



Jurnal Arsitektur Zonasi

Journal homepage:

<https://ejournal.upi.edu/index.php/jaz>



Perancangan Pusat Kreasi Subang Dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

Akmal Fauzan Zhainuri^{1*}, Lilis Widaningsih², Aldissain Jurizat³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Indonesia

*Correspondence: E-mail: akmal Fauzan24@upi.edu

ABSTRACT

The creative economy is the realisation of added value from an intellectual property right born from human creativity, based on science, cultural heritage, and technology. West Java Province became the largest contributor to creative economy exports in Indonesia in 2016 with a value of 31.96%. Subang is one of the districts in West Java that supports the development of the creative economy through its vision and mission in the 2018-2023 Regional Medium-Term Development Plan. To support the implementation of the plan, infrastructure facilities are needed that support creative economy development and marketing activities. The Subang Creative Centre is expected to answer the needs of these facilities. The theme used in this design is neo-vernacular architecture which is a local architectural style with updates following the times so that it can create new architectural works. One of the objectives of using the neo-vernacular architecture approach is to preserve the local values that exist in Subang Regency by applying Sundanese architectural principles to the designed building.

ABSTRAK

Rumah Ekonomi kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari suatu hak kekayaan intelektual yang lahir dari kreativitas manusia, berbasis ilmu pengetahuan, warisan budaya, dan teknologi. Provinsi Jawa Barat menjadi penyumbang ekspor ekonomi kreatif terbesar di Indonesia tahun 2016 dengan nilai 31,96%. Subang merupakan salah satu kabupaten di Jawa Barat yang turut mendukung pengembangan ekonomi

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 25 April 2023

First Revised 13 May 2023

Accepted 15 Sept 2023

First Available online 1 Oct 2023

Publication Date 1 October 2023

Keyword:

Creative economy,
Creative Center,
Neo-Vernacular

Kata Kunci:

Ekonomi kreatif,
Pusat Kreasi,
Neo-Vernakular

kreatif melalui visi misinya dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah tahun 2018-2023. Untuk mendukung pelaksanaan rencana tersebut, dibutuhkan fasilitas infrastruktur yang menunjang kegiatan pengembangan dan pemasaran ekonomi kreatif. Pusat Kreasi Subang diharapkan dapat menjawab kebutuhan fasilitas tersebut. Tema yang digunakan pada perancangan ini adalah arsitektur neo-vernakular yang merupakan gaya arsitektur setempat dengan pembaruan mengikuti perkembangan jaman sehingga dapat menciptakan karya arsitektur yang baru. Salah satu tujuan dari penggunaan pendekatan arsitektur neo-vernakular adalah melestarikan nilai lokal yang ada di Kabupaten Subang dengan cara menerapkan prinsip-prinsip arsitektur Sunda pada bangunan yang dirancang.

Copyright © 2023 Universitas Pendidikan Indonesia

1. PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari suatu hak kekayaan intelektual yang lahir dari kreativitas manusia, berbasis ilmu pengetahuan, warisan budaya, dan teknologi (Opus Ekonomi kreatif, 2019). Di Indonesia saat ini ekonomi kreatif menjadi pilar penting dalam ekosistem perekonomian nasional. Berdasarkan data statistik ekonomi kreatif yang dikeluarkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif pada tahun 2020, menjabarkan bahwa tahun 2010 hingga 2019 Produk Domestik Bruto (PDB) sektor ekonomi kreatif terus mengalami peningkatan. Tahun 2019 kontribusi terhadap PDB sebesar 1.153,4 Triliun Rupiah dengan nilai ekspor sebesar US\$ 19,6 Miliar atau sebesar 11,9% dari ekspor nasional. Selain itu, pada tahun yang sama, tenaga kerja di sektor ekonomi kreatif berjumlah 19,2 Juta orang atau 15,21% dari tenaga kerja nasional dengan rata-rata usia dewasa (25-59 tahun).

Provinsi Jawa Barat menjadi penyumbang ekspor ekonomi kreatif terbesar di Indonesia dengan nilai 31,96%, diikuti Jawa Timur (24,36%) dan Banten (15,23%) (Opus Outlook Ekonomi Kreatif 2019). Termuat dalam Peraturan Daerah (Perda) No. 15 Tahun 2017 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif. Perda tersebut menjamin pengembangan potensi ekonomi kreatif melalui pusat kreasi berfungsi sebagai etalase produk ekonomi hasil dari nilai-nilai budaya dan kearifan lokal setempat. Perda ini mengharuskan setiap kota dan kabupaten di Jawa Barat untuk memiliki pusat kreasi untuk memfasilitasi pengembangan ekonomi kreatif.

Kabupaten Subang merupakan salah satu daerah di Jawa Barat yang turut mendukung pengembangan ekonomi kreatif melalui visi misinya dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah tahun 2018-2023 yaitu "Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Melalui Pembangunan Bidang Pertanian, Ekonomi Kerakyatan, Ekonomi Kreatif, Perikanan dan Kelautan, serta Penggalan Potensi Berbasis Budaya dan Kearifan Lokal." Berdasarkan survei SBM-ITB, jumlah ekonomi kreatif di Kabupaten Subang tahun 2021 baru tercatat 253 unit, dengan persentase terbesar diantaranya kuliner (14%), fotografi (12%), musik (11%), kriya (10%), fesyen (10%), film (10%). Namun demikian, perkembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang masih terdapat beberapa hambatan, diantaranya belum adanya regulasi yang mengatur mengenai ekonomi kreatif, rendahnya keterampilan masyarakat untuk bergerak di bidang ekonomi kreatif, serta belum adanya fasilitas infrastruktur yang menunjang kegiatan pengembangan dan pemasaran ekonomi kreatif.

