

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia telah memasuki era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). Suatu era dimana terjadinya pasar tunggal dan basis produksi bersama, yang tentunya akan membuat arus barang, jasa, modal dan investasi, serta tenaga kerja, di kawasan Asean menjadi bebas tanpa hambatan tarif maupun non-tarif. Dari total penduduk Asean sebanyak 600 juta, sekitar 45% merupakan penduduk Indonesia. Indonesia dengan SDM dan SDA nya memiliki potensi besar untuk bersaing dalam menghadapi MEA. Salah satu industri yang memiliki potensi berkembang adalah industri kreatif. Potensi industri kreatif inilah yang menyebabkan menjamurnya *startup* baru yang bermunculan di Indonesia.

Menurut survey *dailysocial.net* menyebutkan bahwa saat ini terdapat ada 1500-an *startup* lokasi asli anak bangsa. Di Indonesia sekarang ini telah banyak berdiri komunitas *founder-founder Startup*. Seperti Bandung *Digital Valley*, Jogja *Digital Valley*, Iktas Inkubator Bisnis di Semarang, *stasion (stasion.org)* wadah bagi *startup* lokal kota Malang, dan masih banyak lagi. Berdirinya komunitas ini tentunya akan memudahkan para

founder untuk berbagi wawasan, membimbing bahkan untuk menjaring investor.

Seiring berkembangnya dunia *startup* dan banyaknya *freelancer* di Indonesia, membuat para pelaku industri kreatif membutuhkan tempat untuk bekerja dan berkolaborasi bersama. *Creative coworking space*, hadir sebagai wadah bagi para pelaku industri kreatif untuk saling bertemu, dan berkolaborasi dalam satu tempat yang sama. Dengan memanfaatkan *creative coworking space*, para pelaku *startup* tidak perlu mengeluarkan dana besar untuk menyewa sebuah kantor yang sebenarnya belum tentu diperlukan. Pergerakan yang cepat membuat mobilitas individu menjadi tinggi, tidak selalu membutuhkan kantor yang harus didatangi setiap hari.

Kota Bandung dengan segala keunikan kondisi georgafis kotanya, juga memiliki banyak *freeelancer* dan pengusaha *startup* yang berasal dari Bandung dibanding kota-kota lain seperti Jakarta, Surabaya atau Yogyakarta. Bandung memiliki potensi pasarnya besar, terutama karena kehadiran sejumlah kampus besar yang menghasilkan anak muda kreatif dan berani mengambil resiko. Dengan makin meningkatnya starup lokal yang ada di kota Bandung maka cita-cita Bandung yang ingin menciptakan Kota *Technopolis* atau *Silicon Valley*nya Indonesia, layaknya *Silicon Valley* di AS akan terwujud.

1.2. Tujuan dan Sasaran Proyek

1.2.1. Tujuan

a. Bagi Kota Bandung dan Jawa Barat

- Pemkot Bandung berencana membangun "Bandung *Technopolis*" sebuah kawasan atau kota baru yang dikhususkan untuk mewadahi mereka yang pakar dan ingin mengembangkan bisnis di bidang teknologi informasi. Disinilah peran aktif *creative coworking space* dalam menyediakan tempat bagi para startup, pemain di industri kreatif, *freelancer*, komunitas, *entrepreneur*, hingga mahasiswa untuk mengembangkan ide kreatifnya baik dibidang teknologi, fashion, maupun hiburan.
- Sehingga dampak selanjutnya *startup* tersebut dapat menjadi *startup* unggulan di dalam negeri maupun dalam kancah Internasional.

b. Bagi *Startup* atau Pelaku Industri Kreatif Penyewa *Workspace*

- Menjadi tempat berkolaborasi bagi *startup*, pemain di industri kreatif, *freelancer*, komunitas, *entrepreneur*, UMKM lokal, mahasiswa, *designer*, arsitek, hingga

seniman. Khususnya bagi mereka yang besar di Bandung.

