

BAB 2

DESKRIPSI UMUM

2.1 Uraian Judul

2.1.1 Pengertian *Digital Creative Center*

a. Definisi *Digital*

Digital merupakan sebuah sistem yang didasari oleh perhitungan bilangan 0 dan 1 yang dapat diartikan sebagai perintah *on* atau *off*, yang proses penjabaran berasal dari logika algoritma. Dalam sistem digital proses yang berbeda dapat dilakukan secara bersamaan contohnya proses produksi, distribusi dan konsumsi dapat berjalan bersamaan. Sedang dalam perspektif komunikasi digital dapat digambarkan sebagai komunikasi dengan perantara media telekomunikasi atau internet (Muhasim, 2017). Menurut kamus besar Bahasa Indonesia digital memiliki arti sebagai hal-hal yang berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu, atau berhubungan dengan penomoran (KBBI).

b. Definisi *Creative*

Kreatif merupakan kemampuan pada seseorang atau kelompok untuk melakukan dan menciptakan inovasi baru untuk memecahkan suatu masalah dengan cara yang baru (A Santoso dkk, 2020). Menurut Sudarsono dalam buku filsafat dan psikologi, *creative* merupakan kemampuan mencipta atau membuat kombinasi baru berdasarkan data/informasi, kemampuan untuk memecahkan segala solusi, imajinatif terhadap masalah yang bersifat pemahaman, filosofi, estetis dan sebagainya.

c. Definisi *Center*

Menurut kamus Inggris-Indonesia center/ pusat dapat diartikan sebagai: pokok atau pangkal yang terdiri dari berbagai macam; tempat utama sebuah kegiatan; sesuatu yang menjadi daya tarik perhatian (Maulana dkk, 2020) Menurut Poerdaminto (2003), *Center* merupakan pokok pangkal yang memiliki aktivitas tinggi serta dapat menarik kedatangan dari daerah sekitar

Maka dari definisi diatas, *Digital Creative Center* merupakan tempat yang berfungsi untuk mewadahi kegiatan pengembangan kreatifitas yang dalam proses kreatif nya memanfaatkan media teknologi digital, bertujuan untuk menghubungkan komunitas dan orang-orang kreatif untuk melakukan kegiatan pengembangan ide kreatif, kolaborasi, dan pengembangan bisnis. *Digital Creative Center* ini juga dilengkapi dengan fasilitas kantor, studio, area konsultasi, *community space*, *meeting room*, restoran, *café*, serta *convention center* untuk mendukung segala kegiatan komunitas, instansi atau masyarakat umum.

2.1.2 Pengertian Creative Center

Menurut British Council dalam Creative HubKit (2015), *creative center* adalah wadah, baik itu secara fisik maupun virtual yang menghubungkan komunitas atau orang-orang kreatif dimana didalam nya memberi ruang serta dukungan kepada komunitas untuk dapat berkumpul, berkolaborasi, mengembangkan bisnis, di dalam berbagai bidang seperti bidang kreatif, budaya, dan teknologi.

2.1.3 Tujuan Creative Center

- a. Menyediakan layanan fasilitas untuk kegiatan pertemuan, bertukar pikiran, rapat, sebuah komunitas, organisasi atau instansi. Memberikan pelatihan ketrampilan juga peluang global baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.
- b. Memfasilitasi kegiatan kolaborasi di dalam kalangan komunitas.
- c. Sebagai penghubung antara komunitas kreatif atau pelaku kreatif dengan instansi pengembangan kreatif dan non-kreatif.
- d. Menjadi media komunikasi dan memperbanyak jaringan.
- e. Mengapresiasi kepada orang atau komunitas yang sudah membuat karya dan inovasi baru.

Tujuan dari *creative center* adalah sebagai penyedia fasilitas untuk meningkatkan kemampuan *soft skill* dan *hard skill*, sebagai wadah yang dapat menampung dan merealisasikan ide kreatif, kegiatan bagi komunitas dan

industri bisnis kreatif, untuk mengembangkan relasi dengan cara berkolaborasi antar pelaku industri dan masyarakat umum (Rizky & [Safeyah](#), 2021). *Creative center/hub* memiliki peran sebagai wadah tempat berkumpul UMKM untuk meningkatkan peluang bisnisnya, yang dilengkapi dengan berbagai macam fasilitas dan alat yang dapat menunjang kreatifitas, sehingga perlu adanya pemahaman mengenai komunitas kreatif lokal (Dovey dkk, 2016).

