

## BAB II DESKRIPSI PROYEK

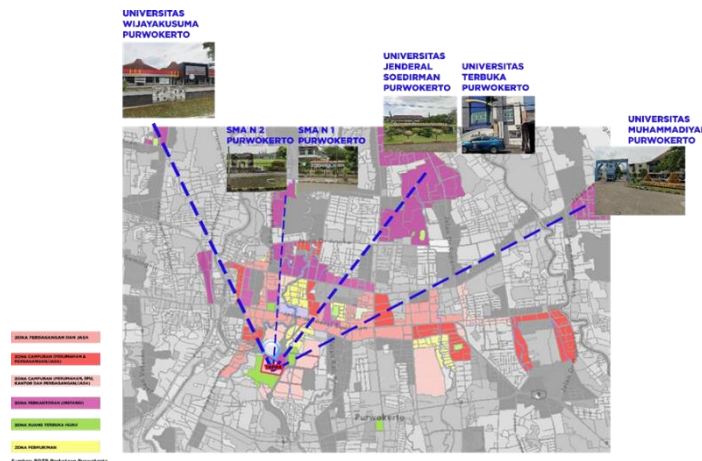
### 2.1 Umum

#### 2.1.1 Tentang Proyek

1. Proyek : Purwokerto *Creative and Community Center*
2. Tema : *Placemaking*
3. Sifat Proyek : Fiktif
4. Fungsi : Ruang Komunal, Ruang Kreatif, dan Ruang Edukasi, dan Komersil.
5. Lokasi : Jalan Bung Karno, Kec. Purwokerto Timur, Kab. Banyumas, Jawa Tengah
6. Luas lahan :  $\pm 19,000 m^2 / 1.9 ha$
7. KDB : 70% (Peraturan Daerah Kabupaten Banyumas Nomor 9 Tahun 2019 tentang RDTR Perkotaan Purwokerto tahun 2019 – 2039)
8. KDH : 30%
9. KLB : 5 (RDTR Perkotaan Purwokerto sub zona C-5)

#### 2.1.2 Pemilihan Kawasan

Sesuai dengan RDTR kawasan yang dipilih merupakan kawasan dengan zonasi peruntukan untuk aktifitas perdagangan dan jasa. Kawasan ini terletak di Kota Baru Purwokerto. Dimana kawasan ini merupakan kawasan yang dirancang guna untuk meningkatkan sektor perekonomian dan pariwisata Kabupaten Banyumas, khususnya Kota Purwokerto itu sendiri.



Gambar 1.1 Analisis Potensi Tapak Terpilih

(Dokumentasi Pribadi, 2023)

Kawasan terpilih berada berdekatan dengan beberapa fasilitas pendukung yang dapat menjadi potensi untuk pengembangan perancangan Purwokerto

*Creative and Community Center*, antara lain yaitu zona perdagangan dan jasa, zona perkantoran, zona pendidikan, zona ruang terbuka hijau, serta zona permukiman warga

### **Zona Perdagangan dan Jasa**

Tidak hanya bangunan ikonik saja yang menjadi ciri khas pada kawasan pusat kota, tetapi kawasan pusat kota Purwokerto identik memiliki pembagian beberapa zonasi berdasarkan jenis atau fungsinya, salah satunya yang berada di jalan utama yaitu Jalan Jenderal Soedirman Purwokerto, dimana pada kawasan sepanjang jalan ini merupakan bangunan dengan peruntukan untuk perdagangan dan jasa. Pada kawasan ini terdapat banyak mall, pertokoan / retail dan tempat makan seperti restoran cepat saji maupun kafe.

#### **ZONA PERDAGANGAN DAN JASA**



*Gambar 1.2 Zona Perdagangan Purwokerto*

(Sumber: Internet)

### **Zona Perkantoran dan Pendidikan**

Zona perkantoran pada pusat wilayah Kota Purwokerto berada di Jalan Jenderal Soedirman, Jalan Bank, dan Jalan Merdeka, yang dimana ketiga jalan tersebut merupakan wilayah terdekat dari Jalan Bung Karno (Kota Baru Purwokerto). Perkantoran yang berada di kawasan tersebut merupakan kantor pemerintahan, kantor milik swasta maupun perorangan. Selain itu, di Purwokerto terdapat beberapa universitas serta sekolah. Kedua fasilitas ini juga menjadi salah satu hal yang mendukung perkembangan aktivitas Purwokerto *Creative and Community Center* dikarenakan potensi adanya komunitas – komunitas yang nantinya akan diwadahi oleh rancangan bangunan ini.

#### ZONA PERKANTORAN (INSTANSI)



Gambar 1.3 Zona Pendidikan dan Perkantoran

(Sumber: Internet)

#### Zona Campuran

Zona Campuran yang dimaksud disini yaitu kawasan dengan beberapa jenis bangunan yang memiliki fungsi berbeda tetapi masih saling memiliki keterkaitan antara fungsi bangunan serta kebutuhan masyarakat sekitar.

