

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet mempunyai peran yang semakin tinggi dalam setiap kehidupan manusia. Semua aktivitas merujuk pada internet baik tentang informasi, komunikasi, dan relaksasi, semuanya terkait dengan teknologi inovasi. Lingkungan yang begitu luas, kompleks, namun permisif membangkitkan minat banyak orang, potensi untuk mengembangkan bisnis, menuntut penampilan, dan promosi konsep yang baru seperti, bisnis elektronik (*e-bisnis*) dan perdagangan elektronik (*e-commerce*). Internet terbukti layak menjadi alternatif elektronik yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu usaha perdagangan atau bisnis.

Berkembangnya inovasi internet membuat suatu pekerjaan menjadi dapat dikerjakan dimana saja dan dapat digunakan oleh siapa saja terutama kalangan anak muda. Semakin canggihnya internet membuat perkembangan *smartphone* yang semakin hari semakin meningkat dan diminati. Fitur-fitur sosial media yang mudah penggunaannya membuat media sosial berkembang dengan cepat. *Facebook*, *Instagram* dan *Youtube* adalah salah satu media sosial yang sedang diminati. Media sosial ini membuat bisnis-bisnis baru kreatif yang dilakukan oleh kalangan anak muda, mulai dari bisnis *online*, fotografi, sampai videografi. Kebutuhan wadah kreatifitaspun mulai dibutuhkan. Pemerintah Kota Bekasi merespon baik kebutuhan itu dan bekerjasama dengan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) untuk membangun *Creative Hub* di Kota Bekasi melalui program bantuan pemerintah tahun 2017 untuk sektor ekonomi kreatif.

Gubernur Provinsi Jawa Barat telah meresmikan berdirinya Bekasi *Creative Hub* menjadi salah satu program strategis Jawa Barat untuk Kota Bekasi. Pemerintah Provinsi Jawa Barat berencana membangun Bekasi *Creative Hub* di kawasan Lapangan Multiguna, Bekasi Timur. Program tersebut dilaksanakan sebagai wadah untuk mewujudkan kreativitas, ide, dan gagasan anak-anak muda di Kota Bekasi.

1.1.1 Konteks

Perkembangan ekonomi global pada dunia kontemporer menumbuhkan konsep ekonomi kreatif yang kemudian diadopsi oleh seluruh dunia. Perkembangan teknologi internet tentu mempengaruhi interaksi dunia, sehingga mengubah kerja yang lebih santai atau informal. Manusia tidak lagi mementingkan kejelasan tempat, hal yang dibutuhkan adalah adanya *space* dengan koneksi internet yang cepat. Menciptakan hal yang baru dan kreatif adalah hal yang dapat dilakukan dengan cepat. Oleh karena itu, saat ini banyak sekali anak-anak muda yang sudah memulai membuka bisnis mereka di umur 20-an.

Creative Hub ini menjadi pusat dimana ekonomi kreatif dapat berkembang dan orang-orang saling terkoneksi. *Creative Hub* menyediakan tempat-tempat produktif seperti tempat bekerja, rapat, *makerspace*, studio foto, ruang-ruang yang *eye-catching* dan dilengkapi dengan adanya ruang-ruang informatif dimana pengguna dapat saling bertemu dan berbagi informasi.

1.1.2 Maksud dan Tujuan

Tugas Akhir ini dibuat untuk merancang *Bekasi Creative Hub* secara sistematis, logis, kritis, dan kreatif berdasarkan data/informasi yang akurat dan didukung analisis yang tepat. Penyusunan Tugas Akhir merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dalam program sarjana Arsitektur dengan tujuan:

1. Merumuskan konsep dari *Bekasi Creative Hub*;
2. Merumuskan desain *Bekasi Creative Hub* dalam proposal tugas akhir; dan
3. Membuat rancangan yang sudah didukung oleh data yang sudah sistematis dan logis.

1.2 Gambaran Umum

1.2.1 Fungsi

Pada lokasi dengan luasan 7100 m², Bangunan *Creative Hub* berfungsi sebagai tempat bekerja, bertemu, dan berkumpul yang menarik serta kreatif di Bekasi. Luas total bangunan yang dirancang berkisar 4556 m². Fungsi utama dari bangunan ini adalah *coworking space*, *makerspace*, studio foto,

Ruang Pameran dan terdapat area komersil yang dapat memenuhi kebutuhan pemasaran produk pelaku ekonomi kreatif dengan penjelasan sebagai berikut:

1. *Coworking Space*

Coworking Space berfungsi untuk menyediakan ruang kerja bagi orang-orang dengan latar yang berbeda-beda seperti *entrepreneur*, *freelancer*, *startup*, asosiasi, konsultan, *investor*, *artist*, peneliti, dan pelajar yang berfokus untuk menciptakan ruang untuk bekerja yang mendukung partisipasi, inovasi, keterbukaan, kolaborasi, fleksibilitas, berbagi peralatan, pengalaman dan pengetahuan.

