

# PERANCANGAN ULANG INTERIOR STUDIO FASHION PADA SUMEDANG CREATIVE CENTER DENGAN PENDEKATAN AKTIVITAS

Ridha Khairunnisa Sunjaya<sup>1</sup>, Tita Cardiah<sup>2</sup> dan Fernando Septony Siregar<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu  
– Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 402571*

[ridhakhs@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:ridhakhs@student.telkomuniversity.ac.id), [titacardiah@telkomuniversity.ac.id](mailto:titacardiah@telkomuniversity.ac.id),

[fernandosiregar@telkomuniversity.ac.id](mailto:fernandosiregar@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak** : Indonesia, sebagai pelopor dalam revolusi industri kreatif global, telah menunjukkan pertumbuhan ekonomi kreatif yang signifikan. Sumedang *Creative Center* telah hadir sebagai inisiatif strategis untuk mendukung dan memperkuat perkembangan ekonomi kreatif di wilayah tersebut dengan menyediakan wadah bagi masyarakat untuk mengaktualisasikan potensi kreatif mereka. Namun, tantangan dalam mencapai visi dan misi pusat kreatif ini masih terjadi, seperti keterbatasan fasilitas, ruang yang belum sesuai dengan aktivitas pengguna, dan pengkondisian ruang yang belum optimal. Oleh karena itu, perancangan ulang interior Sumedang *Creative Center* dilakukan dengan tujuan menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas, menyediakan fasilitas dan ruang yang sesuai dengan kebutuhan pelaku kreatif, serta meningkatkan kenyamanan dan produktivitas pengguna. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara, survei, kuesioner, observasi langsung, serta studi literatur. Hasil dari perancangan ulang ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis aktivitas yang diterapkan berhasil meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengguna melalui desain yang berfokus pada kebutuhan dan aktivitas pengguna.

**Kata kunci:** interior, *creative center*, sumedang

**Abstract** : Indonesia has shown significant growth in its creative economy. The Sumedang *Creative Center* was established to support the development of the creative economy in the region. However, there are challenges such as limited facilities, spaces that do not align with users' activities, and suboptimal space conditioning. The goal of redesigning the center's interior is to create an environment that fosters creativity, provides facilities and spaces that meet the needs of creative individuals, and enhances user comfort and productivity. The study used qualitative and quantitative methods, including interviews, surveys, questionnaires, direct observation, and literature review, to gather data. The results indicated that the redesign successfully improves user efficiency and comfort through a design that focuses on users' needs and activities.

**Keywords** : interior, *creative center*, sumedang

## PENDAHULUAN

Indonesia telah menjadi pelopor dalam revolusi industri kreatif global, dengan ekonomi kreatif yang terus tumbuh pesat setiap tahun. Laporan OPUS Ekonomi Kreatif 2020 menunjukkan bahwa kontribusi sektor ini terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional mencapai Rp1.211 triliun, meningkat dari Rp1.000 triliun pada 2017 dan Rp1.105 triliun pada 2018. Pada 2019, sektor ini juga menciptakan lapangan kerja bagi sekitar 17 juta orang.

Kabupaten Sumedang berperan penting dalam pertumbuhan ekonomi kreatif nasional, dengan 1,75% dari 1.504.103 usaha ekonomi kreatif Jawa Barat berada di wilayah ini ([sumedangkab.go.id](http://sumedangkab.go.id)). Berbagai inisiatif seperti *Workshop* Kabupaten/Kota Kreatif dan Sumedang *Creative Festival* telah dilaksanakan untuk mendukung perkembangan ini. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 menekankan pentingnya pengembangan pusat kreatif dalam memberdayakan industri kreatif. Pusat kreatif atau *creative center* menjadi sarana penting dalam mendukung komunitas seni dan kreatif. Menurut (British Council, 2015), *Creative Hub/Center* merupakan tempat berkumpulnya individu kreatif untuk meningkatkan kemampuan, memperluas jejaring, dan mengembangkan bisnis di sektor kreatif, budaya, dan teknologi. Gubernur Jawa Barat, Ridwan Kamil, menyoroti pentingnya pusat kreatif sebagai tempat berkumpulnya kreativitas anak muda, memungkinkan mereka saling memotivasi dan menginspirasi. Pengembangan pusat kreatif yang dilengkapi dengan fasilitas yang memadai menjadi kunci dalam mendorong pertumbuhan sektor ekonomi kreatif di Indonesia, khususnya di Sumedang.

