



Perancangan Benovation Creative Hub Dengan Pendekatan Arsitektur Eco-Tech Dan Adaptasi Kehidupan Sosial Baru Pasca Pandemi Covid-19

Retno Fitri Astuti¹, Adrianus Firmando Sihotang², Risna Yuwind³

^{1,2,3} Program Studi Arsitektur; Fakultas Teknik; Universitas Pelita Bangsa
Email : retnofitriastuti13@pelitabangsa.ac.id¹, adrianus.firmando@yahoo.com²,
risnayuwinda@gmail.com³

Abstrak

Keberagaman produk kreatifitas lokal di Jawa Barat ikut memberikan kontribusi signifikan dalam pertumbuhan ekonomi nasional. Melihat potensi tersebut, Pemerintah Jawa Barat membuat Peraturan Daerah khusus dan memiliki program membangun creative hub di setiap Kabupaten/Kota. Namun, tidak seperti di kota besar lainnya yang sudah memiliki banyak creative hub, Kabupaten Bekasi masih minim fasilitas seperti ini. Banyak produk Industri Kecil Menengah (IKM) di Kabupaten Bekasi belum mengantongi sertifikasi dan banyak millennial kreatif yang memiliki ide usaha namun tidak memiliki ruang untuk produksi, permodalan dan pengembangan produknya. Selain itu, semenjak adanya *coronavirus disease 2019* pertumbuhan ekonomi kreatif di Kabupaten Bekasi ikut mengalami penurunan. Dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa kegiatan observasi, studi literatur dan komparatif, perancangan Benovation Creative Hub ini bertujuan untuk memfasilitasi dalam mendukung kegiatan ekonomi kreatif di wilayah Kabupaten Bekasi. Perancangan ini akan menggabungkan pendekatan konsep desain arsitektur eco-tech yang didalamnya mengadaptasi konsep dari “*new normal*”. Bahwa pada kenyataannya belakangan ini kita masih berada dalam situasi *new normal pandemic Covid-19*. Tentunya kondisi tersebut kita harapkan cepat berakhir, akan tetapi memilih untuk tetap konsisten dalam menjalankan gaya hidup “*new normal*” merupakan salah satu usaha dan kebiasaan yang baik untuk menciptakan lingkungan dan kehidupan yang lebih sehat melalui penyesuaian desain bangunan yang memfasilitasi kebutuhan dan kenyamanan untuk menjalankan gaya hidup tersebut.

Kata Kunci: *Creative Hub, Kabupaten Bekasi, Arsitektur Eco-tech, New Normal*

PENDAHULUAN

Kehadiran ekonomi kreatif Indonesia ikut menjadi salah satu bagian yang memiliki kontribusignifikan dalam pertumbuhan ekonomi tanah air. Potensi dari keberagaman produk kreatifitas lokal yang dihasilkan oleh para pelaku ekonomi kreatif dapat mengangkat nama Indonesia di mata dunia dan menjadi sebuah kebanggaan tersendiri di negeri tercinta. Jawa Barat menjadi daerah penyumbang ekspor ekonomi kreatif tertinggi di Indonesia hingga 31,96% berdasarkan informasi dari buku Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif 2018. Selain itu, juga menjadi salah satu penyumbang Produk Domestik Regional (PDRB) tertinggi ke-3 yaitu sebesar 11,81% setelah Yogyakarta 16,12%, dan Bali 12,57% pada tahun 2016. Melihat prospektif pertumbuhan ekonomi kreatif di Jawa Barat yang cukup baik, pemerintah Jawa Barat membuat Perda Nomor 15 Tahun 2017 tentang

Pengembangan Ekonomi Kreatif dan memiliki program untuk segera membangun creative hub di 27 kota/kabupaten, termasuk di Bekasi.

Tercatat pada buku Infografis Sebaran Pelaku Ekonomi Kreatif 2019, Kabupaten Bekasi berada pada urutan ke-7 dari 28 Kota/Kabupaten Jawa Barat sebagai daerah yang memiliki pelaku ekonomi kreatif terbanyak per Juni 2019. Namun, tidak seperti

di kota besar lainnya yang sudah memiliki banyak creative hub, Kabupaten Bekasi masih minim fasilitas seperti ini sehingga infrastruktur baik fisik maupun Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dibutuhkan oleh pelaku ekonomi kreatif masih terbatas. Kabupaten Bekasi dikenal dengan banyaknya kawasan industri yang juga tidak terlepas dari perkembangan industri kreatif yang berada di dalamnya. Berdasarkan informasi dari Kepala Dinas Perindustrian Kabupaten Bekasi tahun 2019, ribuan produk Industri Kecil Menengah (IKM) di Kabupaten Bekasi belum mengantongi sertifikasi, banyak anak muda yang sudah memiliki ide usaha namun tidak memiliki ruang untuk produksi dan permodalan sehingga pengetahuan dan keterampilan pelaku ekonomi kreatif perlu ditingkatkan. Selain itu, semenjak adanya coronavirus disease 2019 membuat perubahan tatanan perilaku adaptasi baru (*new normal*) yang mempengaruhi aktifitas bersosialisasi, hal ini juga ikut menurunkan pertumbuhan ekonomi kreatif di Kabupaten Bekasi.

