

Identifikasi Organisasi dan Program Ruang Creative Hub

Identification of Spatial Organization and Program in Creative Hubs

Khoirunnisa ^{1*}, Raudina Qisthi Pramantha ²

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Gunadarma^{1*}

Khoirunnicha.108@gmail.com

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Gunadarma²

Abstract

This study examines the spatial organization and programming of two creative hubs in Indonesia: Jakarta Creative Hub and Bandung Creative Hub). The research aims to analyze how spatial design supports creative activities and fosters collaboration among creative practitioners. Both hubs employ a grid-based spatial organization, categorizing spaces by specific functions such as coworking, workshops, and public zones. While Jakarta Creative Hub emphasizes zones for collaboration, production, and training, Bandung Creative Hub integrates spaces for art exhibitions, multimedia production, and educational activities. This study highlights the importance of balancing specific and flexible spaces, with specialized areas like the Fashion Lab and Woodworking Area facilitating targeted activities, and coworking spaces and exhibition areas providing adaptability for various events. The findings demonstrate that the grid-based spatial design of both hubs enhances efficiency and allows structured arrangements to meet diverse needs, ultimately fostering creativity and collaboration within the creative ecosystem.

Keywords: Cretive Hub, Organisasi Ruang, Program Ruang.

1. LATAR BELAKANG

Creative hub adalah tempat yang dirancang untuk mengumpulkan orang-orang kreatif, seperti seniman, desainer, pengusaha, dan inovator, agar dapat bekerja sama dan berbagi ide. Di sini, mereka tidak hanya mendapatkan ruang untuk berkarya, tetapi juga akses ke sumber daya, pelatihan, dan jaringan profesional yang mendukung pengembangan industri kreatif. *Creative hub* membantu mendorong pertumbuhan ekonomi lokal dan memperkuat hubungan sosial antar komunitas kreatif. Penelitian oleh Dovey et al. (2016) menunjukkan bahwa kreativitas dan kolaborasi merupakan inti dari fungsi utama sebuah *creative hub*, *creative hubs* berperan lebih pada kegiatan dan proses pertukaran pengetahuan serta kolaborasi daripada sekadar menyediakan infrastruktur fisik. Dovey et al. (2016) juga mengatakan bahwa salah satu kontribusi penting dari *creative hubs* adalah kemampuannya dalam mendukung pertukaran pengetahuan, transfer ilmu, dan fasilitasi pengetahuan, yang berfokus pada tiga fungsi utama: menghasilkan pengetahuan, mentransfer pengetahuan ke tempat penerapan, dan menyebarluaskan pengetahuan melalui pendidikan dan pelatihan.

Selain itu, Dovey et al. (2016) menyatakan bahwa *creative hubs* pada umumnya dikelola oleh badan pengembangan ekonomi tingkat kota atau wilayah, yang bekerja sama dengan berbagai aktor

Khoirunnisa dan Pramantha: Identifikasi Organisasi dan Program Ruang Creative Hub

swasta untuk menyediakan layanan dan fasilitas bagi pengusaha budaya, terutama untuk usaha mikro dan UKM di sektor kreatif. Dovey et al. (2016) juga mencatat bahwa kegiatan yang dilakukan dalam hub lebih fokus pada pemberian dukungan kepada para pelaku usaha kreatif yang mungkin tidak dapat mengakses fasilitas atau layanan yang mereka butuhkan jika hanya berada dalam sebuah cluster atau bekerja secara mandiri.

Menurut Siregar & Sudrajat (2017), perkembangan ruang alternatif di Indonesia pertama kali muncul setelah Reformasi 1998, saat banyak seniman dan aktivis mulai mendirikan tempat-tempat untuk menyalurkan ekspresi bebas dan kolektif. Contoh awal adalah Cemeti Art Space (1995) dan Kedai Kebun Forum (1997) di Yogyakarta, serta ruangrupa di Jakarta (2000). Ruang-ruang ini, yang sering kali berbentuk galeri atau ruang kerja bersama, menjadi alternatif independen di luar struktur budaya formal, memberikan kebebasan bagi seniman dan komunitas untuk berkarya dan berkolaborasi. Bandung juga memiliki ruang alternatif serupa dengan berdirinya *Common Room* pada 2001, yang dikembangkan oleh Bandung *Center for New Media Arts* sebagai ruang kolaboratif untuk kegiatan seni dan media baru.

Menurut Eka (2020), budaya *creative hub* atau *coworking space* di Indonesia mulai berkembang sejak satu dekade lalu, dengan pertumbuhan yang semakin pesat dalam lima tahun terakhir. Berdasarkan penelitian Direktorat Infrastruktur Ekonomi Kreatif Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, terdapat lebih dari 300 perusahaan dan komunitas *creative hub* yang tersebar di berbagai daerah. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan akan ruang kolaboratif ini semakin meningkat seiring dengan pertumbuhan sektor ekonomi kreatif di tanah air. Pemerintah juga mendukung perkembangan ini melalui berbagai inisiatif, salah satunya dengan memahami lanskap *creative hub* yang ada dan menciptakan kebijakan yang menunjang pertumbuhan industri tersebut.

Penelitian sebelumnya memberikan berbagai pandangan mengenai *creative hub* sebagai pusat kegiatan kreatif. Boswinkel & van Meerkerk (2023) mengungkapkan bahwa *creative hub* sering kali lahir dari inisiatif pelaku kreatif (*bottom-up*), namun belum terdefinisi jelas dalam kebijakan pemerintah. Mereka menekankan perlunya keseimbangan antara aspek ekonomi, artistik, dan social. Sementara itu, Leng et al. (2023) menyoroti pentingnya menyesuaikan konsep *creative hub* dengan budaya lokal, agar dapat membantu revitalisasi kawasan perkotaan dan mendukung industri kreatif. Penelitian Tsaniyah & Zahrah (2024) lebih fokus pada desain fasilitas, seperti ruang kerja bersama dan ruang terbuka hijau, yang dirancang sesuai kebutuhan masyarakat untuk mendorong kolaborasi. Amanda & Nurjayanti (2024) menunjukkan bahwa *creative hub* tidak hanya menarik pengunjung melalui aktivitas kreatif, tetapi juga berkontribusi pada ekonomi lokal lewat kerjasama dengan komunitas sekitar. Di sisi lain, Lutfi & Avenzoar (2024) menekankan pentingnya estetika desain yang menyatu dengan lingkungan, untuk memperkuat citra kota kreatif dan mendukung aktivitas kreatif di dalamnya.

Namun, penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada aspek visual, ekonomi, dan sosial dari *creative hub*, dan belum banyak yang secara khusus membahas arsitekturalnya, terutama terkait organisasi ruang dan program ruang yang mungkin dapat memengaruhi aktivitas pelaku kreatif di dalamnya. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi perlu untuk dilakukan.

Dalam penelitian ini, Jakarta *Creative Hub* dan Bandung *Creative Hub* dipilih sebagai objek studi karena kedua tempat ini berada di dua kota kreatif di Indonesia. Jakarta *Creative Hub* terletak di ibu kota yang menjadi pusat bisnis dan industri kreatif, sedangkan Bandung *Creative Hub* berada di kota yang dikenal dengan budaya dan seni kreatifnya. Pemilihan kedua lokasi ini bertujuan untuk melihat bagaimana masing-masing merancang organisasi ruang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan *creative hub*-nya. Dari kedua tempat ini, diharapkan dapat ditemukan karakteristik utama yang membedakan pendekatan mereka terhadap perancangan ruang untuk mendukung aktivitas kreatif.

