

RESEARCH ARTICLE

Redesign Bandung Creative Hub Dengan Pendektan Kebudayaan Sunda “Ngariung”

Devina Sastrawinata, Djoko Murdowo* and Uily Irma Maulina Hanafia

Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung, 40257, Jawa Barat, Indonesia

*Corresponding author: djoko@telkomuniversity.ac.id

Received on 04 August 2023; accepted on 10 September 2023

Abstrak

Seni dan budaya ialah hal yang lahir dari hasil karya tangan manusia dalam kreativitas. Dengan berkembangnya sektor seni dan budaya di Bandung yang ditunjukkan oleh keberadaan komunitas sektor seni, maka diperlukanlah *Art Center* (*Creative Hub*) sebagai wadah untuk masyarakat seni tersebut. *Redesign* Bandung Creative Hub dilakukan dengan latar belakang Bandung yang memiliki kebutuhan akan *space* kreatif dan tempat kumpul para masyarakat ekonomi kreatif, sehingga diperlukan *redesign* untuk memaksimalkan keberadaan Bandung Creative Hub sebagai fasilitas ekonomi kreatif. *Redesign* digunakan dengan pendekatan arsitektur kontemporer dimana desain difokuskan kedalam tujuan dan kegunaan dari masing-masing fasilitas serta memenuhi suasana yang diinginkan. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah melalui survey secara *online* dan *offline*, wawancara dan kuisioner kepada pengunjung maupun masyarakat yang pernah mendatangi Bandung Creative Hub sebelumnya. *Redesign* dibuat dengan fokus untuk menata ulang *zoning*, *blocking*, tata ruangan bangunan, aspek persyaratan umum ruangan serta menambahkan fasilitas yang diperlukan dan memaksimalkan fasilitas hingga mencapai standar yang seharusnya.

Key words: Bandung Creative Hub, *Redesign*, Pendekatan Arsitektur Kontemporer, Fasilitas.

Pendahuluan

Menurut Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019, Ekonomi Kreatif bertujuan untuk mengoptimalkan kreativitas sumber daya manusia berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi. Bandung sebagai gudangnya insan kreatif mencakup semua aspek dari pengertian ekonomi kreatif tersebut. Dari hampir 2.5 juta penduduk kota Bandung, 60% diantaranya adalah anak muda. Oleh karenanya pemerintah Kota Bandung menghimbau anak muda yang memiliki ide dan kreativitas untuk mengembangkan perekonomian kreatif yang ada di kota Bandung. Dalam upaya mengembangkan potensi ekonomi kreatif di kota Bandung, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung mendirikan suatu fasilitas publik sebagai pusat kegiatan ekonomi kreatif di kota Bandung. Bandung Creative Hub merupakan suatu fasilitas pusat kreatif bersifat publik yang mendukung pesatnya pertumbuhan ekonomi kreatif dan semakin maraknya pelaku industri kreatif di kota Bandung yang didirikan dan diresmikan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung pada Tahun 2017. Berlokasi di Jl. Laswi No. 7, Kacapiring.

Bandung Creative Hub memiliki 5 lantai, dengan beberapa fasilitas seperti perpustakaan, *coworking space*, ruangan auditorium dan juga ruang rapat. Dari hasil wawancara yang didapatkan, pengunjung Bandung Creative Hub mayoritas berusia 17-24 tahun yang merupakan

pelajar, mahasiswa serta pekerja di industri kreatif kota Bandung. Bandung Creative Hub sebagai suatu creative hub memiliki berbagai fungsi diantaranya adalah Menyediakan ruang bagi para pelaku industri kreatif yang membutuhkan tempat untuk mengerjakan dan mengembangkan kegiatan kreatifnya. Dikutip dari laman resmi KEMENPAREKRAF, terdapat 17 subsektor ekonomi kreatif yang dapat dinaungi oleh Creative Hub, begitu pula di Bandung Creative Hub. 17 subsektor tersebut diantaranya adalah, Pengembangan permainan, arsitektur, desain interior, musik, senirupa, desain produk, fesyen, kuliner, film, animasi dan video, fotografi, desain komunikasi visual, televisi dan radio, kriya, periklanan, seni pertunjukan. Namun dilansir dari bandung.go.id Kota Bandung memiliki tiga subsektor ekonomi kreatif unggulan yaitu subsektor kriya, kuliner dan fashion.

