



PENGARUH KENYAMANAN RUANG DALAM PADA BANGUNAN BANDUNG CREATIVE HUB DALAM Mendukung AKTIVITAS KREATIF PENGGUNA

The Influence of Indoor Comfort in Bandung Creative Hub on Supporting Users' Creative Activities

Adam Firdaus¹, Ardika Muhamad Zakaria² dan Tika Novis Putri³

1) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNLA (adamf3197@gmail.com)

2) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNLA (zakariaardika@gmail.com)

3) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNLA (tikanovis.unla@gmail.com)

ABSTRAK

Bandung merupakan salah satu kota yang mengalami perkembangan pesat dalam industri kreatif, didukung oleh berbagai fasilitas penunjang, salah satunya adalah Bandung *Creative Hub* (BCH). BCH berperan sebagai platform bagi masyarakat untuk mencipta, berinovasi, dan berkolaborasi di berbagai bidang kreatif. Namun, keberhasilan sebuah pusat kreativitas dalam mendukung efektivitas fasilitasnya tidak hanya bergantung pada ketersediaan ruang dan sarana, tetapi juga pada tingkat kenyamanan interior yang dapat mempengaruhi produktivitas serta kreativitas pengguna. Kenyamanan ruang indoor yang optimal dapat menciptakan suasana yang lebih kondusif bagi pengguna untuk mengekspresikan ide dan konsep kreatif mereka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kenyamanan interior terhadap aktivitas kreatif di Bandung *Creative Hub* dengan meninjau aspek-aspek seperti kenyamanan termal, pencahayaan, akustik, ergonomi, serta estetika dan atmosfer ruang. Metode penelitian yang digunakan meliputi survei kuesioner kepada pengunjung BCH dan observasi langsung untuk mengidentifikasi kondisi kenyamanan spasial di lokasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum kenyamanan interior di Bandung *Creative Hub* dinilai cukup baik, namun beberapa aspek masih perlu ditingkatkan, terutama terkait fasilitas dan pengelolaan ruang. Salah satu permasalahan utama adalah tingkat kebisingan yang relatif tinggi di sejumlah area, yang berpotensi mengganggu konsentrasi pengguna saat melakukan aktivitas kreatif. Selain itu, tata letak ruang belum sepenuhnya dirancang secara optimal untuk mendukung interaksi dan kolaborasi antar pengguna. Berdasarkan temuan tersebut, beberapa perbaikan perlu dilakukan di Bandung *Creative Hub*, khususnya dalam meningkatkan kualitas fasilitas, mengelola tingkat kebisingan, serta mengoptimalkan tata ruang agar lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan adanya perbaikan tersebut, diharapkan BCH dapat menciptakan lingkungan yang lebih nyaman dan mendukung peningkatan produktivitas serta inovasi dalam industri kreatif Kota Bandung.

Kata-kata kunci: Aktivitas Kreatif, *Creative Hub*, Kenyamanan Ruang Dalam

ABSTRACT

Bandung is one of the cities experiencing rapid development in the creative industry, supported by various facilities, one of which is the Bandung Creative Hub (BCH). The Bandung Creative Hub serves as a platform for the community to create, innovate, and collaborate in various creative fields. However, the success of a creative hub in supporting the effectiveness of its facilities does not solely depend on the availability of space and amenities but also on the level of indoor comfort, which can influence the productivity and creativity of its users. Optimal indoor comfort creates a more conducive atmosphere for users to express their ideas and creative concepts. Therefore, this study aims to analyze the influence of indoor comfort on creative activities at the Bandung Creative Hub by examining aspects such as thermal comfort, lighting comfort, acoustic comfort, ergonomics, as well as aesthetics and spatial atmosphere. The research methods used include a questionnaire survey of visitors to the Bandung Creative Hub and direct observation to identify the conditions of spatial comfort. The results indicate that, overall, the indoor comfort of the Bandung Creative Hub is considered quite good, but several aspects still need improvement in terms of facilities and space management. One of the main concerns is the relatively high noise levels in certain areas, which may disrupt users' concentration when engaging in creative activities. Additionally, the spatial layout is not yet fully optimized to facilitate interaction and collaboration among users effectively. Based on this study, several improvements need to be made to the Bandung Creative Hub, particularly in enhancing facility quality, managing noise levels, and optimizing spatial arrangements to be more flexible and aligned with user needs. With these improvements, BCH is expected to create a more comfortable and conducive environment that supports productivity and fosters innovation in Bandung's creative industry.

Keywords: Creative Activities, *Creative Hub*, Interior Comfort

Article History

Diterima (<i>Received</i>)	: 11-02-2025
Diperbaiki (<i>Revised</i>)	: 13-06-2025
Diterima (<i>Accepted</i>)	: 16-06-2025



1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung memiliki berbagai sarana publik yang mendukung aktivitas kreatif masyarakat, salah satunya Bandung Creative Hub (BCH). Sebagai pusat kegiatan kreatif, keberadaan BCH tidak hanya menawarkan fasilitas fisik, tetapi juga atmosfer ruang yang berperan penting dalam mendukung aktivitas kolaboratif dan ekspresi kreatif.

Menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 29/PRT/M/2006, kenyamanan bangunan gedung mencakup kenyamanan ruang gerak, kenyamanan termal, kenyamanan visual, serta perlindungan terhadap getaran dan kebisingan. Selain itu, menurut Widodo dalam (Rizqy & Safeyah, 2021) perancangan ruang yang baik akan menciptakan rasa nyaman, aman, dan produktif bagi penggunanya. Sebaliknya, desain yang buruk dapat menimbulkan stres dan mengganggu fokus.

Dalam konteks ruang kreatif, masalah seperti kebisingan berlebih, pencahayaan yang tidak memadai, suhu yang ekstrim, serta layout ruang yang monoton dapat menurunkan semangat dan konsentrasi pengguna (Karyono, 2016); SNI 03-6197-2000). Oleh karena itu, kenyamanan ruang dalam menjadi salah satu elemen kunci dalam mendukung aktivitas kreatif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh kenyamanan ruang dalam terhadap aktivitas kreatif pengguna di Bandung Creative Hub. Fokus penelitian meliputi kenyamanan termal, pencahayaan, akustik, ergonomi, serta aspek estetika dan atmosfer ruang sebagai penentu utama kenyamanan interior dalam konteks ruang publik kreatif.

