

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF DI KABUPATEN BADUNG DENGAN PENDEKATAN DESAIN KONTEMPORER

I Wayan Ariawan

CV. DAD Property
wayanaryawan49@gmail.com

I Ketut Adhimastra

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Dwijendra.
adhimastra@gmail.com

Anak Agung Ayu Sri Ratih Yulianasari

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Dwijendra.
gung.gegratih@gmail.com

Abstrak

Perkembangan struktur pada perekonomian tidak hanya pada pemanfaatan sumber daya alam namun sekarang sudah merambah ke pemanfaatan sumber daya manusia. Pada tahun 1990-an internet masuk ke Indonesia dan sampai sekarang Tahun 2024, internet banyak merubah cara Masyarakat untuk berkomunikasi bahkan sampai merubah cara Masyarakat untuk berdagang dan bekerja. Negara di dunia berlomba-lomba untuk menguasai pasar internasional dengan mengembangkan teknologi dan mengembangkan sumber daya manusia. Dibawah kepemimpinan presiden RI yang ke 7 Indonesia ditargetkan menjadi negara maju di tahun 2045 untuk mendukung cita-cita negara Indonesia maka, sumber daya manusia perlu dipersiapkan dan dilatih untuk bersaing dengan negara-negara yang ada di dunia. Indonesia perlu mengembangkan sektor industri kreatif yang memanfaatkan keterampilan, kreatifitas dan bakat. Industri kreatif berdampak positif terhadap pelestarian budaya, sosial dan Pendidikan. Persiapan perlu direncanakan mulai dari tingkat desa sampai tingkat nasional. Setiap daerah di Indonesia perlu ada pusat industri kreatif untuk mendukung dan merangsang kreatifitas dari anak-anak negri yang kreatif. Pada penelitian ini akan merencanakan pusat industri kreatif yang ada di Kabupaten Badung Provinsi Bali. Kabupaten Badung merupakan kabupaten yang memiliki kunjungan pariwisata tertinggi. Menurut badan ekonomi kreatif tahun 2021 terdapat 17 sub-sektor industri kreatif dari 17 subsektor yang ada pusat kreatif akan memfasilitasi 4 sub-sektor Mulai dari aplikasi, desain komunikasi visual, fotografi, dan periklanan yang akan direncanakan membuat sebuah ekosistem yang akan berkolaborasi dengan UMKM yang ada di Kabupaten Badung. Pusat kreatif akan direncanakan dengan tujuan sebagai tempat berkumpul pelaku startup, sebagai tempat edukasi dan rekreasi. Pusat kreatif di Kabupaten badung direncanakan dalam bentuk bangunan yang akan direncanakan untuk memfasilitasi kegiatan dari 4 subsektor dan UMKM. Bangunan pusat kreatif perlu dirancang menjadi lebih berkembang sesuai dengan perkembangan desain di jaman sekarang. Konsep desain kontemporer merupakan konsep yang akan diaplikasikan pada perencanaan bangunan industri kreatif karena desain kontemporer merupakan gaya arsitektur yang berkembang sesuai dengan zaman.

Kata Kunci: perkembangan, pusat, industri kreatif, arsitektur kontemporer.

Abstract

Structural development in the economy is not only about the use of natural resources but has now spread to the use of human resources. In the 1990s the internet entered Indonesia and until now in 2024, the internet has changed a lot in the way people communicate, even changing the way people trade and work. Countries in the world are competing to dominate international markets by developing technology and developing human resources. Under the leadership of the

7th President of the Republic of Indonesia, Indonesia is targeted to become a developed country in

