

**Penerapan Arsitektur Kontemporer Pada Perancangan Banten *Creative Hub* Di Pagedangan
Kabupaten Tangerang
Mella Putri Ayu¹, Sri Kurniasih²**

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : mellaptr10@gmail.com

²Pengajar di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : sri.kurniasih@budiluhur.ac.id

Abstrak

Banten *Creative Hub* atau Banten Pusat Kreatif merupakan suatu tempat yang digunakan sebagai wadah pengembangan suatu ide kreatif dan sebagai tempat untuk belajar, orang akan membuat prototipe atau contoh produk yang tidak untuk diproduksi secara massal.

Arsitektur kontemporer merupakan suatu bentuk karya arsitektur yang sedang terjadi di masa sekarang yang bertujuan untuk mendemonstrasikan suatu kualitas tertentu terutama dari segi kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur, berusaha menciptakan suatu keadaan yang nyata-terpisah dari suatu komunitas yang tidak seragam.

Kata Kunci: Banten *Creative Hub*, Arsitektur Kontemporer

Abstract

Banten Creative Hub or Banten Creative Center is a place that is used as a place to develop a creative idea and as a place to learn, people will make prototypes or examples of products that are not to be mass produced.

Contemporary architecture is a form of architectural work that is happening in the present that aims to demonstrate a certain quality especially in terms of technological progress and also the freedom to express an architectural style, trying to create a situation that is separate from a non-uniform community

Keywords: Banten Creative Hub, Contemporary Architecture

1. PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk memberi ide kreatif dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pendapat Lain tentang kreativitas adalah segala kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Srikandi Rahayu, 2014).

Mengingat saat ini tambah banyak anak-anak muda Indonesia yang memiliki kreativitas dan menyadari banyaknya calon pengusaha muda yang memiliki keterbatasan dalam hal kelengkapan peralatan usaha dan ruang praktik sehingga

mebutuhkan wadah untuk tempat berkarya, terutama mereka yang bergelut di industri kreatif.

Hasil proyeksi penduduk 2016 menunjukkan bahwa jumlah penduduk Kabupaten Tangerang mencapai lebih dari 3,4 juta orang, terdiri dari 1,78 juta laki-laki dan 1,70 juta perempuan. Presentase penduduk Tangerang pada tahun 2017 mencapai 28,50 persen dari total penduduk Banten yang berjumlah lebih dari 12,2 juta orang. Bila dibandingkan dengankabupaten lainnya, Tangerang adalah kabupaten dengan populasi tertinggi pertama di Banten, diikuti Kota Tangerang (17,16%), Kota Tangsel (13,06%), Kabupaten Serang (12,16%), Kabupaten Lebak (10,48%), Kabupaten Pandeglang (9,84%), Kota Serang (5,37%) dan terendah Kota Cilegon (3,43%)..

Dari jumlah penduduk Kabupaten Tangerang sebanyak 3,37 juta jiwa terdapat 2,42 juta jiwa atau 71,89% merupakan Penduduk Usia Kerja

(PUK 15 th keatas). Dari jumlah tersebut, hampir 62,46 persennya merupakan angkatan kerja dan sisanya adalah penduduk bukan angkatan kerja. Selama empat tahun jumlah angkatan kerja di Tangerang terus berfluktuasi, terakhir tahun 2015 sebanyak 1,51 juta jiwa, sedikit meningkat dibandingkan tahun sebelumnya. Begitu pula dengan Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja (TPAK) yang juga berfluktuasi, terakhir pada tahun 2015 mencapai level 62,46% (BPS Kabupaten Tangerang, 2017).

Hal tersebut mendasari pendirian sebuah pusat kreatif atau *Creative Hub* yang biasa dikenal dengan *Creative Center* untuk para *entrepreneur* muda atau para pelaku industri kreatif, hingga masyarakat pada umumnya yang ingin mengembangkan kreativitas dan mulai berwirausaha.

