
Fasilitas Penunjang Industri Kain Endek di Kota Denpasar, Bali.

I Komang Muliadi Arisasmika¹, Ni Putu Ratih Pradnyaswari Anasta Putri², I Wayan Runa³
^{1,2,3} Program Studi Arsitektur, Universitas Warmadewa, Jl.Terompong No. 24, Denpasar, Indonesia
e-mail: muliadixkomang01@gmail.com¹

How to cite (in APA style):

Arisasmika, I.K.M., Putri, N.P.R.P.A., Runa, I.W. (2023). Fasilitas Penunjang Industri Kain Endek di Kota Denpasar, Bali. *Undagi : Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*. 11 (2), pp.179-186.

ABSTRACT

For a city to thrive, it needs a Creative Hub, which can be a place for social interaction and communication between various groups. Creative Hubs function as dynamic areas that provide employment options, educational opportunities, corporate development opportunities, and networking opportunities. It also encourages more intensive innovation in the creative field for the benefit of the local community and region. In general, Creative Hubs are facilities or containers, both physical and virtual, that can connect communities or creative activists by providing a dynamic space so that new innovations and creativity can be born. Because of its nature as a center, the creative hub only covers part of the area. However, activities in the creative hub connect talents, skills, and disciplines in the creative community. Planning and Designing Creative Hub Facilities in Denpasar City, Bali can later become a support for the endek fabric industry in addition to the availability of other facilities that can support activities for creative industry players. So it is hoped that this design can be able to facilitate young people in Denpasar City and is expected to build and increase activities for creative economic actors who will produce products of economic value.

Keywords: *Creative hub, Denpasar City, Endek Fabric*

ABSTRAK

Agar sebuah kota dapat berkembang, maka perlu adanya Creative Hub, yang dimana Creative Hub dapat menjadi tempat untuk berinteraksi sosial dan komunikasi antar berbagai kelompok. Creative Hub berfungsi sebagai area dinamis yang menyediakan pilihan pekerjaan, peluang pendidikan, peluang pengembangan perusahaan, dan peluang jaringan. Selain itu juga mendorong inovasi yang lebih intensif di bidang kreatif untuk kepentingan masyarakat dan daerah setempat. Secara umum, Creative Hub adalah fasilitas atau wadah, baik fisik maupun virtual, yang dapat menghubungkan komunitas atau penggiat kreatif dengan memberikan ruang yang dinamis sehingga dapat lahir inovasi dan kreativitas baru. Karena sifatnya sebagai pusat, creative hub hanya mencakup sebagian area. Namun, kegiatan di pusat kreatif menghubungkan bakat, keterampilan, dan disiplin di komunitas kreatif. Perencanaan dan Perancangan Fasilitas Creative Hub di Kota Denpasar, Bali ini nantinya dapat menjadi penunjang bagi industri kain endek selain itu yang dimana tersedianya fasilitas lain yang dapat menunjang aktivitas bagi pelaku industri kreatif. Sehingga diharapkan dengan adanya rancangan ini dapat mampu memfasilitasi para anak – anak muda di Kota Denpasar serta diharapkan dapat membangun dan meningkatkan kegiatan bagi para pelaku ekonomi kreatif yang akan menghasilkan produk yang bernilai ekonomis.

Kata kunci: *Pusat Kreatif, Kota Denpasar, Kain Endek*

PENDAHULUAN

Agar sebuah kota dapat berkembang, maka perlu adanya *Creative Hub*, yang dimana *Creative Hub* dapat menjadi tempat untuk berinteraksi sosial dan komunikasi antar berbagai kelompok. *Creative Hub* berfungsi sebagai area dinamis yang menyediakan pilihan pekerjaan, peluang pendidikan, peluang pengembangan perusahaan, dan peluang jaringan. Selain itu juga mendorong inovasi yang lebih intensif di bidang kreatif untuk kepentingan masyarakat dan daerah setempat.

