

Perancangan Ruang Kolaboratif sebagai Wadah bagi Komunitas Kreatif di Denpasar

Ida Bagus Alit Arinata¹, Ni Putu Ratih Pradnyaswari Anasta Putri², Ni Wayan Meidayanti Mustika³

^{1,2,3} Program Studi Arsitektur, Universitas Warmadewa, Jl.Terompong No. 24, Denpasar, Indonesia
e-mail: alitarinata69@gmail.com¹

How to cite (in APA style):

Arinata, I.B.A., Putri, N.P.R.P.A., Mustika.N.W.M. (2022). Perancangan Ruang Kolaboratif sebagai Wadah bagi Komunitas Kreatif di Denpasar. *Undagi : Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*. 10(1), pp.135-141.

ABSTRACT

According to the Ministry of Trade of the Republic of Indonesia, it is stated that the creative economy or creative industry is an industry created from the main production sources, namely creativity and skills from individuals who can provide a job or increase welfare through the work and utilization of creative power and creativity.

According to the Denpasar City Tourism Office, there are 68 creative communities in Denpasar with various fields of activity, but Denpasar City lacks facilities for these creative communities to show their creativity and exchange ideas. This problem prompted the author to create a facility that can accommodate the activities of the creative community in the city of Denpasar. This facility will be designed using a Biophilic Architecture approach.

The author uses a biophilic approach to make visitors feel more productive, creative and healthy. According to Nelly Shafik Ramzy (2014) Biophilic architecture is an innovative approach that opens the way to a nature-based dialogue between architectural space and the set of human innate affiliations, where natural forms and patterns play the role of vocabulary and grammar of composition. In this approach, incorporating Nature into the built environment is not a luxury, but a sound economic investment in Health and productivity.

Keywords: *Collaboration Center, Creative Communities, Biophilic Architecture*

ABSTRAK

Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia menyebutkan bahwa ekonomi kreatif atau industri kreatif adalah industri yang tercipta dari sumber produksi utama yaitu kreativitas dan keterampilan dari individu yang dapat menghadirkan suatu lapangan pekerjaan atau peningkatan kesejahteraan melalui hasil karya dan pemanfaatan dari daya kreasi serta daya ciptanya Menurut Dinas Pariwisata Kota Denpasar, terdapat 68 komunitas kreatif di Denpasar dengan berbagai bidang kegiatan, akan tetapi Kota Denpasar kekurangan fasilitas bagi komunitas kreatif ini untuk menunjukkan kreatifitas mereka dan saling bertukar pikiran. Masalah ini mendorong penulis untuk membuat sebuah fasilitas yang dapat menampung kegiatan komunitas kreatif yang ada di kota Denpasar. Fasilitas ini akan dirancang dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Biophilic. Penulis menggunakan pendekatan Biophilic agar pengunjung merasa lebih produktif, kreatif dan juga sehat. Menurut Nelly Shafik Ramzy (2014) Arsitektur biofilik adalah pendekatan inovatif yang membuka cara menuju dialog berbasis alam antara ruang arsitektur dan kumpulan afiliasi bawaan manusia, di mana bentuk dan pola alami memainkan peran kosakata dan tata bahasa komposisi. Dalam pendekatan ini, memasukkan Alam ke dalam lingkungan binaan bukanlah sebuah kemewahan, tetapi investasi ekonomi yang baik dalam Kesehatan dan produktivitas.

Kata kunci: Pusat Kolaborasi, Komunitas Kreatif, Arsitektur Biophilic

PENDAHULUAN

Berdasarkan Laporan Kinerja Instansi Pemerintah (LKjIP) Dinas Koperasi Usaha Mikro Kecil dan Menengah Kota Denpasar disusun berdasarkan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Semesta

Berencana Kota Denpasar Tahun 2016 – 2021 dan Rencana Strategis Dinas Koperasi Usaha Mikro Kecil dan Menengah Kota Denpasar Tahun 2016 – 2021. (LKjIP, Kota Denpasar, 2019)

Keadaan yang dialami pelaku industrif kreatif di Bali berdasarkan factor internal adalah

- Kelebihan
 - a. Struktur Organisasi yang lengkap;
 - b. Adanya Peraturan dan Perundang-undangan Daerah sebagai landasan kegiatan organisasi
 - c. Dukungan dan komitmen pimpinan untuk menegakkan birokrasi yang transparan efisien dan efektif serta akuntabel
 - d. Dukungan politik dari masyarakat, pemerintah daerah dan legislative
 - e. Perkembangan Koperasi di Kota Denpasar.