2.1.4 Jenis creative center

Creative center yang umum dijumpai terdiri beberapa jenis diantaranya (Virani, 2016):

a. Studio

Terdiri dari Kelompok kecil individu atau sebuah usaha kecil yang tergabung di dalam sebuah *co-working space*.

b. Network

Creative center yang terdiri dari kelompok individu atau bisnis yang tersebar, namun memiliki kecenderungan tempat atau sektor yang spesifik.

c. Online Platform

Interaksi antara komunitas hanya dilakukan dengan metode *online* melalui situs *web* atau media sosial.

d. Center

Ruang kreatif dalam skala yang besar, dengan menyediakan berbagai macam fasilitas penunjang seperti *café*, *bar*, *cinema*, *gallery* atau ruang pameran, dan retail.

e. Kluster

Merupakan ruang kreatif yang mewadahi komunitas kreatif atau individu dalam wilayah tempat tinggal yang sama.

f. Alternatif

Ruang kreatif yang fokus kegiatannya pada komunitas baru, sektor dan model finansial.

2.1.5 *Creative Center* berdasarkan bentuk usaha

Creative Center pun dikelompokkan berdasarkan bentuk usahanya, diantaranya (Wicaksono & Choandi, 2020):

a. Struktural

Ruang kreatif Dalam bentuk struktural dibagi menjadi 2 jenis, pertama ruang yang dibentuk berdasarkan pada pendapatan keuntungan atau profit. Kemudian jenis kedua merupakan ruang kreatif yang bersifat sosial, sehingga dibuat tidak untuk mendapatkan keuntungan di dalamnya atau non-profit.

b. Sektor

Creative center dengan bentuk usaha sektor dibagi menjadi dua yaitu Multidisciplinary Creative Space dimana di dalam satu tempat yang sama tergabung beberapa komunitas dalam berbagai macam bidang seperti bidang kreatif, budaya teknologi, sosial dan bisnis dan Creative Space Spesifik mewadahi komunitas dalam satu bidang saja seperti *games hub* atau *tech hub*.

c. Pelayanan

Creative center dalam bentuk pelayanan memberikan berbagai macam fasilitas yang lengkap mulai dari ruangan untuk menyelenggarakan *event*, rekreasi, edukasi dan sebagainya.

2.1.6 Kategori *Creative Center*

Menurut buku *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia* oleh British Council (2017), kreatif center di Indonesia dikategorikan berdasarkan fungsinya yaitu:

a. *Creative Space*

Creative space adalah tempat untuk mengembangkan ide-ide kreatif dari suatu individu atau komunitas. Digunakan sebagai tempat berkumpul orang-orang dari berbagai latar belakang yang berbeda, yang mewadahi aktivitas *event*, *workshop*, ataupun sebagai tempat untuk menghasilkan karya, memajang, atau menjualnya.

b. *Coworking Space*

Coworking space merupakan tempat yang menyediakan fasilitas untuk bekerja, berkumpul komunitas atau individu yang akan melakukan kolaborasi atau menambah relasi.

c. *Makerspace*

Makerspace adalah tempat yang menyediakan fasilitas alat-alat khusus untuk digunakan dalam membuat suatu karya.

2.1.7 Industri Kreatif Digital

Industri kreatif digital merupakan industri kreatif yang memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan bisnisnya, yang memiliki keunggulan karena di dalamnya terdapat kolaborasi kreatifitas antara sumberdaya manusia dan teknologi. Ruang lingkup dalam industri kreatif digital adalah industri pengembangan game, aplikasi, sosial media, animasi dan music digital (Asti, 2018). Jenis industri kreatif berbasis digital diantaranya adalah:

a. *Game*

Industri *game* berhubungan dengan kreasi game dan produksi permainan yang tidak hanya untuk menghibur tetapi juga untuk memberikan edukasi dan meningkatkan kemampuan dalam bermain (Inneke DKK, 2019). Platform yang digunakan adalah: arcade, PC serta mobile. Proses yang dibutuhkan dalam pengembangan game adalah (Fujiati & Rahayu, 2020):

- Inisiasi, tahap pembuatan konsep game.
- Pra-produksi, merupakan tahap desain game dan pembuatan prototype.
- Produksi, melibatkan kegiatan coding, perencana alur aplikasi, dan mengkompilasi agar game dapat dimainkan.
- Pengujian, pengujian permainan yang dilakukan di dalam internal.
- Beta, pengujian game yang dilakukan kepada pihak eksternal.
- Release

b. Animasi

Animasi adalah industri yang berkaitan dengan pembuatan animasi berbasis digital yang proses produksinya menggunakan komputer ataupun gabungan antara komputer dan manual, animasi dapat ditampilkan di

berbagai platform media seperti animasi layar lebar, animasi serial TV, animasi web, animasi iklan dan animasi game, baik itu dalam bentuk 2D ataupun 3D (Suparmin DKK, 2017). Proses yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi adalah:

- Pra Produksi, tahap rancangan tema, synopsis, storyline hingga menjadi animatic.
- Ide cerita, tahap pembuatan gagasan cerita.
- Naskah cerita/ skenario, tahap pengembangan story line menjadi sebuah scenario dimana cerita sudah lebih detail.
- *Concept Art*, tahap pembuatan sketsa karakter.
- Storyboard, tahap pengembangan cerita ke dalam bentuk visual.
- Animatic Storyboard,
- Casting and Recording, tahap pemilihan pengisi suara dan rekaman pengisian dialog oleh tiap karakter.
- Sound FX and Music, tahap pemberian sound tambahan, seperti lagu dll.
- Produksi, tahap *modelling 2D/3D*, pemberian tekstur, menganimasikan, dan rendering.
- Post Produksi, tahap komposisi dan editing serta tahap Rendering dan Penentuan Video Composition Code

c. Sosial media

d. Layanan komputer dan perangkat lunak

Industri dalam bidang ini berkaitan dengan produksi yang menghasilkan aplikasi, software atau web site yang dapat membantu mempermudah aktifitas penggunanya (Inneke DKK, 2019).

e. Music digital

Industri music digital berhubungan dengan kegiatan menciptakan sebuah lagu, kreasi usik, composing music dari proses rekaman hingga produksi (Inneke DKK, 2019).

2.2 Kriteria Pemilihan Lokasi

Pemilihan lokasi dalam merancang Creative center yaitu dengan memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut (Weber, 1909):

1. Mempunyai nilai komersial yang tinggi, karena merupakan bagian dari bangunan perdagangan sehingga harus mampu meningkatkan kebutuhan dan permintaan masyarakat.
2. Tidak jauh dari pusat Kota agar memberikan kemudahan bagi pengguna dan fasilitas penunjang tersedia lebih lengkap.
3. Lokasi dekat dengan kegiatan pemuda sehingga lebih mudah menjangkau sasaran pengguna.
4. Tapak mudah diakses oleh transportasi umum ataupun transportasi pribadi.

Peter Beacock dan Fiona Brettwood dalam *The Architecture Handbook* mengungkapkan dalam memilih site lokasi perancangan untuk community center harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Letak lokasi site idealnya harus berdekatan dengan area komunitas
2. Dekat dengan fasilitas public seperti sekolah, pertokoan, perpustakaan dll,
3. Memiliki akses yang mudah dan dekat dengan fasilitas transportasi umum.
4. Site dengan tipologi datar lebih baik karena mempermudah akses serta proses konstruksi akan lebih murah.
5. Dalam site harus tersedia fasilitas area parkir kendaraan, serta terdapat area terbuka seperti taman, area bermain, dan area olahraga.

Kriteria pemilihan lokasi digunakan sebagai acuan dalam menentukan lokasi yang sesuai untuk perancangan Cimahi *Digital Creative Center*, sehingga berdasarkan dari kajian diatas dapat disimpulkan bahwa kriteria yang perlu diperhatikan, sebagai berikut:

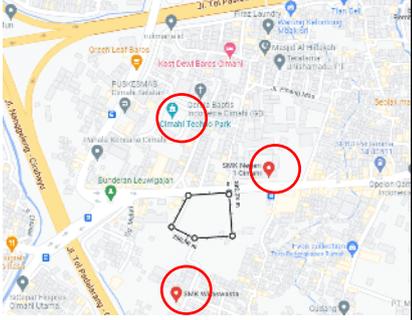
1. Kemudahan aksesibilitas
2. ketersediaan fasilitas publik (sekolah, perpustakaan, pertokoan, dll)
3. mampu menjangkau sasaran pelaku yaitu komunitas, pemuda dan pelajar
4. Dekat dengan pusat kota
5. Site dengan tipologi datar.

2.3 Alternatif Lokasi

Survey lapangan dilakukan pada daerah sekitar Cimahi, dari hasil survey tersebut didapat dua alternative pilihan lokasi yang memenuhi beberapa kriteria pemilihan lokasi. Dalam menentukan lokasi terpilih dilakukan analisis kesesuaian kriteria lokasi untuk perancangan *Digital Creative Center* terlihat pada table dibawah.