Sebuah industri yang dikenal sebagai *Creative Hub* atau Industri Kreatif memanfaatkan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menghasilkan kekayaan dan lapangan kerja melalui produksi dan penggunaan kreativitas dan penemuan individu dalam pengembangan bisnis, membangun hubungan, memperkuat organisasi dan komunitas (Kemenparekraf. 2022). Salah satunya Kota Denpasar memiliki luas wilayah 12.778 Ha atau 2,27% dari luas wilayah Provinsi Bali.

Selama ini pemerintah telah mengembangkan dan mendokumentasikan sejumlah subsektor industri kreatif melalui Badan Kreatif Kota Denpasar 2019, antara lain: Musik, Fashion, Arsitektur, Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, Film dan Animasi, Aplikasi dan Game, Periklanan, Seni Pertunjukan, Desain Produk, Kerajinan, Televisi dan Radio, Seni Rupa. Di Kota Denpasar, globalisasi dan modernisasi berdampak signifikan terhadap perkembangan teknologi industri, informasi hiburan, dan gaya berpakaian. Salah satu industri tersebut adalah industri kreatif yang dikenal dengan Fashion, dan pesatnya pertumbuhan wisatawan membantu pertumbuhan setiap subsektor lainnya, termasuk mempermudah penciptaan dan pemasaran berbagai produk Fashion.

Seiring dengan berjalannya waktu dan perkembangan teknologi, kini dunia Industri kreatif berkembang dengan sangat cepat sehingga dunia tidak lagi mengenal batas. Hal ini memungkinkan siapa saja, dari mana saja, memperoleh informasi dari berbagai sumber. Wajar jika generasi muda yang terlibat dalam pembangunan industri, yang nantinya akan

berperan kreatif di Kota Denpasar, terkait erat dengan pertumbuhan ekonomi.

Di Kota Denpasar, kain endek sudah mulai menjadi trend fashion. Model busana yang dihasilkan dari trend tersebut kini semakin beragam dan dapat dikenakan sebagai busana untuk acara-acara formal. Duta Endek Denpasar yang gencar mempromosikan kain endek sebagai kain tradisional merupakan salah satu komunitas pecinta dan peminat kain endek yang mulai bermunculan. Kain Endek memiliki nilai filosofis, historis, dan spiritual sebagai kain tradisional.

Maka dari itu, sangat dibutuhkan suatu fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan – kegiatan yang dapat memajukan ekonomi dan memberikan ruang publik kreatif untuk menciptakan lapangan pekerjaan dan pelatihan workshop bagi anak muda yang akan baru merintis ke dunia industri kreatif yang ada di Kota Denpasar dengan tujuan sebagai upaya untuk lebih meningkatkan produktivitas kinerja bagi industri kreatif berupa industri fashion, musik, seni pertunjukan, fotografi dan videografi, serta memberikan ruang promosi bagi kerajinan kain tenun endek khas Bali untuk menjadi daya tarik pariwisata sehingga dapat menarik wisatawan local maupun luar, serta memberikan ruang bagi Anak muda di Kota Denpasar untuk menyalurkan bakat dan minatnya di bidang kreativitas, tentunya menjadi nilai yang baik untuk menciptakan sebuah ruang dengan fungsi kerja bagi komunitas kreatif, sekaligus menciptakan kenyamanan visual bagi penduduknya secara fisik, sosial dan ekonomi.

Berdasarkan dari berbagai uraian latar belakang diatas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Fasilitas apa saja yang dibutuhkan pada Perencanaan dan Perancangan Fasilitas *Creative Hub* di Kota Denpasar yang dapat memenuhi kegiatan kreatif-inovatif bagi pelaku industri kreatif?
2. Bagaimana cara memadukan fungsi tempat bekerja, tempat belajar, serta dapat menjadi tempat promosi dan tempat wisata yang dapat digunakan oleh pelaku Industri Kreatif dan masyarakat sekitar?

