

PERANCANGAN BARU INTERIOR PUSAT DESAIN KREATIF TANGERANG DENGAN PENDEKATAN AKTIVITAS

Cahya Kamila¹, Rangga Firmansyah², Desthyo Putra Pangestu³

^{1,2,3}Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu–Bojongoang, Sukapura Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

cahyaka@student.telkomuniversity.ac.id, ranggafirmansyah@telkomuniversity.ac.id,
desthyodesthyo@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Kebutuhan akan ruang inovasi dan kolaborasi menjadi alasan utama bagi kelompok kecil berkolaborasi untuk dalam menciptakan ide dan inovasi, terutama pada sektor ekonomi kreatif yang memiliki peran dalam pertumbuhan ekonomi. Tangerang menjadi salah satu kota yang berpotensi dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi daerah dengan *fashion* dan kuliner sebagai sub sektor unggulan serta pembuatan konten kreatif menjadi sub sektor yang berpotensi. Dalam upaya menjadikan kota yang lebih kreatif, Tangerang perlu memiliki prasarana yang dapat menampung kegiatan ekonomi kreatif seperti *creative hub*. *Creative hub* menjadi penting dalam hal ini karena merupakan tempat yang dapat mendukung terjadinya kolaborasi dan inovasi. Meskipun Tangerang memiliki kegiatan ekonomi kreatif yang tinggi, belum ada fasilitas seperti *creative hub* yang dapat menjadi pusat dalam menampung kegiatan tersebut. Selain itu juga dilakukan studi banding pada *creative hub* lain dan ditemukan permasalahan berupa kebisingan, pencahayaan, serta terdapatnya ruang yang kurang terpakai. Oleh karena itu, dirancang sebuah Pusat Desain Kreatif Tangerang sebagai wadah bagi para pelaku ekonomi kreatif dan masyarakat sekitar dalam melakukan kegiatannya. Dengan tujuan mewadahi para pelaku kreatif khususnya di Tangerang melalui pendekatan aktivitas, sehingga kebutuhan pengguna ruang dapat terpenuhi. Metode penelitian yang digunakan dalam menyusun laporan dan perancangan meliputi studi banding, studi literatur, wawancara dan kuesioner. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah pusat desain kreatif yang dapat menjadi fasilitas pendorong dalam meningkatkan perekonomian daerah berupa ruang dengan fasilitas yang dapat mengakomodasi kegiatan ekonomi kreatif unggulan pada Tangerang.

Kata Kunci: *Creative hub*; Ekonomi kreatif; Tangerang

Abstract: The need for innovation and collaboration space is the main reason for small groups to collaborate in creating ideas and innovations, especially in the creative economy sector which has a role in economic growth. Tangerang is one of the cities that has the potential to increase regional economic growth with fashion and culinary as the leading subsectors. In its efforts to become a more creative city, Tangerang needs to have infrastructure that can accommodate creative economic activities such as creative hubs. Creative hubs are important in this regard because they are places that can support collaboration and innovation. Although Tangerang has

a high level of creative economic activities, there is no facility such as a creative hub that can become a centre to accommodate these activities. In addition, a comparative study was also conducted on other creative hubs and found problems in the form of noise, lighting and space that is rarely used. Therefore, a Tangerang Creative Design Centre was designed as a place for creative economic actors and the surrounding community to carry out their activities. With the aim of accommodating creative actors, especially in Tangerang through an activity approach, so that the needs of space users can be met. Research methods used in compiling reports and designs include comparative studies, literature studies, interviews and questionnaires. The result of this design is a creative design center that serves as a supporting facility to boost the regional economy by providing spaces and amenities that accommodate the leading creative economic activities in Tangerang.