*Creative Center* telah menjadi fenomena yang mendominasi di Indonesia, memberikan kontribusi positif bagi komunitas kreatif dan menjadi tren menarik bagi changemaker muda. Penelitian oleh *DSResearch* dan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menunjukkan bahwa *creative center* telah berkembang pesat di Indonesia selama satu dekade terakhir, menjadi tren utama di kota-kota besar

dalam 4-5 tahun terakhir (Eka, 2020). Fenomena ini juga merambah ke kota-kota kecil, termasuk Kabupaten Sumedang dengan hadirnya Sumedang *Creative Center*. Fasilitas ini dirancang untuk mendorong inovasi dan kreativitas ekonomi, khususnya menyediakan ruang untuk subsektor *fashion*. Namun, pertumbuhan industri kreatif di Sumedang juga menciptakan tantangan baru, termasuk kebutuhan akan fasilitas yang lebih mendukung dan lingkungan yang nyaman bagi pelaku kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Sumedang *Creative Center* menjadi pusat kreativitas yang inklusif, inspiratif, dan optimal dalam mendukung industri seni dan kreatif di Sumedang, dengan fokus pada penciptaan ruang studio *fashion* yang interaktif, peningkatan kenyamanan, dan produktivitas pelaku kreatif.

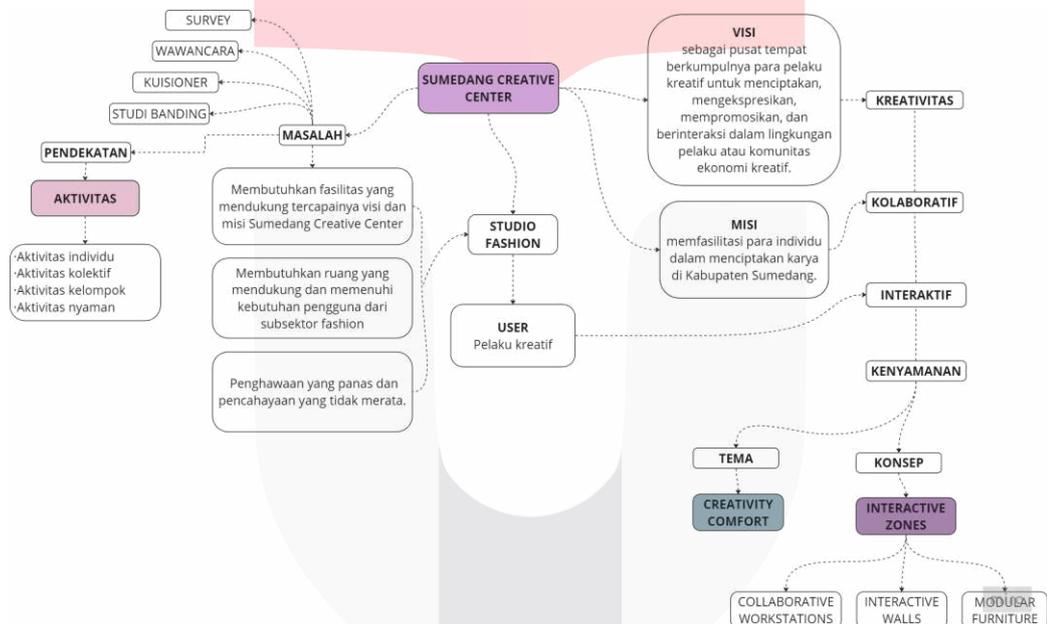
## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan metode campuran, menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh pemahaman komprehensif tentang kebutuhan perancangan ulang studio *fashion* pada Sumedang *Creative Center*. (Sugiyono, 2019) menekankan bahwa metode kualitatif memungkinkan peneliti untuk melakukan studi di lingkungan alami objek penelitian, dengan peneliti sebagai instrumen utama. Pengumpulan data meliputi observasi lapangan untuk menilai kondisi fisik dan fasilitas serta kegiatan yang berlangsung di Sumedang *Creative Center*. Wawancara dengan pihak pengelola dan kuisioner untuk pengguna dilakukan untuk memperoleh informasi mendalam tentang kebutuhan ruang dan aspek lain yang diperlukan oleh komunitas kreatif. Dokumentasi visual digunakan untuk merekam kondisi fisik dan mendukung analisis. Studi literatur dari buku, jurnal, dan penelitian terkait aktivitas dan *creative center* dilakukan untuk mengeksplorasi standar, fungsi, dan kebutuhan yang dapat mendukung tahap perancangan. Analisis data dilakukan secara