- Kelemahan
 - a. Kualiatas SDM yang belum merata dan memadai
 - b. Semangat kerja dan disiplin beberapa staf masih rendah
 - c. Terbatasnya sarana dan prasarana penunjang untuk kelancaran pelaksanaan tugas
 - d. Terbatasnya informasi tentang penawaran dan permintaa

Menurut Nelly Shafik Ramzy (2014) Arsitektur Biofilik adalah pendekatan inovatif yang membuka cara menuju dialog berbasis alam antara ruang. Pendekatan ini memasukkan Alam ke dalam lingkungan binaan bukanlah sebuah kemewahan, tetapi investasi ekonomi yang baik dalam Kesehatan dan produktivitas. Menurut Edward O Wilson, orang pertama yang menggagas konsep Arsitektur Biophilic, Arsitektir Biophilic bertujuan untuk meningkatkan performa dan kesejahteraan kehidupan manusia melalui bangunan arsitektur beserta ruang di dalamnta

METODE PENELITIAN

Lokus penelitian.memfokuskan pada wilayah Denpasar secara keseluruhan yang dimana merupakan daerah yang memiliki banyak fasilitas pendidikan. Metode penelitian yang diterapkan yaitu pendekatan kualitatif-kwantitatif dimana data yang di dapat berasal dari kuisisioner dan wawancara pihak terkait. Kuisisioner yang menyasar komunitas dan individu kreatif di Denpasar diharapkan mampu menjawab apa yang mereka butuhkan.

Wawancara yang dilakukan pada anggota komunitas kreatif diharapkan mampu untuk memberikan informasi lebih mendalam seputar kegiatan komunitas tersebut

HASIL DAN PEMBAHASAN

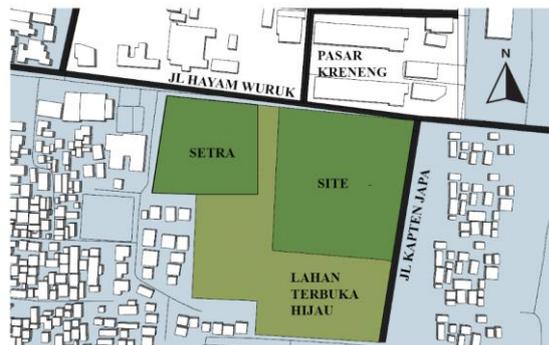
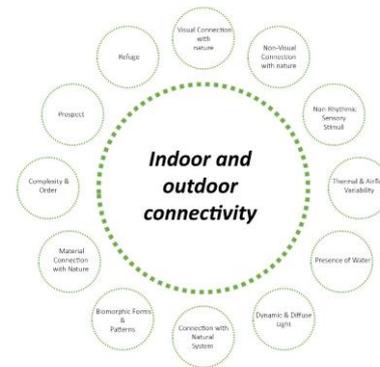
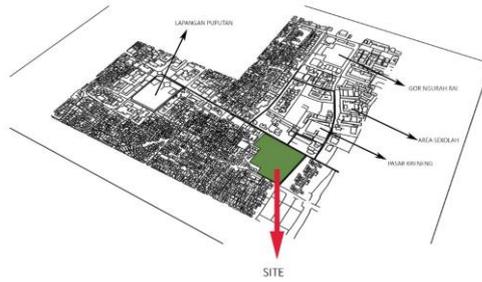
Berdasarkan hasil kuisisioner yang Penulis dapatkan dengan responden yang diincar adalah pelaku industri kreatif dan individu / komunitas kreatif. Kesimpulan yang penulis dapat jabarkan adalah rentang usia responden berada diantara 17-23 tahun dengan rata rata Pendidikan terakhir adalah SMA. 4 Usaha industri kreatif dengan presentase tertinggi adalah : seni pertunjukan (22,9%),Desain Grafis dan Multimedia (20,8%), kuliner (18,8%) dan fasion (8,7%).

