

PERANCANGAN INTERIOR RUANG PUBLIK

BANDUNG *CREATIVE HUB*



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Ajeng Kusumadewi Putri Jatmiko

NIM 1511998023

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR RUANG PUBLIK BANDUNG CREATIVE HUB diajukan oleh Ajeng Kusumadewi Putri Jatmiko, NIM 1511998023, program studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal :

Pembimbing I/Anggota

Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.
NIP. 19740713 200212 1 001

Pembimbing II/Anggota

Yayu Rubiyanti S.Sn., M.Sn.
NIP. 19860924 201404 2 001

Cognate/Anggota

Drs. Hartoto Indra S., M.Sn.
NIP. 19590306 199003 1 001

Ketua Program Studi S-1 Desain Interior

Bambang Pramono, S.Sn. M.A.
NIP. 19730830 200501 1 001

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui :

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

“Untuk Papa, Mama dan seluruh insan kreatif Indonesia”

LEMBAR MOTIVASI

“Veni, Vidi, Vici”

Julius Caesar

“I can not teach anybody anything, I can only make them think”

Socrates

“He who opens a school door, closes a prison”

Victor Hugo

“The new source of power is not money in the hands of few, but information in the hands of many”

John Naisbitt

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ajeng Kusumadewi Putri Jatmiko

NIM : 1511998023

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Interior

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

“PERANCANGAN INTERIOR RUANG PUBLIK BANDUNG *CREATIVE HUB*”
yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menyelesaikan studi pada jurusan Desain, Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tidak ada unsur karya maupun tulisan dalam bentuk plagiasi yang merupakan pelanggaran hak kekayaan intelektual dalam perancangannya, maupun bentuk plagiasi dalam bentuk penulisan termasuk dari skripsi atau tugas akhir Perguruan Tinggi maupun Instansi lain, kecuali bagian perancangan yang bersumber informasinya dicantumkan dengan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 22 Juli 2019

Ajeng Kusumadewi Putri Jatmiko

NIM : 1511998023

ABSTRACT

Bandung Creative Hub is one of the Bandung City government's projects where the purpose of this development is to accommodate Bandung's youth creativity and also as a pilot building. It's because Bandung Creative Hub is the first Creative Hub in Indonesia. The basic concept of designing Bandung Creative Hub is to accommodate creative industrial activities by exploring the potential that exists in the surrounding area by creating public spaces that can adjust all of the needs and all kind of activities related to the creative industry also start-up people with complete equipments also facilities for supporting community activities, office and maker space. The aim of Bandung Creative Hub's third floor interior design is to create a center space for activities of creators by make spaces that can influence space users in creating new perceptions base of behavioral theory. This intervention comes from interior elements that are rich of the cultures values, nature and urban lifestyle. Therefore contemporary has been chosen as teh project style with mountain pass as theme of project. The method that used in this project are the analysis and synthesis methods, then collecting complete data survey to be processed as the main reference in designing the interior. Make used of all freespace and changed it to functionality areas also with the strengthen of local aesthetic values from Bandung as the creative city.

Keywords: interior, Bandung, creative, behavioral, contemporary

ABSTRAK

Bandung *Creative Hub* merupakan salah satu proyek pemerintah Kota Bandung dimana tujuan dari pembangunan ini diperuntukan menampung kreatifitas khususnya pemuda Bandung dan sebagai gedung percontohan. Hal ini karena Bandung *Creative Hub* sendiri merupakan *Creative Hub* pertama di Indonesia. Konsep dasar perancangan Bandung *Creative Hub* ialah untuk mewadahi kegiatan-kegiatan industri kreatif dengan menggali potensi yang ada pada kawasan sekitar dengan menciptakan ruang publik yang dapat menyesuaikan kebutuhan dan pola aktivitas yang berkaitan dengan industri kreatif yang dilengkapi dengan sarana pendukung untuk kegiatan komunitas, kantor dan *maker space*. Tujuan dari perancangan desain interior lantai tiga Bandung *Creative Hub* ialah menciptakan ruangan yang presentatif sebagai pusat berkegiatan para *creator* dengan menciptakan ruangan yang dapat mempengaruhi pengguna ruang dalam menciptakan persepsi baru atas dasar teori perilaku. Intervensi ini datang dari elemen-elemen interior yang berkaitan erat dengan budaya, keindahan alam dan lifestyle kaum urban semua terkandung didalamnya maka terpilihlah gaya kontemporer dengan tema *mountain pass*. Metode yang diggunakan ialah metode analisa dan sintesa, mengumpulkan data survey secara lengkap untuk kemudian diolah sebagai acuan utama dalam mendesain. Memaksimalkan fungsionalitas ruang dan nilai estetis untuk memperkuat kembali citra kota Bandung sebagai kota kreatif.

