

---

**Perencanaan Dan Perancangan Ruang Kreatif Di Badung – Bali ( *Badung Creative Space* )**

I Made Arista Marta Dinata <sup>1</sup>, Ni Wayan Nurwasih <sup>2</sup>, Gde Bagus Andhika Wicaksana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik dan Perencanaan, Universitas Warmadewa, Denpasar, Bali  
e-mail: [madearistam@gmail.com](mailto:madearistam@gmail.com) <sup>1</sup>

**How to cite (in APA style):**

Dinata, I M.A.M., Nurwasih, N. W., Wicaksana, G.B.A., (2021). Perencanaan Dan Perancangan Ruang Kreatif Di Badung – Bali ( *Badung Creative Space* ). *Undagi : Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*. 9 (2), pp.379-387.

**ABSTRACT**

*Creative space is needed in the development of a city where creative space can be a place for social interaction and communication between people, both in groups and individuals or in formal and informal terms. Currently, creative spaces are only known as open spaces such as parks or fields, due to the lack of socialization to the public regarding the term Creative Space. This creative space aims to provide facilities that can accommodate creativity for the community and art community as well as umkm to express, be creative and communicate in developing or creating innovative-creative activities. One of them is in Bali, especially Badung Regency which is generally famous for its tourism, where tourism and creative industries complement each other. Badung Regency, which has an advantage in the tourism sector and is the heart of the economy in Bali, is currently pushing the vision to strengthen micro, small and medium enterprises and a community-based creative economy. So it is necessary to provide creative space to accommodate or support these positive activities which can later be used for the training / education process, development and marketing of umkm and communities in Badung. With the provision of creative space facilities, it is hoped that these creative industry players can advance so that they can have a positive impact and can create new jobs for the surrounding community*

**Keywords:** *Creative Economy, Creative Space, Creative hub.*

**ABSTRAK**

Ruang kreatif sangat dibutuhkan dalam perkembangan sebuah kota dimana Ruang kreatif dapat menjadi tempat sosial berinteraksi dan komunikasi antar masyarakat baik dalam kelompok maupun individu atau dalam formal dan in-formal. Ruang kreatif saat ini hanya dikenal sebagai ruang terbuka seperti taman atau lapangan, karena kurangnya sosialisasi kepada masyarakat mengenai istilah Ruang Kreatif. Ruang kreatif ini bertujuan dalam penyediaan fasilitas – fasilitas yang dapat mewadahi kreatifitas bagi masyarakat dan komunitas seni maupun umkm untuk berekspresi, berkreasi dan berkomunikasi dalam mengembangkan atau menciptakan kegiatan yang kreatif-inovatif. Salah satunya di Bali, khususnya Kabupaten Badung yang pada umumnya terkenal dengan pariwisatanya yang dimana pariwisata dan industri kreatif saling melengkapi. Kabupaten Badung yang memiliki keunggulan pada sektor pariwisata dan menjadi jantung perekonomian di Bali saat ini sedang mendorong visi untuk memperkuat usaha mikro kecil menengah dan ekonomi kreatif berbasis kerakyatan. Sehingga perlunya disediakan ruang kreatif guna mewadahi atau mendukung kegiatan positif tersebut yang nantinya dapat digunakan untuk proses pelatihan/edukasi, pengembangan, serta pemasaran umkm serta komunitas yang ada di Badung.

Dengan disediakan fasilitas ruang kreatif ini diharapkan dapat memajukan pelaku industri kreatif ini sehingga dapat memberikan dampak positif dan dapat menciptakan lapangan kerja baru bagi masyarakat sekitar.