Tabel 2. 1 Alternatif Pemilihan Lokasi
Sumber: Analisis Pribadi, 2022.

Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2
Lokasi	 <p>Jl. Raya Leuwigajah Jl. Mahar Martanegara, Kel. Utama, Kec. Cimahi Sel., Kota Cimahi.</p>	 <p>Jl. HMS Mintareja Sarjana Hukum No.2B, Baros, Kec. Cimahi Tengah, Kota Cimahi.</p>
Lingkungan sekitar		

<p>Kemudahan aksesibilitas</p>	 <p>Memenuhi kriteria karena akses menuju site mudah dilalui kendaraan umum dan dilewati oleh kendaraan angkutan kota, selain itu juga dekat dengan gerbang tol Baros.</p>	 <p>Memenuhi kriteria karena mudah dilalui kendaraan pribadi dan dilewati oleh angkutan kota, dekat dengan station Cimahi dan station Cimindi.</p>
<p>Ketersediaan fasilitas publik (sekolah, perpustakaan, pertokoan, dll)</p>	 <p>Memenuhi kriteria karena di sekitar site terdapat fasilitas sekolah yaitu SMKN1 Cimahi, SMK Wiraswasta dan SMK IT pembangunan, selain itu juga dekat dengan Cimahi Technopark.</p>	<p>Tidak memenuhi kriteria karena di sekitar site tidak terdapat fasilitas public yang menunjang fungsi bangunan.</p>
<p>menjangkau sasaran pelaku (komunitas, pemuda dan pelajar)</p>	 <p>Memenuhi kriteria karena sekitar site terdapat sekolah, Cimahi Technopark tempat penyelenggaraan kegiatan komunitas atau pemuda di kota Cimahi.</p>	<p>Tidak memenuhi kriteria karena pada sekitar site tidak terdapat aktifitas komunitas, pemuda juga pelajar.</p>
<p>Site dengan tipologi datar</p>		

	Memenuhi kriteria Karena site memiliki tipologi yang datar atau tidak berkontur.	Tidak memenuhi kriteria karena site memiliki tipologi yang cukup berkontur juga dekat dengan sungai.
Dekat dengan pusat kota	 <p>Memenuhi kriteria karena dekat dengan pusat kota yaitu berjarak 5,1 km. Waktu tempuh menggunakan mobil adalah 9 menit.</p>	 <p>Memenuhi kriteria karena dekat dengan pusat kota berjarak 3,5 km dengan waktu tempuh 9 menit.</p>

Berdasarkan dari hasil analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa alternative satu menjadi lokasi yang dipilih untuk merancang *Cimahi Digital Creative*, karena memenuhi seluruh kriteria pemilihan lokasi. Site ini tepatnya berada di Jl. Raya Leuwigajah Jl. Mahar Martanegara, Kel. Utama, Kec. Cimahi Sel., Kota Cimahi.

Tabel 2. 2 Hasil Analisis Alternatif Site
Sumber: Analisis Pribadi, 2022.

Kriteria	Alt.1	Alt.2
Kemudahan aksesibilitas	✓	✓
Ketersediaan fasilitas publik	✓	
menjangkau sasaran pelaku	✓	
Dekat dengan pusat kota	✓	✓
Site dengan tipologi datar	✓	

2.4 Deskripsi Umum Lokasi

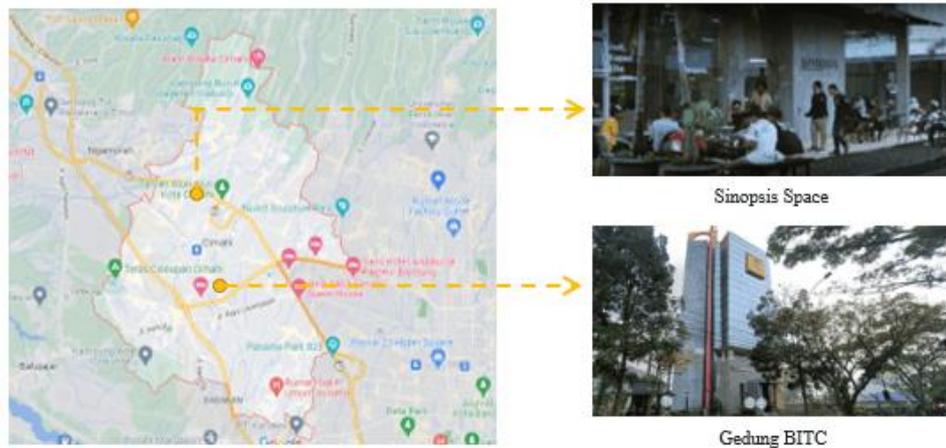


Gambar 2. 1 Lokasi Site
Sumber: Dokumen Pribadi

Lokasi site berada di Jl. Raya Leuwigajah Jl. Mahar Martanegara, Kel. Utama, Kec. Cimahi Sel., Kota Cimahi, Jawa Barat 40533.

