

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era modern ini, industri kreatif pada generasi milenial dan gen z berkembang pesat, yang ditandai dengan banyaknya kebutuhan akan ruang dan kegiatan kreatif. Pertumbuhan pesat yang terjadi juga membuat beberapa perubahan dalam gaya hidup dan pola pikir pada masyarakat, di mana terlihat pada kesadaran para individu akan kebutuhan lingkungan kreatif yang unik dan menarik. Saat ini, perkembangan industri kreatif dan kebutuhan masyarakat terhadap ruang-ruang yang mendukung ekspresi kreatif semakin menjadi perhatian utama. Perancangan *Indoor Outdoor Creative Hub* menjadi sebuah inisiatif yang strategis dalam merespons tuntutan tersebut. Pusat kreatif ini tidak hanya diharapkan menjadi wadah bagi seniman dan inovator untuk berkumpul dan membangun bisnisnya, tetapi juga sebagai titik fokus bagi pertumbuhan komunitas kreatif yang dinamis untuk bekerja sama dan memperbesar lingkup bisnisnya.

Jakarta Creative Hub dihadirkan sebagai wadah bagi para UMKM khususnya pada daerah Jakarta dengan ide dan usaha bisnis pada bidang industri kreatif. *Jakarta Creative Hub* memfasilitasi pelaku usaha pada lima sektor usaha kreatif, yakni *fashion*, Desain Komunikasi Visual (DKV), arsitektur, desain produk, dan seni kriya (Mengintip Jakarta Creative Hub, 2017). Tempat ini merupakan wadah bagi pelaku UMKM supaya dapat produktif untuk belajar dan membangun bisnisnya, serta bergabung dalam komunitas dalam bidang yang sama. Sehingga

diharapkan ke depannya *Jakarta Creative Hub* dapat menjadi wadah bagi para komunitas kreatif untuk bekerja sama dalam menjalankan bisnis.

Saat ini, *Jakarta Creative Hub* terletak di sebuah gedung perkantoran Graha Niaga Thamrin, Tanah Abang, Jakarta Pusat, sehingga lingkup ruang kerja pada pelaku kreatif hanya sebatas gedung perkantoran tanpa ruang terbuka. Berdasarkan riset survey yang dilakukan oleh *King's College London* menyebutkan bahwa orang yang bekerja dalam bidang kreatif memiliki tingkat sensitivitas yang tinggi (Hardina, 2023). Maka dari itu, kehadiran *intermission space* atau ruang antara terbuka yang terdapat pada prinsip *spatial quality* sebagai teori untuk meningkatkan kualitas pada ruang kreatif memiliki peran yang penting (Designing Creative Space, 2019). Ruang terbuka hijau yang diletakkan pada sebuah lingkungan memiliki pengaruh untuk meredakan kadar stres pada diri seseorang serta mengembalikan fokus dan memberikan inspirasi.

Sebagai pusat kreativitas, *Jakarta Creative Hub* memiliki peran penting dalam menciptakan ekosistem yang kondusif bagi inovasi, kolaborasi, dan produktivitas. Namun saat ini, desain ruang dan pengaturan furnitur pada *Jakarta Creative Hub* masih memerlukan banyak perhatian, terutama dalam aspek estetika dan visual. Estetika yang monoton pada segi visual, bentuk, maupun warna berpotensi mengurangi motivasi dan kenyamanan ruang, yang pada akhirnya dapat menghambat stimulasi ide kreatif. Di sisi lain, pengaturan furnitur yang tidak optimal bisa menciptakan hambatan dalam mobilitas dan kolaborasi, yang menjadi elemen penting dalam proses kreatif.

Jakarta Creative Hub saat ini juga hanya sebatas ruang bagi pelaku kreatif untuk membangun usaha, padahal sebenarnya tempat ini juga dapat dijadikan wadah bagi para pelaku kreatif untuk memperkenalkan usahanya pada kalangan umum. Namun sayangnya, eksistensi *Jakarta Creative Hub* pada lingkungan umum masih jarang terdengar. Hanya pelaku usaha pada bidang kreatif yang familiar dengan keberadaan tempat ini, namun bagi masyarakat umum keberadaan tempat ini masih sangat asing.

Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah wadah bagi pelaku kreatif yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk membangun bisnisnya, namun juga mengembangkan dan memperkenalkan bisnisnya pada kalangan umum. Pengaplikasian ruang antara terbuka, ruang publik untuk aktivitas interaktif dan kolaboratif, serta desain yang inovatif tentunya akan memberikan suasana kegembiraan terhadap setiap pengalaman dan aktivitas kreatif yang akan dilakukan di *Jakarta Creative Hub*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan *intermission space* (ruang antara terbuka) dengan pendekatan *Spatial Quality* pada *Jakarta Creative Hub* sehingga menjadi sebuah ruang yang dapat mengembalikan fokus dan memberikan inspirasi?
2. Bagaimana perancangan *Jakarta Creative Hub* sebagai ruang yang dapat memberikan sumber stimulasi bagi para pekerja kreatif guna meningkatkan kreativitas dan produktivitas?

3. Bagaimana perancangan *Jakarta Creative Hub* yang tidak hanya menjadi tempat bagi para pelaku usaha kreatif untuk membangun bisnisnya, namun juga sebagai suatu wadah untuk memperkenalkannya pada kalangan umum?

1.3 Tujuan Perancangan Interior

1. Merancang *intermission space* (ruang antara terbuka) dengan pendekatan *Spatial Quality* pada *Jakarta Creative Hub* sehingga menjadi sebuah ruang yang dapat mengembalikan fokus dan memberikan inspirasi?
2. Merancang *Jakarta Creative Hub* sehingga dapat menjadi ruang yang memberikan sumber stimulasi bagi para pekerja kreatif guna meningkatkan kreativitas dan produktivitas lewat permainan visual, bentuk, dan warna.
3. Merancang *Jakarta Creative Hub* sehingga dapat menjadi wadah bagi pelaku usaha kreatif untuk memperkenalkan bisnisnya pada kalangan umum.

1.4 Kontribusi Perancangan Interior

1. Kontribusi Praktis

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi ide desain bagi *Jakarta Creative Hub* untuk memperluas eksistensinya kepada kalangan umum dengan mempertimbangkan kenyamanan aspek estetika dan visual.

2. Kontribusi Teoretis

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi dan informasi bagi para pelaku bidang kreatif untuk perancangan ruang kreatif *Indoor-Outdoor* dengan pendekatan *Spatial Quality*.

1.5 Batasan Perancangan Interior

Batasan perancangan *Indoor Outdoor* pada *Jakarta Creative Hub* diklasifikasikan menjadi 4 bagian, yaitu lingkungan makro, lingkungan mikro, pengguna ruang, dan waktu perancangan proyek. *Jakarta Creative Hub* terletak di gedung perkantoran Graha Niaga Thamrin, Tanah Abang, Jakarta Pusat. Namun dalam perancangan yang baru, dipilih lokasi yang berbeda dengan lokasi aslinya. Lokasi yang dipilih berada di sebuah kawasan Jakarta Selatan bernama Rumah Sraddha Semesta yang beralamat di Jalan Ampera Raya No.129/4, RT.1/RW.8, Pejaten Barat, Pasar Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Pada perancangan yang baru, terdapat penyesuaian tata letak area *outdoor* maupun gubahan ruang pada Rumah Sraddha yang kondisinya tidak sesuai dengan kebutuhan ruang maupun kebutuhan aktivitas pengguna.

Pengguna ruang yang akan menjadi subjek dalam perancangan *Jakarta Creative Hub* terbagi menjadi 3, yaitu pekerja kreatif, *co-officer*, dan masyarakat umum. Pekerja kreatif meliputi pengusaha UMKM yang berada dalam komunitas *Jakarta Creative Hub*. *Co-officer* merupakan pelaku UMKM yang mendapatkan kesempatan untuk menggunakan ruang di *Jakarta Creative Hub* selama satu tahun.

Masyarakat umum sebagai orang-orang yang berkunjung maupun melakukan berbagai kegiatan *workshop* maupun seminar.

Perancangan *Indoor Outdoor Jakarta Creative Hub* terbagi menjadi empat tahapan besar, di mana masing-masing berlangsung selama empat bulan. Pada tahap pertama yaitu Riset Desain 1, penulis melakukan observasi, mengumpulkan data dan informasi terkait ruang kreatif yang akan dirancang. Kemudian menuju tahap kedua yaitu Riset Desain 2, untuk mengolah data dan informasi yang telah didapat dan masuk pada penyusunan konsep perancangan. Kemudian pada Riset Desain 3, penulis akan merancang *Jakarta Creative Hub* secara keseluruhan. Hingga masuk ke tahap akhir, yaitu Tugas Akhir untuk mempertanggungjawabkan perancangan yang telah dirancang dan menjawab rumusan masalah serta tujuan perancangan yang telah ditetapkan berdasarkan hasil perancangan.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dengan mencari informasi sebanyak-banyaknya tentang bangunan maupun aktivitas yang terjadi pada objek yang akan didesain. Pada perancangan *Jakarta Creative Hub*, teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendukung perancangan adalah:

1. Data Primer

Data primer sebagai data yang langsung didapatkan di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian. Dalam perancangan *Jakarta Creative Hub*, teknik pengumpulan data primer yang dilakukan adalah:

a. Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap objek perancangan yang dipilih. Penulis berkesempatan untuk mengunjungi langsung *Jakarta Creative Hub* dan melihat beberapa aktivitas yang sedang dijalankan. Penulis juga berkesempatan untuk mengunjungi ruang kreatif lainnya sebagai studi preseden yang dapat membantu melengkapi informasi dan pengetahuan terkait perancangan ruang kreatif. Sehingga dengan ini, penulis dapat memiliki pandangan yang luas dalam perancangan ruang kreatif. Hasil dari observasi dikumpulkan dalam bentuk foto dan video.

b. Wawancara

Melakukan wawancara guna mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya sebagai data dan informasi utama dalam perancangan. Pada tahapan awal perancangan, penulis berkesempatan untuk mengunjungi langsung ruang kreatif *Jakarta Creative Hub* dan melakukan wawancara tidak terstruktur dengan salah satu staff. Staff menjelaskan tentang *Jakarta Creative Hub* secara umum, program-program yang didukung, ruang-ruang yang disediakan, serta beberapa acara yang diselenggarakan. Penulis juga berkesempatan untuk melakukan wawancara dengan salah satu staff Dinas Perindustrian, Perdagangan, Koperasi, Usaha Kecil, dan Menengah Provinsi DKI Jakarta untuk mengetahui secara mendetail informasi pengelolaan kegiatan, struktur, maupun operasional dari *Jakarta Creative Hub*.

c. Survey

Melakukan survey terhadap tempat yang akan dipilih sebagai *site* (Rumah Sradha Semesta) pada perancangan. Setelah itu, melakukan pengukuran baik dari

bangunan dan ruang-ruang didalamnya serta area *outdoor* yang tersedia. Penulis juga akan memerhatikan kondisi lingkungan *outdoor* (arah angin, arah matahari, *shading matahari*) guna mendukung penelitian. Data yang didapatkan dari hasil pengukuran dan pengamatan menjadi acuan untuk merancang kebutuhan ruang.

d. Angket

Melakukan angket melalui *google form* untuk menghimpun *feedback* dari pengguna ruang *Jakarta Creative Hub* (UMKM, pekerja kreatif, *co-officer*, dan masyarakat umum) terkait perancangan yang telah dibuat.

2. Data Sekunder

Data sekunder sebagai data yang digunakan untuk mendukung data primer, berasal dari internet, studi literatur, studi preseden, buku, dan referensi lainnya, Data yang dikumpulkan berupa gambar, video, dan tulisan.

1.7 Metode dan Pendekatan dalam Perancangan

Dalam perancangan interior, pendekatan merupakan suatu metode yang penting untuk disertakan sehingga perancangan dapat menjadi lebih efektif dan terarah. Pendekatan dalam perancangan juga penting untuk menjawab setiap permasalahan desain yang ada. Dalam perancangan *Jakarta Creative Hub*, pendekatan yang digunakan adalah *spatial quality*. *Spatial Quality* merupakan pendekatan desain terkait ruang kreatif untuk mengoptimalkan fungsinya dan terdiri dari lima aspek yaitu *source of stimulation*, *knowledge processor*, *social dimension*, *organizational culture*, dan *process enabler*. (Designing Creative Space, 2019)

Source of stimulation merupakan ruang yang dapat memberikan sumber stimulasi mulai dari visual, warna, bentuk, maupun material. *Knowledge processor* merupakan lingkungan kerja kreatif yang menjembatani individu dalam memproses informasi dan data baik secara lisan maupun tulisan. *Social dimension* yaitu ruang dapat berpengaruh dalam interaksi sosial sebagai fasilitas dalam bertukar ide dan pikiran. *Organizational culture* di mana ruang kerja dapat berpengaruh terhadap perilaku, kinerja kerja, dan juga budaya organisasi itu sendiri. *Process enabler* merupakan pengaturan furnitur yang dapat menjadi pendorong sekaligus penghambat dalam proses kerja. Prinsip spatial quality yang diterapkan pada suatu ruang kreatif mengklasifikasikan fungsi ruang menjadi lima yaitu, *personal space*, *collaboration space*, *maker space*, *presentation space*, dan *intermission space*.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan perancangan interior *Jakarta Creative Hub* terdiri dari lima bab yang menguraikan seluruh proses perancangan secara sistematis. Bab pertama berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang proyek, rumusan masalah, tujuan perancangan, kontribusi perancangan yang diharapkan, batasan dalam perancangan, teknik pengumpulan data, metode serta pendekatan yang digunakan, sistematika penulisan, serta kerangka alur perancangan sebagai panduan keseluruhan perancangan *Jakarta Creative Hub*. Bab kedua berisi tinjauan literatur yang mengulas teori-teori relevan, seperti konsep ruang dalam dan luar dari buku karya Gaston Bachelard (*The Poetics of Space*, 1958), definisi *creative space* serta beberapa tujuan, kategori, dan jenisnya. Kemudian penjelasan lengkap mengenai

