

PERANCANGAN INTERIOR BANDUNG *CREATIVE CENTER* DENGAN PENDEKATAN *COMMUNAL SPACE*

Sherly Anggraini¹, Djoko Murdowo² dan Dea Aulia Widyaevan³

^{1,2,3} *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
sherlyii@student.telkomuniversity.ac.id, murdowo@telkomuniversity.ac.id,
widyaevan@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Bandung sebagai kota kreatif memerlukan adanya satu wadah atau tempat yang dapat mewadahi industri kreatif yang ada di Kota Bandung. Dengan adanya perancangan baru diharapkan para pelaku industri kreatif memiliki wadah atau tempat yang memiliki fasilitas lengkap yang sesuai dan dapat mendukung aktivitas yang dilakukan. Masyarakat umum juga diharapkan memiliki wadah atau tempat wisata baru yang dapat menjadi tempat rekreasi sekaligus edukasi. Pada penelitian ini sumber data penelitian diperoleh melalui pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dan teknik pengumpulan data berupa observasi terhadap fasilitas serupa dan penyebaran kuesioner yang dilakukan secara langsung dan tidak langsung serta melalui studi pustaka. Setelah dilakukannya penelitian, program ruang yang akan diterapkan didapatkan berdasarkan permasalahan UMKM bidang industri kreatif yang ada di kota Bandung yaitu dibutuhkannya ruang *makerspace*, studio, dan *retail* dengan penerapan pendekatan *Communal Space*. Penerapan pendekatan *Communal Space* dan hasil perancangan diharapkan dapat menjawab permasalahan yang ada dan dapat menjadikan objek perancangan menjadi fasilitas yang aktif yang dapat mewadahi pelaku industri kreatif dan masyarakat umum.

Kata kunci: Bandung, Industri Kreatif, *Communal Space*

Abstract : *Bandung as a creative city requires a container or place that can accommodate creative industries in the city of Bandung. With the new design, it is hoped that creative industry players will have a container or place that has complete facilities that are appropriate and can support the activities carried out. The general public is also expected to have new places or tourist spots that can be both recreational and educational places. In this study, the research data sources were obtained through a qualitative approach using descriptive methods and data collection techniques in the form of observing similar facilities and distributing questionnaires which were carried out directly and indirectly as well as through literature study. After doing the research, the space program that will be implemented is obtained based on the problems of SMEs in the creative industry sector in the city of Bandung, namely the need for makerspace, studio and retail space by implementing the Communal Space approach. The application of the approach and design results is expected to be able to answer existing problems and can make design objects*

into active facilities that can accommodate creative industry players and the general public.

Keywords: Bandung, Creative Industries, Communal Space

PENDAHULUAN

Creative Center merupakan fasilitas atau sarana pendukung bagi masyarakat umum serta pelaku industri kreatif untuk menemukan bakat baru serta potensi diri, mengembangkan bakat dan kreativitas pada sub-sektor industri kreatif, serta tempat berkumpulnya sesama pelaku industri kreatif. Fasilitas *creative center* atau *hub* merupakan salah satu program dari Kemenparekraf dalam upaya meningkatkan pariwisata Indonesia dan meningkatkan perekonomian Indonesia melalui ekonomi kreatif.

Bandung sebagai kota yang menjadi lokasi tapak objek perancangan merupakan salah satu kota di Indonesia yang ditetapkan oleh UNESCO sebagai kota kreatif pada tahun 2015. Sebagai kota kreatif terdapat beberapa indikator yang perlu dipenuhi didasarkan oleh indikator yang ditetapkan UNESCO, salah satu indikator yang mempunyai nilai tertinggi adalah kontribusi ekonomi, atau erat kaitannya dengan keterhubungan antara kemampuan yang dimiliki SDM dengan hasil secara ekonomi bagi warga (Arifianti, dkk. 2017). Untuk meningkatkan kemampuan dari SDM maka diperlukan pelatihan terkait bidang industri kreatif. Oleh karena itu diperlukan sebuah tempat yang dapat menyelenggarakan pelatihan-pelatihan terkait yang dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas pendukung aktivitas yang dilakukan.

