

CREATIVE HUB DI KOTA GIANYAR

Putu Adi Wirya Nugraha

Kelihan Dinas Dusun/Br Selat, semwipra93@gmail.com

Desak Made Sukma Widiyani

Program studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Dwijendra, @Sukmawidiyani@gmail.com

Arya Bagus Mahadwijati Wijaatmaja

Program Studi Arsitektur, fakultas Teknik Universitas Dwijendra, aku@aryabagus.com

Abstrak

Creative hub atau ruang inovatif mulai berkembang dalam sepuluh tahun terakhir. Secara umum hub adalah daerah pusat dari berbagai macam aktivitas atau kegiatan. Biasanya hub identik dengan aktivitas terkait ekonomi kreatif dan pengetahuan. Ada banyak kegiatan yang dapat dilakukan di hub namun alasan utama untuk datang ke sebuah hub adalah perlunya seseorang untuk berinteraksi dengan orang-orang lain dari berbagai bidang pekerjaan dan berbagi pengalaman yang berbeda. Jenis dan fungsi suatu *creative hub* besar bergantung pada lokasi tempat hub tersebut berada. Setiap lokasi mempunyai potensi dan kebutuhan yang berbeda-beda sehingga mempengaruhi jenis, fungsi dan sektor yang diwadahi creative hub di lokasi tersebut. Maka dari itu sulit mendefinisikan creative hub secara jelas. Bali memiliki potensi yang besar di bidang seni kerajinan. *Creative hub* di Kota Gianyar dirancang dengan memanfaatkan peluang-peluang interaksi yang dapat terjadi di bidang seni kerajinan. Interaksi yang terjadi tidak hanya antara pengerajin lokal namun diharapkan dapat terjadi juga antara pengerajin dengan pemangku kepentingan dan, dengan masyarakat lokal dan wisatawan. Bali sebagai konteks lokasi memiliki faktor- faktor tersendiri terkait potensi dan kebutuhan yang kemudian mempengaruhi jenis dan fungsi *creative hub* di Kota Gianyar. Pengaruh potensi dan kebutuhan inilah yang akan membedakan *creative hub* Bali dengan *creative hub* lainnya. *Creative hub* di Kota Gianyar berusaha menggabungkan tempat bekerja, tempat belajar, tempat mengadakan kegiatan dan event, tempat promosi dan tempat wisata edukasi. Kegiatan-kegiatan tersebut muncul atas dasar analisis yang telah dilakukan yang menjadi pemikiran pokok dalam tesis ini. Berdasarkan pemikiran awal bahwa alasan utama seseorang datang ke hub adalah untuk berinteraksi maka kegiatan-kegiatan yang diwadahi di creative hub Kota Gianyar pun dibuat untuk menciptakan peluang interaksi sebanyak-banyaknya antar individu di dalamnya. Dalam perancangannya, creative hub di Kota Gianyar menggunakan pendekatan sifat-sifat ruang kreatif yaitu kolaborasi, keterbukaan, komunitas, keberlanjutan, aksesibilitas dan fleksibilitas.

Kata Kunci: creative hub, kerajinan, interaksi, Bali

Abstract

Creative hub or innovative space has evolved all around the world in the last decade. In general, hub can be defined as a central area for various activities and mostly related to knowledge and creative economy. Everyone might come to a hub for various reason but the main reason people come to a hub is because they need to interact with other people from different fields of work and share different experiences. The type and function of creative hub depends on where the hub is located. Every location has different potentials and needs that affect the types, function and sectors of creative hub. That's way its difficult to clearly define the meaning of creative hub itself. Bali has a great potential in the field of local craft. Therefore creative hub in Gianyar City designed by utilizing opportunities that occur among craftsman, stakeholders, local communities and tourist. Creative hub wherever it is will has its own uniqueness depend on the local potential and culture of where the creative hub is located. Bali as a location has its own factors that affect the type and function of creative hub that related to its potential and needs. It make this creative hub will accommodating post-production activities instead of craft production. Creative hub in Gianyar City has a purpose to combining workplaces, learning places, events, promotional activities as an educational attraction. All resulting activities is based on the main purpose to increase the opportunity of interaction. Therefore the activities that required such as training, presentation, talkshow, sharing, brainstorming, exhibition, craft market etc. To design this kind of creative hub, the design approach

that innovation space, that are collaboration, openness, community, sustainability, accessibility and flexibility.

Key words : creative hub, craft, interaction, Bali

1. PENDAHULUAN

Hub secara umum dapat diartikan sebagai daerah pusat dari berbagai macam aktivitas atau kegiatan. Biasanya hub identik dengan aktivitas terkait ekonomi kreatif dan pengetahuan. Ada banyak kegiatan yang dapat dilakukan di hub namun alasan utama untuk datang ke sebuah hub adalah perlunya seseorang untuk berinteraksi dengan orang-orang lain dari berbagai bidang pekerjaan dan berbagai pengalaman yang berbeda.

Berbicara tentang Bali, Bali sendiri sudah dapat dikatakan hub atau tempat terpusatnya seni kerajinan. Sektor kerajinan adalah salah satu mata pencaharian utama penduduk lokal terutama yang tinggal di daerah pariwisata dan daerah penghasil kerajinan. Galeri dan industri kerajinan di Bali dapat dikatakan hub karena di galeri dan industri tersebut terjadi pertemuan dan interaksi antara produsen dan konsumen. Dengan datang langsung ke sebuah tempat produksi kerajinan maka konsumen dapat melihat langsung proses pembuatan kerajinan di industri tersebut, secara langsung dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan para pengerajin yang ada, bahkan bisa ikut mencoba membuat produk-produk kerajinan. Selain membuat konsumen lebih tertarik dan berminat untuk membeli, mereka juga akan lebih menghargai produk yang dibuat setelah melihat proses pembuatannya.

Proses pembuatan kerajinan sebenarnya sangat menarik untuk dijadikan atraksi pariwisata di Bali. Proses pembuatan kerajinan sebagai atraksi ini menciptakan sebuah peluang untuk membuat ruang interaksi untuk pengerajin lokal Bali dengan masyarakat dan wisatawan. Tidak hanya untuk mengetahui proses pembuatan kerajinan, tetapi juga untuk mengetahui macam produk kerajinan, proses pengolahan bahan, tahapan pembuatan kerajinan dari berbagai macam jenis dan sektor, proses *finishing*, proses belajar para *local talent*, cara mereka bekerja hingga memamerkan kerajinan. Beberapa tempat produksi kerajinan besar di Bali membuka tempat produksi atau pabrik industry kerajinan mereka sehingga dapat dikunjungi semua orang terutama wisatawan. Tempat produksi dibuat menarik, dengan desain yang kreatif dan diatur agar konsumen dapat melihat proses pembuatan, alat dan fasilitas yang digunakan, tur mengelilingi tempat pembuatan hingga kemudian digiring untuk melihat hasil akhir produk tersebut. Bahkan mulai bermunculan tempat produksi yang tidak lagi berupa sebuah pabrik namun lebih mengarah pada tempat wisata edukasi dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas penunjangnya seperti mini theater dan tempat makan untuk pengunjung. Tempat-tempat produksi ini telah terdesain dengan baik bahkan unik dan biasa dikunjungi wisatawan dalam jumlah banyak. Cara seperti ini adalah sebagai suatu strategi pemasaran yang bertujuan untuk meningkatkan penjualan suatu produk dengan menjadikan proses-proses tersebut sebagai atraksi untuk menarik konsumen. Produsen ingin memberikan sesuatu yang lebih dan berbeda kepada para konsumen. Tidak lagi sebatas menjual produk-produk yang sudah jadi namun juga melibatkan proses pembuatan produk sebagai suatu atraksi dan edukasi yang menarik bagi pengunjung terutama wisatawan. Selain itu produsen juga

ingin memperkenalkan karakter dan originalitas produk mereka yang tidak bisa didapatkan di tempat lain.

Adanya ruang atau wadah untuk berinteraksi ini memberi pengaruh besar bagi pengerajin lokal sebagai produsen, terutama untuk pengerajin kecil, menengah dan baru berkembang. Mereka dapat bertemu satu sama lain, bertemu orang-orang yang lebih ahli di bidang kerajinan, berinteraksi, bertukar pikiran, berdiskusi, mempromosikan produk kerajinan mereka pada konsumen dan sebagainya. Jadi dapat dikatakan ruang atau wadah ini adalah daerah pusat dari kegiatan kreatifitas kerajinan atau disebut juga dengan hub, lebih spesifik lagi disebut *creative hub*.

Creative hub merupakan suatu bentuk tipologi baru yang perkembangannya cukup pesat dalam beberapa tahun terakhir. Pada umumnya *creative hub* adalah tempat belajar, bekerja, mendapatkan pelatihan, dukungan dan bantuan sarana dan fasilitas karena kebanyakan *creative hub* memiliki tujuan untuk membantu usaha-usaha mikro seperti industri-industri kerajinan. Hal terpenting yang akan didapat di *creative hub* adalah interaksi. Kemungkinan untuk bertemu orang lebih banyak dan beragam sehingga peluang berinteraksi akan lebih besar. Untuk membuat orang-orang ingin datang dan ada di *creative hub* ini, maka harus didukung dengan keberadaan kegiatan-kegiatan yang bersifat mengundang. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan membuka peluang pertemuan dan interaksi sebesar-besarnya bagi pengerajin, pemangku kepentingan atau orang yang ahli di bidang kerajinan dan bidang lainnya yang berkaitan, masyarakat lokal Bali dan wisatawan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, persoalan yang menjadi dasar pengambilan judul penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah *creative hub*, menentukan jenis *creative hub* yang tepat dengan latar lokasi Bali yang sudah merupakan hub bagi seni kerajinan itu sendiri. Bali memerlukan lebih banyak ruang bersama karena pada kenyataannya Bali sangat minim ruang-ruang untuk berinteraksi dan berdiskusi. Sebagai suatu fasilitas bersama, *creative hub* ini diharapkan dapat wadah yang tepat bagi industri kerajinan local untuk belajar serta juga dapat memberikan edukasi bagi masyarakat umum dan konsumen.

2. METODE

Gagasan perancangan *creative hub* terjadi karena melihat kebutuhan akan ruang interaksi dan peluang untuk menjadikan proses produksi sebagai atraksi pariwisata. Oleh karena itu terciptalah gagasan *creative hub* sebagai tempat bersama untuk bekerja, belajar, memamerkan produk kerajinan, penyelenggaraan event juga sekaligus sebagai tempat wisata. Dalam proses perancangannya, *creative hub* ini memiliki beberapa poin yang menjadi lingkup perancangan antara lain;

1. *Creative hub* sebagai tempat bekerja di sektor kerajinan
2. *Creative hub* sebagai tempat dimana seseorang dapat melihat proses produksi kerajinan Bali
3. *Creative hub* sebagai tempat belajar untuk semua orang
4. *Creative hub* tempat wisata untuk pengunjung lokal dan wisatawan

Secara garis besar, kerangka pengerjaan laporan konseptual penelitian ini dikelompokkan menjadi 2 tahap utama, yaitu tahap *programming* dan tahap desain, yang

kemudian diuraikan menjadi tahap persiapan, pengumpulan data, penelitian, analisis dan perancangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep adalah suatu pegangan yang mendasari terbentuknya rancangan. Dua konsep yang digunakan untuk rancangan *creative hub* antara lain, pertama konsep pendekatan filosofis fungsi *creative hub* sebagai titik temu bagi *local talent*, masyarakat Bali bahkan bagi wisatawan. Kedua, konsep dasar perancangan *creative hub* lebih kepada konsep ruang yang diterapkan pada *creative hub* yaitu menerapkan *open plan* dan fleksibilitas pada ruang-ruang di *creative hub* dengan pertimbangan kemudahan pergerakan penggunaannya.

Creative hub merupakan sebuah pusat dan wadah bagi orang-orang kreatif untuk bertemu dan berinteraksi melalui berbagai kegiatan. Fungsi dasar sebagai tempat bertemu dan berinteraksi menginspirasi makna untuk tempat ini sebagai sebuah “titik temu”. Konsep titik temu lebih mengarah kepada fungsi filosofi atau maksud dan tujuan dari perancangan *creative hub*. Titik temu sendiri dapat diartikan sebagai sebuah tempat dimana seseorang atau sekelompok orang saling bertemu untuk berbagai tujuan. Biasanya sebuah tempat dianggap sebagai titik temu apabila tempat tersebut sudah diketahui dengan baik, suasana tempat nyaman dan mendukung untuk bertemu dan pencapaiannya mudah. Penerapan konsep filosofi desain titik temu pada *creative hub* di Gianyar Bali ini bertujuan untuk menjadikan *creative hub* sebagai tempat yang langsung dituju ketika seseorang ingin mempelajari kerajinan lokal Bali. Menjadi tempat pertemuan para *local talent*, stakeholder, masyarakat dan wisatawan. Menjadi tempat yang terbuka bagi siapa saja untuk datang dan belajar. Filosofi titik temu bahkan sudah diterapkan di Bali sejak dulu. Masyarakat Bali menganggap pentingnya sebuah tempat sebagai titik pertemuan. Filosofi Bale Banjar sebagai tempat pertemuan masih diterapkan di seluruh wilayah Bali. Bale banjar adalah tempat untuk mengadakan kegiatan bagi anggota banjar. Dimana banjar sendiri adalah organisasi masyarakat yang bersifat tradisional yang beranggotakan kumpulan keluarga-keluarga yang membentuk lingkungan terkecil di Bali. Bale banjar sendiri adalah tempat yang dibuat oleh warga banjar setempat untuk mengadakan kegiatan yang berhubungan dengan adat istiadat seperti rapat atau bermusyawarah, tempat berkumpul para anggota banjar dan kegiatan umum lainnya yang mendatangkan banyak orang serta untuk kegiatan dinas seperti kegiatan pencoblosan. Bale banjar adalah ruang publik dimana secara psikologis seseorang yang akan datang ke bale banjar akan bersiap untuk bertemu banyak orang namun tetap merasa nyaman karena orang-orang tersebut masih dalam lingkungan tempat tinggal yang sama. Dapat dikatakan sosial masyarakat dan adat istiadat paling kuat terjadi di lingkungan banjar. Karena hubungan sosial yang kuat antar masyarakat maka bale banjar pun, yang sebenarnya adalah ruang publik, sudah dianggap sebagai tempat terpenting bagi masyarakat. Sebagai titik pertemuan, *creative hub* memiliki akses pencapaian yang mudah dan berada dekat dengan pusat kota Gianyar. Seperti halnya pada bale banjar, makna- makna titik temu inilah yang ingin diterapkan di *creative hub*, dimana tercipta rasa

memiliki terutama untuk para pengerajin, tercipta rasa aman dan nyaman bekerja di *creative hub* walaupun *creative hub* adalah ruang publik yang diperuntukkan bagi orang banyak dan tercipta interaksi, sosialisasi dan kolaborasi antar para penggunanya.

Open plan dan fleksibel menjadi konsep dasar dalam perancangan *creative hub*. *Open plan* dan fleksibilitas diterapkan karena banyaknya mobilitas yang akan terjadi dan prinsip bahwa *creative hub* adalah tempat berinteraksi dan menciptakan kolaborasi. Penataan ruang *open plan* telah banyak diterapkan terutama untuk tempat bekerja karena dinilai lebih efektif meningkatkan kualitas kerja dan interaksi karyawan. Kebebasan berinteraksi dan berkolaborasi membutuhkan layout ruang yang fleksibel, dimana ruang dapat dikonfigurasi secara cepat dan mudah. Keuntungan penggunaan *layout* ruang yang fleksibel adalah lebih efisien untuk kegiatan bekerja dengan mobilitas tinggi, komunikasi terbuka, hubungan kerja semakin erat dan meningkatkan kreativitas, pikiran terampil dan kerjasama. Prinsip *open plan* dan fleksibel pada ruang diterapkan di *creative hub* untuk memudahkan para pengerajin bergerak secara bebas saat bekerja. Dari analisis kegiatan workshop, telah diketahui tahapan dan cara kerja masing-masing sektor kerajinan dan pola kegiatan yang terbentuk. Terjadinya mobilitas kemungkinannya sangat banyak. Contohnya para pengerajin yang sedang bekerja di area pemotongan, kemudian berpindah ke ruang workshop, kemudian berpindah lagi ke area finishing saat proses pembuatan produk kerajinan kayu. Contoh lainnya adalah cara pemajangan produk kerajinan yang berbeda-beda sesuai dengan jenis produk yang ingin dipamerkan membutuhkan layout ruang yang terbuka dan fleksibel serta memungkinkan para pengerajin mengatur display-display produk mereka dengan cepat dan unik. Seperti pada contoh preseden, dimana beberapa bangunan preseden seperti *Urban Outfitter Headquarters* dan *New Lab* memiliki ruang-ruang besar, terbuka dan dengan langit-langit ruang yang tinggi, menerapkan prinsip *open plan* pada ruang kerja tersebut. Penataan layout ruangan terlihat minim sekat namun tetap ada pembatas-pembatas untuk territorial baik itu berupa penataan furnitur, rak yang rendah dan partisi. Namun untuk ruang-ruang yang membutuhkan privasi diberi pembatas tapi biasanya sebagian besar menggunakan material kaca. Jadi inti dari konsep *open plan* itu adalah membuat seseorang bisa melihat seluruh ruangan tanpa ada penghalang, tidak hanya pada lantai yang sama terkadang seseorang bisa melihat kegiatan di lantai atas. Untuk konsep fleksibilitas beberapa ruang di *creative hub* menampung lebih dari satu kegiatan, seperti contohnya ruang bersama atau ruang multifungsi. Sehingga penerapan konsep fleksibilitas disini contohnya adalah penggunaan furnitur yang mudah digeser atau dipindahkan, penambahan sekat-sekat ruang yang dapat dibuka dan ditutup sesuai dengan fungsi yang sedang berlangsung di ruang tersebut serta memanfaatkan setiap elemen-elemen ruang seperti contohnya tangga untuk dapat menjadi tempat berdiskusi dan tempat bekerja.

Pada sub bab hasil perancangan akan membahas beberapa aspek yaitu, hasil pembagian zoning pada tapak (pembagian zoning berdasarkan sifat kegiatan dan pembagian zoning berdasarkan fungsi ruang), alur sirkulasi kendaraan dan manusia, aktivitas yang terjadi dan suasana yang tercipta, hasil rancangan *creative hub*.

Terdapat 2 pembagian zona yang dilakukan dalam perancangan *creative hub* Gianyar Bali, yaitu pembagian zona berdasarkan sifat kegiatannya dan pembagian zona berdasarkan fungsi atau kegiatan yang diwadahi. Pembagian zona dimulai dengan pembagian berdasarkan sifat kegiatan yaitu publik, semi publik dan privat. Zona publik

adalah area-area yang dapat digunakan oleh semua orang baik pengerajin, stake holder, pengunjung dan pengelola, dimana dikatakan zona publik karena tidak membutuhkan pengawasan keamanan yang tinggi seperti area parkir, *café* dan retail. Zona semi publik juga dapat digunakan oleh semua orang namun membutuhkan pengawasan yang tinggi, dimana yang termasuk ke dalam zona semi publik adalah area workshop dan ruang multifungsi. Sedangkan area privat hanya dapat digunakan oleh pengerajin dan pengelola, yaitu gudang material dan kantor. Pembagian zona selanjutnya adalah berdasarkan fungsi atau kegiatan yang diwadahi. Zoning berdasarkan fungsi atau kegiatan yang diwadahi terbagi menjadi beberapa zona antara lain, zona sirkulasi kendaraan, zona workshop, zona multifungsi, zona tempat makan dan istirahat, zona servis dan zona pengelola. Pembagian zona berdasarkan fungsi ini didapat berdasarkan sifat, hubungan ruang dan pengaruh dari hasil pembagian zona berdasarkan sifat kegiatan. Yang termasuk ke dalam zona sirkulasi adalah area parkir dan sirkulasi kendaraan. Zona workshop adalah area kerja praktek pembuatan kerajinan. Zona multifungsi adalah untuk kegiatan seperti sharing, diskusi dan event. Zona tempat makan dan istirahat terutama diperuntukkan bagi pengunjung yang ingin makan dan beristirahat. Zona servis adalah area gudang material dan tempat loading unloading material dan bahan kerajinan. Zona pengelola adalah area kantor pengelola *creative hub*.

Konsep Orientasi dan Pola Massa Bangunan

1) Tujuan

Kajian ini bertujuan untuk menentukan orientasi, dan pola massa bangunan pada tapak *Creative Hub* Kota Gianyar

2) Dasar Pertimbangan.

Organisasi ruang, fungsi bangunan, karakteristik tapak, arah angin, letak *entrance*, dan fungsi/jenis aktifitas

3) Faktor Penentu

Tema perancangan, iklim, bentuk tapak dan karakteristik pada lingkungan di sekitar tapak

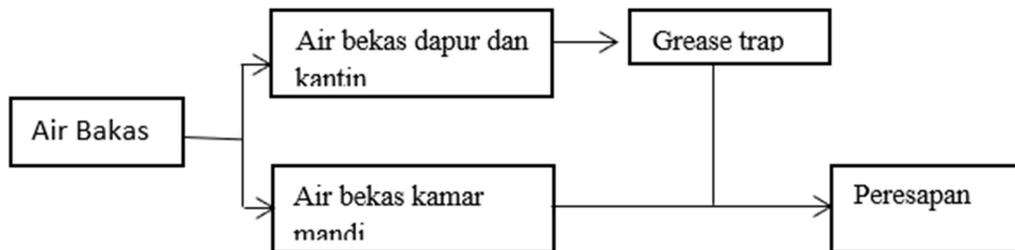
4) Analisis

Menentukan peletakan massa bangunan dengan menganalisis hubungan ruang, fungsi ruang, sirkulasi dan orintasi pergerakan matahari

- Berdasarkan zoning yang dibuat, bangunan ini akan berdiri menjadi beberapa masa yaitu, zona utama, zona pelengkap, zona pengelola, dan zona servis.
- Penataan masa bangunan dibuat banyak masa untuk memenuhi kebutuhan dari fungsi dan kegunaan pada masing-masing masa bangunan
- Orientasi masa bangunan utama mengarah ke utara yaitu arah jalan untuk massa bangunan penunjang dan untuk ruang produksi dan servis menyesuaikan arah sirkulasi orang dan barang.
- Penghubung antara masa bangunan menggunakan pedestrian untuk mewadahi pergerakan civitas yang akan berlangsung pada *creative hub*.

Sistem Pembuangan Air Bekas

Sistem pembuangan air bekas pada tapak yaitu air buangan limbah bekas dari dapur kantin dan air bekas kamar mandi, dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Sistem Pembuangan Air Bekas

Konsep Utilitas Tapak

1) Tujuan

Untuk menentukan secara umum pengadaan sistem utilitas di dalam tapak yaitu sistem pengadaan air bersih, jaringan air kotor dan pembuangan air hujan, jaringan listrik, sistem pencahayaan, dan sistem pengangkutan sampah.

2) Faktor Penentu

- Keadaan jaringan utilitas yang terdapat pada tapak.
- Fungsi bangunan dan kebutuhan utilitas.

3) Dasar Pertimbangan

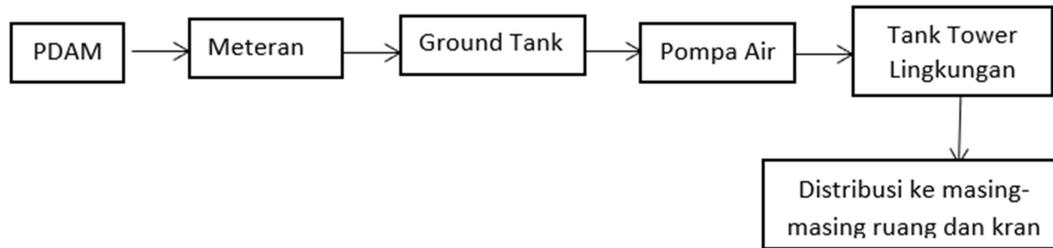
- *Maintenance* dalam sistem utilitas mudah dan tidak mengganggu.
- Efektifitas dan efisiensi pengadaan jaringan utilitas dan keamanan bagi civitas di dalam maupun di luar tapak.

4) Analisa

- Pada tapak telah tersedia jaringan utilitas seperti listrik yang berasal dari PLN, jaringan komunikasi dari Telkom, saluran air hujan (drainase), dan air bersih dari PDAM.
- Pembuangan sampah akan menggunakan tempat penampungan sementara sebelum diangkut menggunakan truck menuju TPA.
- Pembuangan air hujan akan diarahkan menuju drainase dan pembuangan air kotor di arahkan langsung menuju tanah dengan menggunakan septic tank.
- Sistem pencahayaan pada tapak dilakukan pada area *landscape*, area sirkulasi, parkir, dan *entrance* tapak.

Sistem Jaringan Air Bersih Pada Tapak

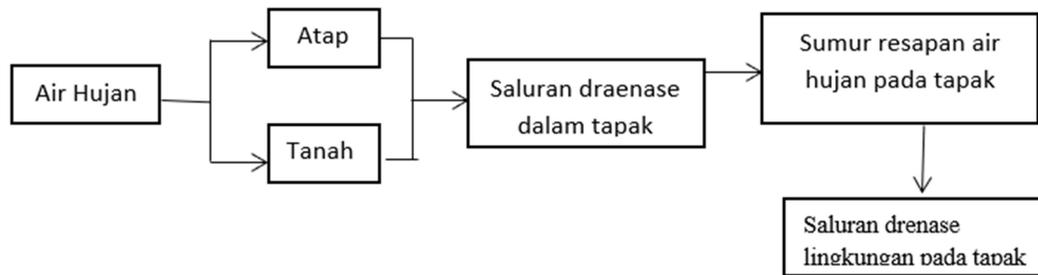
Jaringan air bersih pada tapak bersumber dari PDAM dengan penyediaan pompa sebagai penyalur air bersih. Selain digunakan untuk kebutuhan sehari-hari, jaringan air disalurkan ke sistem pemadam kebakaran. Skema konsep penyaluran air bersih pada tapak dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Skema Konsep Penyaluran Air Bersih

Sistem Pembuangan Air Hujan

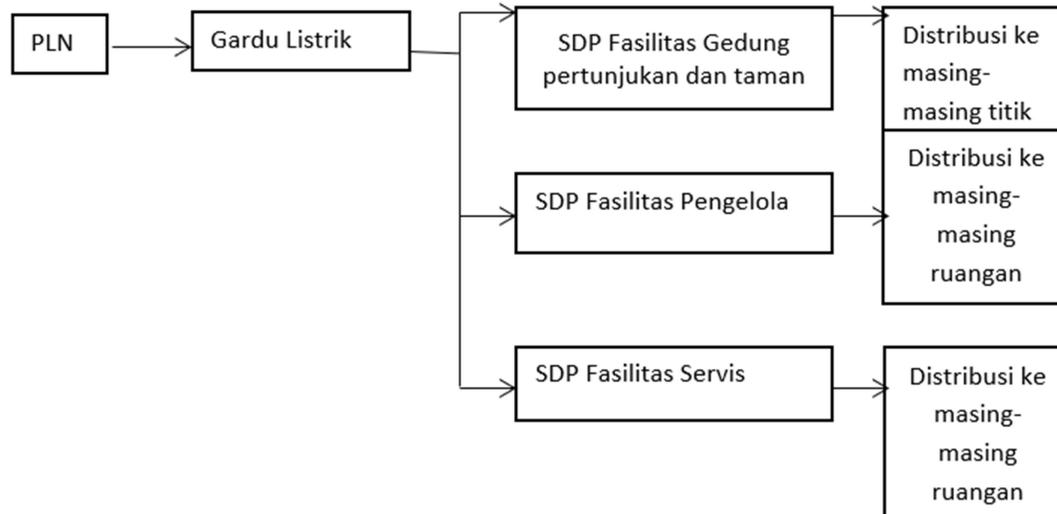
Sistem pembuangan air hujan akan dialirkan menuju sumur resapan air hujan pada tapak sehingga dapat mencegah terjadi banjir dalam tapak, dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Sistem Pembuangan Air Hujan

Sistem Jaringan Listrik

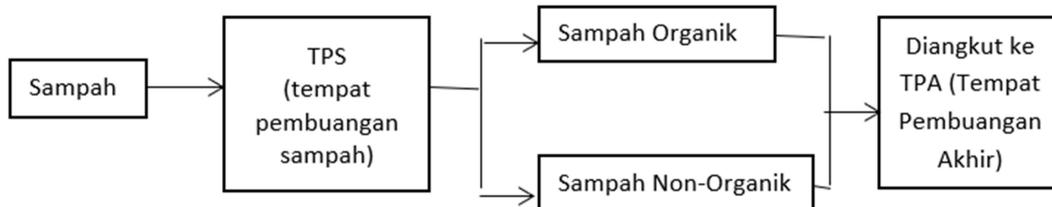
Jaringan listrik yang digunakan pada tapak adalah jaringan yang sudah tersedia pada tapak yaitu menggunakan PLN sebagai sumber utama listrik, dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Sistem Jaringan Listrik

Pembuangan Sampah

Pengangkutan dan pembuangan sampah pada tapak dilakukan dengan menyediakan bak penampungan sampah/tempat sampah pada masing-masing massa bangunan dan beberapa titik di ruang luar. Tempat sampah akan dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu sampah organik dan sampah nonorganik. Sampah tersebut akan ditampung pada tempat penampungan sampah sementara yang ada dalam tapak dan kemudian akan diangkut oleh truck pengangkut sampah menuju ke TPA. Berikut skema proses pembuangan sampah hingga sampai ke TPA, dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Sistem Pembuangan Sampah

Sistem Penangkal Petir

Sistem penangkal petir yang digunakan dalam bangunan industri kerajinan gambelan Bali ini adalah sistem penangkal petir elektrostatik. Tiang pangkal petir diletakkan pada ujung-ujung tertinggi bangunan dengan jarak antara tiang mencapai radius 50-100 m. Kelebihan dari sistem penangkal petir elektrostatik mampu berperan sebagai pencegah interferensi perangkat komunikasi peralatan elektronik dalam bangunan tidak akan terinduksi.