Keywords: Creative hub; Creative Economy; Tangerang

PENDAHULUAN

Pertumbuhan ekonomi kreatif di era modern mendorong munculnya *creative hub* sebagai ruang kolaborasi dan inovasi. *Creative hub* merupakan tempat pertemuan yang menyediakan ruang dan dukungan untuk membangun jaringan, pengembangan bisnis, dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi (British Council, 2017). Fenomena ini berkembang pesat di berbagai negara termasuk Indonesia, dengan kota-kota besar seperti Bandung, Jakarta, dan Yogyakarta yang telah memiliki *creative hub*. Di Tangerang, subsektor unggulan ekonomi kreatif adalah kuliner, fesyen, serta potensi besar dalam pembuatan konten kreatif. Meski demikian, kota ini masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan fasilitas pendukung kegiatan kreatif, terutama di daerah sub-perkotaan. Oleh karena itu, dibutuhkan fasilitas publik berupa *creative hub* yang dapat mewadahi kegiatan masyarakat dan komunitas kreatif secara optimal. Rencana pembangunan *Pusat Desain Kreatif Tangerang* muncul sebagai solusi, dengan lokasi di Kelapa Dua, Tangerang. Proyek ini merupakan tindak lanjut dari laporan perancangan arsitektural yang kemudian dikembangkan lebih dalam pada aspek interior. Hasil studi banding terhadap Bandung *Creative hub* dan Jakarta *Creative hub*

menemukan beberapa permasalahan seperti pencahayaan, kebisingan, furnitur tidak universal, serta ruang yang tidak aktif. Permasalahan serupa juga ditemukan pada rencana arsitektur awal Pusat Desain Kreatif Tangerang yang belum secara spesifik menjawab kebutuhan aktivitas pengguna ruang. Perancangan interior difokuskan pada tiga subsektor utama yaitu fesyen, film-animasi-video, dan musik. Ditemukan bahwa aktivitas pra-produksi dan produksi dari ketiga subsektor tersebut belum terfasilitasi dengan baik. Untuk itu, perancangan ini menggunakan pendekatan aktivitas, agar ruang yang dirancang benar-benar sesuai dengan karakter dan kebutuhan pengguna, serta mendorong terciptanya ruang aktif dan fungsional.

Rumusan Masalah:

1. Bagaimana merancang interior yang mengakomodasi aktivitas pra-produksi subsektor fesyen?
2. Bagaimana mengakomodasi kebutuhan produksi konten video kreatif?
3. Bagaimana mendukung produksi dan pra-produksi subsektor musik?
4. Bagaimana merancang ruang agar tidak menjadi ruang yang tidak aktif?

Tujuan:

Merancang interior pusat desain kreatif yang mendukung kegiatan pelaku ekonomi kreatif unggulan Tangerang (fesyen, konten kreatif, musik) dan masyarakat umum, terutama pelajar, untuk berinteraksi dan berkolaborasi menghasilkan produk bernilai jual.

Batasan Perancangan:

Perancangan dilakukan pada tiga lantai bangunan dengan total luas **2.069 m²**, yang mencakup:

- **Lantai 1:** Lobby (270 m²)
- **Lantai 2:** Auditorium, studio musik, ruang produksi musik, rekaman, studio film & video, retail, ruang kelas, personal space, collaboration space (total 1.337 m²)

- **Lantai 3:** Ruang fashion show, ruang desain, ruang printing, ruang jahit (total 462 m²)

Melalui pendekatan aktivitas, diharapkan desain interior ini dapat memfasilitasi kebutuhan nyata pengguna serta mendorong lahirnya kolaborasi kreatif di Kota Tangerang secara optimal.

METODE PERANCANGAN

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dalam proses pengumpulan data-datanya dengan menggunakan 2 jenis data yaitu primer dan sekunder yang dibagi menjadi beberapa tahap, sebagai berikut:

1. Studi Banding

survey lapangan pada dua *creative hub* yaitu pada Bandung *Creative hub* dan Jakarta *Creative hub* dengan tujuan mendapatkan informasi data berupa data primer untuk dijadikan studi banding dalam perancangan.

2. Studi Literatur

Melakukan studi literatur berupa mencari informasi mengenai standar ruang yang nyaman bagi pengguna ruang yang berkaitan dengan objek perancangan. Literatur standar didapatkan dari buku Data Arsitek, Human demesion, jurnal, maupun artikel.

3. Wawancara

Dilakukan kepada Dinas Pariwisata Kota Tangerang untuk menggali potensi subsektor ekonomi kreatif yang perlu difasilitasi dalam perancangan.

4. Kuesioner

Dibagikan kepada 110 responden masyarakat umum dengan metode random sampling guna mengetahui jenis aktivitas potensial yang dapat difasilitasi pada perancangan pusat desain kreatif tangerang.