- Dalam jangka panjang *creative coworking space* dapat menjadi *networking* antara berbagai macam bidang *startup* untuk memperluas jaringan sosial. Dengan begitu, maka peluang untuk mendapatkan tawaran proyek baru atau kerjasama juga lebih besar.

c. Bagi Perusahaan atau Investor

- Memudahkan suatu perusahaan menemukan *startup* potensial yang dapat diajak kerja sama guna menemukan cara pemasaran produk yang lebih efisien dan modern.
- Membuka kesempatan investor untuk bekerja sama dan memodali terciptanya suatu karya dari *startup* yang potensial untuk dikembangkan dikemudian hari, guna meningkatkan nilai jual di pasar.

d. Bagi Pemilik *Creative Coworking Space*

- Tren *creative coworking space* bagi pelaku *startup*, pekerja *freelance*, dan mahasiswa saat ini menjadikan segmentasi tersendiri akan ketertarikan mereka bekerja bersama di dalam lingkungan *creative coworking space*. hal ini memungkinkan pemilik *creative coworking space*

untuk mengembangkan usahanya menyediakan *space-space* yang nyaman untuk para pengguna *workspace*.

- Selain sebagai tempat bekerja, *creative coworking space* juga bisa digunakan sebagai tempat menyelenggarakan berbagai acara. Acara tersebut misalnya mengadakan acara rutin bulanan yang bekerja sama dengan *startup* penggiat *entrepreneurship*. Banyaknya acara seminar, pertemuan ataupun yang lain maka dapat meningkatkan eksistensi dari *creative coworking space* tersebut.

1.2.2. Sasaran

Kelompok sasaran dari Fungsi bangunan *creative coworking space* di Bandung ini adalah untuk *startup*, pemain di industri kreatif, *freelancer*, komunitas, *entrepreneur*, UMKM lokal, mahasiswa, *designer*, arsitek, hingga seniman. Khususnya bagi mereka yang besar di Bandung.

1.3. Lingkup Pembahasan

- a. Mengkaji perilaku penghuni *creative coworking space* dalam beraktivitas di dalamnya.

- b. Mengkaji aspek-aspek yang terkait dengan implementasi perilaku penghuni *creative coworking space* dalam bentuk visual (tata letak, persyaratan ruang dan interior bangunan)
- c. Menganalisa kebutuhan luasan ruang *creative coworking space*.
- d. Memilih struktur bangunan dengan mempertimbangkan tipologi bangunan dan kondisi lingkungan sekitar.
- e. Mengkaji penerapan tema arsitektur kontemporer dengan tema *playful and industrial*, berdasarkan kriteria – kriteria sesuai tema dan konsep bangunan *creative coworking space*.
- f. Menciptakan sebuah citra arsitektural sesuai dengan fungsi bangunan *creative coworking space*. Citra pengguna juga harus tertuang dalam pengolahan arsitektur interior maupun eksterior bangunan.

1.4. Metode Pembahasan

1.4.1. Metode Pengumpulan Data

1.4.1.1. Data Primer

a. Studi Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan studi observasi pada beberapa proyek yang sejenis. Dari studi observasi akan didapatkan data berupa foto dan informasi yang

berhubungan dengan proyek yang nantinya akan didesain.

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan dengan mengadakan tanya jawab dengan narasumber yang terkait dengan aktifitas atau kegiatan yang berkaitan dengan proyek yang sejenis.

1.4.1.2. Data Sekunder

Merupakan data-data pendukung untuk menunjang data primer dalam perencanaan dan perancangan objek. Data tersebut adalah data yang diperoleh dari studi literatur yang merupakan studi kepustakaan yang terkait dengan objek kajian dengan mengadakan perbandingan terhadap objek sejenis sebagai acuan standarisasi sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

1.4.2. Metode Penyusunan dan Analisis

A. Metode Induktif

Melakukan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencari data dari instansi yang terkait dengan proyek, wawancara dengan narasumber, observasi

lapangan dan mendokumentasikan data dari proyek sejenis.

B. Metode Deduktif

Melakukan pengumpulan data dari studi literature dan browsing internet. Setelah mengumpulkan data – data yang mendukung untuk keperluan programing dan desain, dilakukan analisa sehingga dapat tersusun suatu landasan teori dan pemrograman arsitektur.

