

MARKAS KEDUTAAN BESAR BEKASI SEBAGAI RUANG KREATIF DI KOTA BEKASI

Mega Pratiwi, Kahar Sunoko, Leny Pramesti

Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta

megabaleno@student.uns.ac.id

Abstrak

Komunitas kreatif didirikan dan diberi nama Kedutaan Besar Bekasi sebagai forum tempat berkumpulnya pelaku kreatif di Kota Bekasi. Pelaku kegiatan komunitas kreatif meliputi penggiat desain, komik, fotografi, film, musik, hingga teater; baik perorangan maupun komunitas. Fenomena di atas menuntut keberadaan ruang kreatif yang representatif sebagai sarana berkreasi dan wadah pertumbuhan komunitas kreatif. Studi ini dilakukan dengan pendekatan 5 kualitas spasial yang harus dimiliki agar dapat memfasilitasi kegiatan spesifik yang diwadahi ruang kreatif, yaitu: Knowledge Processor, Indicator of Culture, Process Enabler, Social Dimension, dan Source of Stimulation. Hasil dari studi di atas adalah dihasilkannya ruang-ruang pada bangunan yang disusun berdasarkan spesifikasi kegiatan, pelaku, hubungan antar fungsi ruang, spesifikasi dan persyaratan ruang, serta hubungan jenis ruang dengan kualitas spasial.

Kata kunci: ruang kreatif; ruang komunitas; ekonomi kreatif; Kota Bekasi

PENDAHULUAN

Komunitas kreatif bernama Kedutaan Besar Bekasi didirikan dengan latar belakang kritik sosial terkait kota. Komunitas ini merupakan sebuah forum tempat berkumpulnya pelaku kreatif di Bekasi yang diresmikan pada 1 November 2015 oleh Wakil Wali Kota Bekasi saat itu, Ahmad Syaikhul (Kumparan, 2018). Kedutaan Besar Bekasi adalah titik temu berbagai pelaku kreatif yang berbasis di Bekasi, mulai dari penggiat desain, komik, fotografi, film, musik, hingga teater; baik perorangan maupun komunitas. Berbagai kolaborasi mencipta dan mempublikasikan karya diselenggarakan secara rutin.

Kegiatan kreatif yang terjadi dalam komunitas Kedutaan Besar Bekasi membutuhkan ruang kreatif yang representatif sebagai sarana berkreasi. Wadah pertumbuhan ekonomi kreatif ini menjadi penting karena sesuai dengan tujuan isu strategis kota dan perkembangan komunitas. Keberadaan bangunan sebagai ruang kreatif dan sarana ruang kreatif akan mendorong perkembangan potensi kreativitas dan inovasi pelaku kreatif. Tidak hanya sesuai dengan rencana pembangunan Kota Bekasi, keberadaan ruang kreatif di Kota Bekasi pun bersisian dengan arah pembangunan ekonomi negara dalam sektor ekonomi kreatif. (bappeda.jabarpov.go.id, 2019).

Ruang kreatif tersebut dapat menjadi sebuah ruang komunal untuk berkumpul dan berdiskusi, menaungi kegiatan edukasi, berkreasi dan berkarya, serta menjadi wadah apresiasi terhadap karya yang diciptakan. Keberadaan ruang kreatif diharapkan akan menarik perhatian masyarakat untuk turut menikmati dan menjadi bagian dari iklim kreatif kota. Secara khusus, ruang kreatif juga sebagai dukungan terhadap pelaku ekonomi kreatif untuk berjejaring, mengembangkan bisnis, dan membangun keterlibatan komunitas. Perencanaan dan perancangan ruang kreatif yang dinamai Markas Kedutaan Besar Bekasi ini dianggap sesuai dengan arahan pembangunan negara serta pemerintah kota terkait fasilitas budaya dan seni. Berdasarkan latar belakang tersebut keberadaan

ruang kreatif yang representatif sebagai sarana berkreasi dan wadah pertumbuhan komunitas kreatif di Bekasi sangatlah diperlukan.