HASIL DAN DISKUSI



Gambar 1 Fasad Pusat Desain Kreatif Tangerang

Sumber: dokumentasi penulis

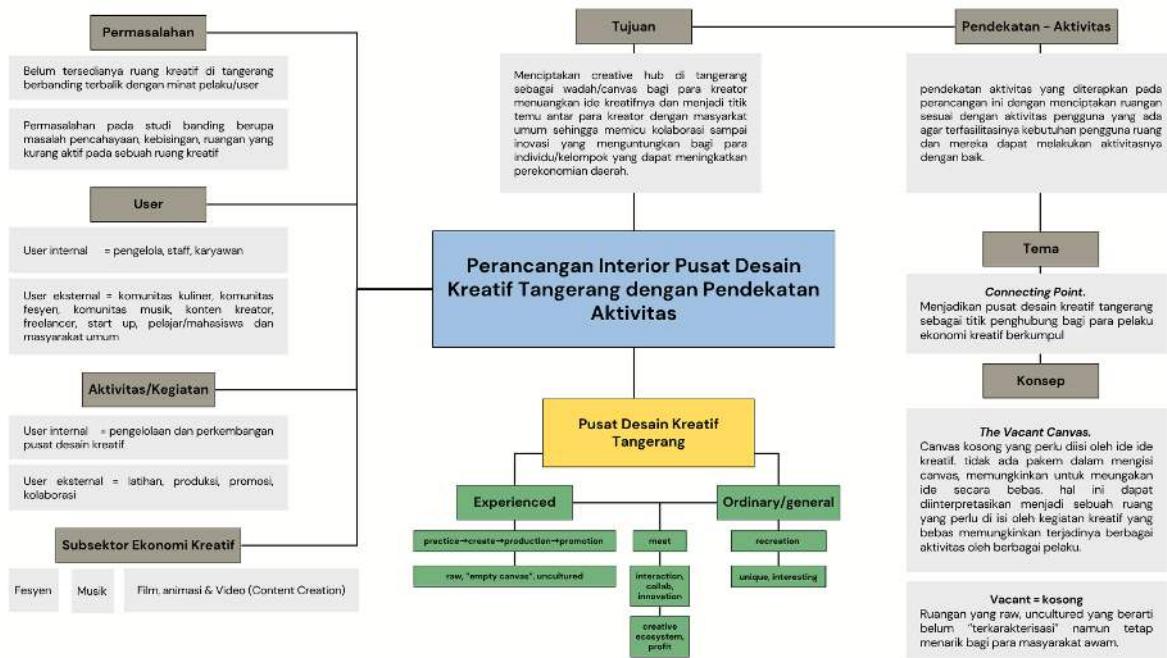
Pusat Desain Kreatif Tangerang merupakan proyek perancangan baru yang berlokasi di Jalan Danau Kelapa Dua, Kecamatan Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang, Banten. Bangunan ini dirancang dengan total luas 6.287 m² yang terdiri dari lima lantai, dengan lantai 1 seluas 1.326 m², lantai 2 seluas 2.648 m², lantai 3 seluas 1.427 m², lantai 4 seluas 732 m², dan lantai 5 seluas 154 m². Luas area yang menjadi fokus perancangan interior adalah sebesar 2.069 m².

Fungsi ruang dalam bangunan ini terbagi berdasarkan lantai. Lantai 1 difungsikan sebagai area lobby dan ruang pameran (exhibition area) yang bersifat tentatif. Lantai 2 mencakup berbagai fasilitas seperti studio musik, studio rekaman, auditorium, coffee shop, studio content creation, ruang kelas atau workshop, collaboration space, dan personal space. Lantai 3 digunakan untuk mendukung kegiatan di subsektor fesyen dengan ruang fashion show, ruang desain, ruang print, dan ruang jahit.

Bangunan ini dirancang untuk melayani berbagai jenis pengguna, baik dari kalangan internal maupun eksternal. Pengguna internal meliputi pihak pengelola dan resepsionis, sementara pengguna eksternal terdiri dari pelaku ekonomi kreatif di bidang pembuatan konten, fesyen, dan musik, serta pelajar, freelancer, dan masyarakat umum.

