

REDESAIN INTERIOR CIMAHI TECHNOPARK***INTERIOR REDESIGN OF CIMAHI TECHNOPARK*****Leny Septiana, Aida Andrianawati, Djoko Murdowo**

Prodi Studi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi, Dayeuhkolot, Bandung, Jawa Barat. 40257 Indonesia
lenyseptis0919@gmail.com, andriana.aida73@gmail.com, djoko@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Technopark merupakan sebuah kawasan terpadu yang menggabungkan antara dunia industri, perguruan tinggi, pusat riset dan pelatihan, kewirausahaan, perbankan, pemerintah pusat dan daerah dalam satu lokasi yang memungkinkan aliran informasi dan teknologi secara lebih efisien dan cepat. Rencananya Indonesia akan mengembangkan Technopark hingga 100 unit salah satunya berada di Kota Cimahi yaitu Cimahi Technopark karena Kota Cimahi merupakan salah satu kota yang menyambut baik rencana Technopark. Cimahi Technopark merupakan sebuah kawasan kreatif dan inovatif yang berada di Kota Cimahi yang dibangun dengan tujuan meningkatkan aktifitas bisnis dan teknologi industri kreatif di Kota Cimahi. Cimahi Technopark ini merupakan bangunan yang dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas penunjang industri kreatif dengan berbasis teknologi serta untuk mendukung pengembangan bisnis inovatif berbasis teknologi. Namun demikian Cimahi Technopark masih terdapat kelemahan dan kekurangan terkait dengan belum mewadahi fungsi kluster yang dikembangkan pada Cimahi Technopark itu sendiri berupa kluster kerajinan, kluster telematika dan animasi, kluster makanan dan minuman serta kluster produk tekstil.

Kata Kunci:

Technopark, Cimahi Technopark, Standar Technopark

ABSTRACT

Technopark is an integrated area that combines industry, universities, research and training centers, entrepreneurship, banking, central and regional governments in one location that enables the flow of information and technology more efficiently and quickly. It is planned that Indonesia will develop Technopark up to 100 units, one of which is in Cimahi City, namely Cimahi Technopark because Cimahi City is one of the cities that welcomes Technopark's plan. Cimahi Technopark is a creative and innovative area located in Cimahi City which was built with the aim to increase business activity and technology of creative industry in Cimahi City. Cimahi Technopark is a building that is equipped with creative industry supporting facilities based on technology and to support the development of innovative technology-based businesses. However, Cimahi Technopark still has weaknesses and shortcomings related to the cluster function developed at Cimahi Technopark itself in the form of craft clusters, telematics and animation clusters, food and beverage clusters and textile product clusters.

Keywords:

Technopark, Cimahi Technopark, Standard Technopark

I. PENDAHULUAN

Pada saat ini industri kreatif di Indonesia cukup berperan penting pada pertumbuhan ekonomi Indonesia maka dari itu potensi-potensi tersebut harus diasah dan difasilitasi dengan baik sehingga pengguna pusat kegiatan kreatif Indonesia dapat berkarya hingga ke kelas Internasional. Untuk itu dibutuhkan fasilitas yang sesuai dengan standar untuk mendukung membuka wawasan, melatih kemampuan, memicu ide dan inspirasi serta menjaga produktifitas. Fasilitas yang dibutuhkan bukan hanya dalam bentuk fasilitas pada umumnya, tetapi fasilitas lebih khusus dan tepat bagi kegiatan dan pengguna yang berkaitan dengan bidang industri.

Technopark merupakan sebuah kawasan terpadu yang menggabungkan antara dunia industri, perguruan tinggi, pusat riset dan pelatihan, kewirausahaan, perbankan, pemerintah pusat dan daerah dalam satu lokasi yang memungkinkan aliran informasi dan teknologi secara lebih efisien dan cepat. Program pembangunan dan pengembangan technopark di seluruh Indonesia merupakan prioritas dan akan dikembangkan pada tingkat pusat, provinsi, dan Kabupaten/Kota. Rencananya Indonesia akan mengembangkan Technopark hingga 100 unit salah satunya berada di Kota Cimahi yaitu Cimahi Technopark karena Kota Cimahi merupakan salah satu kota yang menyambut baik rencana Technopark. Hal ini sejalan dengan visi Kota Cimahi “Kreatif” di segala bidang khususnya bidang industri kreatif.

Pada Cimahi Technopark belum semua kluster yang terpenuhi kebutuhannya seperti kekurangan ruang dan fasilitas penunjang lainnya. Untuk itu perlu dilakukan redesain pada Cimahi Technopark dengan melakukan perluasan dengan penambahan satu lantai seluas 1.728m² agar dapat melengkapi ruang dan fasilitas yang dibutuhkan oleh setiap kluster untuk dapat menunjang efektifitas pengguna agar industri kreatif di Indonesia dapat semakin berkembang menjadi sebuah industri yang menghasilkan lapangan kerja dan melalui ini diharapkan akan lahir wirausaha baru berbasis teknologi (start up) yang memiliki daya saing tinggi melalui produk-produk inovatif yang dihasilkan dari Cimahi Technopark ini sehingga diperlukan wadah yang kreatif dan inspiratif untuk mengembangkan potensi tersebut.

