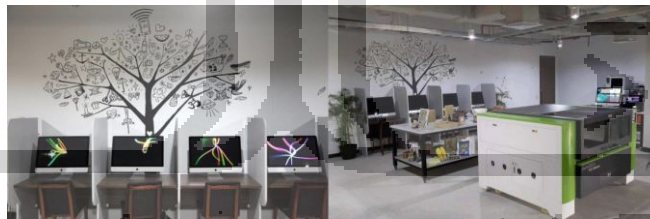
- Area kayu



Gambar 2.8 Foto Jakarta Creative Hub marker space kayu

Sumber: <https://netz.id/news/2018>, 5 Sempember 2019

- Area digital

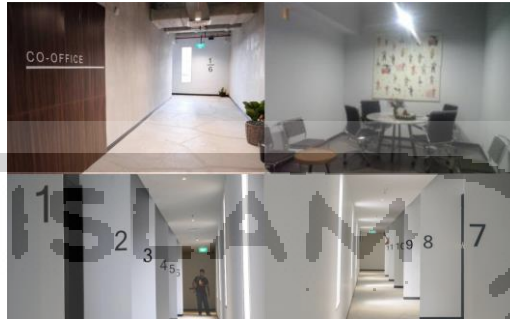


Gambar 2.9 Foto Jakarta Creative Hub marker space digital

Sumber: <https://netz.id/news/2018>, 5 Sempember 2019

3. Co – office area

Ditujukan untuk mengembangkan kegiatan atau keahlian terutama bagi start-up



Gambar 2.10 Foto Jakarta Creative Hub co-office

Sumber: <http://crafters.getcraft.com/id/jakarta-creative-hub-wadahkreativitas/>, 5 September 2019

4. Café dan Perpustakaan

Fasilitas caefe dan perpustakaan di Jakarta Creative Hub ditujukan tidak hanya untuk pelaku industry kreatif tetapi ditujukan juga untuk umum. Fungsi dari peprustuakaan untuk bekerja, meeting, membaca buku atau bertemu dengan sesama industri kreatif.



Gambar 2.11 Foto Jakarta Creative perpustakaan

Sumber: <https://netz.id/news/2018>, 5 September 2019

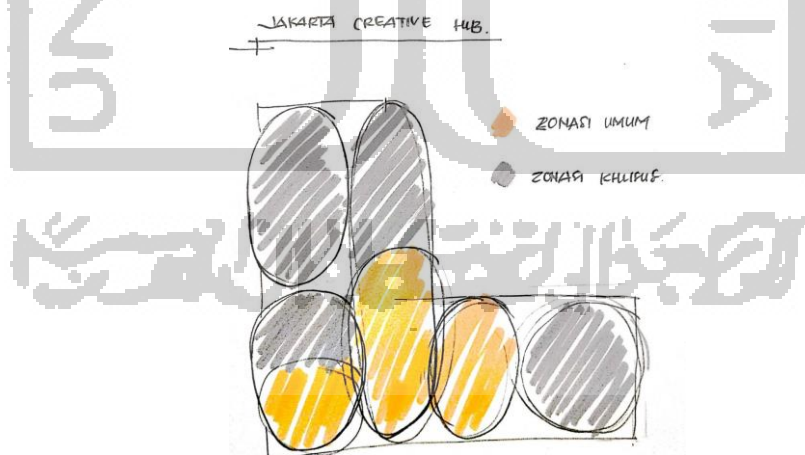
Jenis usaha industry kreatif yang di fasilitasi berdasarkan visi dari Jakarta Creative Hub yaitu:

1. Arsitektur
2. Interior
3. Desain komunikasi dan visual

4. Desain produk
5. Produksi
6. Desain kemasan
7. Fesyen
8. Kriya
9. Branding dan digital marketing

Ditinjau dari fasilitas ruang yang berada pada Jakarta Creative Hub sudah memiliki bagian atau kriteria kebutuhan ruang yang berada di bangunan Creative Hub. Kriteria kebutuhan ruang yang berada di bangunan Creative Hub mencakup creative space, space working dan marker space. Creative space mencakup fasilitas classroom yang difungsikan untuk kegiatan pelatihan, seminar dan talkshow, space working mencakup fasilitas co-office area yang ditujukan untuk start-up dan marker space yang mencakup kebutuhan ruang area fesyen, area kayu dan area digital.

Organisasi ruang yang berada di Jakarta Creative Hub di golongan berdasarkan fungsi atau sifat dari zonasi ruang yaitu umum dan khusus. Zonasi ruang umum di letakan di bagian depan dan tengah dan khusus seperti marker space diletakan di area samping.



Gambar 2.12 Sketsa zonasi kebutuhan ruang Jakarta Creative Hub

Sumber: Penulis, 2019

2.2 Kajian Fleksibilitas

2.2.1 Fleksibilitas

Fleksibilitas adalah kemungkinan dapat diubahnya penataan ruang sesuai dengan kebutuhan tanpa mengubah bangunan keseluruhan (Norberg-Schulz, 1965). Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007), Fleksibel adalah lentur atau luwes, mudah dan cepat menyesuaikan diri. Fleksibilitas berhubungan dengan ketidakpastian, baik dalam hal kegiatan, kapasitas, volume, fungsi maupun struktur. Namun, fleksibilitas dapat mengadaptasikan dirinya terhadap setiap perubahan.