2045. To support the ideals of the Indonesian state, human resources need to be prepared and trained to compete with countries in the world. Indonesia needs to develop a creative industry sector that utilizes skills, creativity and talent. The creative industry has a positive impact on cultural, social and educational preservation. Preparations need to be planned from the village level to the national level. Every region in Indonesia needs to have a creative industry center to support and stimulate the creativity of the country's creative children. This research will plan a creative industry center in Badung Regency, Bali Province. Badung Regency is the district that has the highest tourism visits. According to the creative economy agency, in 2021 there are 17 creative industry sub-sectors. Of the 17 existing sub-sectors, the creative center will facilitate 4 sub-sectors starting from applications, visual communication design, photography and advertising which will be planned to create an ecosystem that will collaborate with MSMEs. is in Badung Regency. The creative center will be planned with the aim of being a gathering place for startup players, as a place for education and recreation. The creative center in Badung Regency is planned in the form of a building which will be planned to facilitate the activities of 4 subsectors and MSMEs. The creative center building needs to be designed to be more developed in line with current design developments. The contemporary design concept is a concept that will be applied to creative industrial building planning because contemporary design is an architectural style that has developed according to the times

Keywords: developments, centers, creative industries, contemporary architecture.

1. PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini dengan keterbukaan informasi di dunia digital, banyak mengubah pola pikir serta cara pandang masyarakat Indonesia dalam melangsungkan kehidupan. Dilihat dari daftar perekonomian dunia Indonesia menduduki posisi nomor 16 di tahun 2023. Indonesia terdiri dari 38 provinsi dengan jumlah penduduk Indonesia

277.534.122 jiwa, jika kreativitas manusianya dilatih dan difasilitasi dengan baik sumber daya manusia kita akan meningkat sangat pesat sehingga dapat menggeser peringkat negara-negara yang ada di atasnya. Provinsi bali yang merupakan tempat pariwisata terbesar di Indonesia.

wabah virus corona di tahun 2019 banyak industri pariwisata yang terdampak bahkan sampai memberhentikan karyawannya selama penutupan daerah pariwisata. Dengan adanya wabah covid 19 masyarakat secara terpaksa tidak bisa berkumpul untuk beberapa bulan untuk menekan penyebaran covid 19, hingga masa ini hampir semua sektor beralih dari sistem konvensional ke sistem digital mulai dari berinteraksi, sekolah, berbelanja dan masih banyak sektor yang beralih ke digital.

Menurut Departemen Perdagangan RI tahun 2009, industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan keterampilan, kreativitas, dan bakat yang dimiliki individu dalam menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan baru. Menurut Badan Ekonomi Kreatif Tahun 2021 terdapat 17 sub sektor yang ditetapkan yang meliputi Aplikasi, arsitektur, desain komunikasi visual, desain produk, desain interior, fotografi, musik, kriya, kuliner, fesyen, penerbitan, film animasi & video, periklanan, permainan interaktif, seni pertunjukan, seni rupa dan TV & radio.

Perkembangan industri kreatif memiliki tantangan yang perlu dipertimbangkan mulai dari ketersediaan sumber kreatif (orang kreatif -OK) yang profesional dan kompetitif, ketersediaan sumber daya alam yang berkualitas, beragam, kompetitif, Industri kreatif yang berdaya saing, tumbuh, beragam, pembiayaan yang sesuai dan mudah

diakses, Ketersediaan infrastruktur dan teknologi yang sesuai dan kelembagaan yang mendukung pengembangan ekonomi kreatif.

Dari data pendataan Dinas Koperasi UMKM dan perdagangan Badung dari tahun 2019 sampai 2023 terdapat penambahan UMKM sebanyak 21.746, efek pertumbuhan UMKM diakibatkan dampak dari Covid-19. Perkembangan UMKM mencapai dua kali lipat dari 19.243 UMKM di tahun 2019 menjadi 40.989 UMKM tahun 2023. Kabupaten badung mendirikan Bajar Creative Space (BCS) sebagai pusat kreatif yang akan membangkitkan ekonomi UKM sekitar. Tercatat ada 4.600 Balai banjar di Provinsi Bali, dengan memanfaatkan Balai banjar sebagai pusat kegiatan UMKM.