Ruang kreatif atau disebut juga dengan *creative space* atau *creative hub* (di beberapa referensi menggunakan istilah *art space*) adalah sebuah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan sekelompok orang yang di dalamnya memberi ruang untuk berjejaring, mengembangkan bisnis, serta membangun keterlibatan komunitas dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi. (British Council, 2015)

Pengaruh keberadaan ruang kreatif di Asia Tenggara terlihat dengan berkembangnya dukungan baik secara budaya maupun komersial terhadap pelaku kreatif. Ruang kreatif memiliki peran sebagai berikut: (1) Tempat untuk belajar, (2) Menumbuhkan rasa memiliki, (3) Mengembangkan seni, (4) Katalis perkembangan kota, (5) Berjejaring dan perkembangan komunitas. (British Council, 2017)

Ruang kreatif disusun berdasarkan konfigurasi ruang (seperti tatanan ruang, perabot, dan lainnya) yang akan mempengaruhi jenis kegiatan yang berlangsung di dalamnya. Identifikasi tersebut disusun berdasarkan jenis-jenis ruang berikut (Thoring, 2018): (1) *Personal Space*, ruang dengan karakter tenang yang mendukung individu untuk berkonsentrasi terhadap suatu pekerjaan; (2) *Collaboration Space*, ruang yang menstimulasi orang untuk bekerja bersama sebagai tim, bertukar ide, dan berkomunikasi satu sama lain; (3) *Making Space*, ruang untuk bereksperimen, mencoba pekerjaan baru, dan membuat sesuatu; (4) *Presentation Space*, ruang yang digunakan untuk membagi, mempresentasikan, dan menerima pengetahuan secara satu arah; (5) *Intermission Space*, ruang penghubung antar tipe ruang yang telah dijabarkan sebelumnya.

Setiap jenis ruang yang dijabarkan sebelumnya juga perlu memiliki kualitas spasial agar dapat memfasilitasi kegiatan spesifik yang diwadahi (Thoring, 2018) yaitu: (1) *Knowledge Processor*, kapasitas ruang dalam menyimpan, menyampaikan, dan membantu mengembangkan informasi dan pengetahuan; (2) *Indicator of Culture*, bagaimana ruang dapat menyampaikan kultur yang berlaku dalam organisasi maupun lingkungan, sehingga dapat mengarahkan pengguna bagaimana harus bersikap dalam suatu ruang tertentu; (3) *Process Enabler*, struktur dan infrastruktur ruang yang membantu proses kerja; (4) *Social Dimension*, bagaimana ruang mempengaruhi interaksi sosial dan memfasilitasi pertemuan yang terjadi di dalamnya; (5) *Source of Stimulation*, bagaimana ruang memfasilitasi suatu bentuk stimulan tertentu, seperti pemandangan, suara, bau, tekstur, material, dan lainnya.

METODE PENELITIAN

Perencanaan ruang kreatif dilakukan dengan metode eksplorasi dan pendekatan desain kreatif. Pengumpulan dan analisis data dilakukan sesuai dengan permasalahan, persoalan, lingkup, dan batasannya. Pengumpulan data antara lain dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara untuk mendapatkan data primer dan studi pustaka untuk mendapatkan data sekunder. Data yang diperoleh disajikan secara deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif yakni metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan data melalui bentuk kata-kata tertulis dari pelaku dan perilaku yang diamati berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Pertama, analisis alternatif rencana tapak dilakukan untuk mengetahui lokasi tapak yang paling memungkinkan untuk bangunan. Langkah pertama yakni dengan melakukan survei untuk mencari ketersediaan lahan sesuai peraturan dan kriteria tapak.

Kedua, analisis orientasi dan pencapaian untuk mengetahui potensi dan mendapatkan kemudahan akses serta orientasi massa yang tepat sebagai representasi pewadahan kegiatan kreatif.