1.4.3. Metode Pemrograman Arsitektur

1.4.3.1. Tahap Analisis

Analisis yang dilakukan meliputi analisa dari proyek sejenis serta lokasi eksisting. Sehingga dapat diketahui apa saja kebutuhan ruang, fasilitas, pola kegiatan serta aspek-aspek yang diperlukan untuk membuat sebuah *creative coworking space*.

1.4.3.2. Tahap Sintesis

Setelah dilakukan analisis, dapat diketahui apa saja aspek-aspek yang dibutuhkan mulai dari ruang, fasilitas, aspek kenyamanan hingga aspek keamanan sehingga setelah itu dapat dibuat suatu desain yang dapat memenuhi aspek-aspek yang dibutuhkan tersebut.

1.4.4. Metode Perancangan Arsitektur

1.4.4.1. Konsep Rancangan Skematik

Beberapa tahapan dalam rancangan skematik

yaitu :

- Analisis Lokasi
- Konsep spasial / lingkup bangunan
- Konsep tata bentuk
- Konsep pengolahan tampilan visual bangunan
- Implementasi ke rancangan tapak dan bangunan (situasi, siteplan, tampak, denah, potongan, detail)

1.4.4.2. Gambar Kerja

- Situasi
- Siteplan
- Denah
- Potongan
- Tampak
- Detail-detail

1.4.4.3. Implementasi ke 3D

- Isometri
- Isometri struktur
- Perspektif interior



- Perspektif eksterior

1.4.4.4. Presentasi Final Hasil Rancangan

Merupakan tahap akhir dari metode perancangan arsitektur dengan menggunakan media presentasi berupa *software Power Point* mengenai judul proyek Ruang Kerja Kreatif (*Creative Coworking Space*) di Bandung, serta membuat maket proyek akhir.

1.5. Sistematika Pembahasan

1.5.1. BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini dibahas uraian yang bersifat pengantar, pendahuluan dan mengenalkan awal dari seluruh materi Landasan & Teori Program. Sub bab yang dibahas lebih lanjut diantaranya ; latar belakang proyek, tujuan dan sasaran pembahasan, lingkup pembahasan, metode pembahasan (meliputi metode pengumpulan data, metode penyusunan dan analisis, metode pemrograman, dan metode perancangan arsitektur), dan sistematika pembahasan (meliputi pendahuluan, tinjauan proyek, analisis pendekatan arsitektur, program arsitektur, dan kajian teori).

1.5.2. BAB II : Metodologi

Berisikan tinjauan umum meliputi gambaran umum, latar belakang, perkembangan tren, sasaran yang akan dicapai. Tinjauan khusus meliputi terminologi, kegiatan, spesifikasi dan persyaratan desain, arsitektur, bangunan, lingkungan, konteks kota dan studi banding. Rangkuman meliputi kesimpulan, batasan dan anggapan.

1.5.3. BAB III : Analisis Pendekatan Program Arsitektur

Berisikan analisa pendekatan arsitektur meliputi studi aktivitas, dan studi fasilitas. Analisa pendekatan sistem bangunan meliputi studi sistem bangunan, studi sistem utilitas, studi pemanfaatan teknologi. Analisa konteks lingkungan meliputi analisa pemilihan lokasi dan analisa pemilihan tapak.

1.5.4. BAB IV : Program Arsitektur

Berisikan tentang konsep program meliputi aspek citra/performance arsitektural/aspek fungsi/aspek teknologi dan aspek lingkungan.

Tujuan perancangan, faktor penentu perancangan, faktor persyaratan perancangan yang meliputi persyaratan arsitektur bangunan dan persyaratan konteks lingkungan. Program arsitektur meliputi program kegiatan, program sistem struktur, program sistem utilitas dan program lokasi tapak.

1.5.5. BAB V : Kajian Teori

Berisikan tentang kajian teori mengenai penekanan desain postmodern neovernakular pada ekspresi bentuk arsitekturalnya. Berikutnya juga berisikan kajian teori permasalahan dominan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai berbagai sumber data yang di gunakan dalam penyusunan laporan.

LAMPIRAN

Berisi hal – hal yang berkaitan dengan laporan proyek yang dibahas.

