

PERANCANGAN ULANG INTERIOR BANDUNG CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN SINEMATIK

Muhammad Rivi Aldian Nursandy¹, Dea Aulia Widyaevan² dan Arnanti Primiana Yuniati³

^{1,2,3}S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
rivialdian@student.telkomuniversity.ac.id, widyaevan@telkomuniversity.ac.id, arnanti@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: 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. Tetapi masalah pengalaman ruang yang terjadi membuat bangunan menjadi terbengkalai karena tidak diminati. Tugas Akhir ini menyelidiki montase untuk mengembangkan interior sinematik melalui operasi rekonstruksi spasial yang menyajikan serangkaian pengalaman spasial. Montase adalah bagian dari diskursus yang berkaitan dengan sinematik, film, dan arsitektur. Artikel ini mengeksplorasi pendekatan montase sebagai dasar utama dalam proses desain interior melalui pengalaman spasial. Diskusi ini didasarkan pada gagasan bahwa montase menekankan tiga hal, yaitu *sequence*, *layer of meaning*, dan *movement*. Temuan studi preseden ini menunjukkan pemahaman tentang operasi rekonstruksi ruang, yaitu, pembongkaran (*dismantlement*), penghilangan (*disappearance*), dan pemasangan kembali (*reassembly*). Ketiganya ada sebagai strategi yang akan menjadi bagian dari proses produksi untuk mengembangkan desain arsitektur sinematik berbasis montase, menciptakan rangkaian spasial baru yang memberikan alternatif pengalaman spasial. Eksplorasi montase dan mekanisme desainnya memperluas pengetahuan tentang desain arsitektur berbasis sinematik.

Kata Kunci: Montase; Sinematik; Film; Dialog Spasial

Abstract: *The creative industry in Indonesia and especially in the city of Bandung today has shown satisfying activities. The diversity of culture and art that exists in Indonesia and especially in the city of Bandung can affect the creative potential that arises in society. But the problem of space experience that occurs makes the building neglected because it is not in demand. This final project investigates a montage to develop a cinematic interior through a spatial reconstruction operation that presents a series of spatial experiences. Montage is a part of discourse related to cinematic, film, and architecture. This article explores the montage approach as the main basis*

in the interior design process through spatial experience. This discussion is based on the idea that montage emphasizes three things, namely sequence, layer of meaning, and movement.). All three exist as a strategy that will be part of the production process to develop a montage-based cinematic architectural design, creating new spatial sequences that provide alternative spatial experiences. The exploration of montage and its design mechanisms broadens the knowledge of cinematic-based architectural design.

Keywords: Montage; Cinematic; Film; Spatial Dialogue

PENDAHULUAN

Pesatnya pertumbuhan dan banyaknya pelaku industri kreatif mulai terjun ke Industri Kreatif memunculkan sebuah kebutuhan baru untuk terus berkarya di Kota Bandung, yang kemudian hal tersebut direspon oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung dengan membangun sebuah fasilitas Pusat Kreatif Bandung BCH (Bandung Creative Center) yang diresmikan pada tahun 2017.

Fakta yang didapat berdasarkan dari pengamatan, survey lapangan dan wawancara menunjukkan adanya beberapa permasalahan yang ditemukan, diantaranya adalah kondisi interior BCH yang belum dapat mendukung pengguna secara optimal. Hal ini disebabkan oleh fasilitas yang tersedia belum kebutuhan komunitas industri kreatif di Bandung. Kemudian ruang interior BCH memiliki pengalaman ruang yang tidak dapat merespon pola perilaku kreatif dan menstimulus tingkat kreativitas pengguna di dalamnya.

Salah satu solusinya adalah dengan merancang *Creative hub* di Kota Bandung dengan pendekatan *Cinematic Experience* yang memiliki konsep *optical illusion*, Film memiliki dua unsur pembentuk yaitu unsur naratif dan unsur sinematik yang saling berkesinambungan dan berkaitan untuk membentuk sebuah film menurut Pratista (2008). *The Collins English Dictionary* mendefinisikan 'immerse' sebagai "untuk terlibat secara mendalam". Menurut Jackson (2018), terlibat secara mendalam dalam suatu pengalaman dapat membantu pengembangan wawasan, kepercayaan diri, dan kemampuan untuk belajar hidup dan bekerja. Manusia cenderung akan bekerja secara efektif dan kreatif di ruangan yang *immersive*. Menurut Bankole (2015), secara harfiah,

istilah lingkungan *immersive* mengacu pada seseorang terlibat secara mendalam dalam lingkungan dimana mereka berada. Menurut *Lorentz* (2006)