deskriptif untuk menggambarkan potensi dan kebutuhan, serta analisis studi banding untuk memperoleh inspirasi dan pembelajaran dari praktik terbaik. Pendekatan aktivitas digunakan sebagai kerangka utama dalam menganalisis dan merancang ulang interior studio fashion pada Sumedang *Creative Center*, memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan pola aktivitas pengguna.

**HASIL DAN DISKUSI**

**Tema Perancangan**



Gambar 1. Mindmapping Tema Konsep.  
(Sumber: Data Penulis, 2024)

Sumedang *Creative Center* bertujuan menjadi pusat bagi pelaku kreatif, UMKM, pelajar, dan masyarakat umum untuk berkreasi, berinteraksi, dan mempromosikan karya dalam lingkungan yang mendukung. Dengan tema “*Creativity Comfort*”, pusat ini dirancang untuk menawarkan kenyamanan dan produktivitas, menciptakan ruang yang interaktif dan sesuai dengan subsektor *fashion*. Diharapkan, Sumedang *Creative Center* akan meningkatkan kolaborasi,

menciptakan lingkungan inspiratif, dan mendukung perkembangan karya kreatif secara optimal.

### Konsep Perancangan

Perancangan studio *fashion* pada Sumedang Creative Center yang bertema "*Creativity Comfort*" didukung oleh konsep "*Interactive Zones*" yang berfokus pada menciptakan ruang yang aktif berinteraksi dengan antar pengguna, mendorong kolaborasi dan kreativitas. Konsep ini bertujuan menciptakan ruang yang dinamis dan kolaboratif, yang dirancang untuk mendukung berbagai aktivitas kreatif. Dilengkapi dengan elemen-elemen seperti *collaborative workstations*, *interactive walls*, dan furnitur yang multifungsi. Furnitur multifungsi artinya furnitur yang dirancang untuk memiliki berbagai fungsi, seperti berfungsi sebagai partisi, meja, kursi, dan juga sebagai lemari atau rak untuk menyimpan sandal, sepatu, dan yang lainnya (Cardiah dkk., 2020).

### Zona Ideasi

Zona ideasi menjadi area dari pemikiran kreatif. dilengkapi dengan meja, dinding papan tulis, zona ini memberikan ruang bagi pengguna untuk berkumpul dan berbagi ide. Meja-meja modular yang dapat diatur ulang memungkinkan penataan ruang yang fleksibel sesuai kebutuhan.

### Zona Kolaborasi

Zona Kolaborasi mendukung kerja tim dengan meja modular, kursi ergonomis, dan teknologi canggih seperti layar sentuh interaktif atau *Smart TV*. Zona ini memungkinkan konfigurasi ruang yang fleksibel dan kolaborasi jarak jauh, memfasilitasi komunikasi efektif dan integrasi berbagai keahlian.

### Konsep Aktivitas

Table 1. Konsep Aktivitas.

No.	Aktivitas	Ruang	Deskripsi
1.	Kedatangan di Sumedang Creative Center	Pintu masuk utama & pintu masuk 2	Pengguna atau pengunjung datang melalui pintu masuk 1 atau pintu masuk 2 yang berasal dari area parkir kendaraan di lantai 1.

No.	Aktivitas	Ruang	Deskripsi
2.	Mengambil Akses Kunci	Pusat Informasi	Pengguna mengunjungi pusat informasi untuk mengambil akses kunci ruangan yang akan di gunakan.
3.	Membuat Karya Busana	Studio <i>Fashion</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengguna menuju ruang studio <i>fashion</i> yang berada di lantai 4 melalui tangga / lift.</li> <li>• Pengguna membuat karya <i>fashion</i> yang dimulai dengan melakukan <i>brainstorming</i>, menggambar pola, kemudian menjahit kain.</li> <li>• Mengadakan <i>workshop</i>.</li> </ul>
4.	Pulang	Pintu masuk utama & pintu masuk 2	Pengguna dapat keluar melalui pintu utama atau, bagi mereka yang menggunakan transportasi pribadi, melalui pintu kedua yang terhubung ke area parkir di lantai 1.