#### ZONA PERMUKIMAN

#### ZONA CAMPURAN (PERUMAHAN, SPU, KANTOR DAN PERDAGANGAN/JASA)



Gambar 1.4 Zona Campuran dan Permukiman

(Sumber: Internet)

### 2.1.3 Kajian Teori

#### 2.1.3.1 Creative Space (Creative Hub)

##### A. Pengertian

*Creative Hub* merupakan suatu ruang kreatif yang memiliki fungsi sebagai ruang komunal dengan tujuan untuk menampung kegiatan kreatif masyarakat kota itu sendiri dan sebagai wadah bagi para pelaku ekonomi kreatif lokal

untuk mengenalkan dan meningkatkan pendapatan usaha dan eksistensi mereka kepada khalayak umum.

*Creative Hub* merupakan salah satu implementasi berdasarkan salah satu tipologi dari *Creative Hub* dengan basis komunitas. Salah satu pernyataan menurut (Siregar & Sudrajat, 2017) dalam buku *Enabling Spaces: Mapping creative hubs in Indonesia*, *Creative Hub* telah menjadi suatu gagasan atau ide yang berada di berbagai tempat dengan tujuan untuk menyatukan berbagai potensi, bakat, disiplin, dan keterampilan untuk mengidentifikasi inovasi secara dinamis. Namun, secara umum definisi *Creative Hub* merujuk pada pernyataan menurut *London Development Agency* (2003), *Creative Hub* merupakan tempat, baik fisik atau virtual, yang menyatukan orang – orang kreatif, mengadakan pertemuan, menyediakan ruang, dan dukungan untuk jaringan pengembangan bisnis, serta keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi.

Berdasarkan penelitian mengenai Perencanaan Startegis Ruang Publik mengacu pada Preferensi Generasi Z (Susanti & Natalia, 2018) menyatakan bahwa salah satu karakter dari ruang publik yang disukai oleh kalangan generasi Z adalah ruang yang memiliki karakter fleksibel, unik, memiliki privasi yang cukup, dan sesuai dengan kebutuhan generasi Z. Fleksibel yang dimana sebuah ruang publik dapat menampung berbagai macam aktivitas. Karakter yang kedua yaitu unik, yang dimaksud dengan unik adalah ruang di desain sesuai dengan berbagai karakter dari fungsi, jenis aktifitas, serta pelaku atau penikmat dari ruang publik itu sendiri. Karakter ketiga dan keempat adalah memiliki privasi yang cukup dan menjadi pendukung dari aktifitas generasi Z, dimana karakter ruang publik tidak hanya menjadi sebuah tempat eksplorasi dan kolaborasi saja, tetapi harus sesuai dengan konteks aktifitas dan pelaku yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan serta membuat ruang yang nyaman dan aman.

## **B. Klasifikasi**

*Creative Hub (Creative and Community Center)* memiliki beberapa klasifikasi, menurut Janine Matheson, Creative Edinburgh and Gillian Easson, Creative Dundee Creative Hubkit (*British Council*, 2016) terdapat beberapa klasifikasi dari *Creative Hub*, antara lain:

1. Studio

Ruang untuk komunitas dengan jumlah individu skala kecil, untuk melakukan aktivitas bersama dalam sebuah *co – working space*.

2. Center

Bangunan dengan skala besar yang mendukung berbagai kegiatan kreatif melalui beberapa fasilitas antara lain kafe, bar, bioskop, *markerspace*, toko, ruang pameran, dan alain – lain.

### 3. *Network*

Kelompok individu atau bisnis yang tersebar, namun masih memiliki keterkaitan antara satu sama lain sesuai dengan masing – masing sub sektor.

### 4. *Cluster*

Kelompok individu atau bisnis kreatif yang bekerja dalam suatu area geografis tertentu.

Dalam buku *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia* oleh *British Fajri Siregar, Daya Sudrajat, Council S*, terdapat juga beberapa tambahan *Creative Hub* tradisional Indonesia yaitu:

#### a. Taman Budaya

Taman Budaya adalah sebuah tempat yang menyediakan area outdoor maupun indoor yang ditujukan untuk kegiatan seni dan budaya. Biasanya digunakan oleh para seniman dan juga institusi.

#### b. Sanggar

Sanggar merupakan tempat yang lebih konvensional, biasanya digunakan untuk tempat latihan, workshop, dan untuk pertunjukan seni.

