

PUSAT KREATIF (CREATIVE HUB) DI SEMARANG DENGAN PENDEKATAN RUANG FLEKSIBEL

MEDINA KRISNA IMLATI*, ATIEK SUPRAPTI, R.SITI RUKAYAH

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia

*medinakrisna@students.undip.ac.id

PENDAHULUAN

Potensi ekonomi kreatif di Kota Semarang berkembang pesat dengan sektor unggulannya yaitu fashion, kriya dan kuliner serta memiliki jumlah pelaku ekonomi kreatif nasional yang besar dengan angka 2,78% (BPS, 2016). Namun, fasilitas pusat kreatif terpadu dan representatif belum tersedia seperti layaknya di kota-kota besar lainnya di Indonesia.

Fenomena maraknya pembangunan pusat kreatif (Creative Hub) sebagai ruang alternatif serta iklim industri kreatif menimbulkan tuntutan ruang tersendiri untuk menyelenggarakan berbagai aktivitas multisektor beragam skala yang dapat menyesuaikan dengan dinamika pengguna dan semangat kreatifitas. Mewadahi pengguna kreatif dan ragam aktivitas kreatif, pendekatan ruang fleksibel menjadi karakter desain yang dikembangkan agar bangunan memiliki daya guna ruang yang maksimal dan mampu mewadahi spektrum kebutuhan berekspresi yang semakin luas.

KONSEP DAN TEORI PERANCANGAN

British Council (2016) mendefinisikan pusat kreatif dalam istilah *Creative Hub* sebagai sebuah tempat, baik fisik atau virtual yang menyediakan ruang dan dukungan untuk pengembangan bisnis dan komunitas kreatif. Creative Hub yang dirancang mengakomodasi kegiatan bekerja, berdiskusi, berlatih, workshop, memproduksi karya dan memasarkannya, pameran, dan mengadakan event dalam ruang-ruang seperti co-working space, Makerspace, ruang meeting, product store, ruang-ruang kelas, ruang pameran, dan co-office.

Fleksibilitas ruang ialah kemungkinan untuk diadaptasikannya suatu penyusunan elemen ruang untuk mengakomodasi kebutuhan, pertumbuhan atau perubahan. (Monahan, 2002 dalam *Flexible Space & Built Pedagogy*). Sifat fleksibel mengembangkan kemampuan-kemampuan ruang untuk mengakomodasi beberapa jenis kebutuhan, perubahan fungsi, pengaturan ulang elemen-elemen yang tidak permanen, meluweskan koneksi antar ruang dan adaptasi dimensi ruang untuk diekspansi, diperkecil atau dibagi menjadi beberapa bagian ruang. Tingkat fleksibilitas ruang dapat diukur berdasarkan elemen-elemen fisik konfigurasi di antaranya melalui tata letak, pembatas ruang serta akses dan sirkulasi.

KAJIAN PERANCANGAN



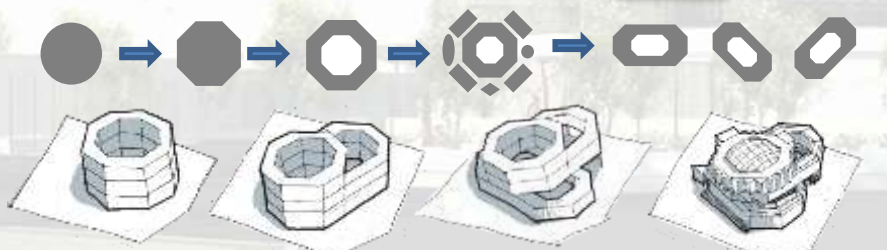
Lokasi : Jl. MT Haryono – Jl. Patimura, Semarang dengan luas site 5.443,3 m2. Terletak pada lahan hooked diantara jalan satu arah di ruas jalan strategis di depan salah satu simpul kota, view dan aksesibilitas menjadi aspek yang dioptimalkan. Memaksimalkan pengolahan ruang luar sebagai plaza, penghijauan, dan ruang terbuka publik.

Studi ruang dan kebutuhan pengguna dilakukan dengan pendataan pelaku-pelaku industry kreatif dan komunitas di Kota Semarang melalui event berkala dan aktivitas-aktivitas yang berorientasi pada kegiatan memajukan subsector unggulan potensial kota. Dilakukan juga studi banding pada bangunan-bangunan serupa seperti Bandung Creative Hub, Jakarta Creative Hub, dan Sleman Creative Space.

PENERAPAN PADA DESAIN

Mengembangkan bentuk modul ruang segibanyak dan mengkonfigurasi penataannya agar memiliki semakin banyak sisi untuk menegembangkan interkasinya dengan ruang luar maupun ruang disekitarnya untuk menghadirkan berbagai pilihan pengalaman setting ruang.

