

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan Interior

Saat ini, Jakarta tidak hanya menjadi ibu kota negara dan pusat pemerintahan, tetapi juga pusat ekonomi, bisnis dan jasa, termasuk pusat investasi. Menurut Faisal, direktur eksekutif CORE Indonesia, lebih dari 50% perputaran ekonomi Indonesia berada di Jakarta. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2008), kontributor terbesar bagi perekonomian Indonesia adalah pulau Jawa. Hal ini dapat dilihat pada penyumbang Produk Domestik Bruto (PDB) terbesar sebanyak 15,9 % yakni provinsi DKI Jakarta.

Salah satu faktor yang bisa mendukung laju pertumbuhan ekonomi Indonesia adalah Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (untuk selanjutnya disebut UMKM). UMKM juga memiliki peran dalam meningkatkan kesejahteraan bagi negara berkembang seperti Indonesia karena terciptanya lapangan kerja. UMKM juga dapat menambah sumber pendapatan bagi masyarakat, pengurangan kemiskinan dan juga distribusi pendapatan yang lebih merata (Rosma Simangunsong, 2022). Melihat besarnya kontribusi UMKM terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia, pemerintah harus dapat meningkatkan kemampuan UMKM, dan memaksimalkan kemampuan UMKM di Indonesia. Dalam rangka pengembangan UMKM, para pemilik usaha juga harus turut berperan dengan pemerintah.

Menurut artikel StaffAny (2022), terdapat beberapa masalah yang umum dihadapi oleh para pebisnis UMKM, seperti kurangnya modal usaha untuk mengembangkan usaha mereka.

Kesulitan para pebisnis UMKM dikarenakan kesulitan mendapatkan modal tambahan dari lembaga keuangan karena banyak syarat yang belum terpenuhi (<https://www.online-pajak.com/>, 2019). Kemudian biasanya para pebisnis UMKM, juga memiliki pengetahuan yang minim mengenai bisnis dan bagaimana cara mengembangkan bisnis mereka.

Melihat potensi yang dimiliki oleh kota Jakarta, membuat Pemprov DKI Jakarta bergerak untuk memberi dukungan nyata dalam mendukung UMKM Indonesia melalui Jakarta Creative Hub. Pada tanggal 1 Maret 2017, Gubernur DKI Jakarta kala itu, Basuki Tjahaja Purnama atau Ahok meresmikan Jakarta Creative Hub. Jakarta Creative Hub hadir dengan berbagai fasilitas yang bisa memenuhi kebutuhan individu, komunitas lokal dan juga institusi yang memiliki akses terbatas akan ruang dan akomodasi kreatif. (Kompas, 2017)

Keberadaan Jakarta Creative Hub sangat bermanfaat bagi para calon wirausahawan dan wirausahawati dalam merintis karir mereka. Di tempat ini mereka bisa saling berbagi ilmu dan belajar dari berbagai macam bidang kreatif yang dapat berdampak pada perkembangan usaha mereka. Kegiatan yang biasanya diadakan di Jakarta Creative Hub berupa *workshop* yang berlangsung di ruang *Makerspace*, kemudian seminar yang berlangsung di ruang kelas, pertemuan yang diadakan di ruang *meeting private*, dan berbagai kegiatan kreatif lainnya.

Jakarta Creative Hub yang sudah berdiri sejak tahun 2017 ini menyediakan berbagai fasilitas mulai dari ruang kelas hingga bengkel kerja yang dilengkapi dengan alat – alat kegiatan kreatif guna memberi ruang kerja bagi para pelaku ekonomi kreatif dalam berbagi ilmu dan keterampilan terutama masyarakat kota Jakarta (Website JCH, 2022). Fasilitas yang telah disediakan ini tentunya perlu dijaga dan dipelihara agar eksistensinya tetap bermanfaat bagi para wirausahawan. Usia Jakarta Creative Hub yang sudah memasuki usia lima (5) tahun ini memerlukan sedikit perbaikan pada bagian interiornya agar tetap mengikuti perkembangan zaman.

