

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Teori Judul

Judul: Perancangan Pusat Kreatif dengan Pendekatan Arsitektur Metafora untuk Meningkatkan Kreativitas Masyarakat di Jakarta

2.1.1. Definisi Perancangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2022), kata ‘perancangan’ memiliki definisi:

1. (*n*) proses, cara, perbuatan merancang

2.1.2. Definisi Pusat Kreatif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2022), kata ‘pusat’ memiliki definisi:

1. (*n*) sesuatu yang memiliki letak di tengah
2. titik tengah (dalam suatu objek bundar)
3. titik yang menjadi landasan berbagai hal
4. pusat
5. penanggung jawab berbagai departemen

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2022), kata ‘kreatif’ mempunyai pengertian sebagai berikut:

1. (*a*) berkemampuan untuk menciptakan atau daya cipta
2. Mengandung daya cipta

Secara umum, pengertian dari pusat kreatif adalah sebuah tempat yang menjadi landasan berbagai hal yang memiliki kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta.

2.1.3. Definisi Pendekatan Arsitektur Metafora

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2022), kata ‘pendekatan’ memiliki definisi:

1. (*n*) proses, pendekatan tindakan (menciptakan perdamaian, persahabatan, dan lain-lain): ~ *apa yang telah dia lakukan selama ini sepertinya tidak berhasil.*

2. (n) *Antropologi*, usaha dalam kegiatan penelitian untuk menjalin hubungan dengan yang diteliti, metode untuk memperoleh pemahaman isu penelitian; acangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2022), kata ‘arsitektur’ berarti:

1. (n) ilmu dan seni mendesain dan membangun gedung, jembatan, dan lain-lain.

2. Gaya desain dan metode konstruksi gedung

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2022), kata ‘metafora’ memiliki definisi:

1.(n) *Linguistik* menggunakan kata tunggal atau majemuk yang tidak memiliki arti sebenarnya, tetapi sebagai gambaran yang didasarkan analogi atau perbandingan.

Secara garis besar, pengertian dari pendekatan arsitektur metafora adalah suatu kajian yang dilakukan dengan ilmu desain bangunan dengan suatu proses penyisipan pesan atau makna kata yang tidak mengandung arti yang sebenarnya berdasarkan persamaan atau perbandingan.

2.2. Tinjauan Teori Non-Arsitektur

2.2.1. Kreativitas dan Inovasi

2.2.1.1. Kreativitas

Kreativitas adalah prakarsa menuju hasil atau proses yang berguna, benar, relevan serta berharga menuju pekerjaan yang lebih memiliki karakteristik pengalaman, yaitu instruksi yang tidak lengkap akan membawa seseorang untuk memahami, mempelajari atau menemukan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya (Hadiyati, 2011).

Suryana (2003) mengatakan bahwa kreativitas memiliki pengertian: “memikirkan sesuatu yang baru”. “Kreativitas adalah kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru serta menemukan cara baru untuk memecahkan masalah dan mengidentifikasi peluang”(Suryana, 2003).

Kreativitas adalah salah satu aspek yang sangat berhubungan dengan ekonomi kreatif dan bisnis. Kreativitas adalah sumber yang esensial untuk menciptakan daya saing bagi semua organisasi yang tertarik pada pertumbuhan dan perubahan.

A.Roe dalam *Frinces* (2004) menyatakan bahwa syarat-syarat orang yang kreatif yaitu:

- Terbuka terhadap pengalaman baru
- Observasi melihat hal dengan cara yang unik
- Penasaran serta toleransi terhadap ambiguitas
- Berpikir, menghakimi dan bertindak secara mandiri
- Membutuhkan dan menerima otonomi
- Swasembada
- Tidak tunduk pada kelompok
- Berani mengambil risiko yang telah diperhitungkan

2.2.1.2. Inovasi

Larsen, P dan Lewis, A, (2007) berpendapat bahwa salah satu karakteristik yang krusial dari seorang wirausahawan adalah kemampuan mereka untuk berinovasi (Larsen, 2007).

Hills (2008) mengartikan inovasi sebagai sebuah pemikiran, praktik atau benda yang diidentifikasi baru dan unik oleh seorang individu atau orang lain (Hills, 2008).

Suryana (2003) menyatakan bahwa inovasi memiliki arti: “kemampuan untuk mengimplementasikan kreativitas dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Suryana, 2003).

Keeh, et.al (2007) menjelaskan bahwa inovasi sangat penting dikarenakan beberapa pertimbangan berikut (Keeh, Hean Tat, 2007):

- Teknologi berkembang dengan pesat.
- Pengaruh perubahan lingkungan terhadap daur hidup produk semakin pendek, hal ini berarti barang dan/atau jasa yang lama harus digantikan dengan barang dan/atau jasa lebih baru dalam waktu pendek, dan hal ini mungkin dikarenakan adanya kreativitas yang mengarah pada inovasi.

- Konsumen pada masa sekarang lebih bijak serta membutuhkan pengakuan atas kebutuhan.
- Pasar serta teknologi yang berkembang dengan cepat, ide bagus dapat ditiru dengan mudah sehingga membutuhkan cara baru dan lebih baik dalam menggunakan produk, proses, dan layanan
- Inovasi dapat mengarah pada pertumbuhan dan perkembangan yang lebih cepat, posisi perusahaan yang lebih baik serta adanya peningkatan segmentasi pasar.

2.2.2. Ekonomi Kreatif

Berikut adalah beberapa pengertian ekonomi kreatif berdasarkan beberapa sumber terpercaya dan ahli terkemuka, antara lain (Hestanto, n.d.):

1. Ekonomi Kreatif Menurut Departemen Perdagangan RI (2009:5)

Ekonomi kreatif merupakan sektor industri kreatif yang muncul dari penggunaan bakat, keterampilan, dan kreativitas individu untuk menghasilkan kemakmuran serta kesempatan kerja melalui penciptaan dan peningkatan kreativitas serta inovasi serta kreasi pribadi.

2. Ekonomi Kreatif Menurut Simatupang (2007)

Ekonomi kreatif merupakan industri yang sangat bergantung pada talenta, kreativitas, serta keterampilan sebagai landasan setiap individu.

3. Ekonomi Kreatif Menurut UK DCMS *Task Force*

Ekonomi kreatif adalah industri yang memiliki akar pada bakat, keterampilan, dan kreativitas individu yang berpotensi menghasilkan lapangan kerja dan kekayaan melalui eksploitasi dan penciptaan kekayaan intelektual serta kreativitas individu.

4. Ekonomi Kreatif Menurut UNCTAD dan UNDP dalam *Creative Economy Report* (2008:4)

Ekonomi kreatif memiliki pengertian sebagai daur penciptaan, produksi, serta distribusi barang dan/atau jasa dengan kreativitas serta kecerdasan intelektual sebagai modal utama. Industri kreatif meliputi bidang yang berbeda yang saling berpengaruh satu sama lain dari berbagai kegiatan kreatif yang terdiri dari penerbitan, seni dan kerajinan

tradisional, musik, seni rupa, pelatihan seni menggunakan teknologi intensif dan pengabdian masyarakat, seperti film, siaran televisi dan radio, serta media melalui desain baru.

Berdasarkan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, terdapat 17 subsektor ekonomi kreatif, yakni (Kemenparekraf, n.d.):

- Pengembangan Permainan
- Kriya
- Desain Interior
- Musik
- Seni Rupa
- Desain Produk
- Fesyen
- Kuliner
- Film, Animasi dan Video
- Fotografi
- Desain Komunikasi Visual
- Televisi dan Radio
- Arsitektur
- Periklanan
- Seni Pertunjukan
- Penerbitan
- Aplikasi

2.2.3. Psikologi Persepsi

Persepsi merupakan sebuah interpretasi yang dihasilkan terhadap sebuah informasi (W.Kalat, 2015). Persepsi memiliki hubungan dengan sistem saraf dan sinyal. Sinyal ini merupakan hasil dari stimulasi fisik dan kimiawi indera. Persepsi sangat dependen dengan berbagai macam fungsi sistem saraf yang kompleks, walaupun kelihatannya tidak membutuhkan usaha subjektif, karena persepsi ini pada dasarnya muncul dari luar kesadaran nukleus yang kepribadiannya sedang dievaluasi.

Penerapan dan implementasi teori kognitif ini didasari dengan objek dunia nyata yang dikenal sebagai rangsangan jauh atau pemicu. Objek ini kemudian akan menstimulasi alat indera melalui suara, cahaya, dan/atau proses fisik lainnya (Suharyanto, n.d.). Implementasi persepsi meliputi beberapa aspek, yaitu:

- Implementasi melalui visual

Penglihatan atau visual adalah alat indera manusia yang paling krusial. Teori persepsi ini diterapkan saat seseorang telah melihat suatu benda dan dapat mengidentifikasi benda tersebut. Hal ini

dikarenakan pada dasarnya, penglihatan adalah hal pertama yang menimbulkan persepsi pada individu.

- Penerapan melalui audio

Saraf pendengaran adalah kemampuan untuk mengamati suara yang ditangkap reseptor dengan vibrasi udara sebagai medium. Demikian juga Ketika seseorang atau individu mendengar sesuatu dari objek tertentu, proses identifikasi terjadi dan penerapan teori persepsi muncul dari suara apa yang didengar.

- Penerapan melalui pembicaraan

Penerapan persepsi pada ujaran adalah proses di mana bahasa didengar, ditafsirkan, dan tentu saja dipahami. Studi tentang konsep perseptual berusaha untuk memahami bagaimana manusia mencerna informasi yang diperoleh secara verbal untuk menciptakan persepsi tersendiri.

2.2.4. Kepribadian Manusia

Fenomena kepribadian menunjukkan banyak teori, di mana ada 4 teori utama mengenai kepribadian yang harus diperhatikan untuk mengeksplorasi pengembangan psikologi. Empat teori kepribadian tersebut telah digunakan secara luas sebagai landasan teori dari berbagai kepribadian konsumen dan studi perilaku (Nilawanti, n.d.).

Berikut adalah empat teori utama tentang kepribadian dalam psikologi:

a. Teori Kepribadian Freud

Teori ini merupakan teori kepribadian yang dinyatakan oleh Sigmund Freud dalam teori kepribadian psikoanalitik atau *Psychoanalytic Theory of Personality*. Teori ini berasumsi bahwa kebutuhan dan dorongan atau impuls yang tidak disadari manusia berupa dorongan seksual dan kebutuhan aspek biologis lainnya.

Menurut Freud, kebutuhan tersebut merupakan pokok yang paling penting dari motivasi serta kepribadian individu yang terdiri dari 3 elemen, yaitu Id, superego, dan ego.

1. Id

Faktor Id merupakan salah aspek biologis individu yang hadir sejak manusia dilahirkan dan dapat memfasilitasi munculnya berbagai kebutuhan fisiologis, seperti rasa lapar, seks, haus, dingin, dan lain-lain. Id mendeskripsikan jenis naluri biologis manusia yang berusaha memenuhi kebutuhan secepat mungkin untuk menghindari stres.

2. Superego

Elemen superego merupakan salah satu aspek psikologis yang menunjukkan sifat manusia untuk mematuhi standar moral serta sosial. Faktor ini dapat menjadi alasan utama manusia untuk mencegah segala hal yang termasuk buruk dalam lingkungan masyarakat yang ada sehingga perilakunya menyesuaikan apa yang baik berdasarkan masyarakat yang ada disekitarnya.