**Kata kunci:** *Ekonomi Kreatif, Ruang Kreatif, Pusat Kreatif.*

## **PENDAHULUAN**

Keberadaan ruang kreatif sangat dibutuhkan dalam perkembangan sebuah kota dimana ruang kreatif dapat menjadi tempat sosial berinteraksi dan komunikasi antar masyarakat baik dalam kelompok maupun individu atau dalam formal dan in-formal. Ruang kreatif berfungsi sebagai tempat yang dapat mewadahi atau menjadi fasilitas untuk masyarakat ataupun komunitas baik itu komunitas seni dan umkm yang berkaitan dengan sosial, budaya, dan ekonomi, maka dibutuhkannya Ruang Kreatif. Salah satunya di Bali, khususnya Kabupaten Badung yang pada umumnya terkenal dengan pariwisatanya yang dimana pariwisata dan industri kreatif merupakan hal yang saling melengkapi dan terspaceung. Kabupaten Badung yang memiliki luas wilayah 418,52 km<sup>2</sup>, dimana Kabupaten Badung memiliki 6 kecamatan, 16 kelurahan, dan 46 desa, 6 kecamatannya yaitu, Kec. Abiansemal, Kec. Petang, Kec. Mengwi, Kec. Kuta Utara, Kec. Kuta, dan Kec. Kuta Selatan.

Sehingga perlunya disediakan ruang kreatif guna mewadahi atau mendukung kegiatan positif tersebut yang nantinya dapat digunakan untuk proses pelatihan/edukasi, pengembangan, serta pemasaran bagi pelaku industri kreatif yang ada di kabupaten Badung.

Jumlah umk di Provinsi Bali yang dikutip dari Badan Pusat Statistik Provinsi Bali tahun 2019 dalam Analisis Hasil SE2016 Lanjutan, Potensi Peningkatan Kinerja Usaha Mikro Kecil Provinsi Bali memaparkan kabupaten Badung memiliki presentase 15,56% yaitu total jumlah umk ada sebanyak 72.317 jumlah umk yang ada di Badung dan terbanyak kedua jumlah umk di Bali setelah kota Denpasar yang memiliki presentase 19,87% dengan jumlah 92.356 umk yang meliputi dibidang pendidikan, informasi dan komunikasi, aktivitas professional, ilmiah, dan teknis, penyedia akomodasi dan penyediaan makan dan minum, kesenian, hiburan, dan rekreasi, dan lain sebagainya (BPS, SE2016-Lanjutan). Di tahun 2016 diperkirakan jumlah pelaku UMKM terus

bertambah. Selama ini, UMKM memberikan kontribusi pada PBD 58,92% dan penyerapan tenaga kerja 97,30%. (BPS, 2015). Dinas Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah Provinsi Bali, hingga Juni 2016 sudah ada 265.558 unit, yaitu UKM formal sebanyak 61.648 UKM dan informal sebanyak 203.910 UKM (BPS Bali, 2015).

Dengan berkembangnya industri kreatif ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dan dapat menciptakan lapangan kerja baru bagi masyarakat sekitar.

Dengan berkembangnya industri kreatif ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dan dapat menciptakan lapangan kerja baru bagi masyarakat sekitar. Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas bahwa kabupaten Badung memerlukan fasilitas pendukung ruang kreatif.

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas, maka dirumuskan beberapa permasalahannya, yaitu :

- a. Bagaimanakah cara menyediakan fasilitas – fasilitas ruang kreatif sehingga pelaku industri kreatif dapat berkreasi dalam kegiatan kreatif-inovatif ?
- b. Bagaimana cara memberikan wadah atau tempat bagi pelaku industri kreatif seperti umkm dan komunitas kreatif agar hasil karyanya lebih dikenal masyarakat luas ?
- c. Bagaimana cara menyediakan tempat bagi pelaku industri kreatif dan juga pada masyarakat untuk berkumpul, pelatihan, pengembangan dan juga dapat menjadi tempat rekreasi ?
- d. Bagaimana merancang bangunan khusus yang dapat merespon iklim tropis dan sesuai dengan konteks di kabupaten Badung ?
- e. Bagaimanakah merancang konsep dan tema bangunan ruang kreatif guna menarik pelaku industri kreatif agar dapat

meningkatkan kualitas ekonomi kreatif dan kreatifitasnya?

- f. Apa solusi dalam bidang arsitektur guna membantu pengembangan industri kreatif yang ada di kabupaten Badung dengan potensi yang dimiliki ?

### **METODE PENELITIAN**

Adapun metode dalam pengumpulan data yang digunakan dalam pengumpulan data dari Ruang Kreatif ini adalah:

#### **1. Metode Pengumpulan Data**

##### **a. Studi Literatur**

Yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, surat kabar, dan jurnal yang terkait dengan fokus industri kreatif dan ruang kreatif.