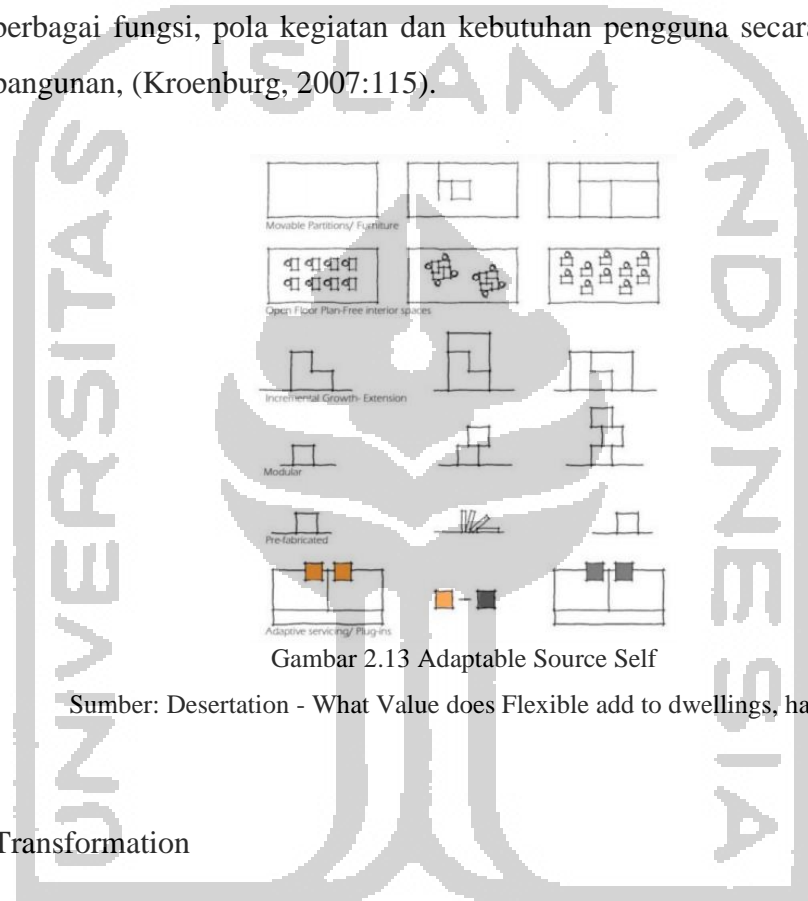
Menurut Robert Kronenburg, bangunan yang fleksibel adalah bangunan yang dapat mengakomodir kegiatan-kegiatan penghuni dan sangat memungkinkan terjadi perubahan dalam bangunan (Kronenburg, 2007:7). Berkembangnya kreativitas manusia dalam rangka memenuhi kebutuhannya agar lebih baik adalah salah satu faktor yang kemudian mempopulerkan arsitektur fleksibel. “Where functional problems have necessitated a responsive, built environment. Flexible architecture has formed at least a part of the solution” (Kronenburg, 2007:11).

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut yang perlu ditekankan adalah bahwa arsitektur fleksibel merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk merespon berbagai permasalahan desain dengan tujuan utamanya adalah dapat mewadahi kebutuhan penghuni/pengguna bangunan.

Untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan berbagai macam cara, Kroenburg (2007) merumuskan 4 kriteria umum yang harus ada pada penerapan arsitektur fleksibel dalam desain.

1. Adaptation

Adaptation bermakna bahwasanya bangunan dapat merespon perubahan-perubahan yang terjadi, sehingga perubahan yang akan terjadi di masa yang akan datang dapat direspon dan dipenuhi oleh bangunan tersebut. Bangunan yang dapat beradaptasi dimaksudkan untuk merespon seketika terhadap berbagai fungsi, pola kegiatan dan kebutuhan pengguna secara khusus pada bangunan, (Kroenburg, 2007:115).

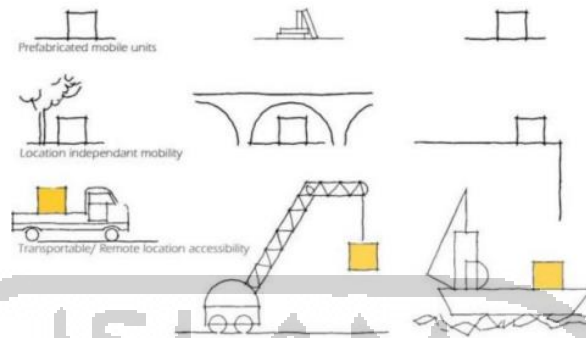


Gambar 2.13 Adaptable Source Self

Sumber: Desertation - What Value does Flexible add to dwellings, hal. 14

2. Transformation

Transformation terkait dengan perubahan pada bentuk, volume dan fasad bangunan. Secara umum, furniture dan perabot adalah komponen pada bangunan yang biasanya paling mudah untuk disesuaikan oleh pengguna, tanpa banyak pertimbangan yang secara dramatis dapat merubah penampilan dan suasana ruang, (Kroenburg. 2007:145).

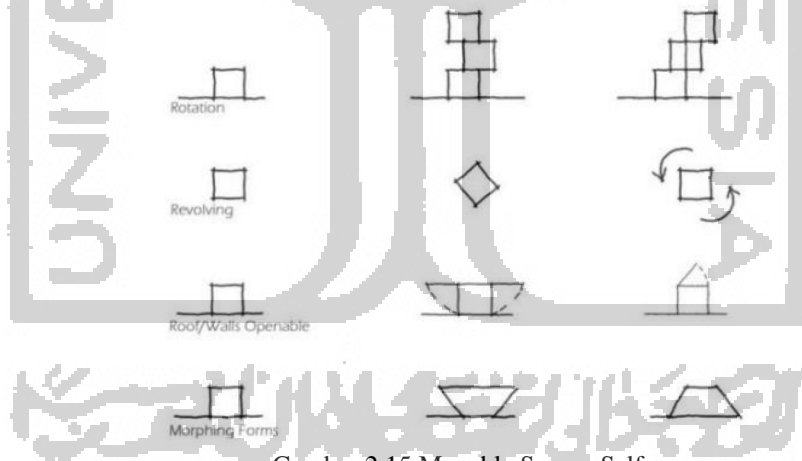


Gambar 2.14 Transformable Source Self

Sumber: Desertation - What Value does Flexible add to dwellings, hal. 15

3. Movability

Movability erat kaitannya dengan tingkat fleksibilitas perletakkan bangunan dimana beberapa unsur-unsur bangunannya dapat dipindahkan dari satu tempat ke tempat lainnya. Movable Architecture dapat didefinisikan sebagai bangunan yang secara khusus didesain untuk memungkinkan adanya perpindahan dari satu tempat ke tempat lainnya sehingga pengguna dapat memenuhi kebutuhannya dengan lebih baik (Kroenberg, 2007:175).