Ketiga, analisis bentuk, ruang, dan tampilan bangunan dilakukan untuk mendapatkan tatanan bangunan yang bisa mewadahi kegiatan yang direncanakan. Tahap ini juga diperlukan untuk menentukan sistem struktur *sub*, *super*, dan *upper* yang sesuai dengan kebutuhan bangunan.

HASIL PEMBAHASAN

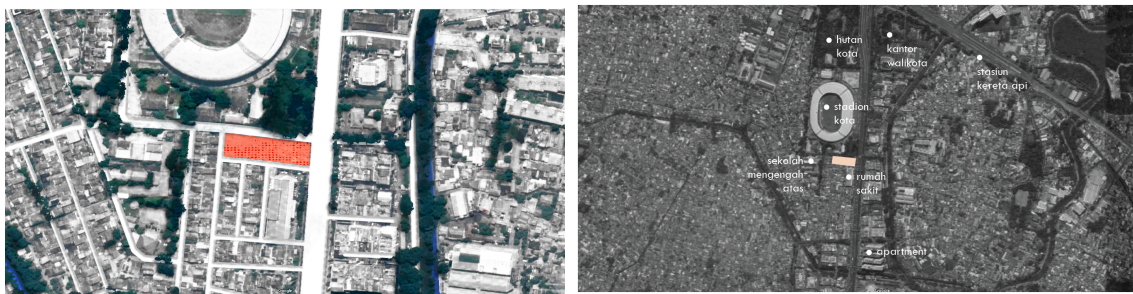
Markas Kedutaan Besar Bekasi yang direncanakan memiliki beberapa fungsi, antara lain: (1) sebagai wadah kegiatan bisnis, (2) sebagai ruang untuk memamerkan dan memasarkan karya, (3) sebagai tempat untuk belajar, dan (4) sebagai ruang publik.

Berdasarkan fungsi bangun yang direncanakan serta merujuk pada Peraturan Daerah Kota Bekasi Nomor 06 Tahun 2014 tentang Bangunan Gedung, Markas Kedutaan Besar Bekasi dapat dikategorikan sebagai bangunan gedung usaha dan/atau bangunan gedung sosial dan budaya.

Lokasi dan Tapak Bangunan

Kategori bangunan gedung kemudian menjadi dasar penentuan tapak sesuai dengan rencana pola ruang Kota Bekasi yang dijabarkan dalam Peraturan Daerah Kota Bekasi Nomor 05 Tahun 2016 tentang Rencana Detail Tata Ruang Kota Bekasi Tahun 2015-2035.

Lokasi tapak terpilih berada pada zona campuran BWP Pusat Kota Bekasi di Jalan Jendral Ahmad Yani dengan alamat RT 002 RW 011 Kayuringin Jaya Kecamatan Bekasi Selatan, Kota Bekasi, Jawa Barat. Tapak berbatasan langsung dengan jalan pada keempat sisi dan dikelilingi dengan bangunan perkantoran, bangunan rumah sakit, bangunan pendidikan, bangunan sarana olahraga, serta ruang terbuka kota. (Gambar 1)



Gambar 1

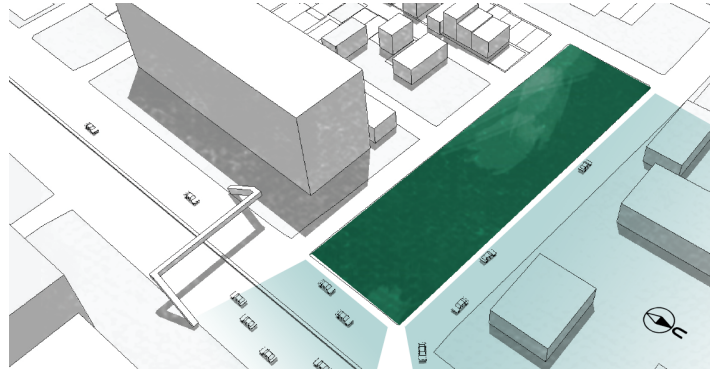
Tapak terpilih berada di Jalan Jendral Ahmad Yani dengan alamat RT 002 RW 011 Kayuringin Jaya Kecamatan Bekasi Selatan, Kota Bekasi, Jawa Barat.