Untuk mengembangkan kreativitas suatu kota ada beberapa faktor yang dapat dipertimbangkan untuk mengukur sebuah kota termasuk kategori kota kreatif. Diantaranya perlu adanya spot kreatif di berbagai sudut kota dan kebijakan yang memberi ruang bagi terbukanya kemudahan mengembangkan berbagai industri kreatif. Oleh karena itu penulis melihat ada sebuah kebutuhan pusat kreatif untuk pelaku industri kreatif yang ada di Kabupaten Badung. Pusat kreatif dapat diartikan sebagai pusat edukasi, rekreasi dan bekerja untuk pelaku industri kreatif yang ada di kabupaten Badung selain itu dapat diartikan sebagai Creative HUB. Menurut Janine Matheson, Gillian Easson dan Creative Edinburgh, creative hub adalah tempat, baik secara fisik atau virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif yang berperan sebagai pertemuan, menyediakan ruang dan dukungan untuk jaringan, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.

Perencanaan dan Perancangan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Badung menjadi langkah yang sangat penting untuk memfasilitasi perkembangan ekonomi dan sosial yang berkelanjutan. Ada beberapa faktor yang mendorong perlunya perencanaan dan perancangan Pusat Industri Kreatif ini yaitu, mulai dari pertumbuhan industri kreatif, kebutuhan ruang kerja dan kolaborasi, peningkatan peluang pekerjaan, daya tarik investasi dan kemajuan teknologi. Pusat Industri Kreatif yang dirancang harus mampu memfasilitasi sesuai fungsi dan berkelanjutan.

Perencanaan dan Perancangan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Badung menerapkan pendekatan konsep desain kontemporer yang di mana desain kontemporer merupakan sebuah desain yang selalu berkembang sesuai zamannya dan mengikuti fungsi dan garis horizontalnya serta bentuk geometri yang kuat. Oleh karena itu diharapkan menjadi sebuah bangunan yang iconic di Kabupaten Badung dan dapat menjadi gedung tempat anak muda berinteraksi, bersosialisasi, bekerja dan berkarya.

2. METODE

Dalam penulisan landasan konseptual ini digunakan beberapa metode pembahasan mulai dari pengumpulan data primer dan pengumpulan data sekunder. Metode analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan tiga metode, metode yang pertama menggunakan metode pengelompokan data, metode yang kedua menggunakan metode analisis, dan yang ketiga menggunakan metode sintesis. Metode kesimpulan menggunakan metode induktif, metode induktif merupakan proses

berpikir yang berupa penarikan atau penyusunan kesimpulan yang bersifat umum dari hasil observasi lapangan, studi banding dan standar-standar perancangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan dan Perancangan Pusat Industri Kreatif Di kabupaten Badung Dengan Pendekatan Desain Kontemporer” adalah bangunan yang dirancang untuk memfasilitasi Empat kegiatan dari sub sektor industri kreatif seperti Aplikasi, desain visual, fotografi, periklanan dan untuk UMKM. Pusat kreatif ini dibangun di Kecamatan Kuta Selatan di Kabupaten Badung dengan pendekatan desain kontemporer, arsitektur kontemporer merupakan konsep masa kini yang mengikuti perkembangan zaman dan perkembangan teknologi. Perencanaan dan perancangan pusat kreatif di Kabupaten Badung bertujuan untuk dapat memfasilitasi pelaku industri kreatif, membentuk lingkungan bisnis, tempat berkolaborasi, tempat bekerja bagi startup, rekreasi dan tempat pelatihan untuk UMKM.

Pendekatan tema perancangan pada pusat industri kreatif di kabupaten badung di mulai dari pendekatan fungsional, pendekatan Civitas dan pendekatan iklim. Pendekatan Fungsional fokus pada efisiensi ruang, ekspresi kreatif dan fleksibilitas ruang. Civitas pada bangunan Pusat industri kreatif terdapat pengelola dan pengunjung. Pendekatan Iklim dan lingkungan diterapkan pada bangunan.