Sebanyak 74,5% responden tidak tergabung dalam komunitas kreatif, tetapi sebanyak 82,5% responden ingin bergabung dengan komunitas kreatif. 3 jenis komunitas kreatif yang paling diminati adalah : kuliner (25,6%), seni pertunjukan (17,9%), fasion (15,4%). Faktor faktor yang menjadi kendala para responden untuk mengembangkan usahanya adalah : Branding(32,7%), Promosi (26,5%) dan dana (12,2%). Fasilitas yang dibutuhkan oleh para responden guna meningkatkan usaha mereka adalah : Gedung Pelatihan/workshop (54,2%), panggung pertunjukan (22,9%) dan gallery (14,6%)

| NO | Jenis Komunitas | Wawancara Komunitas | Jum Mahasiswa Terkait |
|----|--------------------------|---------------------|-----------------------|
| 1 | Fotografi | 6-10 Orang/Team | 107 Orang/Angkatan |
| | Vidiografi | 6-10 Orang/Team | 93 Orang/Angkatan |
| | Kuliner | 5-8 Orang/Team | 160 Orang/Angkatan |
| | Seni Pertunjukan | | |
| | - Seni Musik | 7-10 Orang/Team | 30 Orang/Angkatan |
| | - Seni Theater | 10-50 Orang/Team | 161 Orang/Angkatan |
| | - Seni Rupa | 4-6 Orang/Team | 39 Orang/Angkatan |
| | Fasion | | |
| | - Designer | 5-8 Orang/Team | 50 Orang/Angkatan |
| | - Model | 20-30 Orang/Team | |
| | D. Gravis dan Multimedia | 7- 18 Orang/Team | 430 Orang/Angkatan |

Penjelasan Lokasi

Konsep Dasar dan Tema

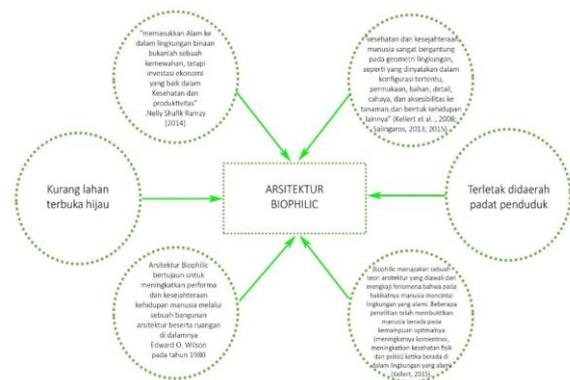


Gambar 1
Kondisi eksisting site
Sumber : dokumentasi pribadi

Lokasi Tapak perancangan dan perancangan Fasilitas Kolaboratif bagi komunitas kreatif ini berlokasi di Jl. Hayam Wuruk, Daging Puri, Kec. Denpasar Tim., Kota Denpasar, Bali dengan luas 15.000 m2. memiliki kontur yang datar terbilang mudah dengan lebar jalan 8 meter cukup untuk dilalui oleh kendaraan roda empat

Gambar 2
Perumusan Konsep Dasar
Sumber : dokumentasi pribadi

Kondisi eksisting site yang terletak ditengah kota dengan minim lahan terbuka hijau menjadikan tingkat produktifitas menurun dan meningkatkan stress penduduk. Konsep ini akan berfokus pada kenyamanan civitas dengan menggunakan elemen alam untuk meningkatkan produktifitas dan memperbaiki lingkungan sekitar.



Gambar 3
Perumusan Tema Dasar
Sumber : dokumentasi pribadi

Menurut Nelly Shafik Ramzy (2015), Arsitektur Biophilic adalah pendekatan inovatif yang membuka cara menuju dialog berbasis alam antara ruang arsitektur dan kumpulan afiliasi bawaan manusia, di mana bentuk dan pola alami memainkan peran kosakata dan tata bahasa komposisi. Dalam pendekatan ini, memasukkan Alam ke dalam lingkungan binaan bukanlah sebuah kemewahan, tetapi

Perancangan Ruang Kolaboratif sebagai Wadah bagi Komunitas Kreatif di Denpasar

investasi ekonomi yang baik dalam Kesehatan dan produktivitas.

Identifikasi Pengguna dan Aktifitas

| Jenis Komunitas | rata rata/ 2 team |
|--------------------------|-------------------|
| Fotografi | 20 |
| Vidiografi | 20 |
| Kuliner | 16 |
| Seni Pertunjukan | |
| - Seni Musik | 20 |
| - Seni Theater | 50 |
| - Seni Rupa | 12 |
| Fasion | |
| - Fashion Designer | 16 |
| - Model | 30 |
| D. Gravis dan Multimedia | 32 |
| TOTAL | 216 |