MODUL & GUBAHAN MASSA



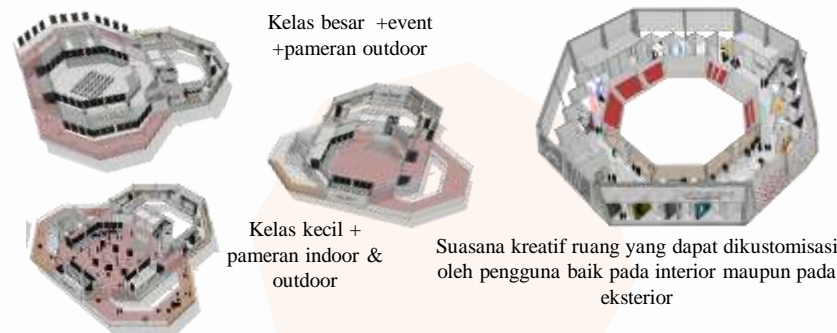
Menata modul utama dalam tapak, bangunan induk akan menjadi center dari ekspansi ruang-ruang penunjang, berpotensi untuk dikembangkan kegiatan.

Mengembangkan dimensi modul di setiap lantai sesuai dengan kebutuhan.

Menyesuaikan orientasi modul dengan potensi tapak, sehingga semakin banyak sisi dapat diolah membentuk sekuen aktif antarruang maupun denan ruang luar

Penambahan pelengkap bangunan seperti atap, core, dan pengembangan fitur-fitur seperti balkon, open theater, foyer, dan elemen fasad lainnya

Mengembangkan berbagai setting ruang yang dapat dirubah secara fleksibel



Kelas besar +event +pameran outdoor

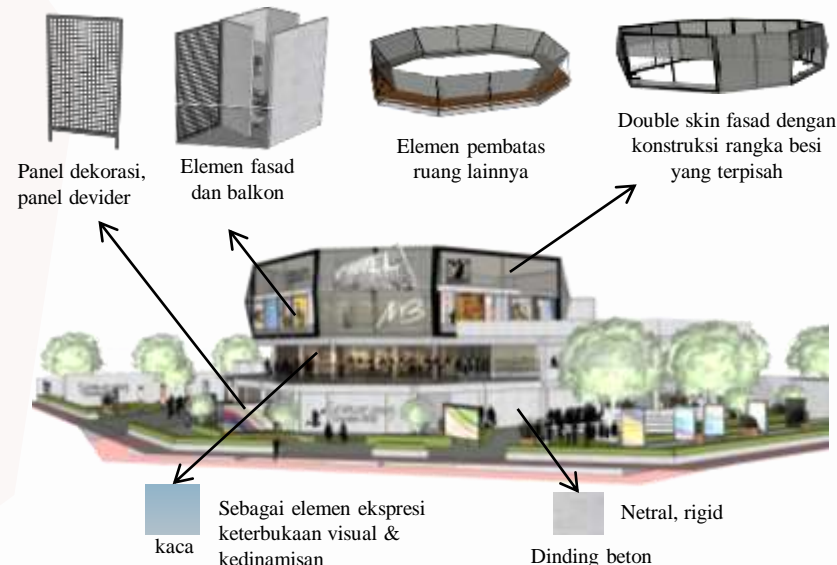
Kelas kecil +pameran indoor & outdoor

Suasana kreatif ruang yang dapat dikustomisasi oleh pengguna baik pada interior maupun pada eksterior

KONSEP MATERIAL

Panel ram dengan rangka besi

Elemen tersebut dipilih karena fleksibel untuk dibentuk menjadi elemen yang sesuai kebutuhan, memiliki modul geometri yang dapat dimanfaatkan dan dimaintenance dengan mudah, rigid dan memiliki tampilan yang menarik.



Panel dekorasi, panel devider

Elemen fasad dan balkon

Elemen pembatas ruang lainnya

Double skin fasad dengan konstruksi rangka besi yang terpisah

Sebagai elemen ekspresi keterbukaan visual & kedinamisan kaca

Netral, rigid Dinding beton

EKSTERIOR DAN INTERIOR



KESIMPULAN

Perancangan Creative Hub di Semarang ini memiliki penekanan desain pada fleksibilitas tata ruang, pembatas ruang, serta akses dan sirkulasi yang ditepkan melalui konsep material dan pengolahan interaksi antar ruang. Diwujudkan melalui pengembangan material utama pabel ram rangka besi, kaca dan dinding beton, serta pengembangan modul ruang yang mengoptimalkan potensi sirkulasi dan segemtasi ruang-ruang disekitarnya baik dengan ruang luar maupun ruang dalam.

DAFTAR REFERENSI

- Bekraf. 2016. *Profil Perusahaan 16 Subsektor Ekonomi Kreatif*. Badan Ekonomi Kreatif.
- British Council, 2016. *Creative Hubs: Understanding the New Economy*, City University of London.
- Monahan, Torin. 2002. *Flexible Space & Built Pedagogy: Emerging IT Embodiments*. *Inventio* 4 (1):1-19.