II. METODE PERANCANGAN

Menggunakan metode perancangan dengan teknik pengumpulan data dengan berbagai cara dan bertujuan untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin yang akurat sebagai sumber acuan dari perancangan. Berikut beberapa tahapan dari pengumpulan data :

a. Tahap Identifikasi Objek

Tahap ini merupakan tahap yang akan digunakan untuk dasar pemikiran yang akan menjadi landasan untuk melakukan penelitian mengenai objek. Tahap ini dilakukan agar dapat mengetahui langsung kondisi objek, melihat dan mengamati yang akan dijadikan penelitian seperti aktivitas pengguna, elemen-elemen interior, material furniture, tata letak ruang dan dapat mengetahui fasilitas apa yang dapat digunakan.

b. Identifikasi Masalah

Dalam tahap identifikasi masalah berisi mengenai permasalahan-permasalahan objek untuk mencapai tujuan: Mengidentifikasi data mengenai Cimahi Technopark berupa ruang-ruang yang ada didalamnya dan mengamati permasalahan yang terjadi

c. Pengumpulan Data

Tahap ini digunakan untuk mengetahui lebih dalam mengenai objek dan tema yang akan digunakan. Tahap pengumpulan data dibagi menjadi dua diantaranya data primer dan data sekunder. Data primer meliputi: observasi, pengambilan data dan wawancara serta data sekunder meliputi: studi literatur

- Studi preseden

Studi preseden yang dilakukan adalah studi preseden langsung dan tidak langsung yaitu dengan melaksanakan survei dan riset di beberapa pusat kegiatan kreatif yaitu *Bandung Technopark, Bandung Creative Hub, Baros Information Technology Creative Center, Solo Technopark dan Batam Technopark.*

- Wawancara

Dilakukan untuk mengetahui mengenai pusat kegiatan kreatif bagi penggunaanya dan kemudian hasil wawancara yang didapat dalam tahap wawancara dengan narasumber di rangkum dalam bentuk tulisan.

- Studi literatur atau pustaka

Studi literatur yang digunakan pada perancangan : Buku Data Arsitek Jilid 1, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Time Saver- Standards dan Pedoman Pembangunan dan Pengembangan *Science Technology Park.*

d. Analisa Data

Menganalisa data yang diperoleh dari hasil wawancara, studi literatur serta survei lapangan untuk dikaitkan dengan permasalahan pada objek untuk mengatasi masalah desain tersebut.

e. Programming

Membuat analisa sesuai tahapan perancangan untuk menjadi acuan desain berupa organisasi ruang dan kebutuhan ruang pada Cimahi Technopark serta menganalisa hubungan antar ruang terkait fungsi setiap area.

f. Menentukan Tema dan Konsep Perancangan

Hasil analisa data yang di lakukan dapat membantu dalam penentuan tema dan konsep perancangan yang tepat untuk dapat menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada.

g. Pengembangan Desain

Melakukan proses desain dari keseluruhan data yang telah diperoleh untuk diaplikasikan dalam bentuk desain final berupa gambar teknik dan gambar tiga dimensi sebagai hasil akhir dari tujuan redesain interior Cimahi Technopark.

III. KAJIAN LITERATUR

Definisi Redesain

Berikut merupakan definisi redesain :

Redesain berasal dari kata *redesign* terdiri dari 2 kata, yaitu re- dan design. Dalam bahasa inggris, penggunaan kata re- mengacu pada pengulangan atau melakukan kembali, sehingga redesign dapat diartikan sebagai desain ulang. Beberapa definisi redesain menurut sumber :

- a. Menurut John M, Redesain adalah kegiatan perancangan ulang sebuah bangunan yang mengakibatkan perubahan fisik tanpa merubah fungsi yang dapat di lakukan baik dengan cara perluasan, perubahan maupun pemindahan lokasi
- b. Menurut American Heritage Dictionary (2006), "*redesign means to make a revision in the appearance or function of*" yang artinya membuat revisi dalam penampilan dan fungsi
- c. Menurut Collins English Dictionary (2009), "*redesign is to change the design of (something)*", yang artinya mengubah desain dari (sesuatu)
- d. Menurut Salim's Ninth Collegiate English-Indonesian Dictionary (2000), redesain berarti merancang kembali

Dari beberapa definisi dapat disimpulkan redesain adalah proses perencanaan dan perancangan untuk melakukan sebuah perubahan pada struktur, penampilan, bangunan, fungsi suatu benda maupun sistem untuk manfaat yang lebih baik dari desain sebelumnya.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bangunan tambahan, antara lain:

Ukuran dan bentuk. Ukuran dan bentuk bangunan yang ada tidak perlu harus tetap sama ketika penambahan baru dirancang. Namun, desain penambahan harus dilihat sebagai satu unit dengan keseluruhan bangunan.

- a. Ukuran dan bentuk. Ukuran dan bentuk bangunan yang ada tidak perlu harus tetap sama ketika penambahan baru dirancang. Namun, desain penambahan harus dilihat sebagai satu unit dengan keseluruhan bangunan.
- b. Sistem Mekanikal dan Elektrikal. Sistem mekanikal dan elektrikal dalam sebuah bangunan umumnya telah dirancang sesuai dengan kebutuhan dari bangunan tersebut. Dengan adanya penambahan baru pada bangunan tentunya membutuhkan sistem mekanikal dan elektrikal baru yang dapat menjawab kebutuhan baru, baik yang berasal dari bangunan lama dan bagian tambahan dari bangunan.

Definisi Interior

Interior/in-te-ri-or/ n 1. bagian dalam gedung (ruang dan sebagainya); 2. Tatahan perabot (hiasan dan sebagainya) di dalam ruang dalam gedung dan sebagainya. Menurut D.K. Ching (1995) desain interior adalah merencanakan, menata, dan merancang ruang - ruang interior dalam bangunan, yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan dasar akan sarana untuk bernaung dan berlindung, menentukan sekaligus mengatur aktivitas, memelihara aspirasi dan mengekspresikan ide, tindakan serta penampilan, perasaan, dan kepribadian.