Namun dengan hadirnya subsektor unggulan tersebut, Bandung Creative Hub belum mendukung kegiatan terkait subsektor kuliner dengan belum hadirnya penyediaan fasilitas *area workshop* yang sesuai dengan subsektor tersebut. Selain itu, terdapat beberapa permasalahan lain, diantaranya adalah belum optimalnya desain studio tari, *layout* antar ruangan yang berjauhan, kurangnya pencahayaan serta penghawaan, belum diterapkannya pengkondisian akustik khusus pada ruang tari, serta kekurangan pada konsep bentuk, konsep material serta konsep warna. Dari permasalahan yang telah dijabarkan, maka diperlukan adanya *redesign interior* Bandung Creative Hub guna lebih mengoptimalkan kegiatan yang mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif di kota

Bandung secara keseluruhan sesuai dengan predikat kota Bandung yang diberikan oleh UNESCO sebagai *Creative Cities Network* atau Kota Bandung, Kota Kreatif.

Metodologi Penelitian

Objek Perancangan

- Bangunan Bandung Creative Hub terdiri dari 5 lantai, dengan bangunan yang akan dilakukan perancangan ulang terdiri dari lantai 1 sampai lantai 3 dengan luas total lantai sekitar 2100 m².
- Objek perancangan berada di Jl. Laswi No. 7, Kacapiring, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40271.
- Ruangan yang akan dipilih untuk *redesign* adalah
 - Lantai 1: *Exhibition Area* dan *Meeting Room* Lantai 1
 - Lantai 2: Perpustakaan, *Meeting Room* Lantai 2, *Public Coworking Space*
 - Lantai 3: Ruang Tari

Metode Perancangan

Metode pengumpulan data yang digunakan ialah data primer dikumpulkan survey lokasi secara langsung dengan memperoleh surat izin dan memperoleh izin untuk melakukan tanya-jawab dan meminta foto sebelumnya, melaksanakan kuisisioner kepada orang-orang yang mengunjungi dan menggunakan fasilitas Bandung Creative Hub sebelumnya, dan juga wawancara kepada staf Bandung Creative Hub. Sementara data sekunder didapatkan dari melalui survey secara *online* yang dilakukan dengan cara *browsing* internet pada situs-situs internet dan studi *literature*.

Hasil dan Pembahasan

Kondisi Lingkungan

Bandung Creative Hub terletak diantara pertigaan Jl. Laswi dan Jl. Sukabumi, dengan bangunan berada tepat di sisi jalan raya, dengan kondisi sekitar memiliki arus lalu lintas yang cukup padat sehingga kebisingan samar-samar dapat terdengar di area lantai 1 atau lantai 2. Lokasi bangunan mengarah ke area selatan dan barat, sehingga pada saat sore hari, cahaya matahari yang berasal dari barat berpotensi membuat area display lantai 1 menjadi terlalu terang. Dikarenakan alur lalu lintas, akses masuk ke Bandung Creative Hub tidak bisa dilakukan langsung melalui Jl. Laswi, melainkan harus memutar dengan cara melewati Jl. Jendral Ahmad Yani dan memutar.

