

PUSAT KEGIATAN INDUSTRI KREATIF DI DENPASAR (DENPASAR *CREATIVE HUB*)

I Putu Wisnu Wira Atmaja¹, Gatot Adi Susilo², Gaguk Sukowiyono³

¹ Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

^{2,3} Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail : ¹wisnuwiraa@gmail.com

ABSTRAK

Industri Kreatif merupakan salah satu sektor yang diharapkan mampu menjadi kekuatan baru ekonomi di Indonesia, seiring dengan kondisi sumber daya alam yang semakin. Denpasar, umumnya Bali dikenal dengan potensi pariwisatanya yang dimana perkembangan industri pariwisata di Bali sangat terkait dengan perkembangan industri kreatif. Kedua industri ini berjalan seiring dan saling melengkapi. Contohnya dengan meningkatnya industri pariwisata maka kebutuhan akomodasi seperti penginapan semakin meningkat, yang dimana proses ini membutuhkan bantuan dari sektor kreatif seperti arsitek, DKV, Cindramata, dll. Salah satu permasalahan yang dialami pelaku industrif di Bali adalah rendahnya pemahaman terhadap selera pasar. Para pelaku industri kreatif cenderung berjalan secara individual, dan juga kurang acara yang mempertemukan kreator dengan buyer-nya.

Melihat beberapa kendala yang ada dan memaksimalkan potensi, serta merayakan semangat untuk berkarya dan berkolaborasi maka dibutuhkannya sebuah Creative Hub sebagai ruang sharing, kolaborasi, komersil, produksi, dll yang merupakan salah satu solusi untuk menanggapi permasalahan – permasalahan tersebut.

Perancangan didasari oleh konteks yang dimana arsitektur itu berada, dengan konsep tata massa "Sanga Mandala" sebagai dasar awal yang kemudian di selaraskan kembali dengan isu/ fenomena yang ada, fungsi bangunan dan tapak demi menghasilkan sebuah ruang yang nyaman untuk berkolaborasi, berkarya, dan memamerkan karya serta ramah lingkungan.

Kata Kunci : Arsitektur, Denpasar, Industri Kreatif, Creative Hub

ABSTRACT

Creative Industries is one of many sector that is expected to become a new economic power in Indonesia, along with the condition of natural resources that are increasingly. Denpasar City is known for its tourism potential where the development of the tourism industry in Bali is closely related to the development of creative

industries. The two industries go hand in hand and complement each other. For example with the increasing tourism industry, the need for, which in this process requires assistance from the creative sector such as architects, DKV, Craftsman, etc. One of the problems experienced by creator in Bali is the low understanding of market needed. Creator tend to run individually, and also less events that bring creators to buyers.

Seeing some of the existing obstacles and maximizing potential, as well as celebrating the passion for work and collaboration, a Creative Hub is needed as a space for sharing, collaboration, commercial, production, etc. which is one of the solutions to respond to these problems.

The design is based on the context in which the architecture is located, with the concept of mass management "Sanga Mandala" as the initial basis which is then harmonized with the issues / phenomena, building functions and sites to produce a comfortable space to collaborate, work, and exhibit and environmentally friendly.

Keyword : Architecture, Denpasar, Creative Industries, Creative Hub

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Industri Kreatif merupakan salah satu sektor yang diharapkan mampu menjadi kekuatan baru ekonomi di Indonesia di masa mendatang, seiring dengan kondisi sumber daya alam yang semakin terdegradasi setiap tahunnya.

Denpasar, umumnya Bali dikenal dengan potensi pariwisatanya yang dimana perkembangan industri pariwisata di Bali sangat terkait dengan perkembangan industri kreatif. Kedua industri ini berjalan seiring dan saling melengkapi. Contohnya dengan meningkatnya industri pariwisata maka kebutuhan akomodasi seperti hotel dan villa semakin meningkat, yang dimana proses ini membutuhkan bantuan dari sector kreatif seperti arsitek, desain interior, DKV, Kuliner, Cindramata, dll.

Salah satu permasalahan yang dialami pelaku industrif di Bali adalah rendahnya pemahaman terhadap selera pasar. Para pelaku industri kreatif cenderung berjalan secara individual, dan juga saat ini Kota Denpasar masih kurang acara yang mempertemukan kreator dengan buyer-nya.

Melihat beberapa kendala yang ada dan memaksimalkan potensi, serta merayakan semangat untuk berkarya dan berkolabroasi maka dibutuhkannya sebuah Creative Hub sebagai ruang sharing, kolaborasi,

komersil, produksi, dll yang merupakan salah satu solusi untuk menanggapi permasalahan – permasalahan tersebut. Berikut penjabaran permasalahan dalam Denpasar Creative Hub dan target yang ingin dicapai.

Tujuan Perancangan

1. Menyediakan ruang bagi para pelaku industry kreatif khususnya di Kota Denpasar.
2. Merancang bangunan *Creative Hub* yang sesuai dengan konteks kota Denpasar.
3. Tempat bagi pelaku industry kreatif untuk bertemu, berkumpul, bekerja dan berkolaborasi.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana Program Ruang yang sesuai untuk perancangan Bangunan Creative Hub di Kota Denpasar ?
2. Bagaimana merancang sebuah bangunan creative hub yang merespon iklim tropis?
3. Bagaimana merancang sebuah bangunan dengan merespon tapak dan lingkungan sekitar?
4. Bagaimana merancang sebuah bangunan Creative Hub yang me-Reinterpretasi Arsitektur Tradisional Bali dengan konteks masa kini, sehingga didapat Arsitektur Bali Kontemporer?

Lokasi

Terletak di Jalan Raya Puputan, Denpasar, tapak pada Denpasar Creative Hub memiliki luas 8.500 m² dengan Koefisien Dasar Bangunan (KDB) sejumlah maksimal 70% dan tinggi bangunan ditetapkan maksimal 15 meter. Sementara Garis Sempadan Bangunan (GSB) pada Jalan Raya Puputan selebar 12 meter dan pada Jalan Hayam Wuruk selebar 6m. Dengan lebar Jalan Raya Puputan adalah 12 meter pada tiap sisi dan boulevard 8 m dan lebar Jalan Hayam Wuruk 12 meter.



Gambar 1. Tapak

Sumber. Sketsa Pribadi

Batasan

Perlunya batasan dimaksudkan agar tercapainya sebuah fokus utama dalam sebuah perancangan, maka dalam perancangan ini ada beberapa poin yang akan menjadi batasan Denpasar *Creative Hub* yaitu:

1. Lokasi perancangan berada di Kota Denpasar, sehingga desain mengacu pada konteks kota Denpasar pada khususnya dan Bali pada umumnya.
2. Menurut hasil survey Badan Kreatif Indonesia dari sub-sektor industry kreatif yang ada di Indonesia dan Sumber Daya Manusia yang ada di Kota Denpasar, maka Denpasar *Creative Hub* akan mewadahi beberapa sub-sektor karena peningkatanannya cukup signifikan dan memiliki potensi yang sangat besar, diantaranya:
 - a. Arsitektur dan Desain Interior
 - b. Desain Komunikasi Visual
 - c. Fotografi dan Film
 - d. Musik
3. Kapasitas Bangunan sebesar 750 orang dengan mempertimbangkan jumlah pelaku industry kreatif yang ada di Denpasar dan kemungkinan adanya pelaku sector non-kreatif yang melakukan kunjungan.

TINJAUAN PUSTAKA

Creative Hub

A. Pengertian *Creative Hub*

Menurut Creative HubKit, *Creative Hub* atau dalam Bahasa Indonesia yang berarti Pusat Industri Kreatif adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi

B. Tujuan *Creative Hub*

Beberapa Tujuan dari *Creative Hub* menurut Creative HubKit antara lain:

1. Untuk memberikan dukungan melalui layanan dan / atau fasilitas untuk gagasan, proyek, organisasi, dan bisnis, baik dalam jangka panjang maupun jangka pendek, termasuk acara, pelatihan keterampilan, pengembangan, dan peluang global.
2. Untuk memfasilitasi kolaborasi dan jaringan di antara komunitasnya.
3. Untuk menjangkau pusat penelitian dan pengembangan, lembaga, industri kreatif dan non-kreatif.
4. Untuk berkomunikasi dan terlibat dengan khalayak yang lebih luas, mengembangkan strategi komunikasi aktif.
5. Untuk memperjuangkan dan merayakan bakat yang muncul; menjelajahi batas-batas praktik kontemporer dan mengambil risiko terhadap inovasi.

C. Bentuk *Creative Hub*

Beberapa bentuk dari *Creative Hub* menurut Creative HubKit antara lain:

1. Centre: Bangunan berskala besar yang mungkin memiliki aset lainnya seperti kafe, bar, bioskop, makerspace, toko, dan ruang pameran.
2. Network: Kelompok individu atau bisnis yang disebar – cenderung berupa sektor atau tempat yang spesifik.
3. Cluster: Individu dan bisnis kreatif yang berbagi ruangan di suatu area geografis.
4. Online Platform: Hanya menggunakan metode online –situs / media sosial untuk terlibat dengan audiens yang tersebar.
5. Alternative: Berfokus pada eksperimen dengan komunitas baru, sektor dan model keuangan.

Arsitektur Kontemporer

A. Pengertian Arsitektur Kontemporer

Schirmbeck (1988) menyatakan bahwa arsitektur kontemporer berkembang dari pemikiran bahwa arsitektur harus mampu memperoleh sasaran dan pemecahan bagi arsitektur hari esok dan situasi masa kini. Seorang kritikus Charles Jencks pun mulai memperkenalkan suatu metode perancangan untuk mengembangkan arsitektur yang dinamakan dengan arsitektur 'bersandi ganda' (double coded), teori inilah yang menjadi cikal bakal arsitektur kontemporer, dimana gagasan ini bergantung pada banyak factor yang mempengaruhi periode tertentu.

Imelda Akmal (2005) dalam bukunya *Indonesian Architecture Now* menyebutkan bahwa Arsitektur Kontemporer di Indonesia terkait dengan Sejarah, Tradisi, dan Iklim.

Konnemann (2000) "Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya arsitektur yang bertujuan untuk mendemonstrasikan suatu kualitas tertentu terutama dari segi kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur, berusaha menciptakan suatu keadaan yang nyata-terpisah dari suatu komunitas yang tidak seragam."

Y. Sumalyo (1996) "Kontemporer adalah bentuk – bentuk aliran arsitektur yang tidak dapat dikelompokkan dalam suatu aliran arsitektur atau sebaliknya berbagai arsitektur atau sebaliknya berbagai arsitektur tercakup di dalamnya."

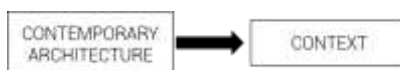
L. Hilberseimer (1964) "Arsitektur Kontemporer adalah suatu aliran arsitektur pada zamannya yang mencirikan kebebasan berkekespresi, keinginan untuk menampilkan sesuatu yang berbeda, dan merupakan sebuah aliran baru atau penggabungan dari beberapa aliran arsitektur."

Berdasarkan pengertian arsitektur kontemporer diatas, dapat disimpulkan bahwa arsitektur kontemporer adalah suatu pendekatan

arsitektur yang tidak dibatasi oleh suatu gaya arsitektur tertentu yang merespon konteks yang ada dimana arsitektur itu berada.

B. Metode Desain Arsitektur Kontemporer

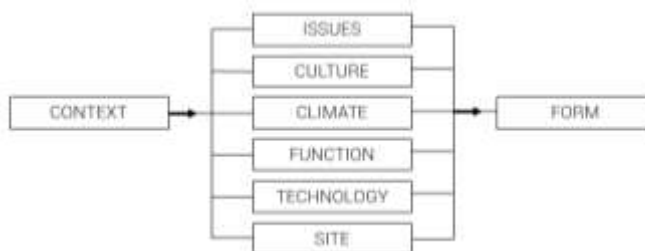
Berdasarkan pengertian dan ciri – ciri arsitektur kontemporer serta studi objek komparasi, maka dapat dirumuskan sebuah metode arsitektur kontemporer sebagai berikut:



Gambar 2. Metode Arsitektur Kontemporer

Sumber. Analisa dan Sketsa Pribadi

Berdasarkan konsep pendekatan diatas dapat dijabarkan lebih detail sebagai berikut:



Gambar 3. Metode Arsitektur Kontemporer

Sumber. Analisa dan Sketsa Pribadi

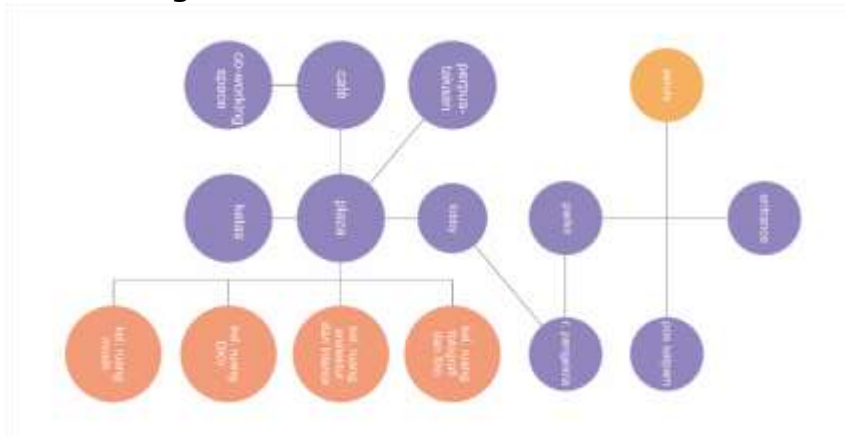
PROGRAM RUANG

Besaran Ruang

Tabel 1. Besaran Ruang

Kelompok Ruang	Luas (m2)
Kelompok Ruang Penerimaan	155
Kelompok Ruang Arsitektur dan Interior	310
Kelompok Ruang Desain Komunikasi Visual	315
Kelompok Ruang Fotografi dan Film	300
Kelompok Ruang Musik	516
Gallery dan Co-Working Space	320
Kelompok Ruang Penunjang	1125
Kelompok Ruang Pengelola	419
Kelompok Ruang Keamanan	49
Kelompok Ruang Servis	136
Kebutuhan Parkir	2100
Total Luas Bangunan	5745
Luas Lahan	8500

Organisasi Ruang



Gambar 4. Organisasi Ruang

Sumber. Sketsa Pribadi

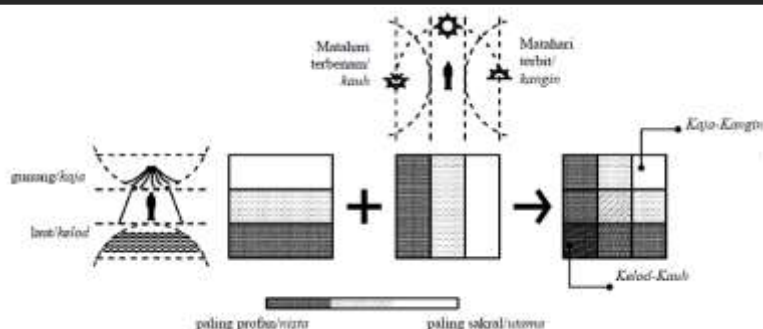
DESAIN

Tata Massa

Pada perancangan Denpasar Creative Hub ini menerapkan konsep massa banyak, dan dalam hal ini mengikuti konsep pola tata massa Sanga Mandala yang ada di Bali.

A. Sanga Mandala

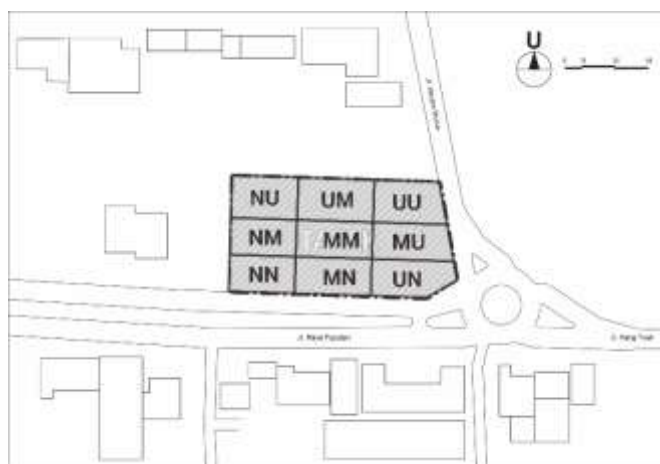
Konsepsi Sanga Mandala pada dasarnya merupakan hasil penggabungan konsepsi Kaja- Kelod dan Kangin-kauh yang dikenal sebagai sumbu natural dan ritual masyarakat Hindu Bali. Kedua konsepsi tersebut selanjutnya disisipi lagi dengan sebuah pandangan tentang adanya posisi tengah (Bali: madya) sebagai daerah peralihan atau transisi. Wilayah bersumbu natural kaja-kelod yang sebelumnya hanya terbagi atas zona sakral dan profan, akhirnya berkembang menjadi terbagi atas tiga zona, yaitu zona kaja yang bernilai sakral atau utama (Bali: utama), zona tengah yang bernilai menengah (Bali: madya), dan zona kelod yang bernilai profan (Bali: nista). Pada wilayah bersumbu ritual kangin-kauh yang sebelumnya yang hanya dibedakan sebagai zona sakral dan profan, pada akhirnya juga berkembang menjadi tiga zona, yaitu zona kangin yang sakral (utama), zona tengah yang menengah (madya), dan zona kauh yang profan (nista). Suryada, I Gusti, 2012



Gambar 5. Konsep Sanga Mandala

Sumber. I Wayan Glebet

Berdasarkan skema di atas selanjutnya konsepsi tersebut dapat dijadikan dasar dalam perletakan ruang, mulai dari yang utama hingga yang paling profan/ nista, sebagai berikut: utama ning utama (UU), utama ning madya (UM), utama ning nista (UN), madya ning utama (MU), madya ning madya (MM), madya ning nista (MN), nista ning utama (NU), nista ning madya (NM), dan nista ning nista (NN). Dan penerapannya ke dalam tapak adalah sebagai berikut:



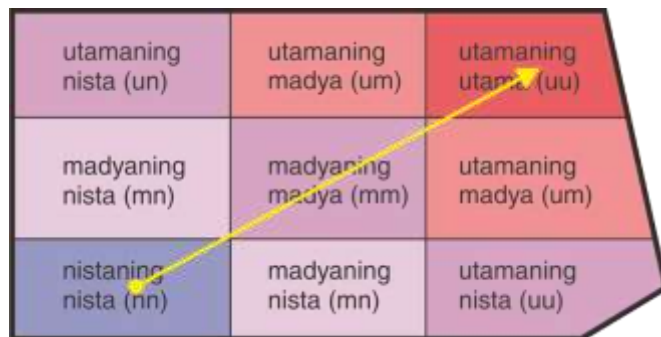
Gambar 6. Zonasi Berdasarkan Sanga Mandala

Sumber. Sketsa Pribadi

B. Kualitas Setiap Zona

Penjabaran Kualitas zona dengan membagi 3 kelompok bagian sesuai fungsi





Gambar 7. Kualitas Setiap Zona Sanga Mandala

Sumber. Sketsa Pribadi

C. Perletakan Fungsi Sesuai Zona

Dari setiap zona diterjemahkan dan disesuaikan kembali dengan fungsi - fungsi yang ada pada Denpasar Creative Hub.

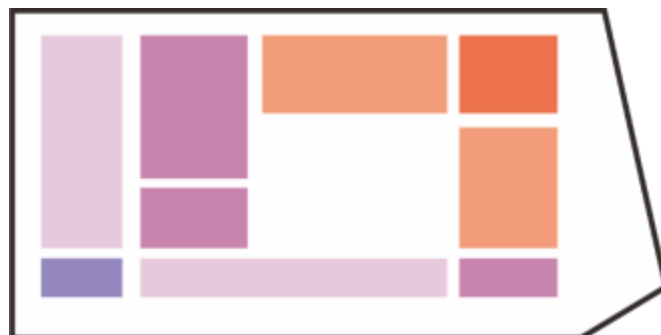


Gambar 8. Perletakan Fungsi Sesuai Zona Sanga Mandala

Sumber. Sketsa Pribadi

D. Pengembangan Tata Massa

Zona dan fungsi kemudian dikembangkan menjadi sebuah tatanan massa yang utuh. Yang kemudian dikembangkan lagi menjadi sebuah Layout Plan.



Gambar 9. Pengembangan Tata Massa

Sumber. Sketsa Pribadi

E. Layout Plan

Layout Plan berikut merupakan hasil dari pengembangan dari konsep sanga mandala.



Gambar 10. Layout Plan

Sumber. Sketsa Pribadi

Ruang

A. Entrance

Suasana menuju ke lobby pengunjung dihadirkan pengalaman ruang berupa lorong dengan ornament pada dindingnya dan terdapat sebuah kolam hias. Serta juga terdapat vie ke plaza yang sekaligus menjadi gallery.



Gambar 11. Entrance

Sumber. Sketsa Pribadi

B. Interior Ruang Kerja

Suasana interior ruang kerja di dominasi oleh warna coklat sehingga menimbulkan kesan yang hangat.



