

BEKASI CREATIVE HUB

DITA HANIFA FEBRIANI*, HERMIN WERDININGSIH, SUZANNA RATIH SARI

Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia
*ditahanifafebriani@students.undip.ac.id

PENDAHULUAN

Kota Bekasi merupakan salah satu yang pesat berkembang di Indonesia. Sebagai kota metropolitan terbesar ke-3 di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya, maka tidak asing apabila Bekasi menjadi salah satu kota yang terus berkembang dalam sektor ekonomi, jasa, perdagangan, pariwisata, ekonomi, dan ekonomi kreatif. Dalam Peraturan Presiden no. 142 tahun 2018, 16 subsektor ekonomi kreatif di Indonesia terdiri dari: aplikasi dan *game developer*; arsitektur; desain interior; desain komunikasi visual; desain produk; *fashion*; film, animasi, dan video; fotografi; kriya; kuliner; musik; penerbitan; periklanan; seni pertunjukan; seni rupa; televisi dan radio. Berdasarkan Sensus Ekonomi 2016 dalam Profil Usaha/Perusahaan 16 Subsektor Ekraf yang disusun oleh Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), Kota Bekasi berada di urutan ke-9 dalam sebaran potensi usaha/perusahaan subsektor ekonomi kreatif di seluruh kota di Indonesia dengan presentase sebesar 3,10%. Pemerintah Jawa Barat merencanakan pembangunan *creative hub* di 6 Kota/Kabupaten Jawa Barat, salah satunya Kota Bekasi. Setelah pembangunan *creative hub* di 6 Kota ini terwujud, maka diharapkan akan menjadi katalis bagi kota/kabupaten lain untuk mendirikan *creative hub*.

Berdasarkan *Creative Hubkit creative hub* adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya serta teknologi.

KONSEP DAN TEORI PERANCANGANAN

Creative Hub yang akan dirancang adalah pusat kreatif yang dapat memberikan

- Dukungan melalui layanan dan / atau fasilitas untuk gagasan, proyek, organisasi, dan bisnis yang menjadi tuan rumah, baik dalam jangka panjang maupun jangka pendek, termasuk acara, pelatihan keterampilan, pengembangan kapasitas, dan peluang global.
- Fasilitas kolaborasi dan jaringan di antara komunitasnya.
- Fasilitas penelitian dan pengembangan, lembaga, ekonomi kreatif dan non-kreatif.
- Publikasi dan terlibat dengan khalayak yang lebih luas, mengembangkan strategi komunikasi aktif. Untuk memperjuangkan dan merayakan bakat yang muncul; menjelajahi batas-batas praktik kontemporer dan mengambil risiko terhadap inovasi.

Akses yang mudah antar subsector kreatif merupakan hal yang penting demi kemudahan berlangsungnya kolaborasi antar subsektor kreatif dengan baik. Kemudahan dan kolaborasi dapat diperoleh dengan susunan ruang dan sirkulasi yang akan diterapkan dalam bangunan *Creative Hub*. Lingkungan Creative Hub direncanakan dengan kondisi lingkungan yang dapat menstimulasi kreativitas, interaksi, dan pembelajaran kolaboratif antar subsektor.

Pembelajaran kolaboratif adalah situasi dimana terdapat dua atau lebih orang belajar atau berusaha untuk belajar sesuatu secara bersama-sama. Tidak seperti belajar sendirian, orang yang terlibat dalam collaborative learning memanfaatkan sumber daya dan keterampilan satu sama lain (meminta informasi satu sama lain, mengevaluasi ide-ide satu sama lain, memantau pekerjaan satu sama lain, dll).

Penerapannya dalam desain adalah dengan penempatan ruang antar subsektor, memaksimalkan hubungan ruang-ruang kreatif terhadap landscape.

Eksplorasi bentuk, zoning, dan massa adalah berdasarkan konsep yang telah disebutkan, analisis, serta menyesuaikan juga dengan lahan, peraturan setempat, dan estetika

GUBAHAN MASSA

Sisi selatan dan sisi utara tapak lebih pendek daripada sisi barat dan timur.

Optimalisasi massa bangunan GSB

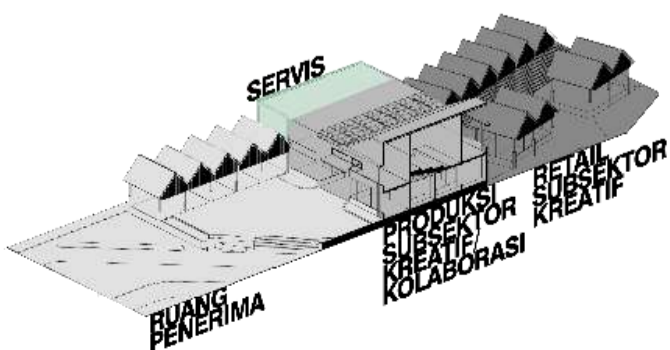
Menambahkan massa bangunan secara vertikal untuk memenuhi kebutuhan ruang

Memaksimalkan massa bangunan di tapak

Menambahkan sirkulasi yang efektif agar

Memiringkan massa bangunan agar ruang-ruang di dalamnya mendapat view danau

ZONING



KAJIAN PERANCANGAN



Perancangan Creative Hub ini berlokasi di Jl. Bulevar Ahmad Yani, RT.006/RW.002, Marga Mulya, Kec. Bekasi Utara, Kota Bks, Jawa Barat 17143. Merupakan lahan tapak Summarecon *peruntukan commercial center*. Tapak berada di BWP (Bagian Wilayah Perkotaan) Bekasi Utara di mana dalam RDTR Kota Bekasi merupakan kawasan pemukiman dan perdagangan berwawasan lingkungan. Tapak termasuk ke dalam Blok Kelurahan Marga Mulya Sub Blok MRM.003. Tapak dilalui oleh Jl. Ahmad Yani yang merupakan jalan arteri sekunder.

Studi banding dilakukan dalam menentukan fasilitas serta kapasitas Creative Hub Studi banding tersebut dilakukan pada tiga bangunan yaitu **Jakarta Creative Hub**, **Bandung Creative Hub** dan **Mitra Hadiprana Gallery**. Selain melakukan studi banding, juga melakukan kajian terhadap standart mengenai Creative Hub yang sudah ada seperti SK Peraturan Tentang Penetapan Peraturan dan Standar Operasional Prosedur Gedung Bandung Creative Hub Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bandung dan CreativeHub Kit yang diterbitkan oleh British Council.

PENERAPAN PADA DESAIN



Pada gambar denah dapat terlihat fungsi utama roang kolaboratif memiliki zonanya tersendiri dimana seluruh bangunan akan terhubung dalam ruang kolaboratif tersebut.



TAMPILAN EKSTERIOR



TAMPILAN INTERIOR

KESIMPULAN

Perancangan Bekasi Creative Hub ini menerapkan keutamaan ruang kolaborasi antar subsektor kreatif hal ini ditegaskan dengan penempatan ruang kolaborasi menjadi pusat kegiatan yang dapat dilihat dalam denah.

DAFTAR REFERENSI

_____. 2015. "Creative HubKit: Made by Hubs for Emerging Hubs". London: British Council.

_____. 2017. "Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat No. 15 Tahun 2017 Tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif." Bandung.

Siregar, Fajri dan Daya Sudrajat. 2017. "Mapping Creative Hubs in Indonesia". Jakarta: Centre for Innovation Policy and Governance Indonesia Sustainability Centre.