Analisa View

Lingkungan sekitar memiliki pengaruh terhadap keberlangsungan pada bangunan. Berikut ialah analisa view dari Bandung Creative Hub: 1

- Utara: Jl. Laswi
- Timur: Jl. Sukabumi
- Selatan: Jl. Laswi
- Barat: Stadion Persib Sidosidol



Gambar 1. Analisa View dari Bandung Creative Hub



Gambar 2. Analisa Matahari

Analisa Matahari

Bangunan dari Bandung Creative Hub menghadap ke arah tenggara dan barat daya, dimana matahari terbit dari sebelah kiri bangunan dan terbenam pada sisi kanan bangunan. Bukaan sisi kiri bangunan yaitu jendela dan panel kaca pada *area* perpustakaan akan menerima cahaya matahari pagi, sementara bukaan sisi kanan bangunan, yaitu area masuk utama bangunan menuju lantai 2 akan menerima cahaya matahari sore. Pengaruh pada desain ialah ketersediaan cahaya matahari sebagai pencahayaan alami yang terbatas hanya akan menyorot pada bagian *area* masuk bangunan serta perpustakaan serta sebagian kecil jendela saja dalam waktu yang terbatas, sehingga *area* yang tidak tersorot memerlukan cahaya buatan 2.

Analisa Bangunan Eksisting

Pada *layout* ruangan secara eksisting 3, terdapat hal yang perlu diperbaiki yaitu bagaimana peletakan fasilitas tidak diklasifikasikan berdasarkan kategorinya atau saling berjauhan antara satu dengan lainnya, sehingga menyebabkan penggunaan fasilitas kurang efektif. Contoh dapat dilihat 3 dengan peletakan *meeting area* yang memerlukan ketenangan dalam operasionalnya diletakkan dekat dengan *exhibition area* yang memiliki intensitas aktivitas yang cukup tinggi, sehingga berpotensi menyebabkan kebisingan. Salah satu contoh juga dilihat dari *meeting area* pada lantai 2 yang memiliki ukuran besar yaitu 20-25 orang, sementara penggunaan *meeting area* pada Bandung Creative Hub berskala kecil yaitu 6-8 orang.

Penyediaan fasilitas untuk salah satu subsektor kreatif yaitu kuliner juga belum disediakan. Pada persyaratan umum ruangan, ditemukan bahwa pencahayaan serta penghawaan pada bangunan kurang dikarenakan ketidakadaan bukaan, serta terjadi kebocoran suara pada ruang tari yang memiliki intensitas suara yang tinggi tanpa adanya penyesuaian akustik. Selain itu, secara keseluruhan Bandung Creative Hub belum memiliki konsep material, warna dan bentuk.



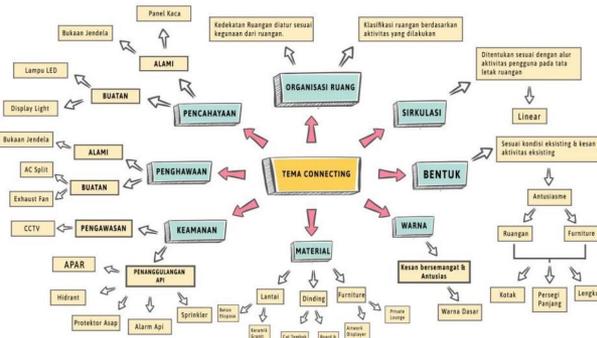
Gambar 3. Analisa Bangunan Eksisting



Gambar 5. Lantai



Gambar 6. Dinding



Gambar 4. Analisa Bangunan Eksisting

Tema, Konsep dan Implementasi Perancangan

Konsep Perancangan

Tema yang digunakan pada perancangan Bandung Creative Hub ialah *Connecting 4*. Tema ini dipilih karena Bandung Creative Hub merupakan tempat pusat kreatifitas yang menjadi pusat untuk masyarakat kreatif untuk berkumpul dan saling menjalin hubungan antar sesamanya. Konsep yang telah ditentukan yaitu *togetherness* atau kebersamaan, perancangan dibuat dengan meningkatkan rasa kenyamanan pengguna didalam menggunakan bangunan Bandung Creative Hub dengan tujuan untuk memicu rasa kreativitas dan mendorong pengguna untuk melakukan aktivitas secara kerja sama dan menjalin kebersamaan.