##### **b. Studi Preseden**

Yaitu proses pembandingan desain yang akan dirancang melalui identifikasi pada komponen – komponen desain proposal yang nantinya dijadikan referensi/preseden.

##### **c. Survei**

Yaitu pengumpulan data dengan mengunjungi Ruang kreatif atau lembaga terkait guna memperoleh data-data yang menyangkut ruang kreatif.

##### **d. Wawancara**

Yaitu melakukan wawancara atau tanya jawab kepada pelaku industri kreatif di kabupaten Badung. Data yang dibutuhkan adalah alur aktivitas dan kebutuhan ruang – ruang terhadap responden.

#### **2. Metode Penyajian Data**

- a. Klasifikasi data, yaitu pengumpulan data sesuai dengan tingkat kegunaannya, spesifikasi didalam proses Analisa.

- b. Kompilasi data yaitu pemilahan data yang kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskripsi, tabel, grafik, sketsa, gambar dan foto.

#### **3. Metode Analisa Data**

- a. Komparatif, yaitu data yang sudah diperoleh dengan cara membandingkan persamaan dan perbedaan dan kemudian dikompilasikan untuk memudahkan dalam penyusunan selanjutnya.

- b. Analisa, yaitu data yang dianalisa untuk diketahui permasalahannya dan menghasilkan kesimpulan dalam pengambilan keputusan untuk kemudian dicarikan solusi pemecahannya.
- c. Sintesa, yaitu mengintegrasikan dari setiap unsur beserta faktor pengaruhnya dengan tujuan memilih alternatif terbaik untuk menyelesaikan program dan konsep perancangan sehingga mudah dalam memberikan kesimpulan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Tinjauan Pustaka Penelitian**

##### **a. Pengertian Ruang**

Ruang adalah ruang yang berfungsi untuk tempat menampung aktivitas masyarakat, baik secara individu maupun secara kelompok, dimana bentuk Ruang kreatif ini sangat tergantung pada pola dan susunan massa bangunan (Rustam Hakim, 1987).

##### **b. Pengertian Ruang Kreatif**

Ruang kreatif juga dapat diartikan sebagai ruang publik ini dapat didefinisikan sebagai suatu ruang yang memiliki fungsi interaksi sosial bagi masyarakat, kegiatan ekonomi rakyat dan tempat apresiasi budaya (Edy Darmawan, 2007:2).

#### **2. Tinjauan Preseden**

##### **a. Dharma Negara Alaya**



Gambar 1 Dharma Negara Alaya  
(Sumber: Google, 2021)

##### **b. Jakarta Creative Hub**



Gambar 2 Jakarta Creative Hub  
(Sumber: Google, 2021)

c. Bandung Creative Hub



Gambar 3 Bandung Creative Hub  
(Sumber: Google, 2021)

d. PCH International Innovation Hub



Gambar 4 PCH International Innovation Hub  
(Sumber: Archdaily, 2021)

e. Thailand Creative and Design Center (TCDC)



Gambar 5 Thailand Creative and Design Center  
(Sumber: Archdaily, 2021)

3. Karakteristik pengguna

Pada karakteristik pengguna ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

- a. Pengunjung pengguna fasilitas
- b. Pengunjung non-pengguna fasilitas
- c. Pengelola

4. Usulan Lokasi

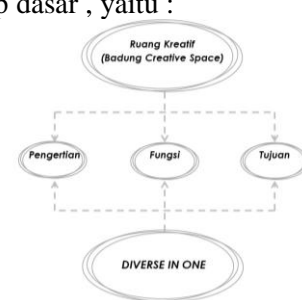
Lokasi dari Perancangan Ruang kreatif ini berada di kabupaten Badung tepatnya di kec. Kuta Utara, Badung. Kecamatan Kuta Utara merupakan kecamatan yang memiliki luas 33,86km<sup>2</sup>.