METODE PENELITIAN

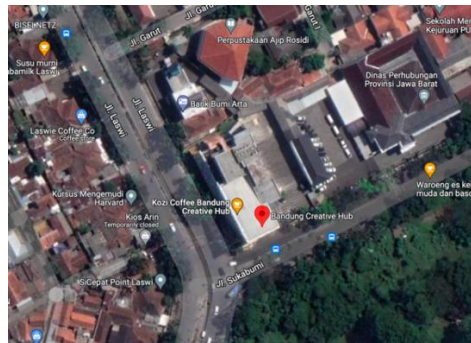
Penelitian ini merupakan analisis kualitatif dengan cara mengumpulkan data dari keadaan sebenarnya. Metode yang dilakukan pada proyek perancangan ulang Bandung Creative Hub ini adalah sebagai berikut.

1. Mengumpulkan data terkait obyek perancangan yaitu melalui survey dari studi banding (M Bloc Space, Gudang Selatan, Selasar Sunaryo Art Space) dan studi preseden, wawancara, studi literatur yang menunjang dan melengkapi kebutuhan perancangan.
2. Menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk menentukan permasalahan terkait objek perancangan seperti eksisting, aktivitas, elemen interior, pengkondisian ruang, karakter desain dan mengkaji teori-teori pendekatan aktivitas.
3. Memecahkan permasalahan perancangan yang dibuat ke dalam programming meliputi konsep, kebutuhan ruang, *zoning & blocking*, *bubble diagram*, matriks dan sebagainya.
4. Kemudian pengembangan desain dari hasil analisa dan sintesa yang dituangkan ke dalam gambar kerja dan bentuk 3D melalui beberapa alternatif untuk memperoleh hasil perancangan sesuai dengan tujuan pada awal perancangan.

HASIL DAN DISKUSI

Analisa Proyek

Perancangan ini merupakan perancangan *Creative hub* di Kota Bandung dengan Pendekatan Cinematic dengan kepemilikan Pemerintah Kota Bandung yang dapat membuat pelaku kreatif di kota bandung bisa merasakan *Cinematic Experience* yang memiliki atmosfer ruang Montage.



Gambar 1 Tapak Bandung Creative Hub
Sumber: Google Earth

Analisis Pergerakan Matahari



Gambar 2 Orientasi Matahari
Sumber: Data Penulis

Fasad Bangunan menghadap ke arah selatan, akses pintu masuk dari arah selatan juga, dengan begitu matahari tidak langsung menyinari, matahari terbit dari arah timur gedung dengan tidak ada bukaan pada gedung, matahari tenggelam di arah barat dengan bukaan pada bangunan dengan kaca matahari akan menyinari bangunan tetapi tidak akan terlalu panas karena intensitas dari cahaya dan panas matahari di jam 15:00 tidak terlalu panas dan banyaknya vegetasi membantu mengurangi panas dan terik matahari di jam tersebut.

Analisis Kebisingan

Tingkat kebisingan paling tinggi terdapat pada area bagian barat bangunan yaitu tepatnya pada bagian area keluar masuknya akses ke dalam gedung. Namun masih dapat sedikit teredam dengan adanya pepohonan yang

tumbuh di sekitar bangunan kantor. Kemudian kebisingan juga berasal dari lantai dasar kantor yang merupakan public space, sehingga hal ini berpengaruh dalam penggunaan material untuk mengurangi tingkat kebisingan.