2. *Makerspace*

Makerspace dibuat untuk menjadi wadah bagi individu maupun komunitas untuk berkolaborasi dalam merancang, membuat, dan mengembangkan produk inovatif.

3. Studio Foto

Studio Foto ini dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan kaum milenial, studio foto dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan komersil maupun kebutuhan pribadi baik berupa foto maupun video.

4. *Ruang Pameran*

Ruang Ruang Pameran berfungsi sebagai ruang pameran, ruang seminar, dan ruang-ruang multiguna lainnya.

5. Area Komersil

Area komersil dapat dimanfaatkan sebagai tempat bertransaksi untuk karya pengguna maupun sebagai penunjang kebutuhan pengguna.

1.2.2. Lokasi Proyek

Proyek ini merupakan proyek yang berada di Kawasan Lapangan Multiguna, Jl. Lapangan Serbaguna No.1, Margahayu, Bekasi Timur, Kota Bekasi, Jawa Barat.



Gambar 1. 1 Lokasi Lapangan Multiguna

(Sumber: Google maps)

Letak Geografis	: -6.248560, 107.011193
Kondisi Topografi	: Relatif datar, dengan kemiringan 0-2% dari ketinggian 25 m diatas permukaan laut
Struktur Geologi	: Struktur Aluvium
Curah Hujan	: 83, 6 – 519, 1 mm
Temperatur	: 24, 3-34, 4 °C
Kecepatan Angin	: 5, 4 – 13,7 km/jam
Kelembaban	: 68, 9-91, 2%
Luas lahan	: 7100 m ²
KDB	: max 60% (4500 m ²)
GSB	: ½ ROW-sekitar 8 m
KKOP	: max. ±156 m
Sumber	: www.bekasikota.go.id

1.2.3. Lingkup Proyek

Lingkup proyek adalah merancang *Creative Hub* yang berada di kawasan Bekasi Timur untuk merespon kebutuhan ruang bagi kaum *millenials* menggunakan pendekatan *Form Follow Function* dengan membuat:

1. Konsep rancangan
2. Gambar Kerja

Gambar kerja yang dimaksud mencakup

- a. Rencana tapak
 - b. Blokplan
 - c. Rencana lantai dasar
 - d. Denah bangunan
 - e. Tampak bangunan
 - f. Potongan bangunan
 - g. Detai bangunan
3. 3d massa bangunan
 4. Maket

1.2.4. Asumsi Proyek

Perancangan proyek *Creative Hub* ini diasumsikan

1. Status Proyek : Nyata
2. Luas Lahan : 7100 m²
3. Pemilik Proyek : Pemerintah
4. Sumber dana proyek : Pemerintah
5. Lahan dimiliki oleh pemilik proyek
6. Sumber air bersih Sumur
7. Bangunan eksisting pada tapak dibongkar.