- Luas total = 10.150 m².
- Status proyek = Fiktif
- Peruntukan = Sarana kegiatan umum
- Kepemilikan = Swasta
- KDB maksimum = 80%
- KLB = 1,2
- Batas ketinggian Bangunan = 51m
- SWK C yang merupakan wilayah pengembangan industri kreatif berbasis telematika.
- Lahan Milik = DEPANMA PAMSI
- Batas utara = Perumahan
- Batas Selatan = Lahan Kosong
- Batas Timur = Bangunan Kosong
- Batas Barat = Komplek Gudang Bulok.

2.4.1 Pemetaan Bangunan Sejenis di Kota Cimahi



Gambar 2. 2 Pemetaan Bangunan Sekitar
Sumber: Dokumen Pribadi

Sinopsis Space berlokasi di Jl. Ria No.9, Cimahi, Kec. Cimahi Tengah, Kota Cimahi, Jawa Barat 4052, merupakan *creative space* yang digunakan untuk mewadahi bisnis UMKM yang baru memulai bisnis dan tempat berkumpul untuk para creator.

Baros Information Technology and Creative berlokasi di Jl. HMS Mintareja Sarjana Hukum, Baros, Kec. Cimahi Tengah, Kota Cimahi, Jawa Barat 40521, bangunan merupakan sebuah *co-working space* yang dibangun oleh pemerintah Kota Cimahi, untuk tenant / pelaku bisnis dalam bidang IT.

2.5 Program Kegiatan

2.5.1 Alur Aktifitas

a. Pengunjung



Diagram 2. 1 Alur Aktifitas Pengunjung
Sumber: Dokumen Pribadi

b. Pengunjung (member)

