

PERANCANGAN BARU *CREATIVE CENTER* DI KOTA BANDUNG DENGAN PENDEKATAN TEKNOLOGI

Syinni Chintiana Annur¹, Agustinus Nur Arief Hapsoro² dan Athifa Sri Ismiranti³

^{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*
syinnisyinni@student.telkomuniversity.ac.id¹, ariefhapsoro@telkomuniversity.ac.id²,
athifaismiranti@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Kota Bandung termasuk dalam jaringan UNESCO Creative Cities Network sebagai salah satu kota kreatif dalam bidang Desain. Terdapat faktor-faktor penting agar sebuah kota dapat disebut sebagai “Kota Kreatif”, salah satunya adalah faktor *Urban space and facilities*. Terdapat Bandung Creative Hub sebagai *urban space and facilities*, namun Bandung Creative Hub masih belum cukup mengakomodasi kegiatan kreatif di Kota Bandung dengan alasan kapasitas dan fasilitas yang kurang. Dengan membangun *Creative Center* baru dengan fasilitas yang dapat berfungsi lebih baik dan standar yang sesuai dengan kegiatan ekonomi kreatif sehingga dapat mengakomodasi kegiatan ekonomi kreatif di kota Bandung serta memberikan peran sebagai faktor *Urban space and facilities* untuk Bandung Kota Kreatif. Dalam pelaksanaannya, perancangan baru ini menjadikan Bandung Creative Hub sebagai studi banding untuk membuat fasilitas berdasarkan minat dan kebutuhan pengguna, serta dengan kajian literatur dan dengan menggunakan pendekatan teknologi untuk merancang *Creative Center* dengan sistem audio dan tata suara yang baik, sistem pencahayaan terotomasi yang sesuai dengan standar kegiatan di *Creative Center* serta standarisasi umum yang lebih baik untuk kegiatan dapat berjalan dengan lebih optimal. Dengan adanya fasilitas *Creative Center* baru selain Bandung Creative Hub di kota Bandung, diharapkan kegiatan ekonomi kreatif di kota Bandung akan lebih terakomodasi sehingga dapat mendukung ekonomi kreatif kota Bandung serta mewujudkan Bandung Kota Kreatif dengan adanya fasilitas urban *Creative Center* yang dibangun dengan baik.

Kata kunci: *creative center*, ekonomi kreatif, kota kreatif, teknologi

Abstract: *Bandung is nominated in the UNESCO Creative Cities Network as one of the creative cities in the field of design. There are important factors for a city to be called a "Creative City", one of which is the Urban space and facilities factor. There is a Bandung Creative Hub as an urban space and facility, but Bandung Creative Hub is still not sufficient to accommodate creative activities in Bandung due to insufficient capacity and facilities. By building a new Creative Center with facilities that can function better and standards that are in accordance with creative industry activities so that it can accommodate creative economic activities in Bandung and provide a role as an Urban space and facilities*

factor for Bandung, the Creative City. In its implementation, this new design makes the Bandung Creative Hub a comparative study to create facilities based on user interests and needs, as well as by literature study and using a technological approach to design a Creative Center with a good audio and acoustic system, an automated lighting system that is in accordance with standards for activities at the Creative Center as well as better general standards so that activities can run more optimally. With the new Creative Center facility in addition to the Bandung Creative Hub in Bandung, it is hoped that creative industry activities in the city of Bandung will be better accommodated so that it can support the creative industry of Bandung city and create Bandung as a Creative City with well-built urban Creative Center facilities.

Keywords: *creative center, creative industry, creative city, technology*

PENDAHULUAN

Creative Hub adalah sebuah fasilitas, baik secara fisik maupun virtual, yang bertujuan untuk menyatukan dan memfasilitasi komunitas yang bekerja di berbagai bidang industri kreatif (*Creative Economy British Council, 2021*). Kota Bandung memiliki fasilitas Creative Hub yang disebut sebagai Bandung Creative Hub untuk memfasilitasi kegiatan ekonomi kreatif di kota Bandung. Kota Bandung juga masuk dalam jaringan UNESCO Creative Cities Network sebagai salah satu kota kreatif dalam bidang Desain (JDIH Bandung, 2016). Yang dimaksud kota kreatif yaitu kota yang mampu menanamkan budaya dan memberikan inspirasi “kreatif” di masyarakat, sehingga dapat menunjang upaya “ekonomi kreatif” (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2023).

Terdapat faktor-faktor penting agar sebuah kota dapat disebut sebagai “Kota Kreatif”, salah satunya adalah faktor *Urban space and facilities* (Landry, 2012). Bandung Creative Hub (BCH) termasuk dalam faktor *Urban space and facilities* sebagai sarana untuk mewadahi perkumpulan komunitas kreatif kota Bandung, dengan menyediakan fasilitas untuk 16 subsektor ekonomi kreatif (*UPTD Padepokan Seni, Kreativitas Dan Kebudayaan, n.d.*). Namun, berdasarkan dari hasil kuisisioner terhadap 77 personal yang pernah mengunjungi Bandung Creative Hub, $\pm 75\%$ menyatakan bahwa Bandung Creative Hub masih belum cukup

mengakomodasi kegiatan kreatif di Kota Bandung dengan alasan kapasitas dan fasilitas yang kurang (Lampiran hal. 136).