Melihat banyaknya minat masyarakat yang membutuhkan fasilitas serupa dan mendukung program Pemerintah Provinsi Jawa Barat dalam perencanaan pusat kreasi juga dalam rangka membantu meningkatkan pertumbuhan ekonomi yang menurun akibat pandemi covid-19, maka perancangan ini dimaksudkan untuk membangun sebuah gedung Creative Hub untuk menghasilkan desain bangunan yang memfasilitasi pelaku industri kreatif dalam membuka jejaring untuk mengembangkan ide dan bisnis kreatifnya, serta mengintegrasikan seluruh kegiatan kreatif tersebut sehingga terbentuklah ekosistem yang mampu meningkatkan publikasi produk sekaligus mendukung pertumbuhan ekonomi di Kabupaten Bekasi. Dengan mengombinasikan tema pendekatan antara arsitektur eco-tech dan desain bangunan yang merespon adaptasi "*new normal*". Pada kenyataannya dalam dua tahun belakangan ini kita masih berada dalam situasi *new normal pandemic covid-19* dan belum ada yang dapat memastikan kapan kondisi ini akan berakhir di Indonesia. Semua berharap pandemi ini cepat berlalu dan di masa depan masyarakat dapat kembali hidup normal seperti dahulu, akan tetapi memilih untuk

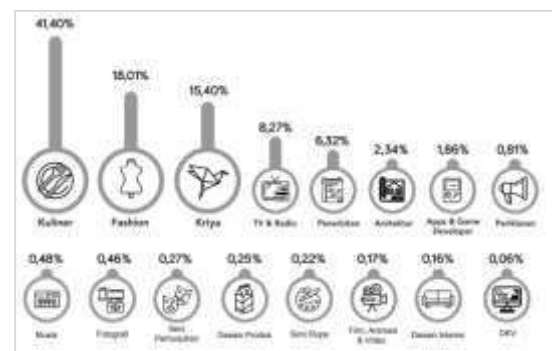
tetap konsisten dalam menjalankan gaya hidup "*new normal*" merupakan salah satu kebiasaan yang baik untuk menciptakan lingkungan dan kehidupan yang lebih sehat melalui penyesuaian desain bangunan yang memfasilitasi kebutuhan dan kenyamanan akan hal tersebut.

METODOLOGI PENELITIAN

Tinjauan Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif (Ekraf) menurut Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 adalah perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi. Terdapat 17 sub-sektor Ekonomi kreatif yang sedang dikembangkan berdasarkan data dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, Ekonomi kreatif berkontribusi sebesar 7,44% terhadap perekonomian nasional di tahun 2016 dan presentase ini terus bertumbuh di setiap tahunnya.

Pemerintah Provinsi Jawa Barat berkomitmen untuk terus mengembangkan Ekraf dengan berlandaskan Peraturan Daerah Nomor 15 Tahun 2017 tentang Ekonomi Kreatif dan Perda Nomor 10 Tahun 2018 tentang Pengelolaan Kekayaan Intelektual. Salah satu perwujudannya akan dikembangkan melalui Pusat Ekraf (Creative Hub) dan Badan Ekonomi Kreatif Daerah yang akan hadir di 27 Kabupaten/Kota se-Jawa Barat.



Gambar 1. Kontribusi PDB Ekonomi Kreatif 2016 Menurut Subsektor

(Sumber: Data Statistik dan Hasil Survei Ekraf 2018)

Tinjauan Creative Hub

Creative hub dikenal sebagai pusat kreatif ini menurut Kemendikbud RI adalah ruang publik, baik dalam bentuk fisik maupun virtual sebagai wadah berkumpul dan berkarya. Beberapa jenis creative hub yang tersebar di berbagai kota di Indonesia antara lain: Pusat Pelatihan, Pusat Inkubasi Bisnis, Coworking Space, Creative Space dan Makerspace.

CREATIVE SPACE		MARKERSPACE	
Jenis Kegiatan	Jumlah Kegiatan	Jenis Kegiatan	Jumlah Kegiatan
Workshop	11	Berjejaring/berkumpul	4
Ekshibisi	10	Workshop	4
Kegiatan kesenian	9	Layanan pengembangan bisnis	3
Presentasi	9	Presentasi	3
Berjejaring/berkumpul	9	Lainnya	2

COWORKING SPACE	
Jenis Kegiatan	Jumlah Kegiatan
Berjejaring/berkumpul	24
Workshop	21
Dikusi	17
Ekshibisi	14
Presentasi	14

Gambar 2. Lima Kegiatan Teratas dalam Creative Hub.

(Sumber: beritagar.id)

Studi Banding Objek Perancangan: Bandung Creative Hub

Creative hub yang dikelola oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bandung ini memiliki enam lantai dengan luasan lahan 10.000 m² ini dari segi konstruksi bangunan berbentuk poligon itu dihiasi ornamen berbentuk prisma yang terpasang memenuhi bagian tembok gedung. Subsektor Ekraf yang dikembangkan adalah Kriya, fashion, seni rupa, seni music, seni tari, fotografi, animasi, videografi, film, desain komunikasi visual.

Terdapat classroom (4 ruang) dan Makerspace (6 ruang), diantaranya: studio kriya, studio fashion, studio ict, studio foto/tv, studio music, studio keramik. Selain itu, terdapat juga co-working space, perpustakaan desain, auditorium, café/resto, kantor manajemen, arsip seni urang bandung, museum desain dan toko desain.



Gambar 3. Bandung Creative Hub.