Berdasarkan hambatan tersebut, dibutuhkan perencanaan dan perancangan Pusat kreasi di Kabupaten Subang yang diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan masyarakat di bidang ekonomi kreatif, serta menjadi wadah pengembangan dan pemasaran bagi para pelaku ekonomi kreatif dengan mengangkat potensi budaya lokal. Makalah ini merupakan hasil kajian dan perancangan Pusat Ekonomi Kreatif di Kabupaten Subang dengan menggunakan tema neo-vernakular. Tema ini adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat (Salain, 2017). Tujuan dari perencanaan dan perancangan ini adalah dapat menjawab permasalahan dengan berdasarkan kebutuhan pelaku ekonomi kreatif, komunitas, serta masyarakat.

2. METODE PENELITIAN

Dalam proses perancangan, terdapat tiga tahap yang dilakukan, yaitu memproses data, mengolah data, dan pengembangan perancangan. Perancangan diawali dengan pengumpulan data melalui studi literatur, studi preseden dan observasi lokasi perancangan yang menghasilkan sejumlah informasi terkait dengan tapak, bangunan, kebutuhan ruang untuk Pusat Kreasi Subang. Selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan menganalisis potensi dan masalah yang ditemukan lalu mensintesiskannya ke dalam bentuk konsep. Kemudian dilakukan proses dan pengembangan desain sehingga menghasilkan produk perancangan.

Produk perancangan meliputi rancangan tapak, denah, tampak dan potongan bangunan serta sistem struktur dan jaringan utilitas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tapak Terpilih

Pemilihan untuk tapak berdasarkan pertimbangan faktor peruntukan lahan, aksesibilitas, lingkungan, dan konteks tapak. Pertimbangan berdasarkan peruntukan lahan artinya lokasi tapak harus sesuai dengan Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Subang. Selanjutnya, aksesibilitas menjadi faktor untuk menentukan lokasi tapak yang mudah dicapai oleh masyarakat luas dilihat dari ukuran dan jenis jalan sekitar tapak. Faktor selanjutnya adalah lingkungan yang bermaksud untuk menemukan lingkungan yang dapat mendorong kegiatan kreatif sekitar kawasan. Terakhir adalah faktor konteks lahan yang bermaksud untuk mendapatkan lokasi tapak yang didukung oleh infrastruktur penunjang seperti jaringan air bersih, drainase, dan listrik.



Gambar 1. Lokasi Tapak Terpilih
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

Dari beberapa faktor tersebut, maka ditemukan satu lahan yang cukup sesuai untuk dijadikan rencana pembangunan Pusat Kreasi Kabupaten Subang. Lahan tersebut berlokasi di Jalan K.S.Tubun, Kelurahan Cigadung, Kecamatan Subang, Kabupaten Subang dengan luas lahan sekitar 23.450 m². Peruntukan lahan adalah pendidikan dan perkantoran yang dimiliki oleh pemerintah daerah. Kondisi lahan sendiri cukup datar dan tidak berkontur dengan batas lahan di Utara adalah Jalan Marsinu, di sebelah Timur adalah Jalan Raya K. S. Tubun sebagai akses utama, di sebelah Selatan dan Barat berbatasan dengan permukiman dan perkebunan. Akses menuju lahan ini dapat dilakukan dengan berjalan kaki, sepeda, serta kendaraan roda dua dan roda empat. Letak lahan berdekatan dengan terminal Kabupaten Subang dengan jarak kurang lebih 500 meter dan dilalui oleh angkutan kota dan angkutan antar kota.

3.2 Program Ruang

Kebutuhan ruang di Pusat Kreasi Subang mewadahi enam subsektor ekonomi kreatif unggulan, yaitu kuliner, kriya, fesyen, musik, fotografi, dan film dengan fungsi utama meliputi:

- 1) Inkubasi Bisnis, inkubator bisnis berperan dalam menyediakan sarana dan prasarana penunjang untuk pengembangan produk pelaku usaha serta dukungan terkait manajemen dan teknologi.
- 2) Edukasi, merupakan proses pendidikan dan pelatihan bagi masyarakat untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari narasumber yang berkompeten dalam bidangnya, guna peningkatan sumber daya manusia yang kreatif.
- 3) Pemasaran, merupakan kegiatan untuk mengenalkan dan menjual produk hasil dari kegiatan kreatif.
- 4) Kolaborasi, merupakan kegiatan untuk bekerja sama membangun koneksi dan menyatukan ide atau gagasan antar pelaku kreatif, komunitas, atau pihak lain dalam upaya peningkatan produk kreatif.