Koefisien dasar bangunan (KDB) adalah 1152 m² yaitu 31.6% dari luas tapak. Massa bangunan memiliki 5 lapis lantai (termasuk basement) dan berada tepat pada batas sempadan yaitu 10 m dari batas Jalan Jendral Ahmad Yani, 4 m dari batas Jalan Tangkuban Perahu Raya, dan 2 m dari batas Jalan Tangkuban Perahu 5.

Orientasi Bangunan dan Pencapaian

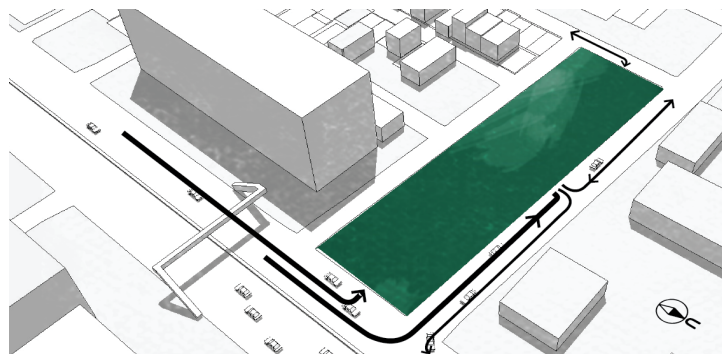
Orientasi tapak mengarah pada Jalan Jendral Ahmad Yani yang merupakan jalan utama kota. Sisi Timur tapak akan langsung terlihat saat melintasi Jalan Jendral Ahmad Yani sebagai *sequence* pemandangan kota. Tampilan sisi Timur tapak perlu menjadi perhatian khusus karena akan mempengaruhi citra bangunan secara visual. Orientasi sekunder tapak adalah Jalan Tangkuban Perahu Raya yang berpotensi sebagai akses masuk utama.

Potensi pemandangan dari lantai dasar tapak sangat minim karena adanya pagar pembatas baik dari tapak maupun dari bangunan sekitar. Potensi pemandangan dapat ditemukan pada sisi Utara dan Timur tapak, dilihat dari ketinggian lantai dua atau lebih. Sisi Utara tapak menyajikan pemandangan area Stadion Patriot Candrabagha yang rindang dan hutan kota (Gambar 2).



Gambar 2
Orientasi tapak dan pemandangan

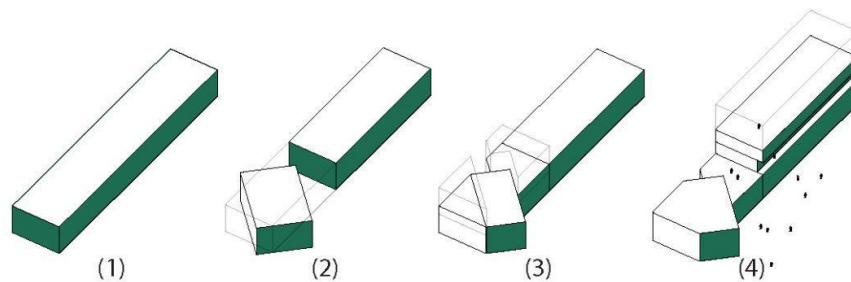
Pengunjung pejalan kaki dapat mencapai bangunan pada tapak dengan capaian tidak langsung, yaitu pembelokan sudut capaian sehingga pengunjung dapat merasakan sekuen bangunan lebih banyak. Sementara itu, pengunjung dengan kendaraan pribadi dapat mencapai bangunan pada tapak dengan jalur capaian spiral. Pengunjung dari arah Jendral Ahmad Yani perlu melewati sisi bangunan terlebih dahulu untuk mencapai pintu masuk kendaraan yang berada di sisi Jalan Tangkuban Perahu Raya. Pemilihan pintu masuk pada sisi Utara tapak merupakan hasil adaptasi terhadap sirkulasi dan pergerakan lalu lintas sekitar. (Gambar 3)