Definisi Technopark

Techno berasal dari kata *Technology* artinya sains atau ilmu pengetahuan dan *Park* berarti taman yang merupakan taman rekreasi yang dilengkapi dengan wahana-wahana dan arena bermain yang didalamnya terdapat konten yang berhubungan dengan Pembelajaran Teknologi, Sains dan Pendidikan. *Technopark* merupakan salah satu bentuk wadah untuk menghubungkan institusi

dengan dunia industri. *Technopark* atau *Sciencepark* adalah sebuah kawasan terpadu yang menggabungkan dunia indsutri, perguruan tinggi, pusat riset dan pelatihan, kewirausahaan, perbankan, pemerintah pusat dan daerah dalam satu lokasi yang memungkinkan aliran informasi dan teknologi secara lebih efisien dan cepat.

Berikut beberapa definisi *technopark* menurut sumber :

- a. Menurut Budirajardjo (2003), *Technopark (Technology park)* merupakan sebuah kawasan (daerah) dimana teknologi ditampilkan (diperagakan), dikembangkan dan dikomersialisasikan
- b. Menurut Aegean Tech Turki (2000) *Technopark* merupakan suatu tempat yang menarik dan berisi bangunan indah yang berfungsi sebagai pusat penelitian atau ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menciptakan penemuan baru
- c. Menurut BPPT (Panduan Pendirian STP Nasional), *Science & Technology Park* merupakan suatu kawasan terpadu yang menggabungkan dunia industri, perguruan tinggi, pusat riset dan pelatihan, kewirausahaan, perbankan, pemerintah pusat dan daerah dalam suatu lokasi yang memungkinkan aliran informasi dan teknologi secara lebih efisien dan cepat.

Tipe	Karakter Fisik	Fokus	Tingkat	Aktivitas – fungsi
<i>Technopark</i>	Area atau kawasan lebih besar	<i>Research and Development</i> (dengan produksi terbatas)	Tingkat I <i>Techno Park</i> (TP) : Pusat penerapan teknologi untuk mendorong perekonomian di kabupaten atau kota	Inkubasi bisnis dan penerapan langsung kepada pelaku ekonomi

(Sumber : Dokumen BPPT)

Tujuan dari *Technopark* adalah untuk membuat link yang permanen antara perguruan tinggi (akademisi), pelaku industri atau bisnis atau finansial, pemerintah dan masyarakat. *Technopark* mencoba menggabungkan ide, inovasi, dan *know-how* dari dunia akademik dan kemampuan finansial (marketing) dari dunia bisnis. Diharapkan penggabungan ini dapat meningkatkan dan mempercepat pengembangan produk serta mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk memindahkan inovasi ke produk yang dapat dipasarkan, dengan harapan untuk memperoleh *economic return* yang tinggi. Adanya *technopark* membuat link yang permanen antara perguruan tinggi dan industri, sehingga terjadi *clustering* dan *critical mass* dari peneliti dan perusahaan. Hal ini membuat *technopark* tersebut menjadi lebih kuat.

Manfaat *Technopark* dilihat dari kacamata industri adalah adanya akses ke sumber daya manusia (SDM). Industri dapat mengakses ide, inovasi, dan teknologi yang dikembangkan oleh para peneliti pada *Technopark*. Industri yang sarat dengan teknologi akan selalu membutuhkan penelitian dan pengembangan (*research & development*) sehingga peran perguruan tinggi dan lembaga penelitian pasti sangat diperlukan. Dengan kata lain, *technopark* dapat menjadi penghubung yang permanen antara perguruan tinggi dan industri.

Garis Besar Model Pengembangan Technopark

Fungsi	Layanan Technopark terhadap pengguna	Fasilitas pendukung	Output
Unit Pelayanan Teknis (UPT)	1. Pelatihan 2. Pemagangan 3. Demonstrasi 4. Advisory 5. Informasi	1. Ruang pelatihan 2. Fasilitas produksi percontohan 3. Ruang pameran, dokumentasi, ruang jaringan ke pakar	Jumlah usaha kecil atau masyarakat yang dilayani
Unit Pengembangan Teknologi	1. Desain Teknologi 2. Purwa Rupa 3. Layanan HKI	1. Pusat desain 2. Prototyping center / Demplot 3. Penghubung ke kantor HKI / Paten	Jumlah teknologi baru yang didiseminasi
Unit Inkubator Bisnis	Dukungan bagi start up	1. Kantor bersama 2. Ruang usaha 3. Fasilitas produksi percontohan 4. Pusat layanan bisnis 5. Lembaga pembiayaan 6. Ruang pelatihan	Jumlah wirausaha baru berbasis inovasi

(Sumber: Dokumen Kementerian riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi 2015)

IV. PROGRAM RUANG

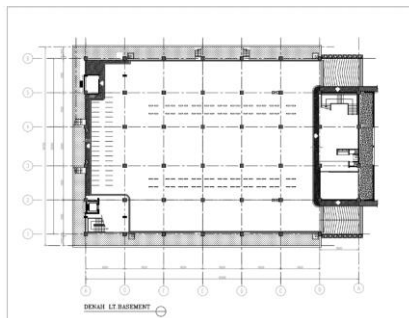
Analisa Organisasi Ruang

Sirkulasi dapat diartikan sebagai tali yang terlihat menghubungkan ruang-ruang bangunan atau suatu deretan ruang dalam maupun luar, bersamaan. (DK Chink, 1996 ; 246).