Setelah melakukan kunjungan dan wawancara, penulis menemukan beberapa permasalahan yang dapat ditingkatkan agar Jakarta Creative Hub bisa berfungsi dengan lebih optimal. Permasalahan yang bisa menjadi hambatan dalam kegiatan kreatif pada Jakarta Creative Hub yaitu area *co - office* pada bangunan *eksisting* hanya memiliki satu ukuran yang sama, sedangkan setiap perusahaan memiliki jumlah tim yang berbeda. Sehingga ada beberapa tim yang harus bersempit – sempitan di dalam ruangan *co - office* yang cukup kecil. Kemudian sebagai area kreatif, desain interior pada bangunan *eksisting* terlihat sangat monoton melekat dan kurang menggambarkan suasana tempat berlangsungnya kegiatan kreatif, akibatnya berada diruangan tersebut tidak dapat menstimulasi pikiran penggunanya untuk memunculkan ide – ide kreatif dan inovatif. Jakarta Creative Hub juga sering mengadakan pameran dengan menampilkan karya - karya dari para pelaku kreatif - tetapi tempat melakukan pameran kurang memadai

sehingga menghambat alur sirkulasi dan membuat area lobby terlihat berantakan karena hanya menggunakan meja seadanya.

Dengan menjawab permasalahan tersebut, diharapkan Jakarta Creative Hub bisa semakin mewadahi aktivitas kewirausahaan lebih baik lagi. Hal ini meliputi kegiatan yang sering diadakan di Jakarta Creative Hub, yaitu kegiatan pameran, *workshop*, dan juga ruang kantor bagi *start – up* yang sedang merintis usaha.

1.2 Rumusan Permasalahan Interior

Secara keseluruhan, permasalahan yang terdapat Perancangan Interior Jakarta Creative Hub Berbasis Komunitas adalah bagaimana desain interior dapat meningkatkan fungsionalitas dari sebuah ruangan agar memenuhi kebutuhan penggunaannya.

Berikut merupakan rumusan masalah yang diangkat pada perancangan interior Jakarta Creative Hub :

- 1) Bagaimana suasana ruang dapat menstimulasi kreativitas pengguna ketika berada di dalamnya?
- 2) Bagaimana mendesain ruang pameran yang ideal dan tidak mengganggu alur sirkulasi pada gedung?
- 3) Bagaimana mendesain *co - office* yang bisa mengakomodasi kebutuhan wirausahawan yang memiliki tim dengan jumlah anggota yang bervariasi?

1.3 Tujuan Perancangan Interior

- 1) Merancang ruang yang dapat mewadahi kreativitas serta meningkatkan produktivitas pengguna Jakarta Creative Hub saat melaksanakan kegiatan wirausaha ekonomi kreatif.

- 2) Menciptakan ruang pameran yang ideal yang dapat menampilkan karya pelaku kreatif dengan baik agar karya dapat diapresiasi dan dinikmati oleh para peminat sektor kreatif serta tidak mengganggu alur sirkulasi ruangan.
- 3) Menciptakan *Co – Office* yang dapat mengakomodasi berbagai wirausaha ekonomi kreatif untuk meningkatkan kinerja dan produktivitas UMKM.

1.4 Kontribusi Perancangan Interior

1) Kontribusi Praktis

Hasil Perancangan dapat mengakomodasi aktivitas yang terjadi di dalam lingkup Jakarta Creative Hub dengan lebih baik sehingga target yang ditetapkan oleh pelaku ekonomi kreatif bisa tercapai.

2) Kontribusi Teoritis

Hasil Perancangan dapat menjadi pembelajaran dan inspirasi bagi pelaku kreatif untuk terus menyebarkan kreativitas.

1.5 Batasan Ruang Lingkup Perancangan Interior

Terdapat beberapa Batasan yang perlu diperhatikan dalam perancangan agar mendapatkan hasil yang sesuai, yaitu :

- 1) Dalam perancangan Jakarta Creative Hub, setelah disesuaikan dengan kebutuhan, penulis akan mendesain beberapa ruang. Ruangan yang akan didesain berupa ruang kelas, *maker space*, ruang pertemuan, kantor, *co – office*, resepsionis, ruang fokus, kafetaria dan ruang VIP.

- 2) Perancangan yang bersifat renovasi, sehingga diperlukan perhatian khusus pada bangunan *eksisting*. Batasan Lokasi dan lingkungan perancangan Jakarta Creative Hub terletak di jalan Kebon Melati 5 No. 20. Bidang perancangan terletak di dalam Gedung Graha Niaga Thamrin yang terdiri dari 5 lantai. Perancangan tidak akan mengubah atau merobohkan bangunan Jakarta Creative Hub dan mempertahankan dinding *eksisting* Gedung Graha Niaga Thamrin.