3. Bagaimana merancang bangunan dengan pemilihan lokasi site yang cocok, khususnya yang dapat merespon iklim pada kawasan kota Denpasar dan mampu menarik minat anak – anak muda serta wisatawan di Kota Denpasar?

Tujuan dari adanya penelitian ini untuk memberikan wadah untuk memberikan dampak positif bagi Anak muda dalam menyalurkan bakat dan minatnya di bidang kreativitas dan menampung para pelaku industri kreatif di Kota Denpasar untuk bertemu, berkumpul, bekerja serta berkolaborasi.

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian berada di Denpasar Timur, Denpasar, Bali. Fokus penelitian adalah menyediakan suatu fasilitas yang dapat menunjang industri kain tenun endek di Kota Denpasar.

Dalam proses pencarian dan pengolahan data, dilakukan langkah-langkah seperti:

1. Pengumpulan Data

- Studi Literatur

Tata cara pengumpulan data atau mencari referensi teori yang relevan dengan permasalahan berdasarkan kasus berdasarkan data yang berpusat pada industri kreatif.

- Observasi

proses pengumpulan data dengan cara mengamati langsung lokasi site yang berada di Kota Denpasar untuk mengetahui kondisi eksisting site dan keadaan sekitar site.

- Studi Preseden

proses perbandingan terhadap desain rancangan melalui identifikasi pada komponen pada desain yang nantinya dijadikan referensi atau preseden.

- Kuisisioner

pengumpulan data melalui survey kuisisioner kepada responden guna mengetahui jawaban dari setiap pelaku industri kreatif untuk menentukan industri kreatif yang layak di kembangkan.

2. Penyajian Data

- Klasifikasi Data

Merupakan pengumpulan data dalam proses analisis berdasarkan tingkat kegunaan dan spesifikasinya.

- Kompilasi Data

Merupakan Pemilihan data, yang kemudian ditampilkan dalam bentuk uraian, tabel, grafik, sketsa, gambar, dan foto.

3. Analisa Data

- Komparatif

Data yang diperoleh dengan cara membandingkan persamaan dan perbedaan kemudian dikomplikasikan untuk memudahkan penyusunan lebih lanjut

- Analisa

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisa untuk mengidentifikasi masalah dan menarik kesimpulan untuk pengambilan keputusan kemudian dicari alternatif pemecahannya.

- Sintesa

integrasi setiap poin dan faktor-faktor yang mempengaruhinya dengan tujuan adanya solusi alternatif terbaik untuk program dan konsep perencanaan yang dapat ditarik kesimpulannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tinjauan Pustaka

a. Pengertian *Creative Hub*

Secara umum, *Creative Hub* adalah fasilitas atau wadah, baik fisik maupun virtual, yang dapat menghubungkan komunitas atau penggiat kreatif dengan memberikan ruang yang dinamis sehingga dapat lahir inovasi dan kreativitas baru (Panghegar, Wardani, & Rizqi, 2018).

Pengertian *Creative Hub* atau pusat kreatif sebagai pokok pangkal dalam hal kreatif tidak hanya mencakup aspek fisik, tetapi juga jaringan komunitas kreatif yang dibentuk oleh para pelaku kreatif dan kegiatan yang diwujudkan. Secara fisik, fasilitas *Creative Hub* juga merupakan wadah atau tempat yang dapat mempersatukan pelaku industri kreatif dengan tersedianya fasilitas dan ruang yang dapat mendukung segala aktivitas di dalam industri kreatif dalam rangka membangun koneksi pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat di bidang kreatif,

budaya, dan teknologi. Karena sifatnya sebagai pusat, *creative hub* hanya mencakup sebagian area. Namun, kegiatan di pusat kreatif menghubungkan bakat, keterampilan, dan disiplin di komunitas kreatif. *Creative Hub* adalah platform atau tempat kerja bagi seniman, musisi, desainer, pembuat film, pengembang aplikasi, atau pengusaha pemula. Di dalam *Creative Hub*, praktik kreatif tidak terbatas pada kegiatan seperti galeri, sanggar seni atau lembaga budaya.