Konsep Visual Exhibition Area

Exhibition Area merupakan *area* yang paling penting didalam pelaksanaan pemajangan karya seni dan acara pameran, yaitu salah satu kegiatan utama Bandung Creative Hub. *Exhibition Area* dapat melaksanakan berbagai acara pameran, dari pameran desain hingga pameran lukisan. Desain yang dibuat diharapkan dapat menjawab permasalahan yang terdapat pada ruangan. Berikut ialah penjelasan konsep pada *interior Exhibition Area*:

A. Konsep Bentuk Penerapan bentuk yang digunakan pada ruangan menggunakan bentuk-bentuk yang non-geometris, hal ini dilakukan untuk memberikan kesan fleksibel dan kasual pada ruangan. Bentuk dinamis yang banyak digunakan ialah implementasi dari pendekatan "ngariung" yang membentuk suasana kedekatan dan kasual pada fasilitas.

B. Konsep Material

Pemilihan material yang diimplementasikan kepada *Exhibition Area* merupakan pilihan dari unsurunsur yang berkaitan dengan pendekatan yang dipilih. Berikut ialah material yang digunakan pada *Exhibition Area*:

- Lantai
Penggunaan material pada lantai *Exhibition Area 5* ialah lantai beton ekspos, dengan tujuan untuk membuat kesan luas pada ruangan, serta membuat fokus ruangan tertuju kepada instalasi karya seni yang dipajang pada ruangan.
- Dinding

Material yang digunakan pada dinding *Exhibition Area 6* ialah cat yang dikhususkan untuk interior dengan warna putih, warna ini digunakan untuk menyebarkan cahaya sehingga ruangan lebih terang, membuat kesan ruangan lebih luas serta membuat kesan ruangan yang tidak mencolok agar fokus pengguna lebih terarah kepada instalasi seni pada ruangan.

C. Konsep Warna

Menurut rancangan *Exhibition Area* Bandung Creative Hub, digunakan kombinasi warna monokrom serta warna cokelat sebagai aksen. Dengan penerapan warna diatas, kesan ruangan dibuat menjadi lebih luas serta bebas, dengan warna polos yang diterapkan untuk membuat fokus pengguna dan pengunjung lebih terarah kepada karya seni yang dipajang. Selain itu, warna netral yang digunakan memungkinkan berbagai jenis karya seni untuk dipajang tanpa ada kekhawatiran akan bertolak belakang dengan tema *exhibition area*.

Public Coworking Space

Public Coworking Space merupakan *area* yang diperuntukkan untuk pengerjaan tugas, diskusi, ataupun lingkup kerja yang memungkinkan diskusi antar sesama pengguna fasilitas untuk membangun hubungan,



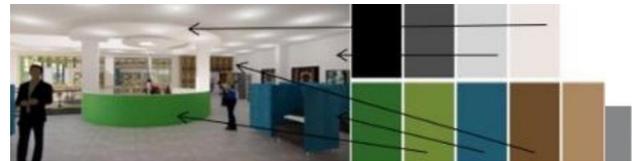
Gambar 7. Konsep Warna



Gambar 8. Konsep Material Lantai



Gambar 9. Konsep Material Dinding



Gambar 10. Konsep Warna



Gambar 11. Konsep Material Lantai



Gambar 12. Konsep Material Lantai

kedekatan serta kerja sama antara satu sama lainnya. *Public Coworking Space* dapat diakses oleh siapapun yang ingin menggunakan fasilitas.

A. Konsep Bentuk

Penerapan bentuk yang digunakan pada ruangan menggunakan bentuk-bentuk yang non-geometris, hal ini dilakukan untuk memberikan kesan fleksibel dan kasual pada ruangan. Bentuk dinamis yang banyak digunakan ialah implementasi dari pendekatan "ngariung" yang membentuk suasana kedekatan dan kasual pada fasilitas.

