

## II. TINJAUAN OBYEK STUDI

### 2.1. Tinjauan Creative and Design Centre

#### 2.1.1 Pengertian “Creative and Design”

##### **Pengertian *Creative***

Menurut James R. Evans (1994), kreativitas adalah kemampuan untuk menentukan pertalian baru, melihat subjek dari perspektif baru dan menentukan kombinasi-kombinasi baru dari dua atau lebih konsep yang telah tercetak dalam pikiran.

Menurut Baron (1979) kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif memiliki pengertian yaitu (1) memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan; (2) bersifat (mengandung) daya cipta.

##### **Pengertian *Design***

Menurut Webster pengertian design adalah gagasan awal, rancangan, perencanaan, pola, susunan, rencana, proyek, hasil yang tepat, pikiran, maksud, kejelasan, dan seterusnya.

Menurut Agus Sachari dalam bukunya *Desain Gaya dan Realitas*. Dia mengemukakan bahwa desain sebagai suatu kegiatan manusia untuk menciptakan lingkungan dan khazanah perbendaan buatan yang diolah dari alam. Khazanah ini kemudian sejalan dengan waktu yang selalu berubah-ubah dan penuh diwarnai inovasi-inovasi untuk menciptakan kehidupan budayanya.

Bruce Archer, desain adalah bidang keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman manusia yang mencerminkan keterikatannya dengan apresiasi dan adaptasi lingkungannya ditinjau dari kebutuhan-kebutuhan kerohanian, komposisi, arti, nilai dan tujuan dari fenomena buatan manusia.

##### **Hubungan *Creative and Design Centre***

<sup>1</sup>Dari lingkup pembahasan di atas dapat kita simpulkan bagaimana hubungan *creative and design* adalah bahwa inti desain adalah kreativitas individu untuk “menyempurnakan dunia” guna mendapatkan nilai tambah yang lebih baik. Dengan kreativitas mereka lahir karya desain.

---

<sup>1</sup> Djumhana, H. Muhammad, *Aspek-Aspek Hukum Desain Industri Di Indonesia*, 1999 hal. 5

### **2.1.2 Fungsi dan Tipologi Creative and Design Centre**

Creative and Design Centre merupakan fasilitas bagi publik untuk mendorong kreativitas masyarakat serta memberi inspirasi tentang ide-ide inovatif di kalangan para penggiat komunitas kreatif dan masyarakat luas. Jenis tipologi bangunan ini termasuk dalam Tipologi Industrial Building dan di mixed used dengan Commercial Building. Dengan adanya Creative and Design Centre ini dapat merangsang imajinasi dan kreatifitas masyarakat melalui pengalaman dan suasana ruang sehingga mereka dapat mengembangkan orisinalitas produk mereka.

Creative and Design Centre nantinya akan mengakomodasi 4 dari 15 subsektor industri kreatif di Yogyakarta. Untuk menunjang kegiatan bangunan tersebut akan dilengkapi dengan fasilitas seperti workshop, galeri, art performance, retail, dan fasilitas pendukung lainnya seperti taman bermain, cafe, dan amphiteater.

### **2.1.3. Klasifikasi Creative and Design**

Menurut H. Muhammad Djumhana dalam bukunya yang berjudul Aspek-Aspek Hukum Desain Industri Di Indonesia, saat ini paling tidak kita mengenal 4 (empat) disiplin desain yang utama, yaitu meliputi.

#### **1. Desain Interior**

Desain interior merupakan cabang dari disiplin ilmu arsitektur yang telah berdiri sendiri, ruang lingkupnya adalah menjawab kebutuhan fungsi pemakai dalam suatu bangunan berupa pemecahan masalah objektif yang mengacu kepada kebenaran sistem pengelolaan ruang secara manusiawi melalui manajerial dan kebenaran fungsi ruangan tersebut sehingga memberikan kenyamanan, keamanan, mudah pemeliharaan, menguntungkan, estetis, dan sebagainya.

#### **2. Desain Industri**

Desain industri didefinisikan oleh UNIDO, sebagai suatu kegiatan yang luas dalam inovasi teknologi dan bergerak meliputi proses pengembangan produk dengan mempertimbangkan fungsi, kegunaan, proses produksi dan teknologi, pemasaran, serta perbaikan manfaat dan estetika produk industri. Sedangkan ICSID (International Council Society of Industrial Design) mendefenisikan desain industri sebagai suatu aktivitas kreatif untuk mewujudkan sifat-sifat bentuk suatu objek, dalam hal ini termasuk karakteristik dan hubungan dari struktur atau sistem yang harmonis dari sudut pandang produsen dan konsumen.

### 3. Desain Grafis

Sebelum membahas desain grafis, perlu kita pahami, arti dari grafis. Kata grafis, berasal dari kata *graphikos* (bahasa Yunani) yang berarti tulisan dan gambar. Grafis merupakan seni dalam bentuk visual dari kegiatan komunikasi yang paling tua. Adapun desain grafis dapat diartikan sebagai usaha untuk membuat atau memilih lambang-lambang dan mengolahnya menjadi satu ide visual. Secara bentuk grafis terdiri serangkaian kata dan citra gambar. Desain grafis pada dasarnya merupakan media komunikasi, dengan tiga komponen dasar, yaitu penulisan pesan, gambar (baik berupa lukisan maupun fotografi) dan tata letak (*lay out*). Ketiga komponen dasar tersebut mempunyai keterkaitan yang erat dan saling melengkapi dalam satu kesatuan sistem grafis agar dapat mencapai citra dan efektivitas pesan yang diharapkan sehingga target audiens terpenuhi.

### 4. Desain Tekstil

Desain tekstil sangat kental hubungannya dengan citra, gaya hidup dan kecantikan, tetapi dalam dunia tradisional juga tidak terlepas dari nilai keagamaan dan adat. Adapun ruang lingkup desain tekstil tersebut menyangkut kegiatan manusia dalam menjawab kebutuhan dan memenuhi kebutuhan akan sandang dalam arti seluas-luasnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa *Yogyakarta Creative and Design Centre* termasuk dalam klasifikasi Desain Industri pada poin ke 2 yaitu suatu kegiatan yang bergerak meliputi proses pengembangan produk dengan mempertimbangkan fungsi, kegunaan, proses produksi dan teknologi, pemasaran, serta perbaikan manfaat dan estetika produk industri.

## 2.2 Pembagian Subsektor Industri Kreatif

Yogyakarta Creative and Design Centre akan mengakomodasi 4 dari 15 subsektor industri kreatif di Yogyakarta yang akan dikembangkan oleh pemerintah DIY yaitu *Fashion, Kerajinan, Perfileman, dan Pasar Barang Seni*

### 2.2.1 Fashion

Fashion merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fashion, serta distribusi produk fashion.

### 2.2.2 Kerajinan

*Kerajinan* merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi produk yang dibuat dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal

sampai dengan proses penyelesaian produknya, antara lain meliputi barang kerajinan yang terbuat dari: batu berharga, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam (emas, perak, tembaga, perunggu, besi) kayu, kaca, porselin, kain, marmer, tanah liat, dan kapur. Produk kerajinan pada umumnya hanya diproduksi dalam jumlah yang relatif kecil (bukan produksi massal).

### **2.2.3 Permainan Interaktif**

Permainan interaktif merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Subsektor permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi.

### **2.2.4 Desain**

Desain merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan.

### **2.2.5 Layanan Komputer dan Piranti Lunak**

Layanan Komputer dan Piranti Lunak merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengolahan data, pengembangan database, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain, dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal termasuk perawatannya.

## **2.3. Tinjauan Terhadap Bangunan Sejenis**

Preseden 1: *Barcelona Centre de Disseny (Barcelona Design Centre)*

Barcelona Centre de Disseny (BCD) merupakan sebuah pusat promosi dan informasi tentang bisnis dalam desain pertama yang ada di Spanyol. BCD mempromosikan hasil desain sebagai faktor kunci untuk terus mengembangkan inovasi untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat di dunia bisnis, dalam desain kota dan di ruang-ruang terbuka bersama. Saat ini BCD terus berkembang sejalan dengan perubahan ekonomi dan masyarakat dan terus menyesuaikan diri dengan perkembangan akan kegiatan dan kebutuhan desain saat ini. Bangunan ini dirancang oleh biro arsitek MBM Arquitectes.



Gambar 2.1 Barcelona Design Centre  
Sumber: <http://www.archdaily.com/>



Gambar 2.2 Urban plaza Barcelona Design Centre  
Sumber: <http://www.archdaily.com/>

Sang arsitek merancang bangunan ini menjadi 2 bagian. Bagian pertama merupakan lantai ground karena adanya aktivitas pedestrian dari Plaza de las Glorias. Bagian kedua dari bangunan muncul di ketinggian +14.50m. Atap dari lantai ground digunakan sebagai ruang terbuka bagi publik. Untuk finishing menggunakan carpet berwarna hijau sebagai elemen natural untuk menjamin keberlangsungan dan kemudahan perawatan. Grafis yang cerah dan pergola untuk melengkapi plaza kota yang berada disebelah bangunan. Bar dan restaurant ditempatkan pada level +6.98 yang berfungsi sebagai daya tarik bagi ruang publik.



Gambar 2.3 Perpustakaan BDC  
Sumber: <http://www.archdaily.com/>

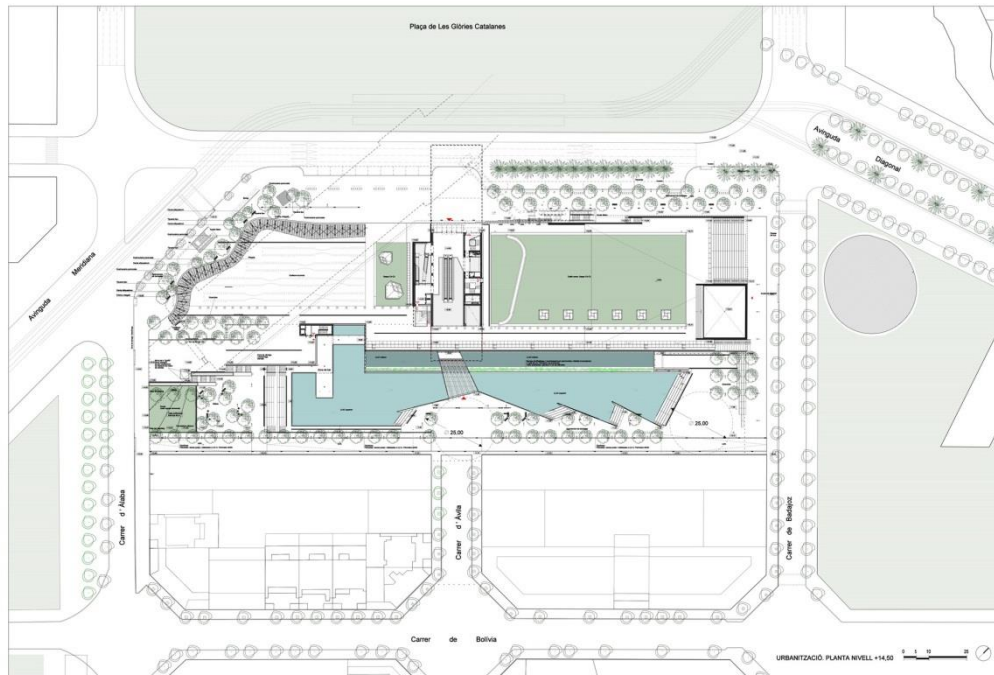


Gambar 2.4 Galeri BDC  
Sumber: <http://www.archdaily.com/>

Aktivitas yang paling padat terletak di lantai dua dan lantai mezzanine seperti, hall pameran, perpustakaan, penelitian dan pengajaran, retail, kantin dll. Penggunaan cahaya alami dan diperkuat dengan hubungan antara massa bangunan dengan kolam refleksi menjadi suatu keunggulan dalam rancangan bangunan. Semua layanan yang berada di lantai ground dapat diakses dari plaza, dan lantai atas dapat diakses menggunakan tangga dan lift.

## KONSEP

Konsep dalam perancangan bangunan ini adalah menempatkan massa bangunan seminimal mungkin sehingga tidak mengurangi ruang untuk aktivitas publik. BCD dirancang sebagai penunjang ke alun-alun kota dengan demikian memungkinkan untuk daerah yg sepi pengunjung akan diramaikan. Untuk tampilan ekterior bangunan menggunakan material-material yang menampilkan kesain industri seperti plat logam, aluminium, besi cor, dan kaca.



Gambar 2.5 Siteplan

Sumber: <http://www.archdaily.com/>

### *Fasilitas Barcelona Centre de Disseny (Barcelona Design Centre)*

Site Are  
29352 m2

Hall  
Pameran  
Workshop  
Penelitian  
Retail

Kantin  
Bar  
Restaurant  
Kolam renang



## Preseden 2: Thailand Creative And Design Centre



Gambar 2.6 Thailand Creative and Design Centre  
Sumber: <http://www.archdaily.com/>



Gambar 2.7 Thailand Creative and Design Centre  
Sumber: <http://www.archdaily.com/>

Thailand Creative and Design Centre didirikan sebagai pusat sumber daya dan informasi tentang kreativitas dan desain bagi masyarakat Thailand.

TCDC bukanlah sebuah sekolah atau pusat penelitian tetapi berperan sebagai wisata edukatif yang menjadi inspirasi bagi masyarakat Thailand untuk mengembangkan kreatifitas melalui pembelajaran berskala internasional. Misalnya pameran, ceramah/diskusi, lokakarya ke salah satu pelaku kreatif. TCDC mendorong majunya ekonomi kreatif di Thailand dengan strategi untuk memperluas jaringan pasar melalui pengetahuan desain dan pengembangan produk.

Salah satu yang kegiatan di TCDC adalah menyediakan forum bagi pengusaha kreatif lokal maupun internasional dan para desainer untuk berbagi pengalaman dan inspirisasi satu sama lain. Pertemuan inilah yang mendorong proses kreatif dan transformasi konsep menjadi kenyataan. Kolaborasi antara pengusaha dan desainer akan menumbuhkan jaringan kreatif yang merupakan salah kunci keberhasilan. Penciptaan cara berpikir dalam mendesain melalui koordinasi dan kolaborasi.



Gambar 2.8 Display Produk.  
Sumber: <http://www.archdaily.com/>



Gambar 2.9 Display Bookstore  
Sumber: <http://www.archdaily.com/>

TCDC menawarkan sumber daya kreatif dan desain melalui perpustakaan yang mempunyai 6000 volume publikasi desain, 70 jenis majalah, 500 item dari sumber desain dalam format multimedia. Selain perpustakaan TCDC menyediakan *gallery* untuk memamerkan hasil desain dan

kontes-kontes kreatif lainnya. Kemudian ruang *workshop* untuk jasa konsultasi desain dan strategi bisnis untuk mengembangkan bisnis para pengusaha dan memberdayakan mereka untuk bersaing di pasar global.

#### ***Fasilitas Thailand Creative and Design Centre (TCDDC)***

Hall  
Pameran  
Workshop  
Library  
Retail

### **2.5 Pola Aktivitas di dalam Yogyakarta Creative and Design Centre**

Secara umum di dalam bangunan Yogyakarta Creative And Design Centre kegiatan dapat dikategorikan 3 jenis yaitu:

#### **1. Kegiatan Industri**

Kegiatan industri merupakan fungsi utama dalam bangunan Yogyakarta Creative and Design Centre yang mencakup masalah proses pengerjaan produk-produk dari industri kreatif mulai dari pemilihan bahan baku hingga menjadi suatu produk. Bangunan ini fokus membawahi 5 industri kreatif yaitu: Kerajinan; Fashion; Desain; Layanan Komputer dan Piranti Lunak; dan Permainan interaktif

#### **2. Kegiatan Pameran**

Kegiatan pameran sebagai sarana untuk memperkenalkan produk-produk dari hasil kegiatan industri.

#### **3. Kegiatan Recreation**

Kegiatan Recreation terbagi atas kegiatan yang bersifat edukatif dan bersifat komersial. Kegiatan edukatif berupa sarana perpustakaan, workshop, pertunjukan, dsb. Sedangkan untuk kegiatan komersil berupa retail untuk membeli produk, restaurant dan cafe.

#### **Kebutuhan Ruang**

Nama Ruang	Kegiatan Fungsi
Kerajinan	Kegiatan untuk memproduksi produk dari ke-5 industri kreatif serta ruang untuk kegiatan workshop.
Galeri	Sarana untuk memperkenalkan hasil olahan produk.



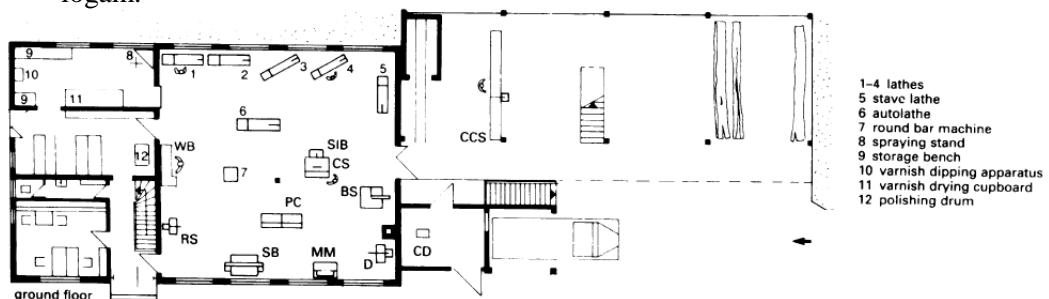
Retail	Kegiatan jual beli produk.
Perpustakaan	Sarana edukatif untuk lebih mengenal informasi tentang industri kreatif.
Amphiteater	Sebagai ruang untuk pertunjukan pada acara tertentu
Restaurant dan cafe	Memasak makanan dan mempersiapkan minuman untuk kebutuhan pengunjung.
Entrance	Area penerima utama bagi pengunjung
Lobby	Sebagai ruang untuk pengunjung untuk menunggu informasi
Kantor Pengelolah dan Administrasi	Ruang bagi pengelolah dan administrasi
Loading Dock	Sebagai area untuk bongkar muat barang produksi
Rg. Engineering	Ruang untuk para teknisi.

## 2.6 Standar Perencanaan dan Perancangan Bangunan Yogyakarta Creative and Design Centre

### 2.5.1 Workshops

#### Workshops Material Kayu

- Pencahayaan dari atas dengan penggunaan cahaya buatan atau alami
- Rute pengerjaan yang pendek sehingga meminimalkan penggunaan pipa dan kabel.
- Kebutuhan ruang berkisar 70-80 m<sup>2</sup> /karyawan.
- Adanya pemisahan ruang antara ruang mesin dan ruang kerja. Untuk mengurangi kebisingan dari mesin dapat menggunakan karet yang direkatkan dengan bantalan logam.



Gambar 2.10 Siteplan

Sumber: <http://www.archdaily.com/>

### Workshops Material Logam

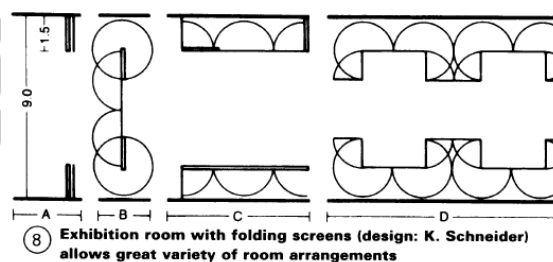
- Penempatan ruang harus tertutup.
- Pencahayaan dari atas dengan penggunaan cahaya buatan atau alami.
- Lantai terbuat dari beton
- Tersedian air dan minyak untuk perawatan.

### Worshop Elektronik

- Tinggi ruang kerja minimal 3m.
- Ruangan workshop harus memiliki lantai yang terisolasi maupun bangku-bangku yang digunakan akibat dari bahaya listrik.
- Meja untuk perakitan minimal 1.00x2.00 m,
- Media penyimpanan berupa rak.

### 2.5.2 Exhibition

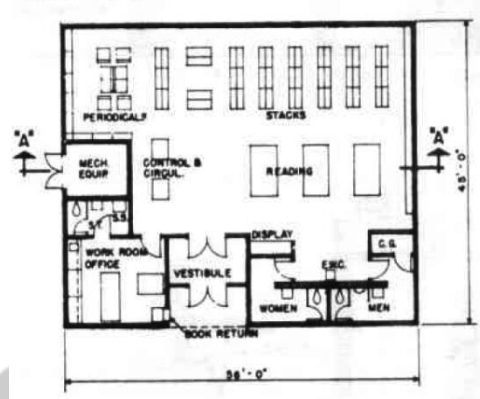
- Desain ruang pameran harus kuat dalam mempromosikan koleksi dengan penonton/pengunjung.
- Koneksi visual yang baik antar ruang, baik itu secara vertikal maupun horizontal sehingga menciptakan kegembiraan atau kelegaan bagi pengunjung.
- Tata letak ruang dan sirkulasi utama harus fleksibel mungkin sehingga pengunjung dengan bebas bergerak.
- Ruang pameran harus lingkungan visual murni. Tanpa kekacauan visual.
- Tersedia gudang penyimpanan
- Pengaturan cahaya yang sebaik mungkin.



Gambar 2.11 Siteplan  
Sumber: <http://www.archdaily.com/>

### 2.5.3 Perpustakaan

- Space for Books, diperlukan sejumlah besar rak buku untuk pelayanan di perpustakaan. Rak buku menjadi dominan dalam perencanaan.
- Space for Readers, menyediakan ruang bagi para pembaca sesuai dengan potensi pembaca dari orang-orang yang menggunakan perpustakaan.

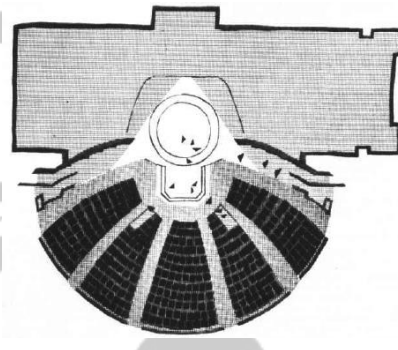


Gambar 2.12 Siteplan  
 Sumber: <http://www.archdaily.com/>

- Space for staff, ruang bagi para staff termasuk kantor administrasi, ruang kerja, dan ruang staff.
- Group meetings, ruang untuk berdiskusi bagi pengunjung perpustakaan.
- Mechanical operations, ruang untuk perawatan untuk semua peralatan dalam perpustakaan.

#### 2.5.4 Art performance

Secara garis besar, ruang bagi pertunjukan seni terbagi atas 4 kategori

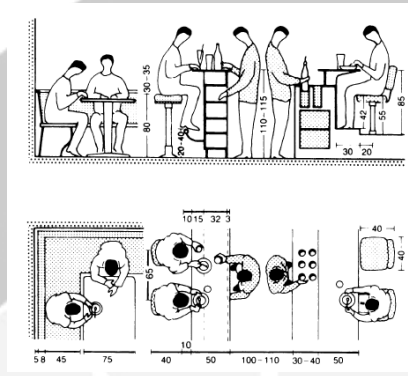


Gambar 2.13 Siteplan  
 Sumber: <http://www.archdaily.com/>

- Front of house: lobi, foyer, sirkulasi, kantor, toilet, resepsionis
- House: ruang penonton
- Stage: tempat pertunjukan
- Backstage: ruang di belakang panggung sebagai ruang persiapan bagi pemain, kru ataupun digunakan sebagai ruang penyimpanan untuk panggung dan teknis lainnya.

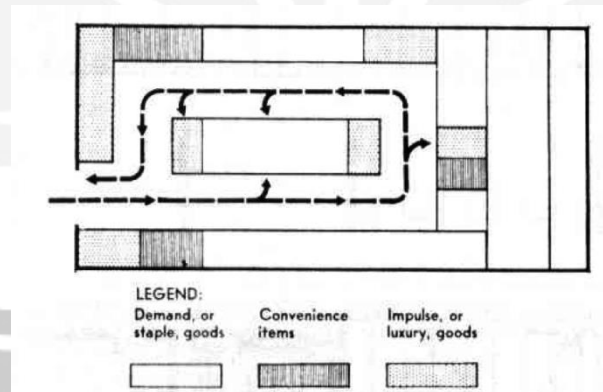
### 2.5.5 Cafeteria

- Ruang makan biasanya didasarkan pada jumlah orang yang duduk dalam 1 meja.
- Luas dapur sebaiknya setengah dari area ruang makan.
- Service area menyesuaikan dengan kebutuhan fasilitas tertentu.
- Daerah produksi mencakup semua bidang fungsional seperti receptionis, gudang, tempat memasak, tempat mencuci peralatan.



Gambar 2.13 Siteplan  
Sumber: <http://www.archdaily.com/>

### 2.5.6 Retail



Gambar 2.14 Siteplan  
Sumber: <http://www.archdaily.com/>

- *Attracting customers*, menarik pelanggan dengan cara menyediakan ruang untuk iklan, harga, display, atau dengan merenovasi jendela/tampilan tokoh untuk etalase merchandise
- *Inducing Entrance*. Menampilkan jendela untuk menarik orang yang lewat untuk masuk ke dalam toko. Tampilan jendela yang dapat dibuka untuk memperlihatkan interior dalam toko ataupun dapat ditutup untuk menjaga privasi pelanggan di dalamnya.

- *Organizing Store Spaces*. Mengorganisir barang-barang yang dijual untuk memudahkan pelanggan untuk mencari barang yang diinginkan serta mempermudah pemilik toko untuk mengecek barang danganan.
- *Interior Displays*. Untuk tampilan interior toko memerlukan perhatian khusus sesuai dengan apa yang akan dijual didalamnya. Tampilan interior sebaiknya dapat berpadu dengan display barang dalam toko.
- *Convenience*  
Kemudahan terutama untuk pelanggan untuk dalam memilih/menentukan barang yang akan dibeli.
- *Customer Flow*  
Peletakan display barang untuk memudahkan aliran pengunjung di dalam toko. Apa yang akan dilihat pelanggan lebih banyak dipengaruhi oleh penataan ruang.

### **2.5.7 Ruang Administrasi**

- Ruang karyawan sebaiknya mendapatkan cahaya yang baik
- Tersedia ruang ganti/locker untuk karyawan.
- Tersedia fire protection ataupun pintu darurat jika terjadi bencana
- Ruang interview dimana sering terjadi wawancara dengan masyarakat umum
- Ukuran sirkulasi diatur berdasarkan jumlah orang yang lalu lintas.
- Pengunjung dengan mudah mengetahui resepsionis dengan desain yang attractive.