
PENERAPAN ARSITEKTUR *SUSTAINABLE COMMUNITY* PADA PERANCANGAN PARAHYANGAN *CREATIVE CENTER*

Pridiaz Subagja
Universitas Langlangbuana

Tyas Santri
Universitas Langlangbuana
tyassantriarch@gmail.com

Dewi Rachmaniatus Syahriah
Universitas Langlangbuana
dewi.rachmaniatus@gmail.com

ABSTRAK

Industri Kreatif di Indonesia memiliki peran membangun ekosistem kreatif dalam pemulihan ekonomi global, hal ini disampaikan dalam sambutan presiden Joko Widodo di acara Konferensi ke-3 Ekonomi Kreatif atau *World Conference on Creative Economy (WCCE)*, di dalam sambutannya beliau menyakini ke depan ekonomi kreatif dapat menjadi solusi dalam meningkatkan taraf hidup masyarakat secara luas dan berkelanjutan. Jawa Barat merupakan salah satu provinsi yang industri kreatifnya berkembang di Indonesia. Kabupaten Bandung Barat adalah salah satu wilayah di Provinsi Jawa Barat yang cukup berkembang industri kreatifnya, hal ini dapat dilihat dari sembilan subsektor industri kreatif yang ada antara lain subsektor seni, arstistik desain, fashion, musik, pariwisata, literasi karya sastra, film/animasi, desain produk, dan media liputan. Perkembangannya industri kreatif di Bandung Barat belum di iringi dengan fasilitas penunjang yang memadai, maka dari itu kajian ini bertujuan untuk memberikan referensi desain *Creative Center* di wilayah Kota Baru Parahyangan sebagai sarana untuk menunjang perkembangan industri kreatif di wilayah Bandung Barat atau Provinsi Jawa Barat. Metode yang digunakan dalam kajian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan *Sustainable Community*. *Sustainable Community* dipilih menjadi pendekatan karena dengan pendekatan ini desain *Creative Center* dapat mengakomodasi atau mewadahi seluruh kebutuhan pengguna industri kreatif baik untuk saat ini atau yang akan datang serta menghadirkan desain *Creative Center* yang dapat mengakomodasi kegiatan dan kebutuhan berbagai subsektor ekonomi kreatif yang ada. Kajian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam dunia akademik terkait desain *Creative Center* dengan menggunakan pendekatan *Sustainable Community*.

KATA KUNCI : Industri kreatif, *creative center*, *sustainable community*, Kabupaten Bandung Barat

1. PENDAHULUAN

Di zaman pertumbuhan dan perkembangan industri kreatif saat ini, Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk ekosistem ekonomi kreatif yang lebih luas, dengan tujuan mendukung pemulihan ekonomi global. Oleh karena itu, pada tanggal 6 Oktober 2022, dalam acara Konferensi ketiga mengenai Ekonomi Kreatif, atau dikenal sebagai *World Conference on Creative Economy (WCCE)*, digelar di Bali International Convention Center (BICC), yang terletak di Kabupaten Badung, Provinsi Bali, Presiden Joko Widodo mengekspresikan keyakinannya bahwa ekonomi kreatif memiliki potensi besar untuk menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat secara holistik dan berkelanjutan. Ini dikarenakan ekonomi kreatif mampu melampaui batasan-batasan geografis, perbedaan gender, ras, serta ketimpangan ekonomi (BPMI Setpres, 2022).

Jawa Barat merupakan salah satu provinsi yang industri kreatifnya berkembang di Indonesia. Kabupaten Bandung Barat adalah salah satu wilayah di Provinsi Jawa Barat yang cukup berkembang industri kreatifnya, hal ini dapat dilihat dari sembilan subsektor industri kreatif yang ada antara lain subsektor seni, arstistik desain, fashion, musik, pariwisata, literasi karya sastra, film/animasi, desain produk, dan media liputan. Mereka memiliki jangkauan pasar yang mencapai tingkat nasional dan menggabungkan unsur tradisional dengan inovasi kontemporer dalam karya seni Wilayah Kabupaten Bandung Barat memiliki peran yang signifikan dalam ekosistem Kota Kreatif Kota Bandung. Komunitas di Kabupaten Bandung Barat dikenal sebagai kelompok yang penuh kreativitas dan tetap menjaga warisan budaya Sunda, bahkan di tengah arus globalisasi yang sedang berlangsung. Penilaian Mandiri Kota/Kabupaten Kreatif Indonesia (PMK3I) yang dilakukan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menunjukkan bahwa di Kabupaten Bandung Barat, subsektor Seni Pertunjukan memiliki sekitar 2500 seniman yang tergabung dalam 156 kelompok seni, seperti

teater, sastra, seni rupa, musik, dan tari (PMK3I, 2021). Pertunjukan mereka. Beberapa contoh dari subsektor seni pertunjukan ini termasuk Sanggar Seni Sugema, Padepokan Seni Budaya Kian Santang Tandang, Padepokan Seni Tunjung Balebat, dan komunitas Lengser Ambu Jawa Barat (Doni Ramdhani, 2011). Data ini menegaskan bahwa Bandung dan sekitarnya dikenal sebagai tempat yang kaya akan bakat seniman.