| Jum Mahasiswa Terkait | Rata rata pengunjung |
|-----------------------|----------------------|
| 107 Orang/Angkatan | 10 |
| 93 Orang/Angkatan | 10 |
| 160 Orang/Angkatan | 72 |
| 30 Orang/Angkatan | 15 |
| 161 Orang/Angkatan | 72 |
| 39 Orang/Angkatan | 18 |
| 50 Orang/Angkatan | 14 |
| 430 Orang/Angkatan | 248 |
| TOTAL | 459 |

| KEGIATAN KOLABORASI | |
|---|--|
| fotografi + fashion = Katalog fashion | |
| vidiografi + fashion = vidio promosi fasion | |
| vidiografi + fotografi + fashion + seni pertunjukan = pagelaran fasion | |
| fotografi + kuliner = katalog kuliner | |
| vidiografi + kuliner = demo kuliner | |
| vidiografi + seni musik = vidio klip musik | |
| vidiografi + seni theater = vidio pertunjukan | |
| fotografi + seni rupa = katalog produk seni | |
| D.gravis dan multimedia + fasion + seni pertunjukan + fotografi + vidiografi =pameran virtual | |

Gambar 4
Diagram Kegiatan, jenis dan jumlah pengguna
Sumber : dokumentasi pribadi

Program Ruang

1. Kebutuhan ruang

| KELOMPOK RUANG | | | |
|----------------|----------------------|---------------------------------|------------------------------|
| No | Utama | Penunjang | Service |
| 1 | Ares Pertunjukan | Ruang persiapan pertunjukan (2) | Café indoor dan outdoor |
| 2 | Area Kolaborasi Area | Ruang rias | Taman |
| 3 | Pameran | Panggung | Kitchen |
| 4 | Galery | Auditorium | Ruang penyimpanan/Gudang (2) |
| 5 | Ruang Pelatihan | Ruang operator | janitor (3) |
| 6 | | Ruang meeting (2) | R. Mekanikal dan plambing |
| 7 | | Booth Pameran | Toilet (5) |
| 8 | | Booth Gallery | Toilet difable (3) |
| 9 | | Studio foto | Parkir |
| 10 | | Ruang Editing | Drop Area |
| 11 | | Ruang desain multimedia | TPS |
| 12 | | Ruang desain fasion | |
| 13 | | Ruang 3D Printing | |
| 14 | | Koridor | |
| 15 | | Lobby | |
| 16 | | Ruang pengelola | |
| 17 | | | |

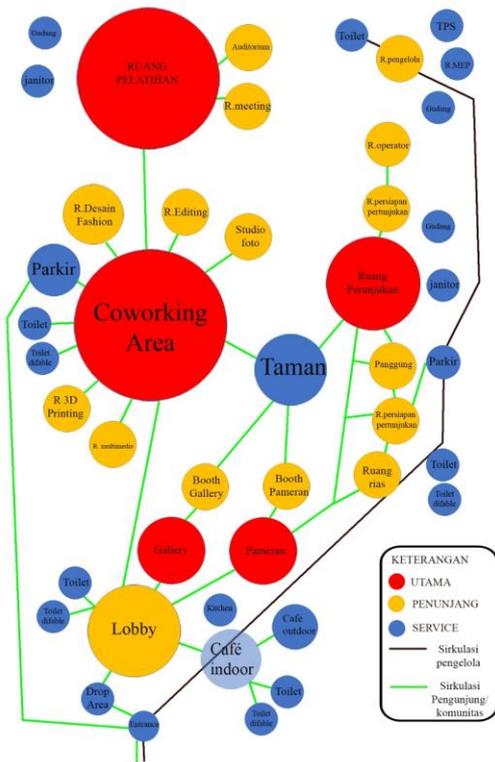
Gambar 5
Diagram Kebutuhan Ruang
Sumber : dokumentasi pribadi