Gambar 6 Lokasi Site  
(Sumber: Google, 2021)

5. Perumusan Konsep Dasar

Berikut merupakan metode penyusunan konsep dasar , yaitu :

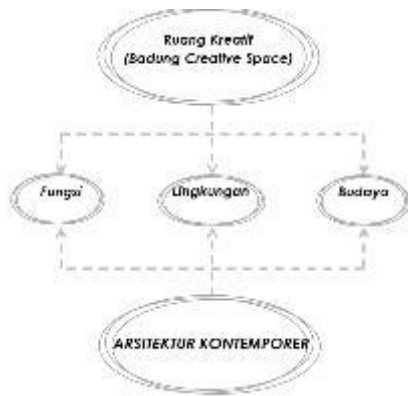


Gambar 7 Konsep Dasar  
(Sumber: Analisa Pribadi, 2021)

Pemilihan konsep dasar ini yaitu Diverse In One. konsep ini mengadaptasi dari pengguna atau pengunjung yang akan datang dari berbagai bidang atau organisasi yang berbeda baik dari industri kreatif ataupun komunitas seni kreatif dan masyarakat umum yang akan melakukan kegiatan dalam satu bangunan dan tempat dengan kegiatan yang berbeda tetapi saling berdampingan baik untuk pelatihan atau sekedar berekreasi.

6. Perumusan Tema Rancangan

Berikut merupakan pendekatan yang digunakan dalam pemilihan tema dari Perencanaan dan Perancangan Fasilitas Ruang kreatif, yaitu :



Gambar 8 Tema Dasar  
(Sumber: Analisa Pribadi, 2021)

Tema arsitektur kontemporer dipilih karena tema perancangan ini yang bebas dan tidak mengacu pada tema arsitektur tertentu sehingga menampilkan sesuatu yang berbeda serta dapat diimbangi dengan budaya lokal namun tetap modern dan kekinian. Tema ini diharapkan dapat mempertahankan adat budaya lokal di Badung.

### 7. Kelompok Civitas

Tabel 1. Kelompok Civitas  
(Sumber: Analisis Pribadi, 2021)

No.	Pelaku
Pengunjung pengguna fasilitas	
1.	Pelajar dan Mahasiswa
2.	Kelompok dan komunitas kreatif
3.	Freelancer, digital normad, dan digital startup
Pengunjung non-pengguna fasilitas	
1.	Masyarakat Umum
Pengelola	
1.	Karyawan toko, coffeshop & cafe
2.	Petugas kebersihan
3.	Petugas keamanan
4.	Petugas teknisi
5.	Staff informasi dan administrasi
6.	Staff operasional
7.	Kepala kantor ruang kreatif dan staff ruang kreatif

### 8. Kebutuhan Luas Site

Berdasarkan Analisa besaran ruang, total keseluruhan bangunan adalah 7053.4 m<sup>2</sup> mencakup area parkir dan bangunan. Sedangkan luas besaran bangunan adalah 5594.4 m<sup>2</sup> (bangunan), luas lantai dasar bangunan (LDB) adalah 2797.2m<sup>2</sup> dan luas kebutuhan parkir adalah 1459m<sup>2</sup>. Besaran site

ditentukan dengan besaran Koefisien Dasar Bangunan (KDB) yang telah ditetapkan oleh pemerintah Kabupaten Badung yang memiliki ketentuan maksimal 60%. Untuk memaksimalkan ruang terbuka pada site, maka KDB yang digunakan sebesar 50%.

$$\begin{aligned}
 \text{KDB } 50\% &= \text{Luas Lantai Dasar} \\
 \text{Bangunan} &: 50/100 \\
 &= 3174.75 : 0.5 \\
 &= 6349.5 \text{ m}^2 + \text{Luas Parkir} \\
 &= 6349.5 + 1459 = 7808.5 \text{ dibulatkan} \\
 &\text{menjadi } 7810 \text{ m}^2 \text{ atau } 78.10 \text{ are.}
 \end{aligned}$$

### 9. Konsep Perencanaan dan Perancangan

#### a. Konsep Zoning

Dasar pertimbangan dalam menentukan zoning ruang kreatif ini adalah berdasarkan bentuk, sirkulasi, dan karakteristik site. Penentuan zoning dilakukan berdasarkan jenis kegiatan didalam site. Berdasarkan kegiatan yang didapatkan yaitu zona utama, penunjang, pengelola, dan servis. Dan dengan tujuan untuk Untuk menentukan tata letak daerah yang dapat memenuhi tuntutan fungsi yang diwadahi berdasarkan zona dan fungsi ruang.



