

Perencanaan dan Perancangan Kawasan Karawang *Creative Hub* Dengan Pendekatan *Eco Tech Architecture* Di Kab. Karawang

Planning and Design of Creative Hub Karawang Area With Ecotech Architecture Approach in Regency Karawang

Sutrisno Aji Prasetyo¹, Ahmad Aguswin², Rizky Andhika Wijaya³, Herol⁴

^{1,2,3}Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa

⁴Program Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa

¹prasetyosutrisno@pelitabangsa.ac.id*

ABSTRACT

Karawang Regency still does not have a creative center, even though the potential of Karawang Regency is quite potential. In addition, many of the creative millennial communities, UKM players, and other creative fields in Karawang Regency still don't have the facilities and space to develop all their creativity in their respective fields, so that all abilities they have are still limited. The design of the Karawang Creative Hub in the form of this area is intended to facilitate and accommodate creative actors from all sub-sectors so that later these creative business actors can maximize all process capabilities and work in their own fields, which of all is expected to become a support center and increase growth. good economy again specifically in Karawang Regency. The concept of areas, buildings and other supporting structures, will apply the concept of Eco Tech Architecture. So that it is hoped that all users can feel the comfort of the facilities provided through the eco-tech architecture design concept approach which can answer all problems and issues to create a good environment and infrastructure.

Keywords: *Karawang Creative Hub Area, Creative Economy, Karawang Regency, Eco Tech Architecture*

ABSTRAK

Kabupaten Karawang masih belum memiliki pusat *creative*, padahal potensi yang dimiliki Kabupaten Karawang cukup potensial. Selain itu, banyak di antara komunitas kaum *milennial creative*, pelaku UKM, dan bidang kreatif lain di Kabupaten Karawang masih belum banyak yang memiliki fasilitas dan ruang untuk mengembangkan segala kreatifitasnya di bidang masing-masing, sehingga segala kemampuan yang dimiliki masih terbatas. Perancangan Karawang *Creative Hub* berupa kawasan ini dimaksudkan untuk memfasilitasi serta mewadahi para pelaku kreatif dari segala sub sektor sehingga nantinya para pelaku usaha kreatif ini dapat memaksimalkan segala proses kemampuan dan mengerjakan di bidangnya sendiri, yang mana dari semua itu diharapkan bisa menjadi pusat pendukung serta menambah pertumbuhan ekonomi yang baik lagi khusus di Kabupaten Karawang. Konsep kawasan, gedung dan bangunan penunjang lainnya, akan menerapkan konsep *Eco Tech Architecture*. Sehingga harapannya semua pengguna bisa merasakan kenyamanan fasilitas yang disediakan melalui pendekatan konsep desain *eco tech architecture* yang mana bisa menjawab semua permasalahan dan isu untuk menciptakan lingkungan serta sarana prasarana yang baik.

Kata Kunci: *Kawasan Karawang Creative Hub, Ekonomi Kreatif, Kabupaten Karawang, Eco Tech Architecture*

Pendahuluan

Kabupaten Karawang menjadi salah satu gerbang (*gateway city*) pembangunan di wilayah Indonesia bagian barat sebagai penyangga Ibukota Negara. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) jumlah penduduk Kabupaten Karawang pada tahun 2021 sebesar 2.468,6 ribu jiwa, dengan jumlah penggiat kreatif 254.664 jiwa. Angka ini cukup tinggi untuk usaha kreatif pemuda di Kabupaten Karawang. Pusat kreatif adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif. Ini adalah penyelenggara, menyediakan ruang dan dukungan untuk jaringan, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi (Matheson, Janine Creative Edinburgh and Gillian Easson. 2015). Generasi-generasi kreatif pemuda Kabupaten Karawang ini membawa dampak bagi roda ekonomi di

Kabupaten Karawang, maka dari itu Pemkab Kabupaten Karawang melalui Dinas Pariwisata dan Kebudayaan resmi mengukuhkan Forum Ekonomi Kreatif (Ekraf) Karawang pada tahun 2019 oleh para pemuda kreatif yang ada di Karawang. Hub kreatif tersedia dalam berbagai bentuk dan ukuran, dan dapat dideskripsikan dalam berbagai cara – kolektif, koperasi, laboratorium, inkubator, dan kaleng statis, seluler, atau online Matheson, Janine dan Gillian Easson. 2015). Berikut adalah beberapa fitur mereka yang paling umum. Generasi-generasi kreatif pemuda Kabupaten Karawang ini membawa dampak yang cukup signifikan, dan sangat berkontribusi dalam upaya membangun pertumbuhan ekonomi di Indonesia. UMKM memiliki peran yang baik dalam perekonomian negara berkembang. . UMKM juga memiliki peran penting dalam menuntaskan Sustainable Development Goals (SDGs), terutama untuk menstimulus inovasi, kreativitas, serta menciptakan pekerjaan yang layak (Peraturan Bupati Karawang Nomor 32 Tahun 2021 Tentang Perubahan Rencana Kerja Pemerintah Daerah Kabupaten Karawang), Program Rencana Pembangunan dan Rencana Kerja. Potensi tersebut akan membawa banyak jenis produk dari hasil kreatifitas generasi muda bangsa Indonesia menuju ke pasar global yang lebih baik, serta akan meningkatkan citra atau nama baik Indonesia menjadi terangkat di mata dunia. Indonesia termasuk negara besar dari beberapa negara di dunia yang memiliki potensi dalam usaha ekonomi kreatif. Peran tersebut menjadi dasar bagi Karawang untuk lebih memajukan UMKM dan usaha Ekonomi Kreatif untuk generasi muda- mudinya. Keberadaan UMKM ditengah- tengah masyarakat sangat membantu dan berperan penting. Namun persoalan yang kerap dihadapi oleh para pelaku usaha mikro kecil dan menengah untuk dapat bertahan ditengah gempuran pasar globalisasi ada dua faktor yaitu internal dan eksternal, dimana masalah internal UMKM yaitu kurangnya pemodal dalam pengembangan usaha UMKM, rendahnya kualitas SDM, mentalitas pengusaha UMKM yang masih takut mengambil resiko, serta kurangnya transparansi dalam dana pemodal. (Badan Ekonomi Kreatif. Jakarta. 2019). Faktor eksternal dari permasalahan UMKM adalah kurangnya infrastruktur berupa bangunan fisik untuk menunjang para pelaku UMKM dan usaha ekonomi kreatif di Karawang serta sangat terbatasnya sarana dan prasarana yang digunakan oleh pelaku UMKM. Berdasarkan persoalan kurangnya sarana dan prasarana untuk pelaku UMKM di Karawang maka perencanaan wadah untuk pelaku UMKM ini sangat diperlukan yaitu dengan Perancangan Kawasan Karawang Creative Hub. Hal ini membuat seluruh ruang dan pola aktivitas didalamnya perlu diperhatikan menyesuaikan dengan tuntutan new normal. Sehingga, terdapat beberapa hal yang perlu ditinjau ulang karena hal ini akan mempengaruhi perencanaan desain arsitektural (Yuwinda, Risna. 2022). Ekonomi Kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari suatu ide atau gagasan kekayaan intelektual yang mengandung keorisinalan, lahir dari kreativitas intelektual manusia, berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi, keterampilan, serta warisan budaya (Perpres RI Nomor 142. 2018). Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf. 2020) ada 17 subsektor dalam ekonomi kreatif yaitu pengembangan permainan, arsitektur, desain interior, musik, seni rupa, desain produk, fashion, kuliner, film, animasi dan video, fotografi, desain komunikasi visual, televisi dan radio, kriya, periklanan, seni pertunjukan, dan penerbitan aplikasi. Terhadap ruangan perkantoran dan menghasilkan tuntutan baru dari para karyawan, yang menghendaki Rehabilitasi dari gedung perkantoran yang ada (Ernest Neufert Jilid 1 dan 2). Di samping itu dalam, jumlah dan derajat yang sama, mereka yang dalam banyak segi tidak memiliki cukup perasaan sentimen terhadap konfigurasi ruangan besar. juga dapat mencakup tugas penanganan rancangan begitu banyak subsektor yang mendukung ekonomi kreatif ditambah didukung dengan sistem teknologi yang modern. Dalam definisi modern, arsitektur harus mencakup pertimbangan fungsi, estetika dan psikologis. (Darmawan, Edy dan Maria Rosita. 2016).

Metode Penelitian

Adapun metode yang penulis gunakan dalam membahas isi dari laporan dari tugas akhir ini adalah observasi, dengan melakukan penelitian dan pengamatan secara langsung ke area yang akan di rancang, studi literatur, dengan melakukan banyak mencari pusat informasi berupa buku, jurnal, website, dan penelitian- penelitian lain dari sebelumnya, lalu komparatif, dengan cara membandingkan dari hasil studi banding, untuk menjadi rujukan sebagai referensi dalam merancang.

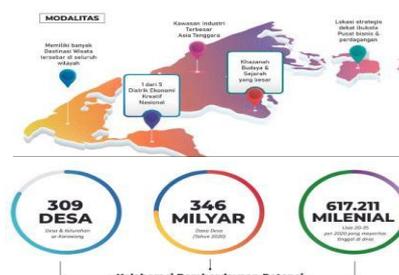
Hasil dan Pembahasan

Perencanaan didefinisikan sebagai proses untuk menentukan tindakan masa depan yang tepat (Davidoff, Paul dan Rainer Thomas. 1962). Ruang kreatif dibangun di atas prinsip kemandirian. Mereka telah berhasil berkembang di tengah keterbatasan kemampuan keuangan dengan mengandalkan jaringan dan keterlibatan masyarakat. (Siregar, Fajri, dan Daya Sudrajat. (2017) 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 (John Wade, 1997). Kabupaten Karawang adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Kabupaten ini berbatasan dengan Kabupaten Bekasi dan Kabupaten Bogor di barat, Laut Jawa di utara, Kabupaten Subang di timur, Kabupaten Purwakarta di tenggara, serta Kabupaten Cianjur di selatan. Kabupaten ini memiliki luas wilayah 1.737,53 km², serta merupakan lokasi banyak pabrik serta berbagai aktivitas industri lainnya.



Gambar 1. Peta Administrasi Kabupaten Karawang.
 (Sumber: Dinas PUPR Kab. Karawang)

dari hasil proyeksi dan angka tersebut masih sementara. Dari aspek ketenagakerjaan, adapun jumlah penduduk berumur 15 tahun ke atas di Kabupaten Karawang sebanyak 1.808.911 jiwa yang terdiri dari 64,19 % orang yang merupakan angkatan kerja (baik bekerja maupun pengangguran terbuka) dan 35,81 % sisanya bukan angkatan kerja (penduduk yang bersekolah, mengurus rumah tangga, dll). Tingkat partisipasi angkatan kerja di Kabupaten Karawang pada tahun 2021 sebesar 64,19 %. Dan tingkat pengangguran pada tahun 2021 adalah sebesar 11,83 %.: Potensi Ekonomi Kreatif Kabupaten Karawang merupakan daerah yang memiliki potensi alam, ekonomi dan budaya sangat besar. Karawang juga memiliki potensi sumber daya manusia (SDM) usia produktif dan kreatif yang cukup potensial. Industri kreatif menghadirkan peluang menarik bagi pemberdayaan dan pengembangan potensi lokal di berbagai aspek. Pendirian Forum Ekonomi Kreatif adalah sebuah ikhtiar bagi anak-anak muda lokal untuk sejenak berkomunikasi dan menyegarkan kesepahaman mengenai pengembangan individu kreatif, pelaku UMKM dan komunitas kreatif lokal, dan potensinya untuk dapat berpartisipasi aktif dalam tata pembangunan daerah yang berkelanjutan.



Gambar 2. Potensi Ekonomi Kreatif Karawang.
 (Sumber: Forum Ekonomi Kreatif Karawang)

Sasaran pelaku kegiatan untuk menggunakan fasilitas gedung utama pada Kawasan Karawang Creative Hub, penulis menganalisa karakteristik yang akan memakai fasilitas nantinya yaitu Pengunjung berdasarkan usia, pengunjung berdasarkan daerah asal dan pengunjung berdasarkan status sosial. Adapun jenis pelaku kegiatan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok pengelola dan kelompok pengunjung (penggiat kreatif, masyarakat umum dan para ahli). Terdapat 17 sub-sektor ekonomi kreatif yang akan dikembangkan di Kawasan Karawang Creative Hub diantaranya aplikasi, desain komunikasi visual, desain produk, fesyen, film animasi video, fotografi, seni kriya, kuliner, musik, seni pertunjukan, arsitektur, interior, game, seni rupa, penerbitan, periklanan dan TV radio.



Gambar 3. Analisa Zoning Tapak.
 (Sumber: Analisa Penulis, 2022)

Lokasi tapak berada di Jl. Arteri Galuh Mas Raya, Puseurjaya, Kec. Teluk Jambe Timur, Kab. Karawang, 41361. Lokasi ini merupakan sebagai daerah yang menjadi basis pusat bisnis, perumahan, rekreasi dan menjadi lokasi strategis karena masih berada dipusat kota yang merupakan kawasan pengembangan pemerintah dan swasta. Berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 3 Tahun 2013 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Karawang Tahun 2011 – 2031, persyaratan lokasi ditentukan KDB maksimal 70% RTH minimal 30% KTB Maksimal 8 lantai.



Gambar 4. Analisa Luas Area Tapak.
 (Sumber: Analisa Penulis, 2022)

Besaran Ruang

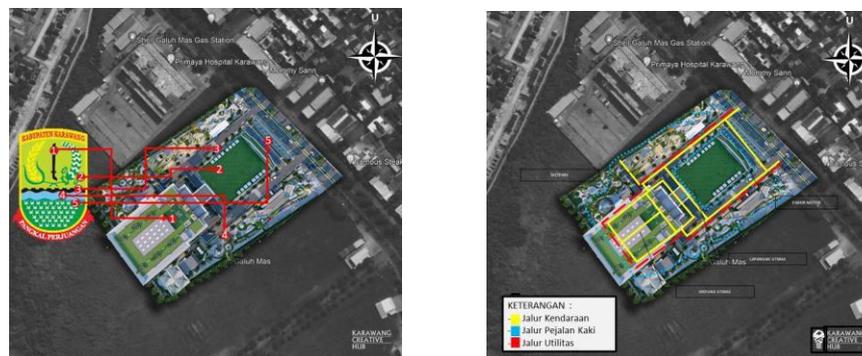
Acuan dasar studi besaran ruang agar semuanya sesuai standar dan menyesuaikan segala bentuk macam kebutuhan ruang. Adapun literatur yang penulis tulis sebagai acuan diantaranya :

- a) Data Arsitek Ernst Neufert Jilid 1 dan Jilid 2 (DA)
- b) Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI. No.40 Tahun 2008 (PERMEN)
- c) Studi Kasus (SK)
- d) Analisa Penulis (AP)

Tabel 1. Besaran Program Ruang.
 (Sumber: Analisa Penulis, 2022)

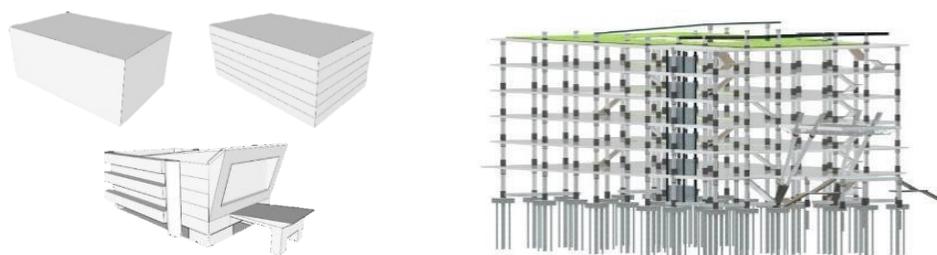
NO	KELOMPOK RUANG	BESARAN RUANG
1	Edukatif	2.109 m ²
2	Bisnis	1.536 m ²
3	Rekreasi	3.797 m ²
4	Penunjang	1.321 m ²
5	Ruang Pengelola	583 m ²
6	Ruang Parkir	1.426 m ²
Luas Total		10.772 m²

Kawasan Karawang Creative Hub mengadopsi dari beberapa bentuk dan warna yang berada pada logo Kab. Karawang. Masing-masing memiliki arti, dari arti yang cukup bermakna itu penulis menerapkan dalam bentuk landscape pada Kawasan. Sirkulasi pada kawasan luar bangunan hingga ruang dalam bangunan menggunakan pola radial, dimana pola ini mendukung konsep eco tech yakni prinsip *making connection*.



Gambar 5. Analisa Zoning & Sirkulasi Area Tapak.
 (Sumber: Analisa Penulis, 2022)

Gubahan Massa Untuk menerapkan konsep eco-tech khususnya di poin civic symbolism, bentuk ekspresi pada bangunan harus mempunyai nilai yang berbeda dari sebuah penampilan serta harus memiliki ciri khas sendiri dari pada bangunan disekitar tapak. Dimana penulis hanya berfokus pada bangunan gedung utama yang akan menjadi point of interest. bangunan. Pada konsep eco tech arsitektur, konsep ini mempunyai prinsip khusus yakni prinsip structural expression.



Gambar 6. Gubahan Massa & Rangka Struktur Bangunan.
 (Sumber: Analisa Penulis, 2022)

Tapak pada desain Kawasan Karawang Creative Hub dibagi menjadi beberapa massa bagian sesuai dengan pembagian zoning tapak yang mana creative hub ini di desain berupa kawasan yang cukup luas untuk menunjang kegiatan-kegiatan diluar dari pelaku penggiat kreatif seperti sarana masyarakat umum atau kalangan anak muda dengan berbagai macam komunitasnya.



Gambar 7. Rencana Tapak Karawang Creative Hub
 (Sumber: Hasil Rancangan Penulis, 2022)

Dengan desain berupa kawasan ini juga konsep tata massa mengikuti prinsip eco tech yaitu making connection yang mana tapak merupakan lokasi strategis yang berdekatan dengan pusat ekonomi bisnis, pusat rekreasi, pusat pendidikan, cluster perumahan. Tapak juga berada tepat pada depan jalan arteri dimana Jalan Raya Galuh Mas ini merupakan jalan utama yang mengintegrasikan dengan pusat bangunan lainnya dan juga sebagai jalan yang cukup ramai sehingga view bangunan inti nantinya akan menjadi vocal point karena berhadapan langsung dengan jalan



Gambar 7. Perspektif Bangunan
 (Sumber: Hasil Rancangan Penulis, 2022)

Dan untuk mendapatkan hasil akhir kawasan yang menarik, creative hub ini memiliki ciri khas dari segi eksterior dengan menerapkan material yang sesuai dengan konsep eco tech, selain itu bentuk, warna, serta beberapa motif pada curtain wall panel, pola desain pada tapak masih menerapkan sesuai prinsip civic

symbolism sebagai bangunan atau kawasan yang memiliki ciri khas sendiri dipadukan dengan beberapa motif padi yang di improvisasi sebagai hiasan pada curtain wall yang memecah bayangan kedalam bangunan utama



Gambar 8. Penerapan Curtain Wall
 (Sumber: Hasil Rancangan Penulis, 2022)

Konsep sederhana pada bangunan penunjang 13 diantaranya yaitu pos jaga, mushola, atm center, kios UMKM, UKS, dll. dirancang dengan mengikuti pola desain yang tidak jauh beda dengan bangunan utama, dimana material, tekstur dan bentuk eksterior masih dalam satu tema yang sama.



Gambar 9. Bangunan Penunjang
 (Sumber: Hasil Rancangan Penulis, 2022)

Desain Interior Terdapat 17 sub sektor industri kreatif dalam satu gedung utama termasuk ruang pengelola, dan ruang penunjang lainnya. Selain itu setiap program ruang telah sesuai dengan analisa program yang sudah jelaskan.



Gambar 10. Interior Bangunan
 (Sumber: Hasil Rancangan Penulis, 2022)

Simpulan

Creative Hub adalah pusat industri kreatif yang diharapkan menjadi faktor penopang untuk pengembangan industri kreatif yang ada di Indonesia khususnya di Kabupaten Karawang. Dan rancangan berupa konsep eco tech architecture ini diharapkan menjadi contoh sekaligus menginspirasi untuk setiap pembangunan yang ada di Kab. Karawang serta dengan adanya bangunan dan pusat berupa kawasan kreatif ini bisa menjadi tolak ukur kedekatan antar manusia baik dari individu, kalangan penggiat, pengusaha, komunitas serta khususnya masyarakat di Kab. Karawang.

Daftar Rujukan

- [1] Yuwinda, Risna. (2022). Perancangan Benovation Creative Hub Dengan Pendekatan Arsitektur Eco-Tech dan Adaptasi Kehidupan Sosial Baru Pasca Pandemi Covid-19. (Sarjana Arsitektur, Universitas Pelita Bangsa, 2022).
- [2] Siregar, Fajri, dan Daya Sudrajat. (2017). Enabling Space: Mapping Creative Hubs in Indonesia. Centre for Innovation Policy and Governance. Jakarta.
- [3] Davidoff, Paul dan Rainer Thomas. (1962). A choice Theory of Planning. Journal of the American Institute of Planners, 28 (2), 103–115.
- [4] Tjahjadi, Sunarto dalam Ernest Neufert (2002). Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33. Jakarta: Erlangga.
- [5] Tjahjadi, Sunarto dalam Ernest Neufert. (1996). Data Arsitek Jilid 1 Edisi 33. Jakarta: Erlangga.
- [6] Matheson, Janine Creative Edinburgh and Gillian Easson. (2015). Creative Dundee. Creative HubKit. British Council.
- [7] Darmawan, Edy dan Maria Rosita. (2016). Konsep Perancangan Arsitektur. Jakarta: Erlangga.
- [8] Badan Ekonomi Kreatif. (2019). Opus Ekonomi Kreatif Outlook. Jakarta: Bekraf
- [9] Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik. (2018). Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif. Jakarta: Bekraf.
- [10] Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik. (2019). Buku Infografis sebaran pelaku Ekonomi Kreatif. Jakarta: Bekraf.
- [11] Peraturan Bupati Karawang Nomor 32 Tahun 2021 Tentang Perubahan Rencana Kerja Pemerintah Daerah Kabupaten Karawang, Program Rencana Pembangunan dan Rencana Kerja
- [12] Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. 2020. Buku Rencana Strategis 2020 – 2024 Kemenparenkraf. Jakarta: Kemenparenkraf.
- [13] Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 142. (2018). Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2018-2025
- [14] John Wade. (1977). Pengertian Perancangan. Dipetik Maret 22, 2018, diakses dari <https://lutfihutama.wordpress.com/2017/03/02/perencanaan-dan-perancangan-arsitektur/>
- [15] Matheson, Janine dan Gillian Easson. (2015). [Online]. Diakses dari https://www.britishcouncil.ro/sites/default/files/creative_hubkit_en.pdf