B. Konsep Material

• Lantai

Penggunaan material pada lantai 8 *Public Coworking Space* keramik granit dengan ukuran besar, yaitu 60 X 60 cm dengan warna abu-abu. Material ini digunakan untuk memberikan kesan ruangan yang luas, serta tenang.

• Dinding

Material yang digunakan pada dinding 9 ialah cat sebagai pemberi warna utama, dengan hiasan dan pajangan *Public Coworking Service* ialah board ditambah HPL (*High Pressure Lamination*) sebagai pelapisnya. Penggunaan bahan ini ialah selain karena ketahanannya, juga untuk membuat menambahkan warna aksen dan memberikan kesan ketenangan pada keseluruhan ruangan.

C. Konsep Warna

Pada rancangan *Public Coworking Space* Bandung Creative Hub 10, penggunaan kombinasi warna monokrom sebagai warna dasar, serta warna-warna dingin sebagai warna aksen. Ketenangan dan konsentrasi diperlukan pada aktivitas yang dijalankan

pada *Public Coworking Space*, karena itu diterapkan warna-warna yang cenderung memberi kesan menenangkan dan menyegarkan untuk mata. Warna yang membuat atmosfer yang terkesan tenang juga memungkinkan pengguna untuk lebih fokus kepada pekerjaan yang dilakukan.

Perpustakaan

Perpustakaan menyimpan berbagai koleksi buku untuk pengunjung Bandung Creative Hub, dengan berbagai jenis genre yang tersedia yaitu dimulai dari fiksi hingga non-fiksi, serta majalah-majalah yang berkaitan dengan seni. Didalam perancangan perpustakaan, kenyamanan pengunjung merupakan salah satu hal yang harus dilakukan untuk memungkinkan penggunaan fasilitas dalam jangka waktu yang lama.

A. Konsep Bentuk Penerapan bentuk yang digunakan pada ruangan menggunakan bentuk-bentuk yang non-geometris, hal ini dilakukan untuk memberikan kesan fleksibel dan kasual pada ruangan. Bentuk dinamis yang banyak digunakan ialah implementasi dari pendekatan "ngariung" yang membentuk suasana kedekatan dan kasual pada fasilitas.

B. Konsep Material

- Lantai Penggunaan material pada lantai 11 perpustakaan keramik granit dengan ukuran besar, yaitu 60 X 60 cm dengan warna abu-abu. Material ini digunakan untuk memberikan kesan ruangan yang luas, serta tenang.
- Dinding Penggunaan material pada dinding perpustakaan 12 ialah cat dinding putih pada bagian dinding beton, serta material HPL yang diaplikasikan pada lemari buku sekaligus separator.

C. Konsep Warna



Gambar 13. Konsep Warna



Gambar 16. Konsep Warna



Gambar 14. Konsep Material Lantai



Gambar 17. Konsep Material Lantai



Gambar 15. Konsep Material Dinding



Gambar 18. Konsep Material Dinding

Terlihat 14 aplikasi warna-warna yang memberikan kesan natural sebagai aplikasi warna-warna yang umum digunakan pada budaya sunda serta memberikan suasana energik, namun warna yang dipilih tidak bertabrakan / kontras serta nyaman untuk dipandang oleh mata agar memungkinkan penggunaan fasilitas perpustakaan dalam jangka waktu yang lama.

Auditorium

Auditorium pada Bandung Creative Hub diperuntukkan untuk penayangan film, pengadaan seminar dan acara, serta kebutuhan suatu kegiatan lainnya dengan frekuensi pengunjung yang besar.

A. Konsep Bentuk

Bentuk yang banyak digunakan ialah bidang bidang geometris terutama persegi serta segitiga, hal ini dikarenakan kesan yang dituju pada auditorium ialah fokus, mendetail serta terorganisasi, sebagaimana kesan yang diberikan dari psikologi bentuk interior.