Kata kunci: interior, Bandung, kreatif, perilaku, kontemporer

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada tuhan yang maha esa karena dengan limpahan Rahmat dan Karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang merupakan syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama proses penyusunan tugas akhir ini, penulis membutuhkan pengetahuan yang disertai dengan bimbingan dari berbagai pihak yang dapat memberi dorongan untuk melangkah lebih baik lagi.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya khususnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia dan anugrah yang diberikan sehingga dapat melaksanakan tugas akhir dengan lancar.
2. Kedua Orang Tua dan keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan yang terbaik demi kelancaran tugas akhir.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Yth. kepada Bapak Artbanu Wishnu A, S.Sn., MT. dan kepada Ibu Yuyu Rubiyanti S.Sn., M.Sn. selaku dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan semangat, dan nasehat maupun kritik dan saran yang membangun keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Bapak Hendro Purwoko, M.Sn. selaku dosen wali.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat, S.T., M.T. selaku ketua program studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku ketua jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini.
9. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Jawa Barat atas izin survey dan data-data yang diberikan.

10. Pimpinan serta staf Bandung *Creative Hub* atas izin survey dan data-data yang diberikan.
11. Teman-teman dan sahabat yang saling memberi dukungan dan semangat dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Yogyakarta, 18 Juni 2019

Penulis,

Ajeng Kusumadewi Putri Jatmiko

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	4
1. Diagram Pola Pikir Desain.....	4
2. Penjelasan Proses Desain.....	4
BAB II	
PRA DESAIN.....	11
A. Tinjauan Pustaka.	11
1. Tinjauan Pustaka tentang objek.....	11
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	12
B. Program Desain.....	13
1. Tujuan Desain	13
2. Sasaran Desain.....	13
3. Data.....	14

4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	72
---------------------------------------	----

BAB III

PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN.....81

A. Pernyataan Masalah (Problem Statement)	81
---	----

B. Ide Solusi Desain (Ideation)	83
---------------------------------------	----

BAB IV

PENGEMBANGAN DESAIN.....97

A. Alternatif Desain (Schematic Design)	97
---	----

1. Alternatif Estetika Ruang.....	97
-----------------------------------	----

2. Alternatif Penataan Ruang.....	118
-----------------------------------	-----

3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	130
--	-----

4. Alternatif Pengisi Ruang.....	137
----------------------------------	-----

5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	139
---------------------------------------	-----

a. Pencahayaan.....	139
---------------------	-----

b. Penghawaan.....	148
--------------------	-----

B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	151
-----------------------------------	-----

C. Hasil Desain.....	152
----------------------	-----

1. Rendering Perspektif.....	152
------------------------------	-----

BAB V

PENUTUP.....162

A. Kesimpulan.....	162
--------------------	-----

B. Saran.....	163
---------------	-----

DAFTAR PUSTAKA.....164

LAMPIRAN

A. Hasil Survey

1. Pernyataan Desain
 2. Foto-foto Survey
 3. Gambar Kerja Survey
- B. Bill of Quantity / Detail Satuan Pekerjaan
- C. Presentasi Desain
1. Animasi
 2. Skema Bahan dan Warna
 3. Poster Presentasi dan Leaflet Presentasi
 4. Sketsa
- D. Gambar Kerja
1. Layout dan Rencana Lantai
 2. Rencana Plafon, Pencahayaan dan ME
 3. Tampak Potongan
 4. Furniture Custom
 5. Detail Elemen Khusus

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses Desain.....	4
Gambar 2. Contoh Survey Pengguna.....	7
Gambar 3. Tipe sekuen visual.....	8
Gambar 4. Lokasi Bandung <i>Creative Hub</i>	15
Gambar 5. Logo Bandung <i>Creative Hub</i>	15
Gambar 6. Pola aktivitas pengelola Bandung <i>Creative Hub</i>	16
Gambar 7. Pola aktivitas pengunjung Bandung <i>Creative Hub</i>	17
Gambar 8. Animasi <i>Fasade</i> Bandung <i>Creative Hub</i>	24
Gambar 9. Pintu Masuk Utama Bandung <i>Creative Hub</i>	25
Gambar 10. Eksisting Bandung <i>Creative Hub</i>	26
Gambar 11. Potongan C-C' Bandung <i>Creative Hub</i>	26
Gambar 12. Layout Awal dan Sirkulasi Stasiun Radio.....	27