Gambar 2.15 Movable Source Self

Sumber: Desertation - What Value does Flexible add to dwellings, hal. 15

2.2.2 Bentuk- Bentuk Fleksibilitas

Bentuk- bentuk Fleksibilitas yang akan dikernukakan disini terdiri dari dua bagian, yaitu:

1. Fleksibilitas fungsi

Pengertian fleksibilitas fungsi adalah sebuah ruangan yang bisa digunakan untuk berbagai macam fungsi tanpa harus banyak merubah ruangan tersebut. Christian Norberg- Schultz dalam *intention In Architecture* (1965) memahami fungsi sebagai tugas dan pekerjaan yang harus dijalankan oleh suatu lingkungan binaan. Pemahaman lain mengenai keragaman fungsi arsitektur juga dikemukakan oleh Josef Prijotomo (1998) yang mengemukakan arsitektur tidak hanya memiliki dan menetapkan satu macam fungsi, melainkan mampu melaksanakan sejumlah fungsi, yang pasti semakin banyak fungsi yang dapat dilaksanakan oleh suatu obyek bangunan maka semakin kaya kualitas arsitektural obyek tersebut.

2. Fleksibilitas Ruang.

Penggunaan ruang fleksibel adalah ruang dengan fungsi tidak tetap. Ruang direncanakan dengan maksud untuk menyiapkan suatu fungsi khusus. Menurut Toekio (2000), terdapat tiga konsep fleksibilitas yaitu ekspansibilitas, konvertibilitas, dan versatilitas.:

a. Ekspansibilitas

Konsep ekspansibilitas berarti desain ruang yang dapat menampung pertumbuhan melalui perluasan. Desain dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan.

b. Konvertibilitas

Konsep konvertibilitas berarti desain ruang yang dirancang untuk memungkinkan adanya perubahan orientasi dan suasana sesuai dengan keinginan pelaku tanpa melakukan perombakan besar-besaran terhadap ruang yang sudah ada. Salah satu caranya dengan menggunakan dinding partisi.

c. Versatilitas

Konsep versatilitas berarti fleksibilitas sebuah wadah dengan cara penggunaan wadah multi fungsi untuk menampung multi aktivitas pada waktu yang berbeda.

Menurut Carmona, et al (2003) fleksibilitas dapat dikaji dalam teori temporal dimension diantaranya:

a. Time cycle and time management

"Activity are fluid in space and time,environments are used differently at different times". Ruang fleksibel menyesuaikan aktivitas pengguna yang berubah-ubah setiap waktu. Sehingga aspek fleksibilitas dicapai dengan sebuah *layout* ruang yang berubah sesuai kebutuhan dalam waktu dan aktivitas berbeda.

b. Continuity and stability

"Although environments relentlessly change over time,a high value is often placed on some degree of continuity and stability". Dalam jangka waktu kedepan lingkungan akan terus berubah, sehingga sebuah desain bangunan seharusnya dapat beradaptasi dengan lingkungannya dan memiliki fungsi optimal dan stabil.

c. Implemented over time

Desain fleksibilitas dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi, dalam jangka waktu kedepan dari segi bangunan dan pengguna.

2.2.3 Preseden Fleksibilitas

Berikut merupakan dua preseden (hal yang dapat digunakan sebagai contoh) yang merujuk pada bangunan fleksibilitas ruang sehingga dapat diterapkan di dalam perancangan bangunan :

a. Rumah Sanur Creative Hub

Rumah Sanur adalah pusat untuk komunitas, bisnis, sosial wirausaha, pedagang finansial, perusahaan baru merintis, seniman, pelaku kreatif lokal. Tujuan dari Rumah Sanur adalah membawa Bersama beberapa atau sejumlah orang dan pebisnis dengan perbedaan kemampuan dan latarbelakang untuk menstimulasi ide dan membangun hubungan antar

sektor. Memiliki beberapa fasilitas yaitu *meeting room*, *office space*, area pertemuan dan perayaan. Rumah Sanur ini memiliki satu bangunan utama yang memiliki 2 lantai dimana lantai satu dapat difungsikan sebagai area makan, nongkrong dan dapat digunakan sebagai area pertemuan, sharing, dan area pertunjukan musik. lantai dua dapat di fungsi kan sebagai area bekerja, rapat atau hanya duduk sambil berdiskusi. Bangunan Rumah Sanur ini juga ramah dengan difabel dengan merancangan bangunan dan ruang yang dapat diakses difabel..



Gambar 2.16 Foto Rumah Sanur Creative Hub

Sumber: <https://rumahsanur.com/>, 30 Agustus 2019

Fasilitas yang disediakan pada Rumah Sanur adalah:

1. Difabel akses

Pusat kreatif adalah ruang inklusif dengan fasilitas difabilitas yang dibangun khusus termasuk:

- Ramp untuk difabel akses
- Tempat pengantaran dan penjemputan khusus dan area parkir
- Toilet difabel



Gambar 2.17 Foto akses difabel Rumah Sanur Creative Hub

Sumber: <https://rumahsanur.com/>, 30 Agustus 2019

2. Meeting room

Dapat digunakan untuk meeting, professional, pelatihan staff, workshop, regular gathering, presentasi. Fasilitas ini dirancang sesuai untuk menampung besar dan kecil ruang.

a) Bangunan utama

Letak dari area ini berada di pusat Rumah Sanur. Pusat kreatif ini adalah ruang fleksibel yang dapat digunakan untuk konser besar, informal pertemuan, performance, talk show atau galeri.

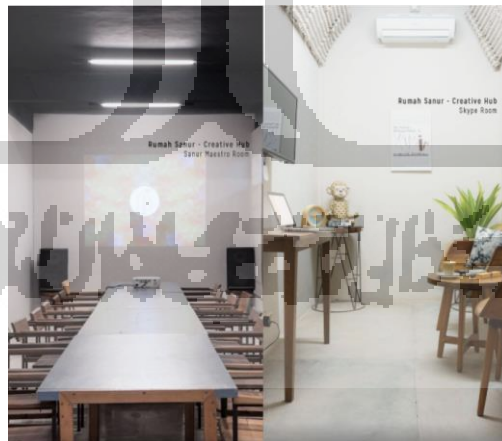
b) Sanur maestro

Fasilitas ini adalah pertemuan meja bundar, presentasi ruang kelas, pemutaran film atau pameran pribadi dan ruang ini dapat dibuat sesuai kebutuhan.

c) Ruang skype

Ruang skype adalah ruang yang difasilitasi untuk melakukan kegiatan atau bekerja dengan cara virtual tanpa harus bertemu secara langsung.