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan saran yang berguna untuk pengembangan *creative hub* lainnya, agar dapat menciptakan ekosistem kreatif yang mengakomodasi masyarakat, produktif, dan mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Creative Hub*

Berdasarkan definisi dari British Council (2015), *creative hub* adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang mengumpulkan individu kreatif untuk berkolaborasi, terlibat dalam pengembangan bisnis,

dan memperkuat komunitas di sektor kreatif, budaya, serta teknologi. Hub ini menyediakan dukungan berupa layanan atau fasilitas bagi ide, proyek, organisasi, dan bisnis yang dikelolanya, baik dalam jangka pendek maupun panjang, termasuk penyelenggaraan acara, pelatihan keterampilan, pembangunan kapasitas, serta akses pada peluang global.

Dovey et.al. (2016) mendefinisikan bahwa *creative hub* lebih dari sekadar kumpulan individu atau fasilitas; ia memberikan kesempatan bagi usaha mikro kreatif untuk berkumpul dan mengakses sumber daya penting seperti alat, layanan spesialis, dan inspirasi. Hubs mewakili pendekatan kolektif dalam menghadapi lingkungan sosial, budaya, dan ekonomi yang tidak pasti, serta proses kreativitas dan inovasi. *Creative hub* berfungsi sebagai ruang kolaborasi yang mendukung perkembangan proyek dan bisnis, memfasilitasi interaksi dan pertukaran ide antara anggotanya.

Menurut Eka (2020), *creative hub* adalah ruang kolaboratif untuk pertemuan, diskusi, dan pengembangan inovasi, serta berpotensi menciptakan perusahaan besar baru (*unicorn*). Di Indonesia, *creative hub* hadir dalam berbagai bentuk seperti *coworking space*, *makerspace*, dan *creative hub* yang memiliki bentuk yang beragam mulai dari sementara sampai permanen, fisik juga digital dan serta bertaraf lokal sampai global. Karakteristik utamanya meliputi: menyediakan layanan untuk UKM kreatif, fokus pada usaha tahap awal, difasilitasi oleh pihak terpercaya, dan menjadi bagian penting dari ekosistem ekonomi kreatif yang terus berkembang.

Definisi *creative hub* menurut Pratt (2021) adalah ruang fisik atau virtual yang mempertemukan individu kreatif dan pemangku kepentingan lainnya. Evaluasi terhadap *creative hub* perlu mempertimbangkan beragam definisi yang ada dan lebih fokus pada pengguna, bukan hanya pada pemilik bangunan atau investor. Definisi yang lebih luas dan kompleks diperlukan untuk memahami operasional *creative hub* sebagai tempat interaksi sosial, pertukaran informasi, dan pembelajaran. Kualitas *creative hub* tidak hanya diukur dari dimensi ekonomi, tetapi juga dari nilai sosial dan budaya, sehingga studi lebih lanjut harus memperhatikan konteks sosial, politik, dan ekonomi serta keberagaman penggunanya.

Kesimpulan dari beberapa definisi tersebut menunjukkan bahwa *creative hub* berperan penting dalam mendukung inovasi, kolaborasi, dan pengembangan industri kreatif, baik di tingkat lokal maupun global. Dengan menyediakan ruang fisik dan virtual, serta akses ke sumber daya dan jaringan profesional, *creative hub* menjadi tempat yang strategis bagi individu dan komunitas kreatif untuk bertemu, berbagi ide, dan mendorong perkembangan usaha mikro. Pentingnya pemahaman yang mendalam mengenai definisi dan karakteristik *creative hub*, di mana evaluasi terhadap keberhasilan *hub* tidak hanya berfokus pada aspek ekonomi, tetapi juga pada dampak sosial dan budaya yang dihasilkannya. Dalam konteks penelitian ini, pemahaman tentang definisi *creative hub* menjadi dasar untuk mengidentifikasi karakteristik Jakarta *creative hub* sebagai citra kota kreatif.

2.2 Tujuan Creative Hub

Secara umum, *creative hub* memiliki beberapa tujuan. Menurut British Council (2015), tujuan-tujuan tersebut terdiri dari:

1. Menyediakan layanan dan fasilitas untuk mendukung ide, proyek, organisasi, serta bisnis yang bergabung, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Dukungan ini meliputi penyelenggaraan acara, pelatihan keterampilan, pengembangan kapasitas, serta pembukaan peluang global.
2. Mendorong kolaborasi dan interaksi antar anggota komunitas *creative hub*, serta membangun koneksi yang mendukung perkembangan individu maupun kelompok di sektor kreatif.
3. Menjalin hubungan dengan pusat riset, institusi, serta berbagai sektor industri kreatif maupun non-kreatif untuk memperluas dampak dan potensi kolaborasi.
4. Mengimplementasikan strategi komunikasi aktif untuk menjangkau khalayak yang lebih luas dan memperkuat keterlibatan dengan audiens.
5. Merangkul talenta-talenta baru, mengeksplorasi praktik kontemporer, dan berani mengambil risiko demi mendorong inovasi.

Keseluruhan tujuan ini memperlihatkan bahwa *creative hub* tidak hanya berfungsi sebagai ruang kolaborasi, tetapi juga menjadi platform untuk pengembangan kapasitas, inovasi, dan peningkatan jejaring dalam ekosistem industri kreatif.

2.3 Organisasi Ruang

Organisasi ruang mencakup cara ruang-ruang diatur dan dihubungkan dalam suatu bangunan atau lingkungan untuk menciptakan alur pergerakan, fungsi, dan pengalaman ruang yang optimal. Pengorganisasian ruang yang baik memastikan bahwa setiap elemen mendukung kebutuhan pengguna dan tujuan desain.

Menurut (Ching, 2023) Organisasi ruang dibagi menjadi lima bagian:

- **Organisasi Terpusat**
Ruang diatur dengan satu ruang pusat dominan yang menghubungkan ruang-ruang sekunder di sekitarnya. Ruang pusat bersifat teratur dan menjadi fokus utama, sementara ruang sekunder dapat beragam atau bervariasi sesuai kebutuhan. Pola sirkulasinya radial, melingkar, atau spiral, dengan akses masuk yang didefinisikan jelas..
- **Organisasi Linear**
Ruang-ruang diatur berurutan sepanjang elemen linear seperti koridor atau jalan. Pola ini mencerminkan arah, gerakan, dan pertumbuhan, serta fleksibel mengikuti kondisi tapak atau kebutuhan fungsi. Lokasi ruang penting dapat ditempatkan di tengah, ujung, atau menyimpang dari garis utama.
- **Organisasi Radial**
Menggabungkan organisasi terpusat dan linear, dengan ruang pusat dominan dan elemen linear memancar keluar. Ruang pusat menciptakan stabilitas, sementara elemen radial memberikan koneksi fleksibel. Pola seperti "pinwheel" menambahkan dinamika visual.
- **Organisasi Terklaster**
Ruang dikelompokkan berdasarkan kedekatan fisik, bukan hierarki geometris. Pola ini fleksibel untuk menambah atau mengurangi ruang, serta sering menggunakan elemen visual seperti simetri atau sumbu untuk menciptakan keterhubungan.
- **Organisasi Grid**
Ruang diatur dalam pola modular berbasis grid dua atau tiga dimensi yang konsisten. Grid fleksibel untuk diubah atau disesuaikan tanpa kehilangan pola utama, sering digunakan dalam desain perkotaan atau bangunan modular.

2.4 Program Ruang

Menurut Laksito (2014), program ruang adalah hasil paduan dari analisis yang mempertimbangkan keterkaitan jenis kegiatan, pelaku kegiatan, sifat kegiatan, dan persyaratan lainnya untuk memastikan ruang yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan fungsi yang diinginkan. Program ruang merupakan sekumpulan ruang yang disusun berdasarkan hasil analisis jenis kegiatan, pelaku kegiatan, sifat kegiatan, dan syarat kegiatan. Setiap kegiatan memiliki ketiga unsur tersebut, yang saling terkait dan dapat dikelompokkan menjadi satu dalam ruang-ruang yang memiliki fungsi serupa. Kelompok ruang ini kemudian disusun untuk memenuhi kebutuhan secara keseluruhan dan disebut sebagai program ruang.

