

Perencanaan dan Perancangan Bojonegoro *Creative Hub* Dengan Pendekatan Konsep Arsitektur *Modern*

Planning and Design Bojonegoro Creative Hub With Modern Architecture Concept

Approach

Lukman Firdaus¹

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa

¹lukman.firda1922@gmail.com

Abstract

Bojonegoro Regency is one of the districts in East Java, which has a very fast industrial development, and Bojonegoro Regency itself has many natural resources including petroleum mines, teak forests, onyx stone mines, as well as abundant agricultural and plantation products. Meanwhile, the development of the creative economy in Bojonegoro is equally important. Many Micro, Small and Medium Enterprises (UMKM) actors and youth in Bojonegoro are pursuing the creative industry world with limited tools and facilities. Therefore, the planning and design of the Bojonegoro Creative Hub is very important, besides that, the Modern Architecture concept approach is the main attraction of the Bojonegoro people to move forward. The application of modern architectural concepts to the Bojonegoro Creative Hub is marked with several shapes and symbols that contain elements of modern architecture. One of the concepts inherent in the Bojonegoro Creative Hub is the Bengawan Solo River, because in ancient times the river was a means of supporting the economic activities of the Bojonegoro community, the Bengawan Solo River was also the center of cultural development in Bojonegoro. So that on this basis the Bengawan Solo river becomes the main concept of the building and is then packed through the development of modern times. With the existence of the Bojonegoro Creative Hub, the achievement of Bojonegoro to be more productive can be achieved.

Keywords: *Bojonegoro, Bengawan Solo, Modern Architecture, Creative Hub*

Abstrak

Kabupaten Bojonegoro merupakan salah satu Kabupaten di Jawa Timur, yang memiliki perkembangan industri yang sangat pesat, dan Kabupaten Bojonegoro sendiri memiliki banyak sumber daya alam antara lain tambang minyak bumi, hutan jati, tambang batu onyx, serta hasil pertanian dan perkebunan yang melimpah. Sedangkan perkembangan ekonomi kreatif di Bojonegoro juga tidak kalah penting. Banyak pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) dan para pemuda di Bojonegoro yang menekuni dunia industri kreatif dengan alat dan sarana seadanya. Maka dari itu Perencanaan dan Perancangan Bojonegoro *Creative Hub* sangatlah penting, selain itu dengan pendekatan konsep *Arsitektur Modern* menjadi daya tarik masyarakat Bojonegoro untuk melangkah lebih maju. Penerapan Konsep *Arsitektur Modern* pada Bojonegoro *Creative Hub* di tandai dengan beberapa bentuk dan simbol yang mengandung unsur *Arsitektur Modern*. Salah satu konsep yang melekat pada Bojonegoro *Creative Hub* ini adalah Sungai Bengawan solo, karena pada zaman dahulu sungai tersebut merupakan sebuah *sarana* yang menopang kegiatan perekonomian masyarakat Bojonegoro, sungai bengawan solo juga menjadi pusat perkembangan budaya yang ada di Bojonegoro. Sehingga atas dasar tersebut sungai bengawan solo menjadi konsep utama bangunan dan kemudian di kemas melalui perkembangan zaman yang *modern*. Dengan adanya Bojonegoro *Creative Hub* maka pencapaian Bojonegoro untuk lebih Produktif dapat tercapai.

Kata Kunci: Bojonegoro, Bengawan Solo, Arsitektur Modern, *Creative Hub*

Pendahuluan

Kabupaten Bojonegoro merupakan salah satu Kabupaten di Jawa Timur, yang memiliki perkembangan industri yang sangat pesat, dan Kabupaten Bojonegoro sendiri memiliki banyak sumber daya alam antara lain tambang minyak bumi, hutan jati, tambang batu onyx, serta hasil pertanian dan perkebunan yang

melimpah. Namun saat ini perkembangan ekonomi kreatif di Bojonegoro juga tidak kalah penting. Banyak pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) pemuda di Bojonegoro yang menekuni dunia industri kreatif dengan alat dan sarana seadanya. Selain itu sumber daya manusia di Bojonegoro juga memiliki keterampilan dalam bidang pengembangan teknologi khususnya untuk generasi muda. Hal ini di tandai dengan banyak nya pelatihan-pelatihan di SMA/SMK sederajat dalam hal *robotic*.

Creative Hub yang di dukung teknologi dapat meningkatkan produktifitas para pelaku UMKM di Bojonegoro. *Creative Hub* ini hadir sebagai wadah bagi insan kreatif serta wadah bagi pelaku UMKM. Selain dari pada itu *Creative Hub* ini juga dapat sebagai pusat *edukatif* dan *rekreatif* dengan di lengkapi nya ruangan-ruangan tambahan bagi pengunjung yang ingin menikmati pertunjukan-pertunjukan seni dan Kebudayaan yang di miliki Bojonegoro. *Creative Hub* ini memadukan antara teknologi dan seni sebagai unsur pembentuk nya. Maka *Creative Hub* ini di desain dengan pendekatan Konsep Arsitektur Modern[1]. Selain daripada itu lokasi yang direncanakan merupakan daerah perkotaan Bojonegoro maka konsep Arsitektur Modern sangat *adaptive* terhadap lingkungan sekitar nya.

Metode Penelitian

Perencanaan

Menurut William A. Shrode[2], Perencanaan sebagai padanan kata asing "*planning*", dapat diartikan sebagai suatu sarana untuk mentransformasikan persepsi-persepsi mengenai kondisi-kondisi lingkungan ke dalam rencana yang berarti dan dapat dilaksanakan dengan teratur.

Menurut Paul Davidov[3], Perencanaan adalah sebuah proses untuk menetapkan tindakan yang tepat di masa depan melalui pilihan-pilihan yang sistematis.

Menurut Soewondo B. Soetedjo[4], Merencanakan dalam arsitektur berkaitan dengan penggunaan diagram untuk mengembangkan hubungan antara kebutuhan-kebutuhan.

Berdasarkan definisi di atas, perencanaan adalah gambaran tentang apapun yang akan dilakukan mulai dari penetapan tujuan, strategi untuk mencapai tujuan hingga sistem perencanaan untuk mengkoordinasikan dan mengintegrasikan seluruh pekerjaan organisasi sehingga tujuan bisa tercapai. Bahwa merencanakan adalah Tindakan awal untuk menuju ke perancangan[5].

Perancangan

Menurut Soewondo b. Soetedjo[6], Merancang dalam arsitektur berkaitan dengan penggunaan gambar untuk mengembangkan ruang dan bentuk, Perancangan adalah aktifitas kreatif menuju sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya.

Menurut Christopher Alexander[7], Perancangan merupakan upaya untuk menemukan komponen fisik yang tepat dari sebuah struktur fisik. Menurut M.Asimow[8], Perancangan merupakan proses penarikan keputusan dari ketidakpastian yang tampak, dengan tindakan-tindakan yang tegas bagi kekeliruan yang terjadi menurut.

Menurut John Wade[9], Perancangan adalah usulan pokok yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik, melalui tiga proses: mengidentifikasi masalah-masalah, mengidentifikasi metoda untuk pemecahan masalah, dan pelaksanaan pemecahan masalah. Dengan kata lain adalah pemograman, penyusunan rancangan, dan pelaksanaan rancangan. Berdasarkan definisi sebelum nya, dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan merupakan suatu pola yang dibuat untuk mengatasi masalah yang dihadapi peneliti setelah melakukan analisis terlebih dahulu.

Creative Hub

Berdasarkan sumber dari salah satu jurnal *Interior* "*Kolase*" *Creative Hub* sebagai Upaya pengembangan ekonomi kreatif di Surabaya, *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[10].

Berdasarkan devinisi di atas maka yang dimaksud konsep pada objek perencanaan *Creative Hub* ini adalah Suatu proses yang menggambarkan suasana kondisi bangunan serta mampu mempengaruhi prilaku

seseorang ketika mengunjungi objek tersebut, sehingga maksud dan tujuan dari bangunan yang di rencanakan dapat tercapai dengan baik dan teratur[11]. Secara etimologis kata “Konsep” berasal dari bahasa latin “*Conceptum*” yang artinya sesuatu yang bisa dipahami. Pengertian konsep lainnya adalah serangkaian pernyataan, ide/ gagasan yang saling terkait tentang berbagai kejadian/ peristiwa dan menjadi dasar/ petunjuk dalam melakukan penelitian[12].

Menurut Soedjadi[13] pengertian konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk melakukan klasifikasi atau penggolongan yang pada umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata (lambang bahasa). Arsitektur modern adalah sebuah sesi dalam perkembangan arsitektur dimana ruang menjadi objek utama untuk di olah. Jika pada masa sebelumnya arsitektur lebih memikirkan bagaimana cara mengolah fasad, ornamen, dan aspek-aspek lain yang sifatnya kualitas fisik. Pada masa arsitektur modern, kualitas non- fisik lebih dipentingkan, seperti gagasangagasan ruang yang diolah sehingga membentuk penyusunan elemen-elemen ruang secara nyata. Menurut Rayner Banham pada bukunya yang berjudul “*Age of The Master: A Personal View of Modern Architecture*”[14], perkembangan arsitektur modern menekankan pada kesederhanaan suatu desain. Arsitektur modern merupakan *Internasional Style* yang menganut *Form Follows Function* (bentuk mengikuti fungsi). Bentukkan *platonik solid* yang serba kotak, tak berdekorasi dan perulangan yang monoton merupakan ciri arsitektur modern[15].

Hasil dan Pembahasan

Syarat Teknik Bangunan

Peruntukan lokasi dapat di ketahui dari ketentuan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW), Rencana Rinci Tata Ruang (RRTR), dan Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL). Dalam penyelenggaraan bangunan setiap daerah memiliki peraturan yang terkait dengan Syarat tata bangunan dan lingkungan. Dimana Bangunan yang akan di rencanakan tidak melanggar daripada peraturan yang sudah di tetapkan oleh dinas terkait.

Intensitas Bangunan Gedung yaitu meliputi kepadatan bangunan Gedung yang di atur oleh pemerintah sekitar melalui dinas terkait. Untuk menentukan kepadatan dan ketinggian bangunan di dapatkan dari perhitungan Koefisien Dasar Bangunan (KDB), dan Koefisien Lantai Bangunan (KLB) Sesuai peraturan yang berlaku di setiap daerah yang telah ditentukan. Selain KDB dan KLB Kepadatan dan ketinggian bangunan juga dapat berpengaruh terhadap Garis Sempadan Jalan (GSJ) dan jarak bebas bangunan.

Fasad Bangunan

Fasad merupakan salah satu elemen arsitektur yang berperan penting pada penampilan sebuah bangunan. Melalui fasad, penampilan bangunan dapat dilihat melalui eksteriornya dan memiliki dampak keruangan pada bagian *interiornya*. Selain untuk menunjang penampilan suatu bangunan, fasad memiliki fungsi lain yang berkaitan dengan ruang-ruang di dalamnya. Fasad arsitektur mempengaruhi *view*, pencahayaan, ventilasi, kenyamanan pengguna, aliran beban serta servis pada bangunan[16]. Maka dapat disimpulkan bahwa fungsi fasad terbagi menjadi 2 aspek, yaitu fungsi pada bagian eksterior dan *interior*. Pada lingkup *eksterior*, fasad berfungsi menunjang penampilan bangunan. Pada lingkup *interior*, fasad berfungsi menunjang kenyamanan pengguna yang terdiri dari kenyamanan *thermal, visual* dan akustik.

Demografi Kabupaten Bojonegoro

Populasi Penduduk di Kabupaten Bojonegoro tahun 2016 sebesar 1.306.693 jiwa, tahun 2017 mengalami kenaikan menjadi 1.310.079 jiwa, dan pada Tahun 2018 juga mengalami kenaikan menjadi sebesar 1.311.042 jiwa. Kenaikan dari tahun 2016 ke 2017 sebesar 0,3% dan kenaikan dari tahun 2017 ke 2018 hanya 0,07%. Selama tiga tahun terakhir pertumbuhan penduduk di kabupaten Bojonegoro kurang lebih sekitar 0,37%. Berdasarkan dinas kependudukan dan catatan sipil Kabupaten Bojonegoro, Populasi penduduk Usia Produktif sangatlah tinggi, sehingga kebutuhan lapangan pekerjaan bagi generasi- generasi pemuda sangatlah menjadi prioritas. Daei sekian Banyak mayoritas Penduduk Bojonegoro Bekerja sebagai Petani.

Potensi Kabupaten Bojonegoro

Menurut *Myles Munroe* potensi adalah suatu bentuk sumber daya atau kemampuan yang cukup besar namun kemampuan tersebut belum tersingkap dan belum diaktifkan. Secara singkat arti potensi sendiri adalah kekuatan terpendam yang dimiliki suatu wilayah tertentu namun belum dimanfaatkan dengan maksimal.

Maka adapun banyak potensi yang terdapat di Bojonegoro belum dapat dimanfaatkan secara maksimal atau belum memberikan hasil yang maksimal untuk suatu wilayah. Beberapa potensi di Bojonegoro yaitu :

1. Sumber Daya Alam (SDA)
2. Makanan Khas
3. Kerajinan Khas
4. Seni dan Budaya
5. Kreatifitas Berbasis Teknologi

Sasaran Pelaku Kegiatan

Analisa sasaran pelaku kegiatan ini bertujuan untuk menentukan sasaran yang di harapkan penulis yang meliputi bangunan. Berikut adalah sasaran pelaku kegiatan yaitu :

1. Pengelola : Kepala pengelola, Karyawan Adm, Karyawan Teknik, karyawan reseptionis, pengelola server, cleaning servis
2. Pengunjung : Masyarakat Lokal, Masyarakat luar Daerah, Pelajar/Mahasiswa, Pelaku Kreatif.

Analisa Kebutuhan Ruang

Analisa Kebutuhan ruang bertujuan agar Bojonegoro *Creative Hub* ini mampu mengorganisasi pelaku kegiatan dan lingkungan sekitar, maka dalam Analisa kebutuhan ruang penulis mengacu pada pola kegiatan pelaku, studi preseden, Potensi daerah, dan system kelengkapan bangunan atau sarana prasarana. Berikut Analisa penulis untuk menentukan kebutuhan ruang pada Bojonegoro *Creative Hub* :



Gambar 1 Sistem Analisa Kebutuhan Ruang

Berdasarkan Analisa kebutuhan ruang Bojonegoro *Creative Hub* dengan membuat penilaian berdasarkan pola kegiatan, studi preseden, Potensi Daerah, serta kelengkapan bangunan untuk mempermudah pengelompokan ruang maka penulis mengelompokkan ruang menjadi 4 jenis ruangan berdasarkan fungsi dan kegunaan ruang.

Tabel 1 Pengelompokan Ruang pada Bojonegoro *Creative Hub*

PENGELOMPOKAN RUANG				
No.	Publik	Privat	Semi Publik	Semi Privat
1	Area Parkir	Toilet	CO-Working	Auditorium
2	Hall Lobby	Kantor Manajemen	Perpustakaan	Studio Tari
3	Caffe	Ruang M/E		Studio Animasi
4	Musholla	Ruang Genset		Studio Rendering
5	Toko Desain	Ruang Perlengkapan		Ruang Arsip/Gudang
6	Lift dan Tangga			Stuidi Fotografi
7	Taman & Roof Garden			Ruang Kelas
8	Kantin			Studio Kriya
9	Amphiteater			Studio Fashion
10	Gallery Pameran			Workshop Batik
11	Area Belanja			Workshop Kayu
12	Resapan Air			Workshop Tataboga
13				Gallery Pameran

Analisa Kapasitas Ruang

Pada Analisa besaran ruang Bojonegoro *Creative Hub* penulis mengacu pada data kependudukan menurut tingkat usia produktif wilayah kabupaten Bojonegoro, serta Kapasitas bangunan sebagai penunjang aktifitas daripada pelaku kegiatan. Berikut ringkasan data kependudukan kabupaten Bojonegoro tahun 2018.

1. Usia 15 – 29 tahun : 208.996 orang
2. Usia 30 – 44 tahun : 303.663 orang
3. Usia 45 – 60 tahun : 288.598 orang
- Jumlah keseluruhan : 874.257 orang

Dari data di atas penulis membuat Analisa sebagai berikut :

1. Per 1 tahun = 355 hari → (Berdasarkan Kalender Masehi)
2. Periode Pengunjung datang sekitar 4 jam/hari → (Analisa Pribadi)
3. Waktu Beroperasi = 12 jam/ hari → (Analisa Pribadi)
4. Koefisien Pengunjung = ± 93,3 % → (Berdasarkan Hasil tinjauan kuisisioner)

Maka, penulis membuat Analisa perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Pengunjung} &= K. \text{ Pengunjung} \times J. \text{ Penduduk} \\ &= 93,3 \% \times 874.257 \text{ orang} \\ &= 815.681 \text{ Orang} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Pengunjung Per - Hari} &= \text{JPengunjung} / 1 \text{ Tahun} \\ &= 815.681 \text{ Orang} / 355 \text{ Hari} \\ &= 2.297 \text{ Orang} / \text{Hari} \end{aligned}$$

Jika Jumlah pengunjung perhari adalah 2.297 orang dan periode pengunjung yang datang 4 jam dalam satu hari sedangkan bangunan beroperasi selama 12 jam dalam satu hari. Maka dalam satu hari pengunjung dibagi 3 periode. Dan jumlah kapasitas bangunan minimum yang harus di sediakan adalah :

$$\begin{aligned} \text{Kapasitas Bangunan Minimum} &= \text{Jumlah Pengunjung per - Hari} : 3 \text{ Periode} \\ &= 2.297 \text{ Orang} / 3 \text{ Periode} \\ &= 765 \text{ Orang} \end{aligned}$$

Kemudian berdasarkan Kelompok pengguna bangunan penulis mengacu pada persentase jumlah dari hasil perhitungan kapasitas pengunjung dalam satu hari sesuai Perhitungan di atas. Pengguna bangunan berdasarkan Analisa pelaku kegiatan adalah sebagai berikut :

1. Pengelola : 30 Orang
2. Pengunjung : 735 Orang

Maka jumlah kapasitas bangunan minimal yang harus di tampung adalah 765 orang/hari.

Hasil dan Pembahasan Konsep Perancangan Siteplan



Gambar 2 Tranformasi Bentuk Massa Bangunan

Siteplan adalah sebuah Rencana awal untuk menempatkan massa bangunan sesuai dengan fungsi dan kegunaan bangunan. Pada perancangan Siteplan ini penulis mengambil konsep bentuk sungai bengawan solo. Kemudian dari segi penataan massa bangunan di kemas sederhana yang mengacu pada 3 Aspek yaitu:

1. Aspek *Linear* (Garis)
Aspek *linear* yang di maksud adalah penyederhanaan bentuk tapak melalui garis As suatu titik ke titik berikutnya. Hal ini direncanakan penulis agar mendapatkan Acuan dalam proses perancangan bangunan, dan mengunci bangunan supaya tetap pada satu poros as.
2. Aspek *Balance* (Keseimbangan)
Aspek *Balance* yang di maksud adalah Keseimbangan dua bentuk yang sama atau berbeda dengan dasar acuan poros as yang telah dibuat pada perancangan sebelumnya. Hal ini di rencanakan penulis untuk mendapatkan hasil desain yang seimbang sehingga bangunan terlihat presisi pada titik tertentu.
3. Aspek *Unity* (Kesatuan)
Aspek *Unity* yang dimaksud adalah Kesatuan dari beberapa massa bangunan dapat saling menunjang, tetapi tidak merubah keseimbangan dan garis as yang telah di terapkan pada perancangan sebelumnya. Kesatuan Pada bangunan terpusat pada massa bangunan utama dan kemudian di sekeliling nya merupakan massa bangunan penunjang.

Konsep Perancangan Bangunan

Konsep fasad bangunan pada Bojonegoro *Creative Hub* mengacu pada ciri-ciri arsitektur modern. Yang di antaranya banyak menggunakan elemen material kaca, kemudian bentuk yang sederhana, dan bentuk yang menyesuaikan fungsi suatu ruang. Selain itu konsep Arsitektur modern juga memperlihatkan jati diri kabupaten Bojonegoro dengan menggunakan corak dan warna ciri khas Bojonegoro.



Gambar 3 *View Eyebird* Bojonegoro *Creative Hub* 1

Konsep Perancangan Ruang Luar (*Landscape*)

Berdasarkan Analisa pada bab 4 bagian 1 dan 2 bahwa ruang-ruang yang akan di rancang pada Bojonegoro *Creative Hub* ini terdiri dari Ruang Publik. Kemudian selain itu untuk membedakan fungsi ruang satu dengan ruang yang lain penulis merancang dengan membedakan motif akses jalan, pedestrian ataupun struktur sesuai kapasitas yang dibutuhkan. Berikut beberapa Konsep perancangan ruang luar pada Bojonegoro *Creative Hub* :

1. Lahan Parkir merupakan fasilitas bagi pengunjung Gedung untuk memarkir kendaraan sementara, Penyediaan lahan parkir sangat di butuhkan dalam sebuah Gedung. Lahan Parkir pada Bojonegoro *Creative Hub* di bagi menjadi 2 yaitu :
 - a. Area Parkir Mobil



Gambar 4 Lahan Parkir Mobil

- Luas Lahan : 850 m²
 Kapasitas : 28 mobil
 Konsep : Manfaatkan pohon trembesi sebagai peneduh, hal ini bertujuan agar sirkulasi mobil lebih efektif.

- b. Area Parkir Motor



Gambar 5 Lahan Parkir Motor

- Luas Lahan : 650 m²
 Kapasitas : 120 motor
 Konsep : Manfaatkan bangunan semi permanen sebagai peneduh, hal ini bertujuan untuk menambah estetika dan nilai seni pada ruangan.

Taman

Taman Bermain di rancang untuk memberikan ruang gerak kepada pengunjung yang bersifat *public space*, dan tempat bermain anak-anak.



Gambar 6 Taman Bermain

Luas Lahan : 1800 m²
 Kapasitas : 80 – 150 orang
 Konsep : Manfaatkan pohon belimbing, trembesi dan tempat duduk sederhana sebagai peneduh dan istirahat, hal ini bertujuan agar kenyamanan sirkulasi orang lebih efektif, dan sirkulasi udara lebih bersih dan alami.

Ampitheater

Ampitheater adalah sebuah sarana yang disediakan untuk meng *expose* seni karya yang bersifat pertunjukan bisa drama, music, dan pertunjukan lain. Dirancang berhimpitan dengan Gedung utama.



Gambar 7 *Ampitheater* Bojonegoro *Creative Hub*

Luas Lahan : 800 m²
 Kapasitas : 80 – 150 orang
 Konsep : Manfaatkan view alami dengan konsep melingkar sehingga mendapatkan sudut pemangan penonton tertuju pada satu titik pertunjukan.

Resapan Air

Resapan air dirancang untuk menampung air pembuangan dan air hujan. Dalam perancangan reasapan air dibagi menjadi 2 kolam resapan dimana air hujan ditampung untuk menjaga keberadaan sumber air bersih di lingkungan sekitar.



Gambar 8 Resapan Air Bojonegoro *Creative Hub*

Luas Lahan : 2000 m²
 Kapasitas : 4000 m³
 Konsep : Manfaatkan view alami dengan konsep melingkar sehingga mendapatkan sudut pemandangan penonton tertuju pada satu titik, serta memanfaatkan kolam resapan sebagai open space bagi pengunjung untuk menambah nilai estetika.

Pola Pedestrian

Pola Pedestrian di rancang dengan memperhatikan keamanan, kenyamanan, dan keindahan. Sehingga di sediakan 2 jalur disabilitas, serta di susun rapi dan menjadikan jalurpedestrian sebagai titik awal penyambutan pengunjung.



Gambar 9 Jalur Pedestrian Bojonegoro Creative Hub

Luas Lahan : -
 Kapasitas : 3 orang per 4 meter
 Konsep : Manfaatkan view inti pada bangunan dengan konsep linear sehingga mendapatkan sudut pemandangan pengunjung tertuju pada satu titik, dan mempermudah pengunjung dalam mengidentifikasi bangunan yang akan dicapai.

Landscape

Komponen *landscape* adalah material yang disusun untuk membentuk bagian-bagian dari *landscape*. Komponen ini sendiri dibagi menjadi 2 yaitu :



Gambar 10 Landscape Bojonegoro Creative Hub

1. *Softscape*
Softscape adalah komponen lunak dari *landscape* yang terdiri dari elemen kehidupan, *hortikultura*, rumput, bunga, tanaman, dan pohon. Pemanfaatan *softscape* pada Bojonegoro Creative Hub di rencanakan menggunakan rumput gajah mini, dan rumput jepang sebagai tanaman pelantai serta peresapan air hujan. Pohon trembesi, belimbing, jambu kristal sebagai tanaman peneduh, Bunga - bunga yang ber-*variatif*. Dan pohon Palm raja, palem mini, dan tanaman Bonsai sebagai hiasan *landscape*.
2. *Hardscape*
Hardscape adalah komponen lunak dari *landscape* yang terdiri dari elemen keras sebagai pola dan jalur *landscape*. Pemanfaatan *Hardscape* pada Bojonegoro Creative Hub di rencanakan beberapa komponen yaitu penggunaan aspal pada jalur kendaraan, batu andesit untuk pola trotoar, paving blok untuk pedestrian sekunder, dan cor beton motif untuk pola pedestrian primer.

Konsep Perancangan Ruang Dalam (*Interior*)

1. *Lobby* Utama
Lobby Utama adalah ruangan yang di capai pengunjung pertama kali, yang dalam perancangan nya merupakan pusat penghubung dari semua ruangan yang ada di Bojonegoro Creative Hub. Pada ruangan ini terdapat sebuah tempat yang di rencanakan untuk mendata para pengunjung, selain itu *lobby* utama juga di hiasi dengan beberapa *ornament* yang mencirikan tentang sejarah seni dan budaya yang berkembang di Bojonegoro. *Lobby* utama erat hubungannya dengan lift dan tangga yang merupakan transportasi *vertical* bangunan. Berikut adalah contoh desain perancangan *interior lobby* utama.

Gambar 11 Ruang *Lobby* Utama

- Luas Ruang : 240 m²
 Kapasitas : 75 orang
 Spesifikasi : Dinding lapis wallpaper motif kayu, lantai geranit, plafon *drop ceiling*, dan pencahayaan omni light standar.
 Konsep : Manfaatkan ornament sederhana dan sedikit furniture, sehingga fungsi ruang dapat di capai dengan sempurna. Pada sisi pojok terdapat *Mini Garden* memberikan kesan sejuk di dalam ruangan.

Kantin

Kantin dan *Caffe* adalah sebuah ruangan yang direncanakan untuk istirahat pengunjung dan menikmati jajanan khas Bojonegoro. Kantin Bojonegoro *Creative Hub* terdapat 3 toko jajanan dan tempat makan yang di bagi menjadi 2 jenis yaitu 1 meja 4 orang dan 1 meja 8 orang. Hal ini di rancang agar hubungan antar pengunjung dapat bertukar pengalaman selama mengunjungi Bojonegoro *Creative Hub*. Pada desain kantin sendiri memiliki banyak pencahayaan dari pencahayaan alami maupun buatan. Berikut adalah contoh desain interior kantin dan *caffe*.



Gambar 12 Desain Interior Caffe

- Luas Ruang : 380 m²
 Kapasitas : 75 orang
 Spesifikasi : Dinding lapis wallpaper motif kayu, lantai geranit, plafon drop ceiling motif, dan pencahayaan omnilight standar.
 Konsep : Manfaatkan ornament sederhana dan banyak furniture meja dan kursi, untuk menampung banyak pengunjung. Pada sisi tepi menghadap taman dan pendopo untuk mendapatkan kesan sejuk di dalam ruangan.

Gallery Pameran

Gallery Pameran merupakan ruang yang di rencanakan untuk mempamerkan hasil kerajinan dan seni yang telah di produksi. Pada ruangan ini di rancang dengan sedikit *ornament* untuk memfokuskan pengunjung pada hasil karya dan seni yang di pameran. Banyak nya pencahayaan yang terpusat pada hasil karya juga di tekankan pada perancangan *interior galeri* pameran. Pada sisi ujung ruang pameran terdapat dinding di lapis dengan cermin untuk mendapatkan kesan luas ruangan. Berikut adalah contoh desain perancangan *interior galeri* pameran.



Gambar 13 Desain Interior Gallery Pameran

Ruang Co-Working

Ruang CO-Working adalah ruang yang di sediakan bagi pengunjung yang hendak memanfaatkan untuk kegiatan-kegiatan tertentu, ruang ini lebih mengarah pada fungsi sehingga dalam perancangan di buat sederhana. Selain itu ruangan ini di perlengkap dengan furniture dan penyekat partisi untuk menjaga kenyamanan dan keamanan ruang. Berikut adalah contoh desain ruang CO-Working.



Gambar 14 Desain Interior Ruang Co-Working

- Luas Ruang : 45 m² x 6 ruang
 Kapasitas : 8 orang x 6 ruang
 Spesifikasi : Dinding lapis wallpaper motif kayu dan batu alam, lantai geranit, plafon standar gypsum, dan pencahayaan omni light standar.
 Konsep : Manfaatkan ornament sederhana dan banyak furniture meja dan kursi, untuk menampung banyak pengunjung. Pada sisi tepi menghadap halaman Gedung sehingga tingkat kesejukan dalam ruangan dapat dicapai.

Perpustakaan

Perpustakaan adalah ruangan dimana pengunjung dapat belajar menambah wawasan pengetahuan melalui buku-buku yang di sediakan pada ruangan ini. Desain sederhana menjadi prinsip utama ruangan, selain itu ruang perpustakaan juga di lengkapi dengan furniture meja dan kursi untuk pengunjung. Di dalam ruang perpustakaan dibuat menjadi 2 ruang dimana ruang tersebut di pidah dengan sekatan tanaman hias yang di letakan pada pot bunga. Berikut adalah contoh desain ruang perpustakaan :

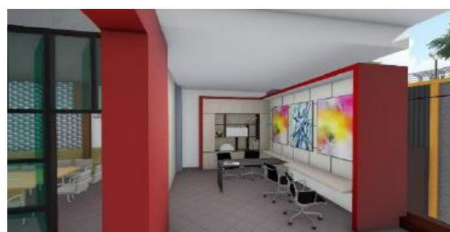


Gambar 15 Desain Interior Perpustakaan

- Luas Ruang : 110 m²
 Kapasitas : 50 orang
 Spesifikasi : Dinding lapis wallpaper motif batu alam, lantai geranit, plafon standar gypsum, dan pencahayaan lampu gantung omni light standar. Konsep : Manfaatkan ornament sederhana dan banyak furniture meja dan kursi, untuk menampung banyak pengunjung. Pada sisi tepi menghadap halaman Gedung sehingga tingkat kesejukan dalam ruangan dapat dicapai.

Kantor Manajemen

Kantor Manajemen adalah ruangan khusus untuk pengelola dimana ruangan ini di bagi menjadi 4 ruang yaitu ruang tamu, ruang direksi, ruang meeting, dan ruang kerja. Ruang manajemen di buat berdasarkan kebutuhan pengelola yang terdiri dari maintenance Gedung, server, dan direksi. Berikut adalah contoh desain Interior kantor manajemen.



Gambar 16 Desain Interior Kantor Manajemen

- Luas Ruang : 80 m²
 Kapasitas : 20 orang
 Spesifikasi : Dinding penyekat partisi lapis wallpaper motif kayu, lantai geranit, plafon standar gypsum, dan pencahayaan lampu omni light standar.
 Konsep : Manfaatkan ornament sederhana dinding pemisah untuk memisahkan fungsi ruang, pada ruang tertentu di lengkapi dengan meja computer dan kursi pegawai. Sisi pojok menghadap halaman sehingga dapat memberikan kesan alami dalam ruangan.

Studio Tari

Studio tari adalah ruangan yang di rencanakan pada Bojonegoro Creative Hub untuk menunjang aktifitas pelatihan tari untuk para pengunjung. Di desain dengan konsep sederhana tidak menggunakan furniture sederhana sehingga ruang gerak untuk para peserta tari lebih luasa dan dilengkapi fasilitas ruang ganti dan Gudang pada sisi belakang, untuk menunjang fungsi ruang. Berikut adalah contoh desain interior Studio tari.



Gambar 17 Desain Interior

- Luas Ruang : 120 m²
 Kapasitas : 20 orang
 Spesifikasi : Dinding penyekat partisi lapis wallpaper motif kayu, lantai karpet motif, plafon standar gypsum, dan pencahayaan lampu omni light standar.
 Konsep : Memanfaatkan ornament sederhana dinding pemisah untuk memisahkan fungsi ruang, pada ruang tertentu. Sisi pojok menghadap halaman sehingga dapat memberikan kesan alam dalam ruangan dan sebagai sumber pencahayaan alami.

Studio Fashion dan Batik

Studio Fashion adalah ruangan yang direncanakan pada Bojonegoro Creative Hub untuk menunjang aktifitas pengolahan batik menjadi pakaian khas dan ruangan ini sangat erat hubungannya dengan ruang studio batik. Di desain dengan konsep sederhana tidak menggunakan banyak furniture sehingga ruang gerak untuk para pengunjung lebih luasa dan di lengkapi fasilitas meja desain serta meja jahit untuk menunjang keiatan. pada sisi pojok terdapat ruang *show room* busana dan juga sebagai tempat penyimpanan hasil karya pengunjung. Berikut adalah contoh desain interior studio Fashion dan batik.



Gambar 18 Desain Interior Studio Batik

- Luas Ruang : 120 m²
 Kapasitas : 30 orang
 Spesifikasi : Dinding penyekat partisi lapis wallpaper motif batik, lantai karpet motif, plafon standar gypsum, dan pencahayaan lampu omni light standar.
 Konsep : Memanfaatkan ornament sederhana tanpa menggunakan dinding pemisah untuk memaksimalkan fungsi ruang. Sisi pojok menghadap halaman sehingga dapat memberikan kesan alam dalam ruangan dan sebagai sumber pencahayaan alami.

Ruang Kelas

Ruang kelas adalah ruangan yang di rencanakan pada Bojonegoro Creative Hub untuk menunjang aktifitas pengunjung untuk mengikuti pelatihan-pelatihan khusus mengenai seni dan kreatif. Terdapat 3 ruang kelas

yang disediakan pada Bojonegoro *Creative Hub*. Setiap kelas dilengkapi dengan meja peserta, meja pengajar dan kursi. Juga sisi kanan dan kiri di lengkapi buku-buku penunjang. Sisi depan menghadap halaman untuk menambah kesan alami dalam ruangan. Berikut adalah contoh desain *interior* ruang kelas.



Gambar 19 Desain Interior Ruang Kelas

- Luas Ruang : 60 m² x 3 ruang
 Kapasitas : 20 orang x 3 ruang
 Spesifikasi : Dinding penyekat partisi, dinding lapis wallpaper motif batu alam dan kayu untuk menampilkan kombinasi antara komponen-komponen alam, lantai karpet motif, plafon standar gypsum, dan pencahayaan lampu omni light standar.
 Konsep : Memanfaatkan ornament sederhana tanpa menggunakan dinding pemisah untuk memaksimalkan fungsi ruang. Sisi belakang menghadap halaman sehingga dapat memberikan kesan alam dalam ruangan dan sebagai sumber pencahayaan alami.

Kesimpulan

Bojonegoro *creative Hub* adalah Sebuah sarana yang direncanakan dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Bojonegoro baik Pelaku UMKM, pengusaha Industri Kreatif, Pelajar, dan Mahasiswa. Selain itu Bojonegoro juga sebagai wadah untuk berkumpul nya para generasi-generasi yang kreatif untuk mewujudkan Bojonegoro agar lebih kreatif di masa yang akan datang. Ide Konsep *Arsitektur Modern* di harapkan mampu untuk menarik para generasi muda agar selalu *update* dalam mengembangkan dunia kreatif.

Daftar Rujukan

- [1] Andie, A Wicaksono, Trisnawati, E. Teori Interior. *Jakarta : Griya Kreasi*. 2014
- [2] Anette, F, Laksmi K, Taufan Rizki M. Interior “Kolase” Creative Hub Sebagai Upaya Perkembangan Ekonomi Kreatif. *Surabaya : Universitas Kristen Petra*. 2018
- [3] Peraturan Daerah Bojonegoro nomor. 26 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah. Bojonegoro : Dinas Pekerjaan Umum dan Cipta Karya
- [4] Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 29 Tahun 2009 Tentang Pedoman Syarat teknis Bangunan Gedung. *Jakarta : Kementrian Pekerjaan Umum*
- [5] Peraturan Daerah Bojonegoro Nomor 8 Tahun 2013 Tentang Bangunan Gedung. *Bojonegoro : Dinas Pekerjaan Umum Bina Marga*
- [6] SNI 03-7065-2005 Tata Cara Perencanaan Sistem Plambing. *Jakarta : Badan Standarisasi Nasional*
- [7] Frick, Heinz, Pujo. Ilmu Konstruksi dan Utilitas Bangunan 2. *Yogyakarta : Kanisius Lippemeier*, 2006
- [8] George. Tropenbau Building in the Tropics. *Munchen : Georg D.W Callwey*. 1980
- [9] Mangunwijaya, Y.B. Pasal-Pasal Pengantar Fisika Bangunan. *Jakarta : Gramedia*. 1980
- [10] Neufert, Ernst, Sunarto Tjahjadi. Data Arsitek Jilid 1 Vol 33. *Jakarta : Erlangga*. 1997
- [11] Neufert, Ernst, Sjamsu Amril. Data Arsitek Jilid 2 Edisi Kedua. *Jakarta : Erlangga*. 2002
- [12] Neufert, Ernst, Baiche, B., Williman, N., Data Arsitek Jilid 3 Third Edition. *Jakarta : Erlangga*. 2002
- [13] Satwiko, P. Fisika bangunan 1. *Yogyakarta : Universitas Gajah Mada*. 2004
- [14] Shrode, William, A dan Dan Voich, J. Organization and Management:Basic System Concepts, Irwin Book.Co : *Kuala Lumpur*. 1974
- [15] Szokolay, SV. Environmental Science Handbook for Architect dan Builders. *Lancaster England : The Construction Press. Ltd*. 1980
- [16] Yulianto Sumalyo. Arsitektur Modern : Akhir Abad XIX dan Abad XX. *Yogyakarta : Gajah Mada University Press*. 2005