

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era modern saat ini, masyarakat semakin membutuhkan ruang-ruang yang dapat mewadahi ekspresi kreatif, kebebasan dalam interaksi sosial, dan kolaborasi tanpa batasan yang kaku. Pada Indonesia terutama Kota Bandung menunjukkan peningkatan minat pada kegiatan kreatif yang melibatkan banyak pihak dari berbagai latar belakang, baik di bidang seni, teknologi, hingga kewirausahaan sosial (["kemenparekraf.go.id,"](https://kemenparekraf.go.id) 2024). Akan tetapi, minimnya fasilitas publik yang dapat memenuhi kebutuhan ini menjadi hambatan bagi perkembangan komunitas kreatif di kota. Sementara sebagian besar ruang publik, seperti taman dan co-working space, masih cenderung bersifat pasif, kebutuhan akan ruang yang mampu mewadahi interaksi dan kolaborasi secara aktif dan spontan menjadi semakin mendesak.

Sebagai respons terhadap situasi ini, sebuah pusat komunitas kreatif yang dirancang dengan pendekatan arsitektur interaktif memainkan peran yang penting untuk menciptakan pengalaman yang adaptif, partisipatif, dan dinamis dimana terdapat interaktivitas yang tidak hanya sebatas hubungan fisik pengguna dengan ruang, melainkan jika memerhatikan bagaimana ruang tersebut mampu merespons kebutuhan dan perilaku penggunaannya secara langsung (Achten, 2014). Pendekatan ini menekankan pentingnya teknologi seperti material sensoris dan instalasi kinetik serta tata ruang yang mendorong interaksi pengguna secara alami, seperti melalui desain ruang yang fleksibel dan ruang interaktif. Dengan pendekatan ini, pusat komunitas tidak hanya menjadi ruang berkumpul, tetapi juga menjadi mediator interaksi dan sebagai katalis lahirnya sebuah kolaborasi, dan ide-ide baru yang kreatif di kalangan masyarakat. Pendekatan arsitektur interaktif bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna melalui interaksi aktif maupun pasif yang kemungkinan terjadi pada