2. Besaran Ruang

| No | Utama | Luas m2 | Penunjang | Luas m2 | Service | |
|--------------------------|----------------------|-------------|---------------------------------|---------------|------------------------------|-------------|
| 1 | Ares Pertunjukan | 500 | Ruang persiapan pertunjukan (2) | 45x2 90 | Café indoor dan outdoor | 1950 |
| 2 | Area Kolaborasi Area | 1500 | Ruang rias | 47,5 | Kitchen | 30 |
| 3 | Pameran | 130 | Panggung | 135 | Ruang penyimpanan/Gudang (2) | 38x2 76 |
| 4 | Galery | 130 | Auditorium | 280 | janitor (3) | 6x3 18 |
| 5 | Ruang Pelatihan | 400 | Ruang operator | 45 | R. Mekanikal dan plambing | 20 |
| 6 | | | Ruang meeting (2) | 60x2 120 | Toilet (5) | 12x5 60 |
| 7 | | | Studio foto | 160 | Toilet difable (3) | 6x3 18 |
| 8 | | | Ruang Editing | 120 | Parkir | 2000 |
| 9 | | | Ruang desain multimedia | 800 | Drop Area | 36 |
| 10 | | | Ruang desain fasion | 120 | TPS | 6 |
| 11 | | | Ruang 3D Printing | 30 | | |
| 12 | | | Lobby | 300 | | |
| 13 | | | Ruang pengelola | 220 | | |
| | TOTAL | 2660 | TOTAL | 2567,5 | TOTAL | 4214 |
| TOTAL KESELURUHAN | | | | | | 9441 |

Gambar 6
Diagram Besaran Ruang
Sumber : dokumentasi pribadi

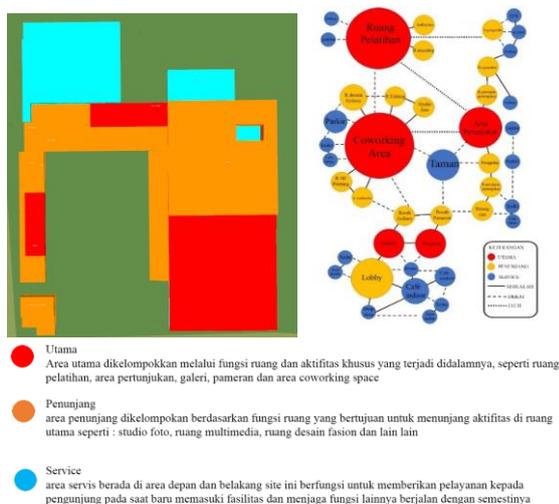
3. Sirkulasi Ruang



Gambar 7
Diagram Bubble
Sumber : dokumentasi pribadi

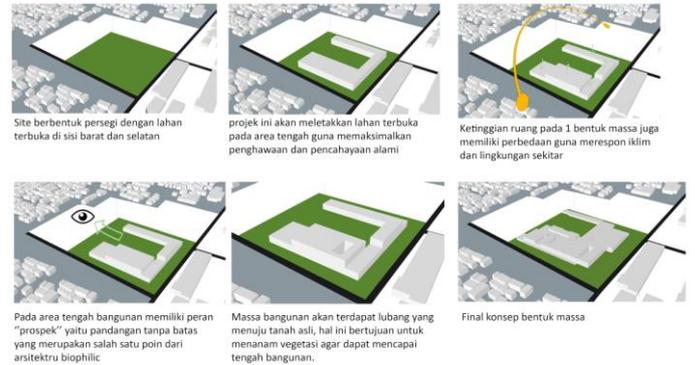
Konsep Perencanaan dan Perancangan

1. Zonning



Gambar 8
Zonning Bangunan
Sumber : dokumentasi pribadi

2. Bentuk Massa



Gambar 9
Konsep Bentuk Massa Bangunan
Sumber : dokumentasi pribadi

Konsep Fasade



Gambar 10
Konsep Fasade Bangunan
Sumber : dokumentasi pribadi

Konsep fasade bangunan menggunakan aksentasi warna alam. Adapun atap pada bagian fasade dibuat setinggi 5-8 meter guna merespon tinggi keseluruhan bangunan tanpa memberikan kesan massif pada fasade bangunan dan fungsi ruangan yang merupakan lobby sehingga walaupun hanya 1 lantai tetapi memiliki tinggi yang setara dengan ruang yang terletak di lantai 3

Konsep Ruang Dalam



Gambar 11
Konsep Ruang Dalam
Sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 13
Konsep Utilitas Bangunan
Sumber : dokumentasi pribadi

Mengusung tema arsitektur biophilic dengan mengutamakan kenyamanan civitas dengan meletakkan alam dengan kedekatan intim maka akan terdapat taman indoor pada ruang dalam, dilengkapi dengan skylight selain agar vegetasi dalam ruang dalam dapat hidup juga berperan sebagai pencahayaan alami di dalam ruang. Material tembok dan plafon juga menggunakan tekstur kayu guna menyesuaikan dengan tema proyek. Second skin digunakan guna merespon orientasi bangunan agar tidak terkena sinar matahari secara langsung yang dapat menyebabkan silau tanpa mengurangi intensitas sinar matahari yang masuk ke dalam ruangan. Penggunaan partisi kayu berperan sebagai penyekat antar ruang dan juga sebagai penghawaan alami dan cross ventilation