Menurut Widodo, P.B dalam Rizqy & Safeyah (2021) juga menjelaskan bahwa rancangan sebuah bangunan/lingkungan yang bagus akan menyebabkan orang merasa nyaman, aman dan produktif, dan sebaliknya jelek akan membuat perasaan menjadi tidak nyaman sehingga dapat menimbulkan stres penggunanya. Masalah yang sering dihadapi pengguna dalam beraktivitas kreatif adalah merasa bosan dengan ruang yang monoton ditambah kebisingan, suhu dan cahaya yang kurang baik saat berkreasi dan beraktivitas membuat konsentrasi dan mood pengguna terganggu, pengguna harus merasakan bahwa saat mereka beraktivitas di ruangan tersebut merasa bebas dalam berpikir dan berkreasi. Unsur kenyamanan pada sebuah ruangan menjadi sebuah alasan pengguna dapat lebih produktif dalam beraktivitas di bangunan.

Dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kenyamanan ruang dalam

mendukung aktivitas kreatif pada bangunan Bandung *Creative Hub*. Hasil dari penelitian memberikan penilaian apakah kenyamanan ruang dalam akan mempengaruhi terhadap aktivitas kreatif penggunanya itu sendiri.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada jurnal yang berjudul *Creative HubKit: Made by Hubs for Emerging Hubs Creative hub* yang ditulis oleh Council (2015) adalah sebuah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif. Creative Hub berperan sebagai fasilitator, menyediakan ruang dan dukungan untuk membangun jaringan, pengembangannya bisnis, dan keterlibatan komunitas di dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi.

2.1 Pengertian *Creative Hub*

Menurut British Council (2015), *creative hub* merupakan tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan individu-individu kreatif untuk berjejaring, berkolaborasi, serta mengembangkan usaha dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi. Creative hub bertindak sebagai fasilitator dengan menyediakan ruang dan dukungan terhadap pertumbuhan komunitas kreatif.

2.2. Jenis-jenis *Creative Hub*

Berdasarkan (Siregar & Sudrajat, 2017) dalam publikasi British Council, *creative hub* di Indonesia terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

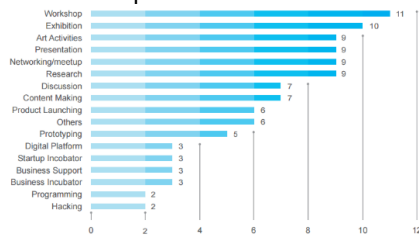
- **Creative Space:** Merupakan ruang yang menjadi wadah bagi komunitas dan individu untuk mengembangkan ide kreatif, seperti sanggar tari, studio lukis, dan studio musik.
- **Co-working Space:** Selain menyediakan ruang kerja, tempat ini juga berfungsi untuk mempertemukan komunitas, memperluas relasi, dan menjalin kolaborasi.
- **Makerspace:** Mirip dengan co-working space, tetapi dilengkapi dengan alat produksi seperti printer 3D, ruang animasi, dan fasilitas teknologi lainnya untuk mendukung penciptaan karya.

2.3. Aktivitas *Creative Hub*

(Siregar & Sudrajat, 2017) mencatat bahwa aktivitas yang paling umum dilakukan dalam *creative hub* antara lain: lokakarya (workshop), pameran (exhibition), pertunjukan seni, presentasi, diskusi, serta pertemuan komunitas. Aktivitas-aktivitas ini memperkuat hubungan sosial dan budaya serta mendorong produktivitas kreatif.

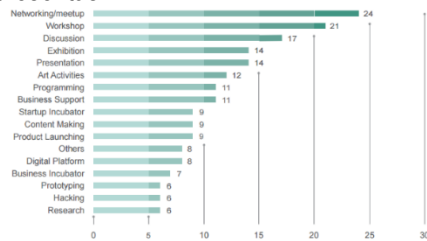


- Lima kegiatan teratas dari *creative space* yaitu *workshop*, *exhibition*, kegiatan seni, presentasi, dan berkumpul.



Gambar 1: Grafik kegiatan pada Creative Space
(Sumber: *Enabling Spaces : Mapping Creative Hubs in Indonesia* oleh British Council, 2017)

- Lima kegiatan teratas dari *co-working space* yaitu berkumpul, *workshop*, diskusi, *exhibition*, presentasi.



Gambar 2: Grafik kegiatan pada Co Working Space

(Sumber: *Enabling Spaces : Mapping Creative Hubs in Indonesia* oleh British Council, 2017)

- Lima kegiatan teratas dari *makerspace* yaitu berkumpul, *workshop*, *business support*, presentasi, lainnya.



Gambar 3: Grafik kegiatan pada Maker Space
(Sumber: *Enabling Spaces : Mapping Creative Hubs in Indonesia* oleh British council, 2017)

2.4. Teori Kenyamanan Termal

(Karyono, 2016) menjelaskan bahwa kenyamanan termal merupakan kondisi di mana seseorang merasa puas terhadap suhu udara dalam ruang. Faktor-faktor seperti suhu udara, kelembaban, kecepatan aliran udara, dan radiasi termal mempengaruhi tingkat kenyamanan. Suhu ideal berkisar antara 22°C–25°C.

2.5. Teori Pencahayaan Ruang

Pencahayaan dalam ruang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan visual dan menciptakan suasana tertentu. Pencahayaan yang baik harus mempertimbangkan intensitas cahaya, distribusi, arah, dan warna cahaya untuk memastikan kenyamanan visual dan mendukung aktivitas pengguna.

Pencahayaan ruang yang baik dapat didapatkan dari cahaya alami maupun buatan, dengan pencahayaan yang baik dapat meningkatkan suasana hati, lalu juga bisa mengurangi kelelahan mata dan merangsang ide kreatif. Ada beberapa faktor yang bisa mempengaruhi kenyamanan pada pencahayaan, diantaranya: penempatan jendela yang besar, *Skylight*, dan juga penggunaan lampu yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan.

Menurut SNI 03-6197-2000 tentang Standar Pencahayaan untuk Bangunan Gedung, tingkat pencahayaan yang nyaman tergantung pada jenis aktivitas yang dilakukan dalam ruang tersebut:

- Kelas atau ruang belajar: 250-300 lux
- Perkantoran & ruang kerja umum: 300-500 lux
- Auditorium & ruang konferensi: 200-300 lux (untuk pencahayaan umum)
- Ruang baca perpustakaan: 300-500 lux
- Ruang komputer: 300 lux
- Koridor & area transisi: 100-200 lux

2.6. Teori Akustik & Kebisingan Ruang

Tingkat kebisingan yang tinggi dapat mengganggu konsentrasi, sedangkan ruang yang terlalu sunyi dapat menghambat interaksi sosial. Idealnya, tingkat kebisingan untuk aktivitas kreatif berada pada kisaran 50–70 dB. Solusi dapat meliputi penggunaan material peredam suara dan perencanaan zonasi akustik.

2.7. Teori Ergonomi dan Tata Letak Ruang

Ergonomi bertujuan menciptakan kenyamanan fisik bagi pengguna, seperti ketinggian meja dan kursi yang sesuai. Tata letak yang baik mempertimbangkan alur sirkulasi, aksesibilitas, dan fungsi ruang agar mendukung efisiensi dan kenyamanan (Karyono, 2016)

2.8. Teori Estetika dan Atmosfer Ruang

Estetika dalam desain interior mencakup elemen warna, tekstur, pencahayaan, dan bentuk. Atmosfer ruang yang baik dapat menciptakan suasana nyaman, mendukung produktivitas, serta menstimulasi kreativitas pengguna (Karyono, 2016)



2.9. Teori Relasi Lingkungan dengan Perilaku Manusia

Menurut (Manurung, 2024) dan Hutchison (2008), terdapat tiga teori utama: (1) teori stimulasi, dimana elemen fisik seperti cahaya dan warna mempengaruhi perilaku; (2) teori kontrol, yang menyoroti keterhubungan manusia dengan lingkungan fisik; dan (3) teori setting perilaku, yaitu hubungan transaksional antara ruang dan aktivitas manusia.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Review Bandung Creative Hub



Gambar 4: Bandung Creative Hub

(Sumber:

<https://patrakomala.disbudpar.bandung.go.id>, 2019)

Lokasi di Jl. Laswi No.7, Kacapiring, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat. Bandung Creative Hub ini diresmikan pada tahun 2017 dan diresmikan oleh wali kota Bandung pada saat itu, Ridwan Kamil. Luas lahan bangunan ini sekitar 10.000 m².

3.2 Kenyamanan Termal Bandung Creative Hub

a) Ruang Free Coworking

Pintu masuk utama BCH terdapat bukaan besar yang menghubungkan dengan amphitheater lantai 2, ruang ini digunakan sebagai *free coworking*. Dengan bukaan yang besar aliran udara alami bisa masuk secara bebas kedalam ruangan. Setelah melakukan survey langsung, menurut data yang telah didapatkan, ruang *free coworking* memiliki rata-rata suhu di 23 C.



GEDUNG LANTAI II Bandung Creative **HUB**

Gambar 5: Kenyamanan Termal BCH

(Sumber: <https://web.facebook.com/UPTBCH>, 2023)



Gambar 6: Kenyamanan Termal BCH

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

b) Ruang Fashion

Salah satu ruang di bangunan BCH yang menggunakan termal buatan atau pendingin ruangan (AC) yaitu ruang *fashion* yang terletak di lantai 5. AC yang digunakan pada bangunan ini AC *central* yang letaknya berada di plafon atau langit-langit atap. Melihat dengan adanya penggunaan AC pada ruang *fashion*, menjadikan ruang *fashion* suhu temperatur berada pada angka 22-23 C.



GEDUNG LANTAI V Bandung Creative **HUB**

Gambar 7: Kenyamanan Termal BCH

(Sumber: <https://web.facebook.com/UPTBCH>, 2023)



Gambar 8: Kenyamanan Termal BCH
 (Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

3.3 Pencahayaan Ruang Bandung Creative Hub

a) Ruang Animasi Dan Editing

Ruang animasi dan editing pada BCH merupakan salah satu ruang yang menerapkan pencahayaan alami. Pencahayaan alami ini memberikan kualitas cahaya yang lebih baik dibandingkan dengan pencahayaan buatan. Hal ini dapat mengurangi ketegangan pada mata, terutama saat pengunjung bekerja dalam waktu lama di depan layar komputer atau perangkat editing lainnya. Tingkat pencahayaan pada ruang animasi dan editing berkisar pada 530 LUX.



GEDUNG LANTAI IV Bandung Creative **HUB**

Gambar 9: Pencahayaan Alami BCH

(Sumber: <https://web.facebook.com/UPTBCH,2023>)



Gambar 10: Kenyamanan Pencahayaan BCH
 (Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

b) Ruang Perpustakaan

BCH memiliki ruangan perpustakaan yang dirancang menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan pada auditorium di BCH ini dirancang untuk mengoptimalkan aktivitas membaca, mengerjakan tugas maupun bekerja, sehingga pencahayaan harus memenuhi kebutuhan tersebut, baik pencahayaan buatan ataupun pencahayaan alami.



GEDUNG LANTAI II Bandung Creative **HUB**

Gambar 11: Pencahayaan ruang BCH

(Sumber: <https://web.facebook.com/UPTBCH, 2023>)



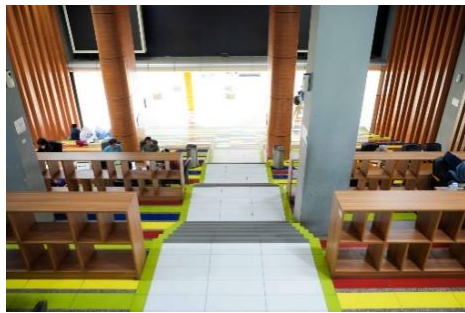
Gambar 12: Pencahayaan BCH

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

3.4. Akustik dan Kebisingan Ruang Bandung Creative Hub

a) Ruang Free Co Working

Penempatan amphitheater berada di dekat pintu masuk utama yang memiliki bukaan besar. Pintu masuk ini berhadapan langsung dengan Jalan Sukabumi, yang merupakan jalan dengan tingkat lalu lintas kendaraan bermotor yang cukup tinggi. Kondisi ini menyebabkan masuknya kebisingan dari kendaraan bermotor ke dalam ruang amphitheater. Dari segi akustik dan pengendalian kebisingan, kualitas ruang amphitheater dinilai kurang optimal. karena posisi ruang *Free Coworking* berdekatan dengan jalan raya, maka tingkat kebisingan di ruang ini berkisar 81 dB.