(Sumber: Analisis Penulis, 2024)

### Konsep Bentuk



Gambar 2. Konsep Bentuk Studio Fashion.

(Sumber: Data Penulis, 2024)

Pada perancangan ulang Sumedang *Creative Center*, studio *fashion* mengimplementasikan konsep bentuk dengan memadukan elemen geometris dan dinamis untuk menciptakan lingkungan yang inspiratif dan fungsional. Konsep geometris diterapkan pada furnitur studio, dimana desain meja, rak, dan kursi menggunakan bentuk-bentuk sederhana seperti persegi dan lingkaran. Ini tidak hanya memberikan tampilan yang modern dan terstruktur tetapi juga memaksimalkan penggunaan ruang dengan efisien. Sementara itu, konsep dinamis diintegrasikan melalui elemen interior seperti dinding dan furnitur.

Dinding studio fashion dilengkapi dengan panel-panel berdesain lengkung yang menciptakan kesan bergerak dan memberikan energi visual yang dinamis. Furnitur tambahan, seperti meja jahit dan gantungan pakaian juga mengadopsi garis-garis melengkung yang menambah kesan fluiditas dan fleksibilitas. Perpaduan kedua konsep ini menghasilkan studio yang tidak hanya estetis tetapi juga mendukung kreativitas dan alur kerja yang efektif bagi para desainer fashion.

### Konsep Warna



Gambar 3. Konsep Warna Studio Fashion.  
(Sumber: Data Penulis, 2024)

Studio *fashion* dominan menggunakan warna abu-abu dari dinding expose dan perpaduan warna putih dan coklat muda dari furnitur dan lantai. Warna abu-abu memberikan kesan industri dan modern, sementara perpaduan putih dan coklat muda menciptakan suasana yang bersih dan hangat, ideal untuk kreativitas dalam desain *fashion*.

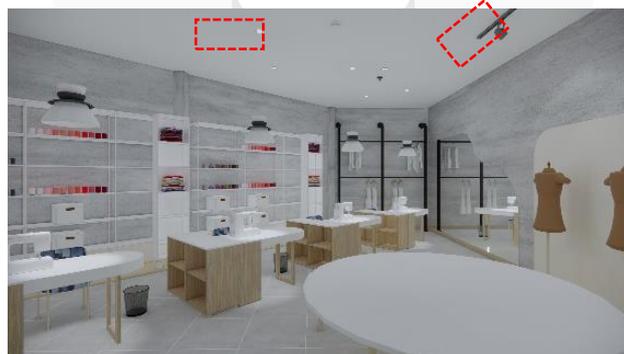
## Konsep Material



Gambar 4. Konsep Material Studio Fashion.  
(Sumber: Data Penulis, 2024)

Studio *fashion* menggunakan dinding ekspos concrete untuk tampilan industri yang modern. Lantai dari vinyl yang tahan lama dan mudah dibersihkan. *Ceiling* dari gypsum dengan *finishing* cat putih untuk tampilan bersih dan terang. Furnitur menggunakan multiplek dengan *finishing* HPL yang tahan lama dan estetik, serta kursi dari kain denim daur ulang yang memberikan sentuhan kreatif dan ramah lingkungan.

## Konsep Pencahayaan



Gambar 5. Konsep Pencahayaan Studio Fashion.  
(Sumber: Data Penulis, 2024)

Konsep pencahayaan pada studio *fashion* Sumedang *Creative Center* menggunakan buatan dengan beragam jenis pencahayaan seperti *general lighting*, dan *spotlight*. *General lighting* berupa *downlight* berwarna putih natural

dominan digunakan di seluruh ruangan, memberikan pencahayaan yang merata dan nyaman untuk beraktivitas dan penggunaan *spotlight* berupa *tracklamp* yang menyorot langsung pada karya-karya yang dipamerkan.

Pencahayaan buatan digunakan untuk memastikan semua area tetap terang dan fungsional. Pencahayaan buatan, selain untuk menerangi, juga membentuk suasana dan estetika suatu ruang (Abdulhadi dkk., 2023).

### Konsep Penghawaan

Penggunaan AC *split* jenis *cassette* diterapkan studio *fashion*. Penggunaan sistem penghawaan buatan ini memastikan bahwa suhu di dalam ruangan tetap nyaman. AC *cassette* ini juga membantu menjaga kualitas udara di dalam ruangan, memberikan suasana yang lebih segar dan mendukung produktivitas serta kenyamanan para pengguna.