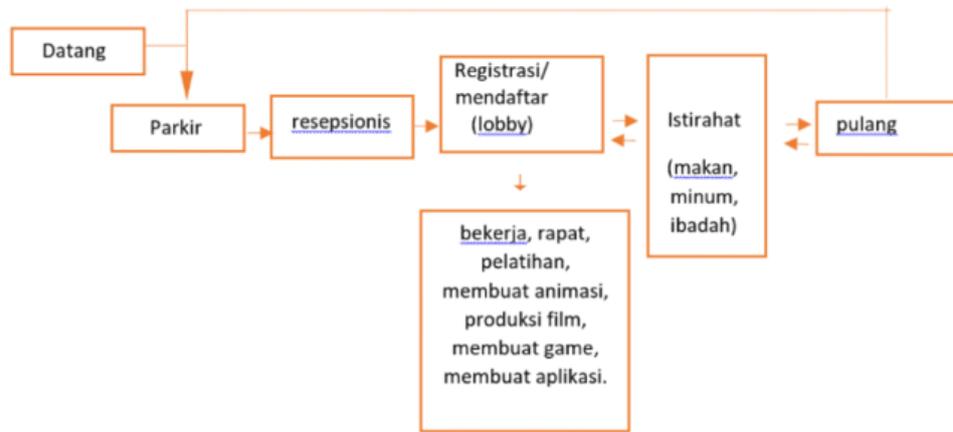


Diagram 2. 2 Alur Aktifitas Pengunjung (Member)
Sumber: Dokumen Pribadi

c. Karyawan

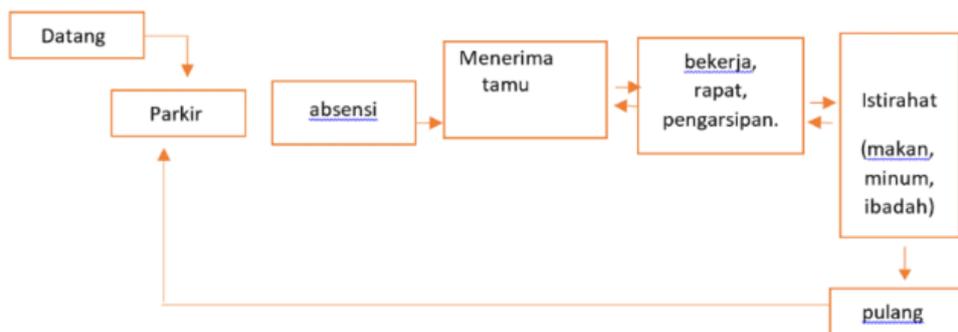


Diagram 2. 3 Alur Aktifitas Pengelola
Sumber: Dokumen Pribadi

d. Service

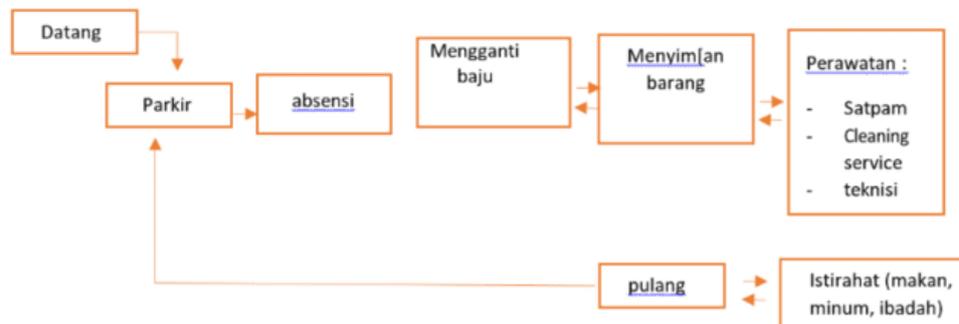


Diagram 2. 4 Alur Aktifitas Service
Sumber: Dokumen Pribadi

2.5.2 Kebutuhan Ruang
a. **Kegiatan Utama**

Tabel 2. 3 Kebutuhan Ruang (Kegiatan Utama)
Sumber: Dokumen Pribadi

Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Penerimaan	<i>Entrance</i>
	<i>Drop off</i>
	Resepsionis
	Lobby
Area pengembangan <i>game</i>	<i>Studio Coding</i>
	Ruang desain <i>game</i>
	Ruang pengujian <i>game</i>
	Ruang <i>game</i>
Area pengembangan animasi	Ruang studio animasi
	Ruang <i>Storyboard</i>
	Ruang <i>digital drawing</i>
	Ruang <i>editing</i>
	<i>Movie Theater</i>
Pengembangan layanan komputer dan perangkat lunak	Lab komputer
Pengembangan Music digital	Studio musik
Pengembangan Sosial media	Studio film dan videography
	Ruang <i>podcast</i>
Pelatihan	Ruang workshop
	Ruang kelas
Bekerja	<i>Co working space</i>
Berdiskusi	Ruang <i>meeting</i>
Pameran	<i>Digital Gallery</i>
Pertemuan	Auditorium
Kepustakaan	Perpustakaan
Makan	Restoran café
Perbelanjaan	<i>Store / Merchandise store</i>

b. **Kegiatan Pendukung**

Tabel 2. 4 Kebutuhan Ruang (Kegiatan Pendukung)
Sumber: Dokumen Pribadi

Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Ibadah	Musala
Lavatory	Toilet
Laktasi	Ruang laktasi
Percetakan	Ruang print
Niaga	ATM center
Penyimpanan	Ruang arsip

c. Kegiatan Pengelolaan

Tabel 2. 5 Kebutuhan Ruang (Kegiatan pengelola)

Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Pengelolaan	Ruang kerja divisi
	Ruang direktur
Berdiskusi	Ruang rapat
Makan	Pantry

d. Kegiatan Service

Tabel 2. 6 Kebutuhan Ruang (Kegiatan Service)

Sumber: Dokumen Pribadi

Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Berganti pakaian	Locker
Kebersihan	Janitor
Makan	Kantin
Keamanan	Ruang security
Perbaikan dan perawatan gedung	<ul style="list-style-type: none">- Gudang peralatan- R. Perawatan bangunan- R. MEP- R. Pompa- R. AC- R. CCTV- R. Trafo dan genset- R. Kontrol panel- R. Penampung sampah- R. Water treatment