3.2.1 Besaran Ruang

Ruang publik dirancang memiliki volume yang luas dan tinggi. Hal ini untuk memberikan kesan lega dan penyambutan untuk pengunjung yang masuk ke dalam bangunan. Ruang-ruang semi publik yang digunakan untuk kegiatan pengembangan dan pelatihan serta kegiatan pengelolaan dirancang dengan volume yang lebih kecil untuk menandakan ruang tersebut digunakan secara terbatas untuk orang-orang yang memiliki kepentingan saja. Adapun total luas kebutuhan kelompok ruang yang direncanakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Luas Kelompok Ruang

Fungsi	Luas	
Kegiatan Pengelola	401,8	m ²
Kegiatan Pengembangan dan Pelatihan	240,8	m ²
Kegiatan Pemasaran	336	m ²
Kegiatan Komunitas	392	m ²
Kegiatan Penunjang	2.039,8	m ²
Kegiatan Servis	386,4	m ²
Parkir	3.503	m ²
Total	7.299,8	m²

(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

3.2.2 Organisasi Ruang

Organisasi ruang disusun berdasarkan jenis kegiatan. Pengunjung yang masuk ke kawasan Pusat Kreasi Subang akan masuk ke dalam ruang penerimaan awal yang disebut plaza. Ruang ini bertujuan untuk menyambut pengunjung yang datang. Selain itu, plaza menjadi titik utama sebagai pusat kawasan yang dapat digunakan untuk kegiatan-kegiatan besar. Ruang-ruang sekitar plaza dihubungkan dengan jalur pedestrian. Ruang tersebut meliputi, pusat pengembangan dan pelatihan merupakan ruang yang difungsikan sebagai kegiatan utama yaitu inkubasi bisnis, edukasi dan kolaborasi. Amphiteater difungsikan sebagai wadah pertunjukan. Foodcourt difungsikan sebagai tempat istirahat pengunjung serta kegiatan ekonomi bidang kuliner. Aula difungsikan sebagai wadah pertunjukan secara indoor. Market space merupakan etalase atau tempat memasarkan produk kreatif.

Perpustakaan difungsikan sebagai ruang edukasi untuk mencari ide kreatif. Masjid sebagai sarana penunjang disediakan untuk tempat beribadah. Ruang servis dipisahkan dengan ruang-ruang utama kegiatan kreatif agar tidak mengganggu, sehingga ruang tersebut diposisikan agar tidak terlihat oleh pengunjung. Adapun Hubungan antar kelompok ruang secara makro dirancang sebagai berikut:



Gambar 2. Organisasi Ruang (Sumber: Analisis Penulis, 2022)

3.3 Konsep Rancangan

Pendekatan arsitektur neo-vernakular. Permasalahan ditentukan berdasarkan bentuk massa, bentuk fasad, zonasi, sirkulasi, sistem struktur dan jaringan utilitas. Adapun kriteria-kriteria yang mempengaruhi arsitektur neo-vernakular menurut agus wiryadhi saidi, dkk, yaitu:

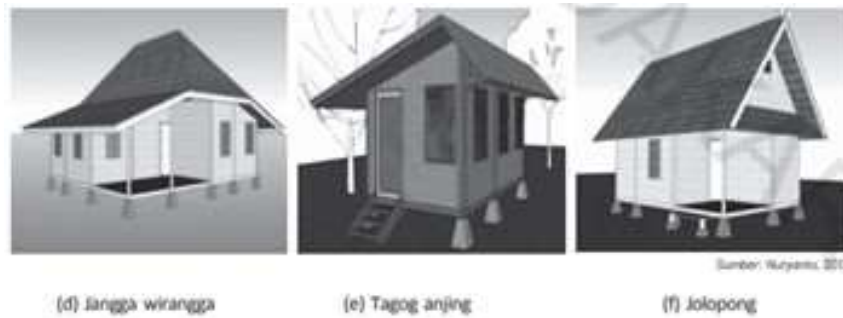
- 1) Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan, termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, struktur, dan ornamen);
- 2) Menerapkan elemen non-fisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, religi dan lain-lain yang mengacu pada makrokosmos sehingga menjadi konsep dan kriteria perancangan;
- 3) Desain bangunan tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru yang mengutamakan penampilan visual.

Konsep dasar dari arsitektur tradisional masyarakat Sunda yaitu menyatu dengan alam. Masyarakat Sunda mempercayai bahwa alam merupakan suatu kekuatan yang yang harus dihormati dan dimanfaatkan secara tepat di kehidupan sehari-hari. Sebutan bumi bagi alam juga menunjukkan bahwa alam adalah tempat tinggal bagi masyarakat Sunda (Suharjanto, 2014). Selain itu, arsitektur masyarakat Sunda selalu mengacu pada kepercayaan kosmologi.