Selain subsektor Seni Pertunjukan, Kabupaten Bandung Barat juga memiliki beragam subsektor lainnya, termasuk Artistik Desain, Fashion, Musik, Pariwisata, Literasi Karya Sastra, Film/Animasi, Desain Produk, dan Media Liputan. Kota Baru Parahyangan (KBP) merupakan salah satu daerah yang terletak di dalam wilayah Kabupaten Bandung Barat. KBP memiliki aspirasi untuk menjadi kota yang mandiri dan berkelanjutan, memberikan kualitas hidup yang baik, serta kesejahteraan bagi penghuninya dan masyarakat. Misi KBP melibatkan sektor pendidikan, termasuk dalam bentuk pendidikan formal dan non-formal, serta menyediakan fasilitas kota dengan standar internasional. Salah satu pusat perhatian di KBP adalah Town Center, yang bertujuan menjadi pusat aktivitas kota dan destinasi bagi wilayah sekitarnya. Konsep Town Center dirancang sebagai "edu-town" yang menggabungkan pendidikan, hunian, rekreasi, area publik, dan komersial. Di dalam zona pengembangan ini, terdapat *Art District* yang mencakup Bale Seni Barli.

Dalam rangka mengatasi kebutuhan akan wadah yang memadai bagi pelaku industri kreatif di Kabupaten Bandung Barat, maka kajian ini mencoba memberikan referensi desain *Creative Center* dengan pendekatan *sustainable community* di wilayah Kota Baru Parahyangan sebagai sarana untuk menunjang perkembangan industri kreatif di wilayah Bandung Barat atau Provinsi Jawa Barat. *Sustainable Community* dipilih menjadi pendekatan karena dengan pendekatan ini desain *Creative Center* dapat mengakomodasi atau mewadahi seluruh kebutuhan pengguna industri kreatif baik untuk saat ini atau yang akan datang serta menghadirkan desain *Creative Center* yang dapat mengakomodasi kegiatan dan kebutuhan berbagai subsektor ekonomi kreatif yang ada. Desain *Creative Center* juga mempertimbangkan peraturan pemerintah yang berlaku. Kajian ini bertujuan untuk memberikan referensi desain *Creative Center* di wilayah Kota Baru Parahyangan sebagai sarana untuk menunjang perkembangan industri kreatif serta memberikan wadah bagi generasi muda di wilayah Bandung Barat atau Provinsi Jawa Barat.

2. ISI PENELITIAN

2.1. Metodologi

Kajian ini merupakan studi perancangan *Creative Center* dengan penerapan arsitektur *Sustainable Community* dan lokasi tapak perancangan di Kota Baru Parahyangan, Kabupaten Bandung Barat dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Adapun metode yang diterapkan antara lain :

1. Merumuskan tinjauan pustaka terkait perancangan *Creative Center* dengan penerapan *Sustainable Community*.
2. Mengidentifikasi dan analisis kondisi tapak.
3. Proses perancangan desain melalui pertimbangan analisis untuk menghasilkan konsep desain dengan penerapan arsitektur *Sustainable Community*.

Sustainable dalam arsitektur menurut Paola Sassi, 2006 dalam buku "Strategies for Sustainable Architecture" merupakan salah satu konsep arsitektur dengan pendekatan desain yang menyatukan dan menyeimbangkan aspek quality of natural environment (kualitas lingkungan alami), Sosial needs & equity (kebutuhan sosial) dan economic growth (pertumbuhan ekonomi) (Sassi, 2006). Paola Sassi, 2006 menjelaskan, terdapat batasan-batasan yang harus dipertimbangkan dan diperhatikan dalam mencapai perancangan desain secara baik agar mencapai desain yang berkelanjutan, salah satunya yaitu *Sustainable Community* yang merupakan pemecahan masalah dalam bangunan dengan mempertimbangkan dampak positif terhadap masyarakat disekitarnya (Sassi, 2006). Beberapa pertimbangan dalam pendekatan *Sustainable Community* antara lain :

- 1) *Collaborative*
- 2) *Aesthetic Excellence*
- 3) *Visual Amenity Spaces*
- 4) *Amenity Of The Wider Area*
- 5) *Economic & Social Well-Being*
- 6) *Mixed Development*
- 7) *Consultating With Local Community*

Dalam kajian ini akan fokus menerapkan *Aesthetic Excellence* dan *Visual Amenity Spaces* dalam desain *Creative Center* di wilayah Kota Baru Parahyangan.

2.2. Lokasi Tapak

Kota Baru Parahyangan adalah hasil pengembangan dari PT. Lyman Property (Lyman Group) dan merupakan kota mandiri pertama serta terbesar di kawasan Bandung, dengan luas area mencapai 1.250 hektar dan telah didirikan pada tahun 2002. Di dalam daerah ini, pendidikan memiliki peran yang sangat penting, dan lokasi tapak berada di pusat komersial dari rencana induk Kota Baru Parahyangan, terletak di zona distrik seni.



Gambar 1. Data Lokasi Tapak
(Sumber : Diolah Penulis Dari Data KBP, 2023)

2.3. Eksisting Tapak

Berdasarkan lokasi tapak, terdapat eksisting tapak mengenai bentuk fisik tapak, batas tapak, tata guna lahan, akses dan pencapaian, lingkungan sekitar, iklim, potensi dan masalah tapak.

1. Bentuk fisik dan batas tapak



Gambar 2. Eksisting Bentuk Fisik Dan Batas Tapak
(Sumber : Diolah Penulis Dari Google Maps, 2023)

Site berada di posisi hook pada zona art district (03) Jl. bujunggamanik dengan bentuk tapak 'L' dengan kondisi saat ini menjadi lahan kosong, disebelah barat tapak terdapat zona Waterfront Lifestyle Center (02) dengan dikelilingi lahan kosong/kebun, disebelah timur tapak terdapat zona zona art district (03) yang dikelilingi ruko dan rumah warga, disebelah utara tapak terdapat Jl. Bujunggamanik dan zona landmark building (01), dan disebelah selatan tapak terdapat lahan kosong/kebun dan rumah warga.

2. Tata guna lahan



Gambar 3. Eksisting tata guna lahan
(Sumber : Diolah Penulis Dari Data KBP, 2023)

Tata guna lahan berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) dalam Peraturan Daerah (PERDA) Kabupaten Bandung Barat Nomor 2 Tahun 2012 dan Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Bandung Barat tahun 2009-2029, kota baru parahyangan termasuk kedalam pola ruang permukiman perkotaan dengan regulasi KDB 60%, KLB 1.6, KDH 20%, GSB 1/2 Rumija (Peraturan Daerah (PERDA) Kabupaten Bandung Barat Nomor 2 Tahun 2012 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Bandung Barat Tahun 2009-2029, 2012).

2.4. Analisis Tapak

Analisis tapak terdiri dari bentuk dan regulasi, batas fisik tapak, view pada tapak, karakteristik arsitektur, akses dan pencapaian, kebisingan pada tapak, pergerakan matahari, pergerakan angin, vegetasi tapak, utilitas sekitar tapak, dan topografi pada tapak.



Gambar 4. Analisis Tapak
 (Sumber : Analisis Penulis, 2023)

Dalam analisis tapak terdapat beberapa tanggapan atau respon antara lain :

- Ruang terbuka hijau dibuat lebih luas untuk memaksimalkan vegetasi disekitar tapak lalu dimanfaatkan sebagai vegetasi peneduh, pengarah, dan pembatas.
- Massa bangunan dibagi menjadi 3 bangunan dengan elevasi massa bangunan dibuat berbeda, massa bangunan utama jadi elevasi tertinggi, sedangkan massa bangunan penunjang dibuat lebih rendah untuk memecah angin yang masuk kedalam tapak dan menahan cahaya matahari berlebih yang masuk area aktivitas outdoor didalam tapak.
- Massa bangunan mengadopsi karakteristik bangunan sekitar yaitu sustainability, dengan bukaan pada massa bangunan dibuat mengelilingi tapak untuk memaksimalkan pencahayaan, udara, dan view pada bangunan.
- Area terbangun massa bangunan dibuat lebih jauh dari jalan raya sesuai dengan GSB agar terhindar dari kebisingan dan dapat dimanfaatkan sebagai ruang publik/taman.
- Sirkulasi kendaraan dibuat satu titik masuk dan keluar, sedangkan untuk kendaraan utilitas dibuat terpisah.
- Akses pejalan kaki bisa melalui taman depan ataupun samping disekitar tapak yang terhubung melalui plaza, sedangkan untuk kendaran transportasi umum/online bisa drop off pada laybay yang berada didekat tapak bagian barat.
- Elevasi terendah pada tapak berada di area drop off bagian utara sama seperti amphiteater.

2.5. Penerapan Pendekatan Pada Desain

Berikut adalah penerapan pendekatan *sustainable community* pada desain bangunan *Creative Center* di wilayah Kota Baru Parahyangan. Penerapan *Aesthetic Excellence* di aplikasikan dalam: 1) Fleksibilitas ruang; 2) Interaksi dengan lingkungan sekitar; 3) Pemanfaatan cahaya alami; 4) Penggunaan ruang terbuka yang menarik. Melalui kombinasi elemen desain ini, *Creative Center* dapat menjadi tempat yang menginspirasi dan memotivasi para kreator serta pengunjungnya dengan keindahan dan kreativitas visual yang dihidirkannya.

1. Fleksibilitas ruang



Gambar 5. Blok Plan
 (Sumber : Analisis Penulis, 2023)

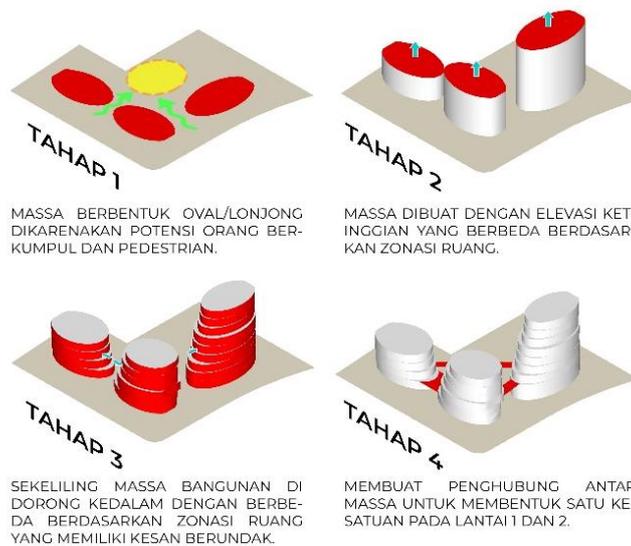


Gambar 6. Site Plan
 (Sumber : Analisis Penulis, 2023)

Menciptakan ruang yang fleksibel dan dapat disesuaikan untuk mendukung berbagai jenis kegiatan kreatif contohnya terdapat pada area plaza festival yang berhubungan dengan amphiteater secara outdoor, selain itu juga integrasi antar ruang yang saling terhubung pada bangunan *exhibition center* dan *creative space*.

2. Interaksi dengan lingkungan sekitar

Menghubungkan *creative center* dengan lingkungan sekitar melalui integrasi elemen desain berupa gubahan bentuk yang mencerminkan kondisi geografi disekitar tapak yang dominan berkontur sehingga bentuk bangunan dibuat seakan berundak mengecil ke atas yang menyerupai perbukitan.



Gambar 7. Konsep Gubahan Bentuk
 (Sumber : Analisis Penulis, 2023)

3. Pemanfaatan cahaya alami

Memaksimalkan masuknya sinar matahari untuk mengurangi ketergantungan pada pencahayaan buatan, serta menggunakan desain pencahayaan yang menciptakan atmosfer guna memotivasi dan mendukung kreativitas



Gambar 8. Ruang Pertemuan
 (Sumber : Analisis Penulis, 2023)

4. Penggunaan ruang terbuka yang menarik
Meyediakan fasilitas ruang luar yang digunakan untuk berbagai aktivitas berupa area komunal dan plaza festival pada satu titik yang menjadi pusat kegiatan bersama secara outdoor dan terintegrasi dengan amphiteater, serta memanfaatkan tanaman hijau disekeliling dan elemen alam lainnya.



Gambar 9. Plaza Festival
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)



Gambar 10. Area Komunal
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

Visual Amenity Spaces bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengunjung dan menciptakan lingkungan yang menarik serta inspiratif diaplikasikan pada:

1. Seni dan pameran kreatif
Mendesain suatu tempat pameran seni berupa galeri seni di dalam *Creative Center* yang menghadirkan karya seni dari seniman lokal atau hasil kreativitas anggota komunitas.



Gambar 11. Galeri Seni
(Sumber : Gambar Desain Penulis, 2023)

2. Ruang rekreasi
Mendesain fasilitas rekreasi bagi pengunjung salah satunya dalam bentuk amphiteater yang terletak di luar ruangan, dikelilingi oleh taman, tanaman hias, dan unsur alam lainnya.



Gambar 12. Amphiteater
(Sumber : Gambar Desain Penulis, 2023)

Mendesain fasilitas rekreasi bagi pengunjung salah satunya dalam bentuk amphiteater yang terletak di luar ruangan, dikelilingi oleh taman, tanaman hias, dan unsur alam lainnya.

3. Pemandangan alam
Memaksimalkan pemandangan alam yang ada serta menciptakan pemandangan buatan yang menarik melalui ruang komunal pada teras outdoor. Selain itu juga terdapat area komunal pada jembatan penghubung antar massa dengan massa. Di jembatan ini pengunjung dapat duduk santai sambil menikmati suasana dan pemandangan ruang terbuka hijau ke arah amphiteater.



Gambar 13. Teras outdoor
(Sumber : Gambar Desain Penulis, 2023)



Gambar 14. Sky Bridge
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

4. Lanskap kreatif

Merancang ruang terbuka hijau atau lanskap dengan instalasi elemen *hardscape* dan *softscape* yang menciptakan titik fokus visual yang menarik. *Hardscape* terlihat di desain berupa penataan paving untuk jalur setapak, meja dan kursi dari batu pada area komunal, shelter peneduh pada plaza festival, serta batu berbentuk bola sebagai elemen dekoratif yang memberikan tekstur alami. Sedangkan *softscape* terlihat di dalam desain berupa tanaman pucuk merah, ekor tupai, lili paris dan pohon katapang.



Gambar 15. Lanskap plaza festival
(Sumber : Gambar Desain Penulis, 2023)

3. KESIMPULAN

Penerapan *Aesthetic Excellence* dan *Visual Amenity Spaces* yang ada pada pendekatan *sustainable community* pada desain bangunan *Creative Center* di wilayah Kota Baru Parahyangan ini terapkan pada:

a) *Aesthetic Excellence* terapkan pada 1) Zonasi ruang pelatihan dan pameran dengan plaza festival dan amphiteater yang terintegrasi menjadikannya fleksibilitas ruang baik secara *indoor* maupun *outdoor*, 2) perubahan bentuk yang mencerminkan lingkungan topografi sekitar tapak dengan area dominan berkontur sehingga perubahan bentuk mengecil ke arah atas, 3) Pemanfaatan cahaya alami pada setiap ruang yang menjadikannya sumber cahaya guna memotivasi dan mengembangkan kreativitas penggunanya, 4) Menjadikan plaza festival dan area komunal menjadi ruang terbuka yang menarik dengan fasilitas *hardscape* berupa tempat duduk dan shelter peneduh.

b) *Visual Amenity Spaces* terapkan pada 1) Ruang galeri seni yang di desain untuk menjadi wadah hasil dari pelaku kreatif seni sebagai area yang digunakan untuk pameran kreatif karya seni dari seniman lokal atau hasil kreativitas anggota komunitas, 2) Area amphiteater yang di desain untuk kegiatan bersama secara *outdoor* sebagai area yang digunakan untuk ruang rekreasi *outdoor*, 3) Area teras *outdoor* yang di desain untuk menghubungkan antar bangunan dan sebagai area yang digunakan untuk menikmati pemandangan alam, 4) Area plaza festival yang digunakan sebagai pusat kegiatan bersama secara *outdoor* serta menjadikannya area yang menciptakan titik fokus visual yang menarik dengan elemen *hardscape* yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] BPMI Setpres (2022). Buka WCCE, Presiden Dorong Peran Ekonomi Kreatif dalam Pemulihan Ekonomi Global. <https://www.Presidenri.Go.Id/Siaran-Pers/Buka-Wcce-Presiden-Dorong-Peran-Ekonomi-Kreatif-Dalam-Pemulihan-Ekonomi-Global/>.
- [2] Doni Ramdhani (2011). Sanggar Seni di KBB Kesulitan Pemasaran Potensi. <https://www.Inilah.Com/Sanggar-Seni-Di-Kbb-Kesulitan-Pemasaran-Potensi>.
- [3] Peraturan Daerah (PERDA) (2012). Kabupaten Bandung Barat Nomor 2 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Bandung Barat Tahun 2009-2029, Pub. L. No. 2, Perda No 2 2012 RTRW 1 (2012). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/202520/perda-kab-bandung-barat-no-2-tahun-2012>.
- [4] PMK3I (2021) *PROFIL KABUPATEN BANDUNG BARAT*. (Kata Kreatif) Kabupaten/kota kreatif Indonesia Kemenparekrap. <https://katakreatif.kemenparekrap.go.id/country/kabupaten-bandung-bara>.
- [5] Sassi, P. (2006). *Strategies for Sustainable Architecture*. Taylor & Francis. <https://doi.org/10.4324/9780203480106>