pendekatan yang digunakan yaitu prinsip *spatial quality* dari buku karya Katja Thoring (Designing Creative Space, 2019), serta standarisasi ruang yang digunakan dalam perancangan untuk memastikan desain sesuai dengan standarisasi ergonomi sehingga nyaman untuk digunakan.

Bab ketiga membahas data klien yaitu *Jakarta Creative Hub*, termasuk alamat, sejarah, fasilitas yang ada, profil pengguna ruang, peraturan yang berlaku, serta harapan terhadap fasilitas baru. Selain itu, analisis SWOT dilakukan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang dapat menjadi pertimbangan perancangan. Selanjutnya, terdapat data mengenai lokasi yang akan digunakan pada perancangan yang baru yaitu pada Rumah Sraddha Semesta. Penulis membahas mengenai keadaan sekitar bangunan, *site analysis* mikro dan makro, serta analisis SWOT mengenai keadaan bangunan. Selanjutnya pada bab ini juga diisi dengan berbagai pemecahan permasalahan interior terkait alur aktivitas pengguna ruang *Jakarta Creative Hub*, *weakness* dari *Jakarta Creative Hub*, serta berbagai pengolahan terhadap konsep desain yang akan dirancang. Kemudian terdapat program ruang mengenai *matrix*, *bubble diagram*, *zoning*, dan *grouping* perancangan *Jakarta Creative Hub* serta berbagai konsep perancangan interior mulai dari konsep bentuk, warna, pencahayaan, penghawaan, dan material. Terakhir, terdapat implementasi hasil perancangan *Jakarta Creative Hub* berdasarkan hasil data dan wawancara yang telah dilakukan.

Pada bab keempat berisi analisis dan pembahasan terhadap hasil perancangan berdasarkan *feedback* yang diperoleh dari pengguna ruang *Jakarta Creative Hub*. Dalam bab ini, perancangan yang telah dibuat akan dievaluasi apakah telah

menjawab rumusan permasalahan dan memenuhi kebutuhan pengguna, serta diidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan agar desain lebih optimal. Kemudian bab kelima berisi kesimpulan, saran, dan refleksi yang digunakan untuk menyempurnakan hasil perancangan di kemudian hari.

1.9 Kerangka Alur Perancangan Interior

Dalam penyusunan perancangan, tahap pertama yang dilakukan adalah mengembangkan topik perancangan. Lalu, penulis mulai mengumpulkan data dan informasi terkait *Jakarta Creative Hub* dan menulis latar belakang, rumusan dan tujuan perancangan, batasan perancangan, dan metode perancangan. Setelah itu, penulis mulai mencari studi literatur untuk menentukan pendekatan yang sesuai dengan topik perancangan. Penulis memutuskan untuk menggunakan pendekatan dari buku karya Katja Thoring yang berjudul *Designing Creative Space*. Pendekatan yang digunakan adalah *Spatial Quality* terkait ruang kreatif untuk mengoptimalkan fungsinya. Penulis akan melakukan presentasi untuk mendapatkan *feedback* terkait rencana penyusunan awal. Lalu penulis akan melakukan wawancara untuk mendapatkan data dan informasi lengkap terkait aktivitas dan kebiasaan pengguna mulai dari staff, pelaku UMKM, maupun masyarakat umum. Penulis juga melakukan survei pada lokasi terpilih untuk melakukan pengukuran ruangan maupun area *outdoor*. Setelah semua data dan informasi terkumpul, penulis akan memulai perancangan, mulai dari menyusun konsep, kebutuhan ruang, hingga tahap akhir penyempurnaan hasil perancangan.



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan Jakarta Creative Hub

Sumber: Adaptasi dari buku (*Interior Design Handbook*, 2002) karya Cindy Coleman dan (*Designing Creative Space*, 2019) karya Katja Thoring oleh Amelia Saleh (2023)