Fasilitas yang tersedia di dalamnya ada ruang kelas yang bisa digunakan sebagai tempat *workshop* ataupun seminar dan ruang pembelajaran keterampilan. Galeri seni, *cafe*, toko desain dan toko alat kreasi, area skateboard dan mural. Selain itu ada pula *Co-Office* area untuk startup yang potensial dan membutuhkannya. Ruang teater yang dapat digunakan sebagai sarana untuk *screening* film, seni pertunjukan dan *fashion show*. Perpustakaan yang diisi oleh beragam buku dari ranah interior, arsitektur, desain grafis, kuliner, manajemen bisnis, hingga novel fiksi. *Makerspace* area untuk berbagai sub-sektor, seperti *fashion* dengan beberapa mesin jahit, mesin jahit kulit, mesin obras, penipis kulit, dan mesin gerber. *Woodworking* dengan peralatan perkayuan yang bisa dibidang sangat lengkap, bahkan ada beberapa mesin kategori high end. Lab digital yang tersedia unit komputer, mesin laser *cutting*, dan unit 3D printer.

Studio fotografi, lukis, keramik, animasi dan studio musik dengan kualitas akustik yang baik, karena saat mempelajari alat musik diperlukannya konsentrasi yang tinggi maka pemakaian ruang dengan kualitas akustik yang baik juga akan memberikan kenyamanan terhadap lingkungan sekitar dengan tidak terganggunya area diluar ruang musik, dengan begitu konsep Arsitektur Kontemporer merupakan suatu bentuk karya arsitektur yang sedang terjadi di masa sekarang atau yang dikenal dengan up to date dan akan menampilkan bahan material serta bentuk maupun tampilan dengan gaya yang lebih baru sesuai fungsinya dan perancangan Banten *Creative Hub*

dapat memberi fasilitas yang mampu mewedahi segala kreativitas.

TUJUAN DAN SASARAN

Tujuan

- Untuk mewedahi segala kegiatan kreativitas anak-anak muda Indonesia dan para *enterpreneur* yang mulai berwirausaha khususnya masyarakat Banten.
- Memberikan kenyamanan pada ruang di dalam bangunan sesuai dengan fungsi dari ruang dan bangunan itu sendiri.
- Menciptakan bentuk, besaran dan tampilan bangunan yang mengikuti konsep Arsitektur Kontemporer.

Sasaran

Tersusunnya langkah - langkah perancangan Banten *Creative Hub*, berdasarkan kebutuhan dan aspek perancangan yang sesuai dengan konsep Arsitektur Kontemporer.

PERMASALAHAN ARSITEKTUR

a. Aspek Manusia

Merancang dan melihat pola kegiatan penghuni bangunan serta mengatur pola ruangan dengan melihat ruang-ruang yang fungsinya saling berkaitan.

b. Aspek Lingkungan

Merupakan Merancang dan memberikan fasilitas Cafe dan ruang terbuka hijau.

c. Aspek Bangunan

Menerapkan sebuah desain yang variatif, fleksibel dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, maupun teknologi yang dipakai dan menampilkan gaya yang lebih baru. Memilih struktur dan material bangunan sesuai konsep Arsitektur Kontemporer..

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

- Metode Primer** : Observasi, Wawancara
- Metode Sekunder** : Informasi tertulis/digital

2. TINJAUAN UMUM

- Judul Proyek : Penerapan Arsitektur Kontemporer Pada Perancangan Banten *Creative Hub* di Pagedangan, Kabupaten Tangerang

- Tema : Arsitektur Kontemporer
- Sasaran : Masyarakat Umum
- Lokasi : Fiktif
- Jenis Proyek : Edukasi/Pendidikan dan Komersial
- Luas Lahan : 4 Ha.