Gambar 9 Zoning Site  
(Sumber: Marta Dinata, 2021)

#### b. Konsep Entrance

Bentukan entrance diambil dari tema rancangan dan dipadukan dengan material dasar yang akan digunakan pada bangunan yaitu kayu, dan beton ekspose sehingga material yang digunakan pada entrance yaitu kayu dan beton ekspose yang dipadukan batu alam. Entrance memiliki lebar 6,5m dan dapat dilalui 2 kendaraan. Site dibagi menjadi 2 yaitu site bagi pengunjung, dan site bagi pengelola.



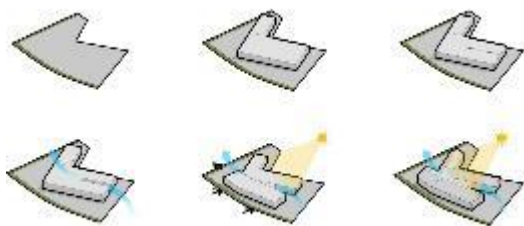
Gambar 10 Konsep Entrance  
(Sumber: Marta Dinata, 2021)



Gambar 11 Tampak Depan Entrance  
(Sumber: Marta Dinata, 2021)

c. Konsep Pola Massa

Bentuk akhir massa memiliki 3 bentuk pola massa yang saling berhubungan bentuk akhir massa memiliki bentuk mengikuti keadaan site yang dapat memaksimalkan penghawaan dan pencahayaan alami masuk kedalam bangunan.

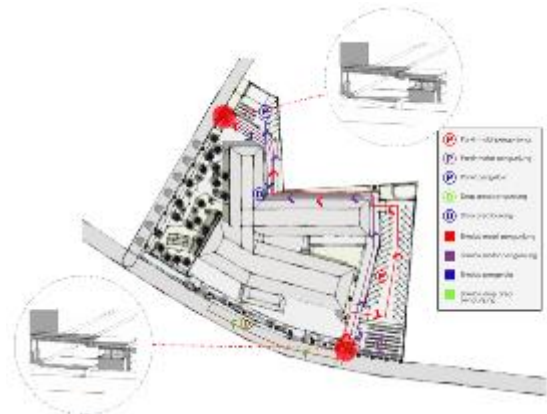


Gambar 12 Konsep Pola Massa  
(Sumber: Marta Dinata, 2021)

d. Konsep Sirkulasi

Posisi entrance yang berada dibagian selatan yang mengarah kedalam site. Pengguna yang akan mengakses ruang kreatif ini yaitu kendaraan pengunjung, drop off pengunjung, kendaraan pengelola, dan mobil box.

Gambar 13 Konsep Sirkulasi Site



(Sumber: Marta Dinata, 2021)

e. Konsep Utilitas Site

Pada utilitas site didapatkan hasil sumber air bersih didapatkan melalui PDAM yang diteruskan ke pompa air lalu didistribusikan ke tiap-tiap ruangan. Pada air bekas dan air kotor akan ditampung kedalam IPAL lalu dialirkan ke drainase kota. Dan pada sistem listrik diambil melalui PLN dan panel surya dan diteruskan ke ruang panel dan lalu diteruskan ke tiap-tiap ruangan. Untuk sistem listrik cadangan akan menggunakan genset.

Gambar 17 Konsep Utilitas Site



(Sumber: Marta Dinata, 2021)

f. Konsep Ruang Luar

Pada konsep ruang luar ini bertujuan untuk menentukan vegetasi yang cocok didalam iklim dan cuaca tropis.

Menentukan jenis hardscape yang bisa meningkatkan kualitas visual dalam lingkungan site.



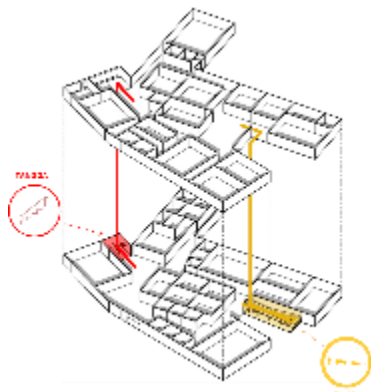
Gambar 18 Konsep Ruang Luar  
(Sumber: Marta Dinata, 2021)

g. Konsep Sirkulasi Bangunan

Sirkulasi bangunan ini dibagi menjadi 2 yaitu sirkulasi pengelola dan pengunjung. Terdapat sirkulasi untuk difabel seperti disediakan ramp yang dapat diakses pada entrance dan juga ramp yang dapat diakses dari lantai 1 ke lantai 2.



