

ABSTRAK

Dengan hadirnya era digital, teknologi sudah hampir tidak dapat dipisahkan dari semua hal. Selain memicu perubahan gaya hidup, adanya era digital juga memicu terjadinya perubahan dalam sektor-sektor perekonomian, salah satunya yaitu munculnya sub-sektor baru pada industri kreatif, yaitu industri kreatif digital. Namun, perkembangan industri kreatif digital masih belum secepat negara-negara lain di Dunia sehingga membuat Indonesia tertinggal. Hal ini dikarenakan pemerataan fasilitas-fasilitas untuk mengembangkan diri bagi para pelaku industri kreatif yang belum merata penyebarannya. Untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan di atas, maka sebuah wadah kreatif yang dapat mengakomodir seluruh kegiatan pelaku industri kreatif juga membantu pelaku industri kreatif konvensional untuk beralih ke sarana digital dengan sentuhan teknologi.

Teori *sense of place* digunakan dalam perancangan untuk menciptakan wadah bagi pelaku industri kreatif yang tidak hanya memenuhi kegiatan kreatif namun juga menciptakan pengalaman berkegiatan kreatif yang lebih rekreatif dan interaktif. Selain itu, wadah tersebut diharapkan mampu untuk menarik minat masyarakat dan mengedukasi masyarakat tentang potensi yang dimiliki industri kreatif. Hal ini bertujuan untuk menciptakan simbiosis mutualisme antara pelaku industri kreatif dan masyarakat.

Terdapat tiga permasalahan utama yang krusial untuk diselesaikan dalam perancangan Digital Creative Space. Permasalahan yang pertama adalah (1) bagaimana mengintegrasikan fungsi kolaborasi, edukasi dan rekreasi dengan teknologi sekaligus menaikkan kesadaran masyarakat akan industri kreatif. (2) bagaimana menciptakan ruang publik dan fasilitas kreatif yang memberi rasa keterikatan bagi pelaku industri juga masyarakat umum, dan (3) bagaimana merancang program pemberdayaan ekonomi industri kreatif sekaligus menjadi destinasi wisata Kota Bekasi.

Dari permasalahan tersebut maka dipilih Konsep “Collabo-park” tersebut lalu ditranslasikan menjadi beberapa konsep perancangan berupa : (1) Transformasi Tapak, Massa dan Hubungan bangunan-lanskap (2) Ruang sebagai sebuah sarana edukasi, sarana rekreasi, dan sarana kolaborasi (3) Skenario interaksi dan program kegiatan sebagai sarana edukasi-rekreatif serta roda penggerak ekonomi kota.

Kata Kunci : *Creative Space*, *Sense of Place*, Industri Kreatif, Interaksi, Ruang Publik

ABSTRACT

With the coming of The Digital Age, technology can't even be separated from our life. In addition to affecting our daily life, Digital Age is transforming the global economy in form of an emerging sub-sector of creative industry, called Digital Creative Industry. However, Indonesia's development on the industry has been left behind if compared with other developing countries. That is because of the lack of creative facility built and its uneven distribution in Indonesia. In order to solve the problems above, a creative facility that accommodate the needs of creative industry while helping the conventional creative industry to shift into the digital creative industry, must be built.

The Sense of Place is used in the design to create a facility for creative industry that not only accomodate creative activities but also creates a more recreational and interactive experience for creative activities. In addition, the facility is expected to be able to attract public interest and educate the public about the potential of the creative industry with the aims of creating a symbiotic mutualism between creative industry and the public.

There are three main problems that are crucial to be solved in the design of Digital Creative Space. The first problem is (1) how to integrate the functions of collaboration, education and recreation with technology while at the same time increasing public awareness of the creative industry, (2) how to create public spaces and creative facilities that provide a sense of attachment for the creative industry as well as the public, and (3) how to design a creative industry program for empowering the city economy while becoming a tourist destination for Bekasi City.

"Collabo-park" concept had been chosen to solve the problems above. The concept then translated into three other design concept consists of : (1) Site Transformation, Mass Transformation and Building-landscape Connection (2) Space for Education, Recreation and Collaboration, (3) Interaction Scenario and Building Programs

Keywords : *Creative Space, Sense of Place, Creative Industry, Interaction, Public Space*