Bangunan ini mengutamakan pencahayaan dan penghawaan alami dengan menggunakan skylight untuk memasukkan cahaya dan udara alami selain itu di bawah skylight terdapat taman indoor yang berperan sebagai daerah resapan air yang merupakan salah satu poin dari arsitektur biophilic. Pada malam hari atau saat sinar matahari tidak ada, bangunan menggunakan pencahayaan buatan berupa : lampu LED, LED Strip dan lampu TL. Lampu LED sebagai pencahayaan utama dengan system tanam atau Downlight. Lampu LED Strip pada teras, plafond dan area spesifik yang berguna sebagai penegas bentuk. Lampu TL digunakan pada ruangan yang membutuhkan pencahayaan maksimum.

Konsep Utilitas



Gambar 12
Konsep Utilitas Bangunan
Sumber : dokumentasi pribadi

SIMPULAN

Penerapan Arsitektur Biophilic pada pusat kolaboratif pada hakikatnya merupakan sebuah solusi untuk menghasilkan sebuah ruang yang memiliki fungsi sebagai tempat untuk bekerja, belajar dan berkolaborasi sembari meningkatkan produktifitas pengguna dengan memperhatikan kesejahteraan secara fisiologi dan psikologi pengguna dalam bangunan. Persamaannya yaitu hubungan manusia dengan alam, dimana agar mampu menghadirkan interaksi atau hubungan manusia dengan alam guna menciptakan energi positif terhadap kesehatan psikologi terlepas dari sumber daya dan iklim. Architecture biophilic memiliki tujuan untuk menghubungkan kembali ikatan-ikatan antara manusia dan alam yang disebabkan oleh perubahan gaya hidup modern ini mulai terpisahkan. Pendekatan ini masalah

dianggap relevan sehingga implementasi dan penerapan tema pada pusat kolaboratif akan melahirkan konsep berbeda pada objek rancangan dan menjadi kekhususan dari desain rancangan.

Industri Kreatif Di Denpasar (Denpasar Creative Hub). 1–16.

Yesserie. (2015). No Title空間像再生型立体映像の研究動向. *Nhk技研*, 151, 10–17.
<https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>

DAFTAR PUSTAKA

- Arsitektur, P., Pada, K., & Youth, B. (2021). *UNDAGI : Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*. 9(1), 30–39.
- Ayu, P., Wirajaya, G., Angga, K., Putra, M., Ayu, G. A., & Widyaswari, W. (2020). *Perancangan Media Promoso Dharma Negara Alaya “ Modern Creative Hub ” Rumah Kreativitas Kota Denpasar*. 1(2), 19–27.
- Justice, R. (2021). Konsep Biophilic Dalam Perancangan Arsitektur. *Jurnal Arsitektur ARCADE*, 5(1), 110.
<https://doi.org/10.31848/arcade.v5i1.632>
- Krčmářová, J. (2009). E . O . Wilson’s concept of biophilia and the environmental movement in the USA. *Internet Journal of Historical Geography and Environmental History*, 6(1–2), 4–17.
- Nurwarsih, W. N. (2017). Korelasi Kebutuhan Fungsi Terhadap Proses dan Program Perancangan Arsitektur. *UNDAGI Jurnal Arsitektur*, 5(2), 19–26.
- Nyi, N., Sri, R., Luh, G., & Niti, S. (2020). Identifikasi arsitektur dan interior balai budaya alaya dharma negara depnasar. *Senada*, 3, 519–525.
- Rachmad, N. D. P., & Rofi’I, R. (2021). Perancangan Taman Belajar dan Pusat Edukasi dengan Pendekatan Arsitektur Biophilic di Kabupaten Bojonegoro. *Tekstur (Jurnal Arsitektur)*, 2(2), 183–192.
<https://doi.org/10.31284/j.tekstur.2021.v2i2.2188>
- Ramzy, N. S. (2015). Biophilic qualities of historical architecture: In quest of the timeless terminologies of “life” in architectural expression. *Sustainable Cities and Society*, 15, 42–56.
<https://doi.org/10.1016/j.scs.2014.11.006>
- Wisnu, I. P., Atmaja, W., Susilo, G. A., & Sukowiyono, G. (2019). *Pusat Kegiatan*