3.3.1 Bentuk massa

Secara fisik arsitektur masyarakat Sunda dapat dilihat pada bagian atapnya. Atap rumah Sunda merupakan atap bubungan yang dapat merespon kondisi iklim setempat serta memiliki beragam bentuk. Bentuk-bentuk tersebut diambil dari nama binatang dan perilaku manusia, yaitu:

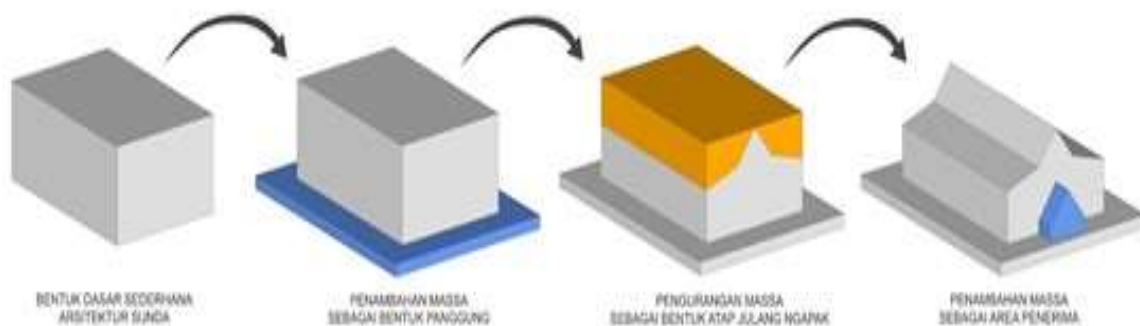




Gambar 3. Bentuk Atap Rumah Adat Sunda
(Sumber: Nuryanto, 2022)

- 1) Badak heuay, merupakan bentuk yang menyerupai badak yang sedang menguap. Atap ini hampir mirip dengan tagog anjing, namun bagian atap yang lebih besar melebihi suhunan.
- 2) Julang ngapak, merupakan bentuk atap yang menyerupai burung julang yang sedang melebarkan sayapnya. Atap ini memiliki empat bidang, dua bidang atap utama memiliki kemiringan yang curam, dan dua lainnya memiliki kemiringan yang lebih landai.
- 3) Jolongpong, merupakan bentuk atap yang paling banyak dipakai, karena sama dengan atap pelana dan merupakan bentuk atap paling sederhana.
- 4) Perahu kumereb, merupakan bentuk atap yang sama dengan bentuk limasan, memiliki empat bidang atap yang membentuk trapesium.
- 5) Tagog anjing, merupakan bentuk atap yang menyerupai anjing yang sedang duduk. Atap ini memiliki dua bidang, salah satu bidang berukuran lebih besar.
- 6) Sulah nyanda, merupakan bentuk atap yang menyerupai wanita hamil yang sedang bersandar. Atap ini menyerupai julang ngapak, namun hanya memiliki satu bidang atap yang landai.

Konsep bentuk bangunan Pusat Kreasi Subang diambil dari bentuk dasar geometri segi empat yang menunjukkan sesuatu yang murni, rasional dan stabil. Selanjutnya menambahkan massa pada bagian bawah sebagai bentuk rumah panggung yang dapat difungsikan sebagai ruang parkir. Kemudian bentuk massa bagian atas dikurangi sebagai pembentuk atap khas sunda setempat, yaitu atap julang ngapak, dapat membagi aliran air hujan pada kedua sisi. Lalu menambahkan massa pada bagian depan sebagai area penerima atau penyambut, sebelum pengguna memasuki massa utama.

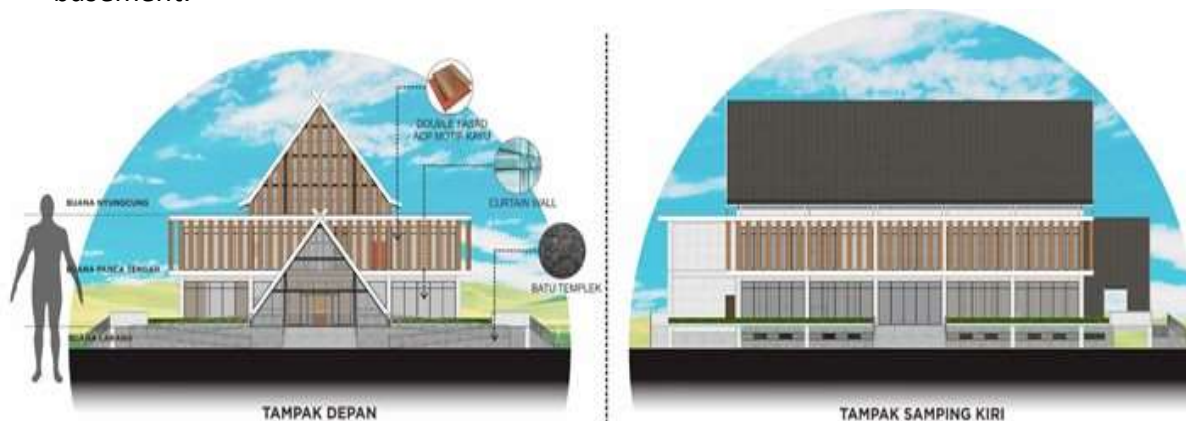


Gambar 4. Konsep Bentuk Massa Bangunan
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

3.3.2 Bentuk Fasad

Bentuk fasad mengimplementasikan tampilan visual arsitektur neo-vernakular dengan prinsip-prinsip kosmologi Sunda. Menurut Nuryanto (2021), dalam kosmologi Sunda, dunia dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- 1) *Buana Nyungcung*, bagian tertinggi yang merupakan tempat tinggal para dewa dan surga. Bagian ini merupakan dunia yang disakralkan. Pada bangunan Pusat Kreasi Subang diwujudkan dalam bentuk atap yang memiliki fungsi sebagai tempat cahaya masuk dan pertukaran udara.
- 2) *Buana Panca Tengah*, bagian tengah yang merupakan tempat tinggal makhluk hidup seperti manusia, hewan dan tumbuhan. Bagian ini merupakan dunia netral yang menjadi penghubung dunia atas dan bawah. Pada bangunan Pusat Kreasi Subang diwujudkan sebagai fungsi utama kegiatan kreatif.
- 3) *Buana Larang*, bagian terbawah yang merupakan tempat tinggal para roh jahat, kematian, atau hal-hal buruk. Bagian ini merupakan dunia yang memiliki derajat rendah. Pada bangunan Pusat Kreasi Subang diwujudkan sebagai fungsi ruang parkir semi basement.



Gambar 5. Bentuk Fasad
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

Tampilan visual bangunan berupa penggunaan material batu templek yang berada di bagian bawah mencirikan pondasi pada rumah panggung. Penggunaan curtain wall dan kolom beton di bagian tengah menunjukkan pembaharuan arsitektur setempat dengan menyesuaikan keadaan masa kini yang lebih modern. Sisi bangunan yang terkena sinar matahari secara langsung digunakan double skin fasad dengan bentuk vertikal yang berirama. Material double skin fasad yang digunakan adalah ACP dengan motif kayu, agar dapat memunculkan unsur lokalnya.

3.3.3 Tapak

Secara makro, zonasi tapak ditentukan berdasarkan analisis aksesibilitas, kebisingan, lintasan matahari dan view. Zonasi dalam tapak dibagi menjadi tiga bagian dengan menerapkan nilai kepercayaan dalam kosmologi Sunda, yaitu:

- 1) Bagian *Tepas Imah*, merupakan bagian depan rumah yang berfungsi sebagai ruang penerima tamu. Bagian ini identik dengan laki-laki. Pada kawasan Pusat Kreasi Subang, bagian ini menjadi zona publik dengan pintu masuk dan plaza sebagai area penerima yang memiliki luas $\pm 8.000 \text{ m}^2$.
- 2) Bagian *tengah imah*, merupakan bagian tengah yang berfungsi sebagai ruang keluarga. Bagian ini, bersifat netral, karena tidak ada pemisah gender. Pada kawasan Pusat Kreasi Subang bagian ini menjadi zona semi publik dengan fungsi sebagai wadah kegiatan utama yang memiliki luas $\pm 11.000 \text{ m}^2$.
- 3) Bagian *pawon imah*, merupakan bagian belakang atau samping rumah berfungsi sebagai dapur. Bagian ini identik dengan kegiatan wanita. Pada kawasan Pusat Kreasi Subang, bagian ini menjadi ruang-ruang penunjang operasional, seperti tempat pengolahan sampah, ruang genset dan pompa air yang memiliki luas $\pm 4.450 \text{ m}^2$.



Gambar 6. Zonasi Tapak
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

Pusat Kreasi Subang menggunakan jenis massa banyak dengan perletakan massa bangunan menggunakan sistem grid. Plaza sebagai center membentuk garis kosmologi arah mata angin, menjadi titik utama dalam menentukan tata letak bangunan. Bangunan menghadap ke arah timur yang memiliki aksesibilitas paling baik. Arah Timur dalam budaya Sunda mengartikan bahwa arah datangnya matahari dianggap sebagai munculnya kehidupan.

3.3.4 Sirkulasi pada Tapak

Sirkulasi untuk kendaraan di dalam tapak dibentuk dengan mengikuti perletakan massa bangunan yang menggunakan sistem grid, sehingga seluruh bagian bangunan dapat dicapai dengan mudah oleh penggunanya. Sementara sirkulasi untuk kendaraan servis dibuat terpisah agar tidak mengganggu sirkulasi di area kegiatan utama. Adapun lebar jalan yang dibuat dengan ukuran 5 m dan radius terluar pada tikungan 10 m, hal ini dimaksudkan untuk memudahkan mobil pemadam kebakaran menjangkau seluruh area jika terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.



Gambar 7. Sirkulasi pada Tapak
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

Sirkulasi pedestrian disediakan seluruh area tapak untuk dapat mengakses ruang-ruang dalam tapak. Pedestrian di samping jalur kendaraan diberikan pembatas berupa vegetasi untuk keamanan penggunanya. Adapun lebar pedestrian memiliki ukuran 1,5-2 m, dapat dilalui oleh pengguna disabilitas.

3.3.5 Zonasi dan Sirkulasi pada Bangunan

Zonasi pada bangunan sama halnya zonasi pada tapak, dibagi menjadi tiga bagian dengan menerapkan nilai kepercayaan dalam kosmologi Sunda, yaitu Tepas Imah merupakan zona publik berupa teras bangunan yang berfungsi sebagai area penerima. Tengah Imah merupakan zona semi publik difungsikan untuk kegiatan utama berupa ruang-ruang kelas, workshop, pameran, co-office dan tempat diskusi pelaku ekonomi kreatif. Pawon merupakan zona servis difungsikan sebagai area toilet dan tangga darurat.

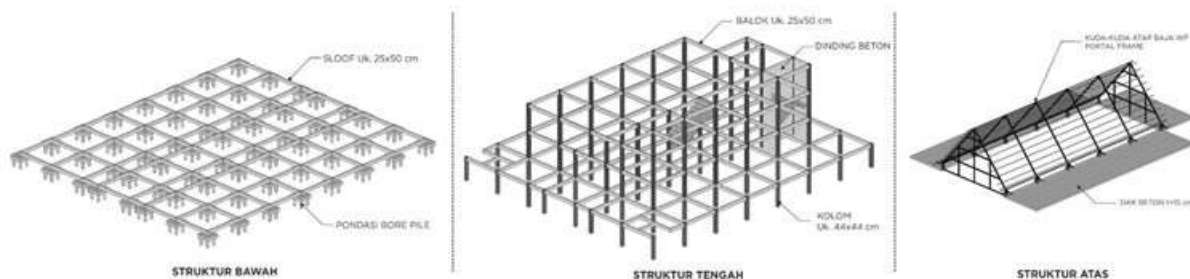


Gambar 8. Zonasi Dalam Bangunan
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

Sirkulasi vertikal dalam bangunan digunakan untuk menghubungkan ruang antar lantai di atasnya. Sirkulasi vertikal yang digunakan meliputi tangga, lift disabilitas, dan ramp. Tangga menjadi sirkulasi vertikal utama dirancang agar dapat menyatu dengan ruang komunal, sehingga satu sisinya dimanfaatkan sebagai tempat diskusi atau berbagai kegiatan lainnya. Lift untuk pengguna disabilitas dan lansia. Lift yang dipakai menggunakan sistem hidrolik, yaitu adanya tekanan pada zat cair yang mengalir pada selang, dapat dipasang dengan mudah tanpa memerlukan ruang khusus. Lift ini memiliki kapasitas maksimal 2-6 orang dengan beban 250-500 kg dan tinggi maksimal hingga 6 lantai. Ramp didesain sesuai dengan standar yang telah ditentukan. Ramp dirancang pada area luar bangunan.

3.3.6 Sistem Struktur

Kondisi tanah pada tapak bersifat padat, oleh karena itu, perancangan bangunan Pusat Kreasi Subang menggunakan sistem pondasi bore pile untuk bangunan utama dan pondasi footplat untuk bangunan penunjang lainnya. Bore pile adalah pondasi tabung silinder panjang yang terdiri dari campuran tulangan beton dengan diameter 40 cm yang dipasang di dalam tanah.



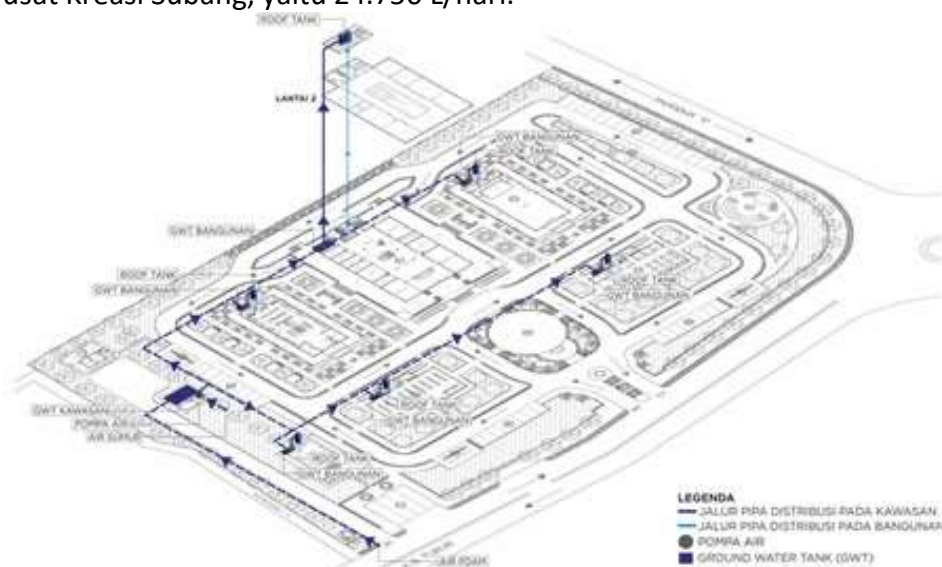
Gambar 9. Sistem Struktur
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

Perancangan bangunan Pusat Kreasi Subang menggunakan jenis struktur rangka kaku (rigid frame). Struktur ini terdiri dari kolom dan balok beton yang saling mengikat satu sama lain dapat mencegah terjadinya rotasi relative. Kolom-kolom diletakan dengan sistem grid struktur yang membuat bangunan menjadi lebih kuat dan kokoh. Selain itu, penggunaan struktur dinding rangka geser (shear wall) untuk penguat sirkulasi ke atas serta jalur pipa utilitas.

Perancangan bangunan Pusat Kreasi Subang menggunakan sistem struktur atap portal frame. Portal frame merupakan struktur portal kaku yang berbentuk segitiga pelana pada satu bidang tunggal. Struktur ini dapat digunakan pada bangunan dengan bentang 20-40 m. Rangka portal umum digunakana pada bangunan bertingkat rendah yang terdiri dari kolom dan elemen hotizontal atau pitched rafter yang disambungkan oleh sambungan penahan momen.

3.3.7 Sistem Jaringan Air Bersih

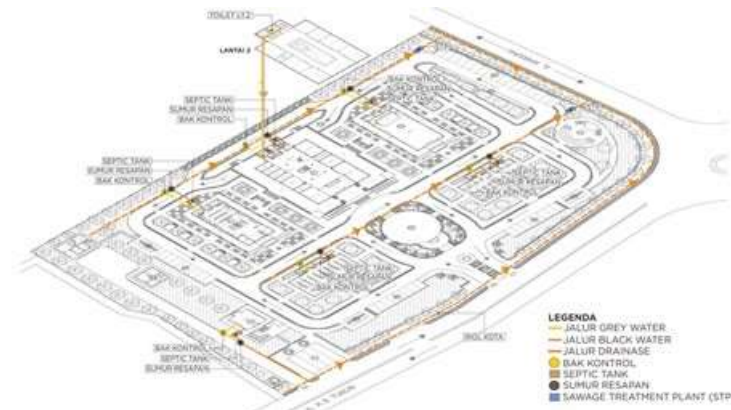
Sumber air bersih pada kawasan Pusat Kreasi Subang berasal dari air tanah dan PDAM. Air tanah dan PDAM ditampung dalam bak penampungan di bawah tanah atau ground tank yang kemudian disalurkan ke bak penampungan di atas bangunan atau upper water torn dengan menggunakan pompa. Selanjutnya air bersih didistribusikan ke setiap kran di dalam bangunan melalui pipa distribusi. Kebutuhan air dihitung berdasarkan SNI 03-7065-2005 pemakaian air minimum sesuai dengan penggunaan gedung. Total kebutuhan air bersih pada Kawasan Pusat Kreasi Subang, yaitu 24.750 L/hari.



Gambar 10. Sistem Jaringan Air Bersih
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

3.3.8 Sistem Jaringan Air Kotor

Air kotor dibedakan menjadi *black water* dan *grey water*. *Black water* berasal dari kloset dan urinal yang kemudian diteruskan menuju septic tank untuk dilakukan proses *treatment*. Sementara *grey water* berasal dari limbah cucian melalui bak control, lalu diolah pada Sawage Treatment Plant (STP) sebelum dibuang ke saluran pembuangan kota. Air kotor yang berasal dari hujan yang jatuh di atap, ditangkap oleh talang, kemudian disalurkan melalui pipa vertikal, yang selanjutnya melewati penyaring sebelum ditampung ke bak penampungan. Air hujan yang tertampung dapat dimanfaatkan sebagai air siram tanaman. Standar air buangan untuk setiap orang sekitar 25 L/hari, dengan waktu pembusukan 3 hari, dan jumlah pengunjung maksimal 750 orang, maka air buangan Pusat Kreasi Subang sebesar 56.250 L.



Gambar 11. Sistem Jaringan Air Kotor
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

3.3.9 Sistem Jaringan Listrik

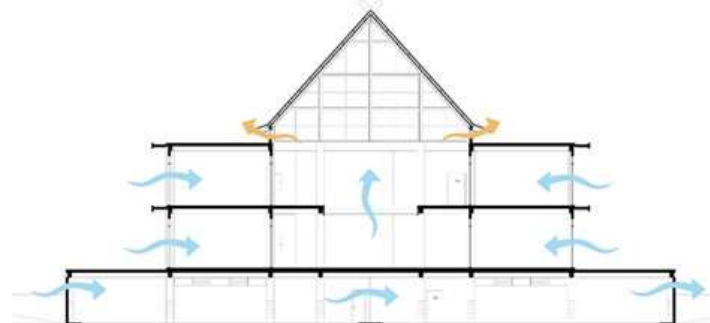
Sumber energi listrik utama yang digunakan pada kawasan Pusat Kreasi Subang berasal dari Perusahaan Listrik Negara (PLN). Apabila terjadi masalah gangguan listrik pada sumber utama, maka digunakan sumber energi darurat berupa genset. Sumber listrik utama dan darurat akan disalurkan melalui *Main Distribution Panel* (MDP) selanjutnya ke *Sub Distribution Panel* (SDP) pada setiap bangunan.



Gambar 12. Sistem Jaringan Listrik
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

3.3.10 Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan di dalam bangunan Pusat Kreasi Subang menggunakan penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami dengan sistem ventilasi silang atau *cross ventilation*, dimana terdapat dua bukaan yang saling berhadapan sebagai jalur pertukaran udara. Secara vertikal, bagian atap juga menjadi bagian dalam pertukaran udara karena perbedaan tekanan, sehingga udara di dalam bangunan akan selalu terjaga. Sementara penghawaan buatan berupa AC split digunakan pada ruang-ruang khusus untuk menjaga kualitas barang yang ada di dalamnya. Ruang-ruang dengan penghawaan buatan diantaranya, Lab. Komputer, Galeri, Market Space, Minitheater.

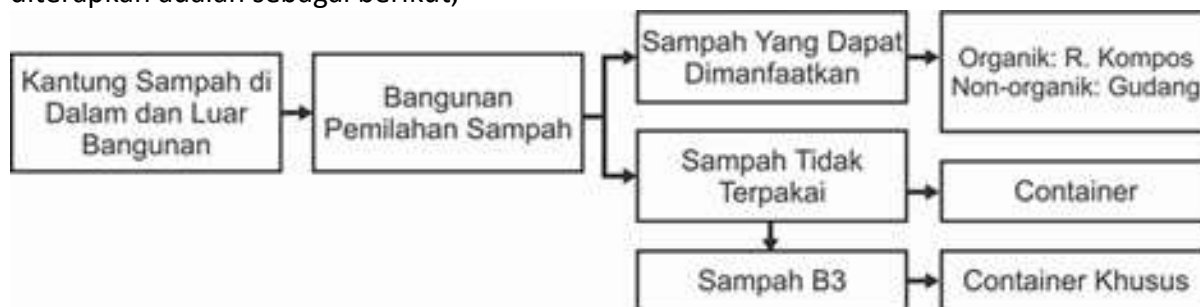


Gambar 13. Sistem Penghawaan
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

Berdasarkan SNI 03-6572-2001, kenyamanan termal secara alami terbagi menjadi temperatur udara sejuk nyaman (20,5-22,8°C), udara nyaman optimal (22,8-25,8°C), udara hangat nyaman (25,8-27,1°C). Kebutuhan luas bukaan ventilasi alami minimal 10% dari luas lantai. Pertukaran udara dengan ventilasi mekanis dalam ruang kelas minimal 8 jam.

3.3.11 Sistem Pengelolaan Sampah

Sampah yang berada di kawasan Pusat Kreasi Subang dapat dimanfaatkan kembali untuk diolah menjadi produk yang bernilai ekonomi. Sistem pengelolaan sampah yang diterapkan adalah sebagai berikut,



Gambar 14. Sistem Pengelolaan Sampah
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

Berdasarkan SNI 3242-2008, perkiraan timbunan sampah untuk kota kecil 2,5 liter/orang/hari. Maka timbunan sampah yang dihasilkan di Pusat Kreasi Subang = 2,5 liter/orang/hari x 750 orang = 1.875 liter/hari atau 1,9 m³/hari.

4. KESIMPULAN

Pusat Kreasi Subang dirancang untuk menjadi pusat pengembangan, pelatihan dan pemasaran bagi pelaku usaha, komunitas maupun masyarakat umum yang bergerak di bidang ekonomi kreatif. Pusat Kreasi Subang dapat mewadahi kegiatan-kegiatan kreatif dari subsektor potensial di Kabupaten Subang, yaitu kuliner, kriya, fesyen musik, fotografi dan film. Fungsi ruang disusun berdasarkan kegiatan kreatif yang dilakukan oleh masing-masing subsektor, sehingga terbentuk ruang-ruang yang ideal dan sesuai standar. Kegiatan-kegiatan dan produk-produk kreatif yang dihasilkan di Kabupaten Subang selalu mengambil unsur-unsur dari potensi budaya dan kearifan lokal. Maka dari itu, Pusat Kreasi Subang didesain untuk dapat mencerminkan pelestarian nilai-nilai budaya lokal yaitu Sunda, yang kemudian dikemas lebih modern agar tidak tertinggal oleh jaman.

REFERENSI

- Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 15 Tahun 2017 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif
- Peraturan Daerah Kabupaten Subang Nomor 3 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Subang Tahun 2011-2031.
- Peraturan Daerah Kabupaten Subang Nomor 4 Tahun 2019 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kabupaten Subang Tahun 2018-2023
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Subang Tahun 2021.
- Nuryanto. (2019). *Arsitektur Nusantara: Pengantar Pemahaman Arsitektur Tradisional Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- BEKRAF. (2019). *OPUS: Creative Economy (Indonesia) - Outlook 2019. OPUS Creative Economy (Indonesia)*, 148. Retrieved from <https://www.bekraf.go.id/pustaka/page/89-opus-creative-economy-outlook-2019-indonesia-version>
- Tim Departemen Perdagangan. (2008). *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*. Departemen Perdagangan Republik Indonesia.

- Azhari, A., Azizah, N., Pynkyawati, T., & Arsitektur, S. D. A. N. (n.d.). JURNAL ARSITEKTUR | STTC, 14(11).
- Nurmilah, R., Anggraeni, L., & Novianti, T. (2017). *Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif* (Vol. 2012).
- Saidi, A. W., Putu, N., Suma, A., Prayoga, K. A., Arsitektur, S., Teknik, F., & Ngurah, U. (2019). Penerapan Tema Neo Vernakular pada Wajah Bangunan Gedung Utama Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Bali. *Gradien*, 11(2), 136–145.
- Salain, N. R. P. (2017). Paham Arsitektur Neo Vernakular Di Era Post Modern. *Paham PS. Arsitektur*, 1.
- Simatupang, T., Yudoko, G., Handayati, Y., Pascasuseno, A., Permadi, K., & Listiani, W. (2009). Analisis Kebijakan Pengembangan Industri Kreatif Di Kota Bandung. *Journal of Technology Management*.
- Suharjanto, G. (2014). Konsep Arsitektur Tradisional Sunda Masa Lalu dan Masa Kini. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 5(1), 505. <https://doi.org/10.21512/comtech.v5i1.2644>
- Subsektor Industri Kreatif. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Online (<https://kemenparekraf.go.id/layanan/Subsektor-Ekonomi-Kreatif>, diakses pada 14 November 2021).