Gambar 13. Ruang <i>On Air</i> Stasiun Radio Kabulhaden.....	28
Gambar 14. Hubungan Aktivitas di Stasiun Radio.....	29
Gambar 15. <i>Storage</i> dan Ruang Kerja untuk <i>Staff</i> Radio.....	30
Gambar 16. Sistem Akustik Stasiun Radio.....	31
Gambar 17. Hubungan Aktivitas di Studio <i>Dance</i>	32
Gambar 18. Ruang Latihan <i>Dance</i> dan <i>Storage</i>	33
Gambar 19. Layout Awal dan Sirkulasi Studio <i>Dance</i>	34
Gambar 20. Ruang Latihan Jalan Menuju Stasiun Radio	35
Gambar 21. Pojok Ruang Latihan <i>Dance</i>	36
Gambar 22. Hubungan Aktivitas di Auditorium.....	37
Gambar 23. Layout Awal dan Sirkulasi Auditorium	38
Gambar 24. Hubungan Aktivitas di <i>Backstage</i>	39
Gambar 25. Layar Bioskop.....	40
Gambar 26. Ruang Auditorium dan Bioskop	41
Gambar 27. Tempat Duduk Artis.....	42
Gambar 28. Layout Awal dan Sirkulasi <i>Backstage</i>	43
Gambar 29. Elemen Estetik pada Dinding dan <i>Ceiling</i>	44
Gambar 30. Studio Musik.....	45
Gambar 31. Layout Awal dan Sirkulasi Studio Musik.....	46
Gambar 32. Hubungan Aktivitas di Studio Musik.....	47
Gambar 33. Ruang <i>Audio Control</i>	48
Gambar 34. Sistem Penghawaan Buatan.....	49
Gambar 35. Sistem Akustik Studio Musik.....	50
Gambar 36. Elemen Dekoratif Dinding.....	51
Gambar 37. Layout Awal dan Sirkulasi BDA.....	52
Gambar 38. Penataan di Ruang Pamer.....	53
Gambar 39. Meja Resepsionis untuk Pameran.....	54
Gambar 40. Hubungan Aktivitas di BDA.....	54
Gambar 41. Perspektif Masuk BDA dan Potongan Ruang BDA.....	55
Gambar 42. Jendela Hidup.....	56

Gambar 43. Dimensi Kursi dan Meja	70
Gambar 44. Standarisasi Display Ruang.....	70
Gambar 45. Diagram Masalah.....	81
Gambar 46. Diagram Persepsi.....	82
Gambar 47. Alternatif 1	97
Gambar 48. Alternatif 2.....	98
Gambar 49. <i>Mind Map</i> Gaya dan Tema.....	101
Gambar 50. Bendera Kota Bandung.....	105
Gambar 51. Gunung Tangkuban Parahu.....	105
Gambar 52. Wisata Alam Sekitar Taman Hutan Raya Ir. Juanda.....	106
Gambar 53. Alam Sekitar Kawah Putih.....	107
Gambar 54. Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding.....	111
Gambar 55. Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai	112
Gambar 56. Penerapan Gaya dan Tema pada <i>Ceiling</i>	113
Gambar 57. Elemen Dekoratif Kontemporer- <i>Mountain Pass</i>	114
Gambar 58. Elemen Dekoratif Kontemporer- <i>Mountain Pass</i>	115
Gambar 59. <i>Colour Scheme</i> Turunan Konsep Kontemporer- <i>Mountain Pass</i>	116
Gambar 60. <i>Material Scheme</i>	117
Gambar 61. Diagram <i>Matrix</i>	118
Gambar 60. Diagram <i>Bubble</i> Alternatif 1.....	119
Gambar 61. Diagram <i>Bubble</i> Alternatif 2.....	120
Gambar 62. Diagram <i>Bubble</i> Alternatif 3	121
Gambar 63. <i>Block Plan</i> Alternatif 1.....	122
Gambar 64. <i>Block Plan</i> Alternatif 2.....	123
Gambar 65. <i>Block Plan</i> Alternatif 3.....	124
Gambar 66. Sirkulasi dan <i>Zoning</i> Alternatif 1.....	125
Gambar 67. Sirkulasi dan <i>Zoning</i> Alternatif 2.....	126
Gambar 68. Sirkulasi dan <i>Zoning</i> Alternatif 3.....	127
Gambar 69. Alternatif <i>Layout</i> 1.....	128
Gambar 70. Alternatif <i>Layout</i> 2.....	129

Gambar 71. Alternatif <i>Layout 3</i>	129
Gambar 72. Rencana Lantai Terpilih	131
Gambar 73. Rencana Lantai Terpilih dan Perpsektif.....	132
Gambar 74. Rencana Dinding Terpilih.....	133
Gambar 75. Rencana Dinding Terpilih dan Perpsektif.....	134
Gambar 76. Rencana <i>Ceiling</i> Terpilih.....	135
Gambar 77. Rencana Lantai <i>Ceiling</i> dan Perpsektif.....	136
Gambar 78. Alternatif <i>Furniture</i>	137
Gambar 79. Alternatif <i>Furniture</i>	137
Gambar 80. Perspektif Area <i>Lounge</i>	152
Gambar 81. Perspektif Area <i>Lounge</i>	152
Gambar 82. Perspektif Area <i>Lounge</i>	153
Gambar 83. Perspektif Area <i>Lounge</i>	153
Gambar 84. Perspektif Studio <i>Dance</i>	154
Gambar 85. Perspektif Auditorium.....	154
Gambar 86. Perspektif Auditorium.....	155
Gambar 87. Perspektif Auditorium.....	155
Gambar 88. Perspektif <i>Backstage</i>	156
Gambar 89. Perspektif <i>Backstage</i>	156
Gambar 90. Perspektif <i>Backstage</i>	157
Gambar 91. Perspektif Toilet	157
Gambar 92. Perspektif Toilet.....	158
Gambar 93. Perspektif <i>Shower Room</i>	158
Gambar 94. Perspektif <i>Shower Room</i>	159
Gambar 95. Perspektif Stasiun Radio	159
Gambar 96. Perspektif Stasiun Radio	160
Gambar 97. Perspektif Stasiun Radio	160
Gambar 98. Perspektif Stasiun Radio	160

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Urutan Aktivitas Pengunjung dan Pengelola.....	18
Table 2. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	72
Table 3. Daftar Kebutuhan Stasiun Radio.....	83
Table 4. Daftar Kebutuhan Studio <i>Dance</i>	86
Table 5. Daftar Kebutuhan Auditorium dan Bioskop.....	89
Table 6. Daftar Kebutuhan Bandung <i>Design Archive</i> (BDA)	90
Table 7. Daftar Kebutuhan Studio Musik.....	95
Table 8. Furniture Terpilih dan Spesifikasi.....	138
Table 9. Jenis dan Spesifikasi Lampu.....	139
Table 10. Jenis dan Spesifikasi AC.....	148

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri kreatif di Indonesia dan khususnya di Kota Bandung dewasa ini telah menunjukkan aktivitas yang memuaskan. Keanekaragaman budaya dan seni yang ada di Indonesia dan khususnya di Kota Bandung dapat mempengaruhi potensi kreatif yang timbul pada masyarakat. Meski tak sesejuk dulu, Bandung masih dianggap tempat yang cocok untuk berkarya. Di beberapa tempat terdapat ruang terbuka yang sejuk dan nyaman, kondisi lingkungan yang sejuk dan ukuran kota yang tidak begitu besar tampaknya lebih memungkinkan warga kota Bandung untuk dapat bergerak, berinteraksi dan berkreasi dengan lebih leluasa. Pada pertemuan di Auditorium Rosada pada tanggal 2 Mei 2008, Pemerintah Kotamadya Bandung akhirnya memperlihatkan dukungan penuh bagi pengembangan sektor ekonomi kreatif melalui rencana pembentukan kebijakan dan pembangunan infrastruktur kota. Hal ini disebabkan oleh banyaknya pihak yang ingin mendorong kreatifitas warga Bandung melalui sektor ekonomi kreatif, Bandung *Creative Hub* muncul sebagai solusi dari pihak pemerintah untuk menjawab permasalahan tersebut. Konsep dasar perancangan “Bandung *Creative Hub*” adalah bagaimana mewadahi kegiatan-kegiatan industri kreatif dengan menggali potensi yang ada pada kawasan sekitar dengan menciptakan ruang publik yang dapat menyesuaikan kebutuhan dan pola aktivitas yang berkaitan dengan industri kreatif dan para pelaku *start-up* yang dilengkapi dengan sarana pendukung untuk kegiatan komunitas, kantor dan *maker space*.