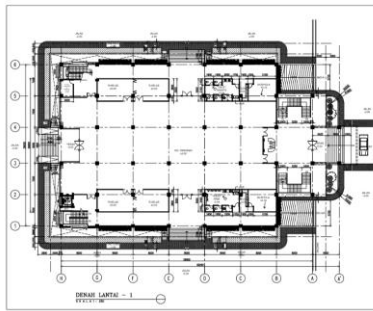
Berdasarkan hasil survei Cimahi *Technopark* ini menggunakan pola ruang linear karena sirkulasi linier sangat mempengaruhi dalam kejelasan dan kelancaran karena pengguna pola sirkulasi linier ini sesuai untuk sistem aktivitas yang harus diselesaikan melalui beberapa tahap. Sirkulasi ini dapat menghubungkan dan mengorganisasi ruangan di sepanjang bentang bangunan untuk dapat menciptakan sirkulasi yang terbuka sehingga pengunjung atau pengguna bebas bergerak pada ruang yang ada di Cimahi *Technopark* berhubungan dengan banyak kegiatan yang mengutamakan sirkulasi bagi banyak orang maka pola sirkulasi ini dasarnya menghubungkan ruang secara langsung.

Analisa Layout (Eksisting)

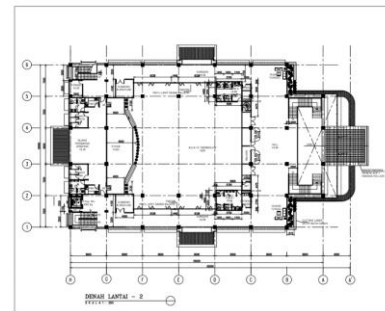
Sirkulasi pada sebuah bangunan Cimahi *Technopark* dapat ditentukan dari organisasi ruang dan dari alur kegiatan pada bangunan itu sendiri. Untuk penerapan pada *layout furniture*, bangunan ini menerapkan sistem linear yang mudah dan juga terarah serta dapat menghubungkan dan mengorganisasi ruangan serta dapat berhubungan secara langsung dan tidak langsung. Pola linear ini juga di gunakan berfungsi untuk memudahkan interaksi antar pengguna ruang.



Gambar 1. Denah Eksisting Lt 0



Gambar 2. Denah Eksisting Lt 1



Gambar 3. Denah Eksisting Lt 2

Analisa Material

Pada perancangan Cimahi *Technopark* ini menggunakan material fabrikasi yang ramah lingkungan dan berkualitas baik. Untuk furniture seperti kursi di area *lobby*, *booth* di *creative corner* serta pusat desain dan area konsultasi menggunakan *booth custom* dengan material pilihan. Pada ceiling menggunakan gypsum dengan *treatment up* dan *down ceiling* dengan *finishing* cat, menggunakan ceiling kayu meranti dengan menggunakan *treatment up* dan *down ceiling* dengan *finishing* cat melamik dan ceiling besi virkant pada area *lobby*. Untuk lantai menggunakan berbagai macam jenis lantai berupa marmer, parquet, keramik tekstur dan karpet.

Analisa Pencahayaan

Menggunakan pencahayaan alami dengan sistem pencahayaan secara langsung dan secara tidak langsung. Pencahayaan secara langsung yaitu pencahayaan yang berasal dari sinar matahari secara langsung melalui jendela dan bukaan lainnya. Terang cahaya tidak menentu karena kedudukan matahari yang berubah serta faktor pemantulan cahaya yang sulit dihindari sehingga akan mengalami pencahayaan yang berlebih atau silau yang disebabkan oleh permukaan benda-benda yang mengkilap. Untuk menghindari pencahayaan langsung digunakan alat-alat penghambat cahaya seperti tirai, louvres dan sebagainya sehingga kekuatan

cahaya dapat diperlunak. Sistem pencahayaan alami secara tidak langsung yaitu pencahayaan yang diperoleh dari sinar matahari yang pengaplikasiannya melalui permainan bidang kaca dan sebagainya.

Analisa Penghawaan

Pada dasarnya sistem penghawaan ini berfungsi untuk menghilangkan kalor dan uap air yang berlebihan serta membuang gas-gas yang tidak membuat nyaman, sekaligus mengalirkan udara segar ke dalam ruang. Adanya sirkulasi udara yang lancar memungkinkan ruangan berada dalam suhu dan kelembaban yang wajar dan nyaman. (Roderick Ham, 1973). Penggunaan *AC central* menghindari bising yang ditimbulkan, sehingga tidak melampaui *back ground noise* yang diisyaratkan yaitu antara 15-25 db. Suplai udara 28m kubik per orang per jam untuk penikmatan yang relatif nyaman.

Analisa Keamanan

Untuk menjaga keamanan bangunan Cimahi *Technopark* dari bahaya kejahatan dan kebakaran maka berikut ini beberapa hal yang harus tersedia, diantaranya:

- Perlindungan terhadap ancaman manusia maka dari itu mengaplikasikan perangkat cctv di beberapa area
- Perlindungan terhadap bahaya api pada perancangan ini dengan mengaplikasikan sistem instalasi pemadam kebakaran berupa *automatic sprinkler, smoke detector, fire alarm, smoke vestibule* (sistem penghirup asap), *fire hydrant*.
- Menyediakan jalur evakuasi

Analisa Akustik

Sistem penguat bunyi adalah suatu sistem elektronik yang mempunyai fungsi mengadakan kekerasan bunyi yang cukup dan dapat menyebarkan bunyi. Keperluan terhadap sistem penguat bunyi yaitu untuk convention hall yang kondisi akustiknya bagus memerlukan sistem penguat bunyi bila volume ruangnya lebih dari 1700 meter kubik dan jika suara harus mencapai lebih dari 18 meter. Bangunan atau ruang tertentu ada yang harus menggunakan sistem penguat bunyi sebagai persyaratan utama contohnya pada *convention hall Cimahi Technopark*