2.6 Studi Banding

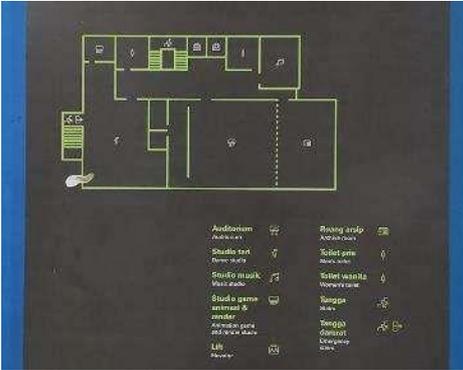
Tabel 2. 7 Studi Banding
Sumber: Dokumen Pribadi

Amatan	Bandung Creative Hub	Bandung Techno Park
<p>Luas</p>	 <p>Bandung Creative Hub berlokasi di Jl. Laswi No.7, Kacapiring, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40271, dengan luas lahan sebesar ± 2.500 m²</p>	 <p>Bandung Techno Park berlokasi di Jl. Telekomunikasi, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257, dengan luas keseluruhan lahan sebesar ± 4 hektar</p>
<p>Aksesibilitas</p>	 <p>Akses menuju lokasi sangat mudah dilalui oleh kendaraan umum seperti angkot dan bus, dapat di akses melalui arah Jl. Sukabumi dengan jalur satu arah, dan dari arah Jl. Laswi dengan jalur dua arah.</p>	 <p>Akses menuju lokasi mudah, dilalui oleh angkutan umum dan mudah diakses oleh kendaraan pribadi, namun karena lokasinya didalam lingkungan kampus Telkom University sehingga akses menjadi lebih terbatas.</p>
<p>Entrance</p>	 <p>Pintu masuk utama berada di bagian depan gedung dan terdapat tangga yang digunakan sebagai co-working, dan side entrance terletak dibagikan barat gedung.</p>	 <p>pintu masuk utama berada dilantai dua, dengan tangga yang tinggi pada bagian depan, pintu masuk dibuat elevasi tinggi agar memberi kesan hirarki yang tinggi dan lebih menarik pengunjung. Terdapat juga <i>side entrance</i> untuk staf pengelola.</p>

<p>Pintu Keluar</p>	<p>Pintu masuk dan pintu keluar berada di dalam satu tempat yang sama. Akan mempermudah keamanan.</p>	 <p>Pintu keluar awalnya berada di bagian belakang gedung namun, seiring berjalannya waktu terjadi perubahan sehingga pintu keluar akhirnya di satukan dengan pintu masuk.</p>
<p>Utilitas</p>	 <p>Sistem utilitas di dalam bangunan beroperasi dengan baik, terdapat air bersih yang bersumber dari PDAM, aliran listrik dari PLN.</p>  <p>AC menggunakan sistem central terdapat saluran drainase untuk pembuangan limbah dan untuk proteksi kebakaran dilengkapi dengan hidran, sprinkler dan tangga darurat.</p>	 <p>Sistem utilitas di dalam bangunan beroperasi dengan baik, terdapat air bersih yang bersumber dari PDAM, aliran listrik yang memadai sehingga dapat menghidupkan elektronik dengan tegangan tinggi, sistem pembuangan limbah air yang baik dimana air hujan dimanfaatkan untuk penyiraman tanaman.</p>  <p>setiap ruangan dilengkapi dengan AC dengan sistem Split dan dilengkapi dengan alat pemadam kebakaran seperti hidran dan sprinkler.</p>

<p>Bentuk Masa</p>	 <p>Bentuk masa sangat iconic, dengan bentuk kotak yang dimodifikasi sehingga menghasilkan bentuk yang unik, tambahan ornament warna warni membuat bangunan sangat terlihat <i>eye catching</i>.</p>	 <p>Bandung <i>Techno park</i> terdiri dari beberapa masa bangunan yang membentuk sebuah huruf U, namun yang telah terbangun 4 gedung, yaitu gedung A sebagai gedung utama memiliki bentuk masa lingkaran dengan menara pada bagian tengah bangunan, kemudian gedung B,C dan D memiliki bentuk masa kotak.</p>
<p>Fasilitas</p>	<p>Fasilitas di dalam gedung BCH yaitu:</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Lobby - Co- Working Space - Perpustakaan - Auditorium - Ruang tari - Studio music - Ruang aula  <p><i>Marker space</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Photography space - Ruang game dan animasi - Ruang kelas jahit dan fashion 	<p>Fasilitas di dalam Gedung BTP yaitu:</p>  <p>Gedung A</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kantor pengelola - Galeri - Lobby - Ruang multimedia - Ruang rapat  <p>Gedung B</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kantor sewa - Ruang meeting - Co- working space -