Pembangunan Bandung Creative Hub yang berlokasi di Hook Jl. Laswi No 5, Kacaping, Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat yang di prakarsai oleh Walikota Bandung, Ridwan Kamil. Bandung *Creative Hub* ini memiliki enam lantai dan satu *basement* dengan luas 10.000 meter persegi. Pembangunan BCH ini diawali pada bulan Mei 2016 dan diresmikan pada hari Kamis, 28 Desember 2017 dengan total biaya proyek mencapai 48,32 milyar rupiah. Bandung *Creative Hub*

(BCH) merupakan salah satu proyek pemerintah Kota Bandung, dimana tujuan dari pembangunan ini diperuntukkan menampung kreatifitas pemuda Bandung dan sebagai gedung percontohan. Hal ini karena Bandung *Creative Hub* sendiri merupakan *Creative Hub* pertama di Indonesia.

Creative Hub merupakan tempat yang baru berkembang beberapa tahun terakhir di Indonesia. *Creative Hub* muncul dikarenakan berkembangnya komunitas bukan hanya di bidang kreatif namun juga pada bidang budaya, teknologi, sosial dan bisnis. *Creative Hub* berfungsi sebagai tempat pengembangan berbagai macam ide berupa kreatifitas seni, ide bisnis dan lain-lain dimana akan berkumpul orang-orang dan komunitas dari latar belakang yang berbeda-beda, yang memiliki ketertarikan dan fokus yang sama untuk mengembangkan ide-ide tersebut menjadi suatu hal yang bermanfaat. Beberapa *Creative Hub* telah bermunculan di berbagai kota sebagai upaya untuk mewadahi kreativitas bukan hanya komunitas kreatif namun juga masyarakat. Maka dari itu, area ini diperlukan untuk menyatukan para pelaku di bidang industri kreatif yang nantinya akan saling berinteraksi dan memungkinkan untuk berkolaborasi karya.

Lebih jauh lagi untuk membangun ruang publik dan ruang alami sangat diperlukan untuk dapat mengekspresikan dan menstimulasi kreativitas sebuah kota. Kota tersebut dapat mempertahankan ruang-ruang kreatif dan juga energi kreatif dengan cara melestarikan bangunan-bangunan bersejarah, mempublikasikan dan menjual karya seni untuk kebutuhan ruang publik dan ruang alami serta menggunakan bangunan-bangunan yang di desain secara baik sehingga dapat digunakan untuk memamerkan karakter khusus dari desain itu sendiri. (Graeme Evans, 2006) sebagai *Creative Hub* yang mayoritas diminati oleh kalangan muda, Bandung *Creative Hub* dituntut untuk menciptakan suasana ruang yang sesuai dengan kondisi peradaban dan budaya urban tanpa menghilangkan nilai lokalitas dan identitas kota. Intinya ialah bagaimana mem-*branding* citra kreatif tanpa mengesampingkan unsur lokalitas melalui elemen pendukung interior sebab pemilihan elemen pembentuk ruang masih kurang selaras dengan wacana kota Bandung sebagai kota kreatif yang tetap berbudaya Sunda.

Adapun unsur-unsur desain yang dapat membantu pada perancangan kali ini yaitu dengan menganalogikan desain interior sebagai sarana untuk mentransfer pesan atau makna (*meaning*) kota kreatif dengan menjalin “*connectivity*” dengan budaya setempat, sebagai wujud citra atau *image* yang akan timbul akibat komposisi unsur rupa dan elemen-elemen pada desain interior yang dibuat untuk mencapai makna dalam setiap unsur pembentuknya.

Secara umum, desain yang sudah ada saat ini sudah cukup memadai. Akan tetapi, terdapat beberapa pencapaian desain yang kurang memenuhi beberapa aspek, seperti akustik yang sangat minim pada area stasiun radio yang menyebabkan kebocoran suara kesegala arah, pembagian antara area privat untuk berkerja dengan area umum yang tidak jelas sehingga rawan untuk kehilangan arsip milik BDA (*Bandung Design Archive*), zona dan penataan furniture pada ruang *display* arsip yang kurang sesuai dengan standar yang tepat, keserasian antar elemen estetik ruang seperti tegel kunci yang diselaraskan dengan dinding penuh *graffity*, termasuk beberapa fasilitas seperti studio tari dan area belakang panggung yang kurang memadai dan kurang termaksimalkan penggunaannya. Selain itu, berdasarkan keinginan pihak manajemen Bandung *Creative Hub* mengharapkan pada konsultan interior untuk menonjolkan fitur teknologi yang mendukung seluruh aktivitas pengguna juga mempertahankan citra Bandung kota kreatif di mata dunia dan menarik insan muda untuk berperan aktif sebagai pelaku industri kreatif, juga mendorong agar masyarakat menggunakan produk-produk lokal, sehingga warga tidak sekedar menjadi obyek pasar, tetapi menjadi pelaku pasar.