B. Konsep Material

- Lantai Material yang digunakan pada lantai auditorium 14 ialah parquet kayu, hal ini dikarenakan faktor kenyamanan dan kemudahan penggunaan serta maintenance pada material parquet.
- Dinding Material yang digunakan sebagai dinding pada auditorium panel akustik diffuser 15, dengan kegunaan untuk meredam suara, mengurangi gema dan getaran serta gaung pada ruangan yang dipasang panel akustik. Hal ini diterapkan dikarenakan intensitas aktivitas dengan suara keras yang terjadi di ruangan ini cukup tinggi.

C. Konsep Warna

Warna-warna yang diterapkan pada auditorium 16 memberikan kesan tradisional, namun mengandung kemegahan

pada saat yang bersamaan. Warna-warna yang digunakan ialah warna yang memberikan kesan hangat, dan tidak mendistraksi pengguna pada saat operasional fasilitas ruangan.

Ruang Tari

Ruang Tari terletak di lantai 3 Bandung Creative Hub, dan dipergunakan sebagai ruangan untuk melaksanakan latihan tari tradisional, pembuatan koreografi tari, ataupun pelatihan musik.

A. Konsep Bentuk

Bentuk yang banyak digunakan ialah bidang bidang geometris terutama persegi serta persegi panjang, hal ini dikarenakan kesan yang dituju pada auditorium ialah bertumbuh kembang, percaya diri atau berani, mendetail serta terorganisasi, sebagaimana kesan yang diberikan dari psikologi bentuk interior.

B. Konsep Material

- Lantai Material yang digunakan pada lantai auditorium 17 ialah parquet kayu, hal ini dikarenakan faktor kenyamanan dan kemudahan penggunaan serta maintenance pada material parquet.
- Dinding
 - Material yang digunakan pada dinding ruang tari Bandung Creative Hub 18 ialah dinding beton dengan tambahan aplikasi padded wall, hal ini diterapkan dikarenakan aktivitas yang dilakukan pada ruang tari memiliki intensitas suara yang cukup tinggi sehingga diperlukan padded wall sebagai peredam suara dan pengurangan getaran untuk membuat aktivitas di tempat lain tidak terganggu.

C. Konsep Warna



Gambar 19. Konsep Warna

Warna-warna yang diterapkan pada ruang-tari Bandung Creative Hub 19 ialah warna-warna hangat dengan kesan menenangkan. Hal ini dipilih dikarenakan penggunaan ruang tari yang memerlukan fokus dan perhatian kepada detail yang tinggi, sehingga diperlukan area yang menggunakan warnawarna simpel untuk membuat perhatian dapat tetap terfokus kepada aktivitas pengguna.

Konsep Persyaratan Umum Ruang Exhibition Area

Pencahayaan memanfaatkan sumber cahaya alami dikarenakan letak Exhibition Area paling dekat dengan fasad bangunan. Material kaca digunakan untuk membiarkan cahaya alami masuk, dengan penggunaan lampu LED sebagai general lighting dan lampu spotlight sebagai accent lighting. Penghawaan menggunakan bukaan yang tercipta pada sisi bangunan sebagai sumber untuk penghawaan alami, sementara sumber penghawaan buatan menggunakan Exhaust Fan untuk mengatur sirkulasi serta suhu dalam ruangan.

Public Coworking Space

Pencahayaan yang digunakan pada Public Coworking Space adalah general lighting dengan menggunakan lampu LED. Penghawaan yang digunakan merupakan penghawaan alami yang berasal dari bukaan bangunan sekaligus entrance bangunan.