b. Pengertian Fashion

Fashion merupakan sarana komunikasi nonverbal, sebuah kata yang mengungkapkan ekspresi manusia dalam berbusana, fashion juga merupakan istilah yang akrab dalam kehidupan sehari-hari. Kita seringkali mengidentikkan fashion dengan busana atau pakaian, padahal sebenarnya yang dikatakan fashion adalah segala sesuatu yang sedang tren dalam masyarakat (Annisa Fadhillah Jasmine,2017).

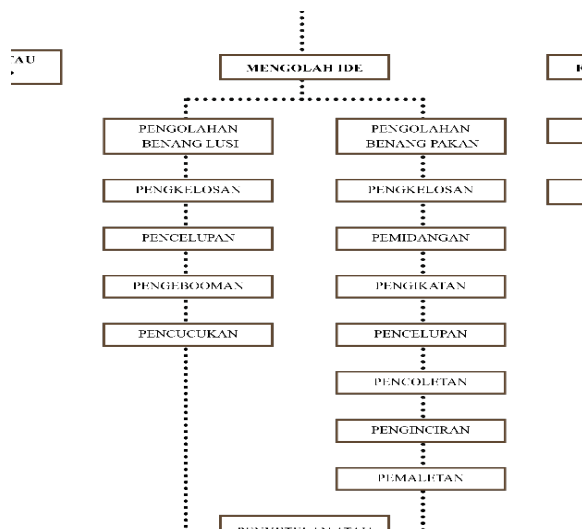
c. Pengertian Kain Endek

Kain tenun endek merupakan salah satu teknik ikat yang paling berkembang khususnya di Bali. Kain tenun endek merupakan kain tradisional Bali dengan pola pakan. Keindahan ragam hias berupa flora dan fauna serta motif dari mitologi Bali dan wayang. Keberagaman motif tersebut menjadi ciri khas kain tenun endek. (Nugraha, Putu Gde Suwandi Putra,2015). Selain itu Kain endek adalah salah satu dari kain tradisional Bali. Endek merupakan kain tenun yang biasa dikenal dengan tenun ikat. Hanya saja, untuk membedakannya tenun ikat dari Bali disebut endek. Proses pembuatannya pun hampir sama dengan kain tenun ikat dari daerah lain di Indonesia (Mareta, Putu Sifra Ayu,2017).

d. Blok diagram system pengolahan kain tenun endek Bali.

Berdasarkan pengertian *Creative Hub*, perlunya suatu blok diagram untuk dapat menentukan suatu industri kreatif yang dirancang sehingga dengan memahami gambar blok diagram maka suatu *Creative Hub* sudah dapat di kenali dengan baik. Oleh karena itu adapun gambaran dari blok

diagram sistem yang akan dirancang dalam dunia industri fashion khususnya kain tenun endek Bali adalah sebagai berikut.

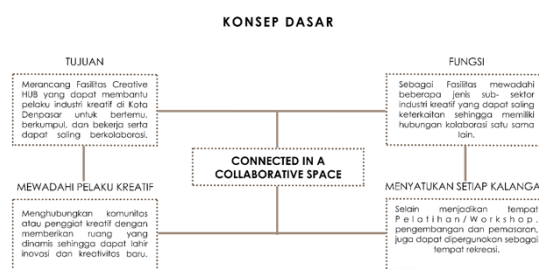


Gambar 1 Skema Blok Diagram Sistem Industri Kreatif Fashion Kain Tenun Endek Bali (Sumber: Penulis, 2023)