Gambar 12. Interior

Sumber. Sketsa Pribadi

C. Plaza Gallery

Terdapat sebuah plaza yang berfungsi sekaligus sebagai gallery untuk memamerkan karya – karya para pelaku industri kreatif. Plaza ini terletak di sentral tapak yang bisa dinikmati dari sisi mana saja dari tapak. Plaza ini didominasi oleh warna putih dan abu – abu agar karya yang dipamerkan dapat terlihat menonjol.



Gambar 13. Tapak

Sumber. Gallery

D. Seating Area

Seating area yang berundag dimaksudkan agar para pengunjung dapat duduk dan menyaksikan pertunjukan yang ada di stage melalui tempat ini, dan juga seating area ini langsung terhubung ke café sehingga

pengunjung dapat menikmati penampilan dan sekaligus menikmati hidangan café.



Gambar 14. Tapak
Sumber. Seating Area

E. Stage

Stage terhubung langsung dengan studio music dari kelompok industri kreatif bidang musik. Dimaksudkan agar para pelaku music dapat menampilkan karyanya, terdapat sebuah lapangan yang cukup luas pada bagian depan stage sebagai tempat para penonton untuk menyaksikan dan juga dapat digunakan sebagai ruang kolaborasi baik antar bidang industri kreatif maupun lintas bidang.

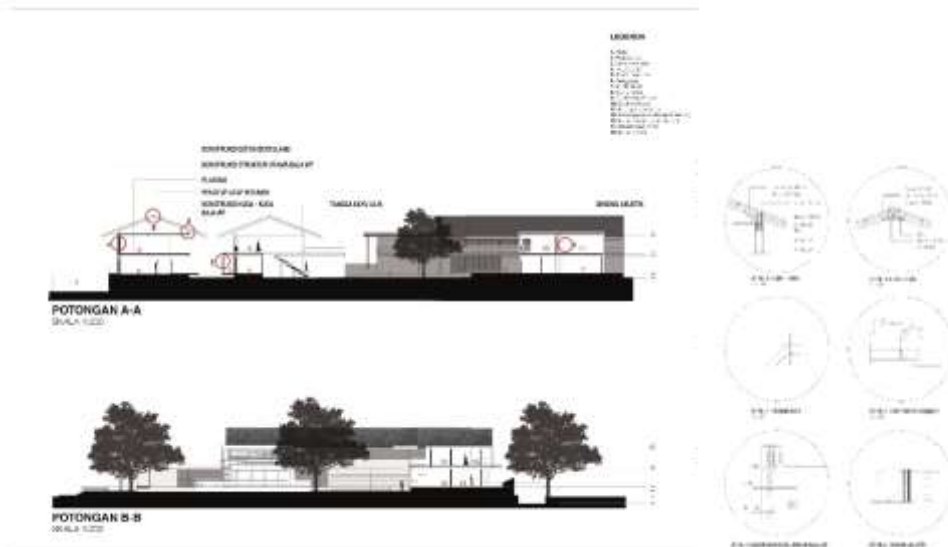


Gambar 15. Stage
Sumber. Sketsa Pribadi

Struktur

Struktur dalam Denpasar Creative Hub dibagi menjadi 3 yaitu struktur bawah, struktur inti dan struktur atas. Dimana terdapat beberapa alternatif dalam struktur atas yaitu menggunakan atap perisai/ Pelana dan rooftop garden dengan material kerangka atap berupa baja WF dan penutup Bitumen, sedangkan untuk struktur inti menggunakan system struktur rangka kaku dengan tambahan balok kantilever jika terdapat bentuk yang melebihi modul

struktur dengan material baja WF. Dan untuk struktur bawah yaitu pondasi menggunakan jenis footplat.



Gambar 16. Struktur

Sumber. Sketsa Pribadi

Utilitas

Terdapat beberapa fitur utilitas dalam Denpasar Creative Hub diantaranya: Sirkulasi dengan menggunakan ramp dan tangga, Air bersih dengan menggunakan system Downfeed, Air kotor, elektrikl dengan bersumber pada pln dan genset dengan automatic transfer switch dan sistem kebakaran dengan menggunakan sistem sprinkler otomatis.

A. Sistem Utilitas Elektrikal

Sistem Elektrikal disini memiliki 2 sumber pemasukan listrik yaitu dari PLN dan Genset yang diatur oleh *Automatic Transfer Switch*.



Gambar 17. Elektrikal

Sumber. Sketsa Pribadi

B. Sistem Utilitas Air

Pada Sistem Air bersih bersumber pada PDAM yang selanjutnya akan disebar menggunakan pompa dengan sistem Downfeed yaitu dengan menggunakan tandon atas. Sedangkan untuk air kotor limbah diarahkan menuju bak control yang selanjutnya dibawa ke septic tank dan sumur resapan.