3. Ego

Faktor ketiga dari teori kepribadian adalah ego, faktor yang dapat dicapai dan dikendalikan oleh individu. Ego bertindak sebagai mediator antara mengidentifikasi dan memantau kepribadian seseorang.

b. Teori Kepribadian Neo-Freud

Merupakan teori kombinasi dari ilmu sosial dan studi psikologi. Teori ini kemudian memprioritaskan dan menekankan bahwa orang akan berusaha mencukupi kebutuhan. Komponen komunitas kemudian membantu orang tersebut untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan mereka di lingkungan itu. Teori Neo-Freud menjelaskan hubungan sosial merupakan faktor yang cukup berpengaruh dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian.

Berdasarkan teori ini, model karakter manusia terdiri dari tiga jenis:

1. Kepatuhan (*Compliant*)

Bentuk kepribadian dengan karakteristik ketergantungan seseorang dengan orang lain. Orang-orang ini selanjutnya berharap bahwa orang lain dapat membawa kasih sayang,

menghargai serta membutuhkan keberadaan mereka. Seorang individu dengan kepatuhan cenderung selalu menjangkau orang-orang sekitar dan berlatih dengan cermat.

2. Agresif (*Aggressive*)

Kepribadian seseorang yang cenderung termotivasi untuk memperoleh kekuasaan dalam kondisi tertentu serta lingkungan tertentu.

3. Terpisah (*Detached*)

Merupakan tipe kepribadian yang ditandai dengan keinginan untuk memiliki kemandirian, kebebasan dan tidak bergantung pada orang lain. Berkeinginan untuk terbebas dari segala kewajiban. Orang ini cenderung menghindari orang lain serta lebih fokus kepada dirinya sendiri.

c. Teori Ciri (*Trait Theory*)

Teori ini menjelaskan bahwa orang dapat diklasifikasikan menurut sifat atau karakteristik yang paling penting dari sifat diri. *Trait* merupakan ciri khas seseorang dalam kajian psikologi yang khas. Pengertian *trait* adalah segala cara untuk membedakan seseorang dan bersifat relatif permanen, dimana setiap individu berbeda dengan individu lainnya.

Interpretasi lain dari teori ini menunjukkan suatu sifat, fitur atau karakteristik di mana seseorang akan berbeda dari yang lain dalam bentuk yang relatif persisten dan konsisten. Kesimpulannya, *trait* adalah fitur yang dapat membedakan individu dan bertahan secara permanen dan konsisten dalam diri individu tersebut.

d. Teori Konsep Diri (*Self-Concept*)

Teori ini menunjukkan bahwa orang memiliki pemikiran atau konsep tersendiri terutama dalam bentuk penilaian. Oleh karena itu, setiap orang akan bertindak sebagai topik dan benda kesadaran dalam diri. Berdasarkan pendapat Mowen, konsep diri merupakan bentuk semangat dan perasaan orang yang dapat merujuk dirinya sebagai objek.

Konsep-diri juga dapat diartikan sebagai bentuk citra diri atau persepsi kepribadian otomatis yang berhubungan dengan kemandirian. Teori ini juga terkait erat dengan dua konsep utama teori kepribadian psikologis, yaitu unsur ego dan pemantauan. Faktor ego adalah bentuk yang mencerminkan realitas objektif dalam satu orang, maka faktor ini hampir mirip dengan dirinya sendiri. Sementara superego dibentuk oleh salah satu yang dianggap sebagai bentuk refleksi ideal dalam kondisi tertentu.

Jenis Kepribadian

Carl Gustav Jung mengklasifikasikan jenis kepribadian secara umum menjadi 2, yaitu ekstrovert dan introvert (Jung, 1971).

Orang introvert adalah orang yang lebih tertarik pada pikiran dan perasaan seseorang serta dianggap lebih suka menyendiri dibandingkan berinteraksi dengan orang lain. Di sisi lain, orang yang ekstrovert adalah orang yang dipengaruhi oleh keadaan orang di sekitarnya dan yang dapat mempengaruhi pikiran dan emosinya dengan berinteraksi dengan orang lain (Munster, 2018).

Orang dengan kepribadian introvert memiliki kepribadian sebagai berikut:

- Selektif dalam bergaul dan suka menyendiri
- Pendengar yang baik
- Suka dengan hal detail
- Mengungkapkan perasaan melalui mediator seperti menulis atau menggambar

Sedangkan orang dengan kepribadian ekstrovert memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

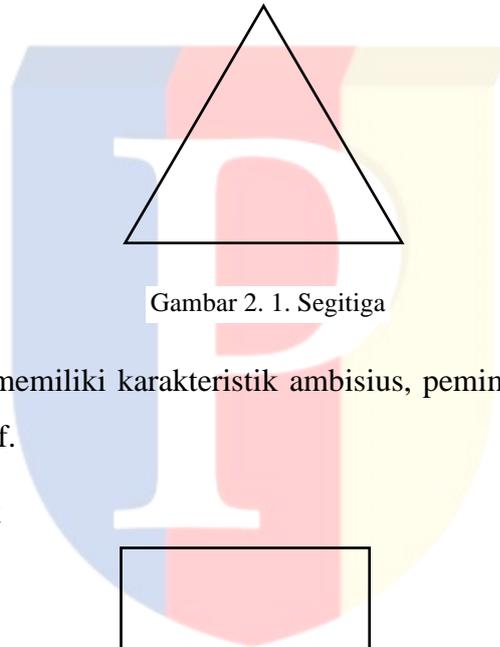
- Senang saat berada di keramaian
- Lebih menyukai bekerja kelompok dibandingkan mandiri karena menyenangkan diskusi
- Suka melakukan berbagai hal yang baru
- Suka mengungkapkan perasaan secara langsung melalui perkataan.

2.2.5. Psikogeometri

Psikogeometri dikembangkan pada tahun 1978 oleh Dr. Susan Dellinger, seorang spesialis komunikasi dan peneliti '*Communicating Beyond Our Differences*', psikogeometri merupakan sebuah pengembangan sistem perilaku pemecah jalan yang menggunakan 'bahasa bentuk umum' untuk mengidentifikasi kepribadian dan memecahkan kode cara otak individu kita berfungsi.

Adapun beberapa bentuk yang termasuk ke dalam klasifikasi psikogeometri sebagai berikut (Sapio, 2017):

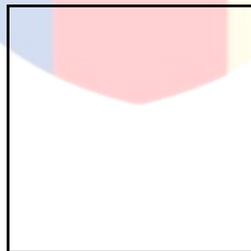
a. Segitiga



Gambar 2. 1. Segitiga

Segitiga memiliki karakteristik ambisius, pemimpin, fokus, tegas dan kompetitif.

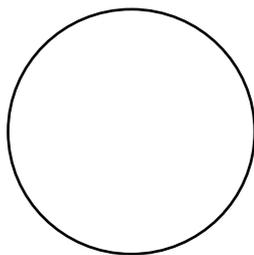
b. Kotak



Gambar 2. 2. Kotak

Kotak memiliki karakteristik terorganisir, terperinci, berpengetahuan luas, analitis, sabar, dan tekun.

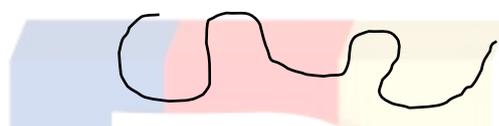
c. Lingkaran



Gambar 2. 3. Lingkaran

Lingkaran memiliki karakteristik ramah, empatis, persuasif, murah hati dan fleksibel.

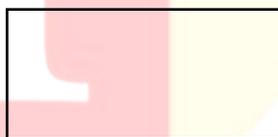
d. Garis Bebas



Gambar 2. 4. Garis Bebas

Garis bebas memiliki karakteristik kreatif, ekspresif, imajinatif, jenaka dan intuitif.

e. Persegi Panjang



Gambar 2. 5. Persegi panjang

Persegi panjang memiliki karakteristik transisi, berani, rasa ingin tahu yang tinggi dan tumbuh.

2.3. Tinjauan Teori Arsitektur

2.3.1. Arsitektur Metafora

Arsitektur metafora merupakan konotasi atau ekspresi bentuk yang diekspresikan pada suatu bangunan atau bagian dari satu bangunan sehingga akan memunculkan persepsi bagi yang melihatnya (Nazamri, Gun Faisal, 2020). Tingkat keberhasilan metafora dalam arsitektur diukur dari tingkat kekaburan atau kesamaran dalam menemukan sumber inspirasi suatu

bangunan, semakin kabur dan memunculkan persepsi lain yang variatif, semakin berhasil metafora tersebut.

Menurut Antoniades (1990), arsitektur metafora dapat dibagi menjadi 3 kategori (Fireza, 2021):

- a. Metafora nyata (*tangible metaphor*), metafora yang membuat persepsi manusia mengenalnya melalui wujud dari suatu benda. Contohnya: bentuk, warna, tekstur.
- b. Metafora tak nyata (*intangible metaphor*), metafora yang muncul dari suatu ide atau konsep yang bersifat abstrak dan tidak berwujud. Contohnya: ide, konsep, budaya
- c. Metafora kombinasi (*combined metaphor*), metafora gabungan dari metafora nyata dan tidak nyata.

2.3.2. Suprasegmen Elemen Perancangan Arsitektur

Dalam ilmu arsitektur, terdapat beberapa elemen perancangan arsitektur yang membentuk suatu ruang yang mampu memwadah aktivitas manusia di dalamnya, antara lain seperti: bentuk, struktur, warna, tekstur, proporsi dan skala serta ornamen.

2.3.2.1. Suprasegmen Warna

Warna	Kesan		Karakter
	Positif	Negatif	
Merah	Kuat, hangat, gairah, hidup, cerah, riang	Agresif	Warna yang dapat meningkatkan tekanan darah, dominan dan dinamis.
Oranye	Semangat, menghidupkan, ekstrovert	Mengganggu, keras	Warna yang lebih lembut dan bersahaja dibanding warna merah

Kuning	Bersinar, riang, hidup, cerah, menyemangati	Egosentris, kaku	Warna yang membawa inspirasi, kegembiraan, dan kehangatan
Hijau	Alami, menyegarkan, tenang	Kasar, membosankan	Warna yang memberikan rangsangan psikologis
Biru	Aman, tenang, nyaman, sederhana, kuat	Dingin, menekan, sendu	Warna yang mempunyai karakter yang lebih halus dan dapat menurunkan tekanan darah
Ungu	Eksklusif, meningkatkan status	Sombong,	Warna yang impresif tetapi sebaliknya mengganggu.

Tabel 2. 1. Tabel Kesan Warna

Sumber: Frank H.Mahnke

Warna adalah fenomena cahaya dan persepsi individu tentang gaya, intensitas dan nada. Warna merupakan suatu hal yang paling mudah teridentifikasi dan jelas untuk membedakan suatu bentuk dengan lingkungannya. Warna memiliki 3 dimensi:

1. Warna (*Hue*), merupakan merupakan sumber bagi kita untuk mengenali dan mengidentifikasi warna. Contoh: merah, hijau, biru, kuning.
2. Nilai, adalah gelap terang suatu warna dibandingkan dengan hitam atau putih. Contoh: merah tua, merah muda.