Pada kuisioner mengenai kondisi fisik Bandung Creative Center, 74 dari 77 responden rentang usia 18-31 tahun menyatakan Bandung Creative Center memiliki pencahayaan yang kurang baik. Berdasarkan hasil observasi, tingkat pencahayaan pada ruang-ruang yang bersifat komunal seperti lobi, perpustakaan dan co-working ada pada angka 45 – 190 lux, sedangkan standar pencahayaan yang ideal untuk bekerja di Indonesia adalah 100 – 750 lux (Ismiranti et al., 2023), yang artinya sangat kurang memadai untuk kegiatan bekerja secara umum maupun bekerja dalam bidang kreatif.

Selain pencahayaan, 62 responden mengeluhkan kondisi area lobi, co-working dan perpustakaan yang bising karena kebocoran suara dari jalan raya, mengingat Bandung Creative Hub berlokasi di samping jalan raya utama di Kota Bandung. Lobi memiliki standar pencahayaan sebesar 100 lux (Badan Standarisasi Nasional, 2001) sedangkan hasil observasi, tingkat pencahayaan Bandung Creative Hub sebesar 59 lux. Perpustakaan dan co-working merupakan area yang banyak digunakan pengunjung untuk kegiatan bekerja. Pada lingkungan kerja, kualitas pencahayaan yang baik berhubungan dengan meningkatnya suasana, kesejahteraan dan kinerja (Veitch et al., 2019). Selain pencahayaan, kondisi akustik yang buruk di kantor berkonsep *open-space* dapat mengurangi kinerja dan rasa kepuasan (Kang et al., 2022).

Bandung Creative Center memiliki auditorium, yang menurut salah satu pengurus, Luthfi Rizik, merupakan salah satu fasilitas yang paling sering sibuk bersama dengan ruang tari, perpustakaan dan area co-working. Terdapat lima titik lampu *ceiling mounted spot light* di auditorium BCH untuk pencahayaan panggung namun menurut Luthfi, tidak jarang pihak peminjam membawa perlengkapan pencahayaan pendukung secara mandiri untuk menunjang keberlangsungan acara. Hal ini kurang ideal dalam menunjang kegiatan kreatif mengingat

seharusnya kota Bandung memiliki fasilitas yang memadai untuk dapat disebut sebagai kota kreatif. Oleh karena itu untuk menunjang kegiatan di auditorium, sistem pencahayaan panggung yang baik dibutuhkan karena sangat penting untuk meningkatkan ekspresi estetika serta kualitas pertunjukan (Wu et al., 2023).

Ruang tari di Bandung Creative Hub merupakan ruang dengan okupansi rata-rata per bulan mendekati 100%. Berdasarkan data rekap jadwal dari UPT. Padepokan Seni, Kreativitas dan Kebudayaan Kota Bandung, ruang tari di BCH tersedia 2 sesi jadwal untuk disewa. Dengan sesi siang pukul 13.00 – 18.00 diisi oleh 7 komunitas tari tradisional yang merupakan peminjam fasilitas ruang tari secara rutin dan dengan jadwal tetap bergilir per hari setiap minggunya. Sedangkan pada sesi pagi pukul 08.00 – 12.00 merupakan peminjam lainnya yang berbeda setiap harinya dan tidak memiliki jadwal tetap. Dengan begitu, ruang tari di BCH yang dapat dipinjam oleh pengunjung non-komunitas merupakan jadwal sesi pagi dan meskipun demikian, menurut pengurus BCH, Luthfi Rizik, jadwal reservasi ruang tari sering kali sudah terisi penuh pada awal bulan.

Selain permasalahan kapasitas, pencahayaan dan pengkondisian suara, 80% responden juga setuju bahwa kondisi Bandung Creative Hub kurang terawat sehingga mempengaruhi estetika dan suasana ruangan menjadi kurang baik dan tidak ideal untuk berkegiatan secara umum maupun sebagai penggiat kegiatan ekonomi kreatif. Meskipun begitu, Bandung Creative Hub masih diminati, dilihat dari dokumentasi data jadwal fasilitas BCH yang setiap bulannya selalu terisi penuh serta pendapat 75% responden yang menyatakan Bandung Creative Hub masih belum cukup mengakomodasi.

Berdasarkan permasalahan dan fenomena yang ada, maka dibutuhkan fasilitas Creative Hub baru selain Bandung Creative Hub, dengan bentuk fasilitas fisik berupa Creative Center guna mengakomodasi kegiatan ekonomi kreatif di kota Bandung sebagai kota kreatif. Perancangan baru ini disertai dengan meningkatkan standar fasilitas menjadi lebih baik berdasarkan permasalahan dan

kebutuhan yang ada dan seringkali dikeluhkan pada Creative Hub yang tersedia, yaitu Bandung Creative Hub, terutama pada aspek pencahayaan dan pengkondisian suara sehingga dapat lebih menunjang kegiatan dengan lebih baik di fasilitas Creative Center yang baru.

