

YOUTH CREATIVE CENTER DI TABALONG DENGAN PENERAPAN FLEKSIBILITAS RUANG

Neta Amelia

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
2010812220022@mhs.ulm.ac.id

Irma Fawzia

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
irma.fawzia@ulm.ac.id

ABSTRAK

Perancangan *Youth Creative Center* di Tabalong merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan perkembangan industri kreatif di Tabalong dengan melihat sifat inovasi yang terus berubah dan bertambah. Oleh karena itu, diperlukan sebuah wadah yang bersifat fleksibel untuk beradaptasi dalam perubahan tersebut. Perancangan ini menerapkan metode arsitektur fleksibel dengan menggunakan konsep *flex-space* yang diimplementasikan melalui tiga minikonsep yaitu, ekspansibilitas, konvertibilitas, serta versabilitas dengan memperhatikan prinsip *adaptable*, *movable*, *universal*, dan *transformable* pada sebuah ruang. Melalui penerapan metode arsitektur fleksibel maka tercapailah konsep *flex-space* dengan kemampuan adaptasi ruang yang baik, kemudahan dalam kolaborasi dan interaksi, serta pengoptimalan fungsi ruang.

Kata kunci: Industri kreatif, Ruang Fleksibel, Arsitektur Fleksibel.

ABSTRACT

The design of the Youth Creative Center in Tabalong is an effort to realize the development of the creative industry in Tabalong by looking at the nature of innovation that continues to change and increase. Therefore, a flexible space is needed to adapt to these changes. This building design applies flexible architectural methods by using the flex-space concept implemented through three miniconcepts namely, expansibility, convertibility, and versability; and by paying attention to the principles of adaptable, movable, universal, and transformable in a space. Through the application of flexible architecture methods, the concept of flex-space is achieved with adaptability, ease of collaboration and interaction, and optimization of space functions.

Keywords: Creative industry, Flexible space, Flexible Architecture.

PENDAHULUAN

Setiap wilayah memiliki tujuan dalam pembangunan daerah, salah satunya untuk memajukan perekonomian daerah. Dalam faktor peningkatan ekonomi terdapat sektor "Ekonomi kreatif" yang memiliki kontribusi terbesar dalam pengembangan ekonomi

Indonesia. Ekonomi kreatif merupakan sektor industri yang menekan penciptaan ide dari kreativitas manusia dengan tujuan menciptakan nilai ekonomi.

Pengembangan dan pembangunan kawasan industri di Tabalong penting karena daya dukung dari sumber daya yang besar.

Jika digunakan dengan benar akan menghasilkan kemajuan dalam pembangunan ekonomi masyarakat. Menurut Peraturan daerah Kabupaten Tabalong No. 02 (2020), Tabalong memiliki visi pembangunan industri pada tahun 2019-2039 dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD), adalah industri yang maju, berdaya saing, serta terintegrasi, berkelanjutan dan berbasis sumberdaya lokal. Misi pembangunan industri di kabupaten Tabalong diantaranya pengembangan industri kreatif, pembangunan penguatan infrastruktur, serta fasilitas industri.

Dalam Peraturan Daerah Kabupaten Tabalong No. 2 (2020), Tabalong memiliki sektor industri unggulan prioritas yang dikembangkan berupa batik/sasirangan khas Tabalong pada sektor sandang dan anyaman purun pada sektor kerajinan. Tabalong juga memiliki potensi lain dalam sektor musik dan seni digital.

Tabel 1. Potensi Ekraf Di Tabalong

| Potensi Di Tabalong | Subsektor Industri Kreatif |
|---|----------------------------|
| - Batik khas Tabalong - Sasirangan Tabalong | Fashion |
| - Anyaman Purun - Anyaman Plastik - Anyaman Bambu | Kriya |
| - <i>Voice From North</i> | Musik |
| - <i>Art Digital</i> Tabalong | Desain Komunikasi Visual |
| - <i>Amang Production</i> - <i>Tabalong Foodies</i> | Film, Animasi, & Video |

Sumber : Analisis Penulis, 2023

PERMASALAHAN

Pada saat ini, Kabupaten Tabalong masih belum memiliki tempat yang memadai untuk perkembangan potensi industri kreatif. Hal ini berdampak terhadap potensi industri kreatif di Tabalong. Sebagai contoh, komunitas musik yang mengalami kesulitan dalam bekerja sama antar anggota karena tidak ada wadah tetap untuk berkolaborasi dan berkembang secara optimal.

Perancangan *Youth Creative Center* dianggap sebagai solusi yang tepat dalam

membina serta perkembangan pemuda yang bergerak dalam industri kreatif. Keberadaan *Youth Creative Center* mampu memperkuat keterampilan dan kreativitas memenuhi kebutuhan ruang kerja, serta menyediakan sumber daya, dan pelayanan yang diperlukan. Bukan hanya sebagai wadah pembinaan dan perkembangan, namun dapat berfungsi sebagai tempat kerja, sosialisasi, kolaborasi, pembelajaran, dan membentuk lebih banyak komunitas yang positif lainnya.

Perkembangan inovasi dalam ekonomi kreatif memungkinkan timbulnya aktivitas baru sehingga memerlukan wadah untuk menampung gagasan secara fleksibel. Oleh karena itu, diperlukan rancangan *Youth Creative Center* yang fleksibel dalam mewadahi berbagai kegiatan yang sering berubah, sehingga pengguna dapat membangun koneksi, relasi, serta kolaborasi. Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang dirumuskan adalah “bagaimana merancang *Youth Creative Center* sebagai wadah perkembangan potensi industri kreatif pemuda dengan menerapkan fleksibilitas ruang?”

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Youth Creative Center

Youth dalam bahasa Indonesia memiliki arti pemuda. Berdasarkan Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang RI No. 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan, pemuda adalah warga negara Indonesia yang masuk ke dalam periode perkembangan dan pertumbuhan dengan usia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *creative* memiliki arti sebagai kreatif ataupun daya untuk menciptakan: perihal berkreasi. Menurut Djuniardi *et. al.* (2022), kreativitas adalah kemampuan untuk mengembangkan cara baru dalam menyelesaikan suatu masalah ataupun menemukan peluang usaha. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *center* diartikan sebagai pusat yang bersifat mengumpulkan menjadi inti, pangkal ataupun tumpuan.

Dari hasil penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, *Youth Creative Center* merupakan wadah untuk para pemuda dalam kemampuan untuk menciptakan atau mengembangkan suatu produk karya yang dikumpulkan dalam suatu tempat sebagai titik pusat para pengiat kreatif.

B. Tinjauan Arsitektural

a. Organisasi ruang

Organisasi ruang adalah tahap dasar dalam arsitektur dimana arsitektur mendefinisikan ruang, mengatur, dan menyesuaikan dengan kondisi lingkungan, dengan tujuan menjadikan ruang menjadi hidup dan bermakna (Ibrahim, 2020). Berikut beberapa pembagian pola organisasi ruang, yaitu:

1. Organisasi linier, ruang-ruang yang disusun menggunakan deret dalam satu garis acuan, ataupun sekuen linier ruang yang berulang.
2. Organisasi *grid*, ruang yang diatur dengan posisi dan jarak yang konsisten sehingga terbentuk susunan *grid* yang terorganisir ataupun ruang yang diorganisir dalam sebuah *grid* struktur.
3. Organisasi *cluster*, yaitu kedekatan fisik untuk menghubungkan ruang-ruang satu sama lain.

b. Pola Ruang

Menurut Rapoport (1982 dalam Sativa *et.al.* 2017) Pola ruang diidentifikasi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. *Fixed-Feature Space*, mengacu pada penataan karakter ruang untuk mempertegas fungsi. Elemen *fix* merupakan pembatas yang relatif tetap dan sulit untuk diubah posisinya seperti pintu, jendela, serta dinding.
2. *Semi Fixed-Feature Space*, mengacu pada penempatan objek di ruang tertentu. Elemen *semi fix* berupa pembatas yang bersifat fleksibel, seperti perabot interior/eksterior, dinding fleksibel.
3. *Non Fixed-feature space*, ruang berfitur tak tetap yaitu ruang yang terbentuk tanpa disadari. *Element*

non fixed berupa pengguna itu sendiri, gaya rambut, dan pakaian.

C. Konsep Fleksibilitas

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Fleksibel adalah mudah lentur, luwes, dan cepat menyesuaikan diri. Arsitektur fleksibel dalam bangunan merupakan respon dari perubahan situasi dalam penggunaannya sehingga bereaksi pada bentukan bangunan tersebut, beradaptasi dengan perubahan yang baru dan bersifat tidak statis dan dapat berinteraksi dengan penggunanya sehingga tidak bersifat menghambat (Kronenburg, 2007). Tiga konsep fleksibilitas menurut Toekio (2000), yaitu:

1. **Ekspensibilitas.** Penerapan pada bangunan atau ruang dengan maksud menampung pertumbuhan melalui perluasan sehingga desain dapat berkembang sesuai keperluan.
2. **Konvertibilitas.** Suatu ruang yang memiliki kemampuan dalam perubahan tata perabot. Yang maksudnya, didalam sebuah ruang dapat mengalami perubahan orientasi serta susunan perabot sesuai kebutuhan pengguna tanpa mengubah secara signifikan.
3. **Versabilitas.** ruang maupun bangunan dapat bersifat multifungsi yaitu, dapat memwadahi beberapa kegiatan dalam waktu bersamaan ataupun berbeda.

D. Prinsip Fleksibilitas

Menurut Geoff (2007) terdapat beberapa prinsip fleksibilitas, yaitu:

1. *Adaptable*, yaitu struktur yang dapat disesuaikan yang dapat diubah posisinya. Komponen *fix* (struktur tetap) dapat diadaptasi bersama partisi yang dapat berpindah-pindah (*semi-fix*).
2. *Universal*, kemudahan dalam menyesuaikan diri dengan bermacam-macam penggunaan yang berbeda. Ditandai dengan rencana lantai yang terbuka tanpa banyak dinding yang membatasi.
3. *Movable*, posisi dapat berpindah dan dapat dikembalikan ke semula.
4. *Transformable*, desain modular yang dapat bertambah/berkurang selain itu juga dapat membuka dan menutup,

mengubah bentuk serta mengubah warna.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, konsep fleksibilitas ruang terbagi menjadi tiga dengan menerapkan beberapa prinsip fleksibilitas.

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Lokasi perancangan *Youth Creative Center* berada di Kelurahan Pembataan, Kecamatan Murung Pudak, Kota Tanjung, Kabupaten Tabalong. Secara geografis terletak pada titik koordinat 2°10'28.3"S 115°23'55.8"E. Tapak berada di sisi jalan Tanjung Selatan dua, berada di belakang Pendopo Bersinar.



Gambar 1. Lokasi Perancangan
Sumber: Analisis Penulis (2023)

Berdasarkan Peraturan daerah Kabupaten Tabalong, tapak termasuk dalam kawasan permukiman perkotaan dengan intensitas tinggi dengan regulasi, yaitu:

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : Maks. 80%
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : Min. 0,8-maks. 3,2
- Koefisien Dasar Hijau (KDH) : 10% dari luas Persil

- Garis Sempadan Bangunan (GSB) : Min. 5 meter
- Tinggi Bangunan (TB) : 20 Meter

Tabel 2. SWOT

| | |
|------------------------------|---|
| Strength (Kekuatan) | <ul style="list-style-type: none"> • Berada dilindungi dengan aktivitas pemuda yang terbilang tinggi karena berada dekat zona pendidikan dan permukiman |
| Weakness (Kelemahan) | <ul style="list-style-type: none"> • Pencapaian tapak yang relatif cukup jauh dari jalan arteri |
| Opportunity (Peluang) | <ul style="list-style-type: none"> • Menjadi tempat berkumpul para penggiat kreatif • Memicu dan sebagai alternatif dalam perkembangan potensi industri kreatif • Aksesibilitas menuju lokasi mudah • Bangunan penggerak utama dari perkembangan industri kreatif |
| Threat (Ancaman) | <ul style="list-style-type: none"> • Posisi tapak yang berada di belakang ruang terbuka hijau (pendopo tabalong) |

Sumber : Analisis Penulis, 2023

Berdasarkan data, pemilihan lokasi perancangan berada di area permukiman dengan berada di kawasan intensitas kegiatan pemuda yang relatif tinggi. Walaupun capaian dari jalan arteri ke lokasi relatif cukup jauh, namun dengan kondisi aksesibilitas yang baik memungkinkan lokasi perencanaan dapat tercapai dengan mudah.

B. Konsep Rancangan

Permasalahan yang diangkat berupa fleksibilitas ruang oleh karena itu diterapkan konsep *flex-space* sebagai pemecahan masalah dengan menggunakan metode arsitektur fleksibel. Diterapkan dengan tiga minikonsep yaitu, ekspansibilitas, konvertibilitas, dan versabilitas. Penerapan

konsep pada ruang-ruang tertentu berdasarkan analisis persyaratan ruang.

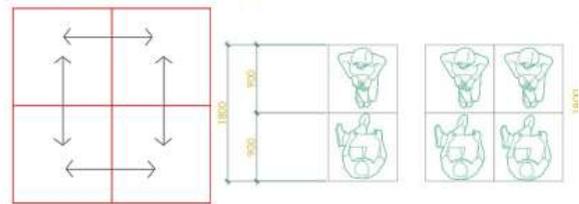


Gambar 2. Konsep Programatik
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

1. Konsep Zoning Ruang Dalam

Rancangan *creative center* menggunakan bentuk persegi ataupun persegi panjang untuk mengoptimalkan sebuah ruang. Bentuk ini memiliki kemampuan yang dapat berorientasi ke empat bagian sisinya, sehingga mempermudah ekspansibilitas secara linier. Ukuran modul terkecil dalam penyusunan ruang adalah 90x90 cm yang didapat dari hasil studi kasus penggunaan metode ken serta analisis terhadap postur tubuh manusia. Modul ini digunakan sebagai modul dasar dalam terbentuknya sebuah ruang yang berlaku kelipatan. Contohnya seperti, ukuran 90 x 90 cm, 90 x 180 cm, 90 x 270 cm dan seterusnya. Sedangkan, modul untuk ketinggian ruang juga menggunakan kelipatan tersebut. Berdasarkan hasil analisis bahwa standar tinggi masyarakat Indonesia 155 untuk wanita dan 166 untuk laki-laki. Maka diambil kelipatan minimal tinggi dari 90, yaitu 180 cm agar dimensi sebuah ruang harus lebih tinggi ataupun sama dengan 180 cm untuk standar sebuah dimensi ruang.

Pengoptimalan Ruang



Gambar 3. Acuan Ukuran
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Dengan penggunaan pola dan modul tersebut maka didapatkan gambaran pembagian serta penzoningan ruang seperti pada gambar 4. Pembagian ruang yang didapat kemudian dihubungkan dengan sirkulasi linier untuk kemudahan akses antar ruang.

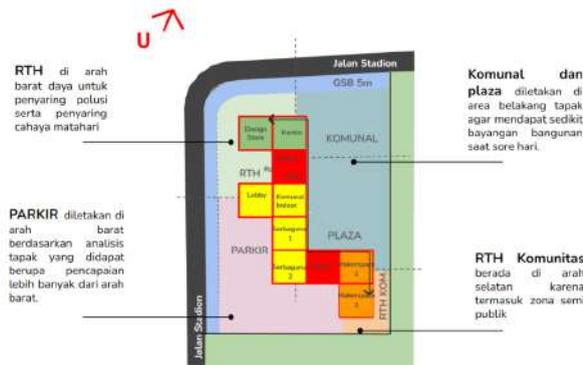


Gambar 4. Konsep Zoning Ruang Dalam
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

2. Konsep Zoning Ruang Luar

Konsep *zoning* ruang luar disusun berdasarkan *output* analisis tapak yang dikembangkan. Area yang menghadap jalan dimanfaatkan sebagai area publik, sedangkan area didalamnya sebagai semi publik. Pada bagian barat dibuat sebagai tempat parkir serta ruang terbuka hijau sebagai ruang transisi agar matahari pagi tidak langsung ke bangunan. Posisi bangunan diletakkan ditengah sebagai pemecah sekaligus penghubung antara area parkir dan plaza. Fungsi bangunan di tengah agar saat pengguna melakukan aktivitas di area terbuka pada sore hari dapat

memperoleh pembayaran dari bangunan sehingga aktivitas berjalan dengan baik.

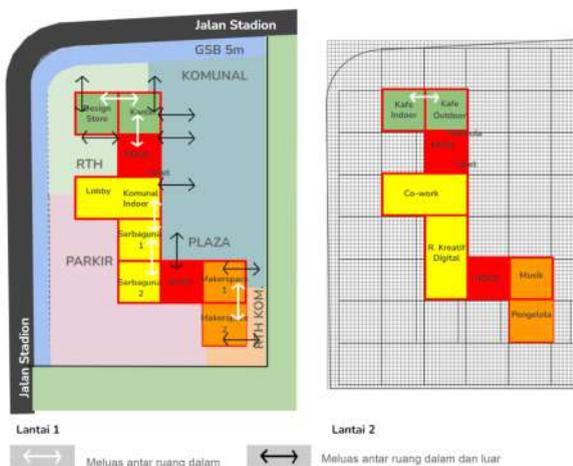


Gambar 5. Konsep Zoning Ruang Luar
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

3. Konsep Zoning Ruang Luar

a. Ekspansibilitas

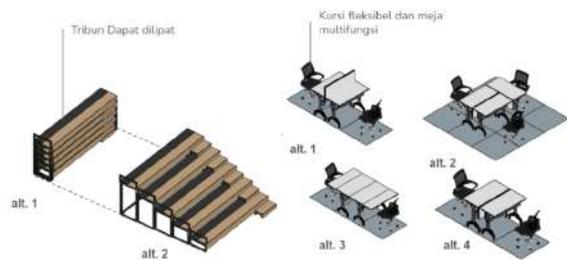
Ekspansibilitas merupakan solusi untuk pengoptimalan sebuah ruang yang mengalami perubahan aktivitas. Ruang dapat mengalami perkembangan antar ruang yang menjadikan penggunaannya bersifat adaptif terhadap kebutuhan serta perubahan aktivitas pengguna. Ekspansibilitas ruang diperoleh dari keterkaitan antar ruang, baik dari segi fungsi, penggunaan, ataupun sifat ruang sehingga ruang dapat mengalami perluasan. Contohnya seperti, kesamaan fungsi ruang serbaguna 1 dan serbaguna 2, kesamaan sifat seperti pada ruang serbaguna 1, serbaguna 2, lobby, dan plaza berupa ruang publik yang dapat meluas.



Gambar 6. Konsep Zoning Ruang Luar
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

b. Konvertibilitas

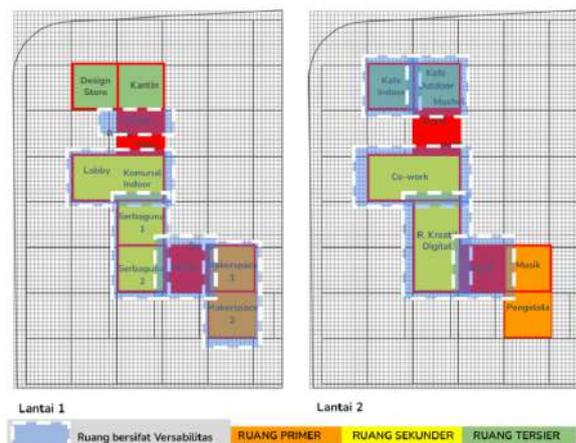
Konvertibilitas pada ruang diterapkan pada elemen perabot yang mampu berubah fungsi sesuai kebutuhan pengguna. Perabot yang digunakan memiliki karakter seperti dapat bergerak atau dilipat, multifungsi, bentuk sederhana, serta ringan dan mudah untuk dipindahkan.



Gambar 7. Konsep Ekspansibilitas
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

c. Versabilitas

Versabilitas merupakan konsep ruang yang memiliki sifat multifungsi, ruang mampu menampung beberapa aktivitas dalam satu waktu yang sama ataupun berbeda. Pengaplikasian konsep ini, menciptakan ruang yang fleksibel dan dinamis yang dapat beradaptasi dengan kebutuhan penggunanya. Konsep versabilitas didukung oleh konsep konvertibilitas karena dibutuhkan perabot yang bersifat fleksibel dalam mempengaruhi aktivitas yang beragam.



Gambar 8. Konsep Ekspansibilitas
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

HASIL

Konsep *flex-space* diterapkan ke dalam rancangan awal tapak bangunan yang menghasilkan layout ruang luar dan dalam.

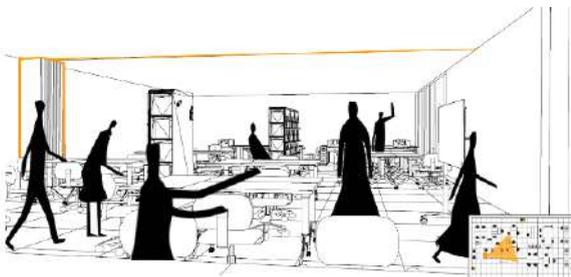


Gambar 9. Rancangan Awal siteplan
Sumber: Analisis Pribadi (2024)



Gambar 10. Isometri Tampak Depan
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Konsep ruang dalam diterapkan seperti pada ruang *makerspace*, yang mengimplementasikan konsep fleksibilitas secara menyeluruh.



Gambar 11. Perspektif makerspace 1 dan 2
Sumber: Analisis Pribadi (2024)



Gambar 12. Perspektif makerspace 1
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

KESIMPULAN

Perancangan *Youth Creative Center* dengan penerapan fleksibilitas ruang di Tabalong, merupakan upaya untuk mewujudkan perkembangan industri kreatif yang dapat mengalami perubahan ataupun penambahan aktivitas di waktu tertentu. Upaya pemecahan masalah tersebut diselesaikan dengan metode arsitektur fleksibel dengan penerapan konsep *flex-space*. Metode arsitektur fleksibel yang digunakan berpegang pada teori dari Toekio (2000), dengan menerapkan konsep, yaitu:

- Konvertibilitas, yaitu konsep dengan perubahan tata atur perabot sehingga peletakkannya mudah untuk diatur sesuai kebutuhan.
- Ekspansibilitas, penerapan konsep pada ruang dengan pengaplikasian dinding partisi agar sebuah ruang dapat diatur luasannya sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- Versabilitas diterapkan dengan menjadikan sebuah ruang multifungsi sehingga dapat menambah aktivitas dalam satu waktu ataupun waktu yang berbeda.

Teori konsep tersebut juga memperhatikan prinsip fleksibilitas Geoff (2007), yaitu *adaptive*, *movable*, *universal*, dan *transformable*. Penyusunan ruang memperhatikan bentuk dasar yang memungkinkan terbentuknya fleksibilitas dengan baik, sehingga bentuk

persegi/persegi panjang digunakan karena dapat berorientasi secara fleksibel ke arah empat sisinya. Diterapkan melalui pola grid untuk penyusunan ruang dengan ukuran persegi 90x90 cm. Dengan menggunakan metode tersebut, maka tercapailah konsep yang diangkat berupa *flex-space* dengan tujuan kemampuan adaptasi ruang yang baik, kemudahan dalam kolaborasi dan interaksi, serta pengoptimalan fungsi ruang.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Ching, F. D. K. (2000). *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan*.
- Djuniardi, *et.al.* (2022). *Kewirausahaan umkm*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Faisal, M., & Saud, M. I. (2023). Perancangan Co-Working Space Dengan Penerapan Fleksibilitas Ruang Di Kota Yogyakarta. *Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Lanting*, 12(2), 104–118.
- Kamus besar bahasa Indonesia*. (1991).
- Kronenburg, D. (2007). *Flexible: Architecture that Responds to Change*. Laurence King Publishing.
- Martin, P. (2010). *Making space for creativity*.
- Nugroho, M. G., & Heldiansyah, J. C. (2023). Creative Hub Di Banjarbaru Dengan Konsep Layering. *Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Lanting*, 12(2), 181–191.
- Pariwisata, K. (2020). Statistik Ekonomi Kreatif 2020. *Jakarta: Pusdatin Kemenparekraf*.
- Perda Kabupaten Tabalong (2020)*. Perda Kabupaten Tabalong No. 02 Th. 2020 Tentang Rencana Pembangunan Industri Th. 2019-2029. Tanjung: Pemerintah Kabupaten Tabalong.
- Pustaka, T. R. (2013). Undang-Undang UMKM (usaha mikro kecil & menengah) UNDANG-UNDANG RI no.20/2008*.
- Republik Indonesia. (2010). *Undang-Undang Kepemudaan: Undang-Undang RI no. 40 tahun 2009*.
- Sativa, S., Setiawan, B., Wijono, D., & Adiyanti, M. G. (2017). *Variasi Setting Fisik Ruang Interaksi Anak di Kampung Padat Kota Yogyakarta. Inersia: Jurnal Teknik Sipil dan Arsitektur*, 13(2), 167-177.
- Toekio. 2000. *Dimensi Ruang dan Waktu*. Bandung: Intermatra.

Sumber Website

- Disbudpar, D. (n.d.). *UPTD Padepokan Seni, Kreativitas dan Kebudayaan*. Retrieved April 4, 2024, from http://creativeculture.disbudpar.bandung.go.id/c_gedung/detail/1
- Geoff. (2007, November 16). *flexibility in architecture*. The Way We Live. <https://thewaywelive.wordpress.com/2007/11/15/flexibility-in-architecture/>
- Ini, T. H. (2019). DEKLARASI FORUM INOVATOR - DORONG EKRAF TABALONG [Video]. In *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=M47HvLIDoPs>