1.6 Metode Perancangan

Terdapat beberapa metode desain yang dapat digunakan, seperti pengumpulan data melalui metode kualitatif dan kuantitatif.

- 1) Analisis

Perancang harus menilai skala dan kompleksitas dari proyek. Kemudian perancang mendalami informasi dasar agar dapat mengerti tentang proyek lebih dalam. Kemudian tahap selanjutnya, perancang akan meng-*edit*, menyaring, dan mengerti tentang semua informasi yang telah dikumpulkan. Setelah analisis sudah selesai, maka konklusi mengenai style dan konten dari proyek bisa diringkas melalui pembuatan konsep (Dodsworth, 2018:14)

- 2) Perkembangan

Ini merupakan tahap dimana kebutuhan pengguna ditransformasi menjadi solusi desain yang praktikal dan indah. Berbagai perkembangan akan dilakukan seperti perancangan ruang, detail

dekoratif, dan barang-barang custom perlu dikerjakan, sehingga tahapan ini akan menghasilkan banyak gambar kerja. Perencanaan ruang akan menjadi prioritas utama. Mementingkan kebutuhan ergonomi, layout furnitur yang bisa memenuhi kebutuhan fungsional pengguna. Setelah skema dekoratif terbentuk, maka berbagai finishing akan semakin diperhalus (Dodsworth, 2018:17)

3) Implementasi

Tahapan ini dimana semua pekerjaan desain telah disetujui, sehingga tahapan implementasi bisa dimulai. Pengetahuan mengenai material, keterbatasan, regulasi gedung lokal. Gambar yang rapi serta lengkap merupakan hal yang sangat penting dalam memenuhi tahap implementasi. Seluruh gambar harus bisa menginterpretasi kan instruksi dari perancang (Dodsworth, 2018:22)

4) Evaluasi

Biasanya tahap desain sudah dianggap lengkap pada tahap implementasi. Tetapi pada tahap ini perancang harus mengevaluasi proyek agar bisa belajar dari hal proyek tersebut. (Dodsworth, 2018:22)

1.7 Pendekatan Human Centered Design

Pendekatan desain yang digunakan adalah *Human Centred Design* dengan menjadikan manusia atau orang sebagai tokoh utama dari proses pengembangan desain. Pendekatan ini dapat menciptakan desain dan pelayanan yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah

mempertimbangkan kebiasaan dan kebutuhan penggunaanya dalam setiap tahap pengembangan desain.