Tema dan Konsep Perancangan

TEMA DAN KONSEP



Perancangan Baru Interior Pusat Desain Kreatif Tangerang mengusung tema "Connecting Point" yang berarti sebagai titik penghubung. Tema ini menggambarkan tujuan agar pusat ini menjadi ruang yang mewadahi pertemuan antara pelaku ekonomi kreatif dan masyarakat umum. Pelaku kreatif beraktivitas secara produktif, sementara masyarakat berkunjung secara rekreatif. Diharapkan ruang ini menjadi wadah saling menginspirasi, mendorong masyarakat untuk turut berkarya dan membentuk ekosistem kreatif di Tangerang. Sedangkan untuk konsep pada perancangan ini yaitu mengusung konsep "*The Vacant Canvas*" diangkat sebagai pendekatan desain interior Pusat Desain Kreatif Tangerang. Layaknya kanvas kosong, ruang ini dirancang untuk diisi oleh kreativitas para penggunanya melalui beragam aktivitas. Dengan kebebasan berekspresi, diharapkan tempat ini menjadi wadah produktif yang mampu melahirkan karya bernilai dan mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif di Tangerang.

Konsep fasilitas pada perancangan ini didasarkan pada aktivitas dari para pengguna yang dibagi menjadi 3 kategori yang akan disajikan dalam tabel berikut

Tabel 2 Kategori aktivitas fasilitas sub sektor unggulan
Sumber: observasi terhadap kebutuhan pengguna ruang

Subsektor Ekonomi Kreatif	Pengelompokan Aktivitas	Aktivitas	Fasilitas	Ruang/Area
Fashion	<i>Pra produksi</i> (prototyping)	1. Ide awal, mengumpulkan inspirasi	1. Meja kerja besar dan kursi diskusi	Ruang desain
		2. Membuat sketch awal dengan gambar manual / digital	2. Meja kerja, kursi kerja	Ruang desain
		3. Sample bahan	3. Meja, manekin	Ruang desain
		4. Membuat pola	4. Meja potong pola besar, rak penyimpanan kain	Area meja pola
		5. Membuat prototype dari kain tester	5. Mesin jahit, mesin obras, mesin bordir, lemari perlengkapan jahit	Ruang jahit, ruang print
		6. Fitting pada model	6. Cermin besar, manekin, hanger portable, lemari pakaian	Ruang desain
		7. Revisi pola kembali	7. Meja potong pola besar, rak penyimpanan kain	Area meja pola
		8. Prototype final	8. Manekin	Ruang jahit
		9. Final fitting dan finishing	Try on model	Area jahit ruang desain

Pembuatan Konten Video Kreatif	<i>Pra Produksi</i>	1. Pengembangan ide, penulisan naskah, pembuatan story board, dan rencana syuting	Meja untuk diskusi, kursi	Ruang luar dari pembuatan konten video kreatif, contohnya: <i>coffee shop</i>
		2. Persiapan properti untuk syuting		Ruang penyimpanan
		3. Penataan set dan property untuk syuting		Area syuting
		4. Make up untuk talent (menyesuaikan)	Meja rias, kursi rias	Area preparation
	<i>Produksi</i> (pembuatan podcast, konten interview, photoshoot model / barang yang lebih besar)	1. Proses syuting	1. Alat produksi: kamera, lighting tambahan, mic, reflector	Ruang studio konten (besar)
		2. Break session, touch up untuk talent (menyesuaikan)		Ruang studio konten (besar)
	<i>Produksi</i> (review barang yang lebih kecil, pembuatan konten edukasi/ story telling)	1. Proses syuting	1. Alat produksi: kamera, lighting tambahan, mic, reflector	Ruang studio konten (kecil)

	Pasca Produksi (pembongkaran set dan penyimpanan alat produksi,	1. Proses pembongkaran set syuting 2. Proses editing	1. Lemari storage 2. Meja kerja editing 3. Kursi kerja editing	Ruang storage dan editing
Musik	Pra Produksi	1. Latihan musik	1. Alat musik: drum, gitar akustik, gitar elektrik, bass elektrik, keyboard	Studio latihan musik
		2. Diskusi ide untuk produksi musik/jingle/voice over	1. Meja diskusi 2. Kursi diskusi	Luar ruang studio musik
		3. Penulisan lirik lagu dan melodi kasar (humming)	1. Alat musik biasanya gitar 2. Meja kerja	Studio latihan music dan atau control room
		4. Aransemen awal, pembuatan demo lagu dan uji coba	1. Meja kerja dengan monitor dan keyboard controller 2. Kursi kerja	Control room
		5. Persiapan untuk proses produksi	1. Meja kerja dengan monitor terinstal audio interface 2. Kursi kerja	Control room
	Produksi	1. Rekaman instrument	1. Alat musik 2. Mikrofon rekaman 3. Meja kerja dengan Audio	Ruang rekaman dan control room