### 2.1.3.2 *Placemaking*

*Placemaking* merupakan proses bagaimana cara membentuk sebuah ruang publik yang dapat menjadikan ruang bagi komunitas. Dimana hubungan antara ruang, manusia, lingkungan sekitar harus dapat terkoneksi dengan baik agar menciptakan keberhasilan nilai sebuah ruang publik. *Placemaking* merupakan Langkah untuk dapat memfasilitasi kreativitas penggunanya dan memberikan dampak yang baik bagi masyarakatnya dengan memperhatikan nilai budaya, aspek fisik dan sosial sekitarnya untuk berkelanjutan.



Gambar 2.5 Bagan *Placemaking*

(Sumber: Buku *Placemaking What if we built our cities around places?*)

## 2.2 Program Kegiatan





Program kegiatan Purwokerto *Creative and Community Center* dengan tema *Placemaking* ini merujuk pada buku *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia* oleh *British Council*, yang dimana setiap kegiatan memiliki fungsi dan tujuan yang sesuai dengan setiap fungsi ruang yang ada tetapi tetap memiliki keterkaitan, yang dimana artinya setiap ruangan saling terkoneksi satu sama lain.

- a. Kegiatan Zona Komunitas dan Zona Kreatif
  - a. Kegiatan Komunitas untuk produksi dan melakukan pertemuan/diskusi.
  - b. Pelatihan yang diadakan oleh komunitas melalui jadwal kegiatan rutin yang dilakukan komunitas.
  - c. Bekerja dan berdiskusi bagi pekerja dan mahasiswa atau masyarakat umum dengan fasilitas fotokopi dan *mini café* pada *co-working space*.
  - d. Memasarkan produk lokal melalui *merchant* produk fesyen dan kuliner.
  - e. Melakukan pertemuan / kegiatan komunitas / pameran melalui ruang pertemuan.
  - f. Kegiatan administrasi dan pengawasan yang dilakukan oleh pengelola.
  - g. Kegiatan pameran seni atau produk yang dapat dilakukan oleh komunitas maupun bagi pemilik usaha.
  - h. Ruang belajar melalui fasilitas mini perpustakaan .
- b. Kegiatan Sekitar Area Zona Komunitas dan Kreatif
  - a. Kegiatan Olahraga seperti lari atau *jogging* yang dilakukan di area *jogging track* dan lapangan.
  - b. Kegiatan bersantai di *viewing deck* yang dapat dilakukan melalui makanan *café*
  - c. Kegiatan pertunjukan seni Banyumasan yang dilakukan di *amphitheater*.
  - d. Kegiatan bersepeda santai di area tapak





## 2.4 Studi Banding Proyek Sejenis

Berikut merupakan studi banding proyek sejenis yang telah dilakukan, antara lain yaitu Laswee *Creative Space*, dan Bandung *Creative Hub* (BCH).





Table 2.2 Studi Banding Proyek Sejenis dan Literatur

No	Poin	Studi Banding	
		Laswee <i>Creative Space</i>	Bandung <i>Creative Hub</i>
1.	Lokasi	<p>Jalan Laswi, No.1 Bandung</p> <p>Jalan Laswi adalah jalan utama Kota Bandung yang area sekitarnya adalah pusat perdagangan dan perkantoran</p> 	<p>Jalan Diponegoro, No.63 Bandung</p> <p>Jalan Laswi adalah jalan utama Kota Bandung yang area sekitarnya adalah pusat perdagangan dan perkantoran</p> 
		Literatur	Kesimpulan
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi dekat dengan banyak komunitas.</li> <li>2. Lokasi dekat dengan kawasan urban.</li> <li>3. Lokasi berada di dekat dengan jalan arteri.</li> <li>4. Lokasi berada di dekat dengan kawasan perdagangan dan jasa. (Gerhard J.L 2014: 48)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi tapak berada di dekat area komunitas dan perdagangan serta jasa.</li> <li>2. Lokasi tapak mudah dijangkau menggunakan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.</li> <li>3. Lokasi berada di kawasan ikon kota sehingga mudah dikenali.</li> </ol>
2.	Bentuk Tapak	<p>Kontur tapak pada massa bangunan datar.</p> 	<p>Kontur tapak pada massa bangunan datar, hanya ada sedikit kemiringan kontur pada tempat parkir dan taman.</p> 
		Literatur	Kesimpulan
		<p>Kondisi lokasi berkontur datar. Sumber: Dika Annisa (2019 : 34-35)</p>	<p>Kondisi lokasi berkontur datar.</p>