2. Konsep Dasar dan Tema Rancangan

a. Konsep Dasar

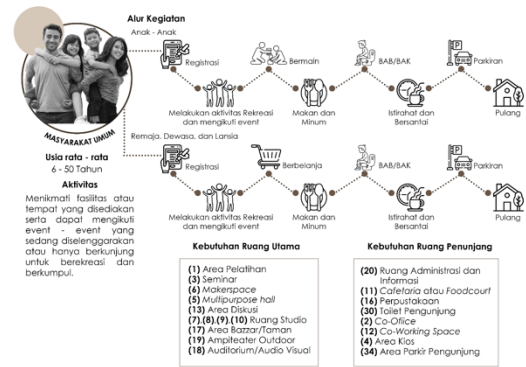
Konsep dasar yang digunakan dalam Perencanaan dan Perancangan Fasilitas *Creative Hub* di Kota Denpasar, Bali adalah “*Connected in a collaborative space*” yang dimana menekankan sebuah fasilitas yang dapat mewadahi setiap penggiat industri kreatif maupun komunitas sub-sektor industri kreatif lainnya serta saling berkolaborasi antar satu sama lain di dalam satu bangunan yang sama.



Gambar 2 Perumusan Konsep Dasar (Sumber: Penulis, 2023)

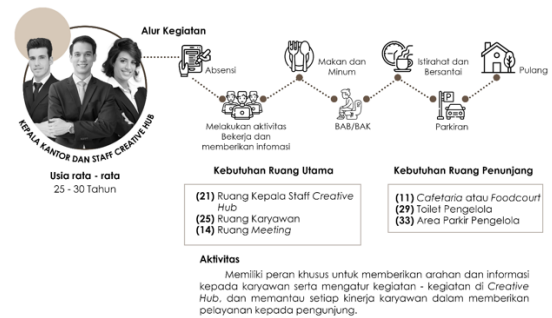
b. Tema Rancangan

Tema rancangan yang nantinya akan diterapkan dalam Perencanaan dan Perancangan Fasilitas *Creative Hub* di Kota Denpasar, Bali ini yaitu “Arsitektur Tropis Modern”. Tema ini mengadaptasikan dengan cuaca pada lingkungan sekitar yaitu musim panas dan musim hujan, yaitu seperti curah hujan yang tinggi, radiasi matahari tinggi, suhu udara tinggi, kelembaban tinggi, dan kecepatan angin relatif rendah. sehingga menyesuaikan dengan Kota Denpasar dengan mempergunakan banyaknya bukaan – bukaan jendela ventilasi silang di sekeliling bangunan, vegetasi pada sekitar bangunan serta skylight di beberapa sudut langit.



Gambar 5
Aktivitas Civitas
(Sumber: Penulis, 2023)

c) Pengelola



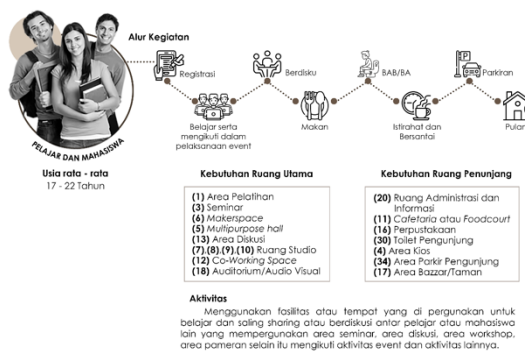
Gambar 6
Aktivitas Civitas
(Sumber: Penulis, 2023)



Gambar 3
Tema Rancangan
(Sumber: Penulis, 2023)