GEDUNG LANTAI II Bandung Creative **HUB**

Gambar 13: Kenyamanan Akustik dan Kebisingan Ruang BCH

(Sumber: <https://web.facebook.com/UPTBCH, 2023>)



Gambar 14: Kebisingan ruang BCH
 (Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

- b) Ruang Perpustakaan
 Ruang perpustakaan merupakan ruang tertutup yang letaknya di lt. 2, akan tetapi kebisingan tetap masuk kedalam ruangan yang kebisingannya berasal dari aktivitas jalan raya, dikarenakan posisinya berada di dekat jalan raya.



GEDUNG LANTAI II Bandung Creative **HUB**

Gambar 15: Kenyamanan Akustik dan Kebisingan Ruang BCH

(Sumber: <https://web.facebook.com/UPTBCH, 2023>)



Gambar 16: Kebisingan ruang BCH
 (Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

3.6. Estetika dan Atmosfer Ruang Bandung Creative Hub

Perpustakaan di BCH memiliki lantai yang bercorak dan berwarna warni. Lantai yang berwarna dan bercorak ini memungkinkan pengunjung menciptakan suasana dan produktivitas pengguna meningkat.



GEDUNG LANTAI II Bandung Creative **HUB**

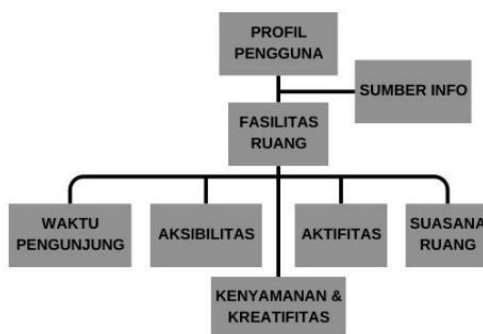
Gambar 17: Estetika dan Atmosfer Ruang BCH
 (Sumber: <https://web.facebook.com/UPTBCH, 2023>)



3.7. Teknik Pengumpulan Data

a) Survei

Survei dilakukan terhadap pengguna ruangan di Bandung *Creative Hub* dengan cara bertanya secara langsung dan memberikan kuesioner kepada pengunjung untuk mengetahui ruang mana yang sering di kunjungi dan berapa lama pengguna berada pada ruangan tersebut. Hasil dari survei dapat berupa variabel yang dapat dibuat menjadi diagram sehingga mengetahui data yang diperlukan dalam penelitian ini. Data yang diperoleh dapat bersifat kualitatif dan kuantitatif tergantung pertanyaan dalam kuesioner tersebut.



Gambar 19: Kerangka pertanyaan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Kerangka pertanyaan pada kuesioner yang diberikan kepada pengunjung pada bangunan Bandung *Creative Hub*, pertanyaan ini bervariasi dengan beberapa pertanyaan seputar profil pengguna yang berisikan tentang informasi mereka yang mencakup jenis kelamin, usia dan domisili untuk mendapatkan data untuk penelitian ini. Kemudian terdapat pertanyaan seputar sumber informasi yang pengunjung dapatkan tentang keadaan dan fasilitas ruang pada bangunan Bandung *Creative Hub*. Pertanyaan lainnya bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang meliputi tentang kenyamanan, fasilitas, sosial dan keadaan yang mempengaruhi aktivitas kreatif pengunjung.

b) Observasi

Pengumpulan data melalui observasi antar ruang untuk mengetahui keadaan setiap ruang pada bangunan Bandung *Creative Hub* sehingga memberikan sebuah data yang dapat ditinjau baik itu tentang kenyamanan ruang yang dirasakan secara langsung, keadaan fisik ruang, bentuk interaksi antar pengguna dalam ruang, pola aktivitas pengguna, dan merasakan

suhu dan cahaya pada ruang tersebut. Data yang diperoleh biasanya bersifat kualitatif (deskriptif), meskipun dapat juga dikumpulkan secara kuantitatif jika pengamatan tersebut menggunakan pengukuran yang spesifik.

3.8. Teknik Analisis Data

a) Teknik Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah, kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi fenomena, konsep, atau pengalaman yang berhubungan dengan desain, ruang, serta interaksi manusia dalam lingkup arsitektur. Pendekatan ini cenderung eksploratif, interpretatif, dan kontekstual, dengan fokus pada makna dan pengalaman subjektif daripada data kuantitatif serta berfokus pada teori yang diambil.

b) Teknik Analisis Data Visual

Teknik ini dilakukan dengan mencoba melihat sketsa layout ruang atau melihat secara langsung kondisi keadaan ruang baik itu secara keadaan fisik, elemen elemen pendukung ruang dan Kualitas Ruang. Mengingat bahwa penelitian ini berfokus pada ruang fisik, analisis visual bisa menjadi pendekatan yang berguna untuk menganalisis data.

3.9. Teknik Pengolahan Data

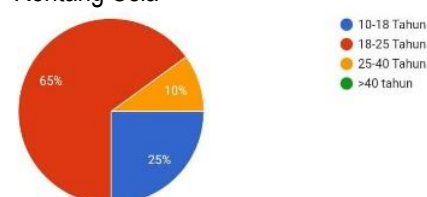
3.9.1. Data Profil Pengguna

Profil pengguna bertujuan untuk mengetahui domisili, Rentang Usia dan jenis kelamin pengguna Bandung *Creative Hub*, sehingga mengetahui rata-rata pengguna pada bangunan ini. Berikut Data yang diperoleh:

a) Domisili



b) Rentang Usia



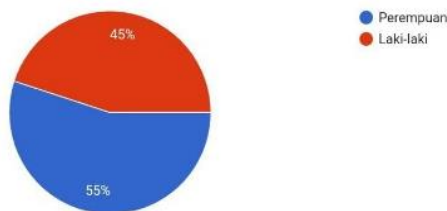
Gambar 20: Domisili & Rentang Usia
(Sumber: Data Pribadi, 2025)



Pengunjung Bandung *Creative Hub* lebih banyak yang berdomisili di Bandung. Dan rentang usia yang berkunjung lebih banyak umur sekitar 18-25 tahun atau bisa diasumsikan pengunjung rata-rata berprofesi sebagai pelajar dan mahasiswa.