Diharapkan ruang ini dapat memfasilitasi kegiatan pengguna dengan kebutuhan kegiatan ini.



Gambar 2.18 Foto ruang pertemuan Rumah Sanur Creative Hub

Sumber: Rumah Sanur, Instagram

3. Pertemuan musik dan perayaan

d) Center stage

Bersifat fleksibel dimana dapat menampung dinamik dan informal acara dari art show, exhibition, launching produk, acara musik besar.

e) Floating stage

dimana biasanya digunakan untuk pertunjukan DJ.

f) Under the tree stage

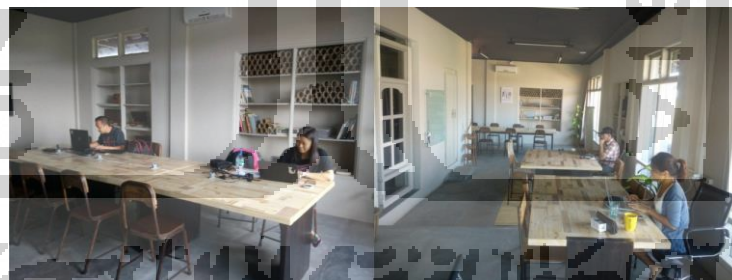
Berada di area pintu masuk yang berdekatan dengan pohon.



Gambar 2.19 Foto under the tree stage Rumah Sanur Creative Hub

Sumber: <https://rumahsanur.com/>

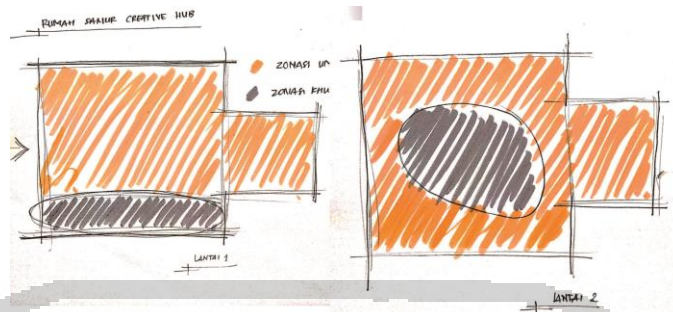
4. Office space



Gambar 2.20 Foto office space/co working space Rumah Sanur Creative Hub

Sumber: Rumah Sanur,Instagram

Berdasarkan sistem fleksibilitasnya, terdapat beberapa ruang yang dapat digunakan dengan fungsi yang lebih dari satu. Bangunan yang tiap fungsinya hanya dibatasi dengan furniture dan beberapa ruang lainnya dibatasi oleh dinding yang tidak massif berupa dinding partisi. Dengan konstruksi rangka baja, dengan pencahayaan yang memaksimalkan pencahayaan alami dan penghawaan alami.



Gambar 2.21 zonasi ruang Rumah Sanur Creative Hub

Sumber: Penulis, 2019



Salt Creative Office Hub

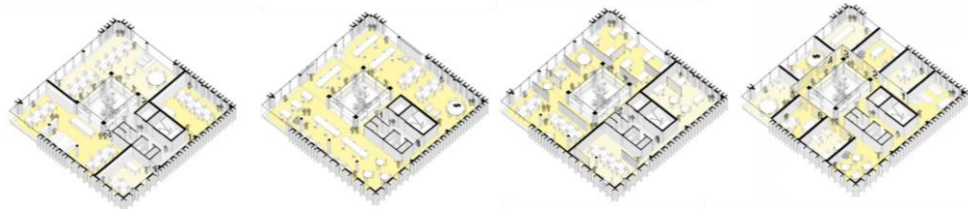
Luas : 3,700 square meter

Lokasi : Amsterdam, Netherlands

Houthavens yang bersejarah (pelabuhan kayu) sedang direvitalisasi. Terletak di tepi sungai IJ, Danzigerkade Creative Hub membentuk salah satu perkembangan baru.

Bangunan ini memanfaatkan sepenuhnya keunikan kualitas daerah tersebut dan atmosfer industri, angin, dan mentahnya menginspirasi bangunan yang kokoh.

Denah lantai cerdas memfasilitasi berbagai jenis pengguna, mulai dari ruang untuk freelancer hingga lantai terbuka yang besar untuk studio dan bengkel mode. Atrium pusat menyediakan banyak sinar matahari sepanjang dan juga secara visual menghubungkan ruang kerja dengan teras atap dan sekolah menari; keduanya menawarkan pemandangan spektakuler sungai IJ.

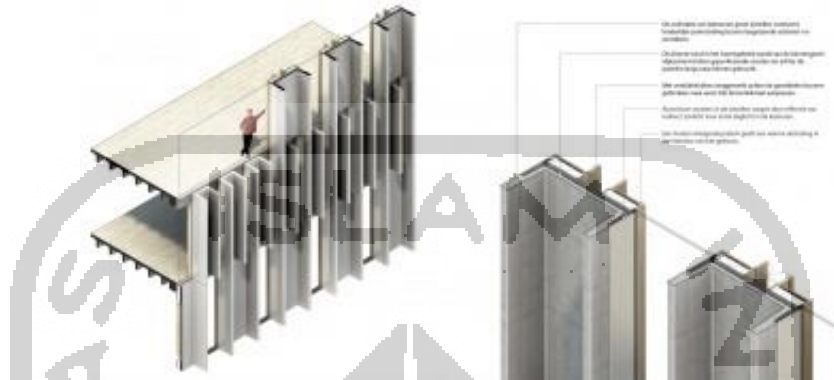


Menggunakan bentuk denah persegi dengan ruang umum berada di tengah. Bentuk ini membuat sirkulasi dan organisasi ruang berpusat di tengah ruang. Area di sekeliling ruang umum dapat dipetakan dan digunakan sesuai kebutuhan, jumlah dan fungsi ruang. Perubahan denah mengaplikasikan konsep fleksibel dikarenakan beberapa area menggunakan dinding partisi yang tidak masif.