Analisis Kondisi Sosial Budaya

Kota Bandung merupakan salah satu kota urban yang ada di Indonesia sehingga dapat disimpulkan bahwa di kota tersebut terdapat banyak masyarakat yang merupakan generasi millennials kelas menengah urban sebagai masyarakat usia produktif yang memiliki tingkat stress yang tinggi. Analisis Struktur Organisasi

1. Konsep Perancangan Bandung Creative Hub

Konsep Perancangan yang digunakan pada perancangan Bandung Creative Hub adalah Spasial Naratif. Sinematik berbasis montase melalui mekanisme dan metode yang akan digunakan untuk menghasilkan eksplorasi desain dengan pendekatan sinema. Montase adalah bagian dari diskursus yang membentuk ruang arsitektur sinematik. Ini menjadi tujuan pembuatan perancangan dengan mengakomodasi hubungan timbal balik yang terjadi antara pengguna dan ruang. Konsep ini akan menyediakan fasilitas yang dapat menunjang pengalaman dalam ruang yang memperhatikan fungsi ruang, estetika ruang, dan sistematika ruang untuk menunjang kemudahan dan kenyamanan penggunaannya melalui penerapan sinema.

1) Konsep Aktivitas pada Bandung Creative Hub

– Aktivitas Umum

Konsep aktivitas secara umum dibagi berdasarkan pola aktivitas pengguna ruang *creative hub* secara umum. Adapun pengguna *creative hub* secara umum berupa tamu/pengunjung, pekerja teknis (satpam & cleaning service), dan Staff. Sehingga dalam aktivitas ini

memungkinkan untuk tiap pengguna dapat menjangkau area atau ruang-ruang yang diperlukannya.

– **Aktivitas Khusus**

Konsep aktivitas khusus merupakan titik utama perancangan *new design* kantor. Dengan menyediakan dan memfasilitasi pekerja/pegawai yang secara tidak langsung dapat meningkatkan kinerja pegawai melalui penataan kantor sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan sehingga membuat setiap pegawai dapat saling berinteraksi, berdiskusi, bekerjasama dan juga berbagi fasilitas kantor.

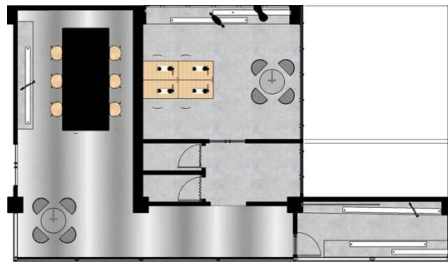
2) Konsep Organisasi dan Sirkulasi Ruang

Menerapkan organisasi ruang linier, terkait aktivitas pengguna dan kedekatan ruang (secara visual dan fungsi) dengan mempertimbangkan pendekatan fisik dalam menghubungkan suatu ruang terhadap ruang lain melalui penerapan ruang-ruang berbagai ukuran maupun bentuk yang berulang.



Gambar 3 Zonasi Denah Perancangan (Lantai 1)
Sumber: Data Penulis

Lalu organisasi ruang linier yang diterapkan pada area publik yang luas dan dikunjungi banyak orang, seperti pada area fashion studio.



Gambar 4 Layout Organisasi Ruang Bandung Creative Hub
Sumber: Data Penulis

3) Konsep Bentuk

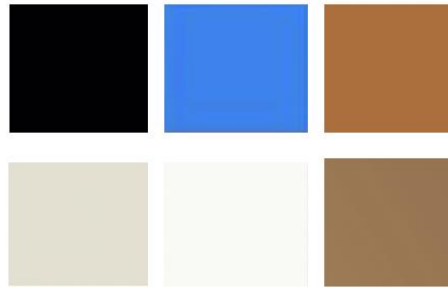
Bentuk yang digunakan untuk perancangan ini adalah berbentuk dinamis, Guna memberikan kesan inviting, bentukan fasad pada bagian kusen didesain menggunakan teknik layer dengan efek kedalaman ilusi yang bersifat modern sekaligus memberikan kesan bahwa bangunan ini menyimpan cerita. Pada bagian dalam, terdapat partisi difungsikan sebagai pengarah dengan konsep curve yang membawa pengunjung ke ruangan lainnya.



Gambar 5 Aplikasi Konsep Bentuk pada Ruang
Sumber: Data Penulis

4) Konsep Warna

Warna yang digunakan yaitu terkait konsep pengayaan, warna dari kebutuhan suasana.



Gambar 6 Palet Warna
 Sumber: Data Penulis

Bentuk pengaplikasian dari konsep warna ini adalah menciptakan suasana yang produktif dan kreatif dari penggunaan warna dasar monokrom.