Dengan demikian menunjukkan bahwa BCH menjadi salah satu tempat yang diminati oleh kalangan muda dalam menyalurkan aktivitas kreatif mereka.

c) Jenis Kelamin



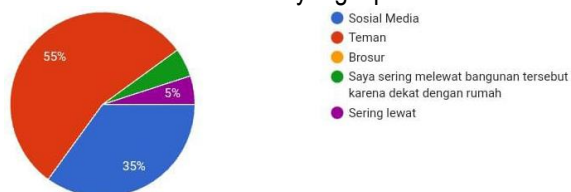
Gambar 21: Jenis Kelamin
(Sumber: Data Pribadi, 2025)

Bila dilihat dari grafik diatas pengunjung lebih banyak perempuan, akan tetapi dari grafik perbedaannya tidak terlalu jauh antara perempuan dan laki-laki.

Data diatas menunjukkan bahwa BCH menarik bagi perempuan dan laki-laki dikarenakan proporsi data yang hampir seimbang. Demikian bisa dikatakan BCH merupakan bangunan yang bisa siapa saja yang mengunjungi.

3.9.2. Sumber Info

Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui dari mana dan dari siapa pengunjung mengetahui bangunan dan fasilitas apa saja yang ada di Bandung *Creative Hub*. Berikut Data yang diperoleh:



Gambar 22: Sumber Info Pengunjung
(Sumber: Data Pribadi, 2025)

Pengunjung lebih banyak mengetahui BCH dari teman, bila dilihat juga di urutan kedua sosial media berkontribusi untuk menyebarkan info BCH itu sendiri.

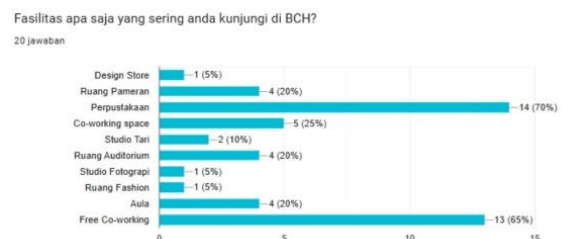
Dapat disimpulkan bahwa pengguna yang datang ke bangunan tersebut memberikan informasi tentang hal yang mereka rasakan dari Bandung *Creative Hub* sehingga membuat pengguna yang mendapatkan informasi menjadi penasaran dan datang. Sama hal

nya dengan informasi dari sosial media yang memberikan gambaran tentang keadaan ruang dan bangunan Bandung *Creative Hub* menjadikan pengguna menjadi tertarik untuk datang dan berkreativitas di bangunan tersebut.

Dengan demikian data ini menunjukkan bahwa informasi mulut ke mulut dan media digital memiliki peran yang besar dalam menyebarkan informasi Bandung *Creative Hub*.

3.9.3. Fasilitas Ruang

Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui fasilitas apa saja yang sering dikunjungi pengunjung di Bandung *Creative Hub*. Berikut Data yang diperoleh:



Gambar 23: Fasilitas Ruang
(Sumber: Data Pribadi, 2025)

Ruang yang sering dikunjungi oleh pengunjung yaitu Perpustakaan dan *Free Coworking*. Kedua ruang ini termasuk ruang mudah diakses.

Pengunjung Bandung *Creative Hub* cenderung lebih banyak memanfaatkan fasilitas perpustakaan dan free coworking space. Mengingat mayoritas pengguna adalah mahasiswa, penggunaan kedua ruang tersebut umumnya bertujuan untuk mengerjakan tugas kuliah. Jika pengguna membutuhkan referensi tambahan atau merasa perlu mengunjungi perpustakaan untuk mendapatkan wawasan, informasi, serta pemahaman baru. Selain itu, perpustakaan juga menjadi tempat bagi sebagian pengunjung untuk bersantai sambil membaca buku.

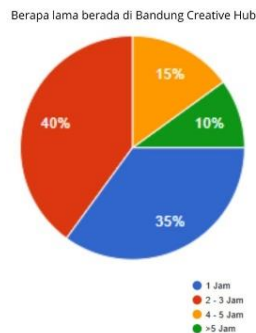
Setelah mendapatkan informasi dari pengelola bahwa beberapa ruangan yang ada di Bandung *Creative Hub* tidak dapat diakses secara langsung. Harus ada surat pengantar serta harus mendapat izin dari pengelola, seperti pada studio tari, musik, ruang fashion.

Oleh karena itu, kedua ruang ini termasuk ruangan yang aksesnya tidak harus reservasi terlebih dahulu, data ini menunjukkan bahwa pengunjung BCH lebih banyak menyukai ruangan yang fleksibel dan terbuka.



3.9.4. Waktu Pengunjung

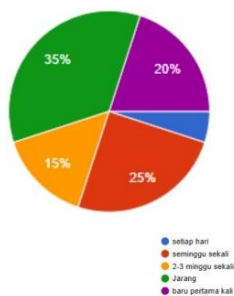
Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa lama aktivitas pengunjung dan seberapa sering mengunjungi Bandung *Creative Hub*. Berikut Data yang diperoleh:



Gambar 24: Waktu Pengunjung
(Sumber: Data Pribadi, 2025)

Data diatas menunjukkan rata-rata rentang waktu pengunjung BCH yaitu 2-3 jam. Durasi ini menunjukkan bahwa pengunjung menggunakan fasilitas BCH dalam waktu yang relatif singkat.