Gambar 3
Pencapaian terhadap tapak

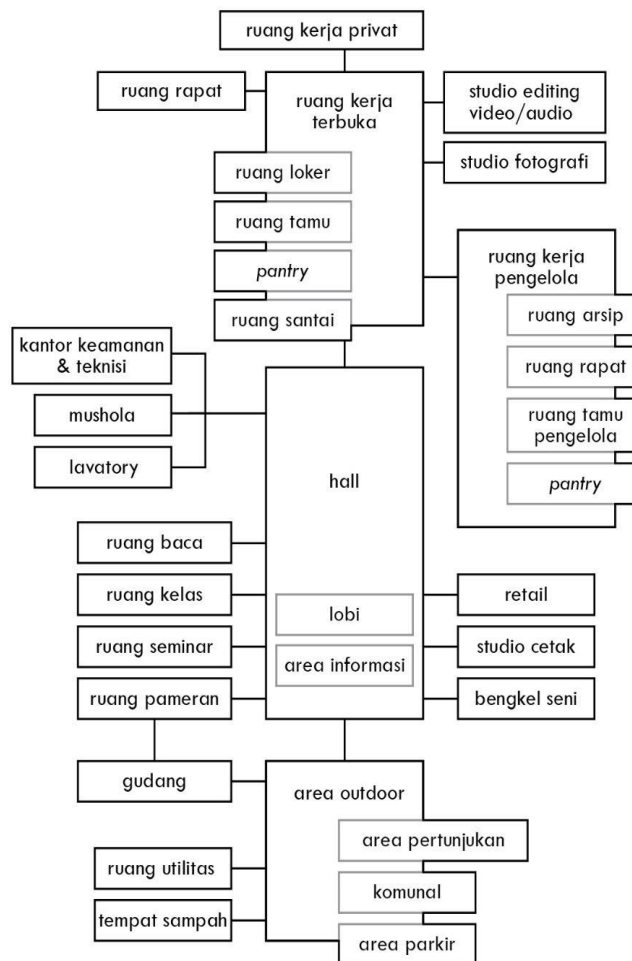
Bentuk, ruang, dan tampilan bangunan

Bentuk yang dipilih adalah bujur sangkar yang merupakan respon terhadap tapak yang memanjang. Perubahan bentuk berkembang dalam eksplorasi dengan proses pengurangan dimensi, perubahan subtraktif (pengurangan), maupun perubahan aditif (penambahan). (Gambar 4)



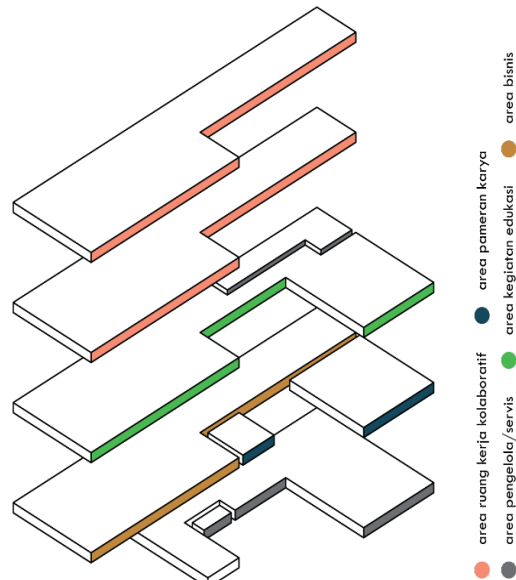
Gambar 4
Proses transformasi bentuk

Ruang-ruang pada bangunan disusun berdasarkan spesifikasi kegiatan, pelaku, hubungan antar fungsi ruang, spesifikasi dan persyaratan ruang, serta hubungan jenis ruang dengan kualitas spasial. Penataan ruang dibuat secara terklaster, yaitu pengelompokan ruang yang digabungkan bersama oleh keberdekatan atau kesamaan dalam karakter fungsi. Fleksibilitas organisasi tersebar dalam menyatukan bentuk-bentuk dengan berbagai ukuran, bentuk dasar, dan orientasi ke dalam struktur dapat mengurangi keteraturan geometris; namun demikian hal tersebut menjadi nilai tambah sebagai ekspresi kreativitas sesuai dengan fungsi bangunan sebagai ruang kreatif kota. Konsep hubungan antar ruang dapat dilihat pada bagan berikut: (Gambar 5)



