

## **BAB III**

### **ELABORASI TEMA**

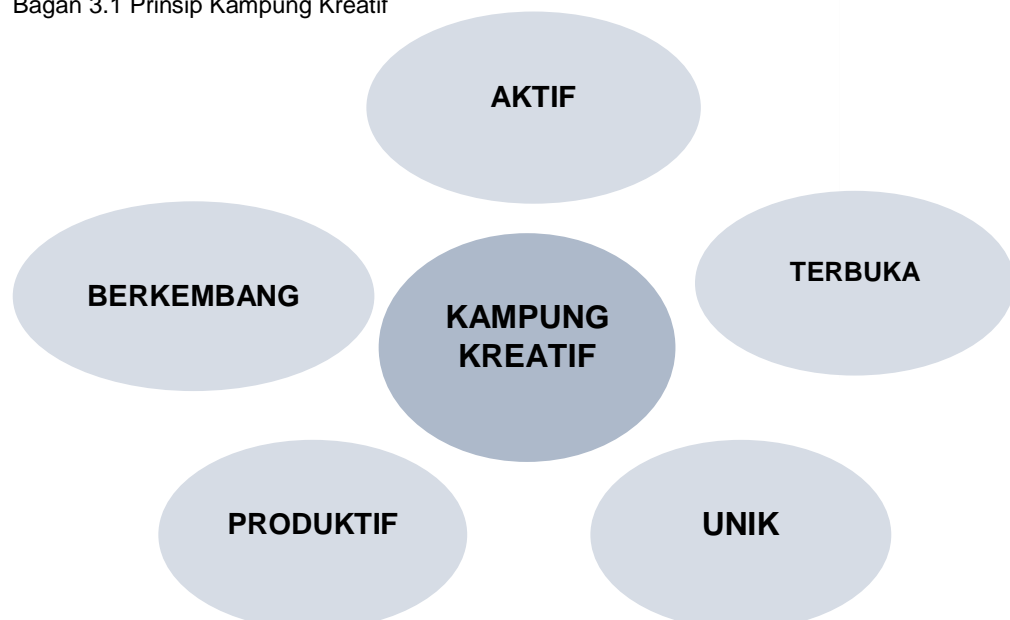
#### **3.1. Pengertian Tema**

Kriteria Kampung Kreatif berdasarkan studi literatur dan studi preseden :

- Adanya masyarakat yang aktif dan komunitas penggerak untuk mengembangkan kampung.
- Masyarakat yang terbuka dengan perubahan dan perkembangan zaman serta masukan dari komunitas maupun pemerintah.
- Adanya program masyarakat atau individu kreatif untuk memberi peluang masyarakat mengeluarkan potensi kreatifnya.
- Adanya produk yang dihasilkan oleh masyarakat untuk meningkatkan perekonomiannya.
- Kampung kreatif harus dilengkapi fasilitas pendukung untuk menciptakan aktivitas-aktivitas penunjang agar kampung kreatif dapat hidup mengikuti perkembangan zaman dan dapat meningkatkan perekonomian warga setempat.

#### **3.2. Elaborasi Tema**

Bagan 3.1 Prinsip Kampung Kreatif



*Bandung Creative City Forum (BCCF)* mengembangkan lima daerah di Kota Bandung untuk tetap menumbuhkan potensi dan kreativitas dengan menjalankan program Kampung Kreatif. “Kampung Kreatif adalah salah satu kegiatan BCCF, yakni akupuntur kota yang bertujuan untuk mewujudkan Bandung sebagai kota kreatif dengan menumbuhkan lima wilayah,” kata Direktur Eksekutif BCCF Vicky Satari saat konferensi pers Kampung Kreatif 2012 di Simpul Space# 2, Jalan Purnawarman, Kota Bandung. Kelima daerah tersebut adalah Cicadas, Leuwipanjang, Cicukang - Ciroyom, Dago Pojok, dan Tamansari. Lima daerah ini dipilih tidak hanya sekadar strategis dan memiliki potensi, tapi juga dinilai bisa berdampak baik terhadap profil Kota Bandung.

Salah satu daerah dengan kreativitas yang tidak kalah untuk dikembangkan adalah Kampung Cicadas yang memiliki potensi ekonomi eksiting, yaitu seniman musik atau pengamen serta perajin miniatur gitar.

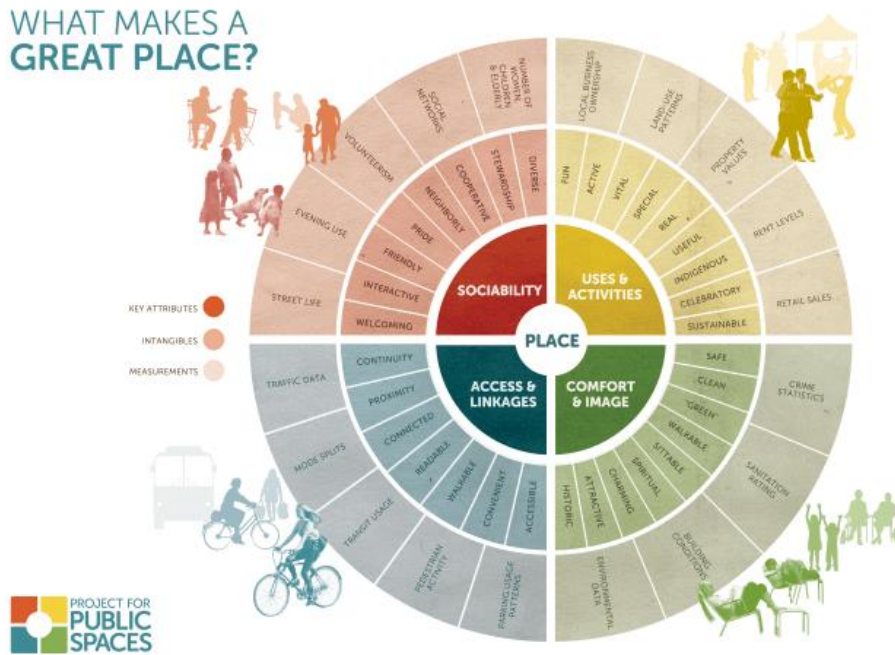


Gambar 3.1 aktivitas kampung akustik Cicadas  
Sumber : Bandung Creative City Forum (BCCF)

Kampung Cicadas yang letaknya berada di belakang Pasar Cicadas, sangat lekat dengan citranya yang kumuh. Namun dibalik citranya yang kumuh, Kampung Cicadas memiliki potensi yang dapat dikembangkan. Salah satu potensi yang sudah dikembangkan ialah dari bidang seni musik. Terdapat komunitas Akustik di Kampung Cicadas yang berpotensi dapat mengembangkan kampung tersebut menjadi Kampung Kreatif. Maka, untuk mewujudkan Kampung kreatif tersebut, perlu adanya langkah-langkah perubahan yang diterapkan pada Kampung Cicadas.

Langkah-langkah menciptakan kampung kreatif ini kemudian dikembangkan melalui tema perancangan. Tema yang diangkat dalam perancangan Pusat Komunitas Akustik Cicadas ini adalah *place making*. Place making ialah membuat suatu tempat yang dapat menginspirasi orang serta menciptakan kembali ruang publik sebagai jantung setiap komunitas, serta memperkuat hubungan antar orang-orang dan tempat tempat yang mereka bagikan.

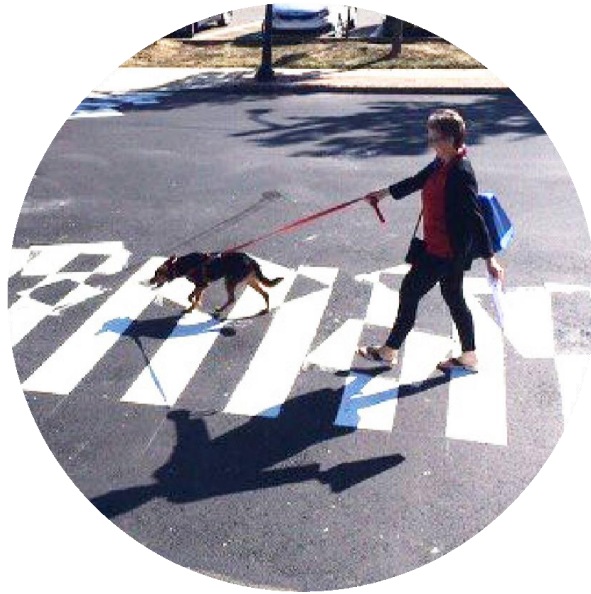
Kriteria Placemaking :



Gambar 3.2 Kriteria Tema  
 Sumber : Jacob, Janes. 2016. *Place Making*

## 1. Access & Linkages

- Adanya koneksi antara area kampung dengan lokasi sekitarnya.
- Adanya ruang publik yang mudah dijangkau, mudah dimasuki, dan mudah dinavigasi.
- Area yang dapat diakses dapat dengan mudah dicapai dengan berjalan kaki dan, idealnya, angkutan umum, dan mereka memiliki pergantian parkir yang tinggi



Gambar 3.3 Kriteria Tema  
*Access and linkages*  
Sumber : Jacob, Janes. 2016. *Place Making*



Gambar 3.4 Kriteria Tema  
*Comfort and image*

Sumber : Jacob, Janes. 2016. *Place Making*

## 2. Comfort & Image

Terciptanya ruang yang nyaman meliputi keselamatan, kebersihan, dan ketersediaan tempat duduk perlu diperhatikan untuk menciptakan kampung kreatif. Orang-orang akan tertarik ke tempat-tempat yang menyediakan tempat duduk, sehingga mereka bisa berada di dalam atau di luar bangunan di berbagai waktu.

## 3. Uses & Activities

Terciptanya berbagai kegiatan yang dilakukan oleh warga adalah kunci dari kampung kreatif. Adanya sesuatu yang unik dilakukan oleh warga setempat menjadi alasan orang-orang untuk datang (dan kembali) ke tempat tersebut. Ketika tidak ada yang menarik untuk dilakukan, sebuah ruang akan terlihat kosong. Terciptanya rangkaian kegiatan yang beragam pada waktu yang berbeda dalam sehari akan membuat tempat tersebut menarik.

Contohnya seperti disediakan taman bermain yang menarik anak-anak di siang hari, sementara lapangan dan balai berkumpul menarik



Gambar 3.5 Kriteria Tema  
*User and activities*

Sumber : Jacob, Janes. 2016. *Place Making*

remaja dan orang dewasa pada pagi hingga sore hari, sedangkan konser menarik semua orang pada malam hari.



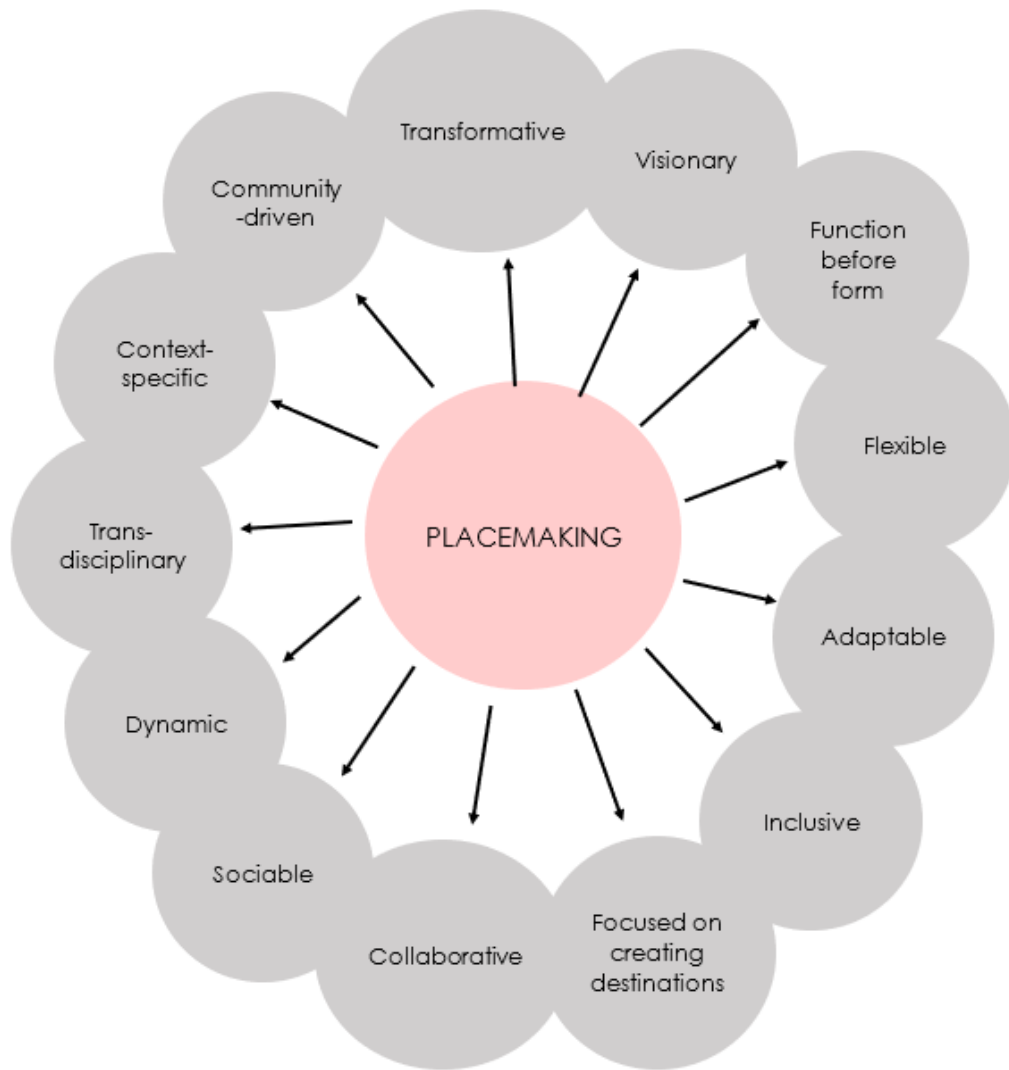
Gambar 3.6 Kriteria Tema  
*socialbility*

Sumber : Jacob, Janes. 2016. *Place Making*

#### 4. Sociability

Ketika sebuah tempat menjadi tempat favorit bagi orang-orang untuk bertemu teman, menyapa tetangga mereka, dan merasa nyaman berinteraksi dengan sesama, maka tempat tersebut telah berhasil di desain memenuhi kebutuhan penggunanya dalam hal bersosialisasi.

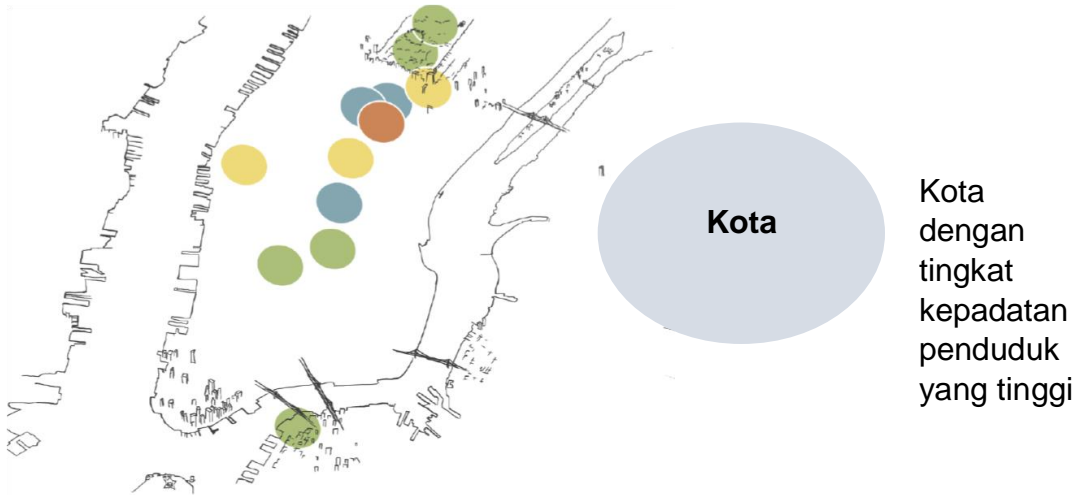
Prinsip Placemaking :



Gambar 3.7 prinsip *placemaking*  
Sumber : Jacob, Janes. 2016. *Place Making*



## Pembentukan Kampung Kreatif :

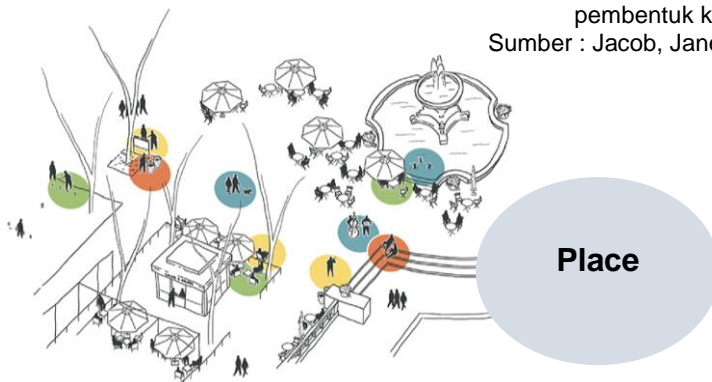


Gambar 3.8  
pembentuk kampung kreatif  
Sumber : Jacob, Janes. 2016. *Place Making*

Terdapat area kumuh dengan potensi yang terpendam



Gambar 3.9  
pembentuk kampung kreatif  
Sumber : Jacob, Janes. 2016. *Place Making*



Gambar 3.10  
pembentuk kampung kreatif  
Sumber : Jacob, Janes. 2016. *Place Making*

### 3.3. Studi Preseden Tema Sejenis

#### 3.3.1. Preseden 1



Gambar 3.11 Studi preseden 1  
Sumber : internet

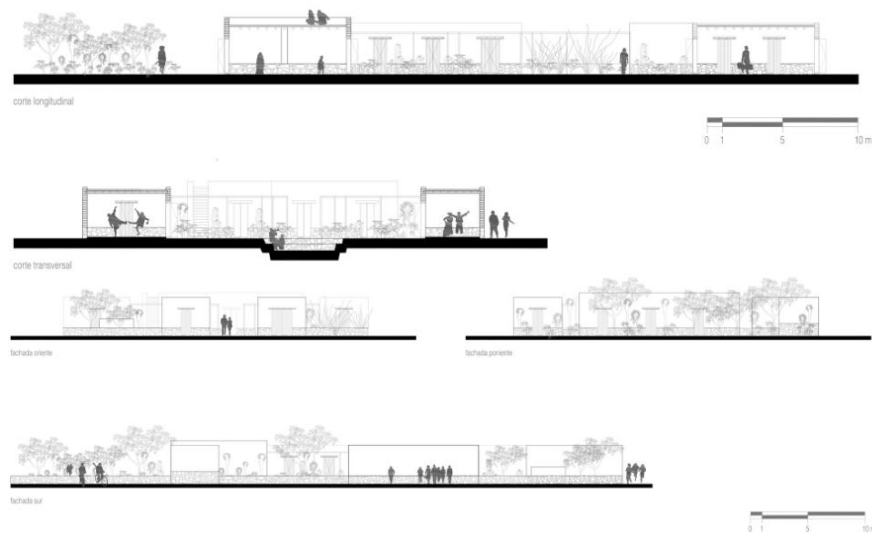
### **Las Margaritas Social Center / Dellekamp Arquitectos + TOA Taller de Operaciones Ambientales + Comunidad de Aprendizaje Las Margaritas, San Luis Potosi, Mexico**

The Las Margaritas Ejidal Centre, yang terletak di dataran tinggi padang pasir San Luis Potosi, adalah proyek kolaborasi antara Dellekamp Architects, TOA, dan masyarakat setempat.

Kebutuhan Ruang :

1. Ruang untuk mengadakan pertemuan komunal dan partai lokal
2. Sebuah toko untuk menjual produk alami Asociación Flor del Desierto
3. Pusat internet dan perpustakaan
4. Ruang workshop
5. Kebun.

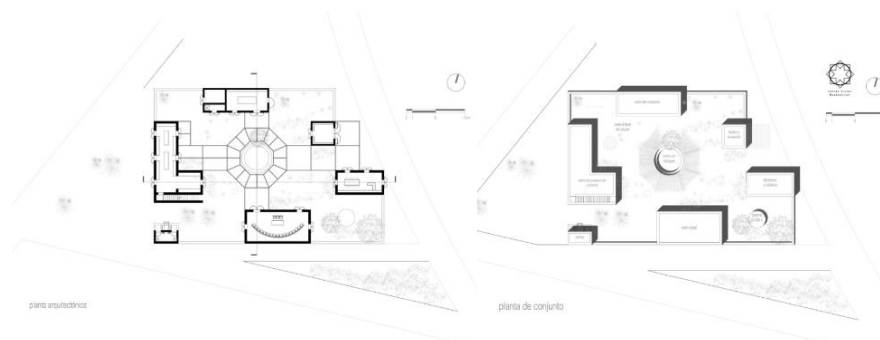
Dalam pembangunannya menggunakan teknik bangunan lokal dan tradisional untuk mengurangi dampak lingkungan, dan melatih penduduk agar mereka dapat meningkatkan dan memelihara rumah mereka sendiri. Bangunan-bangunan diposisikan di perimeter untuk melindungi daerah pusat dari angin kencang dan kondisi padang pasir yang keras.



Gambar 3.12 Potongan Studi preseden 1  
Sumber : internet

Architects : Dellekamp Arquitectos, TOA Taller de Operaciones Ambientales, Comunidad de Aprendizaje

Project Area : 258.0 m<sup>2</sup>



Gambar 3.13 Site plan Studi preseden 1  
Sumber : internet

### 3.3.2. Preseden 2



Gambar 3.14 Studi preseden 2  
Sumber : internet

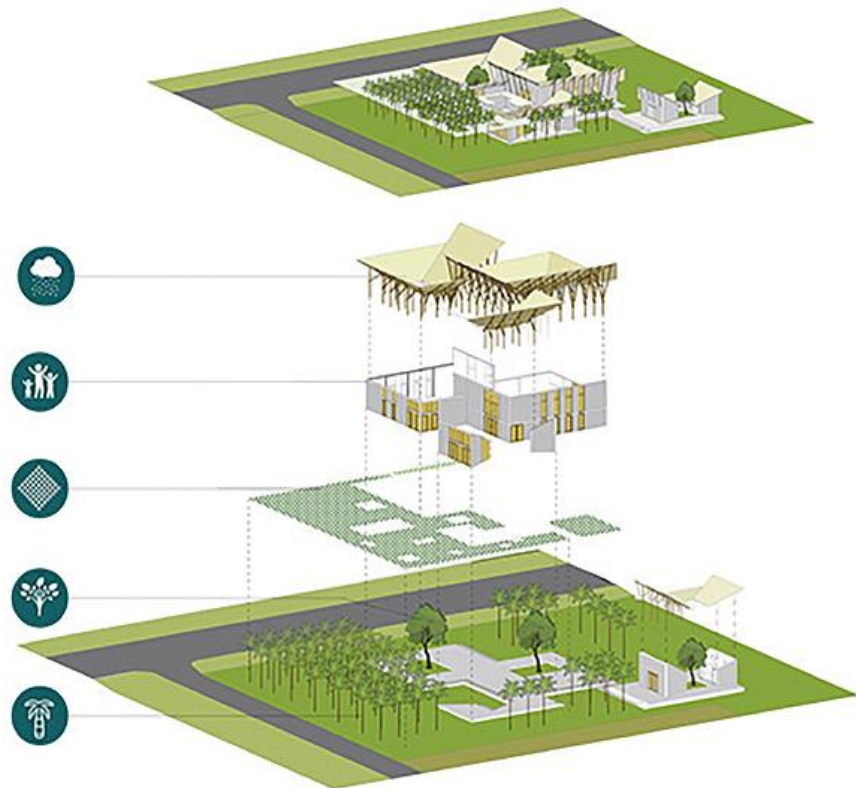
#### **Cam Thanh Community House / 1+1>2**

##### **tp. Hội An, Quảng Nam, Vietnam**

Terletak di sebelah tenggara Hoi An - tujuan wisata di tengah Vietnam dengan kawasan kuno dan pantai yang mempesona, Cam Thanh terkenal akan hutan bakau, jalur air yang saling silang, hutan kelapa dan desa-desa kecil menjulang. Meskipun memiliki potensi besar karena ekologi alami dan bisnis kerajinan lokal yang berbeda, Cam Thanh tetap menjadi daerah miskin dengan standar hidup rendah.

The Cam Thanh Community Center dirancang untuk memenuhi beberapa kriteria. Pusatnya, yang terletak di inti komunitas, mencakup 3 zona yang dirancang memiliki

sirkulasi yang mengalir. Dengan menggunakan partisi fleksibel, ruang dapat dimodifikasi untuk menyesuaikan berbagai kondisi seperti pertemuan, pameran, acara, perpustakaan, workshop, dan kafetaria.



Gambar 3.15 Studi preseden 2  
Sumber : internet

### 3.3.3. Preseden 3

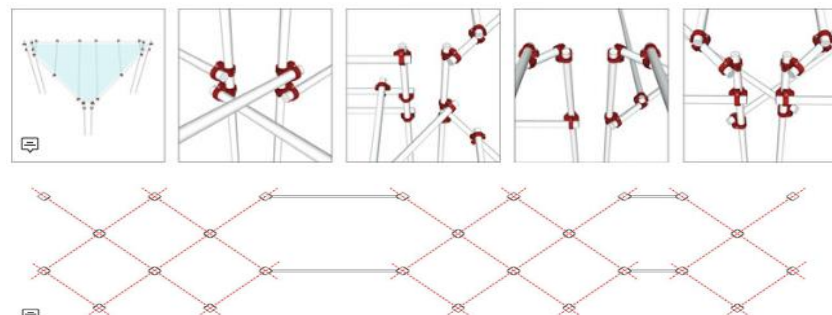
#### **Temporary Workshop & Recreation Centre of Qianyi Farm / Big Smallness Studio + Wuhan ADAP Architects**

**Zhengjia Shan, Qingshi Town, Qichun County, Hubei,  
China**

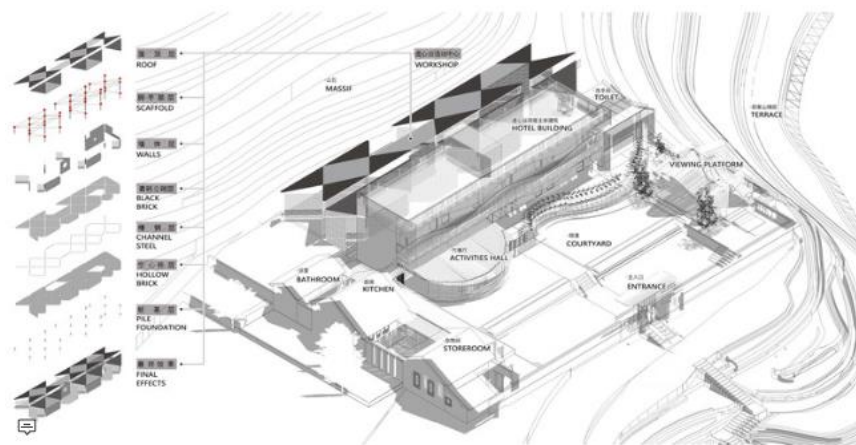
Proyek ini terletak di daerah pegunungan Hubei Qichun, di peternakan Qianyi yang ditinggalkan dan diubah menjadi asrama (Penginapan pertanian. Ada ladang sayuran di antara sisi utara penginapan dan perbukitan. Dengan semakin banyaknya aktivitas di penginapan, para peternak mulai mengembangkan di daerah utara site community center ini yang dulu merupakan perkebunan ubi jalar.

Site yang memiliki potensi view desa dan teras yang indah ini, didesain di antara bukit dan penginapan. Pada Community Center ini, terdapat kegiatan hiburan untuk pengunjung seperti menenun bambu, berpiknik, bernyanyi, workshop, perjamuan, area istirahat dan jalan-jalan/ tour pada setiap sisi bangunannya.

Dengan adanya komunitas pengrajin bambu, konsep desain pada community center ini menunjukkan kearifan lokal dengan penggunaan material bambu sebagai pergolanya.



Gambar 3.16 Studi preseden 3  
Sumber : internet



Gambar 3.16 Potongan Studi preseden 3  
Sumber : internet

#### 3.3.4. Preseden 4

### **Renacer de Chamanga Community House / Actuemos Ecuador**

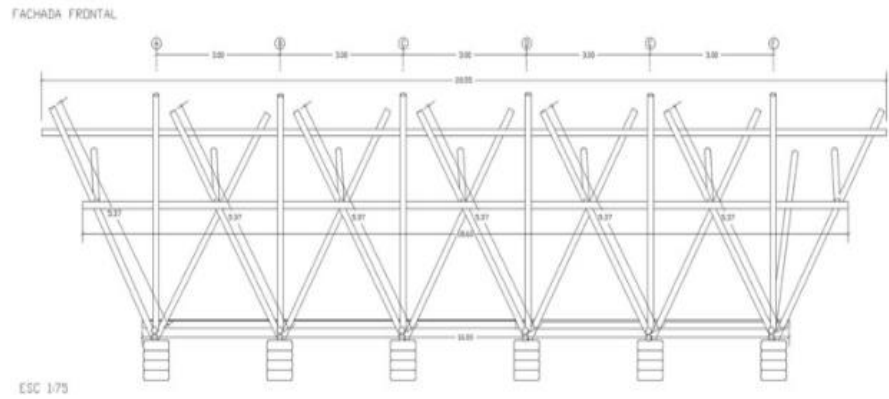
#### **Chamanga, Ecuador**

Proyek ini dikembangkan di penampungan Yerusalem Baru yang tidak resmi yang ada di San José de Chamanga - Esmeraldas, dimana warganya merupakan salah satu korban yang daerahnya terkena dampak gempa. Ruang itu digunakan untuk menampung 30 keluarga dengan total 170 orang. Tempat penampungan ini terorganisir dengan baik, satu-satunya kebutuhannya adalah memiliki ruang komunal yang menjadi pusat aktivitas mereka sehari-hari.

Lokakarya komunitas dikembangkan untuk memahami dan memprioritaskan kebutuhan masyarakat. Kegiatan ini berfungsi sebagai dasar untuk mendesain community center ini. Lokakarya juga memungkinkan arsitek untuk memahami sumber daya lokal dan tenaga kerja yang ada di tempat penampungan. Dengan kata lain, tahap pertama ini sangat penting bagi masyarakat untuk mempraktekkan semua yang mereka pelajari dan untuk menyelesaikan ruang komunal mereka di tahap selanjutnya.

Dari adanya kerjasama antar warga, desain lengkap dari pusat komunitas berdiri dengan perkiraan luas 180 m<sup>2</sup>. Tebu

dan kayu banyak digunakan sebagai material utamanya, dan di area yang sama akan digunakan untuk area pengembangan masyarakat juga (workshop).



Gambar 3.18 Studi preseden 4  
Sumber : internet