Fasade prefabrikasi dirancang dengan pertimbangan dengan lingkungan kerja yang nyaman dan sehat. Ukuran jendela yang berbeda menawarkan kondisi cahaya yang beragam, sesuai untuk berbagai kegiatan yang diadakan di dalamnya. Sirip fasad vertikal dalam mencegah silau layar komputer, sementara panel refleksi dan difusi terintegrasi menjamin cahaya

homogen di semua lantai. Layar matahari yang dikontrol secara manual menawarkan fleksibilitas tinggi untuk setiap jendela.



Alur kecil di permukaan fasad menyalurkan air hujan, memastikan proses penuaan yang terkontrol dan indah yang meningkat karakter seiring waktu. Elemen fasad dibuat dari campuran beton dengan serat logam, memberikan patina indah di permukaan. Dengan demikian bangunan ini membentuk lingkungan kreatif yang menggugah, berakar di pelabuhan industri Amsterdam ini.

2.3 Modular

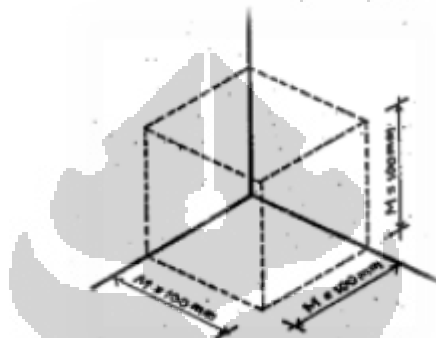
2.3.1 Tinjauan Umum Modular

Menurut Spesifikasi Koordinasi Modular Bangunan Rumah dan Gedung -Departemen PU, koordinasi modular adalah suatu sistem koordinasi dimensional dari berbagai produk bahan, komponen dan elemen bangunan dalam suatu bangunan yang didasarkan atas modul dasar, multimodul, dan atau submodul. Modul adalah dimensi dasar yang dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perencanaan.

Modul berfungsi sebagai “patokan dasar “ dalam menentukan suatu dimensi bentuk, ruang dan struktur. Unit Fungsi ditentukan oleh komponen-2 kegiatan tertentu, perabot dan area sirkulasinya. Modul yang didapat bisa berupa: Modul Horizontal: ditentukan oleh dimensi-2 horizontal pada suatu Unit Fungsi. Modul Vertikal : ditentukan oleh dimensi-2 vertikal pada suatu Unit Fungsi.

2.3.2 Dasar-Dasar Koordinasi Modular

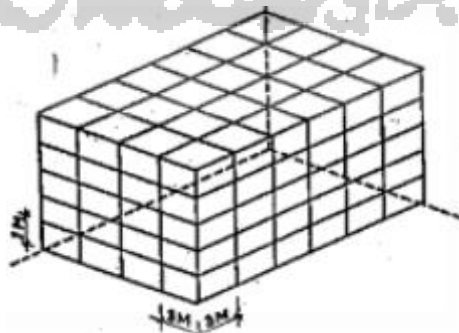
Pada masing-masing modul tersebut memiliki perhitungan yang berbeda, yaitu: Modul Dasar / Basic Module. Modul dasar merupakan suatu ukuran dasar dalam koordinasi modular dengan simbol M, dengan ketentuan $1 M = 10 \text{ cm} = 100 \text{ mm}$. Gambar 1 modul dasar, sumber Spesifikasi koordinasi modular bangunan rumah dan gedung - Departemen PU.



Gambar 2.22 Modul Dasar

Sumber: Spesifikasi koordinasi modular bangunan rumah dan gedung -Departemen PU

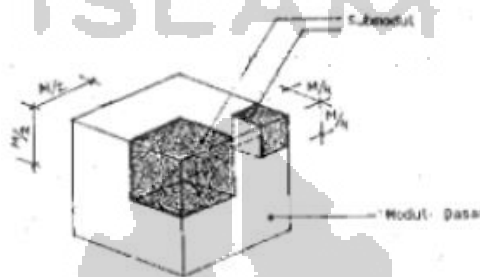
Multimodul / Multimodule. Multimodul merupakan modul yang ukurannya ditentukan berdasarkan kelipatan bilangan bulat dari modul dasar. Dasar kelipatan modul dasar tersebut dipilih beberapa multi modul sebagai multimodul standar. Gambar 2 Multi Modul, sumber Spesifikasi koordinasi modular bangunan rumah dan gedung -Departemen PU.



Gambar 2.23 Multimodul

Sumber: Spesifikasi koordinasi modular bangunan rumah dan gedung -Departemen PU

Submodul / Submodule Submodul merupakan pecahan terpilih yaitu $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$ atau modul dasar. Sub modul digunakan jika dibutuhkan dimensi yang lebih kecil dari modul dasar. Ukuran submodul tidak boleh dipergunakan untuk jarak antara dua bidang acuan vertikal yang modular. Gambar 3 Submodul (Sumber : Spesifikasi koordinasi modular bangunan rumah dan gedung -Departemen PU.



Gambar 2.24 Submodul

Sumber: Spesifikasi koordinasi modular bangunan rumah dan gedung -Departemen PU

2.3.3 Persyaratan Teknis Sistem Modul

Ketentuan dasar dari sistem modul terdiri dari: Ukuran arah horizontal dan atau ukuran arah vertikal harus berdasarkan multimodul, ukuran bangunan sesuai dengan standar –standar mengenai koordinasi modular, ukuran komponen dan elemen bangunan sesuai dengan standar –standar mengenai koordinasi modular, ukuran –ukuran berguna dari setiap produk komponen bangunan non struktural dan elemen bangunan non struktural, penggunaan standar –standar mengenai koordinasi modular tidak mengurangi ketentuan –ketentuan teknis.