METODE PENELITIAN

Observasi

Pada perancangan ini, observasi dilakukan pada objek fasilitas serupa. Adapun hal-hal yang diobservasi diantaranya, kegiatan pengguna ruang, elemen interior, suasana ruang, pencahayaan, penghawaan, akustik, aksesibilitas, dan visual ruangan.

Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan pada perancangan ini meliputi pengambilan foto kondisi pada objek fasilitas serupa serta data lainnya seperti jadwal kegiatan pengguna dan statistik pengunjung.

Kuisisioner

Kuisisioner dilakukan dengan cara menyebarkan pertanyaan melalui *google form* kepada warga kota Bandung yang pernah mengunjungi Bandung Creative Hub maupun creative hub lainnya secara umum dengan responden mayoritas mahasiswa/i.

Studi Literatur

Studi literatur bertujuan untuk mencari informasi pendukung yang berhubungan dengan perancangan creative center. Adapun data-data yang dikumpulkan diantaranya, informasi umum mengenai creative center, standarisasi perancangan fasilitas terkait creative center, peraturan pemerintah, serta literatur mengenai teknologi dalam desain.

Wawancara

Wawancara pada perancangan ini dilakukan dengan tiga orang staff di Creative Hub, mengenai fasilitas serta aktivitas pengunjung maupun staff di Creative Hub. Hasil wawancara direkam yang kemudian dicatat kembali sebagai sumber data tambahan.

Studi Komparasi

Studi banding dilakukan terhadap beberapa fasilitas serupa untuk dijadikan sebagai tinjauan perancangan *Creative Center*, diantaranya Bandung Creative Hub dan Jakarta Creative Hub. Data studi banding kemudian ditinjau kelebihan dan kekurangannya untuk dijadikan bahan referensi perancangan.

Analisis Hasil Pengumpulan Data

Analisis ini dilakukan setelah melakukan pengumpulan data mulai dari observasi, dokumentasi, studi literatur sampai dengan kuesioner. Setelah data-data terkumpul maka akan dilakukan analisis untuk menghasilkan identifikasi masalah dan pemecahan masalah atau solusi terkait masalah yang ada.

Tema dan Konsep

Setelah hasil dari analisis ditemukan maka akan dibuat tema dan konsep sebagai pemecahan masalah melalui pengaplikasian desain pada elemen interior yang akan dirancang pada perancangan baru Creative Center.

HASIL DAN DISKUSI

Diskripsi Proyek

Nama Proyek : Perancangan Baru Creative Center di Kota Bandung dengan Pendekatan Teknologi

Jenis perancangan : Creative Hub

Lokasi : Persimpangan jl. Suniaraja – jl. Otto Iskandar Dinata, Kota Bandung

Status perancangan : New design

Luas tapak : 3638m²

Luas desain : 924m² (lobi, auditorium, ruang tari & workshop)

Perancangan Baru Bandung Creative Center merupakan perancangan fiktif yang berlokasi di persimpangan Jl. Suniaraja – Jl. Otto Iskandar Dinata, Kota Bandung. Proyek dengan total luas bangunan +-2500m² dan luas total perancangan 924m² ini difungsikan sebagai pusat kegiatan kreatif di Kota Bandung guna mendukung ekonomi kreatif Kota Bandung.

Bangunan terdiri dari 6 lantai, dengan 3 lantai pertama merupakan area publik dan 3 lantai selanjutnya merupakan area tower kantor sewa.

Tema dan Konsep Perancangan

Konsep yang diangkat yaitu *"The Beginning of Creation"*. Sejatinnya Creative Center adalah tempat yang dibuat sebagai wadah untuk berkreasi. Konsep tersebut diimpelentasikan sehingga tidak hanya dari segi fungsi Creative Center sebagai tempat terciptanya sebuah kreasi, namun secara fisik bangunan Creative Center memiliki konsep dengan maksud yang serupa.

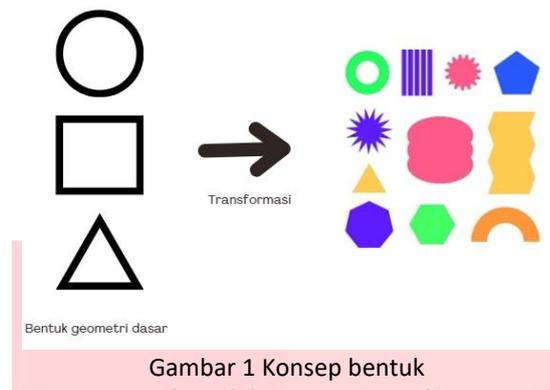
Dalam pelaksanaannya pada perancangan dapat diterapkan warna-warna primer serta bentuk-bentuk geometri dasar. Berbagai karya, desain, bentuk dan warna yang tersedia merupakan transformasi dan/atau gabungan dari bentuk dan warna-warna dasar. Oleh karena itu, untuk tema *"The Beginning of Creation"* difokuskan mengimplementasikan bentuk geometri dasar dan warna primer pada perancangan, sebagai pesan bahwa warna dan bentuk dasar adalah awal dari terciptanya seluruh kreasi.

Suasana yang Diharapkan

Suasana yang diharapkan pada perancangan baru Creative Center adalah suasana ruang yang bersih dan cerah namun dapat memberikan semangat dengan visual ruangan yang *playful* melalui pemilihan warna dan bentuk yang secara keseluruhan saling berkesinambungan serta pemilihan furniture yang sesuai untuk menunjang konduktifitas kegiatan.

Untuk mengimplementasikan tema dan konsep pada perancangan mencakup beberapa point penting yang berkaitan yaitu:

Konsep Visual Bentuk



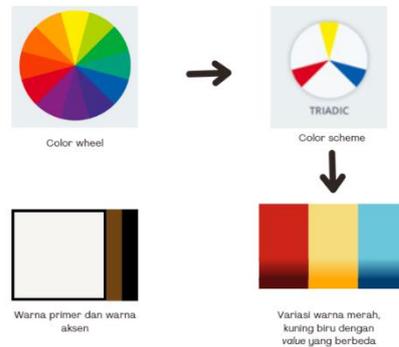
Konsep bentuk menggunakan bentuk-bentuk geometri dasar. Memadukan bentuk-bentuk dasar geometri dengan menggunakan metode transformasi seperti transformasi dimensional, subtraktif dan aditif. Pada pengayaan desain, hal tersebut merujuk pada pengayaan Memphis.



Gambar 2 Referensi pengayaan memphis
sumber: Google image

Pengayaan interior Memphis memiliki ciri khas warna yang cerah serta bentuk dan garis yang tegas. Pengayaan Memphis memberikan kesan *playful* serta dinamis sehingga memberikan impresi yang tidak formal dan kaku pada ruangan.

Konsep Visual Warna



Gambar 3 Konsep warna
sumber: dokumentasi penulis

Konsep warna dominan menggunakan warna netra putih untuk kesan ruangan yang terang dan terbuka. Warna tersebut berperan sebagai 'kanvas' untuk warna sekunder dan warna aksen yang akan digunakan. Penggunaan warna netral untuk warna dominan yaitu untuk menghindari penggunaan warna yang *overcrowded*.

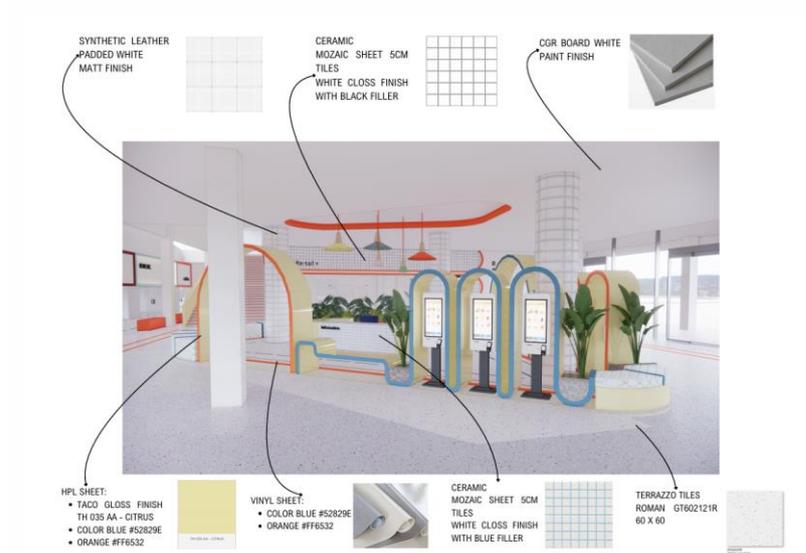
Dalam teori warna, merah, kuning dan biru termasuk kombinasi warna yang dipilih berdasarkan salah satu dari 4 skema warna, yaitu *triadic*. Skema warna *triadic* adalah teknik *color theory* dengan memilih tiga warna yang ditempatkan secara merata pada *color wheel* sehingga terbentuk segitiga. Skema warna *triadic* memberikan kontras visual dan harmoni secara bersamaan, sehingga menciptakan visual yang mencolok.

Konsep Material

Konsep Material yang digunakan pada perancangan baru ini merupakan hasil tinjauan dan studi literatur standarisasi, studi banding, analisis serta menyesuaikan dengan visual konsep perancangan. Konsep material disesuaikan dengan standarisasi fungsi ruang agar dapat berfungsi dengan optimal.

Berikut ini skema material yang digunakan pada area perancangan:

Lobi



Gambar 4 Skema material lobi
sumber: dokumentasi penulis

Ruang Tari



Gambar 5 Skema material ruang tari
sumber: dokumentasi penulis

Auditorium



Gambar 6 Skema material auditorium
sumber: dokumentasi penulis

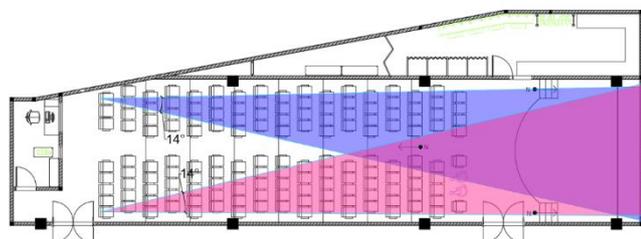
Konsep Visibilitas Penonton Auditorium

Fungsi Pertunjukan dan Konferensi

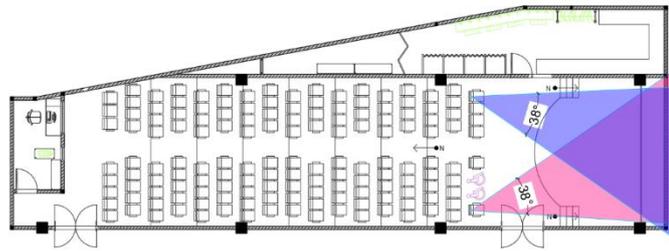
Terdapat standarisasi untuk visibilitas penonton pada auditorium agar penglihatan penonton lebih baik, diantaranya sudut penglihatan tidak lebih dari 30 derajat tanpa menggerakkan kepala dan tidak lebih dari 60 derajat dengan menggerakkan kepala ringan baik secara vertikal maupun horizontal.

Visual Horizontal

Sudut penglihatan horizontal pada kursi sisi terluar paling belakang sebesar 14 derajat dan kursi terluar paling depan sebesar 38 derajat.



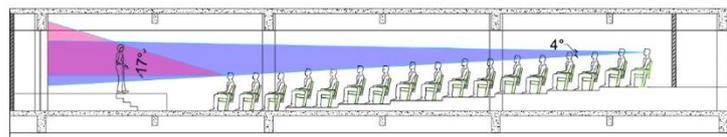
Gambar 7 Sudut penglihatan horizontal pada kursi sisi terluar paling belakang
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 8 Sudut penglihatan horizontal pada kursi sisi terluar paling depan
sumber: dokumentasi penulis

Visual Vertikal

Sudut penglihatan vertikal pada kursi paling belakang sebesar 4 derajat dan kursi paling depan sebesar 17 derajat.

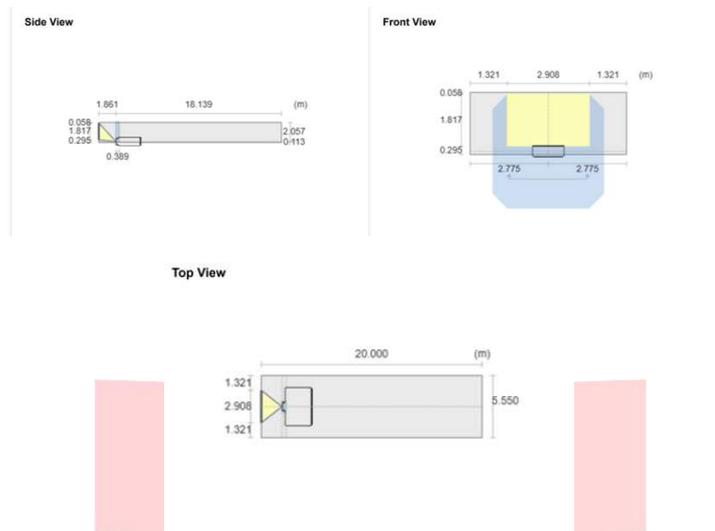


Gambar 9 Sudut penglihatan vertikal
sumber: dokumentasi penulis

Fungsi Cinema

Pada fungsi cinema, proyektor yang digunakan merupakan jenis short throw distance menggunakan perangkat proyektor Epson Pro L1500U, dengan posisi di atas panggung saat digunakan dan posisi tertutup di bawah panggung saat tidak digunakan, dengan menggunakan *projector lift* untuk membantu mnggerakan naik dan turun proyektor.

Berikut ini analisis posisi proyektor berdasarkan model proyektor dan ukuran gambar yang dihasilkan, menyesuaikan ukuran ruang dan visibilitas penonton pada ruang auditorium perancangan ini, menggunakan website simulasi proyektor Epson:



Gambar 10 Analisis proyektor menggunakan website simulasi proyektor Epson
sumber: dokumentasi penulis

Proyektor ditempatkan dengan jarak lensa proyektor ke layar sebesar 1.86m dan ketinggian kaki proyektor pada ketinggian 60cm atau pada perancangan ini yaitu tepat di atas panggung.



Gambar 11 Posisi proyektor fungsi cinema
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 12 Posisi proyektor saat tidak digunakan
sumber: dokumentasi penulis

Konsep Penghawaan

Penghawaan secara keseluruhan menggunakan penghawaan buatan AC *central duct* dengan pertimbangan agar penempatan dapat disimpan di plafon posisi tengah ruangan sehingga penghawaan dapat lebih merata sedangkan pada ruang tari menggunakan AC *wall mounted* agar tidak berpotongan dengan perangkat lain pada ceiling. Berikut ini penempatan AC pada perancangan:



Gambar 13 Penggunaan AC *central duct*
sumber: dokumentasi penulis

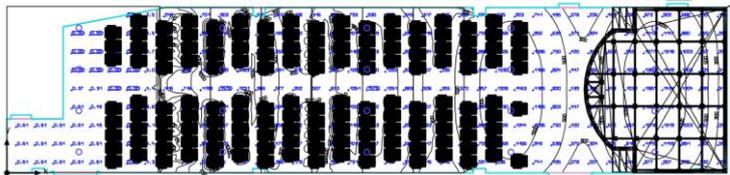


Gambar 14 Penggunaan AC *wall mountd*
sumber: dokumentasi penulis

Konsep Pencahayaan General

Berikut ini merupakan tabel hasil analisis Dialux untuk pencahayaan general pada perancangan:

Tabel 1 Tabel analisis pencahayaan general

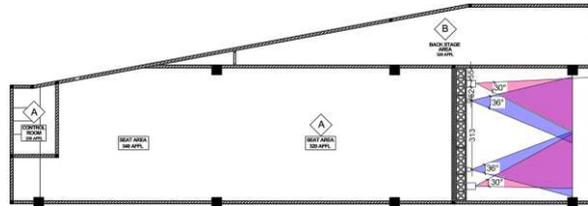
| Ruang | Hasil Analisis Dialux | |
|------------------------|---|---|
| Ruang Tari & Coworking |  <p data-bbox="636 768 1273 831">Gambar 15 Analisis Dialux pencahayaan general ruang tari sumber: dokumentasi penulis</p> | |
| | Lux target: 750 | lux: <ul style="list-style-type: none"> • Lux min: 18 lux • Lux max: 1104 lux • Rata-rata: 727 Lux |
| Auditorium |  <p data-bbox="628 1332 1281 1395">Gambar 16 Analisis Dialux pencahayaan general auditorium sumber: dokumentasi penulis</p> | |
| | Lux target: 500 | lux: <ul style="list-style-type: none"> • Lux min: 1 lux • Lux max: 1488 lux • Rata-rata: 559 Lux |

sumber: dokumentasi penulis

Konsep Pencahayaan panggung

Pencahayaan panggung menggunakan lampu fresnel Pioneer Zoom 300 dengan *zoom range* 8° – 30° dan lampu PAR ROOT PAR 6 dengan *field angle* 36°. Berikut ini penempatan lampu berdasarkan area sorotan lampu:

Lampu Fresnel ditandai dengan warna merah muda sedangkan lampu PAR ditandai dengan warna biru.

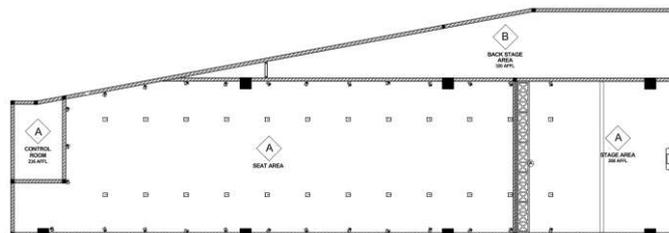


Gambar 17 Area cover pencahayaan panggung
sumber: dokumentasi penulis

Konsep Audio Auditorium

Salah satu kegiatan pada auditorium ini merupakan penayangan film oleh komunitas film, baik film menayangkan film dari studio besar maupun film garapan mandiri komunitas bersangkutan. Untuk menunjang kegiatan tersebut, sistem audio pada auditorium ini menggunakan sistem Dolby Atmos.

Berikut ini konfigurasi speaker berdasarkan standar Dolby Atmos untuk auditorium:



Gambar 18 Konfigurasi audio Dolby Atmos
sumber: dokumentasi penulis

Konsep Audio Ruang Tari dan Workshop

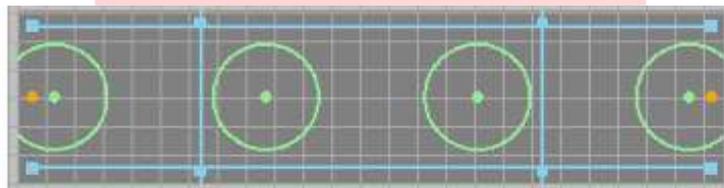
Kegiatan latihan tari pada ruang ini menggunakan pengiring music digital sehingga diperlukan penyebaran audio yang baik. Selain itu ruangan tari sekaligus workshop ini memiliki dinding patisi akustik lipat. Oleh karena itu dilakukan simulasi penempatan speaker dengan menggunakan aplikasi CISSCA untuk

mengetahui posisi speaker ideal baik saat ruang digunakan secara penuh maupun partial atau saat dinding partisi dibuka.

Simulasi dilakukan menggunakan perangkat speaker YAMAHA NS-AW392 *Surface Mounted Speaker*, YAMAHA NS-ICW400 *Ceiling Speaker*, dan YAMAHA VXS3S *Subwoofer* dengan target untuk penggunaan *foreground music* sebesar 85 – 88dB.

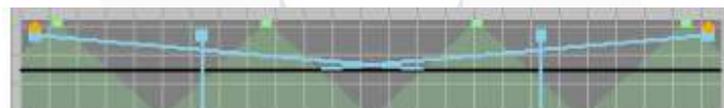
Jumlah speaker yang digunakan sebanyak 8 speaker *surface mounted*, 4 speaker ceiling dan 2 *subwoofer* ceiling dengan konfigurasi sebagai berikut.

Ceiling speaker ditempatkan pada Tengah-tengah sumbu X ruang dengan jarak antar speaker 7.42m.