Seberapa sering Anda mengunjungi Bandung Creative Hub



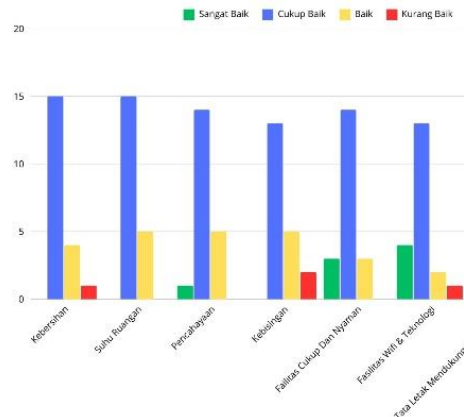
Gambar 25: Waktu Pengunjung
(Sumber: Data Pribadi, 2025)

Rata-rata pengunjung jarang mengunjungi BCH. Dari data ini bisa menjadi perhatian bagi pengelola BCH untuk meningkatkan kembali daya tarik dan juga bisa ditingkatkan kembali promosi BCH.

Akan tetapi, dilihat dari data di atas dapat disimpulkan juga dengan mayoritas pengguna adalah mahasiswa dilihat pada pengguna datang ke bangunan 1 minggu bahkan jarang membuktikan bahwa pengguna adalah mahasiswa yang datang ke bangunan tersebut pada hari di luar jam belajar di sekolah atau kampus atau setelah pulang dari sekolah atau kampus dengan waktu pengguna berada di ruangan yaitu 1 jam sampai 2-3 jam dalam mereka beraktivitas

3.9.5. Kenyamanan Pengguna

Kenyamanan pengguna kita ambil dari beberapa aspek baik dalam kebersihan, hal yang dirasakan oleh indra manusia baik suhu, cahaya dan kebisingan. Dalam hal kenyamanan aksesibilitas antara ruang 1 dan ruang lainnya. Serta kenyamanan terhadap fasilitas yang ada.



Gambar 26: Aksesibilitas
(Sumber: Data Pribadi, 2025)

Kebersihan pada ruangan, memberikan kenyamanan yang sangat signifikan kepada pengunjung, melihat pada teori Setting Perilaku (*behaviour settings*). Yang dimana hubungan transaksional antara lingkungan fisik dengan perilaku manusia, oleh karena itu fisik ruang yang bersih dapat mempengaruhi kenyamanan, dilihat pada data diagram pengunjung merasa kebersihan di bangunan Bandung Creative Hub sangat bersih.

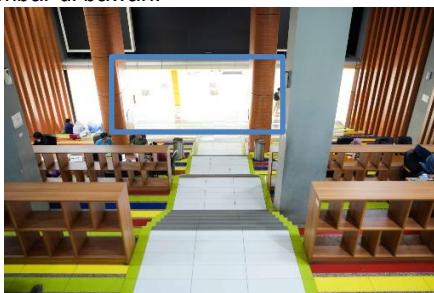
Suhu di ruangan Bandung *Creative Hub* memiliki kepuasan pengguna cukup baik. Pengunjung merasa suhu ruangan memenuhi standar, dengan adanya pendingin ruang buatan dan alami. merujuk pada teori kenyamanan termal yang dikemukakan Karyono (2016), pengaruh kenyamanan termal dapat dilihat dari kondisi dimana seseorang merasa puas dengan suhu pada sebuah ruangan. Dengan data di atas membuktikan bahwa pengunjung merasa puas dengan kenyamanan termal pada bangunan Bandung *Creative Hub*. Masih menurut Karyono (2016), Suhu yang baik berkisar antara 22 - 25 °C, dibuktikan dengan suhu pada ruangan *Free Coworking* dan ruangan Fashion, memiliki suhu rata-rata pada angka 22-23°C. Dengan didukungnya responden yang merasa suhu ruangan pada area BCH dan hasil survey dilakukan, membuktikan bahwa suhu pada BCH tergolong nyaman.



Pencahayaan yang baik harus mempertimbangkan intensitas cahaya, distribusi, arah, dan warna cahaya untuk memastikan kenyamanan visual dan mendukung aktivitas pengguna dilihat dari diagram diatas, responden merasa pencahayaan pada bangunan Bandung Creative Hub cukup baik. Dengan didukung bukaan yang sangat membantu dalam pencahayaan alami pada ruangan serta penambahan pencahayaan buatan menjadikan tingkat aktivitas dalam berkreaitivitas di bangunan Bandung *Creative Hub* dapat membuat pengguna lebih produktif dan lebih fokus.

Melihat pada SNI 03-6197-2000 bahawa ruang kerja dan ruang perpustakaan tingkat pencahayaan yang nyaman berada di angka 300-500 lux. ruangan Animasi dan editing & ruangan Perpustakaan yang berada di BCH termasuk kedalam ruang kerja dan ruang perpustakaan memiliki rata-rata pencahayaan di angka 430- 530 lux. Dapat disimpulkan bahwa pencahayaan pada bangunan BCH, dianggap cukup nyaman, dengan didukungnya jawaban responden bahwa pencahayaan di bangunan BCH cukup baik.

Menurut teori akustik dan kebisingan ruang, diharapkan tingkat kebisingan dalam ruang tidak mengganggu aktivitas dan komunikasi pengunjung di bangunan Bandung Creative Hub. Melihat diagram di atas responden rata-rata merasa kebisingan cukup baik, akan tetapi beberapa responden merasa kurang akan tingkat kebisingan di sebuah ruangan. Seperti pada free-co working space yang posisi nya terbuka yang langsung menghadap ke jalan, dapat di lihat pada gambar di bawah:



Gambar 27: Free-Co Working Space

(Sumber: <https://web.facebook.com/UPTBCH>, 2023)

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa posisi saat mengerjakan atau beraktivitas di ruangan *free coworking space* sangat berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna terhadap kebisingan ruang.

Tingkat kebisingan yang ideal untuk aktivitas kreatif sekitar 50-70 dB. Melihat pada ruangan *Free Coworking* yang memiliki tingkat kebisingan berkisar di angka 81 dB dikarenakan posisinya berada di area terbuka dan berdekatan dengan jalan raya, sehingga

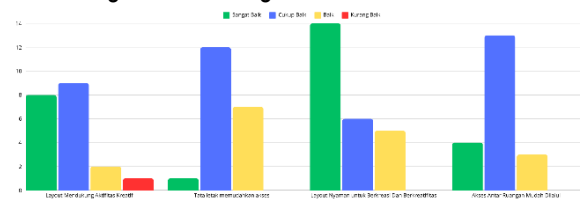
akvitas kendaraan menjadi permasalahan dalam kebisingan.

Ruang perpustakaan memiliki tingkat kebisingan di angka 62 dB, dengan mengacu pada teori Suganda Eko ruangan perpustakaan pada BCH tergolong cukup nyaman.

Fasilitas yang ada di bangunan Bandung Creative Hub harus memenuhi kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Melihat dari responden pada diagram di atas fasilitas yang ada sangat cukup dan nyaman dengan melihat respon yang diberikan di angka cukup baik, sehingga pengunjung merasa bahwa aktivitas yang dilakukan di ruangan selain nyaman juga didukung dengan adanya fasilitas yang memadai.

3.9.6. Pengaruh Layout, Tata Ruang Terhadap Kenyamanan Berkreativitas

Pada hal ini semua aspek Layout pada bangunan yang menimbulkan kenyamanan pada aktivitas pengunjung menjadi hal yang penting. Karena selain pada kenyamanan termal, pencahayaan dan kebisingan, tata ruang dalam pada furniture dan kemudahan akses pada pengunjung juga sangat penting karena memberikan kenyamanan visual dan kenyamanan saat berpindah dari ruang satu ke ruang lain.



Gambar 28: Layout terhadap kenyamanan

(Sumber: Data Pribadi, 2025)

Letak ruang yang efektif harus mempertimbangkan alur pergerakan, aksesibilitas, dan fungsi setiap area untuk mendukung efisiensi dan kenyamanan pengguna. Sebab hal ini sangat berpengaruh kepada pengguna yang beraktivitas di bangunan Bandung Creative Hub.

Tata letak ruang harus mendukung aktivitas kreatif karena memberikan kenyamanan tersendiri kepada pengguna, seperti pada peletakan furniture, pemilihan warna, dan lain lain. Merujuk pada teori relasi lingkungan dan perilaku manusia pada poin teori stimulasi ruang yang menyebutkan bahwa lingkungan fisik sebagai sumber informasi stimulasi dan mempengaruhi kenyamanan manusia. Stimulasi pada manusia dapat diakibatkan oleh cahaya; warna; panas; tekstur; atau aroma. Sehingga hal tersebut



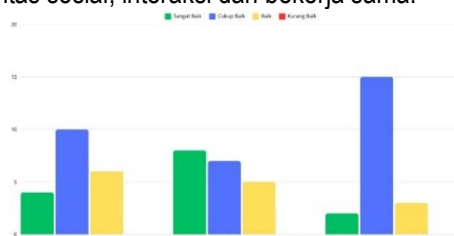
berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna. Melihat pada diagram diatas bahwa responden merasa layout dalam mendukung kreativitas cukup baik. sehingga dapat disimpulkan bahwa keadaan layout ruangan pada bangunan Bandung Creative Hub dalam peletakan furniture dan pemilihan dalam beberapa aspek seperti warna dan lain-lain cukup baik sehingga membuat rasa nyaman kepada pengguna yang beraktivitas.

Selain itu layout juga harus memudahkan akses kepada pengunjung agar pergerakan dan aksesibilitasnya berjalan dengan baik. Pada ruang dalam, peletakan furniture sangatlah penting agar hal tersebut tidak menghalangi pengunjung dalam bergerak. melihat pada diagram diatas bahwa responden memberikan penilaian cukup baik pada aspek layout memudahkan akses.

Selain akses ruang dalam, akses antar ruang juga harus mudah diakses oleh pengunjung oleh karena itu posisi ruang atau layout antar ruang sangat berpengaruh, misalkan peletakan WC pada bangunan harus mudah diakses pengguna dan mempunyai arah bergerak yang jelas dari ruangan menuju WC tersebut. Karena hal ini memberikan kenyamanan kepada pengunjung dan tidak membuat pengunjung bingung dalam berpindah dari satu ruang ke ruang lain. Dilihat pada diagram diatas bahwa pengunjung merasa akses antar ruangan cukup baik, sehingga pengunjung merasa nyaman. Dengan didukungnya perkataan dari responden yang berkata "hubungan antar ruang utama sama fasilitas pendukung tidak terlalu jauh misal untuk *free coworking* ke toilet atau mushola itu cukup dekat begitupun dengan ruangan lainnya".

3.9.6. Aktivitas Sosial

Setelah menanyakan beberapa aspek dalam kenyamanan kemudian menanyakan sejauh mana aspek kenyamanan tersebut dalam mendukung aktivitas sosial, interaksi dan bekerja sama.



Gambar 29: Aktivitas
(Sumber: Data Pribadi, 2025)

Dilihat pada diagram diatas pengunjung merasa nyaman dalam berinteraksi antar individu dengan didukung oleh fasilitas dan keadaan ruang yang

nyaman, baik itu suhu, pencahayaan dan kebisingan serta peletakan furniture yang baik membuat pengunjung menjadikan Bandung *Creative Hub* menjadi tempat yang baik dalam mengerjakan tugas atau pekerjaan berkelompok, sehingga dapat disimpulkan selain aspek dalam kenyamanan pengguna nilai kenyamanan juga berpengaruh terhadap aktivitas sosial.

Menurut Gehl dalam Carmona (2010) mengutip dari jurnal Saputra & Sarwadi (2019) yang berjudul "Persepsi Pengguna Terhadap Kualitas Ruang Terbuka Publik Pelataran Masjid Gedhe Kauman Melalui Pendekatan Placemaking" menyatakan bahwa ruang publik harus memberikan perasaan perlindungan (*protection*), kenyamanan (*comfort*), dan kesenangan (*enjoyment*). Faktor-faktor seperti kelengkapan fasilitas, aksesibilitas, sirkulasi, iklim, kebisingan, aroma, keamanan, kebersihan, keindahan, serta keleluasaan dalam menikmati ruang publik turut mempengaruhi kenyamanan tersebut. Oleh karena itu ruang yang mempertimbangkan aspek-aspek tersebut dapat menciptakan lingkungan yang kondusif untuk aktivitas sosial, mendorong interaksi antarindividu, dan memperkuat ikatan sosial dalam komunitas.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah kami lakukan mengenai "Pengaruh Kenyamanan Ruang Dalam pada Bangunan Bandung Creative Hub dalam Mendukung Aktivitas Kreatif Pengguna", mayoritas pengunjung Bandung *Creative Hub* (BCH) adalah pelajar dan mahasiswa yang berusia 18-25 tahun dan berdomisili di Bandung. Dari segi gender, jumlah pengunjung laki-laki dan perempuan hampir seimbang, yang menunjukkan bahwa Bandung *Creative Hub* menarik bagi berbagai kelompok gender tanpa adanya perbedaan signifikan dalam minat kunjungan.

Sebagian besar pengunjung mengetahui keberadaan Bandung *Creative Hub* melalui teman atau mulut ke mulut serta media sosial, menandakan bahwa strategi pemasaran digital dan rekomendasi langsung memiliki pengaruh besar dalam menarik minat pengunjung.

Dalam hal pemanfaatan fasilitas, ruang yang paling sering dikunjungi adalah perpustakaan dan *free coworking space*, yang dapat diakses dengan mudah tanpa perlu melakukan reservasi sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa pengunjung lebih menyukai ruang yang terbuka dan fleksibel untuk beraktivitas.



Rata-rata pengunjung menghabiskan waktu sekitar 2-3 jam di Bandung *Creative Hub* setiap kali berkunjung. Namun, kunjungan mereka cenderung jarang, yang menjadi tantangan bagi pengelola untuk meningkatkan daya tarik dan mempertahankan jumlah kunjungan secara berkala.

Secara keseluruhan, tingkat kenyamanan ruang dalam di Bandung *Creative Hub* dinilai cukup baik, tetapi terdapat beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan, seperti kebersihan, tingkat kebisingan, dan akses Wi-Fi. Selain itu, posisi pengguna dalam ruangan juga berpengaruh terhadap pengalaman kenyamanan mereka, yang menunjukkan bahwa tata letak dan kondisi lingkungan sekitar menjadi faktor penting dalam menciptakan kenyamanan.

Dalam hal aktivitas sosial, Bandung *Creative Hub* mendukung interaksi dan kolaborasi dengan baik, terbukti dari tingginya tingkat kenyamanan pengunjung dalam bekerja sama dengan individu lain.

Meskipun tata letak ruang dianggap cukup mendukung aktivitas kreatif, masih terdapat perbedaan pendapat di antara pengunjung. Beberapa pengguna merasa bahwa layout ruang perlu dioptimalkan agar lebih efektif dalam menunjang kreativitas.

Sebagai bentuk rekomendasi, Bandung *Creative Hub* dapat meningkatkan fasilitas dengan memperbaiki aspek kebersihan, mengelola kebisingan, serta meningkatkan akses Wi-Fi. Selain itu, optimalisasi tata ruang diperlukan agar lebih fleksibel dan dapat mendukung berbagai jenis aktivitas kreatif. Untuk meningkatkan jumlah kunjungan, Bandung *Creative Hub* juga dapat mengadakan lebih banyak program menarik serta memaksimalkan promosi melalui media sosial guna menjangkau lebih banyak audiens.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmanirrahim,

Atas nama Allah yang maha pengasih dan penyayang, penulis memanjatkan puji dan syukur tiada terhingga. Berkat rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Penyusunan Penelitian Seminar Arsitektur dengan judul "**Pengaruh Kenyamanan Ruang Dalam Pada Bangunan Bandung Creative Hub Dalam Mendukung Aktivitas Kreatif Pengguna**". Penulisan Penelitian Seminar Arsitektur ini untuk memenuhi syarat mata kuliah Seminar Arsitektur pada Program Studi Arsitektur.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses

Penelitian Seminar Arsitektur ini. Oleh karena itu ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Tika Novis Putri, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing dan Koordinator Mata Kuliah Seminar Arsitektur.
2. Seluruh pihak-pihak yang membantu penulis dalam mendapatkan informasi baik secara langsung maupun tidak langsung

Semoga semua ilmu yang telah disampaikan dan amal kebaikan mereka semua dibalas dengan pahala oleh Allah SWT. Dan mudah – mudahan tulisan ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. Dan juga penulis meminta maaf apabila terdapat kesalahan penyampaian informasi ataupun tulisan yang salah.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Council, B. (2015). *Creative HubKit: Made by Hubs for Emerging Hubs*. *British Council*, 1–51.
- Karyono, T. H. (2016). *Kenyamanan Termal Dan Penghematan Energi : Teori Dan Kenyamanan Termal Dan Penghematan Energi : Teori Dan*. *March 2010*.
- Manurung, P. (2024). *Kontrol Ruang pada Masa Pandemi Covid-19*. 6(3), 443–452. <http://dx.doi.org/10.17509/>
- Rizqy, A. I. A., & Safeyah, M. (2021). Kajian Tipologi Interior Creative Hub (Studi Kasus: Bandung Creative Hub Dan Jakarta Creative Hub). *Border*, 3(1), 9–18. <https://doi.org/10.33005/border.v3i1.79>
- Saputra, W., & Sarwadi, A. (2019). Persepsi Pengguna Terhadap Kualitas Ruang Terbuka Publik Pelataran Masjid Gedhe Kauman Melalui Pendekatan Placemaking. *Jurnal Arsitektur Dan Perencanaan (JUARA)*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.31101/juara.v2i1.872>
- Siregar, F., & Sudrajat, D. (2017). Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs In Indonesia. *British Council*, 54.

Kutipan Artikel

- Firdaus, A., Zakaria, A. M., & Putri, T. N. (2025), *Pengaruh Kenyamanan Ruang Dalam Pada Bangunan Bandung Creative Hub Dalam Mendukung Aktivitas Kreatif Pengguna*, Rumoh, Vol: 15, No: 1, Hal: 19-30: Juni. DOI: <https://doi.org/10.37598/rumoh.v15i1.212>