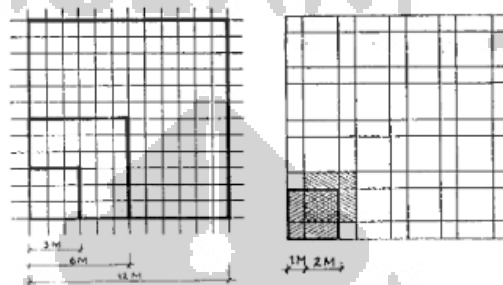
2.3.4 Penerapan Koordinasi Modul

Penerapan Koordinasi Modul dalam perencanaan teknis dapat dilakukan dengan:

- a) Membuat sistem acuan berupa sistem garis dan bidang yang dijadikan dasar pada tahap perencanaan teknis sebagai dasar ukuran dan perletakan komponen –komponen dan elemen –elemen.
- b) Membuat jaringan ruang modul yang merupakan sistem acuan tiga dimensional. Gambar 4 menunjukkan jaringan 1M, 3M, 6m dan

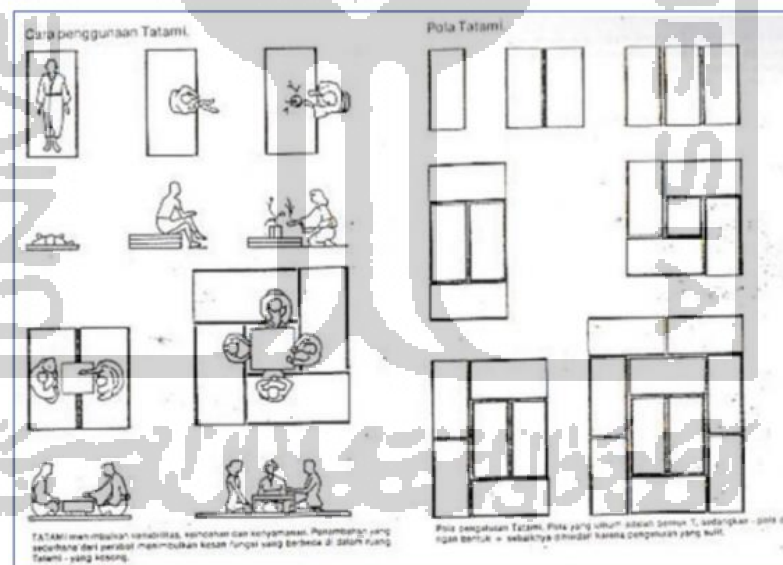
jaringan selang seling 1M, 2M, sumber : Spesifikasi koordinasi modularbangunan rumah dan gedung -Departemen PU[1].

- c) Multimodul dapat berbeda untuk tiap arah dari tiga arah jaringan ruang modular. Gambar 5 menunjukkan jaringan ruang modular, sumber Spesifikasi koordinasi modularbangunan rumah dan gedung - Departemen PU.



Gambar 2.25 Jaringan 1M,3M,6M dan Jaringan selang seling 1M,2M

Sumber: Spesifikasi koordinasi modularbangunan rumah dan gedung -Departemen PU



Gambar 2.26 Modul Tatami

Sumber: Spesifikasi koordinasi modularbangunan rumah dan gedung -Departemen PU

2.3.5 Preseden Modular



MIMA HOUSE

Arsitek : MIMA Architect

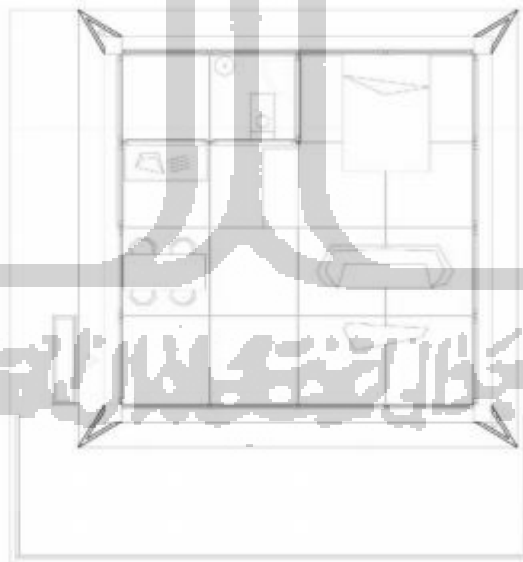
Lokasi : Portugal,

Luas : 36,0sqm

Tahun : 2011

MIMA House adalah rancangan hunian yang ditujukan dapat merespon

gaya hidup masyarakat. Bagaimana arsitektur dapat beradaptasi dengan perubahan gaya hidup dan kebutuhan kehidupan yang cepat dan semakin berkembang. Pada bangunan seluas 36m² ini mengambil gagasan konsep dari rumah tradisional Jepang, seperti keluwesan, fleksibilitas, kenyamanan, menyenangkan. Hal-hal tersebut dapat dibuktikan bahwa rumah tradisional Jepang masih dihuni sampai sekarang karena kemampuannya yang dapat menyesuaikan dengan zaman.



Gambar 2.27 MIMA House

Sumber: diakses dari Archdaily.com, pada 25 Oktober 2019



Gambar 2.28 3D interior MIMA House

Sumber: diakses dari Archdaily.com, pada 25 Oktober 2019

MIMA menggunakan metode konstruksi prefabrikasi dengan tujuan harga murah dan pengerjaan yang cepat pada bagian dinding maupun lantai. Pola modul partisi pada dindingnya berdimensi 1.5m x 3m. Sedangkan lantainya memiliki dimensi pola 1.5m x 1.5m. Sehingga pengguna dapat mengkostumisasi bagian dalam unit hunian mereka sesuai kebutuhan.

Hunian yang dapat menyesuaikan diri dengan zaman dan kemampuan pengguna akan memberikan kesan nyaman kepada penghuninya, selain itu juga gaya hidup yang berbeda-beda tidak semestinya diberikan sebuah denah yang fix karena beragamnya kebutuhan dan pola pikir dari masing-masing penghuni.