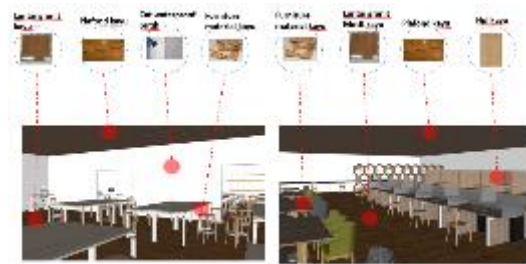
Gambar 19 Konsep Sirkulasi Bangunan  
(Sumber: Marta Dinata, 2021)



Gambar 20 Konsep Tangga dan Ramp  
(Sumber: Marta Dinata, 2021)

h. Konsep Ruang Dalam

Pada ruang dalam material yang digunakan akan menyesuaikan dengan kegiatan yang ada didalamnya agar suasana dan kegiatan didalam ruangan menjadi selaras. Dengan penentuan konsep dengan penataan ruang dalam berdasarkan fungsi dan mencakup semua unsur keindahan dari berbagai aspek, serta dapat memberikan kesan dan suasana yang sesuai dengan kegiatan yang berlangsung didalamnya.



Gambar 21 Konsep Ruang Dalam  
(Sumber: Marta Dinata, 2021)

i. Konsep Fasade

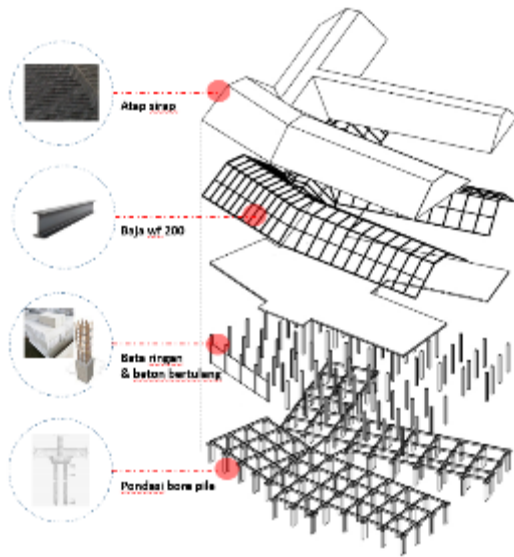
Bentuk atap fasade diimplemntasikan dari bentuk atap pelana yang bagian atas atap dipotong untuk memberikan kesan yang baru bagi bentuk fasad yang menggunakan genteng aspal dimana genteng ini memiliki



Gambar 22 Konsep Fasade  
(Sumber: Marta Dinata, 2021)

j. Konsep Struktur

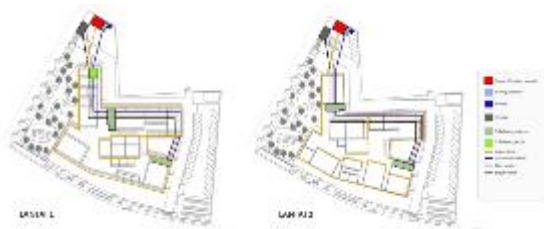
Pada bagian sub struktur menggunakan pondasi bore pile. Pada bagian super struktur menggunakan kolom bertulang dan dipadukan dengan bata ringan. Pada bagian rangka atap menggunakan material baja wf 200 yang cocok dengan bangunan gedung bentang lebar dan pada bagian atap menggunakan atap sirap



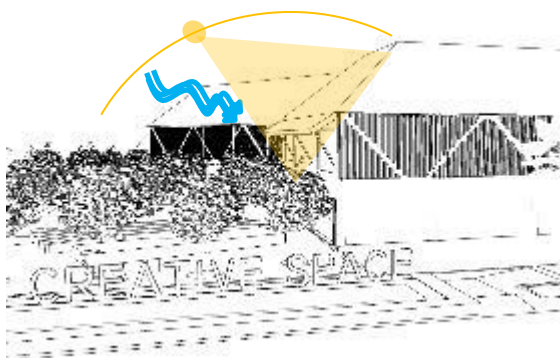
Gambar 23 Konsep Struktur  
(Sumber: Marta Dinata, 2021)

k. Konsep utilitas bangunan

Pada utilitas site didapatkan hasil sumber air bersih didapatkan melalui PDAM yang diteruskan ke pompa air lalu didistribusikan ke tiap-tiap ruangan. Pada air bekas dan air kotor disalurkan ke IPAL lalu dialirkan ke drainase kota.