Bandung yang menjadi lokasi tapak objek perancangan sudah terdapat beberapa pusat kreatif salah satunya adalah Bandung *Creative Hub* yang berada di Jl. Laswi, Kota Bandung. Namun setelah dilakukannya survei secara langsung ke Bandung *Creative Hub* dan dilakukan penyebaran kuesioner yang telah disebarakan kepada pengunjung dan pengguna UMKM dari *Bandung Creative Hub* yang sudah terbangun dapat disimpulkan bahwa pada BCH masih banyak fasilitas yang tidak

sesuai dengan fungsi ruang, keinginan pengguna untuk adanya fasilitas ruang yang lengkap dengan alat yang dapat pengguna UMKM gunakan pada proses produksi barang, serta keinginan untuk adanya ruang kumpul yang bisa saling berkolaborasi antara bisnis, relasi, dan ruang edukatif-rekreatif, keinginan untuk menambah fasilitas cafe, serta keinginan untuk adanya makerspace. Selanjutnya dapat dikatakan bahwa pada *creative hub* yang ada di kota Bandung dapat lebih memerhatikan hal terkait antara lain pertama, pembagian antar ruang yang dapat dipakai oleh pengguna umum atau ruang non-profit dan terdapat ruang yang dapat disewakan atau ruang profit/private. Kedua, lebih memerhatikan terkait indikator industri kreatif yang akan diusung bersamaan dengan multidisiplinnya dan variabel yang lebih spesifik. ketiga, terdapat layanan kreatif yang terdiri dari hard service atau alat-alat yang mendukung layanan kreatif. keempat, lebih memerhatikan terkait indikator bentuk ruang dan fungsionalitas dari ruang-ruang tersebut (Mayangsari & Setiawan, 2017).

Selanjutnya jika melihat dari permasalahan yang dimiliki terkait bangunan yang akan dijadikan objek perancangan Bandung Creative Center, diketahui bahwa terdapat permasalahan terkait dengan programming ruang dan keinginan arsitek bangunan untuk adanya elemen budaya pada objek perancangan. Namun dikarenakan sudah terdapat elemen budaya pada fasad bangunan serta mempertimbangkan sudah beragamnya aktivitas yang dilakukan pada tiap-tiap ruang yang didesain, maka untuk penerapan elemen budaya tersebut dirasa sudah cukup tercermin dari fasad bangunan yang menggunakan treatment berupa motif batik.

Oleh karena itu, pada perancangan ini dilakukan perancangan baru terhadap pusat kreatif yang ada di Kota Bandung. Tujuan dari penelitian Tugas Akhir Perancangan Bandung *Creative Center* adalah agar dapat merencanakan dan merancang sebuah wadah atau tempat wisata yang dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh SDM Kota Bandung serta memfasilitasi masyarakat

umum baik dari Kota Bandung maupun luar Kota Bandung untuk mengisi waktu luang yang akan memungkinkan untuk dapat menemukan potensi diri serta mengembangkan potensi diri mereka dibidang industri kreatif. Perancangan akan didasarkan pada kebutuhan pengguna ruang serta dilengkapi dengan fasilitas yang dibutuhkan.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian Pada penelitian ini sumber data penelitian diperoleh melalui pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dan teknik pengumpulan data berupa observasi terhadap fasilitas serupa dan penyebaran kuesioner yang dilakukan secara langsung dan tidak langsung serta melalui studi pustaka. Pada penelitian ini diawali dengan proses menentukan topik, isu, dan fenomena yang akan diangkat sebagai topik penelitian, kemudian dilakukan proses pengumpulan data dengan cara observasi secara langsung terhadap objek serupa yang sudah terbangun, lalu dilakukan penyebaran kuesioner kepada pengunjung objek tersebut secara langsung dan tidak langsung, melakukan proses wawancara terhadap pihak terkait objek yang sudah terbangun untuk mengetahui sistem operasional, kemudian melakukan proses studi preseden dan studi banding terhadap objek serupa yang dapat dijadikan inspirasi dan acuan dalam penelitian, lalu melakukan studi literatur pengumpulan data-data terkait yang akan digunakan sebagai acuan penelitian, selanjutnya melakukan analisa terhadap data-data yang berhasil ditemukan dan dikumpulkan yang kemudian akan dibentuk sintesa terkait analisa tersebut, dan yang terakhir adalah proses pengembangan desain berdasarkan hasil analisa dan sintesa yang telah terbentuk sebelumnya.