Gambar 2.29 3D Eksterior MIMA House

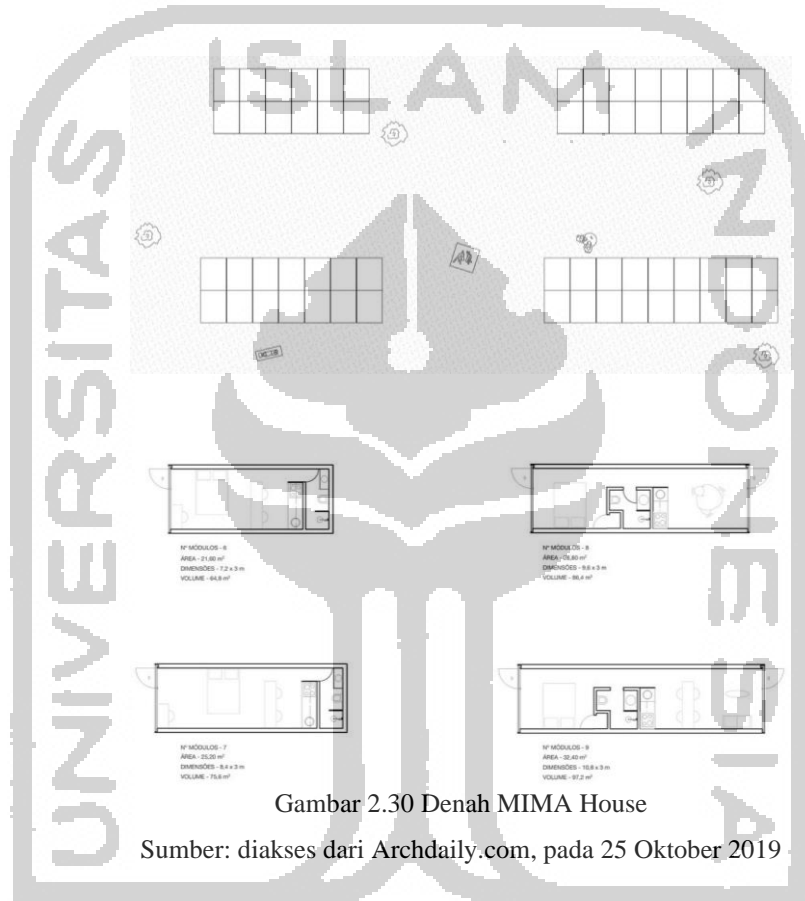
Sumber: diakses dari Archdaily.com, pada 25 Oktober 2019

MIMA LIGHT

Arsitek : MIMA Architect ,Lokasi : Portugal, 2015

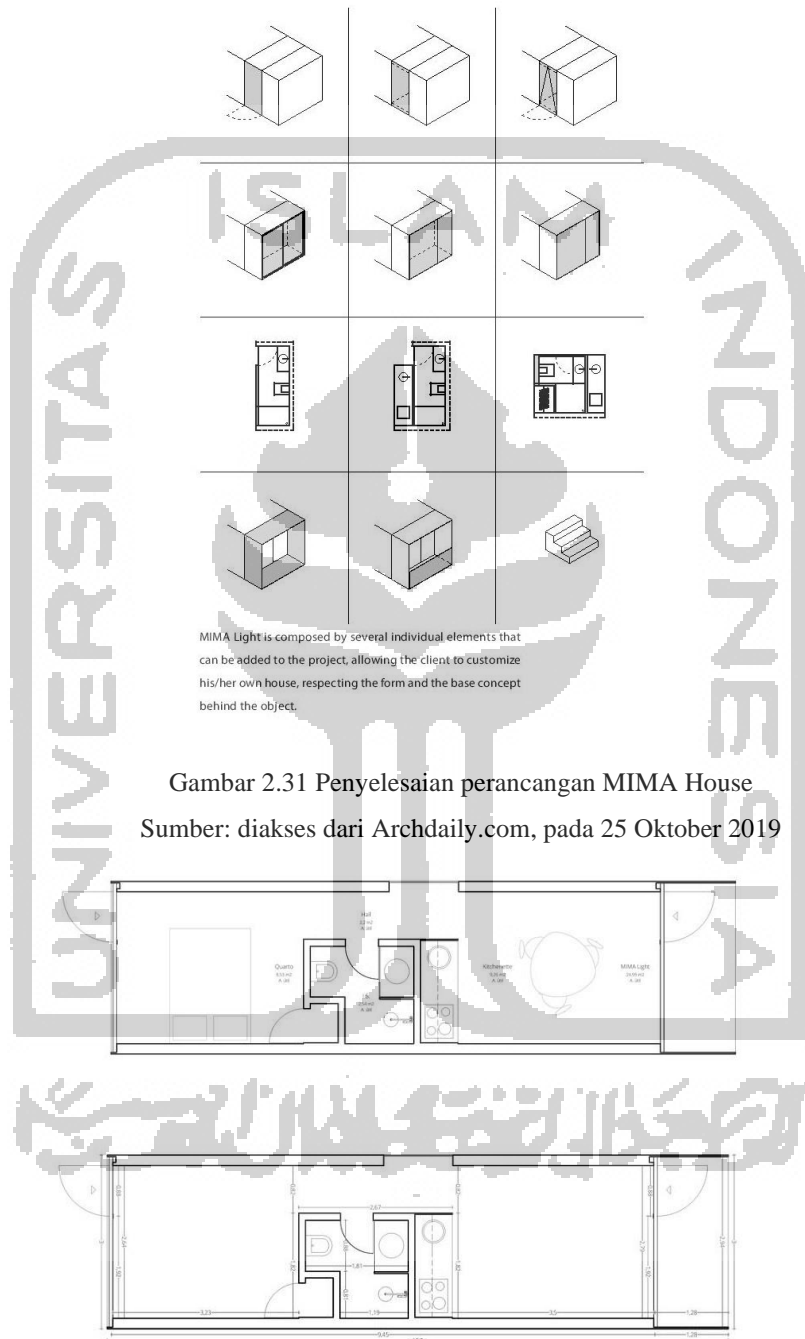
MIMA Light adalah konstruksi modular, menggabungkan cahaya yang luar biasa dengan gambar ikonik dan minimal. Rumah ini tampaknya melayang di atas tanah karena lapisan alas dengan cermin.