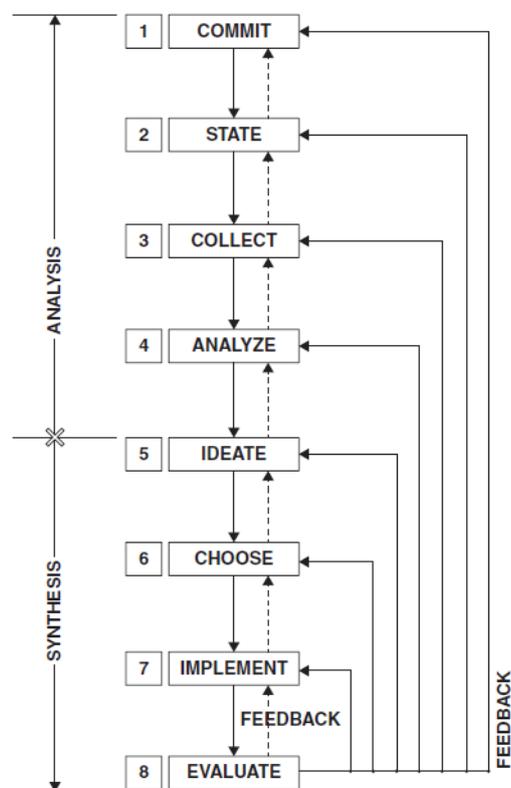
Dari ulasan di atas, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat kekurangan dalam menciptakan *branding* Bandung *Creative Hub* yang mencitrakan sisi kreatif tanpa mengesampingkan nilai budaya dan unsur lokalitas kota Bandung. Terutama masalah pencapaian tema histori beberapa elemen estetik ruang yang tidak memberi kesan khusus serta *user experience* yang baru kepada pengunjung sehingga dibutuhkan desain yang mampu merangkul kebutuhan dan keinginan keduanya. Disinilah desainer interior berperan penting dalam menyelesaikan masalah tersebut

sehingga dapat menciptakan solusi ruang publik yang interaktif, menarik dan bermakna.

B. Metode Desain

1. Diagram Pola Pikir Desain

Metode desain yang akan digunakan pada perancangan *Creative Hub* kali ini menggunakan metode desain Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer yang memiliki proses desain seperti berikut:



Gambar 1.1. Proses Desain.

(Sumber : Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014:178)

2. Penjelasan Proses Desain

Pada pola pikir perancangan terdapat dua bagian pada Proses Desain yaitu, analisis yang masuk dalam kategori *programming* dan sintesis yang merupakan dua tahap sederhana dalam mendesain. *Programming* merupakan penganalisaan

permasalahan berdasarkan dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur dan data tambahan lainnya yang akan dipergunakan dalam mendesain.

Langkah selanjutnya setelah data yang dibutuhkan terkumpul adalah tahap mendesain. Pada tahap ini terjadilah proses sintesis dimana muncul ide solusi awal permasalahan berupa beberapa bentuk alternatif yang selanjutnya akan dipilih manakah yang akan menjadi pemecah masalah teroptimal. Berikut tahapan-tahapan metode yang diambil dari buku *Designing Interiors* karya Rosemary & Otie Kilmer:

a. Metode Analisis (Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah)

Commit (Accept The Problem). Langkah paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain ialah menerima “masalah”. Berikut tahapan untuk dapat menerima permasalahan:

1. *Prioritization*. Membuat skala prioritas dan jadwal yang harus dipatuhi.
2. *Personal Value Analogies*. Suatu cara untuk menciptakan permasalahan menjadi lebih bermakna seperti memberikan ide solusi yang optimal, unik dan tepat sasaran.
3. *Reward Concept (Tangible Assets)*.

State (Define The Problem). Inilah langkah terpenting dalam proses mendesain. Sebagaimana dinyatakan sebelumnya, masalah harus diidentifikasi atau dinyatakan sebelum seorang perancang dapat secara efektif mulai mendesain. Kemudian ditetapkan permasalahan yang biasanya dipengaruhi oleh masalah-masalah yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, asumsi-asumsi dan tentunya keterbatasan yang ada. Beberapa pertanyaan yang menjadi kunci untuk menggambarkan permasalahan:

“Apa sebenarnya masalahnya?”

“Apa yang saya coba selesaikan?”

“Apakah solusi saya benar-benar menyelesaikan situasi?”