3. Saturasi, merupakan derajat atau intensitas suatu wana dibandingkan dengan warna dengan kualitas yang sama. Misalnya: hijau pastel, hijau limau.

2.3.2.2. Suprasegmen Tekstur

Tekstur merupakan permukaan bahan yang digunakan untuk mendesain (Wong, 1972). Tekstur adalah karakteristik yang dapat diidentifikasi melalui perabaan dan penglihatan pada permukaan menurut ukuran, pola, susunan, bentuk dan proporsi bagian-bagian objek. Tekstur juga menetapkan kemampuan permukaan suatu objek dalam memantulkan atau menyerap cahaya yang diarahkan ke permukaan yang bersangkutan. Tekstur dapat dibiarkan murni dan tidak tersentuh atau diperlakukan secara khusus agar terlihat seperti suatu tekstur tertentu.

Tekstur pada dasarnya digunakan untuk menggambarkan seberapa kasar, halus, atau kerasnya suatu permukaan. Tekstur juga sering digunakan untuk menggambarkan kualitas permukaan suatu material, misalkan seperti batu, kayu ataupun kain. Terdapat 2 jenis tekstur antara lain:

1. Tekstur riil, tekstur yang bisa diidentifikasi oleh penglihatan dan sentuhan.
2. Tekstur visual, tekstur yang hanya bisa diidentifikasi oleh penglihatan.

Dalam menghasilkan persepsi terhadap suatu tekstur dan permukaan, terdapat beberapa faktor yang berpengaruh, antara lain:

1. Skala, semakin kecil skala suatu pola tekstur, semakin halus pula penampilannya.
2. Jarak Pandang, mempengaruhi penampilan dan posisi aktual suatu bidang.
3. Cahaya, cahaya mempengaruhi tekstur, begitu pula sebaliknya.

2.3.2.3. Suprasegmen Proporsi dan Skala Ruang

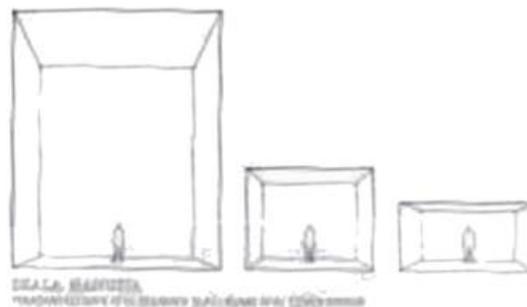
Proporsi menekankan pada keterkaitan yang riil atau serasi antara satu bagian lain atau semua, sedangkan skala mengacu kepada suatu ukuran yang dibandingkan dengan suatu ukuran yang dapat dijadikan acuan (Ching, 2008) . Teori – teori proporsi antara lain:

- *Golden Section*
- Penataan Klasik
- Teori-teori Renaissance
- Modular
- ‘Ken’
- Antropometri
- Skala

Skala spasial adalah ukuran ruang dalam aspek penglihatan. Skala adalah cara memvisualisasikan ukuran elemen dalam ruangan relatif terhadap bentuk lain sekitarnya.

Ada 2 jenis skala, yaitu:

1. Skala umum: ukuran relatif suatu elemen bangunan dibandingkan dengan bentuk lainnya dalam rentang tertentu.
2. Skala manusia: ukuran relatif suatu elemen bangunan dengan proporsi manusia.



Gambar 2. 6. Skala Manusia

Sumber: Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan, 2008

Skala ruang juga turut berpartisipasi dalam menimbulkan persepsi dan perasaan manusia. Skala ruang terdiri dari dimensi

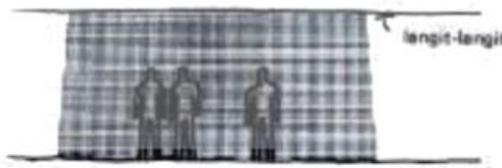
panjang, lebar dan tinggi, di mana variasi dari ketiga dimensi tersebut dapat menghasilkan 4 skala ruang yang berbeda, antara lain:



Gambar 2. 7. Skala Ruang Akrab

Sumber: Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan, 2008

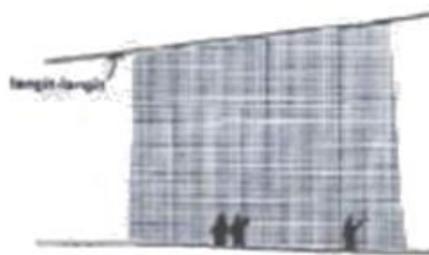
Skala akrab memiliki dimensi tinggi yang kecil sehingga langit ruang yang ada pada ruang tersebut lebih dekat dengan kepala manusia untuk menciptakan suatu keakraban. Namun, skala akrab juga bisa diinterpretasikan secara negatif, yaitu menciptakan suasana tertekan, sempit, dan mendesak.



Gambar 2. 8. Skala Ruang Wajar

Sumber: Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan, 2008

Skala wajar memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi yang proporsional dengan skala manusia sehingga menimbulkan keserasian antara manusia dengan ruang.



Gambar 2. 9. Skala Ruang Megah

Sumber: Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan, 2008

Skala megah memiliki dimensi tinggi yang cukup dominan dibandingkan skala wajar sehingga memberi kesan keagungan dan kemegahan.



Gambar 2. 10. Skala Ruang Megah

Sumber: Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan, 2008

Skala mencekam memiliki dimensi tinggi yang gigantis sehingga membuat ruang terlihat besar dan memberikan kesan menyeramkan dan mencekam.

2.3.2.4. Suprasegmen Material

Material adalah suatu hal yang digunakan untuk menghasilkan barang lain, bahan baku untuk bangunan seperti pasir, kayu, kapur. Karakteristik dari material dapat dihubungkan dengan persepsi manusia melalui panca indera. Sifat material yang mempengaruhi inderawi manusia adalah sebagai berikut:

- Sifat konduksi (panas, dingin)
- Sifat permeabilitas (lembab, kering)
- Sifat aroma material (bau, wangi, netral)
- Sifat resistansi dan perambat suara (bising, gema, kedap)

2.3.3. Teori Introvert dan Ekstrovert dalam Arsitektur

Dalam arsitektur introvert, ruang tertutup dari sebuah bangunan diatur di sekitar halaman tengah yang memainkan peran penting, tidak hanya sebagai ruang multifungsi untuk rumah atau sebagai ruang utama untuk sirkulasi, menghubungkan berbagai ruang bangunan yang terletak di sekitar halaman, tetapi sebagai penyedia cahaya dan udara untuk ruang periferal juga (Sadoughianzadeh, 2013).

Arsitektur ekstrovert ditandai dengan ruang dengan tata letak yang lebih terbuka untuk bangunan tunggal dengan tekstur publik (Sadoughianzadeh, 2013).

No	Ekstrovert	Introvert
----	------------	-----------

1	Transparansi ruangan	Orientasi ke dalam
2	Menampung aktivitas komunal dan interaksi sosial	Bukaan dirancang sesederhana mungkin
3	<i>Collaborative Spaces</i>	Terdapat <i>hidden spaces</i>

Tabel 2. 2. Penerapan Ruang Sesuai Kepribadian Manusia Menurut Para Ahli

Sumber: (Widjaja, 2018)

2.3.4. *Creative Hub*

2.3.4.1. Pengertian *Creative Hub*

Creative Hub adalah frasa bahasa Inggris yang berarti “pusat kreatif” dalam Bahasa Indonesia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “kreatif” berarti mempunyai daya cipta atau sesuatu hal yang memiliki arti bersifat (mengandung) daya cipta, sedangkan pusat berarti tempat yang menjadi landasan dalam berbagai hal. Secara garis besar, *Creative Hub* atau pusat kreatif memiliki arti suatu tempat yang menjadi landasan berbagai hal yang berkaitan dengan daya cipta.

Menurut *Creative Hubkit* oleh *British Council* (2016), *Creative Hub* atau pusat kreatif adalah sebuah tempat atau wadah, baik berwujud atau tidak berwujud, yang menyatukan orang-orang kreatif, pusat kreatif merupakan pertemuan, menyediakan ruang dan dukungan untuk jaringan, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor industri kreatif.

Pusat kreatif memiliki beberapa tujuan sebagai berikut, antara lain:

- Memberikan tunjangan atau dukungan dengan layanan dan/atau fasilitas, baik jangka panjang maupun pendek, termasuk pelatihan keterampilan, pengembangan diri dan peluang global.
- Memfasilitasi kolaborasi dan konektivitas antar komunitas.

- Akses ke pusat pengembangan dan penelitian lembaga industri kreatif.
- Berkoordinasi, berkomunikasi dan berpartisipasi dengan khalayak luas untuk mengembangkan strategi komunikasi aktif.
- Untuk memperjuangkan dan merayakan bakat yang muncul; mengeksplorasi batas-batas praktik kontemporer dan mengambil risiko untuk berinovasi.

2.3.4.2. Jenis *Creative Hub*

Pusat kreatif tersedia dalam berbagai bentuk dan ukuran, dan dapat dijelaskan dalam berbagai cara-kolektif, koperasi, laboratorium, inkubator, statis, *mobile* atau *online* (Council, 2018). Berikut adalah beberapa fitur umum.

- Studio
Kumpulan individu kecil dan/atau usaha kecil, dalam ruang kerja bersama
- Centre
Bangunan skala besar yang memiliki fasilitas tambahan lainnya seperti kafe, toko, bioskop, bar, ruang pameran, dan *makerspace*.
- Network
Sekelompok individu atau jaringan komunitas yang tersebar dan/atau bisnis biasanya sebuah sektor atau tempat tertentu.
- Cluster
Individu atau bisnis yang ditempatkan bersama dalam suatu wilayah geografis.
- Online Platform
metode daring seperti situs web, media sosial untuk terlibat dengan khalayak masyarakat.
- Alternative
Bertitik tumpu pada uji coba dengan komunitas baru, sektor dan model keuangan.

2.4. Standar Perancangan

Dalam merancang sebuah pusat kreatif remaja dan dewasa muda, kebutuhan ruang akan sektor industri kreatif yang ingin dinaungi merupakan hal krusial yang harus dipenuhi, kemudian sebagai penunjang kebutuhan ruang akan tempat bersosialisasi bagi kaum remaja dan generasi muda untuk bertukar pikiran yang menggambarkan kreativitas dari generasi Z. Dalam penelitian ini, peneliti mengklasifikasikan standar kebutuhan ruang pusat kreatif berdasarkan 2 dari 3 subsektor mayor industri kreatif yang ingin dinaungi yaitu *Arts and Culture* dan *Design*

<i>Arts and Culture</i>	<i>Design</i>	<i>Media and Communications</i>
1) <i>Performing Arts</i> 2) <i>Technical Theater</i> 3) <i>Visual Arts</i> 4) <i>Music</i>	5) <i>Architecture</i> 6) <i>Product Design</i> 7) <i>Fashion</i> 8) <i>Craft and Product</i>	9) <i>Advertising</i> 10) <i>Film, Video dan Photography</i> 11) <i>Digital Media & Software</i> 12) <i>Broadcast</i>

Tabel 2. 3. 3 Subsektor Mayor Industri Kreatif

Sumber: *Workforce Development Agency*

Art Facilities/Industrial Arts Department

- Secara keseluruhan, fakultas industri kreatif terletak di daerah yang sibuk. Mungkin terletak di dekat kafetaria dan *gym*, tetapi harus memiliki akses untuk peralatan dan kendaraan agar dapat beroperasi.
- Memiliki ruang belajar *outdoor* dan akses ke perlengkapan mandi dan loker.
- Semua perangkat pembelajaran harus diatur sedemikian rupa sehingga proses dan kebutuhan dapat berfungsi secara efektif.
- Sebuah pusat sumber daya dengan menyatukan pusat komputer dan perpustakaan.
- Ruang yang mezanin sering digunakan untuk penyimpanan gudang atau penggunaan seminar
- Segala kabel utilitas melalui langit ruangan sehingga konfigurasi ruang lebih luas.
- Aksesibilitas, kebisingan, persyaratan peralatan khusus

- Bahan kedap suara yang dapat digunakan adalah balok penyerap suara, decking untuk langit-langit dan permukaan dinding tinggi.

2.4.1. Arts and Culture

- Performing Arts*, merupakan seni pertunjukkan seperti opera, drama, tarian, musik teater dan lainnya.

Main Dance Studio

- Bisa digunakan untuk ruang teater dan musikal
- Ruang auditorium dan belajar seni menggunakan ruang lobi, ruang ganti dan kamar mandi yang sama.
- Bahan lantai ruang latihan tari adalah *tounge* dan *groove maple*, bebas dari besi dan alat elektrik.
- Ruang memiliki ketinggian langit mencapai 6.7 meter dan proporsional dengan ruangan
- Memiliki cermin dinding dan tirai minimal selebar 6 meter
- Memiliki pegangan bar ballet yang dipasang pada dua sisi yang berlawanan dengan ketinggian 0.9 meter, 1.06 meter, dan 1.22 meter.
- Terdapat ruang untuk peralatan audiovisual seperti papan tulis, gantungan baju dan papan bulletin.
- Sistem amplifikasi dan stereo harus tersembunyi di lemari dan meja roda
- Lemari untuk menyimpan properti
- Kamar studio yang dipisahkan dengan pintu lipat dan tirai.

Dance Rehearsal Room

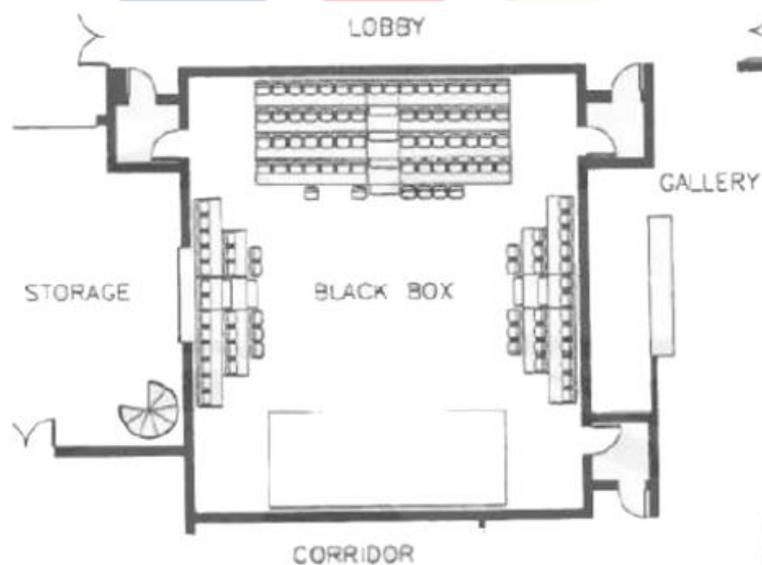
- Memiliki letak yang dekat dengan ruang studio dansa utama
- Terdapat luas yang cukup bagi kelompok kecil untuk berpraktek dan latihan tambahan
- Kaca selebar 6 meter dan pegangan bar ballet yang harus dipasang pada dua sisi yang berlawanan dengan ketinggian 0.9 meter, 1.06 meter dan 1.22 meter.
- Gudang dengan dimensi 2.5 x 2.5 meter
- Pintu ganda untuk memudahkan pemindahan peralatan dan furnitur
- Ruang memiliki *plafon* yang cukup tinggi.

Dance Costume Construction

- Terdapat lemari penyimpanan perabotan
- Terdapat mesin cuci dan pengering serta dinding yang terpasang papan setrika
- Terdapat counter wastafel dan kamar kecil

Ruang *Black Box*

- Menyediakan lokasi pembelajaran, latihan, dan kinerja keterampilan teater
- Terdapat area panggung dengan 100 – 200 kursi lipat untuk umum.
- Ruang harus jauh dari kebisingan dan berdekatan dengan ruang latihan teater, lobi dan kamar mandi.
- Pencahayaan panggung menggunakan lampu gantung akan dikontrol dan mampu diarahkan ke panggung.
- Memiliki plafon setinggi 6.7 meter dengan mezanin 2 meter
- Sistem suara teater dan penerangan harus memiliki sirkuit terpisah dan dikelilingi oleh dinding.



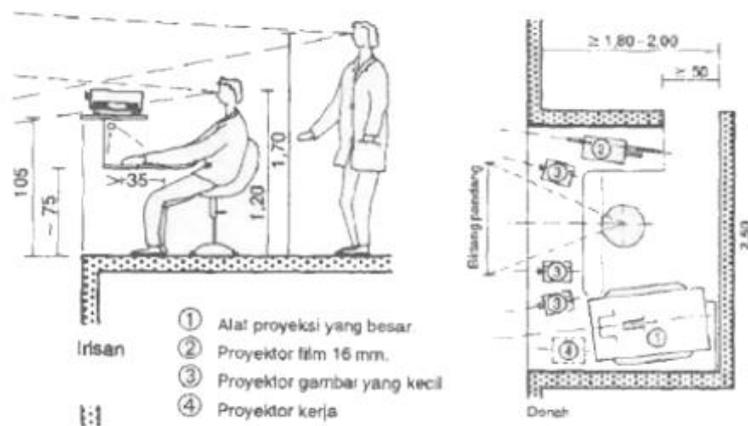
Gambar 2. 11. Ruang Black Box

Sumber: Time Saver Standard 4th Edition. Dechiara&Crosbie

- b. *Technical Theatre*, merupakan teknisi panggung yang bekerja di bidang teknik dan mempersiapkan panggung untuk pertunjukan seperti *lighting effect*, *sound effect*, kostum, *make-up*, dan *cast*. Sistem audio dan pencahayaan menjadi penting bagi pemain panggung saat ini.

Control Room

- Dapat menerima dan memutar audio serta musik
- Ruangan harus kedap suara serta memiliki jendela geser ganda
- Ruang kendali terdapat di atas tempat duduk atau bergantung di bagian belakang ruang
- Terdapat ruang gudang peralatan dan perlengkapan audio dan lampu.
- Ruang gudang harus memiliki penyejuk udara
- Ruang kontrol pencahayaan terpisah tetapi dekat dengan ruang kontrol audio.



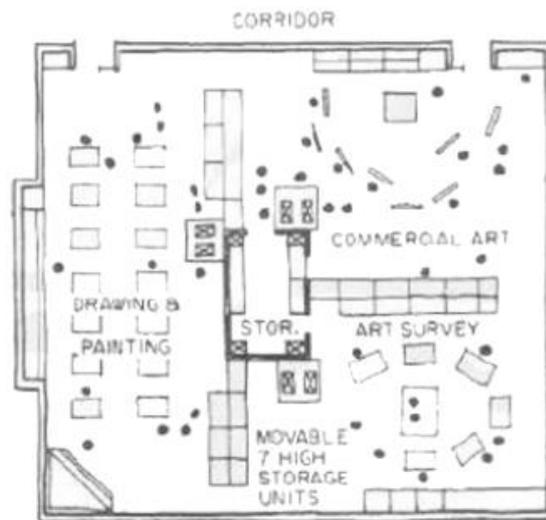
Gambar 2. 12. Ruang kontrol

Sumber: Data Arsitek Jilid 1, Neufert, Ernst

- c. *Visual Arts*, merupakan karya seni yang bisa ditangkap oleh penglihatan dan perabaan, merupakan karya seni yang menghargai seni rupa melalui gambar dan ilustrasi.

Art Room

- Memerlukan tempat penyimpanan barang yang masif dan strategis sehingga mampu mencukupi setiap teknik pekerjaan.
- Memerlukan permukaan meja counter yang besar
- Memerlukan dinding atau *drying rack* untuk menjemur karya.
- Terdapat wastafel persegi pada meja counter.
- Memiliki luas setidaknya 5 m² untuk luas ruang kerja setiap murid.
- Memiliki introduksi ke ruang luar
- Memiliki saluran air, tungku pembakaran dan penjemuran serta lantai granit untuk area basah. Satu tungku bakar untuk setiap dua ruang seni



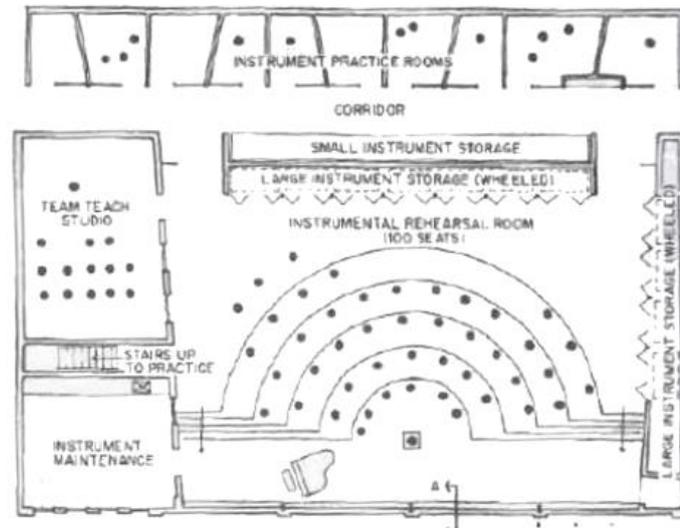
Gambar 2. 13. Ruang Kelas Seni Rupa

Sumber: Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie

- d. *Music*, merupakan karya seni yang terdiri dari alunan, komposisi, reproduksi dan distribusi rekaman suara atau reduksi, melodi, harmoni, ritme dan tempo yang menghasilkan keserasian irama dan keharmonisan suara.

Ruang Paduan Suara

- Memiliki letak yang dekat dengan bagian belakang panggung auditorium untuk mempermudah aksesibilitas
- Memiliki ventilasi, pencahayaan alami, kedap suara dan sistem suara.
- Memiliki kapasitas 30 murid yang juga dapat mencukupi kegiatan instrumental dan presentasi.
- Dinding pada bagian belakang ruang harus kosong dan tidak memasang furnitur yang tetap
- Memiliki keamanan akustik (45db minimum) serta memberikan *folding partition*
- Memiliki material lantai yang tidak licin dan tahan lama.

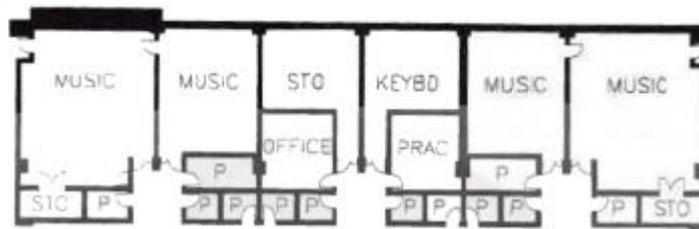


Gambar 2. 14. Tempat Latihan Instrumen Musik

Sumber: Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie

Ruang Latihan Musik

- Ruang latihan musik memiliki ukuran yang variatif
- Kedap suara
- Ruang memiliki waktu reverberasi yang optimum
- Mendapatkan pencahayaan alami dan terdapat penyejuk udara.
- Area latihan musik harus memiliki perpustakaan sebagai fungsi penunjang.
- Terdapat pengawasan yang baik di area kelas dan penyimpanan instrumen musik



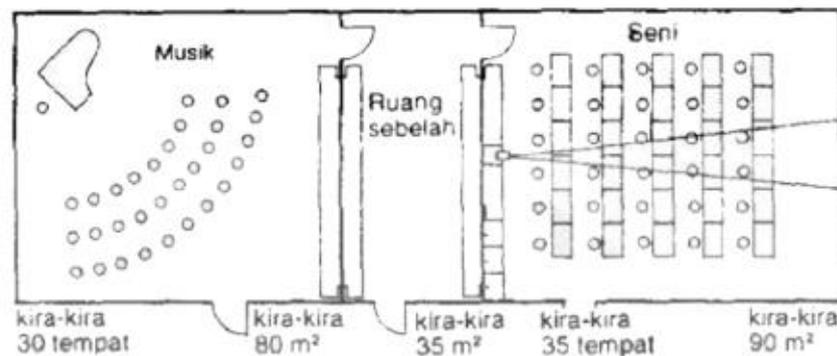
Gambar 2. 15. Tempat latihan musik

Sumber: Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie

Ruang Penyimpanan Instrumen Musik

- Terdapat keamanan dan pengawasan
- Area penyimpanan pakaian memiliki perlindungan higienis.

- Lemari memiliki ukuran 90 cm ke dalam serta 9,1 meter ke samping untuk loker penyimpanan alat band khusus.
- Instrumen musik yang besar akan di simpan di ruang bersama atau rak beroda untuk memudahkan aksesibilitas.
- Kedap suara untuk area penyimpanan alat musik
- Membutuhkan koridor yang lebar untuk sirkulasi, tempat latihan dan penyimpanan instrumen kecil
- Bagian depan dinding ruang harus terdiri dari material penyerap suara sedangkan plafon terdiri dari material 50% reflektif.
- Memiliki letak yang dekat dengan belakang auditorium untuk memudahkan aksesibilitas
- Memiliki lantai datar dan lebar pintu 1,8 meter
- Terdapat pencahayaan alami.



Gambar 2. 16. Ruang Musik dan Seni

Sumber: Data Arsitek Jilid 1, Neufert, Ernst

2.4.2. Design

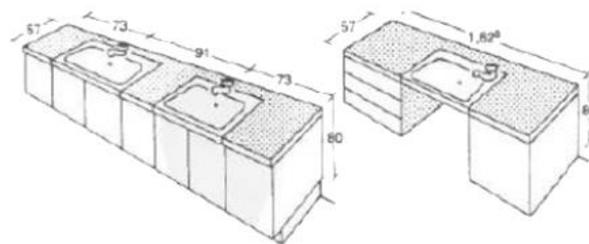
Design, studio desain dalam industri desain kreatif wajib menjadi tempat perhatian dan pekerjaan diselesaikan. Selain itu, ruang desain merupakan tempat bagi para siswa pergi, melanjutkan pekerjaan dan belajar. Ruang desain juga harus memberikan suasana yang kompetitif dan perbandingan kepada siswa sehingga mereka dapat termotivasi untuk meningkatkan karya mereka sendiri.

Berikut adalah beberapa hal yang sudah menjadi keperluan wajib bagi masing-masing ruang kelas arsitektur, kriya, *fashion* dan desain produk:

- a. Setiap murid memiliki luas ruang kerja 5 m².

- b. Setiap ruang kelas haruslah fleksibel
- c. Memiliki tempat penyimpanan alat dan karya desain.
 - a. *Architecture*, berhubungan dengan jasa perancangan bangunan, perencanaan biaya konstruksi dan lain-lainnya.
 - Terdapat meja draft gambar untuk setiap murid
 - Bisa mengakomodasi segala keperluan yang memerlukan komputer
 - Wajib dilengkapi jaringan saklar sesuai dengan tata letak ruang
 - Orientasi ruang harus menghadap ke utara untuk memaksimalkan cahaya matahari tanpa silau, serta dilengkapi ventilasi alami.
 - b. *Desain*, berhubungan dengan desain interior, desain produk, dan desain grafis.
 - Terdapat meja draft gambar untuk setiap murid
 - Bisa mengakomodasi segala keperluan yang memerlukan komputer
 - Wajib dilengkapi jaringan saklar sesuai dengan tata letak ruang
 - Orientasi ruang harus menghadap ke utara untuk memaksimalkan cahaya matahari tanpa silau, serta dilengkapi ventilasi alami.
 - c. *Craft & Product*, berhubungan dengan kreasi produk dari tenaga pengrajin Ruang Seni Kerajinan
 - Sebaiknya berada di lantai dasar
 - Memiliki letak yang dekat dengan panggung auditorium, ruang servis dan gudang
 - Memiliki introduksi ruang luar
 - Bersifat outdoor dan indoor yang Bersatu untuk mengadakan kegiatan seni dan *daylighting*.
 - Memerlukan ruang pameran untuk memamerkan pekerjaan yang telah selesai
 - Sirkulasi ke ruang seni sebaiknya dijadikan area pameran
 - Memiliki saluran air, tungku pembakaran dan penjemuran serta lantai granit untuk area basah. Satu tungku bakar untuk setiap dua ruang seni
 - Memiliki lebar bukaan pintu 0,9 meter untuk memudahkan aksesibilitas pemindahan barang.
 - Ruangan harus bersifat fleksibel

- Terdapat akses colokan listrik yang aksesibel tapi tidak mengganggu tempat pameran
- Memiliki plafon dan dinding akustik
- Memiliki material lantai yang umum untuk ruang seni seperti beton, kerami, teraso atau vinyl.
- Terdapat papan tulis yang dapat terlihat dengan jelas tanpa pantulan cahaya
- Terdapat wastafel yang memiliki fitur air panas dan dingin.
- Memakai lampu *semi-indirect lighting* untuk siang hari (perlindungan dari silau)



Gambar 2. 17. Wastafel dan lemari
 Sumber: Data Arsitek Jilid 1, Neufert, Ernst

2.5. Tinjauan Studi Preseden

Studi preseden yang akan diuraikan terdiri dari 3 bangunan yang memiliki arsitektur metafora untuk diidentifikasi dan dianalisis penerapan dari konsep metafora pada elemen perancangannya serta 3 buah preseden yang memiliki kemiripan tipologis untuk dianalisis kebutuhan program ruang dari sebuah *creative center*.

2.5.1. Tinjauan Preseden Arsitektur Metafora

Preseden yang akan dijelaskan pada bagian ini merupakan preseden bangunan yang memiliki arsitektur metafora pada sebagian atau seluruh elemen perancangannya, antara lain: Jewish Museum, Wanaka Puzzling World serta Imperial War Museum North.

2.5.1.1. Jewish Museum, Berlin, Jerman



Gambar 2. 18. Eksterior Jewish Museum

Sumber: <https://www.archdaily.com/91273/ad-classics-jewish-museum-berlin-daniel-libeskind>

Jewish Museum dijadikan salah satu preseden untuk arsitektur metafora dikarenakan metafora bangunan ini yang begitu menarik dan berhasil. Jewish Museum merupakan sebuah museum yang dibangun pada tahun 1999 oleh Daniel Libeskind sebagai pemenang dari kompetisi anonim yang diselenggarakan pemerintah Berlin pada tahun 1987 untuk membawa kehadiran kaum Yahudi kembali ke Berlin setelah Perang Dunia II. Daniel Libeskind terpilih sebagai pemenang di antara beberapa arsitek terkenal internasional lainnya dikarenakan desain Daniel Libeskind merupakan satu-satunya proyek yang menerapkan desain formal radikal sebagai metafora yang mewakili gaya hidup Yahudi pada masa sebelum, selama, dan sesudah kejadian genosida Holocaust (Pavka, n.d.).

2.5.1.2. Wanaka Puzzling World, Wanaka, Selandia Baru



Gambar 2. 19. Wanaka Puzzling World

Sumber: <https://www.newzealand.com/id/plan/business/stuart-landsboroughs-puzzling-world/>

Wanaka Puzzling World atau Stuart Landsborough's Puzzling World merupakan sebuah objek wisata museum optik atau ilusi mata di Wanaka, Selandia Baru yang dibangun oleh Condon Scott Architects pada tahun 1999. Puzzling World telah menjadi proses berkelanjutan dalam memberikan bentuk yang dibangun pada ide-ide yang menantang dari imajinasi dan kreativitas pemiliknya.

2.5.1.3. Imperial War Museum North, Manchester, Inggris



Gambar 2. 20. Imperial War Museum

Sumber: <https://architizer.com/projects/imperial-war-museum-north/>

Imperial War Museum North merupakan sebuah museum budaya yang dibangun pada tahun 2001 oleh Studio Libeskind. Museum ini bercerita tentang bagaimana perang telah mempengaruhi kehidupan warga Inggris sejak tahun 1914. Konsep desain dari museum ini adalah metafora bola dunia yang dihancurkan menjadi beberapa bagian yang kemudian dipasang kembali. Bentuk bangunan ini merupakan keterkaitan dari tiga bagian yang mewakili bumi, udara dan air. Ketiga pecahan ini mengkonkretkan konflik abad ke 20 yang tidak pernah terjadi di atas selembar kertas abstrak, melainkan telah diperjuangkan oleh pria dan Wanita melalui darat, langit dan laut (Architizer, n.d.).

2.5.2. Tinjauan Preseden *Creative Center*

2.5.2.1. School of the Arts, Singapura



Gambar 2. 21. School of the Arts

Sumber: <https://www.archdaily.com/217481/school-of-the-arts-woha>

School of the Arts di Singapura merupakan sebuah sekolah menengah spesialis untuk seni visual dan pertunjukan yang dibangun pada tahun 2009 oleh WOHA Architects. Sekolah ini berlokasi di jantung distrik *Civic* Singapura, di pintu gerbang ke distrik Seni dan Hiburan. Sekolah ini menggabungkan sekolah dalam kota dengan kepadatan tinggi dengan tempat pertunjukan seni profesional (Archdaily, n.d.).

Desain dari sekolah ini merupakan paradigma baru, objek perkotaan yang besar, padat, berlubang yang mencapai cahaya alami dan ventilasi ke semua area, meskipun dimensinya dalam. Strategi desain dari sekolah ini adalah menciptakan dua strata horizontal yang terhubung secara visual, ruang untuk komunikasi publik di bawah, dan ruang interaksi aman dan terkendali di atas. Strategi ini memecahkan dua tujuan porositas dan komunikasi dengan publik dan komunitas seni yang lebih luas di satu sisi, dan lingkungan belajar yang aman di sisi lain.

Adapun beberapa program ruang yang terdapat di *School of the Arts*, Singapura, antara lain:

Fasilitas Mengajar:

Fasilitas akademik umum; ruang kelas; teater kuliah; laboratorium sains; studio komputer dan multimedia.

Ruang Pertunjukan:

Auditorium musik (718 kursi); teater drama (499 kursi); studio teater (*blackbox*) (400 kursi)

Fasilitas Olahraga Dasar:

Ruang Kesehatan dan kebugaran; peralatan fitness di *roof terrace*

Fasilitas Seni:

Studio dansa; ruang pengajaran musik; ruang latihan musik ansambel & individu; laboratorium musik elektronik; studio musik elektronik; studio latihan orkestra; studio lukisan; lokakarya desain dan teknologi; ruang keramik; ruang patung; galeri pameran; studio latihan teater.

Fasilitas lainnya:

Ruang serbaguna, perpustakaan, ruang ritel, kafetaria.

Konsep desain dari SOTA adalah menciptakan dua buah strata horizontal yang terhubung secara visual, ruang untuk komunikasi publik di bawah, dan ruang untuk interaksi yang aman dan terkendali di atas. Strategi ini memecahkan dua tujuan porositas dan komunikasi dengan publik dan komunitas seni yang lebih luas di satu sisi, dan

lingkungan belajar yang aman dan nyaman di sisi lain. Kedua bagian tersebut disebut Backdrop dan Blank Canvas.



Gambar 2. 22. The Backdrop pada School of the Arts, Singapura

Sumber: <https://www.archdaily.com/217481/school-of-the-arts-woha>

The Backdrop berisi ruang konser, teater drama, teater *black box*, dan beberapa ruang pertunjukan informal kecil. Volume yang tinggi serta ruang dengan ventilasi alami di antara ruang pertunjukan dirancang di sekitar jalan pintas perkotaan, sehingga memungkinkan publik untuk melihat aktivitas sekolah. Sebuah amfiteater sipil telah dibuat di bawah pohon yang dilestarikan, dan sangat populer. Secara arsitektur, Backdrop dirancang sebagai ruang yang membingkai pemandangan kota di sekitarnya.

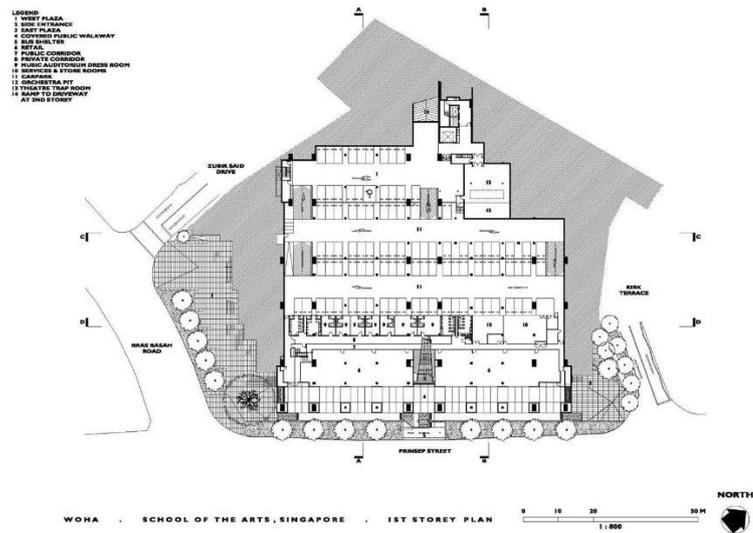


Gambar 2. 23. Blank Canvas pada School of the Arts, Singapura

Sumber: <https://www.archdaily.com/217481/school-of-the-arts-woha>

Blank Canvas adalah area sekolah yang aman, serta merupakan ruang yang sederhana dan fleksibel. Metafora menunjukkan kemungkinan terbuka dan fokus pada konten pendidikan daripada bingkai arsitektur. Tiga blok persegi panjang yang memiliki titik akses yang aman namun secara visual terhubung dari semua ruang sirkulasi, ke area publik di bawahnya.

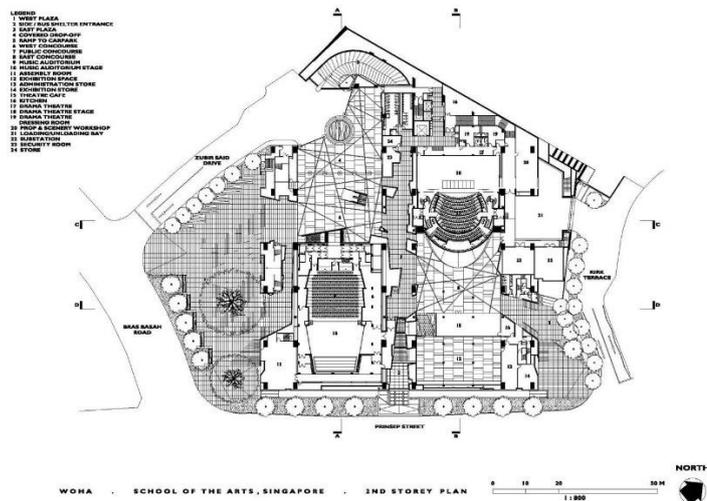
Ruang kelas, studio, dan sirkulasinya seluruhnya memiliki ventilasi alami, dengan hubungan visual dan fisik yang dinamis antar blok. Fasad hijau berperan sebagai filter lingkungan, mencegah silau dan debu, serta menjaga ruangan agar tetap sejuk, dikombinasikan dengan langit-langit akustik yang menyerap kebisingan lalu lintas.



Gambar 2. 24. Denah Lantai Dasar School of the Arts

Sumber: <https://www.archnet.org/>

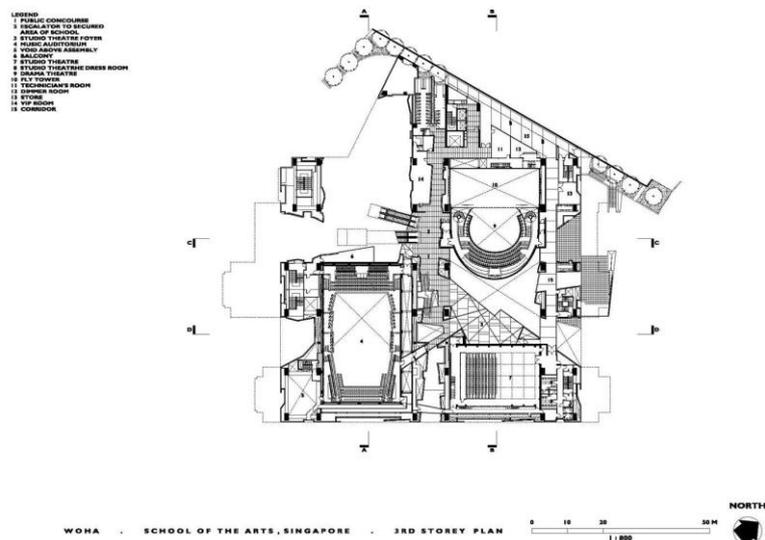
1. Sebagian besar lantai dasar digunakan sebagai tempat parkir mobil
2. Terdapat sebuah pemberhentian bus yang langsung mengarah ke Prinsep Street dan terhubung langsung ke area *public walkway* dan retail pada bangunan SOTA sebagai zona penyambut.
3. Selain tempat parkir dan retail, terdapat ruang ganti auditorium musik serta gudang penyimpanan pada lantai ini.



Gambar 2. 25. Denah Lantai 2 School of the Arts

Sumber: <https://www.archnet.org/>

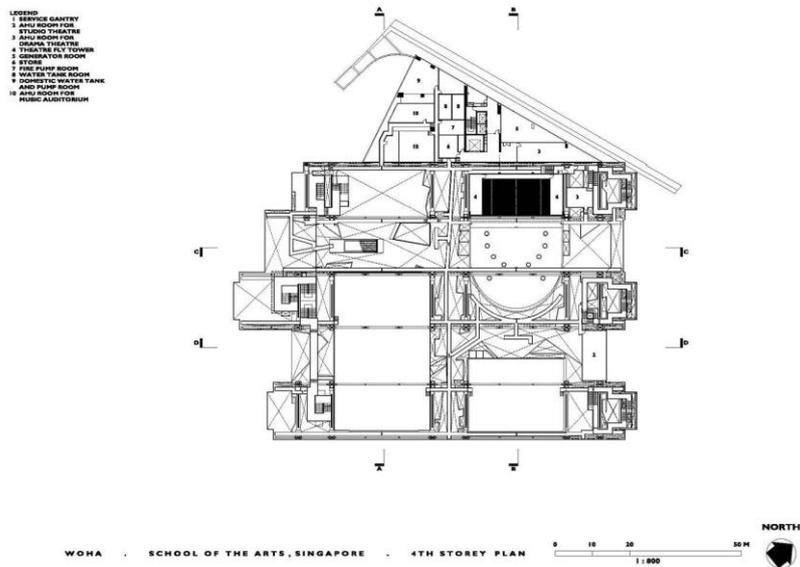
1. Terdapat ruang pertunjukan drama dan musik pada lantai ini. Penempatan ruang pertunjukan pada lantai yang rendah memudahkan pengunjung untuk datang dan menikmati pertunjukan.
2. *Loading Bay* memiliki akses langsung dengan *Kirk Terrace* agar memiliki kontak langsung dengan sirkulasi mobil.
3. Letak *loading bay*, ruang properti dan ruang ganti pementasan drama memiliki tata letak yang berdekatan untuk memudahkan aksesibilitas pemindahan properti demi keberlangsungan pementasan drama.
4. Ruang pertunjukan musik memiliki tata letak tepat di atas ruang ganti auditorium musik dan gudang penyimpanan untuk memudahkan aksesibilitas pemindahan alat musik.



Gambar 2. 26. Denah Lantai 3 School of the Arts

Sumber: <https://www.archnet.org/>

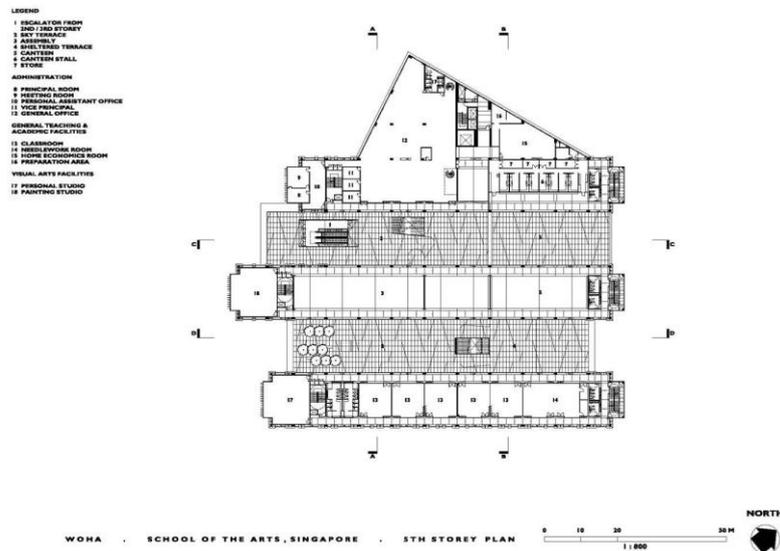
1. Lantai 3 merupakan terusan dari lantai 2 dimana ruang pertunjukan musik dan drama memiliki plafon yang cukup tinggi hingga menembus lantai 3.
2. Selain itu, terdapat sebuah studio teater dan ruang VIP serta ruang dimmer dan teknisi untuk ruang pertunjukan dan musik.



Gambar 2. 27. Denah Lantai 4 School of the Arts

Sumber: <https://www.archnet.org/>

1. Lantai 4 merupakan lantai untuk area servis seperti AHU untuk ruang pertunjukan drama dan ruang pertunjukan musik, ruang generator, ruang tangki air domestik dan ruang pompa.

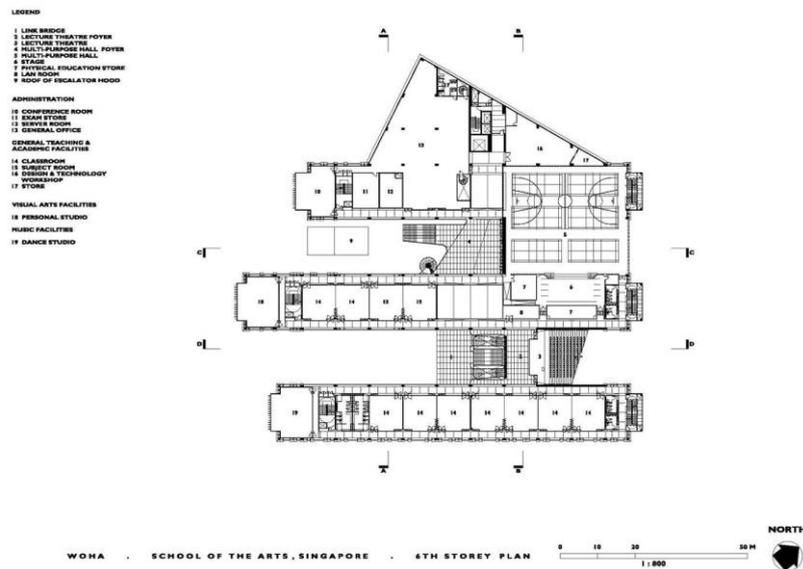


Gambar 2. 28. Denah Lantai 5 School of the Arts

Sumber: <https://www.archnet.org/>

1. Lantai 5 terdiri dari zona administrasi, fasilitas mengajar serta fasilitas seni.

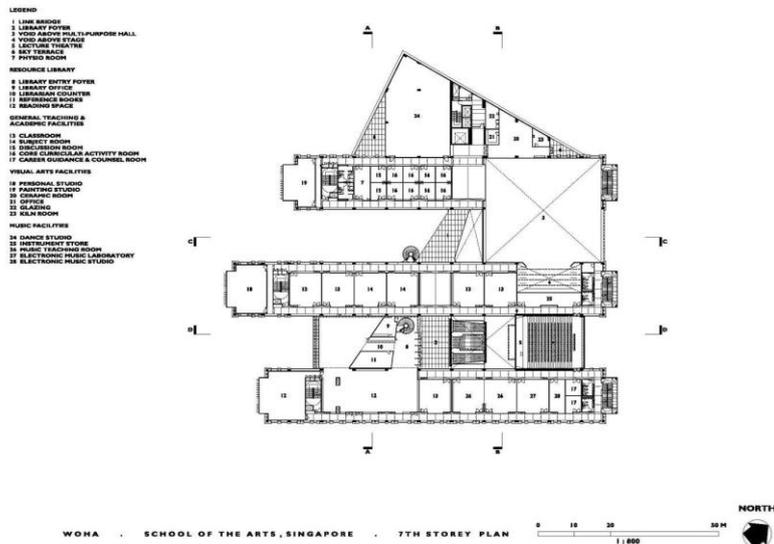
2. Zona administrasi meliputi kantor kepala sekolah, kantor wakil kepala sekolah, ruang rapat, dan kantor umum.
3. Zona mengajar terdiri dari beberapa ruang kelas
4. Zona fasilitas seni meliputi studio personal dan studio lukis.
5. Zona administrasi dan mengajar dipisahkan oleh zona kantin, hal ini bertujuan untuk mempermudah aksesibilitas mahasiswa menuju ke kantin.



Gambar 2. 29. Denah Lantai 6 School of the Arts

Sumber: <https://www.archnet.org/>

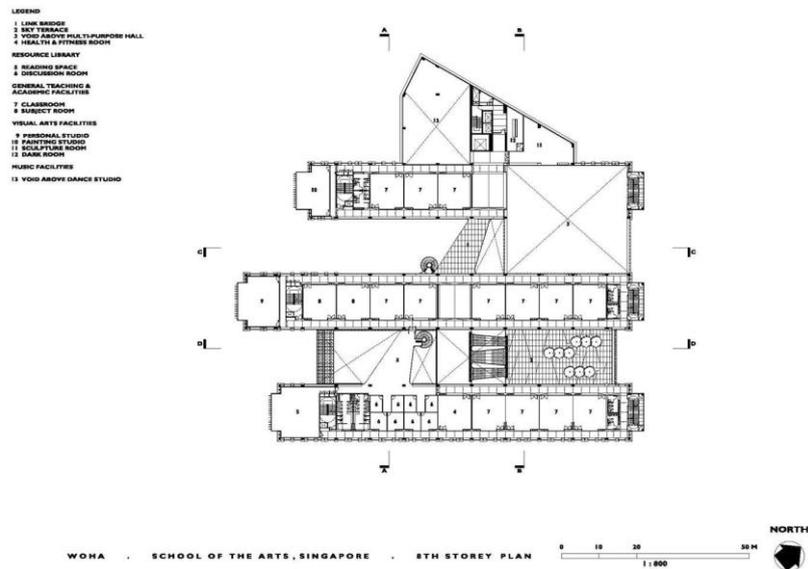
1. Sama dengan lantai 5, lantai 6 masih meliputi zona administrasi, zona mengajar dan fasilitas seni.
2. Lantai 6 sudah terbagi menjadi 3 blok persegi panjang dimana blok 1 berisikan ruang kelas, blok 2 berisikan ruang subjek, dan blok ke 3 berisikan zona administrasi yang meliputi ruang konferensi, ruang penyedia, dan kantor umum.
3. Lantai ini juga memiliki fasilitas olahraga seperti ruang serbaguna yang berisikan lapangan basket dan juga lapangan bulutangkis serta gudang peralatan olahraga.



Gambar 2. 30. Denah Lantai 7 School of the Arts

Sumber: <https://www.archnet.org/>

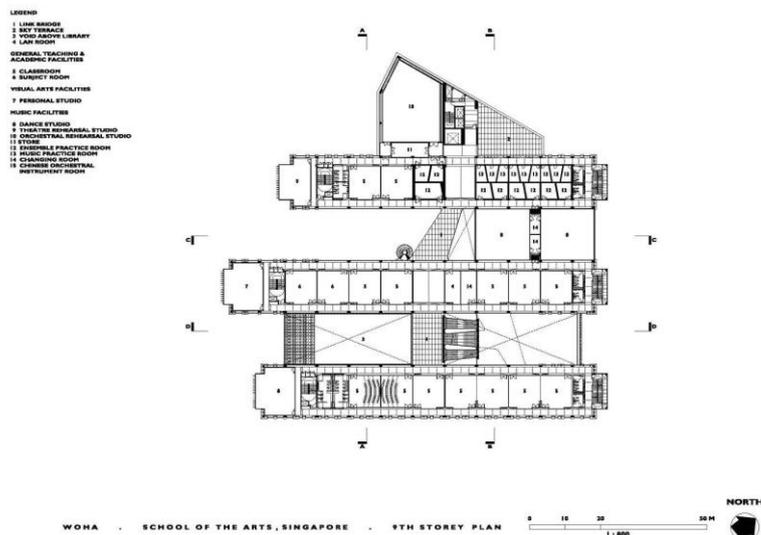
1. Lantai 7 memuat perpustakaan, fasilitas mengajar, fasilitas seni dan juga fasilitas musik.
2. Perpustakaan meliputi foyer, kantor perpustakaan, *counter* perpustakaan dan ruang membaca.
3. Fasilitas mengajar meliputi ruang kelas, ruang subjek, ruang diskusi, dan ruang konsultasi karir.
4. Fasilitas seni meliputi studio personal, studio lukis, ruang keramik dan ruang pembakaran.
5. Fasilitas musik meliputi studio dansa, gudang instrumen, ruang ajar musik, laboratorium musik elektronik, serta studio musik elektronik.



Gambar 2. 31. Denah Lantai 8 School of the Arts

Sumber: <https://www.archnet.org/>

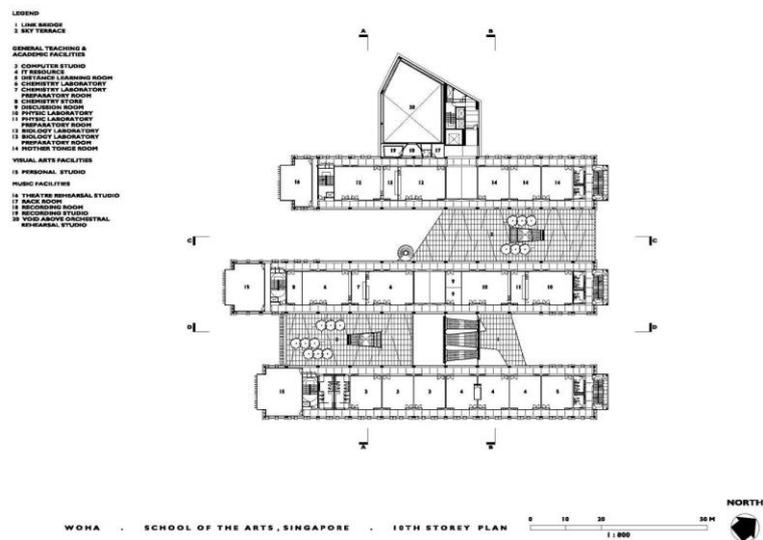
1. Sama seperti lantai 7, lantai 8 memuat perpustakaan, fasilitas mengajar, fasilitas seni dan fasilitas musik.
2. Fasilitas seni meliputi studio personal, studio lukis, ruang pahat dan *dark room*.
3. Perpustakaan meliputi ruang diskusi dan area membaca.



Gambar 2. 32. Denah Lantai 9 School of the Arts

Sumber: <https://www.archnet.org/>

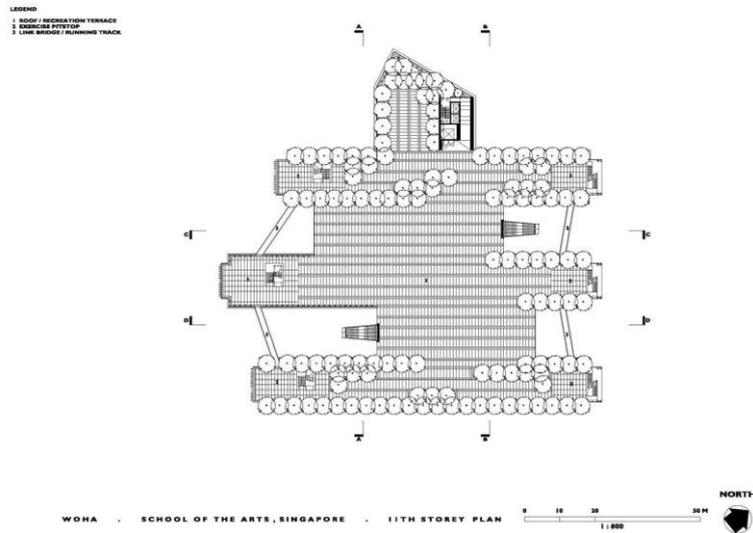
1. Lantai 9 memuat fasilitas mengajar, fasilitas seni dan fasilitas musik.
2. Meski fasilitasnya bercampur, lantai 9 didominasi oleh fasilitas musik dimana fasilitas musik pada lantai ini meliputi studio dansa, studio latihan teater, studio latihan orkestra, ruang latihan musik, ruang ganti dan ruang alat instrumen orkestra cina.
3. Fasilitas seni meliputi studio personal, sedangkan fasilitas mengajar meliputi ruang kelas dan ruang subjek.



Gambar 2. 33. Denah Lantai 10 School of the Arts

Sumber: <https://www.archnet.org/>

1. Sama seperti lantai 9, lantai 10 merupakan lantai yang memuat fasilitas mengajar, seni dan musik. Namun, lantai 10 didominasi fasilitas mengajar dibandingkan fasilitas musik dan fasilitas seni.
2. Fasilitas mengajar pada lantai ini meliputi studio komputer, sumber daya IT, laboratorium kimia, laboratorium fisika dan laboratorium biologi.
3. Fasilitas musik pada lantai ini berupa studio latihan teater, ruang rekaman dan studio rekaman.



Gambar 2. 34. Denah Lantai 11 School of the Arts

Sumber: <https://www.archnet.org/>

1. Lantai 11 dari SOTA merupakan teras rekreasi.

2.5.2.2. Lasalle College of Arts, Singapura



Gambar 2. 35. *Lasalle College of Arts*, Singapura

Sumber: <https://www.arch2o.com/lasalle-college-arts-rsp-architects/>

Lasalle College of Arts di Singapura merupakan sebuah institusi tersier terkemuka dalam pendidikan, praktik seni kontemporer, dan desain yang mutakhir yang dibangun oleh RSP Architects pada tahun 2008 dengan luas 35.000 m². Institusi ini menawarkan lebih dari 30 program diploma, sarjana dan pascasarjana dalam seni rupa,

komunikasi desain, desain interior, desain produk, film, animasi, mode, tari, music, teater, manajemen seni, pedagogi dan praktik seni, terapi seni dan penelitian kreatif.



Gambar 2. 36. Human Eye View Lasalle College of Arts

Sumber: <https://architizer.com/projects/la-salle-college-of-the-arts/>

Lasalle College of Arts memiliki 6 massa bangunan dengan eksterior hitam yang dihubungkan dengan kanopi besar, rumput sintetis serta jalur lalu lintas yang lebar, desain dari bangunan ini terinspirasi oleh latar geologis dan keinginan untuk mengundang masyarakat sekitar untuk menikmati, mengeksplorasi dan menyaksikan seni di dalam bangunan.

Bangunan ini juga ditampilkan dalam acara *Venice Biennale* dan memenangkan 3 penghargaan.

Adapun beberapa program ruang yang terdapat di Lasalle College of Arts, Singapura, antara lain:

Fasilitas Mengajar:

Pod Belajar (berkapasitas 10 – 15 murid per *pod*); teater mengajar (berkapasitas 97 tempat duduk)

Fasilitas Seni:

Studio desain; toko seni; fasilitas produksi audio Lasalle; studio dansa (150 kursi)

Ruang Pertunjukan:

Amphitheatre; ruang galeri dan pameran; teater utama; *black box*
Fasilitas lainnya:

Restoran, *concourse*, ruang pameran, *student center*, *lounge*,
perpustakaan, beranda VIP.



Gambar 2. 37. Denah Lasalle College of Arts, Singapura

Sumber: <https://architizer.com/projects/la-salle-college-of-the-arts/>

2.5.2.3. Jakarta Creative Hub



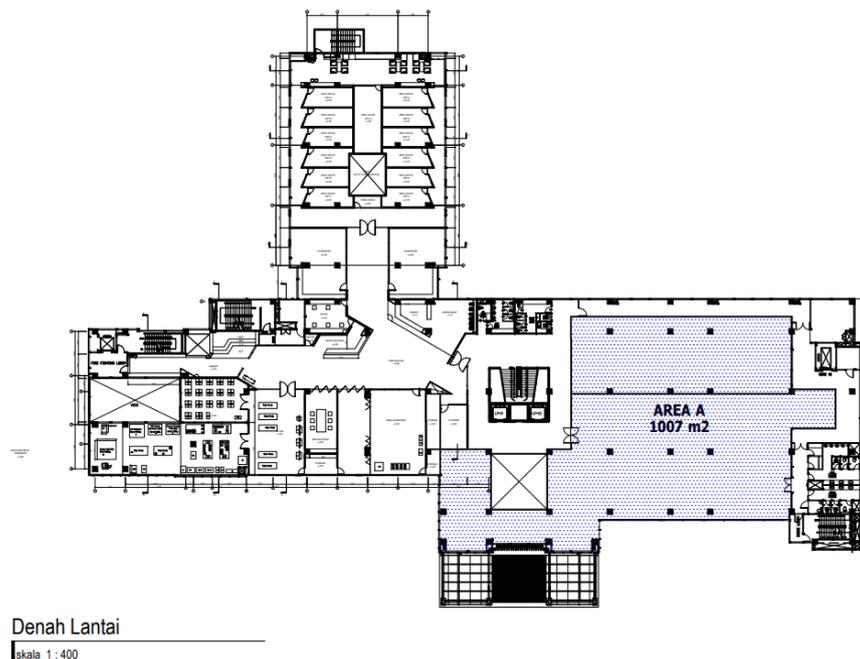
Gambar 2. 38. Jakarta Creative Hub

Sumber: <https://jakarta.go.id/jakarta-creative-hub>

Jakarta *Creative Hub* merupakan sebuah wadah kreatif yang berlokasi di Gedung Grha Niaga Thamrin, Jakarta Pusat, yang diresmikan pada Maret 2017 oleh pemerintah provinsi DKI Jakarta

yang dipersembahkan kepada para pelaku industri kreatif dan generasi muda yang ingin mengembangkan kreativitas dan bisnis *start-up*.

Jakarta *Creative Hub* tidak memiliki bentuk bangunan eksterior, melainkan hanya berupa salah satu *tenant* yang berada di lantai 1 Gedung Grha Niaga Thamrin, Jakarta Pusat. Jakarta *Creative Hub* merupakan sebuah ruang kreatif yang memiliki konsep yang berbeda dari *co-working space* biasanya, Jakarta *Creative Hub* memiliki ruang kantor berupa *co-office* serta beberapa ruang kelas yang dapat dijadikan ruang lokakarya, seminar, pameran hingga *makerspace* untuk menunjang beberapa sektor industri kreatif yang dinaungi. Adapun beberapa subsektor industri kreatif yang dinaungi adalah arsitektur, desain komunikasi visual, desain interior, desain produk, kriya, *fashion*, *branding* dan *digital marketing*, desain *packaging*, produksi serta Internet of Things (IoT).



Gambar 2. 39. Denah Jakarta *Creative Hub*

Sumber: Jakarta *Creative Hub*, 2022

Berikut adalah beberapa fasilitas yang terdapat di Jakarta *Creative Hub*:

Fasilitas Umum:

Ruang fleksibel; ruang pameran; kafetaria; perpustakaan; amphitheater; *makerspace digital lab*; ruang kelas, toilet, ruang seminar

Fasilitas bagi Pelaku Usaha Ekonomi Kreatif:

Co-office, ruang rapat



Gambar 2. 40. *Flexible space* di Jakarta Creative Hub

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



Gambar 2. 41. *Co-Office* di Jakarta Creative Hub

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



Gambar 2. 42. *Makerspace* di Jakarta Creative Hub

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

2.6. Sintesis Teori dan Studi Preseden

Tipologi pusat kreatif (*Creative Hub/creative center*), merupakan tipologi yang sesuai untuk menanggulangi masalah rendahnya indeks kreativitas dan indeks inovasi nasional dengan mewadahi berbagai macam kegiatan kreatif.

Pendekatan arsitektur metafora menjadi pendekatan yang diterapkan ke dalam bangunan *Creative Hub* dikarenakan potensinya yang dapat meningkatkan kreativitas daripada sekedar menjadi penyampai pesan. Hal ini dikarenakan adanya peran persepsi manusia dalam menafsirkan metafora diterapkan. Lebih dari itu, dengan menerapkan arsitektur metafora, bangunan dapat menjadi lebih menarik perhatian masyarakat sekitar.

Adapun target klasifikasi masyarakat dari penelitian ini adalah generasi Z yang ingin mengembangkan kemampuan kreatif dan juga pelaku usaha serta tenaga kerja di bidang ekonomi kreatif. Untuk memfasilitasi target klasifikasi masyarakat, kantor berbagi dan pendidikan informal merupakan fungsi yang sesuai untuk diinjeksikan kepada tipologi karena sifatnya yang tidak mengikat guna mengembangkan kreativitas tanpa adanya dorongan atau stimulus yang memaksa.

Berikut adalah sintesis teori dan studi preseden yang dirumuskan oleh peneliti untuk menjelaskan apa saja yang dapat diimplementasikan dari tinjauan teori non arsitektur, tinjauan teori arsitektur, standar perancangan dan studi preseden untuk dianalisis di Bab IV untuk merumuskan suatu kriteria perancangan:

1. Tinjauan Teori Non Arsitektur

Berdasarkan tinjauan teori non arsitektur yang ada, peneliti akan menjadikan teori kreativitas dan inovasi serta teori ekonomi kreatif sebagai pemahaman dasar untuk memahami kreativitas, inovasi serta 17 subsektor industri kreatif yang ada.

Teori kepribadian manusia, psikologi persepsi dan psikogeometri merupakan teori pendukung dalam aspek psikologi. Oleh karena itu, peneliti akan menerapkan keseluruhan teori psikologi persepsi dan psikogeometri dikarenakan berkaitan erat dengan arsitektur metafora. Di sisi lain, peneliti hanya akan menjadikan jenis kepribadian manusia sebagai pemahaman dasar untuk merancang nantinya.

2. Tinjauan Teori Arsitektur

Berdasarkan tinjauan teori arsitektur yang ada, peneliti akan menjadikan teori arsitektur metafora, teori suprasegmen elemen perancangan dan teori introvert dan ekstrovert dalam arsitektur sebagai pemahaman dan pedoman, mengkaji lebih lanjut dengan cara mengaitkannya dengan teori non arsitektural serta menerapkannya ke dalam simulasi perancangan.

Untuk teori *Creative Hub*, peneliti hanya akan menjadikan teori tersebut pedoman dan pemahaman dasar untuk mengerti tipologi secara baik dan benar.

3. Standar Perancangan

Peneliti akan menjadikan segala standar perancangan sebagai pedoman untuk melakukan simulasi perancangan.

4. Studi Preseden

Peneliti memilih 6 studi preseden yang dibagi menjadi 2 kategori, yaitu kategori pendekatan serta tipologis. Peneliti menentukan 3 studi preseden untuk masing-masing kategori agar bisa dianalisis secara lanjut di Bab IV.