MIMA Light mudah diproduksi dan lebih praktis. Modul ini sepenuhnya diproduksi dan dirakit di pabrik dan kemudian diangkut ke situs lokal, siap diimplementasikan. Bangunan ini untuk sektor Pasar yang mencakup pariwisata, rumah sementara, dan rumah liburan. Rumah ini tersedia dalam dua ukuran: MIMA Light dan MIMA Light Plus, dengan panjang masing-masing 9m dan 12m.



Susunan layout ruang yang digunakan berdasarkan susunan modul dengan beberapa ukuran. Penempatan ruang yang digunakan umum diletakan dibagian tengah denah. Dilanjutkan dengan penempatan ruang khusus seperti kamar dan ruang makan yang berada disamping kanan dan kiri. Dari organisasi ruang dapat

disimpulkan menggunakan pola radial dimana sirkulasi dan fungsi ruang penting berada di tengah denah.



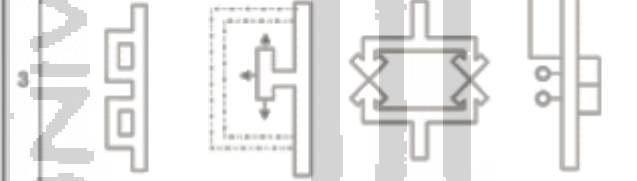



Gambar 2.32 Penyelesaian Perancangan MIMA House
Sumber: diakses dari Archdaily.com, pada 25 Oktober 2019

2.4 Tinjauan Tatanan Ruang dan Sirkulasi

Pengertian sirkulasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia modern adalah pergerakan, sedangkan menurut Francis D.K Ching (1996, hal 186) mengatakan bahwa alur sirkulasi dapat diartikan sebagai “tali” yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berhubungan.

2.4.1 Tatanan Ruang Luar

No.	GAMBAR	NAMA
1		SISTEM GRID
2		SISTEM RADIAL
3		SISTEM LINIER
4		SISTEM ORGANIK

Gambar 2.32 Sistem Sirkulasi : Terdiri dari sistem grid, radial, linear, dan organik

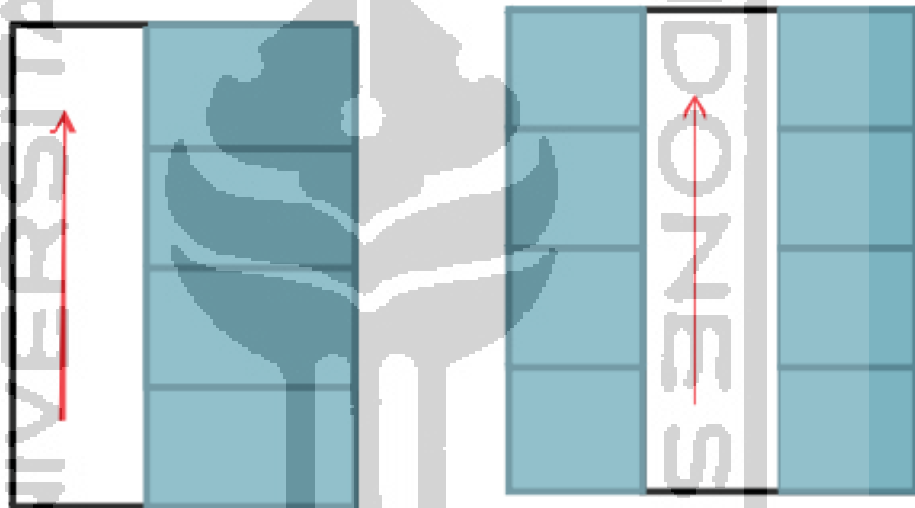
Sumber: Ching, Francis.D.K, Bentuk, Ruang dan Susunannya

Pola tatanan ruang luar (lihat gambar 1 halaman 1) dibagi menjadi 4 pola yaitu : Sistem grid merupakan pola yang sangat cepat dan mudah diterapkan serta merupakan pola yang baik untuk menghubungkan jaringan yang kompleks pada skala besar atau kecil. Sistem radial merupakan

jaringan yang berkesan keluar dari pusatnya. Sistem linear, pola yang tidak rumit dan dapat memberikan kemudahan bagi pejalan kaki dan juga penyandang cacat. Sistem organik, pergerakan dengan kualitas abstrak bagi pencapaian menuju suatu objek ataupun ruang harus mempertimbangkan serta dikontrol dengan benar.

2.4.2 Tatanan Ruang Dalam

Menurut Francis DK Ching (1996, hal 184) mengatakan bahwa pada prinsipnya, tatanan ruang dalam pada bangunan terbagi menjadi dua cara, yaitu :



Gambar 2.33 tatanan ruang dalam

Sumber: Ching, Francis.D.K, Bentuk, Ruang dan Susunannya

Single loaded koridor adalah koridor yang terletak pada bagian yang menghadap pada satu alur ruangan. Pada bagian yang satu biasanya menghadap langsung kepada bukaan jendela atau ruang luar. Sedangkan Double loaded koridor adalah bagian koridor yang terletak diapit oleh ruangan pada kedua bagian koridor. Sehingga aksesnya lebih luas bagi ruangan.

Ruang dalam adalah suatu ruang yang terjadi di dalam bangunan yang terbentuknya diakibatkan oleh bentuk bangunan itu sendiri. Alat sirkulasi vertikal adalah salah satu faktor yang berpengaruh dalam sirkulasi

ruang dalam, yang biasa digunakan sebagai alat sirkulasi vertikal adalah tangga, escalator, ramp escalator, dan lift.

2.5 Kesimpulan Prinsip Parameter

Dari kajian mengenai variabel-variabel perancangan mengenai creative hub dengan mengimplementasikan fleksibilitas ruang dan penerapan M3K (mundur, madhep, mungguh), didapatkan parameter yang menyusun variabel tersebut. Sintesis dari parameter tersebut merupakan panduan dalam menyusun elemen-elemen penting untuk dapat mendesain creative hub yang ideal.