(Sumber: simdp.bandung.go.id)

Studi Banding Objek Perancangan: Jakarta Creative Hub

Bangunan hasil garapan Pemerintah Daerah DKI Jakarta ini memiliki total luas lahan 1500 m². Jenis usaha yang masuk kategori industri kreatif di Jakarta Creative Hub adalah arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, kriya, periklanan dan aplikasi. Terdapat 3 (tiga) ruang kelas, co-office 12 area, café, perpustakaan dan amphitheater mini. Selain itu, terdapat makerspace di Jakarta Creative Hub, antara lain: *textile & leather area*, *woodworking area* dan *digital area*.



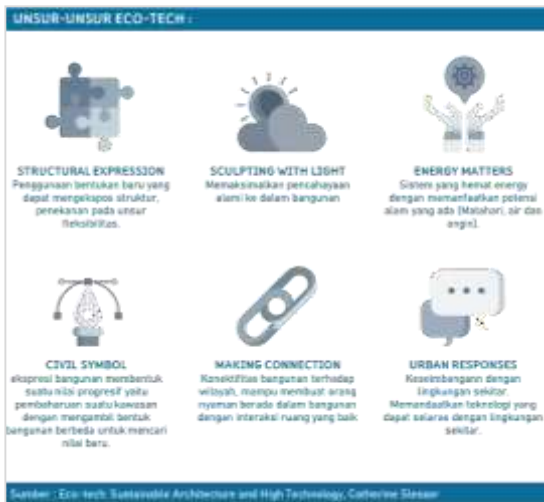
Gambar 4. Gedung Graha Niaga Thamrin.

(Sumber: tunaiku.com)

Tinjauan Arsitektur Eco-Tech

Menurut Catherine Slessor dalam bukunya *Eco-tech: Sustainable Architecture and High Technology*, arsitektur eco-tech merupakan *high-tech with ecological awareness* ini memiliki beberapa unsur dilihat dari beberapa pengelompokan prinsip konsep bangunan eco-tech. Pendekatan desain dimana bangunan mengarah pada bangunan arsitektur yang menggunakan teknologi yang berwawasan lingkungan dengan

mempertimbangkan faktor iklim, kenyamanan psikologis manusia dan lingkungan sekitarnya.



Gambar 5. Unsur-Unsur Eco-Tech.
(Sumber: Dokumen Penulis)

Studi Banding Tema Perancangan: Xin Wei Yi Technology Park



Gambar 6. Xin Wei Yi Technology Park.
(Sumber: archdaily.com)

Kawasan yang menyediakan eko-urbanisme yang dirancang cerdas di China. Diposisikan sebagai pusat praktik inovasi teknologi tinggi dan tujuan ekologis serta sumber daya bagi warga dan wisatawan, kawasan ini menawarkan berbagai ruang serbaguna, perusahaan, serta tempat budaya dan taman publik termasuk gedung perkantoran yang berfungsi sebagai inkubator untuk teknologi dan lingkungan. Prinsip eco-tech yang diterapkan antara lain: terinspirasi dari budaya setempat, atap yang menghemat energy, memaksimalkan cahaya dan penghawaan alami dan strategi hemat air.

Studi Banding Tema Perancangan: Hive House

Hive adalah sebuah rumah keluarga yang dirancang dengan cerdas, mudah beradaptasi dan berkelanjutan di Gujarat yang dibangun pada tanah seluas 600 m². Keunggulan pada bangunan ini adalah fasadnya yang unik berbasis sensor matahari. Sensor ini mengerti bagaimana cara menyesuaikan kualitas ketajaman cahaya lingkungan sekitar dan suhu ruang yang nyaman dalam ruang rumah. Desain fasad ini membuat bangunan menjadi lebih hemat energi. Hal ini sejalan dengan prinsip energy matter, sculpting with light dan structural expression.



Gambar 7. Perspektif Hive House.
(Sumber: archdaily.com)

Pandemi Covid-19 Indonesia

Coronavirus disease 2019, biasa disingkat Covid-19 adalah jenis penyakit yang disebabkan oleh virus SARS-CoV-2 yang juga sering disebut virus Corona. Pandemi ini dimulai pada bulan Desember tahun 2019 lalu di Wuhan, China, dimana virus ini dapat dengan mudahnya menyebar ke seluruh dunia melalui droplet (percikan air liur). Indonesia menetapkan covid-19 sebagai bencana nasional non alam melalui Keputusan Presiden nomor 12 Tahun 2020.

Menurut Kemenparekraf, pandemi covid-19 diyakini menjadi titik balik perubahan desain model bisnis ekonomi kreatif, termasuk di Indonesia. Dunia ekonomi kreatif pun wajib beradaptasi dengan kondisi *new normal* dengan memperhatikan aspek kebersihan, keselamatan, dan keamanan serta

implementasi protokol kesehatan. sebagai panduan operasional dari Kementerian Kesehatan HK.01.07/Menkes/382/2020, Kemenparenkraf mengajak para pelaku usaha sektor pariwisata dan ekonomi kreatif untuk mendaftar program Sertifikasi CHSE yaitu sebuah standar baru membiasakan dan mendisiplinkan penerapan protokol CHSE di setiap destinasi wisata sebagai bentuk adaptasi kebiasaan baru pada usaha – usaha pariwisata dalam rangka memperoleh kembali kepercayaan pada industri pariwisata yang mulai diterapkan pada September 2020. Sertifikasi CHSE (*Cleanless, Health, Safety and Environmental Sustainability*) memberikan jaminan kepada wisatawan dan masyarakat bahwa produk dan pelayanan yang diberikan sudah memenuhi protokol kebersihan, kesehatan, keselamatan, dan kelestarian lingkungan.