Perpustakaan

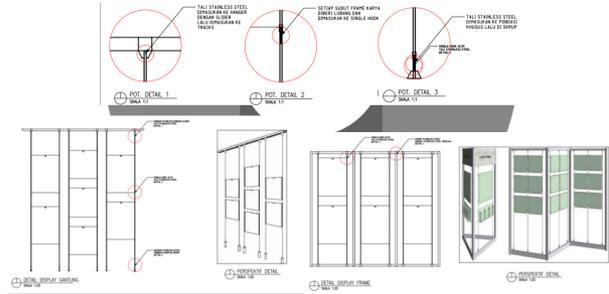
Pencahayaan yang digunakan ialah penggunaan material kaca untuk membiarkan cahaya masuk kedalam bangunan sebagai pencahayaan alami, dan lampu LED sebagai pencahayaan buatan general. Penghawaan alami yang digunakan berasal dari bukaan jendela yang dibuat pada berbagai sudut bangunan, dengan Exhaust Fan serta AC Split digunakan sebagai penghawaan buatan.

Auditorium

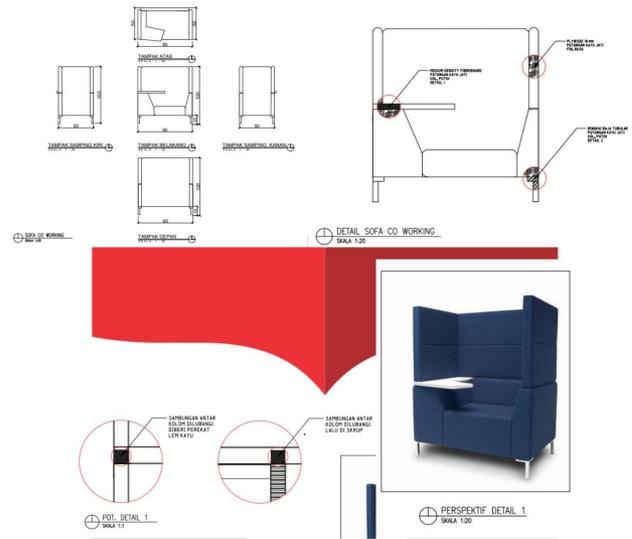
Pencahayaan pada Auditorium menggunakan general lighting dengan Lampu LED serta lampu spotlight sebagai accent lighting pada bagian depan Auditorium yaitu pada stage. Penghawaan yang digunakan pada Auditorium ialah AC Split dan Exhaust Fan untuk menyesuaikan sirkulasi udara dan suhu didalam ruangan. Penyesuaian akustik yang diterapkan pada Auditorium ialah penggunaan panel akustik pada sisi dinding ruangan serta ceiling akustik untuk memastikan suara dan getaran teredam dan tidak keluar dari ruangan, serta ditambahkan sound system untuk memaksimalkan penggunaan ruangan dengan skala luas ini.

Ruang Tari

Pencahayaan yang digunakan ialah general lighting dengan menggunakan lampu LED sebagai sumber utama pencahayaan. Penghawaan menggunakan Exhaust Fan dan AC Split sebagai sumber utama penghawaan. Penyesuaian Akustik menggunakan aplikasi padded wall pada bagian dinding bangunan sebagai peredam suara, peredam getaran dan mengisolasi suara hanya didalam ruangan tari saja.



Gambar 20. Exhibition Area



Gambar 21. Public Coworking Space

Konsep Keamanan

Sistem keamanan yang digunakan pada rancangan Bandung Creative Hub terbagi menjadi dua, yaitu keamanan pengawasan dan juga pencegahan terhadap kebakaran. Keamanan pengawasan dilakukan dengan instalasi kamera CCTV pada sudut seluruh bagian bangunan Bandung Creative Hub dengan kamar mandi sebagai perkecualian. Sementara untuk pencegahan terhadap kebakaran, diterapkan alat penanggulangan api yaitu APAR, Smoke Detector, Sprinkler dan Hydrant. APAR diletakkan pada setiap ruangan atau koridor dengan jarak rata-rata 15 meter diantara satu dengan lainnya. Sprinkler dengan jarak maksimal 4.6 meter diantara satu dengan lainnya, Smoke Detector diletakkan dengan jarak tidak lebih dari 7,5 meter dari lantai agar asap dapat terdeteksi dengan baik, pada Hydrant diletakkan dengan jarak 35-38 meter diantara satu dengan lainnya.

