

TANJUNGPINANG CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR EKSPRESIONIS

Sylvia Ovtariyani Putri¹⁾, Pedia Aldy²⁾, Mira Dharma Susilawaty³⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

²⁾³⁾Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: sylvia.ovtariyaniputri@student.unri.ac.id

ABSTRACT

Tanjungpinang Creative Hub is a central that can accommodate creative activities in the development of network, organization and business of creative industries. Tanjungpinang as the capital of Riau Islands Province is potentially to the development of creative economy due to the technological advancement in creative industry growth and tourism, both in the field of art products, culture and local wisdom. So many creative actors and micro enterprises emerge active in the creative industry sectors. Creative hub planning becomes the solution of the problem that serves as an educational, commercial and recreational facilities and there are supporting facilities for user activities. Tanjungpinang Creative Hub facilitates the development of seven creative industry subsectors namely performing arts, fashion, culinary, crafts, photography, animation and graphic design. This method uses expressionist architectural approaches to provide an expressive and imaginative image of the building when anyone sees it as well as being able to present building functions as a place of shaping creativity and enriching self-expression. Implementation of expressionist architecture by applying the characteristics and values to the design of the building through three elements namely façade, interior, floor plan and building mass. The concept used is Unity in Creativity that expresses the meaning of a universal form of creative into a harmonious unity, based on the dimension of creativity that can be manifested through the character, emotion and innovation into architectural form.

keywords : Tanjungpinang, Creative Hub, Expressionist Architecture, Unity in Creativity

1. PENDAHULUAN

Kota Tanjungpinang sebagai Ibu Kota Provinsi Kepulauan Riau merupakan salah satu kota yang berpotensi terhadap pengembangan ekonomi kreatif. Semakin berkembangnya kemajuan teknologi berimbas pada perkembangan industri kreatif dan pariwisata, baik di bidang produk-produk seni, budaya dan kearifan lokal. Sehingga banyak bermunculan pelaku kreatif dan UMKM yang aktif dalam menggeluti sektor industri kreatif. Pada tahun 2016, berdasarkan data Bekraf Kota Tanjungpinang (2016) memiliki 7.419 pelaku kreatif dan berdasarkan data Dinas Koperasi dan UKM Kota Tanjungpinang (dalam Hardiansyah, 2019) terdapat 6.246 pelaku UMKM. Adapun

sektor industri kreatif yang unggul pada tahun 2016 berdasarkan data Dinas Kebudayaan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (dalam Hardiansyah, 2019) adalah kuliner, kerajinan (kriya), game interaktif dan percetakan/penerbitan. Sedangkan pada tahun 2018, Pemerintah Kota Tanjungpinang, Akademisi dan Badan Ekonomi Kreatif telah menetapkan sektor seni pertunjukan, kuliner dan fesyen sebagai sektor industri kreatif unggulan yang berkembang pesat di Tanjungpinang (*Tanjungpinangpos.id*, 2018).

Apresiasi dari banyaknya asosiasi industri kreatif di Kota Tanjungpinang yang terus berkembang dibuktikan dengan terpilihnya Kota Tanjungpinang menjadi salah satu dari lima daerah pelaksana

program IKKON Bekraf 2019 selain Aceh Utara, Lombok Timur, Kupang dan Tomohon. Puncak acara IKKON di Kota Tanjungpinang terlihat pada Festival Samudera Aksara yang diikuti oleh 73 kolaborasi dengan 230 jenis hasil produk yang dipamerkan, terdiri dari produk fesyen, kuliner, kerajinan, fotografi, film, seni pertunjukan, musik dan lain sebagainya. Festival tersebut dilaksanakan selama tiga hari dan di dua tempat yang berbeda yaitu pelantaran Gedung Gonggong dan Gedung Aisyah Sulaiman, dimana acara ini banyak menarik minat pengunjung untuk melihatnya.

Pada tahun 2019 ini Kota Tanjungpinang juga terpilih sebagai tempat fasilitasi sertifikasi profesi batik dan *Workshop* Operasional dan Teknik (OPREK) industri kreatif pada subsektor fotografi, 3d animasi dan desain grafis. Kegiatan yang dilaksanakan ini tidak hanya diikuti oleh pelaku kreatif Kota Tanjungpinang tetapi juga terdapat beberapa pelaku kreatif dari luar wilayah Tanjungpinang (*Bekraf.go.id*, 2019).

Kegiatan Industri kreatif di Tanjungpinang dalam mengembangkan usahanya secara keseluruhan masih belum maksimal dan kurang efektif dikarenakan belum tersedianya ruang berkumpul terpusat bagi pelaku kreatif dan UMKM untuk berbagi ilmu dan pengalaman. Pelaku atau komunitas kreatif tersebut biasanya mengeksplorasi aktivitasnya di tempat-tempat umum seperti pelantaran gedung, taman kota, *café* ataupun pusat perbelanjaan serta mengikuti kegiatan *workshop* yang diselenggarakan oleh pemerintah di hotel ataupun *café*. Hambatan lainnya adalah kurangnya ruang untuk memproduksi, memasarkan, memamerkan dan mengelola usahanya, keterbatasan alat, kurangnya pengetahuan terhadap produksi dan menyusun strategi pemasaran hal ini dikarenakan kegiatan produksi dilakukan secara individual di tempat tertentu.

Sebagai solusi dari permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah wadah terpusat

yang dapat mengakomodasi kegiatan asosiasi industri kreatif di Kota Tanjungpinang dengan adanya perancangan Pusat Kreatif atau *Creative Hub*. *Creative Hub* merupakan tempat, baik fisik maupun virtual yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi (Matheson dan Easson, 2015).

Creative Hub merupakan tempat bagi pelaku dan komunitas kreatif, dimana kreativitas dapat membentuk dan memperkaya ekspresi diri, perancangan *creative hub* harus mampu memberikan citra dan suasana bagi pelaku kreatif yang dapat diungkapkan dalam wujud arsitektural baik tampilan luar maupun penataan ruang dalam bangunan. Rancangan ini dapat menjadi media komunikasi yang dapat menampilkan kesan kreatif dan imajinatif ketika seseorang melihatnya. Dalam hal arsitektural tersebut dapat diwujudkan menggunakan tema arsitektur ekspresionis.

Arsitektur ekspresionis menurut Van de Ven (Rahardiana dkk, 2018) berusaha menggebrak dan melepaskan diri dari konsep-konsep statis kuno demi dinamisme yang modern. Arsitektur Ekspresionis menekankan pada kebebasan berekspresi dan kreativitas ide dalam merancang sebuah bangunan, seni yang bebas dan tidak terikat oleh aturan-aturan sehingga dapat menghasilkan bentuk bangunan yang luwes dan tidak monoton. Implementasi pada objek rancangan yaitu dengan menerapkan ciri dan nilai dari arsitektur ekspresionis ke dalam rancangan.

Menjawab permasalahan tersebut maka diperlukan perancangan *Tanjungpinang Creative Hub* sebagai wadah kreativitas yang edukatif dan rekreatif untuk mewadahi para pelaku dan komunitas kreatif yang ada di Kota Tanjungpinang dalam mengembangkan

sektor industri kreatif yang potensial, khususnya pada seni pertunjukan, fesyen, kuliner, kriya, fotografi, animasi dan desain grafis. Tidak hanya itu, perancangan juga harus mampu mendukung subsektor industri kreatif lainnya seiring berkembangnya zaman dan teknologi yang semakin maju. Perancangan dengan pendekatan tema Arsitektur Ekspresionis dapat memberikan citra bangunan yang ekspresif dan dapat mempresentasikan fungsi *creative hub* tersebut.

Adapun permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan pada *Tanjungpinang Creative Hub*?
2. Bagaimana menerapkan tema Arsitektur Ekspresionis pada perancangan *Tanjungpinang Creative Hub*?
3. Bagaimana merumuskan konsep yang sesuai dengan tema Arsitektur Ekspresionis pada perancangan *Tanjungpinang Creative Hub*?

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Creative Hub*

Creative hub merupakan sebuah frasa yang berasal dari bahasa Inggris yang berarti “pusat kreatif”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2017), pusat merupakan pokok pangkal atau yang menjadi pempunyan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya), sedangkan kreatif memiliki arti bersifat (mengandung) atau memiliki daya cipta. Secara harfiah, *creative hub* dapat diartikan sebagai pokok pangkal dalam hal-hal yang memiliki daya cipta. Sedangkan menurut Matheson dan Easson (2015), *creative hub* adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.

Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa *creative hub* merupakan sebuah pusat yang mewadahi maupun menyatukan bakat dan keterampilan pelaku-pelaku kreatif dalam suatu komunitas kreatif lokal sesuai bidangnya serta mengorganisir kreasi dan inovasi pelaku kreatif dalam pengembangan industri kreatif.

2.2 *Industri Kreatif Tanjungpinang*

Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2008) menyatakan bahwa industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Berdasarkan Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 72 Tahun 2015, Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) Indonesia mengklasifikasikan industri kreatif menjadi 16 subsektor yang menjadi fokus untuk dikelola dan dikembangkan yaitu Aplikasi dan Pengembangan Permainan, Arsitektur, Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, Desain Produk, Fesyen, Film, Animasi, dan Video, Fotografi, Kriya, Kuliner, Musik, Penerbitan dan Percetakan, Periklanan, Seni Pertunjukan, Seni Rupa, serta Televisi dan Radio.

Pengembangan sektor ekonomi kreatif merupakan bagian dari visi Pemerintah Kota Tanjungpinang. Dari 16 subsektor yang ada, menurut Surjadi yakni Kepala Dinas Pariwisata Tanjungpinang setidaknya terdapat 7 sektor guna dapat menjawab tantangan zaman kedepannya (*Inilahkepri.com*, 2019).

Oleh karena itu, pada perancangan *Tanjungpinang Creative Hub* akan memfokuskan pada 7 sektor industri kreatif yang potensial di Tanjungpinang, yaitu seni pertunjukan, fesyen, kuliner, kriya, fotografi, animasi dan desain grafis. Hal ini dipertimbangkan berdasarkan:

- a. Penetapan sektor unggulan oleh Pemerintah Kota Tanjungpinang, Akademisi dan Bekraf yaitu sektor

seni pertunjukan, fesyen, dan kuliner (*Tanjungpinangpos.id*, 2018).

- b. Subsektor yang memiliki persebaran skala kecil dan besar yang sulit ditentukan jumlahnya menurut Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tanjungpinang tahun 2016 (dalam Hardiansyah, 2019) adalah sektor kriya dan kuliner. Sektor kriya juga termasuk 3 subsektor tertinggi di Provinsi Kepulauan Riau dan juga Nasional disetiap tahunnya.
- c. Perkembangan dan banyaknya peminat di Kota Tanjungpinang menurut Bekraf (2019), yaitu sektor fotografi, animasi, dan desain grafis.

2.3 Arsitektur Ekspresionis

Arsitektur ekspresionis menurut Van de Ven (dalam Rahardyana dkk, 2018) berusaha menggebrak dan melepaskan diri dari konsep-konsep statis kuno demi dinamisme yang modern. Arsitektur Ekspresionis menjamin kebebasan perancang untuk mengekspresikan atau menuangkan perasaannya kedalam rancangan bangunan baik itu perasaan positif, yaitu perasaan senang dan gembira maupun negatif yaitu perasaan sedih atau amarah. Arsitektur ekspresionis juga mengandung unsur kesenian yang menggunakan berbagai macam aliran.

Dalam Arsitektur Ekspresionisme memiliki nilai – nilai, yaitu sebagai berikut (Mudeng dan Siswanto, 2012):

1. Menghargai kebebasan bentuk dan garis.
2. Menghasilkan bentuk bangunan yang tidak monoton (imajinasi seseorang).
3. Mengekspresikan bahasa emosi bentuk dan warna.
4. Merupakan ungkapan isi hati seseorang.
5. Menjelajahi jiwa dan melukiskan emosi kepada orang lain.

Dengan demikian maksud dan tujuan dari ekspresionis dalam arsitektur yaitu untuk menghargai kebebasan berimajinasi dan kebebasan mencipta dalam bentuk

arsitektural. Dengan mengacu pendekatan tersebut, maka ciri-ciri arsitektur ekspresionis yaitu:

1. Menggunakan makna dari simbol dan ide ruang yang diterapkan dalam bangunan.
2. Menggunakan bentuk yang terdiri dari material yang konstruktif berupa kaca, baja dan dinding beton/ batu bata.
3. Menggunakan kesamaan arti makna dari aliran dalam seni ekspresionis dengan aliran-aliran dalam arsitektur.
4. Menggunakan kesamaan antara arsitektur ekspresionis dengan objek bangunan.

Ekspresi dapat dikomunikasikan melalui tiga elemen fisik desain suatu rancangan bangunan (Kier dalam Budhianto, 2014), yaitu:

1. *Façade*
Façade merupakan elemen yang paling mencitrakan ekspresi suatu bangunan. *Façade* sebagai wajah atau poin pertama dari suatu bangunan yang langsung bisa di *review* oleh orang-orang yang melihat berada disekitarnya.
2. Interior
Ruang-ruang dalam (interior) juga memiliki peran penting untuk menguatkan perasaan yang sudah disampaikan sebelumnya oleh *façade*. Bedanya ekspresi pada interior lebih bersifat meruang atau menciptakan suasana sedangkan *façade* lebih bersifat untuk dilihat. Jadi kesan utama interior adalah pengalaman spasial dalam menangkap makna ruang.
3. Denah dan Massa Bangunan
Merupakan elemen paling kecil jika dilihat dari kontribusinya dalam mengkomunikasikan ekspresi fisik suatu bangunan. Meski demikian penataan interior dan permunculan fasad dihasilkan dari pengolahan denah dan massa bangunan, sehingga memiliki peran vital yang tidak dapat diabaikan dalam pembentukan ekspresi desain.

3. METODE PERANCANGAN

3.1 Paradigma

Ide pada perancangan *Tanjungpinang Creative Hub* yaitu menggunakan prinsip penerapan nilai-nilai arsitektur ekspresionis dengan memunculkan karakteristik dan ciri dari arsitektur ekspresionis dan makna kreatif sehingga memberikan citra kedalam tampilan fisik bangunan yang ekspresif dan dapat mempresentasikan fungsi dari *creative hub*.

3.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan pada *Tanjungpinang Creative Hub* ini memiliki beberapa tahapan antara lain yaitu studi literatur, survei, analisa tapak, analisa fungsional, program ruang, penzoningan, konsep, tatanan massa, bentukan massa, tatanan ruang luar, tatanan ruang dalam, sistem struktur, utilitas, fasad bangunan dan interior hingga mendapatkan hasil desain.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada perancangan *Tanjungpinang Creative Hub* terbagi menjadi 2 jenis, Data Primer yaitu metode pengamatan langsung terhadap obyek berupa studi lapangan dan dokumentasi, sedangkan Data Sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber-sumber ilmiah berupa studi pustaka dan studi banding.



Gambar 1. Bagan Alur Perancangan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan perancangan adalah sebagai berikut:

4.1 Lokasi Perancangan

Lokasi tapak berada di Jl. Raya Dompok, Kota Tanjungpinang dengan data fisik luas lahan $\pm 12.000 \text{ m}^2$ (1,2 Ha), Koefisien Dasar Bangunan 60% dengan kondisi lahan kosong yang memiliki kontur relatif datar dan sebagian berkontur.



Gambar 2. Lokasi Perancangan

4.2 Kebutuhan Ruang

Besaran kebutuhan ruang dihitung berdasarkan standar perhitungan ruang yang diperoleh dari *Neufert Architect Data* (NAD), perhitungan khusus berdasarkan kapasitas dan asumsi pribadi berdasarkan studi banding.

Tabel 1. Kebutuhan Ruang

Fasilitas	Total + 30% sirkulasi
Fasilitas Utama	6.721,16 m ²
Fasilitas Pendukung	3.058,5 m ²
Fasilitas Pengelola	894,075 m ²
Fasilitas Servis	644,67 m ²
Total Ruang Dalam	11.318,405 m²

Area Parkir	3.997m ²
Fasilitas Outdoor	578,76 m ²
Total Ruang Luar	4.575,76 m²
Total keseluruhan	15.894,165 m²

4.3 Penzoningan

Penzoningan tapak terbagi menjadi beberapa zona, yaitu zona parkir pengelola, zona parkir umum, zona bangunan dan zona taman.

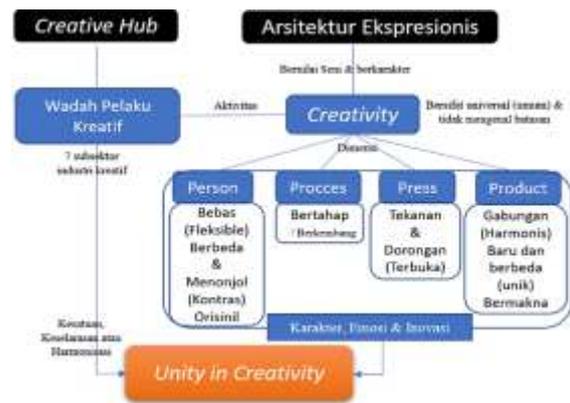


Gambar 3. Penzoningan

4.4 Konsep

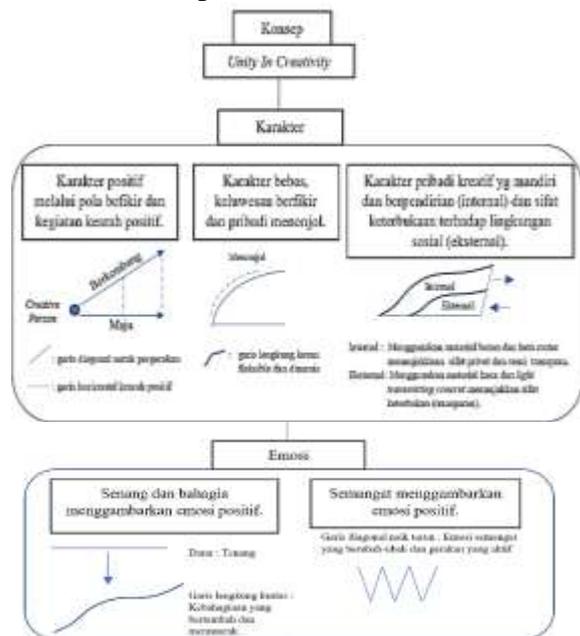
Pada perancangan *Tanjungpinang Creative Hub* ini menggunakan konsep “*Unity in Creativity*”. Konsep yang memiliki makna menyatukan kreativitas ini berasal dari fungsi perancangan yang menampung kegiatan pelaku kreatif dan 7 sektor industri kreatif yang berbeda-beda. Konsep “*Unity in Creativity*” diambil bertujuan untuk dapat mengekspresikan kreativitas pelaku kreatif yang bersifat umum dengan menyatukan wujud emosi dan karakter dari kreativitas menjadi bentuk arsitektural yang ekspresif dan imajinatif.

Unity dalam kreativitas merupakan penyatuan yang diwujudkan melalui penggabungan atau harmonisasi dari makna dimensi kreativitas. Dimana kreativitas dapat diwujudkan dari pengertian kreativitas dan makna 4 dimensi dalam kreativitas, yaitu *person*, *proses*, *press* dan *product* yang dapat menjelaskan persamaan karakter, emosi dan inovasi dalam kreativitas secara umum.



Gambar 4. Konsep Dasar Perancangan

Pengembangan konsep “*Unity in Creativity*” dikaitkan dengan karakter dan emosi dari kreativitas serta penerapan tema Arsitektur Ekspresionis.

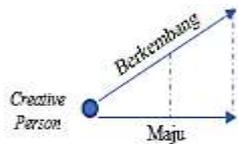


Gambar 5. Pengembangan Konsep

Adapun konsep inovasi yang diterapkan pada bangunan yaitu menggunakan *light transmitting concret* dan semen *glow in the dark* pada eksterior dan interior, menggunakan perabot daur ulang maupun industrial yang mudah dibongkar pasang, dan menggunakan botol kaca bekas pada fasad dan dinding interior.

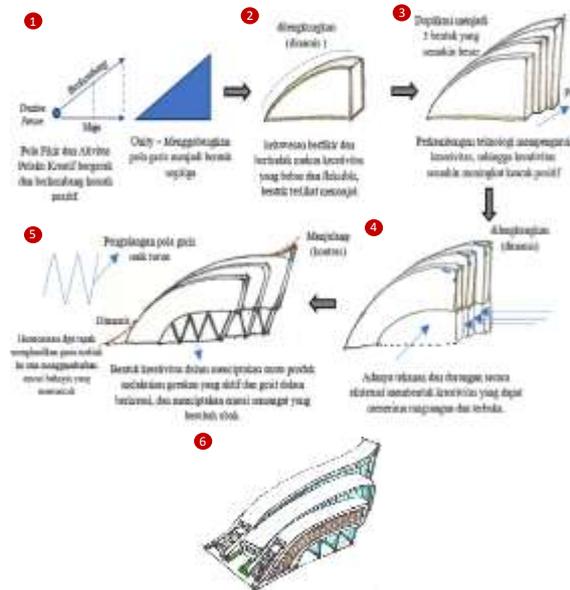
Kreativitas merupakan daya cipta seseorang, dimana daya cipta tersebut didasarkan pada pola atau cara berfikir dan tindakan seseorang untuk menciptakan sebuah kreasi yang positif, dimulai dari titik nol sebagai awal penemuan ide hingga berkembang yang diinterpretasikan

kedalam bentuk pola garis diagonal untuk pergerakan dan garis horizontal menunjukkan arah positif.



Gambar 6. Pola Dasar

Kemudian transformasi bentuk menggunakan makna dari dimensi kreativitas yang memiliki keterkaitan dengan konsep “Unity In Creativity” diterapkan pada massa bangunan dan dikombinasikan dengan tema Arsitektur Ekspresionis.



Gambar 7. Transformasi Desain

Ekspresi dari karakter pelaku kreatif yang senang dan bahagia yang memuncak dalam berkreasi diintegrasikan dengan bentuk menjulang yang mencitrakan fungsi rancangan sebagai wadah komunitas kreatif yang memberi dampak positif terhadap perkembangan arah industri kreatif. Emosi terlihat pada pengulangan pola garis v yang saling menyambung menggambarkan pelaku kreatif yang gesit dan aktif, dan bentuk bangunan yang tersusun dari bentuk kecil hingga besar menggambarkan industri kreatif yang terus berkembang.

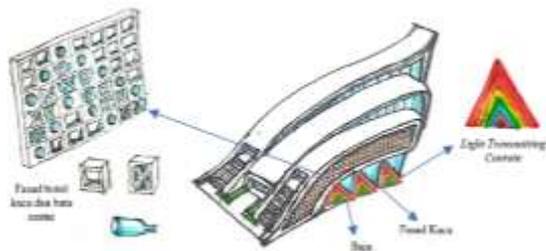
4.5 Fasad

Penerapan konsep “Unity in Creativity” pada fasad bangunan dengan menerapkan makna dari karakter kreatif, emosi dan inovasi dalam kreativitas. Karakter kreativitas yang bebas diterapkan dengan pola garis lengkung yang berulang-ulang mengikuti bentuk bangunan sebagai wujud kreativitas yang fleksibel dan dinamis. Fasad yang diekspos dengan tiang baja berbentuk v yang saling menyambung menggambarkan emosi kreativitas yang aktif dan semangat yang berubah naik turun. Penerapan konsep inovasi diwujudkan dengan menggabungkan material kaca, botol kaca dan bata roster yang disusun dengan pola bergelombang dari pola persegi dan segitiga yang terbentuk pada fasad bangunan.



Gambar 8. Fasad Depan Bangunan

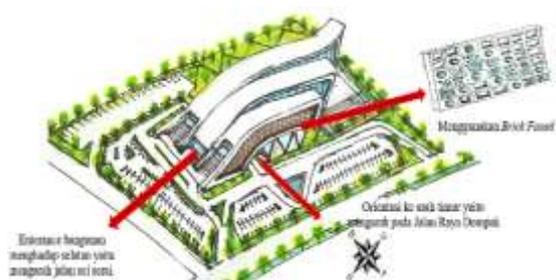
Penerapan konsep warna pada fasad dilihat dengan menggunakan dominasi warna merah keemasan pada material bata roster untuk mencitrakan karakter pelaku kreatif yang energik, kreatif dan aktif. Warna *colourful* (merah, oranye, kuning, hijau, biru, pink dan kuning) diimplementasikan menggunakan material *light transmitting concrete* yang menggambarkan keceriaan, energik, optimis dan hangat mencitrakan ekspresi semangat dan bergairah dari pelaku kreatif dalam berkreasi dan inovasi. Warna hitam diimplementasikan pada baja berbentuk V melambangkan keberanian dan pendirian pelaku kreatif dalam kreativitas, warna abu pada dinding menggambarkan kesan elegan, warna putih diimplementasikan pada atap dan dinding bangunan menyimpan harapan masa depan pelaku atau komunitas kreatif yang lebih cerah.



Gambar 9. Perspektif Bangunan

4.6 Orientasi Bangunan

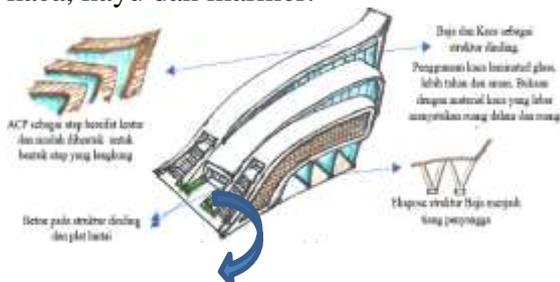
Penerapan konsep “*Unity in Creativity*” pada orientasi bangunan dengan menerapkan makna kreativitas yang fleksibel sehingga orientasi bangunan dapat menyesuaikan kondisi tapak. Bangunan *Tanjungpinang Creative Hub* berada pada jalan utama yaitu JL. Raya Dompok yang berada pada sebelah timur tapak, sehingga orientasi bangunan mengarah ke jalan utama tersebut.



Gambar 10. Orientasi Bangunan

4.7 Material Bangunan

Penerapan konsep “*Unity in Creativity*” dengan makna kesatuan dalam kreativitas yaitu dengan mengekspose dan mengkombinasi bentuk, tekstur dan warna dari material yang digunakan. Material yang digunakan disesuaikan dengan tema Arsitektur Ekspresionis yaitu penggunaan material konstruktif berupa baja, ACP (*Aluminium Composite Panel*), beton, kaca, kayu dan marmer.

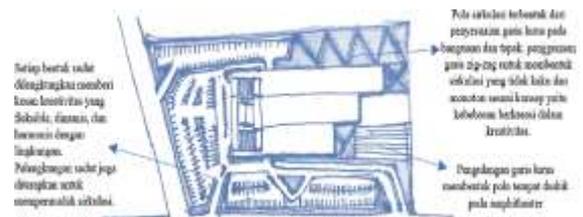


Gambar 11. Material Bangunan

Konsep inovasi pada material bangunan menggunakan *light transmitting concret*, semen *glow in the dark* dan botol kaca bekas yang digunakan untuk dinding pada fasad maupun interior.

4.8 Konsep Tapak

Konsep *Unity in Creativity* juga diterapkan pada tapak, yaitu dengan menerapkan pola garis yang bebas dan asimetri menyesuaikan bentuk bangunan dan eksisting tapak yang dijadikan garis-garis sebagai bentuk dari kebebasan dalam berkreasi pada tapak sehingga tapak dan bangunan tetap menyatu dan harmonis.



Gambar 12. Konsep Tapak

Rencana tapak dibagi menjadi 5 zona, yaitu zona bangunan, zona parkir pengunjung, zona parkir pengelola dan karyawan, zona fasilitas *outdoor* dan zona taman.



Gambar 13. Penzoningan Tapak

A. Pencapaian dan Sirkulasi

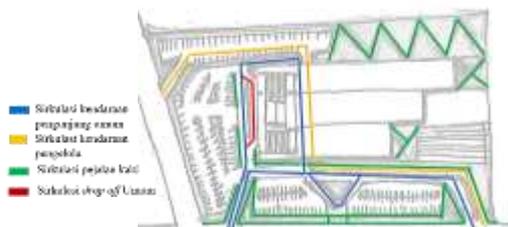
Pencapaian menuju tapak dapat diakses melalui dua jalur yaitu Jalan Raya Dompok dan Jalan Sei Serai. Pencapaian ke bangunan memiliki dua akses masuk dan satu akses keluar dipisahkan bagi pengelola bangunan dan pengunjung agar

kendaraan dapat bergerak tertib. Area parkir kendaraan juga akan dibedakan antara parkir kendaraan pengunjung dengan parkir pengelola.



Gambar 14. Pencapaian Tapak

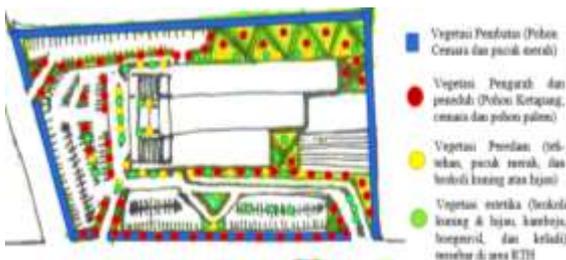
Sirkulasi didalam tapak, terbagi menjadi sirkulasi kendaraan, pejalan kaki dan difabel. Sirkulasi kendaraan terdiri atas akses masuk yang terdapat pada Jl. Raya Dompok dan Jl. Sei Serai dan terdapat satu akses keluar pada Jl. Raya Dompok.



Gambar 15. Sirkulasi Tapak

B. Vegetasi

Konsep vegetasi menggunakan 4 jenis vegetasi yaitu sebagai peneduh, pengarah, pembatas atau peredam dan vegetasi sebagai penambah nilai estetika bangunan. Vegetasi peneduh diterapkan disepanjang area pedestrian, sedangkan vegetasi pengarah diterapkan disepanjang jalan kendaraan, vegetasi pembatas dan peredam dan vegetasi penambah estetika diterapkan disekeliling bangunan, area taman dan pedestrian.



Gambar 16. Perletakan Vegetasi

4.9 Interior

Konsep “unity in creativity” pada interior mengaplikasikan bentuk kreativitas pada bentuk ruang, warna, ornamen dan furniture. Penerapan makna kreativitas pada di setiap sisi ruang dibuat berbeda-beda sesuai fungsi ruang, sehingga setiap ruang memiliki bentuk dan kesan ruang yang berbeda-beda. Desain dibuat lebih dinamis yang diaplikasikan pada bentuk layout, pola lantai, maupun pola plafon.



Gambar 17. Ruang Pameran

Makna ruang kreatif yang *fleksible* juga diterapkan pola lengkung dan fungsi pada tangga. Tangga dibuat melengkung sebagai penerapan bentuk sirkulasi yang *fleksible* pada sirkulasi ruang. Selain itu, fleksibilitas fungsi pada tangga tidak hanya sebagai sirkulasi melainkan ruang komunal untuk berkumpul dan bersantai.



Gambar 18. Tangga

Penerapan konsep warna dalam ruang dapat dilihat dengan pemilihan warna pada setiap ruang sesuai fungsinya, seperti penggunaan warna coklat dan merah pada ruang cafétaria. Warna coklat memiliki kesan hangat yang dapat mempererat hubungan antar orang karena cafétaria merupakan tempat yang sering digunakan untuk berkumpul. Sedangkan penggunaan warna merah yang kontras memberi kesan menggairahkan dan menambah nafsu makan. Selain itu, penggunaan elemen kayu yang disusun membentuk seperti lelehan coklat sebagai wujud kreativitas yang bebas, unik dan

memiliki hubungan makna dengan fungsi ruang.



Gambar 19. Cafeteria

Penerapan konsep kreativitas pada *furniture* dengan penggunaan panel-panel yang dapat dibongkar pasang dan mudah dipindahkan untuk menciptakan kesan ruang yang fleksibel. Material *furniture* yang digunakan tidak hanya perabot industrial tetapi dapat menggunakan produk daur ulang. Bentuk *furniture* sederhana atau meliuk yang unik daripada umumnya memberikan citra kreatif dan ekspresif dengan bentuk yang tidak monoton guna mengurangi kejenuhan pengguna dalam ruang.



Gambar 20. Furniture meja pada *working space*

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan *Tanjungpinang Creative Hub* dengan Pendekatan Arsitektur Ekspresionis memperoleh simpulan, diantaranya :

1. Perancangan *Creative Hub* sebagai wadah untuk menunjang kegiatan pelaku atau komunitas industri kreatif yang ada di Kota Tanjungpinang dilengkapi dengan fasilitas edukasi, rekreasi dan komersil serta fasilitas lainnya yang dapat menunjang kegiatan industri kreatif. *Creative Hub* ini menyediakan fasilitas utama berupa kelas teori, ruang seminar, ruang studio dan *makerspace* sebagai wadah kegiatan edukasi; fasilitas *exhibition hall*, auditorium, amphiteater dan panggung *catwalk*

sebagai wadah kegiatan rekreasi; fasilitas retail, *product store*, *cafe* dan restoran sebagai wadah kegiatan komersil; serta fasilitas pendukung seperti ruang pengelola dan servis, ruang rapat, ruang keamanan, perpustakaan, musholla dan parkir.

2. Pada perancangan *Tanjungpinang Creative Hub* menerapkan prinsip dari ciri-ciri dan nilai-nilai Arsitektur Ekspresionis. Karakteristik Arsitektur Ekspresionis meliputi:

- a. Menggunakan makna dari simbol dan ide ruang yang diterapkan dalam bangunan.
- b. Menggunakan bentuk yang terdiri dari material yang konstruktif berupa kaca, baja dan dinding beton/batu bata.
- c. Menggunakan kesamaan arti makna dari aliran Seni Ekspresionis dengan aliran-aliran dalam Arsitektur.
- d. Menggunakan kesamaan antara nilai Arsitektur Ekspresionis dengan objek bangunan.

Dalam Arsitektur Ekspresionis memiliki nilai-nilai, yaitu sebagai berikut:

- a. Menghargai kebebasan bentuk dan garis.
 - b. Menghasilkan bentuk bangunan yang tidak monoton (imajinasi seseorang).
 - c. Mengekspresikan bahasa emosi bentuk dan warna.
 - d. Merupakan ungkapan isi hati seseorang.
 - e. Menjelajahi jiwa dan melukiskan emosi kepada orang lain.
3. Konsep yang digunakan pada perancangan *Tanjungpinang Creative Hub* ini adalah *Unity in Creativity* yaitu mengekspresikan makna dari bentuk kreativitas yang bersifat universal menjadi kesatuan yang harmonis, menggunakan makna *unity* yang diwujudkan dalam penyatuan pola dan bentuk dengan makna *creativity* berdasarkan

dimensi kreativitas yaitu *person*, *proses*, *press* dan *product* yang diwujudkan melalui karakter, emosi dan inovasi dari kreativitas kedalam bentuk arsitektural. Konsep ini memberikan karakter positif, ekspresi bahagia dan semangat, serta inovasi yang mencerminkan emosi dari pelaku kreatif bersifat universal dalam berkreasi.

5.2 Saran

Adapun saran yang diperlukan dalam perancangan *Tanjungpinang Creative Hub* dengan pendekatan Arsitektur Ekspresionis adalah perlunya referensi studi banding secara langsung untuk mengetahui standar kebutuhan ruang dan penelitian lebih lanjut mengenai fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan dalam perancangan *Creative Hub*. Selain itu, data analisa fungsi dan analisa tapak yang akurat sangat diperlukan untuk membantu dalam proses perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Ekonomi Kreatif. (2016). Jumlah Usaha/Perusahaan Ekonomi Kreatif menurut 99 Kota dan Jenis Kelamin Pengusaha. Diakses pada tanggal 4 Mei 2019 dari <https://data.bekraf.go.id/>
- Budhianto, A. (2014). Terminal Bus Induk Tipe A di Kabupaten Klaten. Tesis diterbitkan. Jurusan Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atmajaya Yogyakarta. (<http://e-journal.uajy.ac.id/6044/>)
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia. (2008). Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2025. Jakarta: Departemen Perdagangan.
- Hardiansyah, R. (2019). Potensi Produk UMKM menjadi Produk Unggulan Daerah Kota Tanjungpinang. *Jurnal Benefita*. Vol.4, No.2, Hal 233-242.
- Matheson, J., & Easson, G. (2015). *Creative HubKit: Made by Hubs for Emerging Hubs*. UK: British Council.
- Mudeng, J & Siswanto, W. Penerapan Prinsip Prinsip Seni Ekspresionisme dalam Rancangan Arsitektur. *Jurnal Arsitektur Daseng UNSRAT*. Vol.1 No.1 Hal. 30-36
- Rahardyana, A.K., Nirawati, M.A., & Hardiana, A. (2019). Penerapan Nilai Arsitektur Ekspresionis Dalam Strategi Perancangan Taman Bunga Di Surakarta. *Jurnal Arsitektura*. Vol.17, No.1, Hal. 41-50
- Peraturan Presiden (Perpres) No.72 Tahun 2015 diakses pada tanggal 8 Agustus 2019 melalui <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/41815/perpres-no-72-tahun-2015>
- Web:
<https://bekraf.go.id/kegiatan/detail/ingin-subsektor-fotografi-tumbuh-subur-di-tanjungpinang-bekraf-selenggarakan-oprek>
<https://inilahkepri.com/m/berita/32-stan-semarakkan-pekan-aksi-ekonomi-kreatif-tanjungpinang/4163>
<http://tanjungpinangpos.id/strategi-kreatif-di-pengembangan-ekonomi/>