			interface dan monitor terinstal DAW 4. Kursi kerja	
	2. Rekaman vokal	1. Mikrofon standing dengan condenser filter 2. Stand lirik 3. Meja kerja dengan Audio interface dan monitor terinstal DAW 4. Kursi Kerja	Ruang rekaman dan control room	
	3. Aransemen, layering, dan editing audio (proses editing)	1. Meja kerja dengan Audio interface dan monitor terinstal DAW 2. Kursi Kerja	Control room	
	4. Final product			

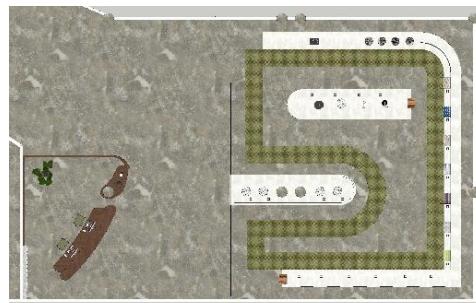
Konsep Ruang Lobby

Konsep ruang lobby pada Pusat Desain Kreatif Tangerang dirancang sebagai area transisi pertama yang memberikan kesan awal bagi pengunjung. Meski aktivitas utamanya hanya sebagai tempat berlalu lalang, luas ruangan lobby dipertimbangkan untuk memungkinkan lobby difungsikan sebagai area pameran karya para creator. Oleh karena itu, fasilitas yang disediakan hanya mencakup meja resepsionis dan area kosong untuk instalasi pameran.

PERANCANGAN BARU INTERIOR PUSAT DESAIN KREATIF TANGERANG DENGAN PENDEKATAN AKTIVITAS



Gambar 2 Layout lobby
Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 3 Layout lobby simulasi *exhibition*
Sumber: dokumentasi penulis

Konsep layout lobby menekankan fleksibilitas agar ruang mudah diatur ulang sesuai kebutuhan kegiatan.



Gambar 4 Material pada lobby
Sumber: dokumentasi penulis

Material yang digunakan didominasi oleh semen ekspos, baik pada lantai maupun dinding, karena daya tahannya tinggi terhadap aktivitas dan lalu lintas yang padat saat pameran.



Gambar 5 Perbedaan ceiling pada lobby
Sumber: dokumentasi penulis

Sisi-sisi ruang dikelilingi kaca untuk memberikan pencahayaan alami maksimal, sementara perbedaan ketinggian ceiling antara area yang terekspos dan area drop ceiling dengan finishing semen ekspos—digunakan untuk membedakan zona aktivitas antara area resepsionis dan pameran.



Gambar 6 Pencahayaan pada lobby

Sumber: dokumentasi penulis

Pencahayaan buatan juga ditambahkan, seperti penggunaan lampu double downlight untuk pencahayaan umum dan lampu pendant pada area resepsionis sebagai pencahayaan aksen.

Konsep Ruang Retail

Ruang retail pada Pusat Desain Kreatif Tangerang berfungsi sebagai tempat penjualan hasil karya para pelaku kreatif, dengan aktivitas utama berupa jual beli dan display produk. Fasilitas yang dibutuhkan mencakup rak dan meja display serta meja kasir.



Gambar 7 Layout retail

Sumber: dokumentasi penulis

Layout ruang retail menggabungkan elemen tetap dan fleksibel, di mana area kasir dan rak dinding bersifat permanen, sedangkan area tengah menggunakan loose furniture seperti meja island DIY yang mudah dipindahkan. Hal ini mencerminkan

semangat kreativitas dan keberlanjutan melalui pemanfaatan barang bekas yang fungsional.



Gambar 8 Material retail
Sumber: dokumentasi penulis

Material pelingkup ruang menggunakan semen ekspos, kayu, dan aksen metal untuk menciptakan kesan netral dan tampilan raw, memperkuat kesan ruang kosong yang siap diisi oleh karya kreatif. Selain sebagai ruang jual beli, retail ini juga merepresentasikan hasil ide kreatif dari para pelaku ekonomi kreatif. Pencahayaan alami diperoleh dari dinding kaca di tiga sisi ruang, sementara pencahayaan buatan menggunakan downlight untuk penerangan umum dan track spotlight untuk menyoroti area kasir serta meja display, sehingga produk yang ditampilkan menjadi pusat perhatian.