V. KONSEP

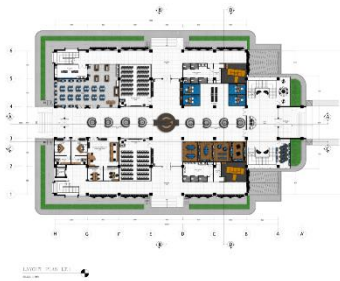
Tema Umum

Tujuan utama dalam perancangan ulang interior Cimahi *Technopark* adalah menciptakan sebuah Pusat riset dan Development (R&D) *Training Center, Pusat Science, Pusat Penelitian dan Pengembangan* bekerjasama dengan CSR lokal maupun pemerintah pusat, rekreasi edukasi untuk pembelajaran sains dan teknologi yang mendukung aktivitas didalamnya dengan memperhatikan kebutuhan yang perlu dicapai pada masing-masing penggunaanya. Melalui penjelasan tersebut maka diangkat tema yang menjadi dasar perancangan ulang Cimahi *Technopark* yaitu "*Spirit of Creativity*". Dengan pencapaian suasana akhir yaitu menghadirkan suasana yang memberikan semangat dalam kegiatan yang ada di Cimahi *Technopark* tersebut makna dari tema yang diangkat untuk memunculkan karakter bangunan pusat kegiatan kreatif yang dihadirkan dalam karakter ruang yang bersifat dinamis, semangat dan aktif yang sesuai dengan tujuan keberadaan bangunan Cimahi *Technopark* yang mendukung dan memfasilitasi kegiatan kreatif masyarakat Cimahi.

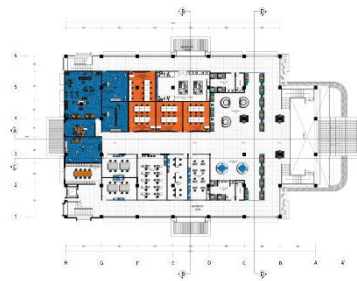
Konsep Perancangan Umum

Konsep yang diangkat pada perancangan ini adalah semi informal dimana kata ini mewakili untuk mendukung tema dari “*Spirit of Creativity*”. Tujuan dari penerapan ruang ini diangkat sebagai solusi untuk mempresentasikan suasana yang ingin dicapai yaitu dinamis, fleksibel, inovatif dan eksploratif. Maka diperlukan desain yang mendukung kegiatan para pelaku kreatif di Cimahi *Technopark* serta dapat mendukung aktivitasnya tetapi konsep juga akan disesuaikan dengan peraturan terkait dan peraturan dari Pemerintahan Kota Cimahi.

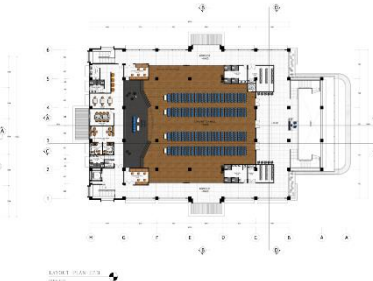
Konsep Layout



Gambar 4. Layout Lt 1



Gambar 5. Layout Lt 2



Gambar 6. Layout Lt 3

Luasan perancangan yang ada pada layout general plan secara keseluruhan berkisar 5.472m². Pada Cimahi *Technopark* memiliki banyak ruangan diantaranya ruang pameran, ruang usaha, training room, lembaga pembiayaan, ruang konsultasi, beberapa studio untuk kluster yang sedang dikembangkan, pusat desain, ruang multimedia untuk semua kluster yang sedang dikembangkan, *convention hall* dan *office*.

Sirkulasi yang terdapat pada layout ini memiliki sirkulasi yang cukup luas. Tujuan utama sirkulasi dibuat luas agar tidak terjadi kepadatan pengguna atau pengunjung. Sirkulasi terlihat luas dapat dilihat dari peletakkan furniture dimana semaksimal mungkin diolah untuk tidak terjadi kepadatan di satu titik.

Sirkulasi pada area *convention hall* juga diperhitungkan dan dibantu dengan pemasangan ceiling yang cukup tinggi dengan material akustik sehingga pada area *convention hall* ruangan terlihat luas dan tinggi. Sedangkan sirkulasi pada area kantor dibuat sirkulasi standar dengan ketinggian ceiling standar yaitu 3m dengan menggunakan material kayu meranti untuk menambah estetika ruang. Untuk area lainnya seperti *lobby* dan koridor memiliki sirkulasi yang standar dengan jumlah furniture yang standar serta menggunakan ceiling yang tinggi.

Konsep Warna

a. Konsep Warna

Pada perancangan redesain interior Cimahi *Technopark* ini tetap menggunakan warna-warna yang diterapkan sebelumnya karena sebagai ciri khas dari bangunan milik pemerintah Cimahi serta ditambahkan dengan warna-warna netral. Warna yg digunakan yaitu mengikuti logo kota Cimahi dengan menggunakan warna sebagai berikut:



Gambar 7. Logo Cimahi

Warna diketahui bisa memberikan pengaruh terhadap psikologi, emosi serta cara bertindak manusia. Warna juga menjadi bentuk komunikasi non verbal yang bisa mengungkapkan pesan secara instan dan lebih bermakna.