Arsitektur Pasca Pandemi

Pandemi Covid-19 ini bukanlah pandemi pertama yang melanda dunia. Belajar dari masa lalu, terdapat beberapa kota dan bangunan yang dirancang ulang sebagai tanggapan terhadap peningkatan pemahaman tentang resiko penyakit.



Gambar 8. Contoh Desain Bangunan Merespon Pandemi

(Sumber: Dokumentasi Penulis dari Webinar Archinesia “Bahan Bangunan, Desain, dan Pandemi”)

Berdasarkan penyampaian materi dari Arsitek Dirgantara I Ketut dalam webinar tersebut adalah:

- Renovasi Haussmann (1800-an) di Paris terkait kolera epidemic dengan merenovasi area padat penduduk menjadi boulevard agar wabah tidak menyebar.
- Infrastruktur London (1954) dikonfigurasi ulang setelah pandemic kolera karena diketahui penyakit tersebut dapat menyebar melalui air.
- Tanemes House (1900-an) di New York direnovasi agar menjadi lebih berjarak untuk memasukan sinar matahari dan sirkulasi udara.
- Sanatorium Movement (1882) sebuah bangunan rumah sakit ketika terjadi pandemic tuberculosis, dirancang agar sinar matahari masuk agar pasien bisa berjemur, disediakan balkoni-balkoni dan bukaan dari jendela besar.
- Looshaus (1900-an) mengakurasi desain – desain yang ada secara fisik dan simbolis. Arsitektur pada zaman ini menekankan pada permukaan material yang halus dan bersih.
- Villa Savoye (1930-an) didesain dengan cat putih agar tidak kotor, apa adanya, tidak ada suatu yang bersembunyi. Area tempat tinggalnya sengaja diangkat keatas untuk menghindari lembab dan kuman yang ada di tanah.
- Corona School (1935) di Los Angeles, menggunakan dinding kaca teleskop untuk menghubungkan setiap ruang kelas dan taman di luar. Pada desainnya presentase luas area antara ruang tertutup dan ruang terbuka dibuat seimbang agar anak-anak agar bisa mendapat sinar matahari pagi berjemur.
- Pamio Sanatorium (1933) didesain agar mampu menjembatani area luar dan ruang dalam dengan menerapkan *sunning balconies* pada tiap lantainya dan pada lantai atap berupa *sun deck* dengan tujuan agar pasien dapat berjemur. Kemudian, bukaan jendela dibuat mengarah ke pemandangan hutan dan jalur – jalur lansekap dibuat menuju hutan dengan tujuan agar pasien merasa sedekat mungkin dengan alam.

Menurut Purwono, dalam jurnalnya “Adaptasi Disain Arsitektur dan Arsitektur Lanskap dengan Adanya kehidupan Sosial Baru setelah pandemi Covid-19” dijelaskan dalam perencanaan dan perancangan arsitektur ini perlu mengadopsi anjuran utama Pemerintah dalam penerapan protocol kesehatan era pandemic covid-19, yaitu 3M. Dimana Memakai masker adalah unsur umum, sedangkan Mencuci tangan dan Menjaga Jarak adalah unsur yang berhubungan dengan desain. Sehingga, nantinya akan menghasilkan desain yang lebih spesifik pada sebuah rancangan arsitektur.

Dari hal-hal tersebut, ada beberapa aspek yang perlu ditinjau ulang karena hal tersebut akan mempengaruhi perencanaan desain arsitektural, seperti perubahan atau penyesuaian desain dalam aspek perilaku, penggunaan teknologi bahan dan fisika bangunan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi Ekonomi Kreatif Kabupaten Bekasi

Basis kegiatan ekonomi kreatif terdiri atas budaya, seni, media dan teknologi, juga kreasi fungsional / desain. Berdasarkan hasil observasi dan kompilasi data yang telah penulis lakukan, ekonomi kreatif di Kabupaten Bekasi diantaranya berupa:

a. Bidang Seni Budaya

Pada sub-sektor seni pertunjukan, Kabupaten Bekasi mulai merambah ke kancah internasional. Hal ini dapat dilihat bahwa terdapat beberapa sanggar tari yang berhasil masuk nominasi di Festival Internasional. Salah satunya, sanggar Tari yang berasal dari Tambun Utara berhasil mendapat Juara Pertama Tari Jaipong dan Juara Kedua Bebegig Dance dalam Festival International Contest Start Italy yang diadakan pada Maret 2021.

Pada sub-sektor fashion budaya, motif batik yang diproduksi di Kabupaten Bekasi mendapat pengaruh kuat dari Budaya Betawi. Salah satu sentra batik di Bekasi yang telah memproduksi batik

khas Bekasi adalah Seraci Batik yang berlokasi di Tarumajaya. Memproduksi batik cap dan batik tulis dengan motif yaitu ondel-ondel, si pitung, monas dan lainnya.

Pada sub-sektor kuliner budaya, beberapa makanan khas kabupaten Bekasi diantaranya adalah diantaranya sayur gabus pucung, bandeng rorod, kue biji ketapang, dodol Bekasi, dan kue akar kelapa. Diantara jenis makanan ini banyak yang dijadikan oleh-oleh Bekasi yang dikemas dalam bentuk praktis.

b. Bidang Kreasi Fungsional

Pada sub-sektor fashion dapat dilihat dari beberapa Industri Kecil Mengah (IKM) binaan Dinas Perindustrian seperti IKM Rajut, IKM Konveksi Jaket, IKM Baju Boneka, IKM Baju Muslimah, dan IKM Sablon. Beberapa kegiatan dari IKM tersebut terdokumentasi pada akun youtube Dinas Perindustrian Kabupaten Bekasi. Selain itu, produk kreatif lainnya dari bidang tekstil selain kain batik adalah kain ecoprint.

Pada subsector desain interior, dekorasi rumah ikut menjadi elemen yang menambah estetika ruang. Kabupaten Bekasi memiliki IKM binaan untuk mengembangkan bidang ini, seperti IKM fiberglass yang menghasilkan bingkai cermin dan lampu.

Seni kriya yang dihasilkan dari kegiatan ekonomi kreatif masyarakat Kabupaten Bekasi pun banyakmacamnya, seperti yang penulis temukan dari hasil observasi berupa kunjungan ke Museum Gedung Juang Tambun. Selain itu, untuk menanggapi salah satu isu lingkungan, banyaknya sampah plastik seperti botol minuman dan kemasan makanan dan minuman. Melalui kegiatan kreatif sampah ini bisa dijadikan produk daur ulang yang bernilai guna. Pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Bekasi dapat menciptakan barang-barang baru seperti kerajinan tangan dan produk fashion.

Potensi bahan baku lokal yang belum termanfaatkan dengan optimal juga aneka macam kuliner khas tradisional dapat dikreasikan menjadi pangan modern

untuk pasar global. Contohnya produk oriji (camilan rujak) dan olahan dari buah kedondong.

Kabupaten Bekasi juga memiliki potensi yang besar dalam produk olahan ikan. Daerah Muaragembong yang terkenal dengan ekowisata mangrove, terdapat berbagai pengolahan panganan yang terbuat dari buah mangrove, antara lain dodol, sirup, dan stik olahan mangrove, rebon udang dan produk olahan lain yang bisa dikembangkan.

c. Bidang Media dan Teknologi

Pemerintah Kabupaten Bekasi sering mengadakan lomba dan festival pada bidang tersebut setiap tahun. Hal ini dapat dilihat dari info terbaru yang di bagikan pada akun Instagram resmi Dinas Pariwisata Kabupaten Bekasi @disparkabbekasi. Banyak masyarakat yang menyambut baik terlihat dari partisipasi masyarakat yang mengikuti event-event ini. Para peserta dan masyarakat ternyata banyak yang memiliki minat dan bakat pada bidang tersebut akan tetapi belum memiliki fasilitas / sarana yang mampu mengembangkan bidang tersebut.

Perancangan Aspek Non Fisik

Creative Hub ini penulis beri nama “Benovation” yaitu singkatan dari “Bekasi Innovation” yang berarti bangunan ini disediakan untuk masyarakat Kabupaten Bekasi dalam hal berinovasi membuat karya ekonomi kreatif yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan informasi dari Kepala Bidang (Kabid) Ekonomi Kreatif di Dinas Pariwisata Kabupaten Bekasi, Bapak Dedi Supriyadi melalui dispar.bekasikab.go.id, gedung creative hub memang benar akan dibangun di Kabupaten Bekasi. Gedung ini diharapkan menunjang segala kegiatan masyarakat, khususnya para pengrajin atau pelaku ekonomi kreatif dalam beberapa permasalahan seperti pemasaran, permodalan dan pembinaan, sehingga dapat memajukan sektor ekonomi kreatif dan nantinya

Kabupaten Bekasi dapat memiliki pusat oleh-oleh atau pernak-pernik khas.



Gambar 9. Jenis Kegiatan di Benovation Creative Hub.

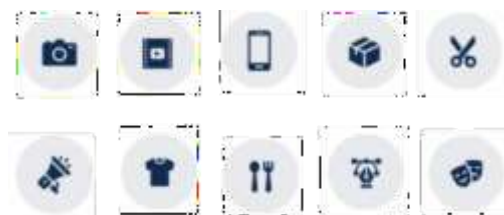
(Sumber: Analisa Penulis)



Gambar 10. Analisis Pelaku Kegiatan.

(Sumber: Analisa Penulis)

Berdasarkan uraian tentang potensi ekraf di Kabupaten Bekasi yang dijelaskan sebelumnya, penulis menganalisa terdapat 10 sub-sektor ekonomi kreatif yang akan dikembangkan pada Benovation Creative Hub.



Gambar 11. Sub-sektor Ekraf yang Akan dikembangkan di Benovation Creative Hub.

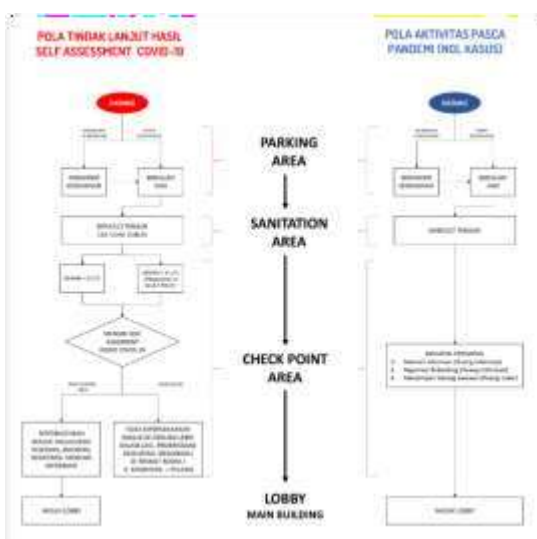
(Sumber: Analisa Penulis)

Benovation Creative Hub dengan tema eco-technya berorientasi kepada keseimbangan ekosistem dengan penggunaan teknologi yang mengacu pada kedekatan fungsi bangunan dengan kondisi manusia dan lingkungan sekitar. Saat ini, adanya pandemi covid-19 mendorong masyarakat untuk melakukan pola dan cara baru dalam berinteraksi. Melalui dua pendekatan ini diharapkan rancangan dapat mengurangi pencemaran lingkungan dan memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam menghemat energi maupun dalam merespon adaptasi kebiasaan sosial baru pasca pandemi covid-19.



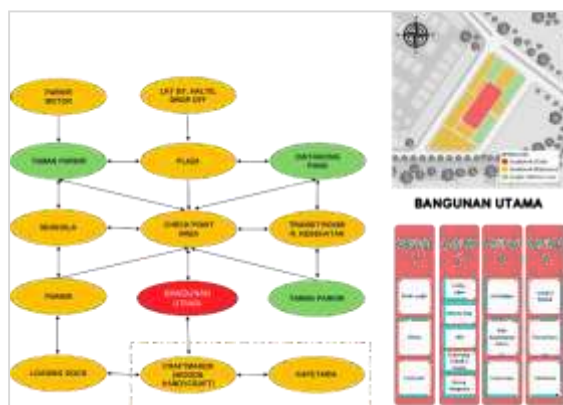
Gambar 13. Analisis Program Ruang.
(Sumber: Analisa Penulis)

Dari hasil program ruang tersebut akan didapatkan hasil penzoningan padatapak. Penulis membagi zoning menjadi 3 (tiga) kategori, yang nantinya bangunan utama akan diletakkan tepat di tengah tapak sebagai pusat yang mampu mengintegrasikan bangunan di sekitarnya.



Gambar 12. Analisa Ruang dan Pola Aktivitas Pasca Pandemi Covid-19.
(Sumber: Analisa Penulis)

Benovation Creative Hub dirancang untuk memenuhi kebutuhan edukasi, bisnis dan rekreasi yang direncanakan memiliki jam buka pukul 08.00 pagi sampai dengan pukul 17.00 sore setiap hari. Berdasarkan analisis kegiatan dan kebutuhan ruang maka diperoleh program ruang seperti pada Gambar 13.



Gambar 14. Analisis Penzoningan Tapak
(Sumber: Analisa Penulis)

Dalam perencanaan besaran ruang dan kapasitas Benovation Creative Hub, penulis menggunakan beberapa literatur sebagai acuan dasar studi besaran ruang, diantaranya adalah: Data Arsitek Ernst Neufert Jilid 1 dan Jilid 2, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 40 Tahun 2008, *Studi Kasus, dan Time Saver Standart of Building Type 2nd Edition*. Dalam perhitungan besaran ruangnya akan mempertimbangkan hal-hal berikut:

- 1) Jika menggunakan standar minimum ruang, maka kapasitas pengguna ruang akan dikurangi 50% agar jarak antar pengguna terkondisikan sesuai konsep jaga jarak.

- 2) Jika menggunakan standar minimum kebutuhan gerak per orang, maka akan menggunakan presentase sirkulasi $\geq 100\%$.

Tabel 1. Rekapitulasi Besaran Ruang

NO	KELOMPOK RUANG	BESARAN RUANG	SIRKULASI	LUAS TOTAL
1	Creative Digital	710 m ²	50%	17,374 m ²
2	Creacinema	780 m ²		
3	Craftmaker	750 m ²		
5	Foodprint	533 m ²		
6	Collaborea	996 m ²		
8	Pengelola	581 m ²		
7	Rekreasi	1,475 m ²		
8	Penunjang	2,544 m ²		
9	Ruang Parkir	3,214 m ²	-	

(Sumber: Analisa penulis)

Lokasi Perancangan

Tapak terpilih terletak pada wilayah Cikarang Timur tepatnya di Desa Sertajaya. Tapak berada di Kecamatan Cikarang Timur sebagai daerah PKLp (Pusat Kegiatan Lokal Promosi) yang merupakan Kawasan Strategis Kab/Kota pada bidang pertumbuhan ekonomi dan Kawasan Ekonomi Khusus (KEK), sehingga Creative Hub ini memiliki potensi untuk meningkatkan sektor bisnis khususnya pada kawasan sekitar.



Gambar 15. Analisis Aksesibilitas.

(Sumber: Analisa penulis)

Tapak tersebut dianggap memiliki banyak potensi karena dekat dengan pemukiman penduduk yang terdapat usaha mikro di dalamnya, Stadion Wibawa Mukti yang sering mengadakan acara dalam bidang

olahraga dan Jababeka Botanical Garden yang sedang mengembakan wisata hortikultura

Kondisi tapak seluas 18.115 m² ini adalah tanah kosong, termasuk kedalam jenis topografi datar - hampir datar. Tapak dikelilingi oleh jalan rabat beton yang cukup lebar, kondisi jalannya juga baik. Pada sebelah utara tapak merupakan jalan kolektor yang memiliki lebar damija 40 m. Sedangkan, untuk jalan yang berada pada sisi lainnya merupakan jalan lokal yang memiliki lebar damija 16 m.



Gambar 16. Analisis Lokasi.

(Sumber: Analisa Penulis)

Konsep Tapak

Penerapan massa majemuk dipilih untuk mengantisipasi adanya kerumunan dalam satu area juga dengan membuat bangunan lebih berjarak untuk memasukan sinar matahari dan menciptakan sirkulasi udara yang lebih baik.



Gambar 17. Desain Tapak Benovation Creative Hub.

(Sumber: Hasil Analisis Penulis)

Berdasarkan hasil analisa view, tampak kawasan sisi utara didesain khusus supaya lebih menarik dan mudah diingat, karena akan terlihat dari jauh oleh pengguna jalan raya yang lewat dan ingin menuju ke stadion.

Berdasarkan hasil analisa sirkulasi tapak, pada area kawasan akan diberikan kanopi pada plaza, halte dan lay bay sebagai respon dari prinsip *urban responses* untuk menghindari parkir atau kerumunan dipinggir jalan dan menciptakan simbiosis mutualisme antara kenyamanan pengunjung dan para pengendara angkutan umum.



Gambar 18. Perspektif Tampak Depan Kawasan Benovation Creative Hub (Sumber: Analisa Penulis)

Berdasarkan hasil analisa kebisingan, massa bangunan diletakan lebih kebelakang dari jalan raya depan dan diberikan dinding pagar juga pepohonan disekeliling tapak sebagai *barrier* dalam mengatasi kebisingan juga polusi udara. Penataan lanskap yang baik berdasarkan hasil analisa vegetasi akan disesuaikan dengan fungsi peletakannya akan diterapkan berdasarkan kriteria vegetasi rekomendasi dari buku pedoman penyediaan dan pemanfaatan ruang terbuka hijau di kawasan perkotaan pada PERMEN PU NO. 05/PRT/M/2008.



Gambar 19. Perspektif Kawasan Benovation (Sumber: Hasil Perancangan)

Pada hasil analisa aspek kinerja, konsep utilitas pada tapak mempertimbangkan prinsip *energy matters eco-tech* yang sejalan dengan prinsip *environmental sustainability*

pada CHSE. Menggunakan potensi alam melalui strategi hemat listrik dengan penggunaan solar panel, lampu taman solar panel dan strategi hemat air berupa *rainwater harvesting*.

Konsep Fisik Kawasan

Untuk mendapatkan desain kawasan yang harmonis, kawasan creative hub ini menerapkan tema warna eksterior senada dan ciri khas berupa penggunaan roster dan curtain wall panel yang motifnya mengambil dari beberapa simbol pada batik Kabupaten Bekasi: bunga teratai, golok dan rambut ondel-ondel.



Gambar 20. Motif Curtain Wall dan Roaster (Sumber: Hasil Perancangan)

Konsep Fisik Bangunan

Bangunan Check Point sebagai akses pintu masuk/keluar utama gedung yang pasti dilewati oleh semua pengunjung. Penulis menekankan bangunan check point dengan bentuk yang lebih unik dari massa bangunan lainnya sejalan dengan prinsip *civic symbolism*. Fasad depan bangunan menggunakan *curtain wall* kaca yang dilapisi dengan panel bermotif sebagai estetika fasad sekaligus menjalankan prinsip *sculpting with light*.



Gambar 21. Desain Bangunan Check Point. (Sumber: Hasil Perancangan)

Selanjutnya untuk menuju pada bangunan utama, pengunjung akan melewati ramp penghubung yang dikelilinginya diletakan kisi-kisi untuk mereduksi panas matahari. Dengan tetap mempertahankan penghawaan alami yang berhembus dari celah kisi-kisi ini maka diberikan taman-taman di samping untuk menyaring debu sekaligus memberi kesan asri sejalan dengan prinsip *environmental sustainability*.



Gambar 22. Desain Ramp Penghubung.
(Sumber: Hasil Perancangan)

Bentuk gedung utama yang lebih terangkat ke atas adalah penerapan prinsip *health* untuk meminimalisir debu dari permukaan tanah dan polusi dari area parkir disekitar kawasan. Desain fasad berfungsi sebagai pemecah gerakan angin, mereduksi panas - silau matahari dan penyelesaian masalah iklim menjadi ekspresi bangunan itu sendiri (prinsip *structural expression*). Penerapan prinsip *sculpting with light*, pada atap bangunan utama diberikan *skylight*.



Gambar 23. Desain Gedung Utama.
(Sumber: Hasil Perancangan)

Bangunan pendukung lainnya didesain dengan fasad yang sederhana, jenis atap pelana agar air hujan dapat mengalir secara maksimal dan diteruskan ke tangki penampungan air hujan. Hal ini sejalandengan prinsip *energy matters: rainwater harvesting*.



Gambar 24. Desain Bangunan Pendukung.
(Sumber: Hasil Perancangan)

Konsep Ruang Luar

Berdasarkan hasil analisa klimatologi matahari, maka pada sisi timur tapak sebagai penerapan prinsip *making connection*, maka disediakan taman pedestrian sebagai penghubung antar bangunan.



Gambar 25. Desain Taman Pedestrian.
(Sumber: Hasil Perancangan)



Gambar 26. Desain Ruang Parkir.
(Sumber: Hasil Perancangan)

Sedangkan, akses masuk kendaraan akan diletakan di barat site dan akses keluar di sebelah timur site untuk menghindari antrian kendaraan pada jalan kolektor yang ramai. Parkir mobil diletakan di lantai 1 bangunan utama selain untuk memberi konsep bentuk juga bertujuan untuk menyisakan RTH yang

lebih banyak sebagai tanggapan dari prinsip *urban responses*.

Konsep Ruang Dalam

Sebagai penerapan prinsip *energy matters*: strategi penghawaan pasif, akan diterapkan ventilasi silang dan ventilasi stack yang ditambah dengan pemasangan turbin ventilator pada atap gedung utama. Selain itu, Hadirnya *innercourt* juga membantu mendinginkan udara.



Gambar 27. Innercourt Pada Gedung Utama.
(Sumber: Hasil Perancangan)

Perancangan tata ruang dengan prinsip *making connection* menjadikan desain bangunan yang terkoneksi kepada fungsi dan kebutuhan *new normal*. Hal ini menghasilkan kebutuhan ruang-ruang baru untuk menciptakan prinsip *health* diantaranya adalah Bangunan check point sebagai ruang persiapan sebelum berkegiatan yang menyediakan fasilitas informasi dan area sanitasi. Juga terdapat *transit room* sebagai ruang kesehatan pertolongan pertama jika ada pengunjung yang sakit di kawasan Benovation Creative Hub.



Gambar 28. Interior Check Point.
(Sumber: Hasil Perancangan)

Sejalan dengan prinsip *safety* pada standar CHSE, penggunaan *touchless appliances* dan memperhatikan pengaturan jarak furniture antar meja dan kursi pada

ruang-ruang publik. Selain itu, prinsip *cleanless* berupa penataan interior yang simpel diterapkan agar lebih mudah dalam pembersihannya.



Gambar 29. Pengaturan Jarak Furniture.
(Sumber: Hasil Perancangan)

Selain itu, pola organisasi ruang yang digunakan adalah pola radial, bertujuan agar kegiatan dapat disebar (menghindari kerumunan) atau dapat terpisah sesuai dengan kelompok kegiatannya. Kelompok ruang pada Gambar 16 tersebut menyediakan ruang-ruang yang mendukung kegiatan edukasi dan bisnis pada creative hub yang fungsinya bisa sekaligus menampung kegiatan rekreatif untuk pengunjung.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Perancangan Benovation Creative Hub ini mengombinasikan pendekatan konsep desain arsitektur eco-tech (berdasarkan 6 prinsip eco-tech oleh Catherine Slessor) yang didalamnya mengadaptasi konsep dari “*new normal*” (berdasarkan pedoman CHSE MICE oleh Kemenparenkraf).

Kesimpulan dari penelitian ini adalah creative hub di Kabupaten Bekasi sangat dibutuhkan masyarakat sebagai wadah untuk mengembangkan bakat dan usaha kreatifnya sekaligus mendorong pertumbuhan ekonomi daerah yang sedang menurun. Pandemi covid-19 mengubah kebiasaan dan gaya hidup masyarakat di berbagai sektor. Hal ini membuat seluruh ruang dan pola aktivitas didalamnya perlu diperhatikan menyesuaikan dengan tuntutan *new normal*. Sehingga, terdapat beberapa hal yang perlu ditinjau ulang karena hal ini akan mempengaruhi perencanaan desain arsitektural.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik. 2018. *Buku Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif*. Jakarta: Bekraf.
- Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik. 2019. *Buku Infografis sebaran pelaku Ekonomi Kreatif*. Jakarta: Bekraf.
- Badan Ekonomi Kreatif. *Buku Opus Ekonomi Kreatif Outlook*. 2019. Jakarta: Bekraf.
- Badan Pusat Statistik. 2020. *Kabupaten Bekasi Dalam Angka 2020*. Kabupaten Bekasi: Badan Pusat Statistik.
- BAPEDA Kabupaten Bekasi dan PT Ganesha Piramida. 2008. *Buku Penyusunan Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Bekasi (2009 – 2025)*. Kabupaten Bekasi: Pemerintah Kabupaten Bekasi.
- Darmawan, Edy dan Maria Rosita. 2016. *Konsep Perancangan Arsitektur*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Idham, Noor Cholis. 2016. *Arsitektur dan Kenyamanan Termal*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. 2020. *Buku Panduan Pelaksanaan Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, Dan Kelestarian Lingkungan Pada Penyelenggaraan Kegiatan Pertemuan, Insentif, Konvensi dan Pameran (MICE)*. Jakarta: Kemenparenkraf.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. 2020. *Buku Rencana Strategis 2020 – 2024 Kemenparenkraf*. Jakarta: Kemenparenkraf.
- Manurung, Parmonangan. *Pencahayaannya Alami Dalam Arsitektur*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2012.
- Purwono, Rudi. 2020. “Jurnal Adaptasi Disain Arsitektur dan Arsitektur Lanskap Dengan Adanya Kehidupan Sosial Baru Setelah Pandemi Covid-19”. Jakarta: Institut Sains dan Teknologi Nasional.
- Sucahyono, Eko dan Yulia Puspitasari. 2020. *Produk Domestik Regional Bruto Kabupaten Bekasi Menurut Lapangan Usaha Tahun 2015 – 2019*. Kabupaten Bekasi: BPS Kabupaten Bekasi.