Konsep Ruang Musik

Ruang musik pada Pusat Desain Kreatif Tangerang dirancang untuk menunjang aktivitas latihan dan produksi music. Area ini terdiri dari ruang latihan band serta ruang produksi yang terbagi menjadi control room dan ruang rekaman, lengkap dengan berbagai peralatan profesional yang mendukung proses produksi muesik, serta instrument music seperti gitar, drum, dan keyboard.



Gambar 9 Layout ruang musik

Sumber: dokumentasi penulis

Layout ruang menggunakan sistem fixed-layout, di mana ruang latihan dan rekaman ditempatkan lebih dalam untuk menjaga kualitas akustik dan meminimalisir gangguan suara ke area lain.



Gambar 10 Pencahayaan ruang musik

Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 11 Material akustik ruang musik

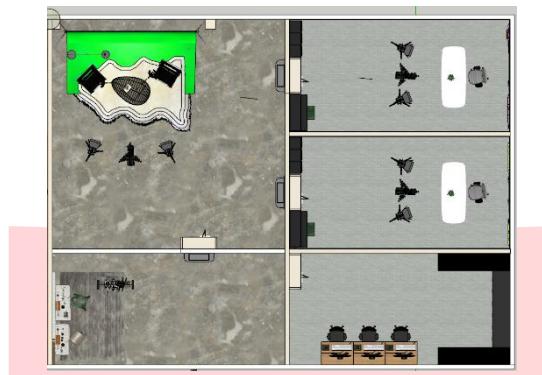
Sumber: dokumentasi penulis

Material pelingkup ruang didominasi kayu, seperti lantai parket dan dinding vinil bertekstur kayu, serta plafon gypsum akustik, yang berfungsi meredam suara secara optimal. Karena sifat ruang yang tertutup untuk menjaga akustik, pencahayaan alami tidak digunakan. Sebagai gantinya, diterapkan pencahayaan buatan berupa lampu LED downlight tube dengan cahaya putih natural untuk pencahayaan umum, serta spotlight LED di sekitar alat musik guna memberi fokus visual bagi musisi saat bermain.

Aktivitas utama pada ruang ini adalah latihan musik, sehingga diperlukan penerapan konsep akustik untuk mereduksi gema suara. Konsep tersebut diwujudkan melalui treatment dinding menggunakan lapisan rockwool yang ditutup plywood dengan finishing wood veneer untuk menciptakan suasana hangat dan santai. Selain itu, wood diffuser panel ditempatkan di sisi kanan dan kiri panggung untuk pemerataan suara,

serta fabric panel acoustic di dinding belakang panggung untuk meningkatkan kualitas akustik ruang.

Konsep Ruang Pembuatan Konten Video



Gambar 12 Layout ruang pembuatan konten kreatif
Sumber: dokumentasi penulis

Ruang pembuatan konten digunakan untuk aktivitas produksi dan editing konten kreatif, terdiri dari satu studio berukuran besar untuk produksi berskala besar dan dua studio kecil untuk produksi individual. Layout ruang bersifat fleksibel (temporary), memungkinkan penyesuaian sesuai kebutuhan syuting, terutama di studio besar.



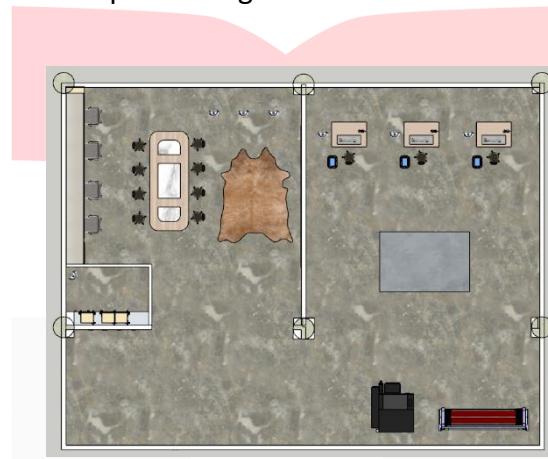
Gambar 13 Material ruang pembuatan konten kreatif
Sumber: dokumentasi penulis

Material pelingkup pada studio besar menggunakan semen ekspos pada dinding dan lantai untuk mendukung durabilitas terhadap aktivitas tinggi dan perubahan layout. Pada studio kecil, lantai menggunakan parket dan dinding semen ekspos yang dilapisi MDF perforated board sebagai treatment akustik. Sementara itu, ruang editing dan

storage menggunakan lantai parket, dinding dan ceiling gypsum akustik dengan finishing cat interior, namun tanpa treatment akustik khusus seperti pada studio kecil.