1.8 Alur Perancangan Interior

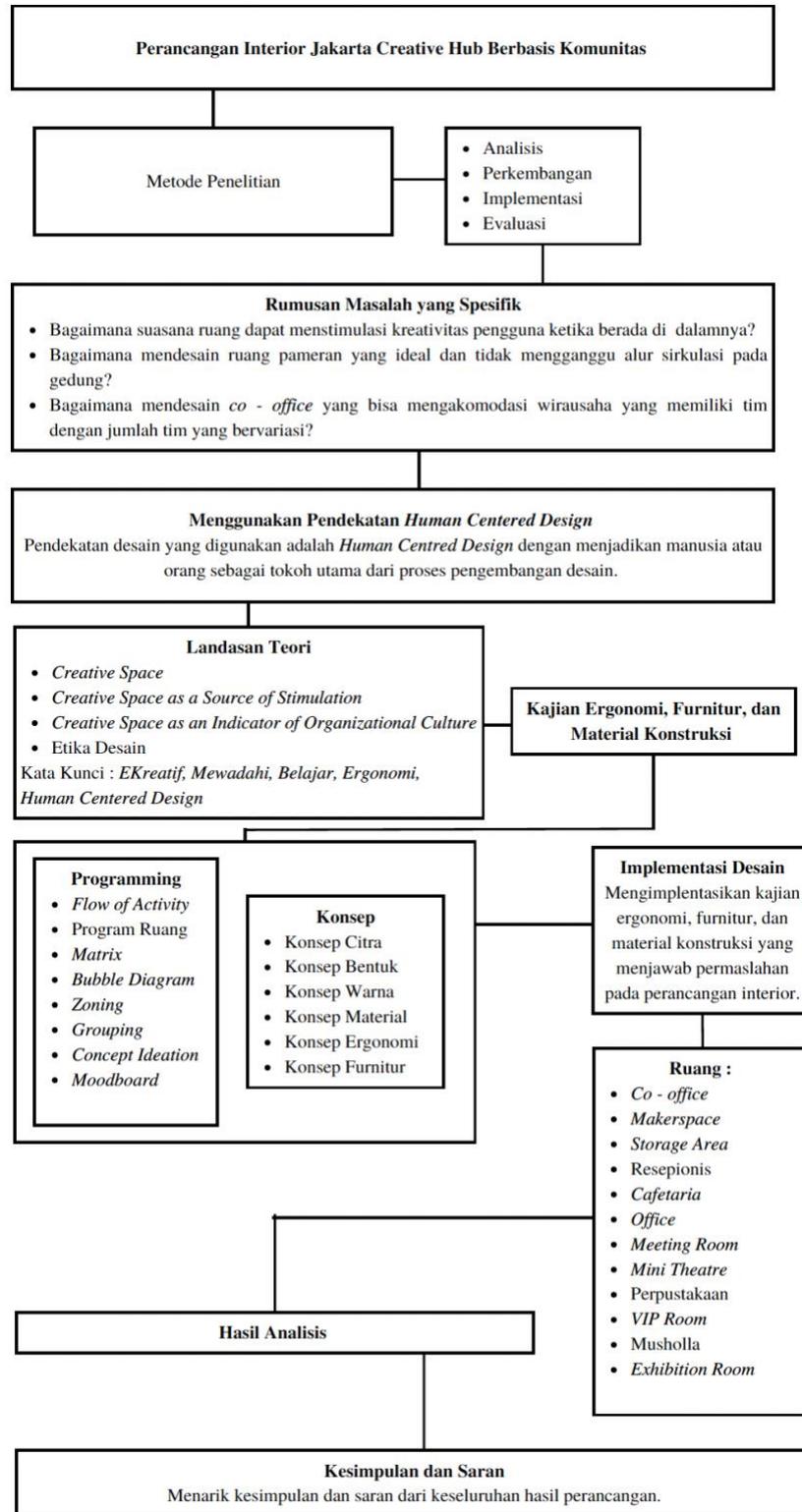


Diagram 1.1 Alur Perancangan Interior
Sumber : Dokumentasi Penulis (2022)

1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan hasil perencanaan ini terdiri dari lima bab, dimana pada setiap babnya menjelaskan proses penelitian atas hasil perencanaan menggunakan metode dan pendekatan terpilih yang dilakukan secara bertahap.

Bab I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang perencanaan dan masalah yang terdapat pada interior *eksisting*, rumusan masalah interior, tujuan perencanaan interior, metode yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan untuk merumuskan masalah desain, pendekatan *Human Centred Design*, alur perancangan interior, dan sistematika penulisan.

Bab II berisi tinjauan teoritis yang digunakan pada perencanaan interior Jakarta Creative Hub, yaitu teori mengenai ruang kreatif berbasis komunitas dan teori yang dapat digunakan untuk kajian ergonomi, material konstruksi, dan furnitur pada ruangan.

Bab III berisi hasil penelitian yang diperoleh melalui proses wawancara, survey dan juga studi literatur mengenai bangunan *eksisting* Jakarta Creative Hub. Terdapat juga pembahasan mengenai latar belakang kebutuhan pengguna yang memiliki kaitan penting dengan perancangan desain interior untuk menjawab permasalahan interior menggunakan pendekatan *Human Centered Design*.

Bab IV berisi *programming* dan konsep desain sebagai penyelesaian dari permasalahan yang dibahas pada bab sebelumnya. Kemudian akan terdapat pembahasan mengenai implementasi desain yang diperoleh dari studi kasus dan analisis data, hal ini meliputi implementasi dari kajian ergonomi, material konstruksi, dan furnitur.

Bab V berisi kesimpulan dan saran dan hasil perangan interior Jakarta Creative Hub dalam menjawab rumusan permasalahan interior. Kemudian terdapat saran yang ditujukan untuk pembaca yang berkeinginan untuk melakukan riset lebih lanjut.