Pemilihan tema yang diterapkan pada perencanaan dan perancangan pusat industri kreatif di kabupaten badung adalah Pendekatan Desain Kontemporer. L. Hilberseimer, dalam "Contemporary Architects 2," mendefinisikan arsitektur kontemporer sebagai aliran arsitektur pada zamannya yang menekankan kebebasan ekspresi dan keinginan untuk memperlihatkan sesuatu yang berbeda. Ini seringkali melibatkan penggabungan atau evolusi dari beberapa aliran arsitektur. Arsitektur kontemporer cenderung menciptakan tampilan yang modern, bersih, minimalis, ruang terbuka dan inovatif. Penerapan elemen desain seperti garis-garis bersih, teknologi terkini, dan material modern akan memberikan identitas yang kuat pada bangunan sebagai bagian dari desain kontemporer.

Konsep dasar pada perencanaan pusat industri kreatif di kabupaten badung yaitu *collaborative, easy and Fun*. *Collaborative* yaitu suatu konsep ruang yang dapat mendorong kolaborasi dan pertukaran ide di antara individu dan kelompok. *Easy* merupakan konsep perencanaan setiap aspek yang menekankan pada kenyamanan dan kemudahan. *Fun* dapat sebuah konsep yang menciptakan lingkungan yang tidak hanya mendukung produktivitas tetapi juga memberikan suasana yang menyenangkan dan menggairahkan bagi pengunjung.

Tabel 1. Kebutuhan Luasan Tapak

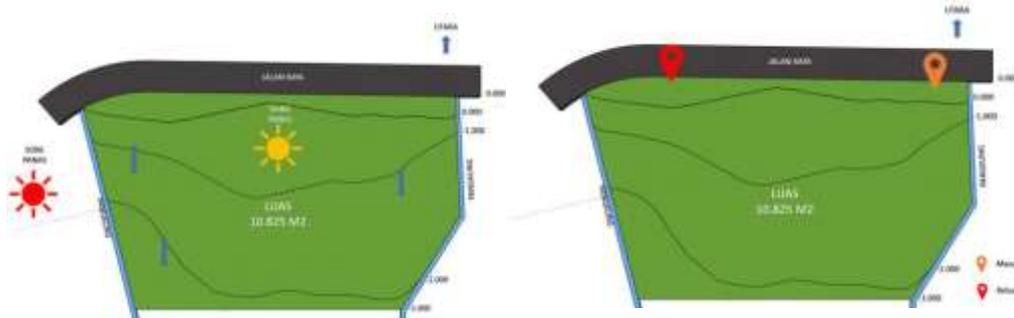
No	Kelompok Ruang	Besaran Ruang	Sirkulasi	Jumlah
1	Pengelola utama	68,5 m2	50%	102,75 m2
2	Divisi periklanan	530 m2	50%	795 m2

3	Divisi desain visual	530 m ²	50%	795 m ²
4	Divisi aplikasi	530 m ²	50%	795 m ²
5	Divisi fotografi	533 m ²	50%	799,5 m ²
6	UMKM	482 m ²	50%	723 m ²
7	Penunjang	1.155,6 m ²	50%	1.733,4 m ²
8	Servis	252 m ²	50%	378 m ²
9	Parkir	4.565 m ²	70%	7760 m ²
10	Utilitas	104 m ²	50%	156 m ²
Luas Total				14.037,65 m ²

Dalam ketentuan Peraturan Daerah Kabupaten Badung Nomor 26 Tahun 2013 mengenai rencana tata ruang wilayah Kabupaten badung untuk periode 2013-2023, pengembangan perdagangan dan jasa di zona terpadu yang mencakup campuran kegiatan perbelanjaan, perkantoran, akomodasi, restoran, jasa hiburan, dan rekreasi di dalam gedung, serta jenis layanan lainnya, wajib menyediakan lahan parkir sebanyak minimal 30% dari total luas lahan yang akan dikembangkan. Batasan KDB (koefisien Dasar Bangunan) tidak boleh melebihi 60%, sementara KDH (Koefisien Dasar Hijau) setidaknya harus mencapai 10%.

Jadi perhitungan kebutuhan Site adalah, a) Luas Koefisien dasar Bangunan = $14.038 \text{ m}^2 : 3 \text{ lantai} = 4.679 \text{ m}^2 = 60\%$; b) Area parkir = $4.679 \text{ m}^2 : 2 = 2339,5 \text{ m}^2 = 30\%$; c) Luas Koefisien Dasar Hijau = $2339,5 \text{ m}^2 : 3 = 779,83 = 10\%$. Jadi total kebutuhan luas lahan yang dibutuhkan adalah KDB + Area parkir + KDH, $4.679 \text{ m}^2 + 2339,5 \text{ m}^2 + 779,83 = 7.798,33 \text{ m}^2$ jika dibulatkan menjadi 7.799 m^2 .

Tapak terletak di Jl. Uluwatu II dengan luas lahan 10.825 m^2 , Koefisien Dasar Bangunan (KDB) 65%, Koefisien Luas Bangunan (KLB) 2,6, KDH Minimum 20%, GSB Minimum 1X Rumija +Telajakan, Ketinggian Bangunan 15 meter, Basement Maksimal 2 Lantai, Peruntukan lahan Perumahan dan Pemukiman dan Kondisi ekisisting merupakan lahan masih kosong. Batas tapak sebelah Utara merupakan Jl. Uluwatu II, sebelah selatan perumahan, sebelah barat sungai kecil dan sebelah Timur sungai.



Gambar 1. Analisa Tapak

Topografi tapak memiliki kondisi lahan yang berkontur dengan kondisi lahan miring ke selatan. Untuk drainase akan dialirkan ke pangkung atau sungai. Analisa klimatologi, matahari pada pagi hari pada pukul 7-10 pagi intensitas matahari banyak berada bagian sisi timur tapak. Sinar matahari terasa sangat panas pada jam 11-14 siang. Jam 14-17 sore sinar matahari pada bagian sebelah barat tapak sangat panas. Arah angin dari arah barat laut menuju tenggara. Sumber kebisingan berada pada bagian satu sisi tapak, yaitu berada pada bagian Utara tapak. Pandangan View mengarah pada bagian utara tapak.

Zoning pada tapak terbagi menjadi Tiga bagian yaitu zona publik, semi publik dan privat. Dari Analisis tersebut dapat dikelompokkan sebagai berikut, Ruang publik bisa dimanfaatkan sebagai bagian entrance, parkir dan stan untuk UMKM. Ruang Semi Publik bisa dimanfaatkan sebagai ruang untuk lobby, coffee shop dan area penunjang lainnya. dan ruang privat bisa dimanfaatkan sebagai tempat untuk ruang kelas, kantor dan ruang pengelola.



Gambar 2. Konsep Bentuk Massa

Mengacu pada tema desain kontemporer dan mengacu pada konsep dasar collaborative, easy dan fun. Konsep bentuk massa mengambil dari simbol ide yaitu bentuk lampu pijar yang disederhanakan bentuknya. Pola massa yang akan diterapkan yaitu mengambil pola massa monolit, pengambilan konsep monolit menjadi pilihan yang tepat karena menyesuaikan bentuk tapak dan kemudahan dalam sirkulasi antara divisi. Sirkulasi pada tapak menggunakan pola sirkulasi linier agar penataan ruangan menjadi lebih efektif. Parkir mobil di sediakan di bawah bangunan dengan ukuran parkir 3 m x 5,8m. Parkir sepeda motor menggunakan sistem miring dan siku.

Konsep zoning pada perencanaan pembangunan berdasarkan pada pengelompokan ruang -ruang dari fasilitas yang disediakan dalam perencanaan pusat industri kreatif. Konsep struktur menggunakan sistem modul vertikal dan horizontal. Konsep sistem struktur bawah menggunakan pondasi mini pile dan struktur atas menggunakan rangka baja komposit. Konsep transportasi menggunakan tangga, lift dan eskalator.

Utilitas pada perencanaan pemadam kebakaran menggunakan Sistem sprinkler, hydrant, Smoke detector and Extinguisher. Sistem penghawaan udara menggunakan penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami mengoptimalkan sirkulasi udara melalui bukaan pada dinding atau atap. Penghawaan buatan menggunakan sistem penghawaan menggunakan AC, sistem penghawaan yang bisa

disesuaikan dengan kebutuhan suhu ruangan. Sistem pencahayaan menggunakan sistem pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami merupakan bentuk pencahayaan pada suatu bangunan yang diperoleh langsung dari sinar matahari. Pencahayaan buatan merupakan bentuk pencahayaan pada suatu ruangan atau bangunan dengan cara memberikan penerangan lampu yang dialiri listrik, pencahayaan buatan kebanyakan dilakukan pada malam hari namun terkadang dilakukan pada siang hari juga, sebagai elemen pendukung.

Penangkal petir yang digunakan adalah jenis penangkal petir elektrostatik karena penangkal petir jenis ini lebih praktis, mudah dan murah dalam perawatan dan pemasangannya, serta tingkat jangkauan radius perlindungan yang luas. Sumber utama aliran listrik berasal dari PLN sedangkan sumber aliran listrik cadangan berasal dari genset.

Untuk penampungan air hujan direncanakan dengan menggunakan sistem tangki penampungan air hujan kemudian dilakukan filtrasi setelah itu bisa digunakan kembali untuk ruangan memerlukan air bersih seperti toilet. Utilitas air bersih berasal dari sumber air PDAM.

Pada bangunan pusat industri kreatif ini penanganan limbah cair berupa air kotor yang bersumber dari buangan air sisa kamar mandi, wastafel, tempat cuci dan sejenisnya disalurkan pipa menuju ke peresapan, pada limbah kotoran yang berasal dari kloset disalurkan melalui pipa limbah padat menuju septic tank. Sistem keamanan ada posjaga dan pemanfaatan CCTV.

4. PENUTUP

Simpulan

Dapat disimpulkan perencanaan dan perancangan pusat industri kreatif di kabupaten badung dengan pendekatan desain kontemporer, memiliki tujuan sebagai pusat industri kreatif khususnya di kecamatan kuta selatan yang dapat memfasilitasi kegiatan coworking space, edukasi dan rekreasi. Pusat industri kreatif di kabupaten badung direncanakan berupa perencanaan dan perancangan bangunan yang didasarkan pada konsep dasar *Collaborative, Easy dan Fun*. Tema pada bangunan pusat industri kreatif di rencanakan dengan pendekatan desain kontemporer.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, & Susilowati. (2019). Perlindungan terhadap hak kekayaan intelektual dalam industri kreatif. CEMERLANG: Jurnal Manajemen dan Ekonomi Bisnis.
- Disperindag Bali. (2021). *Kembangkan Industri Kreatif, Disperindag Bali Canangkan Bali Kerthi Creative Center*. Diakses dari: [Disperindag Bali](#).
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2021). *Statistik Tenaga Kerja Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2018-2021*. Diakses dari: [Kemenparekraf](#).
-

- Kementerian Perindustrian. (2015). Membangun Ekosistem Industri Kreatif di Bali Creative Industry Center. Diakses dari: Kemenperin.
- Pemerintah Kabupaten Badung. (2013). *Peraturan Bupati Badung Nomor 26 Tahun 2013 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Badung Tahun 2013-2033*.
- Peraturan Bupati Badung Nomor 26 Tahun 2013 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Badung Tahun 2013-2033.
- Statistik Tenaga Kerja Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2018-2021. Kemenparekraf/Baparekraf RI. <https://www.kemenparekraf.go.id/statistik-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif/statistik-tenaga-kerja-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif-2018-2021> (accessed 2023-09-04)