Konsep Ruang Jahit dan Desain

Ruang fesyen dan kriya pada Pusat Desain Kreatif Tangerang digunakan oleh komunitas atau pelaku ekonomi kreatif untuk aktivitas seperti menjahit, mendesain, dan berdiskusi. Ruang ini dilengkapi dengan mesin jahit, bordir, printing kain, meja desain untuk 8 orang, serta area komputer dengan 4 monitor untuk mendukung proses desain digital.



Gambar 14 Layout ruang jahit dan desain

Sumber: dokumentasi penulis

Layout ruang bersifat tetap (fixed layout) dan disusun mengikuti alur aktivitas pengguna, mulai dari area desain, pembuatan pola, menjahit, fitting, hingga penyimpanan bahan di area storage.



Gambar 15 Material ruang jahit dan desain

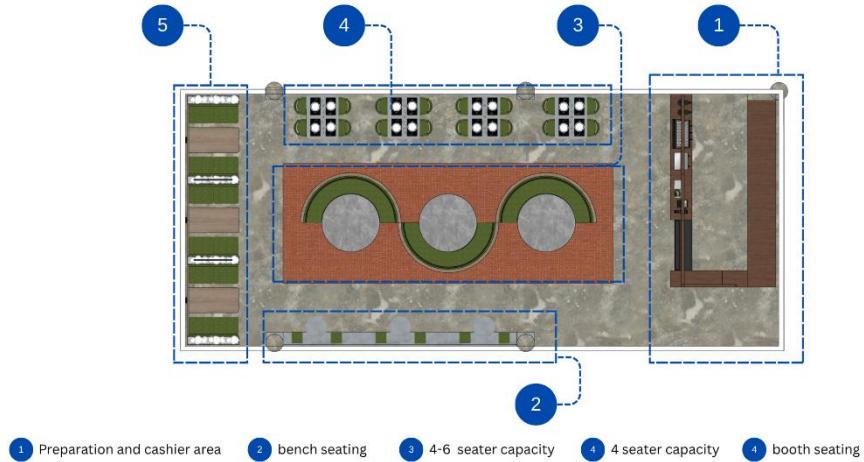
Sumber: dokumentasi penulis

Material ruang didominasi oleh lantai semen ekspos dan dinding berwarna krem polos untuk menciptakan suasana netral, nyaman, terang, dan mudah dibersihkan. Pencahayaan buatan menggunakan lampu LED downlight 20 watt sebanyak 20 titik dengan cahaya putih natural, sesuai standar pencahayaan 500–700 lux, guna mendukung ketelitian dalam aktivitas jahit dan desain.

Konsep *Coffee Shop*

Ruang coffee shop pada Pusat Desain Kreatif Tangerang dirancang untuk aktivitas rekreatif seperti membeli kopi, makan makanan ringan, dan melakukan WFC (work from café).

Pengunjung datang untuk bersantai atau bekerja, sementara pengelola melakukan aktivitas produksi dan penjualan minuman. Fasilitas yang disediakan mencakup beragam kursi dengan kapasitas 1, 4, hingga 6 orang, serta area kasir dan preparation table untuk menunjang operasional cafe.



Gambar 16 Layout *coffee shop*
Sumber: dokumentasi penulis

Layout ruang terbagi dua, yaitu area kasir-produksi dan area duduk dengan berbagai tipe seating. Area kasir berada di bagian depan, sementara bagian belakang difungsikan untuk meracik minuman, menyimpan bahan, dan mencuci peralatan. Area duduk dibagi berdasarkan kapasitas tempat duduk, dari individual hingga seating booth untuk empat orang.