Gambar 5
Konsep hubungan ruang pada Markas Kedutaan Besar Bekasi sebagai ruang kreatif di Kota Bekasi

Susunan ruang dihasilkan dari pemisahan dan pengelompokan ruang-ruang, sesuai dengan hubungan ruang satu sama lain. Bentuk pemisahan ruang diwujudkan dengan batas-batas fisik ruang, batas spasial, serta perbedaan lantai pada bangunan. Ruang dihubungkan dengan jalur sirkulasi yang mengkombinasikan konfigurasi jalur radial dan jalur linear sesuai dengan bentuk hubungan ruang. (Gambar 6)



Gambar 6
Pengelompokan ruang berdasarkan perbedaan lantai pada bangunan

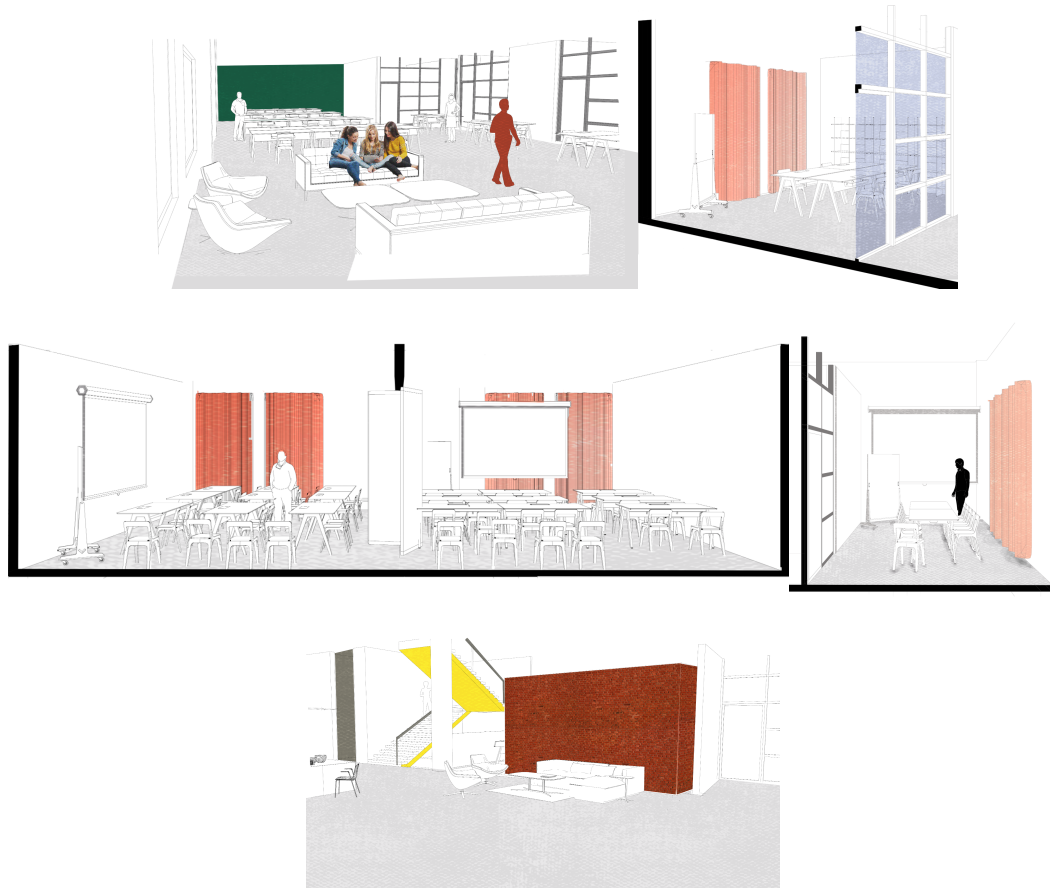
Tampilan eksterior bangunan dibuat sederhana dengan bentuk persegi yang diselesaikan dengan semen ekspos sebagai warna dasar. Atap bangunan yang dipilih adalah atap rangka baja berbentuk pelana dengan penutup galvalum berpasir. Tampilan dinamis didapatkan dari perpaduan kedalaman permukaan massa bangunan yang variatif, *sun shading*, dan permainan warna pada sebagian sisi dinding. Massa bangunan yang memanjang dipadukan dengan *sun shading* pada sebagian sisi berfungsi sebagai penghalau sinar matahari dan juga memberi kesan vertikal pada bangunan. Material aluminium alloy dengan *finishing* cat dipilih sebagai *sun shading*. (Gambar 7)