Konsep *Entrance* Bangunan.

1) Tujuan

Kajian ini bertujuan untuk menentukan *entrance* pada masing-masing massa bangunan.

2) Dasar Pertimbangan

- Fungsi ruang pada bangunan
- Efektifitas dan efisiensi bagi civitas dalam beraktifitas di dalam bangunan
- *Entrance* bangunan mudah dikenali dan memberi kesan mengundang pada pengunjung.
- Mampu menciptakan sirkulasi yang baik dan efisien untuk pengguna *entrance*

3) Faktor Penentu

- Sirkulasi pada tapak
- *Entrance* tapak
- Konsep massa bangunan dan
- Arah orientasi bangunan

4) Analisis

- Peletakan *entrance* tapak pengunjung disesuaikan dengan sirkulasi dan letak parkir.
- Peletakan *entrance* massa bangunan pengelola dan ruang produksi mengarah pada kelancaran sirkulasi bahan baku serta tersembunyi dari kegiatan pengunjung

- Beberapa massa bangunan memiliki dua arah orientasi
- Membuat penekanan pada *entrance* pengunjung agar mudah dikenali dan mudah dilihat pengunjung

Konsep Tampilan Ruang Dalam

1) Tujuan

Untuk menentukan tampilan ruang dalam agar sesuai dengan tema dan fungsi yang diwadahi.

2) Dasar pertimbangan

Tampilan ruang dalam dapat memenuhi tuntutan dan persyaratan ruang pada masing-masing fungsi ruang dan memberikan kenyamanan pada pengguna ruang.

3) Faktor penentu

Tema perancangan dan fungsi bangunan sebagai *Creative Hub* Kota Gianyar

4) Analisa

Tampilan ruang dalam nantinya akan menggunakan material maupun warna-warna yang terkesan sejuk, tenang, nyaman, yang sesuai dengan tema perancangan.

5) Kesimpulan

Tampilan interior ruang utama dan ruang pengelola pada taman membutuhkan suasana ruang yang cukup luas dapat dilihat pada Gambar 6.



Menambahkan Furniture tempat duduk untuk pengunjung yang mencari informasi tentang creative hub.

Membuat bukaan dengan memanfaatkan cahaya matahari sebagai penerangan dan penambahan pendingin ruangan agar pengguna merasa nyaman



Warna dinding dan lantai dibuat sama agar terciptanya keserasian warna



Gambar 6. Konsep Tampilan Ruang Dalam

Konsep Sirkulasi Ruang Dalam

- 1) Tujuan
Bertujuan untuk menentukan sirkulasi yang baik dalam bangunan sehingga mampu mewadahi setiap kegiatan baik dari fungsi, karakteristik dan pola aktifitas
- 2) Dasar pertimbangan
Sirkulasi dapat memberikan arahan yang jelas dan dapat memberikan alur sirkulasi yang efektif dan efisien
- 3) Faktor penentu
Posisi *entrance* pada bangunan, pola masa bangunan pada tapak dan sirkulasi dalam tapak
- 4) Analisa
Pola sirkulasi yang digunakan adalah linier yang disesuaikan dengan tuntutan dan kebutuhan masing-masing ruang. Sirkulasi dihubungkan dengan ruang luar untuk menghubungkan masing-masing bangunan sesuai fungsi dan kedekatan.

Konsep Tampilan Bangunan

- 1) Tujuan
Bertujuan untuk menentukan tampilan bangunan agar sesuai dengan tema dan fungsi bangunan
- 2) Dasar pertimbangan
 - Tampilan bangunan dapat mencerminkan fungsi dan masing-masing kelompok ruang yang ada di dalam bangunan.
 - Memiliki nilai estetika, sesuai dengan karakteristik fungsi bangunan dan tema rancangan.
 - Dapat menciptakan keselarasan antara tapak dengan bangunan di sekitarnya.
- 3) Faktor penentu
 - Tema pada bangunan dan tapak yaitu
 - Iklim pada tapak (suhu, curah hujan, dan arah angin).
 - Bentuk massa, karakteristik tapak, dan estetika
- 4) Analisa
 - Tampilan masing-masing bangunan dibuat berbeda sesuai dengan fungsi dan jenis kegiatan yang diwadahi dan bangunan tersebut memiliki elemen pengikat sebagai unsur harmonis dengan bangunan lainnya.
 - Tampilan bangunan mampu mencerminkan fungsi yang diwadahi yaitu Taman Baca Kabupaten Gianyar
 - Tema yang diaplikasikan yaitu, *hybrid expression*
- 5) Kesimpulan
 - Tampilan bangunan pada industri kerajinan gambelan Bali sesuai dengan tema yaitu, kreatif dan inovatif, maka perpaduan anatar Arsitektur Bali dengan arsitektur modern menciptakan kesan yang menarik dan indah.
 - Tampilan bangunan menggunakan bahan alam seperti pemasangan batu alam, atap sirat dari kayu, dan penambahan unsur estetika patung yang sedang memainkan gambelan.

- Bangunan ini menggunakan konsep Tri Angga, yaitu bangunan yang terdiri dari kepala, badan dan kaki
- Tampilan bangunan yang lainnya dibuat dengan tampilan yang menarik dan indah.

Konsep Struktur Bangunan

1) Sub Struktur

A. Tujuan

Untuk menentukan sistem sub struktur yang tepat sesuai dengan kondisi tanah dan beban dalam menunjang fasilitas bangunan.