Melihat fungsi bangunan yang merupakan Pusat Kreatif di wilayah Banten tepatnya di BSD, maka sangat ditekankan proses perancangan sesuai dengan kategori dari industri kreatif itu sendiri. Penyediaan ruang-ruang dan fasilitas dari industri kreatif yang baik sangat berpengaruh dengan berkembangnya ekonomi kreatif.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Penerapan konsep kontemporer pada perancangan banten creative hub terletak pada salah satu bentuk bangunan yang kedua sisinya melengkung serta pengaplikasian bahan material secondary skin dan bukaan yang besar pada bangunan sehingga terkesan open plan sesuai dengan penerapan dari konsep bangunan yaitu arsitektur kontemporer

Pelaku Dalam Bangunan

- Pengelola Bangunan
- Penyewa *Co-office* (kantor sewa)
- Komunitas *Creative Hub*
- Member *Creative Hub*
- Pengunjung Umum

Analisa Kebutuhan Ruang

Dari hasil analisa pelaku yang berperan dalam bangunan maka didapatkan kebutuhan ruang sesuai dengan kegiatan pelaku berdasarkan pembagian bangunan yaitu:

- Gedung Pengelola
- Gedung *Makerspace* :
- Gedung *Office*
- Gedung Seni
- Gedung *Service*
- Area Ruang Terbuka
- 7. Gedung *Cafe* dan Toko Kreasi

Analisa Total Luas Bangunan

Tabel 3.1 Total Luas Bangunan

No	Kel. Ruang	Luas
1.	Gedung Pengelola	380.4 m ²
2.	Gedung <i>Makerspace</i>	2.047.2 m
3.	Gedung <i>Office</i>	1.116.2m ²
4.	Gedung Seni	1.674 m ²
5.	Gedung <i>Service</i>	189.6 m ²
6.	<i>Cafe</i> dan Toko Kreasi	768 m ²
7.	Area Ruang Terbuka*	3.220.1 m ²
Total		9.395.5 m²

Tabel 3.2 Luasan Ruang Area Luar di

No	Kel. Ruang	Luas
1.	Kel. Ruang Dalam & Area Ruang Terbuka	9.395.5 m ²
2.	Kel. Ruang Luar	2.539.55 m ²
Total		11.935.05 m²
Dibulatkan		1.2 Ha

Ketentuan Tapak

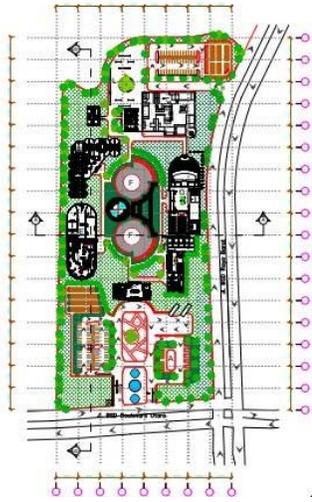
Berdasarkan ketentuan dari Dinas Tata Ruang Wilayah Pagedangan, Kab. Tangerang:

- Luas : 4 Ha
- KDB : 60%
- KLB (Koefisien Luas Bangunan) : 3
- GSB : 3 m
- RTH (Ruang Terbuka Hijau) : 20%
- Peruntukan : Zona Fasilitas umum (wisata) dan Jasa