HASIL DAN DISKUSI

Sebagai upaya menciptakan sebuah pusat kreatif yang dapat mewadahi masyarakat umum, pelaku industri kreatif, dan UMKM bidang industri kreatif perlu memerhatikan salah satu hal pentingnya yaitu penentuan fungsi ruang dan penentuan pengisi ruang secara detail sesuai fungsi ruang dan aktivitas yang dilakukan. Kemudian, dengan penerapan pendekatan *Communal Space* perlu diimplementasikan dengan pengolahan elemen interior pada ruang agar tercapai tujuan penerapan pendekatan yaitu untuk membuat ruang dapat mendukung interaksi antar pengguna ruang. Setelah dilakukannya pengumpulan data sebelumnya maka pada objek penelitian telah ditentukan sebagai fasilitas pusat kreatif dengan profit-non-profit dan berfungsi sebagai wisata rekreatif-edukatif. Fasilitas yang ada pada *Bandung Creative Center* ini terbagi menjadi dua yaitu fasilitas umum dan fasilitas khusus. Fasilitas umum tidak memerlukan registrasi sebelumnya yaitu fasilitas tenant F&B, tenant UMKM, cafe, *art & design gallery*, *communal area*, area servis, *nursing room*, dan mushola serta *management office*. Kemudian untuk fasilitas khusus memerlukan registrasi sebelumnya yaitu *wood makerspace*, *leather makerspace*, *cooking studio*, *fashion studio*, *photography & video studio*, dan *co-working space*. Pada penelitian ini pengembangan desain perfokus pada fasilitas khusus yang ada. Berdasarkan hal tersebut, berikut hasil yang telah dilakukan setelah dilakukan analisa terhadap permasalahan, serta dilakukan pengembangan desain berdasarkan permasalahan dan data-data yang berhasil dikumpulkan sebelumnya.

Tema Perancangan dan Suasana yang Diharapkan

Tema perancangan juga diterapkan untuk menjawab permasalahan desain dan menjawab penerapan pendekatan *Communal Space* adalah tema "*Warmth in Minimalism*". Tema kehangatan dalam kesederhanaan, dengan adanya eberagaman aktivitas, fungsi ruang, dan fasilitas yang akan digunakan pada objek perancangan dapat didukung dengan menerapkan tema tersebut. Aktivitas yang cukup padat dan beragam yang dilakukan pada tiap ruang perlu menjadi fokus

utama. Dengan penerapan desain yang minimalis membuat aktivitas yang menjadi fokus utama yang dilakukan pada ruang dapat terwujud. Kemudian dengan adanya keberagaman aktivitas tersebut memungkinkan untuk kehadiran suasana hangat pada ruang untuk mendukung terjadinya kemudahan dan keinginan untuk pengguna ruang saling berinteraksi sebagai salah satu yang diangkat dalam pendekatan desain terpilih yaitu *communal space*.

Tema ini diterapkan dengan menghadirkan kombinasi pada konsep visual yaitu warna, material, dan bentuk. Dengan penerapan tema tersebut terbentuk suasana ruang yang hangat dan dinamis. Suasana yang hangat juga akan mendukung terjadinya interaksi dalam ruang sebagai upaya penerapan dan pengimplemantasian pendekatan desain. Seperti yang terlihat pada gambar 1 terlihat pengimplementasiannya dalam bentuk treatment dinding, dan pemilihan material dan warna yang diterpkan pada ruang.



Gambar 1 Treatment dinding
Sumber : dokumen pribadi

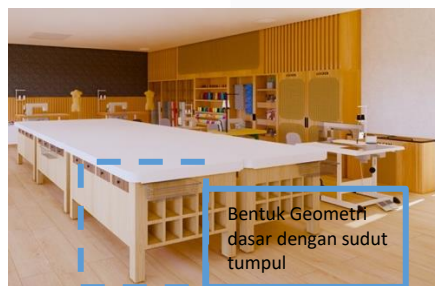
Konsep Visual

Konsep visual digunakan untuk menjawab permasalahan desain dan penerapan pendekatan desain yang terpilih yaitu *communal space*. Konsep visual didapatkan melalui konsep warna, bentuk, dan material yang digunakan pada ruang. Pertama, konsep warna yang diterapkan pada ruang adalah menggunakan warna yang akan memberikan kesan hangat yaitu penggunaan warna coklat, kemudian penggunaan warna putih untuk memberikan kesan bersih dan luas, dan penggunaan warna biru tua dan abu-abu tua yang memungkinkan untuk memberikan kesan intim pada ruang, penerapan penggunaan konsep warna

tersebut dapat terlihat pada gambar 2. Penerapan warna yang memberikan kesan hangat, bersih, luas, dan diintim dapat mendukung penerapan pendekatan desain yang dapat mendukung terjadinya interaksi antar pengguna ruang.



Kedua, konsep bentuk yang diterapkan pada fasilitas ruang yang diterapkan pada objek penelitian adalah kombinasi antara bentuk geometri dasar, bentuk geomtri dengan sudut tumpul, dan bentuk lengkung seperti yang terlihat pada gambar 3 dan 4. Penerapan kombinasi bentui-bentuk tersebut akan memberikan kesan dinamis pada ruang sebagai bentuk penerapan pendekatan desain *Communal Space*.



Gambar 3 Ruang *leather makerspace*
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 4 Treatment dinding
Sumber : dokumen pribadi

Ketiga, konsep material yang diterapkan menggunakan material yang mendukung aktivitas dilakukan pada ruang. Aktivitas yang memiliki banyak pergerakan pada ruang memerlukan penggunaan material lantai yang anti slip sebagai faktor pendukung keamanan pengguna ruang. Penggunaan warna-warna natural yang terlihat pada gambar 5 tersebut dihasilkan dari penggunaan material

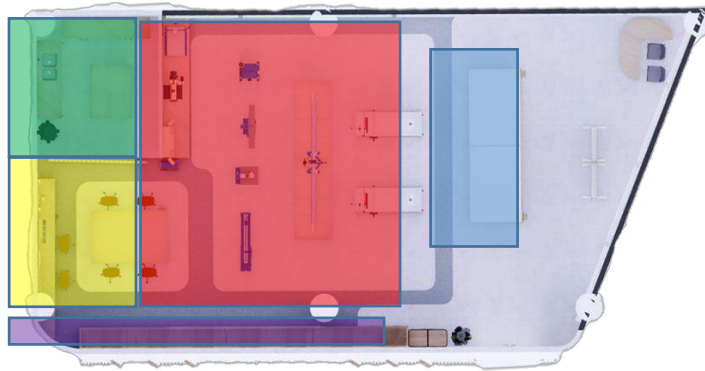
kayu yang menghasilkan warna krem hingga coklat, material gypsum yang menghasilkan warna putih, serta penggunaan material rotan yang akan menghasilkan warna krem. Serta penggunaan material karpet abu tua memberikan kesan lebih intim pada ruang.



Gambar 5 Perspektif ruang *fashion studio*
Sumber : dokumen pribadi

Konsep Organisasi Ruang

Konsep organisasi ruang yang diterapkan pada ruang-ruang fasilitas khusus menggunakan organisasi ruang atau layout klaster dengan sirkulasi linear. Konsep klaster pada ruang diterapkan karena aktivitas yang dilakukan terbagi menjadi tiga yaitu aktivitas persiapan, aktivitas pembuatan, dan juga aktivitas finishing, serta terdapat bagian penyimpanan alat dan bahan. Kemudian penerapan sirkulasi linear pada ruang diterapkan atas ketiga aktivitas yang dilakukan tersebut merupakan aktivitas yang dilakukan secara bertahap. Dengan penerapan organisasi ruang dan sirkulasi pada ruang diharapkan dapat memberikan kemudahan, kenyamanan, dan keamanan pengguna ruang dalam melakukan aktivitas pada ruang. Penerapan penggunaan organisasi ruang dapat terlihat pada gambar 6.

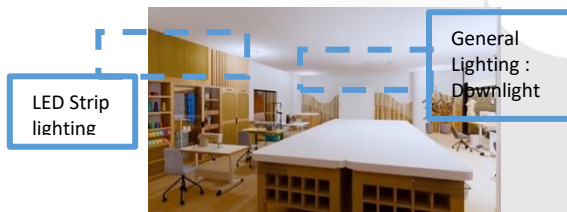
Gambar 6 Layout ruang *wood makerspace*

Sumber : dokumen pribadi

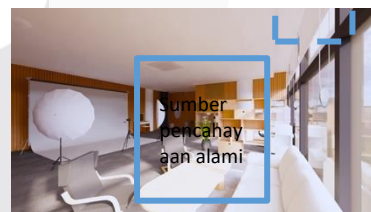
Persyaratan Umum Ruang

Pencahayaan

Pecahayaan pada tiap ruang-ruang yang dirancang menggunakan penggabungan antara pencahayaan buatan yaitu dari penggunaan lampu downlight sebagai pencahayaan general dan penggunaan dari lampu LED strip sebagai ambient lighting yang dapat terlihat pada gambar 7. Kemudian selain penerapan pencahyaaan buatan, pada tiap ruang yang dirancang juga memaksimalkan penggunaan pencahayaan alami yang berasal dari bukaan jendela seperti pada gambar 8.

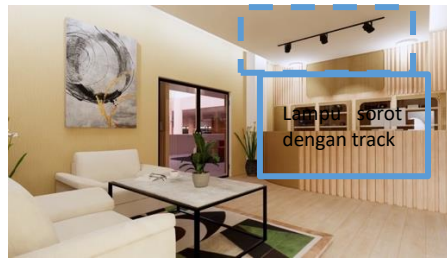
Gambar 7 Ruang *wood makerspace*

Sumber : dokumen pribadi

Gambar 8 Ruang *photo dan video studio*

Sumber : dokumen pribadi

Kemudian pada ruang yang membutuhkan pencahayaan lebih atau membutuhkan spotlight untuk menonjolkan suatu karya atau barang yang ingin dipamerkan. Maka digunakan lampu sorot dengan jalur seperti pada gambar 9.



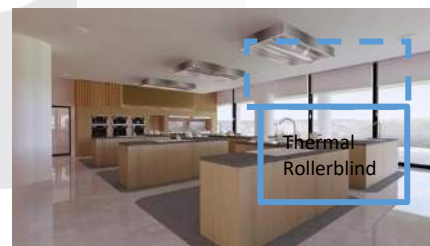
Gambar 9 Ruang *photography* dan *video studio*
Sumber : dokumen pribadi

Penghawaan

Penghawaan pada tiap-tiap ruang yang dirancang menggunakan sepenuhnya pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan pada ruabg menggunakan sistem AC sentral dengan menggunakan AC Casette yang terletak pada tengah ruangan seperti yang terlihat pada gambar 10. Penggunaan AC central pada ruang untuk memudahkan perawatan serta cakupan luasan yang lebih luas. Dikarenakan pada tiap ruang yang dirancang terdapat bukaan jendela yang memungkinkan masuknya panas dari sinar matahari, maka untuk meminimalisir panas yang dihasilkan oleh sinar alami matahari maka pada tiap jendela diberi treatment finishing kaca film thermal. Kemudian seperti yang terlihat pada gambar 11 digunakan juga *thermal roller blind* untuk meminimalisir panas yang masuk ke dalam ruang.



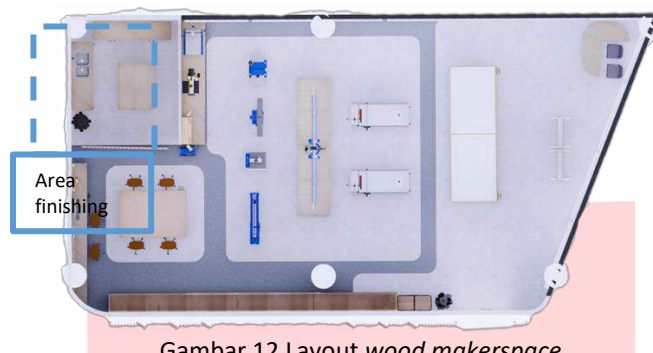
Gambar 10 AC *cassette*
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 11 Perspektif *cooking studio*
Sumber : dokumen pribadi

Kemudian terkhusus untuk ruangan wood makerspace yang memiliki area untuk finishing barang yang terbuat dari kayu dengan finishing water-based. Finishing water-based merupakan finishing yang memiliki tingkat toxic yang cukup berbahaya. Oleh karena itu pada area finishing ini akhirnya dibuat ruangan

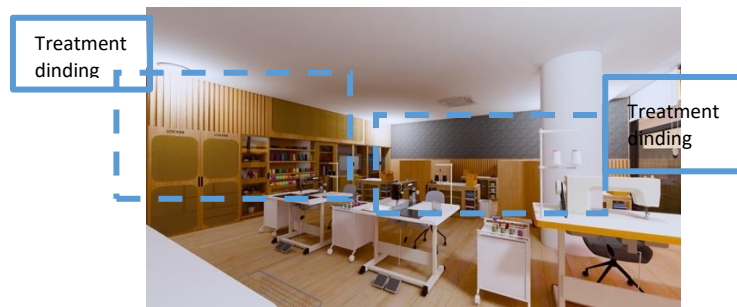
tertutup khusus seperti pada gambar 12 yang terdapat pintu yang mudah untuk dibuka tutup selama proses finishing agar sirkulasi udara yang keluar dan masuk ruang terjadi dengan baik dan kadar toxic yang dimiliki dari bahan finishing tidak berbahaya bagi pengguna ruang.



Gambar 12 Layout wood makerspace
Sumber : dokumen pribadi

Akustik

Ruang-ruang yang dirancang memiliki tingkat kebisingan yang cukup tinggi. *Treatment* akustik yang dilakukan pada dinding masif pada tiap ruang yang dirancang adalah menggunakan *treatment built in storage* terbuat dari material kayu olahan yang memiliki ketebalan dua kali 18mm sehingga memungkinkan menjadi peredam suara yang baik pada ruang dan membuat suara yang dihasilkan pada ruang tidak bocor keluar ruangan. *Treatment built in storage* yang memiliki rongga didalamnya sehingga terdapat penggunaan dua kali konstruksi yang akan membuat *treatment* akustik dapat terimplementasikan lebih baik. Serta terdapat *treatment* pada dinding masif yang memisahkan ruang yaitu dengan *treatment* kombinasi antara karpet dengan panel kayu yang terbentuk seperti yang terlihat pada gambar 13.

Gambar 13 *Built in storage ruang wood makerspace*

Sumber : dokumen pribadi

Kemudian untuk treatment dinding masif yang berada diluar ruang juga dilakukan sebagai upaya untuk memantulkan suara yang berasal dari luar ruangan. Treatment dinding masif bagian luar ruangan terbuat dari papan kayu yang disusun secara berirama dan berpola. Treatment dinding tersebut yang dapat terlihat pada gambar 14 juga sebagai elemen yang dapat menjadi tanda pengenal ruang.

Gambar 14 Treatment Fasad Ruang *Cooking Studio*

Sumber : dokumen pribadi

Selanjutnya untuk bagian jendela mati juga akan diberi treatment akustik agar supaya suara dari luar gedung atau suara dari jalan raya sekitar lokasi site tidak bocor atau masuk ke dalam ruang dan mengganggu aktivitas pengguna ruang. Hal tersebut juga sebagai salah satu penyelesaian permasalahan yang mana lokasi site berada di lingkungan yang padat. Treatment akustik pada jendela mati tersebut berupa menggunakan jendela dengan rangka UPVC, dengan sistem dual panel, menggunakan kaca *tempered*, dan terakhir menggunakan *modified sealant* seperti yang terlihat pada gambar 15.



Gambar 15 Perspektif Wood Makerspace

Sumber : dokumen pribadi

Khusus ruang *wood makerspace* yang berada atas bawah dengan ruang *co-working space* dibuat dengan penggabungan ketiga poin treatment akustik ruang yang sudah disebutkan sebelumnya yang kemudian digabungkan dengan treatment plafon yaitu dengan penggunaan treatment kayu olahan ketebalan dua kali delapan belas milimeter ditambah dengan rotan seperti yang terlihat pada gambar 15 dengan tujuan meredam suara dan getaran yang mungkin akan dirasakan oleh ruang *co-working space* yang berada tepat diatas ruang *wood makerspace*.

Keamanan

Terkait dengan keamanan pengguna ruang terbagi menjadi tiga bagian yaitu pertama penanggulangan bencana kebakaran yang mana pada tiap ruang dilengkapi dengan pendeteksi asap dan juga sprinkler, lalu pada bagian luar ruangan atau area sirkulasi pengunjung ruang diletakkan APAR dengan jarak kurang lebih 12meter antara satu dengan yang lainnya.

Kedua berkaitan dengan keamanan pengguna ruang dalam bergerak dan melakukan aktivitas yang ada pada tiap ruangnya. Pada beberapa ruang yang memiliki mobilitas cukup tinggi digunakan furnitur dengan sudut yang tumpul seperti pada gambar 16 yang memungkinkan pengguna ruang untuk tidak terkena sudut yang tajam dan akhirnya melukai pengguna ruang.

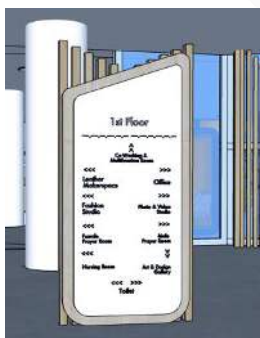


Gambar 16 Meja Persiapan *Leather Makerspace*
Sumber : dokumen pribadi

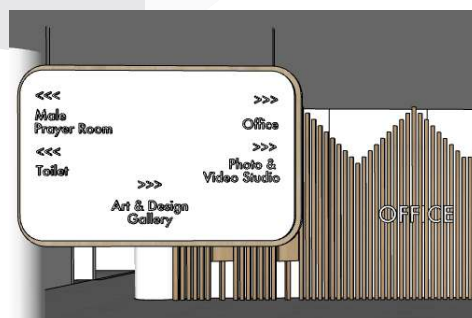
Ketiga, terkait keamanan pengguna ruang terkait kejahatan yang kemungkinan disengaja maupun tidak disengaja agar dapat terekam dan memungkinkan untuk menjadi barang bukti jika terjadi tindak kejahatan. Hal tersebut dilakukan dengan pengadaan CCTV pada tidap sudut pojok ruang yang dirancang.

Signage atau Penunjuk Arah

Signage atau penunjuk arah atau penanda pada objek perancangan terbagi menjadi tiga yaitu pertama stand signage yang diletakkan pada area yang pertama kali pengunjung lihat ketika memasuki bangunan dan berpindah lantai. Kedua, *ceiling signage* atau penunjuk arah yang diletakkan di plafon. Penunjuk arah ini ditempatkan di area yang telah dilalui oleh pengunjung dan berfungsi sebagai pengingat penunjuk arah. Seperti yang terlihat pada gambar 17 dan 18 *signage* terbuat dari kombinasi material balok kayu yang disusun, papan kayu olahan, akrilik putih, dan tulisan berwarna putih dengan frame hitam.



Gambar 17 Stand Signage
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 18 Ceiling Signage
Sumber : dokumen pribadi

Ketiga adalah *sign* atau penanda identitas tiap ruang-ruang yang ada pada fasilitas perancangan. Penanda berfungsi sebagai identitas tiap ruang yang akan memudahkan pengunjung untuk mengetahui tiap-tiap ruangnya tanpa perlu bertanya terlebih dahulu. Seperti terlihat pada gambar 19, sign atau penanda identitas terbuat dari balok kayu yang disusun secara berirama naik turun dan dilengkapi dengan nama ruang yang terbuat dari kayu finishing HPL putih.



Gambar 19 Fasad Ruang *Wood Makerspace*
Sumber : dokumen pribadi

KESIMPULAN

Bandung Creative Center merupakan fasilitas pusat kreatif yang menjadi wadah dalam penemuan, pengembangan, dan peningkatan kemampuan pengguna ruang di bidang kreatif bagi masyarakat umum, pelaku industri kreatif, dan UMKM bidang kreatif yang ada di Kota Bandung. Perancangan pusat kreatif ini bukan hanya terkait dengan penyediaan ruang, tetapi perancangan didasarkan oleh pola aktivitas dan kegiatan yang dilakukan oleh pengguna ruang. Hal tersebut berkaitan dengan pengolahan program ruang, penyediaan area komunal, serta pengadaan fasilitas-fasilitas berupa pengolahan elemen pembentuk ruang, furnitur pengisi ruang, alat-alat penunjang aktivitas pada ruang, dan elemen-elemen lainnya.

Program ruang berkaitan dengan penentuan kedekatan antar ruang, pengelompokan dan pengolahan layout yang disesuaikan dengan alur aktivitas pengguna ruang, serta kaitan ruang dengan fasilitas ruang pendukung (servis) yang berhubungan langsung dengan ruang dan aktivitas yang dilakukan pada

ruang. Penyediaan ruang komunal bertujuan untuk memfasilitasi pengunjung dan pengguna ruang dalam melakukan interaksi dan atau kolaborasi. Ruang komunal dihadirkan dengan penentuan tema konsep ruang, penyediaan fasilitas ruang agar dapat merespon pengguna ruang untuk dapat melakukan interaksi satu sama lain. Furnitur dan alat penunjang aktivitas disesuaikan dengan kebutuhan pengguna ruang yang didasarkan pada literatur yang telah dilakukan. Penentuan furnitur dan alat penunjang aktivitas pengguna ruang dibuat dan dikelompokkan secara detail agar segala kegiatan yang dilakukan pengguna ruang pada ruang dapat terfasilitasi.

Sebagai pusat kreatif, pada objek perancangan terdapat berbagai macam latar belakang pengguna ruang, berbagai kegiatan dan tujuan pengunjung ketika mengunjungi pusat kreatif ini. Maka dalam perancangan *Bandung Creative Center* perlu menerapkan sebuah pendekatan yang dapat menyatukan serta membuat pengunjung dan atau pengguna ruang untuk dapat saling berinteraksi. Oleh karena itu, pada perancangan *Bandung Creative Center* menggunakan pendekatan *Communal Space*. Penerapan pendekatan *Communal Space* bertujuan untuk menyatukan dan membuat pengguna ruang saling berinteraksi dan erat kaitannya dengan fasilitas yang ada. Pencapaian pendekatan yaitu dapat dihasilkan dengan penentuan tema dan konsep yang dapat menghasilkan suasana yang dapat mendukung pengunjung dan pengguna ruang untuk saling berinteraksi.

Pada perancangan *Bandung Creative Center* menerapkan tema dan konsep yaitu "*Warmth in Minimalism*". Tema konsep tersebut bertujuan untuk membuat keharmonisan ruang dengan menyatukan dan atau menggabungkan berbagai macam aktivitas, latar belakang pengguna, serta fungsi ruang. Hal tersebut didapatkan melalui pengolahan elemen pembentuk ruang, penentuan penggunaan warna, bentuk, dan material, dan pengolahan layout pada tiap-tiap ruang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifianti, Ria, dan Alexandri, Benny Mohammad. (2017). *ACTIVATION OF CREATIVE SUB-ECONOMIC SECTOR IN BANDUNG CITY*. Jurnal AdBispreneur. Vol 2, No. 3, Desember, 2017. Hal 201-209.
- Berger, Craig. *Wayfinding, Designing and Implementing Graphic Navigational System*, Roto Vision, Switzerland. (2005).
- Fitriyana, Freska. (2012). *PENGEMBANGAN BANDUNG KOTA KREATIF MELALUI KEKUATAN KOLABORATIF KOMUNITAS*. Jurnal Magister ITB. 2012.
- Herawati, Tuty, dkk. (2014). *POTENSI KOTA BANDUNG SEBAGAI DESTINASI INCENTIVE MELALUI PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF*. Epigram. Vol.11, No.2, Oktober. 2014. Hal. 95-102
- Hamid, A. M. L., Widyaevan, D. A., & Akhmadi, A. (2021). Perancangan Interior Bukatana Makerspace Di Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 8(2).
- Mayangsari, R. A., & Setiawan, F. A. (2017). The Identification and Distribution Patterns of Creative Hubs in Bandung. *International Journal of Cultural and Creative Industries*, 4(2), 62-77.
- Medina, Mutia A., and Enung Rostika. Pemilihan Material pada Interior Brussels Spring Resto & Cafe Jalan Setiabudhi Bandung. *Reka Jiva*, vol. 1, no. 02, 2013.
- Mc. Govern, Thomas. Belajar Sendiri Dalam 24 Jam Fotografi Hitam Putih. Andi, Yogyakarta, 2003.
- Murdowo, D. P. N. S. M. A. S., Prameswari, N. S., & Meirissa, A. S. (2021). Engaging the Yin-Yang Concept to Produce Comfort and Spatial Experience: An Interior Design for a Chinese Restaurant in Indonesia. *ISVS ejournal. Journal of the International Society for the Study of Vernacular Settlements*.
- Nursalim, Y., & Trisno, R. (2020). Distrik Fesyen Nusantara. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 2(1), 497-508.

- Siregar, Fajri, dan Sudrajat Daya. (2017). *Enabling Space : Mapping Creative Hub in Indonesia*. Jakarta : Centre for Innovation Policy and Governance.
- Taufiq, Alia Shidqi & Wulandari, Ratri. (2016). *EFEKTIVITAS LOKASI PENEMPATAN PAPAN PETUNJUK (SIGNAGE SYSTEM) PADA LOBBY STASIUN KERETA API BANDUNG*. Jurnal Idealog. Vol. 1, No.1. April, 2016.
- Wu, W., & Ge, X. J. (2020). *Communal space design of high-rise apartments: A literature review*. *Journal of Design and Built Environment*, 20(1), 35-49.
- Zuraida, V., Andrianawati, A., & Cardiah, T. (2018). Perancangan Interior Lembaga Pendidikan Esmod Di Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).