3. Program Fungsi

- a. Civitas
- a) Pelaku Utama



Gambar 4
Aktivitas Civitas
(Sumber: Penulis, 2023)

b) Pengunjung

4. Program Ruang

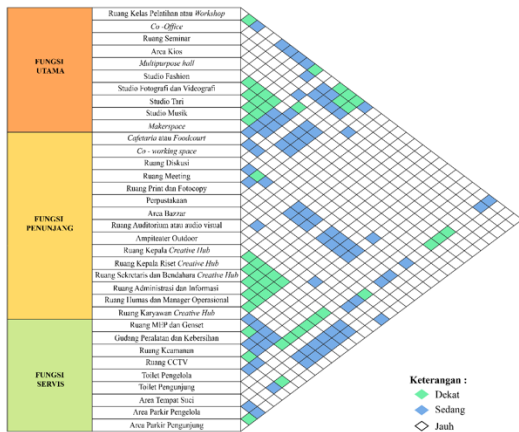
a. Kebutuhan Ruang

JENIS RUANG						
UTAMA		PENUNJANG		SERVIS		
1	Ruang Kelas pelatihan atau workshop	11	Cafeteria atau Foodcourt	21	Pos Keamanan	
2	Co-Office	12	Co-working space	22	Ruang MEP dan Genset	
3	Ruang Seminar	13	Ruang Diskusi	23	Ruang Kepala Riset Creative Hub	
4	Area Kios	14	Ruang Meeting	24	Ruang Sekretaris dan Bendahara Creative Hub	
5	Multipurpose hall	15	Ruang Print dan Fotocopy	25	Ruang Humas dan Manager Operasional	
6	Makerspace	16	Perpustakaan		29	Toilet Pengelola
7	Studio Fashion	17	Area bazaar		30	Toilet Pengunjung
8	Studio Fotografi dan Videografi	18	Ruang Auditorium atau audio visual		31	Ruang CCTV
9	Studio Tari	19	Ampiteater outdoor		32	Area Tempat Suci
10	Studio Musik	20	Ruang administrasi dan Informasi		33	Area Parkir Pengelola
					34	Area Parkir Pengunjung
Total 34 Jenis Ruangan yang dibutuhkan.						

Tabel 1

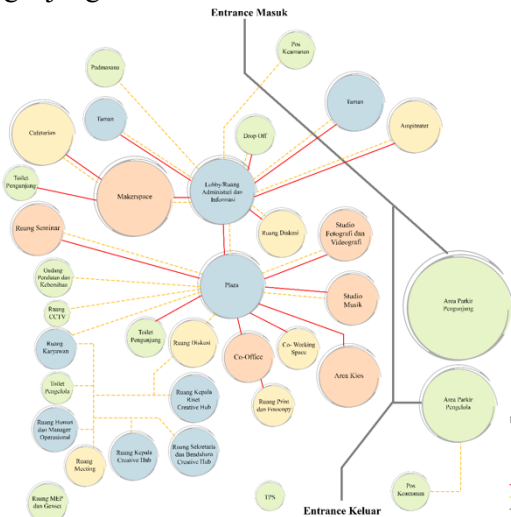
Kebutuhan Ruang
(Sumber: Penulis, 2023)

b. Hubungan Ruang
hubungan ruang ini menggambarkan kedekatan satu ruang dengan ruang lainnya. Berikut hubungan spasial dalam perencanaan dan perancangan fasilitas *creative hub* di Kota Denpasar, Bali yang dijelaskan dalam diagram skematik.



Gambar 7
Hubungan Ruang
(Sumber: Penulis, 2023)

c. Sirkulasi Ruang
Sirkulasi ruang menggambarkan sirkulasi pergerakan aktivitas masyarakat dari satu ruang ke ruang lainnya, sirkulasi dalam perencanaan dan perancangan fasilitas *creative hub* ini terbagi menjadi 3 yaitu sirkulasi penelola, sirkulasi pengunjung dan sirkulasi kendaraan.