1. *Checklist*. Seorang desainer merancang daftar kebutuhan apa yang perlu diselesaikan untuk memecahkan masalah, daftar semua aspek (fisik, sosial, psikologis, dan ekonomi) yang harus dipertimbangkan untuk lebih memahami masalah secara keseluruhan.
2. *Perception Lists*. Setiap orang (seperti pengguna atau non-ahli) berhak beropini atau memberi saran langsung tentang berbagai masalah yang ada, sedangkan seorang desainer harus memahami situasi saat orang-orang ini mungkin melihat permasalahannya, sudut pandang mereka bisa menawarkan wawasan berbeda tentang permasalahan yang sedang terjadi.
3. *Visual Diagrams*. Jika suatu program telah disediakan, daftar tujuan dan pernyataan masalah dapat berbentuk diagram. Hal ini dapat membantu desainer untuk memvisualisasikan dan mengatur informasi yang diperoleh. *Visual Diagrams* dibuat dengan mempertimbangkan seluruh aspek (fisik, sosial, ekonomi dan psikologi). Jika tidak ada program yang disediakan, bagan atau sketsa sederhana harus secara visual mewakili semua komponen masalah yang kemudian dapat dinilai sesuai dengan kepentingan dan hubungan mereka satu sama lain.

Collect (Gather The Facts). Tahap ini umumnya disebut sebagai "pemrograman" dan melibatkan pengumpulan data yang dikategorikan dan disajikan sebagai program yang akan diterbitkan, langkah ini melibatkan banyak penelitian, data, dan survei. Namun informasi tambahan mungkin diperlukan jika tidak sepenuhnya tersedia di pemrograman. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mendapat informasi:

1. *Interview* pengguna ruang (pengelola dan pengunjung).
2. Survei pengguna.
3. Mencari referensi dari proyek yang serupa.

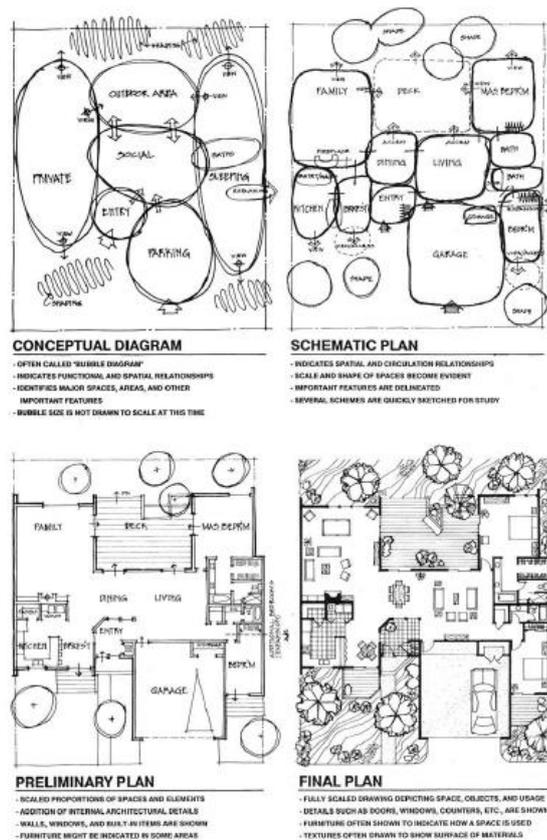
PROJECT Dr. Smith's Clinic		PAGE 7 of 21	DATE 3.13	
SPACE Dr. Smith's office		USER Dr. Smith / Interview		
ACTIVITIES	FURNISHINGS AND EQUIPMENT	SPACE NEEDED	ADJACENCIES	COMMENTS
<ul style="list-style-type: none"> • Consults with patients • Meet with staff • Meet with doctors, other professionals 	<ul style="list-style-type: none"> • chair • Seating for 2 patients • Desk • Bookshelf • Coat closet • Telephone • Computer console 	<ul style="list-style-type: none"> • approx. 120 separate feet • view to the outside • acoustical privacy 	<ul style="list-style-type: none"> • exam rooms • nurse station • private entry (not thru patient area) • private toilet 	<ul style="list-style-type: none"> • wants low lighting except at work area • furniture sealed to make patients comfortable
GENERAL REMARKS wants to display some of his Kachina doll collection				

Gambar 1.2. Contoh Survey Pengguna.

(Sumber : Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014:202)

Analyze. Seorang desainer harus mampu melihat semua informasi yang sudah terkumpul tentang masalah dan mengaturnya ke dalam kategori terkait. Hal ini sangat membantu ketika data dan fakta yang jumlahnya melimpah demi mencegah desainer dari menarik kesimpulan langsung dan memudahkan untuk melihat hubungan antar informasi, menyaring data yang berguna untuk mempengaruhi solusi akhir dan mungkin memiliki hubungan langsung masalah. Berikut langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menganalisis permasalahan:

1. *Conceptual Sketches*
2. *Matrix*
3. *Categorization*



Gambar 1.3. Tipe sekuen visual.