Gambar 24 Air bekas, air bersih, dan listrik  
(Sumber: Marta Dinata, 2021)

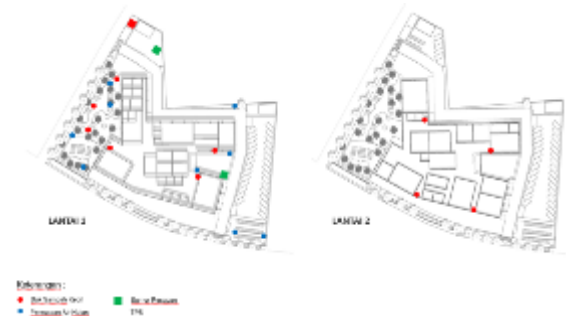


Gambar 25 Pencahayaan Alami  
(Sumber: Marta Dinata, 2021)

Gambar 26 Penghawaan Buatan  
(Sumber: Marta Dinata, 2021)



Gambar 27 Pencahayaan Buatan  
(Sumber: Marta Dinata, 2021)



Gambar 23 Konsep Pengolahan Air Bekas, Air Hujan Dan Limbah Sampah  
(Sumber: Marta Dinata, 2021)

**SIMPULAN**

Dari hasil uraian yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa Perencanaan dan Perancangan Ruang Kreatif di Badung – Bali (Badung Creative Space) yang dimana nantinya dapat menyediakan fasilitas utama seperti area workshop, area area pameran, area seminar, dan fasilitas pendukung seperti area working space, taman dan bazaar, perpustakaan, cafeteria/foodcourt, dan fasilitas pendukung lainnya.

Sehingga dapat mendukung kabupaten Badung yang saat ini sedang memperkuat usaha mikro kecil menengah dan ekonomi kreatif berbasis kerakyatan untuk menyediakan atau mewadahi kegiatan positif yang ada, serta dapat





menciptakan lapangan pekerjaan baru dengan menyediakan fasilitas ruang kreatif dan juga dapat menjadi contoh untuk kota lainnya.

Perencanaan dan perancangan ini menghasilkan ruang-ruang yang nantinya dapat digunakan sebagai pusat pelatihan dan pengembangan bagi pelaku industri kreatif. Ruang-ruang tersebut menyesuaikan dengan tema dan konsep rancangan yang telah ditentukan agar memberikan keselarasan antara ruangan, bangunan, konsep dasar, dan tema rancangan.

Pada masa bangunan ruang kreatif ini bentuk dan arah masa bangunan menyesuaikan dengan arah matahari dan orientasi serta klimatologi pada daerah tersebut untuk mendapatkan penghawaan dan pencahayaan yang baik dan maksimal kedalam bangunan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfian Aldy Wandoko, Mutiawati Mandaka, Gatoet Wardianto, (2019). Pusat Kreatif Pemuda Di Yogyakarta (Yogyakarta Youth Creative Center).
- Badan Pusat Statistik Bali, 2015. *Profil Usaha Kecil Menengah Tidak Berbadan Hukum*.
- Dita Hanifa Febriani, Hermin Werdiningsih, Suzanna Ratih Sari, (2018). *Perencanaan Bekasi Creative Space*
- Jessica, (2018). Pusat Industri Kreatif Kota Pontianak ( Pontianak Creative Space).
- Mohamad Rizki Dwi Nanda Putra, Harfa Iskandaria, Dyah S. Anggreni, (2020). Perancangan Depok Creative Space dengan Konsep Arsitektur Kontemporer Di Kota Depok.
- Peraturan Daerah Kabupaten Badung Nomor 26 Tahun 2013 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Badung Tahun 2013-2033.