Gambar 19 Konfigurasi audio ruang tari tampak atas
sumber: dokumentasi penulis

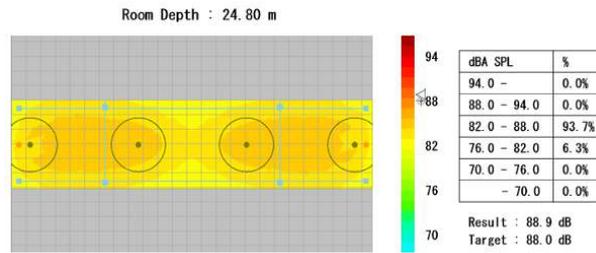
Surface speakers dipasang pada dinding dengan ketinggian 2.7m dan kemiringan 5 derajat dan jarak antar speaker sumbu X 5m dan sumbu Y 12m



Gambar 20 Konfigurasi audio ruang tari tampak vertikal
sumber: dokumentasi penulis

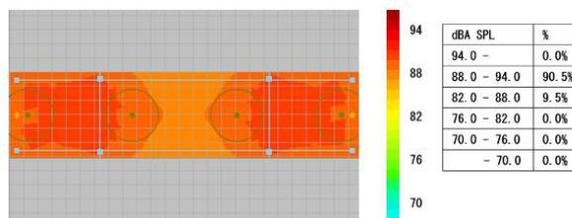
Berikut hasil tingkat kebisingan yang dihasilkan pada frekuensi yang berbeda:

***A-weighted frequency*, hasil rata-rata 88.9dB**



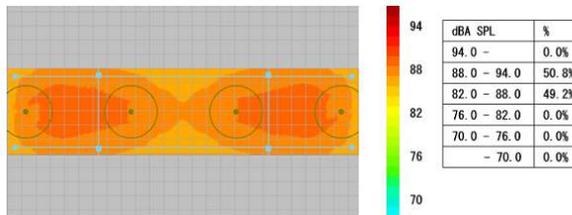
Gambar 21 Analisis kebisingan pada *A-weighted frequency*
sumber: dokumentasi penulis

Low frequency (125Hz – 500Hz), hasil dengan 90.5% pada rentang 88 – 94dB



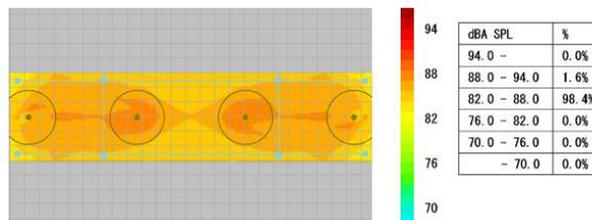
Gambar 22 Analisis kebisingan pada *low frequency*
sumber: dokumentasi penulis

Mid frequency (500Hz – 2kHz), hasil dengan rentang 88 – 94dB



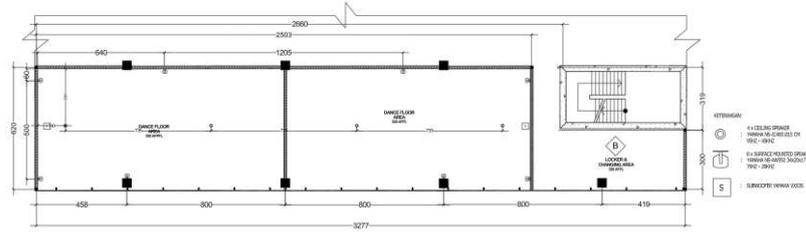
Gambar 23 Analisis kebisingan pada *mid frequency*
sumber: dokumentasi penulis

High frequency (2kHz – 8kHz), hasil dengan 98.4% pada rentang 82 – 88dB



Gambar 24 Analisis kebisingan pada *high frequency*
sumber: dokumentasi penulis

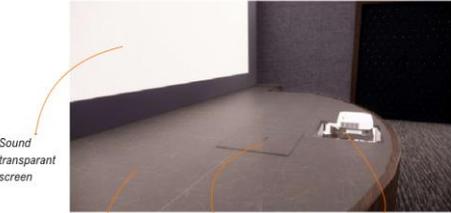
Berikut ini konfigurasi speaker pada ruangan:

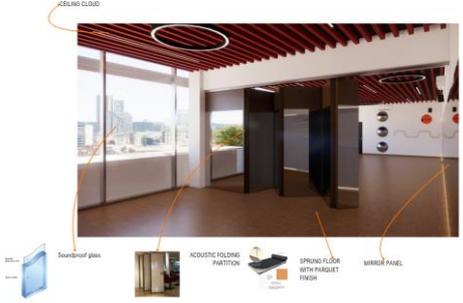
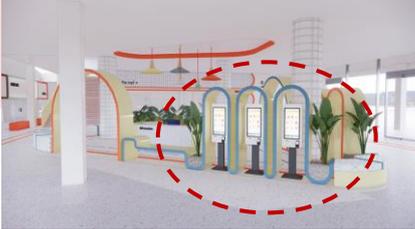


Gambar 25 Konfigurasi audio ruang tari tampak atas pada denah sumber: dokumentasi penulis