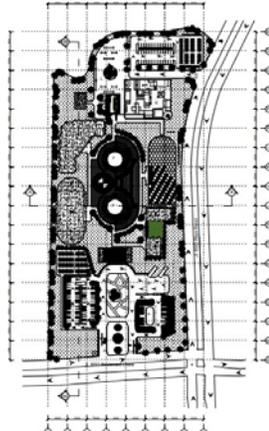
Konsep Bangunan Dalam Tapak



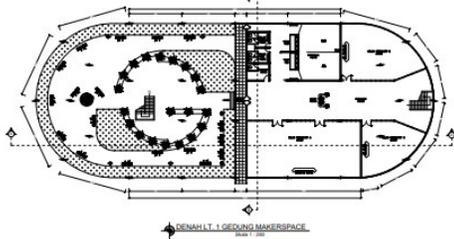
Gambar 3.1 Konsep Desain



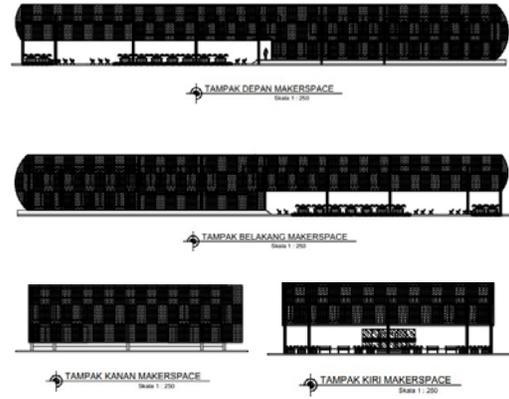
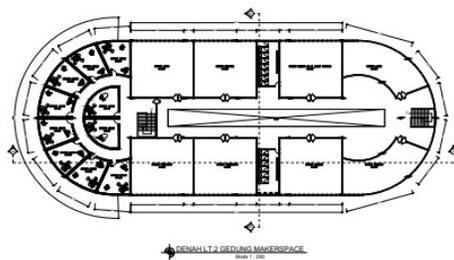
Gambar 3.2 Site Plan