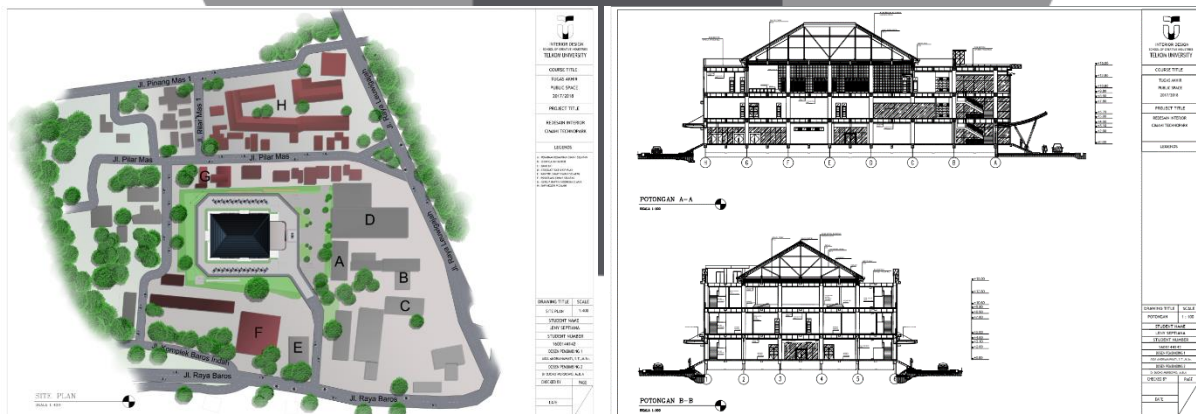
Warna Netral merupakan warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna. Warna netral bukan merupakan warna primer maupun sekunder. Warna ini merupakan percampuran ketiga komponen warna dalam komposisi yang berbeda

Warna kontras merupakan warna yang terkesan berlawanan dengan yang lainnya. Warna kontras bisa diperoleh dari warna yang berlawanan. Warna kontras terdiri dari warna primer dan sekunder. Namun tidak menutup kemungkinan untuk membentuk kontras warna dengan mengolah nilai kemurnian warna

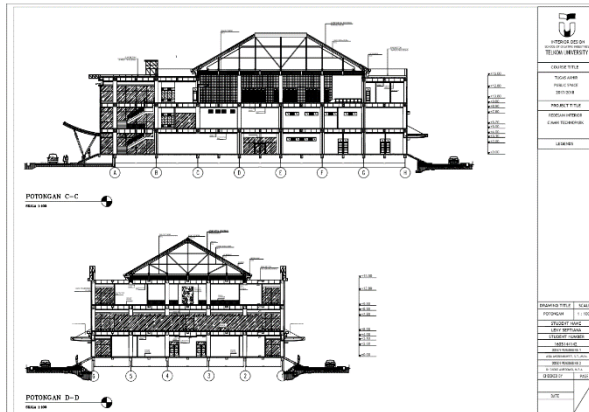
Warna dingin merupakan kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran didalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu

Warna hangat merupakan kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran didalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning

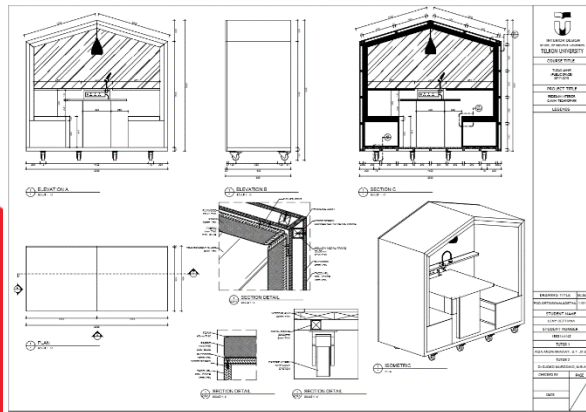
VI. HASIL PERANCANGAN



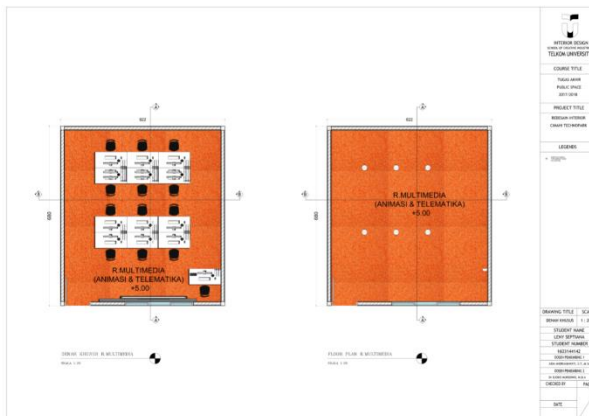
Gambar 8. Siteplan



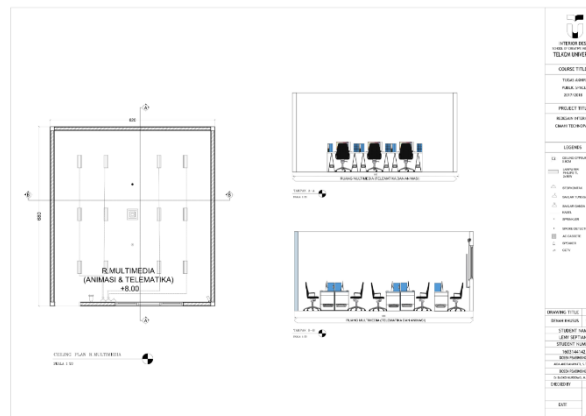
Gambar 9. Potongan A-A, B-B



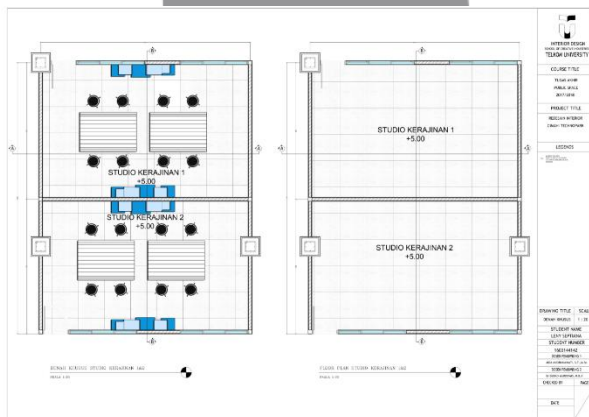
Gambar 10. Potongan C-C, D-D



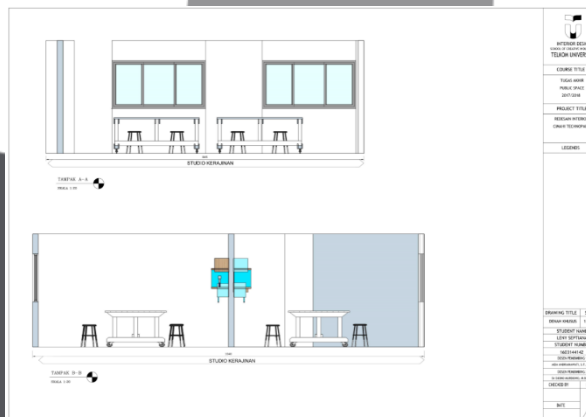
Gambar 11. Desain furniture



Gambar 12. Denah Khusus R.Multimedia



Gambar 13. Tampak R.Multimedia

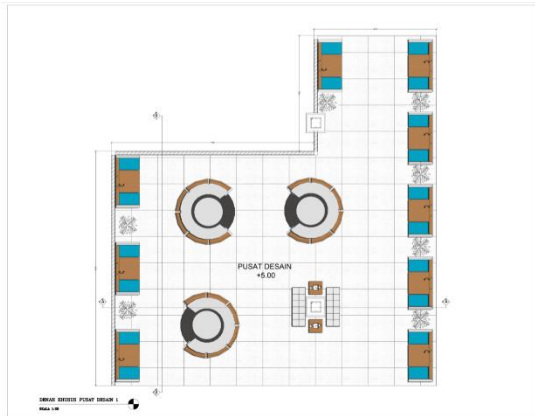


Gambar 13. Denah Khusus Studio kerajinan

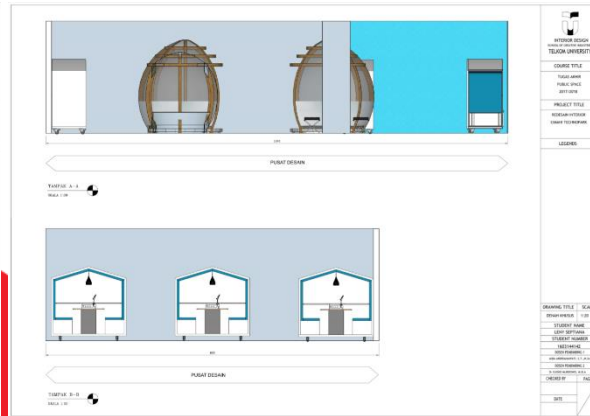


Gambar 14. Tampak Studio kerajinan

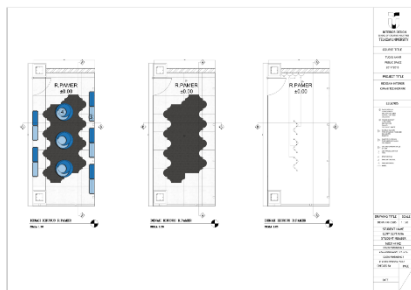




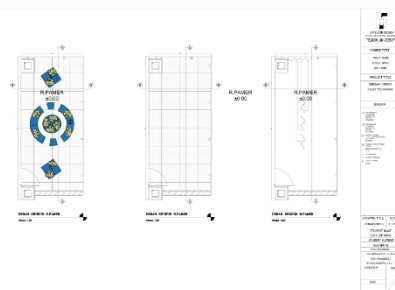
Gambar 15. Denah Khusus Pusat Desain



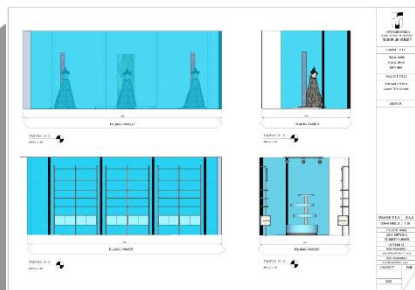
Gambar 16. Tampak Pusat Desain



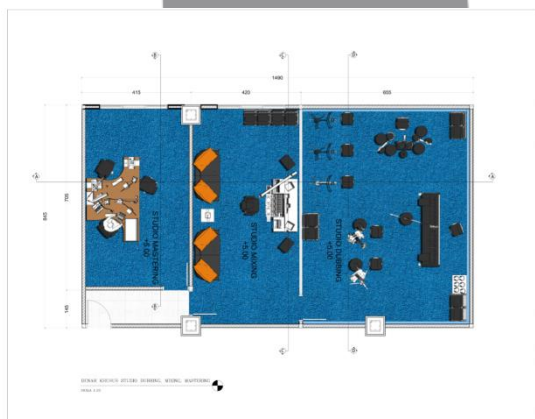
Gambar 17. Denah Khusus R.Pamer



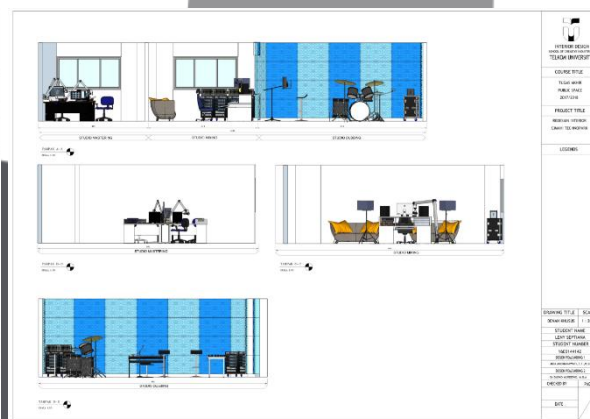
Gambar 18. Denah Khusus R.Pamer



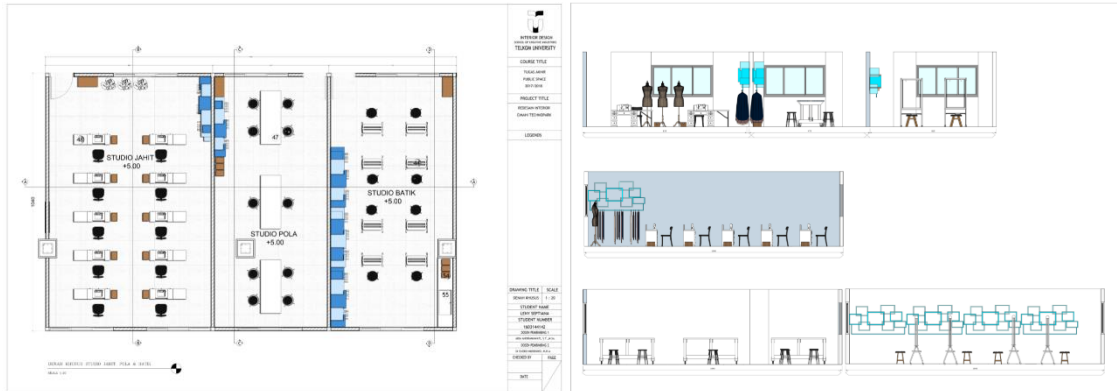
Gambar 19. Tampak R.Pamer



Gambar 20. Denah Khusus Studio dubbing



Gambar 21. Tampak Studio dubbing

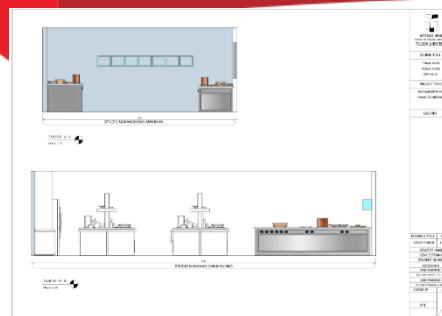


Gambar 22. Denah Khusus Studio tekstil

Gambar 21. Tampak Studio tekstil



Gambar 23. Denah Khusus Studio food & beverage



Gambar 24. Denah Khusus Studio food & beverage

VII. KESIMPULAN

Interior Cimahi Technopark direndesain dengan melakukan perluasan atau penambahan lantai seluas 1.728 m² dengan penambahan ruang berupa ruang usaha, lembaga pembiayaan, ruang multimedia kluster telemekatika dan animasi, ruang multimedia kluster tekstil, ruang multimedia kluster makanan dan minuman, ruang multimedia kluster kerajinan, studio tekstil berupa studio pola, studio jahit dan studio batik, studio kerajinan, studio animasi, studio fotografi, penunjang kluster animasi berupa studio dubbing, studio mixing dan studio mastering serta pusat desain. Dengan adanya penambahan fasilitas sesuai dengan kebutuhan kluster yang sedang dikembangkan di Cimahi Technopark bertujuan untuk memberikan fasilitas yang lengkap bagi pengguna agar dapat memberikan layanan yang baik untuk pengguna Cimahi Technopark.