B. Dasar pertimbangan

Sesuai dengan kebutuhan fasilitas bangunan, yang alami natural dan modern

C. Faktor penentu

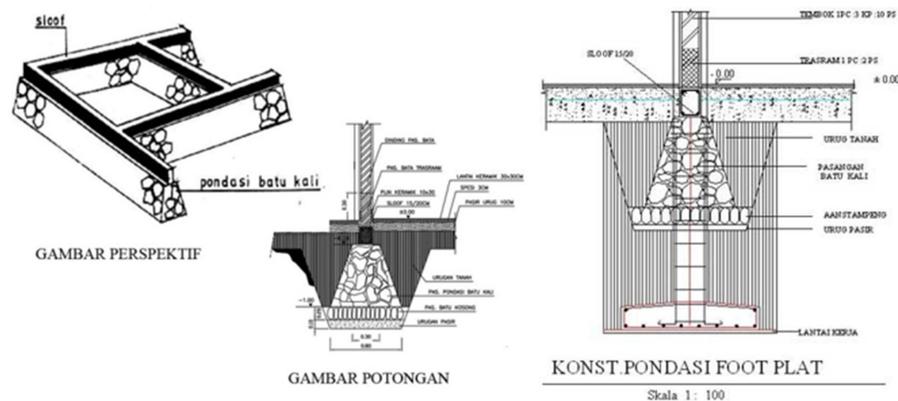
Jumlah lantai bangunan, kondisi tanah, dan kebutuhan dari fasilitas.

D. Analisa

- Keadaan tanah yang tidak mempunyai kepadatan yang tidak terlalu tinggi menyebabkan digunakan struktur pondasi yang dapat mencapai kedalaman tertentu, sehingga dapat menemukan tanah yang stabil.
- Sub struktur akan menerima beban dari bangunan, baik dipengaruhi oleh beban mati dan juga beban hidup.

E. Kesimpulan

- Sesuai dengan keadaan tanah pada yang cukup stabil, maka sub struktur untuk struktur utama menggunakan pondasi telapak dengan kedalaman 1-2 meter dan pondasi menerus.
- Pondasi menerus dipilih karena untuk mencapai tanah keras pada tapak tidak terlalu dalam sekitar 70-80 cm untuk bangunan lantai 1, dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Konsep Struktur Bangunan

2) Supper Struktur

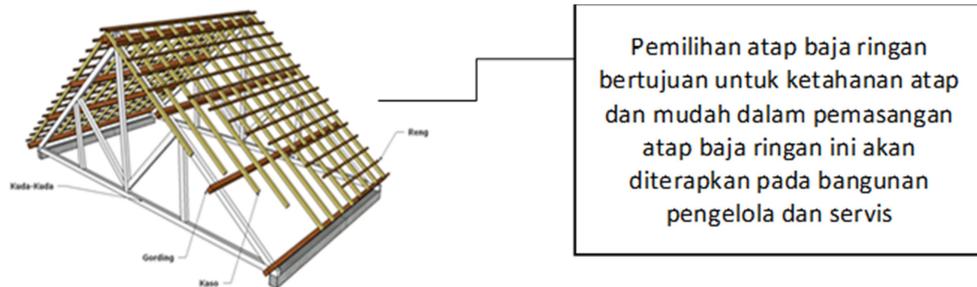
A. Tujuan

Bertujuan untuk memperoleh sistem supper struktur yang kuat, kokoh, efisien dan estetis dalam menunjang bangunan.

B. Dasar pertimbangan

Fungsi bangunan, nilai estetika, efisiensi dan ekonomis.

- C. Faktor penentu
Bentuk dan fungsi bangunan, bentang bangunan dan jumlah lantai.
- D. Analisa
- Bentuk bangunan persegi dan persegi panjang
 - Bangunan pada taman baca ini sebagian besar berlantai 1
- E. Kesimpulan
Menggunakan Super Struktore sistem struktur rangka balok dan kolom, dengan pertimbangan fleksibilitas, kemudahan pengerjaan dan keleluasaan dalam menambahkan elemen dinding untuk bangunan 1 lantai.
- 3) Upper Struktur
- A. Tujuan
Bertujuan untuk memperoleh sistem upper struktur yang kuat dalam menunjang bangunan.
- B. Dasar pertimbangan
Sesuai dengan kebutuhan bangunan, ringan, kuat dan stabil.
- C. Faktor penentu
Nilai estetika, bentang bangunan, penutup atap, dan iklim.
- D. Analisa
- Iklim di sekitar tapak adalah iklim tropis
 - Bentuk atap berupa atap limas dengan struktur rangka kayu dengan atap alang-alang dan genteng
- E. Kesimpulan
- Menggunakan tiga jenis struktur yang berbeda, yaitu struktur rangka kayu untuk menampilkan ekspose, baja ringan, maupun plat beton yang dapat mendukung penempatan *roof garden* pada beberapa bagian atap bangunan.
 - Bahan material upper struktur yang digunakan harus tahan lama dan kuat, dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Bahan Material Upper Struktur

Konsep Utilitas Bangunan

- 1) Tujuan
Untuk menentukan konsep utilitas pada bangunan yang aman, nyaman, efisien, mudah perawatan, dan ramah lingkungan
- 2) Faktor Penentu
- Keadaan jaringan utilitas yang terdapat pada tapak
 - Fungsi bangunan dan kebutuhan utilitas

3) Dasar Pertimbangan

- Memberikan efektifitas dan efisiensi dalam pengadaan utilitas
- Mudah dalam pemeliharaan

4) Analisa dan Rekomendasi

A. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan pada bangunan menggunakan sistem pencahayaan alami dan buatan

B. Sistem pencahayaan alami

Sistem ini memanfaatkan sinar matahari yang masuk kedalam bangunan, dengan cara membuaatka bukaan pada bagian sisi bangunan berupa jendela, pintu kaca, dan ventilasi

C. Sistem pencahayaan buatan

Sistem ini menggunakan pencahayaan dari lampu dengan jenis dan ukuran watt pada lampu untuk menerangi ruangan yang disesuaikan dengan kebutuhan. Jenis lampu yang akan digunakan adalah lampu LED beserta ukurannya, dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Sistem Pencahayaan Buatan

D. Sistem Jaringan Listrik

Sumber listrik utama pada bangunan berasal dari PLN dan genzet sebagai sumber listrik cadangan. Untuk mencapai kesetiap bnangunan dan penataan lebih rapi maka kabel-kabel listrik berada di bawah tanah dan instalasi listrik pengkabelan pada bangunan diletakan diatas plafond.

E. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan pada bangunan menggunakan sistem penghawaan alami dan buatan

F. Sistem penghawaan alami

Sistem ini menggunakan/memanfaatkan bukaan yang terdapat pada bangunan produksi, seperti ventilasi, jendela, dan mengatur ketinggian ruang untuk mendapatkan sirkulasi udara yang baik.