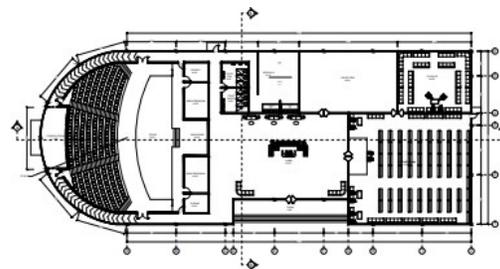
Gambar 3.3 Block Plan



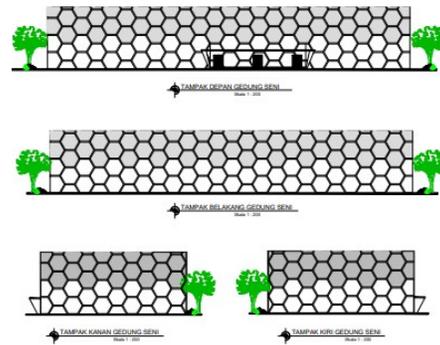
Gambar 3.4 Denah Makerspace



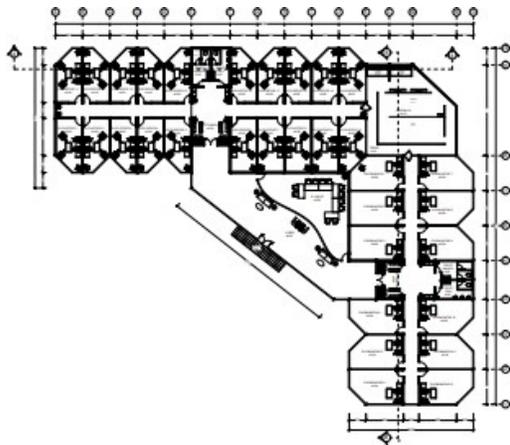
Gambar 3.6 Tampak Makerspace



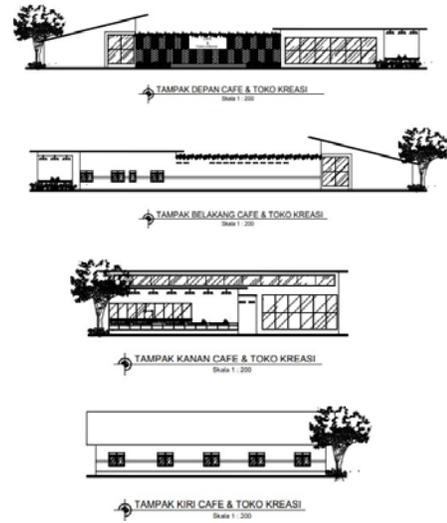
Gambar 3.7 Denah Gedung Seni



Gambar 3.8 Denah Gedung Seni



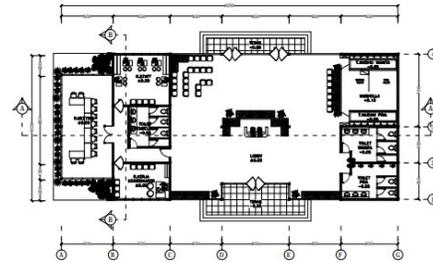
Gambar 3.9. Denah Co-Office & Komunitas



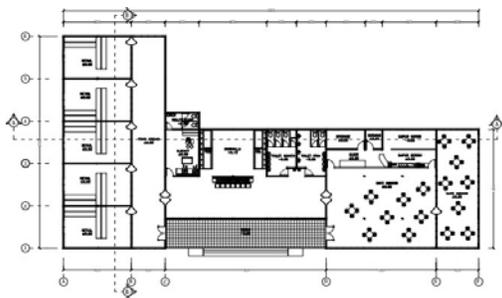
Gambar 3.12. Tampak



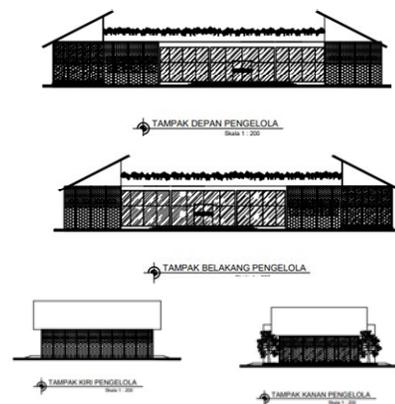
Gambar 3.10. Denah Co-Office & Komunitas



Gambar 3.13. Denah Pengelola



Gambar 3.11. Denah Kafe & Toko Kreasi



Gambar 3.14. Tampak Pengelola



Gambar 3.15. Area Mural



Gambar 3.19. Taman



Gambar 3.16. Skatepark



Gambar 3.20. Gedung *Makerspace*



Gambar 3.17. Gate



Gambar 3.21. Gedung Pengelola



Gambar 3.18. *Amphitheatre*



Gambar 3.22. Gedung Seni



Gambar 3.23. Interior Theatre



Gambar 3.26. Interior Studio Fotografi



Gambar 3.24. Interior Studio Fashion



Gambar 3.25. Interior Studio Kayu

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Desain dapat diterapkan berdasarkan judul dan tema sesuai dengan fungsi bangunan.
- Desain telah melalui beberapa proses tahapan pengambilan data dalam mengetahui kebutuhan ruang serta luasan bangunan sesuai dengan fungsi perencanaan.
- Dengan menerapkan konsep arsitektur kontemporer, perancangan banten *creative hub* di Kabupaten Tangerang ini mengedepankan segi estetika arsitektural bangunan yang memberikan kesan *open plan dan uptodate*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arie Hamzah Iskandar, 2014. Pengertian Arsitektur Menurut Para Ahli [WWW Document]. URL <http://ariehamzahiskandar.blogspot.co.id/2014/09/dunia-arsitek.html>
- BPS Kabupaten Tangerang, 2017. STATISTIK DAERAH KABUPATEN TANGERANG [WWW Document]. Badan Pus. Stat. Kabupaten Tangerang. URL [https://bappeda.bantenprov.go.id/upload/STATISTIK/TANGERANG/Statistik Daerah Kabupaten Tangerang 2017.pdf](https://bappeda.bantenprov.go.id/upload/STATISTIK/TANGERANG/Statistik%20Daerah%20Kabupaten%20Tangerang%202017.pdf)
- Srikandi Rahayu, 2014. Seputar Pengertian Kreativitas [WWW Document]. URL <http://seputarpengertian.blogspot.com/2014/09/seputar-pengertian-kreativitas.html>. Kristeva. (1980). *Dekonstruksi*