Skema Penerapan Teknologi Pada Perancangan

Tabel 2 Tabel skema penerapan teknologi

| Nama Ruang | Aktivitas | Penerapan Teknologi/ Perangkat | Gambar |
|------------|--------------------------|---|--|
| Auditorium | Aktifitas pemutaran film | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Dolby Audio System</i> • <i>Sound transparent screen</i> <i>Projector lift</i> |  <p>Gambar 26 Penerapan teknologi pada auditorium sumber: dokumentasi penulis</p>  <p>Gambar 27 Penerapan teknologi pada panggung sumber: dokumentasi penulis</p> |
| | Aktifitas pertunjukan | <i>Sprung floor</i> | |

| | | | |
|-------------------|------------------------------|--|--|
| <p>Ruang Tari</p> | <p>Kegiatan Latihan tari</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Sistem audio • Sprung floor • Soundproof glass <p>Acoustic partition folding</p> |  <p>Gambar 28 Penerapan teknologi pada ruang tari sumber: dokumentasi penulis</p> |
| <p>Lobi</p> | <p>reservasi</p> | <p>Self-reservation machine</p> |  <p>Gambar 29 Penerapan teknologi pada lobi sumber: dokumentasi penulis</p> |
| <p>Ruang Umum</p> | <p>Kegiatan umum</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Pencahayaan terkoneksi IoT • AC occupancy sensor <p>Self-boarding gate</p> | <p>-</p> |

sumber: dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Untuk mewujudkan Bandung Kota Creative diperlukan *urban facility* yang dapat mengakomodasi kegiatan ekonomi kreatif kota Bandung. Dengan adanya Creative Center baru di kota Bandung, kegiatan ekonomi kreatif dapat lebih terakomodasi lebih baik.

Bangunan yang memenuhi syarat pengkondisian umum ruang sangat penting untuk kenyamanan pengguna guna mendukung kegiatan. Pada

perancangan Creative Center dibutuhkan pengkondisian cahaya dan cuaca yang baik untuk memenuhi kebutuhan kegiatan pengguna. Creative Center digunakan oleh komunitas-komunitas seperti komunitas tari, pertunjukan, film, serta pengunjung umum lainnya. Untuk mengakomodasi kegiatan komunitas-komunitas tersebut, dibutuhkan perancangan ruang dengan standarisasi spesifik sesuai dengan kegiatan tertentu. Dengan pendekatan teknologi, Creative Center ini memiliki auditorium dengan teknologi audio Dolby untuk mengakomodasi kegiatan komunitas film, teknologi pengkondisian cahaya dengan menggunakan daylight system, teknologi pengkondisian suara seperti *soundproof glass* untuk mengurangi transmisi kebisingan dari sumber luar, teknologi *sprung floor* untuk mengakomodasi kegiatan latihan tari. Dengan teknologi, fasilitas penunjang kegiatan menjadi lebih baik, sehingga bersama dengan penerapan teori-teori warna dan prinsip desain untuk perancangan visual, dapat menjadikan Creative Center sebagai *urban facility* yang layak untuk mengakomodasi kegiatan ekonomi kreatif kota Bandung, untuk mewujudkan Bandung Kota Kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standarisasi Nasional. (2001). Tata cara perancangan sistem pencahayaan buatan pada bangunan gedung. *SNI 03-6575-2001*.
- Ismiranti, A. S., Akhmadi, A., Arumsari, A., Hadiansyah, M. N., Denandra, A. A., & Azizah, S. N. (2023). Method design of interactive digital devices to support the workspace comfort. *International Journal of Visual and Performing Arts*, 5(2), 120–133. <https://doi.org/10.31763/viperarts.v5i2.1083>
- Kang, S., Mak, C. M., Ou, D., & Zhang, Y. (2022). The effect of room acoustic quality levels on work performance and perceptions in open-plan offices: A laboratory study. *Applied Acoustics*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:253376206>

Kementerian Komunikasi dan Informatika. (n.d.). Retrieved March 25, 2024, from <https://www.kominfo.go.id/content/detail/49491/pemerintah-usulkan-surakarta-dan-depok-masuk-daftar-nominasi-unesco-creative-cities-network-periode-2023/0/berita>

KOTA BANDUNG MASUK DALAM JARINGAN UNESCO CREATIVE CITIES NETWORK (UCCN). (n.d.). Retrieved March 25, 2024, from <https://www.bandung.go.id/news/read/2722/kota-bandung-masuk-dalam-jaringan-unesco-%20creative-cities-network-uccn>

Landry, C. (2012). *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*. Taylor & Francis Group. <https://books.google.co.id/books?id=1ypae-qwaX4C>

UPTD Padepokan Seni, Kreativitas dan Kebudayaan. (n.d.). Retrieved March 25, 2024, from http://creativeculture.disbudpar.bandung.go.id/c_gedung/detail/1

Veitch, J. A., Newsham, G., Boyce, P. R., & Jones, C. (2019). *des publications*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:110256447>

Wu, Y., Azahari, H., Halabi, N. M., & Zhang, C. (2023). Analysis of the design and use of stage lighting and artistic expressions. *Art and Performance Letters*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:262155628>