

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Creative Hub atau pusat kreatif merupakan suatu tempat yang dapat mewadahi beberapa aktivitas yang dilakukan oleh pelaku-pelaku kreatif antar komunitas. *Creative Hub* dapat berbentuk fisik yang menyediakan tempat berupa ruang – ruang yang dapat mewadahi aktivitas dari beberapa jenis komunitas kreatif yang berperan sebagai pelaku kreatif seperti komunitas seni, selain itu *Creative Hub* juga dapat mewadahi beberapa bisnis di bidang industri kreatif. *Creative Hub* memiliki bentuk yang berbeda – beda, mulai dari bentuk fisik seperti bangunan sementara ataupun bangunan permanen sampai ke bentuk non fisik seperti *Creative Hub* digital. *Creative Hub* dapat memberikan jaringan antara satu komunitas kreatif dengan komunitas kreatif lainnya dengan mempertemukan pelaku – pelaku kreatif yang dapat berkolaborasi sehingga membentuk suatu aktivitas di dalamnya. Dalam segi fisik, bangunan *Creative Hub* harus menyediakan fasilitas – fasilitas yang mendukung aktivitas di dalamnya, seperti adanya *coffee shop*, ruang diskusi atau ruang kerja bagi komunitas, tempat makan, toko dan juga ruang pameran (Eka, 2020).

Creative Hub mulai berkembang dalam beberapa tahun terakhir. Perkembangan *Creative Hub* mengalami perkembangan yang cukup pesat baik di luar negeri maupun di Indonesia terutama di Tangerang Selatan. Perkembangan *creative hub* di Tangerang Selatan ditandai dengan munculnya beberapa *creative hub* seperti Kumulo dan The Lapan Square. *Creative Hub* sudah menjadi tren saat ini karena memiliki fungsi yang memiliki keuntungan bagi para pelaku kreatif baik individu maupun komunitas dalam melakukan pekerjaannya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh DSRResearch bersama dengan Direktorat Infrastruktur Ekonomi Kreatif, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, *Creative Hub* telah ada di Indonesia kurang lebih dari 10 tahun terakhir dan semakin berkembang dan menjadi tren di Indonesia terutama di kota –

kota besar dalam 4-5 tahun terakhir. Dengan berkembangnya *Creative Hub* yang sangat cepat, diperkirakan akan ada lebih dari 300 perusahaan atau komunitas yang akan membentuk atau mendirikan *Creative Hub* di Indonesia (Eka, 2020).

Dengan berkembangnya *Creative Hub* yang sangat pesat tentunya tidak terlepas dari bentuk fisik yang ada, seperti bangunan – bangunan *Creative Hub*. Bangunan – bangunan *Creative Hub* tentunya harus dapat mewadahi aktivitas – aktivitas kreatif dengan memberikan fasilitas – fasilitas penunjang di dalamnya. Dengan adanya *Creative Hub* ini menimbulkan dampak sosial bagi pengguna. Dampak sosial yang terjadi salah satunya adalah pengguna *Creative Hub* didominasi oleh generasi milenial dimana mereka akan memiliki kebanggaan tersendiri jika melakukan aktivitas pekerjaan di sentral bisnis yang berlokasi di lokasi yang strategis dan berada di pusat bisnis dengan tujuan agar tempat tersebut dapat mudah untuk dikunjungi contohnya adalah Kumulo yang terletak di *Central Business District (CBD) BSD City, Tangerang Selatan*. Namun, tidak semua *Creative Hub* berada di pusat bisnis, contohnya adalah *The Lapan Square*. *The Lapan Square* yang merupakan *creative hub* yang terletak di Jl. Jurang mangu Barat nomor 8 dimana objek tersebut tidak berada di jalan utama. Namun dengan lokasinya yang berada di jalan kecil, bangunan *creative hub* *The Lapan Square* ini tetap ramai dikunjungi. *The Lapan Square* merupakan *creative hub* yang diisi dengan beberapa *tenant* yang bergerak di



Gambar 1.1 The Lapan
(Sumber: [Instagram.com/thelapan.id](https://www.instagram.com/thelapan.id), diakses pada 20 Februari 2021)

bidang ekonomi kreatif, seperti perpustakaan, ruang diskusi, ritel makanan dan minuman. Bentuk fisik yang ada di *creative hub* tentunya tidak terlepas dari peranan arsitek dalam mendesain bangunan *creative hub* sehingga dapat memenuhi aktivitas di dalamnya (Eka, 2020).