Gambar 18. Air

Sumber. Sketsa Pribadi

KESIMPULAN

Denpasar Creative Hub merupakan sebuah ruang bagi para pelaku industri kreatif khususnya di Denpasar untuk memproduksi, berkolaborasi.

Perancangan didasari oleh konteks yang dimana arsitektur itu berada, dengan konsep tata massa "Sanga Mandala" sebagai dasar awal yang kemudian di selaraskan kembali dengan isu/ fenomena yang ada, fungsi bangunan dan tapak demi menghasilkan sebuah ruang yang nyaman untuk berkolaborasi, berkarya, dan memamerkan karya serta ramah lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Imelda. 2005. Indonesian Architecture Now, Volume 1. Jakarta: Borneo Publications
- Arch Daily. 2016. Bima Microlibrary. <https://www.archdaily.com/790591/bima-microlibrary-shau-bandung> diakses pada 3 Oktober 2018
- Arsitag. 2017. Arsitektur dan Desain Kontemporer. <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-dan-desain-kontemporer> diakses pada 3 Oktober 2018
- Badan Ekonomi Kreatif Indonesia. 2017. Data Statistik dan Hasil Survey Ekonomi Kreatif. Jakarta: Bekraf Indonesia
- Badan Pusat Statistik. 2017. Denpasar Dalam Angka 2017. Denpasar: BPS Denpasar
- Badan Pusat Statistik. 2017. Rata-Rata Keadaan Meteorologi dan Geofisika di Stasiun Sanglah Denpasar, 2017. Denpasar: BPS Denpasar
- BitsandBobs. 2017. Apa Itu Jakarta Creative Hub. <http://shopbitsandbobs.com/berita/detail/jakarta-creative-hub-37836.html> diakses pada 28 Oktober 2018
- Chiara, Joseph De. 2001. Time Saver Standards For Building Types (Fourth Edition). Singapore: McGraw-Hill
- Denpasar, Bekraf. 2018. Monev: Kita Perlu Acara yang Mempertemukan Kreator dengan Buyer. <http://www.denpasarkreatif.com/2018/02/monev-kita-perlu-acara-yang-mempertemukan-creator-dengan-buyer/> diakses pada 28 Oktober 2018
- Denpasar, Bekraf. 2018. Marlowe Bandem: Kegiatan dan Pemikir Ekonomi Kreatif. <http://www.denpasarkreatif.com/2018/02/marlowe-bandem-kegiatan-dan-pemikir-ekonomi-kreatif/> diakses pada 28 Oktober 2018
- Denpasar, Bekraf. 2018. Rudolf Dethu: Penggerak Aktivitas Kreatif. <http://www.denpasarkreatif.com/2018/02/rudolf-dethu-penggerak-aktivitas-kreatif-perlu-itikad-pelaku-kreatif/> diakses pada 28 Oktober 2018
- Departemen Perdagangan RI. 2007. Studi Pemetaan Industri Kreatif. Jakarta: Departemen Perdagangan RI

- Dewaweb. 2018. Perkembangan Co-Working Space di Indonesia. <https://www.dewaweb.com/blog/coworking-space-indonesia/> diakses pada 11 September 2018
- Karyono, Tri Harso. 2013. *Arsitektur dan Kota Tropis Dunia Ketiga: Suatu Bahasan Tentang Indonesia*. Depok: Rajawali Pers
- Matheson, J., dan Eason, G. 2015. *Creative HubKit: Made by hubs for emerging hubs*. UK: British Council
- Neufert, Ernst. 2003. *Data Arsitek Jilid 1 (Edisi 33)*. Jakarta: Erlangga
- Neufert, Ernst. 2003. *Data Arsitek Jilid 2 (Edisi 33)*. Jakarta: Erlangga
- Schirmbeck, Egon. 1988. *Gagasan bentuk dan arsitektur: prinsip-prinsip perancangan dalam arsitektur kontemporer*. Bandung: Bandung Intermatra
- Titikdua. 2017. Jakarta Creative Hub. <https://titikdua.co/2017/04/18/jakarta-creative-hub/> diakses pada 28 Oktober 2018
- White, T. Edward. 1985. *Analisa Tapak*. Jakarta: INTERMEDIA