Redesain yang dilakukan ini juga banyak merubah material-material ruang yang digunakan sebelumnya dengan material yang lebih baik dan berkualitas tinggi. Perubahan material digunakan untuk menambah estetika ruang-ruang yang ada pada Cimahi Technopark serta memperbaiki pengkondisian udara yang masuk dengan penambahan penghawaan buatan dan penghawaan alami serta memperbaiki pengkondisian suara yang masuk dengan menggunakan material-material penyerap suara seperti merubah keseluruhan material pada ruang convention hall dengan material akustik pada lantai dengan menggunakan material parquet, dinding menggunakan akustik dengan material kayu serta pada ceiling menggunakan material gypsum dan foam untuk meredam suara untuk tidak terdengar diluar ruangan.

Sesuai dengan tema yaitu "*Spirit of Creativity*" diolah dengan modern, maka dengan tujuan utama memberikan kenyamanan untuk penggunaanya berkreatifitas tanpa terbatas ruang dan fasilitas.

DAFTAR PUSTAKA

Ching, Francis DK. (2008). *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Jakarta : Erlangga

Suptandar, J. Pamudji. (2004). *Faktor Akustik dalam Perancangan Desain Interior*. Jakarta : Djambatan

Mifflin, Houghton. (2006). *The American Heritage Dictionary – Fifth Edition*. America : Houghton Mifflin Company

Frick Heinz, FX. Bambang Suskiyatno. (2007). *Dasar-dasar Arsitektur Ekologi Edisi 1*. Semarang : Kansius Yogyakarta

Peter Salim MA. (2000). *Salim's Ninth Collegiate English – Indonesia Dictionary*. Jakarta : Modern English Press

Lampiran Pedoman Pembangunan dan Pengembangan Taman Sains dan Teknologi (Science Technology Park). (2015). Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi