

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Perancangan**

Sebuah evolusi alamiah dari perkembangan teknologi adalah makin fleksibelnya orang bergerak. Dunia menjadi datar, tanpa batasan fisik dan segala sesuatu berada dalam jangkauan. Kemudahan ini, dan pergerakan yang makin dinamisnya membuat orang-orang tak perlu datang serta duduk di kantor dari pagi hingga sore. Saat ini seorang pekerja dapat bekerja secara *remote* untuk sebuah perusahaan multinasional tanpa harus pergi ke kantor formal yang perusahaan tersebut miliki. Atau seorang pekerja lepas seperti penulis, programmer komputer, dan perancang tentu tak memiliki kantor untuk mereka bekerja sehari - hari. Tentunya evolusi ini juga mendorong masyarakat untuk membangun perusahaannya sendiri. *Startup* menjadi sebuah lahan bisnis subur yang bisa anda garap.

Perkembangan *startup* di Indonesia sangat begitu cepat. Sekarang saja menurut techno okezone setidaknya sudah ada 2500 *startup* lokal yang ada di Indonesia. Tentunya perkembangan ini perlu didukung dengan tersedianya sebuah *Technological Park*. *Technological Park* dengan fungsi penunjang *coworking space* dapat menjadi solusi bagi para *freelancer* dan *startup* yang tidak betah kerja di rumah. Namun jika harus setiap hari bekerja di café tentu akan membuat finansial bermasalah. *Technological Park* dapat menjadi jembatan sebagai sebuah kantor yang dinamis dengan suasana antara kantor dan rumah.

Secara desain *Technological Park* yang ada saat ini begitu dinamis. Dari yang berlokasi dekat persawahan, revitalisasi bangunan tua, hingga sebuah gedung tersendiri yang sangat modern. Biasanya pemilihan gaya design tersebut mereferensi dari lingkungan sosial di sekitar lokasi

*Technological park* itu berada. Kedinamisan ini juga didukung oleh pengguna yang memiliki berbagai latar belakang dan silih berganti. Keberagaman ini harus diwadahi agar para pengguna tetap merasa nyaman dan produktif. Namun disisi lain mereka juga dapat berinteraksi dengan satu sama lain agar timbul *networking*.

Bandung adalah kota yang memiliki perkembangan industri kreatif yang tinggi. Sehingga banyak *startup* yang memulai bisnisnya di Bandung. Tidak hanya warga lokal saja, tetapi banyak juga pendatang yang memulai *startup* nya di Bandung. Bahkan *coworking space* pertama di Indonesia sendiri lahir di Bandung pada tahun 2009. Setelah itu banyak *coworking space* bermunculan hingga saat ini. Namun hingga saat ini *coworking space* masih belum begitu populer, hal ini disebabkan oleh banyaknya *coworking space* yang ada sekarang hanya sebuah bangunan renovasi, bukan sebuah bangunan yang di design dari awal. Maka dari itu fungsi *coworking space* ini lebih baik menjadi fungsi penunjang pada sebuah bangunan *Technological Park*.

## B. Maksud dan Tujuan Perancangan

Tujuan umum dari perancangan *Technological Park* di kota Bandung ini adalah menciptakan ruang – ruang menarik bagi para *freelancer*, *startup*, industri kreatif dan masyarakat umum agar mereka merasa nyaman dan produktif dalam melakukan pekerjaan yang mereka **Ropi darmansyah, 2015**

Mewadahi para *startup* yang belum memiliki kantor.

- a. Menciptakan ruang kreatif yang dapat menjadi simpul bagi komunitas.
- b. Memfasilitasi kebutuhan akan kantor bagi para *freelancer*.
- c. Membangun interaksi antar pekerja dengan proyek dan latar belakang yang berbeda.
- d. Membangun ruang publik yang sekaligus dapat membangkitkan ekonomi terutam dalam sektor industri kreatif.

Sedangkan tujuan perancangannya adalah:

- a. Menghasilkan bangunan publik yang menarik minat masyarakat untuk bersosialisasi dengan komunitas.

- b. Menghasilkan bangunan dengan pengaturan sirkulasi barang dan orang yang benar.
- c. Menghadirkan bangunan dengan bentuk dan tampak yang menarik bagi masyarakat untuk berkunjung.

Sasaran yang dituju adalah:

- a. *Freelancer*
- b. *Startup*
- c. Komunitas
- d. *Digital nomad*
- e. Mahasiswa

## C. Identifikasi Masalah Perancangan

### 1. Integrasi Fungsi

- a. Bagaimana sebuah *technopark* dapat menjadi sesuatu yang ikonik namun ramah di tengah lingkungan sawah yang 20 tahun kemudian akan menjadi kawasan teknopolis?
- b. Bagaimana memadukan karakter teknologi dan industri kreatif agar tidak kaku dan muncul kesan humanis terhadap pengguna?
- c. Bagaimana fasilitas teknologi tinggi tetap ramah terhadap pengguna *technopark*?
- d. Bagaimana memadukan karakter penelitian yang bersifat serius, formal dan kaku dengan karakter bisnis industri kreatif dan kegiatan penunjang yang lebih bersifat informal, dinamis dan membutuhkan suasana yang akrab?
- e. Bagaimana menyatukan karakter alam yang teduh dengan massa bangunan yang massif?
- f. Bagaimana menciptakan bangunan yang ekologi namun tetap terlihat modern dan dinamis?

### 2. Utilitas

- a. Bagaimana menunjang kenyamanan dan keselamatan pemakai melalui rancangan arsitektural?
- b. Bagaimana menciptakan keamanan dalam bangunan tanpa menutup diri terhadap lingkungan sekitarnya?
- c. Bagaimana memanfaatkan teknologi tinggi dalam arsitektur yang tidak hanya sebagai tampilan namun sebagai sistem bangunan untuk menjadi ramah lingkungan?

### **3. Ekspresi Bangunan**

Bagaimana menampilkan bangunan karakter teknologi tinggi yang ramah lingkungan dalam desain arsitektur yang dinamis dan menjadi citra yang selaras dengan fungsi dan kegiatan yang diwadahi didalamnya dalam lingkungan gedebage?

### **4. Struktur dan Konstruksi**

- a. Bagaimana merancang struktur bangunan yang sesuai untuk sebuah bangunan berteknologi tinggi?
- b. Bagaimana merancang struktur ekologi dan penunjang ramah lingkungan pada bangunan Technological park?

### **5. Masalah Teknis**

- a. Bagaimana merangkai jaringan utilitas beberapa fungsi yang berbeda dari fasilitas riset industri kreatif?
- b. Bagaimana merancang struktur yang efisien dan mudah konstruksinya sesuai dengan kondisi tanah pada tapak?
- c. Bagaimana metode membangun yang efektif dan efisien?

## **D. Batasan atau Lingkup Perancangan**

Ropi darmansyah, 2015

*BANDUNG TEKNOLOGI PARK*

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*

Sebuah *technopark* yang mewadahi kegiatan industri kreatif akan dirancang berada di sebuah kawasan gedebage dipinggir lokasi yang nantinya akan menjadi kawasan terpadu Bandung teknopolis.

Beberapa batasan yang perlu dijelaskan antara lain:

1. Tugas perancangan tidak mencakup perancangan/kajian terhadap rencana induk kawasan, melainkan hanya meliputi usulan ruang luar (lansekap) seluas lahan proyek (1,95 Ha), yang didalamnya termasuk Bandung Technological park.
2. Bidang yang diwadahi dalam *technopark* adalah bidang industri kreatif yang meliputi desain grafis, arsitektur, desain interior, pemrograman perangkat lunak, dan desain produk.
3. Asumsi terhadap lingkungan masyarakat dan lingkungan sekitarnya yang baik secara langsung maupun tidak langsung berpengaruh terhadap perancangan.

## **E. Pendekatan dan Gambaran Capaian yang Dituju**

Perancangan Bandung Technological Park ini menggunakan 3(tiga) tahap metode kerja sebagai berikut:

### **1. Tahap Pengumpulan Data, Mencakup:**

a. Studi literatur, meliputi

- 1) Pengertian awal, data primer dan sekunder.
- 2) Kajian fungsional terhadap fasilitas yang akan dirancang.
- 3) Kajian interaksi dan persepsi manusia terhadap lingkungan binaan, khususnya lingkungan kerja yang menggunakan fasilitas teknologi dan informasi.
- 4) Kajian perkembangan arsitektur yang berkaitan dengan fungsi industri mandiri serta kepedulian perancangnya terhadap pemakai dan lingkungan.

b. Pengamatan lapangan untuk memperoleh:

- 1) Data data fisik tapak dan kawasan.

- 2) Kondisi dan potensi tapak dan kawasan.
- 3) Peraturan pemerintah daerah setempat yang berkaitan dengan bangunan dan lahan.
  - c. Wawancara dengan pihak pemakai maupun pihak terkait lainnya mengenai:
    - 1) Kegiatan, fasilitas yang mewadahi dan pemakainya.
    - 2) Gambaran permasalahan yang ada.
    - 3) Kebijakan pemilik terhadap fasilitas tersebut.
    - 4) Sistem kerja yang digunakan.
  - d. Studi banding, mencakup :
    - 1) Permasalahan perancangan dan alternatif pemecahannya
    - 2) Kajian fungsi dan penataannya dalam fasilitas serupa
    - 3) Kajian karakter teknologi pada bangunan serupa sebagai sebuah citra yang muncul dari kegiatan dan fungsi yang diwadahnya
    - 4) Kajian karakter bangunan untuk sebuah perusahaan pemula (*startup*) dan pengaruhnya terhadap produktivitas.
- 5) Respon terhadap lingkungan dari *technopark* yang sudah ada.

### 3. Tahap Analisis dan Sintesis

- a. Dalam tahap ini, data-data telah diperoleh, dipilih dan dianalisis untuk mengidentifikasi masalah, merumuskan potensi dan kendala serta kemungkinan pengembangannya dalam desain.
- b. Dalam perumusan tersebut diambil beberapa asumsi untuk mempertajam sasaran perancangan dengan tetap berpijak pada perhitungan rasional seperti layaknya sebuah proyek nyata.

### 3. Tahap Perumusan Konsep dan Kriteria Perancangan

- a. Kriteria perancangan merupakan hasil rumusan kebutuhan ruang tiap fungsi dengan memperhatikan spesifikasi kegiatan yang diwadahi di dalamnya. Kriteria ini mencakup hubungan kedekatan ruang dengan fungsi lain, persyaratan khusus ruang serta bersarannya sehubungan dengan jumlah pemakai.
- b. Sedangkan konsep perancangan merupakan hasil rumusan solusi permasalahan dengan mempertimbangkan berbagai aspek terkait dalam desain, seperti lingkungan, perilaku pemakai dan citra yang ingin ditampilkan dalam bangunan.

#### Pendekatan

Sedangkan pendekatan perancangan arsitektur dalam perancangan Bandung Technological Park ini menggunakan pendekatan kinerja. Pendekatan ini menitik beratkan pada tiga hal yaitu **sistem, perilaku** dan **tampilan bangunan** (*Building performance*). Sistem yang dipakai terkait dengan hirarki perbedaan kebutuhan tenant yang berbeda beda namun tetap harus terkelola dalam satu runutan sistem. Kemudian pada pendekatan perilaku hal yang menjadi rujukan adalah perilaku user yang berhubungan dengan alat – alat dan perkakas seperti komputer. Pendekatan perilaku dan sistem juga mempengaruhi tampilan bangunan untuk menyesuaikan kebutuhan fisika bangunan pengguna sehingga mendapatkan tampilan bangunan yang estetis namun menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

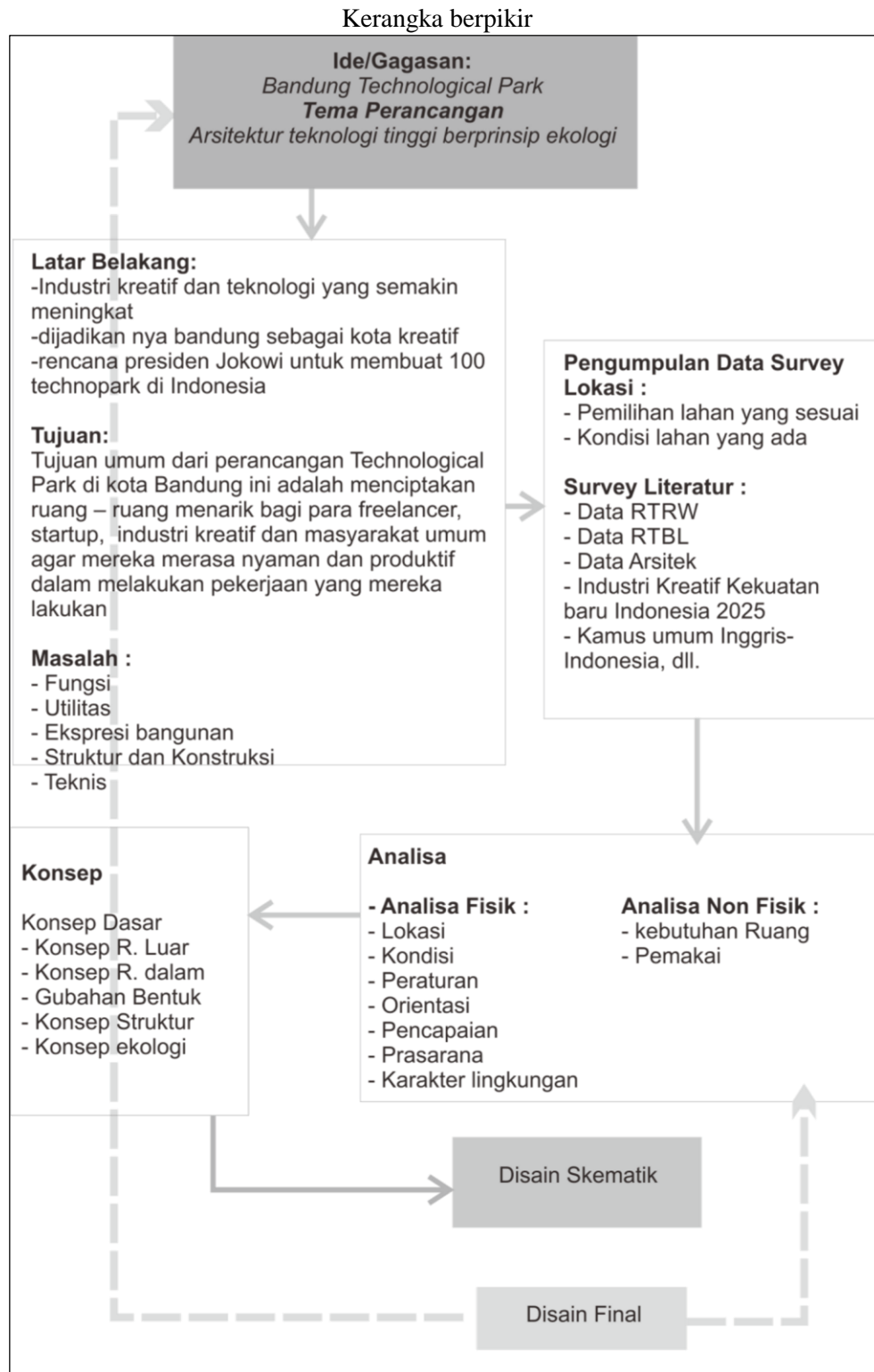
## **F. Kerangka Berfikir**

Dalam sub bab ini akan dibahas mengenai rangkuman dari keseluruhan isi laporan tugas akhir ini. Dengan melihat kerangka berpikir, dapat diketahui apa yang ingin dituangkan oleh penulis dalam laporan proyek tugas akhir ini yang nantinya akan digunakan dalam merancang Bandung Technological Park ini.

Proses ini dimulai dari munculnya ide awal untuk merencanakan bangunan, penentuan tema sebagai dasar pendekatan perancangan bangunan, penetapan lokasi yang sesuai dengan kriteria yang cocok dengan fungsi bangunan, kemudian melakukan analisa-analisa yang berhubungan dengan perencanaan bangunan, untuk memperkuat perencanaan saran ini dilakukanlah berbagai tinjauan teori dari berbagai sumber, setelah itu dibuatlah konsep-konsep yang didasarai oleh analisa-analisa yang telah dilakukan sebelumnya untuk merencanakan desain skematik. Dan pada akhirnya konsep-konsep tersebut dituangkan ke dalam suatu gambar perancangan yang menjadi proses akhir dari proyek ini. Untuk lebih jelasnya saya membuat bagan kerangka berpikir yang dapat dilihat di bawah ini:

Diagram 1.





( Sumber : Dokumentasi pribadi, 2015 )

## G. Sistematika Pelaporan

**Bab 1 Pendahuluan** : Pada bab ini penulis menyampaikan latar belakang dipilihnya proyek beserta tema utama pendekatan perancangan.

Ropi darmansyah, 2015

BANDUNG TEKNOLOGI PARK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam bab ini, selain pengenalan proyek secara umum juga dijelaskan mengenai permasalahan-permasalahan desain yang sekiranya akan muncul sehubungan dengan pendekatan perancangan (masalah tematik) dan persyaratan serta kebutuhan proyek (masalah teknis). Penyelesaian permasalahan perancangan disusun secara skematis dalam sebuah kerangka berpikir yang taktis dan sistematis.

**Bab 2 Kajian** : Dalam bab ini penulis menjelaskan sejarah bagaimana munculnya *technopark* dan pengertiannya. Sejarah muncul, dan berkembangnya *technopark* yang dipengaruhi oleh perkembangan kondisi sosial ekonomi di dunia mempertajam arah dan batas pembicaraan laporan perancangan, dimana konsep utama berkembangnya *technopark* sendiri juga berawal dari keinginan untuk membuat lingkungan industri yang ekologis. Pada proyek ini, penulis melakukan kaji banding pada proyek sejenis untuk perbandingan sehingga menghasilkan kesimpulan yang dapat menjadi rujukan pada tugas akhir ini.

**Bab 3 Deskripsi Proyek** : dalam bab ini penulis menuliskan deskripsi umum proyek tugas akhir ini lalu lokasi dimana proyek ini dibangun dan alasan pemilihannya. Serta tema arsitektur teknologi tinggi dengan prinsip ekologi yang penulis pilih dalam proyek tugas akhir ini.

**Bab 4 Analisis perencanaan dan perancangan** : bab ini berisi analisis perencanaan yang dibutuhkan dalam proyek tugas akhir ini seperti analisis tapak, analisis aktivitas sampai program ruang yang diperlukan dalam proyek ini.

**Bab 5 Konsep perancangan** : penulis menguraikan konsep dasar sebagai pilihan solusi permasalahan yang melandasi penurunan ide-ide perancangan. Ide-ide ini meliputi pemikiran mengenai gubahan masa dan pola ruang, jaringan dan tata ruang, tampak, struktur dan konstruksi, pemilihan material serta utilitas bangunan.