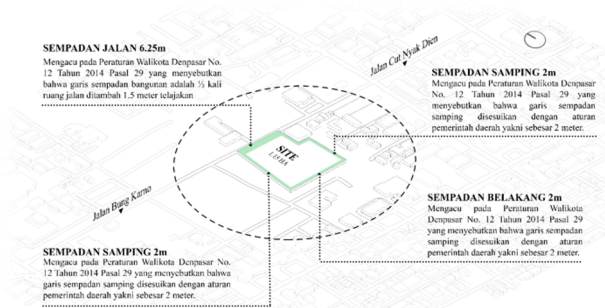


Gambar 8
Organisasi Ruang
(Sumber: Penulis, 2023)

5. Program Site

a. Lokasi Site

Lokasi site Perencanaan dan Perancangan Fasilitas *Creative Hub* di Kota Denpasar, Bali ini berlokasi di Jalan Bung Karno, Daging Puri Kelod, Denpasar Timur, dengan luasan 1,15Ha. Site ini merupakan sebuah lahan hijau yang dipenuhi dengan vegetasi pepohonan.



Gambar 9
Lokasi Site
(Sumber: Penulis, 2023)

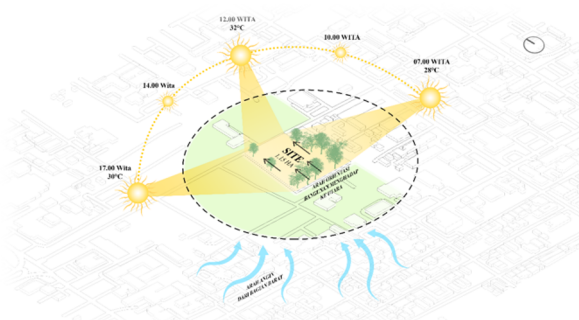
b. Analisa Site



Gambar 10
Analisa Build Up Area
(Sumber: Penulis, 2023)



Gambar 11
Analisa Kebisingan
(Sumber: Penulis, 2023)

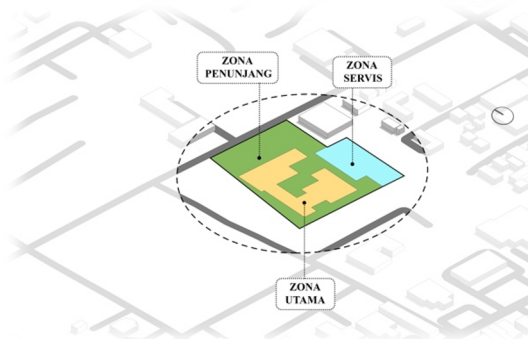


Gambar 12
Analisa Kondisi Thermal
(Sumber: Penulis, 2023)

6. Konsep Perencanaan dan Perancangan

a. Konsep Zonning

Penentuan zoning dilakukan berdasarkan jenis kegiatan yang ada di dalam site, yang dimana zona pada Fasilitas *Creative Hub* ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu zona utama, zona penunjang, dan zona servis.

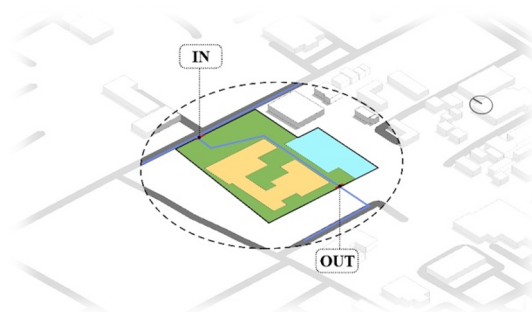


Gambar 13
Konsep Zonning
(Sumber: Penulis, 2023)

b. Konsep Entrance

Bentuk site diambil dari material alami seperti kayu, batu alam, dan beton ekspose. Dengan lebar *entrance* 7m dengan 2 akses kendaraan. Dimana posisi *entrance* dengan jalur in dan out akan dipisah dengan tujuan

memberikan kenyamanan bagi pengunjung dan pengelola.