3,	Luas	Luas bangunan 3.532,52 m <sup>2</sup>	Luas bangunan 2.268 m <sup>2</sup>
			
		Luas lahan pada bangunann Laswee <i>Creative Space</i> sekitar □ 3.532,5 m <sup>2</sup> dengan orientasi massa bangunan menghadap ke arah Barat.	Luas lahan pada bangunann Bandung <i>Creative Hub</i> (BCH) sekitar □ 2.226,8 m <sup>2</sup> dengan orientasi massa bangunan menghadap ke arah Timur
		Literatur	Kesimpulan
		Luas lahan minimum 10.000 m <sup>2</sup> yang memadukan unsur vegetasi pada tapak Sumber: J.Andi (2018)	Luas lahan minimum 10.000 m <sup>2</sup>
4.	Pola Sirkulasi	Pola sirkulasi pada bangunan Laswee <i>Creative Space</i> yaitu <i>spiral</i> (berputar) dimana letak ruang saling berjejer dengan membentuk sebuah koridor dengan huruf U dan bagian tengah merupakan <i>open space</i> berupa taman.	Pola sirkulasi pada bangunan yaitu linier, yaitu dimana akses hanya memiliki akses berupa satu koridor utama dengan pembagian bentuk massa bangunan memanjang.
			
		Literatur	Kesimpulan
		Pola sirkulasi memusat, karena memiliki orientasi yang jelas dan zona penghubung sebagai pemersatu antar ruang.  Sumber: Fahmi Reza (2018:81)	Pola sirkulasi linier dan spiral dapat membuat pola penataan ruang lebih jelas dan pengunjung dapat merasakan dan melihat fungsi dan suasana ruang yang berada di bangunan atau kawasan.
5.	Aksesibilitas	Laswee <i>Creative Space</i> dapat di akses melalui beberapa jalan arteri sekunder yaitu Jalan Laswi dan Jalan Sukabumi dan kolektor sekunder yaitu Jalan Cianjur. Akomodasi yang tersedia:	Bandung <i>Creative Hub</i> dapat di akses melalui beberapa jalan arteri sekunder yaitu Jalan Laswi dan Jalan Sukabumi dan kolektor sekunder yaitu Jalan Cianjur. Akomodasi yang tersedia:
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Angkutan Umum (bus)</li> <li>- Dekat dengan Stasiun Kiaracandong, sehingga masyarakat luar Kota Bandung dapat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Angkutan Umum (bus)</li> <li>- Dekat dengan Stasiun Kiaracandong, sehingga masyarakat luar Kota Bandung</li> </ul>



		<p>menggunakan kereta lokal Bandung Raya</p> 	<p>dapat menggunakan kereta lokal Bandung Raya</p> 
		<b>Literatur</b>	<b>Kesimpulan</b>
		<p>Tapak yang dipilih memiliki akses yang mudah dicapai dengan berjalan kaki, kendaraan pribadi ataupun kendaraan umum.</p> <p>Sumber: Fahmi Reza (2018:72)</p>	<p>Akses mudah dilalui pejalan kaki, kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.</p>
7.	Orientasi	<p>Arah orientasi massa bangunan Laswee Creative Space terhadap arah matahari yaitu menghadap barat daya.</p> 	<p>Arah orientasi massa bangunan Bandung Creative Hub terhadap arah matahari yaitu menghadap tenggara.</p> 
8.	Fasilitas	<p>Fasilitas yang terdapat di Laswee Creative Space, sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 15 tenant yang berisi produk lokal fesyen, makanan, minuman, dan juga studio foto.</li> <li>- Taman yang digunakan sebagai ruang komunal untuk berkumpul, berdiskusi, dan sebagai event space, serta terdapat food truck.</li> <li>- Tempat bermain anak</li> <li>- <i>Bootcamp</i></li> <li>- Toilet Pria, Toilet Wanita, dan Toilet untuk kaum difabel Mushola</li> <li>- Lapangan</li> </ul>	<p>Fasilitas yang terdapat di Bandung Creative Hub, sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Basement untuk parkir kendaraan pengunjung</li> <li>- Lantai 1 yaitu terdapat Gallery, Mushola, Design Store</li> <li>- Lantai 2 yaitu terdapat Lobi Utama, Kantor Manajemen, Ruang Co -Working, Perpustakaan, dan Kafe</li> <li>- Lantai 3 yaitu terdapat Auditorium, Studio tari, game animasi, dan render, serta studio musik dan archive room.</li> <li>- Lantai 4 yaitu terdapat Studio fotogra, Kantor, Ruang kelas 1 sampai 4</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lantai 5 yaitu terdapat Aula, Studio Kriya &amp; FEALAC Youth, dan Studio Fesyen.</li> </ul> 
9.	Arsitektur Bangunan	<p>Gaya bangunan masih mempunyai ciri khas bangun terdahulunya.</p> 	<p>Gaya bangunan disesuaikan dengan fungsi dari bangunan ini yaitu modern dan memiliki ciri khas pada interiornya dimana banyak mural atau lukisan yang menggambarkan Kota Bandung dan Jawa Barat.</p> 

		Literatur	Kesimpulan
		Mengadopsi unsur bangunan arsitektur islam yang sudah ada, dan terdiri dibagi menjadi beberapa massa.  Sumber: J.Andi (2018)	Menggunakan gaya bangunan arsitektur islam.