Implementasi Interior Ruangan

Exhibition Area

Berikut adalah gambar 20 implementasi interior ruangan dari Exhibition Area 20.

Public Coworking Space

Berikut adalah gambar 21 implementasi interior ruangan dari Public Coworking Space 21.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari proses pengamatan, pengumpulan data, pembuatan serta penerapan konsep yang telah penulis lakukan dalam perancangan ulang Bandung Creative Hub dengan menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer, dapat diketahui dan diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Perbaikan layout dan organisasi ruangan dilakukan dengan pengaturan ulang posisi ruangan pada Bandung Creative Hub agar dapat memaksimalkan fungsi dan menunjang produktivitas dari masing-masing ruangan.
- b. Tema dan Konsep desain dirancang berdasarkan aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat pada Bandung Creative Hub, dengan fokus utama untuk membuat suasana energik, passionate serta mendukung hubungan antar manusia untuk meningkatkan interaksi dan kegunaan pada fasilitas
- c. Perancangan pada fasilitas serta aspek interior dilakukan dengan pemilihan aspek interior berdasarkan standar serta tujuan yang ingin dicapai pada perancangan ulang. Konsep togetherness diterapkan pada seluruh elemen interior yaitu dinding, ceiling, lantai, serta furnitur yang digunakan pada perancangan.
- d. Langkah yang diambil dalam perancangan ulang serta perubahannya diambil berdasarkan standarisasi yang ditentukan yaitu referensi literatur, hukum atau SNI yang berlaku, serta kesimpulan dari studi banding.

Daftar Pustaka

1. Anugrah RD, Murdowo D, Hanom I. Perancangan Interior Sanggar Seni Tari Sunda Di Kota Bandung. E-Proceeding of Art & Design. 2018;5(3):3341-51. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/8171/8068>.
2. Nasional BS. SNI 03-6197 tahun 2000. Konservasi Energi pada Sistem Pencahayaan. Jakarta: Badan Standarisasi Nasional; 2000.
3. Nasional BS. SNI 7469:2009. Perpustakaan Khusus Instansi Pemerintah. Jakarta: Badan Standarisasi Nasional; 2009.
4. Fachlevi AF, Hanafiah UIM, Budiono IZ. PERANCANGAN ULANG GEDUNG PERTUNJUKKAN HOERIJAH CORPORATE IDENTITY. 2020;7(2):4417-28. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/viewFile/13276/1>.
5. Fikrissalim M, Sarihati T, Raja MTM. Perancangan Interior Depok Creative Hub. E-Proceeding. 2019:4299-309. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/11295/1115>.
6. Firmansyah R, Hanafiah UIM. PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN PROVINSI SULAWESI SELATAN DENGAN KONSEP LEARNING COMMONS. 2022;8(6):4640-56. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/182742/perancangan-ulang-interiorperpustakaan-provinsi-sulawesi-selatan-dengan-konsep-learning-commons.html>.
7. Kurniawan MR, Murdowo D, Nugroho A. Creative Makerspace Sebagai Solusi Kebutuhan Ruang Dalam Mempercepat Proses Produksi Berdasarkan Karakteristik Startup Kreatif. E-Proceeding of Art & Design. 2020. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/13198/1333>.
8. Murdowo D, Liritantri W, Syifa Y, Munadia R. Perancangan Desain Interior Perpustakaan Ramah Anak Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Baca Anak di Masjid Al Aniah. Abdimas Berdaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat. 2020;3(02):99-109. <https://pemas.unisla.ac.id/index.php/JAB/article/viewFile/60/45>.
9. Pramedesty RD, Murdowo D, Sudarisman I, Handoyo AD. Co-Working Space Sebagai Solusi Kebutuhan Ruang Kerja Berdasarkan Karakteristik Startup Kreatif. Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia;3(1).