Peranan desain arsitektur di suatu bangunan atau tempat terutama *creative hub* merupakan hal yang sangat penting. Peranan desain arsitektur ini sangat penting karena suatu bangunan atau tempat dapat memberikan kesan bagi para penggunanya. Kesan atau pengalaman yang dirasakan antara pengguna dengan tempat dapat disebut sebagai *sense of place*. *Sense of Place* dapat terbentuk dengan beberapa faktor baik fisik maupun non fisik. Faktor fisik salah satunya meliputi bidang arsitektur yang mencakup seperti tatanan ruang, *finishing* bangunan, sampai ke simbol yang dapat menghasilkan karakter dalam suatu bangunan secara visual, karakter visual di suatu tempat dapat menjadi faktor fisik yang dapat menimbulkan *sense of place*. Sedangkan faktor non fisik dapat timbul karna adanya aktivitas dan juga persepsi pengguna (Dr. Astrid & Wardhani, 2019). Peranan desain arsitektur terhadap suatu bangunan yang dapat menghadirkan *sense of place* di suatu tempat dapat hadir dengan adanya bentuk yang memiliki ciri khas pada suatu bangunan sehingga dapat mudah dikenali oleh pengguna.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dapat dipahami bahwa generasi milenial memiliki kebanggaan tersendiri sehingga tertarik untuk melakukan aktivitas di *creative hub* yang berlokasi di pusat bisnis, namun tidak semua *creative hub* berlokasi di pusat bisnis, seperti The Lapan Square yang berada di lokasi dengan jalan yang sempit, sehingga faktor lain selain lokasi yang dapat menarik pengunjung adalah faktor fisik. Faktor fisik memiliki peran penting dalam terbentuknya *sense of place* di The Lapan Square. *Sense of place* dapat menimbulkan kesan tersendiri bagi pengunjungnya. Faktor – faktor fisik ini menjadi alasan mengapa bangunan The Lapan Square ini ramai dikunjungi oleh generasi

milenial meskipun tidak berada di jalan utama. Oleh karena itu rumusan masalah yang akan diteliti adalah “Elemen desain arsitektur apa saja yang dihadirkan pada The Lapan Square yang dapat membentuk *sense of place* di tempat tersebut”. Batasan yang akan diteliti oleh penulis adalah seluruh area The Lapan Square kecuali area parkir dan area servis yaitu *gate*, retail, dan area duduk untuk pengunjung.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis elemen fisik pada desain arsitektur yang dihadirkan di The Lapan Square sehingga dapat membentuk *sense of place* di bangunan The Lapan Square.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran lebih lanjut dimana penerapan *sense of place* dapat terus dikembangkan. Selain itu, penulis juga berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, diantaranya :

- a. Bagi Pengguna : Dengan hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat membuat pelaku – pelaku kreatif ataupun pengguna *creative hub* semakin memanfaatkan ruang kreatif karena menyadari adanya pengalaman pada bangunan The Lapan Square.
- b. Bagi Pihak pengelola dan investor : Penelitian ini diharapkan akan memiliki hasil yang dapat menambah informasi kepada pihak pengelola maupun investor untuk memperhatikan kualitas fisik pada bangunan bangunan sehingga pengunjung tertarik untuk datang kesana.
- c. Bagi perancang : Dapat memberikan solusi desain terhadap desain *creative hub* dengan memperbaiki atau membuat desain yang dapat menimbulkan kesan tersendiri bagi pengunjung sehingga pengunjung mau untuk kembali ke tempat tersebut.

