

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, komunitas kreatif telah berkembang. Komunitas kreatif sekarang sering mengadakan acara atau kegiatan kreatif, mulai dari pameran dan pasar seni hingga seminar, pertunjukan, presentasi, dan lain-lain. Kreativitas muncul dari masa ke masa, dan teknologi tidak hanya terbatas pada seni tradisional tetapi juga berkembang ke arah yang lebih modern dan kreatif dengan menggunakan teknologi yang berkembang saat ini.

Ekonomi kreatif dapat berkembang melalui komunitas kreatif, yang tentunya sangat penting untuk mendorong pertumbuhan ekonomi masyarakat lokal dan nasional. Sebagaimana diumumkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, subsektor ekonomi kreatif memberikan kontribusi terhadap PDB Indonesia pada tahun 2019 sebesar Rp1.153,4 triliun, atau 7,2% dari total PDB. Sektor ini juga menyerap 15,2% tenaga kerja nasional dan 11,9% ekspor Indonesia (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, n.d.). Meskipun kota Jakarta Timur memiliki potensi besar untuk pertumbuhan industri kreatif, sektor ini masih terbelakang. Ini menghasilkan ide untuk membuat ruang kreatif di Jakarta Timur. Pembangunan infrastruktur seperti Tol Layang Jakarta-Cikampek, pembukaan Sistem Transportasi Kereta Api Kecepatan Ringan (LRT) dari Stasiun Velodrome ke Manggarai, dan pembangunan kereta cepat Jakarta-Bandung telah memilih Cawang sebagai lokasi untuk kegiatan perekonomian inovatif di Jakarta Timur. Ini menunjukkan bahwa wilayah ini memiliki potensi pertumbuhan yang besar, terutama di bidang ekonomi. (Giardi, 2021)

Tempat Kreatif menyediakan tempat untuk desainer lokal, ruang diskusi untuk berbagai tingkat, sudut pandang musik, arsitek, desainer interior, desain grafis desain, fashion, dll. Mereka juga mengadakan konser musik dan ruang acara untuk seminar atau pameran. Creative Space ini dirancang sebagai ruang publik untuk memungkinkan orang dari berbagai latar belakang berinteraksi dengan lebih baik.

Lahan terletak di Jl. Letjen M.T. Haryono, RW.6, Bidara Cina, Kecamatan Jatinegara, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Lokasi ini sangat strategis karena dekat dengan area perkantoran dan memiliki halte bus Transjakarta yang memudahkan akses.

Permasalahan tersebut dimulai dari masyarakat yang dewasa hingga remaja yang kreatif dan bakat tidak dapat menyalurkan dan mengekspresikan bakat mereka. Ini disebabkan oleh kurangnya fasilitas yang dapat membantu mereka menyalurkan kreativitas dan bakat mereka. Selain itu, diperlukan ruang publik yang luas, nyaman, dan diatur dengan baik untuk memenuhi kebutuhan rekreasi masyarakat. Ruang terbuka publik di Creative Space Jakarta Timur dirancang karena masalah ini. Perancangan Ruang Kreatif Cawang menggunakan pendekatan Thoring, yang berarti Desain Pemimpin Ruang Kreatif.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan perancangan bangunan industri kreatif ini antara lain:

1.2.1 Maksud

Maksud dari perancangan bangunan industri kreatif ini adalah untuk menciptakan fasilitas yang mampu memudahkan aktivitas para pelaku kreatif dan masyarakat sekitar.

1.2.2 Tujuan Perancangan

1. Merancang ruang publik yang bersifat edukatif sebagai wadah yang dapat memfasilitasi penyaluran bakat dan kemampuan masyarakat.
2. Merancang ruang publik yang bersifat rekreatif untuk mewadahi berbagai kegiatan ataupun aktivitas sosial masyarakat.
3. Menciptakan ruang publik yang menjadi daya tarik bagi para remaja, masyarakat luas dan wisatawan dalam dan luar negeri.
4. Mendesain ruang publik yang merujuk kepada pendekatan terpilih.