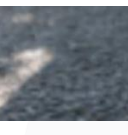






Gambar 7 Aplikasi Konsep Warna pada Ruang
 Sumber: Data Penulis

5) Konsep Material

Konsep material yang diterapkan pada perancangan menyesuaikan dengan aktivitas, kebutuhan tiap ruang. Berikut beberapa penerapan konsep material yang ditujukan melalui tabel:

Tabel 1 Aplikasi Konsep Material

Penerapan Konsep	Keterangan		
	Mat. Ceiling	Mat. Dinding	Mat.Lantai

			
	Ceramic	Tempered Glass	Concrete
	Mat. Ceiling	Mat. Dinding	Mat.Lantai
			
	Ceramic	Tempered Glass	Concrete
	Mat. Ceiling	Mat. Dinding	Mat.Lantai
			
	Glass	Concrete	Wood
	Mat. Ceiling	Mat. Dinding	Mat.Lantai
			
	Glass	Concrete	Wood


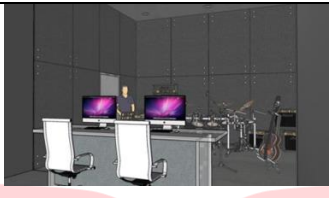
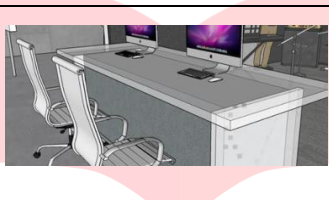


Sumber : Dokumentasi Penulis

6) Konsep Furniture

Konsep furniture yang diterapkan pada perancangan memiliki bentuk dinamis dan standar ergonomis. Berikut konsep furniture yang ditujukan melalui tabel dibawah ini yaitu:

Tabel 2 Aplikasi Konsep Furnitur

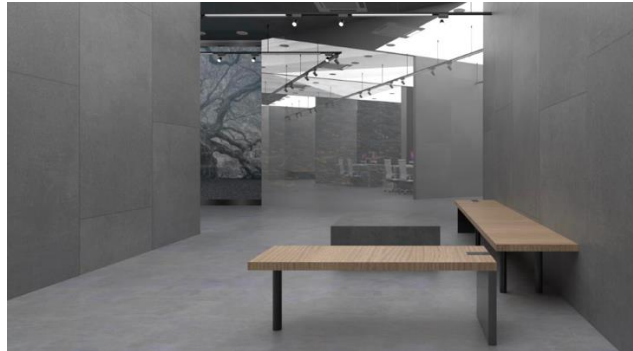
Jenis Furniture	Bentuk Furniture	Keterangan
-----------------	------------------	------------

Loose furniture		Curve Chair – Fashion Studio Furniture berfungsi sebagai kursi kerja para pengunjung
Loose furniture		Chair – Music Room Furniture berfungsi sebagai tempat mixing
Loose furniture		<i>Work Table – Music Room</i> Furniture berfungsi sebagai tempat mixing
Built In furniture		<i>Book Shelve – Library</i> Furniture berfungsi sebagai tempat buku dan juga karya atau objek kecil
Built In furniture		Read Table – Library Furniture berfungsi sebagai tempat membaca

Sumber: Dokumentasi Penulis

7) Konsep Pencahayaan

Pencahayaan buatan menggunakan *LED Linear Light*, dan *downlight* putih untuk menerangi aktivitas pekerja di dalam ruang. Beberapa ruang menggunakan *accent light* untuk memperindah ruangan.



Gambar 8 Aplikasi Konsep Pencahayaan pada Ruang
Sumber: Data Penulis

8) Konsep Penghawaan

Penerapan penghawaan pada perancangan ini bertujuan untuk kenyamanan pengguna pada saat berada di dalam ruang. Sumber penghawaan yang digunakan adalah penghawaan alami dan buatan. Untuk penghawaan alami berasal dari bukaan yang terdapat pada bangunan. Sedangkan penghawaan buatan menggunakan alat-alat penghawaan seperti AC, *exhale fan*, dan *exhaust*.

9) Konsep Akustik

Konsep akustik Konsep akustik yang diterapkan melalui penggunaan material akustik, penerapan bentuk ceiling tertentu dan memperhatikan sirkulasi serta organisasi ruang. Bentuk ceiling dapat mempengaruhi akustik suatu ruang, hal yang diperhatikan terkait kebutuhan pantulan suara, meredam suara, dan menyalurkan suara.

Tabel 3 Aplikasi Konsep Akustik

Aplikasi Konsep Akustik	Keterangan
-------------------------	------------



Ceiling : Permainan material pada ceiling membuat rasa yang berbeda

Lantai : Penggunaan material reflektif dengan tujuan memiliki cerita pada lantai



Ceiling : Permainan material pada ceiling membuat rasa yang berbeda

Lantai : Penggunaan material reflektif dengan tujuan memiliki cerita pada lantai

Sumber : Data Penulis

10) Konsep Keamanan

Sistem keamanan yang diterapkan pada perancangan yaitu memperhatikan dari segi objek keamanan dan melalui subjek keamanan. Beberapa sistem keamanan yang dapat diterapkan pada fasilitas ini adalah pengamanan melalui tata kerja dan tata ruang, sistem perlindungan dalam interior, serta sistem keamanan dari kebakaran.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan ulang interior Bandung Creative Hub, temuan yang diperoleh adalah hubungan dan dampak montase pada perancangan ruang interior. Sinematik sebagai pendekatan dalam pengembangan desain arsitektur yang menghasilkan dan memediasi rangkaian skenario dengan menekankan pengalaman spasial. Keterbaruan yang dihadirkan pada montase yang penulis eksplorasi ini yaitu montase yang menekankan pengalaman spasial yang berbeda yang kemudian di susun menjadi konfigurasi rangkaian skenario. Oleh karena itu, perubahan montase yang terjadi yaitu berdasarkan perjalanan penggunaannya serta potensi view yang

mempengaruhi persepsi dari pengguna, sehingga menghadirkan arsitektur sinematik yang bersifat poetic pada pengalaman spasialnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, S. (2009). *Practice: Architecture, Technique + Representation* (2nd ed.). Routledge.
- Amidon, J., Rappaport, N., & Reed, P. (2006). *Ken Smith Landscape Architects/Urban Assemblage*, 10, 111–131. JSTOR. <https://doi.org/10.2307/3171145>
- Böck, I. (2015). *Six canonical projects by Rem Koolhaas: Essays on the History of Ideas*. jovis Verlag GmbH.
- Bong, J. H. (2019). *Parasite*.
- Carranza, L. E. (1994). Le Corbusier and the Problems of Representation. *Journal of Architectural Education*, 48(2), 70–81. <https://doi.org/10.1080/10464883.1994.10734626>
- Costanzo, M. (2009). Twenty Years After (Deconstructivism): An Interview with Bernard Tschumi. *Architectural Design*, 79, 24–29. <https://doi.org/10.1002/ad.804>
- Dagenhart, R. (1989). Urban architectural theory and the contemporary city: Tschumi and Koolhaas at the Parc de la Villette. *Ekistics*, 84–92.
- Deriu, D. (2007). Montage and modern architecture: Giedion's implicit manifesto. *Architectural Theory Review*, 12(1), 36–59. <https://doi.org/10.1080/13264820701553096>
- Eisenstein, S. M., Bois, Y.-A., & Glenny, M. (1989). *Montage and Architecture*.
- Frunza, B. (2007). *Back in Focus: Cinematic Architecture Beyond Spatial Montage*. Miami University, Department of Architecture.
- Gutai, M. (2015). *Trans Structures: Fluid Architecture and Liquid Engineering*. Actar.
- Janati, F. (2021, February 14). *Sinopsis Parasite, Film Terbaik Oscar 2020*. <https://www.kompas.com/hype/read/2021/02/14/175822466/sinopsis-parasite-film-terbaik-oscar-2020>.

- Jones, K. B. (1999). Reviewed Works: Architecture of the Everyday by Steven Harris, Deborah Berke; A Hut of One's Own: Life outside the Circle of Architecture by Ann Cline. *Journal of Architectural Education* (1984-), 53(2), 122–124. JSTOR.
- Koeck, R. (2013). *Cine-scapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*. Routledge.
- Leach, N. (2006). *Camouflage*. MIT Press.
- Lim, C. (2013). London Short Stories: Drawing Narratives. *Architectural Design*, 83(5), 102– 107. <https://doi.org/10.1002/ad.1641>
- Pallasmaa, Juhani. (2007). *The Architecture of image: Existential space in cinema*.
- Paramita, K. D. (2021). Weaving theory and practice: Design discourses, exchanges, and processes. *ARSNET*, 1(1).