- d. Bagi Mahasiswa : Dengan penelitian ini peneliti berharap bahwa hasil dari penelitian akan menambah wawasan bagi mahasiswa mengenai hubungan antara pengguna terhadap bangunan The Lapan Square melalui penerapan desain arsitektur.

1.5. Sistematika penulisan

Pada penelitian ini akan terangkum menjadi lima bab. Masing – masing dari bab tersebut memiliki keterkaitan yang akan saling mendukung antar satu dengan yang lain. Sistematika dari lima bab tersebut dijabarkan sebagai berikut :

- BAB I : Pedahuluan

- Pada bab satu ini penulis menjelaskan tentang penjelasan yang berisikan latar belakang. Dalam latar belakang tersebut penulis menjelaskan tentang gambaran fenomena yang terjadi mengenai gejala arsitektur yang dapat menimbulkan *sense of place* di *creative hub* yang mulai berkembang di Indonesia. Pada rumusan masalah dijelaskan mengenai masalah yang terjadi sekaligus menjadi batasan dan juga pertanyaan penelitian sehingga dapat dipahami bahwa penelitian akan difokuskan terhadap desain arsitektur di lokasi The Lapan Square yang dapat menimbulkan *sense of place*. Setelah itu, penulis menjelaskan mengenai tujuan masalah yang akan dituju dalam hasil penelitian ini yaitu menganalisis faktor – faktor apa saja dalam desain arsitektur yang dapat membentuk *sense of place* di The Lapan Square. Setelah tujuan penelitian tersampaikan, penulis menjelaskan beberapa manfaat yang diharapkan akan tercapai dalam penelitian, seperti manfaat bagi pembaca dalam berbagai bidang terkait sehingga penelitian ini dapat menjadi pembelajaran lebih lanjut.

- BAB II : Tinjauan Pustaka

Pada bab ini membahas mengenai tinjauan teori mengenai *sense of place* serta kajian literatur mengenai *sense of place* yang timbul dari bentuk fisik

objek penelitian. Dalam bab ini terdapat teori utama yaitu *sense of place* yang dijadikan sebagai pedoman penelitian dalam memahami dan menentukan faktor-faktor yang dapat menimbulkan *sense of place* melalui desain arsitektur yang ada pada objek penelitian. Teori utama juga didukung dengan teori – teori pendukung teori utama.

- BAB III : Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode penelitian secara kualitatif. Metode kualitatif yang digunakan bersifat deskriptif dengan menggunakan data-data diantaranya wawancara, observasi lapangan, dan dokumentasi. Dalam penggunaan metode – metode tersebut terdapat dokumentasi berupa gambar untuk mendukung penjelasan. Teori utama dan teori pendukung juga akan dikaitkan dengan objek penelitian yang akan dianalisis menggunakan data- data yang telah dikumpulkan oleh penulis.

- BAB IV : Hasil dan Analisis Penelitian

Pada bab lima ini membahas mengenai analisis dari studi kasus yang dibahas dengan mengaitkan studi literatur terkait dengan studi kasus yang ada yang berlandaskan teori utama. Pembahasan dalam bab ini dapat memberikan jawaban sekaligus menjelaskan pertanyaan yang ada di rumusan masalah. Pembahasan analisis dari penelitian ini akan memberikan hasil dari penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh desain arsitektur yang dapat membentuk *sense of place*.

- BAB V : Penutup

Pada bab terakhir yang merupakan bab yang berisikan hasil yang sudah menjadi kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan. Kesimpulan dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa penelitian yang dilakukan mengenai *sense of place* yang dipengaruhi oleh desain arsitektur di The Lapan Square dapat ditinjau dari beberapa sudut pandang. Dalam kesimpulan ini juga penulis akan menyimpulkan jawaban dari permasalahan dari penelitian.