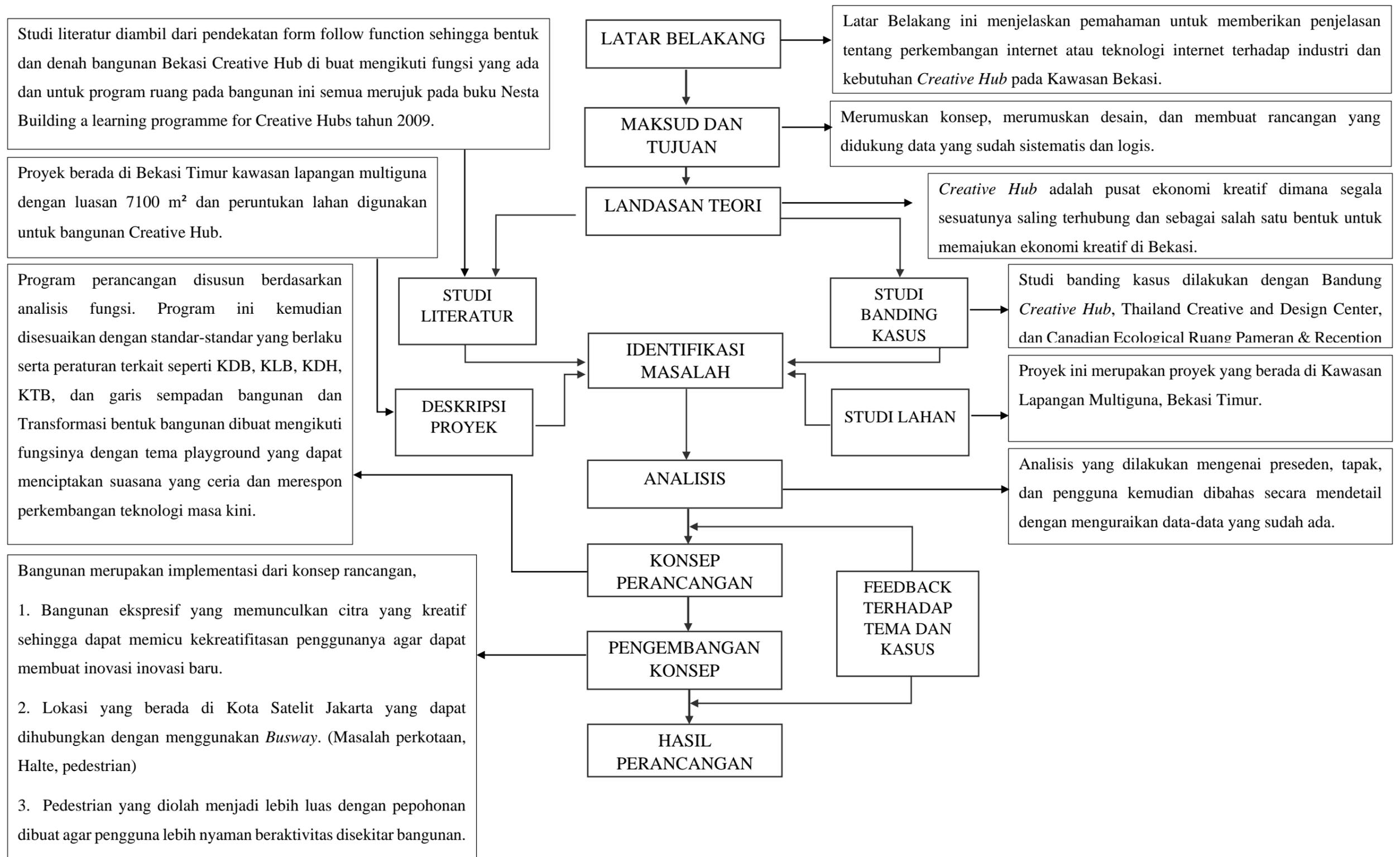
1.2.5. Peraturan Terkait

Peraturan-peraturan yang terkait pada perancangan proyek *Creative Hub* ini

1. Peraturan daerah Kota Bekasi nomor 10 tahun 2017 tentang Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi Kota Bekasi.
2. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2017 tentang Koordinasi Strategis Lintas Sektor Penyelenggaraan Pelayanan Kepemudaan.
3. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2002 Tentang Bangunan Gedung
4. Peraturan Pemerintah Nomor 36 tahun 2005 Tentang Bangunan Gedung

1.3 Kerangka Berfikir

Tabel 1. 1 Kerangka Berfikir



1.4 Sistematika Penulisan

Laporan perancangan “*Creative Hub* di Jalan Lapangan Multiguna Bekasi Timur ini terdiri dari 6 (enam) bab, yaitu

BAB I PENDAHULUAN, bab ini menguatkan kajian tentang latar belakang maksud dan tujuan perancangan, lingkup perancangan, asumsi-asumsi dan pendekatan yang digunakan dalam perancangan, kerangka berpikir, dan sistematika laporan.

BAB II DESKRIPSI PROYEK, bab ini mengemukakan deskripsi proyek secara umum, interpretasi kasus, program dan jenis kegiatan yang akan ditampung, sasaran pengguna, kebutuhan ruang, dan studi banding proyek sejenis.

BAB III ANALISIS PROYEK, bab ini terdiri dari analisis peruntukan lahan, analisis kondisi lingkungan, analisis terhadap program ruang yang harus ditampung, serta kesimpulan yang dapat ditarik dari analisis yang telah dilakukan

BAB IV PEMROGRAMAN, bab ini memuat kajian tentang latar belakang pemilihan tema fleksibilitas ruang, pengertian dan penekanan tema tersebut, interpretasi tema,

BAB V KONSEP PERANCANGAN, bab ini menjelaskan konsep dasar perancangan, konsep perancangan tapak (mencakup pemintakatan, konsep sirkulasi, pencapaian, dan parker, konsep ruang luar dan vegetasi), konsep bangunan yang dikembangkan, serta konsep utilitas.

BAB VI HASIL RANCANGAN, bab terakhir yang memuat gambar-gambar prarancangan (*pre-liminary design*), dan foto-foto maket studi