Gambar 7
Tampilan eksterior bangunan

Tampilan bangunan dikonsepsikan memiliki karakter *unfinished* yang terdiri dari perpaduan semen ekspos, aluminium hitam, kaca, permukaan kayu, cat putih, elemen kejutan yang dibuat dari perpaduan kelompok warna, serta vegetasi. Konsep interiornya mengutamakan fleksibilitas dan kemampuan mewadahi berbagai jenis kegiatan. Di antaranya adalah ruang kerja bersama, ruang kerja

privat, ruang kelas, ruang rapat, dan *intermission space* sebagai ruang transisi. (Gambar 8, dari kiri ke kanan)



Gambar 8
Jenis-jenis ruangan yang terdapat dalam bangunan

KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan Markas Kedutaan Besar Bekasi sebagai ruang kreatif disusun berdasarkan konfigurasi ruang (seperti tatanan ruang, perabot, dan lainnya) yang mempengaruhi jenis kegiatan yang berlangsung di dalamnya. Identifikasi tersebut disusun berdasarkan jenis-jenis ruang seperti *personal space*, *collaboration space*, *making space*, *presentation space*, dan *intermission space*. Desain juga dibuat dengan mempertimbangkan lima kualitas spasial dari setiap ruang, yaitu *knowledge processor*, *indicator of culture*, *process enabler*, *social dimension*, dan *source of stimulation*. Dengan perpaduan hal tersebut, keberadaan bangunan sebagai ruang kreatif dan sarana ruang kreatif diharapkan akan akan mendorong perkembangan potensi kreativitas dan inovasi pelaku kreatif di Kota Bekasi.

DAFTAR PUSTAKA

Badan Ekonomi Kreatif (2018). KaTa Kreatif; Langkah Jejaring kabupaten/Kota Kreatif Indonesia. Jakarta: BEKRAF.
Badan Ekonomi Kreatif (2018). Opus Creative Economy Outlook 2019. Jakarta: BEKRAF.

- Badan Pusat Statistik Kota Bekasi (2018). Kota Bekasi dalam Angka. Bekasi: BPS Kota Bekasi.
- Devoy, J. & Pratt, A. C. (2016). The Creative Hubs Report: 2016 - Creative Hubs: Understanding the New Economy. London: British Council.
- Lloyd, P. (2009). Creative Space. Kentucky: Peter Llyod Inc
- Low, L. (2017). Connecting Creative Communities. London: British Council.
- Pratiwi, Mega (2023). Markas Kedutaan Besar Bekasi sebagai Ruang Kreatif di Kota Bekasi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Siregar, F. & Sudrajat, D. (2017). Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia. Jakarta: Centre for Innovation Policy and Governance Indonesia Sustainability Centre.
- Thoring, K., Muller, R. M., Desmet, P. & Badke-Schaub, P. (2018). Design Principles for Creative Space. Dessau: International Design Conference.
- Thoring, K. (2019). Designing Creative Space: A Systemic View on Workspace Design and its Impact on the Creative Process. Delf: Delf University of Technology.