(Sumber : Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014:184)

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Ideate. Langkah ideasi mungkin adalah segmen yang paling menarik dan kreatif dari proses desain dengan menghasilkan banyak ide atau alternatif untuk mencapai tujuan proyek. Proses ideasi melibatkan dua fase yang berbeda:

a. **Drawing Phase.** Imajinasi desainer ditantang untuk menemukan sebanyak mungkin alternatif kreatif yang dapat dihasilkan untuk memecahkan masalah. Alternatif-alternatif ini kemudian dibuat dengan gambar skematik, gambar diagram dan rencana-rencana yang diprediksi dapat menunjang fungsi ruang. Fase ini melibatkan *bubble diagram*,

bubble plan dan *block plan* yang dapat memberi gambaran proposi luas area dan sirkulasi. Berfungsi juga untuk mengekspresikan kebutuhan spasial dan fungsional, serta gambar, perasaan, atau karakter dari lingkungan.

- b. *Concept Statement*. Pada saat yang sama, sementara desainer secara visual mengeksplorasi alternatif, desainer mulai mengembangkan konsep bagaimana mencapai tujuan masalah. Inilah tahap dimana ide dan inspirasi dituangkan dalam sebuah kalimat pernyataan yang harus ditulis dengan kalimat sederhana dan deklaratif serta mampu mendeskripsikan ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetik. Salah satu caranya dengan menuangkan inspirasi tersebut ke dalam sketsa-sketsa ide dan eksperimen seperti *modelling* atau *prototype* sederhana.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Choose (Select The Best Option). Ialah tahap dimana seorang desainer memilih opsi yang paling tepat atau "terbaik" dengan kembali untuk melihat bagaimana konsep yang dipilih sesuai dengan anggaran, kebutuhan, tujuan, dan keinginan. Jika opsi yang dipilih memenuhi kriteria, memiliki pendekatan kreatif dan menghasilkan solusi fungsional yang menarik untuk memecahkan masalah berarti itu adalah pilihan yang tepat. Jika tidak, perancang harus evaluasi kembali alternatif dan pilih opsi lain. Berikut langkah yang dapat dilakukan untuk memilih dan menentukan alternatif terbaik dan paling tepat:

1. *Personal Judgement*. Sebagian besar desainer membuat keputusan berdasarkan penilaian pribadi, inilah saat pengambilan keputusan proses di mana desainer bergantung pada pengalaman masa lalu dan keyakinannya dalam membuat pilihan yang tepat. Akan tetapi saat ini

sebagian besar desainer membutuhkan masukan dari pihak lain karena dunia telah menjadi saling terkait.

2. *Comparative Analysis*. Meskipun metode penilaian pribadi dinilai lebih efektif, pengambilan keputusan dapat ditingkatkan dengan hati-hati seperti memerinci, memberi peringkat dan menimbang opsi dengan cara hierarkis untuk menentukan mengapa solusi tersebut lebih baik dari solusi lainnya. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan kriteria desain yang dicantumkan secara cermat dan tepat untuk setiap ide, kemudian dibandingkan dengan pilihan ide yang lain.

Implement (Take Action). Langkah ini mengkomunikasikan ide melalui gambar akhir, rencana-rencana, *renderings* dan bentuk presentasi lainnya ke hadapan klien. Proses desain tidak berhenti dengan ide atau solusi kreatif tetapi terus berlanjut dalam tahap ini dimana ide-ide menjadi kenyataan. Berikut langkah-langkah yang dilakukan untuk menuangkan ide ke dalam bentuk fisik:

1. *Final Design Drawings*. Rencana akhir berupa skala yang menggambarkan semua ruang dan objek, termasuk detail arsitektur, seperti pintu, jendela, dan lemari *built-in*. Setelah gambar-gambar ini disetujui, gambar konstruksi harus dibuat, kemudian kontraktor dipekerjakan dan pekerja diawasi dalam pengerjaannya.
2. *Budgets*. Desainer sering memiliki desain yang kreatif dan menarik, beberapa mudah dilakukan sementara yang lain mungkin sangat mahal untuk diimplementasikan. Biaya harus dipertimbangkan oleh desainer dalam pengerjaannya dengan mengestimasi pengeluaran untuk menghindari *over budgets*.
3. *Time Schedule*. Desainer dituntut untuk memperkirakan waktu sejak proyek dari perencanaan awal, tahapan selanjutnya dan waktu yang mungkin diperlukan untuk mengawasi fase konstruksi.