Gambar 14
Konsep Entrance
(Sumber: Penulis, 2022)



Gambar 15
Bentuk Entrance
(Sumber: Penulis, 2023)

c. Konsep Massa

Pola massa yang diterapkan yaitu pola massa cluster, yang dimana massa dikembangkan ke dalam beberapa bentuk yang berbeda-beda guna mencapai kondisi sirkulasi yang maksimal berdasarkan aktivitas dan ruang sesuai fungsinya yang terdapat di dalam bangunan.

SIMPULAN

Dari hasil uraian yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa Perencanaan dan Perancangan Fasilitas *Creative Hub* di Kota Denpasar, Bali ini yang nantinya dapat menjadi penunjang bagi industry kain endek selain itu dimana nantinya tersedianya fasilitas lain yang dapat menunjang aktivitas bagi pelaku industry kreatif. Sehingga diharapkan dengan adanya

rancangan ini dapat mampu memfasilitasi para anak – anak muda di Kota Denpasar serta diharapkan dapat membangun dan meningkatkan kegiatan bagi para pelaku ekonomi kreatif yang akan menghasilkan produk yang bernilai ekonomis, serta upaya untuk lebih meningkatkan produktivitas kinerja bagi industri kreatif berupa industri fashion, musik, seni pertunjukan, fotografi dan videografi, serta memberikan ruang promosi bagi kerajinan kain tenun endek khas Bali untuk menjadi daya tarik pariwisata sehingga dapat menarik wisatawan local maupun luar, serta memberikan ruang bagi anak muda di Kota Denpasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Aguswin. 2020. *“Perencanaan dan Perancangan Bojonegoro Creative Hub dengan Pendekatan Konsep Arsitektur Modern”*. (jurnal online). Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa.
- Astrihasna Shafa. 2019. *“Perancangan Pusat Industri Kreatif di Kota Pekalongan (Pekalongan Creative Hub)”*. (jurnal online). Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro.
- Dwi Purnamasari. 2020. *“Perancangan Creative Hub di Pekanbaru”*. (jurnal online). S1 Desain Interuir, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Jalan Telekomunikasi No.1 Bandung.
- Rizki Audiana, Nur Atnan. 2019. *“Peran Bandung Creative Hub dalam membangun City Branding Kota Bandung sebagai kota kreatif”*. (Jurnal Online). Program Studi S1 Ilmu Komunikasi. Fakultas Komunikasi dan Bisnis. Universitas Telkom Jalan Telekomunikasi No.1 Bandung.
- Tandyo, E.J. 2019. *“Creative Hub di Yogyakarta. Landasan konseptual perencanaan dan perancangan arsitektur”*. (Jurnal Online). Program Studi Arsitektur. Fakultas Teknik. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Mareta, Putu Sifra Ayu. 2017. *“Perancangan media komunikasi visual sebagai sarana promosi tenun ikat (endek) Desa Sidemen Karangasem, Bali”*. (Jurnal Online). Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Arsitektur dan Desain. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
- Dewi, Putu Rahayu Sitha. 2017. *“Perancangan Creative hub di Denpasar Bali”*. (Jurnal Online). Program Studi Magister Desain Arsitektur. Universitas Institut Teknologi Bandung.
- Neufert, Ernst. *Edisi 33 Jilid 1. “Data Arsitek”*. Jakarta : Erlangga.
- Neufert, Ernst. *Edisi 33 Jilid 2. “Data Arsitek”*. Jakarta : Erlangga.
- Arinata, Ida Bagus Alit. 2022. *“Perancangan Ruang Kolaboratif sebagai Wadah bagi Komunitas Kreatif di Denpasar”*. (Jurnal Online). Program Studi Arsitektur. Fakultas Teknik dan Perencanaan. Universitas Warmadewa.
- Dinata, I Made Arista Marta. 2021. *“Perencanaan dan Perancangan Ruang Kreatif di Badung-Bali”*. (Jurnal Online). Program Studi Arsitektur. Fakultas Teknik dan Perencanaan. Universitas Warmadewa.