1.3 Lingkup Pembahasan

Fokus pembicaraan adalah masalah arsitektur lokal yang berkaitan dengan perencanaan dan desain gedung Creative Space di Cawang, Jakarta Timur, yang dimaksudkan untuk menjadi tempat kreatif bagi para pelaku ekonomi dan masyarakat umum. Ruang ini dimaksudkan untuk memfasilitasi pendidikan, inovasi, dan kreativitas bagi masyarakat, dan hasil yang diharapkan akan dicapai dengan data yang tersedia.

1.4 Metode Pembahasan

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data dikumpulkan melalui penelitian observasional dan wawancara di berbagai ruang kreatif serupa. Hasil penelitian dan tanya jawab yang dilakukan melalui metode ini akan memberikan gambar dan informasi yang berkaitan dengan proyek yang akan dirancang.

b. Data Sekunder

Untuk mendukung data primer dalam desain ruang kreatif, pengumpulan data sekunder digunakan. Data ini dapat diperoleh dengan melakukan penelitian literatur yang relevan dengan subjek penelitian. Selain itu, melakukan perbandingan dengan item yang serupa untuk tujuan menciptakan dasar standardisasi berdasarkan peraturan yang berlaku.

1.4.2 Metode Pemrograman Arsitektur

Analisis yang dilakukan juga mencakup proyek dan lokasi yang sebanding. Akibatnya, hasilnya memungkinkan untuk mempelajari fasilitas, model pengoperasian, kebutuhan ruang, dan elemen lainnya yang diperlukan untuk merancang ruang kreatif.

1.4.3 Metode Perancangan Arsitektur

a. Skematik Perancangan

Berikut merupakan beberapa tahapan dalam perancangan skematik diantaranya analisis lokasi, kosep bentuk bangunan, dan implementasi kondisi tapak terhadap desain bangunan.

- b. Gambar Kerja, diantaranya site plan, denah, potongan, tampak, dan detail-detail pendukung lainnya.
- c. Implementasi ke dalam output 3D, berupa perspektif eksterior, perspektif interior dan isometri.
- d. Presentasi Akhir, merupakan tahap akhir dengan menggunakan media presentasi berupa software power point, panel presentasi, video animasi, dan maket arsitektural.

1.5 Sistematika Pembahasan

Penyusunan skripsi tugas akhir ini dibuat secara sistematis dengan menjadikan beberapa bagian, diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Memberikan pendahuluan dan uraian awal materi. Latar belakang, maksud dan tujuan perancangan, ruang lingkup pembicaraan, metode pembicaraan, dan sistematika pembicaraan adalah beberapa subbab.

BAB II TINJAUAN DAN LANDASAN TEORI

Dalam bab ini, pembahasan umum tentang bangunan industri kreatif dibahas. Tujuan khusus adalah untuk membahas prinsip-prinsip ruang kreatif, yang merupakan tema utama dalam desain bangunan industri kreatif.

BAB III PERMASALAHAN

Membahas mengenai identifikasi permasalahan secara arsitektural.

BAB IV ANALISIS

Membahas kondisi lokasi dan bagaimana tanggapan terhadap analisis ini akan mempengaruhi konsep desain.

BAB V KONSEP DASAR PERANCANGAN

Memberikan penjelasan dasar tentang prinsip-prinsip dasar ruang kreatif, termasuk konsep tentang ruang, bangunan, gubahan massa,

pembagian fungsi bangunan, sirkulasi, dan konsep struktur bangunan sebagai hasil dari perancangan.

BAB VI PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber referensi yang digunakan sebagai literatur selama proses perancangan *Creative Space*. Sumber tersebut terdiri dari sumber buku, sumber artikel atau jurnal, dan sumber internet atau artikel daring.