Dalam *Toward a Theory of the Architectural Program* oleh Vidler (2003), konsep program ruang menjadi kunci dalam memahami perkembangan arsitektur modern. Vidler menyoroti bagaimana program ruang beralih dari tradisi klasik yang statis menuju pendekatan modern yang dinamis, mengintegrasikan fungsi, bentuk, teknologi, dan estetika. Dalam teori tersebut disoroti beberapa perkembangan pandangan ahli terkait program ruang. Summerson (1996) melihat program arsitektur sebagai elemen sosial yang mendefinisikan dimensi, hubungan spasial, dan kondisi fisik yang mendukung fungsi tertentu. Banham kemudian memperluas gagasan ini, menganggap program sebagai penyatuan fungsi dan bentuk, termasuk respons manusia dan teknologi lingkungan. Sementara itu, Koolhaas menekankan peran arsitek sebagai pengamat kebutuhan program, bukan hanya pencipta bentuk.

Di sisi lain, diagram muncul sebagai alat pembentuk bentuk yang lebih ilmiah, tanpa retorika, untuk menggambarkan dinamika global. Dalam konteks ini, Archigram dan Banham membuka jalan bagi pemikiran arsitektur yang lebih terbuka, yang mengintegrasikan teknologi dan estetika, serta mendesak realisasi arsitektur yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan sosial dan lingkungan.

3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus untuk memahami dan menggambarkan organisasi ruang serta fasilitas di Jakarta *Creative Hub* dan Bandung *Creative Hub*. Menurut Saryono (2010) dalam (Zaini et., 2023), metode ini bertujuan menggali dan mendeskripsikan fenomena sosial secara mendalam yang tidak dapat dijelaskan melalui pendekatan kuantitatif.

Menurut Rukin (2021) dalam (Zaini et.al., 2023), penelitian kualitatif biasanya menggunakan observasi dan wawancara sebagai teknik utama dalam mengumpulkan data. Namun, teknik ini tidak hanya terbatas pada itu saja. Metode lain, seperti dokumentasi, riwayat hidup subjek, tulisan-tulisan subjek, dan publikasi teks, juga sering digunakan untuk mendukung pengumpulan data. Penelitian ini mengumpulkan data melalui beberapa langkah, dimulai dengan studi literatur untuk memahami teori dasar mengenai *creative hubs* dan ekonomi kreatif, serta untuk mengidentifikasi celah dalam penelitian sebelumnya. Selanjutnya, peneliti melakukan observasi langsung di Jakarta *Creative Hub* dan Bandung *Creative Hub* untuk mempelajari kondisi fisik bangunan, desain ruang, fasilitas, serta kegiatan yang berlangsung, seperti acara dan *workshop* kreatif. Wawancara juga dilakukan dengan pengelola untuk menggali informasi lebih lanjut tentang penggunaan ruang dan tantangan yang dihadapi. Terakhir, dokumentasi berupa foto dan video diambil sebagai bukti visual dari observasi, memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kondisi fisik dan penggunaan ruang di kedua lokasi penelitian.

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara sistematis untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai organisasi ruang dan fasilitas di Jakarta *Creative Hub* dan Bandung *Creative Hub*. Proses analisis dimulai dengan pengumpulan data. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah reduksi data, yaitu penyaringan data yang relevan untuk fokus penelitian, menghilangkan informasi yang tidak mendukung. Kemudian, data yang relevan disajikan dalam bentuk naratif yang terstruktur untuk menunjukkan pola dan hubungan antar data dari kedua lokasi, memudahkan identifikasi hasil penelitian. Proses terakhir adalah penarikan kesimpulan, yang dilakukan setelah semua tahap analisis selesai. Jika masalah belum terjawab atau data kurang, peneliti harus melengkapinya terlebih dahulu, untuk memastikan bahwa kesimpulan yang diambil dapat menjawab pertanyaan penelitian dan menggambarkan organisasi ruang serta fasilitas yang ada di kedua *creative hubs* tersebut dalam mendukung sektor ekonomi kreatif di Indonesia.'

4. HASIL

Jakarta *Creative Hub* adalah program dari Pemerintah Provinsi DKI Jakarta yang berada di bawah pengawasan Dinas Perindustrian, Perdagangan, Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah (PPKUKM). Dibangun dengan pendanaan dari PT Singo Propertindo, proyek ini dimulai pada November 2016 dan selesai pada Februari 2017, dengan peresmian pada 1 Maret 2017. Tujuan utama pendirian Jakarta *Creative Hub* adalah untuk mendukung dan mengembangkan potensi generasi muda dalam bidang industri kreatif.

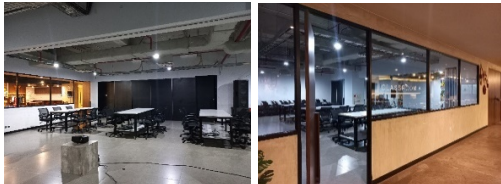
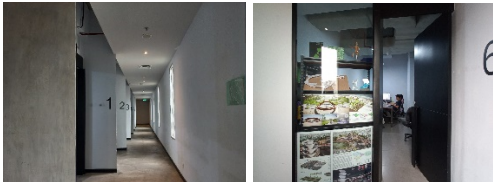
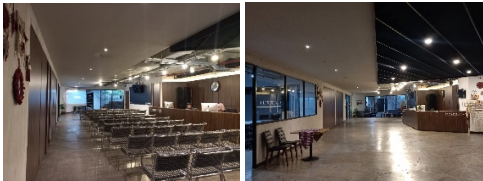
Sedangkan, Bandung *Creative Hub* merupakan pusat komunitas kreatif di Kota Bandung yang didirikan oleh Wali Kota Bandung, M. Ridwan Kamil, bersama Wakil Wali Kota Oded M. Danial, pada 28 Desember 2017. Bandung *Creative Hub* dikelola oleh Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Padepokan Seni, Kreativitas, dan Kebudayaan yang berada di bawah Pemerintah Kota Bandung. Bandung *Creative Hub* dirancang untuk mendukung ekosistem ekonomi kreatif di Kota Bandung.

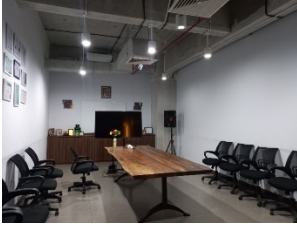
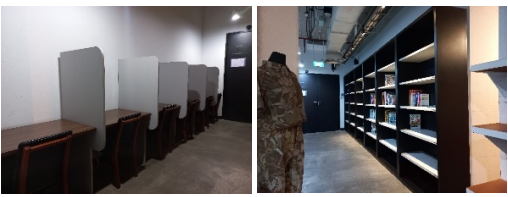
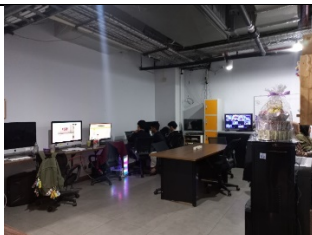
Jakarta *Creative Hub* dan Bandung *Creative Hub* menyediakan berbagai fasilitas untuk mendukung kegiatan ekonomi kreatif. Fasilitas yang ada di kedua tempat ini disesuaikan dengan kebutuhan para pelaku kreatif dan dapat digunakan secara fleksibel, baik untuk kegiatan individu maupun kolaboratif.

4.1. Fasilitas dan Kegunaan Ruang Jakarta Creative Hub

Jakarta Creative Hub menyediakan berbagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh para pelaku industri kreatif dan komunitas yang ingin melakukan pelatihan atau pengembangan. Fasilitas ini dirancang untuk mendukung berbagai kegiatan, mulai dari pelatihan hingga acara publik. Berikut ini fasilitas yang tersedia di Jakarta Creative Hub dan bagaimana pemanfaatannya.

Tabel.1 Fasilitas dan Kegunaan Ruang Jakarta *Creative Hub*

No	Fasilitas	Gambar
1.	<i>Makerspace</i> <i>Makerspace</i> adalah fasilitas yang dapat digunakan untuk melakukan <i>workshop</i> desain dan membuat produk kerajinan. Fasilitas <i>makerspace</i> ini menyediakan beberapa alat seperti 3D printer, mesin cetak batik klowong, mesin laser cutting dan meja putar keramik.	
2.	<i>Woodworking Area</i> <i>Woodworking area</i> adalah ruang yang dapat digunakan untuk membuat kerajinan berbahan dasar kayu. Di <i>Woodworking area</i> tersedian alat-alat perkayuan, mesin CNC Router yang dapat membuat ukiran kayu yang dapat dimanfaatkan.	
3.	<i>Fashion Lab</i> <i>Fashion Lab</i> merupakan ruang khusus bagi para penggemar industri fesyen dan aksori. Area ini dilengkapi dengan berbagai peralatan dasar menjahit, seperti <i>sewing machine</i>, mesin obras, <i>leather sewing machine</i>, dan <i>leather skiving machine</i>.	
4.	<i>Classroom</i> Terdapat tiga ruang kelas yang tersedia yaitu, <i>Classroom A</i> yang memiliki kapasitas 50-70 orang serta <i>Classroom B</i> dan <i>Classroom C</i> yang berkapasitas 30-50. Ketiga ruang kelas ini dapat digunakan untuk berbagai kegiatan seperti seminar, pameran, pelatihan dan kegiatan lainnya yang sesuai kebutuhan penyelenggara.	
5.	<i>Co-office</i> Ruang <i>Co-office</i> adalah ruang kerja subsidi dari Pemerintah Provinsi DKI Jakarta dirancang khusus untuk mendukung UKM dalam 17 subsektor ekonomi kreatif, Menyediakan 12 ruang yang diisi oleh UKM. UKM diwajibkan menyelenggarakan dua kegiatan bulanan serta mendukung acara yang diadakan Jakarta <i>Creative Hub</i>.	
6.	<i>Hallway</i> Hallway bisa digunakan apabila kegiatan yang diadakan seperti pameran, <i>fashion show</i>, maupun kegiatan lainnya memiliki peserta yang banyak, sehingga ruang lain tidak bisa menampung. Hallway biasanya digunakan jika peserta terdiri dari 90-100 peserta.	

7. <i>Meeting Room</i> Fasilitas Meeting Room ini hanya bisa digunakan untuk keperluan rapat internal dengan atau proses kurasi dari pengajuan proposal dari rekan kerja atau pelaku usaha kreatif disampaikan kepada pengelola Jakarta <i>Creative Hub</i>.	
8. <i>Mini Theatre</i> <i>Mini Theatre</i> adalah area publik yang dapat digunakan oleh pengunjung umum maupun komunitas dengan kapasitas 20-30 orang. Area ini dirancang fleksibel untuk mendukung berbagai kegiatan, seperti seminar, presentasi, atau acara nonton bersama.	
9. <i>Mini Library</i> <i>Mini Library</i> adalah ruang yang dirancang untuk membaca, belajar, dan bekerja dengan nyaman. Selain itu, pengunjung dapat memanfaatkan fasilitas ini untuk aktivitas ringan lain. Ruang ini dilengkapi beberapa koleksi buku serta meja dan kursi untuk 6 orang.	
10. <i>Cafetaria</i> Fasilitas tambahan yang dikelola oleh pengelola <i>creative hub</i>, bertujuan untuk memberikan pengalaman dalam mengelola keuangan dan berjualan. Cafeteria ini juga sering menjadi tempat yang dikunjungi oleh orang-orang yang ingin bersantai atau menunggu kegiatan.	
11. <i>Resepionist</i> Area resepsionis berfungsi sebagai tempat utama menerima pengunjung untuk mengisi daftar visitor melalui form dan memberikan informasi terkait fasilitas maupun layanan yang tersedia.	
12. Ruang pengelola (<i>office</i>) Ruang ini difungsikan sebagai area kerja bagi tim pengelola Jakarta <i>Creative Hub</i>. Di sini, pengelola menjalankan berbagai tugas administratif, operasional, serta perencanaan program untuk mendukung aktivitas kreatif yang berlangsung di <i>hub</i>.	
13. Ruang Kepala Dinas PPKUKM Ruang Kepala Dinas di Jakarta <i>Creative Hub</i> merupakan ruang yang digunakan oleh Kepala Dinas Perindustrian, Perdagangan, Koperasi, Usaha Kecil, dan Menengah (PPKUKM) untuk menjalankan tugas administratif dan koordinasi strategis terkait pengelolaan kegiatan di Jakarta <i>Creative Hub</i>.	

Sumber: Khoirunnisa, 2024

Dari berbagai fasilitas yang ada di Jakarta Creative Hub, terdapat beberapa ruang yang bersifat privat dan hanya dapat digunakan oleh pihak internal, seperti Ruang Kepala Dinas PPKUKM, Ruang Pengelola (*office*), *Meeting Room*, dan *Receptionist*. Selain itu, ada juga area servis seperti Gudang dan Janitor. Sementara itu, fasilitas seperti *Mini Theatre*, *Mini Library*, dan *Cafetaria* dapat digunakan oleh pengunjung umum dan dapat diakses kapan saja.

Untuk ruang lainnya, seperti *Makerspace*, *Fashion Lab*, dan *Classroom*, digunakan untuk pelatihan atau acara tertentu yang memerlukan pengajuan proposal dan surat permohonan ke Kepala Dinas PPKUKM minimal 30 hari sebelum acara. Penggunaan ruang ini dirancang fleksibel, sehingga dapat disesuaikan dengan jumlah peserta dan jenis kegiatan yang akan diadakan. Hal ini memungkinkan pengguna untuk memilih ruang yang paling cocok dengan kebutuhan acara mereka, memastikan kenyamanan dan efisiensi selama kegiatan berlangsung.

4.2 Fasilitas dan Kegunaan Ruang Bandung Creative Hub

Bandung Creative Hub dirancang untuk mendukung ekosistem ekonomi kreatif di Kota Bandung. Fasilitas yang tersedia mencakup berbagai ruang dan layanan yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan para pelaku kreatif di 17 sub-sektor ekonomi kreatif. Berikut adalah fasilitas utama yang tersedia di Bandung Creative Hub:

Tabel.2 Fasilitas dan Kegunaan Ruang Bandung Creative Hub

No	Fasilitas	Gambar
1.	<i>Basement</i> dan Area Parkir Area <i>Basement</i> ini biasanya digunakan sebagai parkir motor. Selain sebagai area parkir motor, basement dihias mural menarik dan sering digunakan untuk pameran seni, <i>showcase</i> kecil, hingga syuting video. Area ini bisa menampung hingga 200 orang.	
2.	Studio Musik (<i>Basement</i>) Studio ini, terletak di basement, adalah studio musik gratis pertama di Bandung. Dilengkapi dengan peralatan seperti gitar, <i>drum</i>, <i>keyboard</i>, dan <i>amplifier</i>, studio ini mendukung latihan musik individu maupun kelompok. Studio ini dapat menampung hingga 8 orang.	
3.	<i>Exhibition Area</i> Ruang pameran ini dirancang untuk menampilkan karya seni seperti seni rupa, kriya, fotografi, dan desain visual. Fasilitasnya meliputi <i>display</i> karya dan pedestal. Ruangan ini dapat menampung hingga 100 orang.	
4.	Mushola Mushola merupakan fasilitas pendukung yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan ibadah pengunjung. Ruangan ini dilengkapi dengan perlengkapan ibadah seperti sajadah dan mukena. Dengan kapasitas yang cukup untuk 20-30 orang, mushola ini memiliki area wudhu terpisah untuk pria dan wanita.	

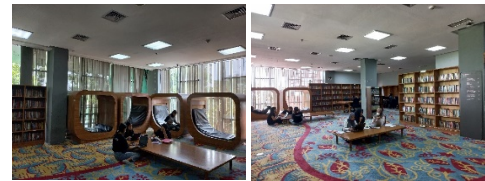
Amphitheater

Ruang dirancang sebagai ruang publik dengan sirkulasi yang baik. Tempat ini dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, seperti *coworking*, *mini showcase*, atau diskusi kelompok. Fasilitas yang tersedia di *Amphitheater* ini meliputi 40 kursi, meja, dan 36 stopkontak. Ruangan ini dapat menampung hingga 100 orang.



5. Perpustakaan

Tempat baca dan kegiatan literasi seperti kelas menulis, mendongeng, serta bedah buku. Fasilitas yang tersedia di sini meliputi 12 kursi, meja kerja, meja baca, reading corner dengan 4 sudut, 30 stopkontak, dan lainnya. Memiliki koleksi sebanyak 12.000 buku, termasuk buku fiksi, non-fiksi, komik, buku anak, majalah, serta buku-buku terkait ekonomi kreatif. Ruangan berkapasitas 30-40 orang.



6. Coworking Space

Coworking Space dirancang untuk kegiatan bekerja bersama (*coworking*) dan *workshop*, terutama di bidang ekonomi kreatif. Ruangan ini dilengkapi dengan layar, proyektor, dan pendingin ruangan (AC) untuk mendukung kenyamanan kegiatan. Fasilitas yang tersedia termasuk 12 kursi, meja kerja, 2 sofa, dan sebuah whiteboard. Ruangan ini dapat menampung hingga 14 orang.



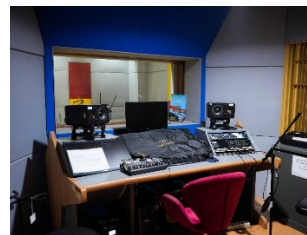
7. Ruang Kaca

Ruangan ini digunakan untuk kegiatan seperti *coworking* dan *mini workshop*, terutama di bidang ekonomi kreatif. Fasilitas yang tersedia meliputi 25 kursi, meja kerja, stopkontak, speaker Primatch, dua mikrofon AKG, dan layar proyektor. Dengan kapasitas hingga 30 orang.



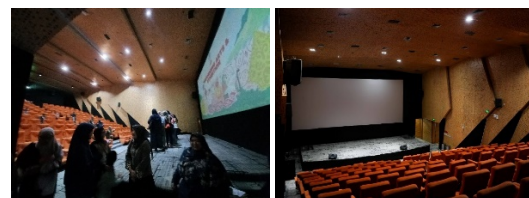
8. Recording Studio

Recording Studio adalah ruang yang dirancang untuk produksi musik. Studio ini digunakan untuk berbagai jenis rekaman, seperti proyek solo, duo, band, *tapping voice over*, serta rekaman berbasis suara lainnya. Tersedia juga alat musik dan perangkat rekaman yang lengkap. Dengan kapasitas 8 orang



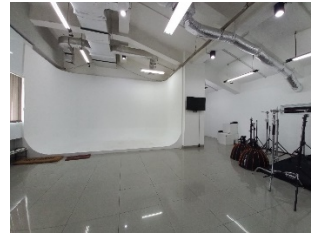
9. Auditorium

Auditorium adalah ruang pertemuan dengan kapasitas terbesar di tempat ini, dapat menampung hingga 150 orang. Ruangan ini dilengkapi dengan fasilitas lengkap untuk berbagai acara, seperti pemutaran film, *workshop*, dan *mini showcase*. Fasilitas yang tersedia antara lain kursi bioskop untuk 120-150 orang kursi portable, meja registrasi, serta peralatan audio dan visual seperti screen projector, *speaker* RCF, subwoofer, dan mikrofon wireless Audio Technica.



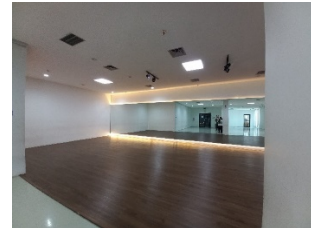
10. *Digital Content Studio*

Digital Content Studio berfungsi sebagai ruang produksi konten digital. Studio ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang mendukung pembuatan konten kreatif, seperti video *campaign*, *fashion lookbook*, dan berbagai proyek konten digital lainnya. Studio ini bisa menampung hingga 15 orang.



11. *Studio Tari*

Studio Tari yang terletak di sebelah Auditorium di lantai 3 dirancang untuk latihan tari berbagai jenis, mulai dari tari tradisional, modern, hingga kontemporer. Studio ini dilengkapi dengan dinding kaca, lantai vinyl yang ideal untuk bergerak, serta *speaker* RCF untuk kualitas suara yang optimal saat latihan koreografi. Studio ini berkapasitas hingga 30 orang.



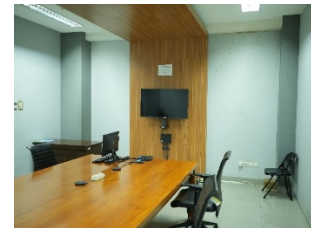
12. *Taman*

Taman yang terletak di lantai 4 ini adalah ruang terbuka yang menyediakan sirkulasi udara yang baik dan pemandangan indah Kota Bandung dari ketinggian. Area ini digunakan untuk tempat bersantai, ngobrol, ataupun berdiskusi. Dengan kapasitas hingga 25 orang.



13. *Teleconference Room*

Teleconference Room adalah ruang khusus untuk kegiatan virtual seperti konferensi pers, pertemuan daring, workshop, dan kelas virtual. Ruangan ini dilengkapi dengan perangkat seperti webcam dan virtual hub untuk mendukung aktivitas online dengan lancar. Dengan kapasitas hingga 10 orang.



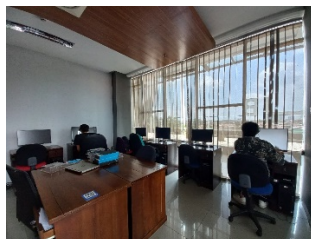
14. *Studio Jahit*

Studio Jahit yang terletak di dekat taman lantai 4 fasilitas untuk pembuatan olahan kria dan fesyen jahit dengan kapasitas 8-10 orang. Di studio ini, tersedia berbagai mesin jahit, mesin obras, mesin bordir, dan peralatan jahit lainnya untuk mendukung kegiatan kreatif.



15. *Studio Animasi & Editing*

Studio Animasi & Editing ini dilengkapi dengan berbagai perangkat canggih seperti komputer HP Z440, Z640, dan Axioo, serta monitor berkualitas tinggi dan Wacom Pen Tablets. Untuk kebutuhan desain dan editing, studio ini juga memiliki headset Logitech dan berbagai software profesional, termasuk Adobe, Figma, Davinci Resolve, Sony Vegas, serta software animasi dan rendering seperti Blender, Cinema 4D, dan Unreal Engine 5. Dengan kapasitas hingga 10 orang.



16. *Studio Fesyen*

Studio Fesyen adalah ruang yang dirancang khusus untuk aktivitas terkait fesyen. Studio ini cocok untuk berbagai kegiatan seperti kelas modeling, kelas *makeup*, *mini catwalk*, dan *workshop fashion*. Dilengkapi dengan fasilitas seperti kursi, meja panjang, microphone,



speaker RCF, dan mixer. studio ini dapat menampung hingga 30 orang.

18. Aula

Ruangan ini digunakan untuk berbagai jenis kegiatan seperti seminar, diskusi, dan workshop. Dilengkapi dengan fasilitas seperti kursi kampus, kursi portable, meja panjang, meja registrasi, meja narasumber, *speaker* Primatch, serta screen projector Microvision dan microphone AKG, Aula ini menyediakan suasana yang ideal untuk pertemuan dan aktivitas yang membutuhkan presentasi visual maupun diskusi interaktif. Ruang ini berkapasitas 80 orang.



Sumber: Khoirunnisa, 2024

Sebagian ruang di Bandung Creative Hub seperti perpustakaan, *amphitheater*, taman, dan mushola merupakan fasilitas umum yang dapat diakses bebas kapan saja oleh masyarakat. Sementara itu, ruang-ruang lain, seperti studio musik, studio tari, studio animasi, studio jahit, *coworking space*, aula, dan auditorium, dapat dipinjam untuk kegiatan khusus. Proses peminjaman ini mensyaratkan penyelenggara ber-KTP Bandung dan melakukan reservasi setidaknya satu hari sebelum acara berlangsung.

Fleksibilitas adalah salah satu keunggulan utama Bandung Creative Hub, di mana tidak ada ruang yang terpaku hanya untuk fungsi tertentu. Setiap ruang didesain agar mudah diadaptasi sesuai dengan kebutuhan berbagai jenis kegiatan kreatif, mulai dari pelatihan, *workshop*, pameran, produksi konten, hingga diskusi publik. Misalnya, auditorium dapat digunakan untuk seminar, pemutaran film, atau konser kecil, sementara studio tari tidak hanya digunakan untuk latihan tari tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai ruang pertemuan kelompok.

5. PEMBAHASAN

5.1. Organisasi Ruang

5.1.1 Organisasi ruang pada Jakarta Creative Hub

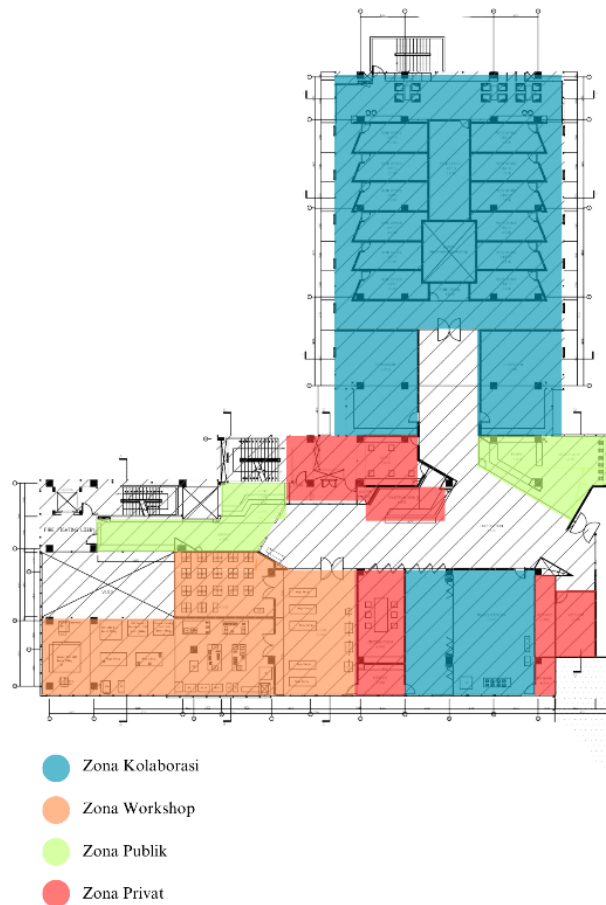
Jakarta Creative Hub menerapkan pola organisasi ruang grid, yang mengelompokkan ruang-ruang berdasarkan fungsi dan aktivitas utama. Pola ini dapat dilihat pada denah (Gambar 1.). Pola organisasi ini menciptakan zona-zona yang terhubung satu sama lain, namun tetap mempertahankan karakteristik masing-masing ruang sesuai dengan jenis kegiatan yang dilakukan.

Zona pertama adalah zona kolaborasi, yang mendukung aktivitas kerja dan kolaborasi antar individu atau tim dari berbagai sektor ekonomi kreatif. Contoh ruang di zona ini adalah ruang *Co-office*, yang disediakan untuk UKM atau usaha kecil guna memfasilitasi interaksi dan kerja sama antar sektor, dan juga ruang kelas (*Classrooms*) untuk kegiatan seminar, pelatihan, dan acara edukatif lainnya. Ruang ini fleksibel, dengan kapasitas yang dapat disesuaikan untuk berbagai jenis kegiatan, mulai dari seminar dengan peserta banyak hingga workshop yang lebih intim.

Zona kedua adalah zona workshop dan produksi, yang terdiri dari ruang-ruang yang dilengkapi dengan alat-alat kreatif seperti *Makerspace*, *Woodworking Area*, dan *Fashion Lab*. Ruang-ruang ini mendukung pembuatan produk kreatif, seperti kerajinan tangan, desain, dan fesyen, dengan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan setiap jenis produksi. Zona berikutnya adalah zona publik, yang meliputi Mini Theatre, Mini Library, dan Cafeteria. Zona ini memungkinkan interaksi antara komunitas kreatif dan masyarakat umum, menciptakan ruang yang terbuka dan inklusif. Terakhir, terdapat zona privat dan administratif, yang terdiri dari ruang-ruang seperti Ruang Kepala Dinas PPKUKM, Ruang Pengelola (*Office*), *Meeting Room*, dan *Receptionist* yang hanya dapat diakses oleh staf dan pihak internal.

Pengaturan ruang berpola grid ini memberikan banyak manfaat bagi pelaku kreatif. Ruang-ruang yang tertata dengan baik mempermudah akses pengguna ke fasilitas yang tersedia, meningkatkan produktivitas, dan mendukung pengembangan diri melalui berbagai kegiatan yang dirancang khusus.

Pembagian zona yang jelas juga membantu menciptakan keseimbangan antara ruang kerja, kolaborasi, dan interaksi publik, sehingga semua aktivitas dapat berjalan optimal tanpa saling mengganggu. Hal ini memastikan ruang dapat digunakan secara efisien.



Gambar 1. Denah Jakarta Creative Hub
Sumber: Jakarta Creative Hub (2024)

5.1.2 Organisasi ruang pada Bandung Creative Hub

Pola organisasi ruang yang diterapkan di Bandung Creative Hub adalah organisasi grid. Pola ini membagi ruang ke dalam struktur yang terorganisir, menggunakan sistem grid yang membuat aliran sirkulasi yang teratur dan efisien di seluruh gedung. Bandung Creative Hub memiliki desain yang terdiri dari lima lantai dengan pembagian ruang yang jelas berdasarkan fungsi dan kebutuhan pengguna. Setiap lantai terdiri dari beberapa ruang yang memiliki fungsi berbeda.

Lantai Dasar (*Basement*) difokuskan sebagai area parkir, namun ruang ini fleksibel untuk kegiatan seperti pameran seni dan *mini showcase*. Selain itu, terdapat Studio Musik dengan fasilitas lengkap untuk mendukung latihan band maupun individu. Lantai 1 menampung zona seni dan sosial, seperti *Exhibition Area*, yang menyediakan ruang pameran seni rupa, desain, dan kriya, serta *amphitheater*, yang mendukung diskusi kelompok, *coworking*, dan *showcase* kecil.



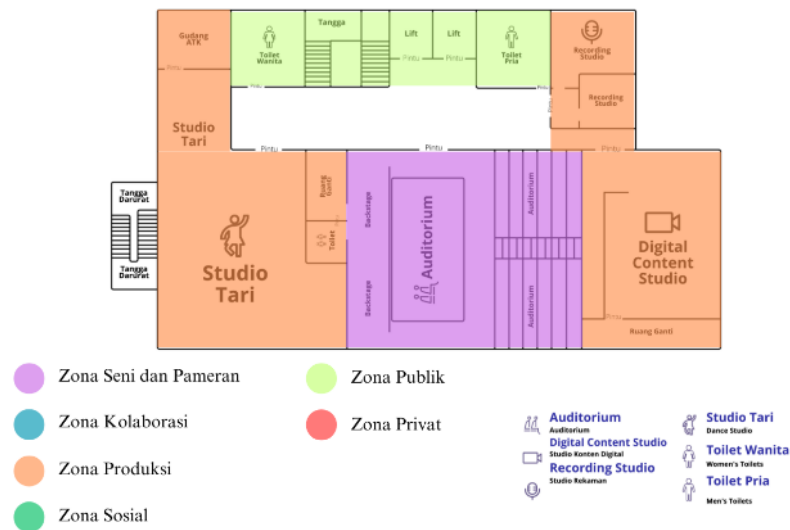
Gambar 2. Denah Bandung Creative Hub Lt.1
Sumber: Bandung Creative Hub (2024)

Lantai 2 dirancang untuk produktivitas, mencakup *Coworking Space* dan Ruang Kaca sebagai ruang kolaborasi, serta Perpustakaan dengan koleksi literatur untuk menunjang kegiatan literasi dan diskusi kreatif.



Gambar 3. Denah Bandung Creative Hub Lt.2
Sumber: Bandung Creative Hub (2024)

Lantai 3 fokus pada produksi multimedia dan pertunjukan seni. Di sini terdapat *Recording Studio* untuk rekaman musik dan suara, *Digital Content Studio* untuk pembuatan konten digital, serta Studio Tari untuk pelatihan seni tari. Auditorium juga tersedia di lantai ini sebagai ruang berkapasitas besar untuk acara seperti pemutaran film, seminar, dan *workshop*.



Gambar 4. Denah Bandung Creative Hub Lt.3
Sumber: Bandung Creative Hub (2024)

Lantai 4 dan 5 dikhususkan untuk produksi kreatif, mencakup Studio Jahit, Studio Animasi dan Editing, serta Studio Fesyen yang mendukung kegiatan industri kreatif seperti desain, modeling, dan workshop lainnya juga. Selain itu, terdapat Taman di lantai 4 yang menjadi ruang terbuka untuk interaksi dan relaksasi pengguna.



Gambar 5. Denah Bandung Creative Hub Lt.4 dan 5
Sumber: Bandung Creative Hub (2024)

Ruang-ruang di Bandung Creative Hub dikelompokkan menjadi beberapa zona berdasarkan fungsi dan kebutuhan pengguna untuk mendukung berbagai aktivitas dalam ekosistem ekonomi kreatif. Zona produksi dan spesifik mencakup ruang-ruang dengan fasilitas khusus, seperti Studio Jahit dengan mesin jahit dan obras untuk kegiatan fesyen, Studio Musik dengan peralatan lengkap untuk produksi musik, serta Studio Animasi & Editing yang dilengkapi perangkat canggih untuk desain grafis dan pengeditan video. Selain itu, terdapat zona kolaborasi dan fleksibel yang mencakup ruang seperti *Coworking Space*, *Aula* dan *Ruang Kaca*, yang dirancang untuk mendukung diskusi, kolaborasi, dan workshop. Bandung Creative Hub juga terdapat zona seni dan pameran, seperti *Exhibition Area* dan *Auditorium*, yang berfungsi sebagai tempat menampilkan karya seni dan pertunjukan. Kemudian, zona sosial dan rekreasi meliputi ruang-ruang seperti *Amphitheater*, *Perpustakaan* dan *taman*, yang dirancang untuk relaksasi dan interaksi sosial. Selebihnya terdapat zona privat yang terdiri dari ruang khusus pengelola dan zona publik yang terdiri dari ruang-ruang penunjang untuk pengunjung seperti parkir

dan toilet. Sistem grid memungkinkan hubungan antar zona menjadi lebih terorganisir, mempermudah navigasi pengguna sekaligus memberikan fleksibilitas untuk mengakomodasi berbagai kegiatan kreatif.

Sistem grid yang diterapkan di Bandung Creative Hub memudahkan dalam mengorganisasi ruang secara sistematis, memungkinkan aliran sirkulasi yang lebih mudah dan efisien. Setiap ruang diatur dengan grid untuk memastikan hubungan antar ruang memiliki sistem ruang yang baik, memudahkan akses pengguna, dan memberikan fleksibilitas untuk berbagai kegiatan. Secara keseluruhan, organisasi ruang di Bandung Creative Hub mengutamakan efisiensi dan fleksibilitas. Dengan sistem ini, Bandung Creative Hub mampu mengintegrasikan berbagai fungsi dalam satu gedung, menciptakan ruang yang efektif untuk mendukung ekosistem ekonomi kreatif.

5.2 Analisis Program Ruang

Penelusuran fasilitas dan kegunaan ruang pada kedua *creative hub* menunjukkan bagaimana kedua *creative hub* memposisikan program ruang menjadi dua jenis kegunaan, yaitu (1) sebagai sesuatu yang spesifik dan (2) fleksibel.

5.2.1 Ruang dengan Fungsi Spesifik

Ruang-ruang dengan fungsi spesifik dirancang untuk mendukung kegiatan atau proses tertentu yang memerlukan fasilitas atau peralatan khusus. Penggunaan ruang ini sangat tergantung pada alat dan objek tertentu yang ada di dalam ruang tersebut. Dengan demikian, ruang ini memiliki tujuan dan karakteristik yang jelas, dan pemanfaatannya terbatas pada jenis kegiatan yang membutuhkan fasilitas tersebut. Contoh ruang dengan fungsi spesifik yaitu:

- *Fashion Lab* (Jakarta Creative Hub)
Fashion Lab dilengkapi dengan berbagai mesin dan peralatan untuk mendukung desain dan produksi fesyen. Beberapa peralatan seperti mesin jahit, mesin obras, mesin jahit kulit, dan mesin skiving kulit memberikan kemudahan bagi pengguna yang bergerak di industri *fashion*. Kehadiran peralatan ini membatasi fungsinya hanya untuk kegiatan yang berhubungan dengan desain pakaian dan aksesoris, seperti pembuatan pola, jahit, dan bordir.
- Woodworking Area (Jakarta Creative Hub)
Ruang ini dilengkapi dengan mesin-mesin perkayuan seperti CNC Router dan alat-alat tangan untuk memproduksi barang berbahan kayu. Pengguna yang memerlukan fasilitas untuk membuat furnitur atau kerajinan kayu dapat memanfaatkan ruang ini secara optimal. Fungsi ruang ini sangat terbatas pada kegiatan yang berhubungan dengan pengolahan kayu, baik untuk furnitur, kerajinan, atau prototipe produk berbahan kayu.
- Studio Jahit (Bandung Creative Hub)
Ruang ini juga dilengkapi dengan mesin jahit, mesin obras, dan peralatan lain yang berfokus pada produksi pakaian dan tekstil. Studio ini dirancang untuk mendukung pembuatan karya fesyen atau produk kriya jahit. Alat-alat yang ada memastikan bahwa setiap proses di studio ini berhubungan dengan kegiatan produksi yang membutuhkan peralatan khusus.
- Recording Studio (Bandung Creative Hub)
Dengan peralatan rekaman seperti mikrofon, perangkat lunak produksi musik, dan penguat suara, ruang ini dirancang khusus untuk produksi musik dan suara. Hanya kegiatan rekaman, produksi musik, serta audio editing yang bisa dilakukan di ruang ini. Karena peralatan yang sangat spesifik, ruang ini tidak dapat digunakan untuk kegiatan lain di luar produksi musik atau industri rekaman.

5.2.2 Ruang dengan Fungsi Fleksibel

Sebaliknya, ruang dengan fungsi fleksibel dirancang untuk dapat disesuaikan dengan berbagai jenis kegiatan. Tidak ada fasilitas atau peralatan tetap yang membatasi penggunaannya, sehingga ruang ini bisa diatur ulang sesuai kebutuhan. Fleksibilitas ruang ini mendukung adaptasi terhadap berbagai acara atau kegiatan yang berlangsung di dalamnya.

- *Coworking Space* (Bandung Creative Hub)
Coworking Space adalah ruang yang dirancang dengan meja kerja, kursi, dan stopkontak, serta area terbuka yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Ruang ini sangat fleksibel karena pengguna dapat menata ulang meja dan kursi sesuai dengan kebutuhan mereka, baik itu untuk rapat penting, melakukan diskusi kelompok, atau menyelenggarakan *workshop* kecil.
- *Exhibition Area* (Bandung Creative Hub)
Exhibition Area adalah ruang pameran yang dirancang untuk menampilkan berbagai karya seni atau produk kreatif. Ruangan ini tidak memiliki objek tetap yang membatasi jenis pameran, melainkan dilengkapi dengan berbagai elemen tampilan yang bisa dipindah-pindahkan, seperti meja display, rak, box display, dan pedestal. Hal ini memungkinkan ruang ini digunakan untuk pameran seni rupa, desain grafis, fotografi, atau produk-produk kreatif lainnya.
- *Classroom* (Jakarta Creative Hub)
Ruang kelas ini dapat digunakan untuk berbagai kegiatan seperti seminar, pelatihan, atau pameran. Dengan penyesuaian tata letak meja dan kursi, ruang ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan setiap acara yang diselenggarakan.
- *Mini Theatre*
Mini Theatre memiliki kapasitas 20-30 orang dan dapat digunakan untuk berbagai jenis acara, mulai dari seminar, presentasi, hingga acara komunitas seperti nonton bersama atau acara hiburan kecil. Dengan adanya kursi portabel dan desain yang memungkinkan perubahan pengaturan ruang, ruang ini sangat fleksibel untuk berbagai jenis acara edukasi atau sosial. Fleksibilitasnya memungkinkan ruang ini digunakan untuk berbagai kegiatan dengan kebutuhan ruang yang berbeda.

6. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa ketetapan kegunaan ruang akan bergantung pada objek yang menunjang jenis kreativitas tertentu. Melalui studi pada kedua *creative hub* ini, terdapat jenis kreativitas yang kemudian memerlukan alat atau fasilitas tertentu dalam menunjang kegiatannya. Hal ini kemudian mendorong batas-batas yang kuat antar jenis kreativitas dan kebutuhan ruangnya. Spesifik kegiatan tertentu menuntut persyaratan spesifik untuk menunjang aktivitasnya. Sebagai contoh, bagaimana perpustakaan yang membutuhkan ketenangan daripada kolaborasi. Oleh karena itu, ruang perpustakaan membutuhkan pemisahan fisik agar tidak terganggu oleh aktivitas lain. Hal ini menunjukkan bagaimana pemusatan berbagai kegiatan pada satu bangunan yang sama membutuhkan penelusuran kebutuhan ruang yang jelas agar tidak mengganggu masing-masing kegiatannya.

Hal ini kemudian mendorong organisasi ruang grid sebagai pilihan yang berulang digunakan pada fungsi *creative hub*. Kedua *creative hub* menunjukkan organisasi ruang grid yang memberikan kemudahan pengaturan ruang berdasarkan persyaratan kebutuhan ruangnya. Lainnya adalah ruang-ruang yang bersifat fleksibel cenderung memiliki dimensi lebih besar dibandingkan ruang spesifik, hal ini menunjukkan bahwa ruang-ruang tersebut cenderung akan memuat kegiatan dengan kapasitas orang yang lebih banyak daripada ruang spesifik. Dengan demikian, terdapat kaitan antara program ruang dan organisasi ruang pada fungsi *creative hub* yang menunjukkan pemisahan aktivitas yang jelas dan terukur. Organisasi ruang grid memungkinkan ruang-ruang tersebut disusun dengan terstruktur untuk mendukung berbagai aktivitas kreatif tanpa saling mengganggu.

REFERENSI

- Amanda, D. F., & Nurjayanti, W. (2024). Eksistensi Creative Hub terhadap Minat Pengunjung di Cagar Budaya Lokananta, Surakarta. (*SIAR*) *Seminar Ilmiah Arsitektur*, 67–76.
- Boswinkel, K., & van Meerkerk, E. (2023). Creative hubs: an anomaly in cultural policy? *International Journal of Cultural Policy*, 29(6), 767–785. <https://doi.org/10.1080/10286632.2022.2107636>
- British Council. (2015). *Creative HubKit*. https://creativeeconomy.britishcouncil.org/media/uploads/files/Creative_HubKit.pdf
- Ching, F. D. (2023). *Architecture: Form, space, and order*. John Wiley & Sons.
- Dovey, J., Pratt, A. C., Moreton, S., Virani, T., Merkel, J., & Lansdowne, J. (2016). *The Creative Hubs Report: 2016*. British Council. <http://creativeeconomy.britishcouncil.org/media/uploads/files/HubsReport.pdf>
- Eka, R. (2020). *Lanskap Creative Hub Di Indonesia*. <https://dailysocial.id/research/lanskap-creative-hub-di-indonesia-2020/>
- Laksito, B. (2014). *Metode Perencanaan & Perancangan Arsitektur*. GRIYA KREASI. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Perencanaan_Perancangan_Arsitektu/T49kCAAQBAJ?hl=en&gbpv=0&kptab=overview
- Leng, K. S., Mui, L. Y., & Badarulzaman, N. (2023). Glocalizing creative hub concept for malaysian creative city development: A conceptual review. *Malaysian Journal of Society and Space*, 19(1). <https://doi.org/10.17576/geo-2023-1901-07>
- Lutfi, M., & Avenzoar, A. (2024). Analisis Estetika Visual Pada Malang Creative Center Sebagai Citra Kota Kreatif. *Jurnal Informasi, Sains Dan Teknologi*, 7(1), 82–93. <https://doi.org/10.55606/isaintek.v7i1.190>
- Pratt, A. C. (2021). Creative hubs: A critical evaluation. *City, Culture and Society*, 24. <https://doi.org/10.1016/j.ccs.2021.100384>
- Siregar, F., & Sudrajat, D. (2017). Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia. *Centre for Innovation Policy and Governance Indonesia Sustainability Centre*. https://www.britishcouncil.id/sites/default/files/mapping_creative_hubs_in_indonesia_final.pdf
- Summerson, J. (1996). 'The case for a theory of modern architecture', dalam Joan Ockman (ed.), *Architecture Culture 1943-1968*, Rizzoli. Hal. 226-236.
- Tsaniyah, N. A., & Zahrah, W. (2024). Kajian Aspek-Aspek Perancangan Creative Hub di Kabupaten Asahan. *Abstrak : Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media Dan Desain*, 1(4), 46–63. <https://doi.org/10.62383/abstrak.v1i4.182>
- Vidler, A. (2003). Toward a Theory of the Architectural Program. In *OCTOBER* (Vol. 106).
- Zaini, P., Saputra, N., Abdullah Lawang, K., & Susilo, A. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.