		 <p>Gedung C</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ruang inkubasi bisnis - Aula  <p>Gedung D</p> <ul style="list-style-type: none"> - Co-working space modern - Makerspace - Bengkel
Activity	<ul style="list-style-type: none"> - Bekerja - Diskusi - Latihan dan pelatihan - Seminar - Workshop 	<ul style="list-style-type: none"> - Inkubasi dan inovasi - Marketing - Solusi Teknologi - Layanan tenant dan suport
Organisasi Ruang	 <p>GEDUNG LANTAI I Bandung Creative HUB</p> <p>BCH menerapkan organisasi ruang linear dengan ruang yang berulang, dimana ruang-ruang berjajar mengikuti garis linear.</p>	<p>Organisasi ruang pada gedung menggunakan sistem terpusat, dimana masa bangunan mengarah pada satu titik pusat, dengan ruang luar berupa taman dan lapang hijau membuatnya menjadi selaras.</p>

<p>Hirarki</p>	 <p>GEDUNG LANTAI II Bandung Creative HUB</p> <p>Hirarki tertinggi berada di lantai satu yang merupakan ruang public, yang dapat dimasuki oleh siapa saja.</p>	 <p>Hirarki tertinggi berada pada gedung A, dimana gedung tersebut merupakan gedung utama yang berfungsi sebagai ruang manajemen dan pameran, bentuknya berbeda dari bangunan lain dan dibuat elevasi yang lebih tinggi, mempertegas hirarki pada bangunan.</p>
<p>Zoning</p>	<p>Di dalam gedung BHC terdapat zona:</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Zona bekerja seperti fasilitas co-working dan ruang meeting - Zona edukasi/pelatihan yaitu Ruang studio, Ruang pelatihan. - Zona kuliner yaitu fasilitas kafe - Zona pertunjukan yaitu ruang auditorium, galeri, aula. - Zona komersil yaitu desain store 	<p>Di dalam gedung BTP terdapat zona:</p>  <p>a. Zona manajemen</p>  <p>b. Zona Bisnis (kantor sewa dan co-working)</p>  <p>c. Zona pelatihan telematika (inkubasi)</p>  <p>d. Zona pengembangan elektronika (kantor start-up)</p>

<p>Sirkulasi</p>	 <p>sirkulasi menggunakan pola linear dengan jenis <i>double loaded corridor</i>. kemudian Sirkulasi horizontal menggunakan akses tangga dan lift.</p>	 <p>Terdapat 2 pola sirkulasi yang diterapkan dalam gedung BTP, gedung A menggunakan pola terpusat dimana seluruh ruangan mengarah pada satu titik pusat, dan pada gedung B, C dan D menggunakan pola sirkulasi linear dengan jenis <i>double loaded corridor</i>. Sirkulasi horizontal menggunakan akses tangga.</p>
<p>Orientasi</p>	 <p>Orientasi bangunan memanjang ke barat laut – tenggara, dan bangunan menghadap ke arah tenggara.</p>	 <p>Orientasi bangunan terpusat mengarah pada gedung A, dimana gedung B, C dan D memanjang ke arah utara – selatan.</p>
<p>Sistem Pelayanan</p>	<p>Sistem pelayanan terbuka untuk umum, beroperasi setiap hari dari jam 08.00 – 21.00 WIB, setiap pengunjung harus mengisi daftar kunjungan di resepsionis dan bagi organisasi/ instansi yang akan menyewa tempat harus melakukan perizinan terlebih dahulu.</p>	 <p>Sistem pelayan tidak terbuka untuk umum, hanya tenant, start-up dan anggota inkubasi yang terdaftar, dimana pada setiap pintu dilengkapi dengan smart lock yang dapat dibuka oleh id card. Beroperasi dari hari senin – jumat.</p>

<p>Sequence</p>	 <p>Suasana di dalam gedung ceria dengan perpaduan cat warna warni, namun karena pencahayaan tidak terlalu banyak dan ruangan yang membentuk lorong sehingga suasana terasa gelap.</p>	 <p>Suasana di dalam gedung sangat hening dan tenang, dengan suasana luar yang asri sehingga di dalam gedung terasa sangat nyaman.</p>
<p>Vegetasi</p>	<p>Tidak terlalu banyak terdapat vegetasi, hanya terdapat jenis vegetasi peneduh dan penghias.</p>	 <p>Memiliki banyak vegetasi dengan berbagai macam jenis, mulai dari tanaman peneduh, tanaman hias, tanaman pengarah, dan juga rerumputan, serta memiliki roof garden.</p>