PERANCANGAN BARU INTERIOR PUSAT DESAIN KREATIF TANGERANG DENGAN PENDEKATAN AKTIVITAS

Gambar 17 Material pada *coffee shop*

Sumber: dokumentasi penulis

Material pelingkup ruang menggunakan semen ekspos pada lantai dan dinding, serta ceiling yang dibiarkan terbuka. Material pada furniture, seperti meja kasir dan preparation table, menggunakan kombinasi HPL motif kayu dan metal untuk memberi kesan hangat dan modern.

Gambar 18 Pencayaan pada *coffee shop*

Sumber: dokumentasi penulis

Pencahayaan alami masuk dari jendela di sisi kanan dan kiri, sedangkan pencahayaan buatan menggunakan LED downlight tube 18 watt (18 titik) dan LED downlight 30 watt (4 titik) dengan cahaya natural white di tengah ruang. Di sisi kanan dan kiri ruang, digunakan kombinasi lampu warm white untuk menciptakan suasana santai sesuai aktivitas yang dilakukan, dengan pencahayaan mengacu pada standar 120–250 lux.

KESIMPULAN

Perancangan Pusat Desain Kreatif Tangerang bertujuan menjadi ruang kolaboratif bagi pelaku subsektor ekonomi kreatif seperti fesyen, musik, dan konten video dengan menghadirkan fasilitas berbasis aktivitas serta mengusung tema *connecting point* dan konsep *the vacant canvas* sebagai ruang netral yang siap diisi oleh kreativitas. Meski demikian, perancangan ini masih memiliki beberapa catatan untuk pengembangan, seperti perlunya penambahan fasilitas bagi subsektor kuliner, penyesuaian desain interior coffee shop agar lebih mendukung kebutuhan pelajar, pemilihan alat musik yang relevan dengan tren lokal, serta penggunaan furniture modular yang fleksibel pada ruang workshop untuk menunjang berbagai jenis aktivitas kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Apridawaty, S. T. (2024). Kuliner, kriya, dan fashion penopang terbesar ekonomi kreatif Indonesia. *Sindo News*.
<https://lifestyle.sindonews.com/read/1454277/166/kuliner-kriyadan-fashion-penopang-terbesar-ekonomi-kreatif-indonesia-1726139391>
- British Council. (2017). *Enabling spaces: Mapping creative hubs in Indonesia*. Centre for Innovation Policy and Governance Indonesia.
- Daily Social. (2020). *Lanskap Creative hub di Indonesia*, 7.
<https://dailysocial.id/post/laporan-dsresearch-lanskap-creative-hub-di-indonesia-2020>
- Firmansyah, R., Cardiah, T., & Retno Palupi, F. (2021). The aspects of universal design in interior designing. *Pendhapa*, 11(1), 39–45.
<https://doi.org/10.33153/pendhapa.v11i1.3431>
- Gunawan, A. N. S., Budiman, M. A. (2019). *Ruang pada perancangan interior post-production house “Inkterval Production”: Description of color to create a creative space for post-production house interior design of Inkterval Production*, 6.

Hendriyani, I. G. A. D. (2024). Siaran pers: Menparekraf dukung upaya Kabupaten Tangerang masuk jejaring kota kreatif UNESCO. *Kemenparekraf*.
<https://kemenparekraf.go.id/berita/siaran-pers-menparekraf-dukung-upaya-kabupaten-tangerang-masuk-jejaring-kota-kreatif-unesco>

Ismiranti, A. S. (2023). Efektivitas interior rumah susun 18 m² dengan konsep modular. *Waca Cipta Ruang*, 9(2), 87–91.
<https://doi.org/10.34010/wcr.v9i2.9683>

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2020). *Statistik Ekonomi Kreatif 2020*. Pusat Data dan Sistem Informasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
www.kemenparekraf.go.id

Pangestu, P. D., & Soeardikoen, W. D. (2022). *Rest area mosque circulation system design model with design thinking approach*.

Pratt, A. C., Dovey, J., Moreton, S., Virani, T., & Merkel, J. (2016). *Creative hubs: Understanding the new economy*. British Council.
<https://creativeconomy.britishcouncil.org/media/uploads/files/HubsReport.pdf>

Remodel or Move. (n.d.). *What is a standard size for sewing table?* Retrieved July 20, 2025, from <https://www.remodelormove.com/what-is-a-standard-size-for-sewing-table/>