G. Sistem penghawaan buatan

Sistem ini hanya digunakan pada ruang-ruang tertentu saja, seperti penggunaan AC dengan sistem split, yang akan ditempatkan pada ruangan pengelola, dan penunjan, dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Sistem Penghawaan Buatan (AC)

H. Sistem Penyediaan Air Bersih

Penyediaan air bersih menggunakan PDAM yang dialirkan terlebih dahulu ke tempat penampungan pada groundtank kemudian dialirkan ke tower air untuk dialirkan ke masing-masing bangunan

I. Sistem Air Buangan (air hujan, kotor dan bekas)

- Saluran air hujan ditampung pada sumur resapan yang terdapat dalam tapak untuk mengantisipasi banjir
- Saluran pembuangan air kotor dialirkan menuju septictank biofilm kemudian dialirkan menuju tempat penampungan dan dapat di manfaatkan kembali untuk menyiram tanaman
- Saluran pengolahan air bekas yang mengandung logam, diolah kembali dengan sistem pengolahan khusus sehingga dapat dimanfaatkan kembali

J. Sistem Pemadam Kebakaran

Penggunaan pemadam pada setiap ruangan sebagai salah satu cara pemadam kebakaran pada ruangan, menggunakan sprinkler dan apar yang akan ditempatkan pada titik yang rentang terhadap terjadinya kebakaran, dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Sistem Pemadam Kebakaran

K. Sistem Keamanan

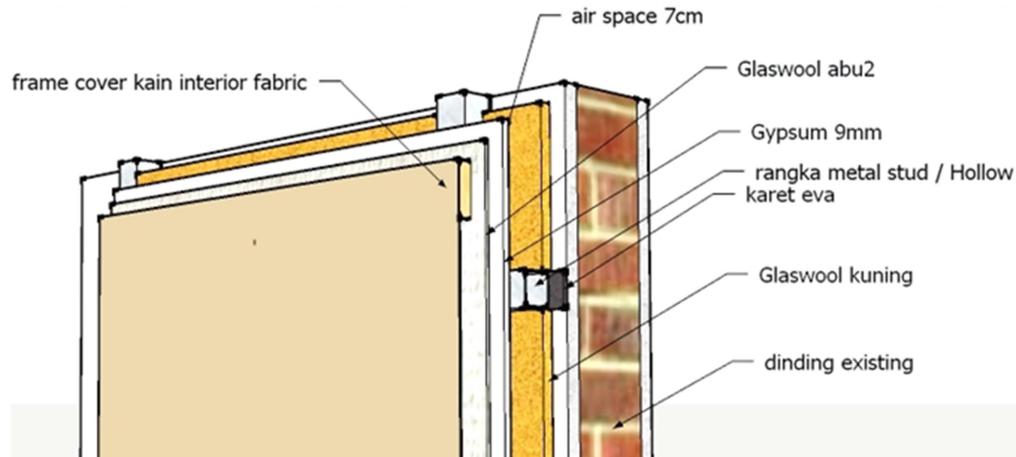
- Sistem keamanan yang dipilih ada dua secara manual dan sistem keamanan elektronik
- Sistem keamanan secara manual dengan penjagaan security selama 24 jam secara bergantian
- Sistem keamanan elektronik yaitu penggunaan CCTV yang diletakan pada titik rawan kriminalitas, dan jenis CCTV yang akan digunakan tergantung pada tempat dan kebutuhan, dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Sistem Keamanan: CCTV

L. Sistem Akustik

Sistem akustik yang akan digunakan harus tepat dan efektif agar menghasilkan sistem akustik yang optimal sesuai dengan fungsi dan jenis ruangan, seperti pada ruangan seminar, rapat, dan ruang musik elemen pendukung akustik seperti lapisan permukaan pada dinding, lantai, atap, isi ruangan dan udara yang ada dalam ruangan, dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Sistem Akustik

4. PENUTUP

Simpulan

Kota Gianyar merupakan salah satu kota dengan perkembangan Industri Kreatif yang pesat, hal ini dibuktikan dengan tingginya Indeks Pertumbuhan Ekonomi Kota Gianyar dalam skala nasional. Namun fakta tersebut bertolak belakang dengan fakta

bahwa kota Gianyar masih menjadi kota dengan tingkat pengangguran yang tinggi. Hal ini direspon oleh pemerintah Kota Gianyar dengan mengembangkan kawasan ekonomi kedalam 6 zona salah satunya adalah Zona Industri Kreatif. Pembagian zona ini dapat digunakan untuk memperoleh lokasi yang cocok untuk perancangan Creative Hub di Kota Gianyar dan selanjutnya dilakukan mapping atau pemetaan. Berikut ini adalah zona pengembangan ekonomi Kota Gianyar dengan Konsep "Hybrid Expression to Support Creative Hub Gianyar" yang menjadi solusi untuk perancangan Creative Hub di Kota Gianyar.

Saran

Dalam pengerjaan laporan Creative Hub Kota Gianyar ini masih banyak kekurangan baik dalam analisa dan penelitian. Kurangnya data dan referensi yang dibutuhkan untuk kelengkapan sebagai proses pengembangan desain perancangan yang nantinya diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang ada. Beberapa masalah dalam pengumpulan data dan penelitian cukup menghambat dalam proses perancangan. Diharapkan dapat menggunakan referensi yang lebih banyak. Agar dapat menggunakan referensi yang lebih banyak. Agar dapat menganalisa banyak teori terhadap bangunan mauppun tapak, sehingga dapat membuat desain lebih berkembang.

5. DAFTAR PUSTAKA

Dirdjojuwono, Roestanto W. 2001. Sistem Bangunan Pintar, *Intelligent Building - The Future*. Pustaka Wirausaha Muda: Bogor.

Kompas. 2017. Menengok Jakarta Creative Hub, OK OCE ala Ahok. <https://megapolitan.kompas.com/read/2017/03/02/10105741/menengok.jakarta.creative.hub.ok.oce.ala.ahok?page=all>.

Peraturan Daerah Kota Gianyar