Penghawaan yang baik menjamin kualitas udara dalam ruangan, kesehatan, dan kenyamanan penghuninya (Rachmalia dkk., 2023). Oleh karena itu, penghawaan yang baik tidak hanya memberikan kenyamanan fisik, tetapi juga mendukung interaksi dan kolaborasi antar pengguna. Dengan udara yang segar dan sirkulasi yang baik, para pengguna dapat beraktivitas dengan lebih nyaman dan fokus, mendorong suasana yang lebih interaktif di dalam studio *fashion*.

### Konsep Furniture



Gambar 6. Konsep Furniture Studio Fashion.  
(Sumber: Data Penulis, 2024)

Studio *fashion* pada Sumedang *Creative Center* mengimplementasikan konsep furniture yang mencakup dua jenis utama: *loose furniture* dan *fix furniture*. *Loose furniture* termasuk meja, kursi, layar interaktif/*smart TV*, yang didesain agar

mudah dipindahkan, memberikan fleksibilitas bagi pengguna. Meja dan kursi di studio fashion dapat diatur ulang sesuai kebutuhan, memungkinkan perubahan tata letak yang cepat untuk berbagai kegiatan seperti diskusi kelompok, workshop, atau acara kolaboratif. Layar interaktif dan smart TV di ruangan mendukung presentasi dan kolaborasi, memfasilitasi interaksi langsung dan berbagi informasi secara efisien.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan ulang studio *fashion* pada Sumedang *Creative Center* menunjukkan penerapan desain yang komprehensif dan inovatif untuk mendukung perkembangan sektor ekonomi kreatif di Kabupaten Sumedang. Pendekatan metode campuran yang menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif telah memberikan pemahaman mendalam tentang kebutuhan desain, memastikan bahwa setiap elemen dirancang untuk mendukung kenyamanan dan produktivitas pengguna. Tema "*Creativity Comfort*" dan konsep "*Interactive Zones*" berhasil menciptakan lingkungan yang mendukung berbagai aktivitas kreatif, dari zona ideasi hingga zona kolaborasi. Implementasi konsep bentuk geometris dan dinamis pada studio *fashion* menghasilkan ruang yang estetis dan fungsional, sementara penggunaan warna, material, pencahayaan, dan penghawaan yang tepat meningkatkan suasana kerja yang nyaman dan inspiratif. Konsep furniture yang fleksibel, termasuk *loose* dan *fixed furniture*, mendukung dinamika aktivitas kreatif dan kolaboratif. Dengan desain yang terintegrasi dan mempertimbangkan berbagai aspek, Sumedang *Creative Center* diharapkan dapat menjadi pusat inovasi yang efektif dan inspiratif, mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif di wilayah tersebut.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abdulhadi, R. H. W., Febriyanti, S., & Sugihono, E. A. (2023). Identifikasi Skema Pencahayaan Terhadap Ketertarikan Pengunjung Pada Koridor Jalan Asia Afrika Bandung. *Waca Cipta Ruang*, 9(1), 45–52. <https://doi.org/10.34010/wcr.v9i1.8212>
- British Council. (2015). *Creative HubKit: Made by Hubs for Emerging Hubs*. UK: British Council.
- Cardiah, T., Anwar, H., Firmansyah, R., & Senawianto, A. N. (2020). *DESAIN FURNITUR MULTIFUNGSI, PINTAR DAN SEHAT SEBAGAI RESPON TERHADAP COVID 19 DI MASJID AL - HUDA, CLUSTER RANCAMANYAR*. 5(2), 133–141.
- Eka, R. (2020). *Laporan DSResearch: Lanskap Creative Hub di Indonesia 2020*. Dailysocial.Id.
- Menguatkan Industri Ekonomi Kreatif di Sumedang*. (n.d.). Sumedangkab.Go.Id.
- Rachmalia, I., Romadhoni, N., Tarra, B. M., & Arfianti, A. (2023). Pengaruh Bukaannya Terhadap Penghawaan Dan Pencahayaan Alami Pada Bangunan Terminal Joyoboyo Surabaya. *Seminar Nasional Arsitektur Pertahanan 2023